

# Addendum de Gameplay – dégâts de recul

*Idéal devenu réalité !* 

## Dégâts de Recul

Les dégâts de recul sont calculés par troncature (floor ou float to integer), avec toujours un minimum de 1. Les bonus / malus sont calculés d'une traite en float (pour éviter des biais d'arrondis), puis troncaturés à la fin.

### Taux de dégâts de recul de base

À cause des dégâts excédentaires que continuent d'infliger les attaques de recul jusqu'à la mort du Pokémon, le pourcentage de dégâts de recul sera légèrement nerfé.

- 20 % au lieu de 25 % pour l'attaque Bélier et Éclair Fou (qui n'ont « que » 90 de puissance).
- 30 % au lieu de 33,3 % pour les attaques à 120 de puissance. (Boutefeu, Damoclès...) (Ce nerf reste léger, car ce groupe d'attaque est très apprécié en stratégie.)
- 40 % au lieu de ¼ des PV du lanceur pour l'attaque Lutte.
- 40 % au lieu de 50 % pour les attaques à 150 de puissance. (Fracass'Tête, Lumière du Néant.)

### Lutte

L'attaque Lutte sera considérée comme une attaque :

- De type Normal dans Sacred Phoenix (donc peu efficace sur le type Acier et Roche)
- Avec effets du talent « Querelleur » (ce qui transforme le « inefficace » sur le type Spectre en « Peu efficace ». Oui, dans Sacred Phoenix, les cassages d'immunités seront traités comme un  $\times 0,5$  au lieu d'un  $\times 1$  pour le type concerné – j'avais déjà fait une modif dans le code à ce sujet.)
- À 50 de puissance. Mais elle aura l'effet secondaire de faire perdre à coup sûr 4 points de souffle à l'adversaire (quand le souffle sera implémenté).
- Sa précision est fixée à 180 %. Elle peut donc rater, mais uniquement si la cible a significativement monté son esquive ou le lanceur significativement perdu de la précision.
- Le taux de dégâts de recul sera de 40 % comme pour les grosses attaques, ou 10% des PV max de l'attaquant (arrondis par excès) si cette valeur est plus élevée.

### Piste de réflexion :

Dans le gameplay vanilla, étant donné qu'un duel de 2 Qulbutokés tenant chacun des Restes se terminerait en combat sans fin (raison pour laquelle en 4G, il y a eu ce nerf démesuré de cette attaque), trouver un moyen d'empêcher cette situation.

- Soit en imposant un minimum de PV perdus égaux à 10%. Les Restes ont déjà été nerfés à 5% de régen par tour au lieu de 6,25%. (Note : c'est finalement implémenté.)
- Soit en interdisant toute régen passive de PV si le Pokémon est en obligation de lutter.

✓ À noter que Sacred Phoenix prévoyait déjà 2 mécanismes permettant d'éviter cela grâce au système de points de Souffle.

– Lutte est la seule attaque physique qui ignore le malus d'attaque dû à un manque de Souffle, mais pas le malus de défense d'un adversaire éteint. Les malus de stats pouvant monter jusqu'à -68 % (avec moins de 1% de jauge de souffle), cela peut jusqu'à tripler les dégâts.

– Lutte fait perdre à coup sûr des points de Souffle à la cible, ce qui accentue l'effet susmentionné.

=> Dans un duel de Pokémon forcés à lutter, l'un finira inexorablement par s'évanouir d'éteintement. (Si la jauge de Souffle tombe à 0, le Pokémon est automatiquement KO.)

## Division des dégâts de recul par l'efficacité de l'attaque

Pour plus de réalisme, les attaques à dégâts de recul seront influencées par l'efficacité de l'attaque. Partant du principe qu'un Pokémon lançant Boutefeu, Rapace ou Martoboïs se fracassera sur l'ennemi avec la même force, il n'a pas à subir de dégâts supplémentaires si sa cible y est sensible. Inversement, si on fait Bélier sur un mur de roche ou d'acier, il faut s'attendre à ce que ça fasse plus mal en retour.

- Une attaque « Super efficace » (facteur d'efficacité  $\times 2$ ) divisera donc des dégâts de recul d'autant.

- Idem pour les autres facteurs d'efficacité strictement supérieurs à 0. (Un « pas très efficace » à  $\times 0,5$  doublera donc les dégâts de reculs comparés à ce qui était infligé.)

- **Si l'adversaire** a un talent réduisant les dégâts super efficaces (cas de Rhinastoc), c'est le facteur modifié par l'adversaire qui est pris en compte. (Donc  $\times 1,5$  pour un Super Efficace sur Rhinastoc,  $\times 3$  pour un Extrêmement efficace...)

- Idem pour les baies élémentaires consommées par l'adversaire et qui vont réduire les dégâts de l'attaque. (Dans mon jeu, toutes ces baies s'activeront sur le même modèle que la Baie Zalis : aka pas de condition à ce que l'attaque subie soit « super efficace », et les dégâts seront divisés par 2,5 au lieu de par 2.) Donc si quelqu'un fait une attaque Damoclès sur un type neutre au type normal, mais qui a mangé sa Baie Zalis, les dégâts de recul seront de... 75 % (30 % divisés par 2/5, donc multipliés par 2,5.)

