

Créer un compte Habitica

Introduction:

Habitica est un jeu de rôle gratuit dans lequel le joueur fait évoluer un personnage en remplissant ses propres objectifs. Ce jeu favorise la lutte contre la procrastination (le fait de tout reporter au lendemain)

Première étape: l'inscription !

Se rendre sur Habitica via ce [lien](#) ou en recherchant le mot "Habitica" sur un moteur de recherche (Google, Bing, ...)

Motivez-vous à faire tout et n'importe quoi.

Rejoignez 250.000 personnes qui s'amusent en réalisant leurs objectifs! [Rejoignez gratuitement](#)

Présenté dans

lifehacker The New York Times makeuseof Forbes CNN FST@MPANY KICKSTARTER

Habitica est une application gratuite permettant de développer ses habitudes et d'améliorer sa productivité, et qui traite votre vie réelle comme un jeu. Avec des récompenses et des punitions virtuelles pour vous motiver et un réseau social fort pour vous inspirer, Habitica peut vous aider à atteindre vos objectifs comme développer votre hygiène de vie, travailler dur et être heureux.

Remplissez le formulaire d'inscription puis validez.

Deuxième étape : Découvrir votre compte!

Lorsque vous vous connectez, vous avez accès à la page principale du jeu.

Voici un exemple:

Tâches Utilisateur Social Inventaire Données Aide

0 29 73 Abonnez-vous

48 / 50

44 / 170

Combattez des Monstres aux côtés d'Amis

Étiquettes Modifier Masquer Nettoyer matin après-midi soir

Habitudes

Nouvelle Habitude

Ajout Multiple

Tous Faibles Fortes

+ Veille Netvibes

+ marche ou vélo/volture

+ 1h de travail productif

Quotidiennes

Nouvelle Quotidienne

Ajout Multiple

Tous Restantes Grisées

✓ Se lever tôt

Lire 30 minutes

Ecrire 30 minutes

Réviser 15 min d'anglais

À Faire

Nouvelle tâche À faire

Ajout Multiple

Actives Datées Complétées

Créer un tutoriel présentant Habitica

Récompenses

Nouvelle Récompense

Ajout Multiple

Tous Équipements & Compétences

10 15 minutes de pause

1 Épée d'entraînement

30 Armure de Cuir

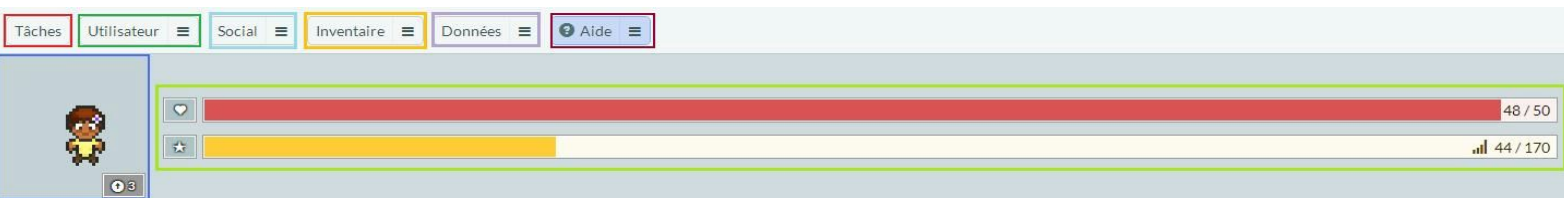
15 Heaume de Cuir

20 Bouclier de Bois

25 Potion de Santé

Rechercher

Zoom 1



Tâches: ce bouton vous permet à tout moment de revenir à la page principale du jeu pour gérer les tâches à effectuer.

Utilisateur: ce bouton vous permet de modifier l'apparence de votre avatar et son arrière-plan (certains éléments nécessitent des gemmes -payants-) → Vous pouvez aussi voir les caractéristiques de votre personnage, avoir un aperçu de vos succès et compléter votre profil.



Social: c'est ici que vous trouverez:

- Votre boîte de réception
- La taverne avec l'option "Se reposer à l'Auberge" pour une déconnexion prolongée
- Votre équipe
- Les guildes pour communiquer avec d'autres joueurs sur des intérêts communs
- Des défis (cf. Huitième étape: Créer ou participer à un défi !)
- Le panthéon : le classement des personnes qui ont contribué au jeu

Inventaire: c'est ici que vous trouverez:

- Le marché
- Les quêtes
- Vos familiers
- Vos montures
- Votre équipement
- Les voyageurs temporels et la boutique saisonnière -qui nécessite un compte abonné ou des gemmes (payants)

Données: vous pouvez accéder à votre numéro d'utilisateur (ID d'utilisateur) -pour rejoindre une équipe existante par exemple - ou sauvegarder vos données en les exportant.

Aide: vous pouvez trouver de l'aide:

- en recherchant une question-réponse dans la foire aux questions
- en suivant le tutoriel (en anglais)
- en signalant un Bug
- en posant une question dans une guildes
- en demandant une fonctionnalité (en anglais)

Ce bouton vous permet aussi de voir les différentes manières de contribuer au jeu

Avatar: l'avatar est le personnage que vous incarner. Il peut être accompagné d'un familier/ d'une monture et vous pouvez le faire évoluer en modifiant son équipement. (cf. Cinquième étape: modifier et faire évoluer son avatar !)

Barres de santé, d'expérience et de mana:

➤ **La barre de santé (barre de couleur rouge avec une icône coeur):**

Elle représente la santé du personnage. Celui peut avoir au maximum 50 points de santé et subir des dommages liés à une mauvaise habitude, à l'oubli d'une quotidienne, à l'attaque d'un boss pendant une quête.

