

encore

Raidleitfaden

Document Control

Version	1.5
Letzte Änderung	Sonntag, 26. Juli 2009

Gültigkeit	ab sofort
-------------------	-----------

Document History

Version	Datum	Änderungen
1.4	20.08.2008	Übernahme aus 1.3 Raidorganisation upgedated (raidnews #2) Sunwell Tokens hinzugefügt (raidnews #4) Zweit-Equip hinzugefügt (raidnews #5)
1.5	26.07.2009	Raidorganisation upgedated (raidnews #16) Ulduar Tokens hinzugefügt (raidnews #16) Zweit-Equip mit Dualspecc hinzugefügt (raidnews #16) Attendance-Dps Faktor hinzugefügt (raidnews #16)

Inhalt

1	Raidorganisation	5
1.1	An/Abmelden	5
1.2	Vorbereitung	5
2	Pflichtausstattung	6
2.1.1	zusätzliche Ausstattung	6
3	Equipment / Skillung	6
4	Verhalten im Raid	7
5	DPS (Drop Punkte System)	7
5.1	Pünktlichkeitsbonus	7
5.2	Teilnahmepunkte	7
5.3	Encounterpunkte	7
5.4	Ersatzspieler	7
5.5	Frühzeitiges Verlassen des Raids	7
5.6	Bietregeln	7
5.6.1	Non Set-Items	7
5.6.2	Set-Items	8
5.6.3	Bietreihenfolge	8
5.6.4	Zweit-Equipment	8
5.7	Wechsel des Charakters	8
5.8	Aktuelles Punkteschema	8
6	Raidränge	9
6.1	Raidränge	9
6.1.1	New	9
6.1.2	Member	9
7	Raidteilnahmequote	9
7.1	Mindestquote	9
7.2	Berechnung der Quote	9
7.3	Attendancefaktor Um der Attendance eine tragende Rolle im Punktesystem zu ermöglichen, wird aus der Attendance ein Faktor errechnet, der die im Raid verfügbaren Punkte beeinflusst. (Die vom Spieler erhaltenen Punkte bleiben davon unangetastet.)	9
7.3.1	Verwendung	9
7.3.2	Faktor bei Attendance >= 70%	10
7.3.3	Faktor bei Attendance < 70%	10
8	Rating	10

9 Gruppenverantwortliche	11
9.1 Definition	11
9.2 Aufgaben	11
10 Maßnahmen	11

Präambel

Erfolgreiches und trotzdem unterhaltsames Raiden schließen sich nicht aus, ganz im Gegenteil. Das Eine bedingt und beeinflusst das Andere. Um dies zu erreichen, wurde u.a. dieser Raidleitfaden in's Leben gerufen und wird auch kontinuierlich fortgeschrieben.

Spaß am Spiel, Klassenbeherrschung, Bereitschaft zur Leistung, optimale Vorbereitung, Motivation, Eigeninitiative, Toleranz, Kompromissfähigkeit sind nur ein paar Eigenschaften, die dieses Gemeinschaftserlebnis namens Raidens von jedem fordern. Nur wenn jeder von uns bereit ist, dieses auch 100%ig zu geben, werden wir auf Dauer Erfolg und auch letztendlich Spaß am Spiel haben.

1 Raidorganisation

1.1 An/Abmelden

Das An/Abmelden ist bis zu 30 Minuten vor Raidstart möglich. Eine Ummeldung kann jedoch nur bis 1,5 Stunden vor dem Raidstart vorgenommen werden.

Wer vor Beginn des Raids absehen kann, dass er nicht die ganze Zeit zur Verfügung stehen kann, bitte abmelden mit entsprechendem Posting unter dem Termin.

Wer gesundheitliche oder technische Probleme hat, s. o. -> abmelden

Bei Abmeldung soll auch ein Grund angegeben werden im Fenster welches sich öffnen wird.

Angemeldete Spieler, die zum Raid nicht erscheinen und auch kein entsprechendes Posting verfasst haben, werden mit 50 Minus-Punkte in Höhe bedacht.. Da es immer mal wieder unverschuldete Gründe gibt, und der Spieler sich nicht rechtzeitig abmelden kann, gibt es hier ein "Joker"-Regelung (1 Schuss/Monat; nicht übertragbar/stackbar). Der Raidorganisorator ist entsprechend davon zu Informieren.

