

Port folio

Inscription:

Inscription est un jeu de carte ayant des éléments de rogue like mais aussi de jeu d'énigme. Il est paru en 2021 et à tout suite réussi à marquer les esprits que ce soit à travers son gameplay ou son atmosphère si particulière.

I L'histoire et la base du gameplay:

Tout d'abord concentrons nous sur l'histoire, du moins dans ces grandes lignes, l'histoire se découpe en trois grands chapitres, dans lesquels nous suivons l'histoire de Luc Carter un jeune vidéaste qui a découvert une mystérieuse cassette qui contient le jeu Inscription (Le jeu va énormément faire référence au monde réel). Le jeune homme va alors décider de lancer ce jeu et c'est ainsi que va véritablement commencer Inscription.

A: Le premier acte

Nous arrivons directement devant un mystérieux personnage qui va nous demander de jouer à son jeu de cartes. Ce dernier est basé sur la thématique du sacrifice puisque la majorité des cartes que nous pouvons jouer demande du sang, sang que l'on gagne en sacrifiant une ou plusieurs créatures.

Chaque créature en mourant vous donne un os hors mis quelques cas spécifiques et cette nouvelle ressource vous permet d'invoquer certaines créatures. Le but est de réussir à faire pencher une balance jusqu'à 5 points du côté de l'adversaire pour faire avancer la balance

il existe divers moyens comme une attaque de créatures sur une case vide ou l'utilisation d'objets. Les objets sont des outils qui ont un effet qui ne s'applique uniquement durant le combat ou vous décidez de les utilisés et vous donne un avantage allant de simple dégât sur la balance à la destruction instantanée de cartes. Ces derniers vous sont offerts grâce à une case particulière.

Je vous parle ici de case car à chaque combat nous avons un temps de pause durant lequel l'avatar d'Inscription va pouvoir choisir son chemin afin de le mener à différentes cases, chacune ayant un effet mais menant tout au final à une même case de boss qui change en fonction du niveau auquel vous êtes. Votre avatar peut aussi se lever pour explorer la cabane et c'est ici qu'interviennent les éléments de jeu d'énigme. Puisque cette cabane regroupe de nombreuses énigmes qui vous donneront divers avantages et indice pour la suite de votre aventure (je reviendrais plus en détail dessus plus tard).

Le jeu ne vous fera pas de cadeau pour autant puisqu'il est très simple de faire une erreur qui vous coûtera votre partie bien que vous ayez 2 « vie », ici représentées par les flammes d'un chandelier, avant que votre ravisseur vous amène à l'arrière de sa cabane pour vous tuer d'une façon très étonnante.

En effet, il va dans un premier temps vous demander votre nom puis ensuite vous présentera plusieurs de vos créatures afin de créer votre propre carte puis après cela il va vous prendre en photo et vous vous réveillerez de nouveau assis sur la chaise où vous avez débuté. Mais très vite vous verrez que la carte que vous avez créée va pouvoir être obtenue et utilisée.

Après que vous ayez réussi à vaincre Leshy, votre ravisseur, il y a 2 fins possibles mais avant de les découvrir une vidéo se lancera. Suite à cette dernière vous allez avoir accès à plusieurs vidéos mettant en scène Luc Carter (jusqu'ici on ne l'avait que entendu pendant nos parties face à Leshy), il se présentera et montera

comment il a trouvé la cassette contenant Inscryption.

La première fin possible dans la mesure où vous n'avez pas récupéré de pellicule pour l'appareil photo, vous allez être féliciter par Leshy et ensuite il vous amènera de nouveau au fond pour réitérer la création de carte. Cependant cette carte va être accrochée dans la cabane avec une médaille . L'autre cas mène également à des félicitations de ce ravisseur mais lorsqu'il sortira l'appareil photo votre personnage attrapera l'appareil et le retournera vers Leshy pour le prendre en photo. Votre personnage se verra ensuite transporter dans une nouvelle salle qui contient un morceau du menu de base du jeu qui était jusqu'alors manquant. Lorsque vous y toucherez vous serez forcé à quitter le jeu et quand vous serez de retour vous aurez accès à la nouvelle option « Nouvelle partie » et si vous la choisissez une cinématique se lancera.

B: L'acte 2

Elle vous racontera l'histoire d'un monde dirigé par 4 scybes Leshy celui de la nature, J03 celui de la technologie, Magnificius celui de la magie et enfin Grimora celui de la mort dans lequel vous joueur devrez remplacer l'un d'eux.

Vous allez très vite remarquer que le monde dans lequel vous évoluerez est dorénavant en 2D et non en 3D comme cela était le cas. De plus vous n'êtes plus dans une cabine mais vous voyez plutôt une carte de ce nouveau monde dans laquelle vous pourrez vous déplacer pour aller d'une zone à une autre. Dans ces dernières, vous retrouverez des personnages familiers sous un autre jour comme votre ravisseur mais aussi certaines cartes dotées de paroles qui ont repris leur véritable apparence avec les autres scribes ou bien les masques de Leshy qui s'avèrent être des personnage du jeu

avec lesquels on peut interagir.

