

Questionnaire

Après avoir attentivement étudié votre projet, certaines interrogations, pour l'heure restées sans réponse, me sont venues à l'esprit. Aussi, j'aimerais que vous répondiez à ces questions sur le contenu de votre jeu, afin que je puisse mieux le comprendre.

- **Ebeneth**

Dans votre présentation sur P. Workshop, vous parlez d'auras : Quelles sont-elles ? Quels seraient leurs effets ? Comment les débloquerait-on et les activerait-on ?

Il s'agit tout simplement de sorts et enchantements que le héros pourra lancer grâce à sa propre magie. Ce mécanisme est inspiré des O-Auras de la sixième génération. Le fonctionnement sera quasi identique à 2 changements près :

- Certaines O-Auras seront supprimées ou nerfées (pour des raisons d'équilibrages), d'autres créées (pour le scénario ou les nouvelles fonctionnalités).
- L'énergie utilisée ne sera pas liée à un timer temps réel écoulé (j'ai horreur des mécanismes basés sur l'heure réelle en dehors de tout contexte du jeu), mais à la jauge de mana du héros.

Le héros (ou héroïne) possède donc des pouvoirs de mage du fait qu'il a hérité très tôt dans le jeu d'un artefact magique : le Sceptre de Ho-Oh. La puissance de cette relique est basée sur l'Énergie de la Nature, celle qui tire son essence même des Légendaires et qui respecte l'équilibre de la nature (d'où son nom).

L'Énergie de la Nature (indépendante des jauges de souffle et de mana de vos Pokémon qui représentent leur énergie vitale ou "Énergie Infinie") emmagasinée dans la Gemme Mythique de votre bâton est matérialisée par ce symbole.



Votre gemme se recharge avec le temps (à raison de 4 points par heure d'horloge interne), deux fois plus rapidement dans un lieu à hautes vibrations (aka un lieu saint) mais pas du tout si le lieu est maudit. Prier devant l'autel d'un Légendaire aide aussi à la recharger.

Le joueur commencera avec une jauge de 100 points maximum au niveau 1 et qui pourra attendre les 400 points en fin de partie. (Oui, votre avatar aura aussi un niveau et un système de "talents". *Phoenix Rising* l'a aussi prévu.)

Cette énergie sera utilisée pour diverses actions (qui seront donc impossibles si votre gemme n'est pas assez chargée) :

Pour le craft :

- Miner des filons (1 point / objet)
- Forger (1 à 3 points / objet)
- Créer des potions (2 à 5 points / objet)
- Enchanter des objets (3 à 50 points / objet)

Pour les O-Auras (3 niveaux de puissance pour la plupart, les niveaux 2 et 3 se débloquent en les utilisant assez de fois)

- Soigner vos Pokémon (PV, Souffle ou Mana) – l'effet sera immédiat
- Augmenter les gains d'argent (Aura Gain)
- Augmenter les gains d'expérience (Aura Expérience)
- Attirer les Pokémon sauvages (Aura Rencontre)
- Augmenter les chances de capture (Aura Capture)
- Accélérer l'éclosion (Aura Éclosion) – cumulable avec Armumagma ou bien Corps Ardent.

- Atténuer la peur que vous inspirez à vos Pokémons pour les rassurer (Aura d'Humilité)
- Augmenter la peur que vous inspirez pour mieux vous faire obéir (Aura de Terreur)

Jouer de la Flûte du Temps (pour 4 des 7 partitions, les autres seront gratuites en mana)

- Ode à la joie (Augmente l'amitié)
- Paix de la nature (Réduit les rencontres aléatoires = Aura Discrétion / Flûte Noire)
- Réveil de l'esprit (Effet Pokéflûte + Flûte Jaune : la seule musique utilisable en combat.)
- Oración (apaise les colères les plus terrifiantes)

Pour la Méga-Évolution et l'utilisation des Capacités-Z (en combat)

- Méga-Évolution classique (consomme 10 points)
- Capacité-Z ou Légendaire (consomme 80 points)
- Méga-Évolution Sacrée (consomme 100 points – prix du respect de la nature et du Pokémon)

Activation des recettes / sorts / partitions :

Pour les actions de craft, la consommation sera indiquée sur le menu de craft (et déduite de votre jauge de magie comme pour une matière première si l'objet est fabriqué).

