Changelog Pokémon Sacred Phoenix

Cycle "Roots of Yggdrasil"

Axe : La croissance du projet sur des racines profondément ancrées

Build 68 – Version 0.4.1.3c du 24/08/2025 (hotfix)

Nouveautés :

– Amélioration de l'IA pour les attaques d'éjection, la pose et le retrait d'Entry Hazards.

– La touche [Ctrl] (même input que pour la bascule du Pokémon de compagnie) permet de rajouter une boîte aux coffres de Fintan (PC de stockage).

– Lae propose désormais d'échanger vos Poussières d'Étoile contre des Cristaux de Stase une fois le Chapitre 2 terminé. Cela dépannera le joueur en attendant le codage de l'Enchantement.

– Initialement dexité, Piafabec fait son apparition sur la Route 6, la Route 8 et la Ferme des Flambusards. (J'avais besoin de lui pour des raisons scénaristiques.)

Rééquilibrage :

– Le Poké Plumet donnera 2 points d'amitié supplémentaire par utilisation au-dessous de 300 d'amitié, et 1 point en plus entre 300 et 499.

– Le soft level cap octroyant un boost ×2 d'expérience a été réhaussé pour les paliers avec 0, 1 et 2 talismans de respectivement +5, +3 et +1 niveaux.

– Les combats dits « assez importants » (bardes et boss mineurs) rapporteront 75% d'expérience en plus au lieu de 50%.

– Battre les hordes infinies de Keunotors dans le gué de la Ferme des Flambusard octroiera 50% d'expérience en plus.

– Les Pokémons Barons, Monarques et Légendaires octroieront 1,5 fois plus d'expérience lorsqu'ils sont vaincus (ou capturés) à l'état sauvage.

– Les Gemmes du Savoir sont améliorées et se cumuleront partiellement aux autres sources de gains d'expérience, ce qui leur donneront un comportement hybride entre l'Œuf Chance et l'ancienne version du Multi-Exp :

• Si un Omni-Exp est actif, la Gemme du Savoir additionnera la moitié de sa part d'expérience garantie au Pokémon. (Soit 1/8, 1/4 ou 1/2 de part d'expérience additionnée selon la qualité de la gemme).

• Si le Pokémon a participé, le gain garanti par la Gemme du savoir sera augmenté d'un quart de part d'expérience (soit 1/2, 3/4 ou 5/4 parts d'expérience minimum garanti selon la qualité de la gemme)

• Si n'a pas participé, les gains resteront identiques à avant (soit 1/4, 1/2 ou une part complète d'expérience selon la qualité de la gemme).

Bugs corrigés

– Correction d'un crash occasionnel lors d'une évolution en combat. Ceci était dû à un effet de bord sur le script de gain d'expérience qui triait les Pokémons pour les annoncer par ordre décroissant de gain (bug apporté en 0.4.0.12).

– Pour les mêmes raisons, le sprite du Pokémon ayant fraîchement évolué en combat pouvait se retrouver non actualisé.

– Lorsqu'un combattant lançait la Toile Gluante, elle était systématiquement appliquée dans le camp du joueur, peu importe qui l'avait lancé.
– Les attaques d'éjection n'éjectaient plus leur cible à cause d'un effet de bord avec les calculs de l'IA (bug apporté en 0.4.1.0).
– L'IA pouvait attaquer son allié avec Roulade ou Ball'Glace en combat multi.
– Le blocage d'action en tout début de procédure d'attaque (paralysie, sommeil, confusion…) n'interrompait pas une attaque en plusieurs tours.
– Si un Pokémon se retrouvait bloqué en tout début de procédure d'attaque lors du dernier tour une attaque de colère, il ne sombrait pas dans la folie.
– Les battlebacks paramétrés manuellement sur la map active étaient perdus en cas de chargement de sauvegarde.

Build 67 – Version 0.4.1.2 du 22/08/2025 (hotfix)

Rééquilibrage :
– Les PV drainés par une attaque de drain sont désormais arrondis à l'entier le plus proche au lieu d'être troncaturés (comme c'est le cas depuis la 5ème génération).

Bugs corrigés
– L'attaque Coup d'Main faisait systématiquement crasher le jeu en combat multi lorsque l'IA calculait son score (bug apporté en 0.4.1.0).
– [Level design] Durant la fin du chapitre 1 de la quête principale, si le joueur a oublié de retourner à Bourg Sylvestre pour rapporter le Livre de Partitions à Fintan, le héros se verra rappeler sa destination s'il interagit avec l'un des deux PNJs qui lui barre la route au bout de la Route 2.
– Les PV drainés lors d'un coup de grâce qui mettait la barre de PV en négatif étaient mal calculés.
– Correction d'une mauvaise ligne de dialogue de Fintan après que le Chapitre 3 ait démarré.

Build 66 – Version 0.4.1.1 du 21/08/2025 (hotfix)

Rééquilibrage :
– En cas de victoire sur un match à mort, il sera possible de garder l'objet volé d'un Pokémon d'un Dresseur.

Bugs corrigés
– Correction d'un bug majeur où les talents influençant le taux de rencontre d'un type précis de Pokémon (Torche, Static, Récolte…) engendraient un crash lors de la génération d'une rencontre aléatoire.
– Ajouts de traductions oubliés à Gortelda et sur la Route 3
– Correction de quelques collisions

Build 65 – Version 0.4.1.0 du 18/08/2025

Nouveautés :

– Scénarisation intégrale de Gortelda, de la Tour de Lierre, du Colisée du Lierre et de la Forêt d'Elda : le jeu va désormais jusqu'au premier badge !
– Deux nouvelles quêtes secondaires : *Plumes et joaillerie*, et *Le bandit de la Forêt d'Elda*.
– Début de scénarisation à Eldania.
– À l'exception de l'extrême nord (non explorable à ce stade du jeu), toute l'Aliénor est mappée (incluant les intérieurs), et même le nord de l'Ibéria !
– L'accomplissement d'un chapitre de la quête principale affiche une animation à l'écran.
– Les quêtes secondaires affichent une animation sur l'écran lorsqu'elles sont déclenchées ou accomplies.
– Les seigneurs et les Augures ont un splash de début de combat.
– Création de mipmaps pour tous les textes affichés en images en scène d'overworld (tutoriels, annonces de quêtes, splashs…)
– Codage du sort de tranchage
– Codage du sort d'illumination
– Codage de la séquence d'Escalade avec la Poké Monture Torterra.
– Codage des objets Orbe magnétique, Orbe gelé, Lichen Lumineux et Bulbe.
– Les formes météo de Morphéo et Ceriflor sont gérées en temps réel en overworld.
– Le Pokégrimoire différentie les formes des Pokémons pour l'affichage de leur habitat.
– Les habitats intérieurs (grottes et donjons) sont notifiés par une couleur différente dans le Pokégrimoire.
– Ajout des objets Cristal Atalan et Pendentif Atalan.
– Amélioration de l'IA pour la gestion des talents, de la Vampigraine, de Salaison, de la désactivation d'immunité, des attaques de riposte, d'Air Veinard, de Rune Protect, de Brume, de Voile Sacré, de Mitra-Poing, Carapiège et Bec-Canon, de Distorsion et des trois écrans.

Rééquilibrage :
– Le type Acier résiste de nouveau au type Dragon, comme en jeu officiel.
– Le niveau de soft level cap pour la capture des Pokémons sauvages a été légèrement abaissé (généralement 3 niveaux au-dessous de la limite des badges, avec une augmentation de +5 niveaux par badge obtenu).
– Les courbes d'expérience de la lignée Chevroum passe de « Très rapide » à « Rapide » à cause de la forme régionale.
– Les objets "Pouvoir" donneront 12 EVs sur leur stat au lieu de 8.
– Le multiplicateur d'EV octroyé par le Bracelet Macho passe de ×2 à ×3.
– Les dégâts directs d'un coup non fatal sont doublés (sans mettre la barre de PV en négatif) pour les détenteurs du talent Garde Mystik.
– Comme en jeu officiel, Vent Arrière échoue désormais s'il est déjà actif dans le camp du lanceur.
– Brume durera 8 tours au lieu de 5 si la météo est brumeuse, s'il neige ou si le terrain est gelé.
– Rune Protect durera 8 tours au lieu de 5 si le terrain est sacré ou si l'aura Sigil de Lumière est active.
– Air Veinard durera 8 tours au lieu de 5 si le terrain est sacré ou si l'aura Sigil de Lumière est active (contre 6 tours en toutes conditions auparavant). Tout comme Vent Arrière, il ne sera plus possible de réactiver cet effet pour réinitialiser sa durée s'il est déjà présent dans le camp du lanceur (comme en jeu officiel).

Bugs corrigés
– Correction d'un crash lorsque le Pokémon d'un joueur se faisait éjecter du combat par un Pokémon sauvage (Cyclone, Draco-Queue…)

– Correction d’un bug critique quand une nouvelle variable RPG Maker avec un index supérieur à 426 était incrémentée pour la première fois.
– Correction d’un bug critique quand l’IA voulait envoyer un Pokémon avec un talent immunisant à une baisse de toutes les stats, comme Corps Sain.
– Correction d’un bug majeur avec Mitra-Poing, Carapiège et Bec-Canon.
– Correction d’une désynchronisation des talents météo de Morphéo et Ceriflor lorsque leur talent était altéré.
– La gestion des lieux saints et maudits a été optimisée afin de pouvoir être mise à jour après chaque pas, saut de talus ou téléportation. (Les deux derniers cas n’étaient pas gérés.)
– Lorsque la souris survolait l’écran d’option après avoir changé la résolution du jeu, l’option active se mettait inopinément sur là où était située la souris.

Build 64 – Version 0.4.0.12 du 11/01/2025 (démo privée)

Nouveautés :
– La libération et le rappel du Pokémon suiveur a désormais sa propre animation, incluant l’apparition de sa Pokéball.
– Les intérieurs de Gortelda sont mappés.
– Codage du combat double contre deux dresseurs. La caractéristique principale est que leurs slots de combat sont indépendants : si un des deux Dresseurs n’a plus de Pokémons, son allié ne peut pas en envoyer un sur ce slot.
– Refactorisation de la méthode de calcul des prix en boutique afin de permettre une économie plus diversifiée.
– Nouvelle fenêtre d’affichage pour annoncer les quêtes secondaires.
– Amélioration de l’affichage des textes : les livres et les bulles de tutoriels s’afficheront sur plus de lignes.
– Création de l’attaque Chandelle, un équivalent de Demi-Tour mais de type Vol. Remplacera cette attaque pour la plupart des oiseaux.
– L’objet Orbe Lévitant est codé.

Rééquilibrage :
– Le talent Intimidation ne fera plus effet sur un Pokémon hors de portée.
– Les courbes d’expérience des lignées Papilusion et Dardargnan passent de « Très rapide » à « Rapide » du fait qu’ils ont une Méga-Évolution.
– Les Pokéballs voient leur prix diminuer à Tintignac.
– Toutes les attaques de griffe sont désormais renforcées par le talent Incisif.

Bugs corrigés
– Correction d’un softlock lorsque le héros rentrait pour la première fois dans l’auberge de Tintignac avec son Pokémon suiveur rappelé.
– Correction d’un crash si le héros venait faire sa première nuit à l’auberge de Tintignac sans son starter dans l’équipe.
– Correction d’un crash lorsqu’un Pokémon évoluait en combat sans être en première ligne.
– La fréquence des objets rares et des objets communs des Pokémons sauvages était intervertie. (Fini les Vivaldaims ou les Crorures avec une chance sur deux de tenir une Baie Oran dès la Route 1.)
– Le menu principal réagit à la molette de la souris.

Build 63 – Version 0.4.0.11a du 11/12/2024 (hotfix)

Rééquilibrage :
– Étant donné le potentiel élevé de la lignée Castorno s'il a son talent caché, sa courbe d'expérience passe de « Très rapide » à « Assez lente », et la douleur d'évolution de « Supportable » à « Assez supportable ».

Bugs corrigés
– Correction d'un crash apparu en 0.4.0.11 avec Racines et Anneau Hydro lorsque le boost de la Grosse Racine a été codé pour ces capacités.

Build 62 – Version Alpha 0.4.0.11 du 23/11/2024

Nouveautés :
– Le talent signature Soif de Sang d'Archyèna a été codé.

Rééquilibrage :
– Les gains d'expériences globaux sont augmentés de 11,111% (1/9ème) si la mortalité des Pokémons adverse est désactivée. (Cela compense l'impossibilité d'activer le bonus d'overkill dans les modes de difficulté Assisté et Pacifiste.)
– Racines et Anneau Hydro profitent désormais du boost de la Grosse Racine, comme en jeu officiel.

Bugs corrigés
– Correction d'un crash quand la touche « bas » est pressée dans un sous-menu d'option alors que la sélection est déjà sur la dernière option de la liste. (Bug apparu en build 61 lorsque la gestion de la souris a été codée sur ce menu).
– Un message explicite s'affiche désormais lorsqu'un Pokémon n'a plus la force de survivre à 1 PV, alors qu'il a une Ceinture Force ou le talent Fermeté actif. (Sans ce message, ça pouvait être interprété comme un bug.)
– Codage des dernières méthodes d'attaques manquantes ou mal orthographiées (5 d'entre elles n'existaient pas et engendrait donc un crash).

Build 61 – Version Alpha 0.4.0.10 du 11/11/2024

Nouveautés :
– [Death Overhaul] Les Pokémons sauvages tués lâchent désormais leur loot de chasse et leur objet tenu si le combat s'est soldé par une victoire du joueur.
– Sur chaque Pokémon, ajout d'un flag marquant la trace de la version du jeu sur laquelle ils ont été générés.
– Amélioration significative du menu du Pokégrimoire (Pokédex) :
• L'ergonomie avec la souris a été améliorée.
• De nouvelles informations sont affichées sur la page d'un Pokémon : le nom de la forme affichée, sa couleur, sa forme et son emprunte. (Reste créer les empreintes des Fakemons.)

• Les formes des créatures sont désormais gérées et affichées. (Reste à implémenter la description et leur catégorie.)

• Interagir avec un Pokémon pacifique en overworld marquera désormais son espèce (et sa forme) comme vue sur le Pokégrimoire, ce qui aidera à le compléter. C'est aussi une manière de récompenser le joueur qui explore et interagit avec son environnement.

– L'ergonomie du sac avec la souris a été améliorée. (Même logique que pour le Pokégrimoire.)

– Idem pour le menu des options (scroll molette souris + flèches cliquables et qui changent de couleur selon les modifications possibles).

– Codage des attaques Second Souffle et Souffle de Vie.

– Codage des talents Boost Acier, Déclic Fringale, Sable Humide, Ramasse Ball, Escampette, Repli Tactique, Folle Furie, Courroupace, Bouclier-Carcan, Grecharge, Ruminant, Dégobage, Supermutation, Danseuse, Receveur, Osmose et Illusion. Grâce à cela, l'intégralité des talents existants sont désormais codés !

– Codage des objets Carton Rouge, Sigil de Bannissement, Sac Fuite, Sigil de Repli, Bouton Fuite et Sigil d'Éjection. (Manquera juste les icônes pour les nouveaux objets.)

– Refactorisation des phrases de fuite (la raison exacte sera citée en cas de piégeage ou d'immunité au piégeage).

– Codage des combats avec une limite de Pokémons fonctionnant comme dans l'Animé. Concrètement, le joueur pourra débuter de tels combats avec n'importe quel nombre de créatures dans son équipe, y compris pleine (ce qui offre un avantage stratégique en lui laissant lesquelles choisir jusqu'à la dernière minute), mais ne pourra en envoyer que le maximum autorisé. Une fois ce nombre atteint, seuls des Pokémons ayant déjà combattu pourront être envoyés (y compris en cas de switch forcé). Le combat sera terminé dès que tous les Pokémons d'un Dresseur ayant pu combattre sont mis hors-combat, même si ceux n'ayant pas eu le droit de combattre sont encore conscients.

– Amélioration de l'IA, notamment au niveau des switchs.

– Le nord de l'Aliénor est mappé en grande partie.

Rééquilibrage :

– Du fait que Calcination neutralise tout objet tenu qui est vulnérable à Sabotage et pas seulement les Baies et les Joyaux, cette attaque ne ciblera plus qu'un seul Pokémon proche au lieu de tous les ennemis proches.

– Tenter de fuir alors que le joueur a l'un de ses Pokémons piégé ne lui fera plus perdre son tour.

– Les attaques de débuff qui infligent le statut « piégé » (Regard Noir, Blocage Noir, Toile et Barrage) sont désormais bloquées par Abri afin de permettre qu'elles le soient aussi par Vigilance.

– Escampette, Repli Tactique et l'objet Bouton Fuite (+ l'équivalent antique Sigil d'éjection) permettront d'interrompre une attaque à coups multiples (y compris du talent Amour Filial) dès qu'ils se déclencheront. (Cela rendra ces talents négatifs moins handicapants).

Bugs corrigés

– Correction des bugs du mode Recherche du sac (conflit de touche, résultats chaotiques si touche répétée et champ d'entrée qui gardait en rémanence la précédente recherche...)

– Le calcul de la difficulté minimale réellement enregistrée devrait enfin être bon sans mauvais message d'alerte.

– Correction d'un crash lié au check de l'objet Garde-Talent.

– Si la cible avait son talent neutralisé, tout talent du lanceur qui s'activait après des dégâts directs se retrouvait bloqué lui aussi.
– L'IA ne devrait plus faire de multiples switchs avec un même Pokémon sur le même tour.

Build 60 – Version Alpha 0.4.0.9a du 14/09/2024 (démo privée)

(Suite à un décalage de 1 sur l'index de version, cet unique log sera considéré comme une mise à jour)

Rééquilibrage :
– Sècheresse devient le talent caché de Chartor et Marasque, tandis qu'Armurbaston devient un talent commun (même logique que Bekipan).

Build 59 – Version Alpha 0.4.0.9 du 07/09/2024

Nouveautés :
– La dernière fonctionnalité de Caught Overhaul est codée. Désormais, un Pokémon sauvage pourra tenter de fuir le combat si vous lui lancez des Pokéballs alors qu'il n'est pas ou quasiment pas affaibli. Le Pokémon sauvage devra ceci dit réussir son jet de fuite de la même manière que vous lorsque vous tentez de fuir, sinon il perdra son tour. À noter que certaines créatures, trop fières de vous combattre, refuseront de fuir de cette manière.
– Ajout de tous les mugshots des Pokémons présents dans la démo (incluant les formes alternatives et les shinys)
– Les mugshots des Pokémons peuvent s'afficher en HD.
– Nouveaux éléments architecturaux à Gortelda et son estuaire.
– Codage des attaques Triple Flèche, Plat du Jour, Tourment Céleste, Salaison et Bombe au Sirop
– Codage des talents Aux Petits Soins, Breuvage Suspect, Punk Rock, Lame Indomptable, Égide Inflexible, Fantômasque, Tête de Gel et Nectar Mielleux
– Ajout des objets Pomme Sucrée, Pomme Acidulée, Pomme Nectar, Spray Gorge et Liqueur d'Écho.
– Un Pokémon hors de portée a désormais son sprite invisible.
– Seuls les objets utilisables en combat s'afficheront lorsque le sac est ouvert au combat.
– Xerneas a son changement de forme codé selon si elle est en combat ou non. Terapagos est aussi codé sur le même modèle.
– Motisma a ses changements de forme codées.
– Les variations de cris selon la forme du Pokémon sont désormais gérés.
– Les textes des œufs sont améliorés.

Rééquilibrage :
– Il n'est désormais plus possible de lancer des Pokéballs plus d'une fois contre un dresseur, car cela permettait de passer son tour à l'infini sans aucune contrepartie (la Pokéball étant restituée) et ainsi d'exploiter certaines situations.
– Un Pokémon sauvage ne pourra plus chercher à fuir (quel que soit la raison) s'il est endormi ou gelé.

– Un Pokémon sauvage errant n’a plus 100% de probabilité de fuir, bien que les chances d’échec soient divisées d’un facteur 2. (Ce qui garantit un taux de succès minimum de 50% s’il n’est pas endormi, gelé ou piégé).
– Breuvage Suspect ne s’activera que sur les alliés qui ont au moins une stat négative afin de ne pas handicaper ceux qui sont boostés. Mais à partir du moment où une stat est négative, toutes seront réinitialisées, même celles positives.
– L’effet défensif de Punk Rock est transcrit par une affinité divisée par 2 en cas d’attaque sonore subie. Cela résulte en une chance plus élevée de résister aux attaques de statut (Berceuse, Siffl’Herbe…) et une chance moindre de subir les effets secondaires de celles qui sont offensives.
– Le compteur d’utilisation consécutif d’Abri est capé à 6.
– Chaque utilisation consécutive réussie d’une attaque de la classe Abri abaissera le taux de réussite de Garde Large et Prévention de 1/4 (contre 1/3 dans la dernière version), avec un minimum de 17,8% de chance (729/4096) du fait que le compteur soit désormais capé à 6.
– Crachin devient le talent caché de Bekipan (et par effet domino, Hydratation pour Goélise). Cuvette devient un talent commun pour la lignée.

