

# CLASS CRAFT



MANUEL DE L'ENSEIGNANT

---

# TABLE DES MATIERES

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Introduction .....                                             | 3  |
| Règles du jeu .....                                            | 4  |
| Les classes.....                                               | 4  |
| Mécaniques de jeu (HP, AP, XP, Niveaux, PP, régénération)..... | 5  |
| Les pouvoirs .....                                             | 7  |
| La mort .....                                                  | 11 |
| Les évènements .....                                           | 13 |
| Démarrer le jeu .....                                          | 14 |
| Présenter Classcraft.....                                      | 14 |
| Faire les équipes .....                                        | 15 |
| Initialiser le jeu .....                                       | 16 |
| Besoins techniques.....                                        | 18 |
| Déroulement d'une classe avec Classcraft.....                  | 20 |
| Trucs et astuces .....                                         | 23 |
| Foire aux questions .....                                      | 26 |

# INTRODUCTION

Classcraft est un jeu de rôle conçu pour un contexte d'éducation en classe dans lequel l'élève incarne un personnage qui lui permet d'améliorer ses chances de succès dans ses études par le biais de pouvoirs spéciaux. L'un des principaux objectifs du jeu est de pouvoir augmenter la motivation de l'élève en classe et dans ses études en ajoutant un côté plus divertissant à l'éducation, soit le fait de jouer. Évidemment, pour que Classcraft puisse être joué en classe, le professeur doit incarner le maître du jeu et ainsi prendre la responsabilité de gérer le jeu. Cependant, cette tâche peut sembler complexe, car plusieurs éléments doivent être maîtrisés par le professeur afin de bien gérer le jeu. Ainsi, cet ensemble de tutoriels fut créé dans le but de pouvoir guider tous les professeurs désirant implanter Classcraft dans leur classe vers la bonne voie. Certains tutoriels sont faits à l'écrit, tandis que d'autres sont réalisés à l'aide de vidéos dans le but d'aider à la compréhension. Grâce à la lecture de ces vidéos, le professeur aura des idées plus claires sur comment être un bon maître du jeu, mais aussi comment bien embarquer les élèves dans le jeu.

# RÈGLES DU JEU



## LES CLASSES

Dans Classcraft, le joueur incarne une classe qui lui permet d'accéder à des pouvoirs et ainsi progresser dans le jeu. Chaque classe possède ses propres pouvoirs, tandis que les pouvoirs d'une classe ne peuvent appartenir à une autre classe. Il y a en tout trois classes dans le jeu, soit le prêtre, le mage ainsi que le guerrier. D'abord, le prêtre est le guérisseur du jeu. Lorsqu'un joueur perd des points de vie, il peut utiliser différents pouvoirs de guérison pour faire regagner des points de vie au joueur en question. Évidemment, le prêtre peut appliquer ces pouvoirs de guérison sur lui-même afin d'effacer les dégâts qu'il a reçus. Ensuite, le mage est le fournisseur en énergie du jeu. Lorsqu'un joueur manque de points d'action pour effectuer des pouvoirs, il peut utiliser certains de ses pouvoirs qui permettent de fournir des points d'action aux autres joueurs. Enfin, le guerrier est le protecteur du jeu. Lorsqu'un joueur est censé perdre des points de vie, le guerrier peut utiliser différents pouvoirs de protection pour encaisser les dégâts à la place du joueur tout en neutralisant une partie des dégâts causés afin de partiellement recevoir les dégâts. Au final, le but d'offrir plusieurs classes est de favoriser l'entraide entre les joueurs et ainsi assurer une progression dans le jeu pour tous les joueurs étant donné qu'il est impossible d'avoir accès à tous les pouvoirs du jeu.

## MÉCANIQUES DE JEU (HP, AP, XP, NIVEAUX, PP, RÉGÉNÉRATION)

Classcraft est un jeu qui possède plusieurs mécanique de jeu afin d'assurer une richesse et du plaisir dans le jeu. Tout d'abord, tous les joueurs possèdent des points de vie (HP). Ces points représentent la chance aux joueurs de jouer à Classcraft sans subir de mauvaises conséquences tant et aussi longtemps qu'il leur reste des points de vie. Évidemment, il est possible pour ces joueurs de perdre des points de vie, notamment lorsqu'ils effectuent de mauvaises actions. Voici la liste des différents cas où ils peuvent perdre des points de vie.

| COMPORTEMENT                                         | HP |
|------------------------------------------------------|----|
| Arriver en retard                                    | 10 |
| Perturber la classe                                  | 5  |
| Obstiner le maître de jeu                            | 10 |
| Être négatif, démotivé ou désimpliqué dans la classe | 20 |
| Devoir incomplet                                     | 30 |
| Pour chaque point en-dessus de 60% dans un examen    | 5  |

Par ailleurs, les joueurs ont droit à une quantité maximale de points de vie et cette quantité dépend de la classe du joueur. Ensuite, tous les joueurs ont aussi des points d'action (AP). Les points d'action représentent la capacité des joueurs à effectuer des pouvoirs. Par exemple, si un prêtre veut effectuer le pouvoir guérison 1, il doit dépenser 15 points d'action pour utiliser le pouvoir. Lorsque le joueur n'a plus de points d'action, il ne peut donc plus utiliser ses pouvoirs. De plus, tout comme avec les points de vie, les ont droit à une quantité maximale de points d'action et cette quantité dépend encore de la classe du joueur. En plus des points de vie et des points d'action, une autre mécanique du jeu est les points d'expérience (XP). Les points d'expérience représentent la progression du joueur dans le jeu. Plus le joueur possède de points d'expérience, plus il progresse dans le jeu pour avoir accès à plus de pouvoirs. Pour gagner des

points d'expérience, le joueur doit effectuer de bonnes actions. Voici la liste des différents cas où le joueur peut remporter des points d'expérience.

| COMPORTEMENT                                       | HP   |
|----------------------------------------------------|------|
| Trouver une faute dans les notes                   | 50   |
| Pour chaque point au-dessus de 70% dans un examen  | 20   |
| Donner une bonne réponse à une question en classe  | 60   |
| Aider un autre élève dans son travail scolaire     | 75   |
| Aider un autre joueur par le biais de ses pouvoirs | 5 AP |
| Être positif, motivé et impliqué en classe         | 100  |

