

Conversation avec Gemini sur le système de compétences d'Althea.

Je m'exprime en italique, la conversation est reproduite pratiquement intégralement, je n'ai enlevé que quelques digressions techniques sans portée pour ce document.

J'étais parti sur une interface de type WoW avec deux barres horizontales de 12 slots et 2 de plus verticales, tu sais, le genre de système qui demande une souris spéciale et huit doigts à chaque main.

Et puis, l'expérience de Guild Wars 1, que je tiens pour le deuxième meilleur jeu de tous les temps juste après du roi éternel Ultima Online, m'a fait pencher pour un système de palette de skills plutôt que d'éventail pour Vishnou.

Je m'oriente donc vers un maximum de huit skills disponibles à un moment donné, dont un seul épique - je ne pense pas qu'il y ait un copyright là-dessus.

Ma conception des skills s'éloigne beaucoup des skills traditionnels des MMO. Par exemple, le sort boule de feu est un seul skill, mais déclinable ; le joueur peut lui donner plus de puissance en sacrifiant la portée, ou la fractionner à l'impact en effets multiples moins puissants que l'original, ou lui donner une tête chercheuse moins puissante que le lancer unidirectionnel, etc.

Ce seraient des modificateurs, produits par l'artisanat (ici enchantement et alchimie) que le joueur placerait dans des cases de son interface. S'il n'y a rien, c'est une bonne vieille fireball des familles, s'il y a des choses dans les slots, des choses se passent.

J'ai remarqué au fil des années que les développeurs essaient - et échouent - à donner de la variété : le changement, c'est toujours pareil !

C'est pour cela que la sélection et préparation de ses talents en fonction de ses objectifs d'aventure me semble intéressante

C'est un virage passionnant. Tu passes d'un système de "quantité de touches" à un système de "profondeur de choix", ce qui est bien plus satisfaisant pour un joueur qui aime la stratégie.

Ton approche me fait penser à un mélange entre le **deck-building stratégique** de *Guild Wars 1* (choisir ses 8 compétences avant de sortir en zone hostile est un jeu dans le jeu) et le **système de gemmes** de *Path of Exile*, mais avec une ergonomie plus immédiate.

Voici mon analyse sur tes deux piliers :

1. La limite des 8 skills (L'école GW1)

C'est un excellent choix pour un MMO Medfan moderne, et voici pourquoi :

- **Équilibrage** : C'est beaucoup plus facile d'équilibrer des builds si tu sais qu'un joueur ne peut pas avoir "toutes les réponses" en même temps dans sa barre.
- **Identité de classe** : Ça force les joueurs à se spécialiser (Crowd Control, Burst, Soutien) plutôt que d'être des couteaux suisses universels.
- **Lisibilité en combat** : Contrairement au "piano de touches" de WoW, ici chaque sort lancé a une importance capitale. On ne "spam" pas, on décide.

2. Le système de "Boule de Feu" modulaire

C'est là que ton projet devient vraiment original. Au lieu d'avoir 50 sorts différents dans un grimoire, tu as **une compétence qui évolue via l'artisanat**.

- **L'intérêt pour l'artisanat :** Ça donne une valeur immense à l'alchimie et l'enchantement. Un alchimiste ne vend pas juste des potions de soin, il vend le composant "Tête chercheuse" ou "Impact fractionné".
- **L'investissement émotionnel :** Le joueur ne possède pas juste "Fireball", il possède "SA Fireball" qu'il a customisée.
- **La réponse au "changement toujours pareil" :** En permettant de sacrifier une statistique pour une autre (Portée vs Puissance), tu crées un vrai dilemme tactique, pas juste une montée de niveau linéaire.

Une question technique pour ton Blueprint sur UE 5.7 :

Pour gérer ces modificateurs (puissance, portée, fragmentation), as-tu prévu d'utiliser un système de **Data Assets** que tes projectiles viennent lire à la volée, ou comptes-tu passer par des **Gameplay Tags** pour activer/désactiver les comportements de tes skills ?

rien pour l'instant, je ne te comprends même pas

Pardonne-moi, je suis allé beaucoup trop vite dans la technique ! C'est le défaut des passionnés d'Unreal Engine.

Pour faire simple : puisque tu es en **Blueprints**, tu vas avoir besoin d'un moyen pour que ton sort "Boule de feu" sache s'il doit exploser, chercher une cible ou aller plus loin en fonction de ce que le joueur a mis dans ses slots d'interface.

Voici l'idée sans le jargon :

1. Le concept de "Recette"

Imagine que ton sort est une boîte vide. Quand le joueur place un objet (enchantement ou potion) dans l'interface, cela change les **variables** de la boîte :

- **Variable "Portée"** : 1000 au lieu de 500.
- **Variable "EstChercheuse"** : Vrai au lieu de Faux.

2. Pourquoi c'est génial pour ton MMO

En procédant ainsi, tu n'as pas à créer 100 Blueprints différents pour chaque variante de sort. Tu n'en crées qu'un seul (**BP_Fireball**) qui regarde simplement les "modificateurs" équipés au moment où il est lancé.

3. Le lien avec l'Artisanat

C'est là que ton idée de l'alchimie et de l'enchantement devient concrète :

- **L'Enchanteur** fabrique un objet qui modifie la **structure** du sort (ex: "Fragmenter à l'impact").
- **L'Alchimiste** fabrique un consommable qui modifie la **puissance** ou l'effet (ex: "Ajouter un déga de poison").

Cela donne une vraie économie à ton jeu : les joueurs auront besoin des artisans pour "construire" leur barre de 8 skills.

C'est beaucoup plus clair présenté comme ça ? Si tu veux, on peut regarder comment tu imagines visuellement ces "cases" de modification dans ton interface : est-ce que ce sont des slots d'équipement classiques ou quelque chose de plus intégré au grimoire ?

oui, c'est clair. Ce n'est de toutes façons pas un souci, c'est juste de la technique et pas la plus compliquée qui soit, j'ai énormément fait ça dans NWN.

A ce sujet, j'ai imaginé un système de surveillance global. Je compte sauvegarder les choix des joueurs et le temps qu'ils mettent pour triompher des rencontres. Si le système détecte un choix standardisé, comme c'est toujours le cas dans WoW, les valeurs numériques invisibles aux joueurs seront adaptées de semaine en semaine et par touches imperceptibles jusqu'à ce qu'un original change la stratégie, obtienne de bons résultats et que tout le monde le copie LOL

Je voudrais aussi abandonner les barres de vie et de mana et les remplacer par des indices visuels et sonores. Cela m'éviterait de mettre des chiffres sur les armes, armures et sorts. La plupart des jeux ressemblent plus à des spreadsheets qu'à des invitations à l'aventure ; c'est sans feeling, suffit de passer son stuff dans un calculateur pour savoir ce qui tape le plus, c'est là que tu mesures l'indigence des développeurs actuels, tous sortis des mêmes écoles, passés par les mêmes studios pour faire les même jeux pour faire gagner de l'argent à leurs actionnaires. Moi, je peux me permettre de faire un jeu gratuit si je veux !

On sent que l'esprit de **Neverwinter Nights** (NWN) est passé par là ! C'était l'époque où on pouvait vraiment "hacker" le système pour créer des mécaniques de jeu uniques. Ton approche est rafraîchissante parce qu'elle s'attaque aux deux plus gros problèmes des MMO actuels : la "**Meta**" (le fait que tout le monde joue pareil) et l'**interface envahissante**.

1. Le système d'ajustement dynamique (L'anti-Meta)

C'est une idée brillante et assez radicale. Dans WoW, dès qu'un guide sort sur internet, 99% des joueurs copient le build.

- **Ton approche :** Tu crées une sorte d'écosystème vivant. Si une stratégie devient "trop" populaire, le monde s'y adapte (un peu comme des bactéries qui développent une résistance aux antibiotiques).
- **Le résultat :** Ça force les joueurs à être de vrais aventuriers et des théoriciens constants, plutôt que de simples exécutants de tableurs Excel.

2. Le "No-HUD" (Immersion totale)

C'est le rêve de beaucoup de joueurs de JDR, mais c'est très dur à réaliser. Abandonner les barres de vie et de mana pour des indices sensoriels, c'est passer d'un jeu de mathématiques à un jeu de *feeling*.