Bugs corrigés
– Correction d’une fuite de mémoire en cas de longue session de jeu (module EvalKiller).
– Dans l’équipe du joueur, l’ordre de ses Pokémons non actifs était mélangé de manière aléatoire après la fin de chaque tour. (Bug apparu lors de l’implémentation des combats triple.)
– Vampigraine n’était pas renvoyée par Reflet Magik et Miroir Magik.
– En cas de KO par une attaque à coup multiple sur le Pokémon d’un dresseur (joueur inclus), le Pokémon mis KO était rajouté 2 fois à la liste des switchs à faire, ce qui engendrait un crash si son dresseur avait encore un Pokémon de remplacement dans son banc.
– Lors de l’ouverture initiale du menu de difficulté, les réglages ignorés ou forcés n’affichaient pas le bon texte.
– Si le joueur faisait varier à la baisse les options de difficulté, puis remettait manuellement les réglages comme avant, au moment de quitter le menu, le jeu enregistrait le preset de difficulté le plus bas qui avait été atteint lors de la navigation entre les différents réglages alors qu’aucun changement n’a été réellement appliqué.
– Si une cible immunisée était visée par une attaque affaiblie ou renforcée par des effets de terrain, le message d’effet de terrain s’affichait à tort après le message d’immunité.

Build 58 – Version Alpha 0.4.0.8b du 07/05/2024 (hotfix furtif)

Bugs corrigés
– L’IA crashait lorsque qu’elle devait envoyer un Pokémon en remplacement, et qu’un de ses remplaçants possédait une attaque absorbée par le Pokémon actif du joueur du fait d’un talent comme Herbivore, Paratonnerre, ou Absorbe-Eau.

Build 57 – Version Alpha 0.4.0.8 du 28/04/2024 (hotfix)

Bugs corrigés
– Les talents qui soignent un statut comme Mue engendraient un crash. (Bug apparu lorsque Cœur Soin a été codé).

– Les talents ayant une chance sur 2 de repousser un Pokémon sauvage aléatoire ayant 5 au moins niveaux de moins (Regard Vif, Intimidation et Œil Révélateur) engendrait un crash lorsque cela se produisait.
– Corrections orthographiques diverses
– Le défilement avec la molette de la souris fonctionnait de manière erratique sur le menu de forgeage.
– La fenêtre de level up peut désormais être passée avec le clic souris.
– Il ne devrait plus y avoir de rémanence d'une zone sainte ou maudite lorsque le joueur arrive dans une telle zone puis la quitte immédiatement.

Build 56 – Version Alpha 0.4.0.7 du 27/03/2024

Nouveautés :
– Le Chapitre 1 est complet et double la durée de vie de la quête principale (1 heure de jeu). Ce fut un long voyage après 2 ans et 9 mois de développement (dont beaucoup d'énergie consacré à coder des fonctionnalités), mais les choses vont s'accélérer maintenant.
– Le Manoir de Kerdus, la Ferme des Flambusards, la Route 2 et la moitié nord de la Route 3 ont leurs dresseurs et leurs évents. Ce contenu optionnel permet d'encore doubler la durée de vie du fangame en élevant le temps de jeu à 2 heures s'il est fait.
– Instauration des Combats Trio
– Instauration des Combats de horde. Il s'agit de Combats Duo ou Trio avec entre 0 et 11 Pokémons sauvages de réserve qui viennent pour remplacer l'un de leurs congénères tombés en fin de tour.)
– Instauration des Combats SOS. Il s'agit de Combats de horde en 2v3 débutant avec un unique Pokémon baron, monarque ou légendaire placé au centre et qui appellera un allié à la fin de chaque tour si un des deux slots latéraux est libre à ce moment-là.
– Les attaques de ruche après une récolte de miel sont enfin débuguées ! Initialement, j'avais prévu plusieurs combats en 1v1 contre des Apitrinis, mais comme le combat de horde est codé… ils attaqueront en horde dans un combat qui a de fortes chances d'être en 3v3+.
– Refonte du menu d'attribution des touches.
– Codage d'une fonctionnalité d'IA devineresse pour qu'elle anticipe certaines actions du joueur.
– L'IA calculera un score adapté pour les écrans brisés, le réveil forcé par des dégâts ou une attaque sonore, Vent Arrière, Embargo et Provoc.
– Une fonctionnalité pour prendre des screenshots est désormais disponible. Il suffit de presser la touche [F6] pour voir une image automatiquement enregistrée à la racine du jeu. Deux limitations ceci dit : la commande ne fonctionne pas en combat et les images seront en basse résolution.
– Le PNJ de débug du Hall de Test d'Arceus offrant l'Entrainement Ultime propose aussi de modifier le talent du Pokémon, à la manière des Pilules Talent et Patchs Talent.
– Les meules des moulins permettent de broyer en masse certains ingrédients alchimiques. Le coût en mana sera nul, mais aucune expérience en Alchimie ne sera donnée.
– Chaque map se voit attribuer un climat et aura une météo générée en fonction de celui-ci, de l'heure, de la saison et d'une variable aléatoire. Pour éviter d'avoir de la pluie ou de l'orage prématurément, la variable aléatoire sera bloquée à une valeur neutre tant que le Livre de Partitions ne sera pas récupéré dans le cadre du Chapitre 1 de la quête principale.
– Le menu d'entrée de texte autorise désormais l'annulation avec la touche [Échap] ou le clic droit souris.

– La touche [Ctrl] gauche qui servait pour basculer le Follow Me peut désormais être paramétrée dans le menu des touches.
– Le menu d'entrée de texte affiche désormais le sexe du Pokémon si un Pokémon est en train d'être renommé.
– Il n'est désormais plus possible d'attribuer la même touche de clavier à plusieurs touches du jeu.
– Codage des attaques Métalliroue, Hurlement des Roches-Lames, Cryo-Pirouette, Extravaillance, Prio-Parade, Clepto-Mânes et Goudronnage.
– Codage des talents Chien de Garde, Entêtement et Aéroporté.
– Ajout des objets Pierre du Savoir, Cristal du Savoir, Joyau du Savoir et Joyau de Créhelf.
– Quelques Pokémons capturables dans le jeu ont désormais leur icône animée

Rééquilibrage :
– Lors des combats triple ou en 2v3, une portée dynamique et un autocentrage sont implémentés afin qu'aucun des deux camps ne se retrouve en situation de softlock au moment de choisir leurs cibles. Comparé à un jeu officiel, cela se traduit par :
• Chaque camp qui contient 3 slots enverra ses créatures dans cet ordre-là : **centre, droite, gauche** au lieu de gauche, centre, droit. Cela évitera d'avoir une créature excentrée dans le cadre où un camp n'envoie qu'un seul Pokémon au début du combat (possible lors des combats SOS ou si le héros n'a qu'un seul Pokémon au début d'un combat triple).
• Autocentrage : à la fin de chaque tour, si l'emplacement central d'un camp à trois slots est resté vacant, un des Pokémons situés aux extrémités se déplacera au centre (prioritairement celui de gauche).
• Si on se retrouve dans une configuration croisée en combat triple après la phase d'autocentrage (4 survivants avec deux Pokémons d'un camp tout à droite et les deux de l'autre camp tout à gauche) un tag « *crossed_position* » est activé pour le tour en question et permettra à tous les Pokémons d'être à portée des autres combattants. En contrepartie, toute attaque offensive ayant à portée au moins 2 créatures verra sa puissance diminuer de moitié si elle cible un Pokémon opposé.
• Dans une configuration en 2v3, les Pokémons seront considérés comme placés en quinconce. Cela permettra au camp ne comprenant que 2 slots de pouvoir cibler n'importe quel adversaire et d'être à portée de n'importe quelle attaque adverse. En contrepartie, tout attaque offensive ayant à portée au moins 2 créatures verra sa puissance diminuer de moitié si elle cible le Pokémon situé à l'opposé du camp adverse. (Un Pokémon du camp à trois slots reste hors de portée des capacités de courte portée de son allié opposé.)
• Du fait de ces ajouts, il n'est plus nécessaire de coder et d'instaurer une commande de centrage manuel.
– Prio-Parade monte à 5 de priorité et bloquera aussi les attaques de statut prioritaire.
– Destruction, Explosion et Explo-Brume passent de 100 à 150% de précision
– Vœu Soin et Danse Lune fonctionneront comme en 9ème génération : si un Pokémon en pleine santé est envoyé sur le slot béni, la bénédiction ne sera pas consommée et restera active pour un futur remplaçant.
– Il est désormais possible de renvoyer un Pokémon sur un slot de libre en fin de tour si un Pokémon du banc a été ressuscité entre-temps.
– Coup d'Main est désormais cumulatif, comme en jeu officiel. (Cela prend tout son sens avec les combats triples instaurés.)
– Aéroporté et Turbine Éolienne s'activeront dès l'arrivée en combat si les effets de terrains sont venteux (Vents célestes, terrain venteux ou combat aérien). Le talent Souffle Delta activera aussi ces talents (sans engendrer de double proc lors de la phase de lancement si le terrain était déjà favorable).

– La probabilité de capturer des Pokémons de bas niveau (jusqu'au niveau 12) a été augmentée.
– La possibilité d'avoir un Pokémon sauvage baron sera désactivée tant que le combat dans l'Auberge de Tintignac n'aura pas eu lieu (ce qui correspond à la moitié du Chapitre 1 de la quête principale). Cela évitera au joueur de risquer de tomber sur un Pokémon niveau 10 dès son premier passage sur la Route 1.

Bugs corrigés
– La touche [Ctrl] gauche qui servait pour basculer le Follow Me ne répondra plus si la fenêtre de jeu a perdu le focus.
– L'Outre n'indiquait pas la bonne quantité d'eau contenue lorsqu'elle était sélectionnée dans le sac (bug apparu lors de la refonte de la base de données des objets).
– La météo affichée en map ne devrait plus être désynchronisée par rapport à celle affichée en combat.
– Le débuff de cauchemar se dissipera dès le réveil du Pokémon et non à la fin du tour.
– Il n'est désormais plus possible de lancer une Pokéball sur un Pokémon sauvage hors de portée.
– En combat multi, il est désormais possible de lancer une Pokéball sur l'action de votre premier Pokémon qui agit sans perdre les actions de vos Pokémons suivants.
– En combat multi, les attaques se lançant que sur un allié sont désormais sélectionnables si aucun allié n'est disponible (mais échoueront bien entendu).
– Un Pokémon qui utilisait une attaque de suicide (Explosion, Souvenir…) n'avait pas le statut « KO » appliqué si la mortalité était réglée en mode traditionnel.
– Le calcul d'expérience a été refactorisé et est désormais conforme au game design prévu.
– Les musiques de défaite ne boucleront plus et laisseront place à un silence une fois qu'elles sont terminées.

Bugs connus :
– Les screenshots générés avec la touche [F6] ne peuvent tenir compte de la résolution du jeu et sont donc bloqués à un format timbre-poste de 320×240. De plus, la commande ne fonctionne pas durant les combats.
– Il est impossible d'attribuer une touche de manette dans le menu des touches, même quand une manette est réellement branchée. Si une tentative est faite, le message « Aucune manette détectée » est remplacé par un message plus explicite expliquant pourquoi ça ne fonctionne pas.

Build 55 – Version Alpha 0.4.0.6 du 28/01/2024

Nouveautés :
– Les Field Effects ont été entièrement réalisés ! (Game Design + codage + documentation traduite et incluse dans le dossier « doc » du jeu). Cela induit des changements majeurs sur la gestion des champs de bataille et des météos. Je vous renvoie au document de game design pour tous les détails.
– Ajout de nombreux battlebacks afin de pouvoir illustrer la majorité des champs de bataille qui cohabiteront à Keltios.
– Codage de plusieurs météos en overworld afin de faire le lien avec les 15 climats existant en combat.
– Si un combat se termine par un climat invoqué, cette météo persistera en overworld sur la map actuelle durant quelques secondes (6 secondes par tour restant). Cela se combine très bien

avec la table de rencontre dynamique pour forcer l'apparition de certains Pokémons sauvages tout en ayant une météo altérée dès le début du combat, mais n'espérez pas gruger un dresseur avec cette technique. (La météo naturelle sera forcée avant tout combat de dresseur.)

– Codage des attaques Draco-Flèches, Chute de Neige, Orage, Ciel Noir, Sigil de Lumière, Bec-Canon, Sommation, Lame Psychique, Rempart Brûlant, Lame Puissante, Pression Extrême, Cri Draconique, Voix Envoûtante, Indignition, Volt Assaut et Laser Hasard.

– Codage des talents Paléosynthèse, Charge Quantique, Pouls Orichalque, Moteur à Hadrons, Chevaucheur d'Orage, Mer Primaire, Terre Finale, Souffle Delta (à 100%), Créa-Élec, Créa-Psy, Créa-Brume, Créa-Herbe, Semencier, Mimétisme, Synergie, Cœur Soin, Turbine, Turbine Éolienne, Téra-Carapace et Emprise Toxique.

– Codage des objets Graine Tellurique, Graine Maudite, Graine Sacrée, Graine Électrik, Graine Psychique, Graine Brume, Graine Herbe, Champ'Duit, Roche Tellurique, Roche Brumeuse, Roche Orageuse, Roche Obscure, Énergie Booster, Pilule Talent, Patch Talent, Talisman Sain, Cape Obscure, Feuille Copieuse, Garde-Talent et Dé Pipé.

– Les animations auront une meilleure résolution si des sprites sont affichées avec un zoom inférieur à 100%.

– La sélection de cible en combat multi a eu quelques améliorations esthétiques.

– Amélioration de l'ergonomie dans l'interface de combat : la souris répond à toutes les commandes et le clic droit se comportera comme la touche « annuler ».

– Un Pokémon qui est déjà au niveau maximum pourra évoluer s'il mange un Super Bonbon.

– Une nouvelle table de loot pour Ramassage en adéquation avec l'époque de Keltios a été codée.

– La fonctionnalité exclusive à HGSS des Feuilles d'Or et de la Couronne de feuilles a été codée pour Sacred Phoenix !

– L'onglet « sentiments » d'un Pokémon indique désormais son alignement moral et éthique.

– Ajouts de Pokémons fixes présent qu'à certaines heures sur la Route 1. Ces créatures ont de fortes chances d'être baronnes.

Rééquilibrage :

– Le talent Cœur Soin a un taux de proc très légèrement plus élevé pour s'aligner sur celui de Mue (1/3 au lieu de 30%) et s'appliquera à tous les autres alliés, même ceux non adjacents. Si le terrain est un lieu saint, le taux de proc monte à 50%, mais diminue à 25% sur un lieu maudit et 20% dans le Monde Distorsion.

– Les talents de peau voit leur boost très légèrement augmenter pour trouver un juste milieu entre les générations 6 et 7 : +25% de puissance sur les attaques du type boosté, et +50% s'il y a un effet de terrain favorable (contre +20 et +40% auparavant).

– Si les effets du talent Inconscient s'avèrent être en défaveur de son possesseur lors d'une attaque subie, Brise Moule ne l'ignorera pas (même logique que pour Contestation et Simple).

– Les chances d'apeurement du talent Maître des Émotions est fixé de base à 12,5%, comme la Roche Royale.

– La cape Obscure et le talent Écran Poudre immunisent contre toute source d'apeurement (y compris de la Roche Royale ou d'un talent).

– Le talent Sérénité et l'aura d'Arc-en-ciel généré par Aire d'Eau ou de Feu ne se cumulent pas. De plus, ce boost ne s'appliquera pas aux chances d'apeurer engendré par des objets ou des talents.

– Le talent Lumiattirance récupère le rééquilibrage de la 9G (immunité à la perte de Précision + ignore les augmentations d'esquive des cibles).

– Le taux de critique par le talent Chanceux ou les objets Griffe Rasoir et Croc Rasoir est très légèrement augmenté de +10 à +12,5%.

– Les quatre attaques léthales voient leur précision de base diminuer de 30 à 25% afin de compenser le fait qu'elles profitent de toutes les augmentations de précision ou baisse d'esquive.
– Le buff de Chargeur sera conservé tant que le Pokémon n'aura pas switché, échoué au lancement d'une capacité, ou tenté d'utiliser une capacité électrique (mode 9G).
– [Loyalty Overhaul] L'augmentation de crainte en tombant KO a été augmentée.

Rééquilibrage des capacités de la 9G :
– La puissance de Fulgurayon est baissée de 130 à 120 par soucis d'équité envers Lance-Soleil (en prenant en compte que de base, ça booste l'Attaque Spéciale durant le chargement, ce qui virtuellement portait sa puissance à 195 dès le premier coup, stop au powercreep.)
– Fulgurayon ne se lancera pas en un tour sous la pluie, mais en cas d'orage ou de terrain magnétique. Un terrain désertique ou un temps ensoleillé divisera par 2 la puissance de cette attaque.
– Fulgurayon n'est pas affecté par Sans Limite (comme toutes les autres attaques en 2 tours, y compris celles ont un effet secondaire hardcodé comme Laser Météore).
– Cri Draconique, très situationnel en jeu vanilla, se voit considérablement renforcé en voyant sa portée passer à tous les alliés, lanceur inclus. Le boost de critique est de +40% (comme Puissance) si le bénéficiaire est de type Dragon, et de +20% dans les autres cas. Le buff est cumulable avec l'O-Aura de Critique et la Baie Lansat, mais pas Puissance. Cependant, si un bénéficiaire qui a eu +20% de critique a acquis entretemps le type Dragon, il sera possible de relancer la capacité (ou Puissance) pour actualiser le boost à +40%.
– Cri Draconique est une attaque sonore.
– La puissance maxi de Pression Extrême passe de 100 à 120.
– Voix Envoûtante aura le même rééquilibrage que Feu Envieux et Cent Rancunes : il suffit d'une stat augmentée chez la cible pour que l'effet secondaire ait lieu. En contrepartie, la probabilité d'infliger la confusion ne sera que de 50%.
– Idem pour Volt Assaut : comme pour Pied Sauté, l'attaque ne se retournera qu'à hauteur de 50% de sa puissance contre son lanceur en cas d'échec, au lieu d'un punitif 50% des PV max.

Bugs corrigés
– Correction de divers problèmes de ciblage en combat
– L'attaque Taillade est définitivement corrigée.

Build 54 – Version Alpha 0.4.0.5 du 07/12/2023 (démo privée)

Nouveautés :
– Codage de la nouvelle base de données des objets. C'est une étape de plus de réalisée dans la migration des données du jeu et ça permet une gestion plus optimisée des objets en interne ainsi que l'ajout de ceux des générations 8 et 9 qui seront présents dans le jeu.
– L'affichage des mugshots des objets a été optimisé.
– Réorganisation de l'arborescence des icones et artworks des objets.
– Ajouts de mugshots d'objets en haute définition avec backup sur l'icône en pixel art si l'artwork n'existe pas et zoom automatique. Si vous jouez en taille double et que l'artwork existe en 256 pixels de côté, vous aurez la qualité maximale.
– Ajout des Méga-Gemmes des nouvelles Méga + d'une douzaine de nouveaux objets adaptés à l'ère médiévale de Keltios.
– Codage des parfums de massages et du Fouet.

– Codage de la nouvelle base de données des tables de rencontre sauvages. Beaucoup plus dynamique que l'ancienne, elle permettra une grande variabilité de la faune rencontrée en combinant les mécaniques de saisons, de météo et du moment de la journée. Cette révision inclut aussi :

• Une optimisation de la génération des Pokémons sauvages. Ils sont précalculés et ne seront générés que si le combat aura bien lieu.

• 1 chance sur 128 qu'un Pokémon sauvage rencontré aléatoirement soit baron. Leur niveau sera 1,1 fois plus élevé que celui de la table de rencontre, additionné d'un bonus allant de 0 à 3 niveaux. De plus, ils seront automatiquement de leur forme évoluée supérieure si leur niveau leur permet.

• Des talents influençant la fréquence ou les caractéristiques des Pokémons sauvages entièrement fonctionnels. À noter que le talent ne fera effet que si votre premier Pokémon vous suit (et est capable de vous suivre).

