

" Le Feu là sur les
Ultra-Riches "



Le GDD



le papy →



POÈME ORIGINEL

La trahison, ce goût amer dans la bouche,
De cette ombre derrière toi, aux fils troubles,
Le doute s'immisce d'un venin incandescent.

Nuit gelée, mensonges brûlants,
Survie et peur se mêlent, impétueuses,
Prétentieuses.
Comment choisir ? Qui croire ?

Pourtant enivrée par la brume,
Conforté, aveuglé,
Cette fièvre est si cotonneuse,
Je ne saurais y succomber.

- Sophie

PITCH

Avez-vous toujours rêvé d'être **RICHE** ?

Et bien vous pouvez enfin l'être. Mais faites gaffe, vous n'êtes pas le seul à avoir reçu cette opportunité... Vous et trois autres joueurs devrez vous affronter dans un jeu de cartes, et de trahison.

Accomplissez des événements tout en pesant le pour et le contre de saboter vos compères. Utilisez les effets de vos cartes pour déjouer le plan de vos adversaires. Créez des alliances... ou brisez-le... peu importe, seule la victoire compte.

Maintenant que vous êtes riches... qu'allez-vous faire ?

INTENTIONS DE DÉPART

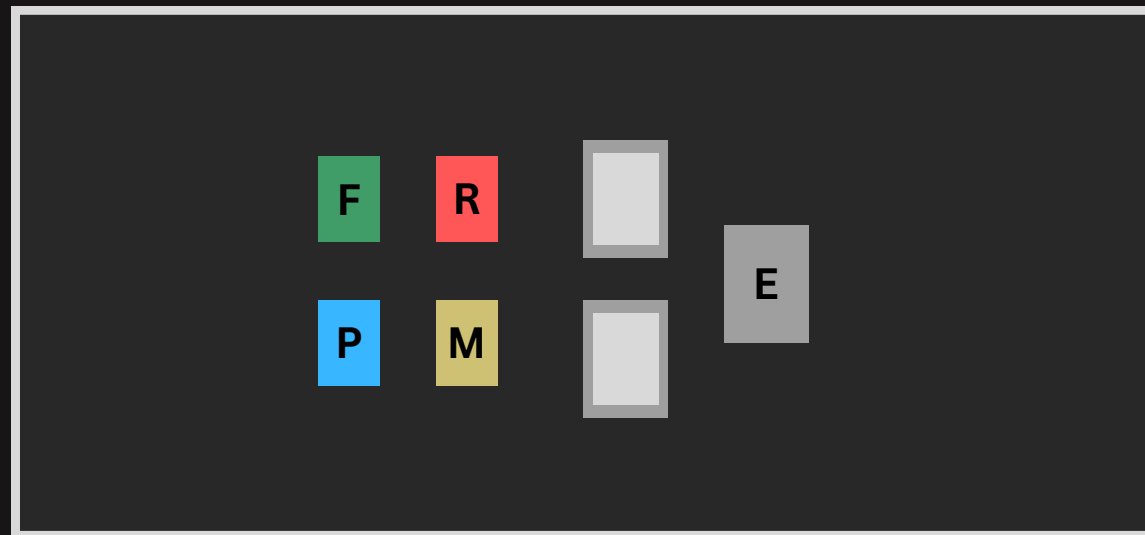
- Mettre en lumière et dénoncer le mode de vie de la classe bourgeoise
- Faire émerger le contraste entre la vacuité des buts personnels des super-riches et les conséquences sociétales de leurs décisions.
- Dépeindre la mentalité de l'accumulation de richesses et de chacun pour soi que le capitalisme (et la trahison) encourage(nt).



Théâtralisation du jeu de société.

PRÉSENTATION DU JEU :

Le jeu prend la forme d'un jeu de management de ressources dont le but est de persister après l'échec de ses concurrents.



La zone de jeu est composée de quatre piles de cartes, nommées **Finances**, **Politique**, **Médias** et **Relations**, et d'une cinquième pile de carte **Évènements**, posés face cachées, dont les deux premières sont retournées face visible au centre de la table.