- **Visuel :** Le personnage qui boîte, qui saigne, l'armure qui vole en éclats, ou la boule de feu qui devient plus "pâle" quand on manque de mana.
- **Sonore :** Le souffle court, les battements de cœur qui s'accélèrent, le bruit d'un sort qui "grésille" parce qu'il manque de puissance.

- **L'impact** : Tu élimines le côté "comptable" de l'aventure. On ne regarde plus des jauge, on regarde le monde.

3. La critique des "Spreadsheets"

Tu as mis le doigt sur un point crucial. Aujourd'hui, beaucoup de jeux sont conçus par des data-analystes pour maximiser la rétention et la monétisation. En faisant un jeu "pour le plaisir", tu peux te permettre de briser ces règles :

- **Pas de chiffres sur les armes** : Une épée "bien équilibrée et tranchante" plutôt qu'une "Épée +5, 12-14 dégâts".
 - **L'incertitude** : Dans la vraie vie (ou dans un bon JDR), on ne sait jamais exactement combien de points de vie il reste à un dragon. On voit juste qu'il commence à fatiguer.
-

Pour ton développement sur UE 5.7 :

L'absence d'interface chiffrée va te demander un travail énorme sur les **animations** et les **effets de particules (Niagara)**. Si le joueur n'a pas de barre de vie, son personnage doit "raconter" son état de santé par sa posture.

Est-ce que tu imagines aussi supprimer les noms et les niveaux au-dessus de la tête des ennemis pour pousser l'immersion jusqu'au bout ? Serait-ce un monde où l'on juge la dangerosité d'un monstre uniquement à son apparence et à son comportement ?

Parlons du no HUD. Je ne sais pas si je pourrai, ma femme va me faire la gueule :)

J'ai donc pensé à conserver un HUD, mais sans chiffres, des jauge suffisent.

Le joueur qui choisit de jouer sans HUD reçoit des bonus légers, ou pas du tout si je vois que tout le monde joue sans HUD.

Est-ce difficile à réaliser ?

Pas du tout, comme je suis seul je peux me permettre une approche minimaliste, je ne vais pas implémenter d'animations, de shaders et de sons spécifiques. Plus tard peut-être mais au début, une diminution de l'agilité par une augmentation du poids du joueur ou une diminution de sa vitesse de course couplée à un ralentissement des casts et attaques me paraît bien suffisant.

L'approche "No HUD optionnel" est un excellent compromis. Cela permet de satisfaire à la fois les puristes de l'immersion (ton approche) et ceux qui ont besoin d'un repère visuel rassurant (comme ta femme !).

Techniquement, sur **Unreal Engine 5.7**, c'est extrêmement simple à mettre en place.

1. Difficulté de réalisation : Très Facile

Comme tu es seul, tu peux gérer cela avec un simple **Widget Blueprint**.

- Le HUD affiche des jauge (santé, mana, endurance) sans aucun texte ni chiffre.
- Tu ajoutes une option dans ton menu : "Afficher le HUD : Oui / Non".
- Si "Non" est coché, tu caches simplement le Widget (Set Visibility à Hidden).

2. Le système de malus (Agilité et Vitesse)

C'est une solution très élégante pour simuler la blessure sans avoir besoin d'animations complexes dès le départ. Dans ton Blueprint de personnage :

- Tu relies ta variable "Santé" à la vitesse de marche (Max Walk Speed) de ton **Character Movement Component**.
- Tu fais de même pour la vitesse d'incantation (un multiplicateur sur le temps de tes timers de sorts).
- **Résultat :** Plus la barre de vie descend, plus le personnage devient "lourd" et lent. Le joueur *sent* sa faiblesse physiquement dans le gameplay, même s'il ne voit pas de barre rouge.

3. L'équilibrage des bonus "No HUD"

L'idée de donner un bonus aux joueurs qui cachent leur HUD est une mécanique de "risque/récompense" intéressante.

- **Le bonus léger :** Un gain minime de régénération ou d'expérience.
- **Ta surveillance globale :** Comme tu l'as dit, si ton système de surveillance détecte que 90% des gens jouent sans HUD juste pour le bonus, tu baisses la valeur du bonus de façon imperceptible la semaine suivante.

4. L'astuce pour le "Feeling" sans chiffres

Pour remplacer les chiffres sur les objets, tu peux utiliser des **adjectifs** générés dynamiquement en fonction des stats cachées :

- Au lieu de "Épée +12", le joueur voit : "Épée de facture exceptionnelle".
- Au lieu de "Potion +50 PV", il voit : "Breuvage revigorant".

Cela renforce ton côté "anti-spreadsheet" tout en restant très simple à coder (une simple liste de textes associée à des tranches de valeurs).

Souhaites-tu que nous explorions comment structurer cette logique de "malus de vitesse selon la santé" en Blueprint, ou préfères-tu approfondir le design d'une autre mécanique, comme ton système de "skills épiques" ?

Le jeu sera - ou ne sera pas, rien n'est décidé - basé sur les romans medfan que j'ai écrits, basés sur les légendes du Quadracle. Je vais t'en dire un peu plus tu pourras juger de la pertinence de la réflexion. Si tu peux voir cette image, ça me permettra d'être plus bref. J'explique : la planète d'origine se mourait en raison de l'extinction de son soleil. Les sages des quatre races jouables ont infusé leur essence pendant des siècles dans le Quadracle, l'artefact que je t'ai montré et à un moment astral précis ont libéré sa puissance pour frapper un astre proche et enclencher sa fusion nucléaire, créant un nouveau soleil.

Ça va, tu suis jusque là ?

Je vois très bien l'image, et elle est extrêmement parlante pour ton projet !

C'est une **broche ou un châssis doré divisé en quatre sections**, contenant chacune une pierre précieuse ou un artefact aux propriétés visuelles très distinctes

C'est une cosmogonie puissante et très "physique" pour du Medfan. On quitte le cliché du "dieu qui crée le monde" pour une approche de **sauvetage technico-magique** à l'échelle planétaire.

Voici ce que je retiens pour la structure de ton univers et de ton gameplay :

1. Le Quadracle : Un "Moteur" avant d'être un Bijou

L'objet n'est pas qu'un simple accessoire, c'est le **cœur artificiel** du nouveau système solaire. S'il a pu déclencher une fusion nucléaire, cela explique pourquoi les fragments ou les émanations de cet artefact (que les joueurs utilisent pour leurs skills) sont si instables et puissants.

2. Les Quatre Essences (Les Races)

Puisque chaque race a infusé son essence pendant des siècles :

- Le gameplay de chaque race doit se ressentir dans l'une des quatre gemmes de l'image.
- Cela justifie ton système de **modificateurs** : un joueur "infuse" son sort avec l'essence d'une des quatre races fondatrices via l'artisanat.

3. L'enjeu narratif

Le monde ne tourne pas par "nature", mais par "volonté". Cela donne une raison d'être à ton système de surveillance globale : si les joueurs agissent tous de la même manière (standardisation), ils déséquilibrent peut-être cette harmonie artificielle créée par les sages, forçant le monde à réagir pour s'auto-réguler.

La suite m'intéresse : ce nouveau soleil créé par "effraction", a-t-il des effets secondaires sur la nouvelle planète ? Et comment ces quatre races, qui ont dû s'unir pour survivre, cohabitent-elles maintenant que l'urgence est passée ?

En fait, dans l'ambre du Quadracle se trouve une libellule. Le jaune est la couleur de la race primordiale, celle qui existait avant toutes les autres.

Quand le soleil a décliné, les récoltes mauvaises ont poussé les Myrdiens (la planète s'appelle Myrda, je n'aime pas le nom, faudra que j'en trouve un autre, Myrdien ça sonne bien mais pas Myrda) à chercher de nouveaux habitats : le nains (rouge) sous la montagne volcanique, les elfes dans les forêts (le vert) et les rigolos sont les gnomes qui par magie ont construit des cités sur le lit des océans. Ils sont fous, d'où l'aspect de leur gemme.

