



Interfaces ludiques entre système de jeu et fiction : la méthode **PERSO**, un outil au service du game design

Guillaume Rioult & Thibaut Rioult

« Le jeu de rôle a 50 ans. Et maintenant, que faites-vous ?... »
État de l'art et perspectives pour le cinquantième anniversaire du jeu de rôle

Université Sorbonne Paris Nord
21-22 juin 2024

DOI : [10.5281/zenodo.14243315](https://doi.org/10.5281/zenodo.14243315)



Introduction

- Etat de la recherche académique en *game design* de jeu de rôle sur table
- Méthode PERSO
 - Proposition
 - Entité
 - Relation
 - Système
 - Opérateur

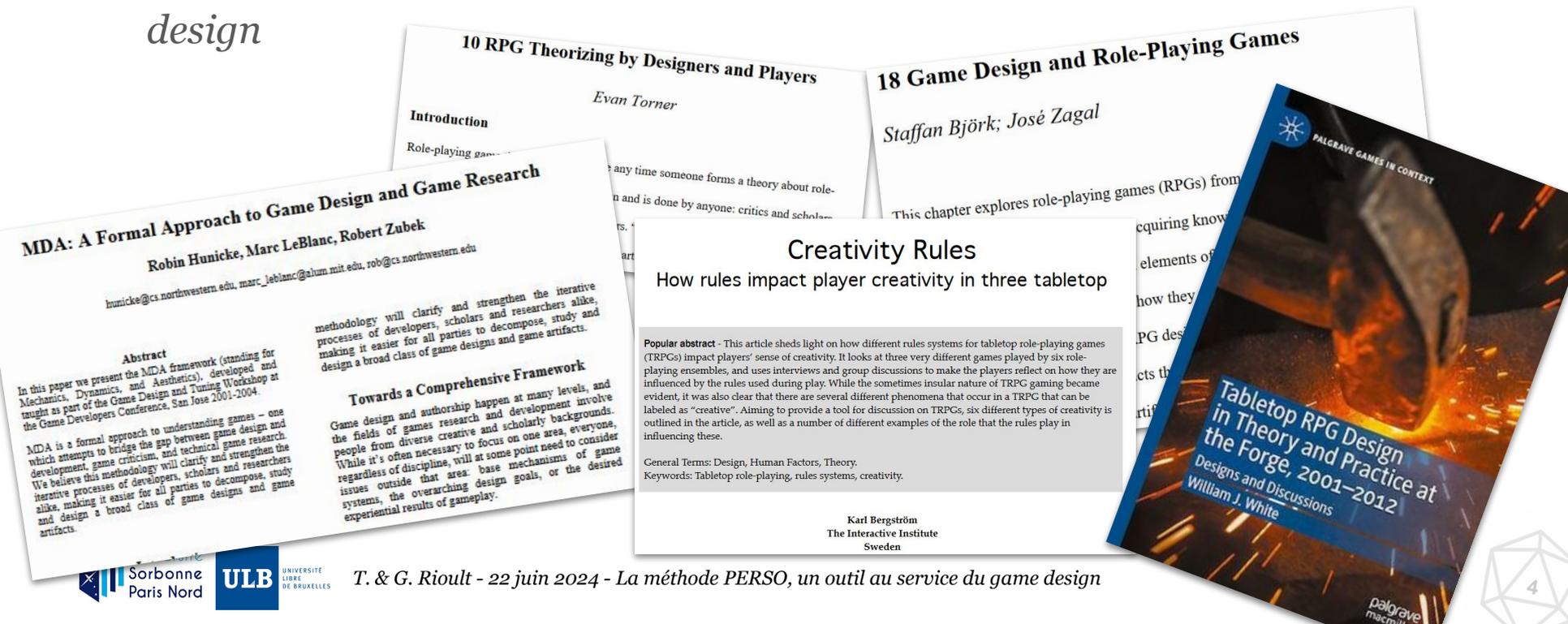


50 ans après, état de la recherche académique en *game design* de jeu de rôle sur table

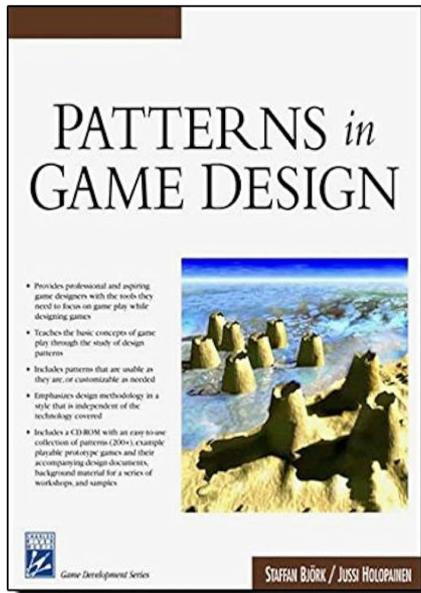
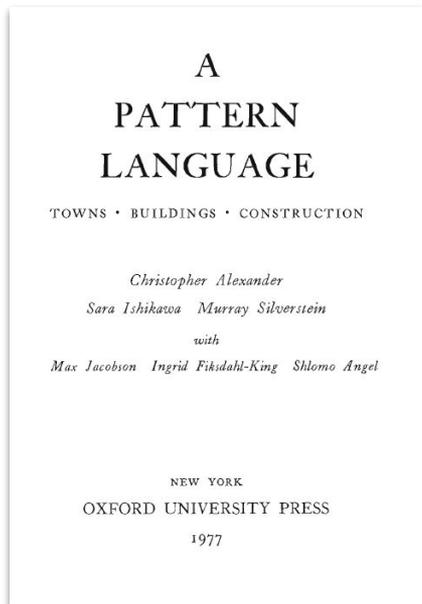


Marginalité académique du *game design* et du *system design*

- Références (Martinolli) : 2231 => 111 majeures => 5 concernant le *game design*



Le game design par pattern et ses limites (1/5)



Le *game design* par *pattern* et ses limites (2/5)

TTRPG game designs *patterns* listed (Björk et Zagal, 2018)

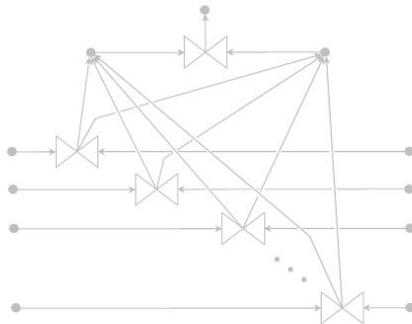
- Combat
- Skills
- Storytelling
- Role-playing
- Player Characters
- Characters
- Attributes
- Equipment
- Player-Created Characters
- Functional Roles
- Privileged Abilities
- Deterioration of Equipment
- Scenes
- Game World
- etc.



Le *game design* par *pattern* et ses limites (3/5)

general can profit by the lessons learned by the software industry. Consequently, I firmly believe that role-playing games can benefit from the same kind of design pattern analysis undertaken by the Gang of Four. It seems obvious to me that patterns exist in the design of role-playing games. If we analyze successful games, we should be able to identify Role-Playing Game (RPG) design patterns that could be re-used in future game designs.

