

Gestion de la mort dans Sacred Phoenix



La mort de Suicune – cinématique d'introduction de Sacred Phoenix

La mort dans l'univers officiel

L'existence de la mort dans le monde des Pokémon a toujours été une évidence pour moi. Bien présente et mise en valeur dans le manga, je déplore qu'elle soit (quasiment) passée sous silence dans les jeux vidéo officiels et les dessins animés. Cela s'explique par le public visé par la licence (des films « tout public » et des jeux « PEGI 3 » visant une clientèle de 10 ans d'âge moyen.)

Cette absence de la mort – jamais explicitement sous les yeux du spectateur et rarement de manière implicite – (et ça concerne aussi bien pour les humains que les Pokémon) fut la source de moult débats entre fans. Comment existe-t-elle et se manifeste-t-elle dans le Pokéworld ? Où les gens et créatures magiques se font-ils inhumés ? (S'il y a des naissances, des œufs et des Légendaires dédiés à la Vie, il y a forcément des décès et des Légendaires dédiés à la mort.) Qu'est ce qui peut causer un décès ? (L'exemple d'un Poing-Météor de Métalosse niveau 100 « pire qu'un choc frontal à 130 en voiture et sans la ceinture de sécurité » contre un Pikachu niveau 5 donne une idée de la chose...) D'où proviennent les Pokémon Spectres ? (La mère d'Ossatueur à Lavanville a fait couler beaucoup d'encre...)

De ces débats, j'en retiens deux synthèses très intéressantes.

Théorie Pokébip : définition du KO et ses différents degrés

https://www.pokebip.com/page/fans/pksc/mort_ko

Cette théorie explique la philosophie des matchs Pokémon modernes : les créatures magiques combattent dans un esprit de fair-play dans le but de mettre hors-combat l'adversaire et non de le tuer (c'est comparé à un combat de catch IRL). C'est un sport qui est régi par des règles précises.

Cela contraste avec les combats "sauvages" ou "illégaux" où la mise à mort peut se faire sans aucun scrupule (pour se nourrir dans le cadre de la chasse, ou par pure haine).

Un membre de Pokébip a fait un parallèle très intéressant avec les combats du jeu GBA *Final Fantasy Tactics Advance* : sous l'œil d'un juge-arbitre, tuer un adversaire est interdit. Mais dans les zones de non-droit, le « KO » d'un héros est systématiquement synonyme de mort. (On notera d'ailleurs dans le dessin animé la présence systématique d'un arbitre sur les matchs importants pour sonner le « *stop, ce Pokémon peut plus combattre !* ».)

Les Pokémon dressés ont aussi appris à retenir leurs coups et ceux trop mal au point font signe d'une manière ou d'une autre qu'ils ne souhaitent plus poursuivre le combat afin d'éviter tout risque pour leur vie... D'où la mention présente dans cette théorie et que je vais souligner : dans la réalité d'un combat officiel, un KO intervient à la moitié du vrai total de points de vie du Pokémon.

La performance de la médecine moderne (Centres Pokémon, médicaments de soin qui agissent en moins de 10 secondes...) joue aussi probablement un rôle sur la survie systématique des Pokémon après un combat dans le contexte temporel des jeux officiels.

Théorie Pokéstrat : le monde des morts.

<https://pokestrat.io/forum/pokescience/-theorie-pokemon-et-le-monde-des-morts>

Cette théorie aborde le rôle de Giratina et d'Yveltal en tant que Gardiens du royaume des morts, la provenance des Pokémon de type Spectres et le chemin parcouru par une âme de Pokémon après sa mort (quelque soit la cause).

La mort dans Sacred Phoenix

Dans l'esprit du manga, les combats à Keltios ne sont pas sans danger. Cela est d'autant plus justifié par l'époque antique où les mises à mort peuvent être considérées par certaines franges de la population comme un acte glorieux ou une question d'honneur. Pensez à la plèbe de la Rome antique qui adorait voire le sang des gladiateurs et des lions couler dans des combats de colisée. Au sein de cette civilisation, c'était considéré comme normal (et très divertissant).

De plus, défendre sa patrie par la guerre et le sang était considéré comme un devoir et un honneur, contrairement à notre époque moderne où la mort est répugnée et où toute prise de risque doit être réduite au maximum.

Dans l'esprit des libertés offertes par la sphère des fan-games, je veux offrir cette possibilité :
– Déjà pour offrir une ambiance plus mature qui comblera les anciens fans délaissés par Game Freak et son ambiance éternellement "Mon Petit Poney / Bisounours", alors qu'eux ont grandi depuis toutes ces années.

– Mais aussi pour donner plus de réalisme et d’immersion à mon univers. Faire combattre des créatures magiques à coup de flammes, de chocs électriques ou de morsures, ce n’est pas sans risque.

– Enfin, parce que le simple fait de savoir qu’on risque de perdre ses Pokémon renforce le lien entre le joueur et ses créatures magiques, d’où la popularité du célèbre “Nuzlocke Challenge”. (Presque la moitié des Let’s Play Pokémon publiés sur Twitch ou YouTube sont des Nuzlockes.)

Mais entre un gameplay “à l’eau de rose” (jamais de mort) et un gameplay “hardcore” (KO = mort immédiate), il n’existe aucun juste milieu comme décrit dans la Pokéthéorie de Pokébip.

