

RÉVISION DE LA PRÉCISION

Dans la pure tradition de Sacred Phoenix, la vérification de la précision n'échappe pas à sa révision. Le changement majeur consiste en l'injection d'un facteur affinité sur les capacités de débuff, ce qui peut donner lieu à une résistance de la part de la cible malgré le fait que l'attaque ait fait coup au but.

Les calculs sont naturellement faits en nombres décimaux et arrondis au dernier moment.

Il y a aussi eu quelques rééquilibrages, notamment une réduction des cas de précision infinie et une augmentation des moyens pour contourner les hausses d'esquive.

La cause d'échec d'une attaque est aussi parfaitement identifiée et notifiée au joueur (cible hors de portée, résistance, cible ratée, esquive ou esquive par amitié).

hud

Les attaques avec une précision infinie sont notées avec le signe infini (∞) sur les menus.

Calcul de la précision – FORMULE

La formule est appelée seulement :

- Si le check de précision est nécessaire (les capacités de terrain en sont dispensées).
- Si on n'est pas dans un cas de réussite forcée ou de précision infinie
- Si on n'est pas dans un cas d'échec forcé (cible hors de portée ou affinité nulle)

Sinon, la formule suivante est appliquée.

Formule de précision

$$\text{Précision (\%)} = \text{Pré}_{\text{capacité}} \times \text{Affinité} \times \text{Pré}_{\text{stat}} \times \text{Pré}_{\text{mod}} / \text{Esq}_{\text{stat}} / \text{Esq}_{\text{mod}}$$



Pré capacité = Précision de la capacité

La précision réelle de la capacité en prenant en compte le STAB (Toxik) et les effets de terrain qui impactent directement cette précision.



Affinité

Facteur étagé lié à l'affinité. Déjà calculé en amont lors des tests préliminaires.

Varie de **-0.5 (absorption)** à **2 (vulnérabilité critique)** si c'est une capacité de débuff ou OHKO.

Vaut **1** dans tous les autres cas.

L'affinité est ignorée si la capacité utilisée sert à désactiver des immunités.

Pré stat = Stat de précision

Il s'agit de la stat de Précision du lanceur. Sa valeur dépend du stage de la stat. Vaut 1 au stage neutre ou si la cible a le talent Inconscient.

Stage	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
Valeur	0.3333	0.375	0.4286	0.5	0.60	0.75	1	1.3333	1.6667	2	2.3333	2.6667	3

Pré mod = Modificateur de précision du lanceur

Ce sont tous les facteurs côté lanceur qui affectent sa précision :

- Les effets de terrain qui profitent au lanceur (ou le handicapent) comme le Brouillard.
- Son talent
- Son objet tenu

Esq stat = Stat d'esquive

Il s'agit de la stat d'Esquive de la cible. Sa valeur dépend du stage de la stat. Vaut 1 au stage neutre ou si l'attaquant a le talent Inconscient.

Le tableau est le même qu'avec la stat de Précision.

Esq mod = Modificateur d'esquive de la cible

- Les effets de terrain qui profitent à la cible (ou le handicapent) comme la Gravité.
- Son talent
- Son objet tenu
- Le facteur d'amitié

À noter que les changements positifs sur la stat et le modificateur d'esquive peuvent être partiellement ou totalement annulés si certaines conditions se produisent.

Calcul de la précision – détails

Réussites ou échecs garantis

Un premier écrémage est fait en éliminant les situations non ambiguës :

- Les attaques de terrain et d'Entry Hazards sont dispensées du check de précision et **réussissent toujours** à atteindre leur cible (leurs effets peuvent néanmoins être bloqués ou reflétés, mais cela ne relève pas de la précision).
- Excepté s'il y a absorption (affinité négative) ...

– Si la cible est endormie et que l’attaque ne peut affecter un Pokémon dans cet état, l’attaque **échoue** et un message en indique la raison. À noter qu’une attaque bruyante de débuff lancée contre un Pokémon en sommeil léger le réveillera en plus d’échouer.

– Si c’est une attaque offensive ou de débuff et qu’elle vise un allié qui possède le talent Télépathe, un message indique que cette cible évite les attaques de ses alliés et l’attaque **rate**.

– Si le Pokémon est protégé grâce à son talent Anti-Bruit ou Pare-Balles, le talent s’active, l’attaque **échoue** et un message d’immunité est affiché.

