

Arbeitspapier TW

Für die Faulen und Wissenden unter Euch möchte ich es kurz machen: eigentlich benötigt man um einen TW zu gewinnen nur zwei Dinge – Kommunikation und Disziplin. Damit wäre eigentlich alles gesagt. Wer es ein wenig ausführlicher mag, möge bitte weiter lesen.

Der TW hat 3 Phasen:

1. Die Anmeldung

Je mehr Teilnehmer sich anmelden, desto höher wird die angemeldete GM. Der Vorteil davon sind die besseren Preise. Der Nachteil daran ist, der bessere Gegner. Ab 120 Mio GM muss man davon ausgehen, dass der Gegner weiß, was er tut.

2. Das Setzen der Defensive (DEF)

Nach der Anmeldung wird bestimmt, wie viele Einheiten man pro Feld zu setzen hat – dazu teilt SWGOH die Teilnehmerzahl des Gegners mit weniger Teilnehmern durch 2. Sprich: wenn man 20 Einheiten pro Feld setzen muss, hat die kleiner, angemeldete Gilde 40 Leute bereitstellen können.

3. Kämpfe in der Offensive (OFF)

Hier geht's dann zur Sache. Man hofft, dass möglichst viele eigene Truppen stehen bleiben und man möglichst viele Gegnerische wegräumt

Soviel mal zu den Basics, die jeder kennen sollte.

Bei jedem TW werden immer wieder dieselben Fehler gemacht, obwohl eben diese einer Gilde mit über 100 Mio GM nicht mehr passieren dürften:

- **„Ich hab mich nur so angemeldet“** – um die anderen dafür arbeiten zu lassen, dass Du nette Preise bekommst? Das ist nicht nett. Gewinnen geht nämlich nur gemeinsam. Nur, wenn ich in der Lage dazu bin, etwas in die Def zu setzen UND im Angriff mitzuwirken, sollte ich mich zum TW anmelden (es gibt eine Ausnahme – dazu gleich bei „alles in der Def“). Meine Gilde verlässt sich auf mich und deshalb ist es unfair, die anderen im Regen stehen zu lassen (gilt übrigens auch für den TB).

- **„Das hab ich nicht gewusst“** – geht mal gar nicht. Also rein technisch nicht. Jeder hat Discord und ist darüber auch zu erreichen. Dort kann man bereits ganz viele vorgefertigte Infos abrufen. Und ansonsten auch direkt einfach fragen. Übrigens, es wird von keinem erwartet, 24/7 vor Discord zu sitzen und mitzulesen. Aber gerade zu TW/TB Zeiten, wäre es schön, wenn wenigstens der Rundruf @everyone von jedem wahrgenommen würde. Bitte.

mein name ist near dark. das 'l' steht für gefahr! – find me on discord: near__dark#2617

