# 笑红尘公会制度

PVE is hard.

——难不在于BOSS,而是如何与人相处。

服务器:怀旧服一区 德姆塞卡尔

阵营:联盟

公会定位:PFF pff =play for fun

活动主要方向:PVE

RAID分配方式:EPGP

公会初衷:

吸引有类似游戏方式游戏观念的朋友一起进行游戏活动，增强会员四方面游戏体验:

一是因参与G团导致的上线枯燥打G或被动rmt。

二是因参与DKP团导致的憋分飙分引起的个人团队贡献度贬值和各类矛盾。

三是因散人团队人员不固定导致的副本速度较难突破和拍卖环节耽误的大量时间。

四是提高游戏内社交体验。

给想认真打副本的朋友一个稳定的团队，回归玩游戏相对纯粹的原本乐趣，并为之后阶段的TAQ NAXX做准备。

[一. RAID基本要求 2](#_Toc35522623)

[二. EPGP 3](#_Toc35522624)

[三. RAID的运行 5](#_Toc35522625)

[四. 关于拾取 7](#_Toc35522626)

[五. 关于钱 9](#_Toc35522627)

[六. 公会内交流聊天规范 10](#_Toc35522628)

[七. 补充 10](#_Toc35522629)

前言：经过观察可以发现，大多数的“毛会”爆发点都在于制度上的笼统和团长(会长)游戏行为的过度随意，亦或者核心小团体的私心和占有欲。事先不说清楚，事前突然CL，事中问大家有没有意见，小团体推波助澜代表大多数意见“你压力大你先拿”，瓜就来了。不想变成毛会不想让游戏成为负担，只想好好玩游戏的我们，希望把一切都尽早说的清清楚楚。

## RAID基本要求

* 天赋要求：要求天赋配置尽可能偏向PVE方向，不可出现过于极端的PVP向或其它功能向天赋。（如各类单刷天赋带人天赋战场天赋等）
* 装备要求：原则要求-2档位副本全身8件bis或近bis（如MC进本要求全身至少8件三大本bis，BWL进本要求全身至少3大毕业，TAQ进本要求全身8件MC级bis，以此类推）
* 战斗药剂BUFF要求：目前要求坦克职业不能为了省药水影响副本效率，治疗职业不能为了省药水断治疗，法系DPS常驻强效奥法，物理DPS常驻猫鼬。
* RAID态度及数据要求：

要求坦克职业态度认真、听从RAID指挥、熟悉副本机制、能够熟练处理各类战斗事件。

要求治疗职业态度认真、听从RAID指挥、不混不毛、一切以不倒T以及减少RAID死亡数为目标。

要求DPS职业态度认真、听从RAID指挥、每次副本全程输出量达到同职业组(近战组和远程组)第二名的60%。

要求RAID指挥态度认真、熟悉副本机制和细节、合理安排战斗任务、活动结束后进行战斗数据的分析和总结、针对数据、手法、天赋等方面不达标的团员进行必要的鼓励、督促和帮助。

要求RAID团长认真组织副本活动、确保各项EPGP活动分数无误、公平公正遵循制度分配战利品、积极沟通促进团内和谐无瓜。

## EPGP

* EPGP制度的核心思路是轮流获取装备，提高分配效率，且杜绝CL制度中可能会出现的不公平现象
* 在EPGP制度中装备分数是固定的，不存在喊分竞标，PR(优先权)值决定了装备获取，拥有更高PR值的人对装备有优先取得权，PR值通过计算得到:

PR(优先权) = EP(贡献点) ÷ GP(装备点)

* EPGP的核心分成4个部分:

