

SOLID ALLIANCE ::: DKP SYSTÈME

Description

Les DKPs (Dragon Kill Points) furent inventé afin d'offrir un système juste et équitable pour la distribution des items rares.

Règles générales

Lorsqu'un item rare provenant de Onyxia, ZG, AQ, MC ou BWL tombe, la personne ayant le plus de DKP accumulés et non utilisés aura la priorité et ce, toujours en respectant tout d'abord la priorité des classes.

Valeur des items en DKP

Les DKPs sont attribués selon la valeur de l'item. Plus un item est haut niveau, plus il vaut de DKPs. Plus l'item est rare, plus il vaut de DKPs.

Un item vert vaut 1x sont niveau*

Un item bleu vaut 2x sont niveau*

Un item mauve vaut 4x sont niveau*

Un item orange vaut 8x sont niveau*

Un item vert désenchanté ou envoyé à la banque vaut 1DKP bonus pour tous les participants

Un item bleu désenchanté ou envoyé à la banque vaut 1DKP bonus pour tous les participants

Un item mauve désenchanté ou envoyé à la banque vaut 1DKP bonus pour tous les participants

**Le niveau d'un item est déterminé par thottbot*

Exceptionnellement, les (primals) de ZG seront classés lvl 60 et seront multipliés par 1 seulement donc tous les primals seront considérés comme 60 dkp.

Distribution des DKPs

Les DKPs seront distribués de la façon suivante : Lorsqu'un joueur utilise ses DKPs pour avoir un item (et ce, seulement si il le reçoit), il doit alors payé les DKPs égales à la valeur de cet item. Ces DKPs utilisés seront distribués à tous les membres du RAID.

Exemple (réaliste):

Un RAID de 20 joueurs tuent Onyxia, elle drop :

<u>Helm of Wrath</u>	item 76	304DKPs
<u>Halo of Transcendence</u>	item 76	304DKPs
<u>Deathbringer</u>	item 75	300DKPs
<u>Head of Onyxia</u>	item 60	240DKPs
<u>Elder Wizard's Mantle</u>	item 56	224DKPs
<u>Onyxia Hide Backpack</u>	item55	55DKPs
<u>Scale of Onyxia</u>	na	na

Un warrior obtient le casque tier2 (Wrath) et paie 304DKPs
Chaque joueur reçoit $304/20 = 15DKP$

Un priest obtient le casque tier2 (Transcendence) et paie 304 DKPs
Chaque joueur reçoit $304/20 = 15DKP$

Un warrior obtient la hache (Deathbringer) et paie 300DKPs
Chaque joueur reçoit $300/20 = 15DKP$

Un rogue obtient la tête (Head of Onyxia) et paie 240DKPs
Chaque joueur reçoit $240/20 = 12DKP$

Le chest BOE (Elder Wizard's Mantle) est désenchanté ou envoyé à la banque
Chaque joueur reçoit 1DKP bonus

La Scale of Onyxia va directement à la banque pour la conception de la [**Onyxia Scale Cloak**](#)
Chaque joueur reçoit 1DKP bonus

Chaque membre se voit donc recevoir 59DKPs

BONUS

Un système de DKP se doit également de considérer l'ancienneté et non seulement les items reçus. Une personne qui est dans la guild depuis 1an devrait toujours avoir un coussin de DKP supérieur aux nouveaux arrivés. Pour ce faire, le système de DKP sera surchargé par des bonus.

5DKPs bonus pour confirmer sa présence au raid sur le site web.

5DKPs bonus pour être dans le raid, à l'heure, prêt, avec tout son stock.

5DKPs par heure à l'intérieur du donjon pour l'apprentissage d'un nouveau boss (run sans drop)

2xDKPs sur les premiers kills de nouveau boss (à la discrétion du raid leader)

3xDKPs sur le premier kill d'un nouveau boss (à la discrétion du raid leader)

Plus un membre sera depuis longtemps dans la guild à participer aux raids, succès et échec, plus son coussin de DKP sera supérieur par rapport aux nouveaux arrivés, ce qui est plus que normal!

DKP complet ou partiel

Plusieurs de nos membres ont de l'école, du travail, copin/copine et autres obligations. Il se peut qu'un membre ne peut être à l'heure ou qu'il se doit de quitter avant la fin. C'est pourquoi le système de DKP se calcule en plusieurs phases.

Premièrement : Une capture d'écran est prise à l'heure prévue du raid.

Par la suite: Une capture d'écran est prise après chaque boss.

Les membres ont leur bonus lorsque applicable grâce à la première capture d'écran.

Les membres ont les dkps pour les boss où ils ont été présents.

FARMING

Un système de DKP se doit également de prendre en charge le « farming ». Les combats des hautes instances sont coûteux en items et en potions. Chaque membre est responsable de ses réparations et Mana/Healing pots. Le farming permettra à la guild de fournir les joueurs avec des items plus spécifique à certains combat. Par exemple : Greater Fire Resist Potion, Sand, Stonescale Potion, Petrification potion, Invulnérabilité Potion et j'en passe.

Chaque membre se doit de contribuer au succès de la guild. Chaque contribution à la guild est reconnue par l'attribution de DKP. Participer aux RAID en fait parti, tout comme pour le ramassage des matériaux requis pour le succès de ces RAIDS. C'est pourquoi nous demandons à tous de farmer, à chaque mois.

À chaque mois, vous pouvez contribuer à une certaine quantité de matériaux requis. Ceux qui feront du farming, se verront attribuer des DKP's bonus.

Exemple :

Pour le mois de Juin, Solid Alliance demande à ses membres de récolter 3 unités
1 unités =

20g ou,
20 Mountain Silverage
20 Dreamfoil
20 Plaguebloom
20 Gromsblood
12 Elemental Fire
12 Stonescale Eels
4 Fused wiring

Les détails seront toujours affichés sur le forum pour chaque période de farming

Récompense :

À 0 unités : 0DKPs

À 1 unités : 5DKPs

À 2 unités : 10DKPs

À 3 unités : 20DKPs

Pourquoi des bonus?

Premièrement parce que tout les membres doivent comprendre que le farming est aussi important que la participation au RAID et qu'il faut, à quelque part ré-équilibré la surcharge du système des DKPs autrement que par le départ des membres. DE PLUS, les membres qui diminuent leur niveau d'activité, en présence au RAID ou en farming, devraient voir leur priorité diminuée légèrement. À noter que pour une possibilité de plusieurs centaines de DKP par mois, 20DKPs est très léger. Tout ceci est bien évidemment, sujet à changement, à la discrétion du Guild Master.

Les pénalités

Des pénalités en DKPs pourront être attribués aux membres nuisant à la réussite du RAID

Pénalité de niveau 1 : 5DKP (mineur)

Pénalité de niveau 2 : 15DKP (moyen)

Pénalité de niveau 3 : 30DKP (majeur)

Pénalité de niveau 4 : 50DKP (extrême)

Pénalité de niveau 5 : /kick

Exemples (toujours à la discrétion du Raid Leader)

Niveau 1 : Insulte d'un camarade, interruptions continues dans Ventrilo/Team Speak, s'absenter sans avertir le Raid Leader, causer des drames inutiles

Niveau 2 : Faire mourir le RAID par une erreur majeure, répétition de pénalité de Niveau 1, refus de suivre les indications du Raid Leader

Niveau 3 : Faire mourir le RAID délibérément

Niveau 4 : Insulter un officier, Ninja Looting

Niveau 5 : Je ne peux imaginé