

CLASS CRAFT

Erste Schritte

Einleitung

Classcraft ist ein Rollenspiel, das Lehrer und Schüler gemeinsam im Unterricht spielen. Jeder Schüler nimmt die Rolle eines Charakters an und arbeitet, um besondere Fähigkeiten freizuschalten. Als Lehrer übernehmen Sie die Rolle des Spielleiters und leiten die Spielerfahrung in Ihrem Unterricht. Hier finden Sie textbasierte Anleitungen und Videos, die Ihnen helfen, zu verstehen, wie das Spiel funktioniert, wie Sie Regeln anpassen und Ihre Schüler an das Spiel heranführen können.

Das Spiel erlernen

Erste Schritte

Einleitung

Classcraft ist ein Rollenspiel, das Lehrer und Schüler gemeinsam im Unterricht spielen. Im Spiel kannst du ein Krieger, Heiler oder Magier sein - mit unterschiedlichen Kräften, die im wahren Leben benutzt werden können und dir zum Beispiel mehr Zeit an Prüfungen gewähren oder dich im Unterricht Musik hören lassen. Diese Kräfte verdienst du dir durch Teilnahme am Unterricht. Je mehr du beiträgst, desto mehr Kräfte verdienst du dir! Das Ziel des Spiels ist es, dass der Unterricht Spaß macht! In diesem Bereich findest du Anleitungen und Videos, die dir zu verstehen helfen, wie du das Spiel spielen und meistern kannst.

Den Heldenpakt unterzeichnen

Der Heldenpakt repräsentiert deine die Verpflichtung, Classcraft bis zum Ende des Unterrichts zu spielen, sei es bis Ende des Semester oder des Schuljahres. Du kannst Classcraft erst spielen, wenn du den Pakt unterzeichnest, und wenn du das getan hast, kannst du nicht aufhören zu spielen. Durch die Unterzeichnung des Heldenpakts erkennst du die Autorität des Spielleiters (deiner Lehrerin oder deines Lehrers) an und du kannst seine oder ihre Spielentscheidungen nicht anfechten. Du musst außerdem all ihre oder seine Änderungen an den Spielregeln akzeptieren, auch wenn sie dir nicht gefallen. Wenn du nicht mitspielen willst, musst du das auch nicht tun. Wenn du im Verlauf des Unterrichts deine Meinung änderst, kannst du jederzeit den Heldenpakt unterschreiben und zum Rest deiner Klasse stoßen.

Grundlegende Spielregeln

Es gibt ein paar Grundregeln, die du zum Spielen kennen musst. Diese besprechen wir in diesem Bereich.

Lebenspunkte (HP)

Jeder Spieler hat HP. Wenn du all deine HP verlierst, fällst du im Kampf und trägst möglicherweise negative

Konsequenzen. Du verlierst HP, wenn du im Unterricht negativ auffällst. Hier ist eine Liste mit Beispielen für solches Verhalten:

- Den Unterricht stören : -5HP
- Zu spät zum Unterricht kommen : -10HP
- Im Unterricht unmotiviert sein und keinen Einsatz zeigen : -15HP
- Unvollständige Hausaufgaben : -20HP

Erfahrungspunkte (XP)

Zusätzlich hast du auch XP. XP ermöglichen es dir, im Spiel Stufen aufzusteigen und Kräfte freizuschalten. Um XP zu verdienen, musst du dich im Unterricht auf positive Weise einbringen. Hier eine Liste mit Beispielen für Verhalten, die dir XP einbringen können:

- Einen Fehler im Unterrichtsmaterial finden : +50XP
- Im Unterricht eine Frage richtig beantworten : +60XP
- Einem anderen Schüler mit ihrer oder seiner Arbeit helfen : +75XP
- Im Unterricht motiviert sein und Einsatz zeigen : +100XP

Aktionspunkte (AP)

Zusätzlich zu HP und XP hast du auch AP. AP ermöglichen es dir, freigeschaltete Kräfte einzusetzen. Wenn ein Heiler beispielsweise die Kraft "Heilen 1" einsetzen will, kostet das 15 AP. Hast du nicht genügend AP, kannst du keine Kräfte benutzen.

