

Weak at Work



Game Overview Document

1GDC ICAN 2021-2022

Auteurs:

Nathan Jeger - Francisco Gonzalez Calabro - Paul Delzangles -
Gabriel Bois

Sommaire

Game Design:

- Processus de création (p.4)

Direction Artistique:

- Carte Agenda (p.8)
- Carte Max (p.12)
- Carte Evénements (p.15)
- Logo (p.18)

Règles (p.20)

Critique et futur du projet (p.23)

Processus de création

- Jeu de plateau

Notre première idée réfléchie pour notre projet était un jeu de course crée à partir du matériel des échecs. Le jeu était basé sur une course de trains ou il fallait poser des rails à tour de rôle sur le plateau afin d'emmener son roi de l'autre côté. Les pions des échecs étaient devenus les rails et les pièces spéciales des échecs étaient des wagons spéciaux.

Les wagons avançaient tout seuls à chaque début de tour et le but était d'emmener son wagon «Roi» de l'autre côté du plateau. Les autres wagons servaient à attaquer ou se défendre des attaques ennemies.

Nous avons décidé d'arrêter la création de ce jeu parce que les contraintes de matériel faisaient que le jeu pouvait être très injuste et très accessible à l'anti jeu, nous sommes donc partis vers une idée plus ambitieuse: faire un jeu engagé.

- Première idée de Jeu engagé

Notre première version d'un jeu engagé était basé sur le principe d'incarner un chef d'entreprise qui engage des employés afin de faire évoluer son entreprise.

Pour se faire on avait une quantité d'employés de base et on mettait en enchères nos employés afin d'en gagner d'autres. Les employés pouvaient être spécialisés dans 1 des 4 pôles suivants: Renommé, Argent, Joie, Ethique.

Le but du jeu était d'avoir le plus de points possibles, points qui pouvaient être gagnés uniquement via 21 objectifs qui étaient basés,

par exemple, sur la quantité d'employés dans un seul pôle.

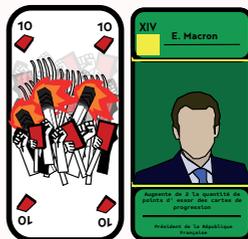
Le but de ce jeu était de critiquer le système entrepreneurial en mettant en enchère des personnes et s'en servir comme ressource. On a jugé notre critique trop maladroite du coup on a décidé de changer légèrement la thématique tout en gardant le même gameplay.

• BidUpSociety

Dans BidUpSociety (nom du jeu) vous incarnez une société qui a besoin de «points d'essor» afin de se développer dans 4 domaines: Le Partage, L'individualisme, L'écologie et l'Industrie.

La grosse différence avec la version précédente était qu'on ne mettait plus des personnes en enchère mais des «points d'essor» et qu'on n'incarrait plus une entreprise mais juste une société en développement. Le problème qu'on a eu avec BidUpSociety était qu'on avait toute une thématique qu'on peut qualifier d'Anti-Capitaliste,

dans un jeu entièrement basé sur les enchères, qui est un principe profondément capitaliste. La thématique n'allait donc pas avec le système de jeu.



Notre prochaine étape a été drastique, nous avons décidé de tout changer mis à part le matériel. L'idée nous est venue de faire un jeu suivant la vie d'un employé en entreprise.

On utiliserait les 21 atouts du tarot comme repère chronologique durant 21 Semaines (1 Semaine = 1 Carte) et l'excuse du tarot comme la carte représentant notre personnage. Chaque semaine

le joueur était contraint à piocher une certaine quantité de cartes qui faisaient augmenter ou baisser 4 ressources impératives à la survie du joueur: Le Bonheur, La Santé Physique, La Santé Mentale et l'Argent. Les Cartes à piocher étaient de 4 types aussi: Les cartes Travail, Famille, Quotidien et Monde.

La critique dans cette version de «Weak at Work» était basé sur deux principes:

Chaque situation qui menait à un gain d'Argent était accompagné d'une perte de Santé Mentale et/ou Santé Physique et/ou Bonheur ; Chaque semaine le joueur était obligé de piocher une quantité de cartes Travail, quantité qui augmentait de semaine en semaine rendant le jeu impossible à gagner.

