
CHECK-LIST D'UNE MAISON DE GUILDE

Votre guilde souhaite avoir sa propre maison de guilde et vous avez l'honneur d'en être le créateur ? C'est super ! Toutefois, il ne faut pas oublier que de nombreuses règles régissent la création d'une maison de guilde. Voici un récapitulatif version « check-list » des règles indiquées sur l'Ediwiki¹.

1. VALIDITE DE LA CREATION DE LA MAISON

- Votre guilde possède un étendard et un blason
- Il existe encore un noyau de joueurs actif

2. CONDITIONS GENERALES CONCERNANT LES PIECES DE LA MAISON

- Les maps sont en fille du nom général du projet
- Elles contiennent toutes le nom de la guilde
- Il n'y a pas de fautes d'orthographe, d'accent, d'apostrophe, d'espace dans les noms

Exemple :

```
[x] |— MaisonAdmin
[x] | |— HallAdmin
[x] | |— Arene_Admin
```

- Il y a 10 pièces maximum (/ !\ pièces =/= maps / !\)
- Le nombre de cartes ne dépasse pas 5
- Les maps font 40*40 cases au maximum (vous pouvez faire 50*30, 20*60, ..., le tout étant de ne pas dépasser un total de 80 cases !)

3. VALIDITES DES MAPS ET CHIPSETS

- Les nouveaux chipsets sont en .png et non en .PNG
- La décoration correspond à l'univers "Médiéval fantastique" du jeu
- Les couches hautes / basses de chaque map sont correctes
- Pour les chipsets déjà existants en jeu, vous avez copié/collé le .blk et .png du dossier du jeu dans le dossier du projet
- Vous n'avez pas plus de 3 nouveaux chipsets
- Ils sont fondamentalement différents de ceux déjà existants
- La transparence des nouveaux chipsets est correcte et ils sont indexés en 8bits
- Les .blk sont corrects pour les nouveaux chipsets afin de faciliter leur réutilisation

4. VALIDITE DU CONTENU DES PIECES

- Aucune zone de monstre
- Pas de pièces extérieures en dehors des 4 murs principaux de la maison

¹ Il se peut que le site soit mis à jour mais pas le document. En cas de doute, n'hésitez donc pas à aller vérifier et à faire part de vos remarques à EditeurSO en cas de différences.

- Les musiques utilisées sont libres de droits
- Les maps avec attaque sont limitées
- Les magasins ne vendent pas d'équipements au-dessus du Crisis ainsi que des équipements rares ou inédits
- Tout évènement permettant de gagner un objet ou de la vie est payant
- Il n'y a pas de résurrection dans une zone de combat

5. VALIDITE DES EVENEMENTS

- Tous les téléporteurs sont corrects (test en jeu)
 - Les portes fonctionnent au « Appuie sur bouton »
 - Les escaliers fonctionnent au « En contact »
- Tous les événements ont été vérifiés et sont corrects (pas de triche !2)
- Il n'y a que des variables publiques utilisées
- La maison possède 5 variables serveurs maximum
- Les variables publiques, les différents %BloqueXXX% et les %StringX% sont réinitialisés à la sortie de la map ET de la maison (on peut mettre un évenement en auto une seule fois pour les réinitialiser dans la map de départ en cas de doute)
- Il n'y a pas de quête dans la maison

6. VALIDITE DES PNJ

- Les PNJ sont cohérents avec l'univers du jeu et ne sont pas des personnages de quêtes (ex : Semmie)
- Vous avez l'autorisation du propriétaire pour l'utilisation d'un skin bloqué
- Un PNJ en « personne fixe » ou « mouvement aléatoire » doit avoir le N°Anim = 1
- Les dialogues sont cohérents, respectueux, ne sont pas entre guillemets, ne contiennent pas de rp (ex : *sourit*), ne font pas référence à d'autres jeux et ne contiennent pas de liens
- La ponctuation est correcte (il y a un espace avant un « ! » ou un « ? », etc)

7. VALIDITE DES ARENES

- La résurrection est automatique
- Les variables utilisées sont publiques, réinitialisées à la sortie de la map ET à la résurrection
- Les sécurités sont mises en place et fonctionnent (bloque attaque, gicleur...)
 - Il est impossible d'attaquer hors arène
 - Lorsque le centre disparaît, les joueurs sont téléportés en dehors de la zone d'attaque
 - Les changements de visions sont réinitialisés à la sortie de la map ou à la mort d'un joueur

² Sous peine de bannissement du compte créateur et de destruction de la guilde

- La programmation des %BloqueAttaque% et %BloqueAttaqueLocal% n'est pas identique
- L'attaque est bloquée après avoir giclé un joueur en hors arène
- Tester l'arène avec les différents accès (membre de guildes, admin, joueur...)

Toutes les informations sont disponibles sur l'Ediwiki :

- [Règles des maisons de guildes](#)
- [Comment corriger une arène ?](#)

*Document créé par Algo avec l'aide d'Ystorsa et retravaillé par Lyssitz
Dernière mise à jour : le 29 octobre 2020*