Pour les O-Auras, elles pourront se lancer depuis un menu de sort qui lui-même sera situé à un endroit encore non-déterminé. (Soit un livre de sorts dans le sac, soit depuis le menu dresseur.)

Pour les partitions de flûte, elles pourront se jouer en sélectionnant la Flûte du Temps depuis le sac. Un raccourci depuis le menu de sorts est aussi envisageable. En combat, utiliser la Flûte du Temps jouera automatiquement le Réveil de l'esprit.

Pour l'utilisation de la magie en combat, l'option Capacité Z / Méga-Évolution sera proposée depuis le menu de combat (si disponible).

Dans tous les cas, la quantité d'énergie que vous possédez et la consommation que prendra l'action seront affichées.

Concernant le déblocage des recettes / sorts / partitions :

- Les recettes seront débloquentées dès qu'un PNJ vous les aura enseignées.
- Idem pour les O-Auras (tout comme c'est Pierce Hanlov qui les apprend une à une au joueur en 6G.)
- Idem pour la Flûte du Temps. (Bien entendu, il faudra qu'elle vous ait été donnée avant de pouvoir commencer à en jouer.)
- La Méga-Évolution et la Force Z seront accessibles dès que le joueur aura appris à s'en servir. (Posséder la pierre ne signifie pas qu'on sait s'en servir instantanément.)

Dans votre présentation sur P. Workshop, vous énoncez également la présence de terrains : Combien y en aurait-il ? Voulez-vous reprendre ceux de Reborn (modifiés), ou en créer de nouveaux de toutes pièces ?

C'est un point que je n'ai que survolé, car ça demandera beaucoup de codage en amont. Ce n'est donc pas une feature prioritaire. Trois critères doivent être remplis :

- Une détection automatique du terrain sur lequel combat le joueur en prenant aussi en compte si le lieu est sacré ou maudit. (Une forêt maudite n'aura pas exactement les mêmes bonus qu'une forêt sacrée.) (Note : fondations déjà prêtes grâce au mod **16060 Custom battlebacks.rb**)
- La création des battlebacks en sachant que contrairement à *Pokémon Reborn* qui est resté sur des backgrounds abstraits style 4G, ça sera des artworks chez moi (style 6G). (Graphistes demandés.)
- L'affichage du bon battleback. (Avoir le bon terrain calculé en coulisses, c'est bien. Le montrer visuellement au joueur, c'est mieux.)

Une fois ces prérequis atteints, il faudra coder les effets de chaque terrain. Il faut savoir que le terrain agit comme une "seconde météo", donc des phrases commenteront les effets du terrain sur le même

modèle que “*Une pluie battante s’abat sur le terrain !*” ou “*Le soleil tape si fort que l’attaque Eau s’est complètement évaporée !*”.

Dans mon ambition, je pensais juste changer le coût en Mana / Souffle et bien entendu la puissance des attaques selon leur type. Mais je me suis rendu compte que *Pokémon Reborn* est allé encore plus loin en intégrant – en plus de ces bonus/malus globaux par type – des attaques précises qui sont encore plus bonifiées par le terrain (ex : +100 % dégâts au lieu du +50% de base pour un Éboulement fait dans une grotte) et des changements de terrain si certaines attaques sont lancées (ex : une Déflagration lancée sur un champ herbu met le feu à la végétation et le transforme en terrain incendié).

Sachant que ces bonus/malus de puissance se multiplient déjà aux météo, j’irais légèrement moins loin qu’eux pour éviter d’avoir des attaques fumées boostées à +400%, mais je reconnais que l’équipe Reborn a eu d’excellentes idées. C’est même le seul fan-game à avoir cette feature des terrains.

De mon côté, une simulation a été faite ici : <http://nuzlocke-france.forumgratuit.org/t1634-simulation-de-combat-sur-pokemon-sacred-phoenix>

Pour le terrain “Forêt sacrée”, il était donné :

Terrain : Forêt Sacrée

- Plante : x1,333
- Insecte : x1,333
- Sol : x0,667
- Fée : x1,5
- Lumière : x1,5
- Ténèbres : x0,75
- Obscur : x0,75

Donc j’étais bien parti initialement que sur des changements de puissance d’attaque selon le type. (Ce qui déjà change pas mal de choses stratégiquement.)

