

Liste des scripts de Sacred Phoenix

Sur l'Alpha 0.1.3 à la date du 15 mars 2020 – PSDK patché Alpha 24.53

Liste des tags :

Custom : Fonctionnalité développée à la base pour Sacred Phoenix

Mineur : Script ne changeant seulement qu'une ou deux lignes de code

Majeur : Script assez lourd (= qui change pas mal de lignes)

Amélioration : Amélioration d'une fonctionnalité existante de PSDK.

Standalone : Script indépendant qui peut fonctionner tout seul sans aucune autre dépendance (script tiers, fichier tiers, interrupteur/variable dédié ou image custom appelée)

Graphique : Dépendant d'au moins un fichier graphique.

String : Dépendant d'au moins un fichier CSV.

WIP : Script inachevé, ou qui va être encore travaillé sur le court-terme. Signalé en bleu vif.

Fix : Script corrigeant un bug de PSDK.

Pushed : Script contenant un correctif approuvé par Nuri Yuri. À supprimer dès qu'il sera officiellement implémenté si le script en question ne modifie pas autre chose. Signalé en bleu clair.

Bugué : ça ne marche pas ou alors c'est codé de manière bancal.

Nomenclature sur les 5 digits en début de nom de fichier :

Cela devrait grandement diminuer les risques de conflit de mods.

- Les 2 premiers chiffres correspondent aux milliers et centaines du numéro du dossier du script original. Commencer par le chiffre 9 si c'est un plug-in totalement nouveau.
- Les chiffres n°3 et n°4 correspondent aux milliers et centaines du numéro du script.
- Le dernier chiffre sert si plusieurs plug-ins modifient un même script d'origine.
- À l'inverse, si une fonctionnalité doit toucher à plusieurs scripts du PSDK, intégrer le Mod en faisant autant de plug-in qu'il y a de scripts modifiés en suffixant chacun avec le nom du script d'origine correspondant.

01000 StartGame

00000 Custom game configuration.rb

Crédits : Redder

Tags : custom, standalone

Court-circuite certains aspects du Project Identity

Supprime le choix de l'apparence de la fenêtre dans les options.

Il s'agit d'une réadaptation d'un des 4 scripts de Better Language Choice suite à la refonte du menu d'options.

00050 Speed Up.rb

Crédits : Bugfix

Tags : custom, mineur, standalone

Permet de passer la vitesse du jeu à ×1 ; ×2 ; ×3 ou ×4 en appuyant sur la touche [F5].

04050 Custom audio settings.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, mineur, standalone

Pour le moment, réduit juste la durée de transition des BGM de 1 à 0,5 seconde.

06020 String allowed on game variables.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, fix

Contrecarre un bug volontairement introduit par Nuri Yuri sur la MàJ 24.45 de PSDK du 13 décembre 2019 dont le but était d'empêcher l'attribution d'autre chose que des "integer" (entiers relatifs) aux variables RMXP, sachant que RPG Maker XP acceptait nativement l'attribution de "strings" ou de "floats" si le maker savait ce qu'il faisait (aka ne pas demander d'opération ou de comparaison mathématique sur une chaîne de caractères). Cela permet notamment de conserver dans la sauvegarde du jeu une chaîne de caractères qui ne doit pas être temporaire.

06320 Bypass 2 seconds wait animation.rb

Crédits : Amras Anárion

Réduit le blocage graphique forcé de 2 énormes secondes à 0.05 secondes (3 frames) lorsqu'une animation RMXP est chargée en map par PSDK. Soi-disant pour empêcher un bug, mais un « Wait : 1 frame » aurait largement suffi. Cette réduction suffit à faire passer ce qui peut ressembler à bug graphique (voir un freeze) à un très léger lag graphique quasi invisible pour le joueur.

08130 Better Language Choice - GameData Text

Crédits : Cottens

Tags : amélioration, majeur, string

Autre module éclaté de Better Language Choice (et le seul survivant) suite à la refonte du menu d'options. Permet de prendre comme référence le setting.ini pour la langue du jeu.

12015 Common language setting.rb

Crédits : Redder

Tags : amélioration, majeur, string

Suite de Better Language Choice v2 : force les options à prendre comme langue de référence celle du settings.ini et force une sauvegarde existante à se synchroniser sur cette valeur.

12120 PFM Trainer.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, graphique, string

Modifie les noms par défaut des héros et le nombre de badges à Keltios. Demande de réajuster le nombre de badges sur la carte dresseur (fait dans le script "14300 Carte dresseur kelte").

