

Cloverleaf

Technologie Objet

Département Sciences du Numérique – Première année
2019-2020

Synopsis

Dans le système de Cloverleaf, la guerre fait rage. Dans les quatre coins de ses galaxies, des petites bandes de malfrats tentent de se frayer un chemin dans cette jungle spatiale. Ils ont tous un seul but en tête : rejoindre les plus hautes sphères qui règnent d'une main de maître sur les individus de cet univers.

Telle la mafia sur Terre, toute cette vie est à la fois chaotique et extrêmement réglementée. Trois "familles" sont à la tête de ces organisations, et plus particulièrement trois personnalités : Vasile Arty, un être sec et nerveux, qui ne recule devant rien pour arriver à ses fins ; Jonathan Brooke, un personnage à la stature d'ours qui gère d'une main de fer son empire, tout en voulant protéger ses sujets avant tout ; et enfin Lauren Hamilton, une femme qui a dû gravir les échelons alors que personne ne lui faisait de cadeaux.

Fraîchement sorti de l'université de Markarian 231, vous vous rendez compte de l'inutilité d'un diplôme dans ce monde peu accueillant. Par chance, ou malchance, tout dépend du point de vue, vous rencontrez un recruteur d'une de ces illustres familles. Celui-ci est justement à la recherche d'une jeune recrue pour grossir ses rangs. A ce moment là, vous pourrez choisir votre appartenance, et commencer votre aventure...

Gameplay et mécaniques de jeu

Le jeu commence donc avec le choix de la famille qu'il souhaite rejoindre. Cela fonctionnera comme une faction, qui lui donnera des avantages et inconvénients dans ses statistiques.

Orienté stratégie, il s'agira ici de faire des choix afin de conquérir un morceau de l'univers du jeu. Il a le choix de rester dans sa famille, et ainsi gagner (ou perdre) avec celle-ci, ou bien d'au bout d'un moment faire cavalier seul et se mettre toutes les factions à dos.

Pour avancer, il faudra donc conquérir des planètes, à travers une gestion des ressources efficace : le joueur devra effectuer ses décisions en fonction de différents indicateurs. Ainsi, il aura de l'argent, du carburant, des unités de combat ou encore des vaisseaux à administrer. Chaque action coûtera du temps (virtuel) ainsi que des matériaux ou différentes ressources. De même, les améliorations des vaisseaux ou unités seront coûteuses.

Chaque planète sera générée procéduralement, et associée à un certain nombre de caractéristiques qui rendront sa conquête plus ou moins compliquée ou intéressante. Ces planètes seront regroupées en zones, chacune étant adaptée à la progression du joueur. Ainsi, celui-ci sera techniquement libre d'aller à sa guise dans l'univers mais sera en réalité contraint par la difficulté croissante de chaque zone.

Plusieurs modes de jeu seront disponibles : temps limité, ou difficulté facile, normale et difficile. La fin sera atteinte lorsque le joueur aura conquis un nombre de points stratégiques de ce monde s'il joue seul, ou lorsque sa famille possédera un certain pourcentage de l'univers (comptabilisé par rapport au nombre de planètes) s'il décide de jouer en factions.

Description des interfaces

Le jeu comprendra au moins trois interfaces principales, et pourra en compter d'autres (écran d'accueil, aide, ou autres selon les besoins) :

- La première correspondant à la gestion de la partie du joueur :
 - Gestion des unités et vaisseaux (améliorations, suppressions, achats, etc) ;
 - Gestion des ressources (argent, carburant, etc) ;
 - Objectifs ou succès ;
 - Éléments de scénario (choix, rappels du contextes, etc).
- La deuxième interface correspondant à une visualisation de l'univers entier :
 - Carte de l'univers découpée en régions de différentes couleurs selon la difficulté ou la faction majoritaire ;
 - Visualisation de la progression de l'objectif de faction (ou non) en pourcentage par exemple ;
 - Possibilité de se déplacer dans les régions ou de voir leurs caractéristiques en cliquant dessus.
- La troisième interface représentant une région de l'univers :
 - Visualisation des planètes et autres objets célestes avec différents couleurs ou points distinctifs selon l'appartenance à l'équipe du joueur ou non ;
 - Possible visualisation du vaisseau ;
 - Possibilité d'attaquer les planètes ou de voir leurs caractéristiques en cliquant dessus.