

# Mécaniques Forestales

- 1) Forestales est un jeu de carte narratif
- 2) Après 1h de jeu :
  - Mécanique des cartes de zone
  - Mécanique des cartes de compétence
  - Système de ressources : il existe différents types de ressource/consommables.
  - Mécanique de combat
  - Mécanique de repos
  - Mécaniques de mort des ennemies
- 3). Le narrateur parle au joueur, durant les cinématiques et va commenter les actions que le joueur fait durant les tours. Les personnages parlent entre eux tout le long du jeu, quand ils prennent des dégâts, rencontres des PNJs etc
- 4) Dans Forestales le plateau est composé de cartes de zone. On peut passer de zone en zone en utilisant des cartes de compétence. Certaines cartes de compétence utilisées sur certaines zones vont pouvoir nous donner des ressources en plus :
  - >Carte de pièces
  - >Cartes de nourritures
  - >Cartes de corruption
  - >Cartes de gloireChaque ressource peut être utilisée lors d'un combat ou durant des tours normaux pour obtenir d'autres types de ressources. Les ressources peuvent aussi être échangées afin de débloquent des chemins différents pour accéder à la fin de la mission.
- 5)Si durant les actions précédentes le joueur a effectué des mauvaises actions, les gardes vont être plus vigilant ce qui va augmenter leur chance d'apparition. De même que si lors d'un combat avec les gardes le joueur tue les gardes, cela va augmenter les chances d'apparition des gardes et leur nombre
- 6)Certaines missions présentent un chiffre au-dessus d'elles. Dans l'histoire, cela représente les visions du personnage principal qu'il a vu en touchant la lyre . Dans le jeu, le chiffres représente le nombre de mission avant que la vision ne se passe vraiment

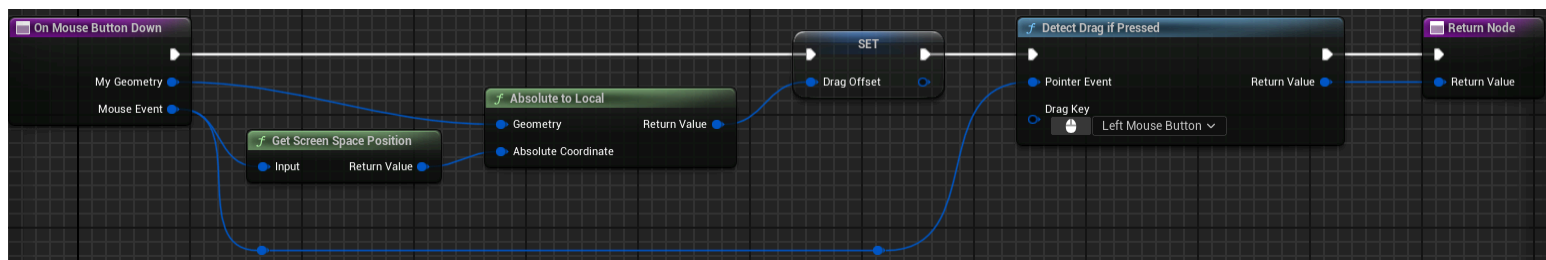
7)Le jeu ne m'a pas pas déçu mais ce n'est pas le genre de jeu sur lequel je pourrais mettre des heures de jeu. Je ne suis pas un grand fan des jeux vidéo de cartes en général. J'ai bien aimé le fait d'avancer dans les missions directement via les cartes de zones ou d'objectifs

## PRATIQUE:

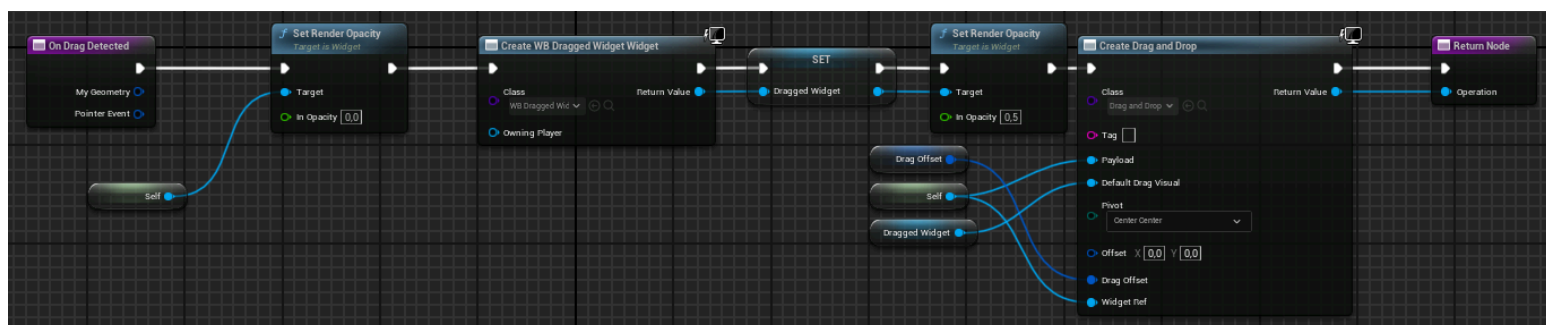
La mécanique principale est celle de déplacer les cartes et les poser. Dans Unreal, on va devoir créer minimum 4 widget : un widget HUD qui va contenir tous nos widget, un widget carte, un widget "récepteur" et un widget qui viendra sous la souris lors du drag and drop. Il faudra créer en plus un BP de la class DragAndDrop.

D'abord dans le Widget de la carte que l'on veut déplacer il faut créer deux fonction :

-On Mouse Button Down: qui va permettre de détecter quand le joueur va cliquer sur le widget et à quelle position



-On Drag Detected: qui va permettre d'effectuer l'action de drag and drop. Pour cela la fonction va d'abord créer le widget qui sera positionné sous le curseur et on va créer l'action de drag and drop grâce au BP créer avant



Après cela il faut maintenant déposer la carte

On va créer dans la carte réceptrice une fonction On Drop qui va détecter si il y a une carte lâcher au dessus d'elle et effectuer une action quelconque

