

Document 4 – Divers rééquilibrages

Table des types

L'éternel débat de la table des types...

Je suis heureux que tu approuves la majeure partie de mon travail à l'exception de la faiblesse Acier face au Dragon.

Peut-être as-tu pu lire les quelques débats qu'il y a eu sur cette Déviation :

<https://www.deviantart.com/anarlaurendil/art/Type-chart-of-Pokemon-Sacred-Phoenix-v1-764816109>

Une phrase de zigaudrey dit notamment : « *Il est difficile de se mettre d'accord sur ce tableau car le fan-game se passe avant les événements de Pokémons, ce qui explique le changement des propriétés au fil de temps.* »

Tu as cité ma phrase : « *L'ardeur d'un Dragon brise et fait fondre le métal !* »

En référence à la citation de zigaudrey, je dirais que le métal à l'époque de l'âge du fer était de moins bonne qualité. Je devrai même parler de type Fer et non de type Acier. Si les Dragons représentent la force de la nature, le fer finit par rouiller assez vite. Sous le coup des attaques contondantes des Dragons, le fer se plie et ne peut plus jouer son rôle protecteur (charnières des armures bloquées / épées déséquilibrées), à l'opposé de la justification "Contes de fées" de Game Freak qui dit que les chevaliers en armures et épée d'acier ont toujours occis les Dragons avec succès.

Sache que mon changement d'affinités des types est source de longues réflexions. Je me suis notamment aidé de ce site : <https://www.dragonflycave.com/typechart.html>

Le tableau interactif de The Cave of Dragonflies permet de tester l'équilibre des types.

Le type Acier explore littéralement tout le monde avec ses 11 Résistances + 1 Immunité, loin derrière le type Feu qui arrive en seconde place avec 6 Résistances et 0 Immunité.

Pour mon équilibre, je me suis basé sur :

- Avantage offensif : +1 point
- Désavantage offensif : -1 point
- Inefficacité offensive : -2 points

Et par effet miroir :

- Immunité défensive : +2 points
- Avantage défensif : +1 point
- Désavantage défensif : -1 point

(Un type parfaitement équilibré arrivera donc à 0 point.)

Le type Acier arrivait à un total de +8, loin devant les types Feu, Spectre et Fée ex-aequo à +3.

Et depuis la 6G et l'arrivée du type Fée, le type Dragon est passé de +2 (= bon types) à -1 (= types inférieurs à la moyenne), alors qu'il avait une réputation de type sacré et rare. (Référence à Peter en 1G, Ébénelle en 2G, le Peuple du Météore en 3G...)

À titre de comparaison, pour les 4 pires types :

- Plante est à -5
- Insecte à -4
- Glace à -3
- Psy à -3

Certes, cette technique ne prend pas en compte la rareté relative de chaque type (les Types Eau courent beaucoup plus les rues que les types Spectre par exemple, ce qui handicape plus les types faibles face à Eau plutôt que Spectre), mais il y a quand même une corrélation significative entre ce score et les meilleurs types en stratégies.

Top 6 des pires types en stratégie :

- 1^{er} : Glace
- 2^{ème} : Psy
- 3^{ème} : Plante
- 4^{ème} : Insecte
- 5^{ème} : Normal
- 6^{ème} : Dragon (!)

Top 6 des meilleurs types en stratégie :

- 1^{er} : Acier (haut-la-main !)
- 2^{ème} : Eau
- 3^{ème} : Ténèbres
- 4^{ème} : Fée
- 5^{ème} : Combat
- 6^{ème} : Électrik

