

Planet Alert User's Guide

Fred Lieutaud

January 25, 2014

Contents

But du jeu	1
Comment progresser dans le jeu ?	1
Les différents indicateurs du jeu	1
L'expérience (XP) ?	1
Les points de santé (HP)	2
Le karma	2
Les pièces d'or (GC)	2
Le magasin	2
La carte	3

But du jeu

Libérer la planète qui est aux mains des envahisseurs venus de Mars.

Comment progresser dans le jeu ?

L'indicateur le plus simple pour voir son niveau de jeu ets le karma. Il indique la puissance d'un joueur. Cet indicateur est utile en cas de litige (par exemple, si 2 joueurs souhaitent libérer un même lieu, celui qui aura le plus fort karma aura la priorité). Il augmente également la probabilité de recevoir des bonus (pièces d'or, pièce d'équipement...).

D'autres indicateurs permettent au joueur de se repérer : le niveau atteint (level) permet d'accéder à des lieux et équipements particuliers. Pour franchir les niveaux, il faut augmenter son expérience (XP).

Les différents indicateurs du jeu

L'expérience (XP) ?

Pour acquérir de l'expérience (XP), il suffit de faire des actions positives. Ces actions sont variées : des activités menées en classe, des réussites aux devoirs, une participation active en classe, un travail à la maison supplémentaire. . . Elles sont décrites dans le 'Magasin'.

Les points de santé (HP)

Le joueur possède 50 points de santé au début du jeu. S'il réalise des actions négatives, il en perd. Seuls les joueurs de niveau 01 perdants TOUS leurs points de santé meurent définitivement. Les joueurs d'un autre niveau perdent leurs pièces d'or (GC), perdent un niveau (level), et perdent tout leur équipement. À chaque passage au niveau supérieur, le joueur récupère 50 points de santé. Certaines potions permettent de récupérer des points de santé.

Le karma

- Niveau (level) +100 /niveau à partir du niveau 02 (Level 02 = +200pts, Level 03 = +300pts. . .)
- Expérience (XP) : +1 /point d'XP (27XP = +27. . .)
- Équipement : +10 /pièce d'équipement
- Lieux libérés : +20 /lieu
- Santé : -5 /point de santé perdu

Pour exemple, 1 joueur au niveau 02 avec une XP de 37, ayant libéré 3 lieux, avec comme équipement 1 épée et 1 simple bouclier, et ayant une santé de 45 aura un karma de : $2 \times 100 + 37 + 3 \times 20 + 1 \times 10 + 1 \times 10 - 5 \times 5 = 317 - 25 = 292$

Les pièces d'or (GC)

Toutes les actions positives. . .

Le magasin

Le magasin liste tous les équipements que les joueurs peuvent acheter. Il y a différentes catégories d'équipement : - Les armes : Elles permettent d'obtenir des points supplémentaires lors de la réalisation d'actions positives. - Les protections : Elles permettent de minimiser les pertes lors d'actions négatives. - Les potions : Elles fournissent des pouvoirs supplémentaires ponctuels.

Pour acheter un équipement, il faut en faire la demande en classe ou par le formulaire de 'Contact'. Evidemment, le joueur doit disposer de suffisamment de pièces d'or.

La carte

La carte offre un aperçu de tous les endroits devant être libérés dans le jeu. Certains lieux ne sont accessibles qu'à partir de certains niveaux.