

CLONES

PRINCIPES DE SIMULATION

Gilles Cruyplants
GAROU asbl

gilles@garou.org
+32 477222067

Atelier #1
24/05/2015



La narration commune

(ou partagée)



La narration commune, c'est donner à chacun la possibilité d'influencer, avec la même légitimité, le récit.



Exemple :

Chacun est libre de jouer et d'interpréter les coups qu'il donne et les blessures qu'il reçoit de manière totalement autonome, jugeant lui-même les dégâts et les souffrances provoqués par ceux-ci.

Conclusion

- Responsabilisation des participants envers le jeu (personnel et général)
- Diminution des calculs en tout genre → liberté de jeu
- Impossibilité de tricher (les règles ne l'interdisent pas, c'est un choix du joueur) mais le contrôle est remplacé par la pression sociale (regard des autres joueurs) et la confiance mutuelle
- Besoin d'alignement, de référence pour l'univers et pour son personnage afin de jouer des situations équivoques

Et CLONES dans tout ça ?



Fluidité, liberté, découverte et confiance. Une narration commune encadrée.



#1 : Règle unique

Interprète ton personnage en adéquation avec l'univers de jeu.

#2 : Monde réaliste à découvrir
Une balle dans la tête tue. Fin de
l'histoire. A moins que...

#3 : Le tout time-in

L'utilisation de la technologie au service du jeu et de la fluidité. Exit les arbitres.

#4 : La création de personnage

Tous les Clones naissent et demeurent libres et égaux en droits.

#5 : Evolution

On est ce que l'on fait. Les perks, les compétences, l'inhibition, la volatilité.

#5 : Le libre choix

...de décider quand son personnage peut acquérir une compétence ou peut se planter lamentablement.

#6 : La vraie valeur des choses
Abstraire, c'est distraire.

Conclusion

- Vous avez la responsabilité de faire que ce qui vous arrive/votre interprétation soit crédible (#1)
- Le monde est similaire au nôtre, mais si quelque chose diffère, vous le prenez tel quel avec l'interrogation légitime que cela pourrait amener (#2)
 - On ne connaît que ce que l'on est censé connaître/subir. Il y a une part d'inconnu.
 - On donne une fourchette d'interprétation pour les situations les plus fréquentes.
- Système soutenu par la technologie et intégré au TI (#3).
 - L'arbitrage se fait essentiellement via un intranet appelé « Console » et ne nécessite pas de sortir du jeu.
 - La gestion hors-jeu du personnage (compétences, etc.) se fait via également un intranet hors-jeu (avec discussion avec l'orga si besoin).
- Création via l'historique uniquement (#4)
 - Tous les clones ont un potentiel identique qui n'évolue pas (pas « d'ancienneté »)
 - Pas de répartition de points, etc. Seul l'historique définit les capacités/compétences avec lesquelles débute un personnage.
- Evolution sociale, pas intrinsèque (#5)
 - Le clone a un volume maximal de compétence (le même potentiel pour chacun), et il peut très vite désapprendre et apprendre. Rien n'est permanent. Le joueur peut expérimenter plusieurs types de jeux.
 - On acquiert des possibilités ludiques via l'activité que l'on exerce (le jeu TI) ou ce qui se passe en jeu.
 - Quand un personnage commence un métier ou rentre dans un groupe social, il ouvre un choix de compétences qui y sont liées. Le joueur décide ensuite librement quand son personnage peut légitimement acquérir cette compétence (après des formations, des essais, etc.).
- Les compétences demandent un réel savoir-faire mais simplifié pour que tout le monde puisse le faire. (#6)
 - Les sessions de formations en jeu sont donc presque réelles.