Votre but va être de vaincre chaque scribe au même jeu de cartes que celui de Leshy afin de prouver que vous pouvez bien en remplacer l'un d'eux. Mais ce jeu va se complexifier avec l'apparition de nouvelles cartes dans chaque « tribus », que sont les spécialisations des scribes ainsi que la possibilité d'utiliser un marteau qui a pour effet de détruire une de vos cartes sans condition et autant de fois que vous le voulez. Mais deux types de familles, celle de la technologie et de la magie, sont complètement nouvelle puisqu'elles utilisent une mécanique qui leur sont propres. La technologie se base sur une nouvelle ressource qui sont les batteries, chaque tour vous gagnez un emplacement plein de batterie jusqu'à atteindre un maximum de 6 et rechargez vos batteries vides. Les créatures de cette catégorie sont des robots qui peuvent réclamer plus ou moins de batteries.

La magie quand à elle, se base sur des gemmes appelés mox, il y en a trois différentes les rouges, les bleus et les verts et chacun ne peut être obtenu que grâce à des cartes de cette famille qu'il faut donc poser sur le terrain. Et après cela on peut poser autant de créatures magiques qui demandent une des gemmes sur le terrain sans que celles-ci ne disparaissent.

Chaque scribe cependant ne vous laissera pas vous affronter sans avoir compléter quelques épreuves.

Pour Leshy il faudra vaincre ces trois amis qui étaient les anciens masques utilisés comme boss dans l'ancienne partie.

Grimora et Magnificius vous affronteront seulement après que vous ayez réussi à les atteindre.

Enfin J03 vous demandera de faire en sorte que ses robots lui trouvent une bonne carte à ajouter dans son deck.

Une fois que vous aurez vaincu les scribes, la première salle dans laquelle vous êtes apparu va avoir 4 stèles qui représentent ce que

vous avez vaincu et elles deviendront illuminées . Ainsi lorsque vous vous y rendrez, vous devrez affronter une dernière fois le scribe que vous voulez remplacer. Si vous choisissez pas J03 quelque chose de particulier se passera puisque ce dernier décidera de prendre sa place mais lors du combat vous remarquerez très vite qu'une carte corrompue va être jouée par votre adversaire et il fera en sorte que vous l'attaquiez quoi qu'il arrive. Cela fait, le jeu ce mettra à voir son affichage bugger et mettra des messages comme quoi des éléments seront en train d'être corrompus. Puis vous vous réveillerez encore dans un nouveau décor qui sera cette fois en 3D avec en face de vous J03 qui vous présentera ce nouveau monde « botopie ».

C: L'acte 3

Il va s'avérer être le même que celui que vous avez précédemment visité mais avec une différence majeur car sur le chemin entre chaque zone vous affronterez des ennemis qui sont tous des robots, joués par votre nouveau ravisseur, puisqu'à botopie il n'existe que ça. Et cet élément se retrouvera dans le jeu de cartes puisqu' ici toutes les cartes ont un lien avec l'énergie et toutes les autres mécaniques ont disparues (sauf celle de la magie qui sont au début bloquées). Ce n'est pas tout puisque le retour qui a un environnement 3D signifie le retour de l'avatar que vous pouvez déplacer même si au début vous serez bloquer à la table par J03. Votre but est toujours ici de vaincre 4 boss appelés Hyperbots pour accomplir la grande transcendance un événement qui nous sera expliqué plus tard.

Chacun de ces boss a cependant une particularité :

Débutons par l'archiviste, un robot qui va vous demander durant son combat des fichiers afin de pouvoir les utiliser comme point de

dégât contre lui en fonction de son poids.

Ensuite nous avons le photographe qui va prendre des photos du plan de jeu et vous laissera la possibilité à tout moment de transformer le plateau en ce qui a été précédemment pris en photo.

Il y a également S4pristi un boss qui va se connecter à votre compte steam (du moins si vous avez internet) et va vous faire combattre vos contacts steam en tant qu' ennemis, et vous fera créer une carte que vos contact pourront obtenir lors de ce combat de boss.

Et enfin, il y a le boss que vous allez créer qui vous demandera de lui peindre un visage et de lui créer des mécaniques parmi un certains nombres de choix.

Une fois que vous aurez vaincu un de ces boss, vous aurez de nouveau accès à de nouvelles vidéos de Luc qui va commencer à enquêter sur le jeu et ses développeurs et va aussi commencer à sombrer dans la folie.

Après que vous ayez vaincu les 4 Hyberbots J03, il demandera d'explorer la cabane mais pendant votre exploration vous allez vous retrouver nez à nez avec les trois scribes qui vous demanderons de capter son attention afin de pouvoir s'occuper de lui. Ainsi lorsque vous retournerez là où vous avez commencé votre exploration de botopie J03 va vous expliquer ses véritables intentions. Qui sont de diffuser le jeu Inscryption dans le monde afin d'avoir une multitude de version du jeu où c'est lui qui est aux commandes et non un autre scribe. Mais alors que J03 est en train de finaliser son plan en publiant le jeu Leshy, il va lui arracher la tête et va ainsi empêcher la catastrophe ensuite Grimora va trouver un accès au fichier du jeu et va décider de supprimer le jeu afin d'éviter que les lourds secrets qu'il détient ne soient révélés. Ceci mènera à une disparition progressive des éléments du jeu et c'est en attendant cette fin que chaque scribe va vous inviter à faire une dernière partie contre

chacun d'entre eux. Cependant vous découvrirez rapidement les subtilités de chacun malgré le peu de temps où vous pourrez profiter de ceux là. Enfin avant que toutes les données du jeu ne soient supprimées vous allez avoir accès aux anciennes données ou plutôt Luc Carter va pouvoir y avoir accès. Suite à cela nous allons juste le voir essayer de détruire la disquette et ensuite appeler un enquêteur mais il va ensuite être assassiné par une développeuse d'Inscription.

