

CLASS CRAFT

Règlements de base du jeu

Il y a certaines règles de base que vous devez connaître afin de jouer au jeu. Nous les réviserons dans cette section.

Points de vie (HP)

Chaque joueur a des points HP. Lorsque des joueurs perdent tous leurs points HP, ils tombent au combat et devront faire face à de possibles conséquences négatives. Ils perdent des points HP lorsque leur comportement en classe n'est pas adéquat. Vous trouverez ci-dessous une liste de comportements négatifs possibles:

- Devoir incomplet : -20HP
- Déranger la classe : -15HP
- Manquer de respect : -25HP
- Être négatif ou se relâcher en classe : -20HP
- Ne lève pas la main pour son droit de parole : -15HP
- Devoir non fait : -30HP
- Ne pas respecter l'horaire des :entrées-récrés-sorties : -10HP

Points d'expériences (XP)

Les joueurs ont également des XP. Les XP leur permettent de monter de niveau et de déployer des pouvoirs. Pour obtenir des XP, ils doivent avoir un comportement positif en classe. Voici une liste de comportements positifs possibles:

- Aider un/une autre élève avec son travail en classe : +75XP
- Remettre un travail de qualité et presque sans fautes : +50XP
- Sortir son matériel avant la récréation : +10XP
- Bien faire sa responsabilité : +25XP
- Avoir une bonne participation en classe : +25XP
- Avoir un bureau et un casier impeccable : +30XP
- Répondre correctement à une question en classe : +30XP
- Je suis autonome pendant les ateliers en classe : +15XP
- Mon agenda est signé tous les jeudis : +10XP
- Être positif et travaillant dans la classe : +75XP

Points d'action (AP)

En plus des HP et XP, les joueurs ont aussi des AP. Les AP permettent d'utiliser les pouvoirs acquis. Par exemple, si un Guérisseur veut utiliser le pouvoir "Guérison 1", cela lui coûtera 15 AP. Lorsqu'un joueur n'a pas suffisamment de AP, il ne peut utiliser ses pouvoirs.

Régénération des points HP et AP

Habituellement, le seul moyen d'obtenir des HP est avec l'utilisation de pouvoirs. Par défaut, chaque joueur récupère 4 AP par jour (à minuit) même lorsqu'il n'y a pas de cours. C'est avec ces AP qu'il peut utiliser des pouvoirs afin de régénérer ses propres HP ou ceux de ses coéquipiers. Par défaut, les HP ne se régénèrent pas, mais si vous voulez simplifier le jeu, vous pouvez faire en sorte qu'ils le soient.

Points de pouvoirs (PP)

Chaque joueur commence au niveau 1 au début du jeu. Pour monter de niveau, les joueurs doivent obtenir 1 000 XP. Chaque fois qu'ils les obtiennent, ils gagneront 1 PP. C'est avec les PP qu'ils peuvent acheter des pouvoirs. Ces pouvoirs peuvent valoir entre 1 et 3 PP selon la force de ceux-ci. Regardez le tableau dans la section "Personnages" pour voir les détails.

Pièces d'or

Les pièces d'or ne sont accessibles que pour les classes Freemium et Premium. Elles sont utilisées pour acheter de l'équipement afin de personnaliser l'apparence des personnages des joueurs. Il y a quatre façons pour un joueur d'obtenir des pièces d'or:

- Ils en obtiennent à chaque fois qu'ils montent de niveau,
- Ils peuvent entraîner leurs familiers,
- Si le groupe est Premium, vous pouvez leur allouer des pièces d'or s'ils se comportent bien en classe, et
- Si le groupe est Freemium, ils peuvent acheter des pièces d'or sur iTunes ou directement dans le jeu (pour un maximum de 5\$ par élève).

Pouvoirs

Les pouvoirs sont parmi les plus importantes caractéristiques de Classcraft. Ils représentent les privilèges que les joueurs obtiennent lorsqu'ils progressent dans le jeu ainsi qu'une des raisons principales pour lesquelles les élèves aiment y jouer. Certains pouvoirs sont de nature coopérative tel le pouvoir "Guérisseur" qui aide les autres membres d'une équipe. Ces pouvoirs octroient 5 XP pour chaque AP utilisé (par défaut). D'autres pouvoirs n'aident que le joueur individuel. Par exemple, ils peuvent maîtriser le pouvoir "Prière" qui leur donne accès à leurs notes de cours pendant un examen.

