

Regeln - Magna Carta

Verfassung und verbindliches Regelwerk der Gilde Nebelreich.

- [Grundlagen](#)
 - [Präambel](#)
 - [§ 1 Zweck - Spielspass](#)
 - [§ 2 Mitspieler](#)
 - [§ 3 Gleichberechtigung und Stimmrecht](#)
- [Regelwerk und Kommunikation](#)
 - [§ 4 Regelwerk](#)
 - [§ 5 Kommunikation und Transparenz](#)
 - [§ 6 Challenge-Punktesystem](#)
- [Gilden-Events](#)
 - [§ 7 Gilden-Events - Überblick](#)
 - [Territorial War \(TW\)](#)
 - [Territorial Battles \(TB\)](#)
 - [Raid](#)

Grundlagen

Präambel

Star Wars: Galaxy of Heroes (SWGoh) ist ein zeitintensives Hobby.

Wir alle investieren dabei das Wertvollste, was wir besitzen: unsere Lebenszeit.

Diese verbringen wir gemeinsam in einem virtuellen Raum. Alles, was ausserhalb dieses Raumes geschieht, bezeichnen wir im Folgenden als RL (engl. real life = „wirkliches Leben“).

Die Zeit, die man ins Spiel steckt, fehlt an anderer Stelle.

Auch wenn wir uns wünschen, dass alle bei Events möglichst aktiv dabei sind, gilt eine einfache Grundregel:

RL hat immer Vorrang.

§ 1 Zweck – Spielspass

1. Spielspass entsteht, wenn wir gemeinsam die Herausforderungen des Spiels annehmen und als Team die bestmöglichen Belohnungen erspielen.
2. Dabei steht Fairness, Zusammenarbeit und gegenseitiger Respekt im Vordergrund.

§ 2 Mitspieler

a. Würde des Spielers

1. Hinter jedem Avatar steht ein Mensch.
2. Im Nebelreich gelten respektvoller Umgang und Toleranz als oberste Prinzipien.
3. Die erwarteten Umgangsformen sind in den Servernutzungsbestimmungen definiert.
4. Moderatoren prüfen die Einhaltung dieser Regeln. Ihren Anweisungen ist Folge zu leisten.
5. Widerhandlungen werden vermerkt; anstössige Beiträge werden gelöscht.

b. Neuzugänge

1. Neue Mitglieder werden dem Ältestenrat und den Offizieren vorgestellt.
2. Der Ältestenrat kann eine Empfehlung abgeben.
3. Über die Aufnahme entscheidet das Offiziersgremium.
4. Für alle Neuzugänge gilt eine 30-tägige Probezeit. Während dieser Zeit können sich sowohl die Gilde als auch der Spieler formlos trennen.

c. Spielbeteiligung

1. Von allen Mitgliedern wird tägliche Aktivität erwartet.
2. Wenn RL es nicht zulässt, ist dies im Abwesenheitskanal zu melden.
3. Eine Abwesenheit von mehr als 3 Tagen ohne Meldung kann zum Ausschluss aus der Gilde führen.

§ 3 Gleichberechtigung und Stimmrecht

1. Das Nebelreich ist demokratisch organisiert.
2. Jedes Mitglied besitzt ein Stimmrecht.
3. Zur Ausübung dieses Stimmrechts ist der Beitritt zu Discord verpflichtend.

Regelwerk und Kommunikation

§ 4 Regelwerk

1. Das Nebelreich verfügt über ein übersichtliches Regelwerk, in dem Pflichten sowie mögliche Folgen bei Pflichtversäumnissen festgelegt sind.
2. Regeln müssen klar formuliert, nachvollziehbar und einfach überprüfbar sein.
3. Zeitliche Vorgaben sollen eindeutig und messbar definiert werden.
4. Neue Regeln oder Änderungen treten nur dann in Kraft, wenn die Mehrheit der Gilde zustimmt (mindestens 67 % Stimmbeteiligung + einfaches Mehr).
5. Der Anführer und die Offiziere sind verantwortlich für Kontrolle und Umsetzung der Regeln.

§ 5 Kommunikation und Transparenz

1. Alle Mitteilungen, die das Spiel oder die Regeln betreffen, erfolgen öffentlich. Private Nachrichten (PM) sind nach Möglichkeit zu vermeiden.
2. Ein Tag (@xy) eines ranghöheren Mitglieds oder Moderators gilt als Aufforderung zur Kommunikation. Werden solche Anfragen ignoriert, kann dies zu Challenge-Punkten führen.