Design Patterns of Successful Role-Playing Games



by
Whitson John Kirk III

Edited by
Michael R. Cantrell

Foreword by
Mike Holmes

9 / 13 / 2009



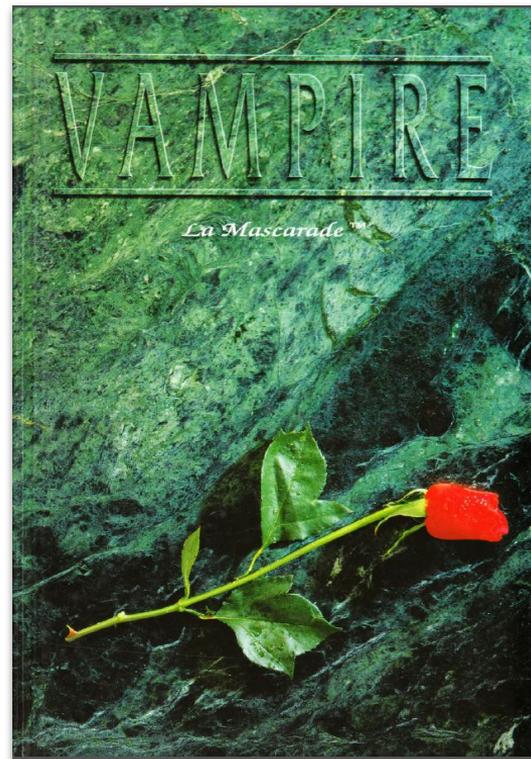
Le *game design* par *pattern* et ses limites (4/5)

2.11 La Règle d'Or

Rappelez-vous qu'en définitive **il n'y a qu'une seule règle dans Vampire : il n'y a pas de règles**. Faites de ce jeu ce que vous voulez qu'il soit ; si les règles vous gênent, débarrassez-vous en ; si elles ne fonctionnent pas pour vous, changez-les. Finalement, la complexité et la beauté véritables du monde réel ne peuvent pas être captées dans des règles, seules votre imagination et votre habileté à conter peuvent le faire.

Les présentes règles sont moins impératives qu'indicatives et vous êtes libres d'en user et abuser, de les ignorer ou de les transformer à votre gré.

En fait, si vous ne le faites pas régulièrement, vous ne jouez pas à **Vampire** comme vous le devriez.



Le game design par pattern et ses limites (5/5)

Pattern

Analyse pragmatique

Identification de blocs

Réutilisation

Opérateur

Déconstruction systématique

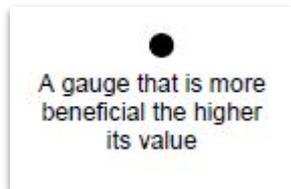
Identification de principes

Invention

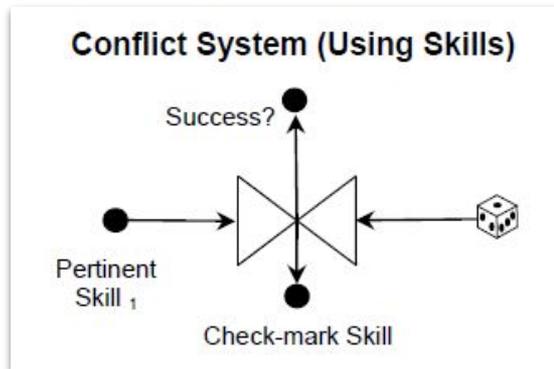


Réconcilier *game* et *play*, l'interface narrativo-ludique

Légende :

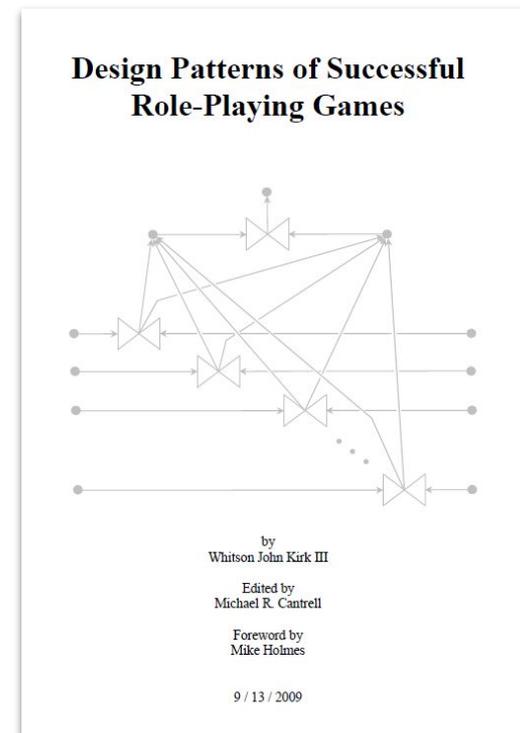


Exemple de modélisation :



Call of Cthulhu (Sixth Edition)

=> *nécessité de réintégrer la Proposition !*

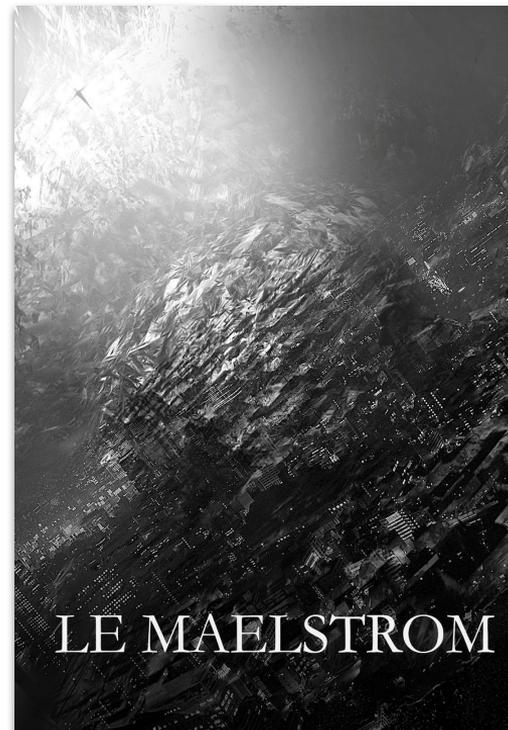
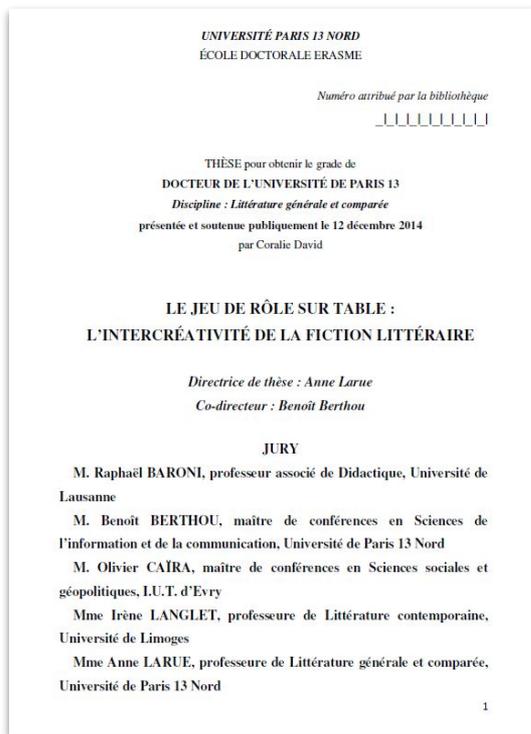


Méthode **PERSO**

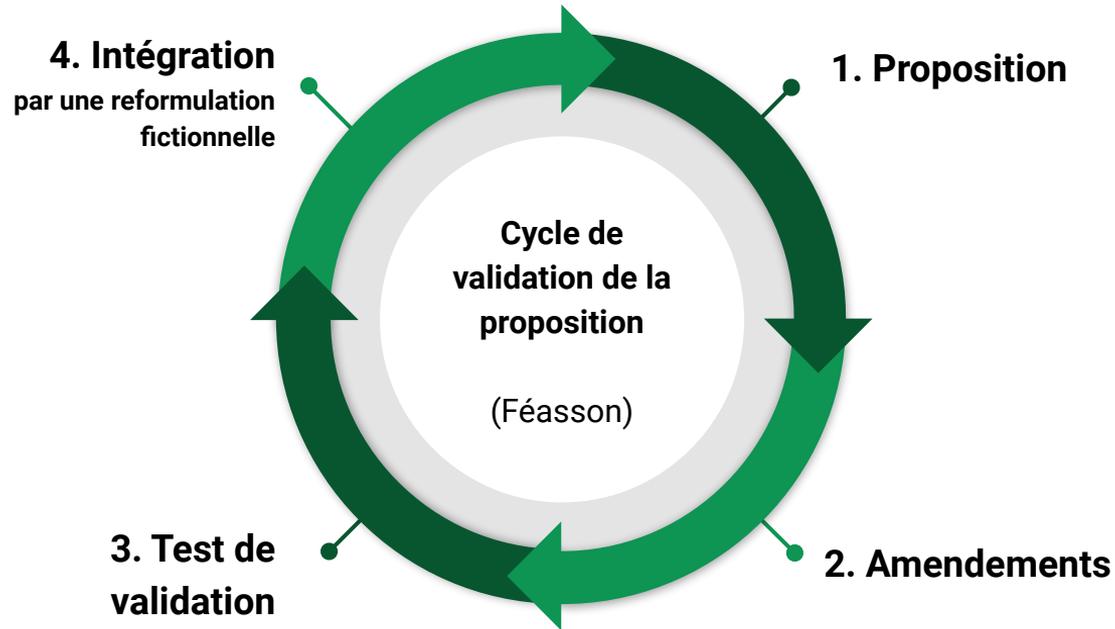
Proposition **E**ntité **R**elation **S**ystème **O**érateur