Voici le résultat de mon rééquilibrage sur The Cave of Dragonflies

Target → Attack ↓	NORMAL	FIRE	WATER	ELECTRIC	GRASS	ICE	FIGHTING	POISON	GROUND	FLYING	PSYCHIC	BUG	ROCK	GHOST	DRAGON	DARK	STEEL	FAIRY	SHADOW	LIGHT	Totals			
NORMAL	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x½	x0	-	-	x½	-	-	-	1	2	17	0
FIRE	x	-	x½	x½	-	x2	x2	-	-	-	-	x2	x½	-	x½	-	x2	-	-	-	0	4	12	4
WATER	x	-	x2	x½	-	x½	-	-	x2	-	-	-	x2	-	x½	-	-	-	-	-	0	3	14	3
ELECTRIC	x	-	-	x2	x½	x½	-	-	x0	x2	-	-	x½	-	x½	-	x2	-	-	x½	1	5	11	3
GRASS	x	-	x½	x2	-	x½	x½	-	x½	x2	x½	-	x½	x2	-	x½	-	-	-	-	0	8	9	3
ICE	x	-	x½	x½	-	x2	x½	-	-	x2	x2	-	-	x2	-	x2	-	x½	-	x½	0	5	10	5
FIGHTING	x	x2	-	-	-	x2	-	x½	-	x½	x½	x½	x2	x0	-	x2	x2	x½	-	-	1	5	9	5
POISON	x	-	-	-	-	x2	-	-	x½	x½	-	x½	-	x½	-	-	x0	x2	x½	x2	1	6	10	3
GROUND	x	-	x2	-	x2	x½	-	-	x2	-	x0	-	x½	x2	-	-	-	x2	-	-	1	2	12	5
FLYING	x	-	-	-	x½	x2	-	x2	-	-	-	-	x2	x½	-	-	-	x½	-	-	0	3	14	3
PSYCHIC	x	-	-	-	-	-	x2	x2	-	-	-	x½	x½	-	x½	-	x0	x½	x2	-	1	4	12	3
BUG	x	-	x½	-	-	x2	x½	-	x½	-	x½	x2	-	-	x½	-	x2	x½	x½	-	0	7	10	3
ROCK	x	-	x2	-	-	-	x2	x½	-	x½	x2	-	x2	-	-	-	-	x½	-	-	0	3	13	4
GHOST	x	x0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x2	-	-	x2	-	x½	-	-	x½	1	2	15	2
DRAGON	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x2	-	x2	x0	x2	x½	1	1	15	3
DARK	x	-	-	-	-	-	x½	-	-	-	x2	-	-	x2	-	x½	-	x½	x½	x½	0	5	13	2
STEEL	x	-	x½	x½	x½	-	x2	-	-	-	-	-	x2	-	-	-	x½	x2	-	x2	0	4	12	4
FAIRY	x	-	x½	-	-	-	-	x2	x½	-	-	x0	-	-	-	x2	x2	x½	x½	x2	1	5	10	4
SHADOW	x	-	-	-	-	-	x½	x2	-	-	x2	-	-	-	x½	x½	-	x½	x½	x2	0	5	12	3
LIGHT	x	-	-	-	-	x½	-	-	x½	-	-	-	-	x2	x2	x2	x½	x½	x2	x½	0	6	10	4
Totals	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	2	0	1	1	1	0	0				
	0	6	4	3	5	3	3	6	2	3	4	4	5	3	5	3	10	6	5	5				
	18	11	14	16	10	13	14	11	14	13	11	13	9	12	11	12	4	10	12	12				
	1	3	2	1	5	4	3	3	3	3	4	3	6	3	4	4	5	3	3	3				

Mes buts étaient donc :

- De nerfer le type Acier
- De redonner au type Dragon un peu plus de prestige, notamment offensivement où c'était une catastrophe ; mais en gardant ses contres naturels (Fées bien présentes et type Grace significativement renforcé) assorti de la création d'une faiblesse Lumière.
- Renforcer les pires types du jeu (Glace, Psy, Insecte et Plante).

C'est donc tout instinctivement que j'ai inversé le rapport de force défensif de Dragon à Acier. Car Insecte fait partie des types les plus faibles (donc à ne pas surtout pas nerfer tout comme le type Plante) et je ne souhaite pas rajouter un nouveau point faible à Normal (qui est déjà à -2 et qui fait partie du top 6 des pires types). Bref, à part Acier (et Obscur), je ne vois pas d'autres endroits où le Dragon pourrait être craint.

Il faut quand même noter qu'à Keltios, le type Acier est clairement avantage face au nouveau type Lumière, ce qui atténue le nerf. Et sur 20 types, le Type Acier résiste à 10 d'entre eux et est immunisé à un onzième, ce qui en fait un type toujours très résistant... Mais plus aussi abusé que dans les jeux officiels où en Stratégie, tu es toujours obligé de sacrifier un précieux slot d'attaque pour avoir une capacité de type Feu, Sol ou Combat (non stabbée très souvent) afin de passer les types Acier.

Mes idées de changements prévus pour la V2 de la table des types sont :

(Je ne prévois pas de tout faire, mais ce sont les ajustements encore possibles.)

- Faiblesse Eau face à Poison (car l'écosystème encore non pollué est très sensible aux toxines)
- Redescendre la vulnérabilité Acier face à Dragon à une affinité neutre.
- En échange, Acier perd sa résistance à la Glace (à cause de la conductivité thermique).
- En échange, Électrik devient vulnérable à Dragon. (Surtout qu'il n'a qu'une seule faiblesse.)
- Résistance Lumière face au type Spectre
- Résistance Glace face au type Lumière
- Résistance Glace face au type Eau (mais vulnérable à Ébullition)
- Annuler l'ajout de la faiblesse Roche à la Glace (Roche a déjà beaucoup de points faibles)
- Roche résistant à lui-même (ça évitera un Ptéra qui craint son propre Éboulement).
- Glace immunisé à lui-même (suggestion très sérieuse vue [sur une vidéo YouTube](#) !)