1、EP 参加活动获得，某种程度上可以看成DKP分数，这个值量化了你对团队目标的付出贡献。

2、GP 拿装备后获得，也是对装备价值的量化，更优秀的装备拥有更高的GP值。

3、PR 装备拾取优先级，同一装备PR高者得，PR =EP÷ GP ，优先级=付出÷回报 很优美的公式，不是吗？

4、衰减 每个活动周按照固定的百分比整体减少EP和GP。

* 不同于DKP制度中团员获取装备花费个人DKP分数。在EPGP制度中，团员获取装备则是增加个人GP值，EP值则不因获取装备改变，EPGP在团员拿装备后通过加大除法中分母的方式来降低商，即个人PR值，实现轮流拿装备的目的。
* 关于衰减：除法中分子分母同乘同除不影响计算结果商，衰减理论上不会影响团员PR值， 但有一个例外就是团员GP衰减到基础值(关于基础值下有介绍)之后将停止衰减GP只衰减EP，此时该团员PR将会降低， EPGP通过衰减遏制憋分和分霸，鼓励团员积极拿装备提升， 同时因为EP衰减的存在保护了新团员的追赶速度，衰减也能有效激励团员稳定出勤参加活动。
* EPGP运行中还有以下几个辅助部分：

5、**基础GP** 即base\_GP，为进团初始状态下的GP值，也是GP底限，衰减到该值时GP停止衰减

6、**MinEP**(最小EP) 指新人进团后竞争装备时要求的最低EP值。

7、**装备GP** 可以理解为装备价格，该值通过计算求得:

装备GP=1000×物品等级系数×部位系数×品质系数

* 详解：

**物品等级系数**=2^((iLvl-66)÷10)

例如:

T1装等66 物品等级系数=2^((66-66)÷10)=1.00

T2装等76 物品等级系数=2^((76-66)÷10)=2.00

T3装等88 物品等级系数=2^((88-66)÷10)=4.59

其它同理可得

**部位系数**

头/胸/腿 1.00

肩/手/腰带/鞋 0.75

手腕/披风/项链/戒指 0.56

饰品 1.25

单手武器/主手武器/防御盾牌/远程武器(猎人) 1.5

副手/远程位武器装备(非猎人)/单手武器(猎人)/治疗盾牌 0.5

双手武器 2.0

双手武器(猎人) 1.0

品质系数

史诗(紫色) 1.0

任务物品按其完成后装备的物品等级/部位/品质计算分数

如 碧空 物品等级71， 物品等级系数=1.414， 部位系数 1.5， 品质系数 1.0

装备GP = 1000\*1.414\*1.5\*1.0 = 2121

## RAID的运行

**当前公会的EPGP参数设定:**

* 基础GP值为：3000
* 衰减比例：每周活动后对EPGP进行10%衰减。
* 活动EP获得：通过完成固定RAID获取，按时间增加，100EP/5分钟，新开放的当前版本顶级副本前2次全通过程定义为开荒期，开荒期按照实际时间计算EP获得，之后转为FARM期，FARM期不论副本完成时间固定获得EP (当前MC设定为2小时即2400EP，BWL为3小时即3600EP)，副本完成后加分。
* 集合EP获得:每周活动集合开组时间会在微信群，公会公告中进行通知，若没有详细时间则默认为晚19:20， 开组后进组团员+EP50/5分钟，最多计40分钟共8次，提前组满开打则视为集合完成，EP计算停止。
* 最小EP值为：原则上为当前版本顶级副本-1级副本的2周EP获取量，即：P3阶段4800EP，P5阶段7200EP（低于最小EP则不可竞争装备，没人要则可拿）
* 公会统一使用EPGP插件进行EPGP管理，可以做到公平公正公示，插件的获取安装及使用见后文。
* 活动过程中因个人原因无法继续活动退组的，当次活动EP获取减半。

**EP获取的专一性:**

* 团员参与活动获取的EP分数仅与一个游戏角色相关，仅允许该游戏角色进行支配使用，EP值不可转移到其它游戏角色。
* 转职与EPGP转移：允许溢出职业换号转职为缺口职业，需经团长及转入职业团员确认后进行，原角色EPGP转入新角色，新角色进行4周保护，之后进行正常考核。转职操作限制单人CD时间，CD为转移后10周。
* 临时补员：允许个别职业缺少且临时无法补充的情况下团员登录其它游戏角色参与以确保副本活动正常如期进行，期间正常获取EP值并计入原游戏角色获取，当周进本游戏角色可正常需求装备，GP计入原角色。 若因前述原因该团员的2个游戏角色当周副本进度都被染掉，则对该团员以2朵黑莲花价格为基准进行经济补偿。