Après playtests et consultations avec nos professeurs nous avons remarqué que le jeu était redondant et injuste et «sans but réel», ce qui était voulu, mais qui prenait trop de place. Nous sommes des Game Designers avant tout et nous avons décidé de mettre plus d'interactivité dans le jeu.

Ce sont ces dernières implémentations qui nous mènent à la version finale de Weak At Work. Les changements consistent à rajouter une histoire à suivre racontée dans les 21 semaines,

le rajout de choix à faire sur les cartes Travail, Quotidien et Entourage, et la suppression de la ressource «Bonheur» qui n'avait pas de sens. Nous avons aussi laissé tomber

l'idée de faire un jeu où c'était impossible d'arriver au bout, pour en fait faire un jeu où arriver au bout est possible mais la fin n'est pas une vraie victoire. Le plus gros problème que nous avons rencontré pendant l'équilibrage concerne la conservation de la valeur numérique des cartes de tarot, à laquelle nous avons pas réussi à trouver de mécanique qui était cohérente au jeu et en même temps pertinente à notre gameplay. En effet nous avions une mécanique de combo basée sur l'ajout des valeurs numériques des cartes de même type mais nous avons décidé de la retirer à l'équilibrage car elle était non impactante et oubliable.

Cette version du jeu est donc plus interactive, plus émotive parce qu'on s'attache facilement au personnage de Max, tout en gardant ce sentiment de n'avoir aucun autre but que de payer son loyer.

Direction Artistique

- Cartes Agenda

Pour la direction artistique de notre jeu, qui se base sur un **agenda et des cartes répétitives**, nous nous sommes inspirés des agendas papier ou du moins de leurs représentations communes.

Avec des couleurs simples au départ, le premier prototype vit le jour :



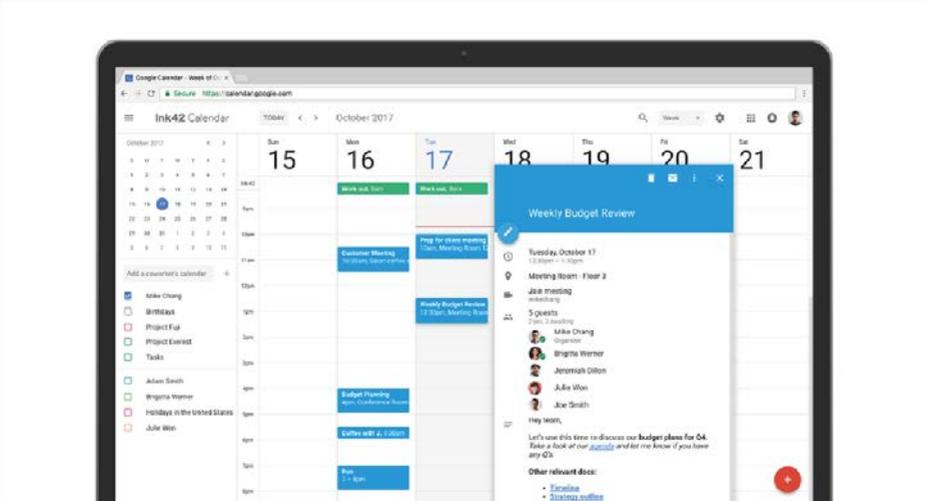
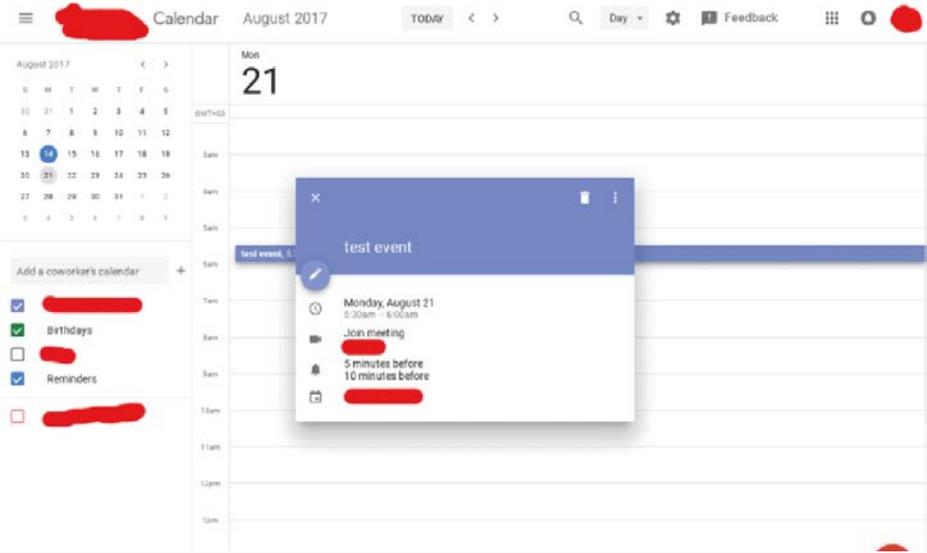
Semaine 1

