

Analyse MoonLighter :

1 :

Il s'agit d'un jeu de type rogue-like

2:

On retrouve les déplacements, la roulade qui peut nous permet de sauter au dessus des précipices (jusqu'à 3 blocks).

On retrouve ensuite l'attaque de base et l'attaque spécial qui diffèrent pour chaque arme, on retrouve ensuite le système d'inventaire où on peut garder le loot des monstres tuer celui-ci et séparé en deux parties ce qu'on a sur nous qui correspond à quelque slot où les items sont gardés après la mort il est composé aussi des armes équiper (jusqu'à 2), des armures et des potions (5 max). On retrouve ensuite la partie sac qui permet de stocker plus de loot mais si on meurt on perd tout ce qui s'y trouve.

-Il y a ensuite le système de donjon où on retrouve des salles prédéfinies mais ranger de manière aléatoire (procédural). Pour sortir des donjons il faut soit les terminer soit utiliser la médaille du marchand qui contre quelques gold nous ramène en dehors ou alors le portail qui permet pour plus d'argent de créer un lien entre le niveau où on était et l'extérieur nous permettant de reprendre où nous en étions dans le donjon. (les donjons sont composés de trois étages chacun protégé par un mini-boss)

on retrouve aussi des shops permettant d'améliorer la ville puis d'acheter des armes potions et items et pour finir notre magasin où on peut vendre ce qu'on a

recupérer se qui nous permet ensuite d'acheter de meilleur équipement pour avancer plus dans les donjons.

Pour finir un cycle jour nuit et des pets qui peuvent nous donner des petits effets

3:

phase 1 explorer les donjons récupérer du butins et phase 2 rentrer au magasins et vendre notre butin pour améliorer notre stuf.

4:

C'est une génération procédural, dans moonlighter elle est gerer assez simplement. On retrouve des salles déjà faites avec ces ennemis chaque salle est lier a un donjons et son étages puis sont melangé mais il reste tous deux même deux point qui reste assez spécial, un les ouvertures sur des salles d'autres donjons qui peuvent apparaitres de temps en temps et deux la fontaine de soins qui de mon coté a toujours était au maximun à espacer d'une salle avec la salle du boss.

5:

On attribut a un item un malus un sorte de lien de parenté qui va s'aditionner est rester jusqu'à qu'il doit être activer je pense qu'au niveau de la génération de c'est items c'est aussi un systeme procédural car on retrouve toujours les même malus suivant les étages ainsi que les même genre d'items.

6:

la vente dans le jeu est très complexe et complete.

d'abord chaque items à sa tranche de prix à laquelle les gens l'achète et tous le monde est contents ensuite il y a d'autre tranche de prix, si c'est pas assez les acheteurs sont contents et la demande augmente et si la demande atteint un certain pourcentage le prix de base de l'items augmente en plus de les vendre moins cher on peut arrêter de vendre un items pour faire monter son prix.

Si on le vend trop cher il y a plusieurs possibilités, si c'est vraiment abusé ils sont en colère et n'achètent pas si c'est un peu au dessus ils peuvent acheter mais cela peut faire baisser la demande et donc son prix de base.

On rajoute ensuite les gens riches qui bypass les prix (on peut leur vendre plus cher mais ils achètent vraiment que les items pas rares)

On retrouve aussi un système de décoration qui augmente certaines stats comme le prix de pourboire, le temps où on peut vendre, la vitesse des acheteurs...

et le système de caisse fourre tout où tout est vendu bien moins cher mais où on peut mettre plein de chose. (je ne l'ai jamais utilisé je sais pas si ça permet de changer la valeur des items) .

7:

Franchement, il a conquis mon cœur j'ai adoré tuer des monstres revendre et tuer encore et encore c'est super satisfaisant de voir l'argent s'accumuler. De plus le gameplay simple et tranquille permet de ne pas trop se prendre la tête même si des fois ça manque de difficulté quand même. Heureusement le DLC permet d'ajouter du temps de jeu et de la difficulté. L'histoire est simple mais reste logique et peut nous surprendre du moins la fin du jeu.

Pratique :

1:

Les 3C sont pour moi primordiaux dans le jeu les déplacements, les attaques ,

Pour se faire je vais creer un perso qui se deplace via les axes donc droite gauche haut bas et je met une cam vu de haut je rajoute le fait de faire une roulade dans la direction ou le player se deplace en faisant en sorte que la roulade nous face deplacer sur un seul axe pour ne plus subir la gravité. la difficulté c'est que le jeu de base est en 2d et que j'essaye de le faire en 3d.

Les déplacements sont primordiaux dans ce jeu car ils nous permettent de lier toute les autres mecaniques du jeu.

J'ai beaucoup le game feel du jeu et donc les déplacements chill simple pas prise de tête pas trop rapide et pas trop lent juste nickel le seul bémol c'est faire une roulade et tombé dans les trous de la map.