

Addendum : Réponse aux autres documents

Document 2 - Rééquilibrage des postures

Je n'ai pas encore éprouvé l'équilibrage des nouvelles postures.

Une simulation a été faite ici : <http://nuzlocke-france.forumgratuit.org/t1634-simulation-de-combat-sur-pokemon-sacred-phoenix>

Et effectivement, ça promet dans un cadre PvP car ça assouplit significativement la rigidité du dogme « actions possibles : seulement l'une des 4 attaques ou un switch » (qui fait que ça reste très loin d'un *Final Fantasy*) et étend les possibilités stratégiques.

J'ai bien lu tes suggestions et t'en remercie. J'ai donc procédé à quelques changements afin de me rapprocher à mi-chemin de ta proposition.

Posture	Énergie consommée	Attaque et Att. Spé	Défense et Def. Spé	Vitesse	Précision	Esquive	Critiques
Normale	Inchangé	Inchangé	Inchangé	Inchangé	Inchangé	Inchangé	Inchangé
Agressive	×1,4 (move offensif)	×1,25	×0,65	×1,1	Inchangé	Inchangé	+5% infligés +5% subis
Défensive	×1,3 (move de statut)	×0,6	×1,3	×0,8	Inchangé	Inchangé	-5% infligés -5% subis
Rapide	Inchangé	×0,7	×0,7	×1,6	×0,8 (si move de débuff)	Inchangé	Inchangé
Atténuée	×0,5 (move offensif)	×0,5	Inchangé	Inchangé	Inchangé	Inchangé	×0 infligés
De visée	Inchangé	×0,75	×0,8	×0,9	×1,25 (×1,1 si move de débuff)	×0,75 ennemi (s'il l'a ↑)	Inchangé

Autres « postures » (affichées en premier dans menu Posture si disponibles) :

- **Méga-Évolution** : Coûte 15 points de Mana et de Souffle au Pokémon (en plus des 10 points de magie pour le dresseur). Lui permet de Méga-Évoluer avec sa Méga-Gemme (non sacrée) sans le moindre prérequis d'amitié. Une seule Méga-Évolution possible par combat. (Excepté les Mégas de Légendaires qui sont hors-quota.)

- **Capacités Z et Légendaires** : Activer cette option (gratuite en elle-même) changera les attaques proposées dans le menu Attaque par celles Légendaires ou Capacités-Z. Attention, ces capacités consommeront beaucoup d'énergie, aussi bien pour le Pokémon (jusqu'à 160 de Mana et de Souffle pour lui) que pour le dresseur. Il y a aussi une limitation à une capacité Z par combat et une capacité légendaire par combat (la capacité légendaire étant elle-même utilisable qu'une fois par jour maximum).

- **Méga-Évolution Sacrée** : Icône disponible si le Pokémon tient sa Méga-Gemme sacrée. Grisée s'il n'a pas au moins une amitié de 1000 ou a déjà Méga-Évolué ce jour-ci (car limitée à une par jour). Ne coûte rien au Pokémon, puisqu'une Méga-Évolution Sacrée va le soigner entièrement et réinitialiser ses stats. Consomme par contre 100 points de magie pour le héros.

Comme ces trois options sont aussi dans le menu de posture, il sera impossible sur un même tour de changer de posture et d'ordonner l'usage d'une capacité Z ou la Méga-Évolution. Il sera néanmoins possible d'utiliser une capacité Z sous une posture spéciale si cela s'est fait sur deux tours distincts, de même qu'utiliser une Capacité Z (ou Légendaire) et Méga-Évoluer sur un même combat si la Méga-Évolution est sacrée.

Initialement, j'avais prévu un malus de 33 % de vitesse (ou -10 % d'esquive si le Pokémon était trop lent et devait attaquer en second dans tous les cas même sans le malus) le temps du tour s'il y avait changement de posture (sauf en posture rapide ou en cas de rebascule en posture normale). Je pense que je ne vais pas l'intégrer : ça risque de compliquer le code.

À la place, le changement de posture vers les postures agressive, défensive, rapide ou de visée coûtera 10 points de Mana et de Souffle. (C'est bien plus simple à coder.) Il faut quand même qu'il y ait un coût en échange de l'avantage stratégique que ça confère.

