

CADRE

Secteur | Quartier · Monument

CONTEXTE

Trait · Connexion | Délimitation · Nomenclature

Univers | Thématique · Paramètre

Hierarchie | Chronologie · Spatialisation

INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation

Identité | Localisation · Temporalité

Synopsis | Objectif · Problématique

ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Règlementation | Politique · Conviction · Loi

ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique

Primaire | Qualité · Profession · Ressource

Secondaire | Défaut · Tension · Conflit

CAPSULE

Note · Archive | Scénario · Univers

Mode d'emploi | Consigne · Conseil

Protagoniste | Joueur·euse · Personnage

STRUCTURE

Schéma actantiel | Dynamique · Personnage

DESTINATION

Axe · Principal | Commanditaire · Objectif · Bénéficiaire

Commanditaire | Instruction · Vocation · Inquisition

Bénéficiaire | Légitimation · Objectif · Pression

ITINÉRAIRE

Axe · Antagoniste | Protagoniste · Intermédiaire · Adversaire

Intermédiaire | Médiation · Déconstruction · Information

Adversaire | Objection · Détention · Légitimation

PARCOURS

Axe · Parallèle | Partenaire · Protagoniste · Contestataire

Partenaire | Collaboration · Soutien · Privilège

Contestataire | Opposition · Entrave · Motivation

ACTE I

Installation | Présentation · Introduction

STATU QUO

Situation initiale | Incipit · Contexte · Historique

INSTRUCTION

Élément perturbateur | Déclencheur · Incident · Déséquilibre

Séquence | Localisation · Temporalité

Actant | Commanditaire

ACTE II

Confrontation | Action · Événement

COLLABORATION

Péripétie auxiliaire | Initiative · Concrétisation

Séquence | Localisation · Temporalité

Actant | Partenaire

MÉDIATION

Péripétie centrale | Information · Conscientisation

Séquence | Localisation · Temporalité

Actant | Intermédiaire

OPPOSITION

Péripétie antagoniste | Entreprise · Interruption

Séquence | Localisation · Temporalité

Actant | Contestataire

ACTE III

Résolution | Objectif · Conclusion

OBJECTION

Dénouement | Tentative · Résultat

Collaboration | Conséquence · Répercussion

Médiation | Connaissance · Opportunité

Opposition | Influence · Dépendance

Séquence | Localisation · Temporalité

Actant | Adversaire

LÉGITIMATION

Situation finale | Incipit · Contexte · Inédit

Actant | Bénéficiaire

CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

ARCHÉTYPES


Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

INSTRUCTION


INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

Obstacle | Décision · Épreuve

Récompense | Interruption · Sauvetage

Destination | Séquence · Capsule

LIMITE

Temps · 1 | Échéance · Achèvement · Expiration

SCÈNE

Note | Décor · Environnement

EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

Obstacle | Verrou · Surveillance

Récompense | Accessoire · Accès

Destination | Séquence

ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

CASTING

Note | Rôle · Relation

INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

Obstacle | Personnage · Communauté

Récompense | Information · Alliance

Destination | Séquence

DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects


TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

ARCHÉTYPES


Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

COLLABORATION


INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

Obstacle | Décision · Épreuve

Récompense | Interruption · Sauvetage

Destination | Séquence · Capsule

AMORCE

Temps · 2 | Préméditation · Anticipation · Préparation

RUPTURE

Temps · 3 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

LIMITE

Temps · 4 | Échéance · Achèvement · Expiration

SCÈNE

Note | Décor · Environnement

EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

Obstacle | Verrou · Surveillance

Récompense | Accessoire · Accès

Destination | Séquence

ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

CASTING

Note | Rôle · Relation

INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

Obstacle | Personnage · Communauté

Récompense | Information · Alliance

Destination | Séquence

DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

ARCHÉTYPES


Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

MÉDIATION


INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

Obstacle | Décision · Épreuve

Récompense | Interruption · Sauvetage

Destination | Séquence · Capsule

AMORCE

Temps · 2 | Préméditation · Anticipation · Préparation

RUPTURE

Temps · 3 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

LIMITE

Temps · 4 | Échéance · Achèvement · Expiration

SCÈNE

Note | Décor · Environnement

EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

Obstacle | Verrou · Surveillance

Récompense | Accessoire · Accès

Destination | Séquence

ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

CASTING

Note | Rôle · Relation

INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

Obstacle | Personnage · Communauté

Récompense | Information · Alliance

Destination | Séquence

DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

ARCHÉTYPES

Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

OPPOSITION


INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

Obstacle | Décision · Épreuve

Récompense | Interruption · Sauvetage

Destination | Séquence · Capsule

AMORCE

Temps · 2 | Préméditation · Anticipation · Préparation

RUPTURE

Temps · 3 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

LIMITE

Temps · 4 | Échéance · Achèvement · Expiration

SCÈNE

Note | Décor · Environnement

EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

Obstacle | Verrou · Surveillance

Récompense | Accessoire · Accès

Destination | Séquence

ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

CASTING

Note | Rôle · Relation

INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

Obstacle | Personnage · Communauté

Récompense | Information · Alliance

Destination | Séquence

DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects


TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

CADRE

Lieu | Construction · Véhicule


INFORMATIONS

Trait · Base | Identification · Présentation 

Identité | Espace · Temps

Synopsis | Résumé · Déroulement

ARCHÉTYPES


Trait · Commun | Biome · Fonction · Opinion 

Configuration | Géographie · Écosystème · Nature

Application | Économie · Vocation · Activité

Réglementation | Politique · Conviction · Loi

ASPECTS

Trait · Unique | Singularité · Importance · Problématique 

Primaire | Avantage · Occupation · Qualité



Secondaire | Désavantage · Préoccupation · Défaut



NARRATION

Gameplay | Essentiel · Convocation · Incitation

Condition | Prolongation · Indécision

Intervention | Direction · Indication

Destination | Séquence

SÉQUENCE


Note · Archive | Événement · Personnage · Inventaire

OBJECTION


INTRIGUE

Note | Indice · Anecdote


CONSTATATION

Information | Précision · Exposition · Actualisation 

CONTRADICTION

Incohérence | Coïncidence · Exception · Anomalie 

ACCENTUATION

Itération | Réurrence · Insistance · Préoccupation 

SCRIPT

Note | Temporalité · Trame · Événement

ACTION

Gameplay | Circonstance · Système · Mécanique

Obstacle | Décision · Épreuve

Récompense | Interruption · Sauvetage

Destination | Séquence · Capsule

AMORCE

Temps · 3 | Préméditation · Anticipation · Préparation

RUPTURE

Temps · 4 | Opération · Entreprise · Point de non-retour

LIMITE

Temps · 5 | Échéance · Achèvement · Expiration

SCÈNE

Note | Décor · Environnement

EXPLORATION

Gameplay | Implication · Observation · Recherche

Obstacle | Verrou · Surveillance

Récompense | Accessoire · Accès

Destination | Séquence

ATMOSPHÈRE

Description | Ambiance · Architecture · Décoration

SPATIALISATION

Organisation | Espace · Accessibilité · Inventaire

CASTING

Note | Rôle · Relation

INTERPRÉTATION

Gameplay | Performance · Discussion · Confiance

Obstacle | Personnage · Communauté

Récompense | Information · Alliance

Destination | Séquence

DÉCISIONNAIRE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

ACOLYTE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects

TRANSFUGE

Personnage | Informations · Archétypes · Aspects