

Analyse théorique :

1. Il s'agit d'un jeu de carte tour par tour narratif.

2. On retrouve plusieurs mécanique dans foretales qui sont :

-Le déplacement sur le plateau qui se fait en jouant une carte action sur un lieux/perso, suivant la carte jouer il se passe différente chose.

-On a un nombre limiter de carte Action par personnage. Pour recharger les cartes de chaque personnage il y a un systeme de repos qui a souvent une contre-partie.

-Systeme de recherche une pile ou il y a des personnages qui nous recherches et à chaque nouveaux lieux ceux-ci peuvent venir proteger le lieux

-Systeme de combat, Il y a des ennemis chacun a sa vie sa puissance voir une capacité spécial et ensemble il ont un mroal si ce moral tombe a 0 alors le combat se termine les personnes encore en vie s'enfuit (il donne 1 de gloire). On peut avant le combat utilisé différente ressources (action ou carte spécial) pour acheter ou faire fuir les ennemis (se qui fait baisser le moral), ou alors utilisé des cartes d'attaque qui lancera les hostilité, on peut aussi déclencher le combat automatique.

Le combat ensuite se deroule les ennemis se faisant face s'inflige mutuellement des degat (suivant leur point d'attaque) perdant des pt de vie une fois tomber a 0 il vont dans le cimetiere et font perdre du moral au troupe.

-Systeme de regeneration on peut heal nos perso avec de la nourriture ou avec des plantes...

-Systeme d'argent / de gloire / de peur

Ce sont different sorte de monnaie récupérable qui nous permettent de faire des actions comme corrompre des gardes acheter des mercenaires...

-Systeme de mission. On peut choisir une mission a faire celle ci est découper en région on garde notre inventaire de régions en région mais on le perd de mission en mission.

Differentes mission sont à disposition mais il y a des catastrophes à stopper on a un nombre de missions limité avant que c'est catastrophe ne se produisent donc chaque mission doit etre reflechit avant d'etre lancer.

-Systeme de choix suivant comment on résous les missions on obtient different parcours. Comme tuer trop de gens nous fait obtenir de nouvelle competence et personnalité.

3. A chaque début de mission les personnages intervienent pour expliquer la mission principal puis sur certains lieu on peut interagir et lancer une discution sinon c'est surtout lorsque que le lieux de la quête apparait qu'il commence a parler.

Le narrateur parle a chaque début de combat pour rappeler que tuer n'est pas la seul solution.

4. les cartes dans le jeu :

-les cartes Action (capacité de nos personnages).

-les cartes Personnages

-les cartes lieux

-les cartes missions

-les cartes recompenses (gloire/argent/peur)

-les cartes objets

-les cartes repos

-les cartes ennemis

les cartes nourritures

5. Les ennemis apparaissent via la pile de recherches (qui se remplit suivant nos action). Plus la pile est rempli plus il y aura d'ennemis.

6. Differentes mission sont à disposition mais il y a des catastrophes(missions avec un chiffres/ compte a rebours) à stopper on a donc un nombre de missions limité avant que c'est catastrophe ne se produisent donc chaque mission doit etre reflechit avant d'etre lancer.

Il faut donc réfléchir à ce qui est plus imporatant à regler a chaque moment.

7. Le jeu m'a plu, j'aime beaucoup le coté narratif du jeu qui est très immersif. Les système de jeu ne sont pas forcément simple ni trop complexe ce qui permet une assez grande liberté.

Je trouve sinon que il y a certaine tache à accomplir qui ne sont pas clair non pas dans que faut-il faire mais plutôt dans comment le réalisé (j'ai fait beaucoup de

chose a l'envers).

Le fait que le jeu ne soit pas vraiment punitif niveau gameplay mais que sa se repercutent sur l'histoire est vraiment cool.

J'ai pas encore finis le jeu mais on voit déjà la rejouabilité et le fait que celle-ci soit indiquer dans le jeu par les personnages sans briser l'immersion j'ai bien aimé.

Pratique:

Pour moi, la mécanique principal du jeu c'est les actions / déplacement dans celui-ci mais j'ai pas réussi a la faire alors je me suis dirigé sur une autre mec importante la vie du perso et les consommables permettant de la régénérer.

-j'ai commencer par mettre en place la cam avec un player ou j'ai juste installer une cam puis j'ai dans le begin event le fait d'afficher la souris.

-Ensuite, j'ai créer tout les Widgets que j'aurais besoin donc l'espace de jeu avec le canva et ou j'ai mis les autres WG : La carte perso avec sa vie max et son nombre d'HP; la carte +1 HP et la carte -1 HP.

-Une fois tous mis en place on peut passer au code.

Commençant par gérer le système de Drag and drop des cartes. Une fois que les cartes étaient déplaçables dans l'espace de jeu on crée un BPI Vie qui va gérer les fonctions touchant à celle-ci.

-On met dans le WG de la vie (nombre d'HP) les events liés au BPI avec un qui ajoute et l'autre qui soustrait 1 au texte (a un float que l'on converti en texte)

-On fait en sorte que lorsqu'on drop sur la cartePerso ou sur le NombreHP ca active l'event et donc ca change les PV suivant si c'est la carte + 1 ou - 1.

--- Cette mecanique est primordial dans le jeu car c'est la condition de défaite la plus évidante du jeu si un de nos perso voient c'est PV tombé à 0 alors c'est perdu et de ce fait les consommable permettant de se regerenrer devienne tres important pour le bon fonctionnement du jeu.

--Dans le jeu cette meca m'a plu dans le sens ou c'est assez bien equilibrer durant les combats on peut pas se regen a l'infini avant de tapper (on a un nombre d'action limiter par tour) et les consommables sont pas forcement des ressources infinis (tous depent du lvl et de la facon de jouer).

- Ensuite a reproduire la mecanique etait bien pour mieux cerner le fonctionnement des Widget et du drag and drop (ce qui n'est vraiment pas simple surtout niveau referencement que j'ai pas vrm reussit).