• Un Repel Trick entièrement fonctionnel (et très efficace pour attirer les Pokémons barons). Si le Pokémon choisi a un niveau inférieur au seuil de Repousse, il ne sera pas généré et le combat aléatoire n'aura pas lieu.

• Des Pokémons sauvages qui peuvent apparaitre endormis après avoir été délogés avec Coup d'Boule.

• Des Pokémons péchés ou tombés d'un arbre avec Coup d'Boule qui afficheront une phrase de rencontre personnalisée (en prenant en compte leur statut Baron / Monarque).

– Ajout des premiers Fakemons et formes régionales de Keltios grâce à la refonte du système de rencontre !

– Le Pokégrimoire indique désormais le poids et la taille en unités impériales (à savoir livres et pieds + pouces) en plus des unités du système international (mètre et kilogramme)

– Codage des talents Sang de Troll, Tir Vif, Nerfs d'Acier, Propulseur, Général Suprême, Force Fongique, Collab, Gaz Inhibiteur, Poisseux, Mèche Rebelle, Effilochage, Œil Révélateur, Toxitouche, Chaîne Toxique, Corps en Or, Expuls'Organes et Opportuniste

– Codage des attaques Trépignement, Rafale Écailles, Hommage Posthume, Poing de Colère, Esprit Frappeur, Chant Antique, Taurogne, Marteau Mastoc, Lune Rouge, Mortier Matcha, Fulgurayon, Vif Éclair, Lame Tachyonique, Dissonance Psy, Massue Liane, Queulonage, Grand Nettoyage et Vaste Pouvoir.

– Si un Pokémon désobéit en changeant d'attaque, il doit absolument choisir une autre capacité, ou bien une autre cible s'il reste sur celle ordonnée par son dresseur. S'il n'est ni possible de cibler un autre Pokémon avec l'attaque d'origine, ni possible de choisir une autre capacité, le Pokémon désobéissant utilisera Lutte.

– Substantielle amélioration de l'IA, notamment sur la gestion des objets tenus et les variations de stats.

– Ajout d'une animation de bouclier lorsqu'une attaque est parée avec Abri ou une capacité équivalente.

– Ajout d'une animation de glace brisée lorsqu'un Pokémon dégèle.

– L'affichage des mugshots des Pokémon a été optimisé.

– La worldmap a été légèrement étendue vers le sud et l'ouest et l'Ibéria agrandie pour mieux correspondre à l'échelle de Paldea. Trois lieus majeurs de cette région moderne seront d'ailleurs présents dans ce fangame : le Lac Asrol, le Mont Nappé et le Cratère de Paldea.

– Macro mapping des Châtelleries Néréide, d'Argonite, de Bréliande et de Sélénia + la jonction jusqu'à la Colline du Phénix (ce qui représente la moitié de tout Keltios). Toutes leurs maps sont désormais géolocalisées sur la worldmap et positionnées sur l'overworld (et peuvent donc être "explorées" si le joueur fait du hors-map).

– La Forêt d’Elda, Eldania, la Route 5 et la Route 7 sont désormais mappés. Gortelda a aussi bien avancé avec l’apparition du Colisée du Lierre et de l’auberge, de même pour les intérieurs de Tintignac qui commencent à prendre vie.

Rééquilibrage :

– Requiem revient à 3 tours de compte à rebours si le lanceur n’y est pas immunisé, mais reste réhaussée à 4 si c’est le cas.

– Nerf du statut gel : le compteur de chance de dégel s’incrémente dès le premier coup subi qui n’est pas de type Glace (même si le Pokémon gelé n’a pas encore perdu de tours) et n’est plus capé à 4 chances sur 10 (à effets de terrain neutres) au-delà de 6 incrémentations. Cela signifie que le dégel est garanti après un total cumulé de 8 attaques subies ou tentatives d’attaque sur un terrain neutre (et 9 dans les pires conditions de terrain). Le dégel automatique reste néanmoins impossible si le Pokémon gelé n’a pas perdu au moins un tour en l’absence d’une chaleur accablante.

– Les attaques offensives de piégeage ne faisant pas de dégâts résiduels (Tisse Ombre, Myria-Vagues, Croque Fort…) et celles posant des Entry Hazards (Hache de Pierre et Vagues à Lames) sont désormais prises en compte par le talent Sans Limite. À noter que l’intégralité des attaques Z ne sont pas impactées, vu que c’est le cas des attaques Dynamax. Rappelons aussi que Sans Limite ne désactive que les effets secondaires directement liés à l’attaque. Les talents ou objets tenus (que leurs effets soient positifs ou négatifs) s’activeront toujours si les conditions sont réunies.

– Croque Fort se comportera comme Tisse Ombre ou Ancrage et n’auto-piègera pas son lanceur.

– Les Baies qui se consomment automatiquement sous 25% des PV max (33% dans les précédentes versions de Sacred Phoenix) se déclencheront à la place au seuil de santé critique (barre rouge, soit 20%). Le talent Gloutonnerie reste inchangé avec un seuil à 50% (barre jaune).

– Les Baies à confusion reprennent leur taux de soin vanilla, soit un tiers des PV max sans être limitées à 50 PV. (Cela compense le seuil de déclenchement plus bas.)

– Un Pokémon détenteur du talent Collab ne copiera pas les stats d’un allié si ça n’engendre que des baisses ou aucune augmentation pour lui, mais toutes les stats seront copiées à partir du moment où au moins l’une d’entre elles augmentera (même principe que l’attaque Boost).

– Le Gaz Inhibiteur fera effet sans interruption si un Pokémon détenteur de ce talent est le seul combattant actif à l’avoir sur le terrain, mais se retrouve immédiatement remplacé par un autre qui le possède aussi. Ceci dit, le gaz aura le temps de disperser si un tel Pokémon venait à être mis KO, permettant aux autres talents de se réactiver avant l’arrivée d’un éventuel remplaçant.

– Les talents signatures non négatifs des Légendaires sont tous immunisés au Gaz Inhibiteur. En contrepartie, ils ne se réactiveront pas si le gaz s’estompe.

– Armure Miroir ne renvoie pas de baisse de stat au poseur de la Toile Gluante, car il s’agit d’un effet différé. Il y aura ceci dit immunité à la baisse de Vitesse pour le détenteur de ce talent, de même qu’à la baisse de stats engendrée par Octoprise.

– Draco-Queue et Projection infligeront leurs dégâts au clone d’une cible qui en a un, mais la cible ne sera pas éjectée. Si le clone est contourné, il sera complètement ignoré et la cible éjectée si elle n’est y est pas immunisé par un autre moyen.

– Griffes Funestes, Hache de Pierre et Vagues à Lames n’ont plus de bonus de coup critiques (et leurs textes ont été ajustés).

– Vigilance bloque désormais les objets offerts en provenance d’un ennemi.

– Les altérations d’objet tenus par un Pokémon frappant 2 fois grâce à Amour Filial sont appliqués dès le premier coup infligé. (Cela n’empêchera pas un Casque Brut d’infliger les dégâts équivalent aux deux coups après le second coup porté, car je n’ai pas réussi à programmer ses dégâts que pour 1 coup.)

– Balayage et Nœud Herbe ont désormais une formule de dégâts progressive. La puissance est égale à la racine carrée du vrai poids de la cible, le tout multiplié par 8, arrondi par excès et capé entre 20 et 120 pour conserver la même espérance de dégâts qu'en jeu officiel.
– Les talents attirant un type de Pokémon sauvage (Statik, Récolte, Lavabo, Magnépiège…) quintupleront la probabilité que des créatures du type concerné soient choisies plutôt que de forcer un 50% s'il y en a au moins un de présent dans la table de rencontre.
– Les Repousses permettront d'éviter les rencontres aléatoires après utilisation d'Éclate-Roc sur un rocher si le Pokémon sauvage qui y été caché est de niveau suffisamment faible. Cela ne s'applique pas aux Pokémons pêchés ou tombés d'un arbre avec Coup d'Boule.

Bugs corrigés
– (Bug majeur) La position du dernier Pokémon du joueur ayant combattu n'était pas réinitialisée à "nil" après un combat, ce qui entrainait un crash en cas d'utilisation d'un objet de soin sur lui hors du combat. (Le jeu croit à tort que le Pokémon est encore en combat et appelle des méthodes inappropriées.)
– Durant le Prologue, l'Arcanin de Gwydion regardera vers lui lorsqu'il aura l'émoji de cœur. (Cela rendra la scène plus compréhensible pour les joueurs qui interprétaient à tort cette émoji comme « j'aime souffrir »).
– Pêcher faisait crasher le jeu à cause d'un check de talent sur une méthode obsolète.
– La géolocalisation du joueur dans les intérieurs de Bourg Sylvestre était erronée à cause d'une inversion de coordonnées.
– Suppression d'un appel sur la base de données vanilla qui annulait toutes les formes régionales de Keltios dès le premier refresh du Pokémon.
– La sélection de cible en combat double pouvait faire crasher le jeu à cause de l'appel d'une méthode dépréciée.
– Les attaques à coups multiples étaient interrompues dès que le talent Fermeté ou l'objet Ceinture Force s'activait.
– Les attaques à coups multiples ont enfin toutes leurs animations et effets indirects synchronisés au bon moment.
– Amour Filial devrait être moins bugué (j'espère). Les effets secondaires sont mieux synchronisés et ne devaient plus se produire deux fois pour tout effet unique (comme un vol d'objet ou Force Cachée).
– Soft reset au milieu d'un tour de combat ne vidangeait pas les actions en attente, ce qui faisait qu'elles s'exécutaient dès le prochain combat. Cela pouvait donner lieu à des exploits.
– Les checks de Clonage ont été affinés. (Il avait quelques faux-positifs et quelques faux-négatifs).
– Les PV sacrifiés pour créer un clone comptaient comme dégâts directs, ce qui pouvait déclencher des effets imprévus.
– Le Pokémon n'avait pas le sprite du leurre lorsqu'il en héritait d'un Pokémon ayant fait Relais ou Queulonage
– Le Vase Scellé, le Miroir Sacré et la Gracidée sont correctement codés (et le changement de forme de Shaymin, Hoopa et des 4 Génis d'Unys correctement géré).
– Les bugs de collisions au niveau du maplink lorsqu'il y avait une case surfable depuis la terre ferme, une falaise sautante ou orientée nord ont été corrigés.
– L'animation d'éclaboussure au sol lorsque le héros mène son Pokémon suiveur en eau peu profonde puis le rappelle ou se met à surfer ne devrait plus avoir de rémanence. (Reste juste un cas de maplink encore récalcitrant, mais 80% des cas ont été fixés.)
– Il était impossible d'annuler une évolution par pierre lorsqu'elle était lancée.
– La sélection de cible manuelle en combat multi gère désormais toutes les portées.
– Correction d'un crash lorsqu'un objet été reçu en combat par Passe-Cadeau ou Ramassage.

– L’objet Métronome commençait à incrémenter la puissance d’un facteur ×0,8 au lieu de ×1 lors de la première utilisation d’une capacité.

Bugs connus :
– Comme dans toute refonte de base de données (ici pour les objets), il est inévitable que des nouveaux bugs non repérés soient apparus. N’hésitez pas à signaler toute anomalie rencontrée en ce qui concerne la gestion des objets.

Build 53 – Version Alpha 0.4.0.4 du 01/08/2023

Nouveautés :
– Codage du talent Souffle Delta. (Il restera juste quelques phrases à afficher.)
– [Field Effects] Codage de tous les facteurs climatiques sur la puissance des attaques (y compris pour les nouvelles météos, qu’elles soient déjà implémentées ou non).

Rééquilibrage :
– Le Starter aura une IV parfaite garantie, ce qui porte ses chances d’être Baron à 19,4% (et ses chances d’être Monarque à 1/9830).
– La perte de précision engendrée par la météo Brouillard a été réduite de -40 à -25%.
– Les types Fée et les détenteurs du talent Regard Vif ne voient plus leur précision affectée par le Brouillard.
– L’Encens Doux diminue les chances de subir un coup critique de -15% au lieu d’augmenter l’esquive.
– La météo Ciel Noir renforcera la Vitesse des Pokémons Obscurs de 25%, et la puissance des attaques de ce type sera boostée de 20%.
– La météo Vents Célestes renforcera les capacités de type Vol de 30%.

Bugs corrigés
– [Follow Me] Un œuf en première position de l’équipe ne devrait plus activer le Pokémon Suiveur correspondant à la créature contenue dans l’œuf.

Build 52 – Version Alpha 0.4.0.3 du 30/07/2023 (démo privée)

Nouveautés :
– Le Hall de Test d’Arceus et son auberge ont été refaits avec le tileset médiéval de Sacred Phoenix.
– Refonte de l’UI du résumé.
– La nature secondaire est désormais visible dans le résumé.
– Aerouna peut être combattue au Hall de test.
– Les textes de changement de stats sont convertis au nouveau format et deux nouvelles ont été rajoutées pour signaler qu’une stat a atteint le maximum ou le minimum.
– Codage de la nouvelle attaque Voile Sacré.
– Codage des attaques Exécu-Son, Sort Sinistre, Dernier Mot, Neigeux de Mots, Dracacophonie, Décharnement et Change-Côté.
– Codage des talents Porte-Roche, Transistor et Dent de Dragon

– Codage des nouveaux talents signature : Noblesse Ardente, Gardien du Soleil, Esprit Orageux, Esprit Volcanique, Écailles Océaniques, Ailes Océaniques, Cœur de Phénix, Ailes Sacrées, Régénérateur du Temps, Onde Marine, Maître du Savoir, Maître des Émotions, Maître de la Volonté, Puits de Magma, Cœur de Renégat, Ailes du Renégat, Rajeunissement Marin, et Équilibre Vibratoire

Rééquilibrage :

– Cœur Noble et Noblesse Ardente s'activeront aussi sur les attaques de type Obscur et Spectre, en plus des attaques de type Ténèbres.
– Phobique s'activera aussi sur les attaques de type Obscur.
– Filature permet d'infliger le double de dégâts au premier tour d'un combat, en plus de tout switch fait sur le tour même.
– Utiliser Vent Arrière annule celui du camp adverse s'il en avait un d'actif.
– L'Orbe Vie ne s'activera plus si une attaque offensive a eu son lancement bloqué à cause d'un débuff côté lanceur (mais le sera toujours si l'attaque n'a pas réussi à affecter sa cible, que ce soit à cause d'une immunité, d'un ciblage raté ou d'un effet de terrain).
– Les dégâts de l'Orbe Vie sont très légèrement augmentées et passent de 7,5 à 8% des PV max (et diminués depuis 10% d'un point de vue d'un gameplay vanilla).
– Les dégâts du talent Force Soleil sont réduits de 12,5 à 8% des PV max en fin de tour (pour se rééquilibrer sur l'Orbe Vie).
– Exécu-Son fera effet pour le tour actuel et les deux suivants (au lieu d'exactement deux tours de la cible).

Bugs corrigés

– Rancune est checké en même temps que Lien du Destin afin qu'il le soit toujours au bon moment.
– Il n'y aura plus de message de fin d'immobilisation à la fin théorique de l'effet alors que le lanceur était tombé KO entre-temps.
– Achever un Pokémon endormi avec Brouhaha n'affichera plus qu'il a été réveillé. De surcroit, cela réanimait en plus le Pokémon à cause d'un écrasement de statut !
– Le Pokémon suiveur ne devrait plus apparaitre en double durant le prologue.
– Le talent Télécharge prendra bien en compte la moyenne des défenses de tous les ennemis en combat multi (et non d'un ennemi pris au hasard).
– Les capacités qui à puissance nominale retranchaient la moitié des PV restant n'annonçaient pas les coups critiques.
– Les attaques faisant un switch volontaire du Pokémon (Demi-Tour, Dernier Mot, Neigeux de Mots…) proposait au joueur de fuir le combat contre un Pokémon sauvage. De plus, il manquait une phrase et l'animation de rappel n'était pas synchronisée.
– Corrections orthographiques diverses (merci à Axel Arblade).
– La musique de surf a été rajoutée, car elle était signalée comme manquante.
– Le défilement automatique des messages en combat de dresseur a été ralenti afin de laisser le temps au joueur de les lire.

Build 51 – Version Alpha 0.4.0.2 du 21/07/2023 (démo privée)

Nouveautés :

– Le menu de craft (version bêta) est codé après être resté 18 mois en tâche prioritaire ! Reste à le tester pour l'inaugurer définitivement.

– Optimisation des appels de combats de dresseur (passage en full script)
– Implémentation des Pokémons Barons et Monarques ! Un Pokémon avec ses 6 IVs innées parfaites sera considéré comme Monarque et béni par Arceus. Un Pokémon avec au moins 3 IVs innées parfaites sera considéré comme Baron. De telles créatures seront aussi plus grandes que la normale et d'un niveau sensiblement plus élevé si elles sont rencontrées aléatoirement.
– Un Pokémon baron ou monarque sera signalé par une phrase différente et une animation dédiée s'il est croisé à l'état sauvage. Vous ainsi tout de suite qu'il a au moins 3 IVs parfaites. Une icône apparait aussi en combat et sur le résumé.
– De même, un Pokémon sauvage de trop haut niveau (comparé à vos badges) sera signalé par une phrase différente.
– Codage des effets suivants :
• Force sauvage : Appliqués aux Pokémons barons sauvages, ×3/4 sur tous les dégâts subis (directs et indirects) + bonus de critique et de vitesse propre aux Pokémons Obscurs (dépend du niveau d'amitié qui lui-même dépend du degré d'overlevel si déterminé en mode automatique : +3% vitesse et +10% critique si la créature sauvage n'est pas en overlevel).
• Force sauvage ancienne : Appliqués aux Pokémons monarques sauvages, ×5/8 sur tous les dégâts subis (directs et indirects) + bonus de critique et de vitesse propre aux Pokémons Obscurs + 10 % de chance d'avoir son statut soigné après un tour d'effet.
• Force divine : Appliqué à tous les Légendaires mineurs (BTS < 600) si rencontrés à l'état sauvage, ×1/2 sur tous les dégâts subis et 15% de chance d'avoir son statut soigné après un tour d'effet. (Cela revient à leur donner virtuellement 2 barres de vie.)
• Force divine originelle : Appliqué à tous les Légendaires majeurs (BTS ≥ 600) si rencontrés à l'état sauvage, ×1/3 sur tous les dégâts subis et 25% de chance d'avoir son statut soigné après un tour d'effet. (Cela revient à leur donner virtuellement 3 barres de vie.)
• Force divine chaotique : Appliqué à Giratina et à Darkrai si rencontrés à l'état sauvage, même effet que la Force divine originelle + bonus de critique et de vitesse propre aux Pokémons Obscurs.
– Les Pokéballs ont désormais une couleur déterminée pour leur flash.
– Codage du talent Toison Herbue (avec ses Field Effects)
– Codage de l'attaque Charge Glaive
– Amélioration de l'animation des attaques forçant la fuite de l'adversaire en combat sauvage.
– Refonte du CSV des textes de combat : désormais, la majorité des textes féminisent correctement les Pokémons femelles pour les langues autre que l'anglais. Quelques fautes de frappes ont été corrigées par la même occasion.
– Le proc de talent a enfin son background celtique affiché en HD. L'icône du Pokémon a elle aussi été rajoutée (comme en 9G).
– Nouvelles animations pour les attaques de type Obscur et Lumière !
– La Méga-Évolution sacrée est fonctionnelle ! Il ne manque juste qu'à activer certaines limites en combat (coût en mana, limite d'une fois par jour…), la base de données des Méga-Gemmes Sacrées et la gestion des attaques Z si on veut réaliser à 100% l'idéal !
– La Méga-Évolution sacrée et les Pokémons de type Lumière ont désormais leur animation dédiée !
– (Loyalty Overhaul) Les phrases d'envoi des Pokémons du joueur sont un peu plus nombreuses et mieux calquées sur l'amitié réelle.

Rééquilibrage :
– Les objets « pouvoir » donnent désormais 8 EV au lieu de 4.
– Plongée soigne la brûlure lors du tour de chargement.
– Si une attaque à puissance variable a une puissance comprise entre 60 et 90 au moment du check de Technicien, le boost de ce talent est ajusté de manière à ce que la puissance soit égale

à 90. (Cela évite un effet de seuil.) Celles à puissance fixe qui dépassent strictement 60 de puissance restent exclues de ce bonus.

– Du fait que Requiem ait un fort maillage d'immunité (la moitié de ceux qui l'apprennent y sont naturellement immunisés), le compte à rebours avant que la mort ne frappe est augmenté de 3 à 4.

