VOYOU

Game Concept — titre provisoire

Version du 5 novembre 2026 · établi à partir du coffre de conception du projet · document de travail, susceptible d'évoluer

En une phrase. Partir de rien dans le Paris d'aujourd'hui, voler sa première voiture, et bâtir un empire, une décision et une heure à la fois, dans une ville qui se souvient de tout.

1. Fiche d'identité

Titre	Voyou (provisoire)
Genre	Gestion criminelle jouée depuis une carte de la ville, portée par les événements à choix
Sujet	Le vol de voitures, premier métier d'une carrière criminelle (d'autres métiers suivront en modules)
Cadre	Paris, de nos jours (2026) : les 20 arrondissements, dans leur mélange de quartiers anciens et récents
Mode	Solo. Un multijoueur est rendu possible par l'architecture, mais il n'est ni promis ni planifié
Plateforme visée	Steam (Windows, Linux, macOS) ; démo jouable dans le navigateur, sur voyou.games
Moteur	Godot 4 (GDScript), contenu en données JSON rangées en « packs » ; jeu moddable
Ton	Réalisme sobre, Paris crédible et contemporain, ambiance sombre ; pas de cartoon
État	Maquette jouable du premier palier (vol de voitures dans le 18e), en cours de test

2. Le concept

Voyou est un jeu de **gestion criminelle** dans le **Paris d'aujourd'hui**, qui se joue **depuis une carte de la ville**, à la manière de *Weedcraft Inc*. Le joueur incarne un individu **sans passé ni ressources**. Il commence par **voler des voitures** et bâtit peu à peu une carrière, puis une organisation, à travers :

- une **carte de tout Paris**, stylisée, où l'on clique des **lieux** : secteurs de stationnement, parkings, receleurs, son box, bars, magasins d'outils ;
- un **temps qui avance avec ses actions** : chaque heure dépensée compte, et l'heure qu'il est change tout ;
- des **événements à choix** (situations, rencontres, PNJ particuliers) qui composent une

histoire **différente à chaque partie** ;

- un **réseau de relations** qui ouvre la ville ;
- une **progression longue et méritée**, par l'usage des compétences.

Les principes de base

- **Pas de condition de victoire imposée, pas de scénario tracé.** La pression vient du monde : la police enquête, les rivaux grandissent, les contacts peuvent trahir.
- **Chaque partie se raconte.** L'histoire, ce sont les événements que tes choix ont provoqués, et les routes qu'ils ont ouvertes.
- **Le temps est la ressource.** On ne manque pas d'énergie : on manque d'heures, et on choisit à quoi les dépenser.
- **La carte se remplit avec ton réseau.** Au début, tu ne vois presque rien du Paris criminel. En fin de partie, ta carte raconte ta carrière.
- **Le réalisme est un multiplicateur.** Les voitures, les gens et les lieux portent des propriétés crédibles qui rendent chaque décision intéressante. Mais c'est la situation qui fait le jeu, pas la quantité de détails.

3. Comment on joue

- **Une carte de tout Paris** tient à l'écran, façon Crusader Kings : on la regarde d'ensemble et on zoome un peu (jusqu'à environ 1 km de large) pour viser un quartier. On ne s'y promène pas.
- **Cliquer un lieu ouvre un panneau** : choisir une caisse et faire le coup, négocier avec un receleur, travailler une voiture à l'atelier, recruter au bar.
- **Le temps est figé tant qu'on n'agit pas.** Chaque action coûte des heures ; la nuit, les horaires des gens, le délai avant qu'un vol soit déclaré et les trajets changent la situation. **Dormir** fait passer le temps et recharge la Forme et le Sang-froid.
- **Le coup se joue en panneau** : repérer la caisse, agir (actions grisées selon les compétences, tests aux statistiques, chaleur qui monte), puis les imprévus et le trajet.
- **Les compétences décident, jamais les réflexes du joueur.** Les situations tendues, affrontements compris, se résolvent par des choix, des statistiques et des jets de dé.

