

Foretales

Analyse théorique :

1. Type de jeu :

Foretales est un jeu de cartes narratif et d'aventure.

Le jeu repose sur des mécaniques de deck-building combinées avec un jeu à choix.

2. Mécaniques de gameplay après une heure de jeu :

Les mécaniques de gameplay sont :

- Une gestion de cartes représentant des actions et interactions
- Une exploration de scénarios à choix multiples
- Les ressources pour influencer l'histoire
- Système de furtivité
- Système de combat
- Développement des personnages et de l'histoire via des choix du joueur

3. Immersion et narration :

-L'utilisation d'un narrateur qui nous guide et nous raconte l'histoire est un important à l'immersion. Les personnages interviennent activement dans les dialogues ce qui donne une sensation de vie au jeu; de plus ceux-ci influencent le déroulement du scénario qui peut être modifié à chaque choix.

4. Types de cartes dans le jeu :

Les cartes d'action pour interagir avec l'environnement.

Les cartes de personnage représentant les capacités spéciales des héros.

Les cartes d'événement déclenchent des situations spécifiques.

Les cartes d'objet offrant des avantages.

5. Déclenchement des combats et paramètre clé :

-Une alerte élevée augmente les chances de rencontres ennemies.

-Certaines actions du joueur peuvent aussi causer plus de combats, comme le vol par exemple.

6. Le hub des missions et son fonctionnement :

Les missions sont présentées sous forme de carte d'environnement. Les missions ont un chiffre au-dessus, indiquant leur impact sur l'histoire principale et leur difficulté. Ce système

permet au joueur de progresser dans l'histoire et de gérer ces choix de manière intelligente.

7. Avis personnel :

Je trouve le jeu intéressant, la façon dont nous progressons avec uniquement des interactions avec des cartes est sympa et donne un aspect reposant et joli au jeu. Cependant le jeu reste très reposant et assez lent avec beaucoup de réflexion ce qui n'est pas mon style. Je n'ai pas passé un mauvais moment à y jouer mais je ne le relancerais sûrement pas.

Pratique :

Selon moi, la mécanique de gameplay la plus importante est le fait que l'on ai des cartes aléatoires de nos decks.

Mise en place de l'interface utilisateur (UI)

La première étape a été de créer une interface pour afficher et gérer les cartes.

- Mise en place du tableur
- Configuration du widget
- Ajout du curseur
- Chargement des données
- Ajout des cartes à la main du joueur
- Attribution des cartes de manière aléatoire

Positionnement et animation des cartes

Une main de carte doit être lisible.

- Calcul de l'angle des cartes
- Calcul de la distance entre les cartes
- Placement précis avec interpolation

Interaction et drag & drop

Un jeu de cartes interactif à besoin d'actions facilement compréhensible.

- Implémentation des événements de drag & drop
- Ajustements des positions en temps réel

Cette mécanique m'as plus parce que sans elle le jeu serait mauvais.

Si a chaque combat on savait pertinemment l'ordre des cartes que l'on va avoir et le effet nous prendrons tous l'habitude au bout de quelque combat de jouer toujours les mêmes cartes dans le même ordre puisque c'est ce qui marche le mieux et le jeu n'aurait plus aucune saveur.