

Taverns

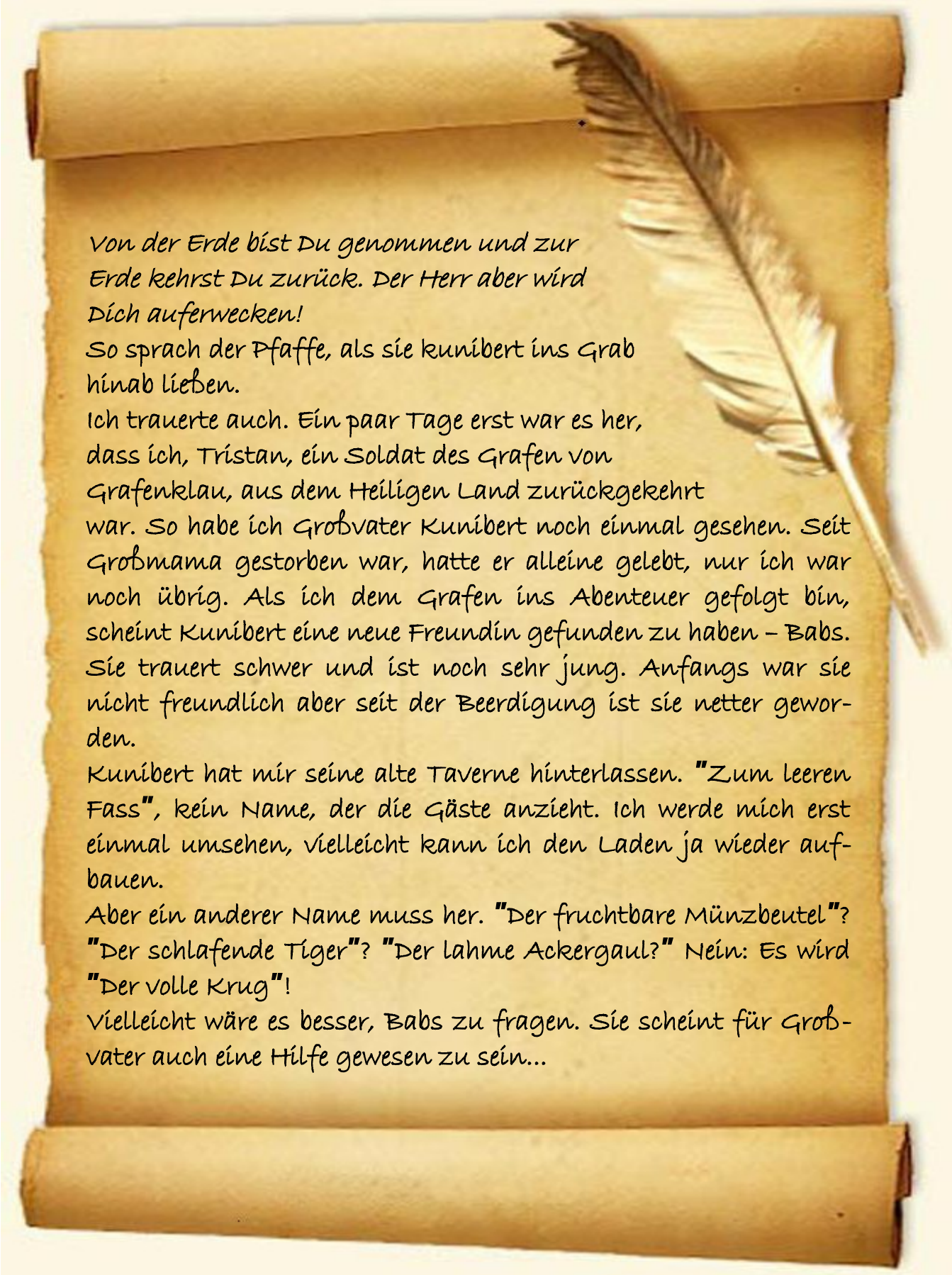
- eine kleine Starthilfe -



Version 1.4

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Der Spielstart und das Tutorial.....	5
Menüführung.....	5
Dein Profil.....	6
Tutorial.....	7
Grundprinzipien und Bedürfnisse.....	10
Einfache Bedürfnisse.....	10
Komplexere Bedürfnisse.....	11
Gefährlicher Anfängerfehler.....	12
Der Händler.....	12
Unrat - und Unsummen.....	12
Shop und Unterstützer.....	14
Bares gegen Rares.....	14
Unterstützer.....	16
IKEA.....	19
Möbel: Individualität kotzt Europa an.....	19
Verbrauchsgüter.....	21
Beschreibungen.....	22
Blumenvase.....	22
Ausschank.....	22
Paravent.....	22
Kommode mit Kerzenständer.....	22
Regal.....	22
Weinpresse.....	23
Tavernentisch.....	23
Bücherschrank.....	23
Spieltisch.....	23
Bett.....	24
Feuerstelle.....	24
Rundbett.....	24
Ofen.....	24
Zuber.....	24
Das Luxusbett.....	25
Der Stammtisch.....	25
Ein paar Besonderheiten.....	26
Schwierigkeiten beim Aufstellen.....	26
Was wird verbraucht?.....	26
Die Geister, die ich rief.....	26
Zechpreller.....	26
Angeschmiert!.....	27
Der Willenlose.....	28
Wann geht der endlich?.....	28
Was das wieder kostet..?.....	30
Guter Rat ist Teuer - Tipps für den Spielstart.....	32
Links, wo, drei, vier! - Nützliche Webseiten.....	34
Werbeblock.....	34
Dank.....	34
Rechtliches.....	35



Von der Erde bist Du genommen und zur Erde kehrst Du zurück. Der Herr aber wird Dich auferwecken!

So sprach der Pfaffe, als sie Kunibert ins Grab hinab ließen.

Ich trauerte auch. Ein paar Tage erst war es her, dass ich, Tristan, ein Soldat des Grafen von Grafenklau, aus dem Heiligen Land zurückgekehrt war. So habe ich Großvater Kunibert noch einmal gesehen. Seit Großmama gestorben war, hatte er alleine gelebt, nur ich war noch übrig. Als ich dem Grafen ins Abenteuer gefolgt bin, scheint Kunibert eine neue Freundin gefunden zu haben – Babs. Sie trauert schwer und ist noch sehr jung. Anfangs war sie nicht freundlich aber seit der Beerdigung ist sie netter geworden.

Kunibert hat mir seine alte Taverne hinterlassen. "Zum leeren Fass", kein Name, der die Gäste anzieht. Ich werde mich erst einmal umsehen, vielleicht kann ich den Laden ja wieder aufbauen.

Aber ein anderer Name muss her. "Der fruchtbare Münzbeutel"? "Der schlafende Tiger"? "Der lahme Ackergaul?" Nein: Es wird "Der volle Krug"!

Vielleicht wäre es besser, Babs zu fragen. Sie scheint für Großvater auch eine Hilfe gewesen zu sein...

Der Spielstart und das Tutorial

Willkommen bei diesem kleinen Handbuch zu The Taverns.

Wenn Du das Spiel beginnst, siehst Du zunächst eine leere Taverne vor Dir. Etwas Unrat liegt herum, ein kaputter Bilderrahmen vielleicht oder etwas Müll. Du kannst den Bildausschnitt verschieben, indem Du die Linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus bewegst. Mit [Strg] + [+] und [Strg] + [-] kannst Du zoomen. Das geht auch mit [Strg] und Mausrad und funktioniert übrigens bei allen Websites.

Menüführung

Beginnen wir zunächst einmal mit einem kurzen Überblick über Deine Menüs. **Rechts unten** siehst Du das Tutorialfenster – Babs hilft Dir über die ersten Schritte hinweg. Befolge ruhig ihren Rat.

Unten in der Mitte siehst Du Dein Bau- bzw. Kaufmenü. Der linke Knopf mit der Truhe bringt Dich zu Deinem Inventar – das sind alle Gegenstände, die Du besitzt und noch nicht aufgestellt hast. Dazu zählen Möbel, Fässer und Dekoration. Sicherlich wird da im Laufe der Zeit noch mehr dazukommen.



Der mittlere Knopf bietet Dir die Möglichkeit, einen Unterstützeraccount zu erwerben (Siehe Kapitel Shop und Unterstützer).

Der rechte Knopf führt in den Shop. Dort kannst Du ausgewählte Gegenstände gegen *Echtgeld* kaufen. Näheres dazu im Kapitel "Shop und Unterstützer".



an, wie viele Spieler online sind und bietet einen Link zum Stammtisch. Näheres zum Stammtisch im entsprechenden Kapitel, sobald dessen Funktionen freigeschaltet sind.

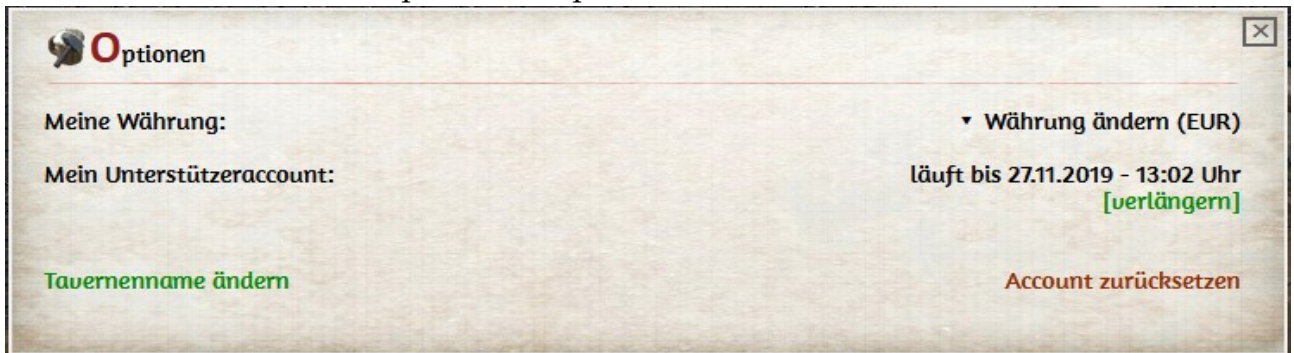
Von Links nach Rechts siehst Du weitere Schalter: Die Highscore-Liste öffnet, wie der Name schon sagt, die Liste mit den Highscores. Darin kannst Du sehen, wer derzeit am meisten Geld hat. Ein kleiner Knopf am oberen Rand bringt Dich zur anderen Liste. Hier werden jede Woche die Verkäufe gemessen – es ist also eine Art Highscore der fleißigsten Wirte.