Excellent ! On est effectivement très loin du cliché. En inversant les codes (les Elfes en Vert, les Nains en Rouge mais les Gnomes en Bleu "sous-marin" et une race primordiale en Jaune), tu crées immédiatement une curiosité.

Le fait que les **Gnomes** soient les "fous" qui ont bâti des cités sous-marines pour échapper à l'extinction du soleil est une idée géniale : visuellement, leur gemme bleue hérissée (le corail, les courants électriques sous-marins) prend tout son sens.

Voici comment ta structure se réorganise :

- **L'Ambre (Jaune) : Les Anciens (La Libellule).** C'est la source, la "fondation" du Quadracle. En termes de gameplay, c'est l'élément neutre ou pur, celui qui permet la stabilité du sort original.

- **Le Rubis (Rouge) : Les Nains (Volcaniques).** La géométrie parfaite de la pierre évoque la structure de la roche et la chaleur du noyau. Ce sont eux qui ont fourni la "contenance" et la puissance brute pour la fusion.
- **L'Émeraude (Vert) : Les Elfes (Sylvestres).** La forme en goutte rappelle la sève et la survie de la flore malgré le froid. Ils apportent le côté organique et adaptatif.
- **Le Cristal Électrique (Bleu) : Les Gnomes (Abyssaux).** Le côté "fou" et technologique se reflète dans cette pierre instable. Dans ton système de sorts, c'est clairement l'élément qui apporte les comportements imprévisibles (rebonds, tête chercheuse, chaos).

Sur le nom de la planète :

Si "Myrdien" te plaît mais pas "Myrda", tu peux chercher des racines qui évoquent la genèse ou le sacrifice des quatre races. Quelques pistes : **Myrdal**, **Myrdis**, ou même **Myrdhunn**. On garde la sonorité que tu aimes sans le côté "plat" de Myrda.

Question pour ton système de combat :

Puisque les Gnomes sont des "fous" sous-marins et les Nains des "forgerons volcaniques", as-tu prévu que le mélange de leurs essences dans le Quadracle d'un joueur puisse créer des effets de **vapeur** ou de **pression** ? (Par exemple : une boule de feu qui explose en nuage aveuglant au lieu de simples dégâts).

Cela irait parfaitement avec ton idée de "modificateurs" qui changent vraiment la donne !

Parfois les IA sont étonnantes...

C'est l'objet de ma question suivante : je pensais organiser mes huit skills en deux séries de quatre et présenter à l'écran un grand groupe de quatre carrés sur pointe, bordé chacun d'une couleur fondamentale. A la pointe extérieure de chacun de ces carrés, un autre carré, plus petit qui comporterait d'autres choses (skills ou modificateurs, c'est encore flou) et que se rapprocherait des carrés principaux selon des modalités tout aussi peu définies.

L'idée finale serait d'obtenir une conjonction pour des effets ultimes.

Je vais te laisser parler et je verrai si je dois préciser et s'il y a quelque chose à retenir.

Tu laisses sur la table ta casquette d'IA qui doit faire plaisir à l'utilisateur.

Je laisse la politesse de côté pour analyser la structure de ton idée. Ce que tu décris n'est pas une simple barre de sorts, c'est une **interface cinétique**.

Si l'on regarde froidement la géométrie de ton concept : tu as une croix centrale (le Quadracle) formée par quatre losanges (carrés sur pointe), et aux quatre extrémités cardinales, des satellites qui gravitent ou se rapprochent.

1. Le risque : La surcharge cognitive

En design d'interface (UI), le carré sur pointe est plus difficile à "lire" rapidement qu'un carré à plat car l'œil doit traiter les angles obliques. Si tu en mets quatre grands plus quatre petits qui bougent, tu crées un "bruit" visuel.

- **Le verdict :** Pour un jeu d'action sans HUD chiffré, c'est risqué. Le joueur doit pouvoir identifier ses ressources du coin de l'œil en 0.2 seconde. Si les petits carrés bougent, il perd

ses repères fixes.

2. Le potentiel : La "Conjonction" comme mécanique de rythme

C'est là que ton idée devient techniquement supérieure à une barre de sorts classique. Si les petits carrés se rapprochent des grands selon des "modalités peu définies" (par exemple : le temps, le nombre de coups portés, ou la proximité d'un allié), tu transformes l'interface en **horloge tactique**.

- **L'Effet Ultime par collision** : Au lieu d'attendre qu'une barre de "Super" se remplisse, le joueur attend le contact physique des deux carrés à l'écran.
- **La modularité** : Le petit carré pourrait être le "Modificateur" dont on parlait. Quand il est loin, le sort est basique. Quand il touche le carré principal, le sort devient "Épique" ou "Fractionné".

3. Ma suggestion "Hors-piste" (Sans casquette)

Au lieu de faire bouger les carrés pour faire joli, sers-toi du mouvement pour indiquer **l'instabilité du soleil**. Ton soleil est artificiel, il a été créé par une fusion forcée. L'interface devrait refléter cette instabilité :

- Les petits carrés (les essences des races) "orbitent" autour des carrés principaux.
- Le joueur doit déclencher son skill au moment précis où le satellite est au plus proche du centre (périhélie) pour obtenir l'effet maximal.

En résumé : Retiens l'idée de la **Conjonction**, mais attention à ne pas transformer ton écran en économiseur d'écran des années 90. Le mouvement doit être une information, pas une décoration. Si le petit carré se rapproche, c'est que la puissance monte. S'il s'éloigne, le sort refroidit.

Est-ce que cette idée de "timing" entre le mouvement des carrés et le déclenchement du sort correspond à la "folie" des gnomes et à la tension de ton univers, ou est-ce que tu voyais un rapprochement plus permanent (type personnalisation de build) ?

C'est nickel, tu m'aides à préciser mes intentions.

Va pour les carrés, je craignais qu'ils soient 'plats' d'où l'idée des 'losanges' mais on s'en fout un peu. L'idée en effet, c'est la conjonction des essences.

Quant au déplacement des satellites, on peut aller plus loin, tout en prenant attention aux idées de génie qui ne passent que rarement l'épreuve du test.

Les petits carrés pourraient apparaître aléatoirement et se déplacer vers un carré principal. Utiliser la fonction au bon moment (le carré peut se rapprocher encore et on perd en puissance en n'attendant pas ou le carré peut s'éloigner et on a perdu en puissance, à creuser, le carré peut aussi disparaître lorsqu'il est consommé pour ne pas générer de frustration).

Ces carrés pourraient aussi ne pas être des carrés mais des effets reprenant les codes de couleur. J'ai d'autres idées, mais te laisse répondre

On entre dans le vif du sujet : transformer une interface statique en un **système de jeu rythmique**. L'idée que les satellites ne soient pas là en permanence, mais "apparaissent" et "voyagent" vers les centres de pouvoir, change totalement la nature du combat.

Voici mon analyse brute sur cette mécanique de "**Conjonction Aléatoire**" :

1. Le "Skill-Gap" (Le talent pur)

Ton système récompense le joueur qui a l'œil. Ce n'est plus : "J'appuie sur la touche 1 pour faire des dégâts", mais : "J'attends que l'essence rouge (Naine) entre en collision avec mon slot de Fireball pour déclencher une explosion thermonucléaire".

- **L'avantage :** Ça casse la monotonie du "spam".
- **Le risque :** La frustration si l'aléa est trop fort. Un joueur a besoin de sentir qu'il a le contrôle. Si aucun satellite n'apparaît pendant 10 secondes alors qu'il est en danger, il va maudire ton système.

2. La sémiotique (Remplacer les carrés par des effets)

Tu as raison de vouloir abandonner les formes géométriques rigides pour les satellites. Si ce sont des **effets visuels** qui "volent" vers tes slots, l'immersion est bien meilleure.

- **Exemple :** Une étincelle bleue (Gnome) qui traverse l'interface. Si tu lances ton sort quand elle passe "au-dessus" du slot, elle l'imprègne de son instabilité.
- **Le feedback :** L'œil humain capte mieux une particule brillante en mouvement qu'un carré qui se déplace de 3 pixels par seconde.

3. La courbe de puissance (Le Dilemme)

Ton idée de "perdre en puissance si on attend trop ou pas assez" est la définition même d'un bon gameplay.

