

Lootsystem der Gilde Unique

1 Momentaner Standpunkt

Im Folgenden versuche ich das neue Lootsystem von Unique zu erklären. Die Erklärung ist bewusst ausführlicher als nötig gehalten. Jedoch hoffe ich, dass dadurch keine Fragen mehr offenbleiben müssen. Ich habe mir jedoch Mühe gegeben, dass Wichtigste gleich an den Anfang zu stellen, sodass nicht der ganze Text gelesen werden muss. Dies lege ich aber einem jedem nahe.

Das erste Lootcouncil hatte vor allem mit dem Problem der fehlenden Transparenz zu kämpfen. Hinzu kam noch, dass die Raidmitglieder kaum persönlich Einfluss nehmen konnten. Auch die Auswahl von „BIS“ Items führte immer wieder zu Konflikten.

Das aktuelle Lootsystem hat aber mit einem noch größeren Problem zu kämpfen. Es ist schlichtweg nicht fair. Nun ist es möglich, dass ein Spieler, der immer alles für den Raid gibt, sich jedes Mal mit teurem Bufffood stärkt, mehrere Hyperrolls hintereinander, durch schlichtes Pech kein einziges Item bekommt, wohingegen ein anderer Spieler mit dem nötigen Glück jeden Hyperrollreset ein Hyperitem bekommen kann. Und das ist nur Spitze des Eisbergs. Unter anderem Adalycia sieht diese Probleme (und noch Weitere) ebenfalls und hat sich die Zeit genommen diese ausführlich aufzuführen und zu analysieren.¹

Ein solches, hauptsächlich auf Glück basierendes Lootsystem können wir als zumindest halbwegs ambitionierte Gilde nicht langfristig verwenden. Deshalb hat sich die Gildenleitung dazu entschieden, das Lootsystem zum Phasenübergang erneut zu ändern.

Im Folgenden möchte ich nun das *PrioLootCouncil* vorstellen. Dieses System vereint die Vorteile der beiden bisherigen Systeme und kann hoffentlich die Lootsituation langfristig entschärfen.

2 Kompakte Erklärung

PrioLootCouncil

Ähnlich wie das Prio-3-System, welches inzwischen vielfach in Randomraids verwendet wird.

Hauptunterschiede:

Haben 2 Leute die gleiche Prio wird nicht um das Item gewürfelt → Das LootCouncil entscheidet.

Die Prios sind nicht pro Raid, sondern permanent.

Keine Verwendung von sahne-team.de

¹ Nachzulesen unter:

https://docs.google.com/document/d/1JPeKE4znRUqe4whEuu7Se8DICGiEOscvbo3P_sG0k8/edit

3 Das Lootsystem im Detail

Wie der Name schon sagt ist das System eine Kombination aus dem bekannten Lootcouncil und dem Prio-Lootsystem. Dieses sollte inzwischen, aufgrund vielfacher Verwendung bekannt sein².

- Das Addon RCLootCouncil Classic wird wieder von allen Raidteilnehmern benötigt.
- Jeder Spieler legt für jede Phase seine Top 3 Items fest und teilt diese der Gildenleitung mit. Dies sind seine Prio 1 bis Prio 3 Items.
- Die Liste mit den Prio Items wird für jeden einsehbar auf der Homepage veröffentlicht.
- Das neue Auswahlfenster im RCLootCouncil wird folgendermaßen aussehen:



3.1 Erklärung der Auswahlbuttons

- **Großes Upgrade:** Items, die nicht auf der eigenen Prioliste sind, aber ein großes Upgrade darstellen.
- **Upgrade:** Selbsterklärend (ähnlich wie „Großes Upgrade“).
- **Second:** Selbsterklärend.
- **Prio 1:** Das Item das man als Prio 1 für sich auf der Prioliste ausgewählt hat.
- **Prio 2:** Das Item das man als Prio 2 für sich auf der Prioliste ausgewählt hat.
- **Prio 3:** Das Item das man als Prio 3 für sich auf der Prioliste ausgewählt hat.³
- **Passen:** Selbsterklärend.

