

Trixie Ben

# **Gildenleitung**

[www.gildenleitung.de](http://www.gildenleitung.de)

AION® – Interaktives Computerspiel  
*AION* ist eine eingetragene Marke der NCsoft Corporation.

Der Herr der Ringe Online® – Interaktives Computerspiel  
*Der Herr der Ringe Online* und die Namen der Charaktere, Ereignisse, Objekte und Orte darin sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von SZC, lizenziert an Warner Bros. Entertainment Inc.

EverQuest® – Interaktives Computerspiel  
*EverQuest* ist eine eingetragene Marke von Sony Online Entertainment LLC in den USA und/oder anderen Ländern.

Guild Wars® – Interaktives Computerspiel  
*Guild Wars* und alle anhängenden Logos und Designs sind Marken oder eingetragene Marken der NCsoft Corporation.

World of Warcraft® – Interaktives Computerspiel: The Burning Crusade®, Wrath of the Lich King™, Cataclysm®  
*Wrath of the Lich King* ist eine Marke und *World of Warcraft*, *The Burning Crusade*, *Cataclysm*, *Warcraft* und *Blizzard Entertainment* sowie *BlizzCon* sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc.

RIFT™ – Interaktives Computerspiel  
*RIFT* ist eine geschützte Marke oder ein eingetragenes Warenzeichen von Trion Worlds, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern.

Runes of Magic™ – Interaktives Computerspiel  
*Runes of Magic* ist eine geschützte Marke der GAMEFORGE 4D GmbH.

Skype™  
*Skype* ist eine Marke von Skype.

Trixie Ben ist mit keiner der oben genannten Konzerngesellschaften verbunden, von ihnen gesponsert, bevollmächtigt oder ihnen anderweitig angegliedert.

Alle in diesem Buch aufgeführten Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Die Bearbeitung, Ablichtung, Kopie und jedwede Art von elektronischer oder nicht elektronischer Verarbeitung von in diesem Werk abgedruckten Abbildungen, Tabellen und Texten ist nicht gestattet.

Das vorliegende Buch wurde mit Sorgfalt geschrieben, geprüft und überarbeitet.

Der Autor übernimmt dennoch keine Haftung für die Richtigkeit von Angaben, Hinweisen, Ratschlägen und eventuelle Druckfehler.

Alle Rechte am Werk liegen beim Autor: Trixie Ben, Klaustaler Str. 30, 13187 Berlin.  
Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei der Deutschen Nationalbibliothek erhältlich.  
Erstauflage, Berlin (DE), Oktober 2014, Druck: 1-2-Buch, 27432 Ebersdorf, Deutschland.

**ISBN 978-3-00-046979-4**

# Inhaltsverzeichnis

|           |  |           |
|-----------|--|-----------|
| <b>1.</b> | <b>Vorwort: Warum dieses Buch?</b> .....   | <b>9</b>  |
| <b>2.</b> | <b>Die Gildengründung</b> .....            | <b>10</b> |
| 2.1       | Erfahrungen sammeln.....                   | 11        |
| 2.2       | Das Profil einer Gilde.....                | 15        |
| 2.3       | Der Gildename.....                         | 19        |
| 2.4       | Unterschriften sammeln.....                | 24        |
| 2.4.1     | Jemand sucht eine Gilde.....               | 28        |
| 2.4.2     | Unsere Gilde wurde empfohlen.....          | 30        |
| 2.4.3     | Wir werben für unsere Gilde.....           | 30        |
| 2.4.4     | Spontane Bekanntschaften.....              | 31        |
| 2.5       | Eine Gilde gründen.....                    | 32        |
| 2.6       | Eine Gilde auflösen.....                   | 32        |
| 2.7       | Zusammenfassung.....                       | 33        |
| <b>3.</b> | <b>Und endlich: Gildenleitung</b> .....    | <b>34</b> |
| 3.1       | Verantwortung für unsere Gilde.....        | 35        |
| 3.2       | Führungsstile.....                         | 37        |
| 3.2.1     | Der autoritäre Stil.....                   | 38        |
| 3.2.2     | Der Laissez-Faire-Stil.....                | 38        |
| 3.2.3     | Der demokratische Stil.....                | 39        |
| 3.2.4     | Der partnerschaftliche Stil.....           | 39        |
| 3.2.5     | Der situative Stil.....                    | 40        |
| 3.3       | Mit wem wir es zu tun haben.....           | 40        |
| 3.4       | Was unsere Gildenmitglieder motiviert..... | 44        |
| 3.4.1     | Anerkennung.....                           | 45        |
| 3.4.2     | Selbstverwirklichung.....                  | 48        |
| 3.4.3     | Kompensation.....                          | 50        |
| 3.4.4     | Gemeinschaft.....                          | 51        |
| 3.4.5     | Lob von uns.....                           | 52        |
| 3.4.6     | Fähigkeiten.....                           | 56        |
| 3.4.7     | Die Sache an sich.....                     | 58        |
| 3.4.8     | Gewissensbisse.....                        | 60        |

|           |  |           |
|-----------|--|-----------|
| 3.4.9     | Macht.....                                   | 61        |
| 3.4.10    | Sinnerfahrung.....                           | 64        |
| 3.4.11    | Das Zusammenspiel verschiedener Motive.....  | 66        |
| 3.5       | Der ideale Gildeleiter.....                  | 68        |
| 3.5.1     | Der große Kopf.....                          | 70        |
| 3.5.2     | Die großen Ohren.....                        | 70        |
| 3.5.3     | Die großen Augen.....                        | 70        |
| 3.5.4     | Die große Nase.....                          | 71        |
| 3.5.5     | Der kleine Mund.....                         | 72        |
| 3.5.6     | Die breiten Schultern.....                   | 72        |
| 3.5.7     | Die vielen Arme.....                         | 74        |
| 3.5.8     | Die kleinen Hände.....                       | 74        |
| 3.5.9     | Der breite Hintern.....                      | 74        |
| 3.5.10    | Die standfesten Füße.....                    | 75        |
| 3.6       | Zusammenfassung.....                         | 75        |
| <b>4.</b> | <b>Aufgaben delegieren.....</b>              | <b>77</b> |
| 4.1       | Was uns vom Delegieren abhält.....           | 78        |
| 4.1.1     | Ich habe für so etwas keine Zeit!.....       | 79        |
| 4.1.2     | Nur ich weiß und kann alles!.....            | 80        |
| 4.1.3     | Denen kann man nicht vertrauen!.....         | 81        |
| 4.1.4     | Ich habe doch eine Fürsorgepflicht!.....     | 81        |
| 4.2       | Auswirkungen auf unsere Mitspieler.....      | 82        |
| 4.3       | Zusammenfassung.....                         | 84        |
| <b>5.</b> | <b>Rekrutierung von Mitgliedern.....</b>     | <b>85</b> |
| 5.1       | Der Gildebrowser.....                        | 86        |
| 5.1.1     | Aus der Sicht der Gilde.....                 | 87        |
| 5.1.2     | Aus der Sicht des gildenlosen Spielers.....  | 91        |
| 5.2       | Rekrutierung von Mitgliedern mal anders..... | 93        |
| 5.2.1     | Gildenrekrutierungsevents.....               | 93        |
| 5.2.2     | Das Postsystem.....                          | 94        |
| 5.2.3     | Gildenvideos.....                            | 95        |
| 5.3       | Auf Anfragen reagieren.....                  | 96        |
| 5.4       | Ein neues Mitglied begrüßen.....             | 100       |
| 5.5       | Prioritäten setzen.....                      | 102       |

