

Document 6 – Le Haxx et le hasard dans Pokémon

Lien instructif de PokéBip sur le hasard dans Pokémon :
https://www.pokebip.com/page_bipzine_hebdomadaire_edition_juin_2017_le_hasard_dans_pokemon.html

La plainte du Haxx

Si moult joueurs Pokémon – quel que soit leur niveau – ragent souvent sur quelque chose, c’est bien la forte dose de hasard dans les combats.

En aventure, le joueur débutant n’échappera pas au juron dès qu’une de ses attaques rate.

En Nuzlocke, le hasard est la cause de la moitié des morts subies.

En PvP compétitif, on n’hésitera pas à accuser d’antijeu un gagnant qui a triomphé grâce à la chance. (Et pourtant, c’est le jeu ma pauvre Lucette !)

Les fans de Pokémon ont nommé cela le **Haxx** lorsque les caprices du hasard (ou plus prosaïquement de la RNG) influent sur l’issue d’un combat. C’est un terme propre à l’univers Pokémon.



Le Haxx signifie donc la part de hasard (chance ou malchance) au sein d’un combat Pokémon, mais le mot est plus reconnu comme synonyme de **malchance** de par sa connotation péjorative. Dire à un joueur Pokémon qu’il s’est fait haxxé (ou ironiquement : “*Le Haxx n’a pas joué !*” alias #LeHaxxnapasjoué ou encore “*Tu t’es fait saler ! Mange ton sel !*”) signifie qu’il a eu la RNG contre lui.

Grâce au combo Talent Sérénité + lame d’Air, Togekiss surnommé le Togehaxx a 2 chances sur 3 d’apeurer à chaque tour. De quoi bien faire rager Fildrong. Jirachi peut aussi user de cette strat bien salée.

Temtem veut complètement supprimer le haxx en ne mettant que des attaques à 100% de précision.

Et pourtant, garder une part de hasard est capital en stratégie ! C’est ce qui permet à quelqu’un de légèrement désavantagé d’avoir un espoir de remporter la victoire ou un retournement de situation inattendu grâce à l’ajout d’une **part d’incertitude**.

Mais il n’en faut pas trop non plus : tout est une question de **juste milieu**. C’est comme saler un aliment : manque de goût sans sel, mais immangeable si on a trop secoué la salière.

Mon expérience en tant que Maître du Jeu

Durant 3 ans, j’ai été Maître de Jeu d’un Wargame *Elder Scrolls* sur forum, et dans ce rôle, j’ai été souvent amené à jeter des dés (électroniques) pour déterminer l’issue d’une bataille après évaluation des RP stratégiques des joueurs. La question était :

- À quel coefficient la qualité d’écriture et l’ingéniosité tactique de chaque joueur doit-il influencer le cours de la bataille ? (Si je compare à Pokémon, c’est le choix des actions.)



- À quel coefficient le hasard doit-il jouer ? Aka : combien de dés dois-je lancer pour “saler” les notes de RP/tactique de chaque joueur et offrir une part de suspense et d'aléa sur le déroulement de la bataille ? (Si je compare à Pokémon, c'est la probabilité qu'une attaque ou son effet secondaire réussisse.)

Durant les différentes formules de ce Wargame :

- La v4 (j'étais arrivé à la v4) offrait à chaque joueur de 0 à 3 points pour le RP/tactique (amplitude de 3) contre 3D6 pour le facteur random (soit une amplitude de 15 points). Le haxx jouait donc à 83 % !
- La v12 (dernière version jouée 3 ans plus tard) offrait une amplitude de 11 points pour le score de RP/tactique contre une amplitude maxi de 10 points en jet de dés. (Je suis passé à 2D6). La part de hasard était donc un peu au-dessous de 50 %. Tout le monde était satisfait de ce système.

Je m'en souviens du jour où le joueur Sigis Mundo s'est pris un différentiel de -10 sur son jet par rapport à son adversaire à l'époque du double jet de 3D6, -10, c'est une armée virtuellement 5,6 fois plus petite le temps d'un tour et autant de kills en plus pour l'adversaire ! Pour info, c'était 1 chance sur 101 que cela se produise. C'est comme être paralysé 3 ou 4 fois de suite dans Pokémon !

Le passage à un double 2D6 au lieu d'un double 3D6 et d'une notation significative des RP tactiques ont donné plus d'entrain aux batailles du Wargame (et de beaux pavés de RP de bataille pour décrocher le score maxi à chaque tour). La part de hasard était considérée comme honnête et offrait parfois quelques surprises en cas de match serré, mais jamais de manière abusive (quelqu'un qui devait gagner par sa supériorité numérique gagnera, au moins de complètement se louper sur ses RP tactiques).

Le but sera donc d'en faire de même en tant que Maître du jeu mon fan-game Pokémon. Pour arriver à ce but, nombreuses sont les voies.