C’est là où Sacred Phoenix intervient et proposera en réglage de difficulté par défaut **la gestion réaliste de la mort des Pokémon**. Conformément à la théorie de Pokébip, la mort interviendra si un Pokémon a perdu 2 fois l’équivalent de ses PV maximum suite à une attaque. Les dégâts résiduels après le palier du 0 PV continuent donc d’être appliqués (dans la limite du double des PV max, donc PV minimum = - PV max).

Exemple : si votre Pikachu possède 40 PV, il sera KO entre 0 et -39 PV, mais succombera si une attaque suffisamment dévastatrice le fait passer d’une valeur positive à -40 PV.

Mais comme je veux plaire à tout le monde et rendre mon fan-game flexible, il sera bien entendu possible grâce aux options de difficulté de jouer en mode “traditionnel” (aucune mort pour nous comme dans un jeu officiel) ou “Nuzlocke” (mort immédiate dès le KO).

Dans le cadre du mode réaliste ou Nuzlocke, les morts seront gérées proprement : vos créatures magiques ne seront pas sauvagement supprimées comme des données informatiques, mais taguées avec le statut « mort », ce qui permettra de les garder en souvenir dans une boîte cimetière de l’espace de stockage (et bien entendu de récupérer leur objet tenu).

À noter que tout naturellement, les Pokémon des adversaires peuvent mourir si vous les frappez trop fort. Cela permet d’obtenir un fort bonus d’XP, mais réduira l’amitié et la crainte que vous voue le Pokémon ayant porté le coup de grâce, pouvant rapidement conduire à sa désobéissance si ces jauges descendent trop bas. (Le goût du sang a tendance à rapidement corrompre le cœur d’une créature magique, la rendant de moins en moins contrôlable.)

Activé par défaut dans le jeu, l’option de mort des Pokémon adverses pourra être désactivée si le joueur veut se dispenser d’avoir à jauger la puissance de ses coups.



En temps de guerre, les combats Pokémon sont jusqu’à la dernière goutte de sang, et un dresseur qui n’a plus de créature magique pour le protéger sera à la merci de son ennemi. Mais les guerriers au cœur purs répugnent à tuer et épargnent la vie de leurs adversaires.

État de vitalité d'un Pokémon

Voici un tableau qui illustre l'état de santé d'un Pokémon en fonction de ses PV restants (qui dans *Sacred Phoenix*, varient de -100 à 100%, 0% étant le KO et -100% la mort.).

Taux de PV	Modification d'amitié (sur une échelle de 1024)	Type de mise hors-combat
PV restants > 50%	+1 tous les 256 pas si hors de la ball (pas de bonus si PSN / BRU / PAR)	En forme (barre de PV verte)
0% < PV restants ≤ 50%	Pas de bonus d'amitié en marchant (-1 tous les 256 pas si PSN / BRU / PAR)	Blessé (barre de PV jaune)
0% < PV restants ≤ 20%	-1 tous les 256 pas si hors de la ball (-2 si PSN / BRU / PAR)	Gravement blessé (barre de PV rouge)
0% ≤ PV négatifs < 10%	-20 au moment de tomber	KO normal
10% ≤ PV négatifs < 20%	-25 au moment de tomber	
20% ≤ PV négatifs < 30%	-30 au moment de tomber	
30% ≤ PV négatifs < 40%	-40 au moment de tomber	
40% ≤ PV négatifs < 50%	-50 au moment de tomber	
50% ≤ PV négatifs < 60%	-60 au moment de tomber	
60% ≤ PV négatifs < 70%	-70 au moment de tomber	
70% ≤ PV négatifs < 75%	-80 au moment de tomber	
75% ≤ PV négatifs < 80%	-90 au moment de tomber	KO au bord de la mort
80% ≤ PV négatifs < 90%	-100 au moment de tomber	
90% ≤ PV négatifs < 100%	-120 au moment de tomber	
PV négatifs = 100%	-250 au moment de tomber	Mort

On notera donc :

- L'influence du nombre de PV restant et du statut sur la variation d'amitié lorsque le Pokémon nous suit à l'extérieur de la Pokéball (Follow me). Cela reflète le fait qu'un Pokémon aime être à l'extérieur de la ball lorsqu'il va bien, mais qu'il n'aime pas du tout devoir marcher lorsqu'il est gravement blessé. (Ça se comprend.)

(Un Pokémon KO, endormi ou gelé ne pourra pas être en Follow me et sera systématiquement rappelé dans sa ball. Un Pokémon à l'intérieur de sa ball est "mis en stase" et ne voit donc pas sa jauge d'amitié bouger.)

- La perte d'amitié suite à un KO subi bien plus grande que dans un jeu officiel et qui va croissant en fonction du taux de PV passés en négatif (reflétant la souffrance subie par le Pokémon au moment de sa mise hors-combat).

En mode traditionnel, les PV minimum seront de 0% pour nos Pokémon, faisant que la pénalité ne dépassera jamais -20 en amitié.)

À l'inverse, en mode Nuzlocke, tout KO sera converti automatiquement en mort avec sa pénalité de -250. Concernant l'affichage des PV, soit faire comme Pokémon Uranium et bloquer à 0% pour nos Pokémon (mais 0% = mort au lieu de KO), ou forcer les PV à passer à - PV max au moment de la conversion KO => mort. C'est au choix selon le plus facile à coder.

