



Extrait du Inside Electronic Pipo

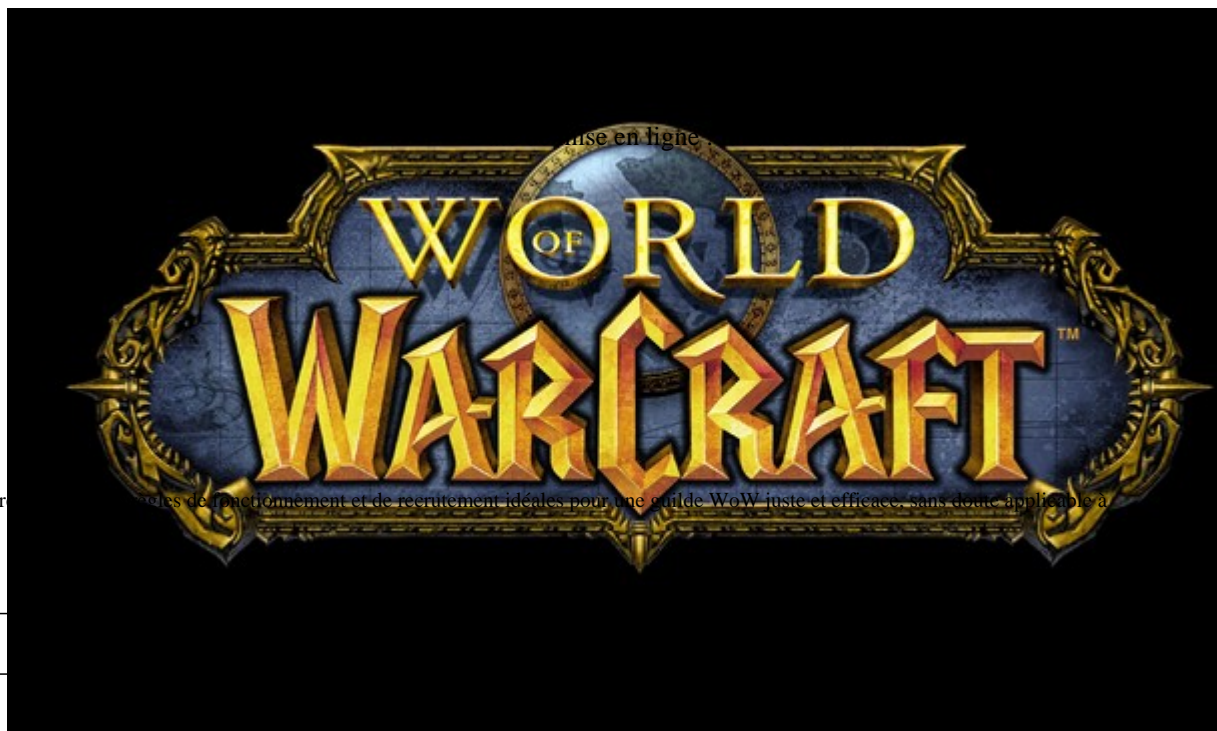
<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/analyses-reflexions-et-opinions/article/wo-w-le-fonctionnement-d-une-guille>

WoW : Le fonctionnement d'une "guilde idéale"

- Espace culturel - Jeux vidéo - Analyses, réflexions et opinions -

Description :

Cet article a pour but de mettre en avant les modes de fonctionnement et de recrutement idéales pour une guilde WoW juste et efficace, sans doute applicable à d'autres MMORPG.



Si vous êtes un joueur PvE de WoW ou d'un autre MMORPG similaire et que vous vous intéressez au fonctionnement des guildes dans ces jeux, cet article est pour vous et cherche à fabriquer la guilde "parfaite" grâce à un fonctionnement rigide et fondé sur des principes de justice et d'égalité. Si vous vous en foutez, passez votre chemin, cet article est une perte de temps. Je recommande cet article aux joueurs de WoW qui comprendront, eux, tout.

Cet article est une traduction plus ou moins exacte d'un article de mon [Tumblr](#), très peu actualisé ces temps-ci. Le but de cet article est de déterminer des règles de fonctionnement précises et justes pour tous les membres de la guilde — l'un des buts principaux est d'éradiquer les privilèges décernés à la hiérarchie.