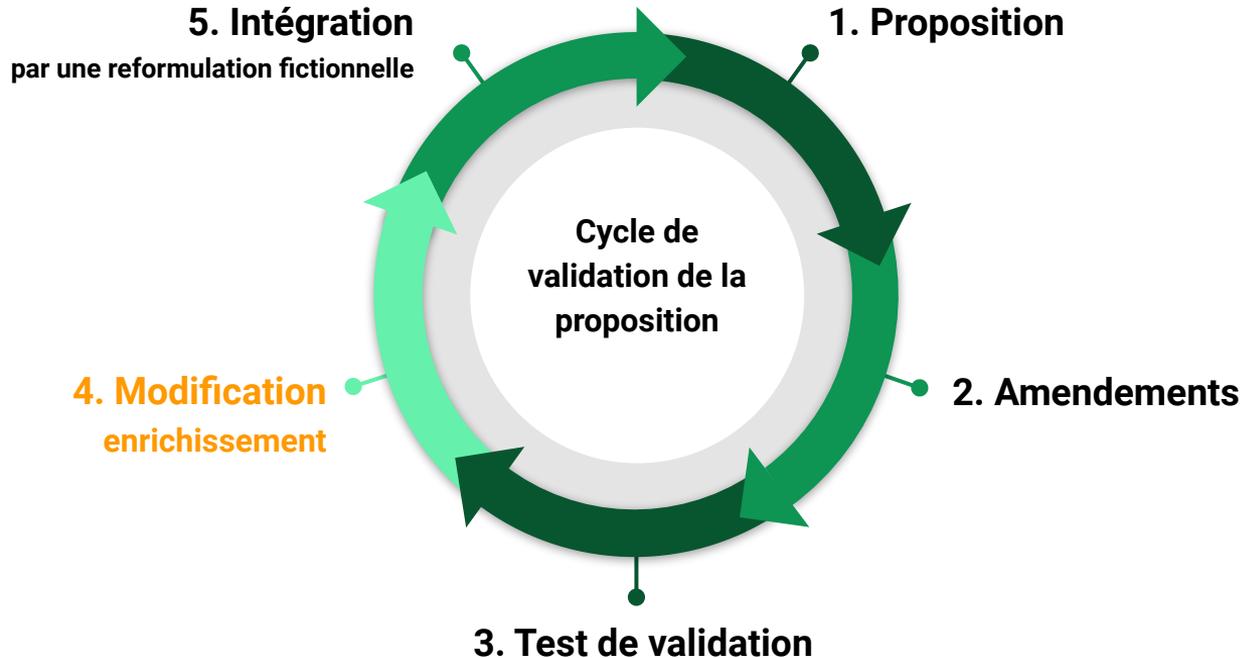
La proposition narrativo-ludique, l'atome du JDR (1/5)



La proposition narrativo-ludique, l'atome du JDR (2/5)

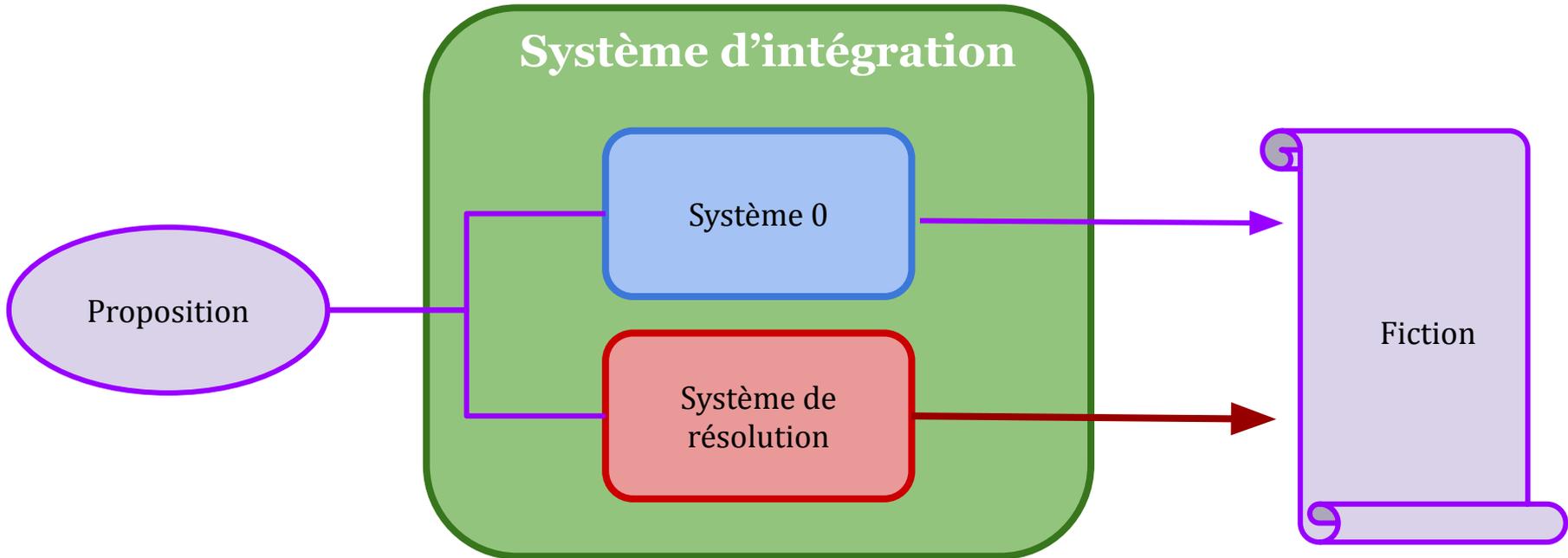


La proposition narrativo-ludique, l'atome du JDR (3/5)



La proposition narrativo-ludique, l'atome du JDR (4/5)

Systeme d'integration = Systeme 0 + Systeme de resolution



La proposition narrativo-ludique, l'atome du JDR (5/5)

Cycle de vie schématique d'une proposition
(incluant le cycle de validation vu précédemment)

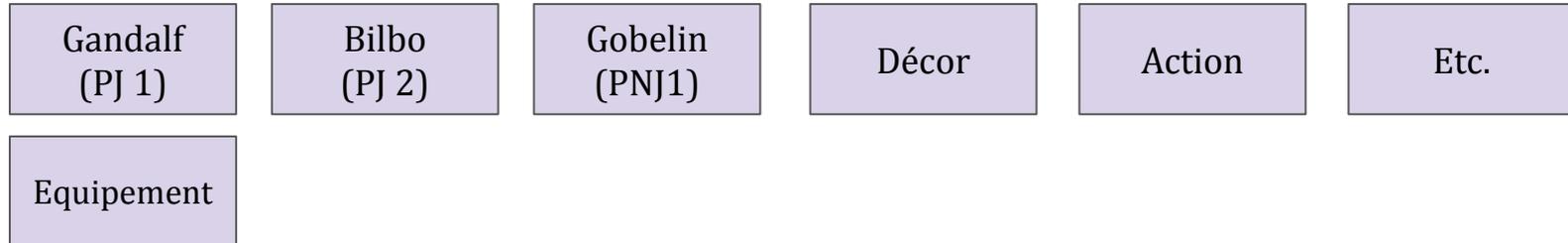
- a) **Idéation** (brainstorming),
- b) **Proposition** (amendements inclus),
- c) **Test** de la proposition dans le système d'intégration et son enrichissement,
- d) **Intégration** de la proposition finale à la fiction.