– Les Pokémons barons et légendaires sauvages sont immunisés aux effets de fuite forcée (Hurlement, Cyclone…).

– Picore et Piqûre fonctionnent aussi sur les trois herbes de combat, de la même manière que Dégommage lorsqu'il y a un effet positif.

– Les objets ne sont désormais revendus qu'au quart de leur valeur, comme depuis les jeux officiels de la 9G. Ceci permet de compenser le fait qu'il y a de nombreuses ressources récoltables dans la nature.

– Plusieurs idéaux oubliés de Loyalty Overhaul ont être réalisés :

• La crainte maximale d'un Pokémon a été augmentée de 900 à 912 afin qu'un Pokémon haineux mais vous craignant « autant que la colère d'Arceus » puisse rester obéissant durant au moins un combat en l'absence d'O-Aura de Terreur.

• L'équilibre de la crainte d'un Pokémon Obscur a été très légèrement augmentée, de +374 à +380 points.

• Un Pokémon brusqué voit sa loyauté momentanément soustraite de 50 points. Cette pénalité est ignorée en cas d'utilisation d'une attaque de type Obscur ou basée sur la colère.

• Oración est codée et augmente désormais la loyauté de l'équipe de 100 points durant 1 heure, en plus de guérir et de bloquer tout état de brusquerie.

• L'Hymne à la joie est codée.

• Si un Pokémon sauvage n'ayant pas d'amitié paramétrée manuellement (soit quasiment tous les Pokémons non légendaires) est rencontré en overlevel (ce qui est signalé par la phrase « *il a l'air très fort* »), son amitié est automatiquement diminuée de 25 points par niveau en trop, ce qui le rend encore plus agressif en combat. Une autre conséquence est que si vous réussissez à le capturer, il vous désobéira probablement.

• Les Pokémons sauvages ayant une amitié au-dessous de la neutralité (soit là aussi quasiment toutes les créatures non légendaires) verront leur ressentiment envers les humains un peu plus augmenter s'ils tuent un autre Pokémon (y compris si c'est l'un des leurs à cause d'un tir fratricide).

• Si le Pokémon d'un dresseur tue un Pokémon non sauvage baigné d'amour (amitié ≥ 1000), son amitié et sa crainte seront fortement impactées du fait d'un retour de karma.

• La Méga-Évolution standard (Onde Méga) considèrera l'amitié réelle soustraite de 250 points pour le calcul des bonus de combat qui en découlent. Cela a pour conséquence de rendre les bonus d'amitié inopérants (sauf celui d'XP), mais intensifiera ceux de haine si le Pokémon ne vous apprécie pas. À noter que seuls les bonus sont affectés. La loyauté n'est donc pas impactée par l'Onde Méga.

• De ce fait, deux nouveaux rangs de bonus de haine sont ajoutés pour s'étendre jusqu'à -250 d'amitié. Un Pokémon non obscur qui atteint ou passe sous -200 du fait d'une Méga-Évolution forcée aura le même niveau d'agressivité qu'un Pokémon obscur à 0 d'amitié.

Bugs corrigés

– Les CTs sont de nouveaux toutes reconnues par le jeu.

– Optimisation des battlebacks manuels (suppression des appels des anciennes méthodes qui généraient un log d'erreur)

– Les battlebacks et les battlers sont enfin en HD. (Il a fallu ruser en dupliquant les viewports.)

– Les phrases d'envoi qui ne s'affichaient plus ont été restaurées.

– Optimisation du check de flag de Pokémon sauvage (ça pouvait retourner « false » à tord si appelé trop tôt en tout début de combat).
– Correction de phrases en espagnol liées aux Pokémons Obscurs.
– Optimisation des CSV de combat et correction de quelques fautes de frappe.
– L'état du Follow me n'était pas réactualisé après un soin de l'équipe.
– Les formes de Vivaldaim n'était pas rafraichies après un changement d'heure.
– La liste des objets tenus naturellement par un Pokémon sauvage s'appliquait... à l'intégralité des Pokémons du jeu dès que l'argument facultatif "item" était laissé vide (y compris ceux des dresseurs ou ceux donnés au joueur !). Ça ne se voyait quasiment pas, car la base de données vanilla n'avait quasiment aucun objet attribué.
– Si un statut et la confusion étaient soignées en même temps, seule la phrase de guérison du statut s'affichait.
– La régénération de Soin Poison n'était pas bloquée par Anti-Soin.
– La Ceinture Force était consommée lors des tests à blanc de l'IA.
– La fugue de Loyalty Overhaul est enfin fonctionnelle après 3 ans où elle fut laissée désactivée, car entrainant un softlock si un Pokémon était disponible pour poursuivre le combat.
– Si un Pokémon se suicidait ou fuguait, les Pokémons du camp opposé qui agissaient après lui sans n'avoir plus de cible valide n'avaient aucun message affiché, comme si leur tour était complètement annulé.
– Les phrases d'envoi des Pokémons du joueur sont désormais affichées en cas de combat double.
– Lorsque plusieurs cibles étaient à portée d'une attaque d'autodestruction, le lanceur se suicidait après avoir touché sa première cible, laissant les autres intouchées.
– Les attaques à coups multiples ont enfin leurs messages correctement synchronisés.
– La transition de black-out sera correctement appelée après un combat si le joueur est en situation de Game over.
– Donner un objet depuis le menu Équipe puis se raviser avec la touche d'annulation une fois dans le sac n'affichera plus de message « *Joueur donne Aucun objet à Pokémon* ».
– Correction d'une rémanence possible de l'animation de proc de talent si un combat se retrouvait interrompu avant la fin complète de cette animation.
– Une Méga Gemme standard perdait son statut d'objet inaltérable si le Pokémon avait méga-évolué.
– L'ancien moveset n'était pas correctement restauré après avoir fait Morphing.

WIP :
– Les Field Effects continuent d'être codés. Les modificateurs de stats dépendant des talents ou du type du Pokémon sont désormais codés, de même que les résistances ou immunités aux statuts majeurs.
– La transition de base de données continue son cours pour les Pokémon avec une vingtaine de formes référencées et la moitié de tout le bestiaire existant qui a ses données primaires renseignées. (Les données primaires sont celles communes aux lignées et espèces, indépendamment de toute forme.)
– La base de données des Pokémons est désormais totalement autonome. Cela signifie que tous les getters sont codés ; et si un Pokémon y est entièrement référencé, toutes ses données seront extraites d'ici sans plus aucune dépendance de l'ancienne base de données.
– L'une de ces conséquences est qu'un Pokémon Lumière ou Obscur a son movepool opérationnel s'il y est référencé.

Build 50 – Version Alpha 0.4.0.1 du 12/06/2023 (instable - démo privée)

Nouveautés :

– Codage de la récupération des copeaux des balls brisées : si une Pokéball cuivrée, argentée ou dorée qui s'est ouverte a raté sa capture, vous récupérez 75% du métal qui la constitue sous forme de pépites à la fin du combat, sauf si ce dernier s'est terminé par une fuite ou une défaite.

– La Feuilénergie est renommée Soignon (pour coller au lore officiel), mais son effet reste inchangé. (C'est une herbe amère qui consommée brute permet de restaurer 20 PV).

– Codage des talents Cercle d'Energie, Blanche Ruade, Sombre Ruade, Osmose Équine, Bois du Fléau, Épée du Fléau, Urne du Fléau et Perles du Fléau.

– Codage de la portée « Tous les autres combattants au sol » engendrée par l'effet d'un terrain aquatique sur certaines attaques Électrik offensives.

Rééquilibrage :

– Le prix du Cristal de Stase a été réduit de 500 à 400 kels.

– Le prix des Pokéballs cuivrées a été réduit de 1000 à 900 kels.

– Un Pokémon amoureux voit sa Défense et sa Défense Spéciale réduite de 25%. (Cela redonne de l'intérêt à ce débuff qui peut être rompu par des dégâts directs.)

– Lorsque le taux de capture d'une Speed Ball ou une Masse Ball est pénalisée par un Pokémon trop lent ou trop léger respectivement, cette pénalité est désormais deux fois moindre et débute à ×0,75 au lieu de ×0,5).

– Tout Pokémon qui est un Maître de l'Espace-Temps ou détenteur d'un talent du Fléau est immunisé aux effets des quatre talents du Fléau.

Bugs corrigés

– L'objet tenu d'un Pokémon est était enregistré sous la forme d'un ID au lieu d'un Symbol dans certains cas, ce qui engendrait des crashs en combat.

– Les modificateurs de stats engendrés par la nature sont resynchronisés sur les index de stats (un changement de nom de variable en 0.4.0.0 avait désynchronisé cela).

– Lorsqu'une attaque de zone ratait sa première cible mais pas les suivantes, l'animation n'était pas jouée.

WIP :

– La base de données des Pokémons est toujours en construction. Un premier appel est codé dessus et permet d'établir la taille et le poids réels des Pokémons déjà codés en prenant en compte leur niveau de croissance actuel.

Build 49 – Version Alpha 0.4.0.0 du 14/04/2023 (instable - démo privée)

Anciennes sauvegardes non compatibles avec les précédentes versions !

Nouveautés :

– Nouveaux battlebacks

– Base de données entièrement refaite pour toutes les capacités existantes, incluant celles de neuvième génération

– Révision significative des données des Pokémons. Tout ce qui était stocké sous forme d'ID l'est désormais sous un db_symbol. (C'est d'ailleurs la raison principale de l'incompatibilité des sauvegardes.)

– Les Pokémons ont désormais un historique de leurs diverses prouesses en combat (listes des attaques connues avec nombre de leur utilisation et sous quelle posture, nombre de dégâts infligés, de coups critiques infligés, de dégâts subis…) Idem pour le joueur.

– Révision totale du PID. Cette valeur qui représente numériquement l'ADN du Pokémon passe de 32 à 256 bits et permet de graver dans le marbre plusieurs de ses caractéristiques innées. Cela servira de fondation pour les mécaniques de reproduction (notamment la détection de la consanguinité ou l'hybridation), et le vérificateur de légalité.

– Codage des talents Âme Vagabonde, Chasse-Neige et Corrosion

– Une nouvelle phrase d'entrée en combat annonce les combats à morts et d'honneur.

Rééquilibrage :

– La précision de Draco-Charge augmente de 75 à 80%.

– Allègement divise la masse du Pokémon par 2 (au lieu de retrancher 100 kg) si le Pokémon a pu augmenter sa Vitesse avec succès. L'effet peut se cumuler jusqu'à 3 fois, ce qui donnera un poids divisé par 8 au maximum.

– Tacle Lourd et Tacle Feu voient leur puissance calculée selon une formule continue qui est égale à 20 + (20 × poids de l'attaquant / poids de la cible). Le résultat reste capé entre 40 et 120 afin de conserver la même amplitude qu'en jeu officiel.

– Si le terrain n'est pas maudit, Yoga augmente en plus la Défense Spéciale. Si le terrain est béni, l'Attaque Spéciale est aussi augmentée. En échange, les PP sont réduits à 25.

– Repos est utilisable en étant gelé (ce qui permettra de s'en guérir).

– Régénération et Échange Psy sont utilisables en étant endormi ou gelés.

– Échange Psy n'échouera pas et permettra à son lanceur de se guérir de son statut si la cible à qui il a tenté de le transférer y est immunisé. La présence d'un clone non contourné ou d'un statut majeur sur la cible empêcheront toujours la réussite de cette attaque.

– La précision d'Échange Psy monte à 120% pour prendre en compte le risque de résistance de la cible.

– Poudre Fureur et Par Ici détourneront avec succès les attaques même si son utilisateur est hors de portée de celui qui l'attaque (soit via Chute Libre, soit en étant dans le coin opposé en combat triple). Bien entendu, les capacités détournées échoueront si elles ne peuvent atteindre leur cible.

– À l'inverse, les talents détournant de manière passive les attaques ne détourneront plus les capacités concernées si leur détenteur est hors de portée.

– Au même titre que Tir de Précision ou Prescience, Chute Libre et Poursuite ne peuvent plus être détournées de leur cible originale.

– Écho prend certaines caractéristiques de la capacité Chant Canon (qui n'existera plus dans le jeu). Concrètement, toute utilisation augmentera instantanément la puissance de 80, y compris s'il y a plusieurs utilisations sur le même tour. Le maximum reste inchangé à 200. Entre deux tours, le bonus de puissance descend de 40, mais sera totalement réinitialisé si la capacité n'a pas été lancée ou n'a réussi à infliger de dégât au tour précédent.

– Utiliser Exuviation avec succès flaguera le Pokémon comme étant hors de sa coquille. Relancer cette capacité supprimera le flag, ce qui se traduira par des changements de stats inversés. Il n'est donc plus possible de cumuler les hausses de stats.

– La puissance de Dynamo-Poing et Feu d'Enfer est augmentée de 100 à 120, comme pour Élecanon depuis la 4G.

– Blizzard et Fatal-Foudre passent à 120 de puissance et 75% de précision, afin que leur espérance de dégâts ne soit pas inférieure à Laser Glace et Tonnerre. Vent Violent repasse aussi à 120 de puissance, comme en 5G.

– Les paliers de variations de stats sont désormais limités entre -4 et +4 (au lieu de -6 à +6), ceci afin de raccourcir les phases de placement et d'éviter les abus (sweep inarrêtable ou stall infranchissable).

WIP :

– Codage des Fields Effects dans un module dédié. Pour le moment, seul l'initialisation des battleback est fonctionnel. Il y a aussi la redirection des anciennes méthodes du module Environnement vers le module FieldEffects.

– Menu de craft (le game design et les ressources graphiques sont terminées.)

– Insertion des talents créés pour Sacred Phoenix + ceux de neuvième génération dans la base de données. Les textes restent à faire, ainsi que les appels pour la plupart d'entre eux.

– Les battlers sont désormais en HD au début du combat.

À finir :

– Base de données des Pokémons (environ 250 formes pour 180 espèces sont prévues dans la première version – actuellement 71 formes codées)

– Impact complet des Fields Effects (game design terminé à 50% + fondations codées)

– Vérification que toutes les capacités non dexitées ont leurs méthodes de combat suite à la nouvelle base de données.

– Base de données pour les animations mise à jour avec les db_symbols.

– Fondations posées pour la maitrise des attaques et la possibilité de les utiliser en posture. (Cela sera basé sur un nombre d'utilisation ou l'usage de la Graine Maitrise).

Bugs corrigés

– Quelques attaques à fort taux de critiques n'avaient pas le tag approprié.

– Correction d'un crash lié à un check de talent sur un Pokémon inexistant lorsque le joueur combat avec un seul Pokémon en combat double.

– Tricherie ne prend plus en compte les baisses de stat d'attaque de la cible en cas de coup critique.

– Le lisseur de haxx n'atténuait pas les chances de résistance en cas de précision supérieure à 100%.

– Provoc ne bloquait le Pokémon ciblé que durant 2 tours au lieu de 3.

– Toutes les phrases de combat liées au climat étaient défaillantes depuis l'instauration des réactions du Follow Me. C'est réparé.

Bugs connus :

– Un basculement total des anciennes bases de données vers mes nouvelles a été opéré pour les éléments suivants :

- Natures
- Talents
- Liste des statuts
- Maplink
- Et globalement, utilisation de Symbols au lieu d'IDs (nombre entiers).

À cela s'ajoute le changement de certains noms de méthode (par exemple, "dead?" devient "out_of_combat?" pour les Pokémons, afin de ne pas faire de confusion avec le statut « Mort » de Death Overhaul.)

Le risque est qu'il y ait encore des appels oubliés sur les anciennes méthodes ou bases de données, ce qui pourrait compromettre la stabilité de cette nouvelle version.
– La redirection des anciennes méthodes du module Environnement vers le module FieldEffects peut entrainer des crashs en combat tant que la transition ne sera pas terminée.
– Les battlebacks ne sont toujours pas affichés en HD.
– Le battler en fin de combat n'est ni à la bonne dimension, ni en HD.

Build 48 – Version Alpha 0.3.2.7 du 22/08/2022 (mise à jour mineure – démo privée)

Nouveautés :
– Ajouts d'une poignée de futurs mugshots et overworlds
– Ajout du Maître des Capacités directement sur le menu du Pokémon en mode débug.

Rééquilibrage :
– Un clone ne bloque plus l'Acupression d'un allié
– La régénération du Grelot Coque est limitée à 72,5% du taux de PV max (mesure anti-FEAR).
– La précision de Purédpois passe de 70 à 80%.
– Les effets d'Anti-Brume qui impactent tout le terrain (à savoir la dispersion du mauvais temps et des Entry Hazards) s'appliqueront dès que le lanceur aura réussi à lancer sa capacité, même si la cible s'est protégée, est immunisée, ou s'est mise hors de portée.
– Anti-Brume dissipera aussi la Tempête de Sable, le Ciel Noir et la Grêle (en plus du Brouillard). À terme, la brume féerique, le blizzard, l'orage et la pluie orageuse seront aussi dispersés quand ces météos seront intégrées, et si la météo native au champ de bataille fait partie de cette liste, le temps sera apaisé durant 6 tours. Notons que les Champs Herbu et Psychique ne seront pas concernés, car il ne s'agit pas d'effets climatiques.
– Garde Large et Prévention verront leur probabilité de réussite multipliée par 2/3 (au lieu de 1/3) pour chaque incrémentation du compteur d'Abri. (Ça constitue un juste milieu entre l'utilisation consécutive illimitée apparue en 6G et la mécanique 5G qui appliquait les mêmes probabilités d'échec que pour Abri.)
– Ténacité sera soumis aux mêmes probabilités d'échec qu'Abri si le lanceur est gravement blessé (PV ≤ 20%).

Bugs corrigés
– Un clone bloque désormais l'effet négatif d'un objet lancé par Dégommage.
– Force Nature prend en compte le talent Téméraire.
– Tenter de paramétrer une touche avec une manette n'engendrera plus de crash, mais il a fallu pour cela désactiver la détection de manette sur le menu de configuration de touches (confer « Bugs connus » ci-dessous).

Bugs connus :
– Dans le menu de configuration des touches (touche F1), le jeu dira qu'il ne détecte pas de manette si on tente de modifier la cinquième colonne dédiée aux boutons de manette. Il est donc impossible de remapper les touches par défaut de cette colonne, sauf en modifiant manuellement le fichier "Saves/input.yml".

Build 47 – Version Alpha 0.3.2.6 du 28/02/2022 (mise à jour mineure)

Nouveautés :
– Ajouts d'une poignée de futurs mugshots et overworlds
– Ajout d'une FAQ technique dans la documentation du jeu

Bugs corrigés
– Quelques corrections orthographiques sur la version anglaise (merci à Dragoknight).

Build 46 - Hotfix 0.3.2.5 du 26/01/2022

Bugs corrigés
– Bug majeur : la commande de résurrection n'enlevait pas le compte à rebours avant la mort définitive, ce qui faisait que le Starter mourrait pour de bon 3 jours plus tard.
– Correction de quelques balises de texte dans la version anglaise.

Build 45 - Version Alpha 0.3.2.4 du 23/01/2022

Nouveautés :
– Le volume sonore par défaut est désormais de 25% (50% sur le master et 50% sur chaque sous-option sonore).
– Changement de quelques musiques
– Égalisation des musiques
– Le Pokémon suiveur réagit désormais à son environnement. Cela augmente de 250 à 450 le nombre de réactions différentes.
– L'interface du Pokédex a été refaite aux couleurs celtiques de Keltios. C'est désormais un vrai Pokégrimoire !
– Affichage d'une vignette indiquant le niveau de difficulté choisi lors de l'introduction du jeu.

Bugs corrigés
– L'ombre du Passerouge à Bourg Sylvestre n'est plus décalée.
– Correction de quelques erreurs de superposition d'évents à Bourg Sylvestre.

Build 44 - Version Alpha 0.3.2.2 du 05/01/2022

Nouveautés :
– Ajout d'une documentation listant tous les changements de métagame et de gameplay dans le dossier du jeu.
– Optimisation du script du check de précision
– Codage de la Masse d'Os et de la Balle Lumière.
– L'hermaphrodisme est implémenté parmi les Pokémons. Seuls les mécanismes de reproduction (prévus pour beaucoup plus tard) n'ont pas encore été codés.

– Les Pokémons désormais hermaphrodites appartiennent majoritairement aux règnes végétal, mollusque et minéral.

– La base de données des dresseurs est désormais indépendante et entièrement personnalisée ! La conséquence la plus notable est que les dresseurs ont leurs noms correctement affichés en combat.

