



Gildenregeln (Beispiel einer strengen Gilde)

(Auszug aus Beitrag Nr. 125 beim Forum für Aussteiger)

Auszug aus den Raidregeln einer Gilde:

Eure Bewerbung zur Gildenmitgliedschaft sollte folgende Punkte beinhalten:

- Motivation zum Gildenbeitritt, Ziele in WoW und Caedes
- Klasse, Level, Skillung, Link zur Armory
- Raiderfahrung / vorherige Gilden (Server)
- Heroic-Keys / Pre-Quests
- ein paar persönliche Details (Alter, Hobbies u.s.w.)
- Spielgewohnheiten (Dauerzocker, Casualplayer, PvP-Liebhaber, Raidfanatiker, Rollenspieler u.s.w. Winken)

Unsere Raidzeiten: Mo-Fr 19-23 Uhr %26 So 16-23 Uhr mit Pause (wünschenswert ist hier Teilnahmemöglichkeit an mindestens 3 Terminen)

Bitte habt Verständnis wenn bei uns die Antwort auch einmal ein Weilchen dauern kann, wir raiden zur Zeit sehr intensiv.

Wichtige Aufnahmekriterien sind für uns:

- Equip (welches, wie passend und geeignet zur Skillung)
- Sockelungen und Verzauberungen (geeignet, bestmöglich oder eher mal kurz draufgemacht...?)
- Skillung (durchdacht, raidoptimiert, oder eher ein wenig ahnungslos Punkte verteilt?)
- Eure Angaben in Bezug auf Raiderfahrung, Spielweise und Verfügbarkeit für den Raid
- Laufen noch andere Bewerbungen? Wenn ja, bei welchen Gilden?

noch ein Auszug aus einer WoW-Gildenseite:

Raid Regeln:

Hauptsächlich orientieren wir uns in World of Warcraft am PVE-Content, was gelegentliche PVP-Events aber nicht ausschließt. Da wir immer bestrebt sind neue Inhalte des Spiels zu erschliessen, nehmen

die Raids viel Zeit und Aufwand in Anspruch. Wer also schon nach ein paar Wipes die Lust verliert oder zu hohe Reparaturkosten beklagt, ist hier definitiv fehl am Platz. Die unten aufgeführten Regeln sind für jedes Mitglied von Ruf der Rache verbindlich und müssen eingehalten werden. Verstöße gegen diese Regeln führen zu gildeninternen Strafen bis hin zum Ausschluss aus der Gilde.

1.Allgemein

1.1 Community:

Jedes Mitglied sollte sich seinen Raidteilnehmern gegenüber fair und kameradschaftlich verhalten. Das gilt auch für Handel mit Spielern, die nicht dem Raid angehören, da ihr mit eurem Handel das Raid repräsentiert. Ihr solltet versuchen, euch bestmöglich in die Community zu integrieren, da ihr es sonst schwer haben werdet akzeptiert zu werden. Spieler die nur zu den Raids online kommen und nichts zum Gildenklima beitragen, werden nach Absprache mit der Community ausgeschlossen. Durch regelmäßiges Besuchen des Forums, des Teamspeaks und allgemeine Hilfsbereitschaft (PvP,5er-Instanzen,Farmen) werdet ihr es nicht schwer haben, Teil der Community zu werden.

1.2 Forum/TS:

Das Anmelden und der regelmäßige Besuch des Forums ist Pflicht. Während eines Raids ist die Anwesenheit im TS Pflicht...

1.3 Aktivität:

Eine nahezu 100% Raidteilnahme ist Pflicht. An diesen Tagen ist Raid %3E RL !!!
Ihr habt 4 Tage die Woche Zeit eure Oma zu besuchen, Saufen zu gehen oder die Freundin zu treffen. Wenn ihr das nicht aufbringen könnt und unter eine Attendance von 85% fällt, habt ihr kein Anrecht mehr auf Loot.

Zu lange und/oder unentschuldigte Abwesenheit führt zum Ausschluss aus dem Raid.

