

TODOLIST - MUGSHOTS D'OBJETS

Dessiner les mugshots d'objets :

Affichage en jeu



Le fan-game prévoit d'afficher tout objet obtenu sur l'écran à côté du texte. Cinq douzaines d'artworks ont déjà été réalisés.

Le but de ce document est d'inventorier les objets propres à Sacred Phoenix qui auront besoin de leur mugshot personnalisé. Certains l'ont déjà été comme les Pokéballs de Keltios.

GABARIT



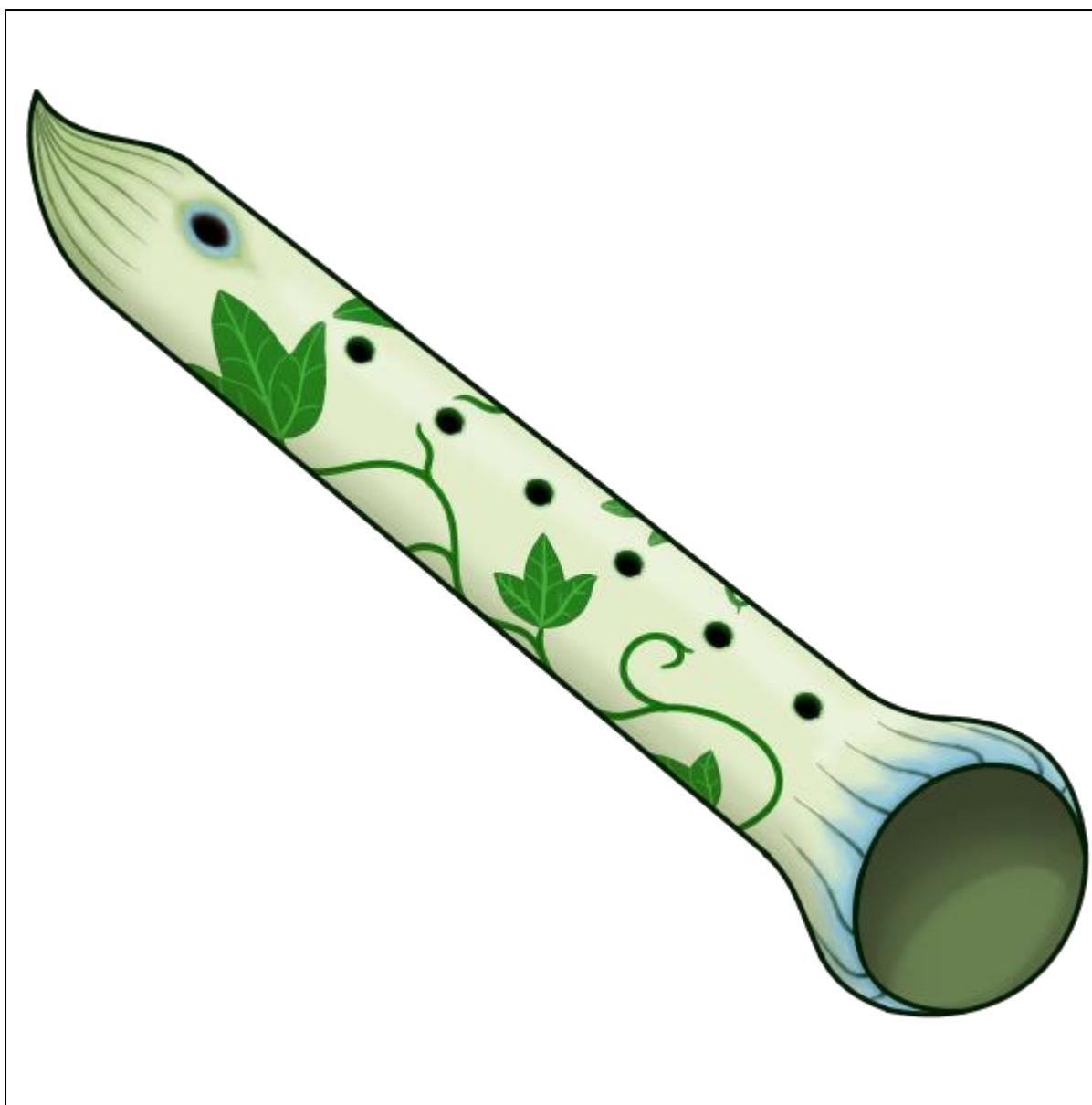
- Il s'agit d'artwork et non de pixel art. Ne vous privez donc pas des méthodes de lissage.
- Le format officiel des artworks d'objets est un canevas de 128×128 pixels.

