

The Art of WoW

Everdream

<AFK>

rev. 0.1

7.2.09

Recrutement

Sans membres, pas de guilde, c'est d'une logique implacable. Mais il ne faut surtout pas le faire à la légère, on va donc voir dans ce chapitre quelques conseils. Le nombre est difficile à estimer, et peut être variable selon les périodes de l'année, ou la disponibilité momentanée des gens. On doit retenir les choses suivantes:

- Les rôles-clés (tank/heal) doivent être en quantité suffisante pour permettre l'absence de plusieurs d'entre eux. Se reposer sur une ou deux personnes est le plus sûr moyen de vouer le raid à l'échec.
- Il doit y avoir suffisamment de gens de chaque classe (et de spés différentes si possible) afin de ne pas se retrouver avec une classe en sur-représentation dans un raid.
- Prendre des gens n'ayant pas le niveau 80 peut être potentiellement une bonne chose. Ce genre de joueur, s'il est aidé par la guilde, aura une attache plus forte et sera moins susceptible de gquitter
- Le post de recrutement sur le forum est un outil servant au recrutement, il ne doit de loin pas être la seule base. Un entretien individuel audio systématique avec un officier chargé de cette tâche spécifique doit être envisagé
 - «La voix est le reflet du moi profond, on ne peut pas la contrôler autant que les mots, elle permet donc de sentir le caractère des recrues»¹
- Les résultats du joueur en environnement de raid doivent prendre le pas sur toute considération préalable quant au stuff ou la soi-disant expérience. C'est le seul véritable moyen de vérifier si la théorie est autant bien que la pratique

La période de test

Elle doit avoir une durée fixée et doit être respectée. Durant cette période (par exemple 30 jours, 10 raids, etc...), il faudra stresser la personne. Si elle est tank, faire volontairement des aggro foireuses pour mesurer sa réactivité. Si elle est heal, le tank qu'elle soigne prendra soin de mettre des pièces d'armure baissant sa résistance pour mesurer son efficacité. Quand au DPS, voir plus bas la partie sur les addons. Pourquoi mettre ces difficultés? Parce que le but d'un test n'est pas de mesurer les compétences de la personne en raid mais de voir jusqu'à quel point elle peut tenir. N'importe quel branquignole ayant trois neurones peut se mettre dans un raid sans faire de conneries pendant quelques soirs.

Pour éviter le syndrome de Lewt-Gécquit², il faut aussi envisager de ne pas donner de loot à ces recrues durant la période d'essai, sauf si personne n'en veut. Une méthode plus radicale serait de désenchanter tout loot dont aucun membre actif ne veut, c'est idéal pour détecter la présence du syndrome chez la recrue.

1 Dr C. Everstein, *La rhétorique du raideur*, Hurlevent: Presses royales 2008, p 245

2 Découvert par le Pr. Forglith en 2009

La charte

C'est le ciment de toute guilde, analogue à une Constitution. Elle doit être pensée dans tous ses détails et doit faire l'objet d'un vote ou d'une acceptation de la part de tous les membres existants. Voici donc les points qu'il faut aborder

Règles de loot

Vu la zizanie que peuvent semer les règles de loot, il est important de les mettre au clair et de les respecter en tout temps.

Équiper un Main Tank (-DPS, -Heal) en priorité a le gros défaut de creuser le fossé entre membres et lorsque le membre en question sera absent ou partira, la guilde sera face à de gros problèmes. De même, un système trop complexe sera lourd à gérer pour les officiers

En ce qui concerne les objets de set, favoriser un rôle (tank) se fera au détriment des DPS et provoquera l'irritation de ces derniers, ce n'est donc pas une option viable. Il faudra donc **procéder à une rotation de classe** plutôt qu'une rotation de rôles. En ce qui concerne la répartition entre classes, voir plus bas.

En ce qui concerne tous les autres objets, ils sont tous profilés pour un rôle bien précis. Dans ce cas, on veillera à effectuer une rotation de classe également, afin que le raid monte ensemble, et pas membre par membre.

