

Foretales

Analyse théorique :

1. De quel type de jeu s'agit-il ?

- Un jeu de cartes narratif et stratégique en 2D, les cartes représentant des personnages anthropomorphiques. Exploration par les cartes, interagir avec les cartes Lieux en utilisant des compétences ou des ressources permet de progresser dans l'histoire.

2. Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées.

- Ressources telles que l'or, la nourriture, la gloire (réputation positive) et l'infamie (réputation négative). Ces ressources influencent vos interactions et les conséquences de vos actions
- Cartes de compétence : Chaque personnage possède des cartes de compétences uniques, telles que le vol, la fouille ou la persuasion. Ces compétences peuvent être utilisées sur les cartes de lieu pour déclencher diverses actions contextuelles comme les phases de combats ou de négociations.
- Système de combat après avoir combiné certaines cartes, le combat est en automatique. Les affrontements se déroulent au tour par tour. On peut choisir de combattre directement les ennemis ou d'utiliser des approches pacifiques, comme la corruption (carte or) ou l'intimidation (carte d'infamie), pour réduire le moral de l'ennemi et éviter le combat.
- Compétence Spéciale.
- Boîte de dialogue.
- Conséquences des choix : les décisions qu'on prend, qu'il s'agisse de voler, de soudoyer ou de combattre, ont des répercussions sur le déroulement de l'histoire et sur les ressources disponibles, influençant ainsi la suite de l'aventure.
- Système de repos : L'utilisation des compétences épuise le deck de cartes. Pour récupérer des compétences, on doit faire reposer nos personnages, mais le nombre de repos est limité et peut entraîner des malus s'il est excessif.
- Cartes de Mission: ont un impact sur l'histoire en elle-même et sont liées à des événements précis via des cartes de Calamité qui dispose d'un timer en Rouge au dessus.

3. Foretales mise une bonne partie de son immersion sur sa narration, explique comment et à quels moments les personnages, le narrateur ou tout autre protagoniste, interviennent lors des dialogues durant une mission.

- Suivant les interactions qu'on joue, le narrateur va faire des commentaires en nous rappelant qu'on joue un personnage du nom de Volepain.

- Les petites cinématiques qui donnent sur des Cartes Calamité font bien leur effet aussi.

4. L'utilisation des cartes dans ce jeu fait l'originalité de son gameplay. Donnez les différents types de carte présents dans le jeu.

- l'or, la nourriture, la gloire et l'infamie, chasseur, Druide, Carte d'aide (personnage ex: mercenaire ou l'enfant)
- Vole, solidarité, tir à l'arc, fumée, Appel, dénicheur, récolteur.
- Ennemis, Lieux, Objets, soins, amélioration

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.

- Il est basé sur les choix du joueur, s'il a fait plusieurs interactions telle que Vol ou encore Arc et a tué des innocents, la chance de devoir faire un combat augmente grandement. Plus on a de points d'infamie dans un même tour plus on a de chance d'avoir des adversaires dans sur chaque carte de lieu.
- Ensuite le tour par tour se lance et laisse au joueur le choix de faire le niveau comme un bourrin ou en mode pacifiste en utilisant des ressources pour corrompre ou intimider les garde ou bandit.

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.

- Ces cartes sont des cartes de Calamité et ont un impact direct sur l'histoire, le chiffre rouge au-dessus est un indicateur de missions qu'il reste avant que celle-ci n'échoue, si le joueur choisit de ne pas les faire alors l'histoire va s'adapter aux choix du joueur.
- Quand le joueur a fini une carte mission ou qu'elle est inaccessible à cause d'un choix du joueur celle-ci devient Violette. exemple : si on donne la lyre à la personne qui nous a demandé de le lui voler, alors la carte qui avait l'option de la rendre à son propriétaire devient violette et donc injouable.

7. Personnel : ce jeu vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

Oui, ce jeu m'a plu, il est prenant, on veut savoir comment ça va se finir, les mécaniques sont accrochantes même si desfois choisir une précisément carte est compliqué car elle se mélange avec les autres il n'en reste pas moins un bon jeu pour relaxer tout en réfléchissant un peu.

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 ?

- La mécanique de choix de carte et de Drag and Drop pour créer les déplacements dans les lieux et donc poursuivre l'histoire est probablement la plus importante.

Par ailleurs, pas besoin d'ouvrir le projet Unreal du Github tu ne trouveras rien car je l'avoue je ne l'ai pas fait.