Regeneration von HP und AP

HP können nur mit Kräften wiedergewonnen werden. Standardmäßig erhalten alle Spieler automatisch 4 AP zurück (um Mitternacht), auch wenn kein Unterricht stattfindet. Du kannst diese AP benutzen, um deine oder die HP deiner Teammitglieder zu regenerieren.

Kraftpunkte (PP)

Jeder Spieler beginnt auf Stufe 1. Für jeden Stufenaufstieg benötigst du 1000 XP. Wenn du 1000 XP gesammelt hast, erhältst du einen PP. Mit PP kannst du Kräfte kaufen, die abhängig von ihrer Macht zwischen 1 und 3 PP kosten. In der Tabelle "Charaktere" findest du mehr Details.

Münzen

Münzen sind nur in Freemium- und Premium-Spielen verfügbar. Mit ihnen kann man Ausrüstung kaufen, welche das Aussehen deines Charakters verändert. Du kannst dir auf vier Arten Münzen verdienen:

- Du kannst sie bei jedem Stufenaufstieg verdienen
- Du kannst deine Pets ausbilden
- In einer Premium-Klasse kann deine Lehrerin oder dein Lehrer gute Leistungen mit Münzen belohnen
- In einer Freemium-Klasse kannst du im Spiel oder über iTunes Münzen kaufen (maximal \$5 pro Schüler)

In dein Classcraft-Konto einloggen

So bekommst du deine Login-Informationen

Der einfachste Weg, das Spiel und die Benutzeroberfläche kennen zu lernen, ist es, sie einfach zu benutzen. Wenn deine Lehrerin oder dein Lehrer in der Schule eure E-Mail-Adressen eingesammelt hast, solltest du eine E-Mail von Classcraft mit allen zum Login nötigen Informationen bekommen haben. Wenn deine Lehrerin oder dein Lehrer dir einen Nutzernamen und ein Passwort zugewiesen hat, kannst du dich damit in der iOS-App oder auf game.classcraft.com anmelden.

Lerne die Benutzeroberfläche kennen

Wenn du dich einloggst, kannst du:

- Deine Charakterwerte ansehen
- Kräfte lernen, indem du PP aus gibst
- Kräfte benutzen, die dein Charakter erlernt hat
- Andere Spieler in deinem Team und in deiner Klasse sehen
- Mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern über den Unterricht oder Hausaufgaben sprechen (wenn deine Lehrerin oder Lehrer das Klassenforum aktiviert hat)
- Herausfinden, was im Spiel passiert
- Deinen Avatar anpassen (nur in Freemium- und Premium-Versionen)
- Dein Passwort ändern

Charakterwahl

Bevor du beginnen kannst, Classcraft zu spielen, musst du dich entscheiden, ob du Heiler, Magier oder Krieger sein willst. Mach dich mit den Unterschieden vertraut. Vielleicht hast du anfangs eine Vorliebe, aber schlussendlich willst du die Wahl treffen, die für dein Team am besten ist. Du solltest auch mit deinen Teammitgliedern sprechen, bevor ihr eure Charaktere wählt, damit ihr eine ausgewogene Gruppe von Heilern, Magiern und Kriegern habt. Die Strategie eures Teams ist sehr wichtig. Überlegt es euch genau. Wenn ihr eure Wahl einmal getroffen habt, gibt es kein Zurück!

Heiler

Maximale HP:50 | Maximale AP:35

Wie der Name schon sagt, sind Heiler im Spiel für die Heilung zuständig. Wenn ein Teammitglied Schaden nimmt, können sie ihre Kräfte einsetzen, um die HP dieses Spielers wiederherzustellen. Sie können diese Kräfte auch auf sich selber anwenden.

