

Addendum sur divers pans de Gameplay lié à l'amitié

La Méga-Évolution Sacrée

Pour ne pas encombrer le sac de 70 nouveaux objets (surtout que dans le Lore de cette Méga-Évolution, cette capacité est nominative à chaque Pokémon), les Mégas-Gemme sacrées fonctionneront selon un principe inspiré du Gigamax de la 8G.

Le Rituel du Don de Rayquaza

Pour réaliser ce rituel, le joueur devra avoir :

- Dans son équipe, un Pokémon **d'une espèce capable de Méga-Évoluer** à Keltios. Par exemple **Drattak** ou **Arcanin**. Un **Caninos** ou un **Flambusard** ne seront donc pas éligibles, le premier parce que ce n'est pas sa forme évoluée finale, le second parce qu'il n'a pas de Méga-Évolution. (À voir s'il faudra faire un array des Pokémon éligibles ou si une détection automatique est possible sur PSDK.)

- Le Pokémon en question doit avoir **l'amitié au maximum** (1023). (Sinon le jeu dira qu'il faut un lien d'amitié parfait pour que le Pokémon soit prêt au rituel.)

- Le joueur doit posséder dans son Sac un **Morceau Comète** et un **Lingot d'or**. Ce sont les deux ingrédients permettant de forger une Méga-Gemme Sacrée.

- Et enfin, se **rendre devant l'autel de Rayquaza à Ynis Witrin ou Duiraco**. Les Prêtresses d'Ynis Witrin et l'Augure de Duiraco fusionneront vos deux ingrédients pour en faire une Méga-Gemme puis invoqueront alors Rayquaza qui bénira votre Pokémon et lui permettra d'imprégner le joyau fraîchement créé de son âme, ce qui lui octroiera la capacité de Méga-Évoluer par le pouvoir de l'amitié. Cette caractéristique est acquise à vie pour le Pokémon (même si l'amitié tombe très bas ou s'il devient Obscur.)

- Dans le cas des Pokémon qui ont deux Méga-Évolutions (ex de Dracaufeu), le Prêtre demandera quelle forme choisir (X ou Y). Il sera possible de changer ultérieurement la forme X ou Y en refaisant le rituel (inutile de venir avec un Morceau Comète et un Lingot d'or pour un conversion de Méga-Gemme sacrée, le changement sera « gratuit » et les dialogues un peu différents pour retranscrire que c'est une conversion).

Effets du déblocage de la Méga-Évolution Sacrée

=> Concrètement, cela se traduira par un **tag caché « Méga-Évolution sacrée débloquée »** sur le Pokémon.

=> Lorsqu'un Pokémon tagué comme tel ne tiendra aucun objet, c'est la Méga-Gemme sacrée qui s'affichera automatiquement. (Hors combat, il tiendra donc toujours un objet.)

=> Cet objet « virtuellement » tenu est immunisé à tout type de sabotage ou de neutralisation (Tour Magik, Larcin, Sabotage...) comme les Méga-Gemmes classiques ou les Plaques d'Arceus. (Le Pokémon ne peut jamais la perdre.)

=> Si le Pokémon débute un combat avec un autre objet tenu (quel qu'il soit), mais qu'il est consommé ou perdu, la Méga-Gemme sacrée le remplace immédiatement.

Effets de la Méga-Évolution Sacrée en combat

=> Le Pokémon **débloque les Attaques-Z offensives** correspondant à son ou ses types. (Chaos Draconique + Piqué Supersonique pour un Dragon/Vol par exemple). Cela ne s'applique pas à la Méga-Évolution classique. La catégorie physique ou spéciale est automatiquement calculée sur ce qui fera le plus de dégâts théoriques. (Cf. partie sur la Force Z)

=> Une seule capacité Z peut être lancée par combat, et à condition que le Sceptre du Phénix ait au moins 160 de Mana. Elle peut être lancée aussi bien avant que durant la Méga-Évolution sacrée.