3.2 Lootvergabe

Das Lootcouncil erhält nun ein zusätzliches Fenster (Beispiel):

Name	Rang	Antwort	St.	Diff.	g1	g2	Stimmen	Stimme	N
Dolus	Twink	Prio 1 (Keine Instanz)	0	13			0		

Darin werden alle Spieler aufgelistet und welchen Button diese für das jeweilige Item ausgewählt haben. Zur Veranschaulichung nun ein paar Beispiele:

- 2 Spieler wählen „Großes Upgrade“, 1 Spieler „Prio 3“, 3 Spieler „Prio 2“ und, wie hier im Beispiel, 1 Spieler „Prio 1“. Hier hat das Lootcouncil keinen Ermessensspielraum. Der Spieler mit „Prio 1“ wird in diesem Beispiel den Gegenstand bekommen. Das Item geht immer **bedingungslos** an Denjenigen mit der **höchste Prio**.

² www.sahne-team.de

³ Um der Frage vorzubeugen, wieso es die Buttons Prio 1-3 gibt: Dies dient der Vereinfachung und Übersicht. Dadurch muss das Lootcouncil nicht bei jedem Drop auf der Liste nachsehen ob ein spezielles Item bei jemanden auf der Prioliste steht. Außerdem wird die Aufmerksamkeit der Spieler gefördert, da diese selbst darauf achten müssen ob eines ihrer Priotems gedroppt ist.

- In einem weiteren Beispiel wählen 2 Spieler *Prio 1*. Hier muss dann das Lootcouncil eine Entscheidung treffen. Es wendet dafür die im Nachfolgenden erklärten Entscheidungskriterien (siehe Punkt 3) an.
 - Niemand hat „*Prio 1*“ oder „*Prio 2*“. Dafür haben aber 4 Spieler „*Prio 3*“ und 6 Spieler „*Großes Upgrade*“ gewählt, dann wird darüber entschieden welcher der 4 „*Prio 3*“-Spieler den Loot erhält.
 - Gibt es bei einem Item keine Prios und wird von den Spielern lediglich „*Großes Upgrade*“ und „*Upgrade*“ ausgewählt, dann trifft das Lootcouncil die Entscheidung. Anders als bei den Prio Items, ist das Council nicht unbedingt verpflichtet Spieler die „*Großes Upgrade*“ gewählt haben, gegenüber Spielern mit „*Upgrade*“ zu bevorzugen.
- **Wichtig: Die Prios werden nicht wieder aufgefüllt.** Hat jemand sein Prio 1 verbraucht, dann wird dieses aus der Liste gestrichen und nur noch Prio 2 und Prio 3 sind verfügbar. Der Spieler muss sich also gut überlegen, welche Items er am dringlichsten braucht.
- **Die jeweils 3 Prio Items müssen pro Spieler für MC/BWL und für AQ40 bestimmt werden. Es gibt als 2 Priolisten. Jeder hat demnach insgesamt 6 Prio-Items (3 aus AQ40 und 3 aus MC/BWL). Der Verbrauch einer Prio in der MC/BWL-Liste führt nicht zum Verbrauch der Prio in der AQ40-Liste!**

4 Grundsätzliche Regelungen und Itemvergaberichtlinien

I

Das Council ist gebunden an:

Prio 1 > Prio 2 > Prio 3 > Großes Upgrade = Upgrade > Second.

II

Das Council ist verpflichtet die relevanten Prios zu überprüfen, also mit der Liste abzugleichen, bevor es ein Item vergibt. Hierfür kann ein dafür zuständiger Spieler beauftragt werden. Wird mehrfach absichtlich die falsche Prio im Auswahlfenster gewählt, dann kann die Gildenleitung eine Prio des Spielers komplett streichen.

III

Das Lootcouncil besteht aus Innsmouth, Atas und Möp & wird beraten von Managnom, Aextos und Adalycia.

IV

Bei der Vergabe von Items ist, mit Geltung für jeden Spieler der Gilde Unique (Betrifft ebenfalls die Gilden- und Raidleitung), insbesondere zu berücksichtigen:

(a) Das **Verhalten des Spielers im und außerhalb des Raids**. Wir sind und wollen eine gemütliche, familiäre Gilde bleiben. Daher müssen der freundliche Umgangston und auch Hilfsbereitschaft belohnt werden.

(b) Die **regelmäßige, unaufgeforderte und generell zuverlässige Verwendung des Raidkalenders**. Hierbei soll die Zuverlässigkeit der Spieler belohnt werden.