Der Heiler hat maximal 50 HP und 35 AP, was ihn stark und überlebensfähig macht. Diese Charakterklasse hilft gerne anderen, und Teammitglieder greifen im Spiel oft auf seine "Heil"- und "Wiederbeleben"-Kräfte zurück. "Wiederbeleben" ist die wichtigste Kraft des Heilers, weil er damit verhindern kann, dass andere Spieler im Kampf fallen und das ganze Team Schaden nimmt.

Kräfte

Power	Stufe	AP	Beschreibung	Benötigt
-------	-------	----	--------------	----------

Heilung 1	1	15	Ein Teammitglied erhält 10 HP.	
Heiligkeit	1	5	Der Heiler kann ein Fenster öffnen oder schließen.	
Feuriger Glaube	1	10	Während einer Prüfung kann der Heiler den Spielleiter fragen, ob ihre oder seine Antwort richtig ist.	
Heilung 2	2	20	Ein Teammitglied erhält 20 HP.	Heilung 1
Gunst der Götter	2	20	Der Heiler kann während der Arbeit im Unterricht mit Kopfhörern Musik hören.	Heiligkeit
Wiederbeleben	2	25	Wenn ein Teammitglied (aber nicht der Heiler) auf 0 HP fällt, entgeht sie oder er allen Strafen und wird mit 1 HP wiederbelebt.	Feuriger Glaube
Heilung 3	3	20	Ein Teammitglied erhält 30 HP.	Heilung 2
Kreis der Heilung	3	30	Alle Teammitglieder erhalten 15 HP.	Heilung 2
Gebet	3	30	Der Heiler hat während einer Prüfung Zugriff auf ihre oder seine Notizen.	Wiederbeleben Gunst der Götter

Magier

Maximale HP:50 | Maximale AP:35

Magier sind die AP-Lieferanten des Spiels. In Bezug auf Kräfte sind sie die stärkste Klasse des Spiels, weil sie bis zu 50 AP sammeln können. Außerdem können sie anderen Spielern mit Kräften wie "Manaquelle" AP übertragen, damit sie ihre Kräfte öfter einsetzen können. Magier tragen das höchste Risiko, im Kampf zu fallen, weil sie nur maximal 30 HP haben können. Die Magier-Klasse ist am besten für Schüler, die es sich zutrauen, mit nur 30 HP und der Hilfe ihres Teams zu überleben.

Kräfte

Power	Stufe	AP	Beschreibung	Benötigt
Manatransfer	1	35	Alle Teammitglieder außer Magiern erhalten 7 AP.	
Teleport	1	5	Der Magier kann mit jemandem den Platz tauschen.	
Unsichtbarkeit	1	10	Der Magier kann das Klassenzimmer für bis zu zwei Minuten verlassen.	
Manaschild	2	0	Der Magier kann Schaden mit ihren oder seinen AP abwenden, was 3 AP pro verhindertem HP-Schadenspunkt kostet.	Manatransfer
Den Tod überlisten	2	15	Ein gefallenes Teammitglied (außer dem Magier) kann den verfluchten Würfel neu würfeln, muss aber das neue Ergebnis akzeptieren.	Teleport
Zeitsprung	2	35	Der Magier erhält 8 Minuten Extrazeit für eine Prüfung.	Teleport Unsichtbarkeit

Manaquelle	3	40	Ein Teammitglied, das kein Magier ist, gewinnt all ihre oder seine AP zurück.	Manaschild
Hellsicht	3	40	Alle Teammitglieder erhalten einen Tipp für eine Prüfungsfrage.	Den Tod überlisten Manaschild
Kreis der Magier	3	40	Alle Teammitglieder erhalten 8 Minuten mehr Zeit für eine Prüfung.	Zeitsprung

Krieger

Maximale HP:50 | Maximale AP:35

Krieger sind die Beschützer des Spiels. Wenn ein Teammitglied HP verliert, können Krieger ihre Kräfte einsetzen, um den Schaden auf sich zu lenken und zu vermindern. Diese Kräfte können Teammitglieder davor bewahren, im Kampf zu fallen und ersparen dem Rest des Teams den damit einhergehenden Schaden.