Daneben gibt es einen Link ins Forum direkt zur Spielanleitung, die sich schneller aktualisiert als dieses Handbuch hier. Dafür ist sie nicht ganz so schön. Wiederum daneben ist der Link ins Forum. Das Forum dient dem Austausch der Community und dem Austausch von Ideen zwischen Entwickler und Community. Nutze das Forum fleißig, hier wird Dir auch gern weitergeholfen.

Unten links befindet sich das Hauptmenü. Es zeigt Dir

Highscore		
Platz	Spieler	Guthaben
1	Lastknightnik	3333
2	Edward Smith	2707
3	AnneBonny	2283
4	Thomas der Graue	1426
5	Hope	1150
6	Jeronima	1020
7	Tavernikus	954
8	Erinia	878
9	MaikC76	789
10	Megaira	751
11	Trebeta	654
12	ulla scania 1873	653
13	Bernd	652
14	Charlie	649
15	Tim Beer	633

Daneben hast Du einen Knopf für das Optionsfenster.



Hier kannst Du Deine Währung einstellen und einen Unterstützeraccount erwerben. Näheres dazu im Kapitel "Shop und Unterstützer". Als Unterstützer kannst Du an dieser Stelle auch Deine Taverne umbenennen oder den Account zurücksetzen.

Links oben schließlich hast Du die Übersicht über Deinen Account und Deine Taverne. Von Links nach rechts sind das:

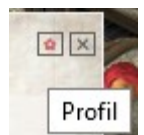


Von Links nach rechts sind das:

- Dein Spielname. Das ist eine Verknüpfung zu Deinem Profil. Näheres weiter unten.
- Dein Vermögen (Da steht immer zu wenig, gell?)
- Dein Postfach (Nachrichten)
- Und zwei Buttons um Taverns bei verschiedenen Seiten bekannter zu machen (i.e. "voten"). Hier bitte einmal täglich draufklicken.

Dein Profil

Du kommst an Dein Profil, indem Du entweder im Chat, im Stammtisch oder in der linken Menüleiste auf Deinen Namen klickst. Vom Chat oder Stammtisch aus musst Du erst noch auf das kleine Sternchen über dem Nachrichtenfenster klicken.



In Deinem Profil siehst Du Deinen Tavernennamen, seit wann Du dabei bist und welche Errungenschaften Du schon erfüllt hast. Die Errungenschaften sollten eigentlich selbsterklärend sein.

Tutorial

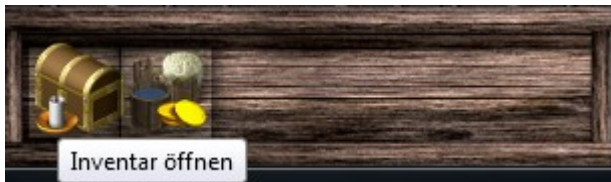
Beginnen wir nun mit dem Tutorial. Babs erklärt Dir die ersten Zusammenhänge und dann stehst Du vor der großen, leeren Taverne und startest mit 600 Talern.

Gehe als erstes mal durch Deine Taverne und beseitige den ganzen Müll, den Dein Großvater unfreundlicher Weise zurückgelassen hat. Das geht eventuell nicht sofort, sondern erst, nachdem der erste Händler da war. Da liegen alte Bilderrahmen, einige Müllhaufen und sonstiger Schrott herum. Wie gut, dass man durch den Bildschirm nicht auch noch riechen kann, was?



Dein erstes Fass

Deine erste Aufgabe besteht nun darin, die ersten Gäste zu versorgen. Dazu brauchst Du einen Tisch und ein Bierfass.



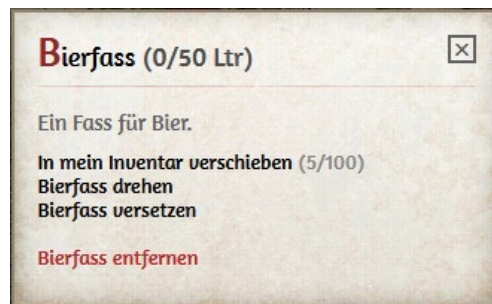
In Deinem Inventar befinden sich ein Bierfass und zwei Tische. Klicke auf das Bierfass im Inventar und platziere es dann in Deiner Taverne – am besten an einer Wand.

Das passt mitunter aber noch nicht so ganz. Du kannst auf das Bierfass klicken, dann werden Dir rechts oben ein paar Basisinformationen angezeigt.

Du kannst auf "*Bierfass drehen*" klicken, dann dreht sich das Bierfass um 90° nach rechts.

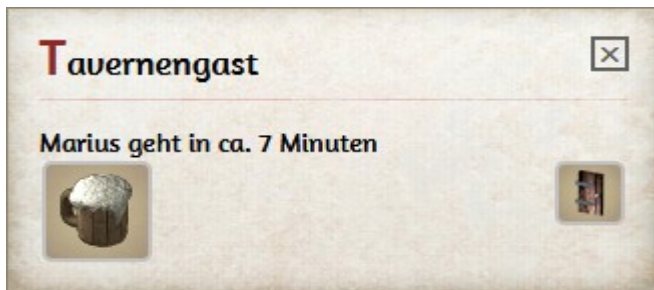
Die Schaltfläche "*Bierfass versetzen*" erhältst Du nur als Unterstützer. Mit "*Ins Inventar verschieben*" legst Du das Bierfass zurück ins Inventar – das ist an dieser Stelle nicht sinnvoll, kann aber ganz praktisch sein, wenn Du mal Deine Taverne umräumen möchtest.

Mit "*Bierfass entfernen*" schmeißt Du das Fass weg – daher würde ich da jetzt auf keinen Fall drauf klicken. Wenn das Fass leer ist und Du es daher nicht mehr brauchst, kannst Du das machen. Dir wird auch der Füllstand angezeigt – das Beispiel oben zeigt Dir ein leeres Bierfass.



Nun platzierst Du die Tische genauso wie das Fass. Ich würde die Tische nicht an eine Wand stellen, aber im Grunde ist es gleich.

Wenn Du beim aufstellen des Fasses oder der Tische Probleme hast, dann guck mal kurz in das Kapitel "**Schwierigkeiten beim Aufstellen**" auf Seite 21.



Deine Taverne ist nun eröffnet. Jetzt kommen Deine ersten Gäste – klicke den Gast an und rechts oben erscheint ein Fenster mit seinem Wunsch.

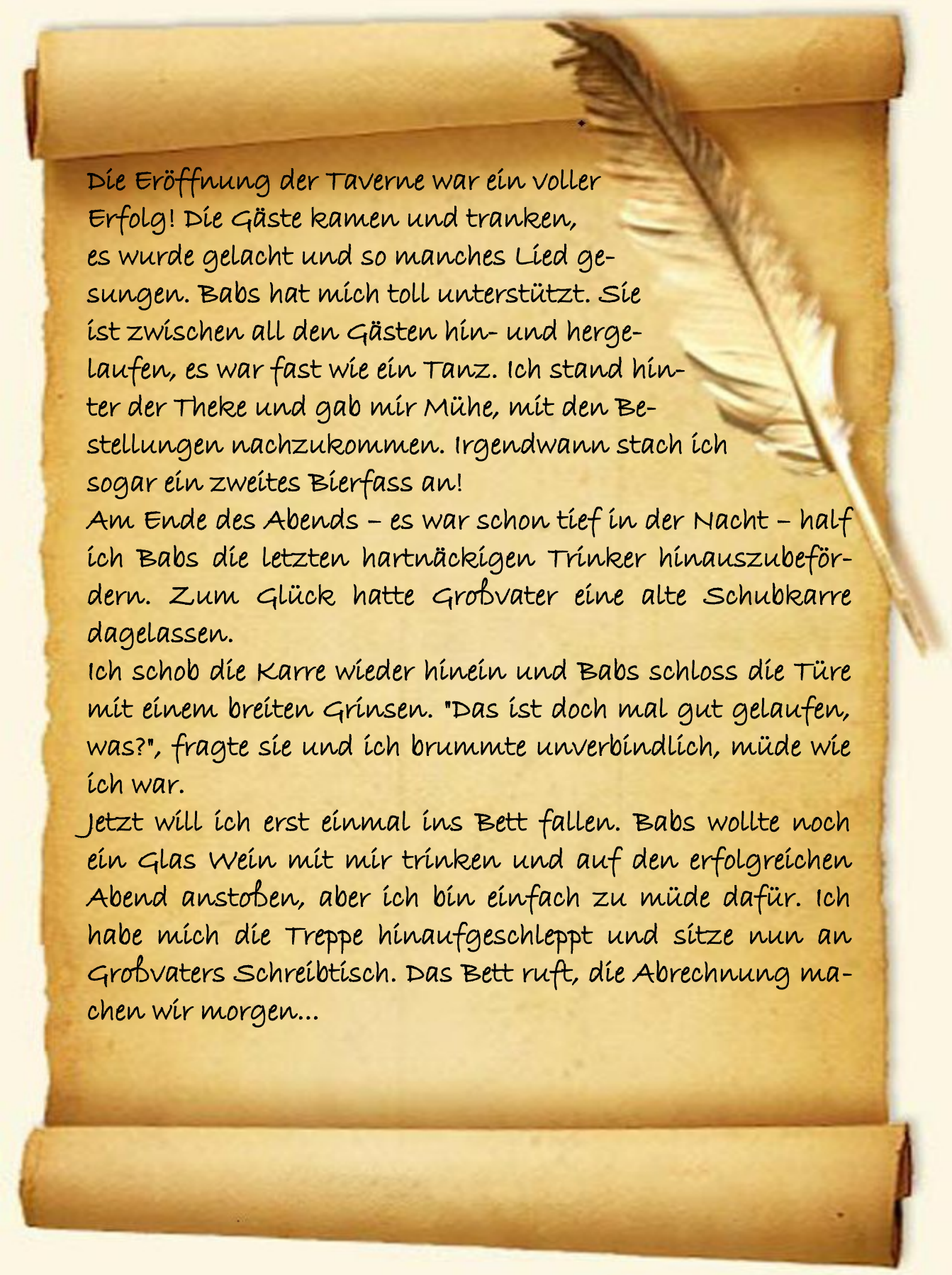
Wenn Du auf den Wunsch klickst, wird er erfüllt und Du erhältst ein bisschen Geld. Der kleinere Knopf da rechts im Fenster ist nur für Unterstützer zu sehen – Du kannst

damit einen Gast hinauswerfen, beispielsweise, weil Du seinen Wunsch nicht erfüllen kannst.