- Un Pokémon gravement blessé clouera au sol tout Pokémon volant ou doté de Lévitiation. Cet état (qui n'est pas un statut à propre parler, ça n'empêche pas la paralysie, l'endormissement, etc...) peut empêcher l'utilisation de certaines attaques (celles interdites lorsque Gravité est utilisé).

À noter que sur la table des types, un Pokémon Vol aura de base une résistance $\times 0,5$ au type Sol du fait de leur légèreté naturelle : c'est l'aptitude à voler ("Ungrounded") qui les immunise totalement aux attaques Sol.

Important !! (Valide lorsque les jauges de Mana et de Souffle seront implémentées.)

Sur le long-terme, deux jauges de Mana et de Souffle remplaceront les PP. Contrairement aux PV, ces jauges afficheront toujours une valeur positive. Cependant, il faut savoir que...

- Si l'une des deux jauges tombent à zéro, le Pokémon est KO : il s'évanouit par manque d'énergie. (KO normal à -20 d'amitié.)

- Si par une extrême malchance, les 2 jauges se retrouvent à zéro en même temps (possible avec une attaque Rancune / Dépit), le Pokémon n'a plus aucune "Énergie infinie" et meurt donc (mort convertie en KO simple en mode traditionnel).

Mise à mort d'un Pokémon

Il faut savoir qu'en combat, passer sous la barre des 0 PV est synonyme de mise hors-combat immédiate et le Pokémon se fait donc rappeler tout de suite. Cela a trois conséquences :

- En match double ou plus, un Pokémon mis déjà KO alors qu'un autre adversaire allait l'attaquer ne subira pas les autres attaques qui lui étaient destinées.

- En cas d'attaque à coups multiple (Furie, Double Pied...), les coups multiples sont stoppés dès que le Pokémon atteint 0 PV ou moins.

- Les dégâts indirects de fin de tour (grêle, tempête de sable, poison... j'insiste sur le poison d'ailleurs) ne sont pas appliqués à la fin du tour de combat. (D'ailleurs, comme "KO", "Mort" et "Poison" sont tous trois des statuts dits "majeurs", l'un écrase forcément l'autre. Donc le poison ne s'applique plus dès qu'il y a KO ou mort.)

(Il s'agit du fonctionnement normal du PSDK, donc pas de changement à prévoir ici.)

Pour voir un Pokémon mourir au combat, il faut donc en une seule attaque le faire passer d'une valeur positive de PV (valeur où il est encore capable de rester sur le champ de bataille) à une valeur négative au moins égale à ses PV max.

Cela sera systématiquement le cas si une attaque inflige en un coup l'équivalent d'au moins 2 fois les PV max en dégâts. (Sauf si présence d'un effet de style "Fermeté", "Ténacité" ou de survie par amitié, ce dernier point sera abordé après.)

On devinera que les Pokémon Obscurs excellent dans ce rôle de tueur du fait de leur tendance naturelle à infliger des Coups critiques (un taux qui peut dépasser les 50 % si la haine est au maximum !). À l'opposé, un Pokémon baignant dans l'amour aura le plus grand mal à mettre à mort, mais saura rassembler son énergie intérieure pour survivre à un coup fatal.

Influence de l'amitié



Qui a dit que la Poké-Récré ne servait à rien ? À Keltios, elle peut jouer sur la survie d'un Pokémon (et pas qu'en mode Nuzlocke).

Combien de fois le dessin-animé a-t-il montré la puissance de l'amitié au combat ? **Sacred Phoenix** l'illustrera merveilleusement bien en montrant que l'amitié peut se jouer de la mort.

~ Survie par respect de l'adversaire ~

Un Pokémon qui adore son dresseur (amitié égale ou supérieure à 1000) devient "**miséricordieux**" : il se sentira incapable de tuer un autre Pokémon du fait qu'il baigne dans l'amour et voue naturellement un profond respect pour ses adversaires (aussi cruels soient-ils). Il retiendra alors volontairement et automatiquement ses coups pour se limiter à un KO au bord de la mort si l'attaque s'avérait initialement mortelle. (Exception faite des Capacités Z ou en cas de Posture agressive.) Cela est un avantage pour le joueur, car :

- Ça l'aidera à préserver l'amitié très élevée envers son Pokémon. (Une mise à mort non-justifiée diminuant celle-ci, suffisamment pour briser une Méga Évolution Sacrée !) *
- En mode réaliste, les Pokémon du joueur n'auront rien à craindre des dresseurs adverses qui tissent des liens très intenses avec leurs Pokémon tels que les Augures. (Sauf accident, mais l'IA devrait être programmée pour ne pas utiliser d'Attaque Z ou la posture agressive s'il y a risque de mort pour vos créatures magiques.)

* Le tarif est de -32 en amitié si ≥ 1000 ; sinon -20 si ≥ 700 ; sinon -15 si ≥ 500 ; sinon -10 si ≥ 250 ; -5 si < 250

~ Survie par amour envers son dresseur ~

Dans les jeux officiels, à partir de 3 cœurs à la Poké-Récré, un Pokémon obtient une chance de survie à 1 PV. (Et comme le Haxx est bien fumé, ça peut se répéter plein de fois d'affilé avec 1 PV restant, de quoi faire rager les Stratèges.)