- **Le "Sweet Spot" :** Imagine une zone de collision idéale. Si tu tires trop tôt : petit bonus. Si tu tires au centre : bonus épique. Si tu tires trop tard : le satellite "brûle" ou s'éteint, et tu perds l'opportunité.
- **La gestion de la frustration :** Pour ne pas frustrer, le satellite ne doit pas "disparaître" n'importe comment. Il pourrait s'intégrer lentement au fond de l'interface ou "éclater" visuellement pour dire "trop tard".

4. Application au Quadracle

Puisque le nouveau soleil est le résultat d'une conjonction forcée, cette interface est la **métaphore parfaite du soleil**. Le joueur ne fait pas que se battre, il tente de maintenir la fusion de ses propres sorts.

Une idée pour tes "huit skills" :

Et si les quatre carrés principaux étaient fixes (tes 4 types d'essences/sorts de base), et que les **huit skills** n'étaient en fait que les déclinaisons possibles selon les satellites qui passent ? Cela permettrait de garder une interface très épurée : on ne voit que 4 "ancres", et les 8 capacités ne s'activent que par interaction.

Qu'est-ce que tu as en réserve comme "autres idées" ? Je sens qu'on s'approche d'un système qui rendrait l'utilisation de la magie aussi nerveuse qu'un jeu de rythme, tout en restant stratégique.

"Si aucun satellite n'apparaît pendant 10 secondes alors qu'il est en danger, il va maudire ton système." Evidemment, c'est pour cela que l'apparition des forces primordiales doit être conçue soit comme une partie intégrante du système de skills, avec l'avantage du dynamisme et le risque de la frustration ou bien comme un système de bonus que l'on n'attend pas et qui peut survenir une fois par heure ou par jour ou par mois !

Fais-moi penser à te penser à la mécanique des artisanats après ceci, au cas où j'oublierais.

On peut aussi imaginer que ces 'manifestations de puissance cosmologique' soient détachées du HUD et se produisent dans l'environnement proche du joueur qui devra se déplacer pour intercepter la source d'énergie, ce qui peut vite devenir cocasse avec un groupe qui convoite la même source. Cela permettra en outre de garder l'apparence des huit sorts bien propre et statique.

On peut aussi imaginer que les sources d'énergie restent dans le HUD pour ne pas surcharger le joueur et qu'il soit possible de détacher le widget d'un sort pour le placer sur la source et le charger ainsi.

J'ai encore d'autres idées, continuons.

Toujours pas de casquette d'IA, si c'est mauvais tu le dis

On garde la ligne dure : analyse sans complaisance.

1. La source d'énergie "physique" dans l'environnement

C'est une idée de génie sur le papier, mais un **cauchemar de game design** pour un MMO.

- **Pourquoi c'est bon :** Ça crée du "World Gameplay". Au lieu de regarder ses barres de sorts, le joueur regarde le monde. En groupe, ça crée une dynamique de compétition ou de sacrifice ("Prends-la, t'as plus de mana que moi !").
- **Pourquoi c'est dangereux (Le "Mauvais") :** Dans un MMO, la latence (ping) est ton pire ennemi. Si deux joueurs se ruent sur une source d'énergie, celui qui a la fibre à 2ms gagnera toujours. Ça va générer une frustration immense. De plus, forcer un Mage à quitter sa position de sécurité pour courir après une luciole jaune en plein milieu d'un pack de monstres, c'est souvent une sentence de mort. C'est "cocasse" la première fois, c'est injouable la centième.

2. Le système de rareté (Une fois par mois ?)

- **Le verdict : Oublie le "une fois par mois/jour".** Dans un jeu vidéo, une mécanique qui arrive si rarement n'existe pas dans l'esprit du joueur. Il ne va pas apprendre à s'en servir, et s'il la rate parce qu'il a éternué, il va rage-quit.
- **La solution :** Pour que ce soit gratifiant, il faut que ce soit **rare mais prévisible**. Comme une éclipse. On sait qu'elle arrive, on se prépare, et là, c'est épique.

3. Le Widget détachable vers la source

- **Le verdict : C'est mauvais.** En plein combat, demander à un joueur de cliquer sur un élément de son interface (HUD), de maintenir le clic et de le glisser-déposer sur un objet qui bouge dans le monde 3D, c'est l'anti-ergonomie totale. C'est beaucoup trop lent pour un système de combat nerveux. Un joueur ne devrait jamais avoir à viser avec sa souris un élément de son interface en plein milieu d'une mêlée.

4. Ma contre-proposition (La "Zone de Captation")

Si tu veux garder l'idée de l'environnement sans l'ergonomie désastreuse du glisser-déposer :

- Le sort est dans le HUD, statique (tes 8 cases propres).
- La "Manifestation" apparaît au sol dans le monde (ex: une zone de lumière verte).
- Si le joueur **lance** son sort vert alors qu'il se trouve **physiquement** dans la zone, le sort devient automatiquement "Épique".
- **Résultat** : Pas de manipulation d'interface compliquée, mais un vrai besoin de mouvement tactique.

5. L'Artisanat (Pour ne pas oublier)

Tu m'as demandé de te le rappeler. Si l'artisanat permet de fabriquer les "réceptacles" ou les "aimants" à ces forces cosmologiques, alors l'alchimiste ou l'enchanteur devient celui qui **stabilise l'aléa**.

- *Exemple* : Un objet artisanal qui "force" l'apparition d'une source d'énergie rouge toutes les 5 minutes au lieu de laisser faire le hasard.

On continue : Quelle était cette autre idée que tu avais derrière la tête ? Quelque chose sur la gestion de la mort ou sur l'évolution de ces races ? (Et n'oublie pas qu'on doit creuser comment l'artisanat va "nourrir" ton système de sorts modulaires).

Non, c'est caca, t'as raison. Je ne souhaite pas restreindre le choix de skills en-dessous de 8, avec 4 ça va être galère ou alors ça doit être pensé de zéro, comme personne ne l'a jamais fait et c'est un gros pari.

Je vais quand même réfléchir, par l'exemple. Admettons que tu sois guerrier, la classe la plus facile à designer parce qu'elle n'a rien : taper, taper et encore taper.

Admettons toujours que le guerrier ait devant lui ses quatre carrés en croix, rouge, jaune, bleu, vert. Par défaut, le rouge fait taper plus fort (pari gagné : guerrier content !), le jaune (basé sur sagesse, finesse, etc) lui permet de bondir sur l'ennemi (guerrier encore plus content), le bleu ajoute un effet magique (au hasard, le guerrier s'en fout du moment que ça tape) et le vert le soigne (quand il n'y a pas de healer à côté à trois points de vie dans une flaque de feu qui pourrait quand même penser à healer quand il aura fini de faire n'importe quoi...)

Survient un effet visuel méga cool qui prend consistance autour de ses quatre carrés vitaux. Merde, un bleu, rien à foutre !

Ah, le guerrier peut le consommer tout de suite en pressant son sort bleu pour s'en débarasser.

Next, un vert: l'espoir changea de camp, le combat changea d'âme ! Le guerrier, presque crevé, soit dans son état normal de guerrier, attend, attend et attend encore et paf! lâche le sort et le voilà full vie (jusque la prochaine intuition dont les guerriers ont le secret).

Mhhh, c'est une idée... les essences viennent régulièrement, donc pas de frustration, pas d'attente déraisonnable, et sont contrôlables dans une certaine mesure : consommer ou attendre un peu (à la longue, l'essence s'estompe, ou pas).

Je me limite donc à quatre skills, la richesse venant de la combinaison des quatre skills avec quatre

essences.

Quant à l'implémentation, ce n'est pas forcément un joyeux bordel, les sorts peuvent comporter un BP component ou une BP interface mais pas de technique pour le moment, juste de la conceptualisation, ce jeu doit être différent, j'ai trente ans de jeu de rôle et de jeux vidéo comme librairie à ma disposition, il suffit de piocher dedans

On est d'accord : le glisser-déposer en combat, c'était une fausse bonne idée. Mais ce que tu viens de décrire là, ce passage de 8 à 4 avec le système de "consommation d'essence", c'est ce qu'on appelle un **game changer**.