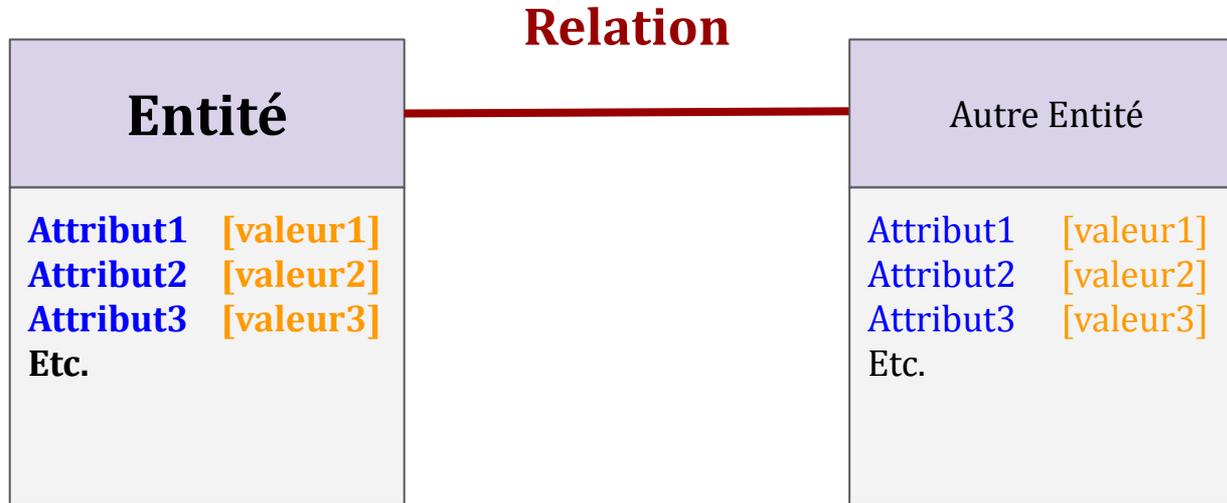
Entités ludiques et fictionnelles, un enjeu de modélisation (1/2)



Ludique
Fiction



Entités ludiques et fictionnelles, un enjeu de modélisation (1/2)



Entités ludiques et fictionnelles, un enjeu de modélisation (2/2)

Modèle E-A-V (Entité, Attribut, Valeur)

Entité

	PJ
Nom	[nom]
Classe	[v. quali]
PV	[v. quanti]
Force	[v. quanti]
Traits	[v. quali]
Bckgrnd	[texte libre]
Etc.	

Attribut

Valeur (type, min/max, etc.)

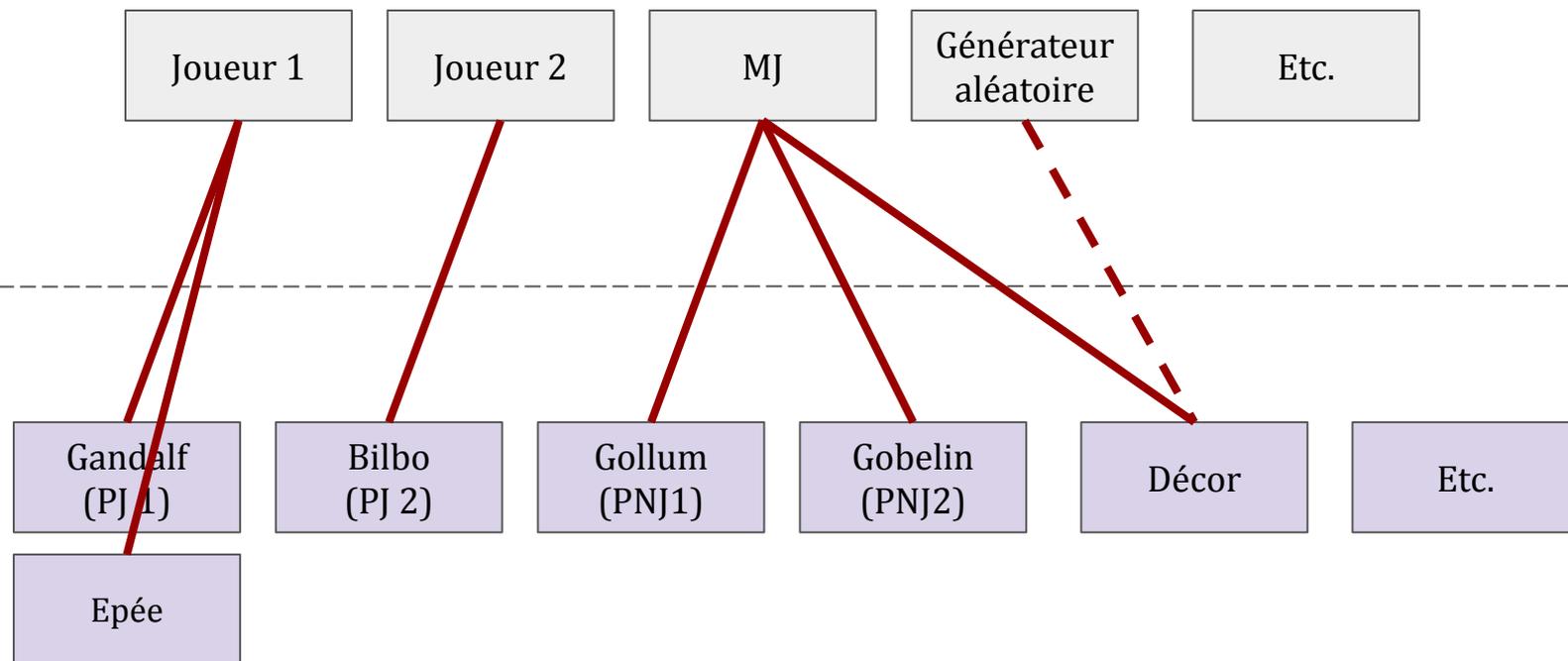
Instancier le modèle

	PJ
Nom	Gandalf le Blanc
Classe	Magicien
PV	80
Force	30
Traits	Sage, etc
Bckgrnd	A survécu...
Etc.	



Configurer les différentes relations d'autorité

— Relation d'autorité



Ludique
Fiction



Systeme de résolution et mobilisation de relations de référence

Fiche de personnage

PJ	
Nom	Gandalfle Blanc
Classe	Magicien
PV	80
Force	30
Traits	Sage, etc
Bckgrnd	A survécu...
Etc.	

Référentiels du livre de base

- équipements
- *moves*
- etc.

Ludique
Fiction

Gandalf
(PJ 1)

Epée

Escalade
(action)

Décor

Etc.



Systeme de resolution et mobilisation de relations de reference

Modèle minimal de la

Traduction_Ludique(P) = personnage_actant, action_référencée, entité_cible

Proposition P = “En colère, moi je bondis comme ça, et j’arrive en piqué diagonal sur le nez de l’hideux tenancier de l’auberge. Prend ça ! J’espère que ça va le mettre KO.”