Au sein d'une classe/rôle

L'expérience m'a prouvé que le meilleur moyen d'être équitable c'est de laisser les classes s'auto-gérer entre elles. Ainsi, **la création de canaux de discussion** pour chaque classe me paraît nécessaire. Lorsque la décision a été prise, elle est communiqué aux officiers et le loot est attribué. Cela permet de par exemple favoriser quelqu'un ayant une pièce un peu pourrie. Si un accord n'est pas possible ou si les équipements sont équivalents, on en viendra au /random

Équipement secondaire

On ne laissera les membres se constituer un stuff secondaire qu'à l'expresse condition que tout le monde aie son stuff principal. Exemple: tous les tanks ont une pièce, un Chevalier de la Mort DPS la souhaite pour se constituer un équipement tanking. Il incombe aux officiers de décider si les motivations du membre sont sérieuses.

Régularité

La présence des membres doit être régulière (mettons 3 jours par semaine) afin de faciliter l'organisation des raids. Il est possible de créer un rang « Casual » pour les personnes ne répondant pas à ce critère. La régularité passe aussi par l'inscription aux raids via le calendrier intégré au jeu. Les officiers veilleront d'ailleurs à mettre les événements assez à l'avance. Éviter si possible de recruter des gens qui ne pourront que peu souvent finir les raids à minuit.

Pick-ups

Toute guilde doit à un moment ou à un autre recourir à des pick-ups. Il va de soi qu'il faut favoriser avant tout les personnes de la guilde, sauf s'il n'y a personne ou que leur stuff n'est clairement pas adapté. Il faudra également tenir une liste des pick-ups disponibles pour les reprendre dans un autre raid s'ils se sont bien dérouillés.

Les pick-ups sont à traiter avec soin. S'ils se sentent considérés comme des bouche-trous, ils ne voudront plus venir et auront une mauvaise opinion de la guilde. Il faut bien prendre conscience qu'ils permettent au raid de partir ou de continuer.

Quant au loot, on peut imaginer qu'ils ont le droit à une pièce par run d'instance. S'il se trouve que ladite pièce est désirée par la guilde, on peut éventuellement faire un random pour le pickup et un /random 110 pour la guilde.

Investissement

La guilde n'est rien sans les membres mais les membres ne sont pas rien sans elle. **Ils ne doivent donc pas attendre de la guilde qu'elle leur fournisse composants et stuff.** Il est très facile de se faire de l'argent, surtout avec les quêtes journalières. Ainsi, un membre doit pouvoir se fournir les choses suivantes:

- Potions de soin/mana
- Elixirs/Flacons
- Équipement de résistance

ceci y compris si le membre n'a pas les métiers adaptés. Il pourrait dans ce cas soit acheter ces choses lui-même, soit verser une contribution à la guilde. C'est le principe du donnant-donnant. Simplement venir en raid n'est pas un apport suffisant pour justifier que la guilde fournisse les composants.³

La connaissance des stratégies au préalable entre également dans l'investissement qui est attendu des membres.

Sanctions

Malheureusement, c'est un mal nécessaire, mais qui forcera les gens à respecter les règles. Des retards, le non-respect des inscriptions, le glandage, etc... **doivent être sanctionnés**, sinon il deviendra bien vite impossible de gérer les raids. De plus, les membres jouant le jeu auront l'impression de se décarcasser pour les autres qui en font moins.

Ambiance

Autant du côté des officiers que des membres, il est vital de **préserver une bonne ambiance**. Pour ceci, il y a deux mots: communication et discernement. Garder les problèmes pour soi produira l'effet d'une bombe à retardement. Il ne faut pas cependant oublier de toujours se remettre en question: N'ai-je pas fait une erreur là? Ai-je donné le meilleur de moi-même lors de ce raid? Est-ce que cette personne n'agit pas de telle manière parce que je lui ai dit quelque chose d'une manière inappropriée?