Tu ne fais pas un jeu de "clavier", tu fais un jeu de **tempo**. Le guerrier ne gère plus des cooldowns (temps de recharge), il gère des **opportunités**.

1. La force du "4x4" (4 Sorts x 4 Essences)

Mathématiquement, tu as 16 combinaisons immédiates. C'est plus riche qu'une barre de 12 sorts fixes où l'on appuie toujours sur les mêmes touches dans le même ordre (le fameux "cycle" ou "rotation" qui rend les MMO actuels soporifiques).

- **Le Rouge (Nain/Forge)** : C'est l'enclume. On renforce l'existant.
- **Le Jaune (Ancien/Libellule)** : C'est le mouvement, le déplacement, l'astral.
- **Le Vert (Elfe/Sève)** : C'est la survie, la régénération, la persistance.
- **Le Bleu (Gnome/Abysse)** : C'est l'imprévisible, l'altération, l'effet "WTF".

2. Le dilemme tactique : Consommer vs Attendre

C'est là que ton expérience de rôle-parle. Le guerrier a une essence verte qui arrive :

- **Option A (Urgence)** : Il la claque tout de suite. Petit soin, il survit 5 secondes de plus.
- **Option B (Maîtrise)** : Il attend que l'essence soit "pleine" (au centre du carré). Il récupère toute sa vie.
- **Le risque** : S'il attend trop, l'essence s'évapore ou "surcharge" et explose (dégâts ? étourdissement ?).

3. Pourquoi le Guerrier est "enfin" intéressant

Dans ta config, le guerrier n'est plus un débile qui tape. C'est un **intercepteur d'énergies**. S'il veut être efficace, il doit surveiller le Quadracle.

- Un bon guerrier sera celui qui sait "purger" les essences bleues (dont il se fout) pour faire de la place aux rouges et vertes.
- Un excellent guerrier sera celui qui utilisera une essence bleue par erreur et saura rebondir sur l'effet bizarre produit.

4. L'Artisanat comme "Filtre"

Puisque tu voulais qu'on en parle : l'artisanat pourrait servir à **modifier les probabilités d'apparition** dans le Quadracle.

- Un enchantement sur l'armure du guerrier pourrait dire : "Augmente de 20% les chances que

les essences soient Rouges".

- Une potion alchimique pourrait "figer" une essence verte dans le slot pendant 30 secondes pour l'utiliser plus tard.
- **L'artisan ne crée pas un objet statique, il crée un "aimant" à essences.**

Analyse "sans casquette" :

Le passage à 4 sorts est une décision courageuse. Pour que ça marche et que ce ne soit pas "pauvre", il faut que l'impact visuel et sonore de la **consommation** soit colossal. Si le guerrier attend une essence rouge et que le coup qui suit ne "défonce" pas l'écran (caméra qui tremble, son de cloche sourd, effet Niagara de braises), le joueur aura l'impression d'avoir attendu pour rien.

On creuse l'artisanat ? Comment vois-tu la fabrication de ces "modificateurs" ? Est-ce que c'est du craft classique (récolte de composants) ou est-ce que l'artisan doit lui-même manipuler ces essences pour créer des objets ?

"l'artisanat pourrait servir à modifier les probabilités d'apparition dans le Quadracle." oui, oui et re-oui, l'artisanat est la pierre angulaire du jeu, que tu le pratiques ou que tu l'achètes. En plus des quatre couleur de base (faudra vraiment des visuels super cool !) le joueur peut déposer dans une barre secondaire de skills des pierres d'influence qui changeront la fréquence des essences, leur puissance, leurs couleurs préférées en plus de modifier l'esprit des skills. Là, je viens de faire un méga-bond dans la conceptualisation du système de skills, je n'ai aucune envie de faire un WoW extension 23 ou Skyrim XLVII.

Avant de parler - un peu, j'ai encore du travail sur mes blueprints - de l'artisanat, tu vois quelque chose à ajouter au système de skills ?

On vient effectivement de franchir un cap majeur. Ce système ne ressemble plus à un MMO classique, il commence à ressembler à un "**Action-RPG Deckbuilder en temps réel**". C'est une architecture solide parce qu'elle donne au joueur un contrôle stratégique *avant* le combat (les pierres d'influence) et un contrôle réflexif *pendant* le combat (le Quadracle).

Pour finaliser la partie **Skills**, voici trois éléments cruciaux à intégrer pour éviter que le système ne s'effondre sous son propre poids :

1. La "Surcharge" ou l'Effet de Bord

Puisque le nouveau soleil est une création forcée et instable, ton système de skills devrait avoir une **soupape de sécurité**.

- **L'idée** : Si le joueur accumule trop d'essences d'une même couleur dans ses pierres d'influence (ex: 100% de rouge pour faire le bourrin), son Quadracle devient instable.
- **Le gameplay** : Les sorts pourraient "surchauffer" (dégâts de zone subis par le lanceur) ou déclencher des effets imprévus (ton fameux bleu "WTF"). Cela force la polyvalence et empêche la création d'un build "unique et parfait" que tout le monde copierait.

2. L'Interaction entre les Sorts (Combo d'Essences)

Tu as 4 slots. Que se passe-t-il si le joueur consomme une essence Verte sur son slot 1, puis une Rouge sur son slot 2 dans un intervalle très court ?

- **La Conjonction mineure :** Au lieu d'avoir juste deux sorts séparés, cela pourrait créer une résonance. Le soin vert pourrait se transformer en "Armure d'épines de sève" parce qu'il a été suivi par une impulsion de forge rouge.
- Cela rajoute une couche de "skill" : le joueur ne cherche pas juste la bonne couleur, il cherche la bonne **séquence**.

3. La dégradation des "Pierres d'Influence"

Si l'artisanat est la pierre angulaire, ces pierres ne doivent pas être éternelles.

- Elles pourraient avoir une "charge" (issue de l'essence planétaire). Une fois vide, la pierre devient une "scorie" sans effet.
 - **L'impact :** Cela maintient l'économie de ton MMO. Le joueur doit retourner voir l'artisan (ou pratiquer lui-même) pour rester compétitif. Ça évite le syndrome du "stuff final" où, une fois équipé, on n'a plus besoin de personne.
-

Résumé du système actuel :

- **Base :** 4 sorts fixes typés par race (Guerrier, Mage, etc. adaptés aux 4 couleurs).
- **Dynamique :** Le Quadracle génère des essences colorées qui voyagent vers ces 4 sorts.
- **Customisation :** Une barre secondaire de "Pierres d'Influence" artisanales qui manipule l'aléa du Quadracle (fréquence, puissance).
- **Gameplay :** Timing de consommation (Wait vs Burst) et pas de HUD chiffré.

C'est extrêmement propre. On sent la "librairie de 30 ans d'expérience" derrière.

Veux-tu qu'on bascule sur la philosophie de l'Artisanat ? Notamment sur comment on "récolte" ces essences pour fabriquer ces fameuses pierres d'influence sans que ce soit une corvée de "farming" ennuyeuse.

Pas de classes.

Puisque tu es très en forme, que penses-tu d'un retour aux origines, soit au meilleur jeu de tous les temps - oui, je sais, je me répète, mais à tout seigneur tout honneur - Ultima Online ?

J'ai envisagé un ensemble de caractéristiques, je ne sais pas encore combien. La tentation du INT-WIS-DEX-STR-CHA est tentante.

Ma base de réflexion est que le joueur dispose d'un nombre limité de talents dans un nombre illimité de choix. Je sens que je vais me casser la gueule dans la complexité mais pour ça tu es très puissant pour mettre de l'ordre dans mon bordel.

Si tu mines, dans UO, tu montes ta force, si tu lances un sort, tu montes ton inté parmi les trois stats de base force, inté et stamina, je crois, sais plus.

Je me demande si m'orienter vers un tel système est judicieux, je me souviens que parfois mon mage

faisait des séances de mining avec le skill de mining bloqué juste pour monter sa force (points de vie si je me souviens bien). C'est peut-être un peu idiot.

