

2012

Créer un scénario d'Airsoft



GOKU

Unité Scorpion 79

16/12/2012

Table des matières

1. Je renseigne les points suivants :.....	3
Données pratiques :	3
Histoire et objectifs :	3
2. Elaboration du scénario et des objectifs :	4
Données pratiques :	4
Concernant le scénario et les Objets de mission :	4
3. Briefing :	5
1. Le background :.....	5
2. les équipes :	5
3. Le briefing de chaque équipe :	5
4. Lancements de la partie :.....	6
3. Exemple de partie :.....	7
Voir scénarios de base.....	7

Cr  e un sc  nario

1. Je renseigne les points suivants :

Donn  es pratiques :

- Dur  e approximative de la partie
- Type de terrain (CQB, for  t, ...)
- Nombre de joueurs
- Nombre d'  quipes
- Respawn : nombres de vies par joueurs / illimit  s (+ zone de respawn)
- Mat  riel requis (drapeaux, bombe factice, satellite, mallette, etc. etc.)
-

Histoire et objectifs :

- Titre
- Histoire
- Objectifs principaux de chaque   quipe
- Conditions de victoire pour chaque   quipe
- Conditions de d  faite pour chaque   quipe
- Personnages sp  ciaux (m  decins, ing  nieurs, espions, ...)
- objectifs secondaires de chaque   quipe
-

2. Elaboration du scénario et des objectifs :

Données pratiques :

- 1) Indiquer la liste et les emplacements des points spéciaux pouvant être capturés par les joueurs (bunkers, tour, hôpital, pont, gros arbre, cabane ...) en fonction du scénario adopté.
- 2) Prendre un papier type A4 et noter toutes les règles ou idées qui me viennent sur une idée principale (scenario zombie, scenario bombe, scenario escorte). Souvent en faisant des schémas (qui attaquent qui, quoi, etc.).
- 3) Ensuite prendre la carte du terrain et marquer les points importants de tel façon que l'objectif n'y soit ni trop près ni trop éloigné, puis, adapter les règles de soins.
- 4) S'inspire de toutes les idées que l'on peut trouver sur des forums, sur un événement historique, un film, un jeu vidéo, ensuite adapter, modifier, rajouter ou enlever un et/ou des accessoires.

Exemple : Prise de fort, ou le but est de sortir les adversaires d'un fort ou un bunker afin de prendre la position ou de récupérer un objet ou un drapeau dans un certain laps de temps.

Concernant le scénario et les Objets de mission :

Faites simple! Un drapeau, une fausse bombe tout doit être simple d'accès.

Les objectifs doivent être inoffensifs (pas de pyrotechnique, d'objets lourds qui peuvent faire mal au dos, d'objets dangereux, toxique, inflammable, tranchant etc. etc...)

Concernant les scénarios multi objectifs;
préparer des listes des objectifs à atteindre, pour que les joueurs puissent suivre la liste sans rien oublier. Ajouter une liste pour le chef d'équipe, ne pas oublier des papier et des stylos.

Il faut absolument garder à l'esprit que les missions doivent être simples et rapidement comprises par les joueurs.

3. Briefing :

1. Le contexte ou background :

Si votre scénario a un fond historique, un univers particulier, post-apo, fantastique, science-fiction, film, actualité, c'est la première chose que vous devez aborder.

2. les équipes :

- choisir les chefs d'équipe
- Définir les équipes avant tout briefing
(faire attention aux groupes de joueurs qui veulent parfois jouer entre eux)
- Séparer les équipes avant tout briefing
- Brassards ou marques d'équipes

3. Le briefing de chaque équipe :

répondre aux questions suivantes

Quoi :

De quoi s'agit-il, que doit faire l'équipe

Où :

Où est situé mon point de départ ou le cas échéant d'arrivée, Ou est mon objectif?

Comment :

Définir l'itinéraire si nécessaire, donner des indications (comment désamorcer une bombe détails sur les captures de drapeaux... etc.)

Quand :

Les limites de temps, doit on privilégier une action rapide ou une infiltration?

Impératif :

Avez-vous des questions ? Prendre le temps de répondre à chaque question en détails.

4. Lancements de la partie :

Demander à chaque équipe :

- Avez-vous vos lunettes et/ou masque de protection ?
- Avez-vous vos radio et sont t'elles réglés ?
- Avez-vous fixés votre stratégie ?
- Avez-vous suffisamment de billes et de gaz pour la partie ?

Ré expliquer les règles de lancement de partie, message radio, corne et/ou sifflets des arbitres :

Sifflet :

- 1 coup == départ / reprise de jeu
- 2 coups == Pause pas de tirs pas de mouvements
- 3 coups == fin de jeu

Corne :

- trois ou quatre petit coup de corne rapide == départ / reprise de jeu
- plusieurs coups rapide == Pause pas de tirs pas de mouvements
- trois ou quatre petit coup de corne rapide suivit de 2 coup long == fin de jeu

Radio:

- appel au chef de groupe ou au radio, début de partie == départ / reprise de jeu
- appel au chef de groupe ou au radio, pause == Pause pas de tirs pas de mouvements
- appel au chef de groupe ou au radio, fin de partie == fin de jeu

Demander à chaque équipe si elles sont prêtes, après avoir reçu la réponse lancer la partie.

3. Exemple de partie :

Voir scénarios de base