Um die Raidsetups optimal planen zu können ist ein entsprechendes Feedback bezüglich der Teilnahme notwendig. Wird deshalb eine Ab- oder Anmeldung vergessen wirkt sich das mit einem automatischen Abzug von 50 Punkten aus. Davon ausgenommen sind Abwesenheiten (Urlaub, Umzug, etc.), die entsprechend im Gildenplaner vermerkt wurden.

1.2 Vorbereitung

Entsprechende Taktiken sind sich selbständig anzueignen. Dies gilt v.a. für neue Encounter. Jeder hat die Bosse, welche an einem Abend angegangen werden aus entsprechenden Videos oder Guides zu kennen und sollte diese auch dementsprechend umsetzen können. Bei neuen Bossen gibt es vorher einen kurzen Crashkurs um Unklarheiten aus der Welt zu schaffen.

- Erscheinen mindestens 10 Minuten vor Raidstart vor der Instanz.
- Repariert
- kein PVP
- eine ausreichende Menge an Flasks, Buff-Food, Reagenzien usw. sollte sich im Inventar befinden

2 Pflichtausstattung

Zur Pflichtausstattung für jeden 25er Raid-Encounter gehören (klassenspezifisch):

- entweder ein Wächter- **und** Kampfelixier oder eine Flask
- Buff-Food
- Sonstige Equip und Waffenverbesserung z.B. Gift etc.

Natürlich darf jeder gerne mit o.a. Ausstattung die ganzen 4h/5h Raid verbringen, zur Pflicht wird es jedoch dann wenn der Raidlead dies ansagt.

Es sei nochmals erwähnt, dass jeder für den Raid/Encounter genügend Stärkungsmaterialien mit sich führt.

2.1.1 zusätzliche Ausstattung

Manche Encounter erfordern spezielle Ausstattung (Widerstandsequipment, etc.). Jeder Spieler hat dafür zu sorgen, die Anforderung an das zusätzliche Equipment zu erfüllen. Für diese Encounter wird eine entsprechende Vorbereitungsfrist zeitgerecht im Raidforum kommuniziert.

Erfüllt ein Spieler zum Stichtag nicht die Vorbereitungsanforderungen des Encounters ist mit einem Abzug von 50 Punkten zu rechnen, der sich bei nicht Erreichen innerhalb einer Frist von einer Woche wiederholt.

3 Equipment / Skillung

Für episches lv180-Equip gilt:

- höchstwertigste Verzauberung (hierunter sind auch Glyphen, Rüstungssets, u.a. zu sehen) + beste Schulterverzauberung (Söhne Hodirs erfürchrig)
- Sockel sind mit mindestens blauer Qualität auszustatten
- Zum Raid wird eine reine und optimale PVE-Skillung für die jeweiligen 25er Schlachtzüge vorausgesetzt. Mischskillungen (PVE/PVP) sind unerwünscht, können aber bei bestimmten Encountern vom Raidlead erlaubt werden.
- Wird aufgrund der Raidbelange eine Umskillung weg von der typischen Skillung notwendig (z.B. Off-Krieger auf Def) werden maximal 50g Umskillkosten erstattet. Ist die Notwendigkeit nicht mehr gegeben wird der Spieler mit seiner typischen Skillung zum nächsten Raid erwartet. Wenn Unsicherheiten bzgl. der Skillung zum nächsten Encounter bestehen, bitte an den Klassenmeister respektive Raidlead wenden.
- Jeder Spieler hat entsprechend seiner (ursprünglichen) Skillung eine definierte Rolle im Raid, die er auch weiterhin ausüben soll. Wir werden daher keine Zweitskillung vorschreiben; empfehlen jedoch eine sinnvolle Zweitskillung um im Raid flexibler zu sein. Empfehlung für Tanks und Heiler wäre eine DD-Skillung, um bei einigen Encountern flexibler zu sein.