Mais ça ne changera presque plus, vu que de base, je suis très satisfait de ce tableau V1 qui fut source d'heures de réflexion. Et je ne souhaite pas multiplier les changements pour ne pas trop perdre les nouveaux joueurs. (Avec seulement 13 modifications sur les 324 cases des 18 types officiels, ça fait déjà couler beaucoup d'encre.)

Expérience dynamique

(J'attends l'Alpha 25 pour les mécanismes d'XP en temps réel – je suis satisfait de la réalité actuelle.)

Je n'ai pas eu l'occasion de développer plus en détail mon gain d'expérience, mais il faut savoir plusieurs choses sur ce qui est prévu :

- L'expérience yield est divisé par 5 (comme en 5G et 7G) au lieu de 7 (division utilisée de la 1G à la 4G + 6G). La base de calcul est donc $7/5^{\text{ème}}$ plus élevée.
- Après l'envoi au combat qui octroie automatiquement un 3% d'XP, un Pokémon gagne 5 voire 10 % de l'XP due à chaque tour écoulé (voire plus de 10 % / tour en combat multi s'il est la cible de plus d'une attaque) + le bonus de KO la fin. Si le combat a duré 3 tours et qu'on part sur des échanges d'attaques offensives ou de débuff, on aura donc un gain égal à 58 % de l'XP de base ($3 + 3 \times 10 + 25$), ou 81 % si on compare à la formule 1G-4G. Donc ce n'est pas tellement moins comparé aux jeux officiels de ces générations.
- Certains combats rapporteront significativement plus d'expérience que la normale. Dans un jeu officiel, tous les combats de dresseurs ont un coefficient $\times 1,5$. Dans *Sacred Phoenix*, un combat de dresseur garantira un $\times 1,5$ et ira jusqu'à $\times 4,5$ pour les combats les plus mémorables !
- Un coefficient de bonus / malus d'XP selon si on est en overleveling / underleveling s'appliquera en jeu. Il sera de $\times 1$ si on est dans la tranche de niveau idéal : de $\times 0,5$ (jamais au-dessous) si on a

dépassé le niveau maximum du dernier badge et peut monter jusqu'à $\times 4$ pour les Pokémon bien au-dessous du niveau recommandé (idéal pour rapidement entraîner un nouveau Pokémon ou le faire évoluer pour le Pokédex).

- Un KO au bord de la mort rapportera le double d'XP finale par rapport à un KO simple (soit 50 % au lieu de 25 %), et c'est le quadruple si c'est une mort. Cela s'additionne aux autres gains obtenus "en temps réel".

Bref, pour le moment, seul le bonus selon la mémorabilité du combat est en place. Tout le reste demandera un lourd codage (probablement pas avant PSDK 25 vu que la distribution d'Exp est partiellement buguée sur PSDK 24) ; et une fois que ça sera codé, des phases de bêta-tests seront faites pour demander le ressenti aux joueurs si la montée d'expérience correspond à leurs attentes.

Mais d'après mes estimations, la montée de niveau devrait être idéale, avec la sensation que les combats longs et uniques rapportent un maximum d'expérience (y compris si votre Pokémon tombe KO) alors que ceux faciles et répétitifs rapporteront moins.

Le bonheur en montant de niveau et en évoluant

Il est effectivement prévu des pénalités de :

- de -1 à -16 en Crainte en cas de montée de niveau (et aucun gain de bonheur)
- de -20 à -150 en Bonheur en cas d'évolution (dépend de l'espèce)
- de -20 à -150 en Crainte en cas d'évolution (dépend de l'espèce)

Je vois la croissance comme quelque chose qui fait prendre conscience au Pokémon de sa puissance et donc qu'il peut potentiellement devenir plus puissant que le dresseur à qui il obéit. Et pour grandir, il a dû combattre sous l'impulsion de son maître, ce qui n'est pas forcément agréable. (C'est comme se taper une session de sport : personne n'aime être essoufflé !)

Il faut néanmoins savoir que :

- La crainte revient naturellement vers un point d'équilibre : minimum +1 vers ce point d'équilibre à chaque envoi dans un nouveau combat si la crainte est au moins 25 points sous ce seuil. En généralement 8 combats, la pénalité de crainte est compensée. (Donc si vous ne le gavez pas de Super Bonbons en provenance du Marché Noir nommé GameShark, ça sera invisible ; oui, il y a une arrière-pensée anti-cheat aussi.)

