

PARAMÈTRES DE DIFFICULTÉ DANS SACRED PHOENIX

Introduction

Sacred Phoenix offre au joueur la possibilité de librement paramétrer sa difficulté via le menu d'options. Huit presets sont proposés, chacun offrant une difficulté significativement différente avec des paramètres réglés de manière homogène.

Il sera bien entendu possible de régler chaque option individuellement, mais il faudra garder à l'esprit que certains paramètres dépendent de l'activation d'une autre pour pouvoir être effectifs.

Tableau des presets de difficultés (résumé)

Comme une image vaut mille mots, voici un tableau qui résume les paramètres proposés avec leur presets associés.

Preset → Paramètre ↓	Mode Assisté	Pacifiste	Facile	Normal	Difficile	Semi- Nuzlocke	Nuzlocke	Enfer de Giratina
Niveau des dresseurs	Faible			Normal	Élevé	Normal		Élevé
Mortalité de vos Pokémons	Traditionnelle (Forcée si Mode Assisté)		Réaliste			Nuzlocke		
Capture unique par zone (Area Clause)	Non						Oui	Strict
Clause Chromatique (Clause de capture unique requis)	Oui par défaut Affiche « (Ignorée) » si la clause de la capture unique n'est pas activée						Oui	Non
Clause des Doublons (Clause de capture unique requis)	Oui par défaut Affiche « (Ignorée) » si la clause de la capture unique n'est pas activée						Oui	Non
Clause d'honneur kelte (Abandon d'un combat de dresseur interdit)	Non							Oui
Objets et sorts de renfort autorisés en combat de dresseur	Débridé	Oui						Non
Clause Hors-Jeu (Game over si toute l'équipe morte)	Non par défaut « (Ignorée) » si mortalité à traditionnelle		Non					Oui
Mort des Pokémons adverses	Non		Oui					
Poison à l'ancienne	Nullifié (Forcé)	Non (mode 4G)		Oui (mode 3G)				
Mode Assisté	Activé	Désactivé						

Liste des options

Au sein de chaque option, les choix sont toujours listés par ordre croissant de difficulté.

Niveau des dresseurs

Modifie le niveau et la puissance des équipes des Dresseurs. Équivalent du Mode assisté ou challenge de Noir 2 et Blanc 2.

Faible :

Le niveau des Pokémon des dresseurs est 10% plus faible, arrondi par défaut (troncature).

Leurs EVs sont divisées par 2.

Certains dresseurs voient leurs créatures être d'une forme évoluée inférieure si la baisse de niveau fait qu'un tel Pokémon deviendrait hacké. (Par exemple, un Florizarre niveau 35 tomberait niveau 31 avec ce paramètre et régressera donc en Herbizarre.)

Normal :

Aucun changement, c'est le mode vanilla de Sacred Phoenix.

Élevé :

Le niveau des Pokémon des dresseurs est 10% plus élevé, arrondi par excès.

Leurs EVs sont jusqu'à 50% plus élevées (dans la limite de leur légalité).

Les Pokémon auront une formée évoluée supérieure si leur augmentation de niveau leur permet d'évoluer.

Certains dresseurs auront un Pokémon supplémentaire, notamment les premiers Augures. Il peut aussi y avoir de nouveaux objets équipés.

À noter :

– Ne pas oublier que le soft level cap amplifie l'influence de ce paramètre. Les paliers d'expérience étant identiques, se mettre à leur niveau sera indirectement facilité ou ralenti selon l'option choisie.

– Ce paramètre n'a aucun impact sur les combats qui imposent un niveau (comme ceux de la Tour de Combat).

Mortalité de vos Pokémon

Détermine si vos Pokémon ne peuvent pas mourir comme dans un jeu traditionnel, meurent en cas de coup trop puissant subi (Réaliste) ou si un KO est synonyme de mort (Nuzlocke).

Traditionnelle :

Les Pokémon du joueur deviennent littéralement immortels : tout dégât excessif est annulé, faisant qu'un KO s'arrêtera toujours à 0 PV. C'est le fonctionnement des jeux officiels.

Comme les PV ne peuvent être négatifs, la perte d'amitié est toujours au palier le plus faible (-20 / 1023).

Le Mode Assisté divise par 4 la pénalité d'amitié (soit -5 au lieu de -20).