****incerer narration****

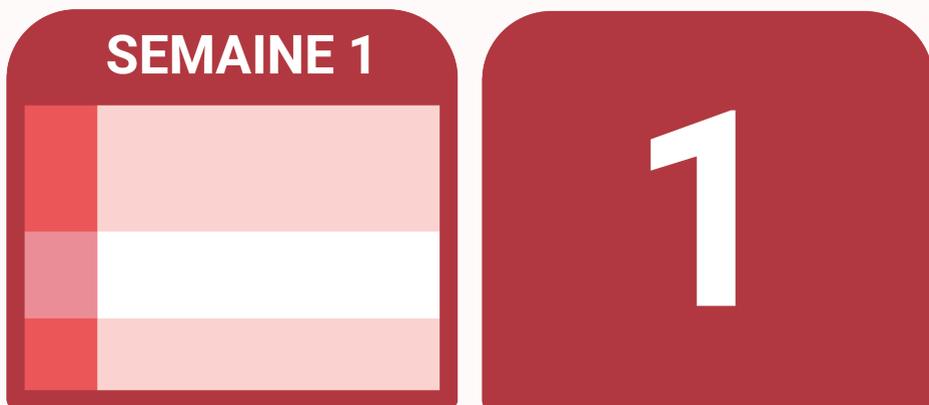
****carte a piocher****

objectif pour semaine X :
obtenir X argent

Une fois cette représentation faite, nous nous sommes alors demandés comment moderniser dans les couleurs et favoriser la hierarchies des informations. Pour se faire nous nous sommes inspirés des icônes d'applications agendas d'ordinateurs:



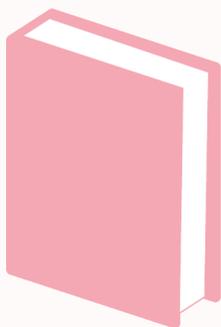
ce qui a donné le modèle actuel de nos cartes agenda:



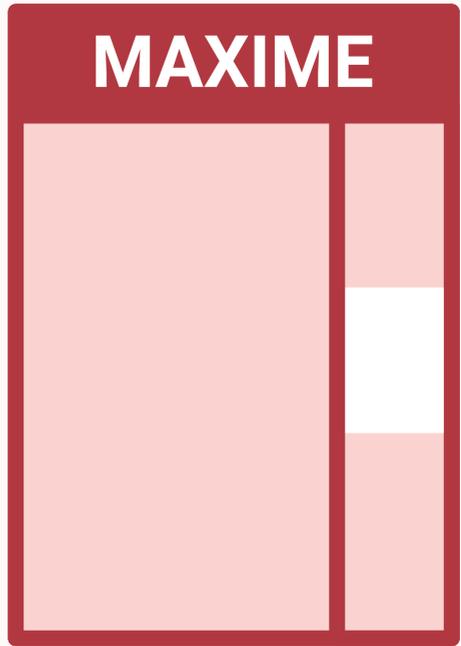
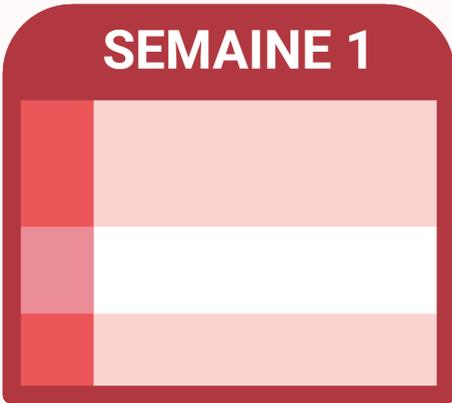
Nous avons alors choisit des emblèmes pour nos différentes phases de jeu. Ainsi naquit le livre représentant la narration,

le point d'exclamation symbolisant les objectifs à atteindre dans la vie de Max

et les cartes etant des représentations «simplifiées» de nos cartes dilemmes.