D'autre part, les points d'expérience sont reliés à une mécanique du jeu : les niveaux. Les niveaux permettent d'établir la progression des joueurs dans le jeu, mais c'est aussi en montant en niveaux que les joueurs peuvent accéder à des pouvoirs plus puissants. Évidemment, au début du jeu, tous les joueurs commencent au niveau 1. Ensuite, pour monter d'un niveau, les joueurs doivent à chaque fois remporter 1000 points d'expérience. Enfin, lorsque les joueurs montent en niveaux, ils gagnent ce que l'on appelle des points de pouvoirs. Les points de pouvoirs sont les points qui permettent aux joueurs d'acheter des pouvoirs pour pouvoir les utiliser par après. Chaque niveau du jeu donne un point de point de pouvoir et le coût de chaque pouvoir dépend de leur position dans les arbres des pouvoirs. Un pouvoir du premier tiers coûte un point de pouvoir, tandis que ceux du deuxième et troisième tiers coûtent respectivement deux points et trois points. Finalement, concernant la régénération des points de vie et des points d'action, il est important de savoir que le seul moyen de gagner des points de vie est par le biais de pouvoirs. Cependant, pour ce qui est des points d'action, tous les joueurs en gagnent quatre à chaque jour et ce, même lorsqu'ils n'ont pas de classe.

## LES POUVOIRS

Les pouvoirs constituent l'un des éléments les plus importants dans Classcraft. Ils représentent en quelque sorte des privilèges que le joueur obtient en progressant dans le jeu. Certains d'entre eux sont des pouvoirs coopératifs, comme les pouvoirs de guérison du prêtre, qui servent à aider les autres joueurs dans le but de bien progresser dans le jeu. D'autres, cependant, sont plutôt d'ordre personnel et donnent des bénéfices au joueur lui-même. Parmi ceux-ci, plusieurs pouvoirs peuvent aider le joueur à réussir dans ses études, d'où l'intérêt de vouloir progresser dans le jeu. Le prêtre, par exemple, peut accéder au pouvoir prière, soit un pouvoir qui permet au joueur d'avoir droit à ses notes lors d'un examen. Évidemment, il existe aussi des pouvoirs personnels qui ne concernent pas les études, mais tout de même très plaisants. C'est le cas notamment de pouvoir téléportation chez le mage, qui permet au joueur de quitter la classe pendant deux minutes pour aller chercher du matériel, aller boire de l'eau, etc. Les pouvoirs sont donc la raison ultime pour laquelle les élèves veulent jouer à Classcraft. Cependant, le joueur n'a pas tous les pouvoirs en commençant : il doit monter en niveaux pour ensuite acheter des pouvoirs avec des points de pouvoirs. Une fois qu'un pouvoir a été acheté, le joueur le conserve pour toujours, mais pour l'utiliser, il doit dépenser des points d'action.



## ARBRE DES POUVOIRS DU MAGE

Max HP: 30 / Max AP: 50

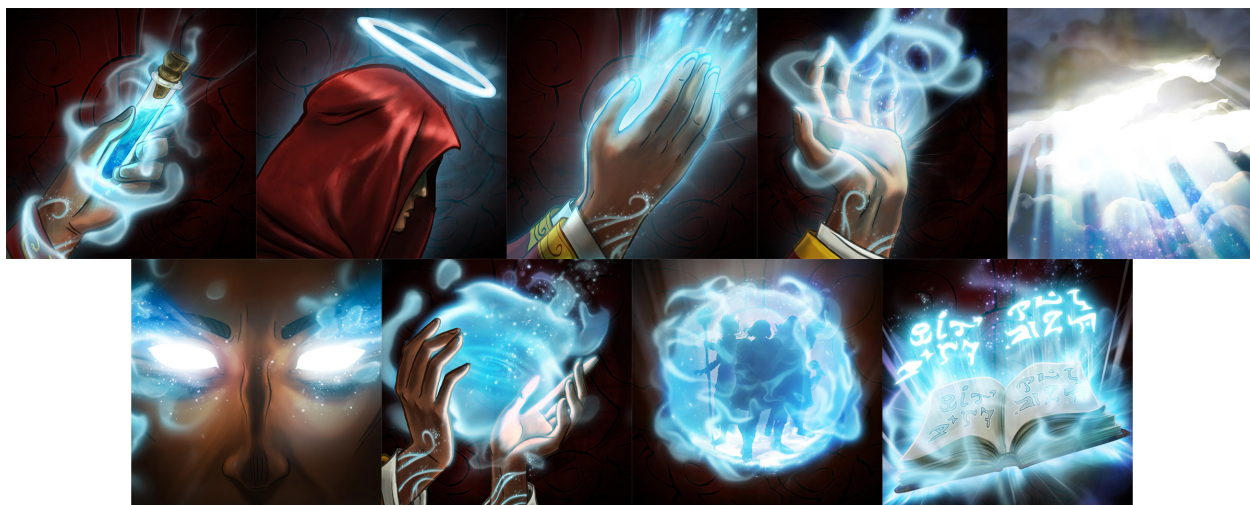
| POUVOIR                | TIER | COÛT EN AP     | DESCRIPTION                                                                                                                                       | POUVOIR(S) REQUIS                   |
|------------------------|------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Transfert de mana      | 1    | 35             | Tous les membres de l'équipe, sauf les mages, gagnent 7 AP                                                                                        | Aucun                               |
| Téléportation          | 1    | 5              | Le mage peut quitter la classe pour 2 minutes                                                                                                     | Aucun                               |
| Invisibilité           | 1    | 10             | Le mage peut arriver en retard (maximum 2 minutes)                                                                                                | Aucun                               |
| Bouclier de mana       | 2    | 3 x dommages   | Le mage peut transférer ses dommages à ses AP, au prix de 3 AP par HP prévenu                                                                     | Transfert de mana                   |
| Tromper la mort        | 2    | 15             | Un coéquipier (autre que lui-même) mort peut rerouler le dé de la mort, mais doit accepter la nouvelle conséquence                                | Téléportation                       |
| Déformation temporelle | 2    | 35             | Le mage a droit à 8 minutes supplémentaires pour vaincre un examen                                                                                | Téléportation et Invisibilité       |
| Fontaine de mana       | 3    | 40             | Un des coéquipiers du Mage, qui n'est pas un Mage, regagne tous ses AP                                                                            | Bouclier de mana                    |
| Clairevoyance          | 3    | 40             | Lors d'un examen, tous les membres de l'équipe ont droit à un indice à une question du choix du Mage                                              | Bouclier de mana et tromper la mort |
| Cercle de mages        | 3    | 80<br>(2 x 40) | Lorsque deux Mages effectuent ce pouvoir en même temps, tous les membres de l'équipe ont droit à 8 minutes supplémentaires pour vaincre un examen | Déformation temporelle              |



