

# EXO FORTALES

## Analyse théorique :

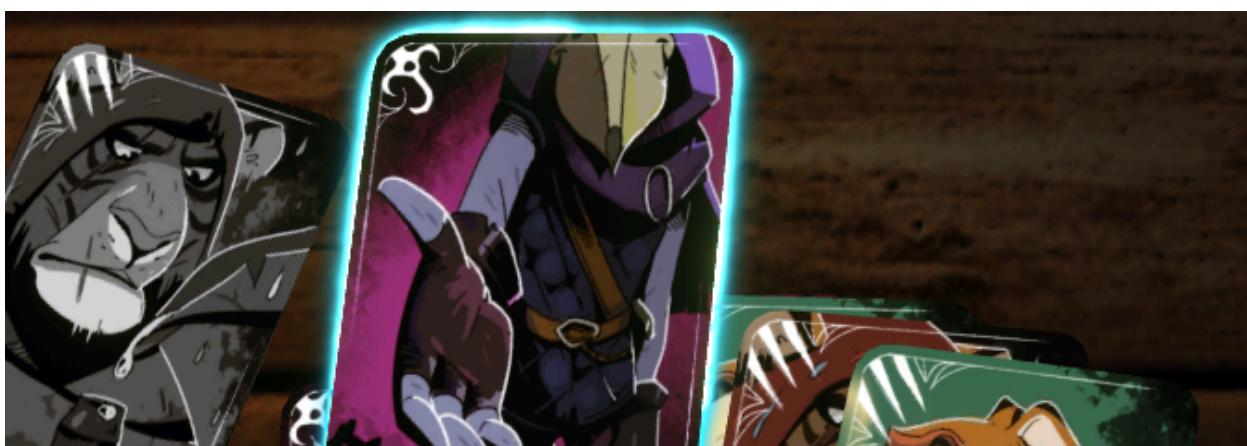
1. forestales est un jeu qui mélange aventure et stratégie dans un jeu de carte à la magic ou gwent

2/4.