– Le flag pour les Pokémons de type Lumière ou Obscur est désormais opérationnel. Il s'agit d'un vrai flag (4 états possibles pour chacun : jamais maudit/béni, purifié, maudit/béni et maudit/béni en l'ayant déjà été) qui ajuste automatiquement les types du Pokémon.

– Le rituel de purification est codé et permet de libérer un Pokémon obscur de sa malédiction ! Seul le check des Légendaires et l'animation complète de Celebi ne sont pas faits.

– [Death Overhaul] Les Pokémons peuvent désormais avoir un flag d'immortalité qui les protège de l'overkill. Cela concerne principalement des dresseurs récurrents qui pour des raisons scénaristiques ne doivent pas voir leurs Pokémons mourir.

– Optimisation de Lire Esprit et Verrouillage.

– L'IA devrait savoir se servir de Lien du Destin.

– L'IA détecte désormais les immunités aux baisses de stats dus aux talents Hyper Cutter, Cœur de Coq et Regard Vif.

– Codage de Caboche-Kaboum, de Métalaser et de Lame Solaire.

– Les animations de Rugissement, Grondement et Hurlement jouent désormais le cri du Pokémon.

– Retour et Frustration ont une animation qui varie selon l'amitié du Pokémon.

– Il y a une alarme de santé critique comme en 7G (4 bips) lorsque les PV tombent dans le rouge.

– Optimisation des variables d'instance au combat.

– Utiliser le Sceptre du Phénix envoie sur un tout nouveau menu qui affiche le taux de mana et le niveau de maitrise magique du héros. Aucune interaction n'est encore possible, mais c'est un premier pas.

– L'attaque Téléport fonctionne comme en 8G : sa priorité tombe à -6 et permet un switch si c'est un combat de Dresseur.

– Chaque tour passé à combattre incrémentera l'horloge interne d'une minute.

– Il existe désormais plus de 100 statistiques qui comptabilisent diverses actions du joueur. Pour le moment, seule une petite moitié sont incrémentées, et l'affichage n'est pas encore géré.

– Fouiller les poubelles incrémente un compteur et peut donner des récompenses.

– La commande « Quitter » du menu du jeu permet désormais de fermer le jeu ou de retourner à l'écran-titre. (Utile pour fermer le logiciel en cas de plein écran.)

– De nouvelles matières premières pour l'artisanat ont été rajoutées dans le jeu, dont le Fer qui peut se miner.

– Le minage est entièrement programmé par script, y compris le QTE.

– Il y a désormais 5 rangs de minage et les filons les plus abondants demanderont plus de coups de pioche pour réussir un minage parfait, mais le loot sera meilleur.

– Le Pokémon suiveur a de nombreuses interactions possibles et réagira différemment selon son degré d'amitié et son état de santé.

– Votre Pokémon suiveur peut vous donner des objets si vous lui parlez et qu'il vous aime. Pour le moment, seules des Baies Oran peuvent être reçues en attendant la programmation d'une vraie table de loot.

– Optimisation du check de Brise Moule.

– Nouvel Idéal devenu Réalité : le Lisseur de Haxx est entièrement implémenté ! Trois scores de haxx (précision, critique et effets secondaires) sont attribués à chaque camp et permettront de limiter les écarts de hasard, source de frustration des joueurs.

– Autre Idéal devenu Réalité : les options de difficulté ! Il y a désormais 11 paramètres permettant de personnaliser son expérience de jeu + un paramètre maître permettant de choisir 8 presets allant du « Mode Assisté » (difficulté triviale équivalente aux récents jeux officiels) à « Enfer de Giratina » (Nuzlocke hardcore).

– Les options proposent des réglages sonores plus fins, réglages qui sont conservés dans un fichier de configuration et permettront leur conservation d'une partie à une autre.

– Il est possible de choisir la résolution de son jeu dans le menu d'options ! La résolution choisie est sauvegardée dans un fichier de configuration et sera donc conservée lors du prochain redémarrage du jeu.

Rééquilibrage :

– La paralysie réduit de moitié les bonus d'esquive, sauf celui d'amitié.

– Le sommeil, le gel, les attaques Clairvoyance, Flair et Œil Miracle et le talent Regard Vif annihilent tous les bonus d'esquive, y compris celui d'amitié. La résistance aux attaques de débuff (ex : Peau Miracle) n'est pas concernée, car relevant d'une immunité partielle et non de la précision.

– Les attaques écrasantes lancées contre une cible sous Lilliput n'auront plus une précision infinie, mais ignoreront à la place tous les bonus d'esquive.

– Même sort pour Lévikinésie afin de ne pas avoir un clone de Verrouillage/Lire Esprit qui dure 3 tours. De plus, son débuff d'esquive ne s'appliquera pas si le Pokémon pouvait naturellement voler (type Vol, objet de lévitation ou talent Lévitation). Pour compenser ce nerf, Lévikinésie rendra à la place vulnérable aux Coups critiques (taux augmenté de +25%) durant les 3 tours où il fait effet.

– Zygarde et Mew rejoignent les rangs des Maîtres de la Vie et de la Mort.

– Le Trio des Lacs, Cresselia, Cosmog, Cosmovum, Solgaleo, Lunala, Necrozma et Éthernatos rejoignent les rangs des Maîtres de l'Espace-Temps.

– Darkrai devient un Maître de l'Espace-Temps au lieu d'être un Maître de la Vie et de la Mort.

– Les Maîtres de l'Espace-Temps sont désormais immunisés à la Zone Étrange.

– Les Maîtres de l'Espace-Temps sont désormais immunisés à la Gravité.

– Les attaques de type Abri ne protègent plus la poupée de clonage des dégâts directs. Les protections de groupe tel que Vigilance gardent néanmoins leur efficacité, car la barrière protective est posée entre les deux camps.

– Les Attaques Z peuvent désormais toucher les Pokémons hors de portée en infligeant un quart des dégâts normaux.

– À l'exception des attaques Z, toutes les attaques offensives peuvent apeurer grâce à la Roche Royale.

– Les attaques qui peuvent apeurer ont leur effet qui se cumule partiellement à celui de la Roche Royale (1/5ème de probabilité de flinch en moins pour la Roche Royale tous les 10% sur l'attaque). Il s'agit d'un juste milieu entre la 4G et le nerf de la 5G.

– Les Pokémons Glace ont leur Défense multipliée par 1,5 sous la Grêle.

– La précision de l'attaque Toile est diminuée de l'infini à 120%.

– Barrage devient de type Roche et sa précision est diminuée de l'infini à 120%.

– Regard Noir devient de type Spectre. Sa précision reste infinie.

– Bélier Noir a désormais 20% de chance de baisser la Défense de sa cible.

– Le talent Télépathe protège aussi des attaques de débuff provenant d'un allié.

– Dernier Recours fonctionnera dès qu'au moins 2 attaques différentes auront été utilisées (Dernier Recours inclus). Sa puissance variera entre 60 et 140 selon la taille du moveset et du nombre de capacités déjà utilisées.

– Pouvoir Antique, Vent Argenté et Vent Mauvais auront 100% de chance d'augmenter au hasard l'une des 5 stats principales au lieu de 10% de chance d'augmenter les cinq d'un coup. Leurs PP sont aussi augmentés de 5 à 10.

– Dans la même philosophie qu'Explosion et Destruction, Caboche-Kaboum et Métalaser ont leur puissance et leurs dégâts de recul influencés par le taux de PV restants. L'amplitude va de 140% de la puissance pour 50% des PV max sacrifiés si en pleine santé à 60% de la puissance pour 20% des PV max sacrifiés s'il ne reste que 1 PV.

– Si le débuff a été vérifié au moins une fois, l'attraction peut désormais être brisée après avoir subi des dégâts directs : 1 chance sur 3 si attaqué directement par son amoureux, 1 chance sur 6 si c'est d'un autre Pokémon.

– Coupe-Vent passe de type Vol et voit sa puissance augmenter de 80 à 120.

– Coupe-Vent peut toucher une cible haut dans le ciel et infligera 50% de dégâts en plus si c'est le cas.

– La précision de Piqué passe de 90 à 100%. En contrepartie, ça devient une attaque de mêlée.

– Coupe-Vent et Piqué augmentent la vitesse d'un cran lors du tour de chargement.

– Atterrissage n'est plus bloqué par une incapacité à voler (même sous Gravité). En échange, si un Pokémon n'est ni de type Vol, ni « oiseau », ni capable de léviter, l'attaque ne lui soignera que 25% de ses PV au lieu de 50%.

– Atterrissage guérit le débuff d'Anti-Air si l'attaque a pu être utilisée avec succès et que le lanceur est de type Vol ou possède une aptitude naturelle au vol.

– Les Pokémons qui lévitent et utilisent Atterrissage se retrouvent eux aussi cloués au sol (et donc sensibles aux attaques de type Sol) jusqu'à la fin du tour.

– Les types Sol qui sont haut dans le ciel perdent leur immunité au type Electrik durant leur phase de semi-invulnérabilité. L'immunité sera considérée comme une résistance simple durant cet état transitoire.

– Un Pokémon qui vole autrement que par un moyen de lévitation ne peut plus se maintenir en l'air s'il est endormi, gelé ou gravement blessé, ce qui fera que son immunité Sol sera considérée comme une simple résistance. S'il se soigne de manière à ne plus être dans un de ces trois cas, il retrouvera automatiquement son immunité.

– Stratopercut est considérée comme une attaque de saut et ne peut plus être utilisée sous Gravité.

– Ailes Bourrasque sera désactivé que si le Pokémon est gravement blessé (PV $\leq$ 20%). Comparé à la 6G, il s'agit donc d'un léger nerf du talent (ou d'un dénerf significatif si on se place du point de vue de la 7G).

– Nerf du handicap d'Absentéisme : le tour à paresser est validé même si le Pokémon a été bloqué par le Gel, la Paralysie, le Sommeil, l'apeurement, la folie, l'amour, un tour de recharge ou l'utilisation manuelle d'un objet. De plus, être bloqué par un de ces effets n'obligera pas à paresser au tour suivant. Enfin, Absentéisme permettra d'utiliser les attaques en deux tours tel que Tunnel ou Coud'Krâne.

– Nerf du handicap de Défaitiste : le malus offensif n'est appliqué que si les PV sont critiques (20% et moins) au lieu de bas (50% ou moins).

– Nerf du handicap de Début Calme : Si Regigigas subit des dégâts directs d'un ennemi, le Début Calme est immédiatement interrompu. Le handicap reste réactivé si le Pokémon revient après un switch.

– La réduction d'affinité engendrée par les Baies anti-dégâts augmente de 60 à 62,5 %. (Cela évitera des biais d'arrondis en base 2 pour les nombres flottants sur le calcul de l'affinité.)

– Les Baies anti-dégâts ne requièrent plus que l'attaque soit Super Efficace pour pouvoir se déclencher.

– Téléport sera plus permissif qu'en jeu officiel et n'échouera qu'en cas d'absence de switch éligible dans un combat de dresseur ou si un Pokémon sauvage l'utilise alors que le combat interdit la fuite. Téléport ignorera aussi tous les blocages de switch.
– Si Téléport est utilisé en combat double par un Pokémon non sauvage, l'attaque fonctionnera comme en combat de dresseur (switch au lieu de la fuite). Si le héros n'a qu'un seul Pokémon restant, Téléport permettra de fuir.
– Fintan offre 12 Pokéballs au lieu de 5 afin que le joueur ait plus de chance de réussir sa première capture.
– Si la capture est bloquée par la Clause de zone du Nuzlocke, le joueur ne perdra plus son tour. Seule exception qui forcera l'exécution du tour : si ce n'est pas sa première action dans un combat multi.
– Subir des dégâts directs de type Glace en étant gelé n'engendra plus un jet de dégel.
– Pour prendre en compte le changement susmentionné et la probabilité réduite de dégel sur un champ de bataille glacial, la probabilité de se libérer de la glace augmentera progressivement après chaque échec consécutif sur le jet de dégel : 1/8 lors du premier (inchangé), 1/7 après 1 échec, 1/6 après 2 échecs, 1/5 après 3 échecs, 1/4 après 4 échecs, 1/3 après 5 échecs, et 2/5 au-delà (valeurs à terrain neutre). A noter que le premier jet de dégel ne pourra avoir lieu que lorsque le Pokémon gelé aura au moins perdu 1 tour.
– La Vive Griffe et la Baie Chérim feront gagner 1,5 braquets de priorité au lieu de 4,5. Comparé au 0,5 des jeux vanilla, ça reste encore très intéressant car ça assure une priorité sur les attaques qui sont 1 braquet au-dessus.

Bugs corrigés
– L'impact de Lévikinésie sur la précision des attaques a été codé.
– Il ne devrait plus y avoir d'inversion de nom de Pokémon entre le lanceur et sa cible.
– Cadeau restaurait 80 PV au lieu d'un quart des PV max.
– La variable d'instance d'objet tenu n'était plus synchronisé sur la bonne cible lorsque les attaques de riposte déterminaient automatiquement leur cible.
– Baston utilisait la base stat d'attaque du lanceur au lieu de sa vraie stat d'attaque.
– L'attaque Verrou Enchanté est correctement codée.
– L'attaque Vengeance est codée.
– Le talent Télépathe est désormais codé.
– Le talent Pare-Balles est désormais codé.
– Le talent Prisme-Armure est désormais codé.
– Le talent Défaitiste est désormais codé.
– Le talent Début Calme est correctement codé (l'annonce du talent + l'impact sur la vitesse étaient oubliées).
– Relais a tous ses effets transmis correctement codés.
– Chargeur ne doublait pas la puissance des attaques Électrik au tour suivant.
– Les dégâts de recul ne déclencheront plus les objets ou talents post-dégâts.
– Les scores d'IA étaient incorrects lorsqu'une attaque de recul visait un allié.
– [Field effects] La modulation des probabilités d'infliger un statut selon le terrain donnait un résultat erroné à cause d'une troncature faite trop tôt.
– Myria-Flèches n'affectait pas les Pokémons en lévitation.
– L'Herbe Pouvoir ne sera plus consommée si Lance-Soleil ou Lame Solaire est utilisé sous le soleil.
– Le nom des options est enfin rafraichi avec la bonne langue en cas de changement de langue.
– Le mugshot automatique ne crashera plus en cas de message affiché après une téléportation (typiquement après un Black-out).
– Le Poké Plumet ne pouvait pas brusquer.

– Une Prescience ou un Vœu Destructeur esquivé par amitié engendrait un crash.
– Un Pokémon mort qui est inhumé sera correctement ajouté au cimetière de Sambucus.
– Le Follow Me devrait s'activer ou se désactiver correctement selon l'état de santé du premier Pokémon et son évènement ne s'activera plus s'il n'est pas physiquement présent.
– Certaines attaques écrasantes lancées contre une cible sous Lilliput n'avait pas leurs dégâts doublés.
– Correction d'erreurs dans les blacklists de Mimique, d'Assistance et de Photocopie.
– Les attaques qui dégèlent sont correctement listées.
– Les attaques qui diminuaient les stats sur soi avaient leur puissance augmentée par le talent Sans Limite tout en ayant leur effet négatif désactivé.
– Le check de Brume est désormais fait tout en aval juste avant la baisse des stats. Cela garantit que la protection sera correctement vérifiée dans toutes les situations.
– Optimisation des checks de protection partiellement contournée (Attaques Z), de protection dupées (Ruse) et d'Amour Filial.
– Le talent Amour Filial ne devrait plus afficher des messages en double.
– Avoir sa capture bloquée par la Clause de zone du Nuzlocke ne lancera plus le tour de manière erratique.
– Le Voile Aurore a désormais une variable dédiée au lieu de réutiliser celles de Protection et Mur Lumière.
– Le Brouhaha ne sera plus initialisé (et donc le lanceur bloqué sur cette attaque) si sa cible y était immunisée (talent Anti-Bruit, Abri ou affinité nulle).
– Les phrases de dégâts de fin de tour ne devraient plus s'afficher si le Pokémon a été déjà mis KO par d'autres dégâts indirects.

Build 43 - Version Alpha 0.3.1.1 du 12/09/2021

Nouveautés :
– Changement mineurs de certains éléments graphiques, notamment l'apparence des héros.

Bugs corrigés :
– Correction mineures d'orthographe dans les versions EN et ES.
– Le buff de la Baie Lansat est proprement codée et utilise une variable dédiée.
– Il n'était pas possible de donner hors-combat une Baie Lansat en guise de friandise.
– Relancer Puissance sur un Pokémon qui a déjà le buff affiche désormais un message d'échec.
– Relais est correctement codé et affiche son animation ainsi que les bons textes. Le taux de critique est aussi transféré.
– L'attaque Boost sera saisie par le bon Pokémon en cas de combat multi.

Bugs connus :
– Le texte affiché lors de l'utilisation du Sceptre du Phénix n'est pas traduit.
– Dans les versions non françaises, les noms de dresseurs qui ne suivent pas la norme [Classe] + [Nom] (comme l'Adepte de Darkrai) engendrent une mauvaise formulation.
– Une dizaine de buffs et débuffs ne sont pas encore transférés par Relais.

Build 42 - Version Alpha 0.3.1 du 01/09/2021

Nouveautés :
– Le tileset intérieur de Bourg Sylvestre a été enfin réalisé.
– Les maps intérieures de Bourg Sylvestre ont été réalisées et les évents placés.
– Le mapping extérieur de Tintignac est terminé !
– La Route 2 et la Route 3 sont mappées.
– Gortelda, la Forêt d'Elda, le Val d'Ithiel et les Monts de Cernos ont un début significatif de mapping et tous les maps de la Châtellerie d'Aliénor ont leur emplacement réservé et maplinké.
– Le premier dresseur « classique » est inauguré sur la Route 1.
– Intégration de nouvelles musiques.

Bugs corrigés :
– [Critique] Le jeu crashait systématiquement lorsqu'un Pokémon apprenait une nouvelle attaque en combat.
– [Majeur] Le jeu ne se freezera plus à la troisième lettre d'un message lorsqu'il a été appelé en map via script et sous certaines conditions.
– [Mineur] Les animations de map ne se bloqueront plus lorsqu'un message appelé en map via script est en attente de défilement.
– Correction mineures d'orthographe.
– Correction mineures d'overworld.

Build 41 - Version Alpha 0.3 du 02/07/2021

Anciennes sauvegardes non compatibles avec les précédentes versions !

Nouveautés :
– Le maplink a été converti au nouveau format et est désormais complet. La limite de 4 maps connectées a sauté grâce à un codage manuel, toutes s'assemblent dans une parfaite continuité. Le contrecoup, c'est que ça provoque un décalage de 2 cases en diagonale sur toutes les maps extérieures, ce qui engendra une interférence sur toute sauvegarde faite sur une map extérieure.
– Un système de coordonnées de sorties est désormais instauré, ce qui permettra au joueur de référencer correctement sa position sur la carte du monde et fera un point de sortie en cas de Tunnel.
– Les futures maps adjacentes à la zone jouable ont été mappées de manière grossière afin de schématiser leur agencement in-game. (Ça pose les fondations.)
– Le Col de l'Aigle a été mappé !
– Mapping extérieur de Tintignac terminé à 75%.
– Les portes ont désormais un charset.
– La phrase de lancement d'attaque est désormais accordée en genre. C'est un début de transition vers mon nouveau système d'affichage de textes de combat, d'autres suivront plus tard.
– Traduction de la dernière phase du Prologue achevée ! La démo actuelle est donc 100% traduite en anglais et espagnol !
– Une base de données faite maison fait désormais le lien entre l'attaque et son animation. (Il n'y a plus la dépendance au vieux mécanisme de PSP). Ce nouveau script permet aussi d'attribuer séquentiellement plusieurs animations sur une attaque sur le lanceur ou la cible, au choix. (Avant, c'était maximum 1 animation sur le lanceur, puis 1 animation sur la cible.)
– Les attaques obscures ont toutes une animation attribuée (parmi celles existantes).
– Force-Nature et Force Cachée ont été optimisées et afficheront de meilleures animations.

– Les fondations pour les Field Effects sont posées ! Une première étape a été franchie avec les chances d'infliger un statut majeur modelé selon le climat et le terrain.
– Le Sentier de l'Aigle a ses évents placés.
– Une mécanique d'Omni Exp est codée !
– Un Pokémon sauvage qui ne vous estime pas à sa hauteur pourra vous laisser fuir.
– [Loyalty Overhaul] Le petit malus d'effroi est désormais appliqué aux deux Pokémons sur le front en cas de combat double.
– [Base de données] La gestion de la table des types est désormais externalisée sur un script custom.
– [Base de données] Le type Acier passe en index 17 et le type Ténèbres en index 16 pour être conforme à l'ordre officiel des types.

