

# DTCC 制度

**DKP Team with Chinese Characteristics (DTCC)**

版权所有: 清蒞-祈福, 沅湘-火锤

公会: 星光永烁-祈福, 英雄联盟-火锤

版本: 0.0.11

修订日期: 20200814

# 0 概述

首先要明确, DKP 团队的目标是有相对固定的团队成员和较高的通关效率(包括组人的时间, 和 G 团相比, 在打副本方面), 以下制度的一切都以这两点为目标.

必须承认, 没有完美的人, 更没有完美的制度. 优秀的制度必须是紧贴时代, 不断改革和创新的. 制度的制定者绝不能对团队成员的“自觉性”和“觉悟”有任何期望.

DTCC 的理念不是“头痛医头, 脚痛医脚”, 而是充分发挥市场效率, 谨慎相信“看不见的手”, 疏堵结合, 必须具有整体观和大局观.

强调整体性的同时, 必然牺牲一部分公平性, 如此取舍的利弊有待观察.

## 0.1 原罪

### 0.1.1 DKP 团

原罪: DKP 团没有合理的退出机制. 即, 某一个公会/团队的 DKP 分只在这个公会/团队有效, 无法跨公会/团队使用, 也无法兑换成通用货币: 金币.

解释: 矛盾是不可避免的, 假如某个/些公会成员对新出现的情况不满, 会因为退会成本过高而选择隐忍, 并影响其在团队活动时的态度/游戏状态, 并影响其他团队成员, 加剧公会内部(潜在)矛盾. (注: 强烈的正反馈) 最终矛盾突然爆发, 导致散团等后果, 进而可能使整团的 DKP 失效.

## 0.1.2 G 团

原罪: G 团 G 说话, 分金线.

解释: G 团的规则导致团队内一切以 G 为中心. 资本主义的罪恶在 G 团体现得淋漓尽致:

1. 现实中经济比较宽裕的玩家更容易通过 RMT 对其他玩家形成优势.
2. 分金线的存在使得优势玩家更容易让其他玩家分不到 G.
3. 为了让别人分不到 G/为了自己能分到 G 而去拿世界 buff.
4. 为了让别人分不到 G/为了自己能分到 G 战术清 buff.
5. 顶价, 顶价 OT, 明/暗毛装备, 毛 G.
6. 肮脏的打本手段/手法.

*(以上并不是 AOE, 只是单纯指出大部分 G 团存在的问题, 这个世界上还是好人多)*

## 0.2 传统 DKP 团面临的挑战

### 0.2.1 优先权

指: 团队成员对于某些装备的优先需求次序有争议.

原因: 某些装备具有多角色的属性, 比如: 既增加法伤又增加治疗效果, 栗子: 奈法锤子, 耐泪, 火圈.

### **0.2.2 憋分**

指: 出了本人的装备, 不拿, 攒 DKP, 只等出极品装备后梭哈, 目标一般为武器戒指项链饰品.

原因: 装备有一定的底分, 比如 5 分, 某人拿了其他装备后, 会导致 DKP 落后于有相同需求的其他人, 从而有可能永远与极品装备无缘.

### **0.2.3 强插**

指: 装备没人需求时, 被强制分配给某个人, 并扣除底分.

原因: 大部分情况下是因为组员有憋分拿极品的需求.

### **0.2.4 跨甲/跨角色**

指: 形如“狂暴战认为某个皮甲是其毕业装备, 并要求和盗贼公平出分”, “奶骑认为某布甲/皮甲奶装是其毕业装备, 并要求和神牧/奶德公平出分”.

### **0.2.5 频繁的角色变更**

指: 又当治疗又当输出, 又当副 T 又当输出.

### **0.2.6 划水**

问题: 如何界定, 如何处罚/变相处罚?

## 0.2.7 新老交替

指: 新人入团要求补 DKP, 老人退团要求 DKP 换 G.

原因: 对于新人, 害怕团里有分爸, 或者团里绝大部分竞争者的分都很高, 要打好几周才能轮到新人拿装备;

对于老人, 分即是劳动所得, 要求换 G, 否则就是毛老人的劳动力; 部分人装备毕业后更倾向于打 G 团;

## 0.2.8 工会金库来源

TBD

## 0.2.9 人情债

让你是情分, 不让你是本分;

拿了极品装备后退团被指责;

无需求还被要求陪打;

等等.....;

## 0.2.10 其他乱七八糟的问题

各种道德绑架;

疑似恶意抬分;

等等.....;

# 1 公会架构

## 1.1 团队指挥和组长人选

公会除会长、副会长外下辖组长分别为：

治疗组组长 (XXX)

近战输出组组长 (XXX)

法系输出组组长 (XXX)

猎人组长 (XXX)

坦克组长 (XXX)

团队指挥(XXX)