Jeder Gast bleibt so zwischen drei und sechs Minuten – mit einem erfüllten Wunsch eine Minute länger. Anfänglich haben Deine Gäste auch Wünsche, die Du nicht erfüllen kannst – Spielen, oder Lesen zum Beispiel – dann musst Du einfach abwarten, bis sie wieder gehen. Alternativ schickst Du sie als Unterstützer gleich selber weg.

Das ist im Grunde schon das ganze Prinzip. Erfülle die Wünsche Deiner Gäste und erweitere langsam Deine Taverne. Biete mehr und mehr Möglichkeiten, aber achte stets auf Deinen Getränkenachschub!

Die Moderatorin Arielle hat eine →[kleine Starthilfe im Forum](#) verfasst – vielleicht schaust Du da auch mal kurz rein.

A scroll of aged parchment with a quill pen resting on it. The text is written in a cursive, handwritten style.

Die Eröffnung der Taverne war ein voller Erfolg! Die Gäste kamen und tranken, es wurde gelacht und so manches Lied gesungen. Babs hat mich toll unterstützt. Sie ist zwischen all den Gästen hin- und hergelaufen, es war fast wie ein Tanz. Ich stand hinter der Theke und gab mir Mühe, mit den Bestellungen nachzukommen. Irgendwann stach ich sogar ein zweites Bierfass an!

Am Ende des Abends – es war schon tief in der Nacht – half ich Babs die letzten hartnäckigen Trinker hinauszubefördern. Zum Glück hatte Großvater eine alte Schubkarre dagelassen.

Ich schob die Karre wieder hinein und Babs schloss die Türe mit einem breiten Grinsen. "Das ist doch mal gut gelaufen, was?", fragte sie und ich brummte unverbindlich, müde wie ich war.

Jetzt will ich erst einmal ins Bett fallen. Babs wollte noch ein Glas Wein mit mir trinken und auf den erfolgreichen Abend anstoßen, aber ich bin einfach zu müde dafür. Ich habe mich die Treppe hinaufgeschleppt und sitze nun an Großvaters Schreibtisch. Das Bett ruft, die Abrechnung machen wir morgen...

Grundprinzipien und Bedürfnisse

Einfache Bedürfnisse

Deine Taverne besteht aus Möbeln, mit denen die Gasteinheiten interagieren. Damit Gäste überhaupt kommen können, benötigst Du Tavernentische. Der Gast, den Du da siehst, steht eigentlich für eine Gruppe von Gästen. Sie haben Bedürfnisse, deren Befriedigung Dir wiederum Geld einbringt. Das gibst Du beim Händler wiederum für die Möbel und Fässer aus. So weit, so einfach.

Welche Bedürfnisse Deine Kundschaft so hat ist durch den Zufall gesteuert. Zwar versucht das Spiel, ein paar Möglichkeiten erst ab gewissen Besitzschwellen anzubieten (Beispielsweise soll das Schäferstündchen als Wunsch erst auftauchen, wenn Du wenigstens 2.500 Taler Dein eigen nennst), aber dennoch wirst Du gerade am Anfang mit einer Menge Wünsche konfrontiert, die Du nicht befriedigen kannst. Spielen zum Beispiel.

Leider ist *The Taverns* gerade am Anfang ein ziemliches Geduldsspiel. Du musst solche Kunden einfach abwarten. Später, wenn Du viele Tische und Vorräte hast, wird das einfacher.



Ein Händler

Die einfachen Bedürfnisse Deiner Gäste sind

- Bier oder Wein trinken
- etwas lesen
- Kartenspielen
- schlafen
- Schäferstündchen

Diese Bedürfnisse kannst Du einfach befriedigen, wenn Du den entsprechenden Gegenstand besitzt und aufgestellt hast. Also ein Bett für's Schlafen, einen Spieltisch für die Spieler und die entsprechenden Fässer Bier oder Wein für die jeweilige Kundschaft.

Die Grundbedürfnisse bringen Dir unterschiedlich viel ein. So bringen Bier und Brot einen Umsatz von ungefähr 7-11 Talern je Gast und Wunsch, der Wein einen Umsatz von 11-15. Ein Buch aus dem Bücherregal bringt immer zwei Taler (in ganz seltenen Fällen mal 1 Taler extra als Trinkgeld), ebenso der Spieltisch (Wobei hier im Schnitt jeder dreißigste Gast Geld verliert, welches Dir wieder zugute kommt).

Das Bett bringt zwischen 19 und 25 Taler, ist dann aber auch für 3 Stunden belegt. Hast Du ein Luxusbett, wird dieses schon nach 1,5 Stunden wieder frei. Ein Schäferstündchen kostet zwischen 20 und 30 Talern und das Rundbett wird bereits nach einer Stunde wieder frei.

Bedenke: Umsatz ist nicht gleich Gewinn!

Komplexere Bedürfnisse

Die etwas ausgefalleneren Bedürfnisse erfordern eine gewisse Vorbereitung Deinerseits. Das sind derzeit:

- Brot
- Zubern
- Most

Brot musst Du erst backen. Dazu benötigst Du

- Holzvorrat,
- Mehl,
- Wasserfass,
- und natürlich einen Ofen.
- Außerdem brauchst Du ein Regal.



Brotverkauf

Aus jeweils einem Wasser, einem Mehl und einem Holz machst Du dann ein Brot im Ofen. Dieses lagerst Du im Regal. Du kannst nur Brot, das Du lagerst, verkaufen. Da die Herstellung 10 Minuten dauert und die Gäste sehr selten länger als 7 Minuten bleiben, kannst Du es nicht frisch zubereiten.



Zubern

Fürs Zubern brauchst Du:

- Einen Kamin,
- Holzvorrat,
- Wasserfass,
- und natürlich einen Zuber.
- Auch hierfür ist ein Regal vonnöten.

Im Kamin erwärmst Du 2 Einheiten Wasser mit einer Einheit Holz. Das entstehende warme Wasser kannst Du ebenfalls im Regal bunkern. Das bleibt dort warm. Will ein Gast nun baden, so füllst Du den Zuber mit Wasser und erfüllst ihm seinen Wunsch. Und sogar mehr als nur den einen...

Most wird hier im Spiel aus Weintrauben hergestellt. Du brauchst dazu:

- eine Weinpresse, die Du beim Händler erwerben kannst,
- sowie einen Korb mit Weintrauben – gleiche Quelle.
- Natürlich ist auch hier wieder ein Regal nötig.

Die Presse füllt Dir eine Flasche Most ab. Diese wird im Regal gelagert. Most kannst Du für 17-22 Taler pro Flasche verkaufen, ich selbst habe aber auch schon 14 Taler Einnahmen gehabt. Da die Herstellung etwa 15 Taler kostet, ist Most durchaus lukrativ, aber mit einem höheren Herstellungsaufwand verbunden, als Bier und Wein.



Weinpresse mit Traubenkorb

Später wirst Du aus Most auch Wein herstellen können. Das Feature dürfte aber noch etwas auf sich warten lassen.

Gefährlicher Anfängerfehler...

Eine wirklich riskante Falle ist der Anfang: Du hast kaum Geld, aber der Händler wedelt immer wieder mit netter Dekoration oder Tischen vor Deiner Nase herum.

Kaufe anfänglich immer **nur Getränkefässer, nichts anderes**. Faustregel: Erst wenn Du das Geld übrig hast, solltest Du es investieren. Summa Summarum solltest Du **800 Taler** nach dem Kauf eines Möbelstücks noch haben, um Dir noch ein Wein- und ein Bierfass leisten zu können. Alles andere führt in die Sackgasse.

Der Händler

Der Händler ist ein scheuer Zeitgenosse. Im Durchschnitt sollte jede halbe Stunde einer auftauchen, aber mitunter dauert es schon eine ganze Weile, bis mal einer kommt. Und manchmal dauert es auch eine sehr lange Weile. Der Händler kann nur kommen, wenn Du auch einen freien Tisch hast.

Der Händler verkauft (fast) jeden Gegenstand des Spiels – von der Blumenvase über einen Tisch bis hin zum Weinfass. Allerdings kauft der Händler nichts.

Händler konsumieren nichts. Sie trinken nicht, sie essen nicht. Sie leben davon, dass man ihnen Geld gibt – dafür laden Sie dann etwas aus ihrem Wagen aus. Welches Angebot der Händler hat ist ebenfalls zufallsgesteuert. Daher kann es leicht passieren, dass man eine Weile warten muss, bis man sein Getränkelager auffrischen kann.



Ist dieser Händler etwa hungrig?

Es ist also empfehlenswert, sich nach und nach zumindest im Inventar einen gewissen Vorrat an Fässern aufzubauen. Ist mal viel Kundschaft in kurzer Zeit da kann es passieren, dass man sonst ohne Getränke dasteht...



Ein vergessener Humpen

Unrat - und Unsummen...

