

Gildenformen in MMOs

Tobias Stähle

04.08.2014

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Organisationsformen	1
2.1	Freundesgruppen	1
2.2	Lose Gruppen	2
2.3	Performer	2
2.4	Organisierter Spaß	3
3	Bewertung	3
4	Diskussion	4

1 Einleitung

gestern kam mal wieder die Frage auf, ob wir auch andere Leute in die Gilde einladen sollen. Immer mal wieder stehn iwo Leute rum, die eine Gilde suchen. Sollten wir versuchen, den Server Moron-lastiger zu machen?

Ich finde das ist eine wichtige Entscheidung, die wir zusammen treffen sollten. Insbesondere sollten wir uns für den Fall, dass wir die Tore öffnen, klarmachen wie wir das Ganze handlen wollen.

Meiner bescheidenen Meinung und Erfahrung nach gibt es mehr oder weniger 4 Grundausrichtungen von Gilden / Clans / Whatever. Zugegebenermaßen habe ich den Großteil meiner Erfahrung nicht in MMOs gemacht, dennoch habe ich schon einige Gilden / Clans auch von innen gesehen. Ich würde sie einteilen in „Freundesgruppen“, „Lose Gruppen“, „Performer“ und „Organisierten Spaß“.

2 Organisationsformen

2.1 Freundesgruppen

Freundesgruppen bestehen aus Freunden oder sonstwie Bekannten, sei es persönlich oder aus längerer Internetbekanntschaft, die einfach zusammen spielen wollen. Die Gildenmechaniken wie Bank oder gemeinsamer Tag werden als Bonus mitgenommen. Man vertraut einander komplett, ein komplexes Management der gemeinsamen Ressourcen ist nicht nötig, man kann alles Teilen und alles allen verfügbar machen.

Die Vorteile liegen auf der Hand: Kein Verwaltungsaufwand, weniger Stress-/Streitpotential, es ist bequem, niemand wird zu irgendwas „gezwungen“.

Der größte Nachteil ist aber, dass diese Form eigentlich nur bei ziemlich kleinen Spielerzahlen möglich ist, sodass man einfach nie einen großen Pool an Mitgliedern für gemeinsame Aktivitäten

zusammen hat. So haben wir es zum Beispiel glaub immer noch nicht geschafft, eine Ini zu fünft zu machen, von Schlachtfeldern, Raids oder Warplots ganz abgesehen.

2.2 Lose Gruppen

Lose Gruppen sind das, was sich ergeben würde, wenn man jetzt einfach noch Leute dazu einlädt. Es darf weiterhin jeder machen, wozu er Lust hat. Man schaut, wer gerade online ist und macht dann vielleicht mal ne Ini zusammen, oder etwas PVP, oder trifft sich iwo zum gemeinsamen leveln. Während man natürlich bei Dingen wie Gildenbanken und Rechten ein wenig Vorsichtiger sein muss als bei einer reinen Freundesgruppe ist dennoch insgesamt keine großartige Hierarchie notwendig, alle stehen in etwa auf einer Stufe.

Wiederum hat man viel Freiheit und keinerlei Einschränkungen des eigenen Gameplays. Der Verwaltungsaufwand ist ein wenig höher, man sollte doch ein paar Leute haben die sich um alles kümmern, bleibt aber überschaubar. Im Vergleich zur reinen Freundesgilde findet man eher Leute die on sind um was gemeinsam zu unternehmen.

Andererseits hat diese Organisationsform auch gravierende Nachteile: Ohne richtig großen Spielerpool werden spätestens die größeren Sachen (Raids, Warplots, gesamte Schlachtfelder stellen) schwer werden. Und selbst wenn genug Leute online sind, ist noch lange nicht gesagt, dass diese dann auch zum Gleichen Lust haben: Der eine will grade PVP machen, der andere in ne Ini, der dritte ist am Haus dekorieren. Erst ab einer gewissen Spielerzahl finden sich immer ein paar Leute zum gemeinsamen Zocken. Durch mehr Leute ergibt sich aber auch ein erhöhtes Potential für Stress und Streitigkeiten und damit verbunden ein höherer Verwaltungsaufwand. Zu guter Letzt ist es unwahrscheinlich, diese Spielerzahlen zu erreichen: Was hat die Gilde denn schon zu bieten, warum sollten Leute ihr beitreten? Solch eine Gilde mal ins Rollen zu bringen ist enorm schwer, man sollte dann schon irgendwelche guten Argumente haben warum jemand gerade dieser Gilde joinen soll.

