

Liste des features réalisées ou à faire de Sacred Phoenix

MàJ 17 août 2020

Death Overhaul

Feature	Priorité	Commentaire	Avancée
Mécanismes de PV négatifs avec gestion réaliste et Nuzlocke	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Gestion du Nuzlocke + ses clauses optionnelles (poison 3G, objets interdits, etc...)	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Perte d'amitié selon l'intensité du KO	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Réincarnation en type Spectres des Pokémon non légendaires	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Réincarnation des légendaires	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Menu de paramétrage des différents paramètres de Death Overhaul avec une interface style options.	 Haute	Les choix par événement-making ont leurs limites	✗

Menu de paramétrage des différents paramètres de Death Overhaul avec une interface style options.

(Requiert de faire les ressources graphiques + les textes du nouveau menu.)

Mon projet est de faire un menu d'options à 4 embranchements : lorsque le joueur sélectionnera « options » sur son menu de jeu, ça le conduira à un écran lui proposant ces 4 embranchements.

- Options de jeu (screenshot à gauche ci-dessous)
- Difficulté
- Paramètres des touches (le menu auquel on accède grâce à la touche F1)
- Langage (second screenshot à droite ci-dessous)



Le menu « options » est celui existant. (Son paramétrage a encore 2-3 bugs mineurs à corriger, bugs natifs à PSDK.)

Le menu « touches » est celui existant.

Le menu langage a été codé en Event-making dans la scène d'intro. (Il faut mettre la position de départ sur la map n°015 « Keltios » puis faire « Nouvelle partie » pour le voir.

Le menu de difficulté est à créer. Il permettra au joueur de choisir avec plus d'ergonomie les différentes options de Death Overhaul. (Proposer des choix par événement-making montre vite ses limites, surtout avec de nombreux embranchements.)



(Paramétrage des options de jeu dans Pokémon Uranium à gauche. Et du Nuzlocke à droite.)

Tous ces menus devront pouvoir être appelés au milieu d'un événement, puis revenir à l'endroit de là où l'événement a été interrompu quand le joueur quittera le sous-menu d'options en question.

Il est prévu dans le menu de difficulté un choix « Preset de difficulté » en tout début de liste. Il permet de préremplir toutes les options suivantes selon les paramètres du preset.

Preset	Casual	Facile	Normal	Difficile	Nuzlocke	Nuzlocke hardcore
Niveau des ennemis	Faible		Normal	Élevé	Normal	Élevé
Mort de vos Pokémon	Traditionnel		Réaliste		Nuzlocke	
Clause de la capture unique	Non				Oui	
Clause Chromatique (Clause de capture unique requise)	« Oui » par défaut sur tous les presets / « Non » si décochée manuellement Grisée si clause de la capture unique non cochée.					
Clause des Doublons (Clause de capture unique requise)	« Oui » par défaut sur tous les presets / « Non » si décochée manuellement Grisée si clause de la capture unique non cochée					
Interdiction des objets en combat	Non					Oui
Mort des Pokémon adverses	Non			Oui		

Loyalty Overhaul

Feature	Priorité	Commentaire	Avancée
Échelle d'amitié à 1023 avec échelles appropriée des actions qui l'influent	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Stats d'Effroi, de Satiété et de Gaieté	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Retour à l'équilibre de l'Effroi, de la Satiété et de la Gaieté	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Influence de la nature	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Baies et friandises consommables par plaisir	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Parfums de massage, Poké Plumet et Fouet	 Haute	Si appel via événement commun : éjection du menu	✗
Bonus d'amitié et de haine en combat	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Mécanismes d'obéissance	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Survie par amour envers son dresseur	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Miséricorde en cas d'amitié très élevée	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Mitigation des dégâts en PV négatifs sur amitié supérieure à la moyenne	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Fuite et Rébellion du Pokémon	 Réalisé à 60% / Moyenne	Fuite non fonctionnelle et désactivée	✓ Partiellement terminé
Mana / Souffle consommé sur activation d'un bonus d'amitié ou de haine en combat	Basse	Souffle et mana requis	✗
Pas de miséricorde sur posture agressive ou Capacité Z.	Basse	Postures de combat requises	✗
Méga-Évolution Sacrée	Moyenne		
Animations de combat	Moyenne		

Parfums de massage, Poké Plumet et fouet :

Je peux créer sans problèmes les objets dans la BDD, mais difficilement comment de tels objets se paramètrent.