Réduire l'influence du Haxx

Il existe plusieurs méthodes pour donner un peu moins de poids au hasard :

- Réduire l'écart-type des dégâts attendus en favorisant la précision plutôt que la puissance brute. Une attaque à 50 de puissance et 100 % de précision sera plus appréciée qu'une attaque à 100 de puissance et 50 % de précision. D'ailleurs, qui d'entre vous apprennent Élecanon ou Dynamopoing ? (Quoi qu'avec l'effet Gravité qui réduit l'esquive de tout le monde de 40 %, ça fait un bon combo.)

=> Pour atteindre ce but, il suffit juste de rééquilibrer les attaques en question.

- Nerfer les augmentations d'esquive en proposant au joueur un moyen de les contrer (augmentation de sa précision), mais en contrepartie d'une légère baisse sur d'autres stats pour que ça reste équitable. (Je rappelle que Smogon a banni les capacités Reflet et Lilliput sur Showdown.) Dans le même esprit, créer des attaques qui ont de base un peu plus de 100 % de précision et qui peuvent donc partiellement ignorer un ratio précision/esquive défavorable. (Une attaque Séisme affecte tout le terrain et n'a donc que faire des Clones, des Lilliput et des Reflets : c'est une attaque de zone, tout le monde prend !)

=> Nécessitera quelques légers recodages sur la BDD Ruby Host et le calcul de la précision.

- 8 Attaques par Pokémon au lieu de 4 combinés à un panel de postures (comme celle de visée) et d'actions de stratégies, ce qui augmente les chances de posséder un contre, de pouvoir s'adapter à un imprévu ou de retourner le combat à son avantage. L'anticipation et le talent du joueur aura ainsi plus d'impact sans toucher à la RNG.

=> C'est l'une de mes features majeures prévues.

Rendre le Haxx plus logique

Une autre méthode de rendre le hasard plus acceptable est qu'il soit plus réaliste et non qu'il soit le fruit d'un aveugle jet de dés :

- Probabilité d'effets secondaires et précision des attaques de statuts influencées par l'affinité des types. J'ai toujours trouvé cela très énervant qu'un Pokémon Eau ait la même probabilité d'être brûlé qu'un Pokémon Plante (pourtant 4 fois plus sensible au Feu !) ou le même risque d'être touché par Cage-Éclair. (L'eau conduit l'électricité pourtant.)

=> *J'en parlerai dans le document 6.1 – L'affinité des types sur les effets secondaires*

- Quelques légers ajustements sur les mécanismes de coup critiques et l'effets des problèmes de statut pour les rendre plus réalistes.

=> *J'en parlerai dans le document 6.2 – Statuts et coups critiques plus logiques*

- Système de RNG hybride à mi-chemin entre un système de tirage avec remise et sans remise : divers scores de haxx seront attribués à chaque dresseur si telle action ou tel effet secondaire réussit ou échoue. Une réussite sur une action dont la probabilité ne sera pas de 100 % enlèvera des points de Haxx, ce qui réduira les probabilités de réussite de la prochaine action. À l'inverse, rater une action ajoutera des points de haxx, ce qui fera que la prochaine action aura plus de chance de réussir.

=> *J'en parlerai dans le document 6.3 – Le Lisseur de Haxx made by Sacred Phoenix*

Ma stratégie de refonte pour atteindre mon Idéal



Je prévois de refondre les mécanismes de hasard de mon jeu Pokémon avec un système unique. Pour cela, plusieurs étapes sont prévues. Ça se trouve, implémenter les premières sera suffisant pour trouver le juste équilibre de haxx. Dans ce but sont prévus par ordre de priorité :

- Étape n°1 : Le système de postures et de stratégie (= permet de moduler certaines stats de ses créatures magiques au détriment d'autres, ci qui permet d'aborder différemment certaines tactiques et donc d'augmenter le coefficient stratégique par rapport au haxx.)

- Étape n°2 : Les 8 attaques par Pokémon avec son mécanisme de Mana / Souffle. (= une plus grande liberté de choix d'actions pour le joueur, donc des choix stratégiques qui ont encore plus d'importance. C'est comme passer des échecs au jeu de go).

- Étape n°3 : L'affinité des types qui sera prise en compte pour la probabilité des effets secondaires et attaques de statuts. (Stratégie plus logique et intuitive = hasard moins frustrant.)

- Étape n°4 : Mécanismes basiques de lissage de certaines actions précises. Sont concernés : la probabilité de réveil, la probabilité de dégel, la probabilité de se frapper dans sa folie et la probabilité d'être bloqué par la paralysie. Ces 4 points sont indépendants du Lisseur de Haxx.

- Étape n°5 : Score de Haxx sur la précision, la probabilité d'effets secondaires et celle de coups critique. Ce module majeur nommé le "Lisseur de Haxx" s'intercale donc lors des calculs de ces probabilités pour la modifier.

Les étapes 3, 4 et 5 seront respectivement abordées par les annexes 6.1, 6.2 et 6.3 de ce document sur le Haxx.