Cet article se fonde sur trois principes : un principe de distribution égalitaire et un principe de fonctionnement démocratique, un principe de casual gaming (guilde non hardcore)

I. La hiérarchie

En général, une guilde WoW a cinq grades : Trial, Membre, Veteran, Officier et Maître de Guilde.

Le plus intéressant dans cette liste est le rang de "vétérans" supposé servir de récompenses aux membres les plus actifs ou les plus anciens, ou simplement les potos des officiers. Ce rang pose cependant plusieurs problèmes :

- Il exige une certaine rigidité dans la mesure de l'activité, sans quoi il risque d'être arbitraire
- Il se prête nécessairement à la tentation de mettre tous ses potes en vétérans, qu'ils soient actifs ou non.
- Il n'est pas nécessairement efficace car il peut être source de conflit au sein de la guilde.

On se retrouve donc avec quatre rangs : Trial, Membre, Officier et Maître de Guilde.

Passer du rang de Trial au rang de Membre devrait être une étape difficile : la guilde n'étant pas dotée d'un rang supplémentaire "Vétérans", il faut s'assurer que les nouveaux membres sont intègres et actifs. Un délai de 3 semaines semble raisonnable.

=> Au bout de 3 semaines, les officiers votent à la majorité simple pour garder le Trial dans la guilde. Si le vote est négatif, ils peuvent voter pour un délai supplémentaire ou pour l'expulsion.

II. Activité et Composition

La guilde étant casual, 3 raids par semaine semblent un bon nombre. Dans ce cas, chaque membre devrait pouvoir raider 3 fois par semaine, mais il semble raisonnable de les laisser radier 2 fois par semaine de façon exceptionnelle tant que la raison est légitime.

La composition de la guilde est en général la principale source de tension : comment s'assurer qu'il y ait assez de

membres pour remplacer les membres absents ET pas trop de membres pour que chacun puisse participer aux raids ?

Raisonnement *a priori*

Ici, je vais essayer d'appliquer un raisonnement mathématique théorique simple, consistant simplement à calculer le nombre nécessaire de membres de chaque type (tank, healer, DPS) en me fondant sur des probabilités d'absence arbitraires mais réalistes.

Les tanks : Il en faut en général 2 par raids, parfois 3. Il faudra donc 2 Main Tanks par raid. On peut supposer que l'absence étant à la base rare, puisqu'elle doit être justifiée, il y aura 20% de chance d'être absent une fois par semaine.

En considérant la répartition des absences comme homogène, c'est-à-dire que la probabilité d'absence un Lundi est la même que la probabilité d'absence un Mardi, cela signifie qu'avec deux tanks il y a chaque jour 87% de chance d'avoir deux tanks, ce qui est un risque considérable.

Avec trois tanks, on obtient $P(X \geq 2) = P(X = 2) + P(X = 3) = 3C2 * (14/15)^2 * (1/15) + 3C3 * (1/15)^3 = 99\%$ de chance d'obtenir deux ou trois tanks chaque jour.

Avec 3 tanks, le pourcentage de chance d'avoir 3 tanks en ligne le même jour est de 50% sur toute la semaine. Distribuée sur trois jours, cette probabilité paraît raisonnable.

Les soigneurs : En général, 7 ou 8 soigneurs est un nombre raisonnable. Partons de 7, en appliquant les mêmes probabilités. Ainsi la probabilité d'avoir 7 soigneurs ou plus par jour avec 8 soigneurs est de 91%, ce qui implique un risque considérable de manquer de soigneurs. On passe donc à 9 soigneurs.

Les DPS : Le reste, soit entre 15 et 16 DPS, soit 33% de chance d'avoir tout le monde en ligne chaque jour. En passant à 19, on arrive à 98% de chance, ce qui paraît très raisonnable.

Pour les classes, un principe de diversité devra être appliqué.

Raisonnement empirique

Les chiffres étant arbitraires, cela n'est évidemment pas suffisant. De façon à renforcer l'efficacité de la guilde, il faut donc conduire des mesures d'activité chaque semaine afin de connaître les chiffres d'absence réels.

Pour cela, on peut utiliser un système à points : chaque fois qu'on est en ligne pour un raid, on gagne un point. De cette façon, en fin de semaine, l'officier chargé des mesures pourra regrouper les données dans un tableau, pour aboutir à une série statistique utile au bout de quelques semaines.