## ARBRE DES POUVOIRS DU GUERRIER

Max HP: 80 / Max AP: 30

| POUVOIR        | TIER | COÛT<br>EN AP  | DESCRIPTION                                                                                                                               | POUVOIR(S)<br>REQUIS           |
|----------------|------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 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 | Aucun                          |
| Premiers soins | 1    | 10             | Le Guerrier regagne 1 HP pour chaque niveau qu'il détient, pour un minimum de 5 HP                                                        | Aucun                          |
| Chasse         | 1    | 5              | le Guerrier peut manger en classe                                                                                                         | Aucun                          |
| Protection 2   | 2    | 15             | Le Guerrier peut encaisser jusqu'à 20 dommages à la place d'un 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 et 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 d'un coéquipier (autre que lui-même), ne recevant que 50% des dommages initiaux | Protection 2                   |
| Assaut frontal | 3    | 60<br>(30 x 2) | Lorsque deux Guerriers effectuent ce pouvoir en même temps, tous les membres de l'équipe peuvent remettre un devoir une journée plus tard | Embuscade                      |
| Arme secrète   | 3    | 25             | Lors d'un examen, le Guerrier peut utiliser une feuille d'aide fournie par le maître du jeu                                               | Embuscade et Contre-attaque    |



## ARBRE DES POUVOIRS DU GUÉRISSEUR

Max HP: 50 / Max AP: 35

| POUVOIR            | TIER | COÛT EN AP | DESCRIPTION                                                                                                            | POUVOIR(S) REQUIS                |
|--------------------|------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Guérison 1         | 1    | 15         | Un coéquipier du Guérisseur gagne 10 HP                                                                                | Aucun                            |
| Sainteté           | 1    | 5          | Le Guérisseur peut ouvrir ou fermer une fenêtre                                                                        | Aucun                            |
| Foi ardente        | 1    | 10         | Lors d'un examen, le Guérisseur peut demander au maître du jeu si sa réponse à une question est bonne                  | Aucun                            |
| 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 du Guérisseur gagnent 15 HP                                                                       | Guérison 2                       |
| Prière             | 3    | 30         | Lors d'un examen, le Guérisseur a accès à ses notes                                                                    | Faveur des dieux et Résurrection |



## LA MORT

Lorsqu'un joueur n'a plus de points de vie, il meurt et doit alors subir le dé de la mort. Le dé de la mort est un dé contenant six conséquences et le joueur est obligé de rouler le dé pour recevoir l'une des conséquences, ce qui fait en sorte que la conséquence pour le joueur est choisie par pur hasard. Voici les six conséquences que l'on retrouve sur le dé de la mort :

- Rien
- Retenue du samedi
- Une copie
- 10 minutes de moins pour vaincre le prochain examen
- 5 minutes de moins pour vaincre le prochain examen
- Une journée de moins pour remettre le prochain travail

Évidemment, il est possible pour le joueur de se faire sauver par le biais des pouvoirs de son équipe et ainsi éviter le dé de la mort. Cependant, si personne ne peut le sauver, alors le joueur doit rouler le dé de la mort. Une fois que le joueur a roulé le dé, il revient à la vie, mais ne

possède qu'un seul point de vie. De plus, tous les membres de son équipe perdent dix points de vie. Le but de cette conséquence est d'encourager les joueurs à s'entraider pour éviter que l'un d'eux meure. Cependant, si un joueur meurt à cause de cette conséquence, les autres joueurs de l'équipe ne reperdront pas à nouveau dix points de vie.

## PACTE DES HÉROS

Le Pacte des Héros est un pacte par lequel le joueur s'engage à jouer à Classcraft jusqu'à la toute fin du cours. Si le pacte n'est pas signé, alors le joueur ne peut jouer à Classcraft. Pour faire le pacte, il suffit simplement au joueur de signer une feuille représentant le Pacte des Héros. Une fois le pacte signé, le joueur ne peut plus cesser de jouer, c'est-à-dire qu'il est condamné à perdre des points de vie et à subir le dé de la mort s'il commet de mauvaises actions. De plus, en signant le Pacte des Héros, le joueur reconnaît l'autorité du maître du jeu et ne peut donc s'opposer à ses décisions, tandis qu'il accepte aussi que le maître du jeu a le droit de changer les règles du jeu. Ainsi, si le jeu est modifié, le joueur doit respecter les changements même si cela ne lui convient pas. Bien que le joueur devrait idéalement signer le Pacte des Héros au début pour profiter des bénéfices de Classcraft dès le début, il peut tout de même le signer n'importe quand durant le cours du jeu.



## LES ÉVÈNEMENTS

Les événements représentent des conséquences aléatoires qui ont lieu en début de chaque classe. Il en existe de toutes les sortes. Certains sont bénéfiques pour les joueurs, comme l'événement soins, qui donne cinq points de vie à tout le monde. D'autres sont plutôt nuisibles, comme l'événement affaiblissement, où tout le monde perd deux fois plus de points de vie durant la période. Cependant, on retrouve aussi des événements qui ne concernent pas le jeu en tant que tel. C'est le cas notamment de l'événement soif des prêtres, qui permet aux prêtres d'aller boire de l'eau. Finalement, certains sont tout simplement rigolos, comme l'événement le chant du maître, qui oblige le maître du jeu à chanter une chanson choisie par le joueur qui a le moins de points d'expérience. Le but des événements est d'ajouter du divertissement au jeu afin que les joueurs aient plus d'intérêt envers Classcraft. Évidemment, les événements ont été conçus de sorte qu'il y ait autant de chances d'avoir un événement bénéfique qu'un événement nuisible, tandis qu'il est de mise que tout le monde, incluant le maître du jeu, doit se soumettre aux conséquences des événements.