14010 Scene Title custom

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, graphique

Modifie l'écran-titre du jeu et fait détecter la langue du jeu dès cet écran titre.
À noter l'échec de la tentative pour faire passer l'écran-titre en HD. Cela nécessitera de passer par un écran-titre en full événement-making comme l'a fait Eurons sur Pokémon Jaspe.

14600 Rescue Super not initialized.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : fix

Remplace un crash volontairement implémenté par un message d'avertissement sur la console en cas de super non initialisé.

14620 No language nagscreen.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom

4^{ème} et dernier script de Better Language Choice v2 :

Désactive le Nagscreen du choix de langue au démarrage d'une nouvelle partie.

Synchronise la langue d'une nouvelle partie sur la valeur du fichier setting.ini.

Rajoute aussi une musique pour le menu principal

01600 HUD

04040 Curseur souris HD.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, mineur, standalone

Permet à la souris d'être affiché en HD sur la résolution timbre-poste de PSDK.

Depuis la mise à jour 24.47 de PSDK, ce script « court-circuite » la nouvelle méthode défaillante pour attribuer une apparence custom de souris et indique donc en clair le chemin d'accès du dit curseur custom.

06350 Panel Display

Crédits : Amras Anárion

Tags : amélioration

Gère la palette de couleurs des textes.

Permet de paramétrer manuellement l'affichage des panels (textes et images de fond d'entrée en map). J'en profite pour les passer en HD par la même occasion.

11220 Death overhaul - Messages mort.rb

13020 Death overhaul - Affichage barre PV.rb

13150 Death overhaul - StatusSprite icon.rb

13200 Death overhaul - Affichage Backgrounds Teambutton.rb

15300 Death overhaul - Mort animation negatif.rb

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : custom, majeur, graphique, string

Gestion de la partie graphique du mod de mort des Pokémon.

Le premier script préformate les textes d’affichage des morts. (Obligatoire pour déboguer le conflit qu’il y a eu entre appel de l’affichage de ces textes par scripts et affichages des textes d’évent-making RMXP.)

Le second permet d’afficher la barre de PV en négatif.

Le troisième, mineur (1 ligne modifiée), annonce le bon nombre d’icônes de statuts dans la spritesheet. La spritesheet (1 par langue) est modifiée en conséquent.

Le quatrième adapte les couleurs du background de la vignette du Pokémon dans le menu Pokémon selon son degré de blessure.

Le cinquième permet de faire disparaître la barre de PV une fois le Pokémon bien KO.

[11223 Bigger money windows.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : fix

Ajuste l’affichage de la fenêtre d’argent pour pouvoir afficher en entier les grosses sommes d’argent. (Nécessaire pour Sacred Phoenix qui a une police d’écriture plus « grasse » que PSDK vanilla).

[11230 Windows menu Party.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, graphique

Reparamètre les coordonnées de la fenêtre auto-resizable affichant « Résumé / Ordre / Donner / Prendre » pour que le background parchemin soit correctement affiché.

[13140 Generic Base HD.rb](#)

Tags : mineur, custom, graphique

Permet l’affichage du footer générique en HD afin d’y mettre un beau bandeau celte.

[13210 HD Summary – Memo.rb](#)

[13211 HD Summary - Stat.rb](#)

[13212 HD Summary - Skills.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, graphique

Modifie respectivement l’onglet Mémo, Stats et Capacités du résumé du Pokémon pour le passer en HD. Attention : le menu du Maître des capacités n’a pas été encore fait. (Non urgent tant que non-implémenté.)

[13903 MenuButton.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, mineur

Permet de remettre dans le bon ordre les termes « options » et « sauvegarder » du menu du jeu (qui ont été inversés lors de la MàJ 24.47.)

[13911 Custom NameInputBaseUI.rb](#)

[13912 Custom NameInputUI.rb](#)

[14137 Custom NameInput.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, graphique, string

Héritier de Keyboard Input après la refonte de l'input vanilla.

Le 1^{er} script permet d'avoir un background custom en HD.

Le 2^{ème} script permet de supprimer le window skin générique et de réajuster les coordonnées d'affichage du texte de renommage.

Le 3^{ème} script permet d'avoir un texte personnalisé lors de la phase de renommage, par exemple pour l'adapter à une entrée de mot de passe. Dépendant du CSV 50000.

