

# Changelog Pokémon Sacred Phoenix

## Cycle "Roots of Yggdrasil"

Axe : La croissance du projet sur des racines profondément ancrées

### Build 44 - Version Alpha 0.3.2 du 31/12/2021



#### Nouveautés :

– Ajout d'une documentation listant tous les changements de méta-game 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 Pokémon. Seuls les mécanismes de reproduction (prévus pour beaucoup plus tard) n'ont pas encore été codés. 🐛

– Les Pokémon 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 Pokémon 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 Pokémon 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 Pokémon 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 maîtrise 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, seul 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.

– Le bouton « Quitter » du menu du jeu vous propose de revenir à l’écran-titre ou de fermer le jeu. Cette dernière possibilité permettra de fermer proprement le logiciel en cas de plein écran.

– 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

 **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 protectrice est posée entre les deux camps.
- Les Attaques Z peuvent désormais toucher les Pokémon hors de portée en infligeant un quart des dégâts normaux.
- Les attaques qui peuvent apeurer ont leur effet qui se cumule partiellement à celui de la Roche Royale (1/5<sup>ème</sup> 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 Pokémon 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 120% 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 : 40% de chances si attaqué directement par son amoureux, 20% 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 Pokémon 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'ils se soignent 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 utilisées 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.



### *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 Pokémon 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 rafraîchi 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 événement ne s'activera plus s'il n'est pas physiquement présent.
- Certaines attaques écrasantes lancées contre une cible sous Lilliput n'avaient pas leurs dégâts doublés.
- Correction d'erreurs dans les blacklists de Mimique, d'Assistance et de Photocopie.
- Les attaques qui diminuaient les stats sur soi avaient leur puissance augmentée par le talent Sans Limite tout en ayant leur effet négatif désactivé.

### **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'Adepté 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 événements 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 freeze 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 événements 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 Pokémon 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 déboguée.
- 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 debug a été effectuée pour synchroniser correctement cela, mais ça été un échec.

### **Build 40 - Version Alpha 0.2.8 du 02/05/2021 (démonstration 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.

– Soins 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 régén 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 dégelait pas.

### **Build 39 - Version Alpha 0.2.7 du 25/03/2021 (démonstration 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'Entraînement 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 Pokémon 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 (démonstration 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.
- Plus aucune animation devrait se jouer sur un Pokémon déjà KO.

### **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 (démonstration privée)**



#### *Nouveautés :*

- Création d'un mode automatique pour l'affichage des Mugshots en se basant sur l'OW utilisé par l'événement. Les événements 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 événements 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 événements 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 dégomme 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 Pokémon 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 Pokémon 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 Magnitude 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 météo 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'élimination 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 Pokémon 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'aurait 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 apparaît 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 Pokémon 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 Pokémon.
- Les actions automatiques de début ou de fin de tour se font désormais dans l'ordre de vitesse des Pokémon 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  $\times 1,5$ ) afin de compenser la prise de risque supplémentaire.
- L'Appât Ball voit son bonus augmenter de 4 à 4,5 en cas de Pokémon pêché.
- 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.
- Hurllement 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 1/12<sup>ème</sup> 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 Griffes ou la Baie Chérin (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 Pokémon 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.
  - Dévorève 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 déboguée + ajout d’une animation.
- [Fix temporaire] Les attaques sur 2 tours (Vol, Plongée, Lance-Soleil...) sont bannies de la liste de Métronome, car elles entraînent 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 Féérique, Aura Ténébreuse, Aura Inversée, Batterie, Cérébro-Force, Farceur, Ailes Bourraques, 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 Pokémon (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 événements du Hall de test d'Arceus : tous les événements 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 3 si la condition n'est pas remplie. De plus, elle ne frappe que les ennemis au lieu de tous les Pokémon 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 ( $PV \leq 20\%$ ) 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 Féérique 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 Recherche 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 Soins, 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.
- Détrempe, Halloween et Maléfice Sylvain sont affectés par Reflet Magik et Abri.
- La phrase "Oh, des Pokémon 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 Pokémon 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 Pokémon 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 Soins 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 Pokémon 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 Pokémon 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, Bouclier Royal, 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-Soins, 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 oublié 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.

- Ligtage (qui faisait doublon avec Étreinte) est désormais de type Plante et passe à 30 de puissance. Les Pokémon « 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 différenciée 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 adversaires 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 débogué. (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 entraînait 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 ( $\infty$ ) 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 ( $\infty$ ) 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 Pokémon 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 Griffes est significativement améliorée (1 chance sur 4 de proc + gain de 4,5 niveaux de priorité).
- (Loyalty Overhaul) Les Pokémon mal-aimés ont désormais un bonus permanent de vitesse qui va de +2% à +12%, ceci retranscrivant leur rage en combat. Les Pokémon 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 ».
- Branchicroc 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 mitigation 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 Pokémon 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 (démon privé)**

- Mise à jour PSDK 24.81 + compatibilité des mods.
- Optimisation de certains évènements 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.
- Splashscreen 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 Soins 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'événement 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 Pièges 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 événement. (Seuls les objets interdits en combat, le poison à l’ancienne et la Black-Out Clause sont accessibles en parlant avec le bon événement 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 icônes et mugshots
- Codage en événement 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’icône 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 événements, incluant tous les dresseurs) n’ont pas été encore reprogrammés dans les événements, ce qui donnera un fond noir. C’est transitoire, je n’ai pas encore eu le temps de reparamétrer cela dans les événements.

### **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’événement 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’Ouvre et de l’événement commun des puits avec affichage du taux de remplissage.
- Internationalisation de ces événements 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’événement-making de la Colline du Phénix
- Intégration de certaines améliorations mineures dans l’événement-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’événement 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 Pokémon 
- L'overhaul de la capture 
- Menus Pokémon, Sac, Carte dresseur et de jeu personnalisés