➤ **La barre d'expérience (barre de couleur jaune avec une icône étoile):**

Elle montre le nombre de points gagnés dans le niveau actuel et le nombre de points nécessaires pour atteindre le niveau suivant.

Les points d'expériences s'acquièrent en accomplissant des *Quotidiennes*, des tâches *À faire*, des *Habitudes* et des quêtes.

➤ **La barre de mana (barre de couleur bleue avec une icône flamme):**

Cette barre apparaît à partir du niveau 10 et permet d'utiliser les compétences, de l'avatar en fonction de sa classe (cf. Cinquième étape: modifier et faire évoluer son avatar !), pour augmenter le gain d'or et d'expérience à chaque fois qu'une tâche est accompli.

Zoom 2



Gemme: vous pouvez acheter des gemmes pour personnaliser votre avatar, acquérir des équipements, de la nourriture pour votre familier, collecter des parchemins de quêtes par exemples.

Or et argent : vous recevez de l'or et de l'argent lorsque vous accomplissez une *Habitude positive*, des tâches *À faire* ou vendez un objet sur le marché.

Vous pouvez dépenser l'or en achetant une récompense personnalisée, un équipement, une potion de santé, etc.

Boite de messagerie: vous recevez une notification lorsque vous recevez un message.

Thème audio: ce bouton vous permet de sélectionner un thème audio parmi la liste proposée. Lorsque vous effectuer une action, un son retentit.

Bouton de synchronisation: il permet d'actualiser une page pour accéder aux modifications apportées sur un appareil mobile par exemple.

Paramètres: c'est ici que vous trouverez:

- Le bouton de déconnexion
- Les paramètres du site: vous pouvez modifier la langue du site/l'heure de début de

journée/votre pseudo/votre adresse mail et mot de passe, supprimer votre compte

- Le jeton API pour vous connecter à une application tierce et votre ID d'utilisateur.

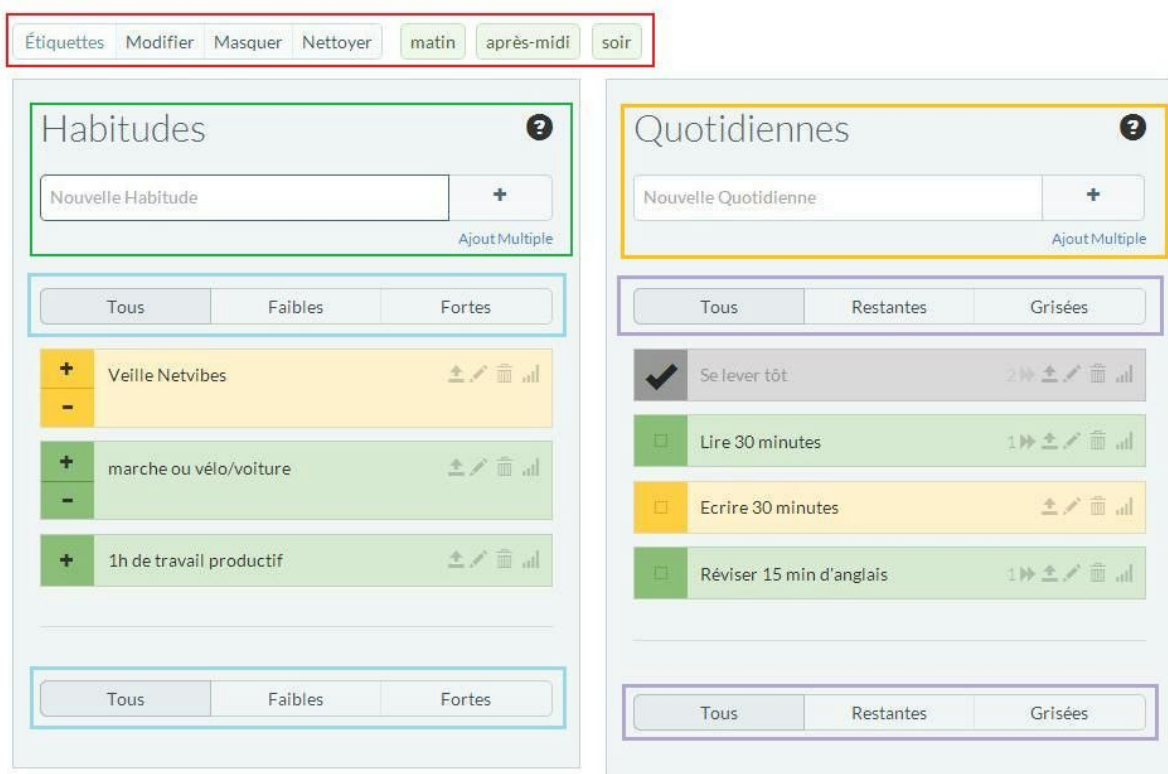
Ce dernier peut être demandé pour rejoindre une équipe existante par exemple.

- La sauvegarde de vos données en les exportant
- La barre permettant d'inscrire un code promotionnel pour obtenir un équipement spécial
- Choisir un abonnement -payant- pour accéder à divers avantages
- Gérer ses notifications mails

Abonnement: ce bouton est un raccourci pour choisir un abonnement -payant- afin d'obtenir divers avantages.

Créer une équipe: vous avez la possibilité de créer une équipe en invitant vos amis par mail ou via le jeu s'ils ont déjà un compte.

Zoom 3



Étiquettes: une étiquette permet de trier vos tâches à effectuer. Par défaut, les étiquettes proposées sont matin/après-midi/soir mais vous pouvez les modifier, les supprimer ou ajouter de nouvelles étiquettes.