Rééquilibrage :
– Tout comme le Bandeau, la Ceinture Force ou Ténacité, le talent Fermeté ne pourra plus s'activer si le Pokémon a déjà survécu 4 fois avec 1 PV au cours du combat.
– Les mécaniques sur le statut Gel sont désormais codées selon mon idéal. Concrètement, cela se transcrit par une probabilité de dégel égale à 1 chance sur 8 de base et variant selon le terrain et la météo. Ce check est fait lorsque le Pokémon tente d'attaquer, mais aussi lorsqu'il subi une attaque offensive. Seul un dégel forcé peut se manifester dès le premier tour de gel (aucun dégel naturel ne sera possible si au moins 1 tour de blocage n'a pas été subi). Enfin, si en tentant d'attaque, un Pokémon gelé n'a pas réussi à se libérer de la glace mais utilise une attaque qui dégèle à coup sûr, l'affinité de son attaque sera divisée par deux en échange du dégel forcé.
– Ball'Météo est de type Fée sous la Brume.
– Relâche monte à 120 de puissance au niveau 1, 240 au niveau 2 et 480 au niveau 3.

Bugs corrigés :
– La carte de Keltios donnée par Fintan ne s'ouvrait pas.
– La carte du monde centre désormais le joueur à son ouverture.
– La carte du monde indique la bonne position du joueur, y compris s'il est situé dans un intérieur ou sur une « map esclave ».
– Les attaques qui provoquent un dégel forcé ne faisaient effet que sur le lanceur. La cible en profite désormais.
– Plus aucun Pokémon sans Pokéball n'aura une icône de flèche qui s'affiche sur l'emplacement ball dans le résumé.
– Un Pokémon qui reçoit un soin en combat d'un objet montant le bonheur dira toujours la phrase « Pokémon est reconnaissant » (le gain de bonheur n'a pas d'influence) et seulement à partir de 800 d'amitié.
– L'attaque Assistance ne fonctionnait pas (aucune cible trouvée).
– Saisie est définitivement débugué.
– Il n'est plus possible de lancer Anti-Soin sur un Pokémon qui a déjà le débuff. (Cela encourageait l'IA à spammer l'attaque en plus.)
– Ball'Météo a son bonus de puissance correctement codé.
– Optimisation des scripts de désobéissance + correction de quelques bugs mineurs.
– Utiliser les boutons souris dans le résumé "Sentiments" ne provoque plus de crash.
– Frénésie devrait avoir un comportement conforme au mécanismes vanilla.
– Prescience et Vœu Destructeur sont enfin correctement codés.
– L'attaque Avale est correctement codée.

– Stockage, Relâche et Avale fonctionnent correctement et avec le boost de stats apparu en 4G.
– Moiteur est correctement checké et affichera les bons messages si une autodestruction a été empêchée.
– La Poké Poupée n'était pas utilisable en combat, car dans une poche non accessible durant ces moments-là. Elle est donc temporairement placée dans la poche « Médecine ».

Bugs connus :
– En cas d'attaque à coups multiples, l'activation des effets post-dégâts est appelé tout à la fin et en un seul bloc au lieu d'une fois après chaque coup. Cela a été aussi constaté sur Amour Filial. Une tentative de débug a été effectuée pour synchroniser correctement cela, mais ça été un échec.

Build 40 - Version Alpha 0.2.8 du 02/05/2021 (démo privée)

Nouveautés :
– Après plus d'une année de péripéties, le Prologue est enfin écrit et entièrement intégré au jeu dans sa version française ! Il manque juste la traduction anglaise et espagnole à terminer, ainsi que de créer le tilesets pour les intérieurs des maisons des paysans (et mapper le tout).
– Toutes les valeurs du Mana du Sceptre du Phénix sont doublées afin d'avoir plus de finesse sur le coût des sorts et du craft. La limite de Mana débutera à 200 et le maximum sera de 800.
– Optimisation du calcul des variables modifiées lors d'une phase de sommeil du héros.
– La régénération du Mana du sceptre prend en compte la sainteté du lieu, y compris lors des phases de sommeil.
– Codage des fondations pour le forgeage, l'alchimie et l'enchantement.
– L'affichage du Mana est désormais codé en script et donc mieux optimisé.
– La bibliothèque de Fintan est en place dans le Manoir ! (24 pages Word de textes !)
– Une balise de texte a été rajoutée pour parler du starter au féminin si c'est une femelle.

Rééquilibrage :
– Divers réajustements sur la table des types :
Le type Glace est immunisé à lui-même.
Roche résiste à lui-même
(Annulation) Roche ne craint plus la Glace (déjà 5 faiblesses en vanilla)
Glace neutre contre Acier (au lieu d'une résistance)
Dragon neutre contre Acier (au lieu d'une faiblesse dans le jeu et d'une résistance en vanilla)
Dragon fort contre Électrik (rajoute une seconde faiblesse)
Les attaques de type Eau sont désormais peu efficaces sur le type Glace. Ébullition reste normalement efficace sur le type Glace.
– Le Starter aura minimum 24 IV sur toutes ses stats.
– Les bonus de vitesse de haine sont inversés en cas de Distorsion (afin que ç'ait toujours un effet positif pour son bénéficiaire).
– Les paliers de puissance de l'attaque Cadeau sont mieux répartis et globalement à la hausse (puissance aléatoirement choisie entre 40 et 110, soit une moyenne de 75 au lieu de 65).

Bugs corrigés :

– Les Entry Hazards checkent désormais Reflet Magik.
– Soin Poison ne proc plus si son détenteur est full vie.
– Un Pokémon ayant le talent Vaccin ne prend plus les dégâts de poison en map.
– L'animation du Don Floral n'engendre plus de freeze sur la map.
– Il ne devrait plus avoir de glitch sonore après un combat où une musique spéciale doit se jouer.
– Une erreur de code faisait qu'aucun Pokémon n'avait de Pokéball attribuée.
– Le check de désobéissance ne sera fait que lors du premier tour pour les attaques à plusieurs tours (Vol, Mania, Patience…)
– Le soin de Cadeau passait à travers Anti-Soin + il n'y avait aucune animation en cas de soin.
– Le Casque Brut faisait proc tous les checks d'effets post-dégâts, ce qui engendrait des activations en double de certains objets, voire un effet ping-pong si les deux combattants portaient cet objet.
– Le calcul de la vitesse vraie donnera toujours un minimum de 1 en valeur absolue afin d'éviter une division par 0.
– La régen de Racines et Anneau Hydro ne proc plus si le Pokémon est full vie. Ils prennent aussi en compte la Grosse Racine.
– Les attaques censées dégeler ne dégelaient pas.

Build 39 - Version Alpha 0.2.7 du 25/03/2021 (démo privée)

Nouveautés :
– Ajout des PNJs génériques de Bourg Sylvestre
– Codage en full script de l'horloge interne de Keltios
– La procession des saisons a désormais une résolution 4 fois plus grande (17 paliers au lieu de 5), de même que le calcul des tons, précis au quart d'heure près au lieu de l'heure.
– Les tons de Keltios sont désormais parfaitement progressifs. Il y en a aussi deux fois plus (19 uniques au lieu de 8).
– Profitant des améliorations de l'horloge interne, l'introduction de la Colline du Phénix profitera de meilleures transitions de tons.
– Codage du Souffle et du Mana en interne ! Ce n'est pas encore utilisé en jeu, mais les données, la formule et les variables sont déjà prêtes pour le futur.
– Codage de la malédiction, du renforcement et de la bénédiction sur les IV. C'est l'équivalent de l'Entrainement Ultime, mais avec 3 variantes.
– Différentiation de la nature innée de la nature de combat. De la même manière qu'avec les Aromates d'Épée et Bouclier, la nature de combat peut être modifiée afin d'influer sur la croissance des stats, mais la nature innée reste immuable et continue de régir tout le reste.
– Un PNJ dans le Hall de Test d'Arceus permet de profiter de toutes les fonctionnalités de l'Entraînement Ultime, et avec toutes ses options.
– [Loyalty Overhaul] Les dresseurs adverses ont désormais leur propre valeur d'O-Aura de Terreur. Cela évitera une baisse indésirable de loyauté lorsqu'ils envoient leurs Pokémons mal-aimés au combat.
– Codage de l'attaque Vol-Force

Rééquilibrage :
L'attaque Renversement revient à 100% de précision (au lieu d'infini) comme c'était le cas en 6G. À noter que la précision restera infinie si elle n'engendre que des effets positifs pour la cible (elle ne cherchera pas à esquiver ou y résister, ni à repousser l'attaque par Reflet Magik).

Bugs corrigés :
– Plus aucune animation ne devrait se jouer sur un Pokémon déjà KO.
– Lorsqu'un Pokémon sombre dans la folie, la présence de la Baie Kika ou Prine est désormais checkée et le guérit immédiatement le cas échéant.
– Une Baie Prine qui soigne que la folie n'affichera plus que le Pokémon est réveillé.
– La Baie Kika ne soignera plus un éventuel autre statut si elle a été consommée suite à une confusion infligée.
– L'attaque Gravité ne devrait plus afficher de messages en double.
– L'icône de l'objet tenu n'était pas refresh lorsque le mode d'échange d'objet est utilisé dans le menu équipe.
– Le bug visuel sur le Résumé lorsque le Pokémon n'a pas de Pokéball est corrigé.
– Correction de l'attaque Renversement qui provoquait un crash + d'un mauvais texte affiché quand cette attaque fait effet.
– Correction d'une mauvaise phrase de variation de stat affichée si le changement est supérieur à 3 stages d'un coup.

Build 38 - Version Alpha 0.2.6.5 du 14/03/2021 (démo privée)

Nouveautés :
– Création du tileset du Manoir de Fintan
– Mapping complet du Manoir de Fintan

Bugs corrigés :
– Prélèvement Destin infligeait un nombre non entier de dégâts.

Build 37 - Version Alpha 0.2.6.4 du 03/03/2021

Nouveautés :
– Correction des derniers bugs médians du système v3 des Baies de Keltios. Il reste encore quelques bugs mineurs d'animation (freeze d'animation si un texte est affiché) ainsi que le système d'attaque des ruches à finaliser, mais tout le reste est fonctionnel, y compris le Don Floral.
– Remplacement de tous les OW d'humains du Hall d'Arceus par ceux de Thunungu et de Carole.
– Toutes les commandes « Afficher une image » destinées à un mugshot utilisent désormais la nouvelle méthode scriptée. Cela inclut les talismans et les objets rares.
– Grande purge du dossier "Pictures" du jeu, notamment de tous les mugshots qui sont désormais gérés depuis un dossier dédié. (Gain de 10 Mo)
– Purge de tous les OW d'humains du dossier "Characters" non utilisés dans Sacred Phoenix. (Gain de 250 fichiers)
– Mise à jour partiels de certains scripts de PSDK en version 25 (maplink, menu d'input number + fix d'un lag en cas de saut vers le haut ou la gauche).
– Optimisation de l'horloge interne de Keltios
– Codage de l'attaque Aqua-Brèche
– Légère amélioration de l'IA

Bugs corrigés :

– L’attaque Patience engendrait un crash si le Pokémon adverse qui l’avait attaqué avait switché. Désormais, si le Pokémon ayant infligé des dégâts n’est plus sur le front, la cible est resélectionnée automatiquement parmi les ennemis.

– Patience n’a plus d’effet sur les types Spectre et ne touche plus les cas de semi-invulnérabilité.

Build 36 - Version Alpha 0.2.6.3 du 28/02/2021 (démo privée)

Nouveautés :

– Création d’un mode automatique pour l’affichage des Mugshots en se basant sur l’OW utilisé par l’évent. Les évènements actuels ont été convertis en utilisant ces nouveaux scripts, ce qui les a optimisés de manière significative.

– Nouvelles variantes pour les OW et mugshots du Clergé de Ho-Oh.

– Codage de l’attaque Affilage

– Codage du système v3 de Baies. Il reste encore quelques bugs graphiques à régler et la synchronisation des évents à la base de données à achever.

Bugs corrigés :

– Du tearing apparaissait sur les tiles de map lors d’un défilement lent à cause d’un hotfix défaillant du moteur de jeu installé en Build 35. Ce changement a été annulé.

– Une autre mise à jour nightly du moteur de jeu causait un reset de la position des évents en cas de recharge de la sauvegarde, engendrant une position erronée des PNJs en cas de reload.

– Le Talent Intimidation est définitivement débuggé (plus d’activation en double) et les talents météo sont synchronisés avec leurs animations.

– Pomdepik n’évoluait pas à cause d’une erreur de base de données.

– Pour une raison mystérieuse, l’IA activait les animations du Grelot Coque pendant ses tests à blanc, ce qui engendrait un crash.

– Les Entry Hazards ne seront plus bloqués par une affinité de type défavorable vis-à-vis du Pokémon en face.

– Le Casque brut ne s’activera plus si l’attaquant est tombé KO suite à un contrecoup.

– Initier un combat double qu’avec un seul Pokémon apte au combat et un autre hors-combat côté joueur engendrait un crash.

– Le dégommage d’un objet ayant un effet négatif (Orbe Toxique, Orbe Flamme…) engendrait un crash.

Build 35 - Version Alpha 0.2.6.2 du 17/02/2021

Nouveautés :

– Codage du Casque Brut

– L’animation de vol d’objet est jouée en cas de transfert des Piquants.

– Riposte, Voile Miroir, Fulmifer et Patience ont désormais un ciblage automatique, comme en jeu officiel.

– Les objets restaurant les PP ont le droit à leur petite animation de soin, comme les médicaments restaurant les PV.

Rééquilibrage :
– L’attaque Baston n’exclura que les Pokémons KO, morts, endormis ou gelés au lieu de tous ceux avec un statut majeur.
– Les dégâts du Casque Brut sont calqués sur ceux des Piquants (base de 15% des PV max de la cible, dégâts de type Normal).

Bugs corrigés :
– L’attaque Patience ne fonctionnait pas.
– L’attaque Fulmifer ne fonctionnait pas.
– L’attaque Baston affiche les bons textes et n’appelle plus à l’attaque les Pokémons hors-combat de l’équipe.
– Le talent calqué par Calque s’active enfin s’il doit proc.
– Suppression du double proc d’Intimidation en combat double.
– Les talents augmentant des stats suite à une attaque subie du genre Armurouillée ne s’activeront plus si son détenteur est KO.
– Le transfert automatique des Piquants n’interfère plus avec les attaques du style Tourmagik ou Larcin.
– Correction d’un glitch de duplication avec les Piquants.
– La magnitude de l’attaque Ampleur n’est plus réinitialisée entre chaque coup en cas de multiples cibles touchés.
– La Baie Résin checkait les EV de Défense au lieu des EV de Défense Spéciale, ce qui fait qu’elle ne fonctionnait pas en l’absence d’EV Défense.

Bugs apportés par la Build 33 et corrigés :
– Les objets de rappel engendraient un crash s’ils étaient utilisés en combat.
– Les objets de soin de PP engendraient un crash s’ils étaient utilisés en combat.
– L’usage des PP Plus et PP max ne provoquent plus de crash.
– Tour Rapide provoquait un crash.
– L’Herbe Pouvoir était consommée par l’IA durant ses tests à blanc, ce qui perturbait le déroulement des attaques sur deux tours.
– La Baie Pommo/Jaboca ne s’enclenchait pas si son détenteur était mis KO.
– Tenter d’utiliser un objet de soin sur un Pokémon sous Anti-Soin provoquait un crash.

Build 34 - Version Alpha 0.2.6.1 du 14/02/2021

Nouveautés :
– Création de la grande majorité des textes de climat avec pas moins de 10 météos différentes prévues (en comptant le temps neutre). 4 d’entre elles auront deux niveaux d’intensité, ce qui fera un total de 14.
– Fondations posées pour grandement optimiser l’affichage des textes en combat selon la position du Pokémon. De plus, ces textes seront automatiquement féminisés si le Pokémon est femelle et feront l’élision française si son nom commence par une voyelle.
– Codage propre des talents Ciel Gris et Air Lock.

Rééquilibrage :

– Air Lock réinitialise le climat et devient un Talent climatique de priorité élevée : tant qu'un des Pokémons au combat aura ce talent, toute tentative de modification de climat qui n'est pas d'une priorité égale ou supérieure sera bloquée. À titre indicatif, seuls Mer Primaire et Terre Finale (pas encore codés) auront une priorité identique, et seul Souffle Delta aura une priorité supérieure.

Bugs corrigés :
– L'attaque Bulldoboule n'apeurait pas à cause d'une erreur de base de données. Elle était aussi programmée comme attaque de statut de type Fée au lieu d'une attaque physique de type Insecte.
– Il était impossible de diminuer les EV d'une stat via des objets si cette stat avait déjà atteint le maximum.

Bugs connus :
– Si un Pokémon est donné sans Pokéball, une icône de flèche apparait au lieu d'une absence d'image.

Build 33 - Version Alpha 0.2.6 du 13/02/2021

Nouveautés :
– Amélioration des animations des attaques de soin, notamment de Repos.
– Optimisation du calcul de la précision et de l'aggro par l'IA
– L'IA évitera de voler des objets considérés comme négatifs.
– L'IA détecte correctement les immunités procurées par Brume et Rune Protect.
– Créations de méthodes optimisées pour afficher les mugshots en jeu + transfert des images affichées en mugshot dans un sous-dossier dédié.
– Création d'une méthode unifiée pour octroyer des objets au joueurs avec affichage automatique de la bonne phrase et du mugshot.
– Nouvelles icônes de menu par Carole !
– Optimisation du script de Caught Overhaul
– [Caught Overhaul] Le mod de révision de la capture intègre désormais un soft level cap inspiré de la 8G sur les chances de succès.
– Optimisation du script d'utilisation des objets avec notamment la factorisation de la méga méthode de 800 lignes.
– La Soin Ball soigne le Pokémon capturé.
– [Loyalty Overhaul] Les variables d'amitié et de niveau originels sont désormais synchronisées en cas de variation auprès du dresseur d'origine. (Servent de backup en cas de prêt ou d'échange boomerang.)
– [Loyalty Overhaul] Les jauges de gaieté et de satiété ont désormais une précision au demi-symbole (soit 11 paliers au lieu de 6).
– [Loyalty Overhaul] Codage du Poké Plumet ! Vous pourrez masser gratuitement vos Pokémons grâce à cet objet rare.
– [Loyalty Overhaul] En plus de son effet original, le miel pourra être donné à manger pour faire plaisir à vos Pokémons.
– Les actions automatiques de début ou de fin de tour se font désormais dans l'ordre de vitesse des Pokémons au combat, comme en jeu officiel.
– Codage des attaques Choc Météore, Rayon Spectral et Soin Floral
– Codage des talents Lunatique, Acharné et Battant.

– Optimisation de la méthode mère de changement de stat en combat (suppression de la macro-génération qui manquait de souplesse).