Ruby Host propose que l'utilisation d'un objet appelle un événement commun, mais on se fait systématiquement éjecter du sac dans ces conditions (ce qui n'est pas du tout ergonomique, surtout en cas d'utilisation multiple).

L'utilisation d'un de ces trois objets devra ouvrir le menu « équipe », puis le joueur sélectionne le Pokémon sur lequel utiliser l'objet.

Les parfums étant des consommables, le joueur reviendra sur le sac après l'utilisation de l'objet.

Ce n'est pas le cas du Fouet et du Poké Plumet qui sont utilisables à l'infini (dans la limite de la Gaieté). Après sélection d'un Pokémon et affichage d'une phase décrivant l'effet que ça lui a fait, le joueur reste sur le menu de sélection d'un membre de son équipe. Le bouton « B » permet de quitter et de revenir au sac.

Mana / Souffle consommé sur activation d'un bonus d'amitié ou de haine en combat :

Tant que le système de Souffle / Mana n'est pas implémenté, ceci n'est pas prioritaire. Par contre, le compteur de ténacité à 1 PV par amitié doit être bien codé. (Il y a une limite à 3 fois par combat, réinitialisé à 0 en cas de Méga-Évolution sacrée.) => **Fait**

Pas de miséricorde sur posture agressive ou Capacité Z.

Ni les capacités Z ni les postures ne sont encore codées.

La force Z est prévue vers la fin de la première moitié du jeu (dans la Châtellerie vouée à Lugia – 4^{ème} badge).

Méga-Évolution Sacrée

Symboliquement, c'est la récompense ultime du dresseur qui voue une parfaite amitié à ses créatures magiques.

Je ne la mets pas en priorité haute car :

- Elle ne se verra pas avant la moitié du jeu.
- Il faut coder toutes les mégas-gemmes des Fake-Mégas ou la liste des Pokémon éligibles à la Méga-Évolution.
- Tout ce qui est animation est à faire (pour le moment, il y a juste celle en overworld avec l'Arcanin de Gwydion.)

Mais ça serait super si elle était déjà fonctionnelle.

Ce qui serait bien dans les scripts actuels, c'est de rajouter une animation pour la Méga-Évolution. (Il n'y en a aucune pour le moment.)

On peut aussi anticiper en mettant dans le PFM Pokémon toutes les variables qui permettront de gérer la Méga-Évolution sacrée (tag indiquant si elle a été faite ce jour-ci, tag indiquant si le Pokémon a réalisé le rituel du Don de Rayquaza, etc...)

PS : Finalement, la consommation en « Mana » du héros pour une Méga-Évolution non sacrée sera de 10 points.

Animations de combat

Certaines actions engendrées dans le Loyalty Overhaul engendreront le jeu d'une animation de combat. Je peux créer l'animation sur RPG Maker, mais il faudra que tu m'expliques comment elles sont appelées en script et comment l'appliquer sur le bon Pokémon (lanceur ou cible). => **Fait**

J'ai d'ailleurs mentionné juste au-dessus l'ajout d'une animation pour la Méga-Évolution. (Elle différera légèrement entre la classique et la sacrée – cela se voit sur la confrontation Charkos VS Arcanin dans la Colline du Phénix.)