- **„Jetzt probier ich mal“** – bitte nicht! Jeder der hier ist, spielt lange genug SWGOH, um zu wissen, was funktioniert bzw. was eben nicht. Wenn da ein Revan steht, brauche ich mit meinen Bounty Hunttern, auch wenn ich sie noch so sehr mag, nicht daher kommen. Jeder Kampf, der nicht auf den ersten Versuch gewonnen wird, bringt weniger Punkte und kostet ein Team, das man später noch brauchen könnte. Solltet ihr Euch beim Kämpfen unsicher sein, was der ideale Counter ist, einfach den Bot, einen Mate oder die Counterliste zu Rate ziehen. Bitte keine Experimente – macht die lieber in Eurer Arena oder im Galactic Walk ;).
- **„Der war auf einmal so schnell“** – was jeder aber halt schon vorher nachschauen kann. Wenn man länger auf einen Gegnertoon vor dem Kampf in der Übersicht drauf klickt, bekommt man alle Statistiken: Tempo, Gesundheit, Schutz und Schaden. Dementsprechend kann ich einschätzen, ob ich mit meinen Toons weiter komme oder eben halt auch nicht.
- **„Ich war das nicht“** – immer wieder werden Gegner angespielt. Völlig unnötig. Es kann immer mal wieder vorkommen, dass man sich selbst überschätzt, und der Gegner doch stärker ist, als das man eigentlich gedacht hat oder man auch einfach vom RNG überrumpelt wird. Sofern man keinen maßgeblichen Schaden machen kann (z.Bsp. den Leader ins Jenseits scheucht oder 2 Supertoons erledigt), sollte man immer auf „Rückzug“ klicken bzw. das Spiel gewaltsam beenden (Siehe Flugmodus: <https://www.youtube.com/watch?v=PDdyIBDemOY>). Wieso? Ganz einfach: der Gegner macht beim nächsten Kampf genau an der Stelle weiter, an der er aufgehört hat – mit sämtlichen verdienten Boni, Zugleistungsgewinnen, OffenseUps, usw... Dadurch werden angespielte Gegner massiv schwerer zu besiegen. Vor allem Revans, Schwestern und auch BHs machen angespielt mal wirklich überhaupt keinen Spaß. Deshalb immer lieber gleich im Flugmodus spielen.
- **„Ich hab doch alles in der Def“** – ist in der Regel ok, wenn man am Wochenende was vor hat, sterbenskrank darnieder liegt, die Frau mit dem Nudelholz droht oder von mir aus auch einen (sehr) schweren Motorradunfall hatte. Aber in der Regel sollte jeder und jede 4+1 spielen. Dies hat den einfachen Grund, dass dadurch eine größere Breite an Toons und Nutzungszeiten zustande kommt. Jeder Spieler ist auf seine Art eigenwillig und es ist halt schwierig, wenn gerade der, der mit modden nix am Hut hat alles in die Def stellt (das ist nur ein Beispiel). Dafür der Supermodder seine Teams quasi unter Wert gewinnen lassen muss. In der Breite gewinnt man den TW. Deshalb bitte kurz einen der Generäle informieren, wenn man ausnahmsweise mal alles in die Def stellt.
- **„Was ist denn dieses 4+1 von dem der kleine near__dark immer erzählt“** – Jeder Teilnehmer sollte dazu in der Lage sein, 4 Teams + 1 Flotte zu stationieren und

mein name ist near dark. das 'l' steht für gefahr! – find me on discord: near__dark#2617

mit 4 Teams und einer Flotte anzugreifen. Die Starken helfen dabei den Schwachen (einer mit 1,5 Mio GM kann vielleicht nur 2+1, dafür aber jemand mit 4 Mio GM halt 6+1). In der Def stationiert man nach Vorgabe und überlegt, wann man denn dazu kommt, anzugreifen. Setze ich meine eher schwächeren Teams in der Def, hab ich starke für den Angriff und andersherum. Hier sollte jeder für sich seine Mitte finden.

- **„Ich hab doch keine Zeit“** – wirklich nicht? Wenn man 4+1 gesetzt hat, sind es in der Tat nur 4+1 Kämpfe, die man auch in der Off erledigen muss (gerne mehr). Das macht man in der Arena jeden Tag. In der Flotte sogar mehr. Das einzige was ein wenig doof ist, mag der Umstand sein, dass ich alle 2, 3 Stunden mal in den TW rein schauen sollte, um zu sehen, ob ich was bewegen kann (dazu mehr unter „Wie bitte“).
- **„Wie bitte“** – Kommunikation ist super wichtig: ein Revan zur rechten Zeit hilft einem, wichtige Hürden zu nehmen. Entsprechend wäre es super, wenn die Erreichbarkeit über die 24 Stunden Dauer über Discord ein wenig besser wäre. Relevant ist dabei nicht das Geplapper sondern vor allem die Aufrufe (wie bereits erwähnt) @everyone.
- **„Wann sehen wir uns denn“** – es ist von massiv strategischem Vorteil, wenn P1 und P2 (egal ob oben oder unten) möglichst schnell fallen. Wie bei einem Raid wäre es deshalb Klasse, wenn möglichst viele bereits am Abend des TW-Starts reinschauen könnten, um zu sehen, ob sie ein passendes Gegner team finden.
- **„Ich kann das aber nicht“** – es fällt immer wieder auf, das es Mates gibt, die möglichst viel in der Def einsetzen, um ja nicht kämpfen zu müssen, weil sie Angst vorm scheitern haben. Das ist nicht schlimm. Aber eigentlich absolut unnötig. Mit den Tipps hier (Flugmodus, Countertabelle, Tempo checken, ...) müsste es eigentlich ohne grosse Probleme klappen. Und sowieso ist über Discord eigentlich immer jemand erreichbar, den man einfach, auch gerne via PN, fragen kann.
- **„So ein Scheiss aber auch“** – kein Ding, bei jedem läuft mal was schief. Nie verzagen und nie nachlassen.