Au niveau des absences, il paraît nécessaire de créer un mécanisme de dissuasion des absences, sauf cas de nécessité dans la semaine. Je propose ainsi de demander aux membres de se justifier deux jours en avance pour réduire les risques d'absences pour des motifs peu légitimes.

III. Le recrutement

Comment recruter ?

La méthode de base de spam et de bouche-à-oreille semble la seule méthode de communication viable sur WoW.

Mais les formulaires de candidatures me paraissent, dans la plupart des guildes, parfois lacunaires.

Une chose importante est de s'assurer que le candidat a lu les règles de la guilde attentivement. Comment faire ? Il faut d'abord poser simplement la question. "Avez-vous entièrement lu les règles de la guilde ?". Mais ce n'est pas suffisant : on peut ajouter une clause au milieu des règles spécifiant qu'il faut ajouter un symbole spécifique dans le formulaire de candidature pour éviter les menteurs ou les inattentifs.

Une autre question nécessaire : il faut connaître la langue maternelle de la personne ainsi que sa maîtrise de l'Anglais. Il faut également demander si le joueur est capable de comprendre et de s'exprimer correctement sur Ventrilo/Teamspeak/Mumble.

Je pense enfin qu'une question-débat permettrait au candidat de montrer son esprit critique et son intelligence, de façon brève. Je propose ainsi de poser la question de la méthode de "loot" (distribution des objets au sein de la guilde).

Cela permettrait également de connaître l'esprit du joueur : esprit de groupe (distribution égalitariste), esprit hiérarchique (loot council), esprit individualiste et méritocratie (DKP) ?

IV. Les invitations aux raids

Le moment le plus sanglant d'une guilde WoW : qui c'est qui rejoint le raid quand il y a 30 personnes au lieu de 25 ? Plusieurs priorités doivent être prises en compte.

- La nécessité d'un ou deux leaders : deux ou trois officiers maximum devraient bénéficier d'une priorité
- La nécessité de justice : chacun doit pouvoir raider au moins 1 fois sur 3 par semaine.
- Les Trials ne doivent pas bénéficier du même accès que les Membres à part entière mais sont soumis à la règle de justice évoquée plus haut.

On aboutit à cette procédure systématique d'invitation, en prenant l'exemple de deux prêtres.

1. **Si** P1 n'a pas encore raidé mais que P2 a raidé, P1 est invité.
2. **Si** P1 est un officier et que P2 est membre et qu'il y a moins de 3 officiers dans le raid, P1 est invité
3. **Si** P1 et P2 sont de rangs similaires ou de rangs Membre/Officier, alors l'invité est tiré au sort
4. **Si** P1 est un Trial et que P2 n'en est pas un, alors P2 est invité
5. **Si** P1 et P2 sont des Trials, alors l'invité est tiré au sort.

Cette règle s'applique uniquement en cas de classes semblables, car la nécessité de classe passe avant les trois principes évoqués plus haut.

Une clause supplémentaire peut être utilisée dans le cas de bossfight difficile donnant une priorité à l'équipement.

Dans ce cas, au lieu d'un tirage au sort, le Membre sera déterminé grâce à l'équipement.

V. Exigences concrètes de raid

Dans un raid WoW, il faut plusieurs choses : de l'équipement, des élixirs ou des flasks, de la nourriture, et la connaissance des tactiques de boss.

- L'équipement : il doit être amélioré au maximum — sauf enchantement épique, nécessaire plus tard uniquement — et le joueur doit faire de son mieux pour l'améliorer. Ce critère doit s'appliquer avant et après le recrutement.
- Les flasks et la bouffe : tous les joueurs doivent être équipés pour toute la longueur du raid, soit en général 2 ou 3 flasks et de la nourriture. Cependant, pour des boss de statut "on farm" (butés maintes et maintes fois), il n'est pas nécessaire d'utiliser ces objets pourtant très onéreux. Le site de la guilde devra donc avoir une liste de boss "on farm" ne requérant pas ces objets.
- Les tactiques : difficile d'en vouloir à quelqu'un de ne pas lire les tactiques s'il n'est spécifié nul part que c'est nécessaire. En général, une explication est toujours nécessaire avant un boss, d'où la contingence de la connaissance des tactiques avant un raid. La sanction ne peut donc être appliquée que si le joueur a été explicitement sommé de lire les tactiques.
- Les fails : des fois, en fait souvent, on se loupe, on fait une connerie pendant un raid. Le problème n'est pas l'échec en soi mais l'esprit de la guilde vis-à-vis de l'échec. Sachant que l'erreur est une caractéristique fondamentalement humaine et qu'elle est légitime, surtout en cas de manque d'expérience, l'erreur doit être tolérée. On peut également considérer qu'un point de vue individualiste est difficilement applicable au sein d'une guilde : un membre qui fait souvent des fails n'est que partiellement coupable ; c'est le reste de la guilde qui n'a pas la capacité d'améliorer ses compétences.