But du Jeu :

Les joueurs doivent judicieusement utiliser leurs cartes pour remplir les conditions des évènements disponibles sur la table. Mais attention, car la partie est perdue lorsque l'on a plus de cartes en main !
Le dernier joueur en lice est nommé vainqueur.

Objectifs :

- Macro : Rester le dernier Jouer à avoir des cartes
- Moyen : Accomplir les Évènements
- Micro : Management des Cartes, utilisation pour leurs effets, sabotage des plans des Adversaires

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE JEU :



Les cartes permettent aux joueurs d'investir dans les différents évènements, mais ce n'est pas leur unique utilité puisqu'elles peuvent aussi être utilisées pour différents effets, utiles, mais risqués puisque la carte est défaussée et que le joueur s'en retrouve appauvri !

Généralement, plus l'effet de la carte est fort, plus sa valeur en ressource est grande, rendant le choix entre l'investissement et l'utilisation plus difficile, tactique.

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE JEU :

Évènement

Coût :  x  x  x  x

Victoire

Effet si réussite

Défaite

Effet si Défaite

fragment narratif relatif à l'évènement

Les évènements représentent des situations sur lesquelles les joueurs peuvent choisir d'influencer en y investissant des ressources ou non. Toute ressource investie dans un évènement, qu'il soit réussi ou non, est perdue.

Les joueurs ont rarement les moyens de compléter les conditions des évènements seuls, il leur faudra donc s'arranger pour coopérer avec leurs concurrents tout en faisant de leur mieux pour garder le dessus.

Si l'Évènement est réussi tous les joueurs ayant participé se voient recevoir l'Effet de Réussite. Si l'Évènement ne réussit pas, tous les participants se voient recevoir l'Effet de Défaite.

DÉTAILS DES RÈGLES :

Installation :

Les joueur·se·s discutent entre eux pour se répartir une spécialité chacun·e parmi les 4 couleurs de cartes (Média, Politique, Finance, Relations). Si iels n'arrivent pas à trouver un accord, il revient à la personne la plus riche de définir les rôles de chacun.

Chaque joueur.se pioche ensuite 5 cartes de sa spécialité, ainsi que 5 autres de son choix.

Les 2 premières cartes de la pile événements sont retournées face visible et les joueur·se·s prennent connaissance de leurs contenus.

Déroulement d'un tour :

Le tour commence en révélant les deux nouveaux Évènements. S'ensuit alors une phase de négociations ou les joueur·se·s sont invités à discuter de quels objectifs ils souhaitent accomplir.

S'ensuit la phase d'action où iels peuvent utiliser leurs cartes pour investir leurs ressources dans un objectif, ou pour déclencher leurs effets.

Une fois que tout le monde à joué ses cartes, on vérifie les objectifs réussis ou échoués, on applique les éventuelles récompenses ou pénalités spécifiées sur ceux-ci, et on défusse les cartes objectifs pour les remplacer par deux nouvelles avant de commencer un nouveau tour.

On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un.e joueur.se à avoir des cartes en mains.

DÉTAILS DES CARTES :

[voir document externe](#)
:).

JUSTIFIER LES CHOIX DE DESIGN

Évènements ponctuels :

Permettent de mettre en place un cadre narratif en présentant une suite d'évènements aux joueurs
Les joueurs interagissent uniquement avec les composantes mécaniques des cartes, à savoir leurs coûts et leurs récompenses, en ignorant les éléments n'ayant pas de valeur mécanique.
Cette dynamique reflète ironiquement la déconnexion des ultra-riches avec les impacts de leurs actions sur le monde: le jeu est composé de deux "zones": les joueurs, représentant les "élites", et le reste du monde, qu'elle ne voient qu'à travers le prisme de leurs gains personnels.

Piocher des cartes :

La pioche représente l'accumulation de pouvoir et de ressources
Le nombre de cartes dans la main d'un joueur est connu, mais pas leur contenu: les joueurs peuvent estimer le pouvoir de leurs concurrents à vue d'oeil, mais pas le connaître précisément.