Craft

Feature	Priorité	Commentaire	Avancée
Rendement des récoltes de ressources – tableau (la théorie)	 Réalisé	✓ Document Word	✓ Terminé et fonctionnel
Rendement des récoltes - Événement Making (la pratique)	 Réalisé à 75 %	Événement Making	✓ Terminé à 75 %
Liste des recettes de craft	 Réalisé à 75 %	Document Word	✓ Terminé à 75 %
Mécanisme de récolte des plantes et de minerais (optimisation)	Moyenne	Manque la feature du Don floral	✓ Terminé à 90 %
Menu de craft	 Haute	Tout est à faire (codage et graphismes)	

Mécanisme de récolte des plantes et de minerais



Priorité moyenne

Actuellement, le mécanisme utilisé dans Sacred Phoenix :

- Utilise des variables globales de RMXP (qui sont limitées à 5000, sachant que je prévois près de 2500 spots de ressources à travers Keltios. Et oui, j'ai une forte inspiration de *The Elder Scrolls* où le monde de Tamriel pilule d'objets récoltables.)
- Est semi-automatisé grâce des événements communs. (C'est déjà le jour et la nuit par rapport à la V1 où tout se paramétrait manuellement).
- Chaque plante ou filon de minerai demande 2 événements :
 - l'un sur « touche action » appelant l'événement commun de son espèce (en enregistrant temporairement dans la mémoire le nom de la plante ainsi que son ID pour que les bons textes soient cités et les bons cooldowns utilisés.)
 - L'autre en « processus parallèle » gérant l'apparence graphique de l'arbre selon son stade de pousse. (C'est l'événement le plus lourd à paramétrer, car il ne faut pas se tromper sur les charsets, l'ID de la plante et les timers.)

À voir si sur le moyen terme, un mécanisme totalement automatisé serait possible comme dans le module Baies de Nuri Yuri (mais qui ne me convient pas). Idem pour les minerais.

D'ailleurs, je n'ai jamais compris comment les événements Baies natifs à PSDK pouvaient gérer l'apparence, sachant qu'ils sont en « touche action » et appellent un simple événement commun par appel. (Rien ne transcrit que c'est géré en processus parallèle).

Concernant la feature du Don floral :

Inspiré d'un fait réel du dessin animé, un Pokémon Plante de suffisamment haut niveau peut une fois par jour accélérer miraculeusement la croissance d'une plante. (Florizarre possède ce don par exemple.)

Le but est que si le joueur possède :

- un Pokémon de type Plante (la plupart seront éligibles)
- de forme évoluée finale
- de niveau 15 minimum

- d’amitié au moins à 400
 - et que le Pokémon plante soit ni un œuf (logique !), ni mort, ni KO, ni endormi, ni gelé.
- ...il puisse interagir avec une plante ou un arbre pour terminer immédiatement sa croissance.
- Il pourra grâce à son Pokémon utiliser son « don floral » maximum d’une à trois fois par jour (reset à minuit et nombre de fois possible selon niveau d’amitié : paliers à 400, 700 et 1000) et sur une seule plante par Don floral. La récolte sera alors maximale pour les baies (récolte abondante). (Réduire d’une douzaine de points la variable de cooldown de la plante permet d’atteindre cet objectif automatiquement.)
 - Marchera uniquement sur les arbres en fleurs ou les herbes médicinales et champignons à leur dernier stage avant récolte. (J’hésite encore pour les champis et les herbes médicinales, mais les arbres à baies et à Noigrume, c’est sûr.)
 - Si les conditions sont possibles, au moment où le joueur interagit avec un arbre en fleur, le jeu checkera s’il a un Pokémon plante éligible dans son équipe puis lui demandera s’il veut utiliser le pouvoir floral de son Pokémon (le premier de l’équipe éligible sera celui cité) pour engendrer une récolte immédiate. Si oui, l’arbre est immédiatement mûr au maximum et le Pokémon en question est tagué comme ayant déjà utilisé son pouvoir pour la journée.

Cela donnera un coup de pouce au joueur pour la récolte des baies rares.

Menu de Craft



Priorité Haute

(Requiert de créer les ressources graphiques des menus adéquats, au moins un placeholder.)

Le craft sera présent dès Tintignac qui sera la prochaine map à mapper dans ma liste, [donc l’urgence n’est pas loin](#).