|           |                                       |            |
|-----------|---------------------------------------|------------|
| 5.6       | Zusammenfassung.....                  | 105        |
| <b>6.</b> | <b>Identifikation schaffen.....</b>   | <b>106</b> |
| 6.1       | Ein eigenes Gildenwappen.....         | 107        |
| 6.2       | Gildenmaskottchen.....                | 110        |
| 6.3       | Leitspruch und Traditionen.....       | 114        |
| 6.4       | Das Eigenheim.....                    | 118        |
| 6.5       | Zusammenfassung.....                  | 120        |
| <b>7.</b> | <b>Ränge, Rechte, Reibereien.....</b> | <b>121</b> |
| 7.1       | Die Gildentränge.....                 | 122        |
| 7.1.1     | Die Rangbezeichnungen.....            | 122        |
| 7.1.2     | Das Rangsystem.....                   | 124        |
| 7.1.3     | Die Besitzstandswahrung.....          | 126        |
| 7.1.4     | Der Gültigkeitsbereich.....           | 127        |
| 7.1.5     | Die Beförderungskriterien.....        | 128        |
| 7.1.6     | Eine Meldepflicht einführen.....      | 129        |
| 7.2       | Die Rangrechte.....                   | 131        |
| 7.2.1     | „Benötigt Authenticator“.....         | 135        |
| 7.2.2     | „Gildenchat“.....                     | 135        |
| 7.2.3     | „Gildenmitgliederverzeichnis“.....    | 136        |
| 7.2.4     | „Gildeninformation“.....              | 137        |
| 7.2.5     | „Gildenbank“.....                     | 139        |
| 7.2.6     | Transparenz.....                      | 139        |
| 7.3       | Die Bankfachrechte.....               | 139        |
| 7.3.1     | „Fach anzeigen“.....                  | 141        |
| 7.3.2     | „Gegenstand Lagern“.....              | 141        |
| 7.3.3     | „Name aktualisieren“.....             | 142        |
| 7.3.4     | „Entnahme (Stapel/Tag)“.....          | 142        |
| 7.4       | Zusammenfassung.....                  | 144        |
| <b>8.</b> | <b>Die Gildenbank.....</b>            | <b>145</b> |
| 8.1       | Die Gildenbankfächer.....             | 146        |
| 8.2       | Ordnung schaffen.....                 | 151        |
| 8.2.1     | Bankfächer benennen.....              | 152        |
| 8.2.2     | Den Inhalt sortieren.....             | 154        |
| 8.2.3     | Die Bankfachinfo richtig nutzen.....  | 156        |

|            |  |            |
|------------|--|------------|
| 8.3        | Die Logbücher.....                         | 156        |
| 8.4        | Worst Case: Bankraub.....                  | 159        |
| 8.5        | Einen Game Master kontaktieren.....        | 161        |
| 8.5.1      | Ein Ticket im Spiel öffnen.....            | 161        |
| 8.5.2      | Ein Ticket über den Browser öffnen.....    | 162        |
| 8.6        | Zusammenfassung.....                       | 163        |
| <b>9.</b>  | <b>Eine erfolgreiche Gilde leiten.....</b> | <b>164</b> |
| 9.1        | Das Erfolgssystem.....                     | 165        |
| 9.2        | Boni durch Gildenerfahrung.....            | 171        |
| 9.3        | Gildenerfahrung & Herausforderungen.....   | 175        |
| 9.4        | Belohnungen durch Gildenruf.....           | 178        |
| 9.5        | Den Gildenstatus im Blick behalten.....    | 181        |
| 9.6        | Zusammenfassung.....                       | 184        |
| <b>10.</b> | <b>Gildenereignisse.....</b>               | <b>186</b> |
| 10.1       | Planung ist die halbe Miete.....           | 187        |
| 10.1.1     | Die Bedarfsanalyse.....                    | 188        |
| 10.1.2     | Der Zeitrahmen.....                        | 188        |
| 10.1.3     | Der Ablauf.....                            | 190        |
| 10.1.4     | Die formalen Voraussetzungen.....          | 191        |
| 10.1.5     | Die Ausstattung.....                       | 193        |
| 10.1.6     | Die Leitung.....                           | 194        |
| 10.1.7     | Die Störfaktoren.....                      | 194        |
| 10.2       | Verbindlichkeiten schaffen.....            | 195        |
| 10.2.1     | Die Gildenankündigung.....                 | 196        |
| 10.2.2     | Das Gildenereignis.....                    | 197        |
| 10.2.3     | Das Ereignis.....                          | 200        |
| 10.3       | Mit Rückschlägen umgehen.....              | 202        |
| 10.4       | Die ID verlängern.....                     | 205        |
| 10.5       | Mit der Gilde feiern.....                  | 209        |
| 10.5.1     | Die Lokalität.....                         | 210        |
| 10.5.2     | Das Buffet.....                            | 211        |
| 10.5.3     | Die Stimmung.....                          | 213        |
| 10.5.4     | Die Garderobe.....                         | 215        |
| 10.6       | Nacharbeit.....                            | 216        |