Système à multiples ressources :

Convient au thème abordé en permettant aux joueurs d'accumuler du pouvoir et de l'influence sous forme de ressources tout en formant le squelette d'un système de jeu apte à générer de la compétition, des alliances et des trahisons

Retour de playtest

- Les joueurs n'ont pas compris l'interêt de choisir une spécialité ni son impact sur le reste de la partie.
- L'aspect trahison à du mal à se mettre en place, la coopération prend vite le dessus.
- Incompréhension de certaines règles, comme les conditions de victoire ou bien le fonctionnement des récompenses de cartes
- Trop de possibilité de piocher, il est impossible de perdre un grand nombre de cartes. (cependant certaines cartes semblent avoir une bonne synergie)
- Difficile de discerner qui à investit quoi en fin de manche.
- Le jeu n'est pas très fluide, il est difficile de savoir qui peu jouer et quand
- Manque de discussion et de dialogue, le système de cartes prend trop le pas sur l'interaction

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Le processus de création au long du projet à été freiné par plusieurs complications :

- Beaucoup d'absences parmi les membres du projet pour des raisons médicales
- Il y avait des processus créatifs très différents parmi les membres de l'équipe, certains se concentrant surtout sur l'aspect narratif (Dan, Teddy, Sophie) et d'autres surtout sur l'aspect systémique (Loup, Sacha)



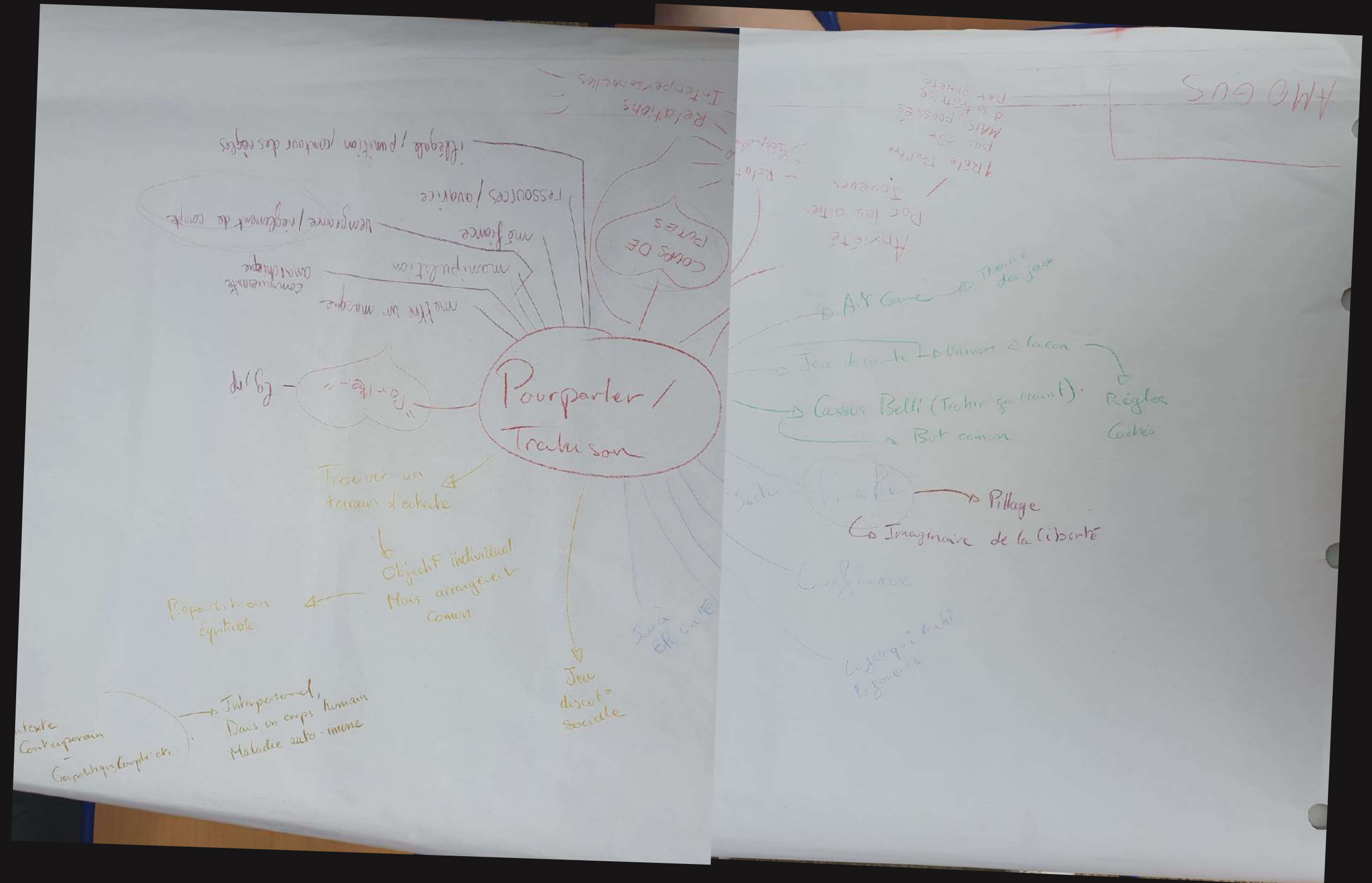
Ici gisent les projets faits sur environ une semaine et demi