– L'image est centrée centre bas (la ligne du bas est touchée par le dessin – la flute ci-dessus est un mauvais exemple).

– 128 pixels de canevas ne veulent pas dire que l'image doit absolument remplir ces 128 pixels. En moyenne, le remplissage tourne autour de 100 pixels. Cela dépend du ratio hauteur/largeur de l'objet dessiné (un objet fin et long aura tendance à être représenté sur toute une diagonale) et de la taille du dit objet (une Pépite sera représentée plus petite qu'une Maxi Pépite). L'intérêt est d'avoir un taux de remplissage relativement homogène. S'inspirer des travaux déjà réalisés pour s'imprégner du gabarit.

Important : Par anticipation du passage de Sacred Phoenix en HD, dessiner ces objets sur un format doublé, soit 256×256 pixels. Il suffira de tout simplement redimensionner à 50% (meilleure qualité) pour avoir le format SD.

Important 2 : Les objets rares ont besoin eux d'un format 600×600 pixels (l'image 128×128 est obtenu par simple redimensionnement). Cette taille prend déjà en compte le futur format HD de Sacred Phoenix. L'artwork officiel d'un tel objet devra donc faire au minimum cette taille.



Astuce de dessin

- Si l'objet a un artwork officiel déjà réalisé par l'équipe de Sacred Phoenix, un simple redimensionnement permet d'obtenir le mugshot désiré en qualité parfaite. (Exemple des Pokébolls de Keltios.)

- Pour les objets officiels qui sont compatibles avec l'ambiance antique de Keltios, les artworks du Pokémon Global Link artwork sont un très bon point de départ. On les trouve sur la plupart des objets listés sur Bulbapedia (Exemple pour la Pépite : <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nugget>)

Seul souci : leurs dimensions sont légèrement trop petites (80x80 pixels). Un procédé de redimensionnement à la hausse (125 % en général) suivi d'un retraçage des traits (pour enlever les flous) permettent d'obtenir le bon format.

- Une autre ruse qui permet un point de départ est de trouver le dit objet dans une scène de dessin animé et de le décalquer. (Cas des 10 premières baies.)

- Sinon, il reste la bonne vieille méthode de l'overlapping de l'icône de l'objet : On récupère l'icône, on la redimensionne à la hausse (environ 500 % pour un canevas de 128x128) pour qu'elle occupe une taille convenable du gabarit puis on décalque au format artwork sur un calque mis par-dessus.

Point faible de cette méthode : une icône en pixel art ne permet pas forcément de comprendre l'intention de l'artiste au niveau des détails. Dans le doute, si l'icône est celle d'un objet personnalisé de Sacred Phoenix, ne pas hésiter à demander l'inspiration de celui qui a créé l'icône.

Liste des objets propres à Sacred Phoenix :

Potions :

Comme les potions sous forme de spray et à effet instantané n'existent pas à Keltios, toutes sont remplacées par des potions magiques dans la pure tradition de la fantasy.

Elles se différencient de leurs compères modernes par une administration en voix orale, synonyme d'incrémentation de la satiété et de l'impossibilité de les utiliser en combat (l'effet n'est pas "instantané" d'un point de vue Rôle play : le Pokémon adverse ne va pas attendre 5 minutes que votre remède fasse effet.) Pour les soins urgents, ce sont les Baies – moins puissantes et plus bourratives – qui remplissent ce rôle.



Jus de Baies : Restaure 20 PV (substitut naturel de la **Potion**), augmente l'amitié de 1 point. Il s'agit d'un bol fait d'une matière végétale rempli d'un liquide orangé.



Lait Meumeu : Restaure 100 PV, augmente l'amitié de 5 points. Il s'agit d'une jarre en argile décoré de ligne verte. Inspiré de la jarre de lait telle qu'elles étaient faites à l'Antiquité.



Distillat de baies : Restaure 50 PV et soigne les statuts. Il s'agit d'une fiole de vin.