- Une cible sous Verrouillage / Lire-Esprit permet de la **toucher à coup sûr**, même en cas de semi-invulnérabilité (Tunnel, Vol, Plongée, etc...). À noter qu’une telle attaque restera sans effet en cas d’affinité nulle.

- Les attaques outrepassant un statut précis de semi-invulnérabilité (Séisme durant le premier tour de Tunnel, Ouragan durant le premier tour de Vol...) sont calculées avec leur précision habituelle comme si la cible était à portée.

- Toutes les Capacités Z peuvent toucher une cible hors de portée (et elles **toucheront à coup sûr** du fait de leur précision infinie), mais elles perdront 75% de leur puissance.

- Hors cas susmentionnés, si un Pokémon est ciblé durant sa phase de semi-invulnérabilité, la phrase « *Mais [cible] est hors de portée !* » s’affichera et l’attaque **rate**. Cette phrase est aussi prévue en cas de ciblage d’un Pokémon hors de portée sur un combat triple (pas encore implémenté dans le moteur de jeu).

Note : le talent Annule Garde est nerf é ne permet plus d’atteindre une cible hors de portée. Néanmoins, la précision des attaques lancées et subies reste infinie, y compris pour les 4 attaques OHKO (cf. partie “Précision infinie”).

Influence de l’affinité des types

- Si l’attaque sert à désactiver une immunité (Flair, Clairvoyance ou Œil Miracle) ou s’il s’agit d’une capacité de buff, l’affinité des types n’est pas prise en compte. Le taux neutre de 1 sera utilisé.

** Si la condition ci-dessus est fausse, l’affinité est calculée **

- S’il y a absorption (affinité strictement négative), un coefficient d’affinité neutre (1) est appliqué, et le test de précision poursuit sa route avec un tag « **Absorbé** ».

- Si l’affinité est strictement nulle (immunité), la précision **retourne 0**, le message « *Ça n’affecte pas [cible]...* » s’affiche et les calculs s’arrêtent là. Les immunités aux attaques de poudre par le type Plante et l’insensibilité du type Spectre aux débuffs de leur type sont vérifiés ici.

- Si ce n’est ni une attaque OHKO, ni une attaque de débuff, on retourne le taux neutre de 1.

- Sinon, un coefficient d’affinité est calculé selon les paliers du **Multiplieur étagé***, puis selon ce résultat...

Si le coefficient d’affinité vaut 1 ou plus, il se multiplie à la précision de l’attaque.

Sinon, on applique un taux neutre et la valeur calculée interviendra en aval sur le calcul final de la précision. (Cette distinction permettra de détecter si l’attaque a raté ou a été résistée.)

Dans la pratique, voici ce que ça donne avec quelques exemples, à modificateur neutre de précision et d’esquive :

Exemple	Type	Précision finale en %*					
Niveau d'affinité		Nul	Très faible	Faible	Normal	Élevé	Très élevé
Coefficient étagé d'affinité		×0	×0,4	×0,7	×1	×1,5	×2
Charge (offensif)	Normal	0	100	100	100	100	100
Malédiction (buff)	Normal	∞	∞	∞	∞	∞	∞
Malédiction spectrale	Spectre	0	48	84	120	180	240
Onde Folie	Spectre	0	40	70	100	150	200
Vampigraine	Plante	0	36	63	90	135	180
Toxik	Poison	0	34	59,5	85	127,5	170
Feu Follet	Feu	0	32	56	80	120	160
Poudre Toxik	Plante	0	30	52,5	75	113	150
Siffl'Herbe	Plante	0	26	45,5	65	97,5	130
Hypnose	Psy	0	24	42	60	90	120
Ultrason	Normal	0	22	38,5	55	82,5	110
Attaque OHKO**	(Divers)	0	12	21	30	45	60

* Valeurs à diviser par 2 si attaque de débuff et si la cible a le talent Peau Miracle d'actif.