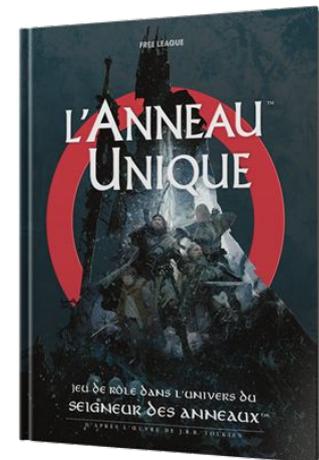
Dans un système minimal,

Traduction_Ludique(P) = PJ1, “attaque”, tenancier

Enrichir la traduction ludique de la proposition avec un opérateur d'ajout

Modèle mis à jour

Traduction_Ludique(P) = personnage_actant, action_référencée,
+ [manière_référencée], entité_cible



Enrichir la traduction ludique de la proposition avec un opérateur d'ajout

Modèle mis à jour

Traduction_Ludique(P) = personnage_actant, action_référencée, entité_cible, **+** [caractéristique de la proposition elle-même]



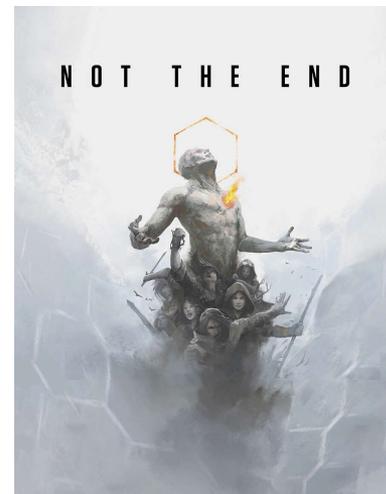
Enrichir la traduction ludique de la proposition avec un opérateur d'ajout

Modèle mis à jour

Traduction_Ludique(P) = personnage_actant, action_référencée, entité_cible, - **+** [ensemble d'attributs mobilisables]

“Ce que vous décrivez détermine la difficulté du test et les traits que vous pouvez mettre en jeu”

(Not the End, p. 20)

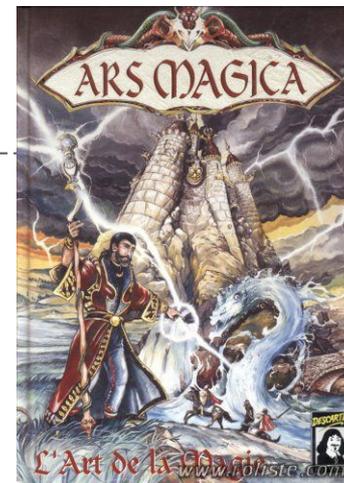
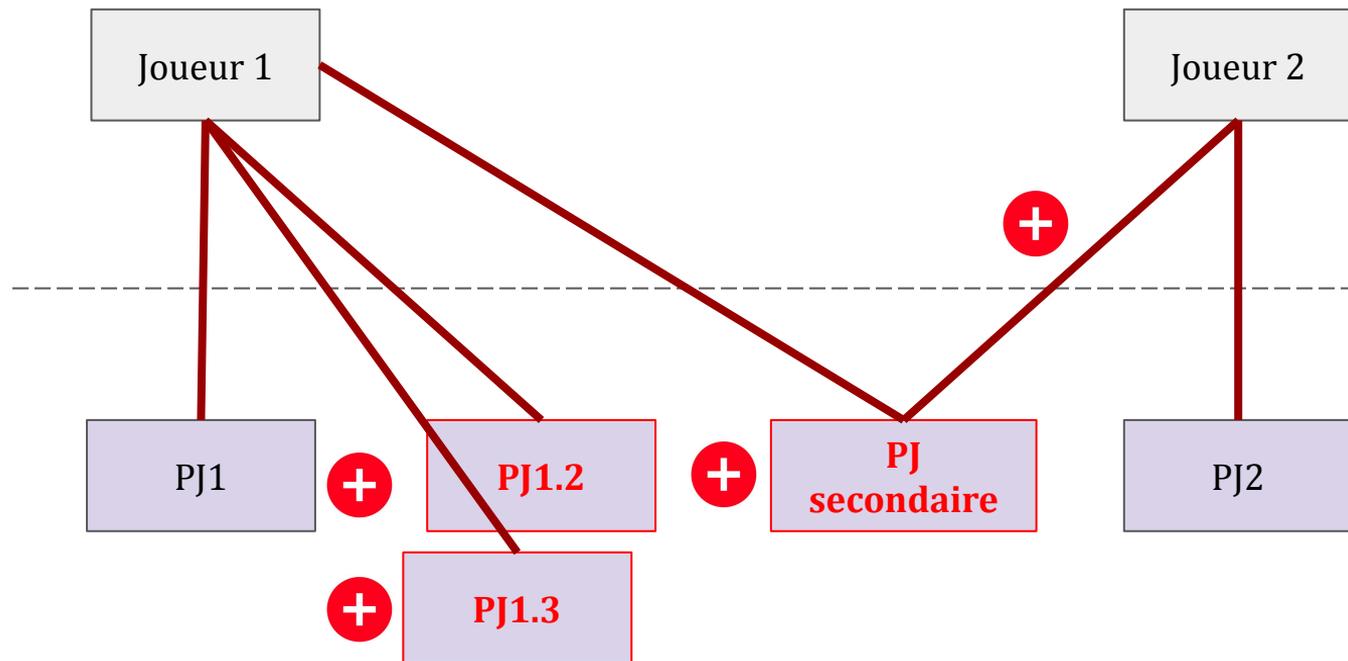


Des opérateurs pour générer de nouveaux systèmes

- transforment un système ludique S1 en un système S2
- généralement articulés en couples opposés
- trois principaux niveaux de *game design* identifiés
 - 1) la construction du **système de jeu**,
 - 2) le **paramétrage** (modélisation des attributs),
 - 3) le **système d'intégration**

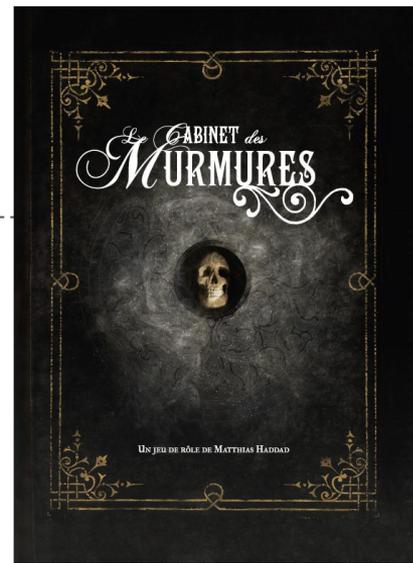
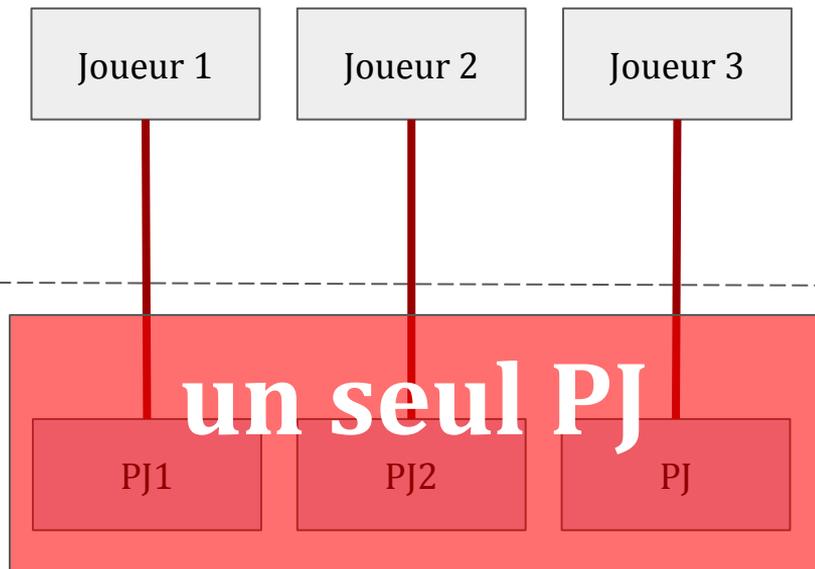
Et si ? Reconfigurer les entités et leurs relations (le système de jeu) (1/4)