Réaliste :

Originalité de Sacred Phoenix, la mort d'un Pokémon est déterminée par un système d'overkill et la présence d'une barre négative de PV.

- Si le coup fatal descend les PV entre 0 et -69 %, c'est un KO normal.
- Si le coup fatal descend les PV entre -70 et -99%, c'est un KO au bord de la mort. Il est plus difficile de réanimer un Pokémon profondément KO.
- Si le coup fatal remplit complètement la barre négative (-100%), c'est un overkill et le Pokémon succombe.

La perte d'amitié pour la victime est proportionnelle au taux de PV négatifs. Elle varie de -20 (KO de justesse) à -120 si le Pokémon a frôlé la mort. Une mort réduit la jauge d'amitié d'un quart de sa longueur (-250).

Nuzlocke :

Tout KO d'un Pokémon du joueur sera immédiatement convertie en mort. La créature sera donc inutilisable et ne pourra plus être soignée.

À noter :

- Le Mode Assisté force le réglage sur « Traditionnel ».
- Sacred Phoenix a un mécanisme de réincarnation : 3 jours après leur mort, la plupart des créatures magiques ont une chance de renaître sous la forme d'un Pokémon Spectre.
- Il existe aussi de rares méthodes pour ressusciter à condition d'agir assez vite après le trépas. Certains Légendaires ont ce pouvoir.
- La réincarnation et la résurrection par ces moyens sont considérés comme légitime même en Nuzlocke (c'est une réalité dans le Lore de Pokémon), mais libre au joueur de ne pas utiliser ces fonctionnalités.
- Le preset « Enfer de Giratina » fera échouer toute tentative de réincarnation lorsque l'âme du Pokémon trépassé recevra l'appel d'Yveltal, et les sorts de résurrection échoueront (vraie permadeath).
- Il sera possible en fin de post-game de récupérer tous les Pokémon morts, même ceux inhumés à Sambucus ou dont l'âme est partie depuis un long moment. Une créature réincarnée en Spectre ne pourra cependant pas être restaurée sous son espèce d'origine.

Capture unique par zone

Seul le premier Pokémon de chaque zone peut être capturé (Nuzlocke Challenge).

Désactivée :

Aucune restriction ajoutée, c'est le mode vanilla.

Activée :

Interdit la capture de plus d'un Pokémon par zone. La zone est verrouillée une fois la première rencontre terminée, qu'elle se soit soldée par une fuite, une défaite, une victoire ou une capture.

À noter qu'il existe 4 exceptions :

- Les Pokémon chromatiques si la Clause Shiny est activée.
- Les Pokémon déjà capturés si la Clause des Doublons est activée. Sauf si le combat se solde par sa capture, sa rencontre ne verrouillera pas la zone.
- Tous les Pokémon légendaires du fait d'une Legendary Clause imposée par le scénario. Néanmoins, le joueur n'aura aucune obligation de les capturer pour avancer dans l'histoire.

– Conformément à la règle originelle du Nuzlocke, cette règle ne s'applique que sur les captures : les œufs et les Pokémon donnés ne sont pas restreints. Libre au joueur de ne pas utiliser de tels Pokémon qui ne sont pas les premiers de leur zone en les relâchant, en les permaboxant, ou en passant ce réglage de difficulté en « Stricte ».

Stricte (prévu) :

La capture unique par zone s'applique aussi aux œufs et aux Pokémon donnés. Cela garantit qu'un seul Pokémon sera obtainable par zone, quel que soit son origine.

Dans l'hypothèse où dans une zone, un Pokémon (ou un œuf) a déjà été obtenu...

– Si la créature est la récompense d'un PNJ, le PNJ ne donnera pas le Pokémon au joueur jusqu'à ce qu'il revienne lui parler en étant en mesure d'accepter un nouveau Pokémon de zone (ce qui se traduit par une diminution de ce réglage à « Activée » ou « Désactivée »). Dans la mesure du possible, le level design de ce type de quête sera conçu de manière à ce que l'étape puisse être validée, et que le PNJ mette de côté le Pokémon promis au joueur jusqu'à ce qu'il puisse le prendre.

– Même logique pour un Pokémon trouvé dans la nature et qui souhaite rejoindre l'équipe du joueur. (La créature attendra que le joueur ait légitimement le droit de le rajouter dans son équipe.)