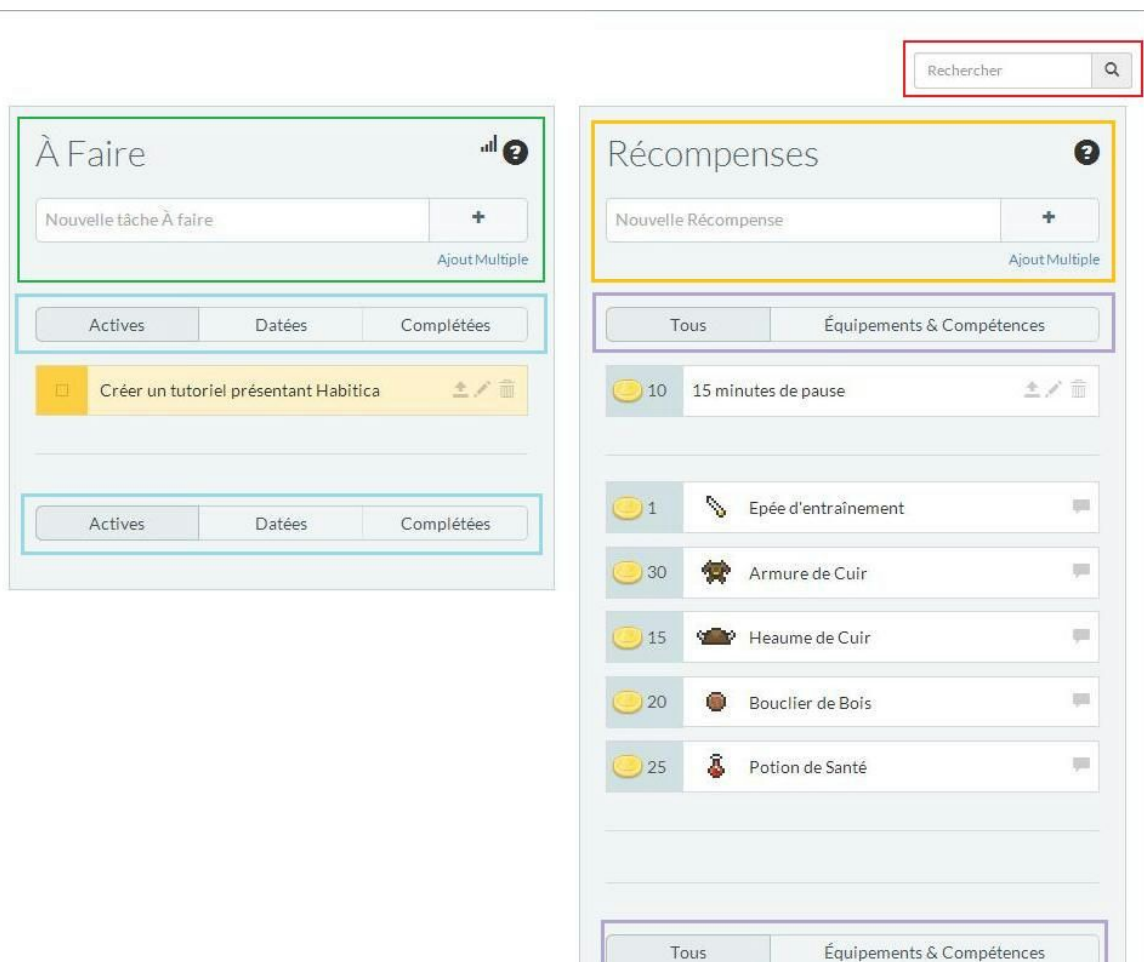
Habitudes: une habitude est une tâche que vous pouvez faire plusieurs fois dans la journée. Vous pouvez inscrire les habitudes positives que vous souhaitez continuer (comme manger sainement) et les habitudes négatives que vous désirez perdre (comme se lever après 12h).

Catégories Tous/Faibles/Fortes: Ces onglets vous permettent de classer vos habitudes en fonction de leurs valeurs de tâche. Plus une habitude positive est accompli régulièrement plus sa valeur augmente et inversement, plus une habitude négative est effectuée plus sa valeur diminue.

Quotidiennes: une quotidienne est une tâche qui doit se répéter régulièrement. Il est possible d'effectuer une quotidienne tous les jours (ex: lire 30 minutes) à une fois par semaine (ex: faire une randonnée tous les dimanches matins). Contrairement à l'habitude, une quotidienne ne pas s'effectuer plusieurs fois dans la même journée.

Catégories Tous/Restantes/Grisées: Ces onglets vous permettent de classer vos quotidiennes en fonction des tâches à effectuer (restantes) et les tâches déjà effectuées (grisées).

Zoom 4



Recherche: cette barre de recherche vous permet de retrouver une tâche parmi les habitudes, les quotidiennes et les tâches à faire.

À Faire: ces tâches sont des tâches à accomplir une seule fois (ex: prendre un RDV chez le médecin, ranger le garage, ...)

Catégories Actives/Datées/Complétées: Ces onglets vous permettent de classer vos tâches à faire en fonction des tâches déjà accomplies, des tâches qui ont une date d'échéance et les tâches qu'ils restent à faire.

