

Kontaktkreis

Inhaltsverzeichnis

- [1 Was ein Kontaktkreis kann – und was nicht](#)
- [2 Bedienung](#)
- [3 Welten-Kontaktkreis](#)
- [4 Abgrenzung zum PvP-Team](#)
- [5 Mehr dazu](#)

Die lose Gruppe neben der Freien Gesellschaft: acht Kontaktkreise, acht Welten-Kontaktkreise, eigener Chat – und keine Truhe, kein Anwesen.

Ein **Kontaktkreis** ist eine lose Gruppe mit eigenem Chatkanal. Anders als bei der [Freien Gesellschaft](#) kannst du in **mehreren gleichzeitig** sein – das Spiel führt sie schlicht als **Kontaktkreis 1** bis **Kontaktkreis 8**.

1 Was ein Kontaktkreis kann – und was nicht

	Kontaktkreis	Freie Gesellschaft
Mitgliedschaften gleichzeitig	bis zu 8	genau 1
Eigener Chat	ja	ja
Gemeinsame Truhe	nein	ja
Anwesen, Werkstatt, Kommandos	nein	ja
Über Welten hinweg	als Welten-Kontaktkreis	nein

2 Bedienung

Im Fenster **KONTAKTKREISE** laufen alle zusammen. Die Kommandos heißen „**In Kontaktkreis einladen**“, „**In den Kontaktkreis eintreten**“, „**Aus dem Kontaktkreis austreten**“, „**Aus dem Kontaktkreis entfernen**“ und „**Kontaktkreis auflösen**“. Eine Einladung erscheint als **Kontaktkreisanfrage**.

Zwei Schalter werden gern übersehen: „**Diesen Kontaktkreis aktivieren**“ bzw. „**deaktivieren**“ – nur ein aktiver Kreis nimmt deine Nachrichten entgegen – und „**Kontaktkreis-Chat anzeigen**“ / „**verbergen**“, mit dem du einzelne Kreise aus dem Chatfenster nimmst, ohne sie zu verlassen.

Auch ein Kontaktkreis hat eine Leitung: „**Zum Kontaktkreis-Meister machen**“ übergibt ihn ganz, „**Zu Kontaktkreis-Anführer ernennen**“ und „**Kontaktkreis-Anführer absetzen**“ regeln die Stufe darunter.

3 Welten-Kontaktkreis

Der **Welten-Kontaktkreis** ist die Variante, die **über Welten hinweg** funktioniert – dafür gibt es die Plätze **[1]** bis **[8]**. Er bekommt einen eigenen Namen („Wie soll der Welten-Kontaktkreis heißen?“), kennt dieselben Handgriffe (beitreten, verlassen, einladen, ausschließen, auflösen) und ebenfalls Meister und Anführer. Selbst erstellen lässt sich nur eine begrenzte Zahl: „*Du kannst keinen weiteren Welten-Kontaktkreis erstellen.*“

Für alles, was über Welten hinweg verabredet wird – Hunt-Trains, Raidgruppen, Handelspartner – ist er das richtige Werkzeug. Die Freie Gesellschaft bleibt an **eine** Welt gebunden.

4 Abgrenzung zum PvP-Team

Das **PvP-Team** ist die dritte Zusammenschlussform und hat mit beidem wenig zu tun: Es entsteht an der Tafel am [Wolfshöhlen-Pier](#) über „**Team bilden**“, hat einen **Anführer** und einen **Zweiten Anführer**, einen eigenen **PvP-Wert des Teams** – und es **löst sich automatisch auf**, wenn 90 Tage (Erdenzeit) lang kein Teammitglied eingeloggt war. Der Teamname lässt sich erst nach 30 Tagen wieder ändern.

5 Mehr dazu

- [Guide: Ränge, Rechte und Struktur der Freien Gesellschaft](#)
- [Freie Gesellschaft](#) · [Rangrechte](#)