

Soft level cap de Sacred Phoenix

Pokémon Sacred Phoenix possède un soft level cap à paliers basé sur la progression du joueur dans la quête principale. Cette progression est mesurée à travers **le nombre de talismans** et détermine le multiplicateur d'expérience à appliquer selon le niveau actuel de ses Pokémon.

Note : Le tag « xxx vaincu(e) » est indicatif et correspond à l'ordre d'affrontement conseillé au joueur, certains Augures pouvant se faire dans l'ordre de son choix voire être optionnels. Aussi, il est possible de faire la Ligue en ayant que 9 des 10 talismans, le combat contre Houarnon (†) étant facultatif et son talisman n'augmentant pas les paliers de niveaux.

Dès que la Ligue est terminée, c'est cette ligne qui sera prise comme référence, même si un talisman est manquant.

Tableau des paliers d'XP

Nombre de talismans possédés	Palier XP ×8	Palier XP ×4	Palier XP ×2	Palier XP ×1	Palier XP ×0.5
0 (avant la cérémonie)	Néant	Néant	< 6	≤ 15	> 15
1 (cérémonie de Gwydion)	Néant	Néant	< 10	10 à 18	> 18
2 (Awena vaincue)	Néant	< 5	< 13	13 à 23	> 23
3 (Meirion vaincu)	Néant	< 10	< 16	16 à 28	> 28
4 (Aedan vaincu)	< 5	< 15	< 20	20 à 33	> 33
5 (Blodwyn vaincue)	< 10	< 20	< 25	25 à 37	> 37
6 (Arianna vaincue)	< 15	< 25	< 30	30 à 45	> 45
6 ou 7 (Houarnon vaincu) †	† Pas d'influence	† Pas d'influence	† Pas d'influence	† Pas d'influence	† Pas d'influence
7 ou 8 (Erwana vaincue)	< 20	< 30	< 35	35 à 50	> 50
8 ou 9 (Cerridwyn vaincue)	< 25	< 35	< 42	42 à 57	> 57
9 ou 10 (Neñvel vaincu)	< 30	< 40	< 50	50 à 75	> 75
Ligue terminée	< 40	< 50	< 60	≥ 60	Néant
Perte d'effroi au level up	-1	-2	-4	-8	-16
Influence sur l'équilibre de l'effroi	+5 par niveau manquant par rapport au palier ×2, cappé à +150			Pas d'influence	-25 par niv en trop

Le palier XP ×0.5 correspond au seuil d'overleveling. C'est là où il commence à y avoir des pénalités sur **le point d'équilibre de l'effroi** (et donc de déteindre sur l'obéissance, ce qui agit comme un second soft level cap). Le niveau pris comme référence pour l'équilibre de l'effroi est diminué de 4 pour les Pokémon obtenus par échange. Cet écart de 4 niveaux ne concerne que l'effroi (pas d'impact sur les paliers d'XP).

Le palier XP ×1 correspond à l'intervalle de niveau recommandé. Les gains d'XP sont normaux.

Les paliers XP ×2 et plus correspondent à un Pokémon underlevelé. Il profite donc d'un boost d'XP pour compenser cela. Ainsi, le joueur peut plus facilement faire rattraper le retard pris par un Pokémon ajouté en cours de route. Le Pokémon sera aussi un peu plus craintif, mais dans une amplitude bien moindre que la perte d'effroi en cas d'overleveling.

Chaque niveau gagné engendre aussi une pénalité d'effroi dépendant du palier actuel : plus le Pokémon sera puissant (comparé à l'expérience de son dresseur), plus la montée de niveau renforcera sa confiance en lui.

Inversement, l'impact sera atténué en cas d'underlevel. En effet, si un joueur de haut niveau décide d'entraîner un Pokémon de très bas niveau (donc de l'XP qui monte très vite), le Pokémon entraîné aura vite un effroi faible avec un taux de -8 à chaque niveau pris. Il risquera alors de désobéir, ce qui n'est pas le but recherché ici.

Soft level cap pour la capture des Pokémon sauvages

Inspiré du système apparu sur Pokémon Épée et Bouclier et peaufiné dans Écarlate et Violet, il est possible de rencontrer des Pokémon sauvages qui « *ont l'air très forts* ». Cela se produit lorsqu'ils sont rencontrés à un niveau supérieur à votre limite de capture, ce qui se traduira par une probabilité de capture significativement plus faible et une amitié de départ moindre.

Ces paliers sont légèrement inférieurs à ceux de l'overleveling (généralement 3 niveaux de moins).