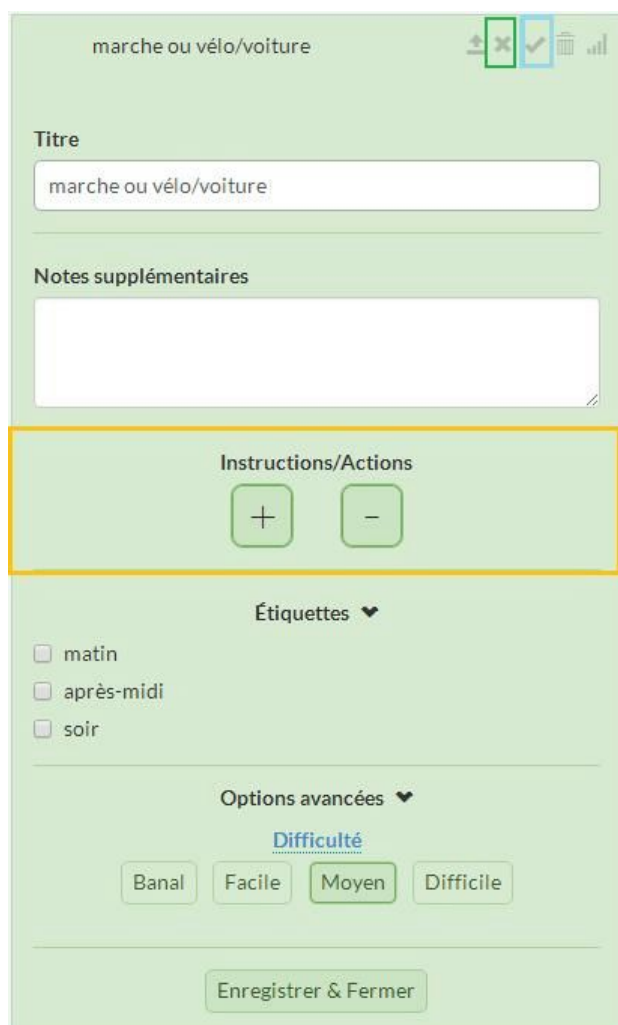
Récompenses: Il existe deux types de récompenses:

- Les récompenses propres au jeu (équipement, potion de santé)
- Les récompenses personnalisées: vous pouvez inscrire une action que vous aimez faire (aller chez le coiffeur, regarder un film, manger une glace, ...).

Catégories Tous/Équipements et compétences: L'onglet "Équipements et compétences" permet de différencier les récompenses propres au jeu des récompenses personnalisées.

Troisième étape: Créer de nouvelles tâches et récompenses !

Créer une habitude: une tâche que vous pouvez faire plusieurs fois dans la journée.



marche ou vélo/voiture

Titre
marche ou vélo/voiture

Notes supplémentaires

Instructions/Actions
+ -

Étiquettes ▼
 matin
 après-midi
 soir

Options avancées ▼
Difficulté
Banal Facile Moyen Difficile

Enregistrer & Fermer

Lorsque vous effectuer une modification, vous pouvez à tout moment **Annuler** ou **Valider** les changements effectués.

Vous pouvez inscrire un **titre** personnalisé en lien avec le jeu de rôle. Par ex à la place d'inscrire "Prendre les escaliers" vous pouvez écrire "Escalader la tour". **Les notes supplémentaires** permettront alors de définir votre titre.

Vous pouvez différencier les habitudes positives (+) des habitudes négatives (-) en sélectionnant **l'instruction/action** concernée. Ici, les deux actions sont sélectionnées car cette habitude représente une action positive (marcher ou faire du vélo) et une action négative (prendre la voiture).

Lorsque vous inscrivez une nouvelle tâche, vous pouvez sélectionner **le niveau de difficulté** de celle-ci. il y a des actions qui sont plus simples à accomplir que d'autres.

Créer une quotidienne: une tâche qui doit se répéter régulièrement.

The screenshot shows a task creation form for 'Appeler une amie pour parler anglais'. At the top, there is a red-bordered box containing the button 'Ajouter une Liste de vérification'. Below this is the 'Titre' field with the text 'Appeler une amie pour parler anglais'. Underneath is a 'Notes supplémentaires' text area. A green-bordered box highlights the 'Répéter tous les' section, which includes buttons for each day of the week: Di, Lu, Ma, Me, Je, Ve, Sa. Below this is an 'Étiquettes' section with a dropdown arrow and three checkboxes: 'matin', 'après-midi', and 'soir'.

En **ajoutant une liste de vérification**, vous pouvez développer une tâche en plusieurs sous parties.

Voici un exemple avec une tâche à faire:

The screenshot shows a checklist for the task 'Envoyer la demande d'aide Bafa'. The main task is checked and has a date of '09/19' and a progress indicator '0/3'. Below it are three sub-tasks, each with an unchecked checkbox: 'Imprimer l'attestation Bafa', 'Retrouver l'adresse du destinataire', and 'Peser la lettre et acheter un timbre'.

Si une tâche doit être répétée tous les jours, vous pouvez sélectionner tous les jours de la semaine

Si une tâche doit être répétée tous les week-ends, vous pouvez sélectionner uniquement les jours concernés.

The screenshot shows the 'Options avancées' section of the task creation form. It includes a 'Date de début' field with the date '09/17/2015'. Below this is a 'Répéter' dropdown menu set to 'Certains jours de la semaine'. A green-bordered box highlights this section, including the 'Répéter tous les' buttons (Di, Lu, Ma, Me, Je, Ve, Sa). Below the highlighted area is a 'Difficulté' section with buttons for 'Banal', 'Facile', 'Moyen', and 'Difficile'. At the bottom, there is a 'Remettre le combo à zéro' field with the value '0' and an 'Enregistrer & Fermer' button.

Si une tâche doit être répétée une fois par mois, vous pouvez sélectionner "Tous les X jours" et inscrire le nombre de jours concernés.

Vous pouvez réinitialiser la valeur de votre tâche à 0.

Créer une tâche à faire: tâche à accomplir une seule fois

Ajouter une Liste de vérification

Titre
Faire un compte rendu de la journée

Notes supplémentaires

Date d'Échéance

Étiquettes ▼
 matin
 après-midi
 soir

Options avancées ▼
Difficulté
Banal Facile Moyen Difficile

Enregistrer & Fermer

Vous pouvez ajouter une date d'échéance pour inscrire votre objectif dans le temps.