2.3 Performer

Was Performer sind sollte eigentlich relativ klar sein: Das Ziel ist, zumindest in einem Bereich so gut wie möglich zu werden. Sprich, absolutes Highend-equipment zu farmen, Server-Firsts zu erreichen, Arenateams mit Höchstwertung, Warplots professionell durchzuziehen etc. Meist ist dazu eine ordentliche Spezialisierung nötig (PVE oder PVP, eher sogar noch enger). Außerdem sollte eine relativ klare Hierarchie vorhanden sein (womit ich nicht Macht, sondern Funktionen meine) – es muss Leute geben, die für bestimmte Dinge zuständig sind und diese dann auch verlässlich durchführen. Richtig gut werden kann man nur durch viel Training und regelmäßige gut organisierte Events.

Die Vorteile klingen schon super: Man kann den Highend-Content in der jeweiligen Spezialisierung erkunden, wenn man tatsächlich gut ist ergibt sich ein Elite- oder Achievementgefühl, das man so als „Casual“ nicht kennt. Ich kenn das aus Battlegrounds 2, einer kleinen mod, bei der ich im (auf unserem Gebiet) eindeutig stärksten Regiment war – wir haben dafür viel gearbeitet, aber es hat sich immer wieder ausgezahlt und mega viel Spaß gemacht. Auch hat man den Vorteil, das alle an einem Strang ziehen. Wenn zwei Leute online sind, können sie zusammen PVP machen, weil jeder in der Gilde gerne PVP macht – das ist der Sinn der Gilde.

Natürlich erfordert eine Solche Organisationsform einiges Commitment ihrer Mitglieder: Um wirklich gut zu werden, müssen sie sich eben auch auf das Ziel konzentrieren, ihre Freiheit, andere Dinge zu tun wird sicherlich (zumindest ab und zu) eingeschränkt sein. Sie müssen bereit sein, ihre Zeit für Trainings/Events zu opfern und zu diesen auch möglichst regelmäßig zu erscheinen. Auch erfordert eine solche Gilde ein großes Maß an Verwaltung, das nicht unterschätzt werden sollte.

2.4 Organisierter Spaß

Grundlage dieser Gilde ist, dass sie zunächst einmal den einzelnen Mitgliedern ihre Freiheit lässt – im Prinzip darf jeder gerne tun und lassen was er will. Zusätzlich zu den zufälligen Gruppen organisiert die Gilde aber als Ganzes einzelne Events. Das kann als regelmäßiges weekly Event oder auch einfach ab und zu sein – es sollte nur nicht zu selten (und auch nicht zu oft) stattfinden. Teilnahme an solchen Events ist freiwillig – wenn man sich aber zu einem Event anmeldet, sollte man auch auftauchen. Dadurch lässt sich relativ gut planen, was man denn tun will und kann. Dadurch ergibt sich die Gelegenheit, auch mit kleineren Spielerzahlen „großen“ Content zu entdecken, indem man sie einfach zu bestimmten Zeiten konzentriert. Auch hier braucht man wieder eine gewisse Organisationshierarchie. Je nachdem wie man es aufzieht sollte man sich auch hier wieder eher spezialisieren, allerdings spricht hier im Prinzip auch nichts gegen eine überall vertretene Gilde. Der Hauptunterschied zu den Performen ist, dass bei den Events der Spaß und nicht der Erfolg im Mittelpunkt steht.

Wie schon erwähnt erlauben diese Events die Konzentration der Spieler zu bestimmten Zeitpunkten und sorgen nicht nur für tollen Spaß sondern sicherlich auch für ein größeres Zugehörigkeitsgefühl zur Gilde. Dennoch lässt man den Spielern genug Freiraum auch andere Aktivitäten zu verfolgen. Insbesondere ist es auch kein Problem, wenn jemand mal länger einfach ausfällt. Bei kleinen Highend-Arenagruppen sieht das ganz anders aus als bei einer Gilde, die immer mal wieder zum Spaß auf Schlachtfelder geht und auch kein Problem hat, einen Neuling im Arenateam mitzuziehen – scheiß aufs Rating. Sollte sich doch mal was ergeben ist es auch kein Problem, kleine „Performergruppen“ innerhalb der Gilde einzurichten, die beispielsweise ein Arenateam stellen und sich vielversprechende Rekruten in den allgemeinen Events formen – quasi eine art Eliteflügel.