Trois menus existeront (toutes les ressources graphiques sont à créer) :

- Forgeage
- Alchimie (2 branches sont prévues, la branche principale suivra le mécanisme classique.)
- Enchantement
- (Et cuisine)

Le craft sera du grand classique : le joueur a une liste de recettes qu’il connaît et chaque recette demandera un nombre précis d’ingrédients.

- Toutes les recettes connues du joueur apparaitront dans une liste. Pour plus d’ergonomie et éviter une liste de 50 recettes à faire défiler, je pense faire des sous-sections.

- Jusqu’à 5 objets différents sont requis pour fabriquer un objet (donc prévoir 5 cases d’ingrédients sur l’interface).

- La plupart des recettes demanderont plusieurs exemplaires d’au moins un des ingrédients. Le nombre requis sera donc à afficher (de la forme 3/7 – 3 pour dire que la recette demande 3 fois l’objet, 7 pour dire que le joueur possède 7 fois l’ingrédient dans le sac).

- En plus des ingrédients, le craft aura un coût en Mana (Sceptre du Phénix). La barre du Sceptre du Phénix sera donc à afficher ainsi que le coût de la recette.

- De même, certaines recettes demanderont un niveau minimum dans l’art en question (Forgeage, Alchimie ou Enchantement) pour être réalisée.

- Si le joueur possède les ingrédients requis et la quantité de Mana nécessaire, le nom de l’objet fabriqué sera écrit en blanc et sélectionnable. Sinon, il sera écrit en gris et un bruit de buzzer se jouera si le joueur tente de la sélectionner. Si c’est parce que son Mana est insuffisant alors que

les ingrédients sont réunis, un message précisera en plus du buzzer qu'il n'a pas assez d'énergie. Idem si parce que le joueur n'a pas le niveau : un message le précisera aussi.

Niveau de forgeage, d'alchimie et d'enchantement :

Les recettes les plus puissantes demanderont un certain niveau de maîtrise pour pouvoir être réalisées. Le niveau de maîtrise augmente en fabriquant des objets de l'art concernée (potion pour l'Alchimie, Pokéblocs pour le forgeage...) Chaque recette réalisée donnera un nombre de point d'expérience prédéterminé dans le domaine qui lui correspond.

Spots forgeage, d'alchimie et d'enchantement :

Comme dans Skyrim, l'accès à ces fonctionnalités demanderont d'interagir avec un évènement précis et fixe (un établi pour la forge par exemple). Ça ne pourra pas se faire n'importe où.

Les trois spots de craft seront normalement présents dans toutes les villes (l'autel d'enchantement généralement dans les sanctuaires et temples, l'alchimie généralement dans l'auberge ou la boutique, la forge dans les boutiques ou le forgeron du village.)



Priorité moyenne

Cas de la fabrication de parfums :

L'Alchimie comprendra à termes 3 menus : la création de potions, de galettes et la distillation d'huiles parfumées. (Possible que ce ne soit que 2 menus et que les galettes soient considérées comme de la cuisine.)

La section potions marchera comme le forgeage et l'enchantement.

La distillation d'huile parfumée sortira du lot, car ça sera de « l'alchimie libre » : le joueur choisi librement les ingrédients qu'il veut mettre (que des baies, je pense limiter à 2 ou 3).

- Chaque baie a une intensité pour chacun des goûts paramétrés dans la BDD (épicé, sec, sucré, amer et acide).

- La somme des goûts des baies distillées donnera la couleur du parfum et sa puissance.

- Il existera en tout 16 parfums (1 pour chacune des 5 couleurs, le tout avec 3 niveaux de puissance + 1 parfum « légendaire ».)