Opérateur d'ajout +



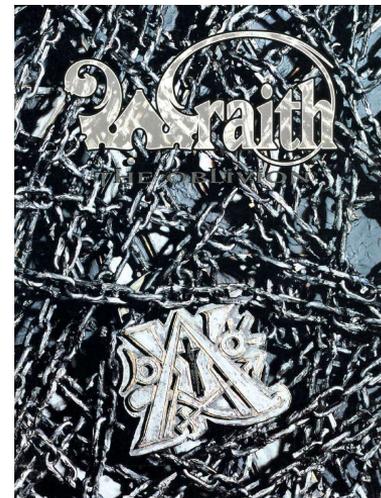
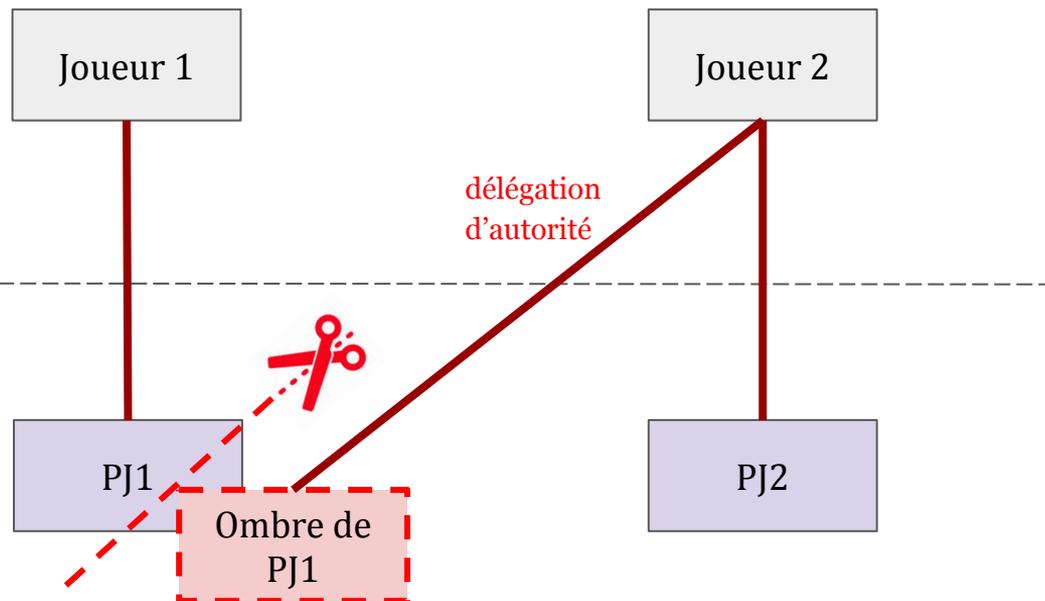
Et si ? Reconfigurer les entités et leurs relations (le système de jeu) (2/4)

Opérateur de fusion



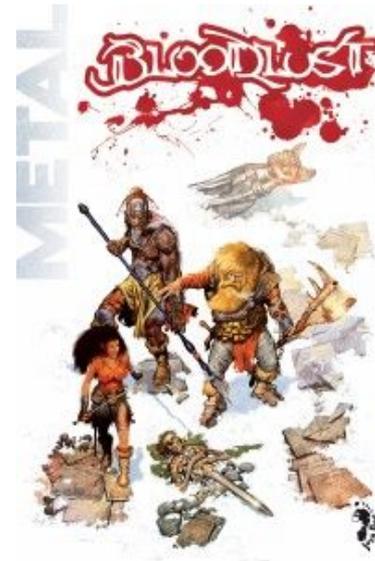
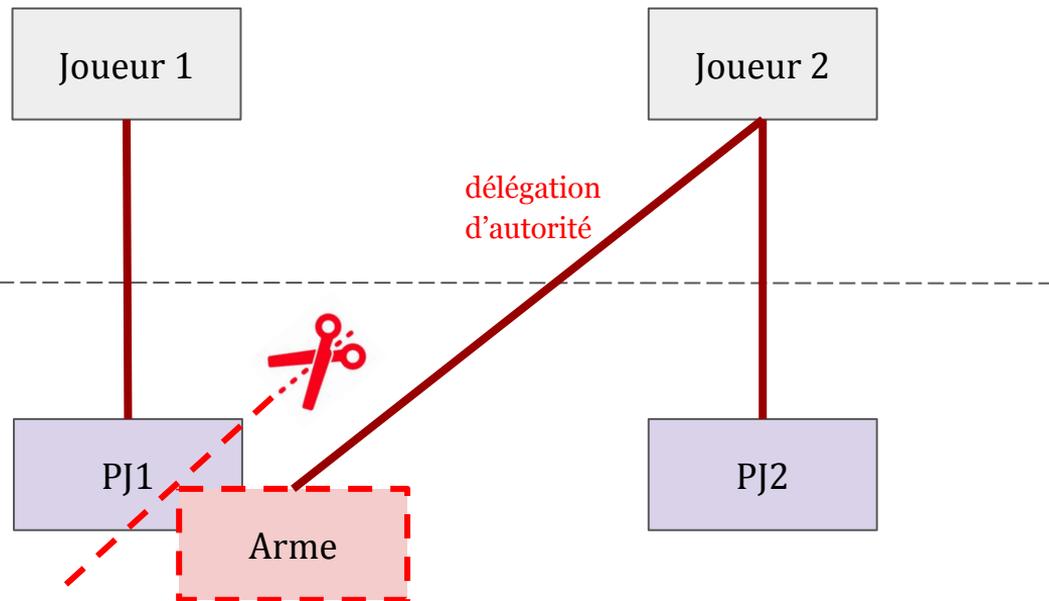
Et si ? Reconfigurer les entités et leurs relations (le système de jeu) (3/4)

Opérateur de scission



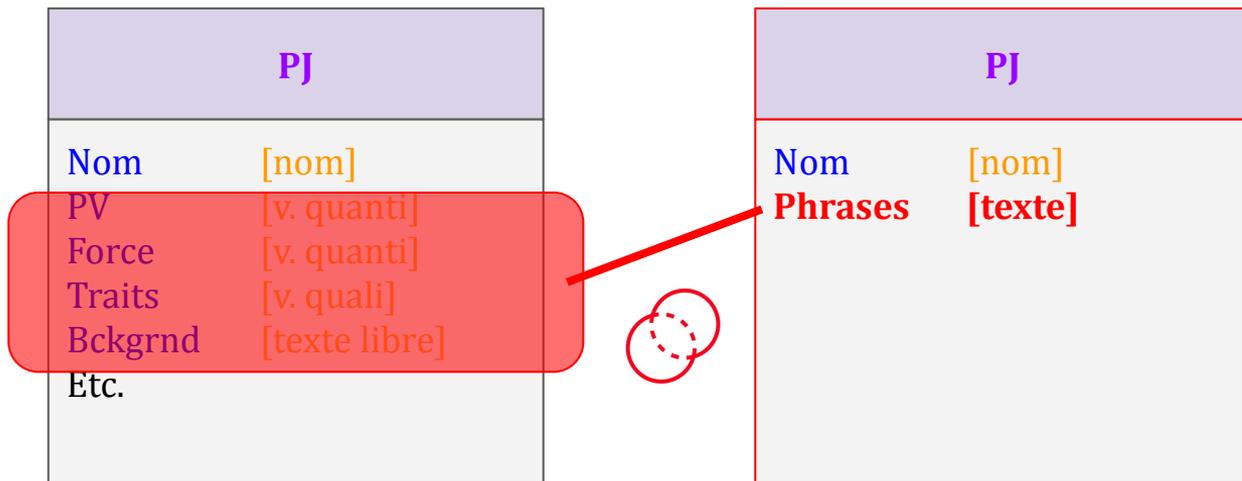
Et si ? Reconfigurer les entités et leurs relations (le système de jeu) (4/4)