Le processus de développement du jeu ayant été relativement mouvementé,
Nous vous proposons une courte rétrospective des différentes itérations du jeu.

1) Brainstorming sur les thèmes Pourparler / Trahison

Plusieurs fois sont revenues les idées de contrôle et d'économie des ressources, d'enjeux de pouvoirs, l'univers des pirates ou politique en tant qu'univers du jeu.

Une idée intéressante, surgie sur la fin, était la trahison personnelle, intime, dans un couple ou une famille.



2) 7-3-1 sur les thèmes Pourparler / Trahison

Avant de se lancer dans des recherches plus poussées, nous avons exploré les différentes idées que nous évoquaient le thème.

L'Idée Choisie :

- Un jeu dans lequel les ultra-riches sont dépeints comme superficiels, cherchant à gagner de l'influence de manière facile au dépit de leur image ou des conséquences de leurs actions.
- Tout cela dans une ambiance de drama familial à la manière de feuilletons télévisés. Notre critique de ce mode de vie émergerait de l'opposition de l'aspect puérile des feuilletons avec les conséquences réelles et souvent très impactantes des décisions prises par les ultrariches .

3) Phase de recherche : l'envie de caner

Au fil de nos recherches, nous avons constaté deux faits principaux :

Les Ultrariches vivent dans leur propre univers.

Ils sont totalement déconnectés de la réalité de la société dans laquelle nous vivons tous, et ont pour premier objectif d'assurer la perpétuité de leur propre petit univers exclusiviste.

Les Ultrariches ont un pouvoir énorme sur notre vie.

Ce sont les personnes les plus riches qui contrôlent le monde. Les ultra-riches ont une forte emprise sur les médias, la politique, évidemment, l'économie et la bourse, mais aussi la santé, la science... à une échelle inaccessible au commun des mortels.

Liste complète de nos références sur la slide suivante :

SOURCES ET RÉFÉRENCES

Références et exemples

Les réactions des habitants du 16e arrondissement à la construction d'un centre d'hébergement pour sdf

strip tease - Le désarroi esthétique

Le coeur a ses raisons

les feux de l'amour

Dubai Bling

Sources théoriques

radio france: la résistance des ultra riches

les ultra-riches et l'investissement dans les médias

un mode de vie qui repose sur les domestiques

radio france: Économie de la mort

Les héritiers - pierre bourdieu

les "licornes"

The Grandfather : Naissance du Monolithe

Idée Initiale (21 Novembre)

En couplant nos recherches à nos objectifs, notre idée gardée du 7-3-1, nous sommes ressortis avec la mise en scène de "The Grandfather". Un jeu dans lequel nous jouons 4 héritiers, qui ont pour seul objectif de satisfaire les mégalomanies de leur grand-père, quelles qu'en soient les conséquences.