Mais comme Game Freak a mis d’autres effets sur les quatre champs existants (regain PV des Pokémon au sol si Champ Herbu, pas d’endormissement si Champ Electrifié, etc...), je me dois de faire aussi bien qu’eux. Et *Pokémon Reborn* a prouvé que coder des conditions complexes étaient tout à fait réalisable. Donc sans les copier, je vais quand même grandement m’en inspirer sans tout prendre. On peut donc dire que ça sera un mécanisme à la Reborn (mais avec ma propre vision des effets de terrains).

Il faut juste retenir que le champ de bataille pourra avoir 3 influences :

- **Terrain** (neutre, rocheux, grotte, grotte de glace, gelé (extérieur), enneigé, herbu, forêt, marécageux, désert, plage, aquatique, maritime, fond marin, volcanique, incendié, draconique, magnétique, spatial, Monde Distorsion et éthérique... en sachant que la plupart auront une version sacrée et une version maudite en plus de la version neutre). Un seul actif à la fois. Inchangeable à l’exception de quelques-uns si des attaques précises sont faites.

- **Météo** (neutre, Soleil, Soleil intense, Pluie, Pluie battante, Grêle, Tempête de Sable, Orage, Neige, Brume, Ciel obscur). Notons que Champ Herbu devient un terrain, et Champ Electrifié + Brumeux deviennent des météo. Certaines peuvent mutuellement s’annuler (Sécheresse de Groudon + Crachin de Kyogre donneront une météo neutre). Une seule météo active à la fois. Souffle Delta force le passage à la météo neutre. Idem pour Ciel Gris et Air Lock, sauf face à Soleil intense et Pluie battante.

- **Auras** : Correspond à des effets spéciaux influençant tout le champ de bataille : Champ Psychique, Gravité, Souffle Delta (pour l’annulation des faiblesses Vol), Aura Féérique, Aura Ténébreuse, Aura Inversée, Distorsion (capacité qui inverse les vitesses, ne pas confondre avec le monde de Giratina qui lui est un Terrain), inversion des types (combat inversé), etc... Les auras sont cumulables. Aura Féérique et Aura Ténébreuse s’annulent mutuellement.

Dans votre présentation sur P. Workshop, vous annoncez également que le joueur devra chasser (et nourrir) ses Pokémon ? Que se passe-t-il si nos créatures ne sont pas assez nourries ? Vont-elles mourir ?

Ça vient d'être décidé récemment.

Les Pokémon auront bien une jauge de satiété, mais elle n'entraînera aucun malus si elle est vide. Nourrir un Pokémon ne pourra que faire monter son amitié. Ça sera donc en pur bonus comme c'est le cas dans la Poké-Récré.

Par contre, un Pokémon repu (jauge pleine) ne pourra plus consommer de potions ou de baies : cela ne se limitera donc pas qu'aux friandises ! Il faudra donc éviter de combattre le ventre plein si un combat risque de requérir des soins.

Concernant la chasse, la feature se limitera à :

- Des loots plus généreux si le Pokémon sauvage est tué. Si un Pokémon avait une chance de tenir un objet, ici, vous le dropperiez avec une probabilité plus grande, et ce sans avoir besoin de le capturer ou de faire Larcin. C'est donc un moyen facile de gagner de l'argent si vous avez des Pokémon puissants.
- Mais perte d'amitié et d'effroi pour le Pokémon qui met à mort : légère au début, puis croissante si le massacre de créatures sauvages s'enchaîne. (Comprendre tuer plus que nécessaire pour se nourrir.) C'est donc quelque chose à éviter et une mesure anti-overgrind. À noter que la mort des adversaires sera désactivable dans les options de difficulté. (Il n'y aura donc plus de malus d'amitié, mais plus de loot facile non plus.)

Note : les bonus de loot sur kill, la pénalité d'amitié et celle d'effroi seront temporairement absents tant que les postures n'auront pas été codées, parce qu'en état actuel du gameplay Pokémon et sa restriction à 4 attaques, le héros a très peu de leviers pour modérer la puissance de ses coups.

Dans votre présentation sur P. Workshop, vous montrez une carte de Keltios (incluant la région de Kalos). Si l'on en croit l'échelle, Keltios serait 2,5 fois plus large et 3 fois plus longue que Kalos (soit 7 fois plus grande !). Cela ne risque-t-il pas de poser des difficultés de codage (surtout de mapping). La région ne risque-t-elle pas d'être trop grande et rendre le scénario difficile à gérer ?

En regardant bien la carte, Keltios est effectivement 3 fois plus grande que Kalos. (Les frontières s'arrêtent aux montagnes.)