II Le gameplay plus en détail et en quoi il se différencie des autres jeux :

Tout d'abord parlons du jeu de carte que nous allons connaître dans l'acte 1 qui nous est présenté par Leshy.

1.A: Les decks

Comme décrit précédemment, il se base sur la thématique sacrifice afin de pouvoir poser des créatures, c'est pour cette raison que nous avons 2 decks, un avec exclusivement des cartes écureuil qui n'ont qu'un point de vie et un coût de 0 qui permettent donc de jouer les cartes coûtant du sang.

Pour chaque partie, on commence avec un deck de créature contenant une hermine, un loup, un crapaud et un opossum (du moins au début) et le deck des sacrifices.

Ces créatures peuvent appartenir à une des 5 familles les insectes, les canins, les reptiles, les oiseaux et les cervidés(famille des élans, cerfs...) à l'exception d'une carte qui appartient à tous les types l'amalgame. De plus, elles ont toutes un coût en sang (va de 0 à 4)

ou en os(le plus cher étant 8).

Ces dernières peuvent également avoir des emblèmes qui leur donnent des effets propre à chacun comme celui d'évolution qui à la fin d'un tour va transformer votre carte en une version améliorée si il en existe sinon elle augmentera de 1 ses 2 caractéristiques,(par exemple un louveteau devient un loup) ou celui d'invincible qui fait qu'à chaque fois que la créature meurt (qu'importe la manière dont elle va mourir, donc les sacrifices actifs aussi l'effet) elle va revenir dans votre main. Se sont ces emblèmes qui font que ce jeu passe d'un jeu de carte très simple à un jeu à la complexité souvent surprenante puisqu'une erreur peut trop souvent vous coûter la partie. Ne serait-ce qu'avec les emblèmes qui impactent uniquement les sacrifices on peut créer des decks très intéressant. Je peux par exemple penser à un deck avec de nombreuses cartes demandant des sacrifices élevés ce qui signifie qu'il me faudrait soit une carte avec l'emblème vie multiple et ou invincible et ou sacrifice valable mais également peu de carte pour une chance de piocher les cartes qu'il me faut.

Avec ses decks vous allez ainsi parcourir la carte devant vous et vous aurez alors différentes cases qu'on peut diviser en 2 catégories celles de combats et celles à effets.

1.B: La carte

Commençons par celles de combat, il en existe 3 types, celles normales où vous affronterez Leshy, celles élites dans lesquelles votre adversaire utilisera un totem qui donnera un emblème à toute une famille de cartes et enfin celles de boss qui vous feront affronter le boss de la zone. A la fin de cette dernière vous avez le choix entre trois cartes rares qui sont toutes très puissantes et très difficiles à obtenir.

Les cases à effet quant à elles sont bien plus nombreuses, on a :

- Celles de gain de carte classique, elles vous laissent le choix entre trois cartes qui n'ont aucun lien particulier entre-elles.

- Celles de gain de carte de famille, elles vous laissent le choix entre trois cartes qui représentent chacune l'icône d'une famille et qui vous donneront une créature de la famille choisie.

- Celles de gain de carte de coût, elle vous laissent le choix entre trois cartes qui représentent chacune le prix d'une carte (les os sont notés avec un X suivi de 2os car cela donne une carte qui demande des os qu'importe le coût) et qui vous donneront une créature de du coût choisi.

- Celles de la tanière, dans laquelle Leshy vous proposera trois épreuves différentes qui se baseront sur différents critères des cartes de votre deck et le but sera de remplir sa condition en piochant trois cartes de votre deck. Par exemple il vous demandera d'avoir au total plus de 6 points de vie avec vos trois cartes. Si vous réussissez vous pourrez choisir entre trois cartes qui auront un emblème supplémentaire aléatoire.

- Celles du dieu des os, elle vous permettent de sacrifier une carte pour obtenir un os si c'est une carte sans emblème ajouter sinon 2. Il y a cependant une exception avec la chèvre noir qui vous donnera 8 os

- Celles de sacrifice, elle vous permettent de choisir une carte que vous allez sacrifier afin de transférer ses emblèmes sur une autre carte (du moment qu'elle n'a pas déjà un emblème qui lui a été

rajouté).

-Celles des champignons(des chercheurs), qui vous permettent si vous avez des cartes en double de les fusionner en une seule carte ayant ainsi les statistiques mais aussi les emblèmes combinés permettant donc d'obtenir des cartes très puissantes. Si vous n'avez aucune carte en double alors on vous proposera un double d'une de vos cartes parmi trois possibles.

-Celles du marchand de fourrure, elles vous donneront toujours une fourrure de lapin et vous proposeront ensuite d'acheter avec vos dents en or (j'explique comment on les obtient dans la partie sur le combat) d'autres fourrures soit de lapin, soit de loup ou de mouton.

