

# Foretales



## Analyse théorique :

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

**Foretales** est un jeu de **cartes narratif** avec des **mécaniques de deck-building et de choix interactifs**. Il est principalement basé sur **l'exploration**, la **gestion des ressources** et la prise de décisions pour progresser dans l'histoire.

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

Après une heure de jeu, j'ai pu observer plusieurs mécaniques principales :

- Utilisation des cartes pour **interagir avec l'environnement** (ex. : jouer une carte "Vol" sur un marchand pour voler de la nourriture).
- Système de **choix narratifs** influençant le déroulement de l'histoire.
- Gestion des ressources (or, nourriture, réputation etc...).

- On rencontre des ennemis où l'on peut choisir entre **le combat, la fuite ou la persuasion**.
- **Exploration de nouvelles zones** via des cartes qui représentent des lieux.

### 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.

L'immersion repose sur un narrateur qui **commente les événements et décrit les conséquences des actions** du joueur. Les personnages principaux interviennent également lors des dialogues en fonction des choix faits. Les échanges se font sous forme de **textes et de voix**, et ces interactions renforcent l'aspect narratif du jeu en donnant vie aux personnages et en rendant l'histoire plus intéressante.

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

Foretales propose plusieurs types de cartes :

- **Cartes de personnages** : représentent les capacités spécifiques des héros.
- **Cartes d'actions** : permettent d'interagir avec l'environnement (vol, marchandage, attaque, etc.).
- **Cartes de lieu** : définissent les endroits explorables.
- **Cartes d'événements** : déclenchent des situations spécifiques influencées par les choix du joueur.

### 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.

Ce paramètre est **le niveau d'alerte**. Plus on effectue des actions mauvaises ou agressives (comme voler ou attaquer), plus le niveau augmente. Une fois un certain seuil atteint, des ennemis apparaissent sur le terrain et la rencontre devient inévitable. Ce système oblige à gérer ses actions avec prudence pour éviter d'être submergé par les combats.

**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.**

Le **hub des missions** est une carte interactive où plusieurs missions sont accessibles. Les chiffres au-dessus des missions indiquent **le nombre d'actions restantes avant qu'un événement majeur ne se produise**. Cela crée une **tension narrative** car le joueur doit choisir ses priorités, sachant que certaines missions peuvent disparaître ou évoluer en fonction du temps qui passe.

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

Oui, j'ai aimé Foretales parce qu'il propose une approche originale du **jeu de cartes** en mélangeant narration et stratégie. L'histoire est immersive, les choix ont un réel impact et l'univers visuel et sonore est très bien. Le fait de pouvoir résoudre des situations de plusieurs façons rend le jeu très intéressant et donne envie de le recommencer pour explorer d'autres possibilités.

## 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).

J'ai choisi de reproduire la mécanique **de la pioche aléatoire des cartes**, ainsi que **le fait de pouvoir examiner les cartes** quand on passe dessus. (la pioche se fait normalement automatiquement mais **pour tester la mécanique** j'ai fait en sorte de **choisir quand on veut piocher**.)

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

Dans un premier temps j'ai créer 3 widgets Blueprints :

- **"W\_Card"** me permet de choisir ou les textes / images qui seront placés sur ma carte grâce à leurs box size box. (c'est l'interface globale par défaut de ma carte)
- **"W\_CardHand"** me permet de gérer les espacements entre mes cartes et leurs rotations.
- **"W\_CardHUD"** est l'interface globale, elle me permet de gérer l'endroit où les cartes apparaissent à l'écran, au niveau du code cela me permet d'ajouter une carte à chaque fois que je clique dans le bouton "add card".
- **"BPFL\_Card"** permet de choisir une carte au hasard parmi toutes celles créées.
- **"BPI\_AddCard"** est un blueprint interface qui permet de faire le lien entre plusieurs blueprint grâce à sa fonction add card.
- **"BP\_CardController"** est utilisé pour afficher le widget à l'écran, il est également utilisé pour lancer le son de Foretales ainsi que d'empêcher que quand on clique ailleurs que sur "Add Card" le widget bug.
- **"BP\_CardGameMode"** permet de load le Bp\_CardController dans la scène et donc de permettre que tout fonctionne.

## Expliquez en quoi cette mécanique est primordiale tout au long du jeu. Pourquoi cette mécanique vous a-t-elle plu ?

Pour moi, cette mécanique est **primordiale tout au long du jeu** car elle permet de **continuer** la partie et d'avoir à chaque fois **des cartes à jouer**, car sans elle on serait à court **de carte très rapidement**, le fait de pouvoir **examiner les cartes** est également très intéressant et primordial car cela permet de **connaître les effets** de chacune des cartes en détails pour pouvoir **les utiliser selon nos besoins**.

**Ces deux mécaniques m'ont plu** car elles sont **essentielles dans les jeux de cartes** et **très intéressantes au niveau du code** bien qu'elles soient **difficiles à reproduire**.