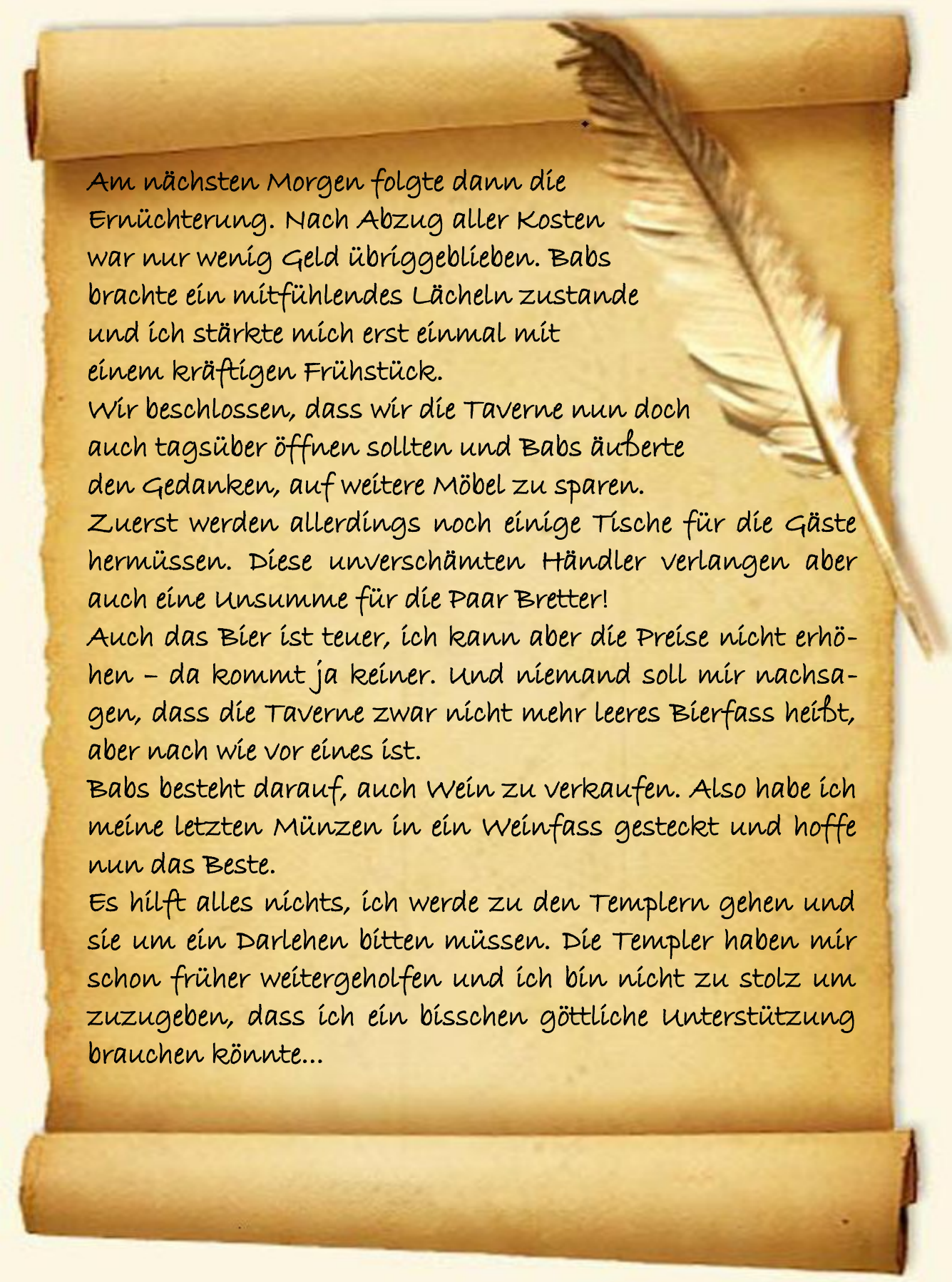
Gäste sind leider mitunter etwas schlampig. Manchmal sind sie sogar sehr schlampig. Sie lassen allen möglichen Mist herumliegen und das stört dann wiederum andere Gäste, die deswegen dann weniger Trinkgeld geben...

Daher solltest Du Müll aufräumen, wenn Du ihn siehst. Es kann sich dabei um Abfall oder sogar einen herumliegenden Bierhumpen handeln. Unrat kann auch außerhalb Deiner Taverne liegen und hat dort den gleichen Effekt: Wer mag schon in einer vermüllten Gegen einen trinken gehen? Manchmal allerdings ist ein kleiner Schatz darunter: Manche Gäste lassen nämlich Münzen fallen und sind einfach zu be-

soffen, um es zu merken. Diese Münzen brauchst Du nicht ihrem ursprünglichen Besitzer zurückgeben – wer's findet, dem gehört's!



Münzen vergessen?

A scroll of parchment with a quill pen resting on it. The parchment is aged and yellowed, with a quill pen lying diagonally across the right side. The text is written in a cursive script.

Am nächsten Morgen folgte dann die Ernüchterung. Nach Abzug aller Kosten war nur wenig Geld übriggeblieben. Babs brachte ein mitfühlendes Lächeln zustande und ich stärkte mich erst einmal mit einem kräftigen Frühstück.

Wir beschlossen, dass wir die Taverne nun doch auch tagsüber öffnen sollten und Babs äußerte den Gedanken, auf weitere Möbel zu sparen.

Zuerst werden allerdings noch einige Tische für die Gäste her müssen. Diese unverschämten Händler verlangen aber auch eine Unsumme für die Paar Bretter!

Auch das Bier ist teuer, ich kann aber die Preise nicht erhöhen – da kommt ja keiner. Und niemand soll mir nachsagen, dass die Taverne zwar nicht mehr Leeres Bierfass heißt, aber nach wie vor eines ist.

Babs besteht darauf, auch Wein zu verkaufen. Also habe ich meine letzten Münzen in ein Weinfass gesteckt und hoffe nun das Beste.

Es hilft alles nichts, ich werde zu den Templern gehen und sie um ein Darlehen bitten müssen. Die Templer haben mir schon früher weitergeholfen und ich bin nicht zu stolz um zuzugeben, dass ich ein bisschen göttliche Unterstützung brauchen könnte...










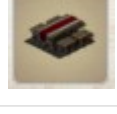
Shop und Unterstützer

Bares gegen Rares...



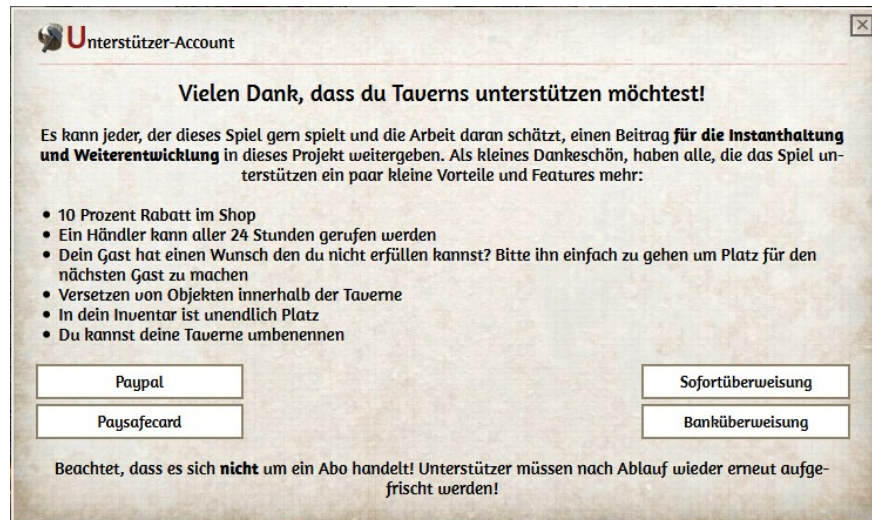
Der Shop bietet Dir die Möglichkeit, eine ganze Reihe von Gegenständen gegen echtes Geld zu erwerben. Im Gegensatz zu den Zunftmeistern ist Taverns eher ein Pay-to-Win Spiel, sprich: Man kann mit Hilfe von Echtgeld sehr wohl leichter und schneller an die Spitze der Highscore-Liste gelangen als ohne.

Bild	Beschreibung	Kosten	Kostenspanne im Spiel
	Mehlsack	1,49 €	151-165 Taler
	Vase mit Blumen	1,99 €	21-45 Taler
	Zucker	1,99 €	200-215 Taler
	Holzvorrat	2,49 €	151-165 Taler
	Wasserfass	2,49 €	51-65 Taler
	Paravent	2,49 €	51-65 Taler
	Kommode mit Kerzen	2,99 €	61-80 Taler

Bild	Beschreibung	Kosten	Kostenspanne im Spiel
	Bierfass	3,99 €	151-165 Taler
	Regal	4,99 €	121-135 Taler
	Weinfass	5,99 €	501-515 Taler
	Weintrauben	7,49 €	751-765 Taler
	Bücherschrank	9,99 €	1001-1015 Taler
	Spieltisch	7,99 €	1201-1265 Taler
	Bett	9,99 €	1501-1515 Taler
	Ofen	14,99 €	3501-3515 Taler
	Luxusbett	14,99 €	n/a
	Stammtisch	16,99 €	4201-4220 Taler

Unterstützer

Um Unterstützer zu werden, kannst Du einen Unterstützeraccount erwerben. Im Gegensatz zu den Zunftmeistern ist der Unterstützeraccount allerdings nur für eine gewisse Zeit verfügbar.



Die Kosten belaufen sich auf:

Zeit	Kosten	Kosten / Monat
1 Monat	10,00 €	10,00 €
2 Monate	20,00 €	10,00 €
3 Monate	25,00 €	8,33 €
4 Monate	35,00 €	8,75 €
5 Monate	45,00 €	9,00 €
6 Monate	50,00 €	8,33 €

Als Unterstützer hast Du folgende Vorteile:

- 10 Prozent Rabatt im Shop.
- Alle 24 Stunden kannst Du einen Händler rufen. Klicke dazu auf einen freien Tavernentisch (*Wenn kein Händler sonst anwesend ist!*).
- Dein Gast hat einen Wunsch, den du nicht erfüllen kannst? Bitte ihn einfach zu gehen, um Platz für den nächsten Gast zu machen.
- Du kannst Objekte innerhalb der Taverne versetzen.
- In Deinem Inventar ist unendlich viel (Naja, wenigstens 100) Platz.
- Du kannst deine Taverne umbenennen.

Wie man sieht, lohnt sich entweder das 3- oder das 6-Monatspaket am ehesten. Bezahlen kann man derzeit via PayPal, via Paysafe-Card, mit Sofortüberweisung oder mit einer ganz regulären Banküberweisung.

