

Connexions :

1) *présentation du concept*

a) *Gameplay en trois mots*

Connexions est un jeu de stratégie et gestion des relations humaines où le but est de prendre en compte un maximum de facteur pour devenir le plus influent possible, le plus vite possible.

b) *innovation*

l'intérêt ici est que plusieurs type de gameplay sont possibles : s'imposer par la force ou gagner de l'influence de façon plus subtile.

2) *résumé du projet*

a) *plateforme*

le jeu se développera sur tablette et smartphone, avec une possible déclinaison sur ordinateur

b) *budget*

le jeu ne nécessitera pas plus d'un graphiste, d'un sound designer et d'un développeur informatique et d'un producteur

3) *bible du jeu*

a) *univers*

le jeu se déroule dans une prison, ce qui limite les interactions et la liberté de mouvement.

b) *personnage*

on incarne un nouvel arrivant en prison, au sens de la psychologie assez fine et ayant pour désir de se mettre hors de danger. Son cousin Jim, un ancien taulard, lui a expliqué que le meilleur moyen de devenir intouchable, c'est de devenir la personne la plus influente de la prison, que même les gardiens respectent. Ou craignent. Au choix. On dispose d'un ratio de point de base qu'on distribue dans trois pôles (charisme, intelligence et force) qui ne bougeront plus jusqu'à la fin de la partie. Selon nos actions, il découlera une réputation de nous auprès des PNJ qui influera leur décision au sujet du joueur (digne de confiance, cruel, brutal, vicieux, sans histoire, collabo, peu crédible)

c) *objectif*

le but est donc de nouer des relations avec les personnes les plus utiles (selon le jugement du joueur) pour devenir le Roi de la prison.

d) *gameplay*

pour atteindre ces objectifs, il faut devenir chef d'un groupe ou bien être sous la protection de la majorité absolue des PNJ. La première possibilité se déroule de deux manières. Soit entre dans un groupe, monte les échelons, en devient le chef, et embauche de nouveaux membres utiles, soit, plus rapide, mais plus dur, on crée son propre groupe, on devient donc directement chef, mais on n'a que ceux qu'on choisit parmi nos rangs, rendant le groupe plus efficace. La deuxième possibilité nécessite de créer des amitiés sans liens et

officieuses (il y aura moins de force de conviction de base dans ces relations, mais plus de choix). Cette possibilité est plus dure à mettre en œuvre, plus risquée, mais on n'est pas obligé de tenir des engagements envers un groupe. Il est également possible d'avoir deux stratégies (une officielle et une secrète), permettant d'avoir les bonus des deux, mais si la deuxième est découverte, la première s'annule et on se met tous les gens qui avaient confiance en nous dans celle-ci à dos.

Parloir avec le cousin Jim : le cousin Jim saura vous donner des conseils sur le fonctionnement d'une prison

Outils de manipulation (nécessite) :

- rendre service (se faire enfermer, tabasser, fournir)
- soudoyer (intelligence, charisme)
- menacer (intelligence)
- brutaliser (force)
- faire accuser (charisme)
- défendre (force)
- dire du mal (intelligence, charisme)
- convaincre (intelligence)
- persuader (charisme)

Postes dans un groupe : ces postes n'ont aucun rapport avec la hiérarchie dans un groupe et choisir un poste ne vous fera monter les échelons plus vite que si vous vous révélez compétents à ce poste. Vous aurez très certainement besoin de chacun d'eux dans vos relations ou votre groupe.

- gorille : tabasser
- fouine : trouver des tuyaux intéressants
- fournisseur : donner des objets illégaux
- mariolle : détourner l'attention des gardiens ou d'un groupe

Tuyaux : en discutant avec n'importe qui, on peut avoir des infos. Elles sont aléatoires, et parfois inutiles. Une fouine saura trouver des infos sur ce qui vous importe, avec plus ou moins de précisions selon ses skills en intelligence. Les tuyaux ne sont pas toujours complets. Vous savez par exemple qu'on veut vous tabasser, parfois même qui, mais vous pouvez ignorer que c'est quelqu'un d'autre qui l'a commandité, ne vous permettant de vous mettre en sécurité que temporairement.

Au trou : à chaque faute repérée par un gardien (ou dénoncée à un gardien), le fautif ira au trou pour plusieurs jours. Vous pouvez le faire pour couvrir quelqu'un et gagner sa confiance et son respect, vous pouvez également dénoncer un ennemi pour être débarrassé de lui pendant quelques jours mais sa haine augmentera et s'il n'a pas vraiment commis cette faute, ça ne marche pas toujours. Vous pouvez enfin y envoyer un homme de confiance à votre place, mais sa confiance et son respect pour vous diminueront.