1.4 Termine/Abwesenheit

Jeder Spieler muss sich für die anstehenden Raids anmelden oder abmelden. Längere Abwesenheit ist dem Raidlead mitzuteilen.

In allen 10/25er Raids herrscht Raidpflicht, d.h. wer online ist, hat mitzuraiden, sofern er gebraucht wird. Ausnahmen müssen mit dem Raidlead abgesprochen sein.

1.5 Raids

Raids setzen ein gewisses Maß an Disziplin voraus. Um dies zu gewährleisten, muss sich jeder Raidteilnehmer an die Befehle/Anordnungen des Raidleaders bzw. Assistenten halten.

Es wird von jedem Spieler verlangt, dass er sich im Vorfeld auf die neuen Herausforderungen vorbereitet (Foren/Videos/Guides).

Außerdem herrscht in unseren Raids die Pflicht sich voll zu buffen (Tränke, Flasks, Buff-Food, Waffen-Öl).

Es wird von jedem Raidteilnehmer verlangt, dass er an den Raidabenden ausreichend Buffmaterial für 5h dabei hat. Das heißt auch, Mana- und Heil-Tränke !!!

2. Neuaufnahme/Trialzeit

2.1 Voraussetzungen

siehe Bewerbungsthread

2.2 Probezeit

Die Probezeit für Neuaufnahmen beträgt 4 Wochen. Während dieser Zeit hat man in DKP Raids kein Anrecht auf Loot. Ihr sammelt während dieser Zeit schon Punkte fürs DKP und habt die Möglichkeit auf Gegenstände zu bieten, die von keinem voll Member benötigt werden.

2.3 Aufnahme als Raidmitglied

Nach Ablauf der Probezeit entscheiden die Raidleader und Klassenleiter über die Aufnahme.

3. Punktesystem/Lootregeln/Verhalten

3.1 DKP

Jedes Raidmitglied verpflichtet sich das Raid interne DKP/Lootsystem zu akzeptieren.

3.2 Status

Wir spielen mit einem sogenannten Status-Dkp. Das heißt, bei 3 Raidtagen die Woche liegt eine 100% Raidbeteiligung bei 12-13 Raidtagen im Monat. Der Status darf nicht unter 85% fallen, da ihr sonst bei der Lootvergabe ausgeschlossen werdet. Bei mehrfachem nicht Erreichen des Status droht der Raidausschluss. Es gibt die Möglichkeit den Status einfrieren zu lassen (Urlaub etc.). Dies geschieht in frühzeitiger Absprache mit dem Raidlead. Es ist nicht möglich den Status mehrmals im Monat oder an einzelnen Tagen einfrieren zu lassen.

3.3 Ersatz-DKP

Werdet ihr an einem Raidtag auf die Ersatzbank gesetzt, gilt Anwesenheitspflicht !!! In dieser Zeit erhaltet ihr die vollen DKP, müsst dem Raid aber zu 100% zur Verfügung stehen. Die Ersatzbank heißt nicht, an diesem Abend offline gehen zu können. Wer auf der Ersatzbank steht und nicht greifbar ist, bekommt eine Verwarnung, die bei Wiederholung zum Ausschluss führt.

3.4 Verhalten

Eine Anmeldung bzw. Abmeldung zu den Raids im Raidplaner ist Pflicht. Nichtbeachtung führt zu einer Verwarnung und bei Wiederholung zum Raidausschluss.

Afk gehen während der Raids ist ein absolutes No Go, denn dafür gibt es Raidpausen, die vom Raidlead festgesetzt werden.

Verstöße enden mit sofortigem Raidkick für diesen Abend.

4. Addons/Mods

Jedes Raidmitglied ist verpflichtet, sich die vorgeschriebenen Addons aus dem Forum zu installieren.

Gildenkodex PDF Drucken E-Mail
Geschrieben von: Ukthar
Freitag, 06. Juni 2008 um 17:21

Der Ruhm und Ehre-Gildenkodex wurde veröffentlicht! Alle Mitglieder und Anwärter werden dazu angehalten, die Regeln zu lesen und vor allem zu beachten.