(Attention, une MàJ risque d'être nécessaire si jamais PSDK fait le support du joypad.)

[13921 Custom Options - Description.rb](#)

[13922 Custom Options - Arrow.rb](#)

[13923 Custom Options - Buttons.rb](#)

[14052 Custom Options - Scene.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, graphique

Gestion de la partie graphique du menu d'options.

Le 1^{er} script gère la partie affichage de la description de l'option.

Le 2^{ème} script affiche le curseur des options en HD.

Le 3^{ème} script gère l'en-tête de chaque option.

Le 4^{ème} script gère la partie background (là où il y a écrit "options" en haut à droite)

[14020 HD Party Menu.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, mineur, graphique

Modifie le menu de l'équipe Pokémon pour l'afficher l'image de background en HD.

[14120 GamePlay Menu.rb](#)

Crédits : Redder, Amras Anárion

Tags : custom, majeur

Modifie le menu de jeu pour intégrer la date kelte avec les icônes et images de background.

[14137 Textes du PC.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, string

Change les phrases du PC et ajoute les phrases d'évaluation du Pokégrimoire de Keltios (nécessite un CSV).

+ 1 bout de code de Death Overhaul (la ligne "death_count"). (Proposer au public le script « 14370 Death overhaul - Storage check.rb » à la place pour qu'il n'ait pas mes modifs persos.)

[14300 Carte dresseur kelte.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, string

Modifie la carte dresseur pour qu'elle soit avec 10 badges et avec la charte graphique kelte.

Neutralise aussi le fond coulissant à la BW.

15100 Battle Ability Displayer.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, fix, bugué, graphique

Ajuste l'affichage des talents sur l'écran de combat à l'image de Sacred Phoenix, corrige le bug de coordonnées d'origine et rajoute l'effet sonore de proc des talents.

Me manque juste de trouver un moyen d'afficher l'image de fond en HD pour que ce soit parfait.

01601 HUD - Bag

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, majeur, graphique, amélioration, string

14 scripts liés uniquement à la modification du sac de PSDK 24.43 et qui m'a fait arracher les cheveux de manière légendaire. La flemme de les lister en détail.

14330 Bag.rb

Crédits : Amras Anárion

Quelques strings

la neutralisation de la poche favoris

l'accès à la poche rare en combat

Modif de la « def load_pockets ». Au sein mod Death Overhaul, c'est le script « 14330 Death Overhaul - Sac interdit.rb » qui doit être partagé au public.

02000 Calendrier de Keltios

11060 Tons.rb

Crédits : Amras Anárion, Cottens

Tags : custom, majeur, amélioration

Neutralisation du script de tons de Nuri pour le remplacer par un système propre à Keltios avec 9 nuances au lieu de 5 et gestion de la procession des saisons tout en profitant du Scheduler de PSDK. La partie horlogerie est gérée en Event-Making.

11190 Time Switches and Variables.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : mineur

Rajoute 2 variables à la liste du module Var utilisés sur les événements communs de baies.

12220 Vivaldaim et Haydaim.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom

Synchronise les formes saisonnières de ces deux Pokémons sur le calendrier de Keltios (au lieu de la date réelle).

03000 Balls

16040 Overhaul de la capture

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, majeur, amélioration, string

Script qui apporte une refonte complète des mécanismes de capture, en plus de coder les bonus ball de Keltios.

La seule dépendance de ce mod est le CSV 100100.

Réalisé :

- la révision complète de la formule de capture ainsi que du nombre de secousses en fonction de la probabilité de capture.
- Ball repoussée en cas de tentative de capture avec absence ou mauvais affaiblissement + l'animation appropriée (fait sur des scripts tiers).
- Gestion des cas des captures impossibles (catch rate à zéro) avec la phrase appropriée.
- Le joueur qui récupère automatiquement les balls lancées si elles ont été repoussées par le Pokémon sauvage. (Celles de Keltios sont très chères, on ne les gaspille pas.)

Idéaux restants :

- La gestion de la fuite des Pokémon sauvages en cas de tentative de capture avec absence ou mauvais affaiblissement.

16131 Overhaul de la capture - phrase de lancer

Crédits : Amras Anárion

Tags : mineur, string

Affichage d'une phrase de lancer de ball conforme à la 4G.

Intègre une détection automatique des Nuzlockes Vanilla de PSDK et de celui de Death Overhaul.

