

# Scénario 1

## COURSE AUX POINTS (ou élimination)

Nbre de Joueurs :

**2 à 10+**

Durée :

**3min à 15/20 min  
(Selon terrain)**

Niveau SIMPLE :

**Le meme role  
pour tous**

Tir amis désactivé

Règles et Scores : 1 joueur marque 1 point lorsqu'il touche un joueur adverse

### SOLDAT pour tous les joueurs

#### VIES : Maximum

##### Tir principal

- Chargeurs : Illimités
- Munitions : 30
- Dégâts : 1
- Tir automatique

##### Tir Secondaire

- Mode : Grenade
- Quantité : 3 à 5
- Puissance : 3

Ce scénario est parfait pour une première partie.

Tous les joueurs doivent disposer d'assez de vies pour ne pas être éliminés en cours de partie. Ainsi tout le monde joue pendant toute la durée choisie.

Utilisation des statistiques indispensable pour savoir quelle équipe gagne la partie.

Variantes :

- Simplifier au maximum en supprimant le tir secondaire pour les plus jeunes.
- Compliquer : Activer le tir ami, et la règle : 1 joueur perd un point s'il touche un coéquipier
- Limiter le nombre de vies pour faire une partie Match à Elimination, l'équipe qui l'emporte est celle qui arrive à éteindre tous les lasers des adversaires en leur faisant perdre tous leurs points de vies. Ainsi on peut jouer sans avoir à utiliser les statistiques pour connaître le vainqueur. Nombre de vies : 10. Augmenter selon nombre de joueurs et taille du terrain, on peut mettre une durée illimitée.

### MELEE GENERALE

Le logiciel Intager ne permet pas de paramétrer une partie chacun pour soi. Il requiert toujours 2 équipes distinctes pour démarrer une partie. Afin de réaliser une mêlée générale, il suffit d'activer le tir amis, et de créer 2 règles : 1 joueur marque un point lorsqu'il touche un joueur de l'équipe adverse, puis, un joueur marque un point lorsqu'il touche un joueur de son équipe. Ainsi, les statistiques de fin de partie vous donneront des scores individuels cohérents.

## Scénario 2

### COURSE AUX POINTS (ou élimination)

Nbre de Joueurs :

6 à 10+

Durée :

10 à 20 min  
(Selon terrain)

Niveau MOYEN :

2 rôles  
différents

Tir amis désactivé

Règles et Scores : 1 joueur marque 1 point lorsqu'il touche un joueur adverse

**SOLDAT** pour tous les joueurs sauf 1 par équipe

**VIES : 5**

**Tir Principal**

- Chargeurs : Illimités
- Munitions : 20
- Dégâts : 1
- Tir automatique

**Tir Secondaire**

- Mode : Grenade
- Quantité : 2
- Puissance : 2

**INFIRMIER** 1 par équipe

**VIES : maximum**

**Tir Principal**

- Chargeurs : Illimités
- Munitions : 10
- Dégâts : 1
- Tir automatique

**Tir Secondaire**

- Mode : Rajout de vies
- Quantité : Illimité
- Puissance : 3

Ce scénario permet d'introduire le principe des rôles aux clients réceptifs, ou à ceux qui viennent de jouer leur première partie en mode scénario 1.

L'intérêt est de favoriser le travail d'équipe. Vous pouvez laisser aux clients le choix du joueur qui sera médecin, ou bien l'imposer, en choisissant par exemple le joueur qui était jusqu'alors le plus en retrait, afin de le valoriser.

Variante sur le même principe que le scénario 1, en limitant les vies et la quantité du tir secondaire du médecin.

## Scénario 2.2 et 2.3 ...

### COURSE AUX POINTS (ou élimination)

Nbre de Joueurs :

**6 à 10+**

Durée :

**10 à 20 min**  
**(Selon terrain)**

Niveau MOYEN à  
DIFFICILE :

**3 ou 4 rôles**  
**différents**

Tir amis désactivé

Règles et Scores : 1 joueur marque 1 point lorsqu'il touche un joueur adverse

2.2 : Sur le même principe que le scénario 2 on ajoute un rôle : Supporter

2.3 : Sur le même principe que le scénario 2 on ajoute un rôle : Sniper

Ce principe de scénario 2, est déclinable en augmentant le nombre de rôle différents, et il représente la base du jeu d'affrontement par équipe, c'est le type de jeu le plus utilisé.

Cela permet de rester sur un format de course aux points ou d'élimination par équipe, sans avoir recours à des scénarios complexes. Le but reste le même, mais les moyens changent, en la présence de rôles différents au sein de l'équipe.

**Supporter** : Le tir secondaire sera l'ajout de chargeurs. C'est lui qui transporte les munitions pour ses coéquipiers. Il suffira donc de limiter les chargeurs des autres rôles afin de l'intégrer à un travail d'équipe.

**Sniper** : Aucun tir secondaire, mais un tir principal qui fait plus de dégâts. Il faudra aussi mettre des chargeurs avec une faible capacité et désactiver le tir automatique, afin de reproduire les caractéristiques d'un fusil de précision. On pourra également allonger le temps de rechargement, ainsi que la portée de son tir dans les paramètres de rôle avancés.