La boucle du métier de voleur

Étape	Ce que fait le joueur
Repérage	Identifier une cible sur la carte (modèle, année, sécurité, quartier, propriétaire)
Préparation	Choisir sa méthode selon ses compétences et son matériel
Exécution	Le coup en panneau : chaque geste coûte des minutes, se résout aux stats et fait monter la chaleur ; les imprévus arrivent en événements
Extraction	Quitter la zone sans se faire repérer (GPS, plaques, itinéraire)
Conversion	Transformer le véhicule en argent : receleur, démontage, maquillage et faux papiers, plus tard l'export

4. Les piliers de design

Pilier	Ce qu'il impose
1. La difficulté est une promesse	Rien ne s'obtient facilement ; chaque palier franchi compte
1b. La progression par l'usage	Les compétences montent parce qu'on les utilise, sur ce qui résiste (paliers 30/60/90/100, à confirmer à l'usage)
1c. Les erreurs coûtent vraiment	Pas de remise à zéro, mais des traces durables : contact qui parle, réputation abîmée, marque qu'un événement ressortira
1d. La gestion est une discipline	Diriger une organisation : recrues, salaires, confiance, locaux, argent sale et propre
1e. Économie vivante et réputation multi-factions	Les prix bougent selon l'offre et la demande ; chaque milieu a son regard sur le joueur
2. Le pouvoir, c'est le réseau	On contrôle des gens, des informations et des accès, pas des cases. Les lieux du milieu n'apparaissent que quand quelqu'un te les présente
3. Le temps est la ressource	Chaque action coûte des heures, et l'heure change la situation ; pas de barre d'énergie qui bloque
4. Modulaire et moddable	Chaque métier est un module ; tout le contenu est un pack (l'officiel aussi)
5. Les événements sont le cœur du jeu	Situations, rencontres, PNJ particuliers et routes à plusieurs issues, déclenchés par le contexte et par ce que tu as fait

5. Ce qui le distingue

- **Paris.** Tout le monde situe son jeu criminel dans une ville américaine générique. Ici, chaque arrondissement a un caractère qui joue : son parc automobile, sa surveillance, son milieu.
- **Une carrière systémique et réaliste, de la rue au parrain**, où chaque caisse est un profil de propriétés (serrure, antidémarrage, alarme, traçabilité, valeur…) et donc un petit casse-tête.
- **Des histoires émergentes** : pas de quête principale, mais des centaines de situations et des routes qui dépendent de tes actes. Règle : *les embranchements se rejoignent, mais le monde se souvient.*
- **Une carrière qui change de nature** : cinq paliers, du petit voyou à la filière, où l'on ne joue pas le même jeu à la trentième heure qu'à la première.

6. Références

Voyou veut la **forme de jeu** de *Weedcraft Inc*, la **richesse d'événements** de *Crusader Kings III* et *RimWorld*, la **dureté** de *Kenshi* et *Project Zomboid*, et l'**économie vivante** d'*Elite Dangerous*, appliquées au vol de voitures dans le Paris d'aujourd'hui. S'y ajoutent *Probably Stolen* (le temps qui passe avec les actions), *Life is Feudal* (la profondeur des compétences) et *Software Inc* (la gestion poussée).

7. Ce que le jeu n'est pas

- un jeu où l'on marche dans la rue (pas de personnage incarné au sol) ;
- un jeu d'adresse (les compétences du personnage décident) ;
- un jeu de boutique (on va chercher les caisses, on n'attend pas le client) ;
- une histoire écrite d'avance ;
- un jeu de conquête territoriale classique (l'influence est relationnelle) ;
- un jeu facile ;
- un MMO.

8. Ligne rouge de contenu

Tout est hors-la-loi dans ce jeu, et les carrières futures assumeront des thèmes durs (drogue, proxénétisme, jeux, meurtre). **Interdits fermes : aucune violence sexuelle, aucun enfant PNJ.** Les thèmes sensibles passent par le suggéré plutôt que l'explicite.

9. Ambition et périmètre

L'ambition long terme reste multi-métiers (cambriolage, deal, et d'autres), chaque métier étant un module branché sur le même socle. **Le produit recommandé pour un accès anticipé** (piste de travail, pas encore tranchée) est plus resserré : un seul métier, profond et fini, dans tout Paris, raconté par ses événements (150 à 250 événements, 6 à 10 routes, 5 à 10 h de contenu ; le prix n'est pas fixé). Le multijoueur, les autres villes et les autres métiers sont hors promesse.

> **Encore ouvert :** le style visuel de la carte et la cible commerciale sont volontairement reportés (« on s'attachera aux graphismes plus tard » ; « on adaptera au fur et à mesure »). La direction artistique viendra après la preuve du fun.

10. Où en est le projet

Le socle technique est posé (simulation séparée de l'affichage, horloge des actions, packs, sauvegarde, tests), et **la maquette du premier palier est jouable** : on démarre dans son appartement du 18e avec 120 €, on tourne dans des secteurs de stationnement pour découvrir les caisses, on vole, on laisse refroidir la caisse, on négocie avec Marco, son unique receleur, et on dort. Une **version web**, jouable directement dans le navigateur, est prête pour des testeurs, avec une touche F8 « donner mon avis ». Le critère de réussite de cette étape : **après 15 minutes de jeu, avoir envie de jouer « encore une journée »**.