Opérateur de scission



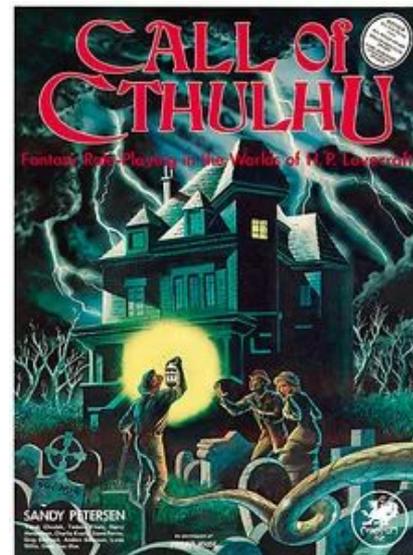
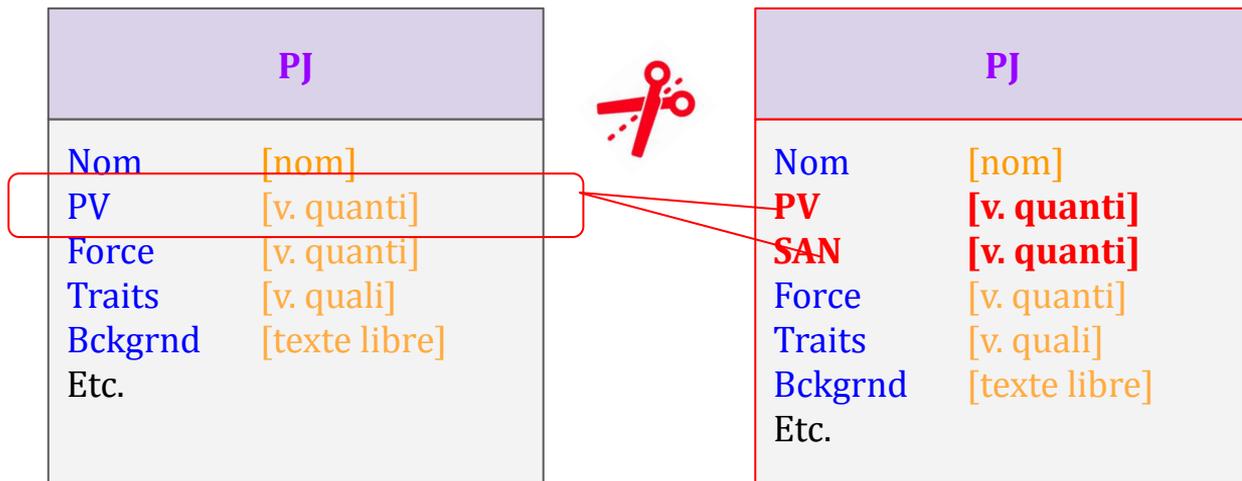
Et si ? Reconfigurer les attributs (le paramétrage) (1/3)

Opérateur de fusion



Et si ? Reconfigurer les attributs (le paramétrage) (2/3)

Opérateur de scission



Et si ? Reconfigurer les attributs (le paramétrage) (3/3)

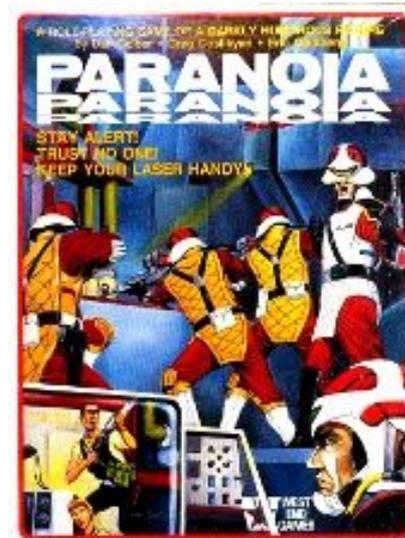
Opérateur
d'occultation



PJ	
Nom	[nom]
PV	[v. quanti]
Force	[v. quanti]
Traits	[v. quali]
Bckgrnd	[texte libre]
Affiliation	[faction]
Etc.	

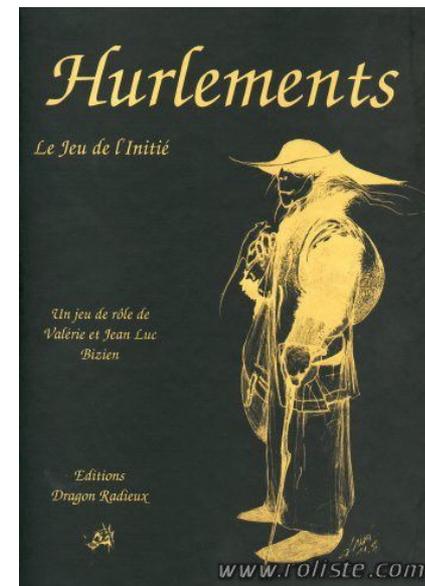
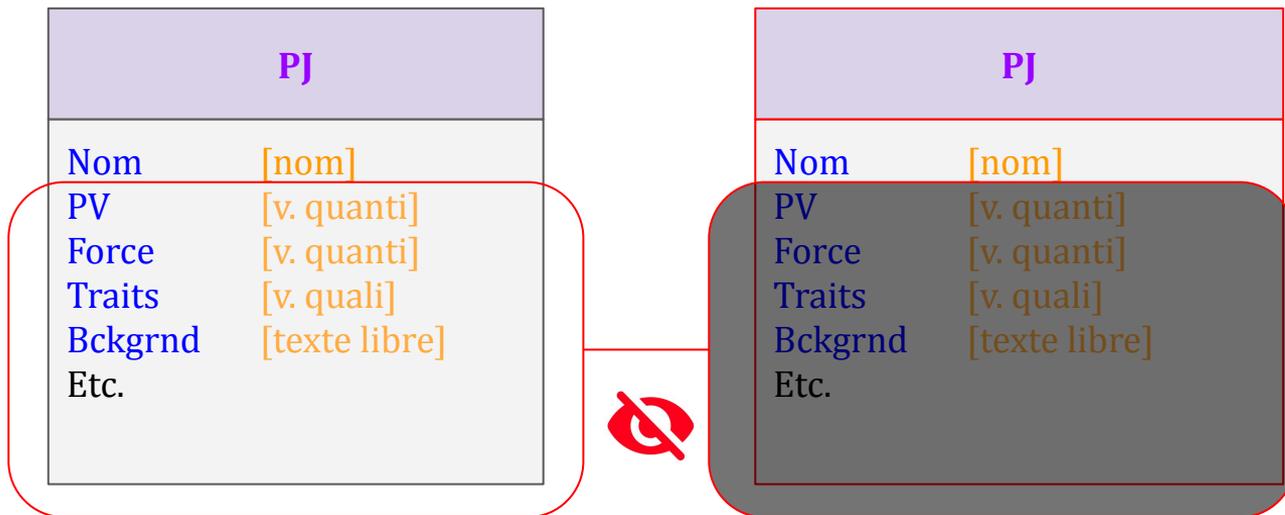


PJ	
Nom	[nom]
PV	[v. quanti]
Force	[v. quanti]
Traits	[v. quali]
Bckgrnd	[texte libre]
Affiliation	[faction] SECRET
Etc.	



