

Moonlighter

Analyse théorique :

1- De quel type de jeu s'agit-il ?

Action RPG / Gestion en vue top down

2- Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées.

Combat, exploration, gestion/amélioration, vente/achat, craft, jour/nuit

3- Le jeu peut être séparé en deux phases de gameplay bien distinctes. Détaillez chacune d'elles.

COMBAT :

Système de combat, équipement comprenant armure arme, objets consommables, inventaire, donjon procéduraux, ennemis, boss, drops

De nuit les monstres sont plus puissants et les drops sont améliorés.

ECONOMIE:

Craft, gestion de la boutique, étude de marché(réactions des clients, popularité..), amélioration de la ville qui débloquent de nouvelles fonctions(crafts,boutiques).

Le mode vente est disponible seulement le jour, il s'arrête automatiquement la nuit tombée.

4- La génération des donjons se fait selon des règles spécifiques auxquelles s'ajoute la randomisation. Comment appelle-t-on ce type de génération ? Expliquez ces règles.

).Génération procédurale. Chaque fois que l'on rentre dans un donjon les salles sont générées aléatoirement et se connectent entre elles pour former un "labyrinthe". Toutes les portes sont connectées à d'autres salles, une salle de boss par donjon (du moins de ce que j'ai vu pour le moment), quelques fois des salles vides, une salle de heal (la piscine). La disposition de certains décors est aussi aléatoire, le type d'ennemi se trouvant dans les salles sont à l'exception de salles fixes semble aléatoire également.

5- La vente des objets dans le magasin est définie selon plusieurs paramètres. Expliquez les. Détaillez, étape par étape (conditions, pourcentage, inventaire, rabais, ...), le déroulement d'une vente à un client.

.La vente est définie par la popularité de l'objet(demande) et la réaction du client permet de jauger sa valeur initiale.

Vente d'un objet ; Drop de l'objet dans le donjon, placement de l'objet sur le stand de vente de la boutique, ouvrir le magasin pour commencer les ventes, réaction du client Réaction 1 & 2 => Achat de l'objet par le client. Réaction 3 & 4 le client n'achète pas l'objet. Rabais si l'objet est dans l'emplacement SALE (amélioration), le

joueur reçoit un pourboire s' il dispose de l'amélioration.

6- Personnel : le jeu vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

.Dans l'ensemble oui pour le temps que j'y ai joué, bien que les contrôles soient un peu rigides. L'aspect économique est cool même si un peu redondant au niveau de la vente des ressources.

Pratique :

Définissez, selon vous, la mécanique de gameplay principale du jeu, et reproduisez là sous le moteur de jeu de votre choix (vous pouvez faire cette mécanique sur un projet en 2D ou 3D).

Décrivez, étape par étape, comment vous avez mis en place cette mécanique. Expliquez en quoi cette mécanique est primordiale tout au long du jeu. Pourquoi cette mécanique vous a-t-elle plu ?