Für Schüler, die es riskieren, viele HP zu verlieren, ist die Krieger-Klasse ideal, weil ein Krieger bis zu 80 HP haben und sich mit der "Erste-Hilfe"-Kraft selber heilen kann. Weil sie aber nur maximal 30 AP haben können, haben Krieger schwächere Kräfte und können sie seltener einsetzen.

Kräfte

Power	Stufe	AP	Beschreibung	Benötigt
Schutz 1	1	10	Der Krieger kann bis zu 10 HP Schaden für ein anderes Teammitglied übernehmen und erleidet nur 80% des ursprünglichen Schadens.	
Erste Hilfe	1	10	Der Krieger gewinnt 1 HP/Stufe hinzu, mindestens aber 5 HP.	
Jagd	1	5	Der Krieger kann im Unterricht essen.	
Schutz 2	2	15	Der Krieger kann bis zu 20 HP Schaden für ein anderes Teammitglied übernehmen und erleidet nur 65% des ursprünglichen Schadens.	Schutz 1
Hinterhalt	2	20	Der Krieger kann eine Hausarbeit einen Tag später abgeben.	Schutz 1 Erste Hilfe
Gegenangriff	2	20	Der Krieger erhält einen Tipp für eine Prüfungsfrage.	Jagd
Schutz 3	3	20	Der Krieger kann bis zu 30 HP Schaden für ein anderes Teammitglied übernehmen und erleidet nur 50% des ursprünglichen Schadens.	Schutz 2
Frontalangriff	3	30	Alle Teammitglieder können eine Hausarbeit einen Tag später abgeben.	Hinterhalt
Geheimwaffe	3	25	Der Krieger kann während einer Prüfung einen vom Spielleiter bereitgestellten Spickzettel benutzen.	Hinterhalt Gegenangriff

In einem Team spielen

Das Team erschaffen

Teamwork ist für Classcraft entscheidend. Erschaffe dein Team zusammen mit deinen Teammitgliedern. Wählt einen Teamnamen, ein Wappen und einen Hintergrund.

Das Team ausbalancieren

Beim Zusammenstellen eines Teams müssen viele Dinge bedacht werden: Wollt ihr die ausgewogenste Mischung (z.B. zwei von jeder Charakterklasse) oder wollt ihr mehr Heiler? Es gibt viele Möglichkeiten, aber die goldene Regel ist, dass man jede Charakterklasse mindestens einmal im Team haben sollte, um Zugang zu allen Kräften zu haben. Weil alle Spieler bereits eine Vorliebe für eine Klasse haben, solltet ihr zusehen, dass eure Strategie in Betracht zieht, welche Klasse deine Teammitglieder spielen wollen. Wenn das Team keine ausgewogene Mischung aufweist, müssen manche Mitglieder eine andere Klasse auswählen.

Strategische Rollen festlegen

Teil eines Teams zu sein ist eine Sache, als Team zu überleben eine ganz andere. Um im Spiel möglichst erfolgreich zu sein, muss dein Team von Anfang an eine Strategie haben. Ohne Strategie muss das Team vielleicht schlimme Konsequenzen tragen. Wenn ihr eure Charakterklassen ausgewählt habt, musst du festlegen, welche Rolle du in eurem Team spielst. Deine Rolle hängt davon ab, welche Kräfte du benutzen kannst. Sie sollte widerspiegeln, wie du zum Team beitragen möchtest. Jeder Charakter kann aus zwei Rollen wählen. Wenn das Spiel gut läuft, sammelst du irgendwann genug Kräfte, um beide Rollen zu spielen, aber zu Beginn musst du dich für eine entscheiden. Hier sind die vorgeschlagenen Rollen, welche die Charaktere spielen können:

- Magier
 - Mana-Versorger: Benutzt Mana-Kräfte, um das Team mit AP zu versorgen
 - Kräfte-Magier: Benutzt Kräfte, um dem Team besondere Boni zu verleihen
- Krieger
 - Beschützer: Benutzt Kräfte, die Schutz vor Schaden bieten
 - Taktiker: Benutzt offensive Kräfte, die dem Krieger und ihrem oder seinem Team helfen
- Heiler
 - Heiler: Benutzt Heilungskräfte
 - Wiederbeleber: Benutzt "Wiederbelebung"-Kräfte

Wir empfehlen, dass ihr euer Team so ausgeglichen wie möglich macht und alle Kräfte verfügbar macht. Wenn euer Team also zwei Heiler hat, sollte einer davon die Heiler-Rolle übernehmen und die "Heilung"-Kräfte wählen. Der andere Heiler kann sich dann auf die "Wiederbeleben"-Kraft konzentrieren. Einer der beiden könnte später versuchen, genug Kräfte zu sammeln, um beide Rollen zu spielen. Es ist nicht zwingend, sich zu Beginn für eine Rolle zu entscheiden, aber es ist empfehlenswert, weil die Wahl der Rolle manchmal die Wahl der Charakterklasse beeinflusst. Dazu kommt, dass die Wahl einer Rolle die Auswahl der ersten Kraft erleichtert.

Die erste kollaborative Kraft auswählen

Nachdem du deine Charakterklasse und deine Rolle gewählt hast, ist es Zeit, deine erste Kraft auszuwählen! Es ergibt Sinn, eine kollaborative Kraft zu wählen - eine, die jemand anderem hilft. So ist es leichter zu

überleben, weil immer jemand zur Stelle ist, um zu verhindern, dass ein Teammitglied im Kampf stirbt. Der Einsatz kollaborativer Kräfte wird außerdem mit XP belohnt. Mit mehr XP kannst du schneller weitere Kräfte freischalten. Denke gut darüber nach, bevor du deine erste Kraft wählst, und schau dir die Kraft-Diagramme genau an.

Einen Anführer auswählen (optional)

Wenn ein Teammitglied im Kampf fällt oder wenn mehrere Teammitglieder HP verlieren, setzt sich das Team üblicherweise zusammen, um zu besprechen, mit welchen Kräften das Problem gelöst werden kann. Oft lassen sich verschiedene Ideen nicht miteinander vereinbaren, und es ist unklar, wie es weitergeht. Ein Anführer kann in diesen Situationen hilfreich sein, weil er das letzte Wort hat, Entscheidungen treffen und das Team weiterbringen kann. Der Anführer sollte die Regeln und Mechaniken des Spiels gut verstehen, damit seine oder ihre Entscheidungen in kritischen Situationen so effektiv wie möglich sind. Es muss nicht zwingend einen Anführer geben - es können auch zwei sein. Tut das, was für euer Team am besten ist!

Mit Schaden umgehen und im Kampf fallen

Mit Schaden umgehen

Schaden zu nehmen ist ein normaler Teil des Spiels. Früher oder später kommt jede Schülerin und jeder Schüler mal zu spät oder hat Schwierigkeiten mit einer Aufgabe. Es ist wichtig, zu lernen, als Team zu funktionieren und den Schaden zu verwalten. Das kann ein Team auf mehrere Arten tun:

- Heiler können "Heilung 1, 2, 3" und "Alle heilen" verwenden. Wenn ein Teammitglied all seine oder ihre HP verliert, können sie mit "Wiederbeleben" auch dafür sorgen, dass er oder sie nicht im Kampf fällt.
- Krieger können mit "Schutz 1, 2, 3" anderen und mit "Erste Hilfe" sich selbst helfen.
- Magier können mit "Magischer Schild" Schaden an sich selbst vermeiden.