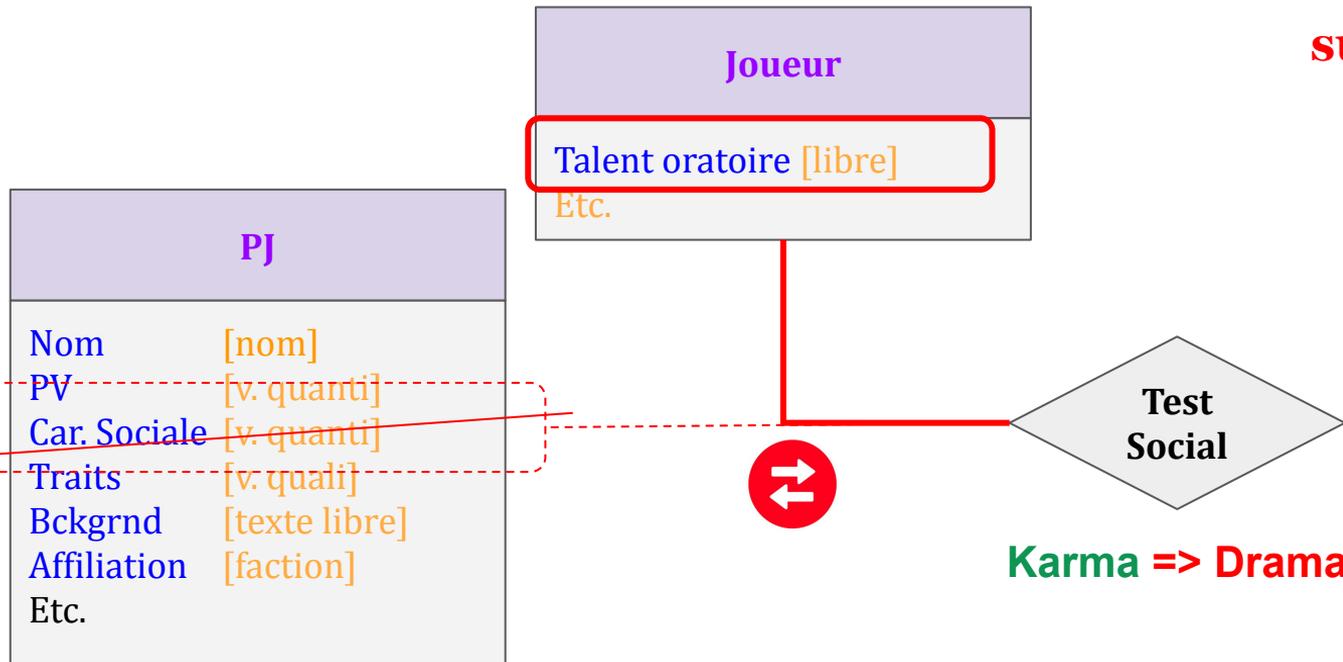
Et si ? Reconfigurer la dynamique du système d'intégration (1/3)

Opérateur
d'occultation



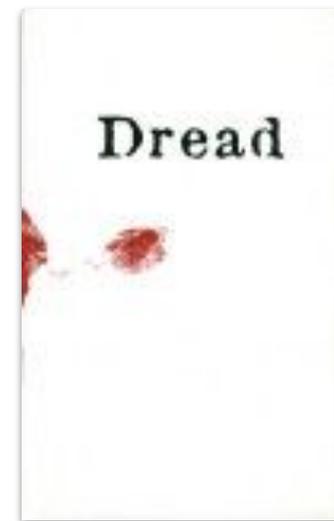
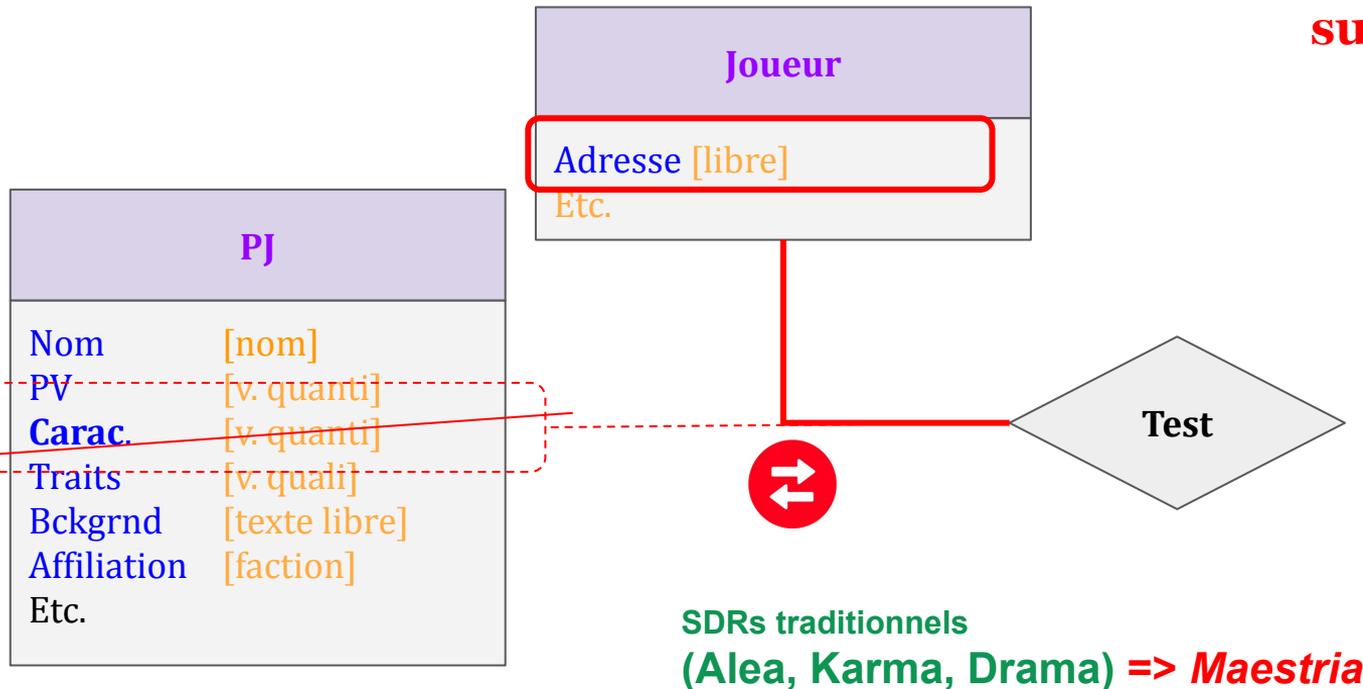
Et si ? Reconfigurer la dynamique du système d'intégration (2/3)

Opérateur de substitution



Et si ? Reconfigurer la dynamique du système d'intégration (3/3)

Opérateur de substitution



Et si ? On scindait l'action



- Action = IIEE
 - Intention
 - Initiation
 - Exécution
 - Effet

(modèle forgien)

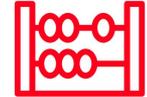
Opérateur de scission



Et si ? Le qualitatif devenait quantitatif ...

Opérateur quantitatif

- **Lien** : niveau d'intensité, nombre de sollicitations ou de trahisons possibles
- **Echec et succès** : et s'il y avait des degrés de réussite, déterminant les éléments concernés (matériel, corps, esprit...)



Et si ? Le quantitatif devenait qualitatif...

Opérateur qualitatif



- Points de Vie => Blessures (*James Bond 007*)
- Pièces d'Or => Niveau de Vie (*Wuxia*)
- Points d'Expérience => Trait (*Infloranza*)
- Faces de dé : Chiffres => Symboles (*Star Wars*)
- Points de Dommages => Types de Blessures



Et si ? Le simultané devenait séquencé ...

Séquençage



- **SDJ** :
 - Séquençage temporel en scènes avec des règles spécifiques (*Vade+Mecum*)
 - Séquençage de la création de Personnage : les créer les uns à la suite des autres pour les relier entre eux (*Infloranza*)
- **SDR** : découpage du combat en plusieurs étapes (*Deadlands*), avec des prises en compte de modulateurs à chaque étape (distance, position, arme, couvert...)



Et si ? Le simultané devenait séquencé

Séquençage

- **SDR** : Fusion de toutes les étapes avec la détermination de l'issue uniquement (*Tenga*)
- **Paramétrage** : un seul choix génère plusieurs valeurs à la Création de Personnage (valeurs dérivées)



Et si ? On repensait les “prix”, du gain au coût...

Prix



- **SDJ** : et si chaque prise de parole coûtait des jetons, donnés à son voisin pour répartir la parole plus équitablement ?
- **Systeme de Récompense** : bonus pour idée pertinente, gain de points d'expérience
- **SDR** : coût pour initier une action, indépendamment de ses conséquences
- **Paramètres** : et si on cochait une case de bonus à chaque test dangereux mobilisant l'attribut ?





Conclusion





Merci de votre attention !

rioult.thibaut@gmail.com
rioult.guillaume@gmail.com