VI. La distribution de l'équipement

La distribution du "loot" est à un pied d'égalité avec les invitations : ça fait chier tout le monde, fait rager certains et fait pleurer d'autres. Le problème de la redistribution se pose en plusieurs termes : QUI reçoit les objets, LESQUELS et COMMENT ?

Voici les méthodes de loot classique :

- "Group loot" : chacun fait un jet de dé direct pour chaque objet. Ce système ne prend pas en compte les statuts (Trial / Member) et d'autres facteurs.
- Jet de dé simple : on lance le dé et on voit qui gagne. Une méthode égalitaire qui ne prend pas en compte les besoins plus ou moins grands des joueurs.
- Loot council : les officiers choisissent qui "mérite" l'objet. Ce système est un système abusif par essence car fondé sur un jugement arbitraire.
- Le DKP : un système d'enchères est mis en place, avec des points distribués à chaque raid. Le problème du DKP est double : il ne prend pas en compte les besoins relatifs des joueurs ; il incite au "loot whoring" : les joueurs se ramènent plus souvent lorsqu'on tue plein de boss et évitent de raider pendant les jours d'entraînement.

On le voit, chaque système est partiellement critiquable. Il faut en effet prendre en compte plusieurs facteurs de distribution :

- L'activité (principe de récompense)
- Le nombre d'objets déjà obtenus (principe de compensation)
- L'avantage relatif de l'amélioration d'équipement (principe d'efficience)

On aboutit au système suivant :

- L'activité est prise en compte via le système à points
- Le nombre d'objets déjà obtenus correspond au nombre d'objets obtenus la semaine précédente ET au nombre d'objets obtenus en plus au cours de la semaine.
- L'avantage relatif : L'efficacité passe avant l'activité et le nombre d'objets, sachant que le but reste d'améliorer l'efficacité globale de la guilde. De plus, ce principe est en réalité égalitariste : en mettant en valeur l'avantage relatif, il réduit les inégalités initiales d'équipement au recrutement. Je pense également que les objets distribués d'après ce principe ne doivent pas être inclus dans le nombre d'objets déjà obtenus.

Deux facteurs importants restent. Ils sont évidents mais souvent oubliés :

- Type d'armure : il doit correspondre à la classe du joueur.
- Soigneur / Caster DPS : Un objet de caster avec de l'Esprit est un objet de soin : un objet de caster sans Esprit est un objet de DPS. Aucune exception.

Le problème du rang : un officier mérite-t-il d'avoir plus d'objets qu'un autre membre ? Non. Plusieurs raisons.

- Principe d'efficacité : l'avantage relatif risque de ne pas être respecté : les inégalités officier/membre risquent de créer une oligarchie au sein de la guilde et une forte tension interne.
- Un officier n'a pas plus de "mérite" qu'un autre joueur. Il se charge de la coordination de la guilde parce qu'il a choisi ; ses responsabilités ne lui donnent aucun droit matériel supplémentaire.

Concilier les principes : l'activité doit-elle passer avant le nombre d'objets obtenus pendant la semaine ? Sachant qu'un joueur actif apporte plus à la guilde qu'un joueur inactif, l'activité devrait passer avant le nombre d'objets. Cependant, il faut prendre en compte l'avantage des officiers, plus actifs de fait car bénéficiant d'une priorité d'invitation aux raids pour des raisons de logistique. Ainsi, il ne faut pas exagérer le facteur activité, mais le prendre en compte de façon juste. Un ou deux objets en plus grâce à l'activité apparaît comme un bon système et devrait inciter à une forte activité.

Je propose la formule suivante : $X = 1,5T - L$, T = Activité, L = Loot (objets).

