

# Underground Societies

## Résumé

Jeu de Gestion ou l'on gère une mafia, le but de la partie est de défaire de quelconque moyen la/les mafias adverses, tout en faisant attention de ne pas se faire prendre d'assaut par la police et donc de perdre sa couverture.

### ***Type de Jeu:***

Jeu de stratégie et gestion

### ***Style (Visuel, Auditif):***

Ayant un style visuel assez vintage, puisque les mafias étaient bien plus puissantes et connues que maintenant, étant plus discrète, allant de décorations et environnement typiques des années 40-50-60 jusqu'à la manière de vivre et de penser, ayant un style auditif rappelant ces années-là, notamment les musiques d'époque ou juste le sons rétro des voitures de ces années.

### ***Nombre de Joueurs:***

1 en solo, 3v3 max

### ***Public Visé (Précis):***

Joueurs de jeux de gestions, joueurs curieux de tenté des jeux de gestions ou juste un jeu ou l'on gère une mafia. Etant tout autant destiné aux non-initiés qu'aux pro du sujet.

## **Pitch (Texte court très clair expliquant le jeu.):**

*[Où ? Quand ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Pour quoi ? Attrait]*

Le jeu se passe dans les années début guerre froide dans les environs des année 50 aux Etats-Unis, le but du jeu est de contrôler et d'agrandir sa mafia, tout en évitant de s'attirer la police à dos ou les mafias rivales, jouant sur des actions d'attaques classiques ou bien avec la corruption, et bien d'autres choses encore. En plus de cela, la gestion sera à la fois simple pour les initiés, mais assez poussées pour intéresser les pros, gérant plusieurs aspects à la fois qui peuvent être poussées ou non selon la volonté du joueur mais ayant toutefois un impact durant la partie. Tout dépend de la décision du joueur et de comment il décide de jouer.

## **Description Approfondie:**

### ***Univers***

Même univers que le nôtre, se déroulant dans les années folles des Etats-Unis dans les années 50.

### ***Personnages***

On pourra jouer plusieurs mafias différentes, on pourra incarner la mafia italienne, chinoise ou russe, chacun ayant des spécificités dans leurs gameplay ajoutant une touche unique avec des avantages et inconvénients appropriés.

## **Story Line:**

*[Pas plus d'une phrase par événement. C'est synthétique.]*

On suivra un protagoniste de chaque faction dont le but est d'agrandir sa famille (mafia), qui commencera petit et s'agrandira, au fur et à mesure, on découvrira que chaque personnage et sa mafia liée sera dans la même ville, poussant au final le joueur à décider qui il jouera pour détruire les autres familles.

## **Game Design**

### ***Interfaces***

Une interface vintage assez similaire à du steampunk sur certains points, avec une vue similaire à celle des Sims, en plus de cela, un arbre de recherche et spécifique à la famille sera disponible, le premier étant sous forme d'un symbole lié à la famille (chaque famille aura un symbole spécifique, les chinois possiblement le yin-yang), tandis que l'arbre de famille sera sous une forme d'un arbre généalogique pour désigner les grades, avec les chefs etc.

### ***Mécaniques***

L'aspect basique du jeu est de récupérer des ressources, selon la direction que prends le joueur cela peut-être juste de l'argent, avec du vol, de l'extorsion, protection de restaurants et autres joyeusetés, qu'avoir des pièces mécaniques pour le trafic de voitures, que se spécialisé dans la vente d'alcool, de produits commerciaux et de drogues faisant référence à la Prohibition des années 30, combiné en une ressource nommé Marché Noir, ou le trafic d'armes. Chacun de ces moyens donnent leur avantage et inconvénient et nécessite des actions envers les lieux concernés (restaurants, garages, décharges, etc).

Il sera possible d'interagir avec la population qui seront des pnjs pour avoir des actions supplémentaires, comme informateurs par exemple, ou même utiliser la police qui sera omniprésente en tant que menace mais aussi aide (corruption notamment) dans les opérations du joueurs.

Mafias :

Italienne : Spécialisé dans l'extorsion et la protection, c'est la mafia "classique" à jouer, étant à l'origine du terme et étant la plus puissante. Ils gagnent un bonus d'argent de l'extorsion, la protection, et chaque membre pourra revendiquer une vendetta pour la mort d'un membre de leur sang. Ils sont globalement bon dans chaque domaine

Chinoise : La Mafia chinoise est très nombreuse et est capable d'avoir ces propres commerces, ayant un contrôle quasi absolu sur la drogue et l'arrivée d'alcool, ils sont forts pour l'infiltration et les attaques surprises. Leur possibilité d'extension est passivement légèrement plus rapide, leur permettant de prendre des endroits clés plus rapidement.

Russe : Spécialisé dans le trafic d'armes et les entrées illégales de commerce, notamment les produits tels que la drogue, ou les armes. Leurs soldats sont légèrement plus forts que la moyenne, et disposent d'un réseau qui se passe sur l'international, pouvant avoir de l'aide de leur pays natal ou d'autres familles russes, ils peuvent avoir de manière plus aisée d'armes venant d'autres pays, notamment les AK, ou les HK notamment.

## **Environnements**

Le joueur commencera dans un immeuble dont il choisira l'emplacement sur une carte générée procéduralement, mais avec toujours des choses immuables, comme le/les bâtiments de police à une distance de "sécurité" des zones de départ, étant généralement au centre de la ville. L'extension est primordiale tout comme la prise de risque, les attaques de propriétés de sa famille engagera une escarmouche en temps réel (avec physique des balles etc Cf : Men Of War), la ville étant aussi une zone pour engager un combat de rue, profitant du trafic de gens en bouclier humain, ou des voitures pour potentiellement les voler ou se cacher, toute la ville peut-être un champ de bataille.

## **Attrait de Réflexion**

*[Que fait que ce jeu sera intéressant à réfléchir sur, dans le même genre qu'un NieR:Automata, Alice:Madness Returns, ou d'un The Evil Within ?]*

Ayant comme certaine référence Evil Genius, Underground Societies à pour but de montrer et rappeler une période de l'humanité ou corruption, trafic, mensonges et dessous de table était Roi, à une époque où elle était visible de tous, mais personne ne faisait quelque chose à cause de la puissance des mafias qui dominaient les forces de l'ordre, bien que maintenant cette menace semble être disparue, elle est toujours là, mais juste œuvrant dans l'ombre, laissant au joueur d'agir d'une de ces 2 manières principales

## **Informations Additionnelles**

Réfs : Evil Genius en gameplay, Men Of War pour la physique des armes, Anno/Stronghold pour l'utilité de chaque ressource, Sims pour la gestion minutieuse.

Possibilité d'ajouts de mafias :

Japonaise : L'une des plus puissantes au monde, rien que ça

Possibilité mais moins réalistes, ajout de fantaisie et de gameplay unique.

Vampires :

Démons ?