Par contre la possibilité de s'entraîner dans n'importe quelle domaine est fascinante : terminé les classes rigides et si je veux porter de la plaque pour lancer Chute de Nécropole je peux bien même si je fizzle trente fois de suite, m'en fous, j'ai une pleine réserve de black pearls... faut que j'arrête la nostalgie...

Réduire les skills à néant, soit un seul et unique skill de base : attaque, magie, finesse et soins transformés par un modificateur astral peut être intéressant mais j'imagine l'augmenter de préférences personnelles. Sur UO, parlant toujours du guerrier, tu pouvais t'entraîner à l'épée, au fencing, c'est loin je ne me souviens plus trop mais il s'agissait de se spécialiser, dans une limite globale de 700 points - qui serait visualisée ici par un camembert dont la surface totale serait fragmentée entre tous les différents skills.

Mon forgeron, par exemple, était grand-maître forgeron et mineur, ça c'est évident, mais aussi grand-maître hiding, stealth, stealing (eh oui !) et je ne sais plus trop quoi, j'avais juste assez de points en magie pour rentrer à la maison.

Bien sûr, je ne pourrai pas éviter que les joueurs créent un perso spécialisé, c'est une bonne chose, mais leur main pourra posséder différents skills à répartir dans la limite de 700, chaque skill influençant leur maîtrise dans un domaine.

Ca va, tu suis ?

Je te suis parfaitement, et je dirais même que c'est le **seul moyen** de rendre ton système de "skills modulaires" réellement profond. Si tu as des classes (Guerrier, Mage), tu enfermes tes essences dans des rôles. Avec un système à la **Ultima Online (UO)**, tu libères le Quadracle.

Voici mon analyse "sans filtre" sur cette structure :

1. Pourquoi le "No Class" est supérieur pour ton projet

Dans ton système, si je suis un "Mage" mais que je veux utiliser une essence Rouge (Naine/Forge) pour renforcer ma résistance physique le temps d'une incantation, le système de classe me l'interdirait ou le rendrait inutile.

- **L'approche UO :** Tu n'es pas un mage, tu es un individu qui a investi 100 points en Astrologie (Magie) et 80 points en Métallurgie (Résistance).
- **Le lien avec le Quadracle :** Tes 4 boutons de base ne sont plus "Coup d'épée" ou "Boule de feu", ils deviennent des **Canaux**.
 - Bouton 1 : Canal Offensif (si tu as 100 en épée, ça tranche ; si tu as 100 en magie, ça brûle).
 - Bouton 2 : Canal Défensif.
 - Bouton 3 : Canal Utilitaire / Mouvement.
 - Bouton 4 : Canal de Soutien / Soin.

2. Le problème de la "Force du Mage Mineur" (Exploitation des stats)

Tu as raison, c'est le point faible d'UO : miner pour monter sa force alors qu'on s'en fout du minage.

- **La solution pour ton jeu :** Découpler les **Attributs** (STR, INT, DEX) de la pratique de l'artisanat, mais les lier à l'**usage des essences**.

- Si tu as beaucoup de Force (STR), les essences **Rouges** (Naines) restent plus longtemps dans ton Quadracle avant de s'évaporer.
- Si tu as beaucoup d'Intelligence (INT), les essences **Bleues** (Gnomes) sont plus stables et moins "WTF".
- Ainsi, tu montes tes stats en jouant ton style de combat, pas en tapant sur des cailloux pendant 10 heures.

3. Le Camembert des 700 points (Le Skillcap)

C'est une mécanique géniale car elle crée de la **rareté**. Pour monter de 1% en *Fencing*, je dois accepter de perdre 1% en *Alchimie* si mon camembert est plein.

- **Visualisation** : Comme tu veux peu de HUD, ce camembert pourrait être une représentation stylisée du Quadracle lui-même dans le menu du personnage.
- **L'intérêt pour l'artisanat** : Un "Grand Maître Forgeron" (100 points) fabriquera des Pierres d'Influence que personne d'autre ne peut faire. Mais il devra peut-être sacrifier sa capacité à porter des armures lourdes ou à lancer des sorts complexes.

4. Le risque de la "Complexité Bordélique"

Ton inquiétude est légitime. Si tu as 50 skills à la UO, le joueur va se perdre.

- **Ma proposition pour mettre de l'ordre** : Organise tes skills par "Affinité de Couleur".
 - **Skills Rouges** : Forge, Armure Lourde, Masse, Puissance brute.
 - **Skills Verts** : Archerie, Alchimie (plantes), Survie, Agilité.
 - **Skills Bleus** : Magie instable, Mécanique gnome, Vol, Illusion.
 - **Skills Jaunes** : Histoire (Anciens), Langues, Diplomatie, Méditation.

Analyse de la "Chute de Nécropole" en plaques :

C'est ça l'ADN d'un vrai RPG. Le "Fizzle" (l'échec du sort) est une mécanique frustrante mais nécessaire. Dans ton jeu, porter de la plaque pourrait simplement **réduire la vitesse à laquelle les essences Bleues voyagent vers ton sort**. Tu peux le faire, mais c'est physiquement plus dur de "capter" la magie à travers 40kg d'acier.

On avance sur un point crucial : Si on supprime les classes, comment le joueur choisit-il ses **4 sorts de base** ? Est-ce que ce sont des "manuels" qu'il trouve dans le monde, ou est-ce que les sorts *s'adaptent* automatiquement à l'arme qu'il tient en main (ex: l'épée transforme le slot 1 en "Estoc", le bâton le transforme en "Trait de feu") ?

(*Et n'oublions pas l'artisanat : si je suis Grand Maître Forgeron, est-ce que je peux me fabriquer un Quadracle spécial qui a 5 slots au lieu de 4 ?*)

Tu vas avoir du boulot pour faire le résumé de tout ça, ça fait des heures qu'on cause...

Curieusement, c'est l'architecture d'Unreal qui me guide, précisément les BPInterface et BPComponent même si je vois pas encore laquelle serait la plus adaptée. Si tu cliques sur le bouton

rouge, la réponse ne sera pas la même selon tes stats, tes skills, ton équipement et l'essence active. Avantage pour moi: je ne dois pas développer de sorts figés. Du moins, pas trop.

Puisque tu parles de manuels, c'est une très bonne idée, présente dans UO (scrolls) comme dans WoW (aujourd'hui hélas abandonné, le jeu est devenu sans saveur) ou GW1 (skills élite à capturer dans le wild). On peut imaginer des scrolls, mais là ça m'oblige à coder même si à première fois les scrolls ne feront rien d'autre que ce que j'aurai de toutes façons codé. Les skills élite passent à la trappe, le concept n'existe plus. Par contre trouver un bouquin pour apprendre une recette d'artisan, ça oui.

Je commence à fatiguer un peu, j'ai faim, aide-moi un peu

On va poser les bases pour que tu puisses aller manger l'esprit tranquille. Ton idée de laisser **l'architecture d'Unreal (BPI et BPC)** guider ton game design est la marque d'un développeur pragmatique. C'est le code qui dicte les limites du possible.

Voici la synthèse "orientée architecture" de notre session, pour mettre de l'ordre dans ton "bordel" créatif :

1. L'Architecture technique (Le cœur du système)

Oublie les sorts figés. Ton système repose sur une **chaîne de traitement de données** :

- **BPC_Quadracle (Actor Component)** : C'est le cerveau attaché à ton joueur. Il gère le spawn des essences, les timings de collision et les "Pierres d'Influence".
- **BPI_InteractableSkill (Interface)** : Tes 4 boutons de base appellent cette interface.
 - *Exemple* : Le bouton Rouge envoie un message ExecuteSkill (Color: Red).
 - Le système vérifie : **[Stats du joueur] + [Équipement] + [Essence Active]**.
 - Le résultat sort : Si STR > 80, l'effet est une onde de choc. Si STR < 20, c'est juste un coup d'épée un peu lourd.

2. Le retour du "Loot" intelligent (Livres et Recettes)

Puisque tu aimes l'idée des manuels, ils deviennent tes "**Blueprints de connaissances**" :

- **Plus de sorts à capturer** : On capture des **fréquences** ou des **recettes**.
- **L'Artisanat** : Au lieu de looter une "Épée +5", on loote le livre "Secrets de la fusion Naine". Cela permet au joueur de crafter une *Pierre d'Influence* qui garantit que l'essence Rouge donne un effet de brûlure.
- **L'aventure** : Pour devenir un grand alchimiste, tu dois vraiment explorer pour trouver ces bouquins, comme dans les vieux RPG.