Cette idée se plaçait d'abord dans notre objectif du drama Familial, mais aussi dans notre objectif de critiquer les riches, qui ne font des actions que pour servir leurs propres objectifs, ici obtenir les faveurs de Papy, peu importe l'impact sur le monde. La sphère familiale reprend l'idée d'un univers fermée des ultra-riches. Finalement, pour convaincre Papy, les joueurs devront réaliser des actions fortes, polémiques et lourdes de conséquences, logiques dans le cadre de la narration, mais qui vont paraître ignobles pour le joueur les réalisant, passant ainsi notre message.

The Grandfather : début de la prod'

Premiers jours de définition (2 & 5 Décembre)

Caractéristiques du Jeu :

- **Jeu basé sur des éléments de Jeu de Rôle :** Un Joueur-Papy va tirer une identité aléatoire (avantage la coopération, ou l'investissement dans les médias) et va ensuite juger, assigner des points positifs ou négatifs aux actions de ses héritiers.
- **Jeu en 3 Phases :** Une phase d'actions publiques, puis d'actions privées, cachées des autres joueurs, et finalement une phase de résultats avec annonce des points donnés par Papy, mais aussi les conséquences des actions privées.
- **Jeu à Gestion de Ressources :** 4 Actions possibles pour les héritiers : Entreprise, Média, Politique et Bourse. Les joueurs tirent des cartes de ce type qui auront un effet ou un objectif à remplir. Ils peuvent coopérer pour réaliser ces objectifs.
- **Avec une Mise en Commun Possible :** Les joueurs peuvent soit garder les ressources pour eux-mêmes, soit les investir dans l'entreprise pour réaliser des événements coûteux à plusieurs, mais les exposant ainsi à être volées par les autres. *(variante possible)*

Difficultés Rencontrées du Jeu :

- **Définition du Rôle de Papy :** On n'arrivait pas à savoir quel gameplay lui assigner au-delà du simple rôle de juge et observateur, sans trop complexifier le jeu. De plus, nous n'étions pas sûrs si le rôle serait intéressant à jouer, n'ayant pas de condition de défaite pour l'instant, et étant purement passif.
- **Définition des Actions Privées :** On a voulu tester le jeu rapidement, mais nous avons vite été bloqués à cette phase. On avait du mal à voir quelles actions pourraient être faites avant d'avoir défini le reste du système, mais...
- **Sur-complexification :** Plus on travaillait sur le jeu, plus on finissait par rajouter des systèmes, pour faciliter les alliances ou la trahison. Mais cela nous éloignait de l'aspect Jeu de Rôle qui était la fondation de l'idée.

Conclusion :

- Le JDR devrait être le cœur de l'expérience de The Grandfather avec un Joueur-Papy
- Il faut des systèmes robustes pour permettre l'alliance et la trahison
- Avoir plusieurs ressources disponibles pousse naturellement à l'inégalité entre les joueurs, à des tensions et à leur affrontement.

The Grandfather : Un Jeu Narratif

Exploration d'Idées Après les Retours (6 Décembre).

Après notre idée initiale dans laquelle les systèmes se compliquaient trop, on voulait voir si on pouvait partir du Jeu de Rôle comme base et développer l'idée à partir de là.

Caractéristiques du Jeu :

- **Jeu de Rôle basé sur le Débat** : Comme avant, le Joueur-Papy tire une identité secrète (nationaliste, mais sensible à l'environnement). Un sujet de débat est ensuite choisi parmi une liste prédéfinie, et les héritiers doivent débattre, prendre des positions sur le sujet. Le Papy accorde des points positifs ou négatifs selon les réponses et son identité. Finalement, il dit qui est la personne ayant eu le plus de points sur cette manche. Puis on répète.
- **Une Phase de Discussion** : Entre les débats, les joueurs peuvent discuter et échanger des informations.
- **Des Personnages Tiers** : La possibilité d'un imposteur qui saurait l'identité du Papy et doit se faire choisir sans se faire repérer, ou un investisseur qui veut détrôner Papy.