– Pour les œufs, le lieu d'obtention fera foi. Un œuf ne pourra donc être donné dans une zone où un Pokémon aura été obtenu.

– Exceptions : le starter (le Nuzlocke ne commence qu'à partir du Chapitre 1), les Pokémon prêtés temporairement par un PNJ (raison scénaristique), les Pokémon du joueur ayant fugué et ayant été retrouvés (car techniquement le même Pokémon), et les premières rencontres avec un Légendaire (Legendary Clause forcée).

Clause Chromatique

Permet de capturer sans restriction un Pokémon sauvage chromatique si la capture unique par zone est activée.

Activée :

Permet de capturer sans restriction un Pokémon shiny, même si la zone est déjà verrouillée.

Désactivée :

L'exception n'est pas appliquée.

À noter :

– Ce paramètre est sans effet si la capture unique par zone n'est pas activée.

Clause des Doublons

Si la capture unique par zone est activée et que la rencontre de zone est un Pokémon déjà capturé, vous pouvez vaincre ou fuir la créature sans perdre la zone.

Activée :

Permet de ne pas compter comme « Pokémon de zone » le Pokémon rencontré s'il est déjà enregistré dans le Pokégrimoire. Il peut donc être vaincu, fui ou vous vaincre sans verrouiller la zone, ce que vous laissera la possibilité d'en capturer un autre.

Si la zone est déjà verrouillée, cette clause ne permet pas la capture d'un tel Pokémon.

Désactivée :

L'exception n'est pas appliquée. Si la première rencontre est un Pokémon déjà présent dans le Pokégrimoire, il restera le seul capturable de cette zone.

Stricte (prévu) :

Interdit la capture d'un Pokémon déjà enregistré dans le Pokégrimoire, mais ne verrouille pas la zone si c'est le cas. L'unique Pokémon de zone sera donc la première rencontre qui n'est pas d'une espèce déjà capturée.

Si la capture unique par zone est réglée sur « Stricte », ce réglage bloquera aussi la donation d'un Pokémon ou d'un œuf de Pokémon d'une espèce déjà capturée, de la même manière que si la zone était déjà verrouillée (mais en la laissant non verrouillée).

À noter :

- Ce paramètre est sans effet si la capture unique par zone n'est pas activée.
- Le preset Enfer de Giratina permettra de basculer librement entre les modes « Désactivé » et « Strict ». (« Désactivé » est le paramètre par défaut de ce preset.)

Clause d'honneur kelte

Même si la loi de Keltios permet de déclarer forfait face à un dresseur amical, vous avez fait le serment de toujours combattre jusqu'au bout.

Désactivée :

La plupart des combats de dresseurs peuvent être déclinés via la commande « Forfait ». Seuls les combats d'honneur et à mort ne permettront pas de déclarer forfait.

Activée :

Aucun combat de dresseur ne peut être abandonné. Il s'agit du fonctionnement vanilla des jeux officiels.

À noter :

- La fuite contre les Pokémon sauvages n'est pas impactée. La raison est que ça apporterait plus de gêne que du challenge, surtout en cas d'aggro par des créatures de bas niveau.
- Les combats spéciaux (PvP et Tour de Combat) ne sont pas impactés et autoriseront toujours l'abandon.

Clause des objets

Interdit l'utilisation du sac et des O-Auras de combat lors des combats de Dresseur.

Débridée (non proposé, remplace le mode « Désactivée » s'il y a le Mode Assisté) :

Tous les objets de soin peuvent être utilisés en combat, même ceux qui théoriquement n'ont pas le temps de faire effet dans le feu du combat.

Désactivée :

Aucune restriction supplémentaire sur l'usage du sac et des sorts en combat. Néanmoins, seuls les objets qui peuvent être consommés automatiquement (c'est-à-dire les herbes de combat et

les Baies), le Livre de Sorts et la Flûte du Temps seront utilisables ; car les Rappels, potions artisanales et herbes médicinales n'ont pas le temps de faire effet dans le feu de l'action. C'est le comportement vanilla de Sacred Phoenix.

Activée :

L'accès au sac sera bloqué lors des combats de dresseurs et l'usage des O-Auras de bataille sera interdit. Aucune restriction n'est appliquée sur les combats sauvages.

À noter :

– Les combats qui interdisent explicitement l'usage des sorts et des objets restent prioritaires sur ce paramètre.