Pour les couleurs nous avons choisit de garder le rouge mais nous l'avons rendu moins vif puis nous avons joué avec des **monochromes de couleurs chair** pour rendre le tout harmonieux.



- Max

Nous avons décidé de représenter Max comme un homme déprimé dans un bureau





Nous avons par la suite imaginé 3 icônes pour symboliser nos jauges:

la Santé Mentale,

la Santé Physique

et l'Argent



MAX

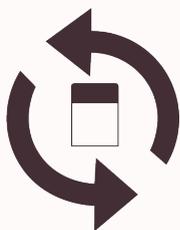


- Cartes événements

Concernant nos cartes événements, nous avons d'abord pensé à l'utilisation de cartes avec deux couleurs différentes pour bien **lier les choix avec les réponses**.

Nous avons aussi pensé à faire des emblèmes pour différencier nos 4 cartes événements.





Quotidien



Travail



Monde



Entourage

Ensuite nous avons transformé le design des cartes pour coller à notre DA déjà existante.

Nous avons choisis des couleurs différentes pour chaque famille de cartes et les avons divisé en plaçant un filtre plus foncé pour bien rendre cohérentes les conséquences des actes, pour



illustrer chaque cas de figure, nous avons choisis d'utiliser des pictogrammes simples, à l'image des panneaux de signalisation classiques.



Pour la couleur de la typographie et des pictogrammes, nous avons utilisé le **mode colorimétrique TSL** (acronyme de Teinte, Saturation, Luminosité) Pour la couleur des cartes, nous avons changé la teinte des couleurs de base de la carte agenda et nous avons réduit la luminosité de 25% pour les pictogrammes et la typographie.

Aller manger et discuter entre amis



C'est la fin de semaine



Regarder une série chez soi

Vous vous reposez et cela vous permet de penser à autre chose qu'à votre travail

+2  +1 

 L+  L-

Vous êtes plus joyeux et vous passez plus de temps avec vos amis

Le garder



Ⓜ Votre mère partant en voyage, elle vous confie son chien Ⓜ

 Payer un de vos amis pour qu'il le garde

Vous gardez le chien le temps du voyage de votre mère

-2 

+4 

Accepter et partir



Ⓜ Un de vos collègues que vous n'appréciez pas vous propose d'aller boire Ⓜ

 Suivre l'honneur de base

Vous évitez de consommer et êtes parti vous reposer

+1  +2 

 L-  L-  L+

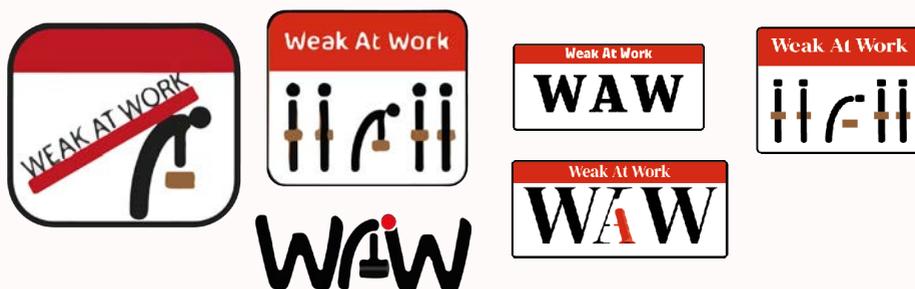
Vous avez consommé et avez passé un moment pas très agréable

