

# Les guildes de

Déterminé, motivé, courageux, vous avez combattu l'ennemi, mais vous avez terminé la soirée trop tôt par un /release. Une sortie en groupe, en guilde, se serait certainement soldée par une victoire. Voilà pourquoi...

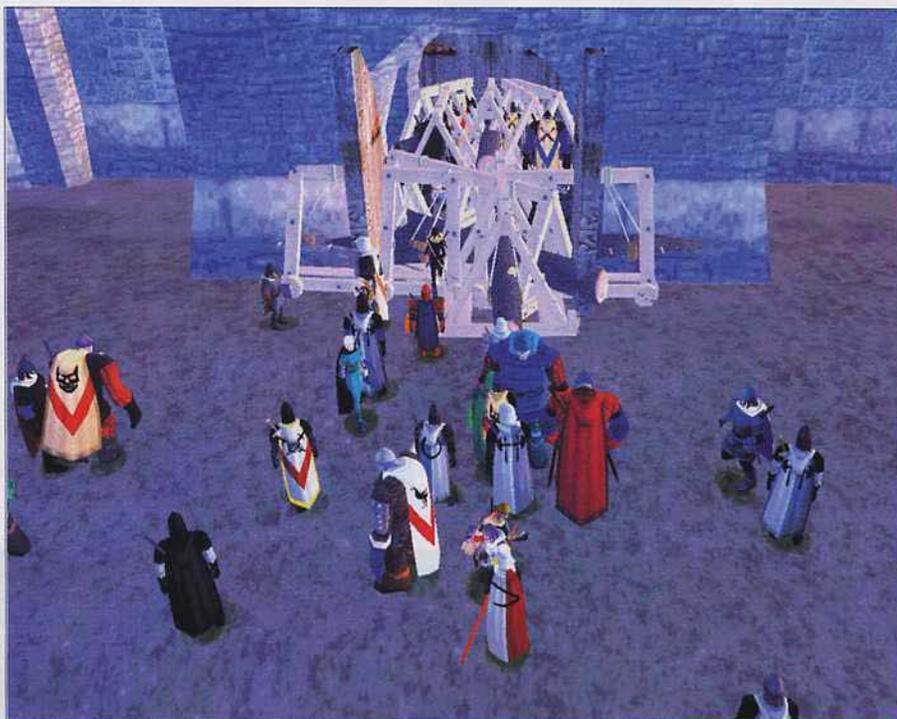


Faire partie d'une guilda, cela représente bien plus que de porter fièrement un emblème sur une pèlerine et un pavois. C'est appartenir à une association de personnages dont les buts et les motivations sont similaires. Les échanges d'objets, comme de conseils, sont grandement facilités, et les récompenses sont à la hauteur de l'engagement de chacun. D'autre part, les joueurs appartenant à une guilda ont l'habitude de jouer ensemble : ils se révèlent donc souvent plus efficaces sur le terrain qu'un groupe réuni pour une seule occasion. Quelle récompense que de voir flotter sa bannière sur un fort ennemi ! Avant toute chose, le futur leader de la guilda doit créer un groupe de huit joueurs sans guilda, lui compris. Ils doivent ensuite se rendre dans la capitale de son royaume (Jordheim, Tir na nog ou Camelot), sélectionner le greffier de guilda, et



C'est devant le Greffier de guilda, installé dans la capitale, que l'on déclare la création d'une guilda.





Les ressources dont disposent les guildes facilitent les prises de forts, en permettant la construction d'engin de siège.

## Les commandes de guildes

### Les commandes basiques

- «/gu» : permet de parler sur le canal de discussion de la guildes
- «o» : permet de parler sur le canal officier de la guildes
- «/as» : permet de parler sur le canal alliance de la guildes

### Les commandes plus avancées

- «/gc» donne accès à plein d'autres commandes
- «/gc info» : affiche toute la hiérarchie de la guildes, les droits de chaque rang, le nombre de rps, bps, sites web, email, alliance, et les motds...
- «/gc invite» : permet à un officier de recruter une personne sans guildes.
- «/gc remove» : permet à un officier de renvoyer un membre de la guildes.
- «/gc motd» : permet a un officier de mettre un motd (message du jour). Très utile pour, par exemple, prévoir un évènement quelques jours à l'avance.
- «/gc promote» : permet à un officier de grader un membre.
- «/gc demote» : permet à un officier de descendre de rang un membre.
- «/gc who» : liste tous les membres

connectés, leur level, leur rang dans la guildes et leur location.

