

# Wächter der Weisheit



## Das Manifest

*Wer wir sind  
Wohin wir gehen*

# **Inhaltsverzeichnis**

3

**Teil 1**  
**Die Gilde**

4

Die Geschichte der Wächter bis heute

6

Philosophie

8

Statuten

10

Hierarchie

12

Was nicht passt, wird nicht passend gemacht

13

Struktur und Spiel

15

**Teil 2**  
**Der Verein**

16

Ziele und Aufgaben

18

Für wen der Verein gemacht ist

19

**Teil 2a**  
**Formalien**

20

Satzung

# Teil 1

# Die Gilde

## Die Geschichte der Wächter bis heute

*„Geschichte ist nicht nur Geschehenes, sondern Geschichtztes – also der Boden, auf dem wir stehen und bauen“*

Hans Keler  
deutscher Theologe

Am 23. März 2006 gründete „Thyariol von Ardensal“ im Rollenspiel „Dungeons & Dragons“ – Online die Gilde „Wächter der Weisheit“. Die Gildenkonzepte die damals einsehbar waren und mit denen Mitglieder gesucht wurden, waren zumeist nur Mittel zum Zweck, unausgegoren, flüchtig dahin geschrieben und weitgehend unstrukturiert. „Thyariol“ schwebte ein anderes Konzept vor, eines das über dem Spiel stehen sollte, eine Gemeinschaft die über ein einziges Spiel hinaus Bestand haben sollte. Es sollte ihm gelingen.

Mit „Thorhelm Donnerfaust“, „Barungar Blutbeil“ und „Nathaniel Pfefferrohr“ gesellten sich alsbald jene tapferen Recken an seine Seite, die nicht nur in unzähligen Schlachten Seite an Seite Axt und Streitkolben schwingen, sondern fürderhin auch die Geschicke der Gilde als Gildenmeister mitbestimmten. Die Gilde wuchs und zählte bald vierzig Mitglieder. Das erste Gildentreffen wurde geplant und in Köln abgehalten. Spätestens hier entstanden Freundschaften, die bis heute halten.

Die Liste der Welten, die gemeinsam bereist wurden, ist lang. „Vanguard – Saga of Heroes“ war die nächste Station, in der wir jedoch ebenfalls nicht dauerhaft ansässig wurden. Im den U-Bahn-Schächten der Stadt London schlugen wir viele Untote und andere Monster in die Flucht, solange wir eben „Hellgate – London“ spielten. „Age of Conan – Hyborian Adventures“ war das nächste mit Spannung und vielen Erwartungen verbundene Spiel, dass wir bereits von Beginn der ersten Beta-Phasen an spielten. Unsere Gildenstadt wuchs und gedieh, wir hatten zeitweise an die achtzig Mitglieder. Dieses Spiel stellte aber auch eine Art Zäsur in der Geschichte der Wächter dar. Die Beteiligung am Aufbau der Gildenstadt beschränkte sich auf ein knappes Dutzend eifrige Mitglieder, während viele andere nur vom Aufwand weniger profitierten. Wir führten eine gut durchdachte, faire Steuer ein, damit jeder seinen Beitrag leistete – und waren in kürzester Zeit eine ganze Reihe Spieler los, die sich unter ungeheurem Getöse von dannen machten. Diese Episode zeigte uns deutlich, dass Freiwilligkeit eine schöne Sache ist, dass eine Gemeinschaft aber Regeln benötigt die dafür sorgen, dass jeder seinen Teil tut. Alle unsere Erfahrungen in den bisherigen und späteren MMOs flossen sukzessive in unsere Statuten ein, die selbst heute noch regelmäßiger Revision unterliegen und den aktuellen Gegebenheiten angepasst werden.

Mit „Warhammer – Online“ öffneten wir ein weiteres Kapitel der Wächter-Geschichte. Auf dem Server „Huss“ gründeten wir die Allianz „Bewahrer der Alten Welt“ und waren Schirmherren verschiedenster serverweiter Events. So gab es Spaßevents wie den Hühnerabend, in dem sich hochstufige Charaktere in einem niedrigstufigen RvR-Gebiet versammelten, dort zu Hühnchen wurden und allerlei Unsinn veranstalteten. Wir verabredeten aber auch mit der Gegenseite große Schlachten, organisierten Rollenspielevents und Geschichtenerzählerabende, planten regelmäßig große Angriffe im RvR mit vielen Verbündeten, leiteten unzählige Schlachtzüge und hatten eine großartige Zeit. Leider mussten wir mit der Zeit einsehen, dass die Entwickler an den Spielern vorbei entwickelten und daher kehrten wir auch „Warhammer“ den Rücken.

Weitere Stationen waren „EVE-Online“ und auch in „Darkfall“ waren wir eine ganze Weile unterwegs – bis wir merken mussten, dass die Macher an dem wirklich exorbitanten Potential

des Spiels vorbei entwickelten und aus einem richtig guten Rollenspiel einen Anarcho-Shooter machten.

Wenn in den Zwischenzeiten kein Onlinespiel gemeinsam frequentiert wurde, traf man sich zu Multiplayerrunden für „Neverwinternights“ oder „Civilization V“ und – natürlich – jedes Jahr zu einem Gildentreffen in einer anderen Stadt. Diese Treffen waren und sind stets ein besonderes Highlight unseres Gildenlebens. Ein ganzes Wochenende wird mit Gildenfreunden ein vorher organisiertes Programm erlebt, welches beispielweise aus Sightseeing, dem Besuch von mittelalterlichen oder historischen Gasthäusern und Spieleabenden besteht.

Zum Zeitpunkt der Niederschrift befinden sich die Wächter aktiv in Spielen wie „World of Tanks“ und „Minecraft“ – letzteres auf eigenem Server, wo gerade unsere Stadt „Wisgard“ entsteht – sowie dem MMORPG „Rift – Planes of Telara“, in dem wir gildenintern raiden.

Und was steht uns noch bevor? Der Ausblick zeigt uns „Star Wars: The Old Republic“, auf welches wir uns als nächstes vorbereiten. Darüber hinaus werden wir uns auch zum ersten Mal in die Welt der Taktikshooter einklinken: „Battlefield 3“ steht auf dem Programm. Das große, mittelfristige Spielziel lautet jedoch „Guild Wars 2“, für das bereits umfangreiche Planungen laufen. Ein sehr detailliertes Rollenspielkonzept soll unseren Mitgliedern hier einen großen zusätzlichen Anreiz für das Spiel bieten.