-Celles du magasin, elle vous permettent d'échanger ces fourrures contre des cartes choisies aux hasard en fonction de la fourrure. Celles de lapin vous laissent choisir entre plusieurs cartes normale, celles de loups vous laissent le choix entre plusieurs cartes qui ont un emblème en plus (encore choisies aux hasard) et enfin celles de mouton vous laissent le choix entre des cartes rares.

-Celles du chercheur d'or qui va vous demander de choisir entre trois cartes rocher qu'il va détruire d'un coup de pioche et il vous donnera la carte qui en sortira, elle peut si vous êtes chanceux être une fourrure de mouton ce qui rendra le vieil homme heureux.

-Celles de feu de camps qui vous permettent de soit donner des points de vie soit de l'attaque à une créature. Cela peut être réaliser à plusieurs reprise, au risque de perdre la créature, sauf si vous avez déjà perdu sur cette case une créature avec l'emblème « toucher empoisonner » ou une larve virevoltante .

-Celles de ravitaillement, elle vous permettent d'obtenir des objets jusqu'à un maximum de trois ou si vous en possédez déjà trois vous obtiendrez la carte rat sac à dos avec un emblème propre à cette dernière qui vous donne un objet si vous en avez moins de 3.

-Celles de la sculptrice sur bois, qui vous permettent d'avoir une moitié de totem qui donnent à une famille un emblème. On peut soit récupérer une tête qui représente le type de créature améliorée ou un corps avec un emblème.

1.C: Les différents combats

Parlons maintenant rapidement des combats, qu'importe le combat vous commencerez avec un écureuil et 3 autres cartes de votre deck.

Chaque combat est en tour par tour, vous jouez puis Leshy joue et à chaque début de tour vous choisissiez entre piocher une carte de votre deck ou de celui des sacrifices (qui n'est pas infini).

Les créatures peuvent être posées sur une des quatre rangées devant vous si cette dernière est vide et attaque normalement (cela peut changer avec quelques emblèmes) la créature en face d'elle ou Leshy.

De plus si vous faites plus dégâts que nécessaire vous obtiendrez des dents en or en fonction du nombre de dégâts en surplus.

Ce qui fait le cachet de ces combats c'est que Leshy va très vite vous surprendre en envoyant plusieurs créatures par tour ou en vous mettant face des créatures imposantes. Vous devrez ainsi bien gérer votre quantité de sacrifices mais aussi votre nombre de monstres sur le terrain et éviter de vous retrouver dans des situations où vous ne pouvez pas jouer vos cartes. Le tout en

essayant de maximiser le nombre dégât possible afin d'obtenir le plus de monnaie

Il est maintenant temps de parler des 4 boss de cet acte à savoir dans l'ordre , le chercheur d'or, le pêcheur, le chasseur et enfin Leshy. Chacun d'entre eux se décompose en phase et vous donne une carte rare après les avoir battus, sauf pour le combat car c'est le dernier.

Le premier, lors de sa première étape, jouera une mule qui si vous la tuez vous donnera plusieurs cartes communes. Après que vous soyez entré en 2nd phase le vieil homme vous détruira toutes les cartes sur le terrain pour les remplacer par des tas d'or et retirera toutes ces cartes hormis les créatures de la famille des canidés. Cet ennemi, bien que sympathique, est assez facile à comprendre et ne requiert que peu de stratégie à proprement parlé hormis de tuer la mule avant que cette dernière ne disparaisse.

Le deuxième boss, quant à lui, va vous voler tous les 2 tours la dernière carte que vous avez posé. Lors de ça deuxième partie, il retirera toutes ses cartes pour placer en face de chacune de vos créatures un saut qui lorsque tué invoque un grand requin.

Celui-ci comparé au précédant peut s'avérer fort problématique, bien que le début de son combat soit simple puisque pour contrer le vol de carte il suffit de jouer un écureuil la seconde étape est le moment ou l'on voit les problèmes. Tout d'abord les seaux sont placés devant vos créatures donc à moins que vos créatures aient l'emblème vol, vous serez obligé de briser les seaux et invoquer les terribles requins, requins qui par ailleurs sont très dur à tuer puisqu'à chacun de vos tours, ils se cachent empêchant ainsi toutes attaques à leur égard.

Le chasseur va lors de la première phase invoquer des pièges et des grenouilles étranges qui lorsque vous les tuez invoquent les pièges .

Ces derniers si attaqués tuent instantanément la créature en face d'eux et vous donne une fourrure. Ces dernières vous seront utiles pour la deuxième partie du combat puisqu'ici notre ennemi s'avérera être le marchand qui va alors nous proposer une sélection de créatures que vous pourrez échanger avec vos fourrures et celles restantes seront à votre ennemi.