«/gc webpage» : permet au GM (GuildMaster) de mettre la page web de la guildes.

«/gc email» : permet au GM de mettre l'email de la guildes.

«/gc claim» : permet de réclamer un fort. Pour réclamer un fort, la guildes doit compter huit membres, qui doivent se trouver prêt du boss du fort réclamé.

«/gc release» : permet de relâcher le fort réclamé.

«/gc upgrade» :

permet d'upgrader un fort en level, de 1 à 10.

### Les commandes d'alliances

- «/gc ainvoke» : permet de vous allier à une autre guildes. S'utilise entre GM de guildes.
- «/gc accept» : permet d'accepter la demande d'alliance d'une autre guildes.
- «/gc adecline» : permet de refuser la demande d'alliance d'une autre guildes.
- «/gc aremove leader» : permet de quitter une alliance.



important : il y aura des guildes de huit joueurs, de quatre-vingt, voire de deux cents joueurs. Si certaines guildes ont pour but de se connaître irl uniquement, et restent donc en petit comité, d'autres veulent s'étendre le plus possible pour créer une vraie communauté, et recrutent donc un maximum pour y parvenir. Une guildes active, c'est avant tout des membres souvent connectés, et si possible dans la même tranche horaire.

## Des alliances de guildes pour vaincre !

Les alliances sont importantes et, là encore, il y a beaucoup de possibilités. Une alliance peut regrouper jusqu'à vingt guildes. Certaines se limitent à deux guildes quand d'autres approchent la limite. Les grandes alliances apportent beaucoup à un royaume car elles garantissent les meilleures attaques ainsi qu'une bonne défense. L'organisation des prises de reliques, des dragons raids, legions raids ou diverses informations sur les mouvements ennemis y sont centralisées. Pour en rejoindre une, l'idéal est tout simplement de demander les conditions pour en faire partie à la guildes qui la dirige. Si la vôtre peut en faire partie, c'est aux officiers, ainsi qu'au GM, de décider. Ici, la politique de la guildes intervient dans la décision finale : il existe des guildes démocratiques, autoritaires ou encore sous forme de conseil. L'alliance vous expliquera alors les règles du canal. Mettez quelques béliers dans votre vault et vous êtes prêt avec votre guildes à participer activement au RvR !

## Avant tout un travail d'équipe

Un bon maître de guildes est quelqu'un qui s'occupe activement de sa guildes, qui sait récompenser tel ou tel membre à bon escient, tirer des enseignements de ses erreurs, mais également toujours penser objectivement à l'avenir de son groupe. C'est sur lui que tout repose, il doit pouvoir répondre à toutes les questions, et bien sûr connaître tous les membres. Il doit être respecté de tous, quoi qu'il arrive, savoir prendre ses responsabilités et donc pouvoir trancher en cas de problèmes. Les membres de la guildes doivent pouvoir compter sur lui autant qu'il doit pouvoir compter sur eux. Une guildes est avant tout un travail d'équipe.

## Droits et devoirs des officiers

Les officiers sont juste en dessous du maître de guildes. Ils l'aident dans sa tâche et ont par conséquent plus de droits que les membres classiques. Les officiers doivent être capables de gérer la guildes en tout point, de l'élaboration d'évènements jusqu'aux partages de loots. Ce sont eux également qui se chargent de recruter, sous l'œil avisé du GM et en fonction de ses instructions. Certaines guildes ne recrutent pas sans un level minimum, d'autres mettent en place un système de parrainage, auquel s'ajoute une période de test.