1. Ziele

Ruhm und Ehre versteht sich als Gemeinschaft von Spielern, die zusammen dieselben Ziele verfolgen. Hierzu gehört das erfolgreiche Bewältigen von sogenanntem Endgame-Content, das heißt vor allem Raidinstanzen jeglicher Größenordnung. Der dazu verwendete Zeitaufwand sollte sich in der Regel in Grenzen halten. Etwa 4 Raidabende pro Woche sollten geplant werden. Je nach aktuellem Stand des Fortschritts kann dies nach Ermessen der Raidleitung ausgedehnt oder verringert werden. Die Instanzen sollten durch möglichst effizientem Einsatz der Ressourcen in optimaler Zeit gemeistert werden.

2. Regeln

Die Gilde verlangt von ihren Mitgliedern die Einhaltung folgender Regeln:

2.1 Website

Die Mitglieder müssen sich mindestens 2 mal pro Woche über aktuelle Geschehnisse und Ankündigungen auf der Gildenwebsite informieren. Neue Mitglieder müssen sich umgehend nach ihrer Aufnahme im Forum sowie im Raidplaner unter Angabe ihrer E-Mail-Adresse registrieren. Die aktive Beteiligung an Forumsdiskussionen ist erwünscht jedoch keine Pflicht. Ausnahme hiervon sind konkrete Aufrufe zu Stellungnahmen von Klassenleitern und Offizieren.

2.2 Addons

Die Gilde stellt ihren Mitgliedern eine Sammlung von Raid-Addons bereit, die installiert und regelmäßig aktualisiert werden müssen. Diese Addons müssen im Raid funktionsfähig sein. Die Nutzung von Modifikationen die dem Blizzard-Nutzervertrag widersprechen ist ausdrücklich verboten.

2.3 Regelmäßige Teilnahme

Von den Mitgliedern wird eine regelmäßige

Raidteilnahme verlangt. Mindestens 2 Anmeldungen pro Woche sind nötig. Sollte jemand länger als 1 Woche nicht anwesend sein können, dann muß dieser Umstand nach Möglichkeit frühzeitig seinem Klassenleiter mitgeteilt werden.

2.4 Vorbereitung

Die Mitglieder müssen sich ausreichend auf den jeweils anstehenden Raid vorbereiten.

Dazu gehört:

- Die eigenständige Information über die zu bewältigenden Encounter
- Das Bereithalten von benötigtem Buff Food, von Elixieren und Tränken
- Das vollständige Reparieren der Ausrüstung zu Raidbeginn
- Die Optimierung der Ausrüstung nach zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, d.h. Edelsteine und Itemverbesserungen

2.5 Klassenleiter

Die Gilde stellt für jede Klasse mindestens einen Klassenleiter. Den Anweisungen der entsprechenden Klassenleiter ist Folge zu leisten.

2.6 Serverbestimmungen

Die Mitglieder haben sich an die Serverrichtlinien von Blizzard für RP-PvP-Realms zu halten.

2.7 Raidleiter

In einem Raid ist jederzeit den Anweisungen des Raidleiters Folge zu leisten.

2.8 Raidverhalten

In einem Raid haben sich die Mitglieder entsprechend rücksichtsvoll zu verhalten. Eine detaillierte Auflistung der Raidregeln ist auf der Website zu finden.

2.9 Raidteilnahme außerhalb der Gilde

Wer an einem 25-Spieler-Raid teilnehmen möchte, der nicht von Ruhm und Ehre organisiert wurde, benötigt dafür die Genehmigung eines Offiziers oder seines Klassenleiters.

3. Verstöße

Verstöße gegen oben genannte Regeln werden durch Vergabe von Strafpunkten geahndet. Auf der Website ist jederzeit der aktuelle Strafpunktkatalog einsehbar. Die Strafpunkte eines Mitgliedes werden jeweils zum 1. eines Monats gelöscht, wenn seit dem Erhalt des letzten Punktes mehr als 30 Tage vergangen sind.