Potion de soin : Restaure 60 PV (équivalent de la **Super Potion**). Il s'agit d'une petite fiole barrée de deux bandes argentée et remplie d'un petit liquide vert vif.



Potion profuse : Restaure 120 PV (équivalent de l'**Hyper Potion** nerfée). Il s'agit d'une fiole un peu plus épaisse barrée de deux bandes argentée et remplie d'un petit liquide vert-jaune.



Potion concentrée : Restaure 180 PV (équivalent de l'**Hyper Potion** non nerfée). Il s'agit d'une fiole un peu plus épaisse barrée de deux bandes couleur parchemin et remplie d'un petit liquide doré, recouvert d'un bouchon plat.



Potion magistrale : Restaure tous les PV (équivalent de la **Potion Max**). Il s'agit d'une fiole de forme ovale encastrée dans une armature en argent, recouvert d'un bouchon en argent.



Potion suprême : Restaure tous les PV et soigne les statuts (équivalent de la **Guérison**). Il s'agit d'une fiole de forme ovale encastrée dans une armature en or et un peu plus décorée que la version argent. C'est recouvert d'un bouchon en or.

Éthers :

Ces potions imprégnées de l'Énergie Infinie remplacent les Huiles et Élixirs modernes. Dans un premier temps, ce seront des parfaits clones de leurs équivalents modernes. Puis quand le Souffle/Mana viendront à être implémentés, ce sont ces jauges qu'elles restaureront.



Éther de souffle : bouchon en bronze, de taille modeste

- Gameplay Vanilla : Remplacement de l'**Huile**, restaure 10 PP sur une capacité.
- Gameplay Sacred Phoenix : Restaure 40% de la jauge de Souffle



Éther de mana : bouchon en argent, de taille modeste

- Gameplay Vanilla : Remplacement de l'**Huile Max**, restaure 10 PP sur une capacité.
- Gameplay Sacred Phoenix : Restaure 40% de la jauge de Mana



Éther concentré : bouchon en or, plus grande que ses deux petites sœurs.

- Gameplay Vanilla : Remplacement de l'**Élixir**, restaure 10 PP sur toutes les capacités
- Gameplay Sacred Phoenix : Restaure de 40% les jauges de Souffle et de Mana



Éther suprême : bouchon en or et plus grand, plus grande que sa cadette.

- Gameplay Vanilla : Remplacement de l'**Élixir Max**, restaure tous les PP
- Gameplay Sacred Phoenix : Restaure les jauges de Souffle et de Mana

Brouets :

Il s'agit d'un bol en bois contenant un liquide coloré fait via l'Alchimie et la distillation des Baies anti-EV. Cette soupe est appréciée des Pokémon même en l'absence d'EV à retrancher, mais elle remplit beaucoup l'estomac.



Brouet Améthyste : Réinitialise les EV PV



Brouet Rubis : Réinitialise les EV Attaque



Brouet Citrine : Réinitialise les EV Défense



Brouet Saphir : Réinitialise les EV Attaque Spéciale



Brouet Citrine : Réinitialise les EV Défense Spéciale



Brouet Corail : Réinitialise les EV Vitesse



Brouet risqué : Réinitialise toutes les EV

Extraits :

Les extraits sont l'ancêtre des accélérateurs modernes. Ils incrémentent la Satiété de 8 points mais donnent plus d'EV (16 au lieu de 10).

Il m'est nécessaire de créer des objets distincts du fait que les flacons tels que présentés dans les jeux officiels n'hésitaient pas.

J'ai choisi le format flacon. C'est assez proche des accélérateurs normaux, hormis que le bocal un ratio hauteur / largeur un peu plus bas et que le bouchon est en liège. L'étiquette est en parchemin.

-  Extrait de Santé : +16 EV en PV. Un cœur est représenté.
-  Extrait de Protéine : +16 EV en Attaque. Une épée est représentée.
-  Extrait de Fer : +16 EV en Défense. Un bouclier est représenté.
-  Extrait de Calcium : +16 EV en Attaque Spéciale. Une étoile à 4 branches avec un halo est représentée.
-  Extrait de Zinc : +16 EV en Défense Spéciale. Un cercle de magie est représenté.
-  Extrait de Carbone : +16 EV en Vitesse. Une plume est représentée.

