

Moonlighter DM

1. Moonlighter est un jeu RPG (dungeons) d'action et de gestion (gérer la boutique).
2.
 - Déplacement horizontale et verticale
 - Attaque
 - Système de switch d'armes
 - Génération de salle de donjons procédurale
 - Jar cassable contenant des items (vie, objet ou rien)
 - Coffre
 - Système d'inventaire
 - Point de vie (avec fioles de vie pour en récupérer)
 - Mort, avec la perte des items
 - Système de Dialogue avec les png
 - Shop avec possibilités de vendre des d'objet
3. L'exploration de donjons (générés aléatoirement) pour récupérer différentes ressources la nuit, et le côté marchand le jour ou l'on revend les ressources trouvés en fixant les prix, en gérant l'inventaire etc...
4. On appelle cette technique la génération procédurale. Dans Moonlighter, des structures de donjons sont posées, en créant obligatoirement plusieurs étages, plusieurs salles avec une difficulté qui augmente progressivement. Les salles comprennent obligatoirement une des trois choses suivantes : des monstres, des coffres et des pièges. Les coffres générés ont aussi leurs butin généré aléatoirement.
5. Pour créer l'inventaire, il faut déjà créer un tableau pour ranger les informations relatives aux items et leurs bonus. Une fois fait, il faut créer un système qui permet de vérifier que chaque items a un bonus ou non et si il est bien positionné (à base de booléen). Si oui alors le bonus s'active. Il faut aussi penser à attribuer des TAG a chaque objet, ce qui permettra d'attribuer plus facilement un tag a une case.
6. Chaque objet a une valeur attribuée dès la réception. Le joueur peut tout de même modifier le prix une fois dans la boutique. Il faut faire attention à l'avis des clients, qui réagiront plus ou moins bien selon le prix des objets. Au plus on vend, au plus le jeu nous aide à trouver le prix optimal de ventes. Le

joueur peut créer des réductions en pourcentages ce qui permet de vider un stock ou d'augmenter la satisfaction des clients.

7. Le jeu a l'air très sympa (j'ai malheureusement pas réussi à le télécharger, le lancer m'obligeait à lancer le jeu depuis GOG). Mais j'ai pu relativement apprécié le jeu grâce aux vidéos youtube. Ce sera potentiellement un futur ajout dans ma bibliothèque de jeu.

Pratique :

1. J'ai choisi de réaliser le système d'inventaire, qui est très utile dans le jeu et qui paraît être un endroit où l'on passe le trois quart du temps.
2. J'ai commencé par créer les propriétés de chaque items (quantité, nom, image, mesh, etc...) dans un BP Structure. J'ai ensuite créé les widgets de l'inventaire et des slots d'inventaire. Suite à ça on crée le BP qui gèrera les items (on pourra y renseigner le modèle 3D, le nom, l'image, la quantité et si on peut les stacks ensemble). Pour continuer, on crée le component de l'inventaire qui permet de gérer l'affichage de l'inventaire avec une touche (i) et la capacité de pouvoir rajouter des objets dans une certaine zone autour du joueur (grâce au "sphere trace") pour les ajouter à notre inventaire (e). Dans le BP des cases d'inventaire créer plutôt, on ajoute la capacité de déposer les items présent dans notre inventaire sur le sol avec un "spawn actor". On modifie le BP item pour avoir chaque type d'objet et on peut maintenant les récupérer, les stacks et les déposer par terre.
3. L'inventaire est utile tout au long du jeu. Chaque items de donjons sera dedans, la gestion des bonus, etc... Donc c'est une mécanique primordiale et centrale au gameplay.
4. La mécanique est bien réalisée dans le jeu donc oui j'ai apprécié.