Clause Hors-Jeu

Entraîne un Game Over si toute votre équipe est morte après un combat, même s'il reste des Pokémon vivants en réserve (mortalité en Réaliste ou Nuzlocke requise).

Désactivé :

Si toute l'équipe est morte, le joueur pourra poursuivre son aventure s'il lui reste des survivants dans son stockage. Dans le cas contraire, ça restera un Game Over.

Activé :

Si suite à une défaite (ou à l'effet du poison en map), toute l'équipe du héros a le statut « mort », un Game Over suivi d'un retour à l'écran-titre sera la conséquence immédiate.

À noter qu'un Œuf est considéré comme un Pokémon mort.

Cette option prend tout son sens pour ceux qui considèrent qu'une défaite est synonyme d'échec du Nuzlocke, mais un Game Over reste possible en mode réaliste si le joueur s'est littéralement fait balayer son équipe et qu'aucun n'a survécu.

À noter :

– Cette option n'aura aucun impact si la mortalité est réglée sur « Traditionnelle » car aucun des Pokémon du joueur ne pourra mourir.

– Le Game Over ne supprime pas la sauvegarde. Ce choix est laissé à la discrétion du joueur.

Mort des Pokémon adverses

Les Pokémon adverses succombent en cas d'overkill. Activation conseillée pour conserver le plein potentiel du gameplay.

Désactivé :

Équivalent de la mortalité « Traditionnelle » pour les adversaires. Il n'y a plus aucun risque de tuer accidentellement le Pokémon d'un autre dresseur, mais cela désactive tout bonus d'expérience.

Activé :

Équivalent de la mortalité « Réaliste » pour les adversaires. Un coup trop puissant (Overkill) permettra donc de les tuer et de quadrupler les gains d'expérience, mais au prix d'une pénalité d'amitié (et de réputation si c'était le Pokémon d'un Dresseur amical).

Activer cette option permet aussi de mettre « KO au bord de la mort » les adversaires et d'avoir un bonus $\times 2$ d'expérience sans aucun malus.

À noter :

- Le Mode Assisté force le réglage sur « Désactivé ».
- Ne pas oublier qu'un Pokémon qui vous aime modérera de lui-même les dégâts excessifs. Cela limitera le nombre de morts accidentelles.

Poison à l'ancienne

Si un Pokémon empoisonné tombe à 0 PV hors-combat, il tombe KO (ou meurt si Nuzlocke) au lieu d'en être guéri à 1 PV.

Activé :

Le poison fonctionne comme dans les trois premières générations et fait perdre des PV en map. Si le Pokémon n'a plus de PV au moment où le poison fait effet, il tombe KO (ou meurt si la mortalité est réglée sur « Nuzlocke »).

Désactivé :

Le poison en map fonctionne comme en quatrième génération : si le Pokémon tombe à 1 PV au moment où le poison fait effet, il est guéri du poison et reste à 1 PV.

Nullifié (non proposé, forcé s'il y a le Mode Assisté) :

Le poison ne fait plus perdre aucun PV en map comme depuis la cinquième génération.

À noter :

- Le Poison grave (TOX) enlève 2 PV au lieu d'un lorsque le poison fait effet.
- La perte de PV a lieu tous les 4 pas pour le Pokémon suiveur, mais la fréquence chute à tous les 32 pas si le Pokémon est dans sa Pokéball. Le rappeler est donc un bon moyen de limiter sa souffrance.

Mode Assisté

Désactive de nombreuses fonctionnalités et active un Omni-Exp afin de rendre Sacred Phoenix aussi facile que les jeux officiels.

Activé :

- Les PV ne peuvent plus être négatifs. La conséquence est qu'aucun Pokémon ne pourra mourir.
- La désobéissance par fugue ou par rébellion est désactivée et se traduira à la place par une sieste ou des dégâts de folie.
- Le Game Over est désactivé. Perdre contre un dresseur qui vous est hostile vous ramènera en lieu sûr au lieu de vous renvoyer à l'écran-titre.
- Si un de vos Pokémon tombe KO, la perte d'amitié sera négligeable comme dans les jeux officiels (-5 points sur une échelle de 1024).
- Si le style de combat est réglé sur « Choix », le joueur pourra toujours switcher de Pokémon après avoir vaincu celui d'un adversaire (sauf dans les combats l'interdisant explicitement).
- Le poison à l'ancienne est complètement désactivé. Plus aucun PV ne sera perdu en map.