Mais il faut se placer dans un contexte antique où la densité de population humaine était bien plus faible et les bourgades bien moins nombreuses par unité de superficie. Néanmoins, pour des raisons de level design et de confort de jouabilité, les routes entre deux villes ne seront pas outrageusement longues.

Si on veut comparer à l'échelle réelle en termes de contenu, il faut se baser sur le nombre de villes, localités et routes.

À l'intérieur des frontières, on arrive à 22 villes, environ 60 routes et une quarantaine de localités (une vingtaine de localités sont visibles, mais il y en aura probablement deux fois plus). Cela correspond un peu près au double d'un jeu officiel.

L'étendue de Keltios correspond à celui de l'univers de *Pokémon Insurgence*.

Cette taille est le fruit d'un juste milieu pour offrir une durée de vie assez longue avec une aventure intense, mais sans la démesure des fan-games qui promettent 7 régions, voire plus.

Concernant les routes visibles au-delà des frontières, c'est du bonus si jamais il y a le temps de développer l'intrigue (et les maps). Mais scénaristiquement, le joueur saura déjà que des villes existent (et effectivement, elles jouent un rôle dans l'intrigue).

Vous dites également que les cultes de Darkrai et de Giratina sont bannis. Soit. Mais pour quelle(s) raison(s) ? Leurs agissements sont-ils vraiment déshonorables ? Quels sont leurs véritables desseins ? Dominer le monde ? Voler des Pokémons ? S'emparer de Darkrai/Giratina ? Que veulent-ils faire de vous ? Et pourquoi ? (Pour le culte de Giratina seulement, on sait que le culte de Darkrai veut vous tuer pour lui avoir filé entre les doigts sur le dos de Ho-Oh).

Tu trouveras tes réponses dans la **Chronologie de Keltios** :

<https://pokemonworkshop.fr/forum/index.php?topic=4723>

- Giratina est appelé le Renégat, et ce n'est pas pour rien. Il cherche par tous les moyens à corrompre ou détruire la création d'Arceus et sait s'attirer facilement la loyauté des mortels jaloux ou en quête de pouvoir. Sa plus grande prouesse fut d'avoir convaincu AZ de faire de sa fleur de Cromlac'h une arme de destruction massive en chargeant son tir d'une énergie bien plus que nécessaire pour mettre fin à la guerre. Keltios a été marqué à vif, de plus que c'était une trahison pour eux. (Giratina était honoré par les Keltes à l'âge du Fer. Après cela, c'est le Culte d'Arceus qui a pris sa place.)
- Darkrai est né grâce à Giratina et est de même alignement que lui (Mauvais / Chaotique). Il a donc tout comme son créateur été banni par Arceus. (Et du coup, il a lui aussi une haine envers le Créateur.) Un peu comme les Détraqueurs d'*Harry Potter*, Darkrai éveille les pires souvenirs des humains durant leur sommeil, jaloux de toutes les beautés qu'Arceus a pu créer.
- L'histoire contemporaine de Keltios (les cinq derniers siècles) a montré que les servants de Darkrai et Giratina étaient souvent dans le coup et les complots pour renverser le pouvoir central dévoué à Arceus.

Il s'agit donc d'une rivalité ancestrale qui a lieu dans le plan divin (sphère d'Arceus VS monde Distorsion) et qui se retranscrit par effet miroir dans le monde des mortels (Keltios dévoué à Arceus avec son Roi sous sa bénédiction = hostilité assurée de ceux qui honorent Darkrai et Giratina).

Si on doit donner un but aux deux Sectes, ça serait donc de se venger d'Arceus en le renversant et permettre ainsi à Giratina et Darkrai de régner en maître sur le monde des mortels. La sournoiserie et la soif de pouvoir par tous les moyens possibles (dont la guerre et la soumission des Pokémons) seraient alors de mise, car il n'y a que dans le chaos que Giratina se plaît.

Aux environs de la naissance du héros, les servants de Darkrai et Giratina ont réussi à invoquer leurs divinités dans le monde des mortels. Quelques années après, plusieurs souverains rivaux à Keltios se retrouvent avec des Légendaires Obscurs, menaçant la suprématie de Keltios sur le continent.

Une guerre de sept ans éclate, menant à la mort de Suicune et à l'émergence d'un nouveau Roi Mythique.

