

Foretales

Analyse théorique :

1.

Foretales est un jeu d'aventure de cartes narratives avec des phases de tour par tour pour les combats.

2.

- Les skills card
- Les cartes consommables (Nourriture, Pièces...)
- Les dialogues
- Les batailles
- Le repos
- Les gardes qui nous surveille
- La fouille de lieux
- Les indices
- Le Heal des personnages avec des consommable
- Les quête de personnage
- Le nombre de mort (graveyard)

3.

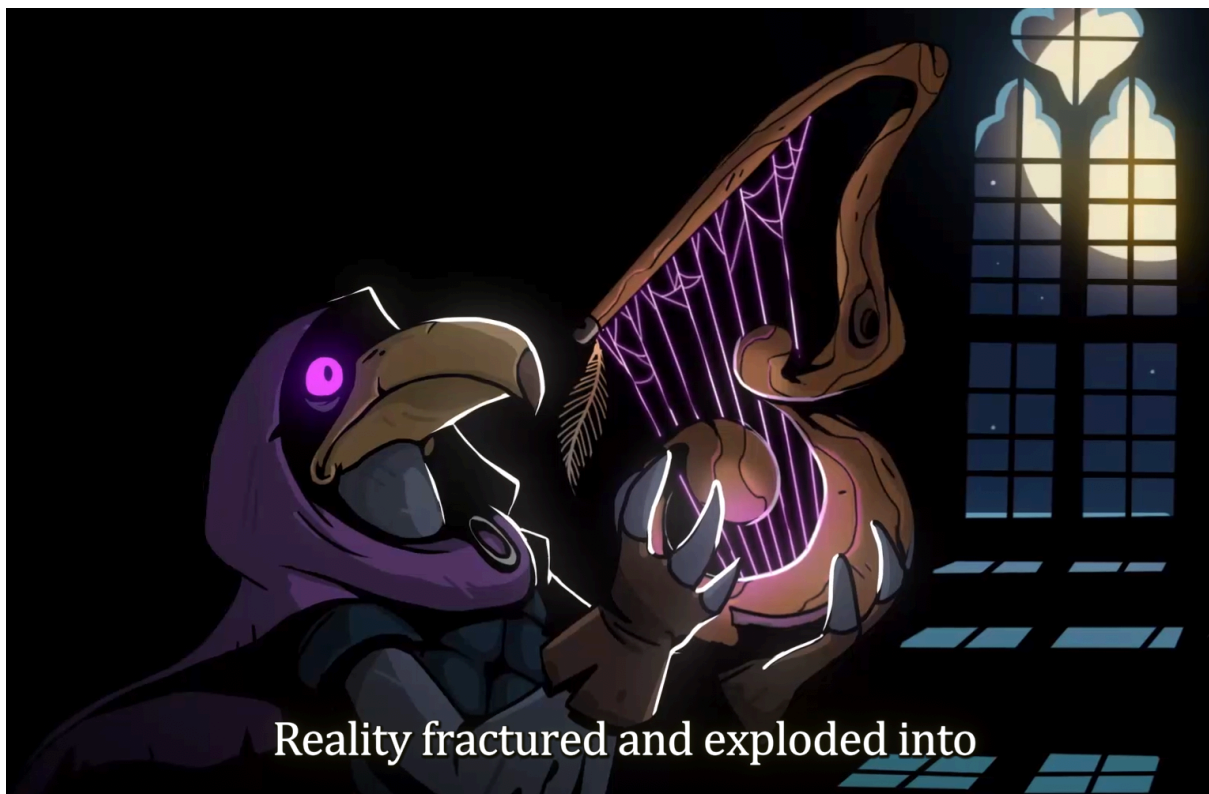
Les personnages à quête interviennent généralement au début et à la fin d'une quête, par exemple dans la première mission un homme nous demande 5 pommes après avoir trouver ses 5 pommes il nous parle de l'homme que l'on cherche et nous donne une carte pour le retrouver.

Après d'autres personnages existe et possède de cour dialogue du style "que puis-je faire pour vous".

Le narrateur fait des interruptions durant les missions pour contextualiser les événements ou les lieux



Après que ce lieu soit apparu, le narrateur prononça le nom du lieux.



Durant les cinématiques, le narrateur raconte les événements qui se produisent.

4.

- Les cartes lieux
- Les cartes ennemis
- Les consommables
- Les personnages

- Les skills card
- Les discard card
- Le cimetière (ennemis)
- Le cimetière (Lieux) "Exploration Deck"
- Tracking Deck (Ennemis qui nous traque qui peuvent tomber aléatoirement sur notre chemin)

5.

Le système de d'ennemis fonctionne avec le deck de poursuite en haut à gauche du board a chaque actions "illégal" vu par un garde ou action faites, augmente notre indices de poursuite et fait apparaître des gardes aléatoirement en fonction de la taille du deck de poursuite, plus le deck est grand plus les chances sont grandes et à la mort de garde plus de garde arrive en renfort dans le deck de poursuite.

6.

Le "hub" des missions dans Forestales est spécial, les cartes du hub sont divisées en deux parties, les missions et les Doom event (vision du corbeau).

Les missions sont des niveaux normaux avec une quête et les doom event comme leurs nom l'indique sont des moments tragiques et ou le monde s'effondre, le chiffre au dessus des doom event correspond au nombre de tour (missions) maximum avant que l'événement se produise.

7.

Non, je déteste les jeux axés sur la narration et ce qui nous force à la suivre, je préfère les jeux "libres" en termes de narration.

Mais sans parler de la narration le jeu a de très bonne mécanique de gameplay, ça change du gameplay à la hearthstone ou à la magic.

Pratique :

Pour moi la mécanique principale du jeu sont les cartes consommables elle contribue au bon avancement du jeu, la gestion des points de vie, et d'autres statistiques qui servent durant le jeu .

Décrivez, étape par étape, comment vous avez mis en place cette mécanique.

Elle est primordiale par la preuve que plus de 50% du jeu ce sont les cartes sur lesquelles on clique le plus, elles nous servent à avoir des consommables en tous genre et de progresser dans l'histoire.

Pourquoi cette mécanique vous a-t-elle plu ?

Elle m'a permis de mieux comprendre les widget et leurs fonctionnement mais aussi leurs inconvénient; Mais plus particulièrement de la mécanique elle m'a plue car elle est importante dans le jeux et c'est fun d'avoir des interactions avec des pnj et de gagner des objets en retour.