

Reestruturação de Cargos na Corvos de Efrim

Proposta:

Reavaliar a estrutura de cargos da guilda para que os membros possam contribuir com o crescimento da guilda e a sua relação com os demais jogadores. Além disso, também fica proposto criar um diferencial de outras guildas com um sistema de incentivo à promoção para que os membros tenham a guilda como objetivo além dos demais objetivos que o jogo já propõe. O resultado disso tudo terá como intenção criar um relacionamento mais forte entre jogador e guilda.

Sugestões:

- Criar cargos com objetivos mais específicos e práticos
- Cobrar, de forma leve e simpática, as funções exercidas
- Criar incentivos para a promoção de cargos, assim como uma progressão

Recrutamento:

Para um jogador entrar na Corvos de Efrim, fica proposto que ele deve passar por uma entrevista pessoal dentro do jogo. No website e tópico da guilda estarão disponíveis várias informações bem como um formulário para que o candidato envie apenas o dia da semana e horário que ele poderá se encontrar online. Quando online, dois membros responsáveis pelo recrutamento da guilda (cargo de Olheiro e superior) entrarão em contato com o jogador e criarão um grupo para realizar a entrevista. Em caso de déficit e exceções, apenas um Olheiro

Modelo 1:

- **Cargo 8: Reservas**

- Destinado a personagens secundários e ausentes

Objetivo: nenhum

Requisito: nenhum

Acessos: nenhum

- **Cargo 7: Iniciado**

- Cargo padrão ao jogador que acabou de entrar na guilda.

Objetivo: nenhum

Requisito: ser aceito após uma entrevista

Acessos: nenhum

- **Cargo 6: Aventureiro**

- Cargo padrão de um jogador casual na guilda.

Objetivo: participar da guilda da forma que preferir

Requisito: participar de algum evento interno

Acessos: nenhum (deve pedir caso queira algo)

- **Cargo 5: Garra de Aço (situacional)**

- Cargo para jogadores focados em conteúdo Player vs Player

Objetivo: progredir em rank PvP em nome da Corvos de Efrim sem desrespeitar os outros

Requisito: provar sua força e garantir o respeito em todos os casos

Acessos: chaves

- **Cargo 5: Companheiro**

- Cargo padrão de segundo nível, agora com acessos

Objetivo: ser um membro ativo para interagir com os outros membros

Requisito: participar ativamente e/ou de forma significativa no chat ou grupos da guilda.

Acessos: chaves

- **Cargo 5: Mentor**

- Cargo de apoio na guilda

Objetivo: ajudar ativamente qualquer jogador que precisar de ajuda no jogo (quest, up, chaves..)

Requisito: se mostrar interessado em ajudar outros jogadores

Acessos: chaves

- **Cargo 4: Coletor**

- Cargo que envolve coletar recursos para propósitos como mundo seguro

Objetivo: coletar quando necessário (mas sem pressa) recursos quando sementes do baú estiverem em escassez e quando forem necessários recursos para construir no mundo seguro

Requisito: pelo menos 01 profissão de colheita no nível 100 ou próximo

Acessos: chaves e sementes

- **Cargo 4: Bardo**

- Cargo com o envolvimento social da guilda

Objetivo: criar e organizar eventos internos ou externos relacionada à guilda

Requisito: interesse e comprometimento

Acessos: chaves e sementes

- **Cargo 4: Corvo Branco**

- Cargo de relações diplomáticas das nações

Objetivo: mostrar representatividade política da guilda

Requisito: ter algum cargo de governo de qualquer nação

Acessos: chaves e sementes

- **Cargo 3: Estrela**

- Cargo com mais influência na guilda, a referência de todos

Objetivo: ser devoto à guilda, ajudando sempre que necessário

Requisito: ser algum cargo 4 e estar na guilda por mais de um mês

Acessos: todos os baús

- **Cargo 3: Olheiro**

- Cargo para recrutar jogadores

Objetivo: recrutar jogadores conforme definido pelo Conselho dos Corvos

Requisito: ser de confiança, ser cargo 4 ou Estrela, estar na guilda por mais de um mês

Acessos: todos os baús, recrutar jogadores, Conselho dos Corvos

- **Cargo 2: Escrivão**

- Cargo estrutural

Objetivo: manter a ordem estrutural da guilda (cargos, mundo seguro, documentos)

Requisito: possuir experiência no cargo de olheiro

Acessos: todos os baús, várias permissões e Conselho dos Corvos

- **Cargo 1: Conselheiro**

- O braço direito do Corvo Astral

Objetivo: moderar a guilda, bem como tomar decisões junto como o dono

Requisito: ser extremamente confiável e dedicado à guilda

Acessos: todos os baús, Conselho dos Corvos e todas as permissões, com exceção de excluir a guilda