Selon le même modèle, mais avec une formule révisée pour limiter l'influence du Haxx (et ses abus), un Pokémon qui vous aime beaucoup pourra non seulement tenir le choc face à une attaque qui aurait dû le mettre hors-combat avec 1 PV, mais aussi survivre à la mort !

Mais avant toute chose, voici un petit tableau récapitulatif des degrés d'amitié à Keltios :
(Bien entendu et contrairement aux jeux officiels, les dresseurs PNJ jouiront de ces bonus d'amitié si leurs Pokémon remplissent les conditions ! Ces bonus seront actifs même lors d'une Méga-Évolution. Bah oui, il faut être équitable, pas tout pour la poire du PJ.)

Niveau d'affection des jeux officiels	Équivalent du degré d'amitié dans Sacred Phoenix	Effets en combats (se cumulent à chaque niveau d'amitié)
0 cœur	♥ < 600	Aucun bonus d'amitié
1 cœur	$600 \leq \heartsuit < 700$	Aucun bonus d'amitié
2 cœurs	$700 \leq \heartsuit < 800$	Bonus permanent de $\times 1,2$ en XP À ce seuil et au-dessous, le Pokémon perd le type Lumière s'il l'avait (excepté Luxali).
3 cœurs	$800 \leq \heartsuit < 900$	La ténacité à 1 PV et la survie à la mort deviennent possibles (probabilité progressive avec l'amitié) Seuil requis pour utiliser la Force Z.
4 cœurs	$900 \leq \heartsuit < 1000$	10 % de chance d'esquiver une attaque 10 % de chance de guérir spontanément d'un statut
5 cœurs	$1000 \leq \heartsuit < 1023$	+10 % de chances de Coup Critique. +10 % de chance de guérir spontanément d'un statut Le Pokémon devient miséricordieux. Seuil requis pour la Méga-Évolution Sacrée
(Max)	♥ = 1023	Permet de consacrer une Méga Gemme Sacrée ou d'octroyer le Type Lumière à ce Pokémon

Comment fonctionne la survie par amitié ? (**Attention, PokéMaths !**)

Déjà, elle ne s'active qu'à partir d'une amitié égale à 800 ou plus.

Si cette condition est remplie, un score est calculé ainsi :

$$\text{Taux de ténacité par amitié} = (\text{Amitié} - 750) / 250$$

Le résultat obtenu sera donc compris entre 0,20 et 1,092. On va nommer ce taux "S" comme survie.

Mécanisme anti-haxx de ténacité à 1 PV :

- Lorsqu'un Pokémon subit une attaque qui doit normalement le mettre KO (ou même le tuer – inclut les 4 attaques « OHKO »), et qu'en amont, il n'y pas de Ceinture Force, de Bandeau ou de Talent Fermeté qui s'est activé (ces choses-là sont vérifiées en priorité).
- À sa jauge de Mana au moins à 20 % (quand elle sera implémentée)

=> Le jeu vérifie combien de fois sur ce combat, la ténacité par amitié s'est déjà activée pour ce Pokémon. On va appeler cette valeur « F » comme « fois ». (*Corolaire : Sacred Phoenix devra garder en mémoire ce nombre pendant tout le combat pour chaque combattant.*)

=> Le jeu vérifie les PV restants du Pokémon. (Car oui, cela a une influence majeure et ça joue sur l'anti-haxx.)

Les chances de ténacité par amitié – qu'on va nommer "T" – sont calculés ainsi :

$$T = S \times (PV \text{ restants} / PV \text{ max}) \times (3 - F) / 3$$

=> Un nombre aléatoire R (comme random) entre 0 et 1 est tiré.

=> Si $R < T$, le Pokémon endure le coup et tient avec 1 PV en sacrifiant 40 Points de Mana. Le message « *[Pokémon] ne veut pas décevoir [Dresseur] et endure le choc !* » s'affiche (string 18,220) et un cœur rose s'élève en sinusoïde du Pokémon comme dans les jeux officiels.

=> Naturellement, ce test n'a pas lieu si le Pokémon a déjà joué 3 fois de ce bonus sur un même combat ($F \geq 3$). (*Note : cette valeur est réinitialisée à 0 en cas de Méga-Évolution Sacrée, car toutes les forces du Pokémon sont régénérées avec ce processus.*)

=> De même si le Pokémon n'a qu'un seul PV. (J'ai toujours trouvé extrêmement frustrant qu'un Pokémon avec 1 PV se prenne 0 dégât... donc dans Sacred Phoenix, ça sera probabilité nulle d'office.)

=> Une conséquence volontaire est qu'un Pokémon ayant une amitié ≥ 1000 aura 100% de chances d'encaisser la première attaque subie. Le haxx ne jouera pas ! Vous allez devoir prendre cela en compte face aux Augures.

=> Si un Pokémon subit une attaque à coups multiples et que ce n'était pas le dernier, il sera mis inévitablement hors-combat au coup suivant. Idem pour les dégâts résiduels de fin de tour (météo, poison...). À noter que c'est **bugué sur PSDK** et que l'activation de la fermeté annule automatiquement la suite des attaques à coups multiples.