## 1.2 工会官员的责任/权利

工会官员包含: DKP 团指挥, 会长, 副会长, 各组组长, 各组副组长, DKP 管理员;

### 1.2.1 会长

1. 决定暂停/重启 DKP 交易;
2. 拟定 DKP 指导价;
3. 决定是否收取装备税;
4. 其余重大事项;

## 1.2.2 副会长

在会长不能参与决策的情况下, 代行其职责;

## 1.2.3 组长

责任:

1. 公会在职业短缺的情况下由各组组长负责招聘下辖组员;
2. 汇总本组大部分成员可参团的时间点, 并报送团队指挥;
3. 监督团队指挥给本组人员分配的任务的执行情况;
4. 尽可能回答本组人员关于职业玩法, 手法等问题;
5. 如下辖成员屡次失误导致灭团或者团队数据过于难看(综合考虑职业机制, 装备等因素), 组长负连带责任;
6. 监督上述所有人的工作完成情况和工会制度的执行情况;

权利:

1. 根据团队指挥对本组的人数/职业要求, 安排上场/替补人选;

## 1.2.4 团队指挥

责任:

1. 熟悉副本机制和攻略;
2. 确定团队活动时间, 并于活动开始前至少 15 分钟开始组人;
3. 指挥团队顺利推倒 BOSS, 打通副本;

权利:

1. 分配参与团队活动的各职业/角色的数量;
2. 指定团队成员完成其合理的任务;
3. 根据情况对团队成员提出 DKP 的奖/惩请求, 必须提前声明; (比如: “下次谁再犯这个错误就直接扣分了啊!”)

## 1.2.5 DKP 管理员

责任:

DKP 增减, 交易, 管理, 公示, 答疑;

在团队活动结束后的 48 小时内完成 DKP 结算工作, 并予以公示;

统计每次参团人员, 包含替补成员;

## 2 DKP

### 2.1 获取

能够获取集合分的对象必须同时满足以下条件:

1. 于活动预定时间前进组;
2. 于活动预定时间前进入副本;
3. 替补人员另算;

#### 2.1.1 基础分

所有参团人员(包括替补人员)可按情况获取以下基础分:



集合: 2 分;

解散: 2 分

BOSS 分: 2 分

### 2.1.2 开荒分

开荒阶段为: 从首次攻略某一副本起, 至推倒该副本的所有 BOSS 止.

集合: 2 分

解散: 2 分

BOSS 分: 4 分 (替补人员: 2 分)

### 2.1.3 组长和指挥的奖励分

指挥: 按时参与全程活动, 1 分;

组长: 按时参与全程活动, 且本组成员无人罚分, 2 分;

## 2.2 扣除

### 2.2.1 物品/装备获取

紫装: 1 分起拍;

产物是拾绑的图纸: 1 分起拍;

蓝紫材料: 1 分起拍;

下文有特殊情况另行规定的, 按规定处理;

## 2.2.2 惩罚分

被惩罚对象: 偶数分, 2 分起;

负连带责任的组长: 被惩罚对象被扣分数的一半;

## 2.2.3 衰减

1. 衰减工作在每次团队活动后的 DKP 结算的最后一步执行;
2. 折扣为 9 折; (可根据团队人员变化适当调整)
3. 衰减后的 DKP 分数四舍五入; (比如: 衰减前为 101 分, 衰减后为  $101 \times 0.9 = 90.9$  分, 四舍五入后为 91 分)
4. 负分也衰减; (比如: 衰减前为 -22 分, 衰减后为  $-22 \times 0.9 = -19.8$  分, 四舍五入后为 -20 分)

## 2.3 交易

### 2.3.1 规则

1. 工会成员之间可以进行 DKP 交易;
2. 会长提供指导价, 指导价没有强制性, 最终的成交价格完全由买卖双方自行商定;
3. 不同 ID 间交易的 DKP 数量只能是 10 的倍数; (比如: 10, 20, 30 .....)
4. 工会对每笔交易收取 50%DKP 的税; (税率经管理层讨论后可以调整, 但正常情况下不建议  $< 20\%$ )

5. 每笔交易中, DKP 管理员可从 DKP 税中获取 1 分作为辛苦费, 每周每套 DKP 封顶 3 分;
6. 扣除手续费后的 DKP 税进入该团队的公共账户, 以指导价出售, 收入充实工会金库;  
**栗子:** 以 50%的税率为例, 甲向乙购买 20DKP, 交易后: 乙-20DKP, 甲+10DKP, DKP 管理员+1DKP, 本套 DKP 的公共账户+9DKP;
7. 从公共账户出售的 DKP 免税免手续费, 没有最低成交数量限制, 没有倍数限制;
8. 任何人不得以任何理由插手他人的交易;
9. 交易只能在规定的时段内进行;
10. 交易确认和完成的标志为: 卖家的确认邮件;
11. DKP 管理员应**仅**以买卖双方的邮件通知为准;
12. **会长**有权利宣布暂停/重启 DKP 交易, 需说明理由;

