

Spielregeln

01.01.1970 - 01:00

Regulus Black

Grundsätzliches

Wir möchten im Boundaries & Broomsticks eine AG-Kultur aufleben lassen und dazu gehört auf jeden Fall das Austragen von Quidditchspielen. Nun können wir natürlich weder tatsächlich Quidditch spielen, noch Entscheidungen durch freies Spiel herausfinden (man müsste sich doch tatsächlich absprechen wer gewinnt und nimmt das nicht den Wettkampfgedanken raus?). Daher haben wir uns ein System überlegt, das die Teams dazu animiert zusammen zu arbeiten, aber vor allem auch gemeinsam Szenen zu erstellen und Quidditch im "normalen Ingame" unterzubringen. Für die Spieler der Mannschaften soll das immerhin auch eine größere Rolle in ihrem Leben spielen. Gut aufgehoben in den Quidditch Mannschaften ist man also, wenn man Freude daran hat den Besensport auch tatsächlich einzubauen und dem Charakter hin und wieder auch ein paar Kratzer und Wehwehchen zu verpassen. Aber wie funktioniert unser Spielsystem nun?

WettbewerbEs wird nicht in jeder Ingame Woche ein Turnier geben. Immerhin brauchen die Teams auch Zeit zum Training und zur Vorbereitung - neben den Schuldingen, die sie zu erledigen haben.

Ankündigung Findet ein Turnier statt, kündigen wir das natürlich entsprechend einerseits in der AG-Übersicht an, andererseits findet das auch bei den Zeitsprung-Informationen seinen Platz.

Teilnahme Die Spieler der jeweiligen Quidditchteams sind dazu verpflichtet an den entsprechenden Turnier-Plots teilzunehmen. Natürlich verstehen wir es, wenn jemand abwesend gemeldet ist - aber dem Plot sollte davon unabhängigen Szenen der Vorrang gegeben werden! Andere Charaktere dürfen jederzeit als Zuschauer im Plot posten - und das Geschehen kommentieren, oder einfach auf den Tribünen plaudern.

Geschehen auf dem Spielfeld Was auf dem Spielfeld passiert - wer einen Klatscher abbekommt und wer ein Tor wirft, hängt davon ab wie Aufgaben abgeschlossen wurden. Das entscheiden die Spieler also nicht einfach so! Deswegen gibt es zwei getrennte "Plot-Szenen". Einmal das ausgespielte Spiel, einmal der Wettbewerbsthread.

Punkte erzielen Zum Start eines Turniers veröffentlichen wir einen Wettbewerbs-Thread. In diesem sind viele viele Aufgaben gelistet, die die Spieler erfüllen können/sollen. Wer eine solche Aufgabe erfüllt hat, postet Link und Aufgabenstellung in diesen Thread hinein. Je nach seiner Position tut sich dann also auch was auf dem Spielfeld. Erzielt ein Jäger Punkte, wirft er ein Tor (oder versucht es zumindest). Erzielt ein Hüter Punkte, wehrt er einen Torwurf ab. Die Treiber treffen einen gegnerischen Spieler, der Sucher sieht den Schnatz - ob er ihn fängt hängt von den Spezialaufgaben ab. Aber dazu weiter hinten mehr, wir wollen es nicht zu kompliziert gestalten!

Aufgaben Aufgaben können sehr unterschiedlicher Natur sein, erfordern aber nicht mehr als eure Zeit & Schreibfertigkeit. Wer das Spiel "Duck Duck Goose" kennt, kann sich eine ungefähre Vorstellung machen: Es werden Situationen vorgegeben, die die Charaktere im Ingame oder der Turnierszene einbauen müssen. Natürlich sollte die erledigte Aufgabe auch zum Charakter passen, spricht euch da im Team ab! Aufgaben können mehrfach absolviert werden, bei einigen ist auch das Zusammenspiel mehrerer Spieler erforderlich. Beispielaufgaben wären:

Beschreibe in der Turnierszene, wie dein Charakter von einem Klatscher getroffen wird. Dein Charakter wird das Wochenende im Krankenflügel verbringen und scheidet nach Erfüllung der Aufgabe

aus dem Turnier aus, dafür zählt die Aufgabe 3 Punkte.