Rééquilibrage :

– Au lieu d'échouer, relancer Racines permet d'annuler ses effets positifs et négatifs.
– Sécrétion enlève deux niveaux de Vitesse, comme depuis la 6G.
– Croc de Mort a 20% de chance d'apeurer (au lieu de 10).
– Les Balls vanilla à Noigrumes sont désormais des parfaits clones des Balls argentées de Keltios. (Garder en parallèle les formules vanilla et mes formules rééquilibrées de bonus ball alourdissait le code.)
– Comparé au poison simple, le statut Toxik double les chances de capture (au lieu d'un ×1,5) afin de compenser la prise de risque supplémentaire.
– L'attaque Regard Médusant devient de type Dragon et est nerfée à 90% de précision comme en 5G. Elle voit aussi ses PP réduits de 30 à 15.
– L'attaque Groz'Yeux devient de type Ténèbres (elle pourra donc toucher le Type Spectre).
– Le talent Bajoues ne fonctionnera que si le Pokémon est en combat et sur le front, y compris si une Baie est donnée manuellement par son dresseur. La restriction est donc uniquement hors-combat ou si le Pokémon est en seconde ligne.
– Hurlement revient à 100 de précision (au lieu d'infini) comme c'était le cas jusqu'à la 5G. En échange, l'attaque n'est plus bloquée par Abri.
– Tricherie se base sur la vraie attaque de la cible en prenant en compte tous ses boosts. Le cap qui limite à 4 fois l'attaque de l'assaillant (ses boosts à lui inclus) reste présent.
– Anti-Soin ne bloquera pas les actions permettant de soigner les PV mais agira en aval en bloquant le regain de PV. Ainsi, toute attaque de soin pourra quand même se lancer mais sans rien soigner ; et si un objet de soin a été utilisé (que ce soit manuellement ou automatiquement), celui-ci sera consommé et perdu avec un message notifiant que le soin a échoué. Quant aux régénérations passives via talent ou objets tenus, elles conservent leur comportement vanilla (aucune activation, blocage silencieux).
– Lutte (qui était passé en mode 3G), infligera minimum 1/12ème des PV max ou (à affinité neutre) 40% des dégâts infligés en recul afin d'éviter une fin de combat trop longue. Sa puissance repasse de 40 à 50. Tant que Souffle et Mana ne seront pas implémentés, je resterai sur ce mécanisme hybride entre la 3G et la 4G.
– L'évolution par niveau n'est appelée qu'une fois en cas de montée multiple de niveau.
– Codage propre de l'Attaque Boost. Comme en 4G, elle peut être détournée par Saisie. Comme en 6G, le taux de critique est copié (et une phrase s'affiche selon si c'est à la hausse ou à la baisse). Enfin, s'il n'y a pas au moins un changement à la hausse, l'attaque échouera. À noter qu'elle n'est ni bloquée par Abri, ni par la protection octroyée par Vigilance. (C'est considéré comme une attaque de buff.)
– Prestance Royale, Corps Coloré et Vigilance ne bloquent plus les attaques de buff. (Comme c'est un effet positif, on ne va pas le refuser.) Les attaques accélérées par la Vive Griffe ou la Baie Chérim (qui gagnent des niveaux de priorité) font aussi exception.
– Brise Moule ne contournera pas les talents Contestation et Simple si cela induit un effet négatif pour la cible.
– [Temporaire] Le vol ou la neutralisation des Baies Pommo et Jaboca par l'usage d'une attaque deviennent prioritaire sur leur activation automatique et n'auront donc plus le temps de faire effet. Cela évitera un glitch où l'objet pouvait être à la fois altéré mais faire son office. Si le vol l'a été par Picore/Piqûre, le mode friandise est forcé.

Bugs corrigés :

– Le statut d’apeurement ne sera plus appliqué sur un Pokémon qui a déjà attaqué. (Note : un Pokémon switché est considéré comme attaquant en dernier alors qu’il a déjà fait son action.)
– L’IA ne devrait plus spammer Prévention et Garde Large lorsque le moveset de ses adversaires ne contient aucune attaque bloquée par ces capacités.
– Atterrissage n’est bloqué que par les débuffs qui clouent explicitement au sol (et Anti-Soin). Il n’y a donc plus obligation d’être naturellement dans les airs pour l’utiliser.
– S’il existe, le type Vol est désormais correctement et temporairement retiré le temps du tour suite à un Atterrissage. Si le Pokémon était uniquement de type Vol, il prend temporairement de type Normal à la place.
– L’évolution en Nymphali ne provoque plus de crash.
– Le talent Anti-Bruit proc lorsqu’il protège d’une attaque et affiche le bon message d’immunité.
– L’Attaque Mâchouille avait 100% de chance de baisser la Défense à cause d’une erreur de méthode.
– Les attaques avec effets secondaires qui passaient par la méthode classique d’attaque jouissaient d’un « double jet de dés », ce qui doublait involontairement la probabilité d’application de cet effet.
– Correction du bug de synchronisation de l’affichage du talent lorsqu’en même temps une Stat est modifiée. (Merci Nuri pour le tuyau donné.)
– Le boost d’Attaque de Don Floral s’appliquait 2 fois à cause d’un code en double (soit une attaque multipliée par 2,25 au lieu de 1,5 !)
– Correction d’un crash sur les trois herbes lors de l’activation du tag « Nourriture consommée » en combat.
– Correction d’un bug en combat multi qui ne retournait pas l’objet utilisé sur le premier Pokémon en cas d’annulation de l’action ou de fuite.
– Les Pokémons échangés sont correctement détectés.
– Les paliers de priorité des attaques étaient accidentellement doublés, ce qui faisait que les attaques les plus rapides (comme Abri) se faisaient avant les switchs ou l’utilisation d’objets.
– Dévorêve ne drainait plus les PV. Ceci est réparé.
– Correction de l’attaque Brume qui utilisait une mauvaise variable d’instance.
– Correction de l’attaque Rune Protect qui utilisait une mauvaise variable d’instance.
– Les EV n’étaient plus distribuées lorsque le Pokémon avait atteint le niveau maximum.
– Débug de l’attaque Saisie qui avait un comportement chaotique.
– Débug de l’attaque Possessif qui était incorrectement codée et avait des mécanismes de débuff au lieu d’un buff.
– Correction d’une erreur de condition pour Reflet et Miroir Magik.
– Prestance Royale et Corps Coloré protègent désormais le Pokémon allié. (C’était un oubli.) De plus, Brise Moule contourne correctement ces talents.
– Les talents de la classe Brise Moule proc et annoncent que son détenteur brise le moule à son entrée (oubli de texte).
– Anti-Soin est correctement codé et affiche les messages adéquats.
– Danse du Feu augmentait l’attaque de la cible au lieu du lanceur.
– L’attaque Regard Médusant était considérée comme un buff par l’IA (avec la conséquence de l’utiliser contre ses alliés).
– L’Herbe mentale ne s’activait pas à cause d’une désynchronisation sur les commandes push.
– L’attaque Encore est définitivement debuggée.
– Les attaques Flair, Œil Miracle et Clairvoyance avaient une condition qui permettaient de les relancer à l’infini (même si la cible avait déjà le débuff). Il manquait aussi l’affichage de la phrase « [Pokémon] est identifié ! ».

– [Effectiveness Overhaul] Verrouillage, Lire-Esprit, Annule-Garde et les attaques à précision infinie ne feront plus effet en cas d'affinité nulle.
– Lame Sainte ignorait les changements d'attaque de l'attaquant.
– Anneau Hydro et Racines n'activeront plus leurs animations si le bénéficiaire est full vie.
– Les attaques du style Demi-Tour zappaient le switch forcé si utilisateur d'une telle attaque avait mis hors-combat le Pokémon adverse.
– Un Pokémon qui lance une attaque de type Demi-Tour mais qui tombe KO à cause d'un contrecoup ne provoquera plus de crash.
– Attaque Patience débuguée + ajout d'une animation.
– [Fix temporaire] Les attaques sur 2 tours (Vol, Plongée, Lance-Soleil…) sont bannies de la liste de Métronome, car elles entrainent un crash.

Build 32 - Version Alpha 0.2.5 du 23/12/2020 (2,5 ans de Sacred Phoenix)
Anciennes sauvegardes non compatibles avec les précédentes versions !

Nouveautés :
– En vue de partir sur des fondations solides pour les releases "Roots of Yggdrasil", suppression totale des maps et des tilesets originels du starter Kit pour ne garder que celles utilisées par Sacred Phoenix. Bilan : 43 maps de gagnées sur la limite de 999.
– Ré-indexation de toutes les maps de Sacred Phoenix aux emplacements ainsi libérés. Ce changement d'index fait qu'aucune ancienne sauvegarde n'est compatible.

Rééquilibrage :
– Codage de l'attaque Éructation avec un mécanisme plus permissif que dans les jeux officiels. (Il suffit que dans un combat, le Pokémon ait consommé n'importe quelle nourriture ou soit repu pour que l'attaque fonctionne.)

Bugs corrigés :
– Correction d'un crash vanilla lorsque l'IA utilise un objet pour soigner un statut.
– Le Multi Exp était vulnérable aux statuts d'objets alors qu'il devait y être immunisé.

Cycle "Rebirth of Friendship"
Axe : réaliser l'idéal de l'amitié à Keltios

Build 31 - Version Alpha 0.2.4 du 21/12/2020

Nouveautés :
– Codage des talents Peau Miracle, Poing de Fer, Multiécaille, Spectro-Bouclier, Rage Poison, Rage Brûlure, Garde-Ami, Analyste, Toison Épaisse, Boule de Poils, Victorieux, Aura Féerique, Aura Ténébreuse, Aura Inversée, Batterie, Cérébro-Force, Farceur, Ailes Bourraque, Prioguérison, Prestance Royale, Corps Coloré, Tension, Pickpocket, Magicien, Symbiose, Bajoues et Récolte.
– Les talents Don Floral et Délestage sont 100% fonctionnels.
– Le talent Mûrissement est codé – reste juste à l'ajouter dans la base de données.
– Codage du changement de forme de Ceriflor selon la météo
– Codage de la Veste de Combat

– Début de féminisation de certaines phrases concernant les Pokémons (pour l'immersion)
– Ajout d'une animation de vol et de sabotage de l'objet tenu.
– Début d'optimisation du script monstre d'utilisation des objets (800 lignes…)
– Début de recodage des blocages de switch et fuite : un blocage n'interdit plus l'accès au menu Équipe.
– Continuité de l'amélioration de l'IA
– En fin de combat, une phrase de loot d'objet s'affiche si un Pokémon du joueur a perdu ou lancé son objet original, mais en a récupéré un nouveau entre-temps. L'objet annoncé va directement dans le sac tandis que l'objet original redevient l'objet porté.
– Optimisation des évents du Hall de test d'Arceus : tous les évents ont une sécurité anti-crash. (Par exemple, un script requérant la présence d'au moins un Pokémon dans l'équipe ne sera plus appelé si le joueur a une équipe vide.)
– Le très vieil objectif de traduction du Hall de Test d'Arceus est enfin accompli ! Cela signifie que la démo est désormais intégralement traduite en Anglais et en Espagnol.
– Il n'est plus possible d'accéder aux maps vanilla de PSDK (les joueurs ont constaté trop de bugs). Sur le court terme, elles seront définitivement supprimées (40 maps de gagnées, ce n'est pas négligeable vu que RPG Maker XP est limité à 999 maps).

Rééquilibrage :
– La précision de Feu Follet est légèrement abaissée de 85 à 80 %.
– Synchropeine est codée et est rééquilibrée. Au lieu d'être inefficace si aucun type ne correspond, sa puissance est divisée par 2 si la condition n'est pas remplie. De plus, elle ne frappe que les ennemis au lieu de tous les Pokémons adjacents et ça devient une attaque à Aura comme Chaos Obscur.
– Flamme Croix et Éclair-Croix ont leur effet secondaire codé. Les dégâts sont doublés si le lanceur ou la cible ont été touché en dernier par l'attaque jumelle au lieu que cette attaque soit la dernière à avoir été lancée sur un même tour.
– La probabilité de baisser l'attaque avec Câlinerie augmente de 10 à 20 % (pour se rééquilibrer un peu avec Pouvoir Lunaire).
– Au lieu qu'Orage Adamantin ait une chance sur 2 de gagner 2 crans de défense, ça monte 1 cran de Défense à coup sûr (suppression du haxx).
– Nerf de la Vampigraine : elle n'aura que 50% de son efficacité et ne restaurera pas les PV si le Pokémon qui devait bénéficier de ses bienfaits n'est pas de type Plante. Si le Pokémon n'est pas de type Plante sur l'emplacement du bénéficiaire, mais qu'un autre l'est sur un slot allié, la Vampigraine retrouve 100% de son efficacité et soignera cet allié.
– Les talents Engrais, Brasier, Torrent et Essaim montent la puissance des attaques de leur type respectif de +50 % dès que le Pokémon est gravement blessé (PV ≤ 20 %) et de +25% si ses PV sont inférieurs à 50% (au lieu d'un seul palier à +50% au-dessous de 1/3 des PV).
– Aura Féerique et Aura Ténébreuse ont des effets plus étendus et parfaitement inversés : la première booste par 4/3 la puissance des attaques Fée et Lumière tout en diminuant à 3/4 celles de type Ténèbres et Obscur, tandis que la seconde fait l'inverse. Leur présence simultanée fait que ces deux auras s'annulent mutuellement. La présence d'Aura inversée fera que l'Aura affectée obtiendra l'effet de son aura opposée.
– Les attaques de zone (AoE) ne ciblant que les ennemis voient leur puissance atténuée de 33% au lieu de 25% si 2 ennemis sont effectivement visés. Les attaques de zone visant sans distinction alliés et ennemis ne sont plus concernées par ce malus.
– Une base de données custom liée à certains objets a vu le jour, notamment pour les Baies (ça permet de prendre un peu plus d'indépendance vis-à-vis de l'éditeur de BDD natif).
– Refonte de zéro du fonctionnement de toutes les attaques et talents liés aux objets tenus en combat. Les rééquilibrages sont listés sur le PDF "Objets tenus en combat".

– Ramassage a sa probabilité de s’activer en fin de combat multipliée par cinq (50% au lieu de 10%), mais ne fonctionnera que si le combat est une victoire et que le Pokémon a participé au combat et n’est pas KO. Même philosophie pour Cherche Miel.

Bugs corrigés :

– Correction de Force-Nature qui se comportait comme Métronome et ne permettait pas de choisir sa cible.

– Certaines attaques qui dirigeaient vers une mauvaise méthode pointent désormais vers la bonne (Fulmifer, Souffle Glacé, Yama Arashi, Toile Élek, Piétisol, Copie Type, À la Queue, Poursuite, Baston, Mitra-Poing, Assistance, Électacle, Échange Psy, Astuce Force, Relais, Dernier Recours, Après Vous, Bain de Smog, Vibra Soin, Châtiment, Calcination, Passe-Cadeau, Coquilame, Bulldoboule, Explonuit, Frappe Psy, Techno-Buster, Chute Glace, Lyophilisation, Dernier Mot, Pouvoir Lunaire, Bang Sonique, Piège de Venin et Magné-Contrôle).

– Draco-Météore baisse désormais l’Attaque spéciale du lanceur au lieu de la cible.

– L’Orbe Vie n’enlevait qu’1 PV suite à la dernière MàJ. C’est corrigé et le proc de l’Orbe Vie a lieu au bon moment, bien synchronisé à la toute fin de l’attaque.

– Ajout d’un alias de type oublié qui faisait crash le check de Phobique et de Cœur Noble.

– L’amour infligé par le Nœud Destin checke désormais l’immunité de celui qui en est victime.

– Chant Antique peut désormais endormir.

– Détrempage, Halloween et Maléfice Sylvain sont affectés par Reflet Magique et Abri.

– La phrase “Oh, des Pokémons obscurs !” se s’affiche plus à tort après une montée de bonheur en milieu d’un combat (dû à un conflit sur une variable).

– Correction d’un ancien bug majeur engendrant en crash en combat duo si nos deux Pokémons actifs sont KO sur le même tour et qu’il ne nous en reste qu’un seul non KO sur le banc.

– Lorsqu’une ancienne attaque est remplacée par une nouvelle, c’est bien le nom de l’ancienne attaque qui s’affiche et non la nouvelle.

– Correction d’un crash sur Corps Maudit

– Un Pokémon mis KO suite à une attaque ne consommera plus son objet si cet objet devait le soigner ou augmenter une stat.

– Une baisse de stat empêchée par la Brume affiche le bon message et les phrases de protection liée à Brume ne s’affichent plus à tort.

– L’IA ne spammera plus Vent Arrière.

– L’IA ne considèrera plus l’effet secondaire négatif d’une attaque comme positif pour un allié.

– Toxik est désormais marqué comme une attaque débuffante (sans cela, l’IA lançait cette attaque sur ses alliés et elle n’était pas renvoyée par Reflet Magik).

– Le bénéfice de la Vampigraine n’est plus perdu en cas de switch du bénéficiaire, mais l’attaque est nerfée par un autre moyen (cf. rééquilibrage).

– Les attaques Mimique et Photocopie fonctionnent correctement.

– Sheauriken n’est plus une attaque de corps-à-corps.

– Le talent Garde Magik renvoyait les Entry Hazards à la place de Miroir Magik.

– Le talent Garde Magik protège désormais des dégâts de Picots et Piège de Roc.

– Les attaques diminuant les stats sur soi-même (Tempête Verte, Surpuissance…) ne voient plus leurs effets secondaires annulés à tort suite à une affinité de type défavorable.

– Correction d’un bug sur les attaques de météo qui ne se lançaient pas si premier slot ennemi n’avait plus de Pokémon.

– La validation par le clic souris de la sélection d’un nombre déterminé de Pokémon depuis le menu équipe ne provoque plus de crash.

– Écaille Océan et Dent Océan donnent leurs boosts de stats à Coquiperl.
– Les Pokémons sauvages obscurs ont leur animation.
– Le check du nombre de cibles est correctement fait, permettant au malus de puissance des attaques de zone d'être appliqué seulement s'il y a 2 ennemis effectivement visés (au lieu que ce soit systématique dès que c'est un combat duo.)
– Le bonus des objets « Pouvoir » est désormais octroyé lors de chaque gain d'expérience et non à la fin du combat sans tester si le Pokémon avait combattu ou non.
– Les immunités aux pertes ou vol d'objets tenus sont correctement et intégralement implémentés.
– Si un objet a son activation automatique bloqué par Embargo ou Tension, l'usage manuel de cet objet depuis le sac sera aussi bloqué.
– Il est désormais possible de conserver définitivement un objet volé en combat. (C'était non fonctionnel.)
– Les Baies ne seront plus activées automatiquement si son porteur subit une attaque destinée à la voler ou à la neutraliser (excepté les Baies à riposte et anti-dégâts).
– Aromathérapie et Glas de Soin soignent désormais toute l'équipe.
– [Death Overhaul] La courbe d'XP est correctement synchronisée en cas de réincarnation.
– [Loyalty Overhaul] Une erreur de condition pouvait provoquer un softlock en cas de désobéissance au switch alors qu'il s'agissait d'un switch forcé.
– L'animation et le texte de Pokémon Obscur sont synchronisés au bon moment.

Build 30 - Version Alpha 0.2.3 du 17/10/2020

– Amélioration significative de l'IA + feature de variation de son niveau
– Les Pokémons sauvages non scénarisés choisissent enfin leurs attaques au hasard (mais sans aller jusqu'à attaquer leurs alliés).
– Attribution des bonnes courbes d'expérience à tous les Pokémons du Pokédex de Keltios. Les 6 courbes ont été révisées et attribuées en adéquation avec le potentiel de chaque lignée.
– Optimisation des scripts gérant les immunités aux statuts
– Codage de l'effet de tous les attaques Obscures (excepté Ciel Noir où j'ai rusé en mettant la Grêle).
– Codage des talents Aroma Voile, Benêt, Contestation, Prognathe, Endurance, Bajoues, Infiltration, Cœur Noble, Phobique, Aquabulle, Hypersommeil, Sans Limite, Cœur de Coq, Déclic Tactique, Corrosion, Métallo-Garde, Impudence, Animacœur, Boost Chimère et de ceux des Peaux.
– Cœur de Coq protège aussi de la baisse de Défense spéciale, Hyper Cutter de la baisse d'Attaque Spéciale et Regard Vif de la baisse d'Esquive.
– Les immunités à Attraction, Tourmente, Anti-Soin, Encore, Provoc et Entrave sont correctement checkées.
– Séduction baisse d'un cran l'attaque en plus de deux cran l'Attaque spéciale. De plus, ne marche maintenant que sur le sexe opposé (correctif de bug).
– Attraction a son animation et les bonnes phrases qui s'affichent + un lisseur de Haxx.
– Amélioration de l'animation de Voix Enjôleuse et Plénitude.
– Les attaques Encore et Attraction deviennent de type Fée et Entrave de type Psy. (Cela a des implications sur les taux de réussite du fait d'Effectiveness Overhaul.)
– L'effet secondaire de Brouhaha est codé proprement.
– Les dégâts d'immobilisation prennent en compte l'affinité des types (le dernier oubli d'Effectiveness Overhaul) et profitent d'une formule de dégâts customisée prenant partiellement en compte le ratio attaque / défense de l'attaquant vis-à-vis de la cible.