### 2.3.2 时段

自前一次 DKP 团队活动结束后, DKP 管理员宣布该次活动 DKP 增减工作完成起, 至后一次 DKP 团队活动前 24 小时;

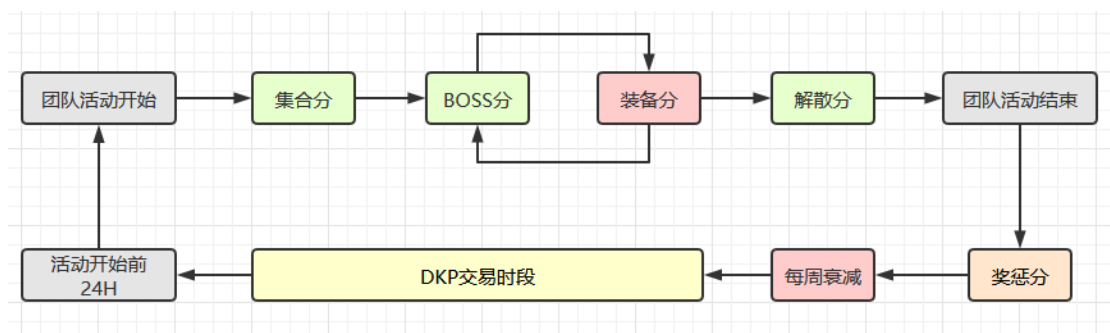
### 2.3.3 流程

交易由 DKP 买家发起, 由卖家确认;

1. 买家发送邮件至 DKP 管理员的指定邮箱, 并抄送卖家;

2. 卖家“回复全部”，进行确认;
3. DKP 管理员在收到确认邮件的 24 小时内完成 DKP 转移工作, 并在微信群内公示 DKP 交易额和成交价格;

## 2.4 流程图



## 2.5 限制

1. DKP 与人物 ID 绑定; (玩家即使在自己账号的人物之间转移 DKP 也需要走交易流程)
2. DKP 与副本绑定; (不同副本的 DKP 不通用, 可根据实际情况略做调整)
3. DKP 与团队绑定; (不同团队之间不允许 DKP 交易, 且 DKP 不通用, 待商议)

## 3 团队角色

团队中的主要角色为: 坦克, 治疗, 物理输出, 法系输出;

本制度全文中的“角色”均指: 团队角色;

### 3.1 限制

1. 每个参团 ID 只能选择一种角色进场;
2. 成员选择/修改角色后, 在**进场且完整参加** 6 次团队活动后才能修改; (即, 不计任何形式的替补, 迟到, 早退, 等等.....)
3. 成员需要修改角色时, 需提前通知当前组长和目标组长, 组长可以和该成员商量, 但原则上不能拒绝;

### 3.2 临时切换

1. 团队指挥可以根据情况要求组员临时切换角色;
2. 被要求临时切换角色的组员有权拒绝;
3. 由于临时切换角色所导致的失误/灭团等后果, 由团队指挥承担责任;

## 4 装备/物品分配

橙色/稀有/贵重装备另行规定;

### 4.1 优先权

对于公认属于某种角色的装备或仅能某职业使用的装备, 本次以该角色/职业进场的组员均可优先公平出分;

## 4.2 限制

### 4.2.1 跨甲/跨角色

1. 在目标装备有优先角色需求的情况下，跨甲/跨角色需求该装备的组员需要出双倍分；(比如，奶骑/暗牧在有神牧需求的情况下需求布甲奶装，奶骑/暗牧出 20 分相当于神牧出 10 分)
2. 出双倍分需求的前提是能够装备上，对于无法装备上的装备，需要出三倍分；(比如，牧师在有法师需求的情况下出分拿碧空之歌)
3. 在目标装备无优先角色需求的情况下，跨甲/跨角色需求该装备且能够装备上的组员公平正常出分；
4. 永不存在形如“狂暴战认为某皮甲装备是其毕业装，并要求与盗贼公平出分”的情况；
5. 无人竞拍的装备/材料对团内拍金出售，1 金起拍，收入进入公会金库；

### 4.2.2 使用

1. 使用DKP获得的装备/物品/材料仅限获得者本ID使用，不得交易/售卖/分解。首次违纪，将DKP罚至-10分，第二次罚至-20分，以此类推，淘汰下来/过时的装备/材料等，不受此限制；
2. 如无特殊情况，不强插；