|            |  |            |
|------------|--|------------|
| 10.6.1     | Feedback einfordern.....                   | 217        |
| 10.6.2     | Die Entwicklung der Gilde.....             | 219        |
| 10.7       | Zusammenfassung.....                       | 220        |
| <b>11.</b> | <b>Die Beuteverteilung.....</b>            | <b>222</b> |
| 11.1       | Zu den Lootsystemen im Allgemeinen.....    | 223        |
| 11.2       | Item-Need-Points (INP).....                | 223        |
| 11.2.1     | Die erste Runde.....                       | 224        |
| 11.2.2     | Die zweite Runde.....                      | 225        |
| 11.3       | Dragon Kill Points (DKP).....              | 227        |
| 11.4       | Effort Points / Gear Points (EP/GP).....   | 229        |
| 11.5       | Suicide Kings (SK).....                    | 231        |
| 11.6       | Loot Council (LC).....                     | 234        |
| 11.7       | Zusammenfassung.....                       | 236        |
| <b>12.</b> | <b>Diplomatie und Konfliktlösung.....</b>  | <b>237</b> |
| 12.1       | Partnergilden.....                         | 238        |
| 12.1.1     | Unterschiedliche Interessen.....           | 238        |
| 12.1.2     | Unterschiedliche Konditionen.....          | 239        |
| 12.1.3     | Ungleiche Teilnehmerzahlen.....            | 240        |
| 12.1.4     | Persönliche Konflikte.....                 | 240        |
| 12.1.5     | Übernahme-Angebote.....                    | 241        |
| 12.2       | Streitschlichter.....                      | 242        |
| 12.3       | Mobbing.....                               | 244        |
| 12.3.1     | Unterschiedliche Spielinteressen.....      | 245        |
| 12.3.2     | Das Gefühl von ungerechter Behandlung..... | 249        |
| 12.3.3     | Machtansprüche.....                        | 252        |
| 12.3.4     | Entscheidungsgewalt.....                   | 254        |
| 12.3.5     | Berechtigungen.....                        | 254        |
| 12.3.6     | Ressourcenverteilung.....                  | 255        |
| 12.3.7     | Manipulation.....                          | 256        |
| 12.3.8     | Wissen.....                                | 256        |
| 12.3.9     | Und was nützt mir das?.....                | 257        |
| 12.3.10    | Unachtsamkeit vermeiden.....               | 258        |
| 12.3.11    | Erpressung nicht zulassen.....             | 259        |
| 12.3.12    | Kriterien festsetzen.....                  | 259        |

|            |  |            |
|------------|--|------------|
| 12.3.13    | Praktische Beispiele.....                  | 260        |
| 12.3.14    | Persönliche Gründe.....                    | 265        |
| 12.4       | Zusammenfassung.....                       | 269        |
| <b>13.</b> | <b>Was wir niemals machen sollten.....</b> | <b>271</b> |
| 13.1       | Gold kaufen.....                           | 272        |
| 13.1.1     | Die Käufer.....                            | 273        |
| 13.1.2     | Die Verkäufer.....                         | 274        |
| 13.1.3     | Die Farmer.....                            | 275        |
| 13.1.4     | Die Hacker.....                            | 276        |
| 13.1.5     | Die Spielhersteller.....                   | 278        |
| 13.2       | Power-Leveling-Services nutzen.....        | 280        |
| 13.2.1     | Legalität.....                             | 281        |
| 13.2.2     | Auswirkungen auf die Gilde.....            | 282        |
| 13.2.3     | Fehlende Notwendigkeit.....                | 283        |
| 13.3       | Zusammenfassung.....                       | 283        |
| <b>14.</b> | <b>Addons.....</b>                         | <b>284</b> |
| 14.1       | Guild Master Suite.....                    | 285        |
| 14.2       | GuildGreet Extended.....                   | 288        |
| 14.3       | Guild Recruitment Helper.....              | 289        |
| 14.4       | Weitere Addons.....                        | 290        |
| 14.5       | Zusammenfassung.....                       | 290        |
| <b>15.</b> | <b>Über das Spiel hinaus.....</b>          | <b>291</b> |
| 15.1       | Eine Gildehomepage.....                    | 292        |
| 15.2       | Ein eigenes Forum.....                     | 297        |
| 15.3       | Kommunikationsmöglichkeiten.....           | 300        |
| 15.3.1     | TeamSpeak.....                             | 301        |
| 15.3.2     | Skype.....                                 | 305        |
| 15.3.3     | Ingame Voice Chat / Sprachchat.....        | 306        |
| 15.3.4     | Der heiße Draht.....                       | 308        |
| 15.3.5     | Mobiler Gildechat.....                     | 309        |
| 15.4       | Gildentreffen.....                         | 309        |
| 15.5       | Zusammenfassung.....                       | 313        |
| <b>16.</b> | <b>Nachwort: Weiterführende Hilfe.....</b> | <b>315</b> |



# 1. Vorwort: Warum dieses Buch?

Schon seit einigen Jahren wird die Spielergemeinschaft von *EverQuest*, *Guild Wars*, *World of Warcraft*, *RIFT*, *AION*, *Runes of Magic* und anderen „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ (MMORPG) erobert. Was diese Spiele ausmacht, ist die Interaktion in Gruppen. Doch die Leitung eben dieser Gruppen will gelernt sein. Dieses Buch bietet zahlreiche Tipps und Tricks für ein gelingendes Gildenleben und ist dabei nicht nur für Gildenmeister eine echte Fundgrube, sondern auch für jedes Gildenmitglied eine Bereicherung.

Es zeigt neue Wege auf, schenkt Orientierung und macht Mut, das Gildenleben kreativ mit zu gestalten und gegebenenfalls die Gründung einer eigenen Gilde anzupacken. Es gibt Antworten auf Fragen zu Gründung, Leitung und Konfliktlösung, bringt Klarheit in den Dschungel von Konfigurationsmöglichkeiten und Begriffen, gibt Tipps zur Findung eines passenden Profils und erläutert Features wie Gildenereignisse, Erfolge, Herausforderungen, Boni, Rangrechte, Belohnungen, Gildenruf, Stufenanstieg und vieles mehr. Viele Fragen stellen sich dem Gildenmeister auch außerhalb des Spiels: Wo bekomme ich einen eigenen *TeamSpeak*-Server her, wie setze ich ein Forum oder gleich eine ganze Gildenhomepage auf und was ist bei der Planung eines Gildentreffens zu beachten? Auch diese Fragen werden hier geklärt.

Neben Gilden kennen viele Spieler zudem Sippen und Legionen aus den Spielen *Der Herr der Ringe Online* und *AION*. Es ist jedoch aktuell kaum einem anderen Spiel gelungen, die Rolle der Gilde durch entsprechende Features im Spiel so sehr in den Vordergrund zu rücken, wie es im Spiel *World of Warcraft* der Fall ist, weswegen ich viele Beispiele anhand dieses Spiels erläutern werde. Das Grundprinzip wird dann leicht auf die Leitung von Gilden, Sippen, Legionen und ähnlichen Verbänden in anderen Spielen übertragbar sein.