Le chasseur est selon moi le plus compliqué des boss puisque au début du combat il aura déjà 2 créatures prêtent à vous attaquer, vous précipitant donc dans vos actions et en plus de cela il faut faire en sorte de garder vos créatures fortes pour éviter qu'elles ne soient tuées par les pièges. La seconde partie est très simple si vous avez un moyen de tuer l'ennemi en un tour en prenant les bonnes créatures sinon il peut être coriace si vous avez peu de fourrure. L'ultime boss de cette acte va avoir la particularité d'être découpé en trois phases. La première consiste en l'affrontement de cartes rares, la seconde en celui de cartes de mort créées par le jeu ou vous même. Durant ces deux parties Leshy alternera le visage des différents boss en réalisant leurs effets signature. Enfin lors de la dernière vous affronterez la Lune, une créature qui prend tout l'espace ennemi disponible et attaque chacune de vos lignes. Ce dernier n'est pas si dur qu'il pourrait le laisser penser puisque vous avez généralement eu le temps de construire un deck très puissant mais le combat peut rester difficile si il s'éternise durant les deux premières phases puisque très vite vous vous viderez de vos ressources et de vos cartes et n'aurez plus assez de ressource pour vaincre la Lune.

1.D: Les éléments de jeux d'énigmes.

Ces derniers apparaissent très vite puisque rien qu'après votre première défaite la carte hermine vous dira de regarder dans le

manuel pour trouver un code qu'il faudra ensuite utiliser sur un coffre de la cabane.

Dans cette cabane vous allez pouvoir trouver de nombreux secrets et même débloquent des cartes que vous pourrez utiliser dans votre deck. Mais également de nouveaux objets qui participeront soit à d'autres énigmes soit vous aideront dans vos combats.

On a par exemple, la tête en bois d'écureuil qui vous permet de donner un emblème à tous vos écureuils ce qui est extrêmement puissant ou encore la statuette d'abeille qui va transformer ces mêmes bêtes en abeille qui ont 1 d'attaque et sont donc plus intéressantes (la récompense précédente est aussi transformer pour garder le même effet sur ces nouveaux sacrifices). On a également le trèfle et la bougie supplémentaire qui sont très puissants.

On a également des énigmes qui utilisent les mécaniques de combat afin de remporter des matchs imaginaires.

Là où tout cela devient vraiment intéressant, c'est avec la dague puisque cette dernière si vous l'utilisez en combat va vous permettre d'obtenir un nouvel œil et si vous choisissez celui étrange vous pourrez alors voir de nouveaux indices pour d'autres secrets dont un qui est nécessaire pour passer au prochain acte. Puisqu'en effet une partie de ces secrets sont nécessaires pour débloquent la suite de l'histoire.

Passons dorénavant à l'acte 2

2.A: L'apport des tribus

L'arrivée des tribus est un des ajout le plus surprenant de ce jeu puisqu'il change drastiquement notre vision des decks puisqu'on passe d'une construction de deck centrée sur une mécanique majeure à un deck pouvant traiter trois mécaniques de façon égale

encourageant ainsi la volonté de tester toutes ces nouvelles cartes. Ces nouvelles cartes vont d'ailleurs apporter de nombreux nouveaux emblèmes qui vont drastiquement changer de ceux que nous connaissons. Dont certains qui vont être propre à chaque tribu et vont ainsi renforcer leur thématique à savoir pour celles du sang, la gestion du plateau et des sacrifices. La tribu de la magie va se concentrer sur l'idée de garder des créatures afin de pouvoir en améliorer d'autres. Les morts eux vont s'occuper de l'aspect de la gestion des ressources afin de poser de puissantes créatures. Enfin la technologie va plus se focaliser sur l'idée d'un gameplay plus lent mais plus sure. Ce qui permet ainsi à chaque joueur de trouver son type de deck bien qu'il soit possible de mélanger chaque famille. Car ici ce n'est pas un deck que nous créons au fil du temps mais un deck de 16 cartes que l'on peut modifier du moment que nous ne sommes pas en combat. On a ainsi la possibilité de créer des decks qui basés sur des stratégies et l'utilisation de synergies entre les cartes.

Chose aussi très bien pensé, dès le début, on nous forcera à découvrir une tribu à travers notre deck de départ et que les deux premières zones explorables sont celles des morts et ceux de la nature nous permettant ainsi de découvrir les nouvelles mécaniques face à des ennemis qui utilisent ce que nous connaissons.

De plus ici vous pourrez toujours gagner de l'argent mais vous pourrez l'utiliser pour acheter directement des cartes ou des paquets de cartes qui vous donneront 3 cartes communes et une carte rare de la tribu du paquet mais aussi une carte commune d'une tribu aléatoire.

2.B: La carte et ses secrets

Cette dernière se décompose en 4 parties une par scribe parmi

lesquelles on peut trouver quelques zones secrètes comme la maison champignon qui abrite les chercheurs qui une fois de plus vous proposeront de fusionner des cartes qui cette fois pourront avoir des emblèmes améliorés, obtenable uniquement de cette manière. De plus si vous faites toutes les fusions possibles vous obtiendrez une clé violette(cela aura un lien avec l'acte 3). On a également la rivière qui abrite quelques personnages mais aussi et surtout un petit trèfle qui vous aidera grandement dans vos combats puisqu'il vous permet de changer de main de départ. On peut également interagir avec un tentacule (cela sert pour une énigme). On retrouve aussi dans les zones qui renferment les scribes des secrets comme celle Leshy où l'on peut trouver la sculptrice qui vous donnera des informations sur le lore. On a aussi dans la zone de la magie une salle qui contient une image de la « vieille mémoire ». Toujours dans cette zone on peut trouver un autre tentacule qui si vous avez interagi avec le précédent vous donnera la carte kraken.

