

# UNDERRAIN

**Genre** | Infiltration Tactique en Temps Réel  
**Expérience** | Solo sur PC au Clavier & Souris  
**Caméra** | Vue plongeante en ¾ Top - Libre  
**Cible** | Amateurs du genre, de jeux d'Infiltration, de Cyberpunk

## INTENTIONS

- **Remettre au goût du jour un genre sous exploité** : l'Infiltration Tactique en Temps Réel en y apportant de nouvelles **mécaniques de jeu exclusives** comme la **pause active** ou le **hacking**.
- Donner un **fort sentiment de liberté d'action** au joueur en lui laissant la possibilité de **résoudre les situations de différentes manières** : jeu à **fort potentiel de rejouabilité**.
- **Immerger le joueur** au sein d'une **ville à l'ambiance Cyberpunk**, le placer au **cœur du conflit** et des **problèmes inhérents à l'univers**.

## UNIVERS

Le jeu se déroule sur Terre, dans un futur dystopique proche. Le reste de l'humanité est regroupé au sein d'une seule et même Mégapole. Les gouvernements n'existent plus, ce sont les mégacorporations qui font régner la loi. Elles possèdent leurs propres armées privées ultra-violentes et dirigent des territoires et des business bien précis. Les inégalités et les injustices n'ont jamais été aussi importantes. Tous les jours, des milliers de personnes subissent ce système. Cependant, un mouvement de rébellion est en marche. Une agence secrète recrute dans l'ombre les victimes ayant maintenant soif de vengeance. Elles sont ensuite entraînées pendant plusieurs années dans le but de devenir des agents et de pouvoir lutter, par tous les moyens possibles : piratages, vols, assassinats, sabotages...

## CONCEPT

UNDERRAIN est un jeu d'Infiltration Tactique en Temps Réel mettant le joueur aux commandes d'un groupe de trois agents spécialisés devant accomplir discrètement divers objectifs visant à nuire aux mégacorporations. Pour ce faire, il devra se servir de tous les outils à sa disposition : la caméra, les compétences / armes spéciales de ses agents et les éléments interactifs du décor. Enfin, il devra extraire ses agents de la zone de mission en toute sécurité lorsque tous les objectifs principaux seront accomplis.

## CONDITIONS DE VICTOIRE / DEFAITE

- **Conditions de victoire** : Réussite de l'objectif de mission et extraction des agents.
- **Conditions de défaite** : Mort d'un agent ou échec critique de l'objectif de mission.

## 3C | Camera

La caméra du jeu est en vue  $\frac{3}{4}$  Top et le joueur peut la déplacer, la faire pivoter et zoomer-dézoomer à sa guise. Ainsi, elle lui permet d'analyser le terrain et le comportement des ennemis afin de rapidement s'adapter aux situations et de toujours prévoir son plan d'action à l'avance.

## 3C | Controls & Character

Le joueur a la possibilité de contrôler indépendamment les trois agents à sa disposition. Pour ce faire, il suffit qu'il les sélectionne en cliquant dessus à la manière d'une unité d'un jeu de stratégie en temps réel ou en utilisant des raccourcis du clavier. Lorsqu'un agent est sélectionné, le joueur peut le déplacer en cliquant sur le terrain. De plus, la palette de compétences de l'agent apparaît sur l'interface en bas de l'écran et le joueur peut les utiliser. Ces compétences dépendent de la spécialisation de l'agent et de l'arme qu'il transporte. En plus de leurs spécialisations, les trois agents partagent une palette de capacités communes, ils peuvent notamment : marcher silencieusement ou sprinter, activer un élément interactif du décor, assommer un ennemi et déplacer un corps. Tout l'intérêt du jeu vient alors du fait que le joueur va devoir les faire agir de concert dans le but de compenser les faiblesses de chacun et de les faire progresser vers l'objectif de mission.



## But du jeu

Le joueur doit accomplir différentes missions à l'aide des agents à sa disposition. Celles-ci sont composées d'un objectif principal à atteindre, par exemple : assassinat d'une cible importante, vol d'un document, sabotage d'une installation ou piratage d'un système... Dans tous les cas, le joueur va devoir, dans un premier temps, compléter l'objectif principal en remplissant certaines conditions. Il devra ensuite extraire ses agents de la zone en les amenant à un point d'évacuation défini sur les bords de la carte et cela, sans qu'aucun d'entre eux soit tué lors de la mission. Il va par conséquent devoir les faire progresser méthodiquement, sans qu'ils se fassent repérer et sans laisser de traces.

## Mécanique de pause active

Le système de pause active vient s'ajouter aux mécaniques classiques du genre. Activable à tout moment par le joueur, elle lui permet de réagir à un danger imminent ou à planifier une action pour ses trois agents simultanément ou encore de regarder une action se dérouler en slow motion.

## Ennemis

Le joueur peut afficher le champ de vision des ennemis proches de ses agents. Il existe plusieurs types d'ennemis aux comportements spécifiques, qui réagissent en fonction des agents et des situations qu'ils rencontrent. Par exemple, si un ennemi de base repère ou entend quelque chose d'anormal, il devient suspicieux et se met à patrouiller dans la zone, alors qu'un ennemi officier reste sur place et envoie quelqu'un enquêter. Certains ennemis sont insensibles à une arme ou à une compétence spéciale d'un agent. Si un ennemi détecte entièrement un agent, il ouvre immédiatement le feu et le tue en quelques secondes si le joueur ne réagit pas rapidement en l'abattant ou en utilisant la pause active et une compétence d'évasion.

