

Pokémon Steam – FAQ des mécaniques de combat

Les techniques CS

Pokémon Steam remplace toutes les CS par des "objets à CS". Plus besoin de CS Slave !

Ceux nécessaires à la progression du jeu seront données au moment adéquat.

Quant aux autres qui ne sont pas requis pour l'aventure principale, ils s'obtiendront par des quêtes secondaires. Ouvrez l'œil et parlez à un maximum de PNJ, car cela vous déblocuera l'accès à des zones riches en secrets.

Téléportation entre villes

Devant chaque Centre Pokémon se tient un vieillard qui pour une somme symbolique vous téléportera dans n'importe quelle ville visitée.

Accessible dès le début du jeu, il remplace la CS Vol.

Les Pokémon "Boss"

Les Pokémon "Boss" sont des Pokémon considérés comme "sauvages" mais qui sont bien plus puissants que la normale.

Lors de tels combats, leur nombre de points de vie est explicitement affiché, ce qui les différencie des Pokémon banals.

Ils ne sont pas capturables et il est impossible de fuir le combat. Dans un tel affrontement, la seule issue possible est de faire tomber les points de vie du Pokémon Boss à zéro ou de perdre le combat.

Capture et affaiblissement

Héritage de *Pokémon Sacred Phoenix*, les mécaniques de capture ont été rééquilibrées afin de mieux récompenser la prise de risque.

Sont pris en compte le degré d'affaiblissement (taux de PV + bonus de statut), le niveau et le taux de capture du Pokémon ainsi que le bonus de la Ball.

Un Pokémon sauvage parfaitement affaibli peut avoir jusqu'à 2,5 fois plus de chance d'être capturé.

À l'inverse, s'il est en pleine forme, il est très probable qu'il repousse la Pokéball, signe d'une probabilité nulle tant qu'il ne sera pas mieux affaibli. La ball déviée n'est pas perdue et revient dans le sac.

Si la Ball n'a pas été repoussée (fréquent dans les premières zones ou en cas de sommeil ou de gel), les chances seront significativement moindres qu'en jeu officiel. Ce n'est qu'au-dessous de 50% de PV restant que la probabilité entre formule révisée et formule officielle s'inversent. Notez que dans *Pokémon Steam*, les Honor Balls et les Mémoire Balls sont particulièrement puissantes. Abusez-en face à un Pokémon difficile. Les taux de certaines Pokéballs spéciales (comme la Rapide Ball) ont aussi été modifiés pour s'adapter à ces mécaniques.

Effets secondaires et affinité des types

[Détails complets sur ce PDF : [Sacred Phoenix - Affinité des types sur les effets secondaires](#)]

Héritage de *Pokémon Sacred Phoenix*, l'affinité des types voit son influence significativement accrue comparé aux mécaniques officielles.

(Mettre le retour de boucle ici)

Voici les aspects de combat impactés par l'affinité des types.

(Sous menus). (Ne pas copier les « > »)

> Effets secondaires des attaques

Selon l'affinité, la probabilité d'appliquer des effets secondaires sera bonifiée ou malussée :

- x0,4 pour une double résistance (Pas du tout efficace...)
- x0,7 pour une double résistance (Pas très efficace...)
- x1 en cas d'affinité neutre
- x1,5 pour une faiblesse simple (Super efficace !)
- x2 pour une double résistance (Extrêmement efficace !!!)

Ainsi, une attaque Lance-Flammes aura 5 fois plus de chance de brûler un Blizzi (double faiblesse Feu) qu'un Kabuto (double résistance).

Cette modulation ne s'applique pas en cas d'effets secondaires appliqué à soi-même : Draco-Météore baissera toujours l'Attaque Spéciale de son lanceur (sauf si Contestation).

> Chance de succès des attaques de Statut

Sur *Pokémon Steam*, le type attribué aux attaques de Statut ne fait pas figuration : les mêmes paliers que pour les effets secondaires des attaques s'appliquent sur leurs chances de réussite.

Si l'affinité est favorable, la précision sera augmentée.

Si l'affinité est défavorable et que l'attaque a touché, la cible aura 30 voire 60% de chance de "résister" à l'effet.

Les attaques de terrain (Danse-Pluie, Distorsion...) ou de buff (Soin, Bouclier...) ne sont pas sujets à cette modulation. Seuls les attaques de débuff (aka renvoyées par Reflet et Miroir Magik) sont concernées.

Exception : Flair, Œil Miracle et Clairvoyance ignorent complètement les affinités.

Notez aussi que les Pokémon Spectres sont immunisés face aux attaques de Statut de leur propre type sur le même modèle que les attaques de poudre pour les Pokémon Plantes.

Enfin, en fonction de leur lore, certains Légendaires possèdent des immunités propres face à certains effets. À vous de les découvrir !

> Talents de contact

Les talents du genre Pose Spore ou Point Poison sont liés à un type : si les conditions d'activations sont remplies, l'affinité vis-à-vis du Pokémon attaquant rentre en jeu pour moduler la probabilité.