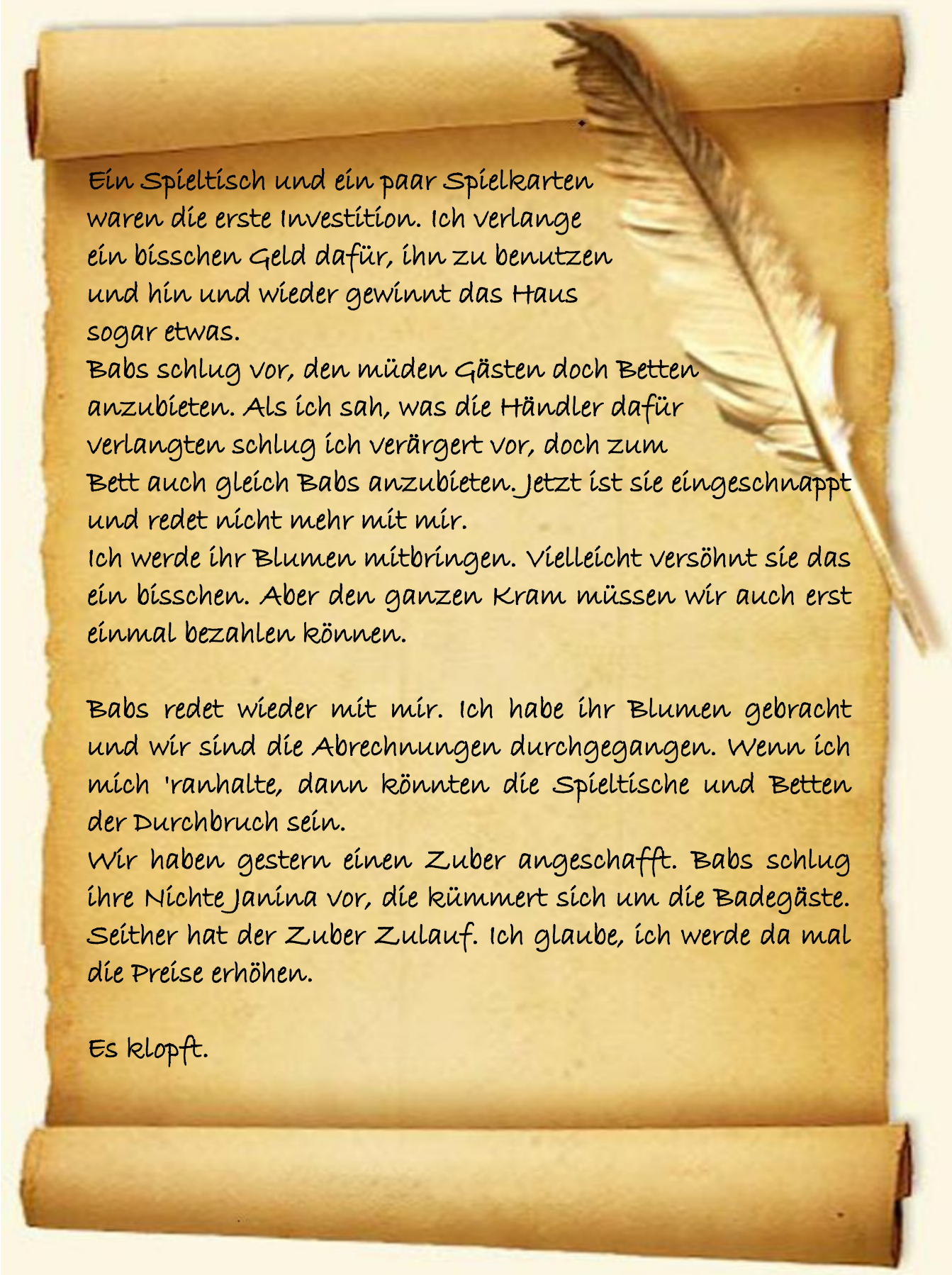
Das Verschiebewerkzeug ist praktisch, aber Du kannst Gegenstände jederzeit ins Inventar aufnehmen und woanders wieder platzieren – daher brauchst Du es eigentlich nicht.

Der Rabatt im Shop ist praktisch, gerade wenn Du dort öfter einkaufst.

Die nützlichste Funktion ist sicherlich, dass Du Gäste wieder hinauswerfen kannst, wenn Du ihren Wunsch ohnehin nicht befriedigen kannst. Damit wird der Platz frei – und vielleicht will der nächste ja wieder ein Bier haben.

Händler kannst Du allerdings nicht mit einem Fußtritt vor die Tür setzen – auch wenn die es wahrscheinlich am meisten verdient haben...

Einen Händler zu rufen hat natürlich große Vorteile, denn dessen Inventar ist immer komplett. Egal, was Du brauchst, dieser eine Händler des Tages hat es!



Ein Spieltisch und ein paar Spielkarten waren die erste Investition. Ich verlange ein bisschen Geld dafür, ihn zu benutzen und hin und wieder gewinnt das Haus sogar etwas.

Babs schlug vor, den müden Gästen doch Betten anzubieten. Als ich sah, was die Händler dafür verlangten schlug ich verärgert vor, doch zum Bett auch gleich Babs anzubieten. Jetzt ist sie eingeschlappt und redet nicht mehr mit mir.

Ich werde ihr Blumen mitbringen. Vielleicht versöhnt sie das ein bisschen. Aber den ganzen Kram müssen wir auch erst einmal bezahlen können.

Babs redet wieder mit mir. Ich habe ihr Blumen gebracht und wir sind die Abrechnungen durchgegangen. Wenn ich mich ranhalte, dann könnten die Spieltische und Betten der Durchbruch sein.

Wir haben gestern einen Zuber angeschafft. Babs schlug ihre Nichte Janina vor, die kümmert sich um die Badegäste. Seither hat der Zuber Zulauf. Ich glaube, ich werde da mal die Preise erhöhen.

Es klopft.

IKEA**Möbel: Individualität kotzt Europa an.**

Die Möbel sind alle ein Feld groß und kosten beim Händler unterschiedlich viel. Soviel hast Du sicherlich schon bemerkt. Was aber kosten sie?

Es scheint, dass es bei den Preisen beim Händler eine ähnliche Kalkulation gibt, wie bei den Preisen, welche die Gäste zahlen. Es gibt also einen Grundpreis + die Gewinnspanne des Händlers.

Die folgende Tabelle ist nun mehr oder weniger geraten und basiert auf Erfahrungswerten. Es gibt hierfür (noch) keine Bestätigung durch den Entwickler. Der Grundpreis wird von mir angenommen, Min und Max sind die beobachteten Preisspannen.










Bild	Möbel	Grundpreis	Min.	Max.
	Blumenvase	20	21	45
	Ausschank	50	51	67
	Paravent	50	51	67
	Kommode mit Kerzenständer	65	66	80
	Regal	120	121	138
	Weinpresse	200	201	215
	Tavernentisch	500	501	515
	Bücherschrank	1000	1001	1015
	Spieltisch	1200	1201	1215

Bild	Möbel	Grundpreis	Min.	Max.
	Bett	1500	1501	1515
	Feuerstelle	2500	2501	2515
	Rundbett	2600	2601	2615
	Ofen	3500	3501	3515
	Zuber	3750	3751	3765
	Stammtisch	4200	4201	4220

Verbrauchsgüter

Verbrauchsgüter sind Waren, die Du immer mal wieder nachfüllen wirst müssen – weil sie sich eben verbrauchen. Sind die betreffenden Gegenstände leer, kannst Du sie einfach entsorgen.

Bild	Name	Beschreibung	Grundpreis	Min.	Max.
	Wasserfass	Das Wasserfass liefert Dir Wasser für 2 Fässer: Du kannst es an der Feuerstelle erhitzen, um einen Zuber zu befüllen, oder Du mischst es mit Mehl und machst Brot daraus im Backofen.	50	51	67
	Mehlsack	Mehl wird beim Backen von Brot im Ofen benötigt. Pro Sack sind 50 Portionen enthalten.	150	151	167
	Holzvorrat	Der Holzvorrat erfüllt seine Aufgabe für die Feuerstelle genauso gut wie für den Backofen.	150	151	167
	Zucker	Zucker kannst Du derzeit zwar erwerben, aber noch nichts damit anfangen. Letztendlich wird er zur Weinherstellung und vielleicht auch für Süßspeisen benötigt werden.	200	201	215
	Bierfass	Das Bierfass enthält genug Gerstensaft für 50 Humpen Bier. Pro Humpen zahlt Dir ein Gast zwischen 6 und 9 Taler.	250	251	265
	Weinfass	Das Weinfass enthält genug Wein für 50 Gläser davon. Pro Glas zahlt Dir ein Gast zwischen 11 und 16 Taler.	500	501	515
	Weintrauben	Die Weintrauben werden für Herstellung von Most verwendet. Pro Glas Most zahlt Dir ein Gast zwischen 17 und 22 Taler.	750	751	765

Beschreibungen

Es folgt nun eine Beschreibung der einzelnen Möbelstücke in nach Kosten aufsteigender Reihenfolge.

Blumenvase

Die Vase ist das erste Dekorationsobjekt. Es handelt sich um eine Bodenvase mit ein paar Sonnenblumen drin. Nicht spektakulär und sie erfüllt auch keine Funktion. Sieht halt hübsch aus.



Ausschank

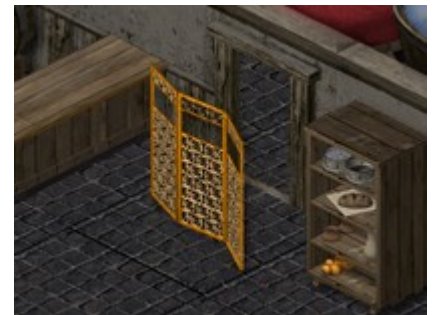
Der Ausschank dient zur Ablage und Bereitstellung von Getränken und Speisen für Deine Gäste. Derzeit erfüllt er keine Funktion. Das wird aber sicherlich noch kommen.

Ausschank-Elemente verbinden sich, wenn sie nebeneinander gestellt und in die gleiche Richtung gedreht werden. Um Ecken zu designen,

hilft es, ein paar mal auf "Ausschank drehen" zu klicken.

Paravent

Ein Paravent – auch als spanische Wand bekannt – ist eine eigentlich erst im Zeitalter des Absolutismus nach Europa gelangte Erfindung der Chinesen. Sie dient als Wind- oder Sichtschutz, beispielsweise für Betten, Rundbetten, Zuber oder ganze Räume.