Im Kampf fallen

Verliert ein Spieler alle HP, so fällt er oder sie im Kampf und muss den verfluchten Würfel würfeln, um zurück ins Spiel zu kommen. Der verfluchte Würfel enthält sechs Strafen:

- Nichts!
- Einen Text abschreiben
- Nachsitzen
- 5 Min. weniger an der nächsten Prüfung
- 10 Min. weniger an der nächsten Prüfung
- Ein Tag weniger für die nächste Arbeit

Wenn ein Teammitglied die richtige Kraft hat und sie einsetzt, kann er oder sie einen anderen Spieler retten, der oder die alle HP verloren hat. Wenn niemand den Spieler mit 0 HP rettet, muss er oder sie den verfluchten Würfel würfeln und mit den Konsequenzen leben. Ist das geschehen, kehrt der Spieler ins Spiel zurück - aber nur mit 1 HP! Zusätzlich verlieren all seine oder ihre Teammitglieder 10 HP, weil er oder sie im Kampf gefallen ist. Wenn als Ergebnis davon ein weiteres Teammitglied fällt, verlieren die restlichen Mitglieder 10 weitere HP! Das kann eine Weile so weitergehen, also sei vorsichtig! Allerdings kann ein Spieler nicht zwei Mal durch das gleiche Ereignis fallen.

Deinen Charakter anpassen: Ausrüstung kaufen und Pets ausbilden

Deinen Charakter anpassen

In Classcraft kannst du deinen Charakter deinem Geschmack anpassen, indem du Ausrüstung kaufst. Wenn du eine Stufe aufsteigst, hast du Zugriff auf neue Sets mit neuen, epischen Looks zur Auswahl. Unten findest du eine Ausrüstungstabelle, in der erklärt wird, wie diese Stufen unterteilt sind.

	Überragend	Heroisch	Ultimativ	Legendär
Auf allen Stufen verfügbar	1 +	5 +	10 +	15 +
Zahl der Sets	3	5	3	2
Gegenstände pro Set	6	6	6	6
Kosten für jeden Gegenstand in Münzen	50	100	150	200

Du kannst Gegenstände aus verschiedenen Sets mischen, um deinen eigenen Look zu kreieren. Im Ausrüstungs-Bereich kannst du deinen Look anpassen.

Pets freischalten, trainieren und aktivieren

Wenn du ein komplettes Ausrüstungsset hast, schaltest du ein Pet frei. Jedes Ausrüstungsset hat ein zugehöriges Pet. Nachdem du es freigeschaltet hast, kannst du in den Trainingsbereich gehen und es ausbilden. Jedes Mal, wenn du dein Pet auf eine Übungsmission schickst, verdienst du Münzen. Sobald dein Pet fertig ausgebildet ist, erhältst du einen Münzen-Bonus und kannst dein Pet neben deinem Charakter anzeigen, indem du es im Ausrüstungsbereich aktivierst.

Münzen

Wie in den Grundregeln bereits beschrieben, können Münzen auf vier verschiedene Arten verdient werden:

- Jedes Mal, wenn du eine Stufe aufsteigst
- Wenn du dein Pet ausbildest
- In einer Premium-Klasse kann deine Lehrerin oder dein Lehrer gute Leistungen mit Münzen belohnen
- In einer Fremium-Klasse kannst du im Spiel oder über iTunes Münzen kaufen (maximal \$5 pro Schüler)

Fremium

In der Fremium-Version kannst du echtes Geld ausgeben, um Münzen zu kaufen. Frag deine Eltern, bevor du das tust! Wenn du Münzen kaufst, erhältst du nicht plötzlich Zugang zu höheren Ausrüstungsstufen, wenn dein Charakter nicht die passende Stufe erreicht hat, aber du kannst mehr Ausrüstung auf deiner Stufe kaufen. Das heißt, du kannst deinen Charakter noch weiter anpassen und mehr Pets freischalten. Pro Schülerin oder Schüler können maximal \$5 für Münzen ausgegeben werden. Wenn du deine Münzen weise investierst und dich im Spiel gut schlägst, solltest du so alle Ausrüstung und alle Pets im Spiel freischalten können.