** À niveau égal entre le lanceur et la cible, cible non immunisée par Fermeté ou son sang divin

Calcul de la précision vraie de l'attaque

Cette étape du calcul récupère la précision de base de la capacité. Elle sera pondérée d'un certain facteur si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Si l'attaque a 0 de précision dans la base de données, c'est que sa précision est infinie.
- La précision de Fatal-Foudre et de Vent Violent est multipliée par 1,5 en cas de pluie ou de temps orageux au lieu d'être infinie. Cela correspond à un taux de base de 112,5 % de précision.
- La précision de Fatal-Foudre et de Vent Violent est divisée par 1,5 sous le soleil. Cela correspond à un taux de base de 50 %. Le diviseur est de 2 s'il y a un soleil caniculaire.
- La précision de Blizzard est :
 - multipliée par 1,5 (soit 112,5 %) sous la grêle (au lieu d'être infinie)
 - multipliée par 1,2 (soit 90 %) sous la pluie
 - divisée par 1,25 (soit 60 %) sous le soleil
 - divisée par 1,5 (soit 50 %) sous le soleil caniculaire
- Nerf de Toxik : sa précision de base est abaissée à 85%. Si lancée par un Pokémon Poison, ce taux de base est multiplié par 1,5 (soit 127,5 %) au lieu d'avoir une précision infinie et de même toucher les Pokémon hors de portée (ce qui était totalement abusé, étant l'une des attaques les plus centralisatrices du méta-game en PvP).
- Les 4 attaques OHKO gagnent 1% de précision par niveau d'écart en faveur de l'attaquant. Elles échouent systématiquement dans 4 cas :
 - La cible a un niveau supérieur à l'attaquant (déjà checké en amont).
 - La cible possède le talent Fermeté et ce talent est actif (déjà checké en amont).
 - La cible est un Légendaire qui est un Maître de la Vie ou de la Mort (Ho-Oh, Giratina, Arceus, Xerneas, Yveltal et Zygarde) (déjà checké en amont).
 - L'affinité des types est nulle (checké juste au-dessus). À noter que le type Glace est immunisé aux attaques du même type, donc à Glaciation.

- Certaines attaques ont volontairement une précision supérieure à 100%. C'est par exemple le cas de Lutte qui de base à 150% de précision. Il s'agit d'un rééquilibrage à mi-chemin entre le classique 100% et la précision infinie.

Précision infinie ou esquive nullifiée

- Si le lanceur possède le talent Annule Garde ou si la capacité est notée à 0 de précision sur la base de données, la précision devient infinie et la capacité **réussit automatiquement**.
- Si la cible possède le talent Annule Garde ou a utilisé Charge Glaive récemment, son esquive est nullifiée et la capacité qui le vise **réussit automatiquement**.

Calcul des stats et des multiplicateurs



Stage de stat de précision et d'esquive

Comme en 2G, la valeur correspondant au stage de la stat de précision du lanceur (variant de 0.4286 à 2.3333 – palier neutre à 1) est multipliée par celle d'esquive de la cible (même amplitude). L'amplitude cumulée varie donc de 0,1837 à 5,4444.

Ce n'est donc pas capé entre 0,3333 et 3. Néanmoins, la limitation des variations de stats entre -4 et 4 limite cette ampleur dans Sacred Phoenix et évite d'arriver jusqu'à 0,1111 ou 9.



Météo et terrain

- La Brume multiplie par 0,75 la précision de tous les combattants, sauf s'ils sont de type Fée ou ont le talent Regard Vif.
- La Gravité multiplie par 0,6 l'esquive de tous les combattants, sauf pour les Maîtres de l'Espace-Temps.
- Voile Sable et Rideau Neige multiplient l'esquive du détenteur par 1,25 si la météo adéquate ou si le terrain approprié est présent.



Objets tenus

- La Loupe et la Lentille Zoom restent inchangés (précision $\times 1,1$ dans le premier cas, précision $\times 1,2$ si le Pokémon attaque après sa cible dans le second cas).
- La Poudre Claire multiplie l'esquive du porteur par 1,118, ce qui correspond grossièrement à une précision de celui qui l'attaque multipliée par 0,9.
- L'Encens Doux ne donne plus un bonus d'esquive qui faisait doublon avec l'objet Poudre Claire. À la place, il réduit de 15% le risque de subir un coup critique.



Talents

- Inconscient ignore le stage de la stat de Précision (aussi bien positif que négatif) du lanceur si la cible a ce talent.
- Inconscient ignore le stage de la stat d'Esquive (aussi bien positif que négatif) de la cible si le lanceur a ce talent.