Cela signifie que si A a fait 2 raids et que B a fait 3 raid et que chacun a gagné 1 objet, on a $X(A) = 1$; $X(B) = 2,5$. Si A a fait 2 raids et B 3 raids, que A a obtenu 2 objets et B 3, on a 1 vs 1,5, donc B obtient l'objet, soit 2 objets pour A et 4 objets pour B. Le prochain objet ira à A, soit 3 contre 4. Le prochain ira à B, etc. soit un avantage constant de 1 ou 2 objets pour le plus actif.

L'intérêt de cette méthode est qu'elle est totalement objective et fondée sur des principes légitimes de mérite, d'efficacité et d'équité, en assurant une distribution fortement égalitaire.

On peut maintenant construire la procédure de distribution des objets :

1. Qui veut l'objet ?
2. Qui doit porter l'objet ? Compatibilité de classe et spécialisation

3. Qui est Trial et qui ne l'est pas ?
4. Qui gagne le plus à porter l'objet (avantage relatif) ?
5. Application de la formule $X = 15T - 10L$ pour les personnes restantes.
6. /roll pour le reste
7. Ajout de l'objet au compte total.

On pourrait rétorquer que l'avantage relatif a un trop fort poids par rapport au reste, par exemple l'activité, d'autant que l'activité est un facteur d'efficacité. Cependant l'existence d'une inégalité à ce niveau est le signe d'une forte différence de situation initiale entre les deux membres : avec ce système, on réduit directement les inégalités les plus solides entre les équipements des membres. Je propose cependant que l'avantage relatif ne soit pas applicable dans le cas d'un objet rare face à un objet épique, afin d'éviter que des membres plus récents prennent les meilleurs objets aux membres les plus anciens et par conséquent fiables. Dans tous les cas, la formule égalitariste de base sera appliquée de toutes façons, et l'efficacité restera prise en compte.

VII. Les sanctions

L'erreur est humaine. Par conséquent, je propose des règles de guilde fondées sur la tolérance, qui permettent un fort degré de cohésion et un faible degré de remplacement des membres, cause notable d'instabilité.

- Oublier la bouffe ou les flasks : toléré tant que le joueur va en acheter pendant le raid. Si cela arrive deux fois dans la même semaine, le joueur est mis en garde. Si cela arrive une deuxième fois consécutive, le joueur est rétrogradé pour un raid, et si cela persiste il gardera son rang de Trial jusqu'à modification de son comportement.
- Ne pas lire les tactiques : Seulement applicable en cas de demande explicite d'apprentissage des règles précédant le raid. Même chose que le 1.
- Les absences : Les joueurs doivent (1) prévenir de leur absence deux jours avant le raid, (2) avoir une raison légitime. Si (1) n'est pas respecté, même procédé que pour le 1, avec expulsion possible en cas de situation fortement récurrente. Si (1) n'est pas respecté pour raison exceptionnelle, pas de sanction. Si deux raids ou plus sont oubliés dans la semaine et la raison n'est pas exceptionnelle, une mise en garde sévère incluant la rétrogradation immédiate jusqu'à la semaine suivante. Si le problème persiste plus d'une semaine, le Membre sera soit expulsé sur la base d'un vote à la majorité simple des officiers, soit toléré pour une semaine de plus.
- Erreurs en raid : L'expulsion ne peut être utilisée que si : (1) le membre montre une incapacité à progresser sur plus d'un boss, (2) pendant plus de deux semaines, (3) suite à un vote à la majorité simple des officiers.
- Comportement abusif : Cela inclut des éléments tels que le flaming, les insultes, le trolling, etc. Le kick est dans ce cas direct mais, pour éviter le kick abusif, doit être voté à l'unanimité par les officiers. Le membre peut être réduit au silence de façon unilatérale jusqu'au vote.
- Le non-respect de la loi et la présence récurrente de racisme, sexisme, homophobie, ou tout propos fortement intolérants et discriminatoires, aboutira à l'évidence à un kick unilatéral et à une signalisation auprès de Blizzard.
- Toute condition non incluse dans cette liste : Un membre, incluant un officier, peut être kické si plus de 50% des membres votent pour, un jour de raid. Un membre peut être rétrogradé si 2/3 des officiers votent pour.

VIII. La trésorerie de la guilde, "Guild Vault"

La trésorerie est un espace commun pour la guilde, où l'on peut déposer argent et objets. Elle accumule de l'argent de trois façons :

- La capacité de guilde "Cash flow" : 5% ou 10% de l'argent récolté par les membres de la guilde sont versé en

plus à la trésorerie.