# WaR Legend, l'histoire...

La guilde fut créée à l'époque sur la 4<sup>e</sup> prophétie, Mmorpg gratuit sur Goa. Notre venue sur *Daoc* s'est faite en plusieurs temps, mais j'avais déjà le projet de refaire la guilde sur le prochain Mmorpg à succès et avec un bon gameplay PvP. Le lancement de *Daoc* aux États-Unis ayant fait un carton, et Goa ayant le projet de franciser les serveurs, j'ai facilement convaincu des amis gros joueurs on-line. On a commencé à jouer sur les serveurs américains pour bien comprendre le système. Dans le même temps, on s'est inscrits au Bêta-test privé de *Daoc* Europe. Par chance, beaucoup d'entre nous ont été sélectionnés dès le début et nous avons commencé directement dans les serveurs Bêtas européens. Avec une telle avance, nous avons pu rapidement faire connaître la guilde, d'autant que nous étions les premiers HL. À partir de là, on a commencé à avoir beaucoup de demande de recrutements, ce qui nous a conduits à mettre en place une charte de comportement et un level minimal pour l'intégrer (qui a évolué ensuite).

## Une coalition à l'assaut des reliques

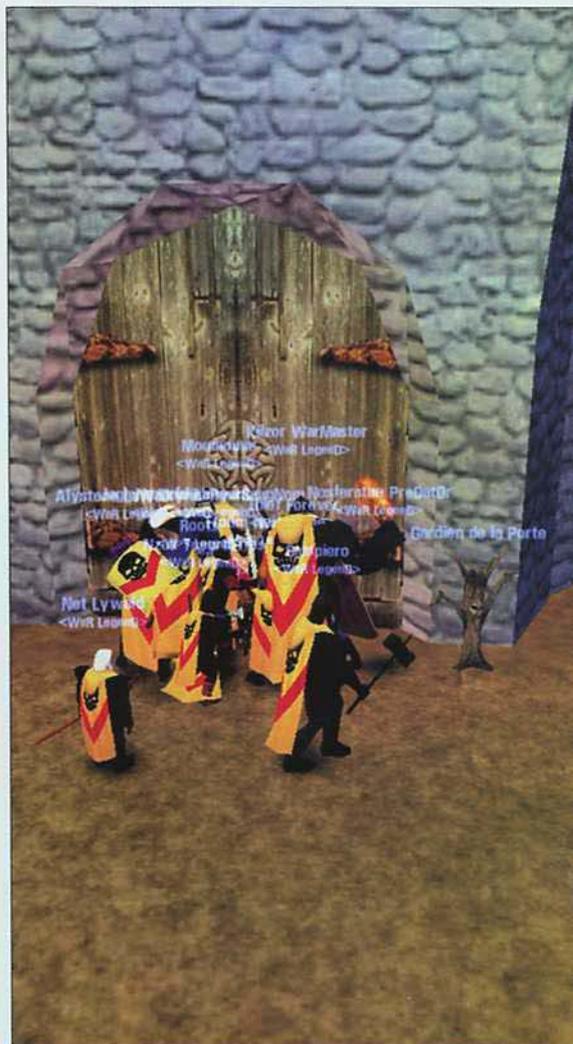
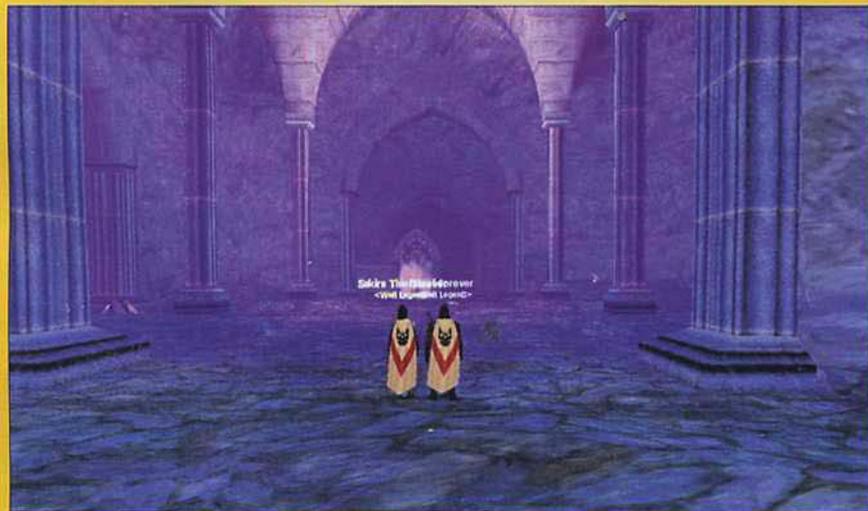
À l'approche de la sortie officielle des serveurs français, on a recruté nos ennemis de l'époque et la plupart des hauts levels du serveur sont logiquement arrivés chez nous. Nous avons alors lancé l'assaut sur le serveur officiel Brocéliande et, quelques temps plus tard, six d'entre nous étaient leur lvl 50 ! Mais la guilde n'en était qu'à ses balbutiements, car nous avions alors la tâche d'aider les autres pour atteindre leur 50, obtenir un équipement de rêve et surtout tester notre organisation sur le vrai terrain :