- Œil Composé multiplie la précision du lanceur par 1,3
- Agitation multiplie la précision du lanceur par 0,8 s'il utilise une attaque physique.
- Pieds Confus multiplie l'esquive par 2 si le Pokémon détenteur de ce talent est en état de folie.
- Regard Vif protège son détenteur des baisses sur ses stats de Précision et d'Esquive, sauf si le talent est neutralisé ou contourné.
- La précision est multipliée par 1,1 si un allié (lanceur inclus) possède le talent Victorieux.

Amitié

- Si le Pokémon ciblé a une amitié équivalente à 4 cœurs d'affection ou plus (900/1023), l'esquive de cette cible est multipliée par 1,118, ce qui correspond grossièrement à une précision de l'attaquant multipliée par 0,9.

Annulation des augmentations d'esquive

- Les attaques doublant leur puissance sur une cible sous Lilliput n'ont plus une précision infinie, mais ignorent toutes les augmentations d'esquive de la cible.
- Une cible sous l'effet de Lévikinésie voit toutes ses augmentations d'esquive ignorées. Cette annulation d'esquive ne s'applique pas si la cible était déjà capable de voler ou de léviter, même sans ce débuff.
- Une cible sous Clairvoyance, Œil Miracle ou Flair voit toutes ses augmentations d'esquive ignorées.
- Le talent Regard Vif permet à son détenteur d'ignorer tous les bonus d'esquive de sa cible.
- Si la cible sait qu'elle va absorber une attaque qui le vise (tag « **Absorbé** » activé), toutes ses augmentations d'esquive (stage de stat, amitié et bonus) sont ignorées. Néanmoins, le lanceur peut toujours rater si sa précision est inférieure à 100%. (C'est pour cela que le check de précision sera toujours fait dans ce cas-là, contrairement aux cas d'immunité simple où un raté ne change rien au résultat).
- Paralyser un Pokémon annule la moitié des bonus d'esquive.
- Endormir ou geler un Pokémon annule tous ses bonus d'esquive, y compris celui d'amitié.

Note : Peau Miracle ne peut être ignoré ici, car ça intervient dans le modificateur d'affinité.

Calcul final de la précision

Après prise en compte de tous les multiplicateurs, la précision est ajustée par [le lisseur de haxx](#), multipliée par 655,36 (pour passer d'un pourcentage à une base 65536), arrondie puis comparée à un nombre aléatoire compris entre 0 et 65535 (inclus).

- Si l'attaque touche (jet du d65536 < précision calculée)
 - elle fait **coup au but** si le modificateur d'affinité est égal ou supérieur à 1
 - elle sera **absorbée** si le modificateur d'affinité est négatif (effet positif sur la cible)
 - Si le coefficient d'affinité est strictement compris entre 0 et 1, la cible a une probabilité de résistance. On pondère cette valeur par le pourcentage final de précision s'il est supérieur à

100% ou par 100 sinon, puis on l'arrondit pour obtenir le seuil de résistance. Un d100 est alors lancé.

Si le d100 est inférieur au seuil de résistance, l'attaque fait **coup au but**.

Sinon, la cible **résiste** à l'attaque et le message « *[Cible] a résisté à l'attaque !* » s'affiche.

- Sinon, c'est que l'attaque a **raté**. On vérifie la cause de cet échec.

- Si $\text{jet du d65536} < \text{précision calculée} \times 1,118$ et que le Pokémon ciblé avait une affection à 4 cœurs ou plus, il s'agit d'une esquive par amitié (l'attaque aurait touché sans ce bonus). La phrase d'esquive par amitié « *[Cible] entend les encouragements de [Dresseur] et évite l'attaque !* » s'affiche.

- Si $\text{jet du d65536} < \text{précision calculée} \times \text{stat d'Esquive} \times \text{modificateur d'esquive}$, cela signifie que l'attaque a raté à cause d'une augmentation d'esquive de la cible. La phrase d'esquive classique « *[Cible] a évité l'attaque !* » s'affiche.

- Si l'attaque n'avait aucun lanceur (cas de Prescience / Vœu Destructeur), la phrase d'échec générique « *Mais cela échoue !* » s'affiche.

- Sinon, c'est le lanceur qui a mal visé (cas le plus fréquent). La phrase « *[Attaquant] rate son attaque !* » s'affiche alors.