– Il sera possible d'utiliser tous les objets de soin en combat, y compris les Rappels. Néanmoins, cela n'outrepassera pas le blocage engendré par la Brusquerie ou un Pokémon repu, ni l'interdiction des objets imposés lors d'un match officiel.

– Un Omni-Exp est activé de force comme c'est le cas depuis les jeux officiels sur Nintendo Switch. Cela revient à multiplier les gains d'expérience d'un facteur 4 avec une équipe complète.

Désactivé :

Aucun changement n'est appliqué, c'est le mode vanilla de Sacred Phoenix.

Bonus - mode de combat

Lors des combats d'entraînement ou si le Mode Assisté est activé, permet de se voir proposer un changement de Pokémon quand celui adverse est mis K.O.

Activée par défaut, cette option ne fait pas partie des presets car son impact est négligeable. En effet, seuls 5% des combats de Sacred Phoenix sont influencés par ce paramètre. Cela correspond à des combats amicaux d'entraînement ou contre certaines hordes de Pokémon sauvages.

Une autre petite fraction impose ce choix (combat d'Arène) et ignoreront donc l'option sélectionnée.

Enfin, reste la grande majorité des combats qui pour des raisons d'équité ne laisseront pas ce privilège au héros.

Néanmoins, le Mode Assisté permet d'outrepasser le blocage dans le dernier cas. Si le joueur a sélectionné le mode « Choix », la proposition de switch sera toujours faite, sauf si des règles l'interdisent strictement (Tour de Combat, PvP et certains matchs officiels).

À noter :

– En cas de combat multi, cette question n'est jamais posée. (C'est aussi le cas dans les jeux officiels).

Liste des presets de difficultés

Mode Assisté

Tous les paramètres de difficulté au minimum pour une progression aussi fluide qu'un jeu officiel. Désactive toute possibilité de Game Over et active un Omni-Exp moderne.

Activer ce mode diminue drastiquement la difficulté du jeu. Il devient impossible de perdre la partie et toute défaite transportera le héros en lieu sûr avec presque aucune pénalité. (Il n'y a aucune perte d'argent en cas de hors-jeu dans Sacred Phoenix.)

À utiliser avec sagesse, car c'est se priver d'un nombre non-négligeable de fonctionnalités uniques. Néanmoins, une telle option est idéale pour ceux qui veulent speed-run le jeu ou qui trouvent leur plaisir dans une progression sereine et sans obstacle. L'Omni-Exp moderne inclus dans ce mode rendra tout entraînement inutile.

Le Mode Assisté peut aussi servir pour se sortir d'une situation délicate. (Par exemple en ayant sauvegardé devant un dresseur hostile qu'on n'arrive pas à battre tout en étant dans l'impossibilité de quitter la zone pour changer ou améliorer son équipe.)

Pacifiste

En plus des caractéristiques du mode Facile, les combats sont pacifiques et aucun Pokémon ne peut mourir. Il n'y a donc plus aucun risque de perdre vos créatures.

Il s'agit du mode paisible de Sacred Phoenix : aucun sang ne sera versé. Cela permet d'avancer sereinement dans l'aventure sans mettre en jeu la vie de ses créatures magiques.

Comparé au Mode Assisté, ce preset préserve une partie des fonctionnalités propres à Sacred Phoenix comme une gestion légère de l'amitié ou le risque de Game Over face à un adversaire qui vous est hostile. Ce réglage coïncide avec des dresseurs de faible niveau pour une progression sans prise de tête, mais il est tout à fait possible de personnaliser le preset pour relever leur niveau.

Facile

Réduit la puissance et le niveau des Pokémon des dresseurs. Le poison ne peut plus mettre KO en map (mode 4G). C'est l'équivalent du Mode assisté de Noir 2 et Blanc 2.

La difficulté est ajustée à la baisse via la diminution du niveau de tous les dresseurs. Ce mode préserve donc presque toutes les fonctionnalités originales de Sacred Phoenix, sauf le poison à l'ancienne qui passe du mode 3G au mode 4G (le KO est converti en une purification du poison à 1 PV). Même si les dresseurs sont affaiblis, la mortalité Réaliste apporte son lot d'adrénaline : faire une grosse erreur tactique peut se traduire par la perte d'une de vos créatures.