- Il sera possible de « rater » son parfum avec une mauvaise combinaison ! Cela se produira si :

- 2 baies identiques sont mélangées

- Ou si la valeur des deux goûts les plus puissants est identique



Priorité basse

Cas de la fabrication de galettes :

La section « cuisson de galettes » (j'hésite à en faire un 4^{ème} menu de craft : cuisine) marchera sur un principe voisin des huiles (et des Pokéblocs / Poképoiffins de la 3G-4G) : la création de

galette colorée ayant chacune une valeur en épicé, sec, sucré, amer et acide (le goût dominant donnera la couleur de la galette).

Donner à manger ces galettes augmenteront la condition du Pokémon (Sang-Froid, Beauté, Grâce, Intelligence et Robustesse), stats utilisées en Concours Pokémon. Ceci sera limité par le Lustre.

Par anticipation, prévoir donc dans le PFM des Pokémon les caractéristiques Sang-Froid, Beauté, Grâce, Intelligence, Robustesse et Lustre. => **Fait**

Débug et ergonomie de PSDK

Frappe fratricide en combat double suite au KO de la cible initiale



Réparé

En combat double, lorsque la cible initialement prévue est KO, au lieu...

- d’afficher « Mais il n’y a plus de cible » si tout le camp adverse a été déjà mis au tapis (ou que les éventuels survivants sont hors de portée)
- ou de rediriger l’attaque vers un ennemi survivant encore debout et à portée...
- ... PSDK sélectionne au hasard un des Pokémon encore à portée, peu importe son camp !

Autant dire que ça dissuade les makers d’utiliser le combat double, surtout quand ça provoque la mort d’un de nos Pokémon.

Prévoir le fait qu’en cas de désobéissance (Loyalty Overhaul), certains cas feront que le Pokémon désobéissant visera volontairement son allié (ou une cible à portée au hasard, allié inclus, ça dépend du cas).

Tant que ce bug ne sera pas résolu, les pénalités d’amitié pour frappe fratricide seront momentanément désactivées.

Frappe volontairement fratricide de l’IA en combat double



Priorité moyenne

Dans le même registre, il n’est pas rare que les attaques de statuts utilisées par l’IA... soient lancées contre le Pokémon allié du PNJ ! Et ce, même si nos deux Pokémon en combat sont debout ! Ce problème n’a pas lieu avec les attaques de dégâts (sauf cas susmentionné si la cible initiale est déjà KO).

Leur faire comprendre que si une attaque de statut est néfaste (débuff), on vise les adversaires. Idem avec une attaque favorable (buff) : on la réserve aux alliés.

Sacred Phoenix qui prévoit de faire cette distinction pourrait permettre de facilement corriger ce bug.

Option non fonctionnelle du mode Choix / Défini



Réparé et feature propre à Sacred Phoenix réalisée

A cause d’un commit foireux qui date déjà d’il y a 2 ans (et qui depuis est donc perdu), PSDK ne propose plus le switch gratuit après un KO sur l’adversaire lorsque l’option en question est réglée sur « choix » ;

Trouver l’endroit où ça bloque et pourquoi le joueur reste toujours bloqué en « défini ».

Attention : dans Sacred Phoenix, ce choix ne sera pas laissé au joueur dans 95 % des combats mais déterminé dans le scénario. Une variable déterminée par moi via événement-making me permettra d'imposer mes règles du jeu :

- Variable sur 1 : le choix du joueur s'applique. (Sera rarement le cas, mais ça sera actif sur certains combats répétables d'entraînement.)
- Variable sur 0 : mode défini forcé. (90 % de mes combats)
- Variable sur 2 : mode choix forcé (cas lors des combats d'Augure qui suit les règles du dessin animé).

Ergonomie du menu options : Pouvoir quitter ce menu sans valider les changements



Priorité Haute

Problème d'ergonomie dans le menu d'option de PSDK : si on fait un changement accidentel, impossible de l'annuler. De plus, la touche « B » est le seul moyen de quitter les options... et d'obligatoirement les valider !

Je propose donc que « B » permette de quitter les options sans valider les changements et la touche « X » (celle pour ouvrir le menu start) pour valider les choix sans avoir besoin de mettre le curseur sur « Valider » puis appuyer touche A à la fin de la liste.