Kommode mit Kerzenständer

Das zweite reine Dekorationsobjekt ist eine Kommode mit einem Kerzenständer. Sie passt optisch recht gut zum Bücherregal

Regal

Das Regal dient zur Lagerung Deiner produzierten Waren. Dort wird zum Beispiel Brot, welches man im Ofen backen muss, bis zum Verbrauch gelagert. Ohne Regal ist eine Produktion nicht möglich. Jedes Regal liefert 10 Lagerplätze, die beliebig gefüllt werden können. Mehrere Regale liefern entsprechend mehr Lagerfläche.



Weinpresse

Die Weinpresse dient dazu, Trauben in Most zu verwandeln. Eine Portion Trauben wird dabei in eine Flasche Most umgewandelt.

Da die Trauben um die 750-765 Taler kosten, kostet die Herstellung einer Flasche Most um die 15 Taler.

Most kannst Du außerdem weiter zu Wein entwickeln. Allerdings ist das derzeit noch nicht implementiert.



Tavernentisch

Das Herzstück Deiner Taverne ist der Tisch. An jedem Tisch kann eine Gasteinheit Platz nehmen. Ohne einen Tisch gibt es keinen Platz und dementsprechend kommen auch keine Gäste - mehr Tische bedeuten aber auch mehr Gäste, weswegen es lukrativ ist, mehrere Tische aufzustellen.

Bücherschrank

Deine Gäste möchten ab und zu auch nur einen gemütlichen Abend mit einem guten Buch in Deiner Taverne verbringen. Für das Ausleihen von Büchern erhältst Du 2 Taler - und selten ein Trinkgeld. Dafür allerdings genügt Dir ein einziges Bücherregal - es kann alle Gäste versorgen. Und viele Gäste haben oftmals noch den Wunsch nach einem Getränk zu ihrem Buch.

Eine besondere Funktion des Bücherschranks ist es außerdem, dass Du hier selbst Geschichten schreiben und posten kannst. Die Geschichte wird erst geprüft und Du musst Dich natürlich an bestimmte Regeln halten:

- Keine politischen, sinnfreien, pornografischen, gewaltverherrlichenden, provokanten oder beleidigenden Texte! Diese werden ohne Angabe von Gründen deaktiviert!
- Gleiches gilt für Texte, die gegen das deutsche Recht verstoßen!
- Nur selbst erfundene Geschichten/Gedichte, die die Rechte anderer nicht verletzen.
- Die namentliche Nennung von real existierenden Personen ist nicht erlaubt!
- Kein Verwendung von HTML, keine Sonderzeichen.
- Maximale Länge: 99999 Zeichen.



Spieltisch

Der Spieltisch bringt Dir pro Benutzung durch eine Gasteinheit 2 Taler. Ähnlich wie beim Bücherregal verbraucht sich der Tisch aber nicht und liefert daher konstant Einnahmen. Ab und zu verliert der Kunde auch einen höheren Betrag an diesen Spieltisch, welcher dem Haus - also Deinem Konto - gutgeschrieben wird. Dies wird Dir auch mit einem kleinen Infofenster mitgeteilt, sobald der Kunde Platz genommen hat.

Bett

Betten dienen als Übernachtungsmöglichkeiten. Möchte der Kunde eine Nacht in Deiner Taverne verbringen, so kannst Du ihm diesen Wunsch mit einem Bett erfüllen.

Dafür bezahlt er wenigstens 19, mitunter aber bis zu 25 Taler. Jede Gasteinheit ist 3 Stunden (180 Minuten) im Bett und belegt dieses für die Zeit.



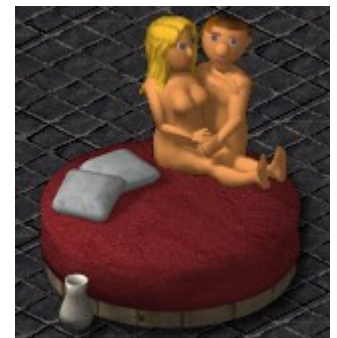
Feuerstelle

An der Feuerstelle kannst Du derzeit Wasser für den Zuber erwärmen. Das kostet 1 Wasser und 1 Holz und Du brauchst natürlich ein Regal. Die Produktion ist in 2 Minuten geschafft, also kannst Du meistens, wenn Du kein Wasser vorrätig hast, den Kundenwunsch trotzdem erfüllen. Später wirst Du hier mehr zubereiten können.

Rundbett

Das Rundbett wird von den meisten Spielern auch als Lotterbett bezeichnet. Das Rundbett befriedigt den Wunsch des Kunden nach einem Schäferstündchen. Der Kunde steht dabei 60 Minuten und bringt etwa 20-30, vielleicht auch 35 Taler ein. Damit ist das Rundbett wesentlich lukrativer als das normale Bett.

Diesen Wunsch haben nur männliche Kunden.



Ofen

Der Ofen dient derzeit vor allem dazu, Brot zu backen. Das dauert 10 Minuten und kostet 1 Holz, 1 Mehl und 1 Wasser. Du brauchst natürlich ein Regal, um das Brot auch zu lagern.

Brot bringt Dir zwischen 7 und 11 Taler ein, wovon Du allerdings die Kosten der Zutaten noch abziehen musst.

Sobald Du viele Tische Dein Eigen nennst, wirst Du mit einem Ofen aber kaum genug Brot herstellen können, um wirklich alle

Kunden zufriedenzustellen...

Zuber

Der Zuber gibt dem Kunden die Möglichkeit, ein heißes Bad zu nehmen. Dafür benötigst Du heißes Wasser (Siehe Feuerstelle) im Regal. Damit der Kunde nicht so einsam ist, geht ihm jemand hilfreich zur Hand.

Zubern kostet nur die Produktion des Wassers und bringt pro Nutzung zwischen 17 und 25 Talern ein. Der Kunde bleibt 30 Minuten in der Wanne, dann wird sie wieder frei.

Diesen Wunsch können nur männliche Kunden haben..



Das Luxusbett



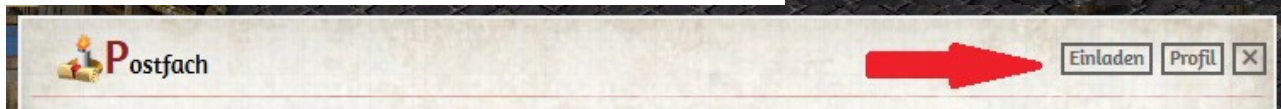
Das Luxusbett gibt es derzeit nur im Shop und nicht etwa beim Händler zu kaufen. Es befriedigt ebenso wie das normale Bett das Schlafbedürfnis Deiner Gäste (und bringt Dir dieselbe Menge Taler ein) mit einem großen Unterschied: Die Gäste brauchen hier nur 1,5 Stunden (90 Minuten) um sich auszuruhen.

Damit hat das Luxusbett praktisch die doppelte Kapazität des normalen Bettes.

Später wird das Luxusbett auch über bestimmte Quests erspielt werden können. Diese Quests sind allerdings derzeit noch nicht implementiert.

Der Stammtisch

Über einen Stammtisch kannst Du andere Spieler in Deine Taverne einladen – also es können andere Spieler Deine Taverne ansehen. Machen können sie dort derzeit noch nichts. Später wird es eventuell auch möglich sein, dass andere Spieler dort etwas konsumieren oder etwas verkaufen.



Du lädst einen Spieler ein, indem Du auf den Spielernamen in der Highscore-Liste, am Stammtisch (über dem Chat) oder im Chat klickst und dann im Postfach oben auf "Einladen" klickst.

Wirst Du selbst eingeladen, erscheint diese Einladung rechts unten auf dem Bildschirm.

Du wurdest von **Thomas der Graue** eingeladen!
annehmen | ablehnen

Ein paar Besonderheiten

Schwierigkeiten beim Aufstellen

Eines der Kernprobleme besteht im Aufstellen der Möbel. Da der Mauszeiger genau **über** dem jeweiligen Feld sein muss, man selbst die Sache jedoch aus **isometrischer** Perspektive sieht, muss man beim Aufstellen eines Möbelstücks (oder Verbrauchsgutes) immer links oberhalb des Zielfeldes zielen.

Daher ist es dringend notwendig, die Räume von unten nach oben zu befüllen, sonst gerät man schnell in eine Sackgasse, weil sich Gegenstände nicht platzieren lassen.

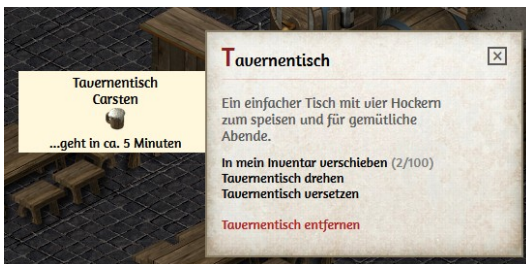
Als Unterstützer kann man das Problem umgehen, indem man Gegenstände verschiebt.

Als Nichtunterstützer muss man die Gegenstände ins Inventar verschieben und erneut platzieren.



Was wird verbraucht?

Der Verbrauch bei Bier- und Weinfässer ist einfach gehalten: Pro serviertem Getränk geht eine Portion aus dem jeweiligen Fass drauf. Hast Du mehrere Fässer in Deiner Taverne platziert, dann wird immer das Fass mit dem niedrigsten Füllstand weiter geleert. Das gilt inzwischen auch für Holzvorräte, Mehlsäcke und Wasserfässer.



Die Geister, die ich rief...

Manchmal sitzen in Deiner Taverne Geister. Du fährst mit der Maus über einen leeren Tisch und Dir wird angezeigt, dass da ein Manfred oder so sitzt, der etwas möchte – klickst Du aber drauf, dann erscheint nur das leere Tischfenster.

Das ist ein Bug. Wahrscheinlich wurde irgendwas nicht richtig geladen. Probiere mal den Cache Deines Browsers zu löschen. Manchmal werden die Gäste dann nach einem erneuten Login sichtbar. Manchmal bei einer Aktualisierung. Manchmal auch gar nicht. Zum Glück hatte ich noch nie einen unsichtbaren Händler...

Zechpreller

Manchmal kommt es zu Zechprellerei – also ein Gast nimmt zwar fröhlich seinen Drink entgegen, "vergisst" aber zu zahlen. Ich bin mir nicht wirklich sicher, ob es sich dabei um ein Feature oder einen Bug handelt. Kommt es häufig vor, ist es sicher ein Bug, dann melde Dich bitte mal bei Thomas oder den Moderatoren im Chat.