Certains pouvoirs individuels n'ont rien à voir avec les études mais sont très divertissants comme le pouvoir de "Téléportation" du Mage. Ceci permet au Mage de quitter la classe pour aller chercher du matériel, boire de l'eau ou toute autre raison.

Vous pouvez personnaliser la majorité des pouvoirs selon les besoins de vos groupes.

Pouvoirs d'apprentissage

Au début du jeu, les joueurs sont débutants et doivent monter de niveau pour obtenir des points de pouvoir (PP) afin de déployer de nouveaux pouvoirs. Lorsqu'un pouvoir est maîtrisé, ils peuvent l'utiliser pendant la

totalité du jeu s'ils ont suffisamment de AP pour le faire.

Un PP est gagné chaque fois qu'un joueur obtient assez de XP pour monter de niveau. Les pouvoirs sont organisés selon un arbre des pouvoirs. L'arbre des pouvoirs de chacune des classes de personnage est divisé en trois. Les pouvoirs du premier tier coûtent 1PP, ceux du deuxième et troisième tier en coûtent respectivement 2 et 3 PP. Des flèches relient certains pouvoirs entre-eux. Ces flèches indiquent aux élèves qu'ils ne peuvent maîtriser certains pouvoirs avant d'avoir fait l'acquisition des pouvoirs préalables.

Par exemple, dans l'arbre du Guérisseur, les joueurs doivent apprendre le pouvoir "Guérison 1" avant de pouvoir maîtriser celui de "Guérison 2". De plus, puisqu'il y a une flèche qui réunit les deux, les joueurs auront besoin de 3 PP pour le pouvoir "Guérison 2". Il s'agit donc de 1 PP pour "Guérison 1" et 2 PP pour "Guérison 2".

Personnages

Avant de commencer à jouer à Classcraft, vos élèves devront faire le choix d'être un Guérisseur, un Mage ou un Guerrier. Chacun a un maximum de HP et de AP et différents pouvoirs. Voici une description des propriétés qui différencient chaque classe de personnage.

Guérisseur



HP maximal:50 | AP maximal:35

Comme l'indique le nom, les Guérisseurs accomplissent des guérisons. Lorsqu'un membre d'une équipe subit des dégâts, les Guérisseurs peuvent utiliser différents pouvoirs afin de redonner des HP à ce joueur. Ils peuvent également utiliser ces pouvoirs sur eux-mêmes.

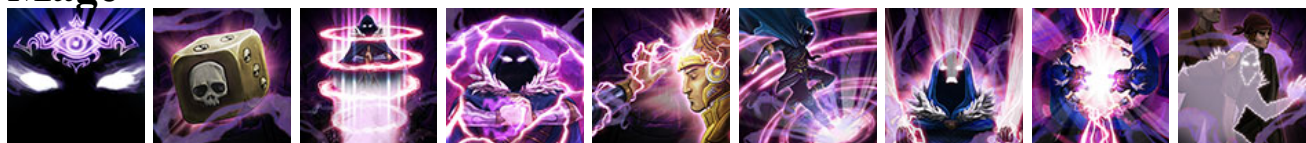
Le Guérisseur a un maximum de 50 points de vie (HP) et 35 points d'action (AP), lui donnant un avantage de force et de survie. Cette classe de personnage aime aider son prochain et les autres membres de l'équipe feront souvent appel à lui dans le jeu pour ses pouvoirs de "Guérison" et de "Résurrection". Le pouvoir de "Résurrection" est le plus déterminant des pouvoirs du Guérisseur puisqu'il permet d'empêcher un autre joueur de tomber au combat et donc, prévient des dégâts au reste de l'équipe.