(variantes possible)

Difficultés Rencontrées du Jeu :

- **Définition de l'Identité de Papy :** On s'est questionné sur la variabilité des identités possibles. Le Papy sera de toute façon de droite, ultra-riche, donc cela limite grandement les possibilités de débats et identités crédibles.
- **Le Système pour la Trahison :** En partant des débats, on avait du mal à introduire la notion de Trahison, car nous n'avions pas de systèmes auxiliaires. Nous avons évoqué la possibilité d'un système d'actions que Papy ne connaîtrait pas, mais que les autres joueurs pourraient révéler, ou bien d'information avec le rôle de l'Imposteur. Mais n'arrivait jamais à un résultat concluant pour que tous les joueurs aient des enjeux intéressants (souvent le rôle du Papy se trouvait délaissé et devait attendre entre les manches...)

Conclusion :

- Pour que la trahison fonctionne, il faut un système robuste, et c'est très dur d'en trouver un si on construit l'idée à partir d'un autre endroit, tel que la narration ou l'objectif rhétorique.

The Grandfather : Un Jeu Systémique

Après Jeu Narratif, Jeu Systémique (8 Décembre).

Partir de l'idée narrative n'a pas fonctionné, partons plutôt du système.

Caractéristiques du Jeu :

- **Système à Information Incomplète** : Les quatre héritiers doivent choisir s'ils préfèrent faire des actions de type média, politique, entreprise ou bourse. Ils piochent ensuite des cartes de ce type qui ont sur une face l'effet, et l'autre face un motif coloré correspondant au type de la carte. Les joueurs ont ainsi une idée de ce que chaque autre joueur possède, mais sans connaître la puissance de la carte.
- **Des Évènements Communs** : Il y aurait aussi des événements dans lesquels il faudrait investir les cartes. Chaque événement demanderait des cartes de types différents. Une coordination entre les joueurs leur serait avantageuse, et est facilitée par les couleurs des dos des cartes. Mais cela les ouvrirait à la trahison.
- **Un Papy en 1 v 4** : Le but du joueur Papy serait de faire perdre tous ses héritiers. Il aurait des cartes bien plus puissantes qu'eux. *(variante possible)*

Difficultés Rencontrées du Jeu :

- **Définition des Conditions des Évènements :** On n'était pas entièrement sûrs de comment les événements fonctionneraient, quels étaient les effets des cartes, car nous avons un plus gros problème à résoudre...
- **Définition du rôle du Papy :** Dans ce système qui nous satisfait mécaniquement, nous n'arrivions pas à faire fonctionner ni le jeu de rôle de Papy, ni simplement un Papy qui serait narrativement et rhétoriquement fonctionnel. On voulait tourner le Papy comme un antagoniste, qui veut garder sa richesse autant que possible, mais dans le monde des ultra-riches, l'héritage est prévu depuis bien longtemps et la lutte semble plus logique entre les héritiers. Le papy ne serait donc pas un joueur... mais dans ce cas est-ce intéressant de le garder ?

Conclusion :

- Partir du système d'abord facilite beaucoup l'introduction de la trahison dans le jeu.
- Le rôle du Papy nous bloquait à toutes les étapes... nous avons dû prendre la grave décision d'achever ses souffrances...

The Grandfather : La Mort de Papy.

Changement Narratif (8 Décembre).

Nous avons pris le choix à la fin de la séance du 8 Décembre de se libérer de l'idée d'un Joueur-Papy. Cette complexité en plus était certes une source de saveur narrative et mécanique, mais d'un autre côté, elle venait complexifier un système qu'on avait déjà du mal à trouver.

Et si le Papy n'est plus joueur, autant se libérer de la contrainte, faire un pas en arrière et simplement prendre comme univers narratif celui des ultrariches. Nos objectifs étant de critiquer la manière dont ils font des actes lourds de conséquences dans un univers hermétique, séparé de la vraie vie, que ce soit avec un Papy et ses héritiers ou simplement un groupe d'ultrariches, notre message passerait.

Cette contrainte nous a sérieusement longtemps bloqué et la frustration de ne pas la faire marcher avait beaucoup descendu la motivation dans le groupe. Avec juste 3 jours restants pour finir le jeu, on a, le cœur lourd, décidé... d'enlever Papy du jeu.

À dieu Papy.

Le 16° Arrondissement : Jeu de Gestion de Terrain

Exploration de plus d'Idées (9 Décembre).