Die Geschichte der Wächter schreibt sich immer weiter. Nun steht ein neuer, großer Schritt für die Wächter an: Die Gründung als Verein. Und hier fängt unsere Geschichte neu an...

# Philosophie

„Weisheit ist Harmonie“

Novalis

deutscher Dichter

Warum gerade „Wächter der Weisheit“, mögen manche sich fragen? Bei der Gründung der Gilde war der ausschlaggebende Beweggrund das Studium der Philosophie, welches der Gildengründer zu jener Zeit betreiben durfte. Simple as that. Natürlich ist die Bedeutung des Gildennamens mit der Zeit gewachsen, hat sich im Selbstverständnis der Mitglieder angepasst, verändert.

Scherzhaft wird immer wieder darauf hingewiesen, dass wir bemüht sind, die Weisheit fernzuhalten. Ernsthaft geht es uns aber vorrangig darum, eine Gemeinschaft vernünftig zu organisieren, einen Mittelweg zu finden, der allen gleichermaßen nützt und niemandem zu viele Pflichten auferlegt. Wir sind bestrebt ein harmonisches Miteinander zu gewährleisten, eine angenehme, freundschaftliche Atmosphäre zu schaffen, in der es sich nach einem harten Arbeitstag trefflich entspannen lässt. Barungar fand dazu das passende Zitat des deutschen Dichters Novalis: „Weisheit ist Harmonie“.

Harmonie in einer Gemeinschaft, die bestrebt ist zu wachsen und offen ist für neue Impulse – das ist nicht leicht umzusetzen. Dafür bedarf es – wie eigentlich in jeder Gesellschaftsform – einiger Regeln. Diese Regeln sorgen für eine einheitliche Basis, innerhalb derer sich jeder entfalten, aber auch sicher fühlen kann.

Unsere Statuten geben hierbei den äußeren Rahmen vor, in den sich jeder einfügen muss, wenn er unserer Gemeinschaft beitreten will. Grundsätzliche Verhaltensregeln sind für die Gilde scharf umrissen, damit sich jeder einen Eindruck davon verschaffen kann, was ihn erwartet. Hat sich jemand damit einverstanden erklärt, kann er sich bewerben.

Bewerbungen sind immer so eine Sache – denn schreiben oder sagen kann jeder Mensch viel. Alle anderen können demjenigen immer nur vor den Kopf bzw. die Tastatur schauen. Nach einer Bewerbung, die im Mindesten den anderen Gildenmitgliedern eine Vorstellung vom Menschen dahinter vermitteln können soll, beginnt eine in zwei Phasen á mindestens zwei Wochen gestaffelte Probezeit: Das Noviziat und der anschließende Rang des Adepten. Beide Ränge und ihre Zeitphasen sind dafür gedacht, festzustellen, ob man zueinander passt. Sind beide Phasen ohne Beanstandung abgelaufen, kann der Bewerber den Rang des „Wächters“ beantragen und ein Feedback zur Gilde abgeben.

In der Probezeit zeigt sich vor allem die Fähigkeit des Bewerbers zur Integration, seine Selbstständigkeit und ob er in der Lage ist, sich einzubringen. Wir sind eine Gemeinschaft, die über ihren Zusammenhalt, ihre Hilfsbereitschaft, ihre Organisation einen erheblichen Mehrwert für die Mitglieder bedeutet – wenn sie diesen Mehrwert zu schätzen und zu nutzen wissen. Wir sind keine Sozialstation für Gildenhopper, keine Schule für Unselbstständige. Wir erwarten eine gewisse Reife und erwachsenes Verhalten. Wir machen gern Unsinn miteinander, uns sitzt oft der Schalk im Nacken, wir sind häufig politisch unkorrekt und reißen auch in Anwesenheit von Damen derbe Witze – aber wir sind kein Kindergarten. Wir wissen wo unsere Grenzen sind, auch wenn diese Grenzen weit gefasst sind. Wir sind allesamt Menschen mit einem echten Leben, viele haben Kinder, einen geregelten Job. Wir haben ebenso Probleme wie jeder andere Mensch, doch lassen wir unseren Alltagsfrust nicht aneinander aus. Wir streiten uns manchmal, zicken uns hin und wieder an wie Waschweiber –

sind aber dabei (oder danach) selbstkritisch und niemals nachtragend. Wir sind ganz normal und wir sind Freaks, wir sind mal lustig, mal launisch.

Menschen eben.

Respekt verdient der, der Respekt zeigt. Spricht jemand offen und ehrlich seine Probleme aus, wenn es welche geben sollte, so kann er sicher sein, dass dieses Problem vernünftig behandelt wird und - soweit möglich - ein Kompromiss gesucht oder zumindest eine vernünftige Erklärung abgegeben wird. Verlässt jemand die Gilde ohne den Anstand, sich zu verabschieden oder Gründe zu nennen, wird derjenige nie wieder bei uns Einlass finden. Frisst jemand seinen Frust in sich hinein, hat jemand nicht genug Reife sein Problem mit einem anderen Gildemitglied vernünftig zu klären - dann wird derjenige nicht lange bei uns bleiben.

Was wir wollen sind echte Menschen, Menschen mit Stärken und Schwächen, Menschen die fähig sind Freundschaften zu schließen, die fähig sind sich in eine Gemeinschaft zu integrieren und diese durch sich selbst zu bereichern. Wir wollen Menschen die Prioritäten setzen können, die ihrem echten Leben den Vorrang geben können ohne ihre Gildefreunde zu vergessen. Wir wollen Zuverlässigkeit, Ehrlichkeit, Gradlinigkeit. Und die Fähigkeit, sich sinnvollen Regeln zu unterwerfen.

Wir wollen Menschen, die Harmonie schätzen und diese in ein gemeinschaftliches Hobby zu übertragen verstehen. Wenn wir es schaffen, harmonisch miteinander einen Teil unseres Lebens zu gestalten - dann handeln wir weise.

