

Foretales

Cristina ZHENG

Analyse théorique :

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

Foretales est un **jeu vidéo d'aventure** développé par Alkemi et édité par Dear Villagers. Il s'agit d'un **jeu de cartes narratif** sorti en 2022 sur PC via la plateforme Steam et sur Nintendo Switch.

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

- **Le plateau de jeu :**
 - Présente des cartes lieux disposées au milieu;
 - Des cartes ennemis dans le coin à gauche et qui peuvent se retrouver sur des cartes lieux empêchant le joueur de s'y aventurer si ce dernier ne bat pas les ennemis;
 - Les ennemis décédés se trouvent juste en dessous des cartes ennemis, un ennemi est considéré comme décédé si lors d'un combat, ses points de vie tombent à 0. Le nombre d'ennemis décédés peut avoir une influence sur le jeu;
 - Ensuite nous avons les prochaines cartes lieux qui vont être mises en jeu;
 - Dans le coin bas-gauche se trouvent les cartes actions des personnages que le joueur joue;
 - En bas au milieu, les cartes personnages avec leur points de vie au dessus;
 - En bas à droite, il y a les cartes ressources que le joueur gagne selon ses actions.
- **Les cartes personnages :**
 - Chacune des cartes a ses propres points de vie et son nombre de dégâts;
 - Elles ont aussi une pioche qui leur est dédiée avec des cartes correspondant aux personnages. Jusqu'à 10 cartes dans la pioche d'un personnage.
- **Les cartes actions et ressources :**
 - Permettent d'interagir avec les cartes lieux ou ennemis en les glissant dessus en drag and drop.
 - Le joueur peut échanger une carte action par une autre du personnage, gratuitement si la carte est dans la pioche et contre des ressources si elle ne l'est pas.
 - Les ressources de base : or, nourriture, gloire, infamie.
 - D'autres ressources peuvent être trouvées dans le jeu comme des alliés ou des objets.
- **Les cartes lieux et ennemis :**

- Selon la carte, certaines actions peuvent être effectuées et selon le lieu, l'action utilisée et la région de l'histoire, il y a un résultat différent.
- **La narration :**
 - Des dialogues entre personnages apparaissent lorsque le joueur accomplit des actions contribuant aux quêtes narratives. Cela fait avancer l'histoire et donne les directives pour le fil de l'histoire et les prochaines quêtes à accomplir.
 - Les quêtes se font dans les régions (regroupant des cartes lieux) et plusieurs régions constituent une mission. L'objectif de la quête en cours peut être consulté à tout moment en passant sa souris sur une icône à droite du plateau.
 - Le jeu met les visions de Volepain sous la forme de cartes de "tarot" qui constituent des missions et le joueur peut choisir lequel jouer selon des catastrophes qui vont arriver et qu'il va essayer de résoudre avant qu'il ne soit trop tard.

Victoire : le joueur a fini la vision.

Défaite : un des personnages du joueur voit sa vie tomber à 0.

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.

Les interventions se font lors de **passages clés de l'histoire** et des objectifs que le joueur doit accomplir pour progresser dans sa quête.

La **voix extradiégétique** se fait aussi entendre lors de certaines actions en mode combat pour venir commenter et donner des feedbacks et des conseils.

Le narrateur est par ailleurs Volepain lui-même, le personnage principal.

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

Les différents types de cartes sont : les cartes **actions**, les cartes **ressources**, les cartes **ennemis** et les cartes **lieux**.

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.

Au début d'une région, des ennemis sont automatiquement ajoutés dans le deck des ennemis "qui nous regardent" (qui peuvent aller sur des cartes lieux ou peuvent être sollicités par d'autres ennemis lors d'un combat), le nombre varie selon la mission et la région que le joueur joue.

Ensuite, selon les actions, des ennemis peuvent se joindre au deck des ennemis "qui nous regardent".

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 expliqué par le lore comme les différentes visions qu’a Volepain. Ces visions sont présentées comme des cartes un peu différentes de celles en jeu, ces cartes peuvent faire penser à des cartes de tarot avec un nom associé à chacune d’entre elles.

Quand la mission est accomplie, un [✓] est affiché en haut à droite de la carte et ne peut plus être joué.

Certaines cartes sont encore différentes, elles ont un graphisme orange feu et un chiffre au dessus. Ces cartes-là sont les visions de catastrophes qu’il faut éviter en jouant les missions correspondant à leur dénouement. Le chiffre au-dessus représente le nombre de missions que le joueur peut effectuer avant qu’il ne soit trop tard.

Il s’agit donc du fil conducteur de l’histoire qui permet au joueur de se retrouver dans la chronologie et les missions les plus importantes/urgentes.

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

Personnellement, ce jeu ne m’a pas plus. J’ai trouvé l’immersion compliquée au début, avec la quantité phénoménale de texte à lire, sans visuel ni exemple de ce que les explications voulaient dire.

De plus, les actions lors des missions sont trop aléatoires et ont l’air d’être trop libres, sans grande conséquence derrière. Résultat : pas beaucoup de stratégie à utiliser. Et j’ai joué trois heures. Le gameplay devient lassant au bout de deux heures.

La mécanique de narration avec le hub des missions et les catastrophes était à l’inverse plus stratégique et bien plus immersif.

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).

La mécanique de gameplay principale du jeu est, selon moi, le système de plateau et jeu de cartes avec différents effets des cartes qui apparaissent quand on drag une carte sur une autre. On peut notamment voir à n’importe quel moment quel effet notre carte aura sur une autre, nous facilitant l’analyse de notre stratégie.

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 ?

1. Créer une **carte en widget** personnalisable.
2. Créer une structure avec tous les éléments personnalisables de la carte en variable.

3. Créer une **base de données** avec les cartes existantes.
4. Créer un widget pour le deck en main (plus organisé).
5. Créer le plateau avec la main, le repos (add cards), les lieux et les ressources (simplifiés).
6. Les cartes viennent au hasard pour simplifier le prototype.
7. Faire un **tri des cartes par personnage** à chaque fois qu'il y en a de nouvelles et les ranger côte à côte.
8. Faire le **drag and drop** pour les cartes sans appliquer d'effet.
9. Faire carte lieux modulable.
10. Insérer les cartes lieux dans le plateau.
11. **Structure et base de données des lieux** qui contient une structure d'effets de cartes action.
12. **Description qui apparaît** quand une carte est drag entered sur une carte lieu.
13. Appliquer effets quand dropped.
14. Ajouter les variables de ressources.

Il s'agit tout d'abord de la mécanique que nous utilisons le plus dans le jeu, le joueur est le plus longtemps devant les cartes lieux à essayer différentes combinaisons de cartes pour voir quelle stratégie est la meilleure. Cette mécanique m'a plus, car elle donnait toutes les informations de nos actions de manière simple et efficace, nous permettant de bien lire à chaque fois (contrairement à League of Legends par exemple où les skills des champions et les objets à acheter ne sont vraiment lus que par une minorité des joueurs).