Ich selbst habe jahrelange Erfahrung in der Gildenleitung und schließe mich daher als Gildenmeister unter Gildenmeistern mit ein, wenn ich in diesem Buch von uns Gildenmeistern in der Wir-Form schreibe.

Ich bin überzeugt: Gildenleitung kann Spaß machen. In diesem Sinne:  
Packen wir es an!

Trixie Ben

## 2. Die Gildegründung

Bevor wir eine Gilde leiten oder in einer bestehenden Gilde leitende Aufgaben wahrnehmen können und sofern wir keine bestehende Gilde übernehmen, will die Gilde erst einmal gegründet sein. Dies erscheint vielen Gründern bereits eine große Herausforderung zu sein, in der Annahme, die meisten Spieler suchen sich lieber eine gediegene Gilde mit mindestens 10% Erfahrungsbonus und anderen Vorteilen einer Gilde auf hoher Stufe. Doch gilt dies ausschließlich für Spieler, deren einziges Ziel es ist, möglichst schnell zu leveln. Welche Alternativen gibt es, um dennoch eine gute Gilde aufbauen und dafür Spieler gewinnen zu können? Es gilt, dafür eine ganze Reihe von Dingen zu bedenken und vorzubereiten, die vor allem mit der Profilbildung unserer Gilde zusammenhängen, mit der wir uns gleich zu Beginn dieses Buches beschäftigen werden.

|   |    |
|---|----|
| 2.1 Erfahrungen sammeln.....            | 11 |
| 2.2 Das Profil einer Gilde.....         | 15 |
| 2.3 Der Gildeiname.....                 | 19 |
| 2.4 Unterschriften sammeln.....         | 24 |
| 2.4.1 Jemand sucht eine Gilde.....      | 28 |
| 2.4.2 Unsere Gilde wurde empfohlen..... | 30 |
| 2.4.3 Wir werben für unsere Gilde.....  | 30 |
| 2.4.4 Spontane Bekanntschaften.....     | 31 |
| 2.5 Eine Gilde gründen.....             | 32 |
| 2.6 Eine Gilde auflösen.....            | 32 |
| 2.7 Zusammenfassung.....                | 33 |

### **3. Und endlich: Gildeleitung**

Zunächst einmal: Herzlichen Glückwunsch zur eigenen Gilde! Wie geht es jetzt weiter? Schauen wir uns erste Grundwerkzeuge zur Leitung und Führung unserer Gilde an, für die wir Verantwortung übernommen haben. In diesem Kapitel wollen wir uns mit ein wenig Theorie vertraut machen und uns verschiedene Führungsstile ansehen, reflektieren, wie wir mit unseren Gildemitgliedern umgehen und mit welchem Selbstverständnis wir sie führen, anleiten und motivieren. Natürlich ist niemand perfekt und vielleicht gerade deshalb werden wir uns nicht ganz frei von Ironie gegen Ende dieses Kapitels einmal dem idealen Gildeleiter zuwenden, nachdem wir uns intensiver mit der Motivation unserer Gildemitglieder beschäftigt haben werden.

|   |    |
|---|----|
| 3.1 Verantwortung für unsere Gilde.....       | 35 |
| 3.2 Führungsstile.....                        | 37 |
| 3.3 Mit wem wir es zu tun haben.....          | 40 |
| 3.4 Was unsere Gildemitglieder motiviert..... | 44 |
| 3.5 Der ideale Gildeleiter.....               | 68 |
| 3.6 Zusammenfassung.....                      | 75 |

## 4. Aufgaben delegieren

Wie viele Arme wir dem idealen Gilddenmeister auch immer zuschreiben wollten, wir selbst besitzen vermutlich maximal zwei davon (egal welches Volk wir auch spielen). Neben den Kernkompetenzen „Motivation“ und „Koordination“ gehört auch das Delegieren von Aufgaben zu den besonders wichtigen Fähigkeiten eines Gilddenmeisters. Weil es zudem kein Talent ist, sondern eine Befähigung, die man sich durch Wissen und Übung selbst aneignen kann, widme ich diesem Thema ein eigenes Kapitel, in dem wir uns genau damit beschäftigen und uns diese Fähigkeit aneignen wollen.

|  |    |
|--|----|
| 4.1 Was uns vom Delegieren abhält.....         | 78 |
| 4.1.1 Ich habe für so etwas keine Zeit!.....   | 79 |
| 4.1.2 Nur ich weiß und kann alles!.....        | 80 |
| 4.1.3 Denen kann man nicht vertrauen!.....     | 81 |
| 4.1.4 Ich habe doch eine Fürsorgepflicht!..... | 81 |
| 4.2 Auswirkungen auf unsere Mitspieler.....    | 82 |
| 4.3 Zusammenfassung.....                       | 84 |

## 5. Rekrutierung von Mitgliedern

Haben wir uns unsere eigene Gilde erst einmal eingerichtet, werden wir bald schon merken, dass uns für viele Unternehmungen schlicht die Mitstreiter fehlen, nicht nur um wichtige Aufgaben an andere Spieler delegieren zu können, wie wir es im letzten Kapitel gelesen haben, sondern vor allem um größere Projekte wie Schlachtzüge und Schlachtfelder in einer Gildengruppe meistern zu können. Entsprechend werden wir als Gilde irgendwie wachsen und d.h. neue Mitglieder rekrutieren wollen. Während wir einerseits Zuwachs auf dieselbe Weise bekommen, wie wir am Anfang zu Unterstützern für das Unterschreiben unserer Gildensatzung gekommen sind, gibt es andererseits für die Gilde noch ein paar weitere Möglichkeiten zu expandieren. Einige nutzen z.B. spezielle Addons, welche einerseits die „Wer“-Funktion des Spiels nutzen, um Spieler in unserem Namen anzuflüstern und mit einem vorher definierten Text anzuwerben und andererseits das Werben im Handelschannel übernehmen. Wird die Wiederholungsrate, mit welcher in den Handelschannel geschrieben wird, zu hoch angesetzt, ist dies ein sicheres Mittel, um von möglichst vielen Spielern auf „ignore“ gesetzt und/oder als Spammer gemeldet zu werden. Da wir das nicht möchten, schauen wir uns in diesem Kapitel ein paar alternative Möglichkeiten zur Rekrutierung von Mitgliedern an.