Je nach Schwere des Vergehens können 1 bis 3 Strafpunkte nach Ermessen von Klassen- oder Gildenleiter vergeben werden.

Erreicht ein Mitglied einen Stand von 5 Strafpunkten, werden die Offiziere innerhalb einer Woche nach Vergabe des letzten Strafpunktes über die weitere Mitgliedschaft entscheiden. Sollte das Mitglied aufgrund dieser Entscheidung in der Gilde verbleiben und einen weiteren Strafpunkt erhalten, wird es ohne weitere Anhörung aus der Gilde entfernt.

Erhält ein Mitglied in der Probezeit einen Strafpunkt wird sein Klassenleiter nach Rücksprache mit der Gildenleitung kurzfristig nach Erhalt des Strafpunktes über die weitere Mitgliedschaft entscheiden.

Verstöße gegen vertragliche Pflichten gegenüber Blizzard sowie Verstöße gegen geltendes Recht im Herkunftsland des Mitglieds führen unabhängig von Strafpunkten zum sofortigen Gildenausschluß.

Ein einmal ausgeschlossenes Mitglied kann nur nach einstimmiger Entscheidung aller Offiziere wieder aufgenommen werden.

4. Aufnahme

Neue Mitglieder werden nach Bewerbung und Abstimmung der Offiziere in die Gilde aufgenommen. In Einzelfällen kann auch ein Klassenleiter oder Offizier eigenständig ein neues Mitglied ohne erfolgte Bewerbung aufnehmen.

Neue Mitglieder erhalten den Rang "Peon", der ihre Probezeit kennzeichnet. Nach 2-3 Wochen endet die Probezeit und die Offiziere entscheiden über den Verbleib des Mitglieds in der Gilde. Ein Ausschluß eines Mitglieds während seiner Probezeit kann eigenständig von jedem Offizier oder Klassenleiter nach Rücksprache mit der Gildenleitung vorgenommen werden.

5. DKP

Ruhm und Ehre nutzt zur Vergabe von geplünderten

Gegenständen ein Fixed Cost Zero Sum DKP-System. Zur Verwaltung des Systems wird eine entsprechende Software genutzt, die gewährleistet, dass jedes Mitglied sich immer über seinen aktuellen Punktestand informieren kann.

DKP-Punkte werden grundsätzlich auf das Konto jeweils eines einzigen Charakters eines Mitglieds gebucht. Die Punkte können zum Kauf von Gegenständen für jeglichen Charakter des Mitglieds genutzt werden.

Ein Mitglied kann erst dann DKP-Punkte zum Kauf von Gegenständen einsetzen, wenn er zuvor bereits an mindestens 3 Raids vollständig teilgenommen hat.

Wird ein Gegenstand geplündert, auf den mehrere Mitglieder Bedarf anmelden, so wird der Gegenstand an das Mitglied mit dem höchsten DKP-Punktestand vergeben. Individuelle Absprachen wie z.B. freiwilliger Verzicht sind möglich. Die Kosten des Gegenstandes werden vom DKP-Konto des Empfängers abgezogen.

Weitere Details, etwa zu den Kosten der Gegenstände, können in den separaten DKP-Regeln auf der Website eingesehen werden.

6. Ränge

Ruhm und Ehre verfügt über mehrere Gildenränge:

- Peon: Jedes neue Mitglied erhält diesen Rang für 2-3 Wochen. Dieser Rang kennzeichnet seine Probezeit.
- Räuber: Kennzeichnet sogenannte Twinks, also Zweitcharaktere eines Mitglieds.
- Grunzer: Gewährt dem Mitglied sämtliche üblichen Rechte in der Gilde, einschließlich der Aufnahme eines Twinks in die Gilde.
- Berserker: Privilegierter Rang, erlaubt die Aufnahme eines zweiten Twinks in die Gilde, sowie erweiterte Zugriffsrechte auf die Gildenbank
- Held: Offiziersrang
- Häuptling: Gildenleitung

Anweisungen von Offizieren (Held) und Gildenleitung (Häuptling) sind Folge zu leisten.