- Si par contre le boost de dégâts **vient du lanceur** (Charbon tenu en lançant l'attaque Boutefeu, joyau boostant le type de l'attaque, Ceinture Pro qui augmente de 20 % les dégâts Super Efficaces...), les dégâts de recul ne sont pas atténués par ce facteur et augmentent donc en proportion du boost de puissance, car c'est la puissance même de l'attaque qui est augmentée.

Exceptions : les talents Téméraire et Tête de Roc (confer ci-dessous.)

**Il est donc important d'isoler le facteur d'efficacité (aka le ratio d'affinité des types) dans le calcul des dégâts.** (Cette valeur est d'ailleurs très importante car elle va servir pour d'autres rééquilibrages du Battle Core comme la probabilité des effets secondaires des attaques.)

Confer : [Ebeneth-6.1-Haxx - Affinité des types sur les effets secondaires.pdf](#)

À noter qu'en cas d'immunité ou d'absorption par l'adversaire (exemples : Damoclès sur un type Spectre (sans Querelleur / Clairvoyance) ou Boutefeu sur un adversaire qui a Torche), les dégâts de recul n'ont pas lieu. (C'est la seule exception à la règle – et ça engendrerait en plus une division par zéro.)

## Rééquilibrage du talent Téméraire

Le talent Téméraire augmente bien de 20 % les dégâts infligés par les attaques de contre-coups (Lutte inclus), mais pas les dégâts de recul.

**Exemple :** si grâce à ce talent, une attaque Damoclès inflige 29 dégâts (arrondi de 28,8) au lieu de 24 sans le bonus et que l'efficacité était normale, les dégâts de recul seront de :

- $29 \times 30 \% \text{ (taux normal)} \times 5/6 \text{ (compensation du bonus du talent Téméraire)} = 7,25$  ; tronqué à 7. (7 est d'ailleurs 25 % de 24.)

Le 20 % de Bélier devient donc un 16,667 %.

Le 30 % de la plupart des attaques de recul devient donc un 25 % (exemple ci-dessus).

Le 40 % de Lutte et des grosses attaques devient donc un 33,333 %.

Bien entendu, les Talents Tête de Roc et Garde Magik annulent complètement les dégâts de recul, sauf pour Lutte (mais n'augmente pas la puissance de ces attaques.)

Et bien entendu, si le talent Téméraire ou Tête de Roc est neutralisé pour une raison quelconque, ça se passe comme si le talent n'existait pas (dégâts de reculs normaux.)

## Death Overhaul – le cas des dégâts excédentaires

Si suite aux réglages de difficulté, le Pokémon ciblé n'est pas mortel, les dégâts infligés n'iront pas au-delà des 0 PV de l'adversaire, limitant ainsi les dégâts de recul maximum que peut subir l'assaillant.

Si le Pokémon cible est mortel, les dégâts infligés seront limités par le seuil des « - PV max ». Ces dégâts excédentaires comptent dans le recul infligé, d'où la légère réduction des taux vanilla + la possibilité de gruger grâce à l'affinité des types. Une attaque de recul est donc peu recommandée pour achever un adversaire presque KO à cause du contrecoup qui risque d'être disproportionné vis-à-vis des dégâts « utiles » infligés.

À noter qu'un Pokémon d'amitié élevé tentera de limiter les dégâts excédentaires infligés (diminution jusqu'à 50 % à partir de 700 d'amitié), ce qui limitera les dégâts de recul superflus.

## Pied Sauté et Pied Voltige

Trouvant le 50% de dégâts instauré depuis la 3G totalement abusé en cas d'échec, j'ai établi une formule plus équilibrée qui se rapproche des dégâts en 2G (1/8<sup>ème</sup> des PV max). Cela rendra l'attaque moins invalidante en stratégie, surtout quand on sait qu'une cible de type Spectre ou protégée par Abri (très fréquent en PvP) engendre un échec.

La formule des dégâts de chute (inspirée de celle des dégâts de confusion) équivaut à :

- À une attaque de type Combat infligée à soi-même
- De 50% de la puissance de l'attaque originelle (soit 50 pour Pied Sauté et 65 pour Pied Voltige)
- En prenant en compte sa vraie Attaque et sa vraie Défense sans le bonus de STAB. (Les stats « vraies » prennent en compte tous les modificateurs : stage, buffs, débuffs, talents et objet tenu impactant directement la valeur de ces stats.)
- Le talent Sans Limite n'est pas pris en compte dans le calcul des dégâts de chute (et donc ne les augmente pas).

- Tête de Roc et Garde Magik ne protègent pas des dégâts de chute.
- Selon le degré de vulnérabilité au type Combat, l'animation des dégâts de chute aura un bruitage différent.

Dans la pratique, sur un Pokémon pleinement évolué et à affinité de type neutre, ça équivaut à environ 15 % et 20 % des PV max perdus pour respectivement Pied Sauté et Pied Voltige.



**Piste de réflexion :**

J'hésite à prendre en compte le STAB de type Combat dans les dégâts de chute, vu qu'elle est 50% plus puissante si lancée par un type Combat.