|   |     |
|---|-----|
| 5.1 Der Gildenbrowser.....                        | 86  |
| 5.1.1 Aus der Sicht der Gilde.....                | 87  |
| 5.1.2 Aus der Sicht des gildenlosen Spielers..... | 91  |
| 5.2 Rekrutierung von Mitgliedern mal anders.....  | 93  |
| 5.2.1 Gildenrekrutierungsevents.....              | 93  |
| 5.2.2 Das Postsystem.....                         | 94  |
| 5.2.3 Gildenvideos.....                           | 95  |
| 5.3 Auf Anfragen reagieren.....                   | 96  |
| 5.4 Ein neues Mitglied begrüßen.....              | 100 |
| 5.5 Prioritäten setzen.....                       | 102 |
| 5.6 Zusammenfassung.....                          | 105 |

## 6. Identifikation schaffen

Nachdem wir uns damit beschäftigt haben, wie wir zu neuen Mitgliedern kommen, geht es nun darum, diese auch an die Gilde zu binden. Also, Hand aufs Herz: Wie oft haben wir die Gilde schon gewechselt oder daran gedacht uns eine neue zu suchen, bevor wir auf die Idee gekommen sind, selbst eine Gilde zu gründen oder die Leitung einer Gilde zu übernehmen? Gildenspringer sind gar nicht so selten. Warum sollte man sich den Problemen einer Gilde stellen, wenn die Stimmung ungemütlich wird? Schließlich ist man zu nichts verpflichtet und nur ein ganz normales Gildenmitglied. Wenn etwas nicht passt, dann wird halt zur nächsten Gilde gewechselt. Warum ist das so? Weil uns die Gilde, abgesehen von den Boni, die wir durch sie bekommen, in der Regel absolut egal sein kann. Damit das nicht so ist, d.h. um die Mitglieder Anteil an unserer Gilde haben zu lassen und dafür zu sorgen, dass die Gilde mehr für sie wird als ein loser Verbund, aus dem man nach Belieben aus- und wieder eintreten kann, schaffen wir in unserer Gilde Grundlagen zur Identifikation mit selbiger. Ziel ist es, die Spieler spüren zu lassen, selbst Teil der Gilde zu sein und Verantwortung für den Fortschritt und das Wohlergehen der Gilde zu tragen. Wir müssen weg von dem Ich-Gefühl und hin zum Wir-Gefühl. Außerdem ist es wichtig, dass sich die Spieler in unserer Gilde wohlfühlen, wenn nicht sogar heimisch. Wenn sie unsere Gilde verlassen, dann sollen sie etwas vermissen; etwas, das sie in einer anderen Gilde nicht bekommen würden und das sie immer mit unserer Gilde in Verbindung bringen werden. Wie wir das anstellen, behandeln wir in diesem Kapitel.

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 6.1 Ein eigenes Gildenwappen.....   | 107 |
| 6.2 Gildenmaskottchen.....          | 110 |
| 6.3 Leitspruch und Traditionen..... | 114 |
| 6.4 Das Eigenheim.....              | 118 |
| 6.5 Zusammenfassung.....            | 120 |

## 7. Ränge, Rechte, Reibereien

Der Gildenmeister richtet verschiedene Ränge ein, die sich die Gildenmitglieder erst verdienen müssen. Mit den Rängen bekommen die Spieler rangspezifische Rechte, damit nicht jeder gleich alles darf und schließlich führt dann genau das zu Reibereien bei den Spielern untereinander, frei nach dem Motto „Warum darf der, wenn ich nicht darf?“. In diesem Kapitel schauen wir, wie wir zu gerechten Systemen kommen und wie die entsprechenden Einstellungen von uns im Spiel vorgenommen werden können und worauf dabei zu achten ist.

|  |     |
|--|-----|
| 7.1 Die Gildenränge.....                 | 122 |
| 7.1.1 Die Rangbezeichnungen.....         | 122 |
| 7.1.2 Das Rangsystem.....                | 124 |
| 7.1.3 Die Besitzstandswahrung.....       | 126 |
| 7.1.4 Der Gültigkeitsbereich.....        | 127 |
| 7.1.5 Die Beförderungskriterien.....     | 128 |
| 7.1.6 Eine Meldepflicht einführen.....   | 129 |
| 7.2 Die Rangrechte.....                  | 131 |
| 7.2.1 „Benötigt Authenticator“.....      | 135 |
| 7.2.2 „Gildenchat“.....                  | 135 |
| 7.2.3 „Gildenmitgliederverzeichnis“..... | 136 |
| 7.2.4 „Gildeninformation“.....           | 137 |
| 7.2.5 „Gildenbank“.....                  | 139 |
| 7.2.6 Transparenz.....                   | 139 |
| 7.3 Die Bankfachrechte.....              | 139 |
| 7.3.1 „Fach anzeigen“.....               | 141 |
| 7.3.2 „Gegenstand Lagern“.....           | 141 |
| 7.3.3 „Name aktualisieren“.....          | 142 |
| 7.3.4 „Entnahme (Stapel/Tag)“.....       | 142 |
| 7.4 Zusammenfassung.....                 | 144 |

## 8. Die Gildenbank

Wer schon etwas länger Online-Rollenspiele spielt, erinnert sich vielleicht noch an die Bankchars. Denn so sahen Gildenbanken früher aus: Ein Spieler (in der Regel der Gildenmeister) erstellt sich einen zusätzlichen Charakter, den er mit den größten Taschen ausstattet (und auch die waren damals bedeutend kleiner und teurer als heutzutage), sowohl was den Charakter selbst als auch die Bank des Charakters angeht. Alles, was die Gilde dann einlagern wollte, wurde an diesen Charakter geschickt und wenn jemand etwas haben mochte, konnte er einen Brief an den Charakter schicken und bekam als Antwort den Gegenstand oder eben eine entsprechende Mitteilung zurück, dass der Gegenstand nicht verfügbar sei. Das alles war für die Gilde sehr schlecht zu handhaben, alles andere als transparent und für den Gildenmeister eine unglaubliche Zusatzleistung. Das hat sich inzwischen in den meisten Spielen geändert. Und trotzdem kann uns diese Vorstellung auch dort noch helfen, einen kühlen Kopf zu bewahren, wenn wir glauben, an die Grenzen der Gildenbank von heute gestoßen zu sein. Abgesehen davon sind einige Probleme leider geblieben: So zum Beispiel das Verhalten der anderen Spieler, was das Einlagern von Gegenständen angeht. Möglichkeiten zur Schaffung von Ordnung werden daher einen großen Teil dieses Kapitels einnehmen. Darüber hinaus schauen wir uns auch alle neu dazugekommenen Features an.