On a ensuite l'énigme du Dieu des os qui vous demandera de jouer 2 cartes cote à cote afin de les fusionner et ainsi pouvoir le lui donner dans sa salle qui se situe dans la zone des morts. Une fois ceci fait vous pourrez rejoindre ce dernier qui vous donnera une carte et une clé bleu (cela aura un lien avec l'acte 3).

Passons a l'acte 3

3.A: Le retrait de certains éléments et l'ajout d'autre

Cela peut paraître étrange de retirer des mécaniques auxquels nous étions tant habitués mais lorsqu'on y réfléchit on peut très vite comprendre que cela est fait dans le but de « forcer » les joueurs à maîtriser ces nouveautés. Ceci expliquerait pourquoi dans un

premier temps on nous laisserait accès qu'à une seule de ces dernières afin de pouvoir être prêt pour enchaîner avec la seconde et donc ne pas être perdu. Mais on peut tout de même noter une grande différence entre l'utilisation des mox(gemmes de la tribu de la magie) puisqu'ici on pourra enchanter des créatures afin de les rendre plus fort selon la ou les gemmes présentes sur le terrain. Mais cela n'est pas le seul changement puisqu'on a aussi le retour des decks(qui ne sont plus limités en nombre de cartes) ceux de « sacrifice » et le normal, celui des sacrifices ne comptent plus d'écureuil mais des récipients vides que vous pourrez améliorer en leur rajoutant des emblèmes au fil de votre aventure. Ce qui leur donnera ainsi une importance capital puisqu'elles pourront bloquer des attaques tout en boostant vos créatures. On a également le retour des objets(il y en a 3) que vous débloquentez au fil de votre aventure et qui seront réinitialisés à chaque fois que vous passez un checkpoint puisqu'ici lorsque vous êtes battu vous serez renvoyé à un checkpoint en gardant votre progression depuis que vous l'avez activé. On a aussi le marché qui va subir quelques changements puisque ce dernier va au fil de vos découvertes offrir de plus en plus d'achats possibles. On va enfin retrouver les éléments de jeux d'énigmes que l'on connaissait de la première partie avec la possibilité de visiter la zone de la technologie vue durant l'acte 2 mais à travers un point de vue en 3 dimensions ainsi qu'avec l'ajout de quelques éléments. Puisque, chose importante, c'est qu'ici la carte que nous explorons est pratiquement la même que celle de l'ancienne acte.

3.B: Les secrets

Tout d'abord dans la première salle vous pourrez trouver une horloge identique à celle se trouvant dans la cabane de Leshy et si

vous mettez dans le même ordre les aiguilles qui vous avaient auparavant permises d'obtenir des récompenses vous obtiendrez la meilleure carte du jeu (L'ourobot mais j'y reviens dans le IV) et une partie d'une énigme. On peut également refaire des matchs imaginaires qui vous offriront comme dans l'acte 1 des récompenses. Dans cette usine on peut trouver une boîte qui renferme le robot pêcheur mais aussi un appareil photo qui sera activé après le combat face au photographe et si vous l'utilisez pour prendre une photo de ce qui se cache derrière lui, vous pourrez voir une partie d'une énigme. Pour trouver la dernière partie vous devrez avoir vaincu S4pristi et créer une carte via le terminal se trouvant derrière J03 afin d'obtenir le dernier emblème. Vous pourrez trouver ensuite la combinaison dans une statue de pierre et serez récompensé en pouvant admirer l'œuvre d'un tas de gadoue vert fanatique de son maître Magnificius.

Passons maintenant aux secrets de la carte. Le plus simple à trouver est sûrement celui de la porte bloquée dans la zone Sud-Est qui nécessite la clé bleue pour pouvoir y rentrer. A l'intérieur, vous vous retrouverez avec le dieu des os qui donnera à Luc des informations qu'il trouvera terrifiantes. Dans l'ancienne zone de la technologie vous pourrez aussi déverrouiller un cadenas qui vous permettra d'accéder à une nouvelle zone dans l'usine (celle où vous pouvez vous déplacer) qui renferme le vendeur de fourrure qui en l'échange de fourrure holographique vous donnera des éléments de l'histoire. Vous allez aussi pouvoir assez facilement tomber sur quelques unes des fourrures et des passages secrets qui s'affichent que si vous mettez votre souris dessus. Ces derniers peuvent renfermer des récompenses ou juste des éléments de l'histoire. C'est notamment de cette façon que vous allez pouvoir tomber sur le deuxième cadenas qui nécessitera la clé violette. Si vous l'ouvrez vous aurez accès à un combat de boss face aux chercheurs, dans ce

dernier, le terrain subira une modification qui fera que chaque carte posée par vos adversaires aux extrémités sera à la fin du tour rapprochée du centre jusqu'à atteindre le sort et si deux cartes doivent se rentrer dedans alors elle fusionneront et créeront une seule qui aura les caractéristiques et les emblèmes des deux cartes fusionnées. Après quelques tours, les deux scientifiques vous feront fusionner toutes les cartes qui sont de votre côté pour ensuite changer votre terrain de la même façon que celui en face de vous. Enfin après avoir battu certains boss des images apparaîtront sur la carte comme la photo d'une hermine dans le magasin.

III En quoi ce jeu se démarque t'il des autres ?