**替补规则:**

* 替补制度是为了确保raid活动能够稳定进行，是平衡团员们现实时间和游戏时间的制度，不应是一项"福利"制度，不可出现数据装备不达标而替补混分的情况。
* 每周活动集合开组后先到先进组，同时需要合理搭配队伍职业比例，同职业存在位置溢出时产生替补，需安排替补团员本外待命。
* 安排替补团员时需考虑多个方面，包括团员的EPGP分数、个人意愿、装备需求、替补历史、历史副本数据等。
* 替补团员可以副本外下线玩小号或在副本附近自由活动，要求活动过程YY待命，有事情暂离需提前告知，有特殊情况需及时告知。 通知进本的5分钟内到位。
* 替补团员活动结束后上线进团加分，EP获取为进本团员的50%。
* 中途进本参与raid的替补团员EP获取为100%正常获取。
* 失去响应的替补团员，可视为无效替补。
* 迟到团员不可安排替补。

**处罚制度:**

* 游戏活动中错误在所难免，丑话说在前，耽误团队39人过多时间成本或影响整个公会声誉的行为，应接受惩罚.
* 单次副本中无解释AFK超过10分钟，扣除500EP，超过30分钟，扣除本次RAID中EP获取.
* 单次副本中个人犯错原因灭团，第2次起，扣除500EP.
* 单次副本中75%及以上团员存活情况下OT导致灭团，第2次起，扣除500EP.（开荒试错或尝试新打法试错过程中不予处罚）
* 单次副本分配任务完成失误或消极完成导致灭团，第2次起，扣除500EP(驱散任务中的消极完成定义为单次战斗驱散数量不足相同任务团员最高驱散量50%，转火任务中的消极完成定义为单次战斗中转火目标伤害量不足最高20%)
* 指挥失误引起团灭，第2次起，扣除500EP
* 分配失误错分装备物品，无法挽回时，增加错分装备的GP以做惩罚.
* 禁止私密别人要求让装备，主动让可以，不允许要求别人让.发现了直接增加求让装备GP，欢迎举报
* 经过各种劝解帮助督促限制仍旧无法改善副本态度及表现的混子团员，真的抱歉，这个团队可能不适合你，不能让39个人用自己的努力认真为你买单，只能选择请你离开了.
* 公会不包庇烂人，也不为烂人擦屁股，若因游戏中其它恶意/不道德行为被其它玩家刷屏或通过其它方式的谴责，请出面解释并提供证明清白证据。若确有其事则分数清零并开除公会
* 因违反公会内交流聊天规范的，触碰各类高压线的无条件分数清理开除出公会；出现人身攻击辱骂等情况第二次的分数清零开除出公会

## 关于拾取

**装备获取的专属性:**

* 装备获取后的拥有权是唯一且不可转移的。
* 发现已分配装备出现私下交易情况，则交易双方团员GP值增加该装备GP值五倍。

**需求、贪婪和放弃:**

* 和队伍分配中的需求按钮和贪婪按钮相似，我们设置了3个按钮分别是“需求”、“微小提升”和“贪婪”，相同选择的团员之间对比PR决定装备归属，需求优先于微小提升，微小提升又优先于贪婪，同时三个选项对应了三个获取原因系数：

1需求1.0系数

2微小提升 0.5系数

3贪婪 0.25系数

**团员获得的GP** = 装备GP×获取原因系数

* 简而言之，装备将要进行分配时，团员可选择1需求或2微小提升或3贪婪(具体操作方法详见插件篇)，无操作则为放弃，微小提升所获装备GP值按照需求减半增长，贪婪所获装备GP按照微小提升减半增长。
* 所有人都放弃的装备分解或出售后进入公会资金池。