## Statuten

*„Alles, was die Natur selbst anordnet, ist zu irgendeiner Absicht gut. Die ganze Natur überhaupt ist eigentlich nichts anderes, als ein Zusammenhang von Erscheinungen nach Regeln; und es gibt überall keine Regellosigkeit.“*

Immanuel Kant  
deutscher Philosoph

### § 1

Wir erwarten von Euch reifes Verhalten, im Spiel als auch in jeweiligen Foren. Mutwilliges Fehlverhalten in jedweder Hinsicht wird bei uns nicht geduldet. Extremismus in jeglicher Form hat hier keinen Platz.

### § 2

Fairness wird bei uns großgeschrieben, insbesondere im PvP.

### § 3

Mindestalter für einen Beitritt ist 18 Jahre.

#### §3.1.

Eure Sprache sollte die von erwachsenen, reifen Menschen sein. L33t-Speak ist bei uns nicht erwünscht. Beleidigungen haben bei uns keinen Platz. Konflikte werden so sachlich wie irgend möglich ausgetragen.

### § 4

Eure Namenswahl im Forum und im Spiel hat zur jeweiligen Welt zu passen. Auf einem deutschen Server werden deutsche Namen verwendet. Beleidigende oder allzu deutlich geklaute Namen werden nicht akzeptiert.

### § 5

Solisten sind hier unerwünscht. Wer unserer Gilde beiträgt gibt damit klar zu erkennen, dass er an der Gemeinschaft partizipieren will, indem er der Gemeinschaft etwas zum partizipieren gibt.

#### § 5.1

Das Forum ist der Mittelpunkt der Gilde. Wer dort inaktiv ist, zeigt deutliches Desinteresse. Inaktivität wird nicht akzeptiert.

#### § 5.2

Teamspeak sollte zumindest fürs Zuhören bereitstehen, wenn die Situation es erfordert.

## **§ 6**

Die Wächter beinhalten eine Hierarchie, in die sich ein Neuling bewusst einordnen sollte.

## **§ 7**

Bei den Wächtern gibt es Pflichten und Rechte. Jede Pflicht ist an Rechte gebunden und umgekehrt. Für jedes Spiel sind diese Dinge im Forum niedergelegt.

### **§ 7.1**

Je nach Spiel und Erfahrung verändern sich diese Rechte und Pflichten.

## **§ 8**

Eventuelle zusätzliche Regeln im Forum sind ebenso bindend wie die Statuten.

## **Hierarchie**

*„Mit einem Herren steht es gut, der, was er befohlen, selber tut.“*

Johann Wolfgang von Goethe  
deutscher Dichter

Zuerst: Wir sind keine Demokratie. In Demokratien wird zu viel diskutiert, zu viel Wortklauberei betrieben, zu viel Sophistik gelebt, zu viel geredet und zu wenig getan. Wir entscheiden in der Regel innerhalb des Gildenrates, oft unter Einbeziehung der Meinungen und Ideen der Mitglieder, immer aber im Sinne unserer Philosophie.

### **Hochmeister**

Kopf der Gilde mit Vetorecht, Mitglied des Gildenrates, Vorstandsvorsitzender des Vereins.

### **Gildenmeister**

Mitglied des Gildenrates der in der Regel alle Entscheidungen trifft, Vorstandsmitglieder des Vereins.

### **Offiziere**

Altgediente Wächter, die Aufsichtsfunktion haben und Verantwortung für die Gilde tragen. Offiziere werden ernannt, eine Bewerbung ist nicht möglich. Offizier kann nur werden, wer Vereinsmitglied ist.

### **Wächter**

Der Stamm der Gilde. In diesem Rang gibt es in der Regel die vollen Rechte, aber auch Pflichten. So müssen Wächter in der Gilde aktiv sein, im Spiel und / oder im Forum Präsenz zeigen.

### **Adepten**

Die zweite Stufe der Probezeit, je nach Spiel und den gegebenen Möglichkeiten mit mehr Rechten versehen. Diese dauert (mindestens) zwei Wochen. Der Adept kann nach diesen zwei Wochen im "Hohen Haus" im Forum (Unterforum "Kontor") eine Erhebung zum Vollmitglied, also zum Wächter, beantragen. Hierbei ist ein kurzes Feedback zur Gilde wichtig sowie ein paar Sätze dazu, warum ihr Wächter sein möchtet.

### **Novizen**

Neulinge. Das Noviziat dauert (mindestens) zwei Wochen. Der Novize muss den Ablauf der zwei Wochen im "Hohen Haus" im Forum (Unterforum "Kontor") kurz anzeigen und wird dann - wenn keine schwerwiegenden Gründe dagegen sprechen - zum Adepten erhoben.

Je nach Möglichkeiten im jeweiligen Spiel können Ränge und Namen angepasst werden.

## **Was nicht passt, wird nicht passend gemacht**

*„Der vollkommene Mensch passt sich dem Gehabe der Gesellschaft an, ohne sein Selbst zu verlieren.“*

Laotse

chinesischer Philosoph

Zusammenfassend möchten wir in diesem Abschnitt versuchen klar zu umreißen, wen wir suchen, wer zu uns passt.

Wir suchen echte Typen, Menschen mit Werten, mit Moral und Gerechtigkeitssinn. Wir suchen Menschen die streitbar sind, anderen aber ihre Meinung lassen können. Wir suchen Menschen die sich anpassen können, sich dabei aber nicht verbiegen. Wir suchen Menschen, die uns suchen, wollen aber niemanden in ein Korsett pressen. Wir suchen Reife, aber keine staubigen Lehrertypen. Wir wollen freche, selbstbewusste Menschen, die ihren Wert kennen aber gleichzeitig kein Problem haben, sich ein- und gegebenenfalls unterzuordnen. Wir wollen Menschen, die ein ordentliches Maß an Mitgefühl ihr Eigen nennen, die Fairness nicht als bloße Existenzberechtigung für Schiedsrichter verstehen. Wir wollen Menschen, die sich über Misserfolge ärgern, aber ihre Kameraden nicht im Stich lassen oder ihren Frust an anderen auslassen. Wir wollen Loyalität, aber keine stur köpfige Folgsamkeit. Wir wollen Menschen, die nach Erfolgen hungern, diese aber nicht um jeden Preis erreichen müssen. Wir wollen Leute, die sich einbringen und engagieren - und wenn es nur durch Aufmerksamkeit und Hilfsbereitschaft sein mag.