Auch hier muss man allerdings bedenken, dass überraschend viel Organisation hinter so etwas steckt. Irgend jemand muss sich immer wieder die Mühe machen, interessante Events zu gestalten, aufgrund der Teilnehmerzahlen umzugestalten, Termine zu finden, Leuten in den Hintern zu treten etc. Eine weitere Schwierigkeit ist die Balance zu finden zwischen Freiheit der Member und dennoch genug Organisation – wenn jeder nur zufällig zu den Events kommt oder die Hälfte der Anmeldungen einfach nicht auftaucht geht das auch schief.

3 Bewertung

Wie man vielleicht schon erraten kann gefällt mir die zweite Organisationsform „Lose Gruppe“ eher weniger – wenn sie mal läuft ist sie ganz nett, aber meine Erfahrung hat immer wieder gezeigt, dass solche Truppen schnell gebildet sind, dann aber oft ebenso schnell wieder komplett wieder in der Versenkung verschwinden und über das Stadium „Freundesgruppe + 2 oder 3 Leute“ nie rauskommen – was dann meiner Meinung nach Verschwendung ist (man gibt das komplette Vertrauen für ein paar neue Leute auf, die oft auch recht flott wechseln). Solche Gilden tendieren dazu, einfach schnell einzuschlafen.

Am anderen Ende des Spektrums stehen die „Performer“: wenn man Mitglied einer funktionierenden Gilde ist und die Zeit dafür hat sicher sehr toll. Ich habe meine Erfahrung damit in BG gemacht und immer viel Spaß gehabt. Mit unserem aktuellen Lineup sehe ich da momentan aber kaum eine Chance und auch persönlich nicht die Zeit, wirklich voll durchzustarten. Wer Lust auf so etwas hat, sollte sich einer schon bestehenden Performergilde anschließen. Wenn wir so etwas auf die Beine stellen wollten sollten wir noch warten – zumindest bis wir alle 50 sind und auf unserem Gebiet etwas Erfahrung haben und quasi voll durchstarten können.

Ich hätte aktuell auch keinerlei Probleme damit, es bei einer „Freundesgilde“ zu belassen – die Vorteile sind einfach bequem, niemand hat großen Aufwand damit und man findet zur Zeit noch auch random genug Leute. Wenns dann in den Endcontent geht kann man sich entweder geschlossen einer anderen Gilde anschließen, mit anderen Gilden kooperieren (über diese „Zirkel“-Dinger) oder eben die Gilde dann doch noch öffnen.

Wenn wir die Gilde jetzt schon öffnen wollen, wäre ich klar für das letzte Schema oder eine Abwandlung desselben. Wir sollten uns überlegen, warum sollte jemand unserer Gilde beitreten wollen? Wenn die Antwort nur heißt „Weil er sich dann Moron nennen darf“, dann ist die Frage ob wir damit die Spieler finden, die wir haben wollen. Wenn wir dagegen von Anfang an mit einer klaren Agenda an den Start gehen und den Spielern klarmachen, was wir ihnen bieten können und was dafür im Gegenzug von ihnen erwartet wird, sollte sich unsere Chance, neue und vor allem passende Mitglieder zu finden deutlich erhöhen. Auch ein späterer Übergang in Richtung Performer (teilweise als Untergruppe oder auch ganz) wird dadurch enorm erleichtert, insbesondere da die grundlegenden Organisationsformen schon bestehen.

4 Diskussion

Da ich das aber weder alleine entscheiden kann noch will sollte sich jeder mal die Frage stellen, worauf er denn Lust hätte. Insbesondere auch, ob er denn bereit wäre, bei komplexeren Organisationsformen gewisse Funktionen zu übernehmen (auch dazu habe ich ein paar Ideen, die schreibe ich aber erst auf wenn sie denn aktuell wären). Es geht jetzt erstmal nur um die grobe Ausrichtung: Worauf habt ihr denn so Lust? Wenn die Mehrheit (oder zumindest eine ausreichende Zahl) sagt, eigentlich sollten wir das erstmal so lassen dann sparen wir uns weitere Planungen.

Daher hätte ich gerne hier in Facebook eure Meinung zu folgenden Fragen:

1. sollen wir die Gilde überhaupt öffnen? Warum (nicht)?
2. falls ja, in welche der Richtungen sollten wir gehen und warum?
3. wärt ihr Bereit, Zeit in die Organisation zu stecken?
4. habt ihr den Text komplett gelesen?

Dafür wirds einen eigenen Thread geben, in den ihr bitte nur genau diese Antworten schreibt. Diskussion zu meinen Ideen gerne hier rein!