Mécanisme de survie à la mort :

(*Dernier rempart en cas d'échec du test de ténacité.*)

Si un Pokémon ayant au moins 800 en amitié :

- À sa jauge de Mana au moins à 20 % (quand elle sera implémentée)
- A raté son test de ténacité à 1 PV par amitié (ou n'a pas pu le faire).
- Qu'il subit une attaque s'avérant mortelle, mais **dont les dégâts sont inférieurs à 2 fois ses PV max**. (Cela implique qu'il n'avait pas tous ses PV.)

=> Un nombre aléatoire R (comme random) entre 0 et 1 est tiré.

=> Si $R < S$, le Pokémon survit au bord de la mort en sacrifiant 40 Points de Mana. (C'est donc systématique si l'amitié vaut 1000 ou plus.) Le message « *[Pokémon] rassemble ses dernières forces par amour envers [Dresseur] et survit à l'attaque !* » s'affiche et un cœur rose s'élève en sinusoïde du Pokémon comme dans les jeux officiels.

=> Si ce test échoue, le Pokémon succombe.

=> Naturellement, ce test n'a pas lieu en mode Nuzlocke ou si l'attaque subie inflige plus de deux fois les PV max en dégâts. La mort est inévitable dans ce cas.

=> De même en mode Traditionnel sur nos propres Pokémon, puisque l'issue sera forcément un KO et jamais une mort.

=> Idem pour les Pokémon adverses si le joueur a désactivé la mort des Pokémon adverses.

Résurrection, réincarnation et renaissance



Ho-Oh possède le pouvoir de résurrection, mais il ne fonctionne qu'en cas de mort récente.

Après un combat, il s'avère que le sort a décidé que l'un de vos Pokémon est mort...

La bonne nouvelle : Sachez que si vous agissez assez vite, elle peut être réversible. Vous en ferez très vite l'expérience sur la Colline du Phénix lors du prologue du jeu.

La mauvaise nouvelle : Exception faite de l'évènement susmentionné, la possibilité de résurrection n'arrivera que bien tard dans le jeu : lorsque vous aurez la possibilité de capturer le Légendaire Ho-Oh. De plus, la résurrection demandant une quantité très importante d'Énergie de la Nature (l'énergie que seuls les Légendaires peuvent maîtriser), les résurrections seront limitées par laps de temps. Combiné au timer pour ressusciter, il ne sera pas possible de ramener tout le monde à la vie en cas d'hécatombe.

Notons aussi qu'un Pokémon Spectre "mort" l'est pour toujours.

~ Méthodes de résurrection ~

C'est très simple : il n'en existe que 4 dans tout le jeu :

- Le pouvoir légendaire de **Ho-Oh : Danse de Vie**. Utilisable une fois par jour maximum au prix de 180 points de Mana et 180 points de Souffle, y compris en combat.
- Le légendaire **Xerneas** qui possède aussi ce même pouvoir. (A.Z. en sait quelque chose.)
- Idem pour **Arceus**, le Dieu des Pokémon.
- La quatrième méthode est l'objet Cendres Sacrées de Ho-Oh : il peut ressusciter toute l'équipe du joueur instantanément ! (Utilisable hors-combat uniquement.)

Qui peut le plus peut le moins : un pouvoir de résurrection permet aussi de guérir instantanément d'un KO ou d'un KO au bord de la mort. Une résurrection redonne toujours 100% des PV, du Mana et du Souffle.

À l'inverse, l'Herbe Rappel et le Cristal de Rappel ne fonctionneront que sur un Pokémon KO. En cas de KO au bord de la mort, il faudra en consommer deux. (Le premier mettra les PV du Pokémon à zéro, transformant le KO au bord de la mort en KO classique.)

Idem lors des séquences de **repos à l'auberge** ou **devant un autel** : la première commande "\$pokemon_party.heal_party" ne fera que changer le KO au bord de la mort en KO classique.

~ Compte à rebours ~

Lorsqu'un Pokémon passe de vie à trépas et qu'il n'est pas de type Spectre, un compte à rebours est placé sur lui : vous avez jusqu'à après-demain 23H59 pour le ramener à la vie. (Soit entre 48H et 72H dans le calendrier du jeu.)

(Ce timer est déterminé par la variable 112 "jours écoulés" selon le même mécanisme que pour les baies. Il faudra donc trouver le moyen de placer ce timestamp sur le Pokémon mort.)

Si l'une des 4 méthodes de résurrection susmentionnées est effectuée dans les temps, le Pokémon revient à la vie avec tous ses PV, son Mana et son Souffle.

Sinon, ça échoue et le pouvoir (ou l'objet) aura été utilisé en vain.

Notons que le "cadavre" du Pokémon ne sera jamais supprimé automatiquement, même une fois le délai dépassé. Techniquement, seule une valeur cachée (un tag de mort définitive) différencie une mort réversible d'une mort irréversible.

Ce "compte à rebours" correspond au temps d'errance de l'âme du Pokémon avant qu'elle ne rejoigne définitivement le royaume des morts (ou décide de devenir un Pokémon spectre).

Les Pokémon spectres (excepté Giratina) sont tous exclus de ce dispositif, car ils s'agissaient de Pokémon qui ont déjà connu une mort mais qui ont réussi à garder un pied sur le plan physique. Le coup trop violent subi lors de leur dernier combat leur a fait perdre définitivement l'ancrage qui leur restait dans le monde des vivants.