Une fois sélectionnée, la date choisie apparaît en gris à côté du titre.

Lorsque cette date est dépassée, elle apparaîtra en rouge mais vous ne recevez pas de pénalités.

Créer une récompense personnalisée: une action que vous aimez faire.

En modifiant le prix d'une récompense de manière raisonnable, vous pouvez augmenter votre motivation:

- Si le prix est trop bas, vous travaillez peu
- Si le prix est trop élevé, vous serez découragé

Il est important de justifier le prix de la récompense en fonction de la quantité d'or gagné par jour.
 Ex: Regarder un épisode = ½ journée
 Manger une part de gâteau = 1 journée entière

Quatrième étape: Gérer vos tâches !



Déplacer la tâche en tête de liste: cette fonction vous permet de mettre en avant une tâche par rapport aux autres. Vous pouvez aussi modifier l'emplacement de votre tâche en la sélectionnant avec le clic gauche et en la glissant jusqu'à la place souhaitée. Cela peut être utile pour classer ses objectifs en fonction des priorités.

Modifier: ce bouton permet de compléter et/ou modifier une tâche

Effacer: ce bouton permet de supprimer définitivement une tâche

Progrès: cette fonction permet d'avoir un aperçu sur l'évolution de chaque tâche. Voici un exemple:



Les diminutions correspondent aux jours où j'ai pris ma voiture pour me déplacer

Les augmentations correspondent aux jours où je me suis déplacée en vélo ou à pied.

Comprendre pourquoi les tâches changent de couleur:

Les tâches changent de couleur en fonction de leurs valeurs.

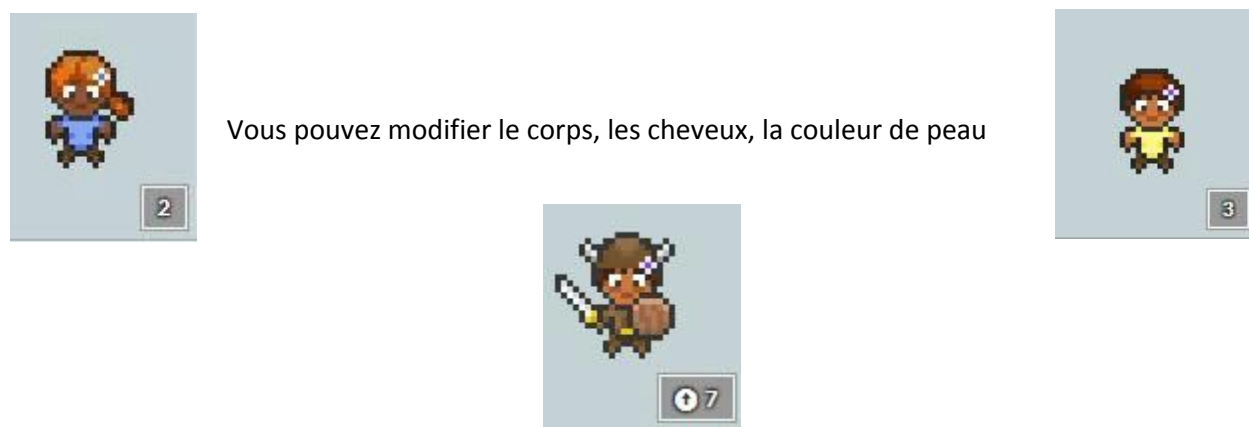
| Couleur | Blue | Light Blue | Green | Yellow | Orange | Red | Dark Red |
|----------------|------|------------|-------|--------|--------|---------|----------|
| Valeur | + 10 | 10_5 | 5_1 | 1_-1 | -1_-10 | -10_-20 | -20 |
| Nombre de clic | 12+ | 6+ | 1+ | 0 | 1- | 9- | 16- |

Pour les tâches à faire, c'est le temps qui détermine la valeur négative de la tâche car une fois cliquée, la tâche disparaît.

Remarque: Vous pouvez vous "Reposer à l'auberge" pour vous protéger des dégâts sur votre santé lorsque vous vous absentez du site pendant un moment (voyage, week-end, ...). [Social > Taverne > Se reposer à l'auberge]

Cinquième étape: Modifier et faire évoluer son avatar !

Lorsque vous vous connectez, un avatar vous est attribué mais vous pouvez le modifier en cliquant directement sur l'avatar ou sur le bouton "Utilisateur", situé en haut de la page.



En utilisant les récompenses propres au jeu, vous pouvez habiller votre personnage. Il faut alors acheter l'équipement avec les pièces d'or que vous avez gagné en réalisant des tâches.

| | | | |
|----|---|-------------------|---|
| 20 |  | Epée |  |
| 90 |  | Wooden Plank |  |
| 45 |  | Cotte de Mailles |  |
| 25 |  | Coiffe de Mailles |  |
| 60 |  | Scarecrow Hat |  |
| 35 |  | Bouclier |  |
| 70 |  | Birdseed Bag |  |

Vous avez ici deux exemples d'équipements:

L'équipement inscrit en français correspond à l'équipement qui permet d'évoluer votre personnage de manière progressive

L'équipement inscrit en anglais correspond à une collection disponible pendant une durée limitée (ici l'automne 2015). Cet équipement permet d'évoluer votre avatar sans prendre en cas son niveau de jeu.

Par défaut, lorsque vous achetez un équipement, celui-ci apparaît directement sur l'avatar mais vous pouvez modifier à tout moment sa tenue en cliquant sur le bouton "Inventaire" situé en haut de la page puis sur le bouton "Équipement".

L'équipement de combat: il influence les attributs du personnage. Il permet d'augmenter sa force et sa constitution.