1.La façon dont est amené l'histoire :

L'histoire de ce jeu est assez complexe si on cherche à la comprendre entièrement mais elle reste cependant très bien amenée. Notamment au début où nous aurons cette aura de mystère sur la situation de notre personnage et la surprise de voir que nous jouons un joueur. Mais aussi de voir que Leshy va avoir différentes interactions en fonction de ce que nous faisons, tout en faisant allusion de temps à autres à des personnages qui n'arriveront que bien plus tard dans l'aventure. C'est avec l'acte 2 que l'histoire va prendre un tournant, puisque là où l'on pensait finir le jeu un nouveau monde se découvrirait à nous avec de nouvelles mécaniques. De plus c'est à ce moment que nous comprendront beaucoup des références de Leshy et découvrirons la totalité des personnages sous leurs véritables formes. Ceci amène également avec les nouvelles tribus afin d'une fois de plus renforcer cette idée de changement. Cependant cette idée sera totalement renversée avec l'acte 3. On va tout d'abord voir cela avec le retour dans un

endroit en 3D clos qui va nous rappeler la cabane dans laquelle nous débutons notre aventure. Mais aussi avec le retrait de certaines mécaniques, le retour d'une ambiance pressante et enfin le plus marquant qui est le retour d'un unique adversaire(J03) qui jouera avec vous. Le tout sera accompagné une nouvelle fois d'éléments sur l'histoire qui cette fois se concentrera sur l'ancienne donnée. Le final va enfoncer le clou final à l'histoire et à Luc Carter. Car pendant notre épopée ce dernier a fait de nombreuses recherches sur ce Jeu et a même en fonction de certaine de vos actions percé tous les mystères qu'il recelait le menant ainsi à sa fin. Mais ce mystère nous aussi nous pouvons le résoudre.

2. L'ARG :

Une ARG est une énigme dépassant les limites du jeux autrement dit qui va pouvoir faire appel à des logiciels externes voir même des actions dans le monde réel afin de pouvoir les résoudre. Cette dernière, commence lorsque vous choisissiez de reprendre une partie après que vous ayez fini le jeu. vous pourrez avoir accès à la console. Si vous tapez la commande help, vous aurez la liste des commandes possibles et si vous choisissiez celui sur l'ancienne donnée vous obtiendrez un texte crypté. Et toute l'ARG reposera sur l'idée de le décrypter. Pour cela, il vous faudra faire attention au moindre indice laissé durant le jeu que se soit par un décor, comme avec le code morse présent dans l'acte 3, les crédits du jeu, la musique puisqu'il faudra étudier le son du combat contre l'archiviste pour obtenir un autre code morse ou même la démo du jeu qui deviendra Inscryption présente sur le site du chef de projet David Mullins. Et à chaque étape l'énigme ira de plus en plus loin puisqu'elle vous demandera même d'aller chercher une disquette a l'endroit où l'acteur de Luc Carter l'avait trouvé dans le jeu afin

d'obtenir une disquette qui donnait un indice sur un ancien projet de Mullins qui recelait un indice. Pour la dernière partie de l'énigme il fallait aller sur un site créé spécialement pour l'occasion sur lequel si vous rentriez votre adresse vous auriez reçu une autre cassette qui donnait le code final pour déchiffrer la totalité du texte. Ce qui est très impressionnant avec cette Arg c'est que cette dernière avait été préparée depuis plusieurs années à travers des projets autre que les jeux vidéos de Mullins qui sont sortis.

3: Un jeu qui inverse les rôles

Ceci va apparaître très tôt à travers les commentaires de l'hermine sur notre façon de jouer mais également ceux de Leshy. Ces derniers vont à chaque fois avoir une précision déroutante mais chose encore plus impressionnante ce sont leurs nombres puisqu'ils en existent presque un à chaque action différente. De plus, à chaque fois que vous essayerez de repousser les limites d'Inscription vous verrez que cela avait été prévu (dans la grande majorité des cas) par le biais d'interaction.

On peut aussi voir cela avec le mini-jeu de combat imaginaire qui se trouvait dans la cabane de Leshy qui fait une mise abîme puisqu'ici le joueur joue à un jeu dans un jeu qui est une version minime du premier. Mais on peut remonter encore plus loin avec le fait que nous jouons un joueur, Carter, qui va lui même en soit participer à une sorte de jeu en enquêtant sur Inscription ce qui au final nous mènera, nous joueur, à réaliser une énigme avec l'Arg fermant ainsi la boucle.

Même l'histoire se jouera de vous jusqu'à l'ultime dénouement en faisant miroiter la fin avant de montrer un nouveau commencement sauf lors du final qui a pour unique effet de donner envie aux joueurs d'affronter les deux autres scribes comme dans cet aperçu

si court.