## DÉMARRER LE JEU

Maintenant que vous maîtrisez le moteur du jeu, vous êtes prêts à présenter Classcraft à vos élèves afin de commencer le jeu. Tout d'abord, il est important de bien présenter le jeu à ses élèves afin qu'ils puissent savoir de quoi il s'agit exactement et des conséquences qu'aura le jeu sur leur vie d'étudiant. Au niveau du temps, il est inapproprié de le présenter et de le commencer rapidement durant les dix dernières minutes d'une période de classe. L'idéal est de présenter le jeu lors d'un premier cours, puis de prendre une période au complet, soit entre une heure et une heure et quart, afin de s'assurer que les élèves comprennent dans quoi la classe s'embarque, mais aussi pour leur procurer du temps de réflexion concernant leur désir de jouer au jeu ainsi que les différents choix qu'ils auront à faire par la suite. Face à cela, plusieurs tâches sont à effectuer et celles-ci sont mentionnées ci-dessous.

### **Cours 1 - Présenter le jeu (15 min)**

- Expliquer le jeu
- Expliquer les conséquences du jeu
- Présenter les classes
- Distribution du Pacte des Héros, à signer en devoir

### **Cours 2 - Initialiser le jeu (60 min)**

- Regroupement en équipes
- Choix du nom d'équipe et du sigle de l'équipe
- Choix des classes des joueurs
- Choix du premier pouvoir
- Collecter les adresses emails de chaque joueur

## PRÉSENTER CLASSCRAFT

Pour assurer que tout se passe bien, il est important que les élèves comprennent bien le jeu. Pour ce faire, essayez notamment de leur procurer un document des règlements du jeu. Ceci peut être fait en imprimant la page des règlements du jeu sur le site [www.classcraft.com](http://www.classcraft.com). Assurez-vous d'imprimer un document pour chaque élève, car ceux-ci pourront se servir de leur document

pour consulter la liste de pouvoirs auxquels ils auront accès. Distribuez-les au début de la période, puis faites-leur la présentation du jeu.

Pour ce faire, vous pouvez essayer d'expliquer le concept dans vos propres mots, mais vous devriez aussi leur présenter dès le début le moteur de jeu pour leur montrer les divers éléments du jeu (points de vie, points d'expérience, événements, etc.).

Une fois la présentation faite, il est temps pour eux de signer le Pacte des Héros qui permet de jouer au jeu. Il est important de rappeler que les jeunes ne sont pas obligés de jouer au jeu s'ils ne le désirent pas. Après tout, il n'y a aucun désavantage à ne pas jouer à Classcraft, car même si l'élève n'a pas accès à des pouvoirs spéciaux, il ne peut non plus subir de conséquences par la mort dans le jeu. Cependant, le Pacte des Héros se doit d'être fait le jour de la présentation. Ainsi, si l'élève désire jouer à Classcraft, il doit signer le Pacte des Héros le jour de la présentation. Autrement, vous considérez que l'élève ne joue pas au jeu. N'oubliez pas, à ce moment-là, qu'un élève qui signe le Pacte des Héros ne peut plus quitter le jeu, tandis qu'un élève qui ne signe pas le Pacte des Héros pourra quand même embarquer dans le jeu à n'importe quel moment.

## FAIRE LES ÉQUIPES

Une fois la présentation faite, vous pouvez désormais commencer le jeu dès le prochain cours suivant le jour de la présentation. Cependant, avant de commencer le jeu, une dernière étape importante doit être faite : la formation des équipes. Dans Classcraft, le concept des équipes est très important, car cela favorise l'entraide entre les membres d'une même équipe pour mieux réussir dans le jeu, mais aussi dans les études. Certains pouvoirs dans le jeu sont notamment des pouvoirs coopératifs qui aident les autres membres de l'équipe, tandis que la mort d'un joueur dans une équipe entraîne des dégâts aux autres membres de l'équipe, ce qui incite ainsi les joueurs à s'entraider entre eux.

- **Avoir entre 5 et 7 personnes par équipe** : L'expérience montre que l'idéal est de former des équipes de 5 à 7 personnes. Avoir moins de 5 personnes rend le jeu trop

difficile et les joueurs d'une même équipe mourront trop souvent, tandis que plus de 7 personnes rend le jeu trop facile et les joueurs n'ont presque plus de risque de mourir. Ainsi, des équipes de 5 à 7 personnes apportent un bel équilibre de difficulté.

- **Équilibrer les équipes :** Il est très important de faire en sorte que toutes les équipes soient le plus équilibrées possible. Une équipe plus forte que les autres aura plus de bénéfices par le biais de pouvoirs plus puissants, tandis qu'une équipe moins forte aura plus de mauvaises conséquences par des morts dans le jeu. Or, le principe de Classcraft est de donner les mêmes chances d'accessibilité aux bénéfices ainsi que les mêmes risques de mort à tous les joueurs. Pour ce faire, ce doit être vous qui faites les équipes et non les élèves, car en tant que maitres du jeu, vous êtes les mieux placés pour rendre le jeu le plus égal possible entre tous les joueurs. Une façon de créer des équipes égales consiste à classer les élèves de votre classe en ordre croissant de rendement scolaire selon les notes de travaux et d'examens récoltées auparavant dans votre classe. Si n'avez pas de notes récoltées, essayez de consulter les notes qu'ils ont reçu dans les années antérieures. Une fois le classement fait, placez chaque personne ayant les meilleures notes dans des équipes différentes, puis répéter le processus pour les élèves suivants. Grâce à ce processus, toutes les équipes seront constituées de personnes ayant plus de difficulté à l'école, mais aussi de personnes ayant plus de facilité, ce qui créera ainsi une égalité entre les équipes.

## INITIALISER LE JEU

- **Regroupement en équipes :** Une fois que les équipes sont faites, présentez-les durant le deuxième cours. Laissez-leur ensuite la chance de se regrouper en équipe pour tout le reste de la période, car les équipes ont besoin de planifier une stratégie d'équipe s'ils veulent profiter au maximum des bénéfices du jeu, tandis que l'établissement d'une

stratégie peut également influencer les joueurs dans leur choix de classe et de premier pouvoir afin de répondre aux besoins de l'équipe.