Les attentes d'un chef : un bon chef qui gardera la loyauté de ses lieutenants se doit de remplir continuellement trois objectifs :

- protection : aucun membre de votre groupe ne doit se faire tabasser à longueur de temps
- réputation : on hésite à s'en prendre aux membres et à leur refuser quoi que ce soit
- capacité : votre groupe fournit et rend des services avec fiabilité

temps : le facteur temps à son importance. Il permet à certaines actions de s'accomplir par maturation, comme un service demandé, aller au trou, implanter le doute et la haine chez quelqu'un... mais prendre trop son temps baissera le scoring. De plus certaines zones ne sont pleinement accessibles qu'à certains moments de la journée.

Événements aléatoires : sans l'influence du joueur, certains événements se produisent aléatoirement, donnant de la difficulté dans le gameplay. Les gardiens peuvent changer de postes, les groupes peuvent embaucher, virer, humilier des gens et se battre les uns contre les autres (créant de nouvelles demandes de services et

variant les relations). Certains condamnés peuvent aller au trou ou encore comploter contre vous ou d'autres personnes, vous donnant (si vous êtes au courant) la capacité d'agir (pour le groupe ou pour la potentielle victime)

e) adversité/ennemis

il n'y a pas vraiment d'ennemis. On s'en crée ou en réduit la haine de certains pour nous.

On peut ainsi faire varier les jauge de chacun du respect à l'irrespect, de la haine à la crainte, de la méfiance à la confiance.

codétenus : chaque codétenus possèdent des capacités propre à lui-même et variables à chaque parties :

- égo (vous en voudra plus fort et plus longtemps s'il apprend que vous agissez mal envers lui, n'aime pas se faire défendre, mais facile à convaincre et persuader, sera plus difficile en conflit d'intérêt)
- force (sera plus dur à tabasser et bon allié si vous devez tabasser)
- intelligence (bonne fouine, bon fournisseur, plus difficile à retrouver s'il comploter contre vous et difficile à convaincre ou persuader)
- charisme (bon mariolle, plus de relations amicales)
- impulsivité (plus difficile à contrôler, réagira plus frontalement à toute agression, sujet aux événements aléatoires)
- capacité de confiance (vous fera plus vite et facilement confiance)
- capacité de loyauté (sera plus loyal plus vite et plus longtemps)

Gardiens : les gardiens ont une méfiance/confiance en vous globale que tous partagent et qui influe sur leur opinion personnelle et qu'ils influencent avec leur opinion personnelle. Il y a également pour chacun un taux de pourritude individuelle qui fera qu'ils seront plus facile à manipuler. De plus, les gardiens surveillent et contrôlent des zones précises et peuvent faire des fleurs aux condamnés qui leur sont agréable et qui se conduisent en détenu modèle, autorisant l'accès à certaines zones en dehors des horaires où elles seront moins surveillées et/ou donnant une sorte d'immunité diplomatique. Cependant, il peut arriver qu'ils changent de poste. Les tuyaux permettent de savoir à quels éléments les gardiens sont les plus sensibles. Si vous vous mettez un gardiens dans la poche de façon optimale, il peut même tabasser ou mettre au trou quelqu'un pour vous et il sera bien plus difficile de remonter jusqu'à vous.

Actions protagonistes : vous pouvez demander à vos gens de confiance de :

tabasser quelqu'un

le dénoncer

le cambrioler

dire du mal de lui

mais si vous pouvez le faire, d'autres le peuvent également.

Conflit d'intérêt : si vous décidez de vous lier d'amitié avec quelqu'un et que vous êtes trop proche de quelqu'un d'autre qu'il n'apprécie pas, il sera plus dur voire impossible de le faire.

f) description

l'intérêt du jeu est un élément à la fois mineur et majeur : l'affichage en temps réel des relations entre les divers protagonistes par le biais d'une sorte de calque se posant par dessus le « plateau de jeu » et donnant tout d'abord une idée globale du réseau des relations, qu'elles positives et négative. Le joueur a ensuite la possibilité d'isoler uniquement les relations positives, négatives, ou bien encore, chaque PNJ avec ses attributs et compétences, son avis sur vous et ses relations directes avec les autres PNJ.

4) positionnement sur le marché

a) modèle économique

le jeu sera classé dans la catégorie jeu indépendant, accessible pour un prix raisonnable de l'ordre de 5 euros

b) public cible

le jeu est pensé pour un public capable d'un certain sens de la réflexion, de l'anticipation et de la manipulation psychologique, donc le jeu sera plus destiné à un public ayant au moins 16 ans, pour ceux qui aiment jouer pour réfléchir