§ 6 Challenge-Punktesystem

a. Grundgedanke

1. Fördern statt strafen.
2. Das Challenge-System soll Spieler motivieren, sich zu verbessern und als Teil der Gemeinschaft zu wachsen.
3. Fehler sind erlaubt – entscheidend ist, daraus zu lernen und die Gilde gemeinsam voranzubringen.

b. Allgemeines

1. Für jeden Spieler existiert ein Challenge-Konto (kurz: Konto).
2. Verstösst ein Spieler gegen eine Regel oder handelt wiederholt nicht im Sinne der Gilde, erhält er einen Challenge-Punkt (kurz: Punkt), der seinem Konto gutgeschrieben wird.
3. Es besteht kein Anspruch auf Vergessen.
4. Ab einem Kontostand von 5 Punkten kann der Gildenanführer einen Antrag auf Ausschluss stellen.
5. Ziel ist es jedoch, durch gezielte Challenges Verbesserung und Wiedergutmachung zu ermöglichen.

c. Punkteabbau durch Challenges

1. Ein Spieler kann Punkte abbauen, indem er eine Challenge annimmt und erfolgreich abschliesst.
2. Eine Challenge wird auf Anfrage des Spielers durch die Offiziere vergeben.
3. Jede Challenge soll sowohl der Gilde als auch dem Spieler einen nachweisbaren Fortschritt bringen.
4. Die Offiziere können:
 - eine Challenge aus einem vordefinierten Katalog auswählen, oder
 - eine massgeschneiderte Aufgabe für den Spieler definieren.
5. Wird eine Challenge erfolgreich erfüllt, werden die festgelegten Punkte vom Konto des Spielers gelöscht.
6. Wird die Challenge nicht fristgerecht abgeschlossen, verfällt sie, und die Punkte bleiben bestehen.

d. Definition von Challenges

1. Challenges sind gezielte Aufgaben, mit denen ein Spieler zeigen kann, dass er bereit ist, Verantwortung zu übernehmen und aktiv zum Gildenfortschritt beizutragen.

2. Eine Challenge besteht aus:

- einem klar definierten Ziel mit messbarem Erfolgskriterium,
- einem kontrollierbaren Erfüllungszeitraum,
- sowie der Anzahl an Punkten, die beim erfolgreichen Abschluss abgebaut werden können.

Gilden-Events

§ 7 Gilden-Events – Überblick

Die Magna Carta regelt die Teilnahme und die Pflichten bei den drei gemeinsamen Gilden-Events:

- Territorial War (TW)
- Territorial Battles (TB)
- Raid

Die Einzelheiten sind auf den folgenden Seiten festgehalten.

Territorial War (TW)

i. Anmeldung

1. Die Teilnahme am TW ist freiwillig.
2. Wer sich anmeldet, verpflichtet sich zur aktiven Teilnahme.
3. Es müssen sowohl Defensiv- als auch Offensiv-Banner erkämpft werden.

ii. Kontrolle

1. Für 0 Banner in der Defensive → 1 Punkt.
2. Für 0 Banner in der Offensive → 1 Punkt.
3. Kontrollpunkt: Ingame-Statistik nach Abschluss des TW.

iii. Defensive

1. Truppen und Flotten sind gemäss den Vorgaben der Offiziere zu setzen. Die Vorgaben sind im Kanal `#nlw-tw-teams` veröffentlicht.
2. Wird die vorgegebene Galaktische Macht um mehr als 10 % unterschritten, gibt es 1 Punkt.
3. Punkte für geringere Abweichungen liegen im Ermessen der Offiziere.

iv. Angriffsphase

1. Den Vorgaben der Offiziere ist Folge zu leisten.
2. Nicht genehmigte abtrünnige Aktionen führen zu 1 Punkt.

v. Mission erfüllt

1. Bei Eroberung aller Felder (Full Clear) werden keine Punkte verteilt.

Territorial Battles (TB)

1. Die Teilnahme am TB ist Pflicht.
2. Ein Spieler kann sich vor Beginn der nächsten Welle ohne Begründung abmelden, um den Offizieren die Planung zu erleichtern.

i. Setzen

1. Die Besetzung der Operationen wird durch einen Bot berechnet.
2. Es ist Pflicht, mindestens einmal täglich und zu Phasenbeginn die PM zu lesen und die geforderten Einheiten korrekt zu setzen.
3. Sind die Vorgaben für OPs am Ende einer Phase nicht vollständig umgesetzt, werden die Zuteilung der Bot-Ausgabe mit den tatsächlich gesetzten Toons verglichen. Für Spieler, die ihre Toons nicht gesetzt haben → 1 Punkt.

ii. Kämpfen und Stationieren

1. Den Vorgaben der Offiziere ist Folge zu leisten.
2. Nicht genehmigte abtrünnige Aktionen führen zu → 1 Punkt.
3. Solange nicht alle Sterne einer Phase erreicht sind, besteht Pflicht zum Stationieren.
4. Wenn Stationieren noch möglich war: Wer am Ende der Phase weniger Banner eingesetzt hat, als seine GM (Galaktische Macht) ausweist → 1 Punkt.

iii. Ausnahmen

1. Die Abmeldung befreit von möglichen Punkten.
2. Mission erfüllt:
 - Wenn alle geplanten Sterne geholt wurden und zusätzlich kein Stationieren mehr möglich war oder dieses gegen die Befehle der Offiziere verstossen würde, werden keine Punkte ausgesprochen.

Raid

1. Die Teilnahme am Raid ist Pflicht.
2. Den Raid ohne Abmeldung mit 0 Banner abzuschliessen, schadet der Gilde → 1 Punkt.