Le costume: il permet de modifier la tenue de l'avatar sans modifier ses attributs

Voici deux exemples de caractéristiques et d'attributs (niveau 3 et niveau 7):
[Utilisateur > Caractéristiques et Succès]

| Caractéristiques | |
|--------------------|--|
| Santé: 50/50 | |
| Or: 24 | |
| Niveau: 3 | |
| Expérience: 12/170 | |

| Équipement | |
|--------------------------------------|--|
| Habit simple | |
| Pas de casque | |
| Pas d'Équipement de Main de Bouclier | |

| Attributs | |
|-----------------|-----------|
| Force: 1 | Niveau: 1 |
| Intelligence: 1 | Niveau: 1 |
| Constitution: 1 | Niveau: 1 |
| Perception: 1 | Niveau: 1 |

| Familiers | |
|------------------------------------|--|
| Familiers trouvés: 0 | |
| Progression Maître des Bêtes: 0/90 | |

| Montures | |
|---------------------------------------|--|
| Montures apprivoisées: 0 | |
| Progression Maître des Montures: 0/90 | |

| Caractéristiques | |
|---------------------|--|
| Santé: 48/50 | |
| Or: 23 | |
| Niveau: 7 | |
| Expérience: 190/220 | |

| Équipement | |
|-------------------------|--|
| Armure de Cuir: 3 CON | |
| Heaume de Cuir: 2 FOR | |
| Bouclier de Bois: 2 CON | |
| Epée d'entraînement | |

| Attributs | |
|--------------------|--|
| Force: 10 | Niveau: 3 Équipement: 2 Bonus de Classe: 1 Bonus: 4 |
| Intelligence: 7 | Niveau: 3 Bonus: 4 |
| Constitution: 14.5 | Niveau: 3 Équipement: 5 Bonus de Classe: 2.5 Bonus: 4 |
| Perception: 7 | Niveau: 3 Bonus: 4 |

Caractéristiques: ce paragraphe reprend les données visibles en haut de votre page:

- La barre de santé
- La barre d'expérience
- Le montant de l'or que vous possédez
- Votre niveau

Équipement: ce paragraphe donne les statistiques de l'équipement de combat sélectionné (Inventaire > Équipement > Équipement de combat).

Attributs: Les attributs donnent des points au personnage en fonction de sa classe.

Par défaut, votre avatar est un guerrier mais vous pouvez sélectionner une autre classe (mage, guérisseur, voleur) à partir du niveau 10.

❑ **Force (FOR):** attribut primaire du Guerrier et attribut secondaire du Voleur.

La force augmente les chances de “Coups critiques” (bonus d’or, expérience et butin) et permet d’infliger des dommages à un boss lors d’une quête (cf. Septième étape: lancer une quête)

❑ **Intelligence (INT):** attribut primaire du Mage et attribut secondaire du Guérisseur

L’intelligence augmente la quantité d’expérience gagnée et la quantité maximale de points de mana que votre personnage peut posséder.

❑ **Constitution (CON):** attribut primaire du Guérisseur et attribut secondaire du Guerrier

La constitution réduit les dommages infligés par les habitudes négatives et les tâches quotidiennes non complétées sur la barre de santé.

❑ **Perception (PER):** attribut primaire du Voleur et attribut secondaire du Mage

La perception augmente les gains d’or et les chances de trouver des butins en complétant des tâches.

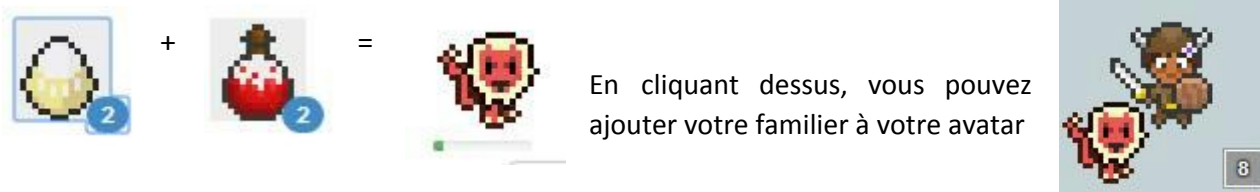
Les attributs peuvent être acquis de diverses manières:

- Bonus de niveau = (Niveau-1)/2. Ex pour le niveau 7 = (7-1)/2= 3.
- Équipement: il varie en fonction de la tenue de combat sélectionnée dans l’inventaire
- Bonus de classe: il varie en fonction de la classe choisie au niveau 10
- Bonus aléatoires
- Alloué(s): points acquis (à partir du niveau 10) que vous avez distribués entre les attributs

Familiers: les familiers sont des animaux que vous pouvez créer et faire évoluer à partir des butins (objets) que vous avez acquis en complétant vos tâches.

Pour faire éclore votre familier: Il faut joindre un oeuf avec une potion d’éclosion au **marché**

[Inventaire > Marché]



Pour nourrir votre familier: il faut joindre un familier et la nourriture qui lui convient.

[Inventaire > Familiers]



[Indice: pour sélectionner la nourriture qui correspond à votre familier, regarder la couleur de celui-ci et/ou l'intitulé de la potion d'éclosion qui à permis de le créer]


Montures: les montures sont des familiers qui ont évolué. Lorsque la barre située sous un familier est entièrement rempli, le familier devient une monture sur laquelle l'avatar peut monter.

Sixième étape: Créer ou joindre une équipe !