=> Le Pokémon peut méga-évoluer de manière sacrée en combat à condition que le Sceptre du Phénix ait au moins 200 de Mana et que son amitié est égale à au moins 1000.

Si le joueur sélectionne la Méga-Évolution sacrée sans suffisamment de Mana, le jeu lui dira que sa Gemme Mystique n'a pas assez d'énergie pour la Méga-Évolution. (L'icône sera sélectionnable, mais grisée. Le tour n'est pas passé.)

Si le joueur sélectionne la Méga-Évolution sacrée alors que l'amitié est insuffisante, le jeu dira que les liens d'amitié ne sont plus assez forts pour pouvoir accomplir la Méga-Évolution sacrée. (L'icône sera sélectionnable, mais grisée. Le tour n'est pas passé.)

=> Contrairement à la Méga-Évolution classique qui peut être réactivée à chaque combat, la Méga-Évolution Sacrée **est limitée à une fois par jour** pour le Pokémon (reset à minuit calendrier jeu). Un **tag « Date de Méga-Évolution »** sera donc à rajouter au Pokémon et sera aligné sur la Variable 112 s'il Méga-Évolue de manière sacrée. (Si ce tag est égal à la variable 112, ça signifie qu'il a déjà fait sa Méga-Évolution Sacrée ce jour ci – le jeu affichera alors que sa Méga-Gemme Sacrée ne s'est pas encore entièrement rechargée.)

=> Un Pokémon exécutant la Méga-Évolution sacrée :

Prend la forme, les bases stats et le Talent de sa forme Méga-Évoluée, mais gagne en plus 20 points en Base Stats de PV. (Ça se rapproche du Dynamax sur ce point.)

Voit tous ses PV, statuts et PP restaurés. Tous les buffs et débuffs sont réinitialisés. (Un setup à la Dance Draco ou à la Danse-Lames sera donc perdu, mais aussi tous les effets négatifs tels qu'une immobilisation, une attaque bloquée ou une baisse de stats – c'est à double tranchant.)

Voit son compteur de « résistance à 1 PV grâce à l'amitié » remis à zéro.

Contrairement à la Méga-Évolution classique, les bonus d'amitié restent actifs.

=> Si pour une raison quelconque, l'amitié passe au-dessous de 1000 alors que la Méga-Évolution sacrée est active...

La Méga-Evolution sacrée est immédiatement rompue.

Comme les PV max ont diminué, les PV restants sont calculés en proportion. (Grâce à l'arrondi, un 1 PV restant ne passera jamais à 0.)

Une Méga-Evolution sacrée brisée laisse les effets de combat inchangés (hausse ou baisse de stats, statuts, etc...)

Liste des Pokémon éligibles à la Méga-Évolution

WIP, il faut que je finisse la liste. (Cf. le Pokédex de Keltios, il y en a 66 en tout.)

Les méga-gemmes des Fake Mégas seront à créer et rajouter dans la base de données.

Les mégas-gemmes sacrées ont le même nom que la pierre d'origine, mais avec le mot « sacrée » à la fin.

Le mécanisme de tag « apte à la Méga-Évolution sacrée » évitera de créer leurs équivalences sacrées en doublons avec l'obligation de les placer physiquement dans le sac du joueur (et donc de submerger sa poche d'objets qui a déjà trop d'objets différents).