## 4.3 橙色/稀有/贵重装备

### 4.3.1 定义

比如：橙色装备，提布等；

所谓“极品装备”，比如：耐泪，暗影烈焰法杖等不在此列；

### 4.3.2 原则

1. 稀有/贵重装备可按实际情况选择下列方案中的一种；
2. 如果选择投票，则成对出现的装备与/或做装备需要的材料绑定；（比如：MC 左右脸，源质矿，奥杜尔橙锤）
3. 永不存在用飙/比 DKP 的方式决定归属；

### 4.3.3 挂拍卖行出售

挂拍卖行出售，收入进入工会金库；

### 4.3.4 投票

1. 如有明显的角色属性，则优先该角色的组员们竞争；
2. 进场参加战斗的组员投票决定归属；
3. 不扣 DKP；

## 4.4 装备税

1. 在工会金库充足时，不收取装备税；

2. 在工会金库不足时, 可以收取装备税;
3. 每件装备的装备税最高不超过坦克治疗输出所使用的合剂/药剂的单价(取最大值)的 50%;
4. 对于是否收取装备税, 会长有最终决定权;

## 4.5 争议

1. 团队指挥对于不涉及其自身的分配问题**没有**发言权/质疑权;
2. 对于分配有不合理的情况, 其余进场参战人员都可以提出质疑, 并说明理由;
3. 质疑者说明理由后, 其余进场人员均可讨论;
4. 讨论后仍存在争议的, 参与讨论的任何人有权发起投票解决问题;
5. 对于目的在于**废除**“永不存在”条款或与“永不存在”条款有**矛盾**的投票申请,  
**直接驳回**, 无需理由;

## 4.6 其他

1. **不存在**顶分的说法, 也不存在出分后后悔的说法, 出分即代表该装备在你心目中的价值, 请为自己的决策负责;
2. **不存在**低分捡漏的说法, 竞拍时, 一切都是公开透明地摆在台面上的, 请深思熟虑, 并为自己的决策负责;
3. **不存在**让装备后欠人情的说法, 让你是情分, 不让你是本分;
4. **不建议**私下讨论装备获取的顺序, 如果因此发生矛盾, 这是讨论者们小范围内的事情, 和团队/公会无关;



5. 按照规则拿装备是每个成员的权利, **不存在** DPS/治疗数据低的玩家要落后安排装备的规定, 也**不存在**优先安排给提升大的玩家的规定;

## 5 奖惩

奖惩情况由各组组长统计, 在副本结束后报送 DKP 管理员结算;

### 5.1 基本要求

#### 5.1.1 坦克

非开荒阶段, 全程可犯一次错, 比如拉错怪, 嘲讽顺序出错等;

未命中和抵抗等属于天命, 不计入犯错;

#### 5.1.2 治疗

有效治疗量 > 同职业最大值的 60%;

驱散量  $\geq$  同职业最大值的 50%;

以上两条至少要完成一条;

#### 5.1.3 输出

输出 > 同职业最大值的 60%;

驱散  $\geq$  同职业最大值的 30%;

以上两条必须同时达标;

## 5.2 奖

### 5.2.1 坦克

全程无犯错, 奖 1 分;

### 5.2.2 治疗

按有效治疗量考核: 有效治疗量>同职业最大值的 80%, 且过量比例在同职业最小(过量比例=过量值/有效值), 奖 1 分; (想达这条到有点难, 是为了限制治疗的 DKP 过高)

按驱散考核: TBD;

### 5.2.3 输出

总输出量: 同职业同角色中输出最高, 奖 1 分;

### 5.2.4 其他

有明显救场行为, 奖 1 分;

## 5.3 惩

未完成基本要求, 罚 2 分;

未完成基本要求的一半, 罚 4 分, 组长负连带责任;

非开荒阶段犯错导致灭团, 每 2 次罚 2 分, 组长负连带责任;

## 5.4 特殊情况 and 争议

1. 因完成特定任务, 数据未能满足基本要求的, 视装备情况可免于扣分;
2. 拿各种世界 buff 飙输出的, 其本人/其组长/指挥/会长可宣布其数据不计入惩罚统计;
3. 会长对奖惩争议有最终决定权;

## 6 金库管理

### 6.1 合剂药剂

1. 合剂仅在完成副本有困难或追求极致时提供; (比如: 开荒和开荒完成后的数个 CD, 竞速等)
2. 药剂视工会金库和团队情况适当补助, 由会长和指挥共同决定;
3. 在工会资金不足时, 按照: 主坦>副坦>治疗 的优先级为团队成员提供合剂和/或药剂补助;
4. 接受补助的对象可以视自身情况选择具体的合剂药剂;

### 6.2 公示

资金有变动的情况下, 每周应至少公示一次, 需要有变动明细;

## 7 附件

### 7.1 ID vs 团队角色列表

请各位自报家门

TBD

### 7.2 经投票决定的优先列表

TBD

(这里的内容少, 并不一定意味着团队和谐, 有可能是问题没有爆发而已)