

Moonlighter: Analyse Théorique & Pratique

Moonlighter:

Analyse Théorique :

- 1) Moonlighter est un jeu d'action-RPG / Gestion en vue Top-Down
- 2) Les mécaniques rencontrées sont :
 - Le menu principal > Emplacements de sauvegarde/Difficulté
 - La cinématique
 - Le déplacement sur x et z
 - La minimap / Map
 - La barre de vie
 - Les objets avec A/X/LB
 - De la monnaie
 - La roulade
 - Plonger/Esquiver
 - La mort
 - Les écrans des donjons
 - Les projectiles
 - Casser des pots
 - Des ennemis
 - L'attaque/Attaque chargée
 - Le soin
 - L'ouverture de coffre
 - Gestion d'inventaire
 - Un codex
 - Spanwers à ennemis
 - Les dialogues
 - Le système de boutique > Mise en vente / Prix/Retour clients
 - Le village
 - La collecte d'objets sur ennemis > Gestion des objets dans le monde aimanté au joueur
 - Pendentif de téléportation
 - Panneau de demandes (Village/Boutique)
 - Les malus/bonus d'objets dans l'inventaire
- 3) Les deux phases de Moonlighter sont la gestion et l'exploration.

Pendant la gestion, le joueur doit vendre les objets qu'il a obtenu lors de son exploration. Il doit s'adapter aux changements de demande, et de prix sur marché. Il y a plusieurs facteurs de vente, comme la popularité de l'objet (par rapport au nombre de ventes, prix etc...)

L'exploration se fait de nuit, il faut alors que le joueur aille dans les donjons afin de récupérer les ressources et continuer plus loin dans l'histoire.

À noter que le joueur peut, avant ou après sa phase d'exploration, se balader dans le village et aux alentours pour acheter dans des boutiques, aller au niveau du panneau de demandes pour acheter des bâtiments/employés...

Il peut également dormir pour passer la nuit et passer directement à la vente.

Moonlighter: Analyse Théorique & Pratique

- 4) C'est une génération procédurale, c'est-à-dire que le monde se crée "aléatoirement" basé sur plusieurs facteurs, comme le fait que les salles doivent avoir une entrée collée, qu'un étage doit au moins faire spawn une entrée et une salle de boss...
- 5) La mécanique d'inventaire est assez complexe, mais en termes de programmation, si le système est fait sur un array, il faudrait récupérer l'index de la case d'inventaire. Si un objet doit être mis sur les côtés uniquement, seuls quelques indexes sont autorisés. Si les objets retirent des malus, il faudrait récupérer la case d'inventaire sur laquelle l'objet est posé pour enlever le malus d'une autre case. Ce qui est des objets utilisables, comme les potions, lorsque le joueur appuie sur la touche de l'objet, ça consomme l'objet en question et fait l'effet de ce dernier.
- 6) La vente des objets, comme dit juste avant, prend en compte plusieurs facteurs sur la vente. Le prix est en majorité le facteur principal. Si le prix est trop haut, les PNJs n'achèteront pas à tous les coups. S'il est trop bas, ils profiteront de l'offre et vont l'acheter. Ensuite la popularité de l'objet. Si un objet est trop vendu à bas prix / Peu vendu à haut prix, la demande peut varier, et donc peut faire plus de ventes si l'objet est vendu plus tard.
- 7) J'ai bien aimé graphiquement le jeu, malheureusement pas très fan des actions d'attaque sur 4 côtés, ça empêche la liberté des mouvements. C'est une idée que je n'avais pas vu ailleurs et pourtant très sympathique de jouer à la fois l'aventurier et le shopkeeper. La vente des objets peut être parfois longue (ou alors c'est juste au début du jeu, qui sait..), mais ça reste un bon système. Les touches d'action ne sont pas très très explicites, surtout pour ouvrir le codex en plein milieu des ventes, un raccourci direct aurait été judicieux. J'ai également trouvé la mécanique de gestion des malus d'inventaire très intéressante !
Pour l'instant je ne suis pas allé très loin dans le jeu, mais je pense qu'outre le fait des attaques sur 4 côtés, le jeu a un bon potentiel, surtout avec la génération aléatoire et la boutique.
(et petit point bonus pour la phrase au début du jeu "Jouer clavier c'est cool aussi", mais étant joueur clavier dans la plupart des circonstances, les contrôles sur IJKL faut arrêter hein.)

Analyse Théorique :

- 1) Selon moi, l'une des mécaniques principales est la boutique.
- 2) Pour mettre en place la mécanique de la boutique, je laisserai le joueur décider du prix de l'objet. Une fois placé, il y aura une vérification des prix par rapport à une valeur déjà prédéfinie à l'avance. Si cette valeur est proche de celle recherchée, alors la vente de l'objet est réussie. Si le prix est trop haut, l'objet ne sera pas vendu. Je fais tout cela avec des floats et des widgets. Le joueur sélectionne le prix sur le widget, et met à jour la valeur sur le blueprint de la vente des objets. Ensuite pour la vérification, je calcule le prix recherché en fonction du prix donné par le joueur. Si c'est à un pourcentage proche du prix recherché alors ce sera correct. Sinon ça ne sera pas vendu.

Moonlighter: Analyse Théorique & Pratique

- 3) La mécanique est primordiale au jeu pour pouvoir payer les objets, améliorations et villageois... Non pas que le jeu serait impossible sans, mais très très compliqué à terminer sans payer quelconque objet / amélioration.
- 4) La mécanique de la boutique m'a plu, car elle est intéressante mécaniquement parlant, un charabia de maths et de facteurs à calculer pour réussir à avoir le parfait équilibre est un bon challenge !