En vérité, il y a tout un mécanisme de complots et de diplomatie en coulisses. Je ne vais pas spoiler, mais cette guerre était soigneusement calculée.

Enfin, concernant l'assaut de la Secte de Darkrai lors du prologue du jeu, c'est tout simplement dû à un artefact possédé par le Grand-Prêtre Gwydion et qui est convoité par les adeptes du Dieu des Cauchemars. Le héros et l'héroïne – qui étaient au mauvais (ou bon) endroit au mauvais moment – se sont retrouvés embarqués dans une destinée à laquelle ils ne s'attendaient pas.

Au passage, tu comprendras automatiquement pourquoi ta proposition de réagencement des Cultes n'est pas possible : ils ont déjà leur histoire et leur Lore. Considère le fait d'avoir des arènes de types similaires ou proche comme une originalité. C'est pour cela que les Augures sont organisés par thèmes et non par équipe monotype. (Je vais jouer sur cette souplesse pour varier les types.)

Vous parlez d'une jauge d'amitié (bien connue et bien expliquée), mais vous parlez aussi d'une jauge de crainte. Comment cette jauge variera-t-elle ? Comment faire en sorte qu'un Pokémon ait peur de son maître ? Comment gagne-t-il de l'assurance ?

Tu auras toutes tes réponses dans ce PDF :

<https://www.sacredphoenix.fr/Telechargements/PDF/Amiti%c3%a9%20et%20loyaut%c3%a9%20d%20ans%20Sacred%20Phoenix.pdf>

À la date de ma réponse, il est encore inachevé (bien qu'il fasse déjà 15 pages terminées + 8 pages non encore organisées à la fin), mais toutes les actions faisant varier l'amitié et la crainte sont listées (bien que les valeurs exactes ne soient pas encore mentionnées).

Ce document est donc très récent. Certaines valeurs ont été ajustées par rapport à ce qui est dit dans le PDF initial (qui date déjà d'il y a un an).

Concernant les malus en cas d'évolution d'un Pokémon, la justification vient de ce qui se voit dans le dessin animé : l'évolution est souvent crainte des Pokémon de Sacha, avec les effets qu'on a pu constater.

Motif : Sacha sait pertinemment qu'une évolution entraîne un changement de personnalité du Pokémon (souvent négative), et ses amis le savent réciproquement.

Elle est légère pour les évolutions faciles (comme la lignée de Chenipan) mais plus douloureuse pour les Pokémon puissants (comme Dracaufeu).

La comparaison avec une crise d'adolescence chez un humain prend tout son sens. (Voir son corps changer, la puberté, le désir d'indépendance apparaître... c'est souvent synonyme du commencement de la perte de contrôle pour les parents !)

Le joueur devra donc avoir assez de point d'amitié d'avance pour ne pas perdre la loyauté de son Pokémon fraîchement évolué. (Surtout quand on sait le gain de puissance significatif qu'une évolution apporte.) Quant à la crainte, même si elle aura baissé, elle reviendra vers son ancien point d'équilibre après quelques combats. (Cela correspond au temps que le Pokémon s'habitue à sa nouvelle apparence.)

Vous faites également remarquer qu'un Pokémon qui ne vous est pas loyal peut vous tuer. Soit. Mais à partir de quel seuil peut-il s'en prendre à vous ? Et à partir de quel seuil peut-il vous tuer ?

Tu auras encore toutes tes réponses dans ce même PDF :

<https://www.sacredphoenix.fr/Telechargements/PDF/Amiti%c3%a9%20et%20loyaut%c3%a9%20d%20ans%20Sacred%20Phoenix.pdf>

Le premier seuil est indiqué dans les tableaux de probabilité de désobéissance.

Le second seuil dépendra de la valeur d'Attaque du Pokémon désobéissant. Au-dessous de 50, il vous blessera juste, ce qui vous obligera à déclarer forfait et à vous téléporter au dernier sanctuaire ou auberge visité (si l'ennemi affronté ne voulait pas votre mort de base... sinon, il ne se privera pas de cette opportunité pour vous mettre le coup de grâce et le Game Over qui va avec).

Au-dessus de 50 d'Attaque (ce qui correspond en moyenne au niveau 30), les guerriers de Keltios considèrent qu'un Pokémon est suffisamment fort pour tuer un humain d'une seule attaque et donc que vous n'y survivrez pas, mettant de ce fait fin à votre aventure.