le RvR. Nous avons alors monté une alliance solide avec d'autres guildes qui rentraient dans nos critères : avoir plus de vingt joueurs actifs, et au moins huit de level supérieur à 40. Nous sommes montés jusqu'à la limite de l'alliance (vingt guildes). Et c'est grâce à ce type de coalition et à une organisation stricte que nous avons pu défaire le Dragon, Légion et nous lancer à l'assaut des reliques. Nous étions à cette époque une centaine de membres actifs et nous avons donc stoppé le recrutement.

## D'autres guildes capables de nous défier ?

Des règles très strictes existent au sein du groupe : résoudre les problèmes entre certains membres sans jamais prendre parti, exclure les membres qui ne correspondent pas aux critères prédéfinis, tout en leur expliquant le pourquoi, modérer les discussions sur le canal alliance pour que seules les informations importantes y paraissent. Beaucoup de reroll furent guidés, mais interdits de parole et d'emblème. L'anonymat leur fut aussi imposé (/ano). À ce jour, nous nous préparons activement au passage sur le serveur Camlann, serveur PvP européen, et espérons faire aussi bien que ce que nous avons fait jusqu'à aujourd'hui. Globalement, je suis très heureux d'être à la tête d'une guilde comme la mienne. Beaucoup de travail... mais aussi beaucoup de plaisir, avec des joueurs d'exception. Je reste persuadé que l'aventure est loin d'être finie, et que des défis de plus en plus grands nous attendent. J'espère bien trouver des guildes tout aussi organisées que la nôtre capable de nous défier. Peut-être vous qui me lisez ?

T.F.



Bien organisée et expérimentée, une petite équipe peut s'aventurer victorieusement en zone RvR.

Voici comment assigner les droits des officiers au sein du groupe. Nous allons créer deux rangs de guilde. Le premier, rang 2, comprendra les officiers classiques, le second sera le rang 1, et représentera les officiers supérieurs. Les rangs 2 pourront écouter et parler sur le channel guilde, alliance, ainsi que sur le channel officier, réclamer/libérer un fort, promouvoir/démote au sein de la guilde et porter l'emblème. Les rangs 1 auront les mêmes droits que les rangs 2, mais ils pourront en plus recruter, expulser, ainsi que changer le motd !

### Commandes à taper pour le rang 2 :

/gc edit 2 title Officier

Ensuite, il faut changer gcspeak, gcheat, ocspeak, ocheat, acspeak, acheat, emblem, claim, release, promote, demote qui est de base sur n en y.

Exemple : /gc edit 2 promote y

### Commandes à taper pour le rang 1 :

/gc edit 1 title Officier Supérieur

Les mêmes que pour le rang 2 avec en plus : invite, remove, motd en y.

Voilà pour une hiérarchie de base concernant les officiers. Il ne vous reste à présent plus qu'à les choisir et à les promouvoir aux rangs souhaités. Bonne aventure, et bonne chance !

Thief Forever