|   |     |
|---|-----|
| 8.1 Die Gildenbankfächer.....                 | 146 |
| 8.2 Ordnung schaffen.....                     | 151 |
| 8.2.1 Bankfächer benennen.....                | 152 |
| 8.2.2 Den Inhalt sortieren.....               | 154 |
| 8.2.3 Die Bankfachinfo richtig nutzen.....    | 156 |
| 8.3 Die Logbücher.....                        | 156 |
| 8.4 Worst Case: Bankraub.....                 | 159 |
| 8.5 Einen Game Master kontaktieren.....       | 161 |
| 8.5.1 Ein Ticket im Spiel öffnen.....         | 161 |
| 8.5.2 Ein Ticket über den Browser öffnen..... | 162 |
| 8.6 Zusammenfassung.....                      | 163 |



## 9. Eine erfolgreiche Gilde leiten

Eine Gilde erfolgreich zu leiten und eine erfolgreiche Gilde zu leiten, sind zwei paar Schuhe. Es ist nicht zwangsläufig notwendig den Erfolg einer Gilde fördern zu müssen, wenn das Interesse für Gildenerfolge im Gesamttenor gar nicht besteht. Die meisten Spieler hingegen werden sich in der Regel mehr mit ihrer Gilde identifizieren und sich wohler darin fühlen, wenn sie das Gefühl haben, Teil einer erfolgreichen Gemeinschaft von Mitstreitern zu sein und vielleicht sogar selbst zum Erfolg der Gilde beigetragen zu haben. Das zu Koordinieren, den Wunsch auf Teilhabe zu unterstützen und den geleisteten Beiträgen von Gildenmitgliedern die angemessene Beachtung zu schenken ist unsere Aufgabe. Wie wir das anstellen, wie wir die im Spiel integrierten Funktionen dafür nutzen und was wir dabei beachten sollten, behandeln wir in diesem Kapitel.

|  |     |
|--|-----|
| 9.1 Das Erfolgssystem.....                   | 165 |
| 9.2 Boni durch Gildenerfahrung.....          | 171 |
| 9.3 Gildenerfahrung & Herausforderungen..... | 175 |
| 9.4 Belohnungen durch Gildenruf.....         | 178 |
| 9.5 Den Gildenstatus im Blick behalten.....  | 181 |
| 9.6 Zusammenfassung.....                     | 184 |

# 10. Gildenergebnisse

Ganz gleich, ob wir auf einen Geburtstag (z.B. den Gildengeburtstag) aufmerksam machen möchten, ein Gildentreffen arrangieren oder einen Schlachtzug planen, es gilt stets unsere Mitspieler zu informieren, ggf. Verbindlichkeiten zu schaffen und ein Gildenergebnis schließlich durchzuführen. Das nötige Hintergrundwissen von der Planung über die Durchführung bis zur Nacharbeit, kurzum alles zum Event-Management unserer Gilde, behandeln wir in diesem Kapitel.

- 10.1 Planung ist die halbe Miete.....187
  - 10.1.1 Die Bedarfsanalyse.....188
  - 10.1.2 Der Zeitrahmen.....188
  - 10.1.3 Der Ablauf.....190
  - 10.1.4 Die formalen Voraussetzungen.....191
  - 10.1.5 Die Ausstattung.....193
  - 10.1.6 Die Leitung.....194
  - 10.1.7 Die Störfaktoren.....194
- 10.2 Verbindlichkeiten schaffen.....195
  - 10.2.1 Die Gildenankündigung.....196
  - 10.2.2 Das Gildenergebnis.....197
  - 10.2.3 Das Ereignis.....200
- 10.3 Mit Rückschlägen umgehen.....202
- 10.4 Die ID verlängern.....205
- 10.5 Mit der Gilde feiern.....209
  - 10.5.1 Die Lokalität.....210
  - 10.5.2 Das Buffet.....211
  - 10.5.3 Die Stimmung.....213
  - 10.5.4 Die Garderobe.....215
- 10.6 Nacharbeit.....216
  - 10.6.1 Feedback einfordern.....217
  - 10.6.2 Die Entwicklung der Gilde.....219
- 10.7 Zusammenfassung.....220

# 11. Die Beuteverteilung

Zu den häufigsten Gildenereignissen gehört wohl der gemeinsame Schlachtzug. Als Gildenmeister werden wir zwar nicht zwangsläufig Schlachtzugleiter sein und als Schlachtzugleiter müssen wir nicht zwangsläufig Plündermeister sein, trotzdem obliegt es unserer Verantwortung, an wen wir diese Rollen in einer Gildengruppe delegieren und evtl. an welches System sich der Plündermeister beim Verteilen der Beute halten möge. Selbst wenn wir auch diese Entscheidung dem Plündermeister selbst überlassen, kann es hilfreich sein, um die Vor- und Nachteile der einzelnen Systeme Bescheid zu wissen, weshalb ich uns in diesem Kapitel nun einige der meist genutzten Punktesysteme zur Beuteverteilung vorstellen möchte.

- 11.1 Zu den Lootsystemen im Allgemeinen.....223
- 11.2 Item-Need-Points (INP).....223
  - 11.2.1 Die erste Runde.....224
  - 11.2.2 Die zweite Runde.....225
- 11.3 Dragon Kill Points (DKP).....227
- 11.4 Effort Points / Gear Points (EP/GP).....229
- 11.5 Suicide Kings (SK).....231
- 11.6 Loot Council (LC).....234
- 11.7 Zusammenfassung.....236

## 12. Diplomatie und Konfliktlösung

Nachdem wir uns einen Überblick über die verschiedenen Systeme zur Beuteverteilung verschafft haben, besteht evtl. schon die Überlegung, selbst einen Schlachtzug auf die Beine zu stellen. Gibt es jedoch derzeit noch Probleme im Hinblick auf unsere Gildenmitgliederzahl, wird es schwierig. Wir können unsere Gildengruppen bei Ausflügen über zusätzliche, zufällige Streiter auffüllen, die wir eigens für den geplanten Schlachtzug anwerben oder sogar realmübergreifend über die RealID bzw. den BattleTag in Verbindung bleiben und in den Kampf stürzen. Sicherheit in der Planung gibt uns das allerdings noch nicht. Hier hilft uns neben der bereits behandelten Rekrutierung von weiteren, festen Mitgliedern vielleicht ein bisschen Geschick in der Kommunikation mit anderen Gilden, z.B. in der Zusammenarbeit als Partnergilden. Was wir dafür brauchen, ist ein wenig Diplomatie. Gemeint ist die Kunst der Verhandlung einerseits als Vertreter der eigenen Gilde im Austausch mit anderen Gilden und andererseits als Schlichter zwischen den Interessen der eigenen Gildenmitglieder. Die Diplomatie nach außen betrifft bspw. die genannten Beziehungen zu Partnergilden. Das diplomatische Geschick innerhalb der Gilde hingegen ist z.B. in Konfliktsituationen gefragt, wenn das Gildenklima aufgrund von Streit zu kippen droht.