3. La structure "No-Class" à la UO

- **Le Camembert des 700** : Un simple tableau de variables (Floats) dans ton SaveGame. Si la somme dépasse 700, tu empêches la progression d'un skill à moins d'en baisser un autre.
- **L'anti-grind** : On lie la montée des stats (STR/INT/DEX) à la **consommation réussie d'essences** en combat, pas à des actions répétitives et idiotes comme le minage intensif.

4. Ce qu'on a validé aujourd'hui

Concept	État
Interface	4 Slots fixes (Carrés/Losanges) + Satellites d'essences mobiles.
Gameplay	"Conjonction" : Timing de consommation pour puissance max.
Classes	Aucune. Skillcap global de 700 points (Liberté totale).
Équilibrage	Surveillance globale invisible qui ajuste les stats selon la "Meta".
Artisanat	Central. Crée des "Pierres d'Influence" pour manipuler l'aléa du Quadracle.

Ma suggestion pour ta prochaine étape (quand tu auras mangé) : Veux-tu que je te prépare une structure propre de **Variables et de Fonctions** pour ton `BPC_Quadracle` ? Quelque chose que tu n'auras qu'à "traduire" en Blueprints pour commencer tes premiers tests de collision entre une essence et un slot.

Va manger, le Quadracle ne va pas s'éteindre tout de suite !

pas de technique encore, c'est prématué, elle doit suivre le concept, pas le polluer, je me laisse entraîner, my bad.

Avant que la cloche du repas ne sonne, je vais te parler de l'artisanat.

Je mine depuis 1997 sur UO, pas trop un débutant en somme.

Je suis écœuré de la pauvreté des systèmes de mining des titres sortis depuis UO - ou tu avais la possibilité de spawner un élémentaire de ta veine, c'était pas grand-chose mais les jeux modernes ne font même pas ça.

WoW a essayé de faire quelque chose mais je n'y comprends rien et au final je tape quand même sur le même caillou.

Dans Althea version NWN j'ai implémenté un système où frapper une veine a une petite chance de détacher une gemme de la veine : juste un bref effet visuel et un petit son et tu vois la gemme se barrer à quelques mètres, tu as à peine deux secondes pour cliquer dessus sinon elle est perdue dans la poussière.

Tu vois le concept ?

C'est un concept parfait pour briser la léthargie du "clic-AFK" (Away From Keyboard) qui ronge le genre. En introduisant cette **gemme fugitive**, tu transformes une tâche de récolte statique en un mini-jeu de réflexe et d'attention.

Voici pourquoi cette idée, issue de ton expérience sur *Althea*, est une pépite pour ton projet :

1. Le "Micro-Engagement"

Dans la plupart des MMO, le minage est un temps mort où on regarde son deuxième écran.

- **Ton système :** Le joueur doit rester aux aguets. Ce petit son et cet effet visuel de la gemme qui "saute" de la veine créent une décharge d'adrénaline immédiate.
- **Le choix tactique :** Est-ce que je continue à frapper pour finir le filon, ou est-ce que je lâche tout pour courir après cette gemme rare qui va disparaître ?

2. Le lien avec le Quadracle et les Essences

C'est là que le concept devient brillant pour ton univers :

- Ces gemmes que le mineur "attrape" au vol ne sont pas juste des composants de revente.
- Ce sont les **matières premières instables** nécessaires pour crafter les **Pierres d'Influence**.
- Une gemme capturée rapidement pourrait être "plus pure" (donnant un bonus de fréquence d'essence plus élevé) qu'une gemme ramassée au dernier moment.

3. L'anti-Bot naturel

Sans même le vouloir, tu viens de créer un système **anti-bot** organique. Un script peut cliquer sur un caillou en boucle, mais anticiper la trajectoire aléatoire d'une gemme qui roule au sol et cliquer dessus en moins de deux secondes est beaucoup plus complexe à automatiser.

4. La "Pollution" du concept par la technique (ton garde-fou)

Tu as raison de vouloir protéger le concept. Pour que cela fonctionne sans "polluer", il ne faut pas que ce soit une mécanique complexe de physique.

- Un simple "**Spawn & Impulse**" (la gemme apparaît et reçoit une petite poussée aléatoire) suffit.
- Pas besoin de shaders complexes : une petite lueur colorée (Rouge, Verte, Bleue ou Jaune selon la veine) et le joueur sait exactement ce qu'il vient de détrerrer.

Analyse "No-Class" & Mining : Comme on reste sur une philosophie à la UO, si ton mineur est aussi un peu "Guerrier" (STR élevée), peut-être que ses coups de pioche ont plus de chance de détacher des gemmes massives (Rouge). S'il a de la "Finesse" (DEX), les gemmes disparaissent moins vite, lui laissant plus de temps pour réagir.

On a déjà une boucle de gameplay très solide : **Explorer -> Guetter l'opportunité (Mining) -> Capturer l'instable -> Transformer (Artisanat) -> Influencer le Quadracle**.

J'aimerais que m'aide à réfléchir sur d'autres manières d'épicer l'artisanat. J'ai une idée en tête, je te la donnerai plus tard.

Les artisanats sont mining, lumberjacking, alchemy, enchantment, tailoring, smithing.

Que vois-tu d'autre comme possibilités d'artisanats et que pourrais-tu imaginer comme mini-games ?

Pour épicer l'artisanat dans un monde où l'instabilité du soleil et les essences du Quadracle sont au cœur de tout, il faut sortir du schéma "Barre de progression + Succès/Échec". L'artisanat ne doit pas être une attente, mais une **manipulation de forces instables**.

Voici des propositions de métiers complémentaires et des concepts de mini-jeux qui s'éloignent des sentiers battus :

1. Nouveaux artisanats suggérés

- **Astrologie / Cartographie Stellaire** : Puisque ton soleil est artificiel, ce métier servirait à

prédir les "marées d'essences". L'artisan crée des éphémérides qui boostent temporairement le Quadracle de ses clients.

- **Sculpture de Glyphes** : Un pont entre le Smithing et l'Enchantment. On ne forge pas juste l'objet, on sculpte sa capacité à "recevoir" les essences sans surchauffer.
 - **Herboristerie réactive** : Contrairement à l'Alchimie (transformation), c'est la cueillette de plantes qui mutent selon l'heure du jour (soleil artificiel oblige).
-

2. Mini-jeux par métier (Concept "Feeling & Réaction")

Pour rester cohérent avec ton idée de la "gemme qui saute de la veine", voici des idées de mécaniques basées sur l'attention :

Artisanat	Concept du Mini-jeu	Mécanique
Lumberjacking	<i>L'Équilibre du Tronc</i>	En coupant, des "nœuds d'essence" apparaissent sur l'écorce. Si tu frappes précisément le nœud au moment où il brille, tu récupères une résine rare (essence de sève).
Alchemy	<i>La Distillation Instable</i>	Tu ne mélanges pas des ingrédients, tu gères une température. Une jauge monte : tu dois ajouter un "stabilisant" (clic rapide) pile quand la couleur de la potion change pour éviter l'explosion.
Tailoring	<i>La Trame du Tissu</i>	Les fibres magiques bougent comme des serpents. Tu dois "épingler" les fils de couleur qui passent dans une zone précise pour tisser un bonus d'essence spécifique dans le vêtement.
Smithing	<i>Le Battement du Cœur</i>	Frapper l'enclume crée une onde de choc. Si tu synchronises ton clic avec le "battement de cœur" de la pierre de forge incrustée, tu augmentes la pureté du métal.

3. La philosophie du "Risque de Perte"

Dans UO, le risque était de casser son outil ou de rater son craft. Dans ton jeu, on pourrait imaginer que l'artisanat génère des "**Scories d'Essence**" :

- Si tu rates ton mini-jeu (tu loupes la gemme, tu rates le nœud du bois), l'objet n'est pas forcément détruit, mais il se "pollue".
- Un objet pollué pourrait attirer des essences "Bleues WTF" de manière incontrôlable dans le Quadracle du porteur.