[illegible]

Absolite
Altarite
Blizzarite
Branettite
Braségalite
Caméruptite
Carchacrokite
Charminite
Cizayoxite

Démolossite
Diancite
Drattakite
Élecsprintite
Galekingite
Gallamite
Gardevoirite
Jungkite
Laggronite
Latiasite
Latiosite
Lockpinite
Lucarite
Métalossite
Mewtwoïte X
Mewtwoïte Y
Mysdibulite
Nanméouïte
Oniglalite
Pharampite
Ptéraïte
Scarhinoïte
Sharpedite
Steelixite
Ténéfixite
Tyranocivite

=>

Abomasite
Absolite
Aerodactylite
Aggronite
Altarianite
Ampharosite
Audinite
Banettite
Blazikenite
Cameruptite
Diancite
Galladite
Garchompite
Gardevoirite
Glalite
Heracronite
Houndoominite
Latiasite

Latiosite
Lopunnite
Lucarionite
Manectite
Mawilite
Medichamite
Metagrossite
Mewtwonite X
Mewtwonite Y
Sablenite
Salamencite
Sceptilite
Scizorite
Sharpedonite
Steelixite
Swampertite
Tyranitarite

(Le fait qu'un Pokémon Méga-Évoluer de manière sacrée augmente ses PV max et puisse lancer une fois sa capacité Z se rapproche un peu du Dynamax.)

Ces attaques Z consomment énormément de Mana et Souffle + 160 de Mana du Sceptre du Phénix (à voir comment gérer avec le système natif de PP – j'ai pensé à une soustraction d'1/4 des PP de toutes les attaques).

La Force Z

J'expliquerai ici mes changements prévus sur la Force Z (actuellement non implémentée sur PSDK). À Keltios, ça sera une version simplifiée de ce qui est fait dans jeux 7G d'Alola.

Le changement majeur porte sur la puissance de la capacité Z et son coût. Ça ne dépend plus d'une « capacité d'origine », mais du niveau du Pokémon. (La puissance maximale est atteinte au niveau 50 – la capacité Z aura 190 de base power.

Débloquer la Force Z peut se faire de deux manières : soit via la Méga-Évolution sacrée, soit en faisant tenir au Pokémon sa pierre en « zélite » correspondant à l'un des types d'attaque possédées.

Si c'est via la Méga-Évolution sacrée, c'est automatiquement les attaques offensives correspondant au type du Pokémon qui sont proposées. Si c'est via une pierre élémentaire en zélite, c'est celle correspondant au type de la pierre, et à condition que le Pokémon ait une attaque offensive du dit type.

Sacred Phoenix ne gardera dans sa première version que les 20 attaques de dégâts (18 types officiels + types Lumière et Obscur à créer.)

La formule est $90 + 2 \times \text{niveau du Pokémon}$, avec le maximum à 190.)

La précision de ces attaques est infinie. Si le Pokémon se protège (Abri, etc...) ou est en état de semi-invulnérabilité (Vol, Plongée, Tunnel), ¼ des dégâts prévus sont infligés.

Le coût en Mana et Souffle (les 2 à la fois) est de $60 + 2 \times \text{le niveau du Pokémon}$, avec un maximum à 160.

Si on part sur un mécanisme de PP, j'avais pensé à retirer ¼ des PP de toutes les attaques. (En proportion, c'est l'énergie que consomme une attaque Z.) Aucune attaque ne devra être à 0 PP pour pouvoir être lancée. (Sinon, message « pas assez de PP sur au moins l'une des attaques. »)

- # Lancer une attaque Z coûte en plus 160 points de Mana du Sceptre du Phénix.
- # La force Z requiert une amitié minimale de 800 pour être utilisée (pour l'attaque de type Obscur, seul Ombrali y sera éligible du coup).
- # Les dégâts sont calculés à la fois pour les dégâts physiques (attaque du lanceur comparée à la défense de la cible) et pour les dégâts spéciaux (attaque spéciale du lanceur comparée à la défense spéciale de la cible) puis c'est la valeur de dégâts la plus élevée entre les deux qui est appliquée. C'est proche du mécanisme de Photo-Geyser.
- # La force Z déchainant toute la puissance du Pokémon, le mécanisme de miséricorde en cas d'amitié à 1000 et + ne s'applique pas. (Mais la mitigation partielle de 50 %, oui.)