La posture ordonnée à un Pokémon est conservée pour tout le combat (y compris s'il est rappelé puis renvoyé sur le champ de bataille) tant qu'elle n'est pas modifiée. Néanmoins, un Pokémon sera toujours envoyé en posture normale lorsque débute un nouveau combat.

Dans Sacred Phoenix, les attaques auront 5 catégories :

- **Dégâts physiques** : toute capacité basée sur l'Attaque pour infliger des dégâts directs.
- **Dégâts spéciaux** : toute capacité basée sur l'Attaque Spéciale pour infliger des dégâts directs.
- **Statut - Buff** : toute attaque permettant de soigner, protéger ou d'augmenter les stats de soi-même ou d'un ou plusieurs alliés. En gros, c'est ce qui est sensé affecté par l'attaque Saisie (aux immunités près comme Géo-Contrôle). Ces attaques ne sont censées jamais rater, sauf si elles sont bloquées par un effet (ex : Synthèse utilisée alors qu'Anti-Soin est actif) ou interceptées par Saisie.

- **Statut - Débuff** : toute attaque permettant d'infliger un statut, un handicap ou une baisse de stats à un ennemi voire plusieurs combattants. En gros, c'est ce qui est censé être affecté par l'attaque Reflet Magik et son talent jumeau Miroir Magik (aux immunités près comme Malédiction version spectre). Ces attaques ont toutes une précision et peuvent donc rater. Elles peuvent aussi échouer si la cible est résistante ou immunisée au type de l'attaque de débuff. (Ex : Rugissement – 100% de précision de base et de type normal – sera sans effet sur les spectres et n'aura que 70% de chance de réussir sur un type Roche.)

Note : l'attaque Requiem rentre dans cette catégorie vu qu'elle touche tous les combattants et non le terrain lui-même.

- **Statut - Terrain** : Attaque qui affecte tout le terrain (météos, auras, changement de terrain) et perdure le temps prévu même si le Pokémon lanceur se retire. Ces attaques ne sont censées jamais rater, sauf si elles sont bloquées par un effet. (Ex : Zénith en présence d'Air Lock.)

Cette distinction sur les 3 types de capacités de statut est importante pour expliquer ce qui suit.

Certaines attaques ne seront pas concernées par les changements de posture en cas d'utilisation :

- Le bonus de $\times 0,5$ en consommation de souffle/mana n'est pas appliqué sur toutes les **attaques de statut** en cas de **posture atténuée**, de même pour le malus $\times 1,4$ en cas de **posture agressive**. La consommation sera donc normale pour ces capacités.

- En cas de **posture de défensive**, les **attaques de statut** consommeront $\times 1,3$ d'énergie (Souffle et Mana) pour compenser le fait qu'elles ne sont pas affectées par la diminution de dégâts (sachant que cette posture apporte un bonus de défense significatif pour aider à se placer).

- En cas de **posture de vitesse**, les **attaques de débuff** auront une précision malussée à $\times 0,8$ pour compenser le fait qu'elles ne sont pas affectées par la diminution de dégâts.

- En cas de **posture de visée**, les **attaques de débuff** auront un bonus de précision moindre : $\times 1,1$ au lieu de $\times 1,25$ pour compenser le fait qu'elles ne sont pas affectées par la diminution de dégâts. Néanmoins, l'ignorance d'un niveau d'esquive de la cible reste active si celle-ci est supérieure à 100%.

- Les quatre **attaques OHKO** ont un bonus de précision $\times 1,1$ au lieu de $\times 1,25$ en **posture de visée**.