Les cartes exploration /lieu



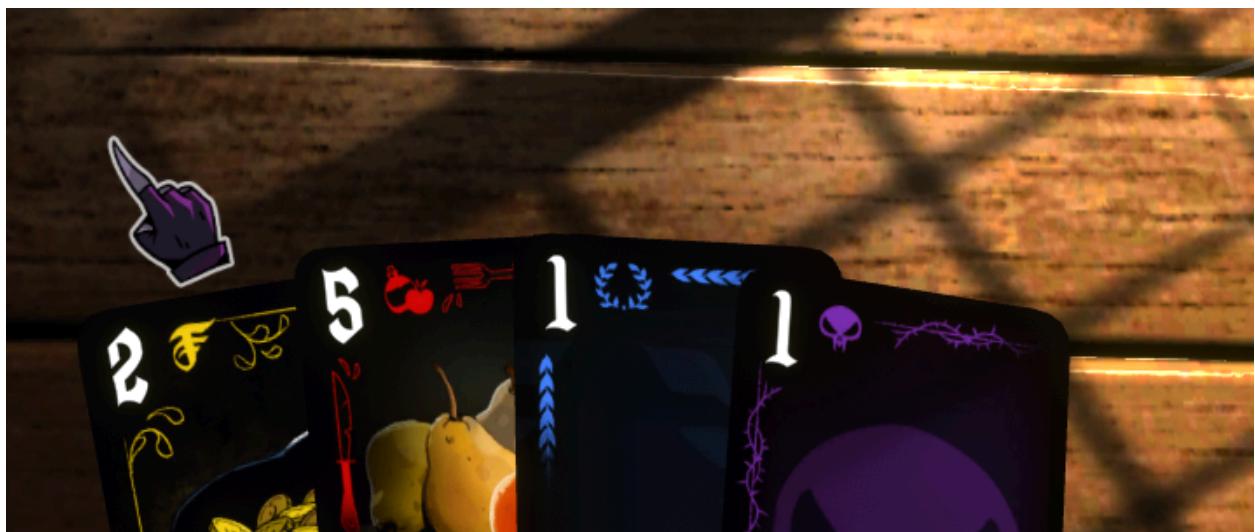
Les cartes action



Les cartes personnage et leur point de vie



Les ressources



Les carte repos pour récupérer des carte compétence /action



Le joueur peut utiliser qu'une seul carte action par lieu

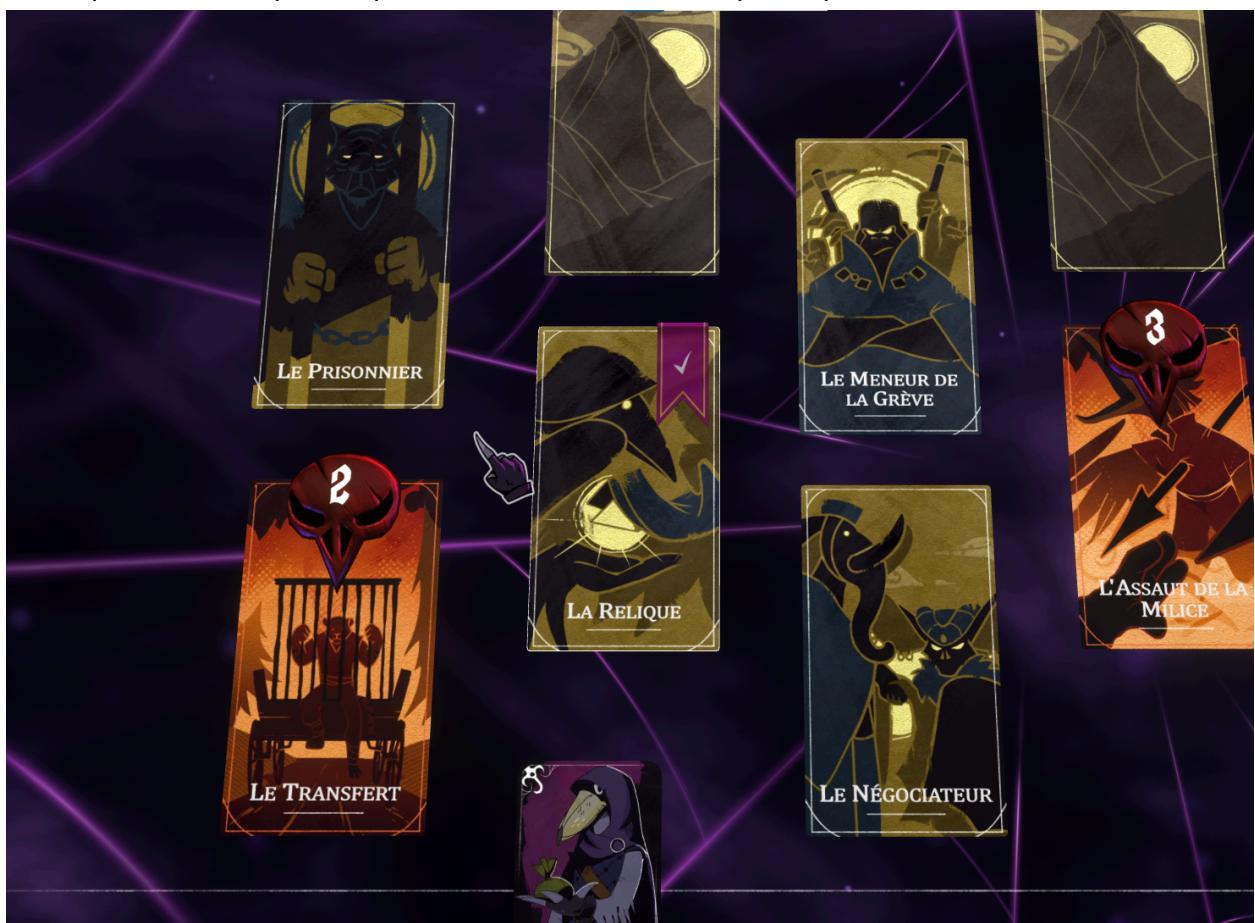
Changer de région



3. La narration dans le jeu intervient durant toute la partie a chaque fois qu'une carte est jouée le narrateur vas alors parler quand au personnage il parle sous forme de bulle de texte .

5. Il spawn soit avec un nombre fix et prédéfinis sur la carte lieu ou par rapport au nombre de carte recherche que le joueur possède

6.le hub et présenté sous la forme de tableau avec de nombreuse carte les carte jaune sont les carte histoire et les rouge avec un nombre represente le nombre histoire que lon peut faire avant que la carte expire et que des evenement dramatique ce produise



7. Je suis un grand joueur de jeu de cartes j'ai pas mal jouer a magic , gwent , pokemon , hearthstone etc... et je trouve que le gameplay de foretales et innovant en ajoutant ce côté narration aventure qui le démarque des autre jeu de carte traditionnelle j'ai pas jouer beaucoup mais du peu que jai vue le jeu a l'air cool par contre il faut aimer suivre des histoire et les jeux a narration car on peut vite être perdue et c'est lune des raison pour laquelle le jeu a pas su trouver son publique je pense

## Pratique :

La mécanique que j'ai choisi et le drag and drop et les point de vie du joueur

Pour ce faire j'ai créé 4 user widget un HUD la zone de jeu ,la carte food qui redonne des point de vie au joueur et qui est la carte que l'on peut déplacer avec la souris , le wg player est la carte représentant le personnage du joueur elle contient aussi c'est point de vie le widget contient aussi le on drop qui détecte si le widget food /apple et poser dessus et enfin le wg drag qui gère la prévisualisation de la carte en déplacement quan au bp player il crée un widget et le rajoute a la caméra tout en laissant le joueur utilise sa souris pour le systeme de point de vie et le nombre de card cest gere dans le wg player et le wg apple on crée une variable card number dans wg apple qu'on appelle avec un cast dans wg player et ou lon vas lui enlever une carte apres chaque utilisation si le nombre de carte tombe à zéro la carte et removed from parent et disparaît même système pour la vie cette fois si unique ment geré dans le wg player avec un float health qui get +1 apres chaque utilisation et qui est cap a un max avec un clamp dans levent tick

Sans la mécanique de drag and drop le joueur ne pourrait pas utiliser ces carte et sans les point de vie du player le joueur serait immortel ducoup plus aucun fun