

Foretales

mariau paul

Analyse Théoriques :

1. il s'agit d'un jeu d'aventure avec des histoire différentes raconté par un système de deck building de carte au tour par tour
2. les mécaniques rencontrée :
 - gestion des ressources : nourritures , or , objets (heal par exemple) repos (pour regagner des cartes actions)
 - les combats au tours par tour définit par la puissance de nos cartes
 - le choix du chemin par des cartes de lieux (exemple le marché noir) ou les fouilles
3. Les cartes principales ont des interactions entre elles à des moments clés du jeu, ce qui permet d'en apprendre plus sur l'histoire, et de mieux comprendre leurs relations et donc d'influencer les choix que le joueur peut faire.
le narrateur lui pose du contexte ou raconte des bouts d'histoires
4.
 - Cartes de lieu** :les zones explorables
 - Cartes de personnage** : il y a les pnj les cartes du joueurs et les adversaires
 - Cartes d'objet** :les objets utilisables ou des ressources collectées
 - Cartes de compétence** : les capacités spéciales des personnages, utilisées lors des combats ou des interactions.
5. il y a une sorte de système de "karma" qui influence les rencontres du joueurs
6. Le hub des missions est présenté sous forme de cartes disposées sur une table certaines missions affichent un chiffre au-dessus, qui correspond au nombre de tentatives restantes pour les réussir ou avant qu'elles ne soient plus disponibles et que des conséquences sur le joueurs se produisent.
7. j'ai trouvé le jeu intéressant tant par sa mise en scène tant par sa DA qui fonctionne plutôt bien pour moi cependant je comprend que sont côté assez répétitif et accés sur la narration soit un frein pour certains joueurs