³ Se référer aux travaux du Pr. Offshore, Docteur ès Sciences économiques

Les grades et rôles dans la guilde

- Officiers
 - **Maître de guilde**
 - **3 Leaders de raid** Ils dirigent les raids, donnent les consignes, gèrent les loot et font respecter la bonne marche du raid
 - **1 Banquier** Il gère la banque, engrange les contributions et organise les crafts
 - **3 Recruteurs/Chefs de rôle** Ils se chargent d'interviewer les recrues. Ils doivent également bien connaître plusieurs classes. Il faut un tank, un DPS et un Soigneur
 - **2 Officiers** chargés d'assister le maître de Guilde

Si la chose est faite de manière intelligente, on peut se débrouiller pour avoir une représentation de toutes les classes

- Membres
 - **Vétéran**
 - **Membre**
 - **Recrue** Indiquer en Note officier la date d'entrée pour savoir quand l'essai prendra fin
 - **Casual** Pour les gens qui ne jouent pas suffisamment mais qui souhaitent tout de même rester dans la guilde.
 - **Reroll** Grade pour tous les personnages non-80 et dont le stuff ne permet pas d'être pris en raid. Le nom du main est à préciser en Note publique

Les préparatifs

Les stratégies

C'est un des points les plus essentiels. Il est non seulement très fatiguant pour les raid leaders d'expliquer la stratégie à chaque nouveau mais aussi les stratégies sont bien plus facilement assimilées si **les membres se renseignent par eux-mêmes**.

J'ai mis en place un [wiki](#) (lien cliquable, qui reste à remplir) pour que les membres puissent consulter la stratégie officielle. Malheureusement, je ne peux pas le faire entièrement moi-même et j'ai donc besoin de l'aide de plusieurs membres. Je peux tout-à-fait me charger de la mise en forme si nécessaire

Le calendrier et les invitations

Il faut que les officiers mettent des **événements sur le calendrier suffisamment à l'avance**. Une possibilité est de mettre des événements «Êtes-vous présents ce soir?» sur tout un mois, car il y a des membres ne pouvant se connecter qu'un nombre de soirs limités. Il faudra par contre surveiller les membres qui s'inscrivent mais qui ne viennent pas de manière régulière.

S'il faut former deux groupes, on veillera à **l'équilibre entre expérimentés et moins expérimentés**, car si des gens s'aperçoivent ou ont l'impression qu'il y a une équipe A et une équipe B, cela va foutre le bordel. Il faudra également mettre en place des rotations de semaine en semaine pour **favoriser l'esprit de guild**

En donjons à 25, il faudra également tourner, y compris au sein d'une même semaine. Par exemple, si deux très bons tanks sont disponibles toute une semaine, on alternera de jour en jour.

Il faut définir les ID qui doivent rester à disposition de la guild. Par exemple Archavon peut être laissé librement aux joueurs qui le désirent, mais partir à Naxx 25 avec une autre guild, bof.

La banque

La banque devra contenir une variété de flacons, d'elixirs et de matériaux permettant de raider en toute quiétude. Un herboriste peut par exemple déposer une partie de ses récoltes et garder le reste pour lui. Le banquier fera faire par les alchimistes de la guild les potions qu'il jugera nécessaires. Il se chargera d'acheter les composants manquants grâce à l'argent versé par les membres. Il est très difficile de quantifier les contributions, **on veillera donc à regarder qui contribue et surtout qui ne contribue pas**.

Quant aux équipements de résistance glace par exemple, ils peuvent être très facilement farmés par les membres eux-même.

Les addons

Voici des addons pratiques, voire obligatoires pour le raid. Pour les addons non-facultatifs, il faudra contrôler si ils sont mis et à jour. Préconiser l'utilisation de [WoWMatrix](#) pour en être certain

- **Big wigs** No comment, on le connait tous. Il doit être obligatoire.
- **Recount** Cet addon est nécessaire pour mesurer l'efficacité des DPS et des soins. Étant donné que cet addon se synchronise automatiquement avec les autres membres ayant l'addon, il faut veiller à ce que au moins une bonne partie du raid l'aie, eut surtout **aie la même version**
- **Big Brother** Cet addon peut être installé par les Leaders de raid pour contrôler si tout le monde est buffé/flaconné/nourri. Il est tout simplement inacceptable que certains aie constamment tous les buffs possibles et que d'autres, radins, ne prennent pas la peine d'avaler des options
- **Grid** Cela fait un bon bout de temps que je suis un grand fan de cet addon. De base, il permet de voir tout le raid et son niveau de vie, s'il est près de vous ou pas et les debuffs (genre le machin qui rend de la vie aux trash de Sartharion). Je tiens à préciser que durant ma carrière de Chaman Soins, je n'ai jamais utilisé aucun autre addon pour soigner. Il est très compact, bien + que ne peut l'être l'UI raid de Blizzard ou HealBot