04000 Gameplay

12012 Death overhaul - Old school poison.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, majeur, string, WIP

Ce script ajoute l'option de poison à l'ancienne, aka la possibilité de KO in-map (en faisant mourir).

Je l'affiche séparément sur ce document, car la version grand public a un évènement de Black-Out différent de celui de Sacred Phoenix.

Je n'ai d'ailleurs pas réussi à intégrer la scène de Black-Out sans bug sur PSDK Vanilla, donc rien ne se passera si tout l'équipe du joueur est KO ou morte.

12080 Death overhaul - Soin interdit.rb
12100 Death overhaul - No heal on storage.rb
12121 Death overhaul - Test Party dead.rb
12300 Death overhaul - ItemDescriptor.rb
90000 Death overhaul - Gestion cycle vie-mort.rb

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : custom, majeur, string

Gestion de la partie gameplay du mod de mort des Pokémon.

Le 1^{er} script permet de ne pas soigner les Pokémon morts et requiert 2 séquences de soins pour sortir d'un KO au bord de la mort (en passant par une phase de KO normal). Deux puissances de soin alternatives sont aussi proposées.

Le 2^{ème} script interdit le soin de tout Pokémon hors-combat en cas de stockage dans le PC. (Un Pokémon capturé et stocké restera donc toujours soigné.)

Le 3^{ème} script crée diverses méthodes pour tester la vitalité de l'équipe du joueur.

Le 4^{ème} script modifie quelques lignes de l'immense « def actions(item_id) » pour adapter les objets de soins à l'univers de Keltios. (Et une ligne actuellement désactivée liée au bonheur max possible.)

Le 5^{ème} script est le « Master Script » de Death Overhaul. Il gère l'affichage des textes et gère la réincarnation des Pokémon après un compte à rebours de 3 jours suivant leur mort, Ce plug-in est dépendant du CSV 100000. C'est ici que toutes les valeurs se paramètrent.

05000 Pokemon Data Overhaul

08170 Death overhaul - ID status mort.rb
12116 Death overhaul - Zones Nuzlocke.rb
12250 Death overhaul - Negative HP.rb
12260 Death overhaul - Liste status mort.rb

Crédits : Altarax, Amras Anárion, anime

Gestion de la partie données des Pokémon du mod de mort des Pokémon.

Le 1^{er} script établit l'ID des nouveaux statuts hors-combat.

Le 2^{ème} script est une méthode simplifiée (sans les def inutiles) du script d'anime permettant de gérer les zones en Nuzlocke.

Le 3^{ème} script permet d'autoriser le calcul et le passage des PV en négatif, en prenant en compte les réglages de difficultés choisis par le joueur (une variable + un interrupteur)

Le 4^{ème} détermine les db_symbols des nouveaux statuts hors-combat.

12180 Shiny with better IV.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : mineur, bugué (?), standalone

Active une fonctionnalité native à PSDK : les Shiny avec de meilleures IV. Malheureusement, la condition d'état chromatique pour octroyer le bonus s'inverse parfois sur les Pokémon rencontrés dans les hautes herbes lorsqu'au préalable, une créature magique a été rajoutée par

script et se révèle être shiny... À faire tester en jeu pour voir si ça ne peut pas être source de bug exploit. Sinon, j'avais pensé à nerfer le bonus, voire désactiver la fonction.

Note : en cas de hard reset, les mécanismes reviennent à la normal.

[12181 Date kelte de capture - PFM Pokemon.rb](#)

[13210 Date kelte de capture - Summary Memo.rb](#)

[16041 Date kelte de capture - Scene Battle Functions p4.rb](#)

Crédits : Redder, Amras Anárion, Altarax

Tags : custom, majeur

3 scripts modifiés + 1 standalone inclus dans le dernier. Modifie les données des Pokémons pour que leur résumé puisse intégrer la date kelte (au lieu du Timestamp basé sur la date réelle) et faire en sorte de l'afficher correctement dans le menu Résumé. Ce script assez lourd rend la sauvegarde de Sacred Phoenix incompatible avec les autres fan-games PSDK. (Ça fait un bon anti-cheat.) Conséquence : tout changement dessus rendra les anciennes sauvegardes inopérantes. (Et je sais que beaucoup de choses sont prévues par Zekrom sur les données des Pokémons de Keltios.)