Logo

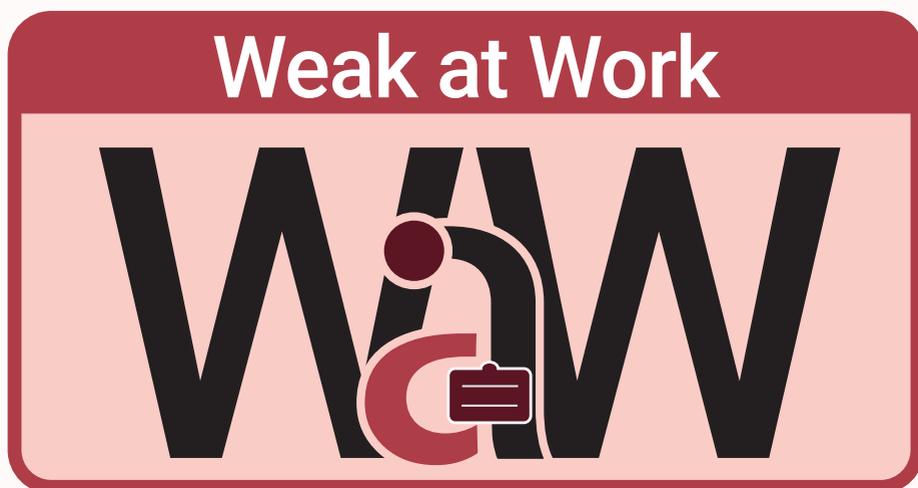
Pour le logo, nous nous sommes inspirés des icônes d'application «agenda». Nous avons utilisé les 2 «w» représentant le mot «weak» qui signifie «faible», qui dominant avec le mot «work» qui signifie «travail», 1 le petit «a» étant une personne travaillant se tuant littéralement à la tâche. Pour les couleurs nous avons gardé les codes couleurs des cartes agenda ainsi le logo symbolise un agenda ou la faiblesse et le travail dominant, et épuisent notre personnage courbé sous la charge de travail.



Nous voulons faire transmettre à travers ce logo la détresse, la faiblesse et la fatigue du personnage de « Weak At Work » dénonçant le surmenage dans le monde de l'entreprise, ainsi que la suprématie. Il doit néanmoins respecter une typographie sobre, commune plutôt simple, car notre personnage doit être identifiable comme une personne "lambda", une personne représentative de la classe basse ayant une situation professionnelle précaire sans sécurité d'emploi et ayant une vie sociale restreinte. J'ai ajouté le fond de calendrier pour souligner la routine et faire référence aux cartes agenda.



Rendu du logo final:



Règles

Nombre de joueur: 1 - Temps : 10-40min - Âge: A partir de 16 ans

Vivez le quotidien morne et redondant de Max, un jeune diplômé d'un master en sociologie. Ressentez la détresse et la pression d'un monde empli d'obligations et de stress, faites vos choix et confrontez-vous à des dilemmes moraux. Tentez de trouver le juste équilibre entre votre santé et vos revenus tout en assumant un emploi du temps chargé.

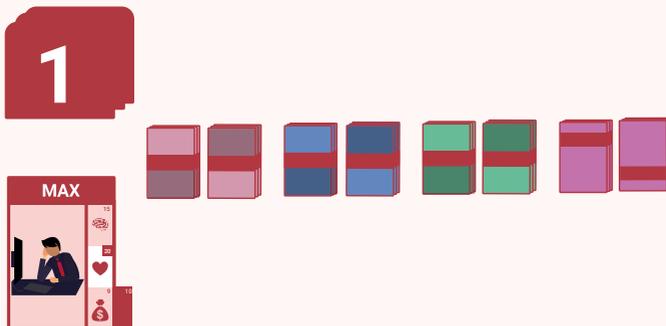
Matériel

78 cartes, dont:

- 21 cartes agenda;
- 10 cartes dilemme travail;
- 10 cartes dilemme quotidien;
- 10 cartes dilemme entourage;
- 14 cartes monde;
- 1 carte personnage Max;
- 12 cartes jauge;

Mise en place

Placez les cartes agenda en pile de 1 à 21 dans l'ordre croissant, le chiffre vers le haut. Placez les différentes catégories de cartes, tous empilées et alignées devant la carte personnage Max.



Placez-les en ligne devant vous Placez la carte Max et les jauges dans les emplacements correspondant en plaçant 9 Argent, 20 de Santé Physique et 15 de Mental.

Déroulement de la partie

Un tour se fait en 2 étapes, on va d'abord piocher une carte Agenda puis piocher la quantité de cartes événements correspondante puis gérer les ressources.