- **Choix du nom d'équipe et du sigle de l'équipe :** Chaque équipe possède un nom d'équipe afin d'augmenter le sentiment d'appartenance, mais aussi afin de mieux pouvoir les identifier dans le moteur du jeu. Si une équipe veut voir sa progression dans le jeu, il est plus facile de trouver leur équipe dans le moteur de jeu par un vrai nom que par un nom ordinaire du genre « équipe #1 ». Demandez donc à toutes les équipes de trouver un nom pour leur équipe afin la fin de la classe.
- **Choix des classes des joueurs :** Maintenant qu'ils connaissent leurs coéquipiers, il est ensuite temps pour les joueurs de choisir la classe de personnage avec laquelle ils joueront pour toute la durée du jeu. Il est important que le choix de la classe de personnage se fasse à ce moment et non avant, car comme mentionné ci-dessus, les membres des équipes se doivent d'organiser une stratégie à l'intérieur de leur équipe, et la création d'une stratégie dans le jeu se fait notamment par le choix d'une classe pour chaque personne. Si les joueurs choisissaient leur classe avant de connaître leur équipe, il y aurait des possibilités de désavantages pour certaines équipes, car celles-ci pourraient notamment se retrouver avec plusieurs joueurs d'une même classe, mais aucun joueur d'une autre classe. Or, il est important qu'une équipe puisse posséder toutes les classes du jeu afin qu'elle ait accès à tous les pouvoirs du jeu; de plus, le jeu est conçu pour que les classes se complètent. Ainsi, le choix des classes chez les joueurs doit se faire seulement après que les équipes ont été formées. Laissez-leur suffisamment de temps pour choisir leur classe, car les joueurs d'une même équipe doivent parler de stratégie et des désirs de chacun entre eux afin de déterminer qui jouera quelle classe. Cependant, l'idéal est qu'ils aient tous choisi leur classe à la fin de la période pour que vous puissiez par la suite insérer les informations dans le moteur de jeu le plus tôt possible.
- **Choix du premier pouvoir :** Les joueurs ne doivent pas seulement choisir leur classe : il leur faut également choisir leur premier pouvoir, car les joueurs commencent

tous le jeu avec un premier pouvoir de niveau 1. Encore une fois, tout comme avec le choix des classes, laissez-leur le cours pour choisir leur premier pouvoir, car ce pouvoir peut être choisi selon les préférences du joueur, mais habituellement, il est choisi selon la stratégie et les besoins de l'équipe. Toutes les classe ont un pouvoir de niveau 1 coopératif; c'est une bonne idée pour eux de prendre ces pouvoirs car ça facilitera le jeu et augmentera leur capacité à acquérir de l'XP.

- **Collecter les adresses emails de chaque joueur :** Enfin, il est aussi important que chaque joueur vous donne son adresse email. En effet, leur adresse email leur servira d'accès en ligne au jeu. Pour ce faire, il vous suffit simplement d'insérer leur adresse dans le moteur du jeu, et l'équipe Classcraft pourra ensuite entrer en contact avec les joueurs afin d'effectuer la démarche nécessaire avec eux pour leur procurer l'accès en ligne au jeu.

Ainsi, à la fin de la période, vous devez non seulement avoir le choix de classe des joueurs, mais aussi leur choix de premier pouvoir en lien avec leur classe, le nom de toutes les équipes et enfin l'adresse email de chaque joueur. Une fois que toutes les informations nécessaires ont été récoltées, assurez-vous d'avoir toutes les informations dans le moteur avant le prochain cours pour pouvoir enfin réellement jouer à Classcraft.

## BESOINS TECHNIQUES

Vous voilà théoriquement prêt à enseigner avec l'utilisation du jeu Classcraft. Cependant, pour que Classcraft puisse être bien joué en classe, il vous faut tout de même vérifier certains derniers points.

- **Avoir accès au moteur du jeu :** D'abord et avant tout, vous devez à tout prix avoir accès au moteur de jeu dans votre classe. Essayez de jouer au jeu sans le moteur de jeu est littéralement trop compliqué, car la gestion des événements, des points de vie, des points d'action et des points d'expérience devient presque impossible sans l'appel à la technologie. Ainsi, assurez d'avoir un ordinateur connecté à internet que vous pouvez utiliser en classe afin d'avoir accès au moteur du jeu et ainsi gérer toutes les

caractéristiques du jeu. L'idéal est d'avoir un ordinateur portable que vous pouvez apporter à toutes les classes.

- **Avoir un projecteur dans la classe :** Essayez aussi d'avoir un projecteur dans votre classe afin que les élèves puissent voir eux aussi l'interface du moteur du jeu en temps réel. Grâce à cela, les élèves pourront voir leur progression dans le jeu et ainsi mieux planifier leur stratégie pour les événements à venir afin de ne pas manquer de points d'action ni de points de vie.
- **Avoir un forum pour les élèves :** Les règlements du jeu indiquent notamment que les joueurs peuvent remporter des points d'expérience lorsqu'ils aident d'autres camarades de la classe dans leurs travaux scolaires. Or, il est très difficile pour un enseignant de savoir lorsqu'un joueur aide une autre personne en dehors de la classe tandis que le joueur peut bel et bien gagner des points d'expérience dans ce genre de situation. L'expérience montre que la solution idéale pour ce genre de problème est la création d'un forum par lequel vos élèves peuvent poser des questions sur les travaux qu'ils ont à faire. Bien que vous êtes théoriquement les mieux placés pour répondre, vous devez quand même laisser la chance aux joueurs de répondre eux aussi s'ils en ont la capacité, et s'ils ont bien répondu, alors ils peuvent mériter des points d'expérience. Vous n'êtes pas obligés d'utiliser un forum, mais cela est fortement recommandé puisque ce genre de forum représente une bonne source de points d'expérience pour les joueurs, mais cela est surtout un bon outil pour aider tous ceux qui ont de la difficulté dans votre classe afin de promouvoir leur succès dans leurs études. Une version à venir de Classcraft intégrera un tel forum à même la plateforme de jeu.
- **Faire un plan de classe :** Une bonne chose à faire concernant le jeu est d'effectuer un plan de classe dans lequel les joueurs d'une même équipe sont tous les uns à côté des autres dans un même endroit dans la classe. Évidemment, ce dernier point n'est pas primordial, car l'expérience montre que le jeu fonctionne tout de même très bien sans cela. Cependant, la création d'un tel plan de classe permet de favoriser la communication

entre les membres d'une même équipe afin qu'ils puissent mieux organiser leur stratégie par rapport au jeu puisque ceux-ci sont près les uns des autres.