~ Renaissance sous la forme d'un spectre ~

Justement, parlons-en de l'origine des Pokémon spectres. Il s'agit tout simplement de Pokémon (non légendaires) qui ont perdu la vie d'une manière violente, mais qui pour des raisons que leur sont propres n'ont pas voulu répondre tout de suite à l'appel d'Yveltal. *(Corolaire : non, les Spectres ne peuvent pas pondre d'œufs et se reproduire dans Sacred Phoenix. Logique, ce sont des morts.)*

Lorsque le compte à rebours est échu (3 jours calendaires se sont écoulés depuis le trépas), le Pokémon défunt a une chance de renaître sous la forme d'un Pokémon Spectre sous sa première forme évoluée. L'espèce du Pokémon dépend de l'espèce de son vivant.

Voici quelques exemples :

- La plupart des Pokémon de type Plante => Brocéliande
 - La plupart des Pokémon de type Vol => Nocy (pré-évolution de Nostra)
 - La plupart des Pokémon de type Eau => Viskuse
 - La plupart des Pokémon de type Acier => Monorpale
 - La plupart des Pokémon de type Feu => Funécire
 - La plupart des Pokémon de type Poison => Fantominus
 - La plupart des Pokémon de type Sol => Gringolem
 - La plupart des Pokémon de type Ténèbres => Ténéfix
 - La plupart des Pokémon de type Insecte => Munja
 - Tout ce qui n'est pas classable => Feuforêve, Polichombr ou Skelénox
- (Il faudra donc faire un array pour déterminer qui devient quoi.)*

Un tel Pokémon sera de même niveau que son vivant et gardera les souvenirs (nature, niveau d'amitié, de crainte...) qu'il avait. Son moveset correspondra à ses attaques naturelles pour le niveau de sa nouvelle espèce.

Les chances de transformation en Pokémon spectre dépendent du niveau d'amitié (calculé après le malus de -250).

Niveau d'amitié	= 0	> 0 < 100	≥ 100 < 200	≥ 200 < 300	≥ 300 < 400	≥ 400 < 500	≥ 500 < 600	≥ 600 < 720	≥ 720
Probabilité	40 %	20 %	5 %	0 %	0 %	5 %	15 %	30 %	40%

La logique, c'est que plus votre Pokémon avait des sentiments forts à votre égard (bons ou mauvais), plus il aura de chances de vouloir rester auprès de vous sous sa forme désincarnée.

Si le Pokémon n'est pas resté sous la forme d'un spectre, c'est que son âme a décidé de répondre à l'appel d'Yveltal et de rejoindre son royaume en attendant une nouvelle incarnation.

Le check pour la transformation en Pokémon Spectre est vérifié :

- Sur l'équipe du joueur dès que le minuit du troisième jour est passé. S'il n'y a pas transformation en Spectre, le Pokémon est tagué comme définitivement mort (ce qui permet de n'avoir plus besoin de le revérifier). S'il y a une réincarnation en spectre, le joueur est prévenu par un message et il découvrira le nouveau Pokémon dans son équipe qui aura remplacé le cadavre.

- Au moment de quitter l'espace de stockage si le joueur retire des morts qu'il a stocké et que 3 jours ou plus se sont écoulés depuis la mort. Le test se déroule alors comme ci-dessus.

Notons que tous les Pokémon Spectres du Pokédex régional de Keltios sont trouvables dans la nature ou par évolution (cas de Munja ou Momartik). Il n'y a pas besoin de subir une mort pour les obtenir.

~ La réincarnation des Légendaires ~

Étant de nature divine, les Légendaires suivent un cycle légèrement différent.

- Leur enveloppe charnelle est mortelle. Si elle se retrouve détruite, un Légendaire peut être ressuscité dans les trois jours tout comme un Pokémon non spectre.

- S'il n'y a pas de résurrection, il y a une chance que le Légendaire décide de vouloir rester avec son dresseur. Il ne se transformera pas en Pokémon Spectre dans ce cas-là, mais réapparaîtra sous la forme d'un œuf. L'œuf repartira bien entendu du niveau 1 avec des sentiments vierges, et remplacera le "cadavre" du légendaire. (Notons que le temps d'éclosion d'un œuf, c'est 20480 voire 30780 pas pour les Légendaires majeurs. Mais l'œuf sera légal aux yeux du jeu.)

- Si le Légendaire mort a décidé de ne pas rester avec le héros, son œuf réapparaîtra quelque part dans le monde... Au héros de le trouver et de le faire éclore. Quant à l'ancien cadavre, le joueur pourra le conserver dans son stockage comme pour un Pokémon normal, mais ça sera un souvenir, une coquille vide.

- Exception scénaristique : si Ho-Oh venait à mourir lors du combat final ou à devoir se sacrifier, il renaîtra tout de suite sous la forme d'un œuf aux mains du héros et lui lèguera les Cendres Sacrées.



Mise en pratique de cet Idéal

Au niveau de l'affichage des PV sur le menu Pokémon, j'avais pensé à un truc de ce genre :



- En mode Traditionnel (= mort désactivée pour rappel), les PV n'ont normalement pas besoin d'être affichés en négatif. (C'est une information inutile pour le joueur.) L'état du Pokémon est binaire (pas KO / KO normal).
- En mode Réaliste, cet affichage a tout son sens. (Chiffres négatifs, couleurs différentes...) Toutes les nuances de KO sont présentes. De loin le plus difficile à programmer.
- Le mode Nuzlocke pourrait se rapprocher du mode traditionnel de par son fonctionnement binaire (pas KO / mort). La différence, c'est bien entendu qu'un KO vaut systématiquement une mort.