- Les objets BoE épiques, qui ne sont pas distribués aux membres en général, sont vendus à d'autres joueurs ou désenchantés.
- Donations ou système de taxe.

Les objets BoP non utilisés sont désenchantés et transformés en Maelstrom Crystals. Doit-on les vendre ou non ?

Sachant que les prix sont en général assez peu flexible sur WoW, du moins dans le court-terme, il vaut mieux vendre les cristaux plutôt que les garder. En effet, les cristaux sont à l'évidence non liquides et ne sont utilisables qu'en tant que tels pour des enchantements, alors que l'argent obtenu peut permettre d'autres choses utiles aux membres. Les prix étant peu flexibles, les prix à la date t seront similaires aux prix à la date $t-1$, voire plus faibles à la date t en raison d'un plus fort accès aux instances de raid, d'où une augmentation de l'offre plus forte que l'augmentation de la demande.

Les profits : avec 3 raids, on obtient en général un ou deux objets BoP par raid, soit plus de 3 par semaines. Un Maelstrom Crystal valant 400G, on a un profit minimum d'environ 1200G par semaine. Les BoE sont revendus à plus de 10000G, et plus rares, disons 1 fois toutes les deux semaines, soit un profit minimal de 6000.

La trésorerie peut apporter aux membres :

- Des réparations de guilde : elles sont de 100G par membre par raid environ, soit 7500G par semaine dans un raid de 25.
- Les flasks : elles coûtent environ 300G chacune et il en faut 3 par raid, mais 2 avec un alchimiste spécialisé. Soit 600G / Membre / raid, donc 15000G / Membre / Raid, soit 45000G par semaine.
- La bouffe : environ 200G par stack, ce qui est suffisant pour une semaine en général. Soit 200G / semaine / Membre, soit 5000G par semaine.
- Des Maelstrom Crystals : très utiles pour l'enchantement et très chers, ils sont nécessaires aux membres pour des raids de haut niveau. Il faut 2 ou 3 cristaux par enchantement, soit 1200G par enchantement.
- Des objets à prix dérisoire pour des Membres dans le besoin
- Des prêts monétaires

On voit que les profits de la guilde ne sont pas énormes en comparaison avec les coûts. On pourrait envisager les réparations de guilde si les estimations de profit sont erronées, mais la prudence recommande de simplement distribuer de la bouffe aux membres, pour un coût de 5000G par semaine. Cela laisse un profit net d'environ 1000G minimum par semaine pour la guilde, soit les 2/3 d'un enchantement par semaine et une réserve substantielle pour d'autres dépenses.

Il y aura surement des surplus, c'est-à-dire que les profits excéderont les estimations présentées ici. En ce cas, au lieu de garder la tune pour rien, on peut directement la redistribuer. Ainsi, on peut redistribuer tout surplus dans le cas de recettes hebdomadaires supérieures à 1500G ou 2000G par exemple.

Qui obtient les enchantements ?

- L'objet doit être à un niveau épique.
- Pour s'assurer d'un peu d'équité, les enchantements seront limités à un enchantement par membre par semaine.

La trésorerie peut aussi faire des prêts. Ceux-ci pourront être à taux zéro et permettront de dépanner des joueurs

dans le besoin, avec un délai raisonnable de 3 semaines, non renouvelable. Pour éviter les abus, les prêts devront être limités à 2000G et seulement accordés à d'anciens membres, par exemple ancienneté de 6 semaines plus les 3 semaines de Trial.

IX. Modification des règles

Elle peut être entreprise après une suggestion sur le forum de la guilde, après une discussion sur le forum et l'approbation de 2/3 des Membres.

Conclusion

Je pense que ce système permet d'éviter l'essentiel la perte de temps et le drame au sein d'une guilde, provoqués en général par :

- Le loot
- L'activité
- La distance hiérarchique et les privilèges
- Les invitations

Reste à progresser de façon correcte, ce qui devrait être plus ou moins garanti par le facteur de cohésion du groupe. Si vous jouez à WoW et que vous décidez d'appliquer tout ou partie de cet article, j'aimerais savoir comment ça fonctionne *en vrai* ! Je comptais appliquer ce système à ma propre guilde mais j'ai préféré dédier mon temps à **Inside Electronic Pipo** plutôt qu'à WoW cette année...