Pouvoirs

Pouvoir	Rang	AP	Description	Nécessite
Guérison 1	1	15	Un coéquipier du guérisseur gagne 10 HP.	
Sainteté	1	5	Le guérisseur peut aller lire seul pendant 10 min.	
Foi ardente	1	10	Lors d'un examen, le guérisseur peut demander au maître de jeu si sa réponse à une question est bonne.	
Guérison 2	2	20	Un coéquipier du guérisseur gagne 20 HP.	Guérison 1
Faveur des dieux	2	20	Le guérisseur peut écouter son iPod pendant le travail en classe.	Sainteté

Résurrection	2	25	Lorsqu'un coéquipier du guérisseur (autre que lui-même) tombe à 0 HP, il évite toute pénalité et revient en vie à 1 HP.	Foi ardente
Guérison 3	3	20	Un coéquipier du guérisseur gagne 30 HP.	Guérison 2
Cercle de guérison	3	30	Tous les coéquipiers, sauf le guérisseur, gagnent 15 HP.	Guérison 2
Prière	3	30	Lors d'un examen, le guérisseur a accès à ses notes pendant 5 min.	Résurrection Faveur des dieux

Mage



HP maximal:30 | AP maximal:50

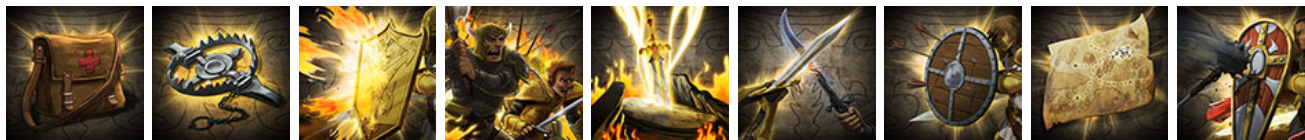
Les Mages sont les fournisseurs de AP. Les Mages sont les personnages les plus forts au niveau des pouvoirs puisqu'ils peuvent obtenir un maximum de 50 AP. Ils peuvent également utiliser des pouvoirs tel la "Fontaine de Mana" qui leur permet de donner des AP à un membre de leur équipe qui lui permettra, à son tour, d'utiliser plus souvent ses pouvoirs. Les Mages sont aussi plus à risque de tomber au combat puisqu'ils ne peuvent obtenir qu'un maximum de 30 points de vie (HP). Le personnage du Mage est recommandé pour des étudiants qui ont confiance qu'ils pourront survivre avec seulement 30 HP et l'aide de leurs coéquipiers.

Pouvoirs

Pouvoir	Rang	AP	Description	Nécessite
Transfert de mana	1	35	Tous les membres de l'équipe, sauf les mages, gagnent 7 AP.	
Téléportation	1	5	Le mage peut changer de place avec n'importe quel élève dans la classe.	
Invisibilité	1	10	Le mage peut quitter la classe pour 5 minutes.	
Bouclier de mana	2	0	Le mage peut transférer ses dommages vers ses AP, au coût de 3 AP par HP prévenu	Transfert de mana
Tromper la mort	2	15	Un coéquipier tombé au combat (autre que le mage) peut rouler à nouveau le dé maléfique, mais doit accepter la nouvelle conséquence.	Téléportation
Déformation temporelle	2	35	Le mage a droit à 5 minutes supplémentaires avant la récréation en classe.	Téléportation Invisibilité
Fontaine de mana	3	40	Un des coéquipiers du mage, qui n'est pas un mage, regagne tous ses AP.	Bouclier de mana

Clairvoyance	3	40	Lors d'un examen, tous les membres de l'équipe ont droit à un document pour répondre à une question.	Tromper la mort Bouclier de mana
Cercle de mages	3	40	Tous les membres de l'équipe ont droit à 5 minutes supplémentaires avant la récréation.	Déformation temporelle

Guerrier



HP maximal:80 | AP maximal:30

Les Guerriers sont les protecteurs. Lorsqu'un membre de l'équipe est sur le point de perdre des HP, le Guerrier peut utiliser ses pouvoirs pour absorber les dégâts de celui-ci et neutraliser le tout afin que lui-même perde moins de HP. Ces pouvoirs peuvent empêcher qu'un membre de l'équipe ne tombe au combat et par le fait même s'assurer que le reste de l'équipe ne subisse aucun dégât.