~ Côté combat ~

PSDK souffre d'un défaut : tout s'enchaîne tellement vite que rien n'a le temps d'être affiché à ce moment-là. De plus, plusieurs séquences d'animation manquent à l'appel par rapport à un jeu officiel.

- L'UI du Pokémon KO disparaît avant même que la barre ne soit à 0 PV (aussi bien pour nous que pour l'adversaire). Plus précisément, elle est effacée sur la même frame que lorsque le zéro est atteint sans laisser le zéro s'afficher même 1/60^{ème} de seconde. Donc impossible de voir la valeur négative apparaître.
- Contrairement aux jeux officiels, le Pokémon mis KO ne pousse pas son cri en plus grave avant de "tomber" de l'écran. Seul un bruit générique se joue au moment où le Pokémon disparaît de l'écran. (C'est donc un système à la 1G/2G sur ce point-là.)
- Le Pokémon tombe avant les messages du style "C'est super efficace !".

La procédure normale d'un jeu officiel (je viens de vérifier à l'instant sur Pokémon X) :

- La barre des PV diminue et tombe à zéro. Elle reste encore affichée. De même que le Pokémon vaincu qui reste encore affiché. (Son animation est juste au ralenti. Dans mon Idéal ultime et si le Pokémon est animé, une animation de « Je tombe KO » doit se jouer maintenant.)
- Les phrases du genre "Coup critique ! / C'est super efficace !" sont affichées à ce moment-là.
- La phrase "(Pokémon) est KO !" est affichée. La barre des PV et la sprite du Pokémon KO sont encore affichées.
- Au moment où le joueur fait passer cette phrase (ou que le jeu la fait défiler automatiquement),
 - Le Pokémon pousse son cri de KO.
 - environ 0,3 secondes plus tard débute l'animation de disparition du Pokémon KO.
 - 0,5 secondes après (total : 0,8 secondes), sa barre de PV disparaît.
 - À la fin de l'animation du KO (environ 0,5 secondes encore plus tard - total 1,3 secondes), le bruit générique du Pokémon qui tombe KO (bruitage de chute) est joué.

En l'état, PSDK ne permet pas (du moins, ne laisse pas du tout le temps) de voir sur l'HUD le taux de PV passé en négatif au moment d'un coup ayant mis hors-combat, alors que les jeux 6G laissent facilement 3 secondes avec la barre de PV vide avant qu'elle ne disparaisse.

Cela nécessitera donc de reprogrammer les animations en combat.

~ *Au niveau des phrases de combat* ~

- Pas de changement suite à un KO normal.
- En cas de KO au bord de la mort, la phrase « [Pokémon] est KO ! » devient « [Pokémon] est KO au bord de la mort ! » (« [Pokémon] fainted on the verge of death! » en Unysien.) Le gain d'XP est multiplié par 2.
- À 100% de rouge, la phrase affichée est : « [Pokémon] a succombé ! » / « [Pokémon] has fallen! ». Le gain d'XP est multiplié par 4 pour cet "overkill". Cela sera systématique en mode Nuzlocke sur nos Pokémon.
- Si la mort a été causé par notre Pokémon et qu'elle n'était pas justifiée, la phrase « Le goût du sang ébranle le lien qui vous unit à [Pokémon] » apparaîtra avant la phrase de « Le Pokémon adverse a succombé ». Cette phrase variera légèrement selon le niveau d'amitié de votre Pokémon.



Gestion des changements de difficulté en cours de partie

Dilemme technique : Sachant que le joueur aura la possibilité de changer le mode de gestion des morts en cours de partie, comment le jeu gèrera-il la bascule ?

- *Traditionnel* => *Nuzlocke* ✗
- *Réaliste* => *Nuzlocke* ✗

Je pense que le passage d'un mode plus facile en mode Nuzlocke ne doit pas être autorisé. Ça éviterait de se retrouver avec des Pokémon à -18/22 PV ou à -4/19 PV qui tout à coup devraient passer de "KO" à "mort". De plus, l'esprit du Nuzlocke veut que ça se décide dès le début du jeu, et rompre la règle une seule fois revient à annuler définitivement le Nuzlocke.

Niveau affichage des PV en mode Nuzlocke, ma préférence va pour un minimum fixé à 0% PV, mais qui donne une mort au lieu d'un KO simple (et -250 en amitié). Cela évitera au joueur d'avoir un affichage avec des données superflus. (Mettre des chiffres négatifs n'est d'aucune utilité dans ce mode, puisque dès que les PV atteignent le zéro, c'est la mort immédiate.)

Possibilité aussi de « masquer » l'affichage des PV en négatif et de stopper à zéro dans ce mode. (Idée reprise pour le mode traditionnel.)

• *Nuzlocke => Réaliste* ✓

La réciproque roulera comme sur des rails si en cas de Nuzlocke, les PV de nos Pokémon sont automatiquement mis à -100% après un KO. Le joueur pourra donc quitter le mode Nuzlocke en milieu de partie, mais il n'y aura pas de retour arrière possible.