**橙色物品分配:**

* [萨弗拉斯，炎魔拉格纳罗斯之手]：橙眼因为对团队无提升，暂定8574GP（削骨4287GP），为MC10号武器的双倍GP，只要能装备的均可需求。不能微小提升和贪婪。制作材料由个人负责。
* [雷霆之怒，逐风者的祝福之剑]：风剑因对团队提升较大，暂定由固定战士T优先获取，出现掉落时由EP最高的T拾取，单张风脸4000GP，当获取一张风脸时，对另一张风脸拥有优先权。制作材料，RAID产出的由公会负责，非RAID产出由个人负责。
* [埃提耶什，守护者的传说之杖]：因为制作过程漫长，由第一个任务物品出现时，EP最高的人开始收集碎片。无职业优先。
* 橙色物品无法重复需求，请谨慎选择。

**其它拾取的处理:**

* 溢出装备处理：当团队装备出现溢出，而RAID团员小号有需求时，可在无位置冲突的情况下开小号来参团获取，过程中RAID获取EP减半，同时拾取装备GP计算入大号。当出现RAID团员有需求时，自身PR优先级无效，不可出现高PR值团员小号抢正式团员装备的情况。
* 提布等高价值BOE，卖了分钱，团内有优先无优惠。
* 普通蓝绿BOE，2G以下公会附魔师分解处理，以上的换钱入库。
* 专业图纸第一张或当时会内无该图纸的情况下，CL分配并必须向会内提供免费服务。之后参与EPGP规则分配。
* 材料获取：材料获取由公会统一收集进入公会仓库管理，声望材料优先公会人员冲声望制作装备，为公会成员提供免费服务。剩余物资囤积出售。

**装备获取的GP惩罚机制:**

* 部分装备存在GP惩罚系数，该机制设立目的在于兼顾副本开放初期团队最大化提升和之后的团员多元化游戏体验，原则上跨天赋需求及非核心需求的需求(例如近战武器的贼猎之争)被定义为惩罚需求，会存在一定的GP惩罚，需要更高的PR和更多的GP增长代价来获取装备，具体系数详见GP表。
* 具体执行时，需要 惩罚需求团员PR×惩罚系数>正常需求团员PR，并在装备分配时按照装备GP×惩罚系数进行GP增加。
* GP惩罚的生效是有条件的，只生效于与正常需求冲突情况下，如果只有惩罚需求，则惩罚需求也无惩罚。
* GP惩罚的生效是有次数限制的，次数取决于团内可正常需求人数，达到minEP人数×0.5后若小于等于历史掉落次数，则该装备GP惩罚失效，因人员流动的不确定性，该处的人数参照即时情况，即使用掉落当周团内人数进行计算对比。

可举例说明：本周MC掉落了碧空，这是活动历史中第5次掉落，团内某奶骑和某法师都提出需求，查表可知奶骑需求碧空存在GP惩罚，碧空正常需求职业为法师术士，掉落当周团内满足minEP值的法师术士数量为9人，则9×0。5=4。5，则4。5<5，该次碧空掉落奶骑可无惩罚正常需求。

* 上述段落中所述"惩罚需求"与"正常需求"等名词的使用，目的在于解释清楚规则并作概念上的区分，无任何职业歧视含义。

## 关于钱

**公会仓库:**

* 副本活动中进入公会仓库的装备及材料：BOE出售，BOP最大化价值选择分解或卖商店，材料优先提供公会使用(专业图纸声望，橙装公会负责部分，抗性装备制作)，剩余出售。
* 设置公会库管员，对公会仓库进行出入管理和记录，要求响应及时，日常记录清晰详细有条理并保存各种必要的截图，并至少每周公示仓库状态。
* 库管员对公会仓库物资负100%责任，需确保物资完整，准确的状态。
* 如有多余资金且能找到自愿合适可靠的地精玩家进行操作，可将公会多余资金流入市场进行低风险投机盈利活动，期间的操作需记录详细流水及相关截图，盈利部分操作员最多可抽取50%，若亏损操作员承担70%亏损额。