Cela demandera de rajouter un bouton « Valider » à la fin, pour ceux qui préfèrent confirmer avec la touche A par réflexe. (Proposer 2 moyens de valider, c'est bien niveau ergonomie.)

Ces 2 options (quitter ou valider) pourront bien entendu être rajoutés dans le bandeau de raccourcis en bas d'écran (qui en plus réagit la souris !).

Réglage du volume non appliqué sur l'écran-titre du jeu, et mise à jour seulement au changement de map



Priorité moyenne

Lors de la refonte du menu d'option, PSDK a enfin eu le réglage du volume fonctionnel... sauf que ça ne marche qu'à moitié !

– Tout d'abord, le changement de volume sonore n'est appliqué... qu'au changement de map ! Le joueur peut facilement croire qu'il ne fonctionne pas. (Moi en premier.)

– Ensuite, depuis la refonte du menu d'options, tous les options sont liées à la sauvegarde et non au jeu entier (à l'exception des touches qui sont mappées grâce à un fichier xml présent dans le dossier « saves ».) Conséquence : le réglage du son n'est pas pris au compte tant qu'une partie n'est pas chargée.

– Enfin, la refonte a fusionné les réglages sonores en un seul paramètre, alors que c'était séparé avant.

Objectifs :

- Splitter le réglage du volume en 2 parties : BGM / BGS et ME / SE. (Exactement comme dans les jeux officiels et Pokémon Uranium)
- Permettre le réglage du volume avec une réglette (comme dans Pokémon Uranium)

- Rendre le réglage du volume commun au jeu entier et non à la sauvegarde (c'est à cause de cela que le son est assourdissant sur l'écran-titre). Le paramètre sera enregistré comme pour la langue dans le fichier settings.ini présent dans le dossier « Saves » : cela permettra à PSDK de prendre en compte le réglage du son dès le démarrage.

- Rendre les changements de réglage de volume immédiatement actualisés dès la sortie du menu d'option ou mieux : en temps réel lorsque le joueur bouge le curseur de volume. (À tester si cela n'oblige pas à une réinitialisation de la BGM, sinon le faire à la sortie du Menu. Je sais que le starter Kit Pokémon Essentials le gère en temps réel sans avoir besoin de reset la BGM.)

Note : Cottens a déjà moddé le mécanisme pour la langue. Le fonctionnement de Sacred Phoenix n'est pas celui natif à PSDK. Vérifier les mods, ça sera quasiment le même modèle pour le volume sonore que pour la langue.

Ergonomie du shop PSDK : que la touche « B » permette d'annuler l'objet sélectionné



Réparé

Le Shop PSDK souffre d'un défaut majeur d'ergonomie : lorsqu'on sélectionne un objet à acheter ou à vendre, la quantité sélectionnée est mise à zéro (même si elle était déjà à zéro) au lieu d'annuler la sélection de l'objet.

Les seuls moyens de revenir au menu précédent sont du coup :

- De demander à vendre/acheter une quantité non nulle, puis de faire « non » à la confirmation.
- Ou de faire « B » (pour mettre la quantité à zéro », puis « A » (et là PSDK accepte de retourner au menu précédent).

Dans les 2 cas, cela contraint à faire 2 actions.

Mon souhait est que l'appui sur la touche « B » revienne immédiatement au menu précédent (désélection de l'objet choisi) sans que la quantité ait besoin d'être mise à zéro.

Mauvaise calibration de la couleur de la barre de PV dans le menu équipe



Priorité moyenne

A cause d'un problème de calibration de la barre de PV sur le menu « équipe », celle-ci devient respectivement jaune et rouge à 60 et 30 % des PV au lieu de 50 et 20 % comme dans les dégâts, ce qui peut porter confusion.



Remettre ces seuils à 50 et 20 %.

Bulle Apte / Pas apte qui masque les PV et le statut dans le menu d'équipe



Il y a aussi un problème d'ergonomie : lorsqu'on utilise un objet de soin, **les PV et le statut** sont masqués et remplacés par « Possible / Impossible » : peu pratique pour savoir combien de PV on doit soigner ou quel statut est présent.