Le premier script détermine à la source les nouvelles données des Pokémons (+1 ligne de **Death overhaul** : un compte à rebours avant la mort déf – la version publique est : « 12181 Death overhaul - PFM Pokemon.rb »)

Le second script gère l'affichage et le format de la date Kelte dans les menus

Le troisième script force l'affichage du n° du jour en 2 chiffres (pour éviter un bug de décalage).

[12182 Shiny rate.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, standalone

Augmente le taux de Shiny à 1/1024 au lieu de 1/8192.

[12183 Loyalty overhaul - Bonheur max.rb](#)

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : fix, WIP

Pose les prémices du mod qui va réviser le fonctionnement du bonheur dans Sacred Phoenix. Le Boost de ball (Luxe Ball + Copain Ball traité comme une Luxe Ball) et le Grelot Zen sont les seules choses fonctionnelles pour le moment, ce qui revient à une correction de bug de PSDK.

[12201 EV Overhaul.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, standalone

Modifie le système d'EV pour repousser les limites dans Sacred Phoenix et bonifier l'entraînement d'un même Pokémon sur le long-terme comme c'était le cas en 1G et 2G, mais tout en gardant la simplicité et partiellement la « restriction stratégique » de ce système hérité de la 3G.

Les nouvelles limites sont : 480 EV maximum (au lieu de 252) par stat et 1728 maximum (au lieu de 510) sur le total des six stats. Les accélérateurs n'ont plus de limite, comme dans Épée et Bouclier (et donne +16 au lieu de +10, ce qui requiert tout de même 30 fois le médicament pour maximiser une stat vierge. Notons que la satiété est prévue d'être le facteur limitant.)

12210 Evolving conditions.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, mineur

Modifie les conditions scriptées pour l'évolution de certains Pokémons. Pour le moment, juste une ligne modifiée sur la détection du moment de la nuit.

14212 HP proportionnels au changement de forme

Crédits : Altarax

Tags : custom, fix

Permet lorsque les PV max sont modifiés à la hausse ou à la baisse de conserver les PV actuels en proportion. Permet aussi d'esquiver le bug du remplissage de la barre des PV pas mis à jour lorsque de tels changements se produisent.

06000 Animations combat

14090 Evolving animation overhaul.rb

Crédits : Amras Anárion, Altarax

Tags : amélioration, graphique

Améliore l'animation d'évolution pour se rapprocher de celles des jeux officiels. Pour le moment, fait jouer le cri du Pokémon évoluant au début de la séquence, en cas d'arrêt d'évolution et une fois celle-ci terminée ; met « en pause » la BGM (au lieu de l'interrompre) en jouant les sons via le canal « ME » et permet à la bascule des 2 sprites de se faire à une vitesse de plus en plus rapide.

La dernière version gère en plus les battlebacks avec prise en compte du moment de la journée.

16060 Custom battlebacks.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : amélioration, graphique

Automatisation de l'affichage du bon battleback en combat avec prise en compte du moment de la journée.

16520 No battlegrounds.rb

Crédits : Amras Anárion, Altarax

Tags : custom

Supprime les battlegrounds. (Une seule image transparente me suffit désormais.)

90001 Animation attaques.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom

Script qui permet de lier l'animation RPG Maker de mes attaques rajoutées à celles enregistrées dans le Ruby Host.

07000 Battle Core

[12261 Stacking poison - Cumul Poison vers Toxik.rb](#)

[16151 Stacking poison - Pics Toxic texte.rb](#)

[17190 Stacking poison - Module Interpreter Statut.rb](#)

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : custom, WIP, sprite

Premiers scripts d'un mod de révision du poison.

Le 1^{er} script permet d'empoisonner un Pokémon déjà empoisonné normalement (et ainsi par le cumul de le faire passer en « gravement empoisonné ».

Le 2^{ème} prévoit le cas en cas de Pics Toxic posés.

Il y a une dépendance mineure avec "**13600 Death overhaul - StatusSprite icon.rb**" : le statut « gravement empoisonné » (TOX) possède sa propre icône comme dans Showdown.

Il reste une chose à finaliser avec ce mod : les messages affichés en cas de déjà (gravement) empoisonné ou de sur-empoisonnement. PSDK ne connaît par défaut que « XXX a été (gravement) empoisonné » et « XXX est déjà empoisonné ».

Le troisième script (hérité de Death Overhaul, ne reste que la partie Stacking poison) permet de bien faire le changement de statut en cas de sur-empoisonnement. Un switch interne au script permet de le désactiver. Théoriquement, on peut supprimer l'interrupteur vu que ce plug-in ne gère que ça.