La mise en place technique du menu de posture en combat Pokémon

Cela demandera juste la création d'une nouvelle option dans le menu de niveau 1 (Attaque / Pokémon / Sac / Fuite), le menu de niveau 2 proposant les différentes postures possibles. Sélectionner une posture renvoie au menu de niveau 1 sans consommer le tour et l'icône de Posture changera de

forme pour indiquer le changement prévu, changement qui sera validé si un ordre d'attaque s'en suit. Y revenir permet de changer d'avis voire d'annuler l'action. (Le coût en Mana / Souffle est mis à jour ou remboursé dans ce cas-là ; de même si le joueur swiche, fuit ou abandonne un match ou utilise un objet du sac car c'est incompatible avec le changement de posture. *)

** Techniquement, le plus simple est de masquer les options incompatibles dans le menu de niveau 1 – on n'est pas sensé fuir ou fouiller dans le sac après avoir demandé une Posture ou une Méga-Évolution. Appuyer sur "B" depuis ce menu de niveau "1 bis" annulera automatiquement le changement de posture et remontrera l'intégralité du menu de niveau 1.)*

Le changement de posture a une priorité d'attaque à +6 (en dernier parmi les +6). Elle a donc lieu après l'utilisation d'objet, les switches, Poursuite sur switch, activation de Vive-Griffe, la fuite/abandon et les Méga-Évolutions mais avant toutes les autres attaques (Coup d'Main inclus).

Pourquoi des postures et avec ces chiffres-là ?

L'idée des postures de combat m'est venu du jeu vidéo **La Bataille pour la Terre du Milieu II**. J'ai beaucoup apprécié le regain stratégique qu'offrait cette possibilité dans ce jeu STR, et je me suis dit : pourquoi pas pour Pokémon ?

Dans l'esprit de *La Bataille pour la Terre du Milieu II*, un changement de posture doit être un acte réfléchi sous peine d'être plus pénalisant qu'avantageant. Juste pour donner une idée, les 2 postures spéciales de ce jeu vidéo sont :

- Posture agressive : +11 % de dégâts, -43 % armure (Archers et artillerie) ; +20 % de dégâts, -25 % armure (infanterie).
- Posture défensive : -25 % dégâts, +20 % d'armure, -6 % de vitesse de déplacement (risqué en cas de retraite).

Et il s'agit des chiffres de la version non officielle établis par une communauté de fans du même gabarit que l'Université Smogon afin de rendre le PvP équilibré !

À chaque fois, les malus sont supérieurs au bonus. Mais bien utilisées (aka le joueur se débrouille pour ne pas subir les malus), les postures apporteront un avantage clair comparé au joueur qui restera toujours en mode neutre.

- Dans le cas d'archers mis à couvert ou hors de portée de l'ennemi, la posture agressive est tout bénéf, même si le bonus n'est que de 11 % d'attaque pour eux.
- Si un bataillon est sacrifié sans qu'on ne cherche à battre en retraite, la posture défensive fera gagner un +20 % de temps précieux. (Si l'ennemi met 12 secondes à le tuer au lieu de 10, ça peut faire la différence.)
- Cas plus complexe : des épéistes en premier plan et en position défensive (et qui bloquent le passage des guerriers adverses) couverts par des archers en seconde ligne et en position agressive donnera le meilleur résultat tactique. (Les épéistes tankent, les archers infligent le gros des dégâts.)

Retranscrivez la même chose au combat Pokémon et vous obtiendrez exactement ce qui se passe dans le dessin animé ! Quasiment tous les ordres d'attaques sont accompagnés de précisions tactiques (« Attaque en premier ! » ou « Concentre-toi sur ta cible et vise bien ! »).

Enfin, j'ai profité de cette révision pour mettre des valeurs qui sortent un peu de l'ordinaire afin de casser les traditionnels $\times 0,67$ ou $\times 1,5$ qu'offrent un +1 de stat ou un objet "Choix", rendant les calculs des dégâts (ou des speed tie) très précis et prévisibles. Le $\times 1,1$ de vitesse en posture agressive permet de contrebalancer un Speed Tie, de même qu'un $\times 1,6$ de posture de vitesse légèrement supérieur à un Mouchoir Choix. Il en est de même pour les modificateurs de dégâts, ce qui rendra les combats Pokémon plus instinctifs avec une fourchette de dégâts infligés bien plus vaste.