Les équipes sont des regroupements de joueurs qui suivent leurs progrès respectifs. Être dans une équipe permet de:

- Voir l'avatar et suivre les statistiques des autres membres
- Communiquer via un *chat* privé
- Participer à des défis propres à l'équipe
- Participer à des quêtes en groupe

Créer une équipe

En cliquant sur le bouton , vous pouvez créer une équipe en invitant des amis:

- Vous pouvez les inviter par mail pour les inciter à créer un compte sur Habitica
- Vous pouvez les inviter en enregistrant leurs propres n° ID d'utilisateur

[Ce numéro est visible dans Paramètres > API > ID d'utilisateur.]

La personne qui crée l'équipe est considérée comme le responsable du groupe mais il peut désigner un autre chef d'équipe pour prendre sa place.

Le responsable du groupe peut:

- Modifier le nom et la description de l'équipe
- Renvoyer un membre
- Créer des défis pour l'équipe

Joindre une équipe existante

Accepter une invitation

Si l'une de vos connaissances crée une équipe et vous invite à la rejoindre, vous pouvez:

- donner votre n°ID d'utilisateur [Paramètres > API > ID d'utilisateur]
- accepter son invitation reçue par mail

Chercher une équipe

En cliquant sur le bouton "Social" situé en haut de votre page puis sur "Taverne" vous pouvez accéder à cette liste de ressources:

Ce lien vous donne la possibilité de rejoindre une guilde (groupe)

de discussion) répertoriant toutes les personnes qui souhaitent rejoindre une équipe.

Vous pourrez alors noter votre ID d'utilisateur dans la discussion pour vous faire connaître.
[Paramètres > API]

Septième étape: Lancer une quête !

Une quête favorise la motivation sur le long terme pour remplir ces propres tâches puisqu'il est possible de recevoir des récompenses spéciales à la fin de celle-ci dont un badge de succès [Utilisateur > Caractéristiques] Exemples:

A complété les quêtes suivantes

| | | |
|--|----|---|
| Campagne de l'Assaut de l'Ordinaire, Partie 1 : Catastrophiques Casseroles ! | x1 | Sauveur de Dilatoire A contribué à vaincre le Redoutable Drag'on de Dilatoire au cours du "Summer Splash Event" 2014 ! |
| Campagne de l'Assaut de l'Ordinaire, Partie 2 : Le Monstre du Snackless | x1 | |
| Campagne de l'Assaut de l'Ordinaire, Partie 3 : Le Lessivomancien | x1 | |
| Le Redoutable Drag'on de Dilatoire | x1 | Sauveur de Stoïcalme A contribué à vaincre l'Abominable Monstressé au cours du "Winter Wonderland Event" 2015 ! |
| La Chaîne de Pierres de Lune, Partie 1: La Chaîne de Pierre de Lune | x1 | |
| L'Abominable Monstressé des Steppes Stoïcalmes | x1 | |

Attention: Pour pouvoir lancer une quête il faut être inscrit dans une équipe, à savoir qu'une équipe peut être composée que d'une seule personne jusqu'à 12 membres (au delà, il peut y avoir des problèmes de performance du navigateur). L'équipe ne peut effectuer qu'une quête à la fois.

Acquérir une quête:

Vous recevrez automatiquement un (ou des) parchemin(s) de quêtes lorsque vous atteignez un niveau particulier, au début d'un évènement propre au jeu. Vous pouvez également acheter une quête avec des gemmes (argent réel) ou de l'or.

Quêtes à débloquer



Quêtes achetables avec de l'or



Familier et Monture de Quêtes



Les icônes représentent le boss à combattre ou le butin spécial à gagner; les cadenas signifie que le parchemin de la quête n'est pas accessible actuellement (en fonction de votre niveau)

Vert = Facile

Jaune = Moyen

Rouge = Difficile

Moucheté de violet = Boss à barre de rage

Bleu = Quête de collecte

Sélectionner une quête et jouer:

Après avoir sélectionné un parchemin de quête, vous pouvez voir votre évolution dans l'onglet "Équipe" [Social > Équipe]. Exemple:



Titre de la quête

Détails de la quête: description du boss via une petite histoire, présentation de la récompense et rappel concernant les règles du jeu.

Participants: répertorie les membres de l'équipe qui participent à la quête

Le nom du boss et sa barre de vie

Les règles du jeu:

- Quêtes de collecte

Compléter vos tâches pour obtenir le butin

- Quêtes de familiers

Compléter vos tâches pour obtenir des oeufs de familiers spéciaux (griffon, hérisson, cerf, ...)

- Quêtes de boss

Compléter vos tâches quotidiennes, vos tâches à faire et vos habitudes positives pour infliger des dommages au boss. Si des quotidiennes sont manquées, tous les participants recevront des dégâts sur la santé.

La contribution des diverses classes dans une équipe:

Les guerriers peuvent infliger des dommages au boss en augmentant leurs forces et résister à celui-ci via leurs constitutions

Les mages peuvent augmenter la barre de mana et le gain d'expérience des membres de l'équipe en augmentant leurs intelligences

Les guérisseurs peuvent maintenir la vie des membres de l'équipe en les soignant et en augmentant leurs constitutions

Les voleurs peuvent augmenter les récompenses en or et les chances d'obtenir des butins via leurs perceptions.

Remarque: Vous pouvez vous “Reposer à l’auberge” pour vous protéger des dégâts sur votre santé lorsque vous vous absentez du site pendant un moment (voyage, week-end, ...). [Social > Taverne > Se reposer à l’auberge]

Huitième étape: Créer ou participer à un défi !

Un défi est une liste de tâches à thème créée par des membres et partagée avec tous les joueurs présents sur le site (via la Taverne - Social > Taverne) ou inscrits dans la guildes sélectionnée ou enregistrés dans une équipe.