Par exemple, Statik (30 % de base, type Électrik) aura 45% de chance de paralyser un Pokémon Eau, mais que 21% sur un Pokémon Plante. Un Pokémon Sol y sera immunisé.

> Talents modulant l'affinité

Les talents modifiant les dégâts en fonction d'un type d'attaque subie sont pris en compte dans l'affinité.

Ainsi, une attaque Feu sur un Archéodong Isograise aura une affinité neutre, tandis que le message "C'est super efficace !" sera affiché face à un Nounourson Boule de Poils ; cela afin d'impacter correctement les chances d'effets secondaires.

Les talents permettant d'annuler les dégâts et d'en tirer un effet positif (Absorb Eau, Torche...) sont considérées comme une "absorption" (affinité négative). Si l'attaque fait mouche, le jeu indiquera que l'attaque a été absorbée.

> Dégâts résiduels

Les dégâts résiduels de toute nature (météo, Entry hasards, dégâts d'immobilisation, Vampigraine...) prennent en compte l'affinité des types. Le facteur injecté est de l'ordre de sa racine carrée. (Ainsi, un x2 devient un x1,4 et un x0,5 devient un x0,7).

La phrase et le bruitage lorsque de tels dégâts s'appliquent prennent en compte cela.

Sachez aussi que les dégâts d'immobilisation prennent partiellement en compte le ratio attaque/défense (ou atk spé / def spé si l'attaque immobilisante était spéciale) de respectivement l'attaquant et sa victime.

> Dégâts de recul

Le taux de dégâts de recul est modulé par l'inverse de l'affinité des types.

Ainsi, à dégâts identiques infligés, un Boutefeu contre un Type Plante infligera 4 fois moins de recul que contre un type Roche.

Sachez que les dégâts excédentaires (PV négatifs) comptent dans le recul. Pour compenser, les taux ont été légèrement abaissés (20% au lieu de 25%, 30% au lieu de 33% et 40 % au lieu de 50%).

Le talent Téméraire abaisse ce taux de 1/6 pour compenser le boost de dégâts et avoir un impact neutre sur le recul.

> Désactivation d'immunité

Lorsqu'une immunité est désactivée (ex : Œil Miracle sur un Pokémon Ténèbres), l'immunité est transformée en résistance simple. Les autres types sont toujours pris en compte.

Exception : l'objet Point de Mire convertit l'immunité en faiblesse normale.

L'Attaque Lutte, de type Normal, considère toujours le type Spectre comme une résistance simple.

> Retour au journal

[Revient au menu du journal. Appuyer sur le bouton B fera de même.]

Statuts et Coups critiques rééquilibrés

[Détails complets sur ce PDF : [Sacred Phoenix - Statuts et coups critiques plus logiques](#)]

Steam hérite du rééquilibrage des statuts et du "lisseur de haxx" de *Pokémon Sacred Phoenix*.

(Mettre le retour de boucle ici)

Sur quel aspect voulez-vous découvrir les changements ?

(Sous menus). (Ne pas copier les « > »)

> Folie (confusion)

La folie est un débuff volatile qui dure entre 2 et 5 tours.

Un lisseur de haxx a été instauré afin de limiter les chaines de chance ou de malchance.

Au premier tirage, la probabilité de se frapper est de 50 %. Si cela est le cas, les chances ne seront plus que de 25 % au tour suivant. Sinon, elles seront de 75 %.

Concernant les dégâts de confusion, ils sont basés sur une attaque de type normal de 50 de puissance sans STAB et sans coup critique infligée à soi-même. L'affinité des types et les bonus d'attaque et de défense sont tous pris en compte. Ainsi, un Pokémon Spectre ne peut se blesser lui-même, mais il passera quand même son tour s'il a cherché à se frapper lui-même.

> **Attraction**

L'amour est un débuff volatile qui est permanent tant que les deux protagonistes restent en combat.

Un lisseur de haxx a été instauré afin de limiter les chaines de chance ou de malchance.

Au premier tirage, la probabilité de ne pas attaquer est de 50 %. Si cela est le cas, les chances ne seront plus que de 25 % au tour suivant. Sinon, elles seront de 75 %.

> **Paralysie**

La Paralysie diminue la vitesse de 2/3, à mi-chemin entre la 6G et la 7G.

Un lisseur de haxx a été instauré afin de limiter les chaines de chance ou de malchance.

Au premier tour ou juste après un switch, la probabilité de ne pas attaquer est de 25 %. Si cela est le cas, les chances ne seront plus que de 10 % au tour suivant. Sinon, elles seront de 30 %.

> **Sommeil**

Le Sommeil dure entre 1 et 4 tours comme en 4G.

Le talent Matinal fait que le Sommeil durera toujours 1 tour (suppression du hasard).

Aucun changement sur les autres aspects.

> **Poison**

Le poison simple (PSN) peut se cumuler : en cas de sur-empoisonnement, le statut se transformera automatiquement en poison grave (TOX).

Pour prendre en compte cet aspect, le poison simple est nerf et infligera 8,333 % de dégâts par tour.

Le poison grave, lui, voit sa formule légèrement modifiée afin d'infliger toujours plus de dégâts qu'un poison simple : 10% des PV au premier tour, puis 5% de PV en plus par tour supplémentaire.