Nombre de talismans possédés	Niveau maxi avant pénalité sur la capture et l'amitié de départ
0 (avant la cérémonie)	15
1 (cérémonie de Gwydion)	15
2 (Awena vaincue)	20
3 (Meirion vaincu)	25
4 (Aedan vaincu)	30
5 (Blodwyn vaincue)	35
6 (Arianna vaincue)	40
7 ou 8 (Erwana vaincue)	45
8 ou 9 (Cerridwyn vaincue)	54
9 ou 10 (Neñvel vaincu)	65
Ligue terminée	Plus de restriction
Influence sur l'amitié de départ	-25 par niv en trop

Pénalité de probabilité de capture en cas de niveau excédentaire :

La formule est la suivante :

$$\text{Diviseur de probabilité} = (2 + \text{Niveaux excédentaires}) / 2$$

Elle impacte le seuil de déflexion en s'y multipliant (ce qui force à vraiment bien affaiblir le Pokémon sauvage, voire même le contraint à l'endormir ou le geler – seul moyen de s'assurer à 100% que cela ne se produira pas), ainsi que la probabilité de capture.

Contrairement à Épée et Bouclier, ce level cap est « soft », c'est-à-dire qui reste possible de capturer un tel Pokémon. Un seul niveau de trop aura un impact mineur (probabilité de capture divisée par 1,5) ; mais 20 niveaux de trop se traduira par une probabilité divisée par 9, si peu que la créature n'ait pas déviée la Pokéball. Car à ce degré d'écart, le Pokémon déploiera toute sa volonté pour ne pas se laisser capturer !

Impact de la baisse d'amitié en cas de niveau excédentaire :

Agissant comme un second soft level cap, un Pokémon sauvage rencontré à trop haut niveau aura son amitié de départ (450 par défaut) diminuée de 25 pour chaque niveau excédentaire.

Cela a deux impacts :

- À partir de 3 niveaux de trop, il démarrera sous les 400 d'amitié, ce qui le rendra plus agressif en combat (taux de coups critiques et Vitesse augmentés). L'effet s'accroît avec l'écart de niveau.
- Si la créature venait à être capturée, sa loyauté de départ sera plus faible. L'effet est là aussi progressif, avec un risque de désobéissance qui se manifestera dès 3 niveaux de trop et s'accroîtra avec un écart plus grand. Cela est réversible si le Dresseur prend soin de lui pour augmenter son amitié et le faire passer au-dessus du seuil de 900 de loyauté (somme de l'amitié + de la crainte) : pas besoin de Talismans supplémentaires !

Ce système est proche de celui d'Écarlate et Violet où un Pokémon sauvage capturé à un trop haut niveau désobéit immédiatement (et où le seul moyen de corriger cette situation est d'acquérir les badges manquants).

Pourquoi ce système plutôt que la formule d'XP à la 5G/7G/8G ?

Ce mécanisme présente 4 avantages :

- Un rôle de rééquilibrage : empêcher les valeurs extrêmes provoquées par la formule officielle où le gain d'XP est pondéré du ratio de niveau élevé à la puissance 2.5 ... Cela donne des gains monstres d'XP au niveau 1 (jusqu'à 750000 XP sur un Leuphorie niveau 100), mais un très fort malus d'XP quand on grind à bas niveau, parce qu'on n'est « que » niveau 10 et on n'a que du Pokémon sauvage niveau 3 à se mettre sous la dent. ($0,3^{2,5} = 0,05$!)

À l'inverse, l'effet s'atténue à haut niveau et cette formule officielle ne joue plus son rôle d'anti-overgrind (vu que mathématiquement, les ratios de niveau s'approchent de 1).

- Illustrer la notion de « niveau conseillé » : entraîner un Pokémon faible est facilité (surtout dans le but de compléter le Pokédex par des évolutions), mais l'overgrind reste possible (malus limité à $\times 0,5$) tout en marquant bien ce palier. (Un malus $\times 0,5$ se remarque facilement.)

- Raison RP : souligner le fait que l'expérience du dresseur est aussi importante pour l'acquisition du savoir que ce qu'on affronte en face, ces paliers étant dépendants du nombre de badges possédés et non du niveau du Pokémon affronté en face.

- Les paliers d'under/overleveling étaient fixes pour une progression identique, cela intensifie l'influence du paramètre de difficulté qui modifie le niveau des adversaires. (En mode normal, on a une petite marge de 4 niveaux au-dessus du prochain champion d'Arène. En mode difficile, être pile à son niveau correspond au seuil d'overleveling. Et en mode facile, le joueur sera quasiment au palier $\times 2$ s'il a encore quelques niveaux de retard sur le prochain Augure.)

Et une 5^{ème} raison qui est directement liée aux mécanismes de Loyalty Overhaul :

- Entraîner une créature magique au-delà du niveau limite se mérite : votre Pokémon sera conscient de sa force supérieure et vous craindra moins. Néanmoins, cette pénalité d'effroi est progressive (c'est proportionnel à l'écart de niveau, donc pas d'effet de seuil sur l'obéissance) et peut être totalement compensée par l'amitié. Si vous avez chéri votre créature, elle restera fidèle envers vous.