- **Ordinateurs / appareils mobiles :** Si votre environnement scolaire le permet, il peut être très utile que vos élèves aient accès à des ordinateurs ou appareils mobiles pendant le cours. En effet, ça leur permettra de consulter leur avatar et ceux de leurs coéquipiers et utiliser leurs pouvoirs. Ainsi, vous aurez moins de choses à gérer et le cours se passera de façon plus fluide (moins d'interruptions liées au jeu).

## DÉROULEMENT D'UNE CLASSE AVEC CLASSCRAFT

Vous êtes désormais bel et bien prêt à jouer à Classcraft dans votre classe pour la toute première fois. À présent, pour que le déroulement de vos classes se comporte à merveille, voici les étapes de jeu :

- **Ouvrir le moteur du jeu :** Tout d'abord, dès le début de la classe, ouvrez immédiatement le moteur de jeu ainsi que le projecteur pour que les joueurs aient accès à leur progression dans le jeu. Certains d'entre eux voudront notamment utiliser un de leurs pouvoirs au début de la classe, alors soyez prêt à effectuer la gestion nécessaire dans le moteur du jeu.
- **Faire un événement :** Une fois le moteur du jeu ouvert, la première chose que vous devez faire avant toute autre chose concernant le jeu est d'effectuer un événement. Les événements sont des éléments du jeu qui sont choisis au hasard par le moteur du jeu et qui apportent des conséquences sur les joueurs qui peuvent être bénéfiques comme nuisibles. Le but des événements est d'ajouter un côté plus divertissant au jeu afin que les joueurs soient plus intéressés envers Classcraft. Il est très important de faire un événement au tout début de la classe, car certains d'entre eux durent pendant toute la période de la classe. N'oubliez pas non plus que vous devez faire un événement à toutes les classes, sans quoi le concept des événements n'est plus respecté.

- **Commencer l'enseignement :** Après que l'événement a lieu, vous pouvez dès lors commencer à enseigner normalement en donnant la théorie et les exercices comme si le cours était un cours comme tous les autres. Cependant, il ne vous faut jamais oublier que vous n'êtes plus dans une classe normale : vous jouez à Classcraft. Ainsi, si un joueur fait une action qui lui mérite une perte de points de vie, vous devez vous rappeler que vous devez aller dans le moteur du jeu pour bel et bien lui enlever des points de vie. La situation est également la même lorsque le joueur mérite des points d'expérience, ou encore lorsqu'il utilise des pouvoirs. L'idéal pour ne pas oublier ces caractéristiques du jeu est d'abord de toujours garder le moteur de jeu ouvert, ou du moins le plus souvent possible, afin de vous rappeler que vous jouez à Classcraft. De plus, assurez-vous de bien lire les règlements du jeu et de bien les connaître afin de savoir combien de points de vie il faut enlever dans une certaine situation ou encore combien de points d'expérience il faut donner dans une autre situation. Évidemment, plusieurs situations imprévues peuvent avoir lieu; ce sera à vous de déterminer le nombre d'XP à allouer et le nombre d'HP à soustraire. Assurez-vous de demeurer le plus cohérent possible et le plus juste possible. En tant que maître de jeu, vous devez être le plus impartial possible, de sorte à ce que les élèves adhèrent au jeu.

Pour faire un petit rappel par rapport aux règlements du jeu, voici une liste des situations où vous pouvez donner des points d'expérience ou encore enlever des points de vie.

- En début de classe, assurez-vous que tous les joueurs sont présents en classe et soyez prêts à remarquer les retardataires. S'il y en a, aller dans le moteur du jeu et enlevez leur des points de vie.
- Ensuite, lorsque vous donnez de la théorie, l'idéal est que vous posiez des questions à toute la classe pour encourager leur participation avec ce que vous enseignez. Si un joueur participe bien et réussit à répondre à l'une de vos questions, récompensez-le en allant dans le moteur du jeu pour lui donner des points d'expérience.

- Durant le déroulement de la classe, si certains joueurs ont un comportement tannant, ne vous gardez aucune gêne et allez dans le moteur de jeu pour leur enlever des points de vie.
- Lorsque vous donnez des périodes d'exercices, essayez d'analyser le comportement des joueurs en classe afin de voir s'ils travaillent ou non. Si certains ont bien travaillé, récompensez-les à la fin de la classe en leur donnant des points d'expérience. Si d'autres n'ont rien fait ou presque, punissez-les à la fin de la classe en leur enlevant des points de vie.
- Lorsque vous donnez un devoir pour une certaine date, assurez-vous à cette date-là de vérifier si les joueurs ont vraiment fait leur devoir. Si certains ont bien fait leur devoir, vous pouvez les récompenser en leur donnant des points d'expérience. Si d'autres n'ont pas fait leur devoir au complet, punissez-les en leur enlevant des points de vie.

Concernant l'utilisation de pouvoirs coopératifs et la remise des notes, la gestion des points d'expériences et des points de vie se fait automatiquement par le moteur du jeu, ce qui vous permet ainsi d'avoir la tâche un peu plus simplifiée. Enfin, n'oubliez jamais que vous pouvez toujours modifier le nombre de points d'expérience à donner ou le nombre de points de vie à enlever pour chaque situation. Ainsi, même si les règlements de Classcraft disent que déranger en classe mérite une perte de cinq points de vie, vous pouvez lui en enlever dix si c'est ce que vous désirez. Après tout, c'est vous, le maître du jeu, alors c'est vous qui décidez des conséquences par rapport à chaque situation.

Enfin, n'oubliez pas que Classcraft est un jeu! Profitez-en pour avoir du plaisir avec vos élèves.