En jouant sur la composition des équipes avec ces 4 rôles, et en ajustant les paramètres de chaque rôle, il est possible d'animer de nombreuses parties différentes en gardant la partie sur une course au score, le principe le plus accessible à tous les joueurs.

Par exemple, pour du 5 vs 5, on peut imaginer ces différentes configurations pour une équipe :

Scenario :	1	2	2,2	2,3	3
Soldat	5	4	3	2	au choix
Médecin	0	1	1	1	au choix
Supporter	0	0	1	1	au choix
Sniper	0	0	0	1	au choix

Il est intéressant, pour des clients réceptifs, de finir par leur laisser le choix de la composition de leur équipe, en imposant ou non, que chaque rôle soit utilisé. Chaque équipe choisira sa composition sans la révéler aux adversaires.

Pour atteindre le niveau de scénario 3, l'idéal est d'ajouter les rôles au fur et à mesure au cours de l'animation, afin que les joueurs les assimilent bien, en passant au scénario suivant à chaque partie.

## MISSION 1

### Capture de Drapeau

Nbre de Joueurs :

6 à 10+

Durée :

10 à 20 min

(Selon terrain)

Niveau DIFFICILE :

Objectif spécial

**Drapeau Central** : Un seul Drapeau sur le terrain, la première équipe à s'en emparer, et à le ramener dans sa base, gagne la partie (ou 1 point)

**Double Drapeau** : Il y a un drapeau dans la base de départ de chaque équipe, le but est de s'emparer de celui de l'adversaire, pour le ramener dans sa propre base de départ.

Réglages et contraintes :

- Avoir un terrain propice à ce type de jeu.
- Un joueur éliminé (son casque reste allumé en rouge) n'a pas le droit de s'emparer du drapeau
- Dans les paramètres avancés des rôles utilisés, il faut choisir une durée importante (10 sec ou plus) pour la durée de blocage et la durée d'invincibilité. Ainsi, un joueur touché ne pourra pas tirer ni être touché pendant ces 10 sec. La règle suivante doit être annoncée : pendant ce laps de temps, interdiction de toucher le drapeau, et le joueur doit revenir à sa base de départ, pour réintégrer le jeu par l'arrière, après ces 10 sec ou plus.
- Si le porteur du drapeau se fait toucher, il doit abandonner le drapeau là où il se trouve avant de repartir vers sa base.
- La réussite dépend du fair-play des joueurs, et de l'attention de l'animateur qui fera office d'arbitre.
- Si on dispose de l'option MEDIC BOX : il suffit de réduire les vies à 1 seule par joueur, ainsi, ils n'auront d'autre choix que de se rendre à la box pour réintégrer la partie à chaque fois qu'ils sont touchés.

Variantes :

- Utiliser différents objets : coffre, bombe, mallette, trophée, etc...
- L'objet peut être caché sur le terrain, ainsi le début de partie sera une phase de recherche.
- Multiplier le nombre de drapeaux

## MISSION 2

### Protection de VIP

Nbre de Joueurs :

**6 à 10+**

Durée :

**10 à 20 min**

**(Selon terrain)**

Niveau DIFFICILE :

**Objectif spécial**

**Une équipe sera les attaquants, l'autre équipe sera les gardes du corps. Lorsque la mission est finie, on recommence en inversant les rôles.**

L'équipe en défense désigne ou tire au sort un joueur qui sera le VIP. L'objectif pour cette équipe sera de l'amener d'un point A à un point B (désignés) sans que le VIP ne soit touché par l'autre équipe.

L'équipe d'attaquant pourra partir depuis un point éloigné sur le terrain, ou bien se répartir en embuscade avant le départ du cortège.

Les réglages et les rôles dépendront du terrain et du nombre de participants :

- Le VIP aura un laser limité : pas de tir auto, peu de munitions, on peut aussi l'encombrer d'une mallette qu'il doit amener à son objectif.
- On peut avoir des équipes inégales : par exemple le vip dispose de 5 gardes du corps, et les attaquants ne sont que 4. On ajustera les réglages de laser en fonction, par exemple, en mettant tous les attaquants sniper, et les défenseurs soldats.
- Chronométrer pour savoir quelle équipe a été la plus rapide à amener son vip à l'objectif.
- Le vip n'aura qu'une seule vie, s'il est touché, cette équipe a perdu. On peut aussi lui attribuer 2 ou 3 vies si on pense que la mission ne sera pas réalisable avec une seule.
- Si aucune équipe ne parvient à amener son vip en vie à l'objectif, on estimera celle qui l'en a le plus approché.
- Possibilité d'avoir les 2 équipes en protection de VIP simultanément, ainsi, chaque équipe sera à la fois en protection et en embuscade.
- Utilisation d'accessoires : costumes, lunettes de soleil pour garde du corps, mallette, etc...

### A prendre en compte

Pour les parties en mode mission, n'oubliez pas que la mise en scène et l'utilisation d'accessoires sont importants. Il faut accompagner l'imaginaire du client pour rendre la partie encore plus immersive. Les possibilités sont infinies, vous pouvez utiliser des scénarios de film ou de jeux vidéo en vous appropriant les noms, les histoires, les objets afin que l'expérience de vos clients soit encore plus forte.