

DM 4

FORETALES_ALKEMI

Analyse théorique

1. Foretales est un jeu de cartes narratif et d'aventure.
2. Les différentes mécaniques de gameplay sont les suivantes :
 - **Sélection des cartes du deck à jouer** (pièces, pommes, infamie, gloire ou action des personnages).
 - **Narration** : permet d'immerger le joueur dans l'histoire que propose Foretales et de lui indiquer comment jouer au jeu tout en laissant libre le joueur de ses choix.
 - **Cartes de compétence** selon le personnage choisi avec une influence directement sur les cartes présentes
 - **Système de combat** : tuer des ennemis se fait en combattant ces derniers qui apparaissent directement sur la carte. Le joueur peut également perdre des points de vie et perdre la partie si ses personnages n'ont plus de point de vie.
 - **Réputation / Infamie** : ces cartes accumulées permettent d'obtenir de gagner la confiance des pnj croisées et de débloquent de nouvelles actions. L'infamie quant à elle, permet de faire peur aux ennemis. Par ailleurs, celle-ci a des conséquences sur le jeu en lui-même.
 - **Système de repos** : le joueur peut récupérer des cartes de compétences dans la défausse en échangeant des pièces d'or ou des pommes. Autrement, si le joueur se repose sans dépenser, il aura trois ennemis en plus au groupe de recherche.
 - **Groupe de recherche** : ce sont les ennemis qui sont à la recherche du joueur et viennent se rajouter au jeu lors de l'apparition des cartes d'exploration.
 - **Région de combat** : le joueur suit le fil narratif de l'histoire. Ainsi après une quête terminée il change de région pour effectuer une nouvelle quête. Un nouveau deck apparaît, avec de nouvelles cartes de compétences.
 - **Carte du monde** : permet d'avoir un aperçu des missions et des visions du personnage de Volepain. Le joueur peut ainsi effectuer choix qu'il veut.
3. La narration intervient à tout moment du jeu. Elle guide le joueur dans ses choix et lui explique les cartes à sa disposition, comment jouer, les conséquences de ses actions et surtout lui raconte l'histoire dans laquelle il est en train d'intervenir. La narration immerge le joueur dans le monde médiéval que propose le jeu. Le joueur a l'impression d'être libre de ses choix, mais tout compte fait la narration le pousse à faire des choix d'ordre lors de ses missions. En effet, sauver le père de Volepain par exemple, semble être un choix empathique et tout du long l'inquiétude de ce

personnage est présente pour son père. La voix de Léo qui rappelle au joueur si ces choix sont bons ou mauvais permet d'ajouter une dynamique aux choix des cartes.

Par ailleurs, toutes les cartes contiennent du dialogue permettant une interaction avec elle. Ainsi, le joueur peut se sentir dans un jeu de carte, mais ce dernier possède un véritable pouvoir sur l'histoire qui est en train de se dérouler. Petit à petit, le jeu devient plus un jeu d'histoire interactive dans lequel les choix que le joueur fait à travers les cartes lui permet d'avancer.

4. Les différents types de cartes sont :

- Les **cartes d'exploration** : elles permettent d'explorer de nouveaux lieux et d'avancer dans l'histoire.
- Les **cartes dorées** : elles sont liées à la quête de l'histoire principale.
- Les **cartes d'infamie** (violet) : elles s'accumulent avec le nombre de personnages tués et permettent de faire fuir certains des poursuivants.
- Les **cartes de gloire** (bleus) : elles se collectent avec les bonnes actions réalisées avec les citoyens ou sans tuer les ennemis.
- Les **cartes médicales** : elles permettent de récupérer des points de vie pour les personnages joués.
- Les **cartes de compétences** : ce sont des cartes spéciales qui permettent de faire des actions avec les personnages présents en combat ou sur les lieux d'exploration.
- Les **cartes de repos** (vertes) : ces dernières sont mises à disposition contre des pièces d'or, des fruits ou de la gloire ou alors gratuitement, mais elles remettent 3 troupes au groupe de recherche. Elles permettent de redonner 3 cartes de compétences aux personnages présents.
- Les **cartes de missions** (jaunes et bleus) : elles indiquent les missions à effectuer pour empêcher les catastrophes d'arriver.
- Les **cartes de catastrophe** (rouges) : elles indiquent les catastrophes avec un compte à rebours et sont liés aux visions de Volepain qu'il a vu avec la Lyre en main.

5. Le nombre d'ennemis qui apparaît est en effet bien spécifique. Ces derniers apparaissent d'abord au début de chaque région selon un certain nombre. Puis, ils sont rajoutés si le joueur décide de se reposer sans payer. Ainsi, ils apparaissent régulièrement sur les cartes dorées qui permettent l'avancée de la quête principale et sur les lieux d'exploration si le groupe de recherche est nombreux. Cependant, si le groupe de recherche est vide, il n'y aura pas d'ennemis sur les lieux d'exploration.

6. La carte des missions est en effet composée de deux types de cartes différentes. Les cartes missions et catastrophes. Les cartes des missions sont reliés aux cartes catastrophes et permettent d'effectuer la mission avant que la carte catastrophe ne s'enclenche. En effet, ces dernières possèdent un ordre de priorité et se décompte selon les tours joués avant de se réaliser. Il faut donc que le joueur choisisse avec prudence les missions à effectuer.
7. Personnellement, le jeu m'a beaucoup plu. J'ai toujours aimé les jeux axés narratifs et qui l'implémentent dans leur gameplay. J'ai trouvé cela très original. Les personnages sont attachants et permettent de jouer différent selon leurs compétences.

Pratique

La mécanique reproduite sera la suivante : système de repos.

1. Création d'un projet UE5.
2. Création d'un WG pour les cartes.
3. Créer un WG pour l'affichage de carte.
4. Création d'un HUD pour les cartes. Ajout d'un BPI et d'une structure pour renseigner les variables qui seront présentes sur chacune des cartes.
5. Création de deux data tables qui permettent d'avoir les cartes de compétence de Léo et de Volepain.
6. Création d'une librairie blueprint pour appeler les data tables dans une fonction Get Card.
7. Appel de la fonction dans le HUD dans l'événement on clicked.