Zufallsereignisse

Zufallsereignisse sind ein toller Start für jede Unterrichtsstunde. Erwähne deine Lehrerin oder deinen Lehrer Classcraft Studios Inc.

daran, damit sie nicht vergessen gehen! Diese Ereignisse machen das Spiel spannender. Es gibt gleich viele hilfreiche und hinderliche Ereignisse, und alle müssen mit den Konsequenzen leben - sogar der Spielleiter. Manche Ereignisse sind hilfreich, zum Beispiel das "Heilung"-Ereignis, bei dem jeder Spieler 5 HP erhält. Andere Ereignisse sind hinderlich, wie zum Beispiel das "Schwäche"-Ereignis, bei dem alle Spieler während der Stunde 10 HP verlieren. Manche Ereignisse finden außerhalb des Spiels statt. Zum Beispiel "Durst der Heiler", bei dem die Heiler das Schulzimmer verlassen dürfen, um Wasser zu trinken. Andere Ereignisse sind lustig, wie "Gesang des Meisters", das den Spielleiter zwingt, ein Lied zu singen, welches der Spieler mit den wenigsten XP auswählt.

Tipps und Tricks

Wähle als erste Kraft eine kooperative Kraft

Wenn die meisten oder alle Teammitglieder zu Beginn des Spiels eine kooperative Kraft wählen, hat das Team einen Vorteil, weil es besser verhindern kann, dass ein Spieler im Kampf fällt. Außerdem gewinnen Teammitglieder mit kooperativen Kräften XP, mit denen sie schneller neue Kräfte freischalten können. Teams, die das Spiel mit kooperativen Kräften beginnen, überleben viel länger als Teams, die das nicht tun.

Unterschätze die Magier-Charakterklasse nicht

Der Magier mag wie eine riskante Charakterklasse wirken, weil er wenig HP hat. Allerdings haben Magier Zugriff auf die stärksten Kräfte im Spiel und sind deshalb hilfreich für das Team. Schütze sie und sie helfen dir mit ihren Kräften.

Achte auf deine HP

Wenn du nur wenig HP übrig hast, solltest du nichts tun, wodurch du sie verlierst. Du kannst einen Heiler um Hilfe bitten, damit du nicht im Kampf fällst.

Achte auf deine AP

Wenn du all deine AP hast, solltest du mindestens eine Kraft benutzen. Sonst hast du nichts von der täglichen AP-Regeneration oder von Spielereignissen, die AP regenerieren.

Benutze die "Schützen"-Kraft des Kriegers

Viele Spieler denken, dass Schutzkräfte nicht so nützlich wie Heilkräfte sind, aber das stimmt nicht. Mit der "Schützen"-Kraft kannst du verhindern, dass ein Spieler im Kampf fällt - was keine Heilkraft kann. Durch "Schützen" wird auch weniger Schaden angerichtet, was es leichter macht, dein Team am Leben zu erhalten.

Heiler sollten so oft wie möglich andere Spieler heilen

Heiler können zwar ihre Heilkräfte an sich selbst benutzen, sie erhalten aber nur XP, wenn sie ihre Teammitglieder heilen. Wenn ein Team zwei Heiler hat, ist es am besten, wenn sie sich gegenseitig heilen. So erhalten sie die meisten XP und HP.

Benutze den "Manaschild" des Magiers in kritischen Situationen

Das hilft Heilern und Kriegerern dabei, ihre Aufgaben zu erfüllen und sich auf andere Spieler zu konzentrieren. Benutze diese Kraft nicht zu oft, denn dein Team könnte dich bitten, kooperative Kräfte wie "Manatransfer" zu benutzen.