Si un élève est en risque de perdre beaucoup de HP, la classe du Guerrier est la bonne classe pour lui puisque le Guerrier peut obtenir un maximum de 80 HP et peut se guérir grâce au pouvoir "Premiers soins".

Cependant, le Guerrier ne peut obtenir plus de 30 AP, donc ses pouvoirs ne sont pas très forts et il ne peut les utiliser très souvent.

Pouvoirs

Pouvoir	Rang	AP	Description	Nécessite
Protection 1	1	10	Le guerrier peut encaisser jusqu'à 10 dommages à la place d'un coéquipier (autre que lui-même), ne recevant que 80% des dommages initiaux.	
Premiers soins	1	10	Le guerrier regagne 1 HP pour chaque niveau qu'il détient, pour un minimum de 5 HP.	
Chasse	1	5	Le guerrier peut manger une autre collation en classe.	
Protection 2	2	15	Le guerrier peut encaisser jusqu'à 20 dommages à la place de son coéquipier (autre que lui-même), ne recevant que 65% des dommages initiaux.	Protection 1
Embuscade	2	20	Le guerrier peut remettre un devoir une journée plus tard.	Protection 1 Premiers soins
Contre-attaque	2	20	Le guerrier a droit à un indice à une question d'examen	Chasse
Protection 3	3	20	Le guerrier peut encaisser jusqu'à 30 dommages à la place de son coéquipier (autre que lui-même), ne recevant que 50% des dommages initiaux.	Protection 2
Assaut frontal	3	30	Tous les membres de l'équipe peuvent remettre un travail une journée plus tard.	Embuscade

Arme secrète	3	25	Lors d'un examen, le guerrier peut utiliser un document donné par le maître du jeu.	Embuscade Contre-attaque
--------------	---	----	---	-----------------------------

Faire face aux dégats et tomber au combat

Faire face aux dégats

Subir des dégats fait partie du jeu. À un moment ou un autre, chaque élève en subira que ce soit parce qu'il sera arrivé en retard en classe ou pour avoir eu de la difficulté dans un travail. Il est important que les élèves apprennent à travailler ensemble afin de gérer les dégats. Voici quelques moyens pour les gérer :

- Les Guérisseur peuvent utiliser les pouvoirs "Guérison 1, 2, 3" et "Cercle de guérison". Si un coéquipier perd tous ses HP, ils peuvent aussi utiliser le pouvoir "Résurrection" pour s'assurer que le joueur ne tombe pas au combat.
- Les Guerrier peuvent utiliser les pouvoirs "Protection 1, 2, 3" pour aider leurs coéquipiers et "Premiers soins" sur eux-mêmes.
- Les Mages peuvent utiliser le "Bouclier de mana" sur eux-mêmes afin d'éviter les dégats.

Tomber au combat

Lorsqu'un joueur perd la totalité de ses HP, il tombe au combat et doit rouler le dé de la malédiction afin de revenir au jeu. Le dé de la malédiction contient six sentences que vous pouvez personnaliser dans les règlements du jeu. Par défaut, elles sont :

- Travailler pendant une récréation
- Rien!
- Une copie
- Une retenue
- Apprend et récite un poème
- Une journée de moins pour terminer le prochain devoir/projet

Si un joueur possède le bon pouvoir et choisit de l'utiliser, il peut sauver un joueur qui a perdu tous ses points de vie (HP). Si personne ne sauve ce joueur, il ou elle doit rouler le dé de la malédiction et vivre avec les conséquences. Une fois cela fait, le joueur revient au jeu mais avec seulement 1 HP. De plus, tous les autres membres de l'équipe perdent 10 HP parce qu'un coéquipier est tombé au combat et si un joueur tombe suite à cette pénalité, le reste de l'équipe perd un autre 10 HP!

Il peut donc y avoir un effet domino. Ceci dit, le même joueur ne peut mourir deux fois à cause du même incident, donc tout s'arrêtera éventuellement.