Wir wollen keine Gildenhopper, Blutegel, Muttersöhnchen denen man alles hinterhertragen muss, notorische Rechthaber, maßlose Gierschlunde, unflätige Wortverdreher, L33t-Speak-Benutzer, LOL-ROFL'er, Egoisten, Sturköpfe, lern- und beratungsresistente Egomanen. Wir wollen keine Spieler die Probleme mit Aggressionen haben und selbige nicht kontrollieren können, keine Leute die meinen, alle müssten immer zuerst an sie denken, keine totalen Forenverweigerer, keine Spieler, die unfähig sind, sich mit Neuigkeiten zu versorgen oder selbige einfach mal zu lesen. Wir verabscheuen Disziplinlosigkeit ebenso, wie beinharte Strenge. Wir wollen niemanden, der anderen ihr Glück nicht gönnt und sich nicht mitfreuen kann. Wer nicht verlieren kann, soll weiterreisen.

Wir wollen Menschen, die für ihr Hobby Freunde suchen und eine Gilde nicht bloß als Mechanismus in einem virtuellen Raum verstehen. Wir wollen dich, wenn wir zueinander passen.

## Struktur und Spiel

*„Organisation ist ein Mittel, die Kräfte des Einzelnen zu vervielfältigen.“*

Peter F. Drucker

amerikanischer Managementlehrer

Für die meisten der von uns gespielten Spiele gibt es über kurz oder lang eine Struktur, die sich je nach Gegebenheiten des Spiels entwickelt. Einige grundsätzliche Dinge gibt es für jedes Spiel, einige Dinge sind speziell für ein Spiel zugeschnitten, manchmal gibt es sogar ein komplexes Rollenspielprogramm. Im Nachfolgenden benennen wir einige der grundsätzlichen Dinge und erläutern beispielhaft ein mögliches Rollenspielkonzept.

Unsere Webpräsenz mit Homepages und Forum ist der Ort, an dem wir uns verabreden, an dem wir uns jenseits des „Teamspeak“ austauschen, wo wir diskutieren, Skillungen erarbeiten, News posten und Kontakt halten, wenn man gerade in keinem Spiel aktiv ist. Wir erwarten daher von jedem Mitglied Präsenz im Forum. Gleichzeitig hat uns die Vergangenheit gelehrt, dass man niemanden zwingen kann, starke Aktivität im Forum zu zeigen, auch wenn das wünschenswert und für alle von Vorteil wäre. Deshalb gibt es bei uns das (in der Regel) wöchentliche Memorandum, in dem die wichtigsten Neuigkeiten, Regeln und Regeländerungen sowie besondere Termine zusammengefasst werden bzw. zum entsprechenden Diskussionsthread im Forum führen. Dieses Memo ist der Indikator für grundsätzliche Forenmitarbeit und soll von jedem Mitglied gelesen und abgezeichnet werden. Ist ein Mitglied nicht in der Lage, wenigstens das Memo zu lesen und abzuzeichnen, kommt eine Erhebung in einen höheren Stand nicht in Frage.

Innerhalb eines Spiels legen wir Wert darauf, dass jeder das Kommunikationsmittel „Teamspeak“ im Mindesten hörend zur Verfügung hat. Instanzen oder PvP machen wir generell nicht ohne „Teamspeak“, darüber hinaus aber sind wir der Meinung, dass man den Menschen hinter dem Bildschirm über Gespräche besser kennenlernt, als über den Chat. Das heißt nicht, dass der Chat bei uns tot ist, ganz im Gegenteil. Aber alle, die sich bei uns eingelebt haben, wollen das „Teamspeak“ nicht mehr missen, da wir dort immer eine sehr angenehme, freundschaftliche, lockere und lustige Atmosphäre pflegen. Über unsere Art und Weise im „Teamspeak“ miteinander umzugehen haben wir schon den ein oder anderen eher schüchternen Spieler oder Spielerin dazu gebracht, „aufzutauen“ und sich richtig wohl zu fühlen. Zu guter Letzt: Die Freundschaften, die in unserer Gemeinschaft gewachsen sind, wären ohne das „Teamspeak“ niemals so zustande gekommen.

Für jedes Spiel, für die Mitgliedschaft an sich, gilt, dass Novizen und Adepten sich in einer Probezeit befinden und daher keine oder nur eingeschränkte Rechte und Vergünstigungen besitzen. So wird unseren Mitgliedern eindringlich empfohlen, Neulingen nur gegen Material oder Bezahlung Dinge herzustellen oder zu geben. Das hat nichts mit Egoismus zu tun, sondern mit einer Reihe schlechter Erfahrungen. Einige Spieler nutzten die enorme Hilfsbereitschaft unserer Mitglieder stark aus, ließen sich teure Ausrüstungsgegenstände fertigen oder bekamen andere Hilfestellungen – nur um nach kurzer Zeit wort- und anstandslos die Gilde zu verlassen. Um unsere Mitglieder zu schützen und um das soziale Engagement in unserer Gemeinschaft nicht von Gildenhoppnern und Schnorrern torpedieren zu lassen, kommen erst vollwertige Mitglieder in den Genuss unserer besonderen Qualitäten. Die Gildenbank und ähnliches sind natürlich ebenfalls nur Vollmitgliedern zugänglich.

Zusagen für Termine sind bei uns bindend. Das heißt, wenn sich jemand bei uns für eine Instanz, ein Event, einen Raid einträgt, dann erwarten wir Zuverlässigkeit. Das heißt nicht, dass man nicht zu spät kommen darf – wir mögen das akademische Viertel –, es heißt nicht, dass

man nicht absagen darf weil etwas dazwischen gekommen ist. Es heißt, dass wir grundlegende, gute Verhaltensformen wünschen – und dazu zählt eben auch, dass man Zusagen einhält. Kommt kurzfristig etwas dazwischen, gebietet es der Anstand vorher abzusagen oder hinterher kurz zu erklären, warum man kurzfristig verhindert war. Es ist sehr unangenehm und ärgerlich, wenn eine Reihe Spieler auf jemanden wartet, der einfach nicht kommt, und niemand weiß warum.