Angeschmiert!

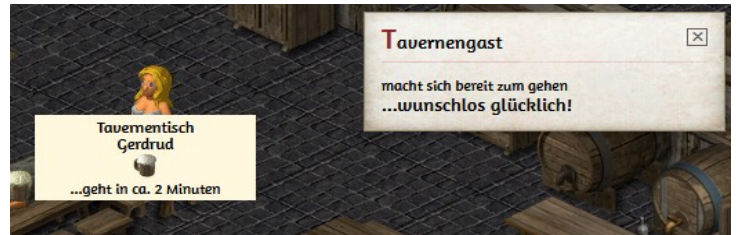


Manchmal kommt es vor, dass Du den Ausschnitt verschieben willst und stattdessen alle Texte und sogar Grafiken irgendwie markierst. Das lässt sich einfach beheben, indem Du den Chat einmal auf- oder zuklappst. Alternativ auf die Deckleiste (die Zeile in der "Stammtisch (X Spieler online)" steht), klicken. Dann verschwinden die Markierungen wieder.



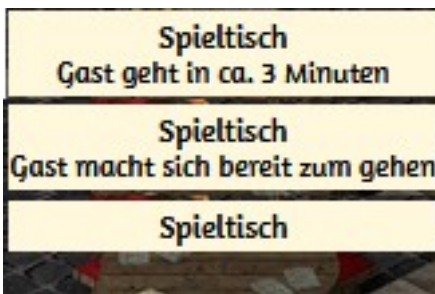
Der Willenlose

Manche Gäste sind schon sehr komisch: Man fährt mit der Maus über sie und sie wollen ein Getränk und noch fünf Minuten bleiben. Klickt man sie an, sind sie wunschlos glücklich und wollen gleich gehen. Dabei scheint es sich auch um einen sehr selten auftretenden Bug zu handeln. Was aber zählt ist die Information beim Anklicken: Die verschwinden wenigstens auch gleich wieder.



Wann geht der endlich?

Zu den Effekten, die man schnell kennenlernt, gehört auch die sehr ungefähre Zeitberechnung in Taverns. Wie lange ein Gast bleibt bzw. wann er geht wird ja anhand von kurzen Sätzen im Mouseover eingeblendet. Am Tavernentisch verschwindet der Gast kurz nach der Einblendung *... ist beschäftigt*. Bei Spieltischen, Betten, Zubern und Rundbetten ist es jedoch so, dass die Angabe wirklich nur ungefähr gemeint ist.




ca. 3 Minuten meint, in 3-4 Minuten. Kann aber auch in 2:30 sein.

Die weiteren Stufen nun stehen für etwa noch eine Minute und die letzte kann ebenfalls alles von einer Minute bis hin zu nurmehr ein paar Sekunden bedeuten. Was bleibt, ist die Erkenntnis, dass ein Gast, der noch 2 Minuten da ist und auf einen Platz, beispielsweise am Spieltisch, wartet, nicht zwingend einen bekommt – auch wenn der zweite Gast, der schon am Spieltisch ist nurmehr 2 Minuten bleibt

oder sich sogar zum gehen schon bereit macht. Diese Unsicherheit macht es recht schwer, die Kunden aufeinander zu timen.

Einfacher ausgedrückt: Ein Kunde, der noch 2 Minuten auf den Zuber wartet, wird den Zuber, der in 2 Minuten frei wird, nicht bekommen. Und gerade beim Zuber würde ich keine Sperenzchen wagen, sonst wird das Badewasser kalt...

A scroll of aged, yellowish parchment is unrolled, showing several paragraphs of handwritten text in a cursive script. A single quill pen lies diagonally across the right side of the scroll. The parchment has a slightly textured appearance with some darker spots and a small hole near the top right.

Letzte Nacht war Babs bei mir. Sie erzählte mir etwas von Sehnsucht und Einsamkeit und so blieb sie die ganze Nacht.

Janina hat heute morgen bereits die Weingläser poliert, als wir endlich aufgestanden sind. Sie warf uns einen verschmitzten Blick zu und schlug vor, wir sollten noch baden gehen bevor die ersten Gäste kommen. Das taten wir dann.

Am Abend waren dann die Templer da. Ich bezahlte meine Schulden aber ich bin schon wieder dabei, mir die Haare zu raufen.

Was bringt es mir denn ein, wenn ich ein Bier verkaufe? Was bringt mir der Wein. Und sollte es vielleicht griechischer sein?

Babs hat vorhin geklopft und ich habe sie hereingelassen. Jetzt kniet sie im Bett und wartet auf mich – ich glaube, ich sollte morgen mal wirklich nachrechnen...

Was das wieder kostet..?

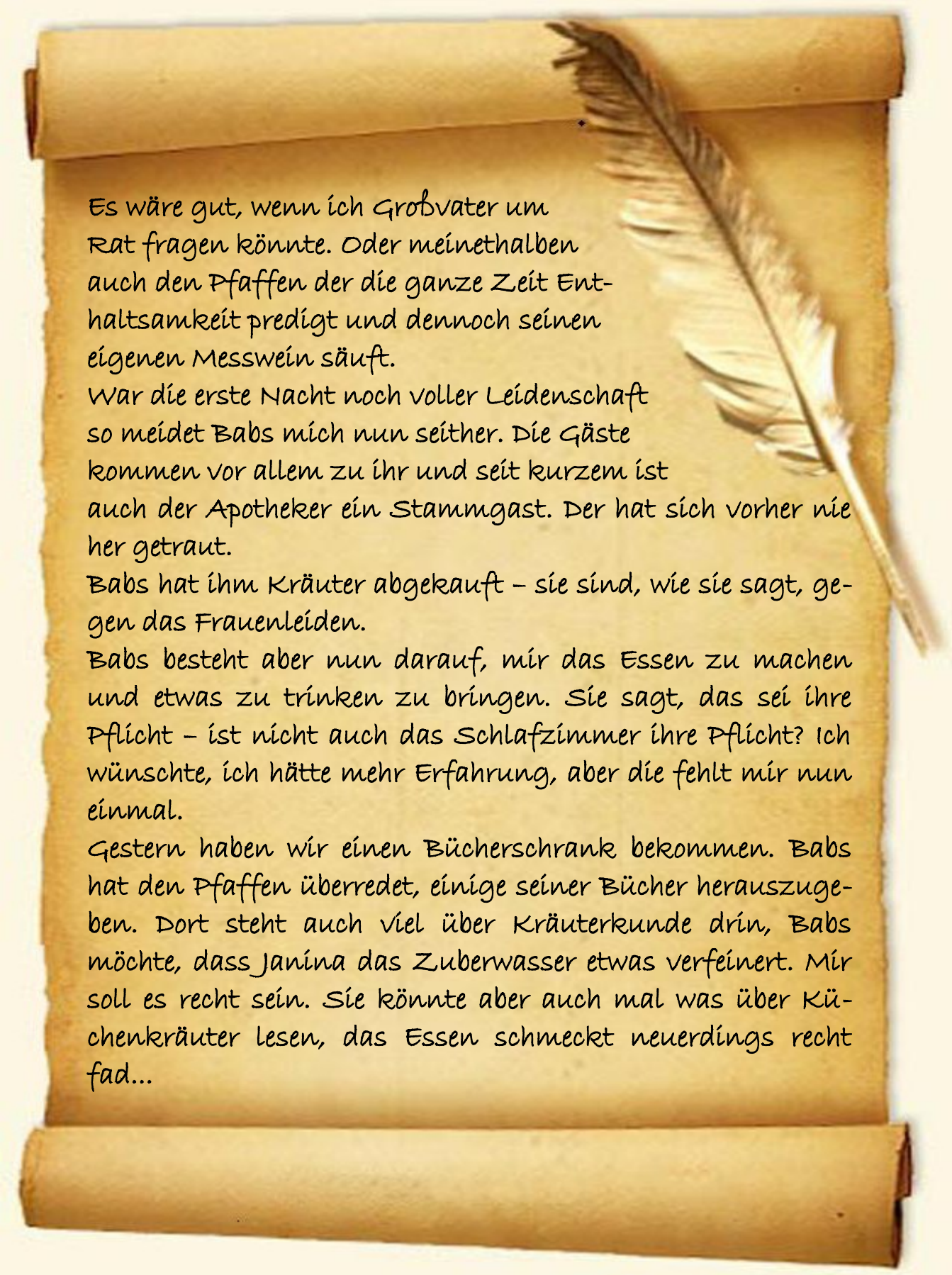
Die Kosten-Nutzenrechnung ist bei *the Taverns* nicht sehr durchsichtig, weil man genau den Geldfluss im Auge behalten muss und die Preise ein bisschen zufallsgesteuert sind. Natürlich gibt die Kundschaft gerne auch mal ein Trinkgeld, aber auch die Händler verlangen unterschiedliche Preise. Im Folgenden liste ich mal die Gegenstände und die ungefähren Preisspannen auf, die beim Händler so verlangt werden.

Gegenstand	Inhalt	Kosten gesamt	Kosten / Einheit	Verkauf / Einheit	Gewinn / Einheit
Bier	50 Liter	251-265	5-5,3	6-9	1-4
Wein	50 Liter	501-515	10-10,3	11-14	1-4
Most	50 Flaschen	750-765	15-15,3	14-22	-1(!) - +7
Brot	1 Mehl	151-165	7-8	8-11	1-4
	1 Wasser	51-67			
	1 Holz	151-165			
Baden (Zuber)	1 Wasser	51-67	4,3-5	15-25	10-20
	1 Holz	151-165			
Spielen	∞	1201-1215*	keine	2	2**
Bücher	∞	1001-1015*	keine	2	2
Bett	∞	1501-1515*	keine	19-25	19-25
Rundbett	∞	2601-2615*	keine	20-30	20-30
Anmerkungen:					
*	Die Kosten sind als Anschaffungskosten für das Möbelstück zu betrachten. Sobald es angeschafft wurde, entstehen gar keine Kosten mehr. Daher amortisieren sich diese Gegenstände nur und sind dann reine Gewinnbringer.				
**	hier verliert im Schnitt jeder Dreißigste Spieler zwischen 5 und 35 Taler – die natürlich dem Gewinn zugute kommen.				