Coûts de la Méga-Évolution Sacrée et de la Force Z pour le héros

Méga-Évolution Sacrée : 200 points de Mana du Sceptre, 1 fois par combat sauf pour celles des Pokémon légendaires (Rayquaza, Ho-Oh, Lugia bref, des tiers « Anything Goes » ...) qui ne sont pas soumis à ce quota (mais reste sujette au Mana du Sceptre, s'il n'y en a pas assez, pas de Méga-Évolution supplémentaire sur un même combat.)

- **Force Z** : 160 points de Mana du Sceptre
- **Capacités Légendaires** (propres à la plupart des Légendaires et à certains Pokémon rares) : 160 points de Mana du Sceptre, 1 fois par combat (limite indépendante de celle pour les capacités Z) et limitées à 1 fois par jour pour chaque Pokémon qui en connaît une.
- **Méga-Évolution standard** : 20 points en Mana du Sceptre. Fait perdre 15 points d'amitié au Pokémon qui subit cette Méga-Évolution. Limité à 1 fois par combat, limite commune avec la Méga-Évolution Sacrée. (Il n'est donc pas possible de cumuler une Méga-Évolution standard et une sacrée sur un même combat, sauf si c'est un Légendaire.) Pas de limite journalière.

Équilibrage des dégâts excédentaires

Grâce aux let's play sur Pokémon Steam (qui a intégré Death Overhaul), j'ai pu profiter d'une superbe bêta-test en conditions réelles sur un fan-game Pokémon complet (allant jusqu'à la ligue + son post-game) et jauger l'équilibrage de Death Overhaul.

- Les dégâts subis par les Pokémon du joueur sont parfaitement équilibrés en mode Réaliste. (Le seuil de 2× les PV max est donc parfait).
- Par contre, le joueur se devant d'être obligatoirement plus fort que ses adversaires pour avancer dans l'aventure, les « overkills » de sa part se révèlent être très courant en condition de gameplay standard. Avec les règles initialement prévues dans Sacred Phoenix combiné à la contrainte des 4 attaques et de l'absence des postures, les malus d'amitié vont s'enchaîner à une vitesse folle et le jeu deviendra injouable à cause des pénalités de désobéissance.

Mécanisme de rééquilibrage

La solution la plus simple consisterait à augmenter le seuil d'overkill à 3 fois les PV max pour les Pokémon adverses tout en laissant à 2 fois les PV max pour le joueur. Cependant, cela causerait un souci d'affichage. (Je prévois que les PV des Pokémon adverses soient visibles pour le joueur et ce n'est pas logique que l'échelle soit différente selon le camp.)

À la place, j'intégrerai donc un mécanisme de mitigation des dégâts progressif selon l'amitié. Il y aura 4 paliers. Ces paliers s'appliqueront dans les 2 camps (joueurs et PNJ).

Paliers d'amitié	Atténuation des coups	Formule
$\heartsuit < 500$	Aucune miséricorde	Dégâts excédentaires inchangés
$500 \leq \heartsuit < 700$	Mitigation partielle	Dégâts excédentaires atténués d'un tiers. (3 dégâts dans la zone négative enlèvent 2 PV.)
$700 \leq \heartsuit < 1000$	Mitigation de moitié	Dégâts excédentaires atténués d'un demi. (2 dégâts dans la zone négative enlèvent 1 PV.)
$\heartsuit \geq 1000$	Mitigation de moitié + Miséricorde	Dégâts excédentaires atténués d'un demi + si l'attaquant n'est ni en posture offensif, ni n'avait utilisé une Capacité Z, bloqués à (- PV max + 1)

À noter que la phrase de miséricorde (l'ennemi a été épargné) s'affiche dès que le jeu a détecté que sans aucune mitigation, l'attaque aurait dû être mortelle (même si la barre de PV négative n'est qu'à 50 %).