Wir erwarten zwar, dass jeder im Rahmen seiner Möglichkeiten tut was er kann, um die Gilde zu unterstützen (sich zum Beispiel mit verfügbarer Ausrüstung zu versorgen und dahingehende Angebote der Gilde wie Crafter und Händler zu nutzen), aber wir setzen unsere Mitglieder niemals unter Druck – niemand wird genötigt, an Raids teilzunehmen oder sich bestimmtes Equipment zu erspielen.

Was gibt es noch zu sagen? Ein sogenanntes DKP-System gibt es bei uns nicht und wird es nie geben. Wir verteilen Loot und Belohnungen nach Absprache oder einem einfachen System, welches dafür sorgt dass jeder irgendwann in den Genuss von Raidloot o. ä. kommt. So scheidet ein Spieler, der in einem Raid etwas erwürfelt hat, solange aus der Lootvergabe aus, bis alle anderen Spieler derselben Klasse ebenfalls etwas bekommen haben oder kein Bedarf auf den jeweiligen Lootgegenstand gemacht wird. Ob das unfair ist gegenüber denen die jedes Mal dabei sind? Wir finden, nein. Diejenigen, die viel spielen können sind gegenüber denen, die nicht so viel Freizeit haben, sowieso schon im Vorteil und in aller Regel auch besser ausgerüstet. Bei uns herrscht das Prinzip des gleichen Rechts für alle. Und gerade hier muss besonders den „schwächeren“ Spielern geholfen werden, sie müssen die Chance haben, in der Gilde und im Spiel mithalten zu können. Wir sorgen dafür.

Noch ein paar Worte zum Rollenspiel und komplexen Rollenspielprogrammen für MMOs. Unser Verständnis von Rollenspiel bezieht sich auf das authentische Spielen eines Charakters. Wir verlangen in jedem Spiel rollenspielkonforme, selbst erdachte und nicht geklaute Namen, sowie vernünftiges Benehmen. Wildes, nervöses Herumspringen ist genauso nerv tötend für Mitspieler, wie ständiges „lol“ und „rofl“ im Chat. Uns ist natürlich bewusst, dass nicht jeder abends nach der Arbeit Rollenspiel betreiben will, daher bestehen wir auch nicht darauf. Alle Chatkanäle eines Spiels sind daher für uns „Out of Character“, „ooc“, nur der „Sagen“ – Chat, der für jeden in der näheren Umgebung hör- / lesbare Chat, ist rollenspielkonform zu benutzen. Dabei verstehen wir Rollenspiel nicht als gestelztes Klischee-Adeligen-Geschwafel, sondern einfach als zum Charakter passende Sprache.

Auch in unseren komplexen Rollenspielprogrammen, in denen wir feste Berufe, Ränge und Aufgaben haben und eine Hintergrundgeschichte spielen, betreiben wir nicht ständig gesprochenes Rollenspiel. Uns kommt es hierbei eher auf das Ganze an, auf das Spielen des Charakters innerhalb eines Konzepts und der selbstgewählten Aufgabe. Der Meisterwaffenschmied der Gilde spielt seine Rolle vorrangig dadurch, dass er seinen Job macht. Darauf soll er sich konzentrieren. Ein Historiker hat es sich zur Aufgabe gemacht, neue Gebiete zu erkunden, Geheimnisse zu entdecken, Geschichten zu sammeln und diese dann im Forum den anderen zugänglich zu machen. Der Schatzmeister verwaltet die Gildenkasse, treibt Steuern ein, bezahlt die Soldaten. Der Lagerverwalter sorgt für Material, kauft und verkauft um den Reichtum der Gilde zu mehren, die Handwerksmeister rüsten die Soldaten aus usw. usf. Das ganze kann mit gesprochenem Rollenspiel begleitet werden um es zu würzen. So oder ähnlich verstehen und betreiben wir Rollenspiel.

Das sind nur einige Teile der grundsätzlichen Strukturen, denen wir folgen. Aber damit dürfte sich der geneigte Leser ein gutes Bild davon machen können, wer wir sind und wohin wir wollen.

# Teil 2

# Der Verein

## Ziele und Aufgaben

*„Dem weht kein Wind, der keinen Hafen hat, nach dem er segelt.“*

Michel de Montaigne  
französischer Schriftsteller und Philosoph

Der Verein „Wächter der Weisheit e.V.“ ist, wenn man den Werdegang der Gilde betrachtet, eine logische Weiterentwicklung. Eine Gilde ist immer auf einige wenige Optionen in ihrer Handlungsfähigkeit beschränkt. Viel hängt vom Engagement, von zeitlicher und finanzieller Investition Einzelner ab. Grundsätzlich ändert sich das mit einem Verein nicht. Wohl aber verändern sich Rahmenbedingungen, die aus bisher zumeist eher unsichtbaren Fortschritten endlich sichtbare machen können.

Durch das Aufstellen einer finanziellen Basis durch die Vereinsbeiträge wird es uns möglich, die bisherige Infrastruktur der Gilde komplett in unsere Hände zu legen. Ein Rootserver macht uns zum „Herrn im Haus“, der gesamte Webauftritt ist von uns kontrollier- und veränderbar. Der TS-Server läuft dort ebenso, wie vereinseigene Spielserver (z.B. für „Minecraft“). Vereinsmitglieder erhalten eigene Emailadressen und auch der Austausch von Daten wird erheblich erleichtert.

Darüber hinaus gibt es aber noch mehr Ziele, die wir für unseren „Heimathafen“ geplant haben. Neben der Erstellung eines vereinseigenen Communityportals für die unterschiedlichsten Themenbereiche wird es spielspezifische Seiten geben (u.a. für „Star Wars: The Old Republic“ und „Guild Wars 2“). Die Hauptseite unseres Webauftritts wird viele neue Funktionen erhalten, wie einen sehr praktischen Kalender für alle Gildenangehörigen. Das Forum wird verschiedene Änderungen erfahren, unter anderem ist eine Chatmöglichkeit geplant. Zusätzlich ist ein eigener Webshop für Merchandisingartikel im Aufbau.

Das sind einige der - nennen wir sie „harte“ - Ziele, die wir uns gesteckt haben. Darüber hinaus gibt es aber noch die Vereinsphilosophie, die wir hiermit nicht nur vertreten sondern auch verbreiten wollen.