Le soft level cap aidera le joueur dans ses gains d'expérience, car les paliers d'underlevel et d'overlevel restent identiques pour des dresseurs de niveau inférieur.

Normal

L'expérience de jeu recommandée avec toutes les fonctionnalités de Sacred Phoenix activées. Le jeu a été équilibré dans ce mode.

C'est dans ce preset que Sacred Phoenix a été équilibré. Tous les réglages sont ceux par défaut. Dans ce mode, la difficulté se veut être dans la moyenne des fan-games.

Il permet un subtil équilibre dans la mort des Pokémon grâce au mode Réaliste : le risque d'une issue fatale est réel mais reste rare grâce à la marge accordée par la barre négative de PV. Il récompense l'investissement envers ses Pokémon (amitié et gain d'EVs) et donnera une fierté non négligeable au joueur qui aura su dompter ces mécaniques originales.

Difficile

Pareil qu'en Normal, mais les dresseurs ont de meilleures équipes et de niveau plus élevé. C'est l'équivalent du Mode challenge de Noir 2 et Blanc 2.

Pour les joueurs qui trouvent le mode Normal trop facile, mais ne veulent pas du pic de difficulté apporté par un Nuzlocke. Conservant tout le piment de la mortalité réaliste (c'est-à-dire le risque de mort, mais avec son « coussin de sécurité »), le niveau réhaussé des adversaires demandera de jouer stratégiquement. L'entraînement devra être plus régulier car le soft level cap sera légèrement inférieur au niveau des Augures et autres Boss qui s'opposeront à vous.

Semi-Nuzlocke

Les dresseurs sont de niveau normal, mais tout KO pour vos créatures se traduit par leur mort immédiate. Idéal pour un Nuzlocke aux règles spéciales ou un peu moins poussé.

Première option réellement hardcore, tout KO se traduira par la perte immédiate de votre Pokémon. Néanmoins, la règle de capture unique par zone n'est pas imposée et vous autorise à reformer une équipe. Le plus grand challenge sera donc de limiter les pertes, car toute mort sera punitive et nécessitera très probablement l'entraînement d'une nouvelle créature.

Ce preset est parfaitement adapté pour les Nuzlockes spéciaux tels que les Wedlockes ou les Monolockes qui nécessitent des règles de capture adaptées. (Par exemple ne capturer qu'un Pokémon d'un sexe ou d'un type imposé, distinctions que l'Area Clause de Sacred Phoenix ne peut faire.)

Considérant la mort immédiate comme une augmentation considérable de la difficulté, les dresseurs seront par défaut au niveau normal avec ce preset. (Il est bien entendu possible de le personnaliser avec un réglage des dresseurs en niveau élevé.)

Nuzlocke

Applique les règles du Nuzlocke Challenge : un KO = une mort et un seul Pokémon capturable par zone. Les dresseurs sont de niveau normal pour prendre en compte la célèbre difficulté de ce défi.

C'est le preset à activer pour ceux qui veulent se lancer dans le célèbre Nuzlocke Challenge ! Inutile de préciser que c'est un mode de jeu hardcore. Avec la limite d'un Pokémon capturable par zone et une mort immédiate en cas de KO, c'est une aventure qui a une chance sur deux de se terminer par un inexorable Game Over. (C'est le taux moyen de réussite des Nuzlockes.)

Par défaut, la Clause Shiny et la Clause des Doublons sont activées, car ce sont des règles optionnelles souvent appliquées par les Nuzlockeurs.

Considérant la mort immédiate comme une augmentation considérable de la difficulté, les dresseurs seront par défaut au niveau normal avec ce preset. (Il est bien entendu possible de le personnaliser avec un réglage des dresseurs en niveau élevé.)

Enfer de Giratina

Des paramètres de difficulté tous poussés au maximum pour une expérience de jeu réellement hardcore. Bienvenue au Monde Distorsion !

Ce preset est conçu pour vous offrir une difficulté légendaire digne d'un Dark Souls ou d'un Pokémon Dark Rising. En plus des contraintes du Nuzlocke Challenge, les dresseurs adverses

ne vous feront aucune pitié, toute défaite sera immédiatement sanctionnée d'un Game Over (Clause Hors-Jeu) et les objets seront interdits en combat de dresseur. Aussi, n'espérez pas trouver un shiny ou profiter d'une clause Doublon pour grappiller des Pokémons de zone.