Combiné à la barre de PV qui rougit plus vite que la normale, le joueur perd le nord.

Si le joueur utilise un objet de soin (PV ou statut), trouver un moyen de laisser visible l'affichage du nombre des PV et des statuts.

Pas de changement pour les autres objets où connaître les PV exacts n'est pas important.

L'idéal reste néanmoins d'afficher toutes les informations à la fois (les PV, l'éventuel statut et le libellé Apte / Pas apte.)

Voici un screenshot modifié avec ma correction proposée.



Après observation du mécanisme de PSDK vanilla, ce sont donc des étiquettes de ce genre qui sont superposées au menu classique.



Il suffit donc de changer les coordonnées et la largeur de cet affichage (sur le screenshot ci-dessus : $170 / 2 \div 85$ pixels de large pour l'encart jaune).

Le statut est partiellement masqué mais il se devine encore. (C'est l'emplacement qui me semble le moins pire.)

Battle Core – révision de l'équilibrage à Keltios

Feature	Priorité	Commentaire	Avancée
Révision de la table des types	 Réalisé	✓ Ajustements de dernière minute possibles	✓ Terminé et fonctionnel
Attaques de statut divisées en 3 catégories (buff, débuff et terrain)	Moyenne	Priorité haute si ça peut simplifier certaines choses (coucou l'IA en combat duo)	
STAB de précision sur les attaques de statuts	Moyenne	Le STAB en énergie requiert le souffle et mana	✗
Effets secondaires et précision des moves de statut dépendants de l'affinité des types	 Haute	Ne pas oublier les immunités par types (ex : Sol immunisé à Jet de Sable)	✗
Révision des statuts	 Réalisé 50% Moyenne	✓ Poison et Brûlure faits + lisseur de haxx sur Paralysie et Folie	✓ Terminé à 50 %
Révision des coups critiques	 Réalisé	✓	✓ Terminé et fonctionnel
Lisseur de Haxx	Basse	J'attends de voir ce que les changements susmentionnés donneront	
Postures et Stratégies de combat	Basse	Requiert une grosse refonte du Battle Core et des menus de combat	✗
Souffle et mana	Basse	Requiert une grosse refonte du Battle Core et des menus de combat	✗
Field effects à la Pokémon Reborn	Basse	Risque de devoir recoder toute l'IA	

Divers

Feature	Priorité	Commentaire	Avancée
PSDK en 640x480 natif	Basse	Encore trop de volatilité sur les graphismes vanilla de PSDK	✗
Sceptre du Phénix / O-Auras	 Réalisé Moyenne	Le menu de sort est inexistant.	✓ Terminé mais rudimentaire
Flûte du Temps	 Haute	Menu de partition inexistant	✗
Outre d'eau	 Réalisé	Optimisations possibles	✓ Terminé et fonctionnel
Pokémons Lumière, Obscurs et jauge de conscience	Basse	Le seul exemple (Malosse de Sveifla) n'est pas optimisé.	

Overhaul de la reproduction

Feature	Priorité	Commentaire	Avancée
Révision des groupes d'œuf (1 seul groupe œuf par lignée)	Moyenne	Déjà sur papier sur le Pokédex de Keltios	
Création de la notion de lignée pour identifier les espèces de la même lignée	Basse	Exemple : Tauros et Écreumeuh sont de la même lignée.	
Création du genre « hermaphrodite »	Basse	Concerne surtout le type Plante	
Nouvelles formules de fertilité et de transmission des caractères héréditaires	Basse	Formules à déterminer	
Œufs issus du croisement de 2 lignées différentes marqués comme hybrides	Basse	La plupart des hybrides sont infertiles (Tag PFM hybride), mais ont des IV améliorées	
Consanguinité et avortement d'œuf	Basse	En cas de consanguinité, un Œuf peut « avorter ».	