Wir machen es uns zur Hauptaufgabe, ein Gegenkonzept zu großen Clans und Gilden anzubieten, die ihren Erfolg über „Server-Firsts“, „Epic-Equipment“ und damit verbundene allzu starke Eingrenzung der spielerischen Freiheit definieren. Wir bieten all jenen eine Plattform, die Teil einer familiär strukturierten Gilde sein wollen und die sich nicht vom Spiel ihren Zeitplan diktieren lassen wollen, sondern Wert auf Spaß am Spiel zu den ihrem "Real Life" angepassten Spielzeiten legen. Das bedeutet, dass wir zwar Zuverlässigkeit wünschen, jedoch Familie, Arbeit und ähnlich wichtige Dinge immer Vorrang genießen.

Des Weiteren stellen wir zwar Regeln auf, erarbeiten Konzepte und Pläne für Spiele um die Gemeinschaft in einem Spiel zu fördern und zu fordern, jedoch nur zu dem Zweck, das Spielerlebnis für den Einzelnen noch zu verbessern. Gleichzeitig erwarten wir, dass sich an die Regeln gehalten wird und dass das Mitglied die Gilde nach Kräften unterstützt, seinen Beitrag zur Gemeinschaft leistet. Obendrein soll eine Vereinsmitgliedschaft dazu anregen, das Gildenleben mitzugestalten und sich an der Organisation von Spielen und den Gildenkonzepten zu beteiligen.

Weiterhin sieht der Verein eine wichtige Aufgabe darin, das Medium "Videospiele" - und hier insbesondere die Sparte der "Massive-Multiplayer-Online-Games" (MMOG) - als ein Stück moderne Kultur der Öffentlichkeit zugänglicher zu machen und insofern der zumeist einseitigen und unsachlichen Berichterstattung der Medien entgegen zu treten. Unserer

Meinung nach sind Spiele sowohl Kunstform als auch soziale Plattform, welche im Gesellschaftsgefüge viel mehr in die Mitte gerückt gehört. Die steigenden Spielerzahlen in MMOGs zeigen, dass hier definitiv Potential besteht. Dazu planen wir in Zukunft Messeauftritte, aber auch die Zusammenarbeit mit Medien, Entwicklern und Produzenten. Das Image des "Zockers" soll weg vom "Freak" hin zum geselligen Teilnehmer an einer neuen Kulturform.

## **für wen der Verein gemacht ist**

*„Ein Mann der recht zu wirken denkt,  
muss auf das beste Werkzeug halten.“*

Johann Wolfgang von Goethe  
Deutscher Dichter

Nicht jeder möchte sein Hobby gleich in einem Verein ausüben. Viele haben gar Vorbehalte der Art, dass damit gleich eine größere Verantwortung einhergeht, dass man seine Zeit mit Organisation und Leitung zubringen muss.

Doch das ist nicht das Konzept unseres Vereins. Zuerst muss klar gesagt werden: Eine Gildenmitgliedschaft ist in keiner Weise an eine Vereinsmitgliedschaft gekoppelt. Die Gilde bleibt als „Veranstaltung“ des Vereins in ihrer grundsätzlichen Art genauso bestehen wie bisher gewohnt. Jeder, der zu uns passt und sich mit den Gildenstatuten und Gildenzielen identifizieren kann, wird in der Regel auch der Gilde beitreten können.

Nun gibt es aber jene, die ihr Hobby innerhalb unserer Gemeinschaft mit noch mehr Engagement versehen wollen. Der Verein bietet solchen Mitgliedern genau das richtige Betätigungsfeld, zumal man dort sowohl aktiv als auch passiv einen jeweils bedeutenden Beitrag leisten kann. Aktiv dadurch, dass einem der Gildenrang des Offiziers offensteht, womit Verantwortung und Leitungsaufgaben verbunden sind. Darüber hinaus kann jedes Vereinsmitglied die jeweiligen Spielkonzepte mit Vorschlägen und Diskussionen unterstützen.

Doch während die grundsätzliche Organisation und die Vereins- und Gildenleitung weiterhin beim Vorstand bzw. dem Gildenrat bleibt, gibt es auch den passiven Weg der Unterstützung: Nämlich durch die Entrichtung des Mitgliedsbeitrages die Infrastruktur und Handlungsfähigkeit des Vereins signifikant zu verbessern. Sollte jemand aus persönlichen Gründen auf keinen Fall eine Mitgliedschaft anstreben, jedoch trotzdem finanzielle Unterstützung leisten wollen, so gibt es neben der Möglichkeit zu spenden auch die Fördermitgliedschaft, welche sich dann auf einen finanziellen Beitrag beschränkt.

Insgesamt lässt sich also sagen: der Verein ist für diejenigen gedacht, die auf unterschiedlichste Weise einen größeren oder kleineren *zusätzlichen* Beitrag leisten möchten, um die Gilde auf ein neues, moderneres, handlungsfähigeres Level zu heben. Eine Vereinsmitgliedschaft bedeutet eine besondere Verbindung zu unserer Gemeinschaft, welche man aktiv oder passiv zu stärken gedenkt.

# Teil 2a

# Formalien

## **Satzung**

### **§ 1 // Name, Sitz und Geschäftsjahr des Vereins**

(1) Der Verein führt den Namen "Wächter der Weisheit", im weiteren Verlauf dieser Satzung zur Vereinfachung nur als der 'Verein' bezeichnet.

(2) Der Verein hat seinen Sitz in Köln und soll beim zuständigen Amtsgerichts Köln eingetragen werden. Der Verein soll dann den Namenszusatz "e. V." tragen.

(3) Das Geschäftsjahr des Vereins ist das Kalenderjahr.

### **§ 2 // Ziele und Aufgaben des Vereins**

(1) Der Verein verfolgt ausschließlich und unmittelbar ideelle Zwecke und erstrebt keine Gewinne.

(2) Der Zweck des Vereins ist die Förderung aller Bereiche des gemeinschaftlichen und kulturellen Umgangs der Menschen beim Spielen von Computerspielen.

(3) Der Verein soll das allgemeine, positive Bild von Computerspielen und Computerspielern in der Öffentlichkeit fördern.