La philosophie, c'est que grâce à l'amitié et au respect que le dresseur lui a enseigné, le Pokémon apprend à respecter son adversaire. S'il sait que son attaque va le mettre au tapis, il tâchera de retenir ses coups, d'autant plus qu'il est imprégné d'amour.

La plupart des dresseurs « standards » étant à 450 d'amitié, le joueur aura le risque de perdre ses Pokémon quasiment inchangé. Mais les Augures et autres dresseurs nobles (qui sont souvent des Boss) prendre soin d'éviter des morts accidentelles sur vos créatures magiques.

Je le réserve le droit d'augmenter le degré de mitigation ou de réduire les bonus d'expérience pour KO au bord de la mort ou overkill quand ces changements auront pu être testés en conditions réelles. (Pour le moment, je pars sur ça.)

PS : A noter que si un Pokémon du joueur tue le Pokémon d'un Augure en match d'arène, cela le disqualifie automatiquement (défaite automatique avec annonce de l'arbitre). La réciproque est vraie, mais comme les Augures auront toujours des Pokémon avec une amitié de 1023, ça ne devrait jamais se produire (sauf gros accident).

Exemples de calcul de la mitigation

Exemple 1 :

Un Salamèche avec 600 d'amitié lance une attaque quelconque sur un adversaire qui possède 18/20 PV. PSDK calcule que l'attaque devait infliger 42 dégâts.

- Les 18 premiers dégâts (barre positive de PV) sont infligés normalement. Il reste donc encore 24 dégâts « résiduels ».

- Comme le Pokémon est dans le palier n°2 (mitigation partielle), ces dégâts résiduels sont diminués d'un tiers, soit $24 \times 2 / 3 = 16$.

- Mais comme les dégâts résiduels initiaux auraient été de 24 et que c'est égal ou supérieur aux PV max de la cible, la phrase de miséricorde s'affiche. (Idéalement après les phrases du genre « Coup Critique / Super efficace » et avant celle de « Pokémon est KO ». Normalement, c'est exactement au même moment que la phrase pour la Ceinture Force ou la Ténacité.)

- Le Pokémon adverse subit donc 16 dégâts dans la phase négative de sa barre de PV. A - 16/20, il est KO au bord de la mort.
- Salamèche gagne un bonus 2× d'expérience pour le KO au bord de la mort.

Exemple 2 :

Même exemple, sauf que l'attaque inflige 60 dégâts à cause d'un coup critique.

- 18 dégâts initiaux, c'est inchangé.
- Reste 42 dégâts résiduels. Ils sont réduits d'un tiers, soit 28.
- Or, 28 dégâts résiduels restent supérieurs ou égaux au PV max de l'adversaire. Il y a donc Overkill. La phrase du goût du sang s'affiche juste avant celle annonçant la mort de la cible. (Oui, elle s'affiche aussi si le coupable est un PNJ et a tué votre Pokémon.)
- Salamèche gagne un énorme 4× d'XP, mais se prend le malus d'amitié et d'effroi pour avoir tué son adversaire.

Exemple 3 :

Même exemple que le n°2, sauf que l'amitié du Salamèche est à plus de 1000, qu'il a utilisé une capacité non Z et qu'il n'est pas en posture agressive.

- 18 dégâts initiaux, c'est inchangé.
- Reste 42 dégâts résiduels. Ils sont réduits d'un demi, soit 21.
- 21 dégâts résiduels restent supérieurs ou égaux au PV max de l'adversaire. Or, comme le Salamèche est miséricordieux, les dégâts excédentaires sont ramenés au PV max soustrait de 1. La phrase de miséricorde s'affiche.
- Le Pokémon adverse survit à 1 PV, tombe KO au bord de la mort et Salamèche gagne 2× l'expérience pour ce KO au bord de la mort. Il évite le malus de tuerie.