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 12.1 Partnergilden.....    | 238 |
| 12.2 Streitschlichter..... | 242 |
| 12.3 Mobbing.....          | 244 |
| 12.4 Zusammenfassung.....  | 269 |

## 13. Was wir niemals machen sollten

Nachdem wir uns zahlreiche Tipps zu Strategien, Verhaltensweisen bei der Konfliktlösung und vieles mehr angeschaut haben, wollen wir nicht verpassen, auch auf das einzugehen, was wir in jedem Fall unterlassen sollten. Ich spreche von absoluten No-Go's, die deshalb zu vermeiden sind, weil sie uns, anderen Menschen und nicht zuletzt auch unserer Gilde Schaden zufügen würden. Dabei wollen wir uns u.a. den Account-Hacking- und Goldhandelskreislauf genau anschauen und verstehen lernen, wie alles zusammenhängt, bevor wir uns auch mit den sogenannten Power-Leveling-Services auseinandersetzen.

|  |     |
|--|-----|
| 13.1 Gold kaufen.....                    | 272 |
| 13.1.1 Die Käufer.....                   | 273 |
| 13.1.2 Die Verkäufer.....                | 274 |
| 13.1.3 Die Farmer.....                   | 275 |
| 13.1.4 Die Hacker.....                   | 276 |
| 13.1.5 Die Spielhersteller.....          | 278 |
| 13.2 Power-Leveling-Services nutzen..... | 280 |
| 13.2.1 Legalität.....                    | 281 |
| 13.2.2 Auswirkungen auf die Gilde.....   | 282 |
| 13.2.3 Fehlende Notwendigkeit.....       | 283 |
| 13.3 Zusammenfassung.....                | 283 |

# 14. Addons

Addons sind zusätzlich installierbare Programmmodifikationen, die nicht nur allen anderen Spielern sondern auch uns als Gildenmeister einerseits einiges leichter machen können und andererseits jede Menge Arbeit aufdrücken. Wie es mit den meisten Dingen so ist, können sie Segen und Fluch zugleich sein, insbesondere wenn ein Update droht. Wir brauchen keine Angst davor zu haben, aber Vorsicht ist im Umgang mit Addons durchaus geboten, indem wir z.B. darauf achten, dass wir uns nur Addons von vertrauenswürdigen Quellen herunterladen. Schadcode, nicht zuletzt auch Trojaner, können wir uns genauso gut über diesen Weg einfangen, weshalb die aus dem Internet bezogenen Archive vor der Installation immer erst auf Viren zu prüfen sind. Darüber hinaus ist es gut, wenn wir genau wissen, was wir brauchen. Wenn wir nichts vermissen, müssen wir auch nichts installieren. Denn das Mehr an Möglichkeiten, das uns die Addons bieten, bringt immer auch ein Mehr an Konfigurationsaufwand und teilweise auch an Kompatibilitätsproblemen mit sich. Zusätzlich zu den persönlichen Addons, die jeder Spieler für sich installieren kann, gibt es auch noch solche, die versprechen, uns als Gildenmeister nützlich sein zu können. Von diesen möchte ich einige hier gerne vorstellen und auf die Vor- und Nachteile solcher Addons näher eingehen.

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 14.1 Guild Master Suite.....       | 285 |
| 14.2 GuildGreet Extended.....      | 288 |
| 14.3 Guild Recruitment Helper..... | 289 |
| 14.4 Weitere Addons.....           | 290 |
| 14.5 Zusammenfassung.....          | 290 |

## 15. Über das Spiel hinaus

Wie wir nun schon wissen, sind in den meisten Online-Rollenspielen bereits viele Werkzeuge implementiert, die uns bei der Leitung unserer Gilde unterstützen und uns und unseren Gildemitgliedern den Umgang miteinander erleichtern. Sie helfen bei der Motivation und Verwaltung unserer Gilde und fördern den Zusammenhalt. Darüber hinaus können wir bereits angesprochene, zusätzliche Medien nutzen, um unserer Gilde das Gildeleben noch angenehmer zu gestalten, bspw. mit einer eigenen Homepage, einem eigenen Forum, einem *TeamSpeak*-Server und vielen weiteren Hilfsmitteln. Schlussendlich wollen wir in diesem Kapitel dann auch noch einmal intensiv auf die Planung und Durchführung von Gildentreffen eingehen.

|  |     |
|--|-----|
| 15.1 Eine Gildehomepage.....               | 292 |
| 15.2 Ein eigenes Forum.....                | 297 |
| 15.3 Kommunikationsmöglichkeiten.....      | 300 |
| 15.3.1 TeamSpeak.....                      | 301 |
| 15.3.2 Skype.....                          | 305 |
| 15.3.3 Ingame Voice Chat / Sprachchat..... | 306 |
| 15.3.4 Der heiÙe Draht.....                | 308 |
| 15.3.5 Mobiler Gildechat.....              | 309 |
| 15.4 Gildentreffen.....                    | 309 |
| 15.5 Zusammenfassung.....                  | 313 |