Caractéristiques du Jeu :

- **Jeu de Gestion de Terrain :** Après la mort du Papy, l'Ultra-Riche qui contrôlait le 16° Arrondissement de Paris, 4 grandes familles d'Ultrariches vont essayer d'étendre leur influence. Le terrain est un quadrillage de 10*10 et le but des joueurs est d'étendre leur terrain et de contrôler la majorité (51 cases) du quartier.
- **Des Ultra-Riches Blobs Parasites :** Chaque joueur commence avec 9 cases, et le reste du terrain neutre, appartenant à d'autres familles ou des particuliers. Le but est de présenter les Riches tels des organismes qui vont venir absorber la vie sociétale avec comme seul but de grandir leur influence.
- **Tous Contre Tous Contre Un :** Tous les tours, un évènement a lieu. Par exemple, l'ouverture d'une boutique par des immigrants italiens pour partager leur culture. Le but est que les joueurs, qui sont normalement ennemis, se mettent en commun pour abattre cet "intrus" avant qu'ils ne grandissent. C'est l'idée des ultra-riches vivant dans un univers exclusivistes, en confrontation, mais coopérant pour l'homéostasie.

Difficultés Rencontrées du Jeu :

- **Système d'Alliance et de Trahison :** On avait du mal à introduire l'idée de trahison et d'alliance sans ajouter des systèmes en plus tels que la possibilité d'accomplir des actes illégaux, et la présence d'une police, complexifiant encore plus le jeu et sa conception... ce qu'on ne voulait clairement pas faire.
- **Une Situation Vraie :** Le groupe aimait beaucoup l'idée de présenter des riches comme des blobs qui s'étendaient. Mais on arrivait à un point d'arrêt quand il fallait choisir l'univers du jeu. L'idée de traiter du littéral 16^e Arrondissement de Paris ne mettait pas d'accord tout le monde et cela nous a longtemps bloqué. De plus que la trahison n'était pas encore dans le système. *(On avait une variation sur le colonialisme, mais ça avait encore moins mis le groupe d'accord.)*

Conclusion :

- Présenter les riches comme des rapaces qui veulent juste accumuler des ressources est une rhétorique qui plait à tous et marche bien avec la physicalité du jeu de société.
- Commencer à créer le système à partir de la trahison risque de rendre le processus de conception plus simple.

Poker Night : Jeu de Luxure et de Risques

Exploration d'encore d'autres Idées (10 Décembre).

Caractéristiques du Jeu :

- **Le Setup :** Tous les ans, il y a une soirée de Luxure à laquelle sont invités uniquement les ultrariches. Nos 4 joueurs sont chacun une figure importante dans l'univers des Médias, Entreprise, Politique ou de la Bourse. Pendant cette soirée ceux-ci vont s'affronter pour emplir des événements dans un système proche du Poker. Tout joueur peut proposer des Événements de sa main en début de soirée.
- **Poker Night :** Ils parient des jetons (chacun valant des centaines de millions d'Euros) puis s'affrontent comme au Poker. Une particularité est que les mains ne font que remporter des points. Plus elles sont fortes, plus elles en rapportent. Un modificateur est appliqué si les cartes matchent le type de l'événement. Toutes les cartes investies sont perdues, et un seul joueur remporte l'argent.
- **Un Jeu de Trahison :** Les decks des joueurs ont des cartes de poker, mais aussi des cartes à effets. Tous les joueurs peuvent jouer des cartes effets lors des affrontements, ainsi un 1v1 peut se transformer en 2v1 puis 2v2... plus il y a de perdants mieux c'est.
- **Phase Deckbuilding :** Une fois la soirée poker finie, il y a une phase de deckbuilding en plusieurs tours pendant laquelle les joueurs se préparent à la prochaine Poker Night.

Difficultés Rencontrées du Jeu :

- **Irréalisable** : Bien que le système plaise au groupe, avec des changements possibles, on était samedi matin, et le jeu a unanimement été jugé trop grand pour être conceptualisé et réalisé dans les temps, de manière satisfaisante.

Conclusion :

- La contrainte du temps est maintenant très sévère. Même si un système plaît et fonctionne, il faut qu'il soit assez petit et épuré pour être réalisé en quelques jours.