> **Brûlure**

À mi-chemin entre le nerf de la 7G et la pénalité de la 6G, la Brûlure infligera 8,333 % de dégâts par tour comme pour le Poison simple.

Aucun changement sur les autres aspects.

> **Gel**

Il est impossible de dégelé naturellement dès le tour 0, car ça revenait virtuellement à n'avoir jamais été gelé. En l'absence d'un dégel forcé, un tour minimum devra donc être passé.

Aucun changement sur les autres aspects.

> **Coups critiques**

Les mécanismes calculant le taux de critique suivent des formules toutes nouvelles héritées de *Sacred Phoenix*. Le changement majeur est que la probabilité est calculée par addition de facteurs. Retenez juste que :

- Les dégâts de critique sont de 150% du taux normal (mode 6G).
- Les critiques n'ignorent que partiellement les bonus défensifs de Mur Lumière et Protection, mais ignorent totalement les variations de stats en défaveur des dégâts infligés.
- Le taux de base est de 2,5%
- Si le Pokémon attaque avant son adversaire, le taux monte à 7,5% (héritage de la 1G)
- Les objets tenus Lentilscope et Griffes Rasoir offrent un bonus de +10%. Cela monte à +40% si c'est un objet lié à un Pokémon précis.
- Les attaques à haut taux de critiques offrent un bonus de +20%
- L'attaque Puissance (et le Muscle +) offre un bonus de +40%
- L'objet Encens Doux diminue la probabilité d'un -12,5% (au lieu d'augmenter l'esquive - supprime une redondance avec la Poudre Claire)
- Des bonus de critique liés à l'amitié sont présents dans le code, mais ne sont pas activés dans *Pokémon Steam*.

Dans la pratique, le joueur ne remarque pas la différence, mais ça assure une variation de taux plus homogène.

> [Retour au journal](#)

[Revient au menu du journal. Appuyer sur le bouton B fera de même.]

Overkill

Les Pokémon des PNJ peuvent avoir leur PV en négatif : leur barre de vie se remplit alors de rouge par la droite. Il s'agit du même mécanisme côté joueur lorsqu'il joue en difficulté normale.

Si cette barre est remplie entre 75 et 99% lors du coup de grâce, le Pokémon est KO au bord de la mort et il y a un bonus de 50% d'expérience. Si elle est complètement remplie, il y a Overkill et les gains d'expérience sont triplés.

Contrairement à *Sacred Phoenix*, aucune pénalité n'a lieu dans *Pokémon Steam* en cas d'overkill donc ne ménagez pas vos coups pour optimiser votre entraînement.

Soft level cap

Pokémon Steam profite d'un soft level cap. Son but est de réguler la montée en niveau du joueur sans pour autant empêcher les plus motivés d'overgrind comme l'aurait fait un hard level cap. Le niveau limite est égal au meilleur Pokémon du prochain Champion d'Arène (ou des dresseurs Boss en fin de jeu).

Entre 1 et 5 niveaux de trop, les gains d'XP sont réduits de 1/2 ; de 3/4 entre 6 et 10 niveaux et de 7/8 au-delà.

Cette mécanique marche aussi dans l'autre sens et aide le joueur à monter rapidement des Pokémon sous-entraînés. Le bonus peut monter jusqu'à x8 : idéal pour entraîner de nouvelles recrues et vite les mettre à niveau !

Combats avec un dresseur allié

Le scénario de *Pokémon Steam* prévoit de nombreux combats doubles où vous serez (théoriquement) aidé par un dresseur allié contrôlé par le jeu.

Malheureusement, ce cas de figure n'est pas pris en charge par la version actuelle du moteur de jeu. En attendant que cette fonctionnalité soit codée, le joueur combattra donc avec deux de ses Pokémon dans ces combats doubles.

C'est l'une des dernières mécaniques manquantes pour rendre *Pokémon Steam* 100% complet.

Combats répétables

À l'exception des "méchants" et des combats de scénario, tous les dresseurs de *Pokémon Steam* sont répétables.

Ceux qui patientent sur un terrain de combat dans chaque ville sont les plus accessibles (reset en 24 minutes de jeu passé en map). Ils donnent aussi 2,5 fois plus d'expérience que la normale.

Les dresseurs classiques se réinitialisent après 48 minutes passées en map.

Les dresseurs de restaurant, eux, vous feront patienter après 96 minutes passées en map (à cause de leurs récompenses spéciales).

Enfin, les Champions d'Arène sont réaffrontables une fois par jour (reset à minuit heure réelle) avec une équipe adaptée à votre nombre de badges.

Les Baies

Les Baies dans *Pokémon Steam* sont à emplacement fixe et repoussent après 48 minutes de jeu passé en map (même timer que les dresseurs sur les routes). Il n'y a pas besoin de les replanter.

Si faire le tour des arbres est trop long pour vous, il existe assez tôt dans le jeu un vendeur de Baies qui vous proposera son stock illimité. De quoi avoir une alternative bon marché aux objets de soin classiques.