# Stichwortverzeichnis

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Account-Hacking.....           | <b>141, 277ff., 282</b>                     |
| Addons.....                    | 284   |
| Guild Master Suite.....        | 285   |
| GuildGreet Extended.....       | 288   |
| AION.....                      | 2, 9, 20, 24f., 81, 111, 146                |
| Authenticator.....             | 135   |
| Bankfachrechte.....            | 139   |
| BattleTag.....                 | 31, <b>237</b>                              |
| Bedürfnispyramide.....         | <b>49</b>                                   |
| Belohnungen.....               | 166   |
| Berechtigungen.....            | 254   |
| Beuteverteilung.....           | <b>222</b>                                  |
| China-Farmer.....              | <b>275</b>                                  |
| Co.....                        | 11  |
| Degradierung.....              | 247, 262                                    |
| Der Herr der Ringe Online..... | 2, 20, 25                                   |
| Diplomatie.....                | <b>237</b>                                  |
| Ehrengarde.....                | 123, 125, 133f., 159                        |
| Ehrenkodex.....                | <b>263</b>                                  |
| Entscheidungsgewalt.....       | 254   |
| Erna.....                      | 47, 66f., 73, 160, 258, 265, 287            |
| Event-Management.....          | <b>186</b>                                  |
| EverQuest.....                 | 2, 9, 165, 227f.                            |
| Farmer.....                    | 275   |
| Forum.....                     | 297   |
| Fritz.....                     | 45ff., 61, 66f., 73, 83, 160, 258, 265, 287 |
| Führungsstile.....             | <b>37</b>                                   |
| Gilde.....                     |   |
| Auflösen.....                  | 32  |
| Geburtstag.....                | 186   |
| Gründen.....                   | 32  |
| Gildenbank.....                |   |



|                           |  |
|---------------------------|--|
| Bankfachrechte.....       | <b>139f., 146, 156</b>                         |
| Bankraub.....             | <b>159, 276</b>                                |
| Kosten.....               | 147  |
| Logbücher.....            | 100, 156                                       |
| Ordnung.....              | 154  |
| Plätze.....               | 147  |
| Umbenennung.....          | 152  |
| Zahlungsfluss.....        | <b>98, 147, 159, 173f., 204</b>                |
| Gildenboni.....           | 171  |
| Gildenbrowser.....        | 28, 86f., 91ff., 96, 289                       |
| Gildenchat.....           |  |
| Gildenchat-Rechte.....    | 135  |
| Mobiler Gildenchat.....   | <b>309</b>                                     |
| Offizierschat.....        | <b>131, 133, 135f., 138, 309</b>               |
| Gildenereignisse.....     | <b>66, 138f., 186f., 195ff., 209, 220, 309</b> |
| Moderatorenstatus.....    | 201  |
| Gildenerfolge.....        | 165  |
| Belohnungen.....          | 170  |
| Beruf.....                | 181  |
| Gildenfortschritt.....    |  |
| Belohnungen.....          | 178  |
| Bonus.....                | 173  |
| Gildenerfahrung.....      | 175  |
| Gildenstatus.....         | 181  |
| Herausforderungen.....    | 175, 177                                       |
| Gildenname.....           |  |
| Konventionen.....         |  |
| Gilden.....               | <b>20</b>                                      |
| Legionen.....             | 20   |
| Sippen.....               | 20   |
| Nutzungsbestimmungen..... | 21   |
| Gildenränge.....          | <b>122</b>                                     |
| Gildenruf.....            | <b>178</b>                                     |
| Gildensatzung.....        | <b>23ff., 28ff., 109, 132</b>                  |
| Gildentreffen.....        | 47, 59, 101, 186, 265, 267, 291, 309ff.        |

|                              |  |
|------------------------------|--|
| Gildenwappen.....            | 107ff., 150f., 166, 267, 286, 298              |
| Goldkauf.....                | 272  |
| Gründung einer Gilde.....    | 10   |
| Guild Wars.....              | 2, 20, 107, 165, 248                           |
| Hacker.....                  | 276  |
| Homepage.....                | 56ff., 65, 86, 90f., 96, 139, 216, 292ff., 303 |
| Arsenal.....                 | 293  |
| Wiki.....                    | <b>294</b>                                     |
| Homepage,.....               | 291  |
| Housing.....                 | <b>118f.</b>                                   |
| Keylogger.....               | 276  |
| Konfliktlösung.....          | 237  |
| Leitspruch.....              | 114ff., 137                                    |
| Machtansprüche.....          | 252  |
| Makro.....                   | 116  |
| Manipulation.....            | 256  |
| Mitgliederverzeichnis.....   | 136  |
| MMORPG.....                  | 9, 16, 89                                      |
| MOTD.....                    | 137  |
| Motivation.....              | 41, <b>44</b>                                  |
| Multi-Boxing.....            | <b>127</b>                                     |
| Paradoxe Intervention.....   | 259  |
| Partnergilden.....           | <b>180, 237f.</b>                              |
| Plündermeister.....          | 194, 222ff., 227, 232f.                        |
| Power-Leveling-Services..... | 280  |
| Profil.....                  |  |
| Pre-Release-Gilde.....       | 12   |
| Profilbildung.....           | <b>15</b>                                      |
| PVP.....                     | 89   |
| Rangrechte.....              | 131  |
| RealID.....                  | 31, <b>237</b>                                 |
| Rekrutierung.....            | 85   |
| Addon.....                   | 289  |

|  |  |
|--|--|
| Begrüßung.....                           | 100  |
| Events.....                              | 93   |
| Gildenbrowser.....                       | 96   |
| Gildenvideo.....                         | <b>96</b>                                    |
| Postsystem.....                          | <b>94</b>                                    |
| RIFT.....                                | 2, 9, 20, 86f., 111, 118, 146                |
| Rollenspiel.....                         | 89   |
| Ruf.....                                 | 178  |
| Runes of Magic.....                      | 2, 9, 24, 119, 179, 294, 306                 |
| Schlachtzugleitung.....                  |  |
| Abstimmung.....                          | 190  |
| ID-Verlängerung.....                     | 205  |
| Locking.....                             | 149  |
| Lootsystem.....                          |  |
| Dragon Kill Points (DKP).....            | 227  |
| Effort Points / Gear Points (EP/GP)..... | 229  |
| Item-Need-Points (INP).....              | 223  |
| Loot Council (LC).....                   | 234  |
| Suicide Kings (SK).....                  | 231  |
| Raid-Planung.....                        | 187  |
| Spielmodi.....                           | 88   |
| Casual.....                              | <b>88</b>                                    |
| Hardcore.....                            | <b>88</b>                                    |
| Moderate.....                            | <b>88</b>                                    |
| Sprachchat.....                          | <b>306</b>                                   |
| Stille Treppe.....                       | <b>268</b>                                   |
| Stufenanstieg.....                       | <b>26, 171, 175, 288, 293</b>                |
| Szenarien.....                           | <b>176</b>                                   |
| TeamSpeak.....                           | <b>37, 138, 200, 232, 291f., 299ff., 309</b> |
| Ticket.....                              | 22, <b>161</b> , 162, 278                    |
| Traditionen.....                         | <b>61, 114ff., 247</b>                       |
| Transmogifikation.....                   | 110, 120, 174                                |
| Würfeln.....                             | <b>224, 231</b>                              |