Absolviere eine morgendliche Joggingrunde.

Plane mit mindestens einem Teamkollegen eure Herangehensweise für das Match.

Spiele mit dem Team (mindestens 3 Spieler) das letzte Training vor dem Match aus. Nach 7 Posts ist die Aufgabe gelöst, sie kann je Team nur einmalig eingelöst werden.

Halte eine Motivationsrede.

Wie ersichtlich werden also nicht alle Aufgaben in der Turnierszene erfüllt, sondern dürfen sich auf das gesamte Ingame erstrecken. Es zählen alle Szenen der aktuellen Ingamewoche - auch wenn sie erstellt wurden bevor das Turnier gestartet wurde. Hast du also schon davor zufälligerweise Szenen mit passenden Themen erspielt, macht sich das bezahlt!

Wichtig: Nur weil man in seinem Post etwas von "Ich war joggen" erwähnt, zählt das noch nicht als Aufgabenerfüllung. Wir verlangen eine Mindestpostinglänge von 1000 Zeichen zum Aufgabenthema. Es soll ja auch etwas Mühe dahinter stecken und den Quidditchalltag ins Ingame bringen!

Kommentierung Sobald Aufgaben erfüllt und vom Team eingetragen wurden, gibt es eine Notiz im Wettbewerbs-Thread, was die Erfüllung der konkreten Aufgabe bringt. Die Spieler dürfen das dann im Turnierthread einbringen. Ob ein Tor erzielt wurde muss ja nicht zwangsläufig vom ausführenden Jäger beschrieben werden - man kann das auch aus der Sicht des Treibers, Hüters, Suchers, oder gar als Zuschauer einbringen.

Spezial-Aufgaben der Sucher Wer den Schnatz fängt wird von einer Spezialaufgabe entschieden. Vor jedem Match ist es allen Usern möglich Vorschläge für einen kleinen Schreibwettbewerb einzusenden. Die Sucher duellieren sich also mittels einer Schreibaufgabe, die an den Tagespropheten gesendet wird - diese müssen sie aber nicht allein absolvieren, es darf immer das gesamte Quidditchteam (aber keine außenstehenden Spieler) daran mitwirken. Die Abstimmung über den Gewinnerbeitrag findet dann hier im Quidditchbereich statt und es dürfen alle Spieler abstimmen, die mit ihren Charakteren nicht Teil der betroffenen Quidditchmannschaften sind!

Wer gewinnt Es ist nicht selbstverständlich, dass das Team gewinnt, das den Schnatz fängt. Der Schnatz bringt 150 Punkte ein - das ist so viel wie 15 erfüllte Jäger-Aufgaben! Da bekannt ist wann die Abstimmung um die Spezial-Aufgabe endet und ein Spiel mit dem Fangen des Schnatzes endet, ist eigentlich klar was zu tun ist, nicht wahr? Macht ordentlich Punkte und bringt Leben in die Bude!

Training und Freundschaftsspiele Das Training und auch Spiele abseits der offiziellen Matches dürfen (und sollen!) in diesem AG-Bereich stattfinden. Passt einfach auf wann das Quidditchfeld bereits belegt ist (ergo ist es Pflicht beim Erstellen eines Themas die Uhrzeit und den Ort anzugeben!) und wann eure Charaktere keinen Unterricht haben.

Ein Tipp für Freundschaftsspiele: Natürlich unterliegen sie keinen von uns diktierten Regeln, ihr seid ihr prinzipiell frei. Aber wäre es nicht interessant am Ende jedes Posts eine Aufgabe für den nächsten Post zu stellen? Das ist auch gleich etwas Aufwärmtraining für die offiziellen Match-Aufgaben!