



Roadmap Sacred Phoenix



Après avoir réalisé les dernières maps, je me rends compte que le fangame est un chantier titanesque et que si je continue à ce rythme en étant seul à gérer :

- la communication
- le mapping
- le scénario
- et la mise en scène (eventing)

... et quasiment seul sur :

- le codage
- et la création de tiles

... il me faudrait **15 ans** pour terminer mon fangame si le développement continue sur ce rythme-là.

Seuls les artworks + la majorité du pixel art sont délégués grâce à Eysselia et Dracoyan, mais je sens une baisse de motivation qui me fait très peur pour l'avenir du projet. (Je ne compte pas le domaine musical où j'ai du mal à trouver un musicien motivé, mais il y a moyen d'y survivre.)

Or, en 15 ans, mon IRL va inexorablement évoluer, et vous aussi pouvez être amenés à moins vous investir dans ce fangame pour des raisons variées, mais toutes valables. Les technologies évoluent aussi, et quand je vois des fan-games qui profitent des dernières avancées des starters kits intégrées de série, ma version de PSDK va vite se retrouver dépassée.

De manière plus terre-à-terre, je vais sur le court terme avoir beaucoup moins de temps libre, car l'IRL me rattrape pour me mettre face à la réalité. (Coucou Reshiram.) Cela va même conduire à la mort du projet avant la fin de l'année, car je sais qu'il me sera impossible d'atteindre mes objectifs dans un délai humainement raisonnable en ayant 80% de temps libre en moins.

Un projet aussi ambitieux que Sacred Phoenix peut aboutir, mais uniquement si je suis entouré d'une équipe complète prête et motivée à porter le projet dans le ciel. Je ne souhaite pas voire presque 6 années de travail tomber en poussière : pour moi qui y consacre tout mon temps depuis ces longues années, mais aussi pour vous qui avez investi du temps bénévolement, parfois depuis 2019.

D'autres fan-games aussi ambitieux que le mien arrivent à réaliser leurs idéaux grâce à une équipe complète, soudée et productive. Pourquoi pas nous alors que tant de chemin a déjà été parcouru ?

Quasiment toutes les fonctionnalités de Sacred Phoenix sont codées et les bases de données terminées (si je fais abstraction de celle des Pokémons qui sera à compléter petit à petit). C'est pour cela qu'aujourd'hui, je peux enfin consacrer du temps au mapping et au scénario.

Voilà pourquoi je souhaite au minimum finir la Châtellerie d'Aliénor avec environ 2-3 heures de contenu et 1 Badge. Cela permettra de sauver l'honneur en laissant une petite postérité dans le monde des fan-games.

Si j'atteins cet objectif, j'aurais plus qu'à prier que ça enclenchera suffisamment de hype pour attirer de nouvelles recrues, ou même tout simplement vous redonner de l'espoir et de la motivation.

Je peux même assurer que **cet objectif sera atteint cette année en 2024**, car il est à ma portée, même en travaillant seul. J'ai suffisamment de ressources pour scénariser tout ce contenu.

Au-delà d'Aliénor, la postériorité de Sacred Phoenix dépendra de vous et de si la migration de moteur de jeu arrivera à se faire sans encombre, car je ne compte pas continuer sur PSDK 24 au-delà de ce milestone. (Rien que le système de mapping de RPG Maker XP, je sens violemment ses limites quand je compare à Tiled et suis obligé de dupliquer énormément de tiles juste pour des différences de superposition, d'alignement ou de collision.)

Voici ma roadmap de court et moyen terme pour Sacred Phoenix, des objectifs qui sont à ma portée :

Objectif 1 – Démo Tintignac en faisant l'impasse sur certains menus

- ✓ Mapper les intérieurs de Tintignac
- ✓ Scénariser Tintignac (PNJ, quête principale, marchands...)
- ✓ Scénariser la fin du Chapitre 1 à Bourg Sylvestre (remise de la Flûte du Temps et du Livre de Partitions par Fintan)
- ✓ Terminer la liste des recettes de forgeage (game design)
- ✓ Coder un menu rudimentaire pour la Flûte du Temps afin que la première partition soit utilisable (une seule sera disponible à ce moment du jeu).
- ✓ Ajouter les dresseurs de la Route 2 et du nord de la Route 3 + arbres à Coupe.
- ✓ Bien bloquer la sortie sud de Tintignac et l'entrée de Gortelda tant que le Chapitre 1 n'est pas terminé. La sortie ouest de Tintignac doit être bloquée tant que les événements de l'auberge ne seront pas faits.
- ✓ Une fois le chapitre 1 terminé, bien bloquer le milieu de la Route 3 par un troupeau de Tauros enragés et l'entrée de la Route 8 par un arbre de coupe.
- ✓ Coder la quête secondaire de la Ferme des Flambusards + mapping de l'intérieur de la ferme.