- Envoyer un Pokémon en combat diminue sa satiété et sa gaieté, ce qui veut dire qu'il sera plus enclin pour réclamer des caresses et des friandises. Et si vous exaucez ses besoins d'affection grâce à la Poké-Récré, c'est son amitié qui va significativement augmenter.

La moralité, c'est que pour faire monter son bonheur durant son entraînement, il faut lui offrir l'affection qui va avec et lui prouver que vous le soutenez dans la difficulté de ses "sessions de sport".

Concernant les malus en cas d'évolution d'un Pokémon, la justification vient de ce qui se voit dans le dessin animé : l'évolution est souvent crainte des Pokémon de Sacha, avec les effets qu'on a pu constater.

Motif : Sacha sait pertinemment qu'une évolution entraîne un changement de personnalité du Pokémon (souvent négative), et ses amis le savent réciproquement.

Elle est légère pour les évolutions faciles (comme la lignée de Chenipan) mais plus douloureuse pour les Pokémon puissants (comme Dracaufeu).

La comparaison avec une crise d'adolescence chez un humain prend tout son sens. (Voir son corps changer, la puberté, le désir d'indépendance apparaître... c'est souvent synonyme du commencement de la perte de contrôle pour les parents !)

Le joueur devra donc avoir assez de point d'amitié d'avance pour ne pas perdre la loyauté de son

Pokémon fraîchement évolué. (Surtout quand on connaît le gain de puissance significatif qu'une évolution apporte.) Quant à la crainte, même si elle aura baissé, elle reviendra vers son ancien point d'équilibre après quelques combats. (Cela correspond au temps que le Pokémon s'habitue à sa nouvelle apparence.)

... et pensez à la Poké-Récré après une évolution : elle reconfortera le Pokémon après sa métamorphose.

Les EV

J'ai décidé de me laisser porter par le courant et de simplement changer quelques chiffres par rapport au système officiel. Simple et efficace, et presque rien à changer dans le code.

Dans *Sacred Phoenix*, 4 EV rapporteront donc toujours 1 point de Stat à nature neutre au niveau 100.

Seuls 2 chiffres changeront :

- Les EV maximum par stats seront de **480** au lieu de **252**. Soit un maximum de **+120 par stat** au lieu de **+63**. Cela permettra une personnalisation plus poussée de son Pokémon.
- La limite globale d'EV sera de **1600** au lieu de **510**, soit **400 points bonus** à répartir au niveau 100 au lieu d'un minuscule **127**. C'est proche des 384 de points bonus qu'on pouvait obtenir en 1G et 2G.

Le choix de monter jusqu'à 480 par stat individuelle vient aussi de ma volonté de contraindre une répartition des EV entre ses 6 stats pour le joueur, comme cela a lieu avec le système officiel depuis la 3G ; mais tout en gardant la possibilité de répartir un nombre **significatif** de points bonus. (J'ai été horrifié lors du passage à la 3G de la perte significative de stats au niveau 100 et du peu de différence face à un Pokémon sauvage 0 EV.)

Dans le système 1G-2G, tu pouvais répartir 100 % de points bonus sur tes 6 stats, soit 600 % en cumulé.

Depuis la 3G, le ratio est de 33,5 % de points bonus par stats, soit 201 % en cumulé. Typiquement : 2 stats avec le max à 252, une avec 4 EV et rien pour les 3 autres.

Avec *Sacred Phoenix*, le ratio de répartition sera de 55,5 % par stats, soit 333 % en cumulé. Le joueur pourra donc remplir 3 stats à fond, une 4^{ème} à 33 % et rien pour les deux dernières. C'est beaucoup moins frustrant, tout en conservant ce côté stratégique de la répartition.

Comparé à un Pokémon sauvage 0 EV ; au niveau 100, le bonus moyen à Keltios sera de $400/6 = +66,7$ points par stat, quasi identique au +64 de la 1G/2G ; à comparer au ridicule +22 des jeux officiels depuis Hoenn ! (Pour dire la vérité, les IV – avec une amplitude de 186 – avaient plus d'impact que les EV !)

On retrouvera enfin ce plaisir présent en 1G/2G où un Pokémon dressé de longue date est significativement plus puissant qu'une créature fraîchement capturée ou trouvée dans la nature.

Offrir plus de points bonus – total qui est identique pour toutes les espèces – permet aussi d'atténuer significativement les écarts de puissance entre un tier PU et un Uber étant donné que les écarts de somme de stats seront moindres en proportion.