(c) Die **Zuverlässigkeit im Raid**. Das betrifft die Zustände wie unangekündigte Unpünktlichkeit oder das zu spät kommen nach einer Pause. Bei mehrmaligen, unentschuldigtem zu spät kommen, kann sich das Council dazu entscheiden bei der betreffenden Person eine Prio zu streichen.

(d) Die **Verwendung von Bufffood**. Hierbei ist zu berücksichtigen, dass Worldbuffs schwierig planbar sind und dürfen daher nicht ins Gewicht fallen. Viel mehr gewichtig ist die Verwendung von Elixieren und allen Weiteren planbaren und wichtigen Stärkungszaubern. Hiervon sind Fläschchen aber ganz klar ausgenommen. Dabei wird aber nicht notwendigerweise jedes Bufffood verlangt welches den eigenen Schaden auch nur geringfügig erhöht. Es geht vor allem um elementares, wie beispielsweise das Elixier des Mungos für Nahkämpfer.

Das dient vor allem dazu die Spieler zu belohnen, die nachweislich alles geben und mit diesem Einsatz den Raid tragen. Außerdem soll durch diese Regelung der gesamte Raid gestärkt werden.⁴

(e) Der Verursachte Schaden wird ausdrücklich **nicht** bei der Itemvergabe berücksichtigt. Beachtet wird aber eine **eklatant falsche Spielweise**, wenn gleichzeitig Verbesserungsvorschläge abgelehnt oder einfach nicht beachtet werden. Auch eine raidtaugliche Talentverteilung soll berücksichtigt werden.⁵ Zweck der Regelung ist derselbe wie bei lit. (d).

(f) Items müssen mit den **sinnvollen Raidverzauberungen** versehen sein.

Ferner können, wenn nötig, Assistenten ausgewählt werden, welche dem Lootcouncil regelmäßig, über die in lit. (d), (e) und (f) angesprochenen Themen, Bericht erstatten.

(g) Es wird darüber hinaus **im Groben berücksichtigt wie groß ein Upgrade ist**. Bietet beispielsweise ein Item Spieler 1 einen zusätzlichen Schaden von 1 DPS, wohingegen es

⁴ Es ist zu beachten, dass immer noch **keine** Bufffoodpflicht besteht. Jedoch muss Derjenige der keines nehmen will damit rechnen, dass anderer Spieler das Item vor ihm bekommen.

⁵ Dies bedeutet nicht, dass Magier später für MC/BWL jedes Mal wieder zurück auf Frost skillen müssen.

Spieler 2 100 DPS mehr bringt, dann muss das Item aus Gründen der Raiddienlichkeit an Spieler 2 gehen. Diese Regelung darf aber nur bei einem starken Unterschied beachtet werden, da sonst ein Spieler, der sich kaum um seinen Charakter und seine Items kümmert, schnell zu sehr bevorteilt werden kann. Das Council hat sich die Frage nach dem Sinn und Zweck zu stellen. Bei dieser Richtlinie geht es nur darum auszuschließen, dass ein Item aus Min-Maxing-Gründen an jemanden geht, wenn es gleichzeitig einen anderen Spieler und somit den ganzen Raid, wirklich voranbringen würde.

(h) Höchstes Gebot bei der Itemvergabe ist und bleibt die **Sinnhaftigkeit**.

(i) Die Spieler, die im alten Lootsystem einen **Hyperroll nicht verbraucht** haben, sind im direkten Vergleich zu Spielern, die ihren Hyperroll verbraucht haben zu beachten. Der Grund hierfür ist, dass die Leute Pech mit ihren Hyperrolls hatten nun dafür entschädigt werden sollen. Allerdings soll dies kein Freibrief sein und die anderen Punkte sollen auch in solchen Fällen mit beachtet werden.

V

Für Fälle in denen das LootCouncil mit den in Absatz IV genannten Kriterien, zu keiner eindeutigen Lösung kommt ist eine Liste, welche die Itemvergabehistorie in etwa widerspiegelt, anzulegen:

- Die Liste enthält die Namen aller Spieler
- Erhält nun ein Spieler ein **Prio 1, Prio 2 oder Prio 3 Item**, dann werden ihm in dieser Liste **2 Punkte** hinzugefügt.
- Für **Großes Upgrade** oder **Upgrade** gibt es **1 Punkt**.
- Für Second gibt es keinen Punkt.