Changement de HUD

Menu de niveau 1

Si les phrases d'attente d'ordre personnalisées sont affichées, l'interface actuelle de PSDK ne permettra pas de les afficher d'un coup à cause de la résolution native en 320×240, ce qui obligera le joueur à scroller le texte et cassera l'ergonomie. (Dans l'ancienne interface, ça aurait passé. Mais maintenant, ce n'est affiché que sur la moitié de l'écran.)

Attention : un mod modifie déjà le menu de niveau 1 « Attaque / Pokémon / Sac / Fuite » ainsi que celui des attaques. (Il s'agit d'un ajustement rajoutant 10 pixels de large parce que j'ai mes noms potentiellement mangés s'ils sont trop longs.)



Manque de place pour afficher les phrases longues d'amitié

Espace perdu par le curseur (Cela m'a obligé à mettre l'encart à 170 px de large au lieu de 160 pour ne pas avoir les mots mangés)

L'idée serait de faire un menu d'ordre d'attaque / sac / pokémon / fuite se rapprochant de la maquette originelle avec des icones placée à ce niveau et la phrase d'attente d'ordre ici (sur 2 lignes dans PSDK, on peut jouer sur l'espacement entre 2 lignes pour compresser en hauteur.)



Je ferai un schéma plus précis selon les contraintes PSDK (affichage rikiki en 320x240 interdisant une police d'écriture plus petite), ainsi que les ressources. Seul le menu de niveau 1 « Attaque / Pokémon / Sac / Fuite (ou abandon) » sera modifié.

Celui de sélection d'attaque restera (presque) inchangé (à un problème près de marge gauche qui m'empêche d'afficher en entier des noms d'attaque trop longue – le même espace perdu que montré dans le rectangle bleu du menu de niveau 1.)

Menu de stats en combats

L'interface modifiée version PSDK réintégra l'icône du Pokémon en attente d'ordre comme c'était le cas dans l'ancienne interface. Il faudra trouver un coin vers le bas de l'écran où l'icône ne gênera pas. Si l'icône est animée (2 frames dans la spritesheet qui fait 64x32), elle devra être animée comme dans les jeux officiels de la 4G. (Prendre modèle sur le menu d'équipe où c'est animé.)

Mettre en surbrillance l'icône du Pokémon est une option sélectionnable du menu de niveau 1 et affichera le mot « Stats » dans l'encart central si le curseur (ou la souris) est dessus. Si sélectionnée, cela affichera l'écran de stats de combat. (Comme dans les jeux officiels 7G et Pokémon Phoenix Rising.)

Un tel menu sera à coder. (Maquettes et ressources à faire.) Consulter ce menu en combat est gratuit.



Le menu « stats en combat » de Phoenix Rising. Il permet même de voir le talent de l'adversaire.

Diminution des hausses d'amitié chez les Pokémon Obscurs

En observant mon mécanisme de jauge de conscience, je remarque que j'ai très peu de marge de manœuvre pour rendre un Pokémon plus facilement « purifiable » qu'un autre.

Or, dans Pokémon Colosseum, l'amplitude de la jauge de conscience variait d'un facteur 10 entre les premiers capturés (rapides à purifier) et les derniers semi-légendaires de niveau 50-60.

J'avais donc pensé à rajouter une valeur « facteur d'augmentation d'amitié » si le Pokémon a le type Obscur.

Deux stratégies sont possibles :

- Mode automatique : on se base sur le niveau du Pokémon. Ou mieux : sa rareté ou son tier. (cf. Pokédex de Keltios, il faudra implémenter cette donnée dans le jeu.) (Valeur à équilibrer.) Il faudra exclure Ombrali du dispositif (facteur qui restera neutre pour lui).

- Mode manuel : on attribue une valeur donnée pour chaque Pokémon ($\times 1$ par défaut. Pour Arceus Obscur qui est le plus difficile à purifier, j'avais pensé à une valeur qui irait de $\times 0,25$ à $\times 0,5$, ce qui équivaldrait à une purification entre 2 et 4 fois plus difficile que le standard.)