(4) Als Mittel dazu dient der Betrieb einer Onlineplattform für die Kommunikation der Mitglieder und sonstiger Computerspieler, sowie gemeinsame Aktivitäten und Zusammentreffen auch außerhalb von Computerspielen.

### **§ 3 // Mitgliedschaft im Verein**

(1) Mitglied des Vereins kann jede natürliche Person werden. Die Mitgliedschaft von juristischen Personen sieht diese Satzung nicht vor.

(2) Der Verein unterscheidet zwischen aktiven Mitgliedern, sowie Ehrenmitgliedern und Fördermitgliedern.

(3) Aktives Mitglied kann jede volljährige, natürliche Person sein, die die Ziele des Vereins mitträgt und das Vereinsleben aktiv mitgestalten will.

(4) Fördermitglieder unterstützen den Verein finanziell, sie nehmen nicht aktiv an der Gestaltung des Vereinslebens teil.

(5) Ehrenmitglieder des Vereins werden durch den Vorstand

vorgeschlagen und durch die Mitgliederversammlung bestätigt. Die Bestätigung eines Ehrenmitgliedes erfolgt mit der einfachen Mehrheit der Stimmen in der Mitgliederversammlung.

#### **§ 4 // Rechte und Pflichten der Mitglieder**

(1) Aktive Mitglieder sind zur Zahlung des Mitgliedsbeitrags und Fördermitglieder sind zur Zahlung des Förderbeitrags verpflichtet. Die Ehrenmitglieder sind von allen Zahlungspflichten befreit.

(2) Aktive Mitglieder und Ehrenmitglieder haben das volle Stimmrecht in der Mitgliederversammlung. Fördermitglieder haben ein Recht auf Anwesenheit und Beratung in der Mitgliederversammlung.

(3) Alle Mitglieder sind verpflichtet sich den Zielen und dem Zweck des Vereins entsprechend zu verhalten.

(4) Alle Mitglieder haben das Recht an Veranstaltungen des Vereins teilzunehmen.

(5) Die Gründungsmitglieder des Vereins genießen Sonderrechte, näheres regeln § 9 Absatz 2 und § 9 Absatz 4 dieser Satzung.

#### **§ 5 // Beginn und Ende der Mitgliedschaft**

(1) Die Mitgliedschaft muss gegenüber dem Vorstand schriftlich beantragt werden.

(2) Der Vorstand entscheidet über die Annahme oder Ablehnung des Mitgliedschaftsantrags. Der Vorstand ist nicht verpflichtet seine Gründe für die Ablehnung mitzuteilen.

(3) Die Mitgliedschaft beginnt mit Ablauf des Kalendertages an dem der Vorstand dem Aufnahmeantrag zugestimmt hat.

(4) Die Mitgliedschaft endet durch Austritt des Mitglieds aus dem Verein, durch Ausschluss des Mitgliedes aus dem Verein oder durch den Tod des Mitgliedes.

(5) Der Austritt aus dem Verein erfolgt durch schriftliche Erklärung gegenüber dem Vorstand.

(6) Der Ausschluss eines Mitgliedes wird durch den Vorstand beschlossen. Die Gründe für den Ausschluss sind dem Mitglied mitzuteilen.

(7) Mit Beendigung der Mitgliedschaft, gleich aus welchem Grund, erlöschen alle Ansprüche, Pflichten und Rechte des

Mitglieds an den Verein. Ein Anspruch auf Rückerstattung gezahlter Beiträge, gezahlter Spenden oder geleisteter sonstiger Unterstützungen ist generell ausgeschlossen. Der Anspruch des Vereins auf Zahlung rückständiger Beitragsforderungen gegen das ehemalige Mitglied bleibt hiervon unberührt. Die Mitgliedschaft endet mit Ablauf des Kalendertages.

## **§ 6 // Organe des Vereins**

Die Organe des Vereins sind:

- 1) die Mitgliederversammlung,
- 2) der Vorstand,
- 3) und der erweiterte Vorstand.

## **§ 7 // Vorstand des Vereins**

(1) Der Vorstand des Vereins im Sinne des § 26 BGB sind der Vorsitzende, der Schatzmeister und der Schriftführer. Der Verein wird durch jeweils zwei Vorstände gerichtlich und außergerichtlich vertreten.

(2) Der erweiterte Vorstand des Vereins setzt sich zusammen aus:

- 1) dem Vorsitzenden,
- 2) dem Schatzmeister,
- 3) dem Schriftführer,
- 4) und bis zu fünf Beisitzern.

(3) Der Vorstand und der erweiterte Vorstand werden durch die Mitgliederversammlung in freier Wahl gewählt.

(4) Die Amtszeit der Mitglieder des Vorstands beträgt fünf Jahre. Die Amtszeit der Beisitzer im erweiterten Vorstand beträgt zwei Jahre. Die Wiederwahl von Mitgliedern des Vorstands und des erweiterten Vorstands ist möglich.

(5) Zur Wahl zum Vorstand und zum erweiterten Vorstand kann jedes aktive Mitglied des Vereins, der das dreißigste Lebensjahr vollendet hat, kandidieren. Der Kandidat muss das Vertrauen des Vorstands genießen oder als Unterstützung seiner Kandidatur zwei Drittel der Stimmen der Mitgliederversammlung auf sich vereinen.

(6) Der Vorstand und der erweiterte Vorstand treffen Entscheidungen mit der einfachen Mehrheit der Stimmen. Bei Stimmengleichheit gibt die Stimme des Vorsitzenden den Ausschlag. Alle Beschlüsse des Vorstands werden in einem Sitzungsprotokoll niedergeschrieben. Das Protokoll ist den Mitgliedern des Vereins spätestens drei Monate nach dem

Beschluss zugänglich zu machen. Das Protokoll ist von mindestens zwei Mitgliedern des Vorstands zu unterzeichnen.

(7) Scheidet ein Vorstandsmitglied nach § 26 BGB vor Ablauf der Amtszeit aus, so rückt nach Beschluss des Restvorstandes ein Beisitzer nach. Der nachgerückte Beisitzer ist für den Rest der Amtszeit des ausgeschiedenen Vorstandsmitgliedes nun Mitglied des Vorstandes nach § 26 BGB. Steht kein geeigneter Beisitzer zur Verfügung, so ist binnen Frist von 6 Wochen ein neues Mitglied des Vorstandes durch eine außerordentliche Mitgliederversammlung zu wählen.