- **Cargo 1: Corvo Astral**

- O mestre da guilda

Objetivo: reger a guilda em conjunto com o conselho e servir como um mediador dentro dele

Requisito: ser o membro mais antigo ainda ativo na guilda

Acessos: tudo

Explicação para o modelo:

A ideia é que haja uma progressão nos cargos e ao mesmo tempo criar um envolvimento com os outros membros. O Aventureiro é o cargo que possivelmente mais terá jogadores. É o jogador casual que não quer se envolver muito com a guilda, mas tá aí conversando de vez em quando, indo nos grupos, entre outros. Os Aventureiros não possuem acesso à nenhum baú, portanto ele deve pedir aos outros membros de cargo superior para que peguem algo que precise.

Caso o jogador queira ter mais relevância dentro da guilda, então ele deverá demonstrar interesse para então no evento da graduação eles subam de cargo. Os Aventureiros devem escolher entre Companheiro e Mentor. Há a opção de Garra de Aço mas esta pode não estar disponível para a escolha dependendo do perfil que a Guilda estará tendo. Estes cargos de nível 3 possuem acesso às chaves dos baús, então podem (e devem) emprestar chaves quando pedido.

Para ter acesso às sementes, além das chaves, o membro deve receber outra promoção e escolher entre Coletor, Bardo e Corvo Branco. Agora o membro já recebe algumas responsabilidades em troca de benefícios (no caso, as sementes). O coletor irá juntar recursos para quando precisarmos construir algo ou para caso tenhamos poucas sementes de um mesmo tipo no baú. O coletor deverá ter pelo menos uma profissão de colheita no nível máximo (ou próximo disso). Esse requisito pode ser cumprido durante o cargo, desde que com comprometimento. O Bardo é responsável por elaborar e organizar eventos internos e externos da guilda. Ele deve criar eventos conforme o calendário e o Conselho dos Corvos. O cargo de Corvo Branco pode acabar não sendo usado, mas serve como incentivo para que jogadores participem do governo das nações. O cargo não tem nenhuma exigência técnica, além do requisito óbvio.

Os cargos de Estrela e Olheira são os top tier da guilda em termos de progressão. Estrela é o cargo de referência, é ali que a magia acontece. Em trocar de ter acesso a todos os baús, o jogador deve participar ativamente em várias atividades e necessidades da guilda, cumprindo o papel de todos os outros cargos sempre que surgir a oportunidade. Já olheira é o cargo de confiança que recrutará os outros jogadores, fazendo entrevistas e consultando o Conselho dos Corvos. Os demais cargos, Escrivão, Conselheiro e Fundador/Líder são excepcionais.

Proposta: Missões

Um um requisito que acho que seria interessante como diferencial da guilda, bem como um incentivo à promoção é a existência de missões para cada cargo. Não devem ser missões muito difíceis ou com restrição de nível, mas apenas objetivos que mostrem que o jogador é dedicado e confiável o suficiente para o cargo em questão. Vou listar possíveis exemplos: (Reservas, Iniciados, Companheiros, Olheiro e excepcionais não participam)

Gladiador

- Vença 3 combates amistosos 1x1 com outros membros da guilda

Mentor

- Receba um membro em particular para ajudar sempre que ele pedir. Ele deve dar uma posição positiva sobre o seu auxílio. (pode ser cumprido durante o cargo)

Coletor

- Eleve uma profissão de colheita ao nível 100 (pode ser cumprido durante o cargo)

Bardo

- Apresente uma proposta de evento que seja aceita e realizada pelo Conselho.

Corvo Branco

- Seja Governador de uma nação

Estrela

- Receba elogios de outros membros pela sua participação na guilda

Conclusão:

Todas as proposta aqui são apenas ideias e podem ser trabalhas de forma diferente. Podemos adicionar, alterar ou remover qualquer cargo assim como trocar de nome deles (tipo Estrela). Vale notar que conforme o Wakfu recebe novas atualizações, nós podemos adaptar a estruturação de cargos, como por exemplo quando saírem as novas ferramentas de profissão. Apenas Estrelas e Olheiros possuem confiança suficiente para pegarem essas ferramentas do baú, usarem, e devolver. Uma ideia também é criar uma aba exclusiva para equipamentos valiosos e a cada promoção o jogador tem direito a uma troca de equipamento naquela aba, repondo um item de nível e raridade igual ou superior.