– Ligotage (qui faisait doublon avec Étreinte) est désormais de type Plante et passe à 30 de puissance. Les Pokémons « non Plante » (comme Minidraco) verront cette attaque remplacée par Étreinte.
– Étreinte monte à 30 de puissance et 90 % de précision.
– Très léger rééquilibrage de Massd'Os (un chouia moins puissant, un chouia plus précis)
– Les immunités à Intimidation suivent la formule 8G
– Les phrases customs pour le statut Folie sont bien affichées.
– Ruse, Hantise, Revenant, Trou Dimensionnel et Furie Dimension contournent et désactivent les buffs de protection.
– Voile Aurore est codé.
– La Rosée Âme est codée.
– Léger nerf de Tricherie (la puissance d'attaque de l'adversaire est capée à 4 fois l'attaque du lanceur.)
– À l'exception des animations et des mécanismes d'appel, les attaques Z sont codées et fonctionnent comme je le souhaite.
– Malédiction différentiée en 2 versions, animation améliorée et ça suit désormais les règles du Effectiveness Overhaul (les dégâts de la Malédiction sont de type Spectre + immunité pour les types Normal et Spectre).
– Les attaques sont désormais classées en 6 catégories dans Sacred Phoenix : Physique, Spécial, Buff, Débuff, Terrain et Fusion. « Buff, Débuff et Terrain » correspond à des subdivisions des attaques de Statut. « Fusion » correspond à un type d'attaque (majoritairement les Attaques Z) qui est automatiquement physique ou spéciale selon ce qui fera le plus de dégâts.
– L'Herbe Pouvoir a une animation et la bonne phrase qui s'affiche lorsqu'elle s'active.
– Anti-Soin devrait bien bloquer tous les soins provenant d'attaques ou d'objets prévus. (Prévu dans le futur : Anti-Soin empêchera aussi le soin de PV via les objets utilisés en combat.)
– Changement mineur d'une ressource affichée dans le HUD

Bugs corrigés :
– Agitation n'augmente plus de 50% la puissance des attaques spéciales.
– Les dégâts bonus de Rebondifeu touche bien l'allié de la cible et non plus l'allié du lanceur (+ prise en compte de l'affinité des types).
– Brise Moule ne désactive plus les effets offensifs des talents adverses qui ont aussi des effets défensifs.
– Clonage devrait être correctement géré (contournement par Infiltration et attaques passant outre codés + dégâts pris en compte par les attaques de drain ne dépassant pas les PV restants du clone + ne trigger plus les mitigations de Loyalty Overhaul, ni les talents de contre-attaque.)
– Coup d'Main est définitivement débugué. (On peut envoyer Coup d'Main sur un ennemi, mais ça échouera systématiquement, ce qui évite un softlock de l'IA en cas d'absence d'allié.)
– Blabla Dodo est entièrement fonctionnel.
– Métronome est entièrement fonctionnel.
– Prévention, Garde Large, Tatamigaeshi et Vigilance sont entièrement codés.
– Les attaques à tour de repos n'imposent plus leur tour de repos si l'attaque n'a pas fait mouche.
– Les Entry Hazards peuvent bien se lancer, même si l'adversaire est en état de semi-invulnérabilité ou sous Abri.
– Le talent Écran Poudre ne bloque plus les attaques de Statut.
– Durant un combat, donner une baie à un Pokémon qui est n'est pas sur le front n'engendre plus de crash.
– La cible est désormais bien libéré de son attaque immobilisante si l'immobiliseur n'est plus sur le champ de bataille.

– Bouclier Royal ne baisse plus l'attaque d'un Pokémon qui a cette stat protégée par son Talent.
– [Loyalty Overhaul] Les augmentations d'amitié suite à un combat important ne sont plus distribuées en cas de fuite ou de défaite et abandonner un combat de dresseur active bien les interrupteurs adéquats.
– Au lieu du statut gel, c'était la brûlure qui entrainait une pénalité sur le taux de fuite.
– Réactivation de quelques attaques 6G qui dans la base de données pointaient sur une méthode erronée ou inexistante.
– [Effectiveness Overhaul] Flair, Clairvoyance et Œil Miracle ne sont plus bloquées par l'immunité des types (leur but étant justement de désactiver des immunités).

Build 29 - Version Alpha 0.2.2 du 25/09/2020

– Intégration officielle du mod Effectiveness overhaul. Désormais, l'affinité des types a une influence sur presque tout dans les combats et les choses modifiées sont agrémentées d'animations et de phrases customs !
– Mise à jour PSDK 24.87 + compatibilité des mods.
– Finalisation de l'overhaul des coups critiques (Idéal réalisé à 100%.)
– Fin de la refonte des dégâts de recul (Lutte fonctionne comme en 3G, les dégâts de reculs sont pondérés par l'inverse de l'affinité des types, la puissance des attaques d'explosion est partiellement influencée par le taux de PV du Pokémon kamikaze et les attaques de sauts à recul n'enlèvent plus 50% de PV en cas d'échec, mais se retournent à hauteur de 50% de leur puissance contre leur lanceur.)
– Optimisation des scripts de Loyalty Overhaul
– Optimisation des battlebacks automatiques
– La plupart des arbres à baies seront récoltables dès votre arrivée dans le Lac du Temps.
– Correction et optimisation de la gestion des immunités et des absorptions (dont le talent Synchro)
– Révision des courbes d'XP. (Les 6 existantes suivent toutes une progression égale au cube du niveau, pondéré d'un coefficient allant de 0,6 pour la courbe « très rapide » à 1,5 pour la plus lente.)
– Rééquilibrage et amélioration de la gestion de l'XP + ajout d'un soft level cap + phrases custom selon le niveau de bonus obtenu.
– Les animations apportées par Loyalty Overhaul (cœurs, désobéissance…) sont désormais parfaitement synchronisés avec le déroulement du combat.
– Révision de la formule de précision (pour afficher les bonnes phrases + intégration à Effectiveness overhaul.)
– Les attaques à précision infinie sont notées avec le signe infini (∞) sur les menus de description de l'attaque.
– La précision des attaques OHKO est influencée par l'affinité des types de la même manière que pour une attaque de statut. Leur puissance est notée infinie (∞) et elles sont désormais mortelles si la cible peut être tuée.
– Certaines attaques ont désormais 150 % de précision (pour refléter le fait qu'elles sont très dures à esquiver), Bâillement tombe à 120% de précision.
– Lutte fonctionne comme en 3G (dégâts de reculs obligatoires et proportionnels aux dégâts infligés à hauteur de 35%). Elle a 40 de puissance, 150% de précision et est de type normal avec l'effet automatique « Querelleur » (pour toucher les Spectres).

– Les annulations d'immunités (Gravité sur type Vol, Querelleur sur Spectre, Point de Mire, etc…) sont traités comme une résistance simple (neutre pour le Point de Mire) et n'ignorent plus les autres types.
– Les immunités n'enclenchent plus de jet de précision et de calcul de dégâts inutiles : le message « *Cela n'affecte pas [cible]…* » s'affiche immédiatement.
– Ajout d'une animation de baie consommée en combat.
– Amélioration de la gestion des relâchements des Pokémons dans le PC (on peut tout relâcher, sauf les œufs des légendaires et le dernier Pokémon vivant possédé parmi tous.)
– Certains Légendaires sont désormais immunisés à la Mort subite (effets mettant KO immédiatement), d'autres à l'effet de la Distorsion.
– Optimisation et rééquilibrage de la gestion de la vitesse : la formule de fuite prend désormais en compte tous les modificateurs actifs (dont la Distorsion qui engendre une vitesse négative), la paralysie divise la vitesse par 3 et la Vive Griffe est significativement améliorée (1 chance sur 4 de proc + gain de 4,5 braquets de priorité).
– (Loyalty Overhaul) Les Pokémons mal-aimés ont désormais un bonus permanent de vitesse qui va de +2% à +14%, ceci retranscrivant leur rage en combat. Les Pokémons Obscurs peuvent même monter jusqu'à +20%.
– Essorage passe de 110 à 120 de puissance de base.
– Boule Élek suit désormais une formule continue de dégâts selon le ratio de vitesse attaquant/défenseur. La puissance minimale est légèrement nerfée de 40 à 35 et la puissance maxi reste capée à 150.
– Gyroballe a désormais sa puissance minimale fixée à 25. Le maximum reste à 150. Avec Boule Élek, tous les changements de vitesse sont pris en compte dans le ratio.
– Légère amélioration de la Roche Royale (1 chance sur 8 de proc + probabilité de flinch influencée par l'affinité des types).
– Ténacité peut être lancée plusieurs fois d'affilé, mais échouera si le Pokémon a déjà tenu à 1 PV quatre fois dans le combat (peu importe le motif) ou si déjà à 1 PV.
– Nerf comme en 7G du taux de réussite d'Abri et Cie si lancé plusieurs fois d'affilé.
– Les objets tenus soignant ou blessant à la fin de chaque tour ont désormais une animation, et souvent un texte custom.
– L'objet Piquants fonctionne désormais et inflige des dégâts selon l'affinité au type Normal (les spectres y sont donc immunisés).
– Prescience fonctionne avec une formule hybride 4G/5G (crit et efficacité prises en compte).
– Les attaques à dégâts fixes peuvent crit et la plupart prennent en compte le STAB. (Si c'est le cas, les dégâts sont multipliés par environ 1,25 pour chaque cas.)
– Les maps de la Colline du Phénix et du Lac du Temps ont désormais un panneau détaillé !
– Possibilité d'accélérer la scène d'évolution en appuyant sur « A ».
– Branchicrok et Psycho-Croc sont codées, et les screens sont brisés au bon moment par cette dernière et Casse-Brique.
– Torche est désormais fonctionnel et fonctionne sur le modèle de Paratonnerre (+1 en Attaque spé si touché par une attaque Feu).
– L'Évoluroc est codée et fonctionnelle.

Bugs corrigés :
– Le message « vous n'avez pas de Pokémon en forme » ne s'affiche plus deux fois en quittant le PC.
– La phrase de premier envoi lors d'un combat ne s'affiche plus après chaque switch.
– Optimisation du codage des mitigations de Loyalty Overhaul, faisant que la pénalité d'overkill n'est plus activée par erreur. (Note : non testé si cible sous clonage.)
– Icône de Pokémon Obscur redimensionnée correctement.

– Le menu de raccourci n’est plus activable au beau milieu d’un évènement auto.
– Correction de l’activation automatique des baies augmentant d’un cran une stat si blessé.
– Les messages de météo et d’Entry Hazards ne s’affiche plus en double dans les combats duo.
– Correction des attaques Bâillement et Vœu
– Une météo lancée dans un combat ne se poursuit plus sur le combat suivant.
– Les immunités aux attaques de poudre sont correctement testées.
– (Loyalty Overhaul) Correction d’une erreur majeure sur l’équilibre de la crainte qui la faisait drastiquement chuter si le Pokémon était dans une tranche de niveau précise.
– IA fixée pour les attaques néfastes sur les alliées, Brume spammé à outrance et les attaques "nulles".

WIP / À finir :
– Idem qu’en build 28 + finir la traduction du Hall de Test
– Finir d’appliquer les bonnes courbes d’XP aux Pokémons de la BDD suite au changement de formule (20 % fait pour le moment).

Bugs connus :
– Suite à la MàJ 24.87 de PSDK, les mods sur le PC sont devenus inopérants et son fonctionnement est redevenu vanilla, ce qui n’est pas conforme à mon univers. De plus, le PC n’affiche que des textes en anglais et crashe en cas de défilement depuis le résumé sur un emplacement vide.

Build 28 - Version Alpha 0.2.1 du 27/07/2020 (démo privée)

– Mise à jour PSDK 24.81 + compatibilité des mods.
– Optimisation de certains events communs
– Nouveau menu de raccourcis
– Nouvel emplacement pour les animations customs à cause d’une MàJ PSDK sur l’affichage des animations.
– Animation de Pokémon Obscur
– Prise en compte du type Obscur dans l’équilibre de la crainte, et gain de crainte établi à +370. (300 n’était pas assez.)
– Nouvel écran-titre en HD (via Event-making) avec une petite animation.
– Splashcreen actualisé
– Optimisation du script d’XP et réduction de 30% des gains d’XP globaux pour compenser les bonus d’XP conséquents apportés par certains mécanismes (bonus d’underleveling, bonus des combats importants...)
– Peaufinage et rééquilibrages mineurs du Loyalty Overhaul (notamment division par 2 des pénalités d’amitié en cas d’overkill, faute pour le joueur d’avoir des options pour atténuer ses coups).
– Ajout des stats de concours Pokémon dans le PFM.
– Correction des talents Soin Poison et Infiltration
– Un Malosse Obscur et un Easter Egg lié au Jésus Bird dans le Hall de Test d’Arceus.

WIP :
– Version 3 du système de baies de Keltios (sera automatisé de 50 à 80 %)
– Feature du Don Floral

À finir :
– O-Auras (première pierre déjà posée en 0.2)
– Traduction EN / ES du Hall de Test d'Arceus

Bugs connus :
– Le message « vous n'avez pas de Pokémon en forme » s'affiche 2 fois si on quitte le PC sans Pokémon valide. (Apparu suite à une MàJ PSDK.)
– La phrase de premier envoi lors d'un combat s'affiche après chaque switch.
– Lorsque l'ennemi survit à une attaque mortelle grâce à Fermeté, Ténacité, le Bandeau ou la Ceinture Force, l'évent d'overkill est triggered par erreur.
– La feature de fugue de Loyalty Overhaul est non fonctionnelle.
– Icône de Pokémon Obscur à redimensionner correctement.

Build 26 - Version Alpha 0.2 du 23/06/2020 (second anniversaire de Sacred Phoenix)
Anciennes sauvegardes non compatibles avec les précédentes versions !

– Intégration officielle du Loyalty Overhaul.
– Ajout d'un onglet « sentiments » dans le résumé Pokémon.
– Rééquilibrage de la paralysie et de la folie avec lisseur de Haxx
– Nouvelle animation de folie (Easter egg envers Smosh)
– Refonte de la formule des coups critiques (avec prise en compte de l'amitié)
– Refonte de la méthode de calcul de l'affinité des types. (Ça me servira de fondation pour l'influence sur les effets secondaires.)
– Début de refonte des dégâts de recul
– Ébauche de codage pour les sorts du Sceptre du Phénix
– Implémentation des Baies Feren, Dira et Manae
– Débugage de l'utilisation de toutes les baies en combat, hors-combat et en tant que friandises.
– Modification mineure de tiles
– Implémentation des paliers d'underleveling et d'overleveling et de l'impact sur la formule d'XP.
– Traduction anglaise et espagnole terminée pour le scénario actuellement implémenté + Hall de test d'Arceus traduit à 40 %.

Cycle "Death of heart"

Axe : réaliser l'idéal de la mort à Keltios

Build 25 - Version Alpha 0.1.6 du 30/05/2020

– Version privée de transition où le mod de conversion Loyalty Overhaul est en cours de codage. (Les anciennes saves ne sont plus compatibles, d'où un dossier "saves" vierge.)
– Rééquilibrage des dégâts de Piège de Roc
– Mise à jour PSDK 24.68
– Intégration de variables servant à comptabiliser le nombre de fois où le joueur aura réalisé diverses actions (fuite, défaites, etc…)
– Possibilité de bloquer l'utilisation des objets en combat.

Build 24 - Version Alpha 0.1.4 du 11/04/2020

– Mise à jour PSDK 24.58 nightly, incluant le fix nightly pour l'affichage des battlers et OW shiny
– Du côté de Sacred Phoenix, compatibilité des mods avec les dernières MàJ PSDK
– Version 2 du Death Overhaul avec un vrai Nuzlocke et toutes les clauses les plus populaires ! Le code est prêt, mais les nouvelles options ne sont pas encore proposées par évent. (Seuls les objets interdits en combat, le poison à l'ancienne et la Black-Out Clause sont accessibles en parlant avec le bon évent au Hall de test d'Arceus.)
– Léger nerf de la difficulté de capture de Caught Overhaul
– Refonte graphique du shop (terminé à 95 %, me reste un petit détail.)
– Intégration d'une partie des objets de craft dans la base de données, avec leurs icones et mugshots
– Codage en évent commun de toutes les plantes et minerais récoltables avec les tables de loot, les temps de respawn et les traductions associées. (Me reste juste les 60 dernières baies à programmer, mais le schéma est fait.)

Build 23 - Version Alpha 0.1.3 du 08/03/2020

– Mise à jour PSDK 24.51
– Finalisation de la détection des battlebacks, incluant les évolutions qui se font in-map.
– Correction des derniers bugs liés à l'option de choix de langue. (C'est enfin bon !)
– Mapping de Bourg Sylvestre et de la Route 1 achevé.
– Traduction anglaise et espagnole de l'intro terminée + Hall de test d'Arceus traduit à 20 %.
– Nouvelle interface pour le choix de la langue lors de l'intro.
– Implémentation de la Méga-Évolution (Une Laggronite est cachée dans le gros rocher du Hall de test pour le Laggron de test.)
– Rééquilibrage des dégâts de brûlure et de poison + le poison peut désormais passer par cumul au stade poison grave.

Build 22 - Version Alpha 0.1.2 du 18/02/2020

– Re-suppression du nagscreen de choix de langue déplacé à la création d'une nouvelle partie.
– Ajout d'une bonne centaine d'icone animée de Pokémon. (La suite viendra plus tard.) À noter que je n'ai pas implémenté les GIF des battlers. (Justement parce que ce soit des GIF et non une spritesheet façon Elite Battle System, et qu'un GIF est une horreur à éditer.)
– Nettoyage du dossier "\graphics\pokedex\pokefront" qui faisait doublon avec la ressource compilée. Seuls les sprites moddées ou ajoutées seront présentes.
– Refonte des scripts des battlebacks ! En mode "automatique", les battlebacks changent de couleur selon le moment de la journée. J'ai aussi pu me débarrasser des battlegrounds qui étaient un âne mort pour moi. (Nettoyage de 80 images transparentes.)
– Évolution du tileset avec notamment un nouvel arbre (le bouleau), des maisons en bois et le manoir de Fintan.
– Mapping de Bourg Sylvestre et de la Route 1 quasiment terminé. Keltios prend forme !

Bugs apparus :

– Une refonte totale du menu d’option a cassé la gestion de la langue sur Sacred Phoenix. Les deux variables qui géraient la langue ne sont plus solidarisés et l’une d’entre elles ne sait plus être lu ou écrite par les options.
– Les Battlebacks "manuels" (combats lancés par évents, incluant tous les dresseurs) n’ont pas été encore reprogrammés dans les évents, ce qui donnera un fond noir. C’est transitoire, je n’ai pas encore eu le temps de reparamétrer cela dans les évents.

Build 21 - Version Alpha 0.1.1 du 13/01/2020

– Optimisation du tileset d’Aliénor
– Mapping du Lac du Temps terminé à 70 %
– L’évent secret (cheat) du Lac du Temps pour se TP au Hall de Test d’Arceus est codé et prêt.
– Création des ressources graphiques pour les spots de minage et de cueillette.
– Implémentation du mécanisme de minage. Le mini-jeu est 100% terminé et optimisé ; et le loot pour le filon de cuivre est opérationnel. (Les autres ressources suivront le même modèle.)
– Implémentation de l’affichage de la barre d’Énergie de la Nature du Sceptre de Ho-Oh.
– Implémentation de l’Outre et de l’évent commun des puits avec affichage du taux de remplissage.
– Internationalisation de ces évents de récolte de ressources. (Aka : tous les textes sont appelés des CSV.)
– Mise à jour PSDK pré-24.49 (incluant mes mods)

Build 19 - Version Alpha 0.1 du 23/12/2019 (première démo publique)

– Débug de la trajectoire de Ho-Oh au moment de l’atterrissage au Lac du Temps.
– Avancement du mapping (Le Lac du Temps est déjà plus beau et il y a un bout de Bourg Sylvestre.)
– Palkia propose désormais la TP au Lac du Temps.

Cycle “Celtic Seed”

Axe : faire naître le projet

Build 18 - Version 0.0.16 du 22/12/2019 (ultime Pré-Alpha)

– Mod de la scène d’évolution correctement recodé aux standards PSDK 24.46
– Correction orthographique des dialogues de l’héroïne
– Corrections de quelques imperfections ou bugs mineurs signalés dans l’évent-making de la Colline du Phénix
– Intégration de certaines améliorations mineures dans l’évent-making de la Colline du Phénix
– Débugage du rival dans le Hall de test. (Suite à un changement de variable, il ne répondait plus correctement aux sollicitations du joueur.)
– Création du tileset pour Aliénor, histoire d’avoir les matériaux de construction nécessaires aux futures maps.
– Début de mapping du Lac du Temps (encore inachevé, mais j’ai quasiment tous les matériaux de construction qu’il faut.)
– Début d’évent making au Lac du Temps avec atterrissage de de Ho-Oh.

Build 1 à 17 (Pré-Alpha) - Version *0.0.1 (18/04/2019) à 0.0.15 (16/12/2019) :*

Diverses démos privées pré-Alpha encore embryonnaires comprenant :
– L’introduction du jeu
– La première partie du prologue
– La map de la Colline du Phénix
– Les fondations du Lac du Temps
– Le hall de Test d’Arceus
– La gestion de la mort des Pokémons
– L’overhaul de la capture
– Menus Pokémon, Sac, Carte dresseur et de jeu personnalisés