## TRUCS ET ASTUCES

- **D'abord et avant tout, rappelez-vous que vous et vous seul êtes le maître du jeu.** Ainsi, vous êtes toujours celui qui a le dernier mot sur la gestion des points de vie et des points d'expérience. Si les joueurs protestent que trop de points de vie ont été enlevés ou que peu de points d'expériences ont été donnés, ne les écoutez pas. Par ailleurs, rappelez-vous que les règlements du jeu indiquent qu'une personne qui obstine trop le maître du jeu mérite de perdre 10 points de vie.
- **N'oubliez pas que le Pacte des Héros vous permet de modifier les règles du jeu en tout temps.** Par exemple, certains joueurs chercheront sûrement à exploiter les petites failles du jeu, comme faire par exprès pour arriver en retard afin qu'un prêtre utilise son pouvoir de guérison pour gagner des points d'expérience. Dans un tel cas, vous pouvez décider de réduire le nombre de points d'expériences gagnés ou encore augmenter le nombre de points de vie perdus dans des situations louches pour que les joueurs n'aient pas tendance à exploiter les petites failles du jeu.
- **Il est très important de ne jamais reporter les actions nécessaires qui doivent être faites dans le moteur de jeu.** Si une personne doit perdre des points de vie, faites-le le plus tôt possible dans le moteur de jeu, sans quoi vous finissez par avoir trop d'éléments à vous souvenir et vous allez en oublier.
- **L'un des principes fondamentaux de Classcraft est de jouer le jeu à fond.** Cela peut sembler facile, mais certains événements sont particulièrement décourageants, comme celui où il faut faire une classe entière sans le moindre appareil électronique. En tant que maître, même si ces événements peuvent vous nuire, vous vous devez de les appliquer, sans quoi le concept de Classcraft n'est plus respecté. Après tout, ce genre

d'événement arrive assez rarement, tandis qu'ils ne durent qu'une classe. Par ailleurs, le fait de vous permettre d'annuler des événements est assez injuste par rapport au fait que les joueurs ne peuvent se permettre de prendre une pause dans le jeu, alors il serait préférable pour vous d'être dans la même situation que les joueurs pour rendre le jeu excitant comme il doit l'être.

- Il est possible en tant qu'enseignant et maître du jeu de jouer à Classcraft avec une même classe, mais dans deux cours au lieu d'un seul. Cependant, certaines caractéristiques du jeu doivent être modifiées pour que Classcraft fonctionne toujours. Par exemple, pour augmenter d'un niveau, le joueur ne doit plus gagner 1000 points d'expérience, mais plutôt 1750. L'expérience montre qu'il est mieux de mettre 1750 points d'expérience au lieu de 2000, car les joueurs ont deux fois plus de chance de mourir, mais ils n'ont pas nécessairement deux fois plus de chances de gagner des points d'expérience étant donné qu'ils ne peuvent pas utiliser deux fois plus souvent leurs pouvoirs. Ainsi, il est plus juste de réduire le montant de points d'expérience à atteindre de 250 points. De plus, concernant les points d'action, les joueurs gagnent six points d'action par jour au lieu de seulement quatre afin d'avoir plus de chances pour utiliser leurs pouvoirs. Enfin, pour le montant maximal de points de vie et de points d'action pour chaque classe, il reste les mêmes afin de maintenir un certain niveau de difficulté dans le jeu pour qu'il ne devienne pas trop facile.
- **Vous pouvez aussi, bien entendu, jouer à Classcraft avec plus qu'un groupe.** Cependant, il se peut dans un tel cas que la situation dans chaque groupe diffère, c'est-à-dire qu'un groupe connaît peu de morts alors qu'un autre groupe en connaît plusieurs. L'expérience montre que cela est possible, car certains groupes peuvent être plus forts que d'autres au niveau des notes et ainsi avoir moins de pertes de points de vie. Cependant, le facteur majeur est le fait qu'une partie du jeu est basée sur le hasard à cause des événements. Ainsi, si vous jouez à Classcraft avec plus qu'un groupe,

vous pouvez vous retrouver avec un groupe qui subit à peine des dégâts parce qu'il est chanceux au niveau des événements, alors que la situation dans l'autre groupe est chaotique puisqu'elle est malchanceuse au niveau des événements. Si une telle situation arrive, vous pouvez essayer d'apporter un équilibre entre les deux groupes en étant plus sévère sur la perte de points de vie avec un groupe et moins avec l'autre.

- Concernant la remise de notes, sachez que si vous en remettez plusieurs en même temps, il y aura probablement plus de dégâts causés et ainsi plus de morts. L'expérience montre que l'adoption d'une telle stratégie permet d'ajouter plus de difficulté au jeu et ainsi plus de divertissement. Cependant, ne cherchez pas non plus à en abuser, car il y aura alors trop de morts pour rien et le jeu manquera d'équilibre en termes de difficulté.
- Si vous décidez de faire appel à un forum par lequel vos élèves peuvent vous poser des questions sur leurs travaux scolaires, rappelez-vous que les joueurs peuvent répondre à votre place pour gagner des points d'expérience. Cependant, assurez-vous toujours de voir si ce qu'ils ont répondu est correct, car il ne faudrait absolument pas que l'un de vos élèves ait une mauvaise compréhension sur son travail scolaire. Si le joueur a bien répondu, écrivez un message pour dire que la réponse du joueur est bonne et donnez-lui le montant de points d'expérience inscrit dans les règlements de Classcraft, soit 75 points. Si le joueur a mal répondu, écrivez un message pour dire que la réponse du joueur est mauvaise et donnez la bonne réponse. Ne donnez aucun point d'expérience au joueur, car les points d'expérience ne peuvent être gagnés que si le joueur a bien répondu. Cependant, dans un cas où le joueur aurait une réponse partiellement bonne, vous pouvez lui donner la moitié des points qu'il mériterait normalement, soit 38 points d'expérience. Enfin, si vous allez sur le forum et que vous trouvez une question qui n'a pas été répondue, assurez-vous, évidemment, de répondre immédiatement, car le succès des élèves dans leur études importe plus que les points d'expérience pouvant être gagnés par les joueurs.

# FOIRE AUX QUESTIONS

Comment fonctionne les différents arbres de pouvoirs des classes? Que représentent les flèches?