Wie man unschwer erkennen kann, ist der Gewinn pro Verkauf eher bescheiden. Ein Bierfass bringt so in Summe mindestens 50 Taler Gewinn ein, beim Weinfass ist es im Schnitt etwas mehr.

Langfristig bringen Spieltische und Rundbetten deutlich mehr Gewinn, als der Getränkeverkauf. Bier- und Weinfässer bringen recht sicher wenigstens 50 Taler Gewinn und können bis zu 200 Taler einbringen. Praktisch werden diese beiden Extremwerte allerdings nie erreicht, weil mehr als die Hälfte, aber sicher nie alle Kunden recht großzügig mit dem Trinkgeld sind.

Brot ist ein schwieriges Thema, weil man nur wenig Brot herstellen kann (Maximal 6 Stück pro Ofen pro Stunde) und die Produktionskosten den Gewinn auf ebenfalls 1-4 Taler senken. Um Grunde nimmt man also mit Brot das gleiche ein, wie mit Bier, allerdings über einen wesentlich längeren Zeitraum gestreckt.

A scroll of parchment with a quill pen resting on it. The parchment is aged and has a slightly wavy texture. The quill is dark and has a fine, feathered texture. The text is written in a cursive script.

Es wäre gut, wenn ich Großvater um Rat fragen könnte. Oder meinethalben auch den Pfaffen der die ganze Zeit Enthaltensamkeit predigt und dennoch seinen eigenen Messwein säuft.

War die erste Nacht noch voller Leidenschaft so meidet Babs mich nun seither. Die Gäste kommen vor allem zu ihr und seit kurzem ist auch der Apotheker ein Stammgast. Der hat sich vorher nie her getraut.

Babs hat ihm Kräuter abgekauft – sie sind, wie sie sagt, gegen das Frauenleiden.


Babs besteht aber nun darauf, mir das Essen zu machen und etwas zu trinken zu bringen. Sie sagt, das sei ihre Pflicht – ist nicht auch das Schlafzimmer ihre Pflicht? Ich wünschte, ich hätte mehr Erfahrung, aber die fehlt mir nun einmal.

Gestern haben wir einen Bücherschrank bekommen. Babs hat den Pfaffen überredet, einige seiner Bücher herauszugeben. Dort steht auch viel über Kräuterkunde drin, Babs möchte, dass Janina das Zuberwasser etwas verfeinert. Mir soll es recht sein. Sie könnte aber auch mal was über Küchenkräuter lesen, das Essen schmeckt neuerdings recht fad...

Guter Rat ist Teuer – Tipps für den Spielstart

Ein paar Tipps für den Spielbeginn:

1. Folge dem Tutorial. Die letzte Aufgabe des Tutorials ist es, 1.000 Goldmünzen zu sammeln. Das wird eine ganze Weile dauern, weil Du immer wieder Getränke nachkaufen musst.
2. Hab Geduld.
3. Kaufe anfangs immer nur Getränkefässer nach. Mir ist klar, dass der Händler viele tolle Sachen hat, aber bleibe erst einmal bei den Getränken. Ein Bier- oder Weinfass bringt Dir einen Gewinn von ca. 50-100 Talern ein – der Rest geht für das nächste Bier- oder Weinfass drauf. Wenn Du das versäumst, landest Du in einer Sackgasse.
4. Achte darauf, dass Du wenigstens das Geld für ein Bierfass übrig hast, bevor Du in Möbel investierst. Dir bringen 10 Tavernentische nichts, wenn Du die Gäste nicht versorgen kannst.
5. Langfristig solltest Du immer 800 Goldmünzen im Säckel haben, damit Du jederzeit ein Bier- und ein Weinfass nachkaufen kannst.
6. Übrigens – auch die auf den Tischen liegenden Gäste haben noch Trinkbedürfnisse. Meistens jedenfalls.
7. Läuft es grad sehr gut und Du hast auch gerade Zeit zu spielen, versuche Dir einen Vorrat anzulegen. Nichts ist ärgerlicher, als Geld und Gäste, aber keinen Händler zu haben. Ein oder zwei Fässer genügen anfangs normalerweise.
8. Rechne lang- und nicht kurzfristig. Zwar bringt ein Bett auf einen Schlag 20-25 Taler ein, aber es ist dann auch für 3 Stunden belegt. Ein Spieltisch bringt zwar nur 2 Taler ein, aber der Tisch ist nach 5 Minuten wieder frei, was Dir – bei konstantem Spiel – 72 Taler in 3 Stunden einbringen kann.
9. Für Punkt 8 habe ich auch lange gebraucht. Habe also Geduld.
10. Frag in der Community nach. Die Leute sind durchweg sehr liebenswert und helfen Anfängern gerne weiter.
11. Melde Dich im Forum an und halte Dich über weitere Entwicklungen auf dem laufenden. Das Spiel ist nach wie vor in der Entwicklung, daher kann sich jederzeit etwas ändern.
12. **Der Anfang ist zäh**, das ist bekannt. Suche Dir kleine Zwischenziele, wie hier mal einen Ausschank oder einen Tavernentisch nach dem nächsten.
13. Der Händler ist leider sehr unzuverlässig. Er hat auch gerne mal über Stunden hinweg keine Getränkefässer dabei. Lass' Dich nicht unterkriegen, irgendwann kommt wieder einer. Vielleicht wäre eine kleine Spielpause nicht schlecht?
14. Die Zahl Deiner Tische bestimmt, wie viel Kundschaft da sein kann und damit auch, wie rund Deine Taverne läuft. Erfahrungsgemäß beginnt mit dem zehnten Tisch die Taverne tatsächlich ein bisschen hektisch zu werden. Die ganz großen Spieler haben derzeit (Stand Ende September 2019) so um die 30 Tische im Einsatz. Die Spielweise ändert sich dann von "Wann kommt der nächste Kunde?" hin zu "Wann kommt der nächste Händler?"

A scroll of aged parchment with a quill pen resting on it. The parchment is unrolled, showing handwritten text in a cursive script. The quill is positioned diagonally across the right side of the scroll.

Es ist schon seltsam, wie das Leben so spielt. Gekommen aus dem heiligen Land wollte ich nur mein Erbe antreten und nun habe ich sogar meine Frau von meinem Großvater geerbt.

Vor fünf Wochen gaben Babs und ich uns das Jawort – ein rauschendes Fest war im 'vollen Krug' die Folge. Seither allerdings schmeckt mir das Essen nicht mehr so gut wie zuvor. Janina und Babs wechseln manchmal bedeutungsvolle Blicke, wenn ich den Raum betrete – gerade so, als ob sie etwas geredet hätten, was ich auf keinen Fall erfahren darf.

Neulich war der Apotheker da und Babs brachte ihm einen Bierkrug nach dem nächsten. Ich habe aber nicht bemerkt, dass sie ihn auch kassiert hätte.

Jetzt sitze ich hier, das Abendessen war fad und ich wollte mich eigentlich um die Abrechnung kümmern, aber ich kann mich nicht so recht konzentrieren. Babs sagte, sie kümmere sich schon um alles. Das will ich doch hoffen, ich...

Mir ist so elend.

Ich muss den Apotheker suchen.

Links, wo, drei, vier! – Nützliche Webseiten

Anmeldeseite: <https://www.das-neue-land.de/taverns/login.php>

Derzeit geht die Anmeldung noch über den Zunftmeisterserver. Das ändert sich aber sicherlich irgendwann, halte Dich auf dem Laufenden.

Forum: <https://the-taverns.de/forum/>

Im Forum diskutiert die Community mit den Entwicklern zusammen das Spiel. Ideen werden eingebracht und diskutiert und natürlich ist auch Raum für Spiele, Spaß und privaten Kram. Hier dokumentieren die Entwickler auch kurzfristige Änderungen am Spiel – Schau' doch einfach mal rein!

Werbeblock...

Der Autor dieses Dokumentes hat das Spiel über die Plattform Pweet (→ www.pweet.net) vom gleichen Entwickler kennengelernt. Dort wiederum ist er über ein anderes Browsergame gelandet und weil er selbst Let's Plays zu Computerspielen macht... Ach, das führt zu weit.

Wer sich für Lastknightniks Hobby (-Arbeit?) interessiert, der kann sich ja mal folgende Websites ansehen:

- [Homepage](#) mit allen aktuellen Let's Plays. Die Seite soll nach und nach auch weiter wachsen. Anstehende Let's Plays sind in einem integrierten Kalender hinterlegt.
- [Youtube-Channel](#) mit sämtlichen Videos und Playlists. Die einzelnen Spiele sind in der Regel als Playlist sortiert: So kann man sie sich leichter nacheinander ansehen.
- Es existiert auch ein umfangreiches [Wiki zum Let's Play Minecraft in Lauras Welt](#).
- Alternativ findet Ihr News auch in seinem [Auftritt bei Pweet](#).

Lastknightnik macht seine Let's Plays hauptsächlich zu Retrospielen der 80er und 90er Jahre. Minecraft (von 2009) ist tatsächlich das derzeit modernste auf seinem Kanal. Wünsche, bestimmte Spiele zu aufzunehmen, werden dankend entgegengenommen.

Dank

Ich möchte mich insbesondere beim Spieler *nappi* bedanken, der den Text unermüdlich nach Fehlern durchsucht hat. Und natürlich bei *Thomas* für die Gelegenheit, das Handbuch zu verfassen.

Rechtliches

Hinweis: Der Text enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte der Autor keinen Einfluss hat. Deshalb übernimmt der Autor für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr.

Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar.

Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

Die Rechte am Spiel The Taverns bleiben unangetastet. Dieses Dokument ist als Mitschrift eines Mitspielers zu verstehen und berührt keine Rechte, insbesondere keine Urheberrechte der Firma *online medien schwarze*. Die Screenshots entstammen dem Spiel und sind damit rechtlich Eigentum der Firma *online medien schwarze*.

Der Text unterliegt dem deutschen Urheberrecht, orientiert sich allerdings an der CC0 1.0 Universell (CC0 1.0) Public Domain Dedication. Er darf frei vervielfältigt werden, sofern der Autor und seine Website (<http://lastknightnik.eu>) dabei genannt werden.