4 Verhalten im Raid

Vorbereitung, Konzentration, Motivation und Flexibilität sind unabdingbare Voraussetzungen für einen erfolgreichen Encounter. Sind diese Punkte nicht gegeben, spiegelt sich das in der Leistung wieder. Zukünftig wird noch stärker darauf geachtet, wer alles aus seiner Klasse herausholt und bei wem Nachholbedarf besteht. Siehe Punkt 4.1 Raidspielerbewertung.

Pausen werden vom Raidlead angesagt, daher AFK-Zeiten ausserhalb dieser Pausen weitestgehend vermeiden Spam in den Channels (auch verbal) während der Taktikbesprechung oder dem Encounter sind zu vermeiden und werden eine angemessene Reaktion des RL auslösen.

5 DPS (Drop Punkte System)

5.1 Pünktlichkeitsbonus

Pünktlichkeitsbonus wird für (Ersatz-)Spieler generell nur gegeben sofern alle Voraussetzungen unter Punkt Raidorganisation erfüllt sind.

5.2 Teilnahmepunkte

Teilnahmepunkte werden gemäß der anteiligen Zeit im Raid vergeben

5.3 Encounterpunkte

Für neue Encounter werden Punkte gemäß der anteiligen Zeit der Tryouts vergeben.

Bei End-Encountern werden diese Punkte verdoppelt.

5.4 Ersatzspieler

Ersatzspieler, die im laufenden Raid nicht zum Zuge kommen, erhalten Punkte für Pünktlichkeit/Teilnahme sofern sie die Voraussetzungen unter Punkt 2 Vorbereitung erfüllt haben und für die volle Zeitdauer des Raids zur Verfügung stehen. Ersatzspieler, die im lfd. Raid eingewechselt werden, erhalten Punkte wie unter 5.2 beschrieben und zusätzliche Bosskillpunkte an denen sie aktiv beteiligt waren.

5.5 Frühzeitiges Verlassen des Raids

Muss ein Spieler den Raid früher verlassen und ist dies im Forum bis 1,5h vor Raidbeginn angekündigt, bekommt er die Punkte gutgeschrieben, die bis zum Verlassen des Raids angefallen sind (anteilige Raidteilnahmepunkte, volle Pünktlichkeits- und Bosskillpunkte).

Wer im laufenden Raid diesen ungeplant verlässt (egal ob technische Probleme oder wie auch immer) bekommt keine Punkte für diesen Run.

5.6 Bietregeln

5.6.1 Non Set-Items

Hier gibt es mehrere Möglichkeiten, aus denen die Spieler wählen können sofern die dazu notwendige Punkteanzahl erreicht ist:

- Absprache und Vergabe zum Fixpreis
- Würfeln und Vergabe zum Fixpreis

- Freie Auktion ab kategorischem Startpreis

Die 3 o.a. Punkte sind hierarchisch zu sehen, d.h. wenn keine Absprache stattfindet, dann würfeln. Wenn ein Kandidat eine Auktion möchte, zieht der Punkt freie Auktion; und nur dieser.

5.6.2 Set-Items

Vorrecht des Spielers der token-passenden Klasse, der zum Zeitpunkt der Auktion die meisten Punkte aufweisen kann. Verzichtet der Spieler auf den Token, wird der zweite in der Rangfolge befragt usw.

Für Tokens, die für mehrere Item-Slots gelten gilt:

Hat ein Spieler ein Token aufgrund der oben genannten Reihenfolge erhalten, so rutscht er automatisch in seines Ranges (New, Member) an den Schluss. Daraus ergibt sich eine Reihenfolge, in der die Anzahl der erhaltenen Tokens eine Rolle spielt.

5.6.3 Bietreihenfolge

Die Bietreihenfolge ist folgende:

Member > New > Spieler mit negativen Punkten (egal welchen Ranges)

5.6.4 Zweit-Equipment

Unter Zweit-Equipment sind all jene Items zu verstehen, die nicht der eindeutigen Raidskillung entsprechen. z.B.: Heal vs. Physical Dmg vs. Cast Dmg vs. Tank

Sofern ein Item von keinem Spieler mehr als Erst-Equipment benötigt wird (egal welchen Ranges), besteht die Möglichkeit für dieses Item Bedarf als Zweit-Equipment anzumelden.