Le Jeu Systémique : Le Retour

On repart sur des bases solides (10 Décembre).

On est repartis sur un système qu'on avait et qui était plus réalisables dans les temps.

Caractéristiques du Jeu :

- **Système à Information Incomplète :** Quatre joueurs posent dans l'ordre quatre pions sur des cases de type média, politique, entreprise ou bourse. Ils piochent ensuite des cartes de ce type qui ont sur une face l'effet, et l'autre face un motif coloré correspondant au type de la carte. Les joueurs ont ainsi une idée de ce que chaque autre joueur possède, mais sans connaître la puissance de la carte.
- **Des Évènements Communs :** Le jeu tourne autour d'évènements tirés chaque tour dans lesquels il faudrait investir les cartes. Chaque évènement demanderait des cartes de types différents. Une coordination entre les joueurs leur serait avantageuse, et est facilitée par les couleurs des dos des cartes. Mais cela les ouvrirait à la trahison.
- **Des Cartes à Double Fonction :** Chaque carte vaut un nombre de ressources, utilisées pour accomplir l'Évènement, et un effet. Les joueurs devront choisir s'ils préfèrent investir la carte ou l'utiliser pour son effet.

Difficultés Rencontrées du Jeu :

- **Il ne Reste plus Beaucoup de Temps :** Il nous restait quelques éléments à définir comme les conditions exactes de défaite et victoire, quelles étaient les valeurs et effets des cartes et comment se déroulait un tour, dans quel ordre. Finalement on n'était pas sûrs des effets et conditions exactes des Évènements. Il nous reste un jour pour tout finir.

Conclusion :

- Ce système semble fonctionner et le jeu sur l'information crée tout de suite des inégalités. De plus, le système semble simple et réalisable. On part sur cette idée.

Le Système Final : Un Exercice d'Épuration

Dernière Étape (11 Décembre)

Changement Finaux du Jeu :

- **Épuration du Système :** Les pions sont supprimés au profit de faire commencer les joueurs avec 10 cartes en main, dont 5 d'un type de leur choix. Pour piocher, il faudra utiliser des cartes ou accomplir des évènements. Les cartes sont aussi les points de vie du joueur. Le dernier joueur à avoir des cartes gagne.
- **Les Évènements Un Quitte ou Double :** Les tours commencent après avoir tiré les évènements et se finissent quand les joueurs décident. Réussir un évènement rapporte beaucoup de cartes et est la principale manière pour rester en vie. Les cartes investies dans un évènement non réussi sont défaussées, et les participants subissent un malus.

Conclusion :

- La rhétorique des riches qui font des évènements se souciant plus de ce qu'ils gagnent ou perdent que des conséquences sur le monde, tout en accumulant des richesses convenait à tout le groupe. De plus, le système fonctionne conceptuellement et a juste deux éléments : les cartes et les évènements. Cela convenait à nos objectifs temporels et rhétoriques et on s'est jetés dans la production.

RÉFLEXION SUR LES OUTILS UTILISÉS

Même si la boussole rhétorique n'a pas été religieusement consultée à chaque itération dans le processus difficile du développement de ce projet, l'équipe a néanmoins suivi une méthode similaire. La boussole nous apparaît comme la formalisation d'une méthode déjà enseignée et appliquée depuis la licence professionnelle, visant à mettre le message du jeu en priorité par rapport à ses mécaniques.

Elle a tout de même joué son rôle de boussole en nous permettant occasionnellement de nous recentrer quand nous nous perdions dans des détails ou que notre objectif devenait flou.

Il est à noter que nous avons malheureusement peu exploité l'espace physique, quelque chose que nous aurions pu travailler plus efficacement dans des conditions un peu plus posées. Notre jeu prend tout de même avantage de la réalité physique de l'accumulation des cartes que le joueur devra trier et tenir en main, sentant leur poids grandir. Malgré tout, à travers les différentes itérations de ce projet, nous avons suivi le sens de la boussole en trouvant plusieurs configurations ludiques qui correspondaient toutes à leur manière au message et aux valeurs établies lors des premières séances.