**R :** Les arbres de pouvoirs de chaque classe sont divisés en trois tiers. Les tiers permettent de déterminer le coût en points de pouvoirs pour obtenir un certain pouvoir. Un pouvoir du premier tiers coûte un point de pouvoir, alors que les deuxième et troisième tiers coûtent respectivement deux points et trois points de pouvoirs. On peut également retrouver des flèches qui relient certains pouvoirs à d'autres pouvoirs. Ces flèches signifient que certains pouvoirs ne peuvent être accessibles qu'une fois qu'un ou plusieurs pouvoirs spécifiques ont été pris auparavant. Par exemple, dans l'arbre des pouvoirs du prêtre, pour avoir accès au pouvoir Guérison 2, il faut d'abord avoir le pouvoir Guérison 1 puisqu'il y a une flèche qui relie les deux pouvoirs, ce qui signifie qu'il faut donc trois points de pouvoirs pour avoir Guérison 2, soit un point pour Guérison 1 et deux points pour Guérison 2. Cependant, dans le cas du pouvoir Prière, on remarque que le pouvoir est relié par deux flèches aux pouvoirs Résurrection et Faveur des dieux. Cela signifie qu'il faut ces deux pouvoirs avant d'avoir accès à Prière, ce qui signifie qu'il faut ainsi un total de neuf points de pouvoirs pour pouvoir avoir Prière.

Est-ce que le montant maximal de points de vie et de points d'action augmente lorsque les joueurs augmentent de niveau?

**R :** Non, car si les joueurs avaient accès à plus de points de vie et plus de points d'action à force de monter en niveaux, le jeu deviendrait trop facile puisqu'il n'y aurait presque plus de risques pour eux de mourir. De plus, la véritable récompense pour augmenter en niveaux est de gagner des points de pouvoirs afin d'acquérir de nouveaux pouvoirs qui permettent d'aider le joueur dans le succès de ses études.

Existe-il une fin dans Classcraft, soit une possibilité pour le joueur de finir le jeu?

**R :** Oui et non. Pour un joueur, le jeu finit théoriquement lorsqu'il a gagné tous les pouvoirs de sa classe. Or, pour avoir tous les pouvoirs d'une classe, il faut que le joueur

atteigne le niveau 18. Ainsi, un joueur qui atteint le niveau 18 a théoriquement fini le jeu. Pour cette raison, le niveau 18 devient souvent un niveau fameux chez les joueurs, car il représente un accomplissement absolu en soi. Cependant, même si le niveau 18 est atteint, le Pacte des Héros oblige le joueur à continuer de jouer jusqu'à ce qu'il ait terminé et réussit son cours. À cause de cela, Classcraft ne finit en réalité qu'à la toute fin du cours et ce, pour tout le monde.

À quel rythme les joueurs devraient-ils gagner des points d'expérience? Devrait-il y avoir beaucoup de joueurs qui atteignent le fameux niveau 18?

**R :** En général, l'expérience montre que les joueurs gagnent en moyenne l'équivalent d'un à un niveau et demie en points d'expérience par mois. Si vous jouez dans un seul cours, cela équivaut donc à environ entre 1000 et 1500 points d'expérience par mois. Évidemment, cela n'est qu'une moyenne et il se peut très bien qu'il y ait de grands écarts entre les joueurs. Par exemple, après seulement deux mois de jeux, certains joueurs ne seront qu'au niveau 2, alors que d'autres auront déjà atteint le niveau 4. De plus, tout dépend aussi du nombre d'évaluations que vous donnez, des moments où vous les donnez et des moments où vous remettez les notes. Si vous donnez les évaluations et les notes à un intervalle irrégulier, alors les joueurs gagneront également des points d'expérience à un intervalle irrégulier. Par exemple, un joueur peut augmenter de deux niveaux durant le premier mois, mais de seulement un niveau durant le deuxième mois. À la toute fin du cours, l'expérience montre que les joueurs finissent généralement entre le niveau 10 et le niveau 13. Ainsi, il y a très peu, sinon aucun joueur dans un cours qui atteignent le niveau 18 et qui finissent ainsi le jeu. La raison pour laquelle il est en ainsi est que le seul moyen de finir le jeu est de démontrer une volonté absolue et de participer à Classcraft au maximum. Or, participer au jeu au maximum demande beaucoup d'implication dans ses études et dans les différents principes du jeu, ce que peu de joueurs sont prêts à faire. À cause de cela, l'expérience montre que dans une classe de 30 joueurs, seul un ou deux joueurs atteignent le niveau 18. Étant donné qu'il est donc

très difficile de finir le jeu, il est préférable que le maître du jeu donne une récompense à ses fameux gagnants du jeu, comme un gâteau, des bonbons, etc.

Est-ce qu'il y a généralement beaucoup de morts durant le cours du jeu? Est-ce correct s'il n'y en a aucun?

**R :** Évidemment, ce ne sont pas tous les joueurs qui meurent. Certains ne meurent jamais, alors que d'autres meurent plus qu'une fois. De plus, mourir ne signifie pas forcément subir le dé de la mort. Plusieurs joueurs peuvent mourir mais être ensuite sauvé du dé de la mort par résurrection ou encore par protection. Cependant, il est préférable de connaître quelques morts durant le cours du jeu, car il faut que l'accès à des pouvoirs pour aider au succès dans les études ait un prix en termes de risques d'avoir des punitions afin de maintenir une justice par rapport aux élèves qui ne jouent pas. Ainsi, si vous avez commencé le jeu depuis plusieurs mois et qu'il n'y a toujours aucun mort, assurez-vous de devenir plus sévère en augmentant la perte des points de vie.

Quels sont les pouvoirs qui permettent de sauver un joueur du dé de la mort?

**R :** Lorsqu'un joueur meurt et doit théoriquement subir le dé de la mort, deux pouvoirs peuvent le sauver de cette situation : le pouvoir de résurrection du prêtre ainsi que le pouvoir de protection du guerrier. Si l'un de ces deux pouvoirs est appliqué, le joueur évite le dé de la mort. Cependant, contrairement à ce que plusieurs pourraient penser, le pouvoir de guérison du prêtre ne peut sauver un joueur de la mort : ce pouvoir ne s'applique qu'une fois que le joueur a subi le dé de la mort ou après qu'il a été sauvé par résurrection ou par protection. Enfin, le pouvoir de tromper la mort du mage ne permet pas de sauver le mage du dé de la mort, mais il permet au moins au joueur de relancer le dé une seconde fois s'il le désire.