Der Preis aller Items (inkl. Tokens) für Zweit-Equipment beträgt einheitlich **20 Punkte**.

Im Zweifelsfall obliegt die Lootverteilung dem aktuell anwesenden Raidlead.

5.7 Wechsel des Charakters

Ein Charakterwechsel kann nur in Abstimmung mit dem Lead-Team durchgeführt werden.

Voraussetzung ist hier, dass seitens des Lead-Teams eine Notwendigkeit gesehen wird. Ein

Charakterwechsel ist eine Schwächung des Raids und daher als absolute Ausnahme zu sehen.

Von daher werden die aktuell verfügbaren Punkte halbiert. Der neue Charakter verliert seinen Status und wird 30 Tage als „New“ geführt.

5.8 Aktuelles Punkteschema

Das aktuelle Punkteschema bezieht sich auf die Instanz Ulduar.

<i>Item Art</i>	<i>Kosten</i>
Token Robe	90 Punkte
Token Kopf	100 Punkte
Token Handschuhe	120 Punkte
Token Hose	140 Punkte
Token Schultern	160 Punkte
Random Trash	40 Punkte
Leviathan - Rat	40 Punkte

Kologarn, Auriaya	60 Punkte
4 Wächter, Vexxaz	80 Punkte
Yogg-Saron, Algalon	160 Punkte

6 Raidränge

6.1 Raidränge

Die Einstufung der einzelnen Raidspieler dient in der Hauptsache zur Stärkung des Raids.

Anwärter können nach Ablauf der ersten 30 Tage entsprechend eingeteilt werden.

6.1.1 New

Neuer Spieler im Raid, während seiner Probezeit.

Member, der einen Charakterwechsel vollzogen hat.

6.1.2 Member

Spieler, die eine Mindestattendance der letzten 60 Tage $\geq 70\%$ aufweisen können und auch spielerisch überzeugen konnten.

Itempriorität für Member für Erstequipment Tokens und Random-Drops für die im Raid verwendete Skillung, d.h. nicht für Zweitequipment.

7 Raidteilnahmequote

7.1 Mindestquote

Eine Raidteilnahmequote von mindestens 70% (nur 25er Runs) wird von jedem Mitspieler erwartet.

7.2 Berechnung der Quote

Laufende Ermittlung der Werte der letzten 60 Tage vom aktuellen Tag aus.

Dadurch ergeben sich eine Zeitspanne mit 60 Tagen.

- 0 - 60 Tage (Vergangenheit)

Dies ermöglicht eine, stets aktuell gehaltene Attendance-Kennzahl und hat zum Vorteil, dass Urlaube, Umzüge etc. weniger stark ins Gewicht fallen als zuvor, da diese Pausen nach und nach aus den Wertebereichen herausfallen.

7.3 Attendancefaktor

Um der Attendance eine tragende Rolle im Punktesystem zu ermöglichen, wird aus der Attendance ein Faktor errechnet, der die im Raid verfügbaren Punkte beeinflusst. (Die vom Spieler erhaltenen Punkte bleiben davon unangetastet.)

7.3.1 Verwendung

Der durch den Faktor veränderte Punktestand stellt die für den Spieler im aktuellen Raid verfügbaren Punkte für Items und Tokens (Tokenreihenfolge) dar.

Spieler mit hoher Attendance haben die Möglichkeit temporäre Bonuspunkte durch einen entsprechend hohen Faktor zu erhalten:

positiv (man hat mehr Punkte zur Verfügung als man hat) wie auch negativ (Reduzierung der Negativpunkte; vor allem Auswirkung auf Tokenreihenfolge).

7.3.2 Faktor bei Attendance >= 70%

Positive Punkte: der Faktor kann auf bis zu 1.30 ansteigen.

Formel: $1 + (\text{Differenz zu 70\%} / 100)$

Beispiel: Att von 85%; Differenz zu 70% = 15; Faktor = $1 + (15 / 100) = 1.15$

Punktstand: $1000 \times 1.15 = 1150$ Punkte

Negative Punkte: der Faktor kann auf bis zu 0.70 absinken.

