

LA TRAQUE



Sommaire

1. Qu'est-ce que la Traque ?
2. But du jeu
3. Déroulé d'une partie
4. Définitions
5. Organisation d'une traque par la Ludotech

Qu'est-ce que la Traque ?

La Traque est un jeu de survie en extérieur où plusieurs équipes de généralement trois joueurs s'affrontent dans une zone de jeu rétrécissante jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que deux. Chaque équipe commence à un endroit différent de la zone de jeu. Une fois la partie lancée chaque équipe doit traquer et capturer sa cible tout en étant traquée par une autre équipe. Les équipes peuvent obtenir des informations sur la position de leur cible en échange d'informations sur leur position.

But du jeu

Être l'une des deux dernières équipes en jeu.

Déroulé d'une partie

Les termes en gras sont définis dans la section Définitions ci-dessous.

Préparation

/// Jeu

On définit les équipes, les **zones de placement**, les **zones de jeu** et leur durée, le temps autorisé **hors zone** et le temps maximal entre deux **actualisation de position**.

/// Équipes

Chaque joueur reçoit un foulard qui doit être porté de manière visible à la taille. Il doit de plus pouvoir être enlevé sans grande difficulté. De plus, chaque équipe prend une photo d'elle où l'on voit au moins le haut du corps de tous ses membres.

Placement

Les équipes rejoignent leur **zone de placement**.

Partie

/// Déplacement et zone

Les équipes doivent se déplacer à pied uniquement et peuvent aller où bon leur semble tant que le lieu est public. Elles doivent veiller à rester dans la **zone de jeu** pour éviter d'être **hors zone** et de subir un **handicap**.

/// Traque et capture

Les équipes ont toutes une cible qu'elles peuvent **capturer** à condition que cette cible ne soit pas en train de **réaliser une capture**. Pour repérer cette cible, les équipes disposent de son nom et de sa photo, et peuvent obtenir des informations sur sa position en **actualisant leur position**.

/// Communication

Les membres d'une équipe peuvent communiquer entre eux via n'importe quel moyen mais ils doivent rester à portée de voix en permanence. Les équipes quant à elles ne peuvent en aucun cas s'allier ou communiquer entre elles, qu'elles soient en jeu ou non. Elles ne sont pas non plus autorisées à obtenir d'autres informations sur les équipes que celles qui leur sont données pour capturer leur cible.

Fin de partie

La partie se termine quand il ne reste plus que deux équipes en vie.

Définitions

Zone de placement

Il s'agit d'une zone où les équipes doivent se placer lors de la phase de placement. Les équipes patientent dans leur zone jusqu'au début de la partie.

Zone de jeu

Il s'agit de la zone où les joueurs peuvent se trouver durant la partie sans être considérés hors zone. Cette zone dure pendant un certain temps avant de laisser sa place à une nouvelle zone de jeu plus petite.

Hors zone

Les équipes peuvent sortir de la zone de jeu sans conséquences pendant un temps. Si l'équipe revient dans la zone alors le temps est remis à zéro. Lorsque le temps est écoulé, l'équipe reçoit un handicap. L'handicap est annulé lorsque l'équipe revient dans la zone de jeu.

Handicap

Lorsqu'une équipe est handicapée, sa position est dévoilée en continue à l'équipe qui la traque. De plus, l'équipe handicapée ne peut plus capturer sa cible, ni avoir accès à sa position, son nom et sa photo.

Capture

Pour effectuer une capture, les équipes doivent prendre le foulard de l'un des membres de leur cible. Elles doivent ensuite rentrer le code de leur cible dans leur application. Si le code est valide, la capture est validée et l'équipe récupère la cible de l'équipe qu'elle vient de capturer.

Réalisation d'une capture

La réalisation d'une capture commence lorsque l'équipe attrape l'un des foulards de sa cible, et se termine lorsque l'équipe et sa cible se séparent.

Actualisation de la position

Durant la partie, les joueurs doivent actualiser leur position, c'est-à-dire envoyer leur position au serveur ce qui leur permet de recevoir en échange la dernière position envoyée par leur cible au serveur. Les joueurs doivent actualiser leur position avant un certain temps. Si la position n'est pas actualisée dans le temps imparti, alors l'actualisation se fait automatiquement.

Organisation d'une traque par la Ludotech

Contexte

La Traque organisée par la Ludotech se déroule sur le platal autour de Télécom Paris. Elle ouverte en priorité aux télécomiens mais aussi aux extés. Un groupe de membres de la Ludo, nommé par la suite admin, s'occupe de l'organisation et de la sécurité du jeu. Pour mener à bien la partie, la Traque dispose d'un serveur sur lequel se trouve les informations de la partie, d'un site internet destiné à l'admin pour monitorer la partie, et d'une application Android destinée aux joueurs. Le projet associé se trouve sur : <https://git.rezel.net/LudoTech/traque>

Préparation

L'admin s'assure que le serveur, le site web et l'application sont en ligne et fonctionnels. Si ce n'est pas le cas, il faut se référer à la documentation du projet.

L'admin crée la partie sur le site en définissant :

- les messages personnalisés à destination des équipes
- les équipes et leur nom
- le temps maximal entre deux actualisation de position
- les zones de placement
- les zones de jeu et leur durée
- le temps autorisé hors zone

L'admin réunit les équipes à un point de départ, généralement à Télécom au niveau de la machine à pizza, puis les joueurs :

- déposent leurs affaires
- prennent connaissance des règles de la Traque
- récupèrent leur foulard
- téléchargent l'application de la Traque
- récupèrent leur identifiant de connexion
- prennent une photo de leur équipe où l'on voit au moins le haut du corps de chaque membre

L'admin s'assure que chaque équipe possède au moins un téléphone Android chargé car une partie de 2h où le téléphone reste allumé peut consommer jusqu'à 50 % de batterie, puis l'admin s'assure que chaque équipe est connectée au serveur.

Placement

L'admin démarre la phase de placement et s'assure que chaque équipe rejoigne sa zone de placement.

Partie

L'admin démarre la phase de jeu. Elle veille au bon déroulement de la partie et reste disponible pour communiquer avec les équipes. Elle peut en cas de besoin :

- mettre en pause la partie
- changer les paramètres du jeu
- éliminer une équipe ou remettre en jeu une équipe
- changer les règles du jeu
- faire tout ce qui lui semble justifié pour mener à bien la partie

L'admin accueille en Ludo les équipes dès lors qu'elles sont éliminées ou dès lors que la partie est finie. Les joueurs peuvent alors profiter d'un goûter, récupérer leurs affaires et rendre leur foulard.

Après la partie

L'admin envoi récolte les avis des joueurs en leur faisant remplir un formulaire.