Exemples de thèmes pour les défis:

- Apprendre une langue
- Suivre des exercices d'entraînement physique/mental
- Pratiquer une activité artistique (photo, dessin, écriture, ...)
- Acquérir une meilleure hygiène de vie (manger plus de légumes, boire de l’eau, ...)
- Créer un projet

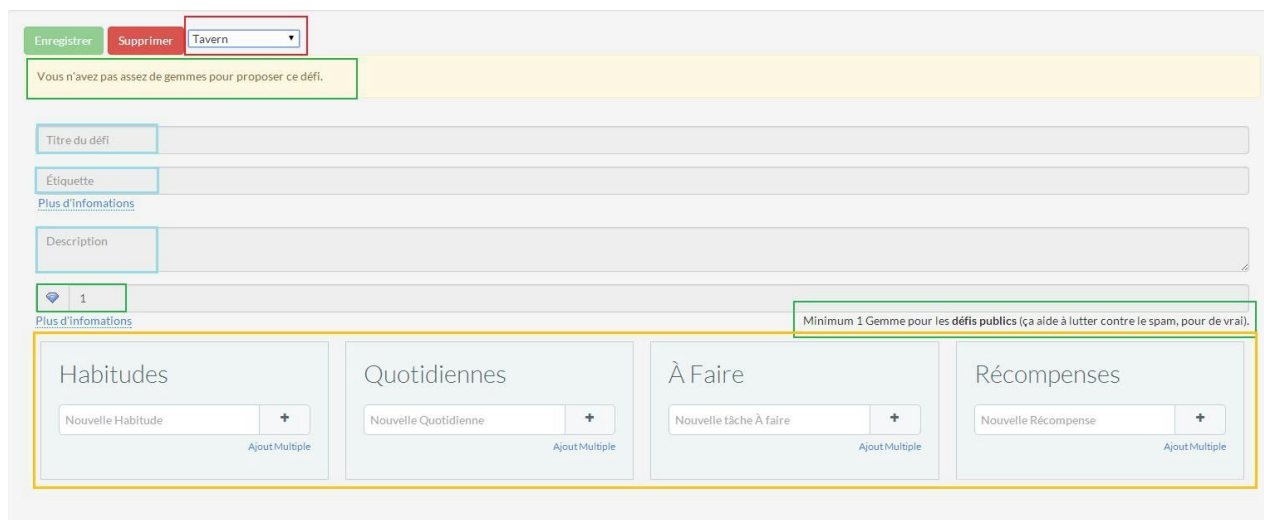
Les joueurs/joueuses, qui ont rejoints un défi, sont en compétition pour gagner la récompense proposée et un badge de succès à la fermeture de celui-ci.

Créer un défi :

[Social > Défis > Créer un défi]

Choisir le groupe qui pourra accéder au défi:

- Taverne = tous les joueurs et joueuses présents sur Habitica
- “Nom d’une guildes” = tous les joueurs/joueuses inscrits dans ce groupe de discussion
- “Nom de l’équipe” = tous les membres de votre équipe



Inscrire le montant de la récompense à gagner: La récompense à gagner correspond à un (ou plusieurs) gemme(s). Vous devez avoir dans votre inventaire le montant des gemmes que vous inscrivez dans cette case pour les donner ensuite au gagnant du défi. Sachant que les gemmes sont payants, vous avez la possibilité de supprimer cette récompense pour les guildes et l’équipe en inscrivant “0” dans cette case. Si vous souhaitez créer un défi pour l’ensemble des joueurs du site, vous devez proposer au moins un gemme dans la récompense.

Le nom du défi, son étiquette et sa description: Le titre du défi apparaîtra dans la liste des défis existants, sa description sera lisible dès qu'un joueur cliquera sur le titre pour en savoir plus. L'étiquette apparaîtra une fois que le joueur a choisi de rejoindre le défi. Il permet de distinguer les tâches personnelles du joueur à celles collectives du défi. Il est préférable que le nom inscrit dans le champ "Étiquette" soit le plus court possible.

Les tâches et récompenses du défi: Comme pour vos tâches personnelles, vous pouvez créer des habitudes (positives/négatives), des quotidiennes, des tâches à faire et des récompenses dans la vie réelle.

Participer à un défi existant:

[Social > Défis]



Titre du défi: Lorsque vous cliquez sur le titre du défi, vous pouvez voir sa description et avoir un aperçu concernant les tâches proposées. A la fin de cet aperçu vous pouvez voir les pseudo des participants. En cliquant sur chaque pseudo vous pouvez voir la progression de chaque joueur au moment T.

Groupe concerné par le défi: d'un coup d'oeil vous pouvez voir si le défi est en lien avec votre équipe ou l'une des guildes où vous êtes inscrit ou l'ensemble des joueurs d'Habitica.

Montant de la récompense: la récompense sera versé au gagnant du défi lorsque celui-ci sera clos par son créateur. Par défaut, le montant de la récompense du défi pour la Taverne est égale ou supérieur à 1 gemme, dans le cas contraire, le défi a été mis en ligne avant cette règle.

Rejoindre ou Quitter le défi: vous pouvez rejoindre un défi qui vous intéresse et à tout moment, vous pouvez le quitter si vous trouvez que votre challenge est trop important.

Filter les défis :

Cette option vous permet de retrouver plus facilement les défis auxquels vous participer ou que vous avez créés.

Groupes: vous pouvez voir les défis qui sont disponibles dans un (ou plusieurs) groupe(s) donné(s). Par exemple: les défis qui ont été créés pour votre équipe ou une guild.

Abonnement: cette section vous permet d'avoir un aperçu de l'ensemble des défis que vous avez rejoints dans tous vos groupes où dans un groupe en particulier.

Possession: cette section vous permet d'avoir un aperçu de l'ensemble des défis que vous avez créés.

Crédit

Auteur : Anne Saulnier

Licence : Créative Commons BY NC SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>