**装备税:**

* 怀旧服无法进行退团摸金操作，因此对获取装备的团员收取装备税，结合副本产出所获，用于各类激励及补贴的支出，并在出现市场时机时囤积下阶段开荒材料，收取目标为达到公会收支平衡，因此具体额度会根据支出情况进行调整。
* 目前额度设定为：

MC1-9号掉落 10G

MC10号及BWL1-7号掉落 20G

BWL8号掉落 25G

* 同时欢迎拿到bis部件的团员热心捐助~百金千金不嫌多,五金十金不嫌少~

**补贴:**

* 补贴的内容以药水和消耗品为主，目的在于提高副本整体体验和调动团员的副本态度，同时考虑到怀旧服双天赋系统的缺失和职业设计的不完整，坦克和治疗职业普遍缺乏金币farm能力。
* 坦克职业：每周坦克组共享0~1瓶泰坦合剂，2~3组强效石盾，4组自由行动，4组大红，2组阿尔萨斯的礼物，同时根据副本战斗特性的要求补贴坦克的其它必要消耗品
* 治疗职业：每周参加活动的每人1~2组大蓝，1~2组小蓝
* 法系DPS职业：每周参加活动的每人2~5瓶强效奥法药剂
* 物理DPS职业：每周参加活动的每人2~5瓶猫鼬药剂

## 公会内交流聊天规范

* 包括并不限于游戏内公会频道、公会微信群、将来可能会有的公会线下聚会等公会集体环境中：

不得讨论和发布任何可能会触碰高压线的言论和内容，包括并不限于政治、民族、宗教、暴力、犯罪、淫秽、赌博、毒品等相关信息。请老哥们开车有度，不要超速驾驶。

* 会内交流聊天及活动打本中，相互尊重不骂人不搞人身攻击是基本要求，凡事多有坎坷，多包容多沟通。

## 补充

* 团内特殊职业者（包括并不限于医护人员、警察、军人、国家机关人员、科研人员等）因自然灾害等重大公共事件原因无法保证参与活动AFK的，可由会长或其本人提出冻结该团员EPGP不参与衰减，并进行团内匿名投票，超过半数团员支持则冻结有效，直至该团员稳定归队。
* 如果在这个团队待的不开心或需要投奔亲友，可以直接告诉团长，让团长能提前安排人员接替位置，我们允许拿了装备退团退会，没关系，没有缘分不会强求的，毕竟只是个游戏，大家玩游戏装备不要看的太重要。
* 毕竟是游戏没有特别强制性的要求，只是有事来不了尽量发微信提前请个假，真是特殊情况忘了什么的也没关系，不是每次都忘了就行。有事情要长期AFK了尽量提前2周说，方便公会做招募。也就是公会希望在你提出长期 AFK 时，之后的一个 CD 依旧可以保证出勤。
* 所有人请以生活为重，这毕竟是个游戏，随时可以来和走，有什么高兴的事可以和大家分享，有什么难过也可以和大家倾诉，并不想公会变成一个只为了打副本拿装备的小团伙。
* 大家都是成年人，请以自己的道德行为标准来约束自己，而不是约束他人，不要试图强行改变别人的价值观，合不来以后两不相见就可以了。
* 公会不禁止金币交易，但也不提倡，同时不担保，请为自己的行为负责。
* 碰到制度空白问题的时候，广泛民主匿名投票，少数服从多数，90%则沿用判例并修订进入制度。
* 每次制度修改必须经过会议讨论，会议人数少于10人视为无效，会议参与讨论人员未达成一致意见视为无效，包括会长但不仅限于会长在内的任何会员无权直接修改公会制度。该制度解释权等级为最高级，是公会存在的最基础条件，上述制度与本制度冲突时，以本制度为准。