

Moonlighter partie théorique

1 - Moonlighter est un dungeon crawler

2 - système de combo d'attaques

navigation dans un donjon composé de différentes salles

ennemis avec patterns spécifiques

système de boutique avec gestion de prix, négociations de prix, sélections d'items à vendre

3 - Il s'agit d'un jeu composé de deux mécaniques principales :

Le nuit le joueur parcourt un donjon en top view pour chasser des ennemis et récupérer des ressources

Le jour il vend ses ressources dans sa boutique (système d'économie, de négociations des prix...).

4 - Les donjons sont créés de façon procédurale.

On établit des règles spécifiques comme par exemple la taille de la map, ce qu'on y trouve ou encore le nombre d'ennemis.

On laisse ensuite le jeu généré aléatoirement un donjon en se basant sur les critères définis précédemment.

5 - Le joueur doit estimer le prix de ces ressources à vendre aux clients.

S'il est mis à un prix trop élevé il ne se vendra pas et inversement si le prix est trop faible par rapport à la vraie valeur de l'objet.

s'il vend une ressource en trop grande quantité, les clients l'achètent à un prix plus faible qu'en temps normal et inversement.

Les objets ont aussi un niveau de popularité qui influe sur le prix et la facilité/difficulté avec laquelle on peut vendre un objet

Le vente se déroule de la façon suivante :

le joueur pose sur la table des articles qu'ils souhaite vendre

des clients arrivent et regardent les articles en vente.

Une expression apparaît au-dessus de leur tête montrant s'il achète ou non un article.

Ils se dirigent ensuite à la caisse avec l'article qu'ils souhaitent acheter ou repartent sans rien prendre.

Le joueur valide ensuite la vente.

6 - Le jeu m'a intéressé grâce au mélange des deux mécaniques principales, habituellement rarement associé en un seul jeu.

C'est agréable de parcourir un donjon dans l'idée de récupérer les ressources pour approvisionner son propre magasin.

Ça apporte une cohérence et une immersion supplémentaire.

Pratique :

La mécanique principale que j'ai identifiée est la mécanique d'exploration des donjons.

Les éléments les plus importants pour moi sont les 3C.

J'ai donc commencé par mettre en place le système de caméras pour gérer le top view et le changement de salles,
ainsi que les attaques (combo d'attaques) du personnage.

la mécanique d'exploration des donjons est primordiale car c'est grâce à elle que le joueur va pouvoir récupérer les ressources nécessaires à la vente dans sa boutique,
Le second élément de gameplay le plus important.

Cette mécanique m'a plus car la mise en scène passant par la gestion de la caméra dynamise le jeu. C'est un aspect qui m'intéresse car on peut réaliser des mises en scène intéressantes si on apprend à gérer les caméras dans unreal.

Ici, cette mécanique est assez simple c'est pourquoi j'ai voulu la refaire car pensant être un bon moyen de m'améliorer sur ce point.