Formel: $1 - (\text{Differenz zu 70\%} / 100)$

Beispiel: Att von 85%; Differenz zu 70% = 15; Faktor = $1 - (15 / 100) = 0.85$

Punktstand: $-500 \times 0.85 = -425$ Punkte

7.3.3 Faktor bei Attendance < 70%

Positive Punkte: der Faktor entspricht der Attendance.

Formel: $\text{Attendance} / 100$

Beispiel: Att von 65%; Faktor = $65 / 100 = 0,65$

Punktstand: $1000 \times 0,65 = 650$ Punkte

Negative Punkte: der Faktor = 1.

Formel: 1

Beispiel: Att von 65%; Faktor = 1

Punktstand: $-500 \times 1 = -500$ Punkte

Hinweis: steigt die Attendance wieder, so normalisiert sich der Faktor und die verfügbaren Punkte.

8 Rating

Der Raidlead und die Klassenverantwortlichen haben ein neues Konzept entwickelt um die Spieler des Raidkaders laufend zu bewerten und damit ihr Leistung abzuschätzen.

Die Kaderspieler erhalten bei jedem Run automatisch ein Rating von 1.0.

Die Gruppenverantwortlichen und Offiziere können diesen Ratingwert nach oben aber auch nach unten hin verändern. Diese Bewertung basiert auf 4 Punkten: Movement, Skill, Output und Verhalten. Dabei wird auf einer Skala zwischen 2 Einheiten bewertet: nicht ausreichend und sehr gut. Dies bezieht sich immer auf gewisse Teile aktueller Encounter. zb. Wolken bei Yogg Saron (Movement), Herzschaden bei XT (Output) oder Decursen beim Council (Skill).

Aus allen Ratings der vergangen 60 Tage wird der Durchschnitt errechnet und damit der Netto-Punktstand multipliziert.

Diese Bewertung erlaubt es dem Raidlead zum einen die Fähigkeiten der Spieler besser einschätzen zu können und dadurch eine erhebliche Vereinfachung beim Aufstellen des Raides zu erreichen. Zum anderen dient es zur Optimierung des Kaders.

9 Gruppenverantwortliche

9.1 Definition

Wie der Name schon sagt, sind sie verantwortlich für eine Gruppe. Es gibt demnach 4 Gruppenverantwortliche: für Tanks, Heiler, Ranged und Meeles.

9.2 Aufgaben

Durch die Definition bestimmt, ergeben sich für die Gruppenverantwortlichen folgende Aufgabenschwerpunkte innerhalb der jeweiligen Gruppe:

- Sicherstellung der Taktikkenntnisse und der Aufgaben der Gruppe im Raid
- Einführung der neuen Spieler in den Raid
- erster Ansprechpartner für alle fachlichen Fragen und Vorgaben wie z.B. Skillung, Verzauberungen, klassenspez. Addons oder Makros
- Unterstützung der Offiziere bei Bewerbern
- Unterstützung der Offiziere der Leistungsbewertung von Spielern/Bewerbern

Weiter Infos können dem entsprechenden Post auf der encore Homepage entnommen werden

<i>Gruppe</i>	<i>Verantwortlicher</i>
Tanks	Offiziere
Heiler	Sinphony
Meeles	Celistra
Ranged	Rishel

10 Maßnahmen

Bei auffälligem Verhalten wird mit dem Betroffenen ein Zielgespräch geführt. Dieses Gespräch hat den Zweck, die in dem Raidleitfaden beschriebenen Punkte wieder zu erreichen. Eine individuelle Zielvereinbarung (was in welcher Zeit) und auch deren Überprüfung ist ebenfalls Bestandteil des Verfahrens. Sollten diese machbaren Ziele nicht erreicht werden, wird ein weiteres Gespräch durchgeführt. Nach diesem Gespräch wird über Sanktionen entschieden, die bis zum Raidausschluss führen können.

Bei Fragen zum RLF stehen die Offiziere gerne zur Verfügung.

Viele Grüße

Euer Encore Lead-Team