Autre effet caché de ce paramètre : le mécanisme de réincarnation et les méthodes de réincarnation seront désactivés. (Passer à un preset inférieur permet de déverrouiller ces fonctionnalités.)

Pour ceux qui cherchent à relever les défis les plus redoutables qu'ils soient (et je sais que ça existe).

Modification de la difficulté en cours de jeu

La difficulté peut être modifiée à tout moment dès qu'une partie est en cours et que le menu d'options est accessible. Ces paramètres sont liés à une sauvegarde et sont donc indépendants pour chaque partie.

Tant que le Chapitre 1 n'aura pas été initié, les réglages de difficulté seront temporairement ignorés pour des raisons scénaristiques. En contrepartie, il sera possible de changer librement son mode de difficulté sans pénalité.

Une fois le Prologue terminé, le jeu enregistrera votre niveau de difficulté le plus bas. Activer le Nuzlocke après ce moment-là fera qu'il ne sera plus considéré comme valide, même si le nouveau paramétrage prend immédiatement effet sur le gameplay futur.

Le niveau le plus bas sera déterminé par le preset le plus élevé où aucun de vos réglages personnalisés n'est de niveau inférieur au preset. (Par exemple, jouer avec le niveau des dresseurs « Faible » fera que le jeu vous considère en mode « Facile », même si vous avez activé la mortalité Nuzlocke.)

Si un changement de paramètres a pour conséquence une diminution du niveau de difficulté le plus bas de l'histoire de votre partie, le jeu vous demandera confirmation.

Sélection d'un preset via la réglette

- Le réglage des presets se présentera sous la forme d'une réglette avec 15 crans.
- 8 crans principaux pour chaque preset : seuls ces crans peuvent être sélectionnés via la réglette.
- 7 crans « intermédiaires » si jamais le joueur modifie des paramètres individuels. Le cran sera alors calculé sur le premier preset qui remplira tous les critères de difficulté (exclusion faite du Mode de combat et des options grisées qui n'ont aucun impact) ; et le terme « (personnalisé) » sera ajouté sur le nom du preset.
 - => Par exemple, la mention affichée sera « **Normal (personnalisé)** » pour des réglages qui sont tous égaux ou supérieurs au preset Normal, mais dont au moins un ne répond pas aux exigences du preset supérieur.
 - Si les réglages individuels correspondent précisément à ceux d'un preset, la réglette se placera exactement sur ce preset et n'affichera pas la mention « (personnalisé) ».
 - Revenir sur la réglette du preset et la bouger remettra tous les réglages sur le preset en question.

Influence sur l'UI (prévu)

Certains indicateurs visibles sur l'interface donnent une indication assez précise du mode de difficulté utilisé.

Flag visible sur la sauvegarde et en combat

- Si vous jouez en **Mode Assisté**, une icône de **corne de Ponyta** antique apparaîtra sur le menu de la sauvegarde ainsi que sur l'écran de combat. Désactiver ce mode retirera l'icône.
- Si vous jouez en preset **Enfer de Giratina** et que vous ne l'avez jamais désactivé, une icône de **tête de Giratina** apparaîtra sur le menu de la sauvegarde ainsi que sur l'écran de combat.
- Si votre preset le plus bas est le **mode Nuzlocke** que vous ne l'avez jamais désactivé, une icône de **tête d'Yveltal** apparaîtra sur le menu de la sauvegarde ainsi que sur l'écran de combat.

Indicateur sur l'écran de combat

Côté joueur :

- En mode de **mortalité Traditionnelle**, le nom de vos Pokémon apparaîtra en **bronze clair** sur l'écran de combat.
- En mode **réaliste**, le nom de vos Pokémon apparaîtra en **argenté clair** sur l'écran de combat.
- En mode de **mortalité Nuzlocke**, le nom de vos Pokémon apparaîtra en **doré clair** sur l'écran de combat.

Côté adverse :

- Si le niveau des dresseurs est réglé sur **faible**, le nom de leurs Pokémon apparaîtra en **bronze clair** sur l'écran de combat.
- Si le niveau des dresseurs est réglé sur **normal**, le nom de leurs Pokémon apparaîtra en **argenté clair** sur l'écran de combat.
- Si le niveau des dresseurs est réglé sur **élevé**, le nom de leurs Pokémon apparaîtra en **doré clair** sur l'écran de combat.