IV Est-ce qu'une suite serait envisageable

1: L'idée d'un rogue like :

Cette idée est assez simple et est celle la plus demandée par les fans à savoir d'obtenir un mode voir même un jeu qui serait concentrer sur l'acte 1 avec de nouvelles cartes, mécaniques et objets. Le tout respectant l'aspect rogue like voir même rogue lite si nous gardions l'idée d'énigme donnant de façon permanente un avantage. Mais cette idée a dépassé son statut puisque les développeurs ont décidé d'implémenter un mode jeu qui fait exactement ce que je viens de vous énoncer tout en rajoutant d'autres éléments. Dans un premier temps, nous aurons les défis qui permettent de corser chaque aventures et qui permettent si vous les réussissez d'obtenir de nouvelles cartes et des éléments du lore. On peut par exemple citer le dernier défi déblocable qui rajoutera un boss, le pirate, remplaçant Leshy. Nous avons également la possibilité de choisir à chaque début de partie un deck qui sera basé sur une thématique, comme un emblème ou une stratégie. Cependant tout l'aspect des énigmes(hormis une petite) et des bonus permanents ont été retirés pour ne laisser que l'aspect de combat. C'est ainsi qu'on aura de nombreuses nouvelles cartes qui apporteront des emblèmes pouvant totalement changer notre façon de jouer ainsi que de nouveaux événements tout en faisant une refonte de certains. Le résultat fut sans appel ce mode a été adoré par la communauté puisqu'au lieu de simplement mettre infini dans l'acte 1 les développeurs ont poussé l'expérience encore plus loin alors que leurs travaux sur Inscription devaient être finis.

2: Et si le final aurait durée plus longtemps ?

Mon idée serait ici de créer 2 nouveaux actes se concentrant sur les 2 scribes qui n'ont pas eu leur place sous les projecteurs à savoir Grimora et Magnificius. Pour cela on s'inspirera du final qui les avaient tous deux mis en valeur.

Grimora nous faisait ainsi nous déplacer sur un plateau avec d'autres pions, si nous en rencontrons un nous l'affrontons. De plus sur la carte sont déposés des coffres contenant des cartes pour votre decks (ici que des cartes de la tribu des morts) mais on pourrait aussi imaginer des événements faisant interagir divers personnages que nous connaissons sous la forme de tombe (afin de rester dans le thème). Cependant vu le caractère de Grimora on pourrait même avoir des interactions avec les scribes puisque contrairement aux trois autres, Grimora les apprécie. Et ces dernières pourraient ainsi amener leurs mécaniques dans son jeu voir même se mettre à plusieurs pour faire des boss regroupant divers aspects propre à chacun. Cette dernière vous laisserait de nombreuses petites énigmes sur votre chemin mais tout en faisant attention à ce qu'elles ne soient pas trop difficiles. Cependant bien que très gentille et respectueuse envers nous, on sera tout même mis au défi à travers ces divers combats.

Magnificius quant à lui est bien plus sérieux et chercherait à vous tester tout comme il le fait avec ses « élèves ». C'est dans cette idée que vous serez bien moins aidé, on aura cette fois des objets à usage unique par run et bien moins de possibilité afin d'améliorer nos cartes. Cependant on aura toujours l'idée de rareté des cartes que l'on gagneraient en fonction du niveau de notre adversaire. De plus, ici fini la carte, on devra se déplacer nous même pour affronter nos adversaires et on pourrait même devoir résoudre des énigmes afin d'avoir accès au boss de chaque monde. On peut

également imaginer que la magie pourrait évoluer au fil de notre aventure avec la possibilité d'obtenir des effets particuliers si vous combinez certaines gemmes ce qui permettrait de donner un aspect très stratégique à toute cette section. Ici en revanche, on ne retrouverait que très peu des anciens personnages à moins que ces derniers soient sous l'influence du vieux mage, on aurait de ce fait très peu d'anciennes mécaniques. Un changement serait en revanche nécessaire vis à vis soit des monstres que nous aurions ou du nombre de points de vie des ennemis car dans le final si le combat n'aurait pas été coupé alors il aurait duré très longtemps et serait devenu très vite lassant.

3: Et si les énigmes auraient prises le devant sur le jeu de cartes ?

Mon idée ici serait que nous jouerions une des petite statuette de bois qui nous sert à avancer dans l'acte 1. On pourrait ainsi se déplacer comme dans la cabane mais à travers un environnement bien plus grand qui pourrait regorger de secrets et d'énigmes nous permettant de faciliter notre exploration de la carte. Tout cela se ferait sous les commentaires de Leshy voir même d'autres scribes car rien n'obligerait que nous resterions uniquement sur les cartes que nous avons connu avec lui.

De plus, ici les combats seraient bien plus rares et on pourrait amener une toute autre perspective puisqu'ici on serait aux cotés des créatures que l'on invoqueraient et nous pourrions même les équiper d'objets trouvés au cours de notre voyage. On pourrait ainsi retrouver un aspect RPG avec cette recherche d'équipements et même d'alliés. Puisqu'ici on retrouverait dans les grandes lignes le même système de combat hormis qu'ici notre personnage lui même pourrait jouer un rôle dans les combats. Créant ainsi une

dynamique entre nos créatures et notre personnage à travers le choix de qui améliorer.

Ici les objets pourraient jouer 2 rôles le premier serait d'aider lors des combats en les équipant à nos alliés. Le second serait qu'il nous permettrait de réaliser certaines actions sur la carte par exemple les jars nous permettraient de récupérer de la nourriture pour apprivoiser certains animaux. Ici nous aurions toujours l'idée de boss mais les récompenses pourraient ainsi changer, on pourrait soit avoir un objet puissant ou une créature rare.

Le final pourrait même nous amener à rencontrer Leshy ou un autre scribe en passant par la porte de la cabane que nous n'avions jamais pu ouvrir.