Objectif 2 – Coder les menus manquants indispensables au gameplay

- ✓ Coder un menu de partitions un peu plus élaboré ou utiliser celui du Sceptre du Phénix en l'améliorant pour y intégrer cette option.

- ✓ **NEED** : L'artwork du livre de partitions. Pixel art ici =>



Symbole au centre :



À défaut, un placeholder très pixélisé sera utilisé...

Objectif 3 – L'arrivée à Gortelda

- Scénariser l'arrivée du héros à Gortelda
- Finir de mapper l'extérieur de Gortelda + le sud de la Route 4
- Penser à bloquer l'accès à la Forêt d'Elda ! (Ça doit rester bloqué tant que la quête principale dans la Tour de Lierre ne sera pas accomplie. Ne pas oublier de mettre des arbres à Coupe entre la Route 5 et la Forêt d'Elda.)

✓ **NEED 1** : L'OW d'Elowen, la mère de Viviane (en cours par Dracoyan).

NEED 2 : Les tiles de ponton et de bateau pour le port de Gortelda

Objectif 4 – Les intérieurs de Gortelda

- Scénariser l'arrivée du héros à Gortelda
- Mapper les intérieurs de Gortelda, dont la Tour de Lierre et le Colisée du Lierre

NEED : Les tiles des intérieurs de Gortelda (belle charge de travail, car ça englobe la Tour de Lierre et l'intérieur du Colisée du Lierre).

Objectif 5 – Scénario principal – le Talisman du Lierre Éternel

- Scénariser les intérieurs de Gortelda
 - Scénariser la quête principale dans la Tour de Lierre et le Colisée du Lierre
 - Libérer l'accès à la Forêt d'Elda une fois Lae vaincu, mais bloquer la sortie sud de la forêt. (Le milieu de la Route 3 est toujours bloqué, mais ça ne le devra plus être une fois la Tour de Lierre terminée.)
 - Placer les dresseurs sur la Route 5 et la Forêt d'Elda (note : il y a une quête secondaire avec un bandit caché dedans).
- ✓ Mapper le Cottage de Maëve + place ce PNJ ici en mode placeholder.
- Faire les tables de rencontres pour les hauteurs de la Route 1, de la Route 2 et de la Forêt d'Elda (où Coupe est requis).

Objectif 6 – Menu d'Enchantement + Route 3

- Libérer le sud de la Forêt d'Elda.
- Libérer le col de la Route 3 une fois la Tour de Lierre résolue.
- Placer les dresseurs du sud de la Route 3
- Coder la pension du Cottage de Maëve (1 Pokémon possible).
- Coder le verger du Cottage de Maëve.
- Coder la scénarisation de l'initiation à l'Enchantement par Lae (récompense post-badge)
- Faire l'UI design du menu d'Enchantement
- Coder le menu d'Enchantement
- Établir la liste des recettes d'Enchantement (game design)

- Bloquer l'accès à Route 6 ! (Ce n'est pas totalement mappé.) Ne pas oublier l'arbre à Coupe au sud de la Ferme des Flambusards.
- Bloquer aussi l'accès à la Route 7 par Palkia (+ retirer celui du Lac du Temps).

Objectif 7 – Eldania + Route 6, Route 7 et Lac de Cernos + menu d'Alchimie

- Mapper les intérieurs d'Eldania
- Finir de mapper la Route 6 et le Lac de Cernos + le Mont de Cernos
- Placer les dresseurs dans ces lieux-ci.
- Faire les tables de rencontres de ces lieux-ci.
- Ajouter la quête secondaire du Salamèche à Eldania (inspirée de l'épisode 11 de la saison 1 de l'Anime Pokémon).
- Placer les dresseurs de la Route 7 + y faire les tables de rencontres. Ne pas oublier de déplacer devant l'entrée de la Caverne d'Argonne pour annoncer la fin de la démo.
- Faire l'UI design du menu d'Alchimie
- Coder le menu d'Alchimie
- ✓ Établir la liste des recettes d'Alchimie (game design)
- Intégrer la quête de l'initiation à l'Alchimie à Eldania

Objectif 8 – Mapping des grottes (Le Chant du Cygne sur PSDK 24)

- Mapper au moins une entrée symbolique pour la Grotte de l'Aigle et la Passe de Cernos (le héros ne peut pas explorer, car Flash est requis)
- Mapper la Caverne d'Argonne
- Bloquer l'entrée de la Caverne d'Argonne côté extérieur tant qu'elle ne sera pas scénarisée ! (Dresseurs à placer, objets, table de rencontre...)
- Placer les dresseurs dans la Caverne d'Argonne
- Établir la table de rencontre de la Caverne d'Argonne
- Mapper l'auberge d'Astur située juste après la sortie de la Caverne d'Argonne, et qui marque l'entrée dans l'Ibéria.
- Mettre un Palkia qui annonce que c'est la fin de cette démo au niveau du pont qui traverse l'Embouchure d'Astur, juste après l'auberge.

NEED : Des tiles de grotte