Schätze die Situation ein, bevor du "Manatransfer" benutzt

Stell sicher, dass andere Spieler mit maximalen AP diese zuerst ausgeben, wenn möglich für kooperative Kräfte, damit sie den größten Nutzen aus "Manatransfer" ziehen.

Schätze die Situation ein, bevor du "Manaquelle" benutzt

Egal wie viele AP ein Spieler zu Beginn des Spiels hat, ihre oder sein Maximum ändert sich nicht. Stell sicher, dass der Spieler, auf den du "Manaquelle" anwendest, so viele AP wie möglich ausgegeben hat - idealerweise für kooperative Kräfte, die mehr XP einbringen. So kann sie oder er den größten Nutzen aus "Manaquelle" ziehen.

Überprüfe deine AP, bevor du deinem Team hilfst, Schaden zu vermeiden

Die Schaden absorbierenden Kräfte können viel AP verschlingen. Wenn eine Prüfung bevorsteht, brauchst du so viele Schutzkräfte wie möglich. Am besten sparst du deine AP auf und benutzt sie dann, wenn die Noten ins Spiel einfließen.

Häufig gestellte Fragen

Erhalten Spieler mehr HP und AP, wenn sie eine Stufe aufsteigen?

Nein, denn wenn Spieler mehr HP und AP bekommen würden, wäre das Spiel zu einfach, weil das Risiko, im Kampf zu fallen, drastisch reduziert würde. Mehr PP zu verdienen und neue Kräfte freizuschalten, sind die wahren Belohnungen für Stufenaufstiege.

Hat Classcraft ein Ende? Können Spieler das Spiel beenden?

Ja und nein. Theoretisch endet das Spiel, wenn du alle für deine Charakterklasse verfügbaren Kräfte erworben hast. Dafür musst du aber Stufe 18 erreichen, was Stufe 18 sozusagen zum "Spielende" macht. Darum wird die 18. Stufe unter Spielern oft legendär. Doch auch wenn du Stufe 18 erreichst, zwingt der Heldenpakt sie oder ihn, bis zum Ende des Unterrichts weiterzuspielen. Für die Spieler endet Classcraft also mit dem Unterricht.

Welche Kräfte retten Spieler vor dem verfluchten Würfel?

Wenn Spieler im Kampf fallen und den verfluchten Würfel würfeln müssen, können sie nur zwei Kräfte retten: Die "Wiederbeleben"-Kraft des Heilers und die "Schützen"-Kraft des Kriegers. Wenn ein Teammitglied eine dieser Kräfte einsetzt, entgeht der Spieler dem verfluchten Würfel. Die "Heilen"-Kraft des Heilers kann nicht benutzt werden, um einen Spieler vor dem verfluchten Würfel zu retten. Die "Heilen"-Kraft kann nur benutzt werden, nachdem ein Spieler den verfluchten Würfel gewürfelt hat, und/oder wenn sie oder er durch "Wiederbeleben" oder "Schützen" gerettet wurde. Die "Den Tod überlisten"-Kraft des Magiers schützt auch nicht vor dem Würfel, aber sie erlaubt es, das Würfeln zu wiederholen, um eine mildere Strafe zu erreichen.

Finden im Verlauf des ganzen Unterrichts Ereignisse statt?

Ja, und egal welches Ereignis das Spiel zufällig auswählt, du musst dich ihm stellen. Das mag einfach klingen,

aber manche Ereignisse sind besonders nachteilig. Wie zum Beispiel das Ereignis "Willkommen im Dschungel", bei dem Spieler in einem zufällig ausgewählten Team 25 HP verlieren. Doch es gibt auch viele hilfreiche Ereignisse, also lass dich nicht entmutigen, wenn einmal ein schlimmes Ereignis eintritt.