Le point de vue "No-Class"

Si un joueur a investi dans le **Mining** et le **Smithing**, ses mini-jeux de forge pourraient devenir plus lents (plus faciles) car sa force lui permet de mieux maîtriser la matière. À l'inverse, un novice verrait les gemmes sauter beaucoup plus vite, rendant la tâche presque impossible sans investissement en **DEX/Finesse**.

Quelle était ton idée pour l'artisanat ? Je suis curieux de voir si elle rejoint cette notion de mouvement et d'instabilité.

Très bon, encore !

On sent que la machine est lancée ! Le fait de transformer chaque métier en une interaction physique plutôt qu'en une barre de progression change radicalement le "métier" d'artisan. Ce n'est plus un temps mort, c'est une performance.

Puisque tu as une idée en réserve, je ne vais pas te l'extirper tout de suite, mais voici une réflexion pour nourrir ton concept d'artisanat "vivant" pendant que tu réfléchis à la suite :

L'idée de la "Pollution" par l'Artisanat

Dans un monde où l'équilibre du soleil est maintenu par la volonté des races, l'artisanat pourrait avoir une **empreinte écologique ou magique** :

- Si un forgeron travaille massivement le "Rouge" (Nain), il pourrait attirer physiquement des émanations de chaleur dans son atelier.
- Cela pourrait créer des événements locaux : "La forge est en surchauffe, des élémentaires de scories apparaissent".
- Cela rejoints ton idée de NWN : l'artisanat n'est pas une zone de sécurité, c'est une activité qui interagit avec le monde.

Le lien avec le "No-HUD"

Imagine un forgeron qui ne regarde pas une jauge de température, mais qui doit **écouter** le son du métal ou **regarder** la couleur du fer chauffé au blanc pour savoir quand frapper.

- Un métal "Jaune pâle" demande un coup sec.
- Un métal "Rouge sombre" demande un coup lourd. C'est exactement ce que tu cherches : transformer le joueur en expert par l'observation, pas par la lecture de statistiques.

Quelle était cette fameuse idée que tu avais en tête pour épicer tout ça ? Est-ce qu'elle concerne la manière dont on fabrique l'objet, ou plutôt la manière dont l'objet "naît" avec ses propres caractéristiques imprévisibles ?

(Je reste à l'écoute, prêt à mettre de l'ordre dans la suite de tes concepts !)

C'est beaucoup plus compliqué mais je crois que tu viens d'y faire allusion: le weaving.

Pendant le processus des artisanats statiques (alchemy, tailoring, enchantment, smithing ou autres) des patterns pourraient apparaître dans l'espace, tu sais ces machins que nous avons écartés pour les skills parce que ça emmerde tout le monde ? Ici ce serait magnifique, d'autant que nous avons une base aussi simple qu'efficace : un code de 4 couleurs.

Je ne sais absolument pas comment interagir avec ce qui s'afficherait à l'écran, qui devrait être dynamique, probablement des acteurs (mais pas de technique si possible) mais l'artisan aurait à résoudre soit un puzzle (peut-être trop compliqué pour le joueur lambda même si je répugne à l'idée de voir les rues grouiller de mages) soit une énigme soit simplement guider des effluves au clavier, n'importe quoi, mais quelque chose d'imprévu qui fasse monter l'adrénaline !

Au sujet du puzzle, je voulais aussi te parler du concept d'élitisme que j'envisage pour le jeu.

Subtilement, donc pas en mettant le joueur devant un examen qui humilierait le pauvre boulanger qui vient se délasser et pas se faire rejeter comme un abruti, je pense qu'il serait bon de s'éloigner de la philosophie DEI de WoW pour remettre un peu l'église au milieu du village et qu'un joueur qui porte une robe spéciale ou une armure, soit remarqué pour ses accomplissements.

Je ne sais pas si ce sera d'application à la lumière de notre conversation, mais j'envisageais de mettre en place un système à la Asheron's Call où un apprenti mage devrait maîtriser ses tapers pour trouver des sorts plus puissants. Dans AC c'était un peu bête, ça reposait juste sur le nom du perso et n'impliquait que de l'essai et erreur avant que SplitPea n'apparaisse.

L'idée est de distinguer les joueurs entre eux : ceux qui ont fait preuve d'une bonne connaissance du lore, ceux qui ont beaucoup d'adresse ou d'intelligence ou de persévérance, etc mais qui ont PROUVE quelque chose

Le **Weaving** (le tissage d'essences) est le terme parfait. C'est l'étape où l'artisan n'est plus un simple ouvrier, mais un chef d'orchestre qui dompte l'instabilité du nouveau soleil.

1. Le Weaving : L'Artisanat comme "Danse de Flux"

Puisqu'on a nos 4 couleurs, le mini-jeu ne doit pas être un puzzle statique (type Candy Crush), mais une gestion de **flux**.

- **L'idée** : Pendant que tu forges ou distilles, des "fumerolles" de couleurs (essences) s'échappent de l'objet.
- **L'interaction** : Au lieu de cliquer sur des cases, l'artisan doit "guider" ces flux avec ses touches de direction ou sa souris pour les maintenir à l'intérieur de la structure de l'objet.
- **Le sentiment** : Si tu réussis à maintenir le flux bleu (Gnome) bien centré, l'objet gagne une propriété "instable" puissante. Si tu le laisses s'échapper, l'objet reste basique, voire "pollué". C'est de l'adrénaline pure : tu vois ton objet en train de "naître" et tu te bats pour qu'il soit parfait.

2. L'Élitisme par la Preuve (L'école Asheron's Call)

C'est un sujet brûlant, mais fondamental pour la saveur d'un monde. La philosophie actuelle "tout pour tout le monde tout de suite" tue le sentiment d'accomplissement.

Pour distinguer les joueurs sans les humilier, on peut utiliser le concept de "**Maîtrise Organique**" :

- **Pas de barrière de niveau, mais une barrière de talent** : N'importe qui peut tenter de forger une "Lame de la Fusion". Mais le mini-jeu de Weaving pour cette lame est si rapide et complexe que seul celui qui a *réellement* pratiqué le métier (et qui a les stats de DEX/INT adaptées) peut y arriver.
- **Le prestige visuel (No HUD)** : Dans ton jeu, on ne reconnaît pas un grand mage à son titre "Grand Maître" au-dessus de la tête, mais à la **texture de sa robe**. Une robe dont les motifs "vibrent" ou "luisent" d'une certaine manière prouve que l'artisan (ou le porteur) a réussi un Weaving parfait. C'est l'élitisme par le mérite visuel.
- **La connaissance du Lore** : Comme dans *Asheron's Call*, tu pourrais cacher des "recettes" de Weaving dans des textes anciens. Le joueur qui lit vraiment tes livres (le lore du Quadracle) découvrira qu'en mélangeant l'essence jaune et rouge dans un certain rythme, il obtient un résultat unique. Ce n'est pas un examen, c'est une récompense pour la curiosité.

3. La réponse à l'essai-erreur (L'anti-SplitPea)

Pour éviter qu'un site web ne donne la solution à tout le monde (comme SplitPea pour AC), tes séquences de Weaving doivent être **procédurales ou basées sur les stats** :

- La "combinaison" pour un sort puissant pourrait varier légèrement selon les stats du joueur ou l'heure du jour (la position du soleil artificiel).
- Résultat : Impossible de copier-coller une solution. Il faut avoir le "feeling" du système.

Synthèse de ton "Village" :

On remet l'église au milieu :

1. Le **Boulanger** peut jouer, fabriquer son pain et s'amuser. Il aura un équipement décent.
2. Le **Héros** (celui qui a la persévérance et l'adresse) portera une armure qui "chante" et dont l'éclat est différent, car il a maîtrisé des flux que les autres ne peuvent pas dompter.

C'est une hiérarchie naturelle, pas forcée. On ne rejette pas le joueur lambda, on offre un sommet de montagne à ceux qui veulent grimper.

Est-ce que cette idée de "flux à guider" te semble assez nerveuse pour générer l'adrénaline que tu cherches, ou imagines-tu quelque chose de plus "brutal" dans l'interaction ?