
HEARTHSTONE ANALYSIS

Intro

Hearthstone is een online card game gemaakt door Blizzard Entertainment. Dit kaartspel is de meest succesvolle online kaartspel op de markt, dit komt onder andere omdat alle kaarten uit het World Of Warcraft universum komen.

Hierdoor heeft het automatisch al een grote playerbase gekregen bij de onthulling van het spel.

Card Analysis

Een Heartstone kaart staat links afgebeeld.

Een van de belangrijkste visuele elementen van een kaartspel is dat het duidelijk moet zijn wanneer je de gekozen kaart kan spelen, bij Hearthstone staat de 'Mana-cost' gelijk boven aan op een achtergrond van de mana crystal zelf.

Verder staat onderin ook links, de attackpower van de kaart, en rechts de health points.

De effect van de kaart, ook wel card ability genoemd, staat centraal op de kaart met een duidelijk leesbare font.



Combat

Hearthstone draait om minion-op-minion combat. Minions vallen elkaar aan op jouwn comando. Maar als jij denkt dat het beter is om de tegenstander's hero direct aan te vallen is dat ook mogelijk.

De speler moet keuzes maken en vooruit denken om te bepalen welke minions met elkaar moeten vechten. Ook zijn er verschillende aspecten zoals spells, weapons, heropowers die voor jou het spel kunnen winnen.



Strategy

Zoals beschreven bij het hoofdstuk combat, moet e speler keuzes maken en vooruit denken om te bepalen welke minions met elkaar moeten vechten en of de andere hero moeten aanvallen.

De speler moet ook zijn mana bijhouden om ervoor te zorgen dat hij de optimale gebeurtenissen uitvoert op zijn beurt.

De speler wint als de tegenstander 0 healthpoint meer heeft. De tegenstander zorgt ervoor dat hij taunt minions op het veld heeft staan (deze verdedigen je hero) of dat hij zichzelf healed.

Gameplay

Wat Hearthstone een leuk spel maakt om te spelen zijn de vele verschillende synergies die de kaarten hebben. Omdat heel veel verschillende kaarten goed met elkaar werken is het zelfs voordat de speler begint met een gevecht een challenge om eerst zijn deck tot perfectie te maken.

Wat deze verder ook nog uniek heeft bedacht is dat de minion-op-minion combat responsive is voor de speler. Dit betekent dat de speler precies weet wat hij aan het doen is, en wat er gaat gebeuren als hij dat gaat doen. Hierdoor kan de speler goed vooruit denken over wat hij misschien over 5 beurten kan gaan doen.

Dit maakt de gameplay zeer pakkend en leuk.



Conclusie

Omdat Hearthstone een zeer goed voorbeeld heeft van hoe kaarten met elkaar werken, synergy, gaan wij dit ook zo implementeren in onze card-design.

Nature's Call heeft een extra layer met interactiviteit op zichzelf omdat wij gebruik maken van 'Aura' kaarten. Hierdoor kunnen we de card synergy nog verder ondersteunen.

Ook zullen we ervoor zorgen dat onze kaarten zeer duidelijk zijn in hoeveel het kost om te spelen, wat de kaart doet, en dat er zeer weinig onnodige elementen in zitten.