[15030 Death overhaul - Correctif barre ennemi.rb](#)

[16021 Death overhaul - Lock zone.rb](#)

[16040 Death overhaul - Mort Duree Animation.rb](#)

[16061 Death overhaul - Scene Battle Graphics.rb](#)

[17021 Death overhaul - mue.rb](#)

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : custom, majeur

Gestion de la partie combat du mod de mort des Pokémon.

Le 1^{er} script corrige la vitesse de retrait (et la position après retrait) des barres de PV après une mise hors-combat.

Le 2^{ème} script gère le verrouillage des zones en Nuzlocke.

Le 3^{ème} script autorise la baisse des PV jusqu'à « -PV max » (sauf si difficulté réglée en mode traditionnel).

Le 4^{ème} (gros script) est un merge de 4 mods. (Même def modifiée par les mods des textes d'efficacité, des gains d'argent des combats keltés et de la mort des Pokémon + une ligne de **Loyalty Overhaul**.) Concernant la partie « mort », ça établit les DB symbol des variables et interrupteurs liés à la mort, les phrases de mises hors-combat et le cri d'agonie selon le degré de blessure, la cinématique des animations. Il y a aussi les prémices de la perte de bonheur en cas de KO ici. La dernière def patche un bug d'affichage de barre de PV en cas de combat duo lorsque le joueur n'arrive qu'avec un seul Poké apte au combat et tout le reste hors-combat.

Le 5^{ème} script corrige un bug de mue qui proc en cas de mise hors combat autre qu'un KO simple.

[15080 Evolution en combat - GamePlay BattleSprite.rb](#)

16042 Evolution en combat - Scene Battle Functions p4

Crédits : Cottens, Amras Anárion

Tags : custom, amélioration, fix

Script très intéressant permettant l'évolution en plein combat des Pokémon, comme dans Pokémon Gemme 3.5. C'est une feature non officielle, mais intéressante à partager sur le forum du Workshop.

Le 1^{er} script créé la notion de « refresh » pour rafraichir la sprite du Pokémon.

Le 2^{ème} script créer la fonction « phase4_evolve_check » afin de permettre l'évolution en combat et corrige le bug de la non apprentissage d'une attaque suite à une évolution.

15090 Fuite - Bouton.rb

16100 Fuite - Dresseur.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, amélioration, string

Script

Le 1^{er} script remplace le mot « Fuite » par « Abandon » sur l'écran de combat face aux dresseurs. Il fait aussi quelques légers ajustements graphiques.

Le 2^{ème} script requiert le CSV 100100 et affiche les bonnes phrases selon la situation. Il permet aussi un décompte des forfaits, défaites et fuites.

15175 MegaEvolve.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : mineur, custom

Intègre le Sceptre du Phénix à la liste.

15178 BattleEngine Calculator.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : mineur, custom

Pour le moment, modifie juste une immunité brisée (donnant donc des dégâts normaux) en une résistance simple.

Théoriquement, le second type du Pokémon ciblé doit aussi être pris en compte (à tester).

15090 Fuite – Bouton

16100 Fuite - Dresseur.rb

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : custom, string

Le premier script remplace le mot « Fuite » par « Abandon » en cas de combat contre un dresseur. (Oui, à Keltios, on peut déclarer forfait face à un Dresseur.)

Le second ajuste les textes lorsque le joueur tente de déclarer forfait et vérifie si c'est possible en testant un interrupteur et une variable. La formule de réussite de fuite face à un Pokémon sauvage est aussi légèrement révisée. Ce plug-in est dépendant du CSV 100100.

15178 BattleEngine Calculator.rb

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : custom, mineur, standalone

Fondations d'un rééquilibrage de certains paramètres de la formule de dégâts.
Pour le moment, modifie juste une immunité brisée (donnant donc des dégâts normaux) en une résistance simple.

Théoriquement, le second type du Pokémon ciblé doit aussi être pris en compte.

[16020 Argent - enthousiasme initial.rb](#)

[16130 Argent - compteur fin de tour.rb](#)

[16140 Argent - ajout de gain.rb](#)

Crédits : Altarax, Amras Anárion

Tags : custom

Le 1^{er} script modifie une seule ligne pour rajouter un incrément de +5 d'enthousiasme du public au début du combat + remet l'interrupteur BT Fuite à 0. (Attention à bien séparer ces 2 mods si fournis séparément.) Il change aussi quelques constantes comme