Concept Clé: Cartes Agenda

Les Cartes Agenda sont les cartes qui guident le joueur durant la partie. Elles sont séparées en 3 sections:

- L'Histoire: Qui raconte les événements hebdomadaires de Max.
- Les Objectifs: Qui sont les étapes à franchir dans la vie de Max. Si un objectif n'est pas réalisable vous avez perdu la partie.
- La Pioche: Qui vous indique combien de cartes de chaque type vous devez piocher

Les cartes Agenda se lisent de haut en bas.

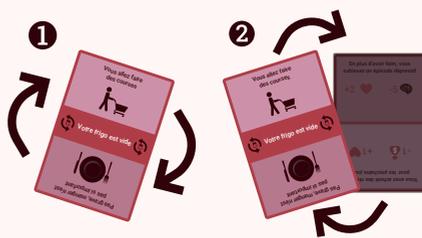
Concept Clé: Cartes Evénements

Les Cartes Evénements sont les cartes qui vont impacter vos ressources. Il existe 2 types de cartes événements, les cartes avec des choix et les cartes sans choix.

Les cartes avec choix sont les cartes Travail, Entourage et Quotidien. Ces cartes vous présentent une situation et deux choix à faire. Afin de faire votre choix il faut retourner la carte dans le sens du choix que vous voulez faire, puis retourner horizontalement la carte pour voir quel impact votre choix aura sur

vos ressources.

Les cartes sans choix sont les cartes Monde, ces cartes vous présentent une situation et il suffit juste de retourner la carte pour savoir l'impact que ça aura sur vos ressources.



Une fois une carte événement utilisée, on la place à côté du paquet en «défausse». S'il ne reste plus de cartes Evénement dans la pioche, on mélange la défausse et on la remet à la place de la pioche.

Concept Clé: Max et Ressources

La carte Max est la carte de votre personnage qui va vous servir à monitorer vos ressources grâce aux cartes jauge.

Pour savoir combien de chaque ressource il vous reste il vous suffit de regarder le chiffre/nombre visible le plus proche de Max et pour augmenter ou baisser vos ressources il vous suffit juste de

déplacer les jauges.

Certaines cartes peuvent restreindre votre quantité maximum de vos ressources à 15 au lieu de 20. Dans ce cas il vous suffit d'enlever la dernière carte jauge. Si vous arrivez à 0 dans ne serait-ce qu'une de vos ressources vous avez perdu la partie.

Fin de Partie

La partie se finit quand Max n'as plus d'Argent, Santé Mentale ou Santé Physique, ou quand Max arrive au bout des 21 semaines.

Critique et futur du projet

• Critique

Dans Weak at Work on a décidé de critiquer plusieurs aspects:

- L'insertion professionnelle compliquée des jeunes diplômé.e.s, qui est critiquée par le fait que Max ne travaille pas dans son domaine malgré son niveau académique, aussi appuyé par l'acharnement des supérieurs envers Max.

- L'impact et la charge mentale du travail sur les individus, qui est critiquée au travers de l'évolution du nombre de cartes travail et quotidien qui sont demandées (de plus en plus de cartes travail et de moins en moins de cartes quotidien)

- La place attribuée au travail dans notre culture de plus en plus entrepreneuriale où la vie «non-productive» à de moins en moins ça place.

• Futur du projet

Lors de la création du jeu certaines de nos idées ont été restreintes par les contraintes de matériel et de temps.

- Le rajout d'un Maître du jeu qui bénéficiera d'une narration plus poussée afin de guider le joueur de façon plus immersive et dramatique

- Rajout de personnages avec d'autres problématiques liées à leur condition (genre, couleur de peau, rang social, sexualité)

- Rajout de cartes Agenda et événements pour qu'elles racontent un témoignage de personnes s'étant fait exploiter sur leur lieu de travail.

- Adaptation du format du jeu pour qu'il soit transportable et jouable partout plus particulièrement lors d'événements sociaux type manifestations anti libérales ou anti capitalistes

- Adaptation du format du jeu pour qu'il soit transportable et jouable partout plus particulièrement lors d'événements sociaux type manifestations anti libérales ou anti capitalistes.



Projet semestriel année 2021-2022

Classe : 1^{ière} Game Design C

Nathan Jeger : Narration, D.A.

Francisco Gonzalez Calabro : Narration, Equilibrage

Paul Delzangles : Grande Partie de la D.A.

Gabriel Bois: D.A., Mise en page du GOD et du livret de règles