Par contre, c'est plus problématique si les PV des Pokémon morts ne sont pas affichés de base à -100% lorsqu'on était en mode Nuzlocke.

– Dans ce cas-là, peut-être accepter une résurrection miraculeuse de tout ce beau monde ? (Déconseillé.)

– Ou alors passer tous les morts à -100% PV lors du changement de mode ? (Les morts devraient rester morts.)

• *Nuzlocke => Traditionnel* ✓

La problématique se limitera juste à la gestion des Pokémon déjà morts. Concernant l'affichage des PV, tout dépendra comment c'est géré en interne.

• *Réaliste => Traditionnel* ✓

Si les PV doivent être affichés en 0 dans ce mode, faut-il passer tous les PV auparavant négatifs à 0 ?

L'idéal serait de « masquer » l'affichage des PV en négatif et de traiter les KO aux bords de la mort comme des KO simples ; mais cela compliquerait la gestion de la réciproque. (Cf point suivant.)

Dans tous les cas, les morts restent morts.

• *Traditionnel => Réaliste* ✓

– Qui peut le plus peut le moins... Quelque soit la méthode d'affichage des PV en traditionnel (blocage réel à 0 PV ou masquage des PV négatifs), elle pourra s'appliquer sans problème lors du passage en mode Réaliste.

Seul souci dans l'hypothèse du masquage : cela pourrait révéler un Pokémon qui s'avère être mort en mode réaliste. Si les morts doivent rester morts, les vivants doivent rester vivants.

• *Option de difficulté : niveau des Pokémon adverse* ✓

Aucune interférence avec le niveau de difficulté classique (facile / normal / difficile). Le joueur pourra donc modifier ce réglage comme il l'entend.

• *Option de difficulté : gestion de la mort des Pokémon adverse* ✓

Aucune restriction sur la gestion de la mort des Pokémon adverses vu que c'est indépendant. Le joueur peut basculer ce mode comme il l'entend.

Pour la gestion des changements de mode en milieu de partie, la solution tient en une phrase :

L'état de KO / KO au mort de la mort / Mort est tout simplement indépendant du nombre de PV restants.

Le statut est modifié au moment précis de la mise hors-combat et selon les paramètres de difficulté au moment où le Pokémon tombe. Changer ultérieurement le mode de gestion de la mort ne modifiera pas (à la hausse ou à la baisse) le statut du Pokémon.

Avantages :

- C'est déjà le cas avec les statuts classiques (Poison, Brûlure...), donc théoriquement le fonctionnement classique de PSDK, donc rien à modifier. (À confirmer.)
- Aucune prise de tête entre les 6 transitions possibles de mode de gestion des morts.
- Pas de bug exploitable possible. (Un mort reste mort et un vivant reste vivant.)
- L'affichage des PV en négatif présents dans tous les cas donnera une indication au joueur si son Pokémon a été mis KO (ou tué si Nuzlocke) haut la main ou pas.

Inconvénients :

- L'affichage des PV en négatif aura un intérêt limité pour le joueur en mode Traditionnel et Nuzlocke. (Possibilité de le masquer : en interne, c'est bien la valeur négative des PV qui est enregistrée. Sur l'affichage, le joueur verra 0 PV.)
- Après un changement de difficulté (et si ce n'est pas « masqué »), ça peut donner un résultat cocasse. (Genre un mort à -50 % PV ou un Pokémon vivant à -100 % PV.). C'est un bug mineur que je considère comme acceptable. (De base, le joueur n'est pas vraiment encouragé à changer son mode de gestion de la mort tous les 4 matins.)

Solution anti-Zekrom : Faire des concessions sur la gestion des morts

Si l'Idéal s'avère impossible à atteindre. (Trop de choses à programmer), des concessions pourraient être faites.

- *Interdire ou limiter le changement du réglage de gestion de la mort.*

Solution de dernier recours pour éviter d'avoir à gérer tous les cas de transition d'un mode à l'autre.

Seul amer regret : de ne pas pouvoir désactiver un mode Nuzlocke comme *Pokémon Uranium* le propose après avoir vaincu la ligue. Bien entendu, un tel changement est unique et ne sera pas réversible. Peut-être alors concentrer toute son énergie pour implémenter ce changement. (Seuls deux cas seront alors gérés : Nuzlocke => Réaliste et Nuzlocke => Traditionnel.)

Dans l'hypothèse où le changement d'un mode de gestion de la mort entraîne un réajustement des PV restants de tous les Pokémon morts ou KO, limiter les changements (genre un changement par mois in-game) afin d'empêcher des abus. (J'imagine bien le passage du mode Réaliste à Traditionnel qui permet de convertir tous les KO au bord de la mort en KO simple, et ainsi de faciliter les soins par opportunisme.)

- *Sacrifier le mode « Traditionnel » et ne laisser que le choix entre « Réaliste » et « Nuzlocke ».*

Cela fera pleurer les casuels gamers, mais passer de 3 à 2 modes fera qu'il n'y a que 2 transitions possibles à gérer au lieu de 6. C'est 3 fois moins. (Sans compter le mode en moins qui ne sera pas à programmer.)

La priorité est le codage du mode réaliste qui est l'essence même de Sacred Phoenix. Les modes Nuzlocke et Traditionnels sont un plus pour satisfaire les joueurs qui ne veulent pas de difficulté ou à l'inverse veulent un challenge intense.