(8) Die Haftung des Vorstands beschränkt sich auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

(9) Die Abrufung eines Mitglieds des Vorstands nach § 27 BGB Absatz 2 ist nur aus wichtigem Grund möglich. Die Abberufung des Vorstandsmitglieds erfolgt durch die Mitgliederversammlung mit zwei Drittel der Stimmen. Das abberufene Mitglied des Vorstands wird ersetzt nach den Bestimmungen von § 7 Absatz 7 der Satzung.

(10) Die Aufgaben und Befugnisse des erweiterten Vorstands werden im Einklang mit der Vereinssatzung durch die Geschäftsordnung des Vorstands festgelegt.

## **§ 8 // Mitgliederversammlung des Vereins**

(1) Die Mitgliederversammlung ist das oberste Organ des Vereins.

(2) Der Versammlungsleiter der Mitgliederversammlung ist der Vorsitzende des Vorstands. Ersatzweise kann auch ein Mitglied des erweiterten Vorstands, welches durch den Vorstand bestimmt wurde, Versammlungsleiter sein.

(3) Die Mitgliederversammlung allein hat über die folgenden Fragen und Angelegenheiten zu entscheiden:

- a) die Wahl des Vorstandes,
- b) die Wahl der Kassenprüfer,
- c) die Änderung der Satzung,
- d) die Auflösung des Vereins,
- e) die Entlastung des Vorstands,
- f) die Annahme des Jahresberichtes,
- g) die Festlegung der Mitgliedsbeiträge,
- h) die Geschäftsordnung des Vorstands zu genehmigen.

(4) Die Mitgliederversammlung wird durch den Vorstand mindestens einmal im Jahr einberufen. Die Einberufung erfolgt

schriftlich mit einem Vorlauf von mindestens vier Wochen. Die Schriftlichkeit ist gewahrt, wenn die Einberufung per E-Mail erfolgt. Die Einberufungsmitteilung enthält die Tagesordnung sowie zum Beschluss vorliegende Anträge.

(5) Der Vorstand hat auf schriftliches Verlangen von einem Drittel der stimmberechtigten Mitglieder unter der Angabe des Zwecks und der Gründe für eine Mitgliederversammlung eine außerordentliche Mitgliederversammlung einzuberufen.

(6) Alle Beschlüsse der Mitgliederversammlung werden in einem Protokoll festgehalten. Das Protokoll ist den Mitgliedern innerhalb von drei Wochen zugänglich zu machen. Das Protokoll ist von mindestens zwei Mitgliedern des Vorstands zu unterzeichnen.

(7) Auf Antrag der Mehrheit der stimmberechtigten Mitglieder kann die Mitgliederversammlung fernmündlich (z.B. als Telefonkonferenz, Videokonferenz oder vergleichbar) erfolgen. Der Vorstand hat in diesem Fall geeignete Maßnahmen zu ergreifen.

## **§ 9 // Stimmrecht und Beschlussfähigkeit**

(1) Jedes stimmberechtigte Mitglied hat eine Stimme. Das Stimmrecht ist nicht übertragbar und kann nur persönlich ausgeübt werden.

(2) Abweichend zur Regelung aus § 9 Absatz 1 dieser Satzung haben Gründungsmitglieder des Vereins auf Grund ihres Sonderrechts das dreifache Stimmgewicht in der Mitgliederversammlung. Eine Aufteilung auf Teilstimmen ist nicht möglich.

(3) Die Mitgliederversammlung fasst ihre Beschlüsse mit einfacher Mehrheit der Stimmen. Bei Stimmgleichheit gilt der gestellte Antrag als abgelehnt.

(4) Satzungsänderungen und Beschlüsse zur Auflösung des Vereins sind nur mit der Zweidrittelmehrheit der abgegebenen, gültigen Stimmen möglich. Zusätzlich bedürfen die vorgenannten Beschlüsse zu ihrer Wirksamkeit der einfachen Mehrheit der noch dem Verein angehörenden Gründungsmitglieder.

(5) Die Mitgliederversammlung ist beschlussfähig, wenn mindestens ein Drittel aller stimmberechtigten Mitglieder anwesend ist.

(6) Abweichend zur Regelung aus § 9 Absatz 5 dieser Satzung ist die Mitgliederversammlung beschlussfähig und erfolgreich zusammengetreten wenn dies einstimmig durch den Vorstand

festgestellt wird. In diesem Fall sind Abstimmungen nach § 9 Absatz 4 dieser Satzung nicht zulässig.

### **§ 10 // Beiträge**

(1) Der Mitgliedsbeitrag wird durch die Mitgliederversammlung auf Empfehlung des Vorstands festgelegt.

(2) Der Förderbeitrag wird durch den Vorstand festgelegt.

(3) Die Zahlungsmodalitäten regelt die jeweils gültige Beitragsordnung.

### **§ 11 // Kassenprüfung**

(1) Durch die Mitgliederversammlung sind zwei Kassenprüfer zu wählen.

(2) Die Kassenprüfer dürfen dem Vorstand oder einem durch den Vorstand bestellten Gremium nicht angehören.

(3) Die Kassenprüfer haben die Aufgabe, Rechnungsbelege sowie deren ordnungsgemäße Verbuchung und die Mittelverwendung zu prüfen und dabei insbesondere die satzungsgemäße und steuerlich korrekte Mittelverwendung festzustellen. Die Prüfung erstreckt sich nicht auf die Zweckmäßigkeit der vom Vorstand getätigten Ausgaben.

(4) Die Kassenprüfer haben die Mitgliederversammlung über das Ergebnis der Kassenprüfung zu unterrichten.

### **§ 12 // Auflösung des Vereins**

(1) Bei Auflösung oder Aufhebung des Vereins fällt das Vermögen des Vereins an eine steuerbegünstigt besonders anerkannte Körperschaft. Den Empfänger bestimmt die Mitgliederversammlung zugleich mit dem Beschluss zur Auflösung des Vereins.

(2) Als Liquidatoren werden die im Amt befindlichen vertretungsberechtigten Vorstandsmitglieder bestimmt, soweit die Mitgliederversammlung nichts anderes abschließend beschließt.