Dies führt dazu, dass die Spieler, die bereits viele Items bekommen haben, eher mehr Punkte in dieser Liste haben und die Spieler mit wenigen Items, eher wenig. Führt nun Absatz IV zu keinem klaren Ergebnis, dann geht das Item an den Spieler mit den wenigsten Punkten.

Es ist nochmals **ausdrücklich darauf hinzuweisen** und elementar wichtig, dass **diese Liste nur herangezogen** wird, wenn die **oben genannten Kriterien (Absatz IV) zu keinem Ergebnis** führen. Führen diese zu einem Ergebnis, ist der Punktestand in der Liste egal.

Die eben beschriebene Liste soll aus Gründen der Transparenz für alle sichtbar gemacht werden. Wird jedoch der Zweck der Liste mehrfach nicht verstanden. Also sich Leute beschweren, warum sie ein Item trotz eines niedrigerem Punktestandes nicht erhalten haben, dann behält sich die Raidleitung vor die Liste in Zukunft nur für das Council sichtbar zu machen.

VI

Führen Absatz IV und Absatz V zu keinem Ergebnis, dann kann das Lootcouncil die betreffenden Spieler dazu bestimmen um das Item mit 1-100 zu würfeln.

VII

Kommunikation der Spieler untereinander ist gewünscht. Durch die Prioliste ist eine gewisse Übersicht gegeben, wer mit wem um welches Item konkurriert. Die Betreffenden dürfen sich gerne untereinander absprechen. Haben sie sich geeinigt an wem der Gegenstand zuerst gehen soll, dann können sie diese Entscheidung gerne an das Council herantragen. Ein solches Vorgehen würde die Arbeit enorm erleichtern.

Es ist aber hinzuzufügen, dass eine solche Verhandlung untereinander komplett auf freiwilliger Basis geschieht und ein jeder das Recht hat ohne Angabe irgendwelcher Gründe nicht darauf einzugehen.

Oberste Regel bleibt aber die Freundlichkeit untereinander. Sollte irgendjemand von jemanden aus Lootgründen angefeindet oder damit unter Druck gesetzt werden einem anderen den Vorzug zu geben, dann bitte mit Screenshots an die Raidleitung wenden. Dem Unruhestifter wird in einem solche Fall das betreffende Item von der Prioliste gestrichen.

VIII

Kann eine Entscheidung absolut nicht nachvollzogen werden, dann besteht die Möglichkeit **außerhalb der Raidzeiten** beim Lootcouncil nachzufragen. Wir versuchen euch, dann die Entscheidung zu erläutern. Grundvoraussetzung bleibt auch hier der stets freundliche Umgangston. Bedenkt, dass ein Fehler vorkommen kann (Siehe Absatz X).

IX

Dieses System wurde von Innsmouth entwickelt, bzw. dieser Text von Innsmouth verfasst. Änderungen können jederzeit, jedoch nur unter Ankündigung und Begründung, vorgenommen werden.

X

Das System ist von Menschen und für Menschen gemacht. Es kann nicht immer komplett perfekt laufen. Sicher wird das Council aus welchen Gründen auch immer mal einen Fehler machen. Im Vorfeld bitte ich euch für eventuelle Fehler, im Namen das Councils, um Entschuldigung und darum uns diese nachzusehen. Bedenkt, dass das alles eine undankbare Aufgabe ist und wir versuchen alle Entscheidungen zum Wohle der Gilde zu treffen.

5 Vorteile des PrioLootCouncils

- Mehr Transparenz als bisher zuvor. Alle Prios sind offen einsehbar, wohingegen ein Hyperroll immer mehr oder weniger überraschend kommen kann.
- Jeder hat ein gewisses Mitgestaltungsrecht, welche Items er wirklich will.
- Keine Abhängigkeit von Glück oder DKP.
- So viel Fairness wie wir bieten können.
- Das Lootcouncil hat weniger Spielraum als vorher und bietet daher weniger Angriffsfläche.
- Die Spieler können ein wenig damit planen, wann sie eines der großen Items bekommen.
- Der „BIS“-Button, welcher bisher immer für Streit gesorgt hat, entfällt.