

Foretales

Analyse théorique :

1. De quel type de jeu s'agit-il ?
2. Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées.
3. Foretales mise une bonne partie de son immersion sur sa narration, expliquez comment et à quels moments les personnages, le narrateur ou tout autre protagoniste, interviennent lors des dialogues durant une mission.
4. L'utilisation des cartes dans ce jeu fait l'originalité de son gameplay. Donnez les différents types de carte présents dans le jeu.
5. Le déclenchement d'une rencontre contre des ennemis ainsi que le nombre de ceux-ci sont liés à un paramètre bien particulier. Expliquez son fonctionnement.
6. Le "hub" des missions est présenté d'une façon spéciale, avec certaines d'entre elles ayant un chiffre au dessus. Expliquez de quoi il s'agit et comment cela fonctionne ainsi que son impact dans le storytelling.
7. Personnel : ce jeu vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

Pratique :

Définissez, selon vous, la mécanique de gameplay principale du jeu, et reproduisez là sous le moteur de jeu Unreal Engine (vous pouvez faire cette mécanique sur un projet en 2D ou 3D).

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

Expliquez en quoi cette mécanique est primordiale tout au long du jeu.

Pourquoi cette mécanique vous a-t-elle plu ?