Intérêt stratégique de chaque posture

Normale : Statistiques inchangées comme dans un jeu officiel. Aucun malus infligé, c'est celle qui globalement aura les meilleures stats globales. À utiliser lorsqu'aucune autre n'est adaptée, que le joueur hésite ou ne sait pas comment utiliser les postures. Basculer d'une autre posture vers celle-ci est gratuite en énergie. Notons qu'il sera tout à fait possible de terminer le jeu sans jamais toucher aux postures. (Avis aux débutants qui n'y veulent pas s'y risquer.)

Aggressive : Augmente les dégâts infligés par votre Pokémon et légèrement sa rapidité au détriment de ses défenses. Les chances de critique augmentent aussi bien pour le lanceur que pour le receveur. Les attaques de dégâts fatigueront plus vite, vu qu'elles sont lancées avec plus de fougue. Conseillé pour sweeper ou lorsqu'il n'a plus la force de résister à une seule attaque. Intéressant aussi pour gagner un Speed Tie crucial. (Ne pas oublier que le $\times 1,25$ se multiplie à tout le reste, y compris aux attaques à dégâts fixes style Draco-Rage ! $1,25$ est déjà beaucoup en Stratégie, voilà pourquoi je cape sur cette valeur.)

Défensive : Le Pokémon encaisse bien mieux au détriment de l'attaque et un peu de vitesse. Réduit aussi légèrement les chances de subir un critique. Excellente posture pour placer des attaques de statut, même si elles seront un peu plus fatigantes ; et ce d'autant plus si le Pokémon est lent de base (le malus de vitesse sera sans impact pour lui dans ce cas). C'est la posture du Stall par excellence. (Et Fildrong sait que le Stall, c'est cancer !)

Je cape à $\times 1,3$ sur les stats défensives, car c'est déjà beaucoup. (Il n'y a qu'à voir comment les combos Clonage + Abri + Restes sont cancers.)

Rapide : Augmente grandement la vitesse (plus qu'un Mouchoir Choix ou un +1 sur cette stat) au détriment de la défense et des dégâts infligés. Une attaque de débuff sera moins précise aussi.

Stratégiquement, c'est utile pour :

- Placer en toute hâte un buff ou une attaque de terrain, quitte à sacrifier un peu de sa défense.
- Acheter un adversaire presque KO tout en assurant ne de pas se faire outspeed.
- Tenter de outspeed un adversaire lorsqu'en posture normale, on n'avait pas l'initiative.

Atténuée : Le Pokémon modère volontairement ses coups et stoppera les dégâts dès qu'il restera 0 PV (un peu comme un Faux-Chage, sauf que ça s'arrête à 0 au lieu de 1). Les attaques de dégâts consomment deux fois moins de souffle et de Mana. Enfin, il n'y a plus aucun risque d'infliger un Coup Critique. Le passage sur cette posture est gratuit en énergie.

C'est la posture parfaite pour affaiblir un Pokémon sauvage en vue de le capturer (car à Keltios, un Pokémon non affaibli ne se laissera pas du tout faire contrairement aux jeux officiels). Elle peut aussi servir pour porter le coup de grâce à un adversaire presque KO sans risquer de le tuer tout en économisant un peu de Mana ou de Souffle sur la dernière attaque.

En cas d'overgrind dans les hautes herbes, la posture atténuée évitera un massacre en règle de la faune sauvage et la perte de loyauté qui va avec (car tuer les créatures adverses est mal vu et rendra votre Pokémon maléfique à force de prendre goût au sang).

Un objet tenu (Gants de velours) permettra de simuler constamment la posture atténuée.

De visée : Sacrifie un peu de vitesse, d'attaque et de défense pour mieux viser, d'autant plus si c'est une attaque de dégâts. De plus, si l'esquive adverse est supérieure à 100 % (quel que soit les raisons : Poudre Claire, Voile Sable sous Tempête de Sable, Reflet...), celle-ci sera malussée d'un $\times 0,75$ (c'est l'équivalent d'un +1 en Esquive) sans passer sous les 100 % lorsque le Pokémon en posture de visée attaquera.

C'est stratégiquement utile contre les adversaires qui ont augmenté leur esquive (un $\times 3$ en esquive après avoir spammé 3 fois Lilliput tombe à $\times 1,8$ avec cette posture = moins de Haxx) ou pour être sûr ne de pas rater une attaque de coup de grâce.