Philtres :

Potions légendaires que seul un Maître Alchimiste peut concocter. Il s'agit de super accélérateurs qui octroient un énorme boost en EV dans une stat.

La création de ces objets s'avère nécessaire du fait que la limite d'EV soit de 1680 au lieu de 510 dans Sacred Phoenix et du mécanisme de satiété qui empêche de donner à avaler tous les accélérateurs possibles en un coup. Sinon, ça n'aurait été pas moins de 105 accélérateurs standards qu'il aurait fallu s'enchaîner entrecoupés de 7 digestions complètes + 1 partielle.

Le gain de Satiété sera de 30 avec ces potions, ce qui permettra d'en donner 4 d'affilé (soit 512 EV) en partant d'un estomac vide. 2 digestions complètes + 1 partielle suffiront pour doper les EV au maximum.

-  **Philtre de Santé** : +128 EV en PV – l'image découpée dans le cuir est un cœur
-  **Philtre de Force** : +128 EV en Attaque – l'image découpée dans le cuir est une épée
-  **Philtre d'Endurance** : +128 EV en Défense – (...) est un bouclier en V.
-  **Philtre d'Esprit** : +128 EV en Attaque Spéciale – (...) est une étoile à 4 branches.
-  **Philtre de Volonté** : +128 EV en Défense Spéciale – (...) est un cercle de magie symbolisant la protection
-  **Philtre d'Agilité** : +128 EV en Vitesse – (...) est une plume

Essences :

Il s'agit là aussi de potions légendaires. Dans un premier temps, elles remplaceront les PP Plus et PP Max pour offrir un équivalent tout en collant à l'ambiance de Keltios. À terme, elles s'intégreront parfaitement bien dans mon futur mécanisme de Souffle/Mana.

Essence de Souffle :

– Gameplay Vanilla : Remplacement du **PP Plus**, +20% de PP sur une attaque, dans la limite de +60%. (En attendant le codage du Souffle, le changement de nom d'objet et d'icône servira donc de placeholder pour coller au thème antique.)

– Gameplay Sacred Phoenix : Augmente de manière permanente le Souffle maximum d'un Pokémon de 30 points, dans la limite de 180 points.

Essence de Mana :

– Gameplay Vanilla : N'a pas d'équivalent hormis celui d'un **PP Plus** bis.

– Gameplay Sacred Phoenix : Augmente de manière permanente le Mana maximum d'un Pokémon de 30 points, dans la limite de 180 points.



Essence d'Éther :

- Gameplay Vanilla : Remplacement du **PP Max**, +60% de PP sur une attaque. (En attendant le codage du Mana, le changement de nom d'objet et d'icône servira donc de placeholder pour coller au thème antique.)
- Gameplay Sacred Phoenix : Augmente de manière permanente le Souffle et le Mana maximum d'un Pokémon de 45 points, dans la limite de 180 points.

Effluves :

La bombe aérosol n'existait pas du temps de Keltios. Les Repousses sont donc sous forme d'encensoir. J'ai profité de cette remise à zéro pour mieux étager la durée d'effet.

Pour justifier le fait que ça ne fait effet que sur les Pokémon les plus faibles, l'encensoir est porté par le Pokémon suiveur. Les senteurs qui se dégagent des herbes brûlées apaisent l'agressivité naturelle des Pokémon sauvages.



Effluve doux : Repousse les Pokémon sauvages durant 90 pas.



Effluve apaisant : Repousse les Pokémon sauvages durant 180 pas.



Effluve balsamique : Repousse les Pokémon sauvages durant 360 pas.

Divers :



Cristal de Stase : Ce qui se situe au cœur des Pokéballs. Il s'agit d'un cristal bleu clair, plutôt allongé.



Orbe lévitant : Version réarmable du Ballon (évite la frustration de l'objet jetable à usage unique). Si l'Orbe est déstabilisé, il en fait plus effet pour tout le combat. Sa couleur gris-bleuâtre fait penser aux nuages.



Baie Feren : Baie anti-dégâts contre le nouveau type Obscur.



Baie Dira : Baie anti-dégâts contre le nouveau type Lumière.



Baie Manae : Une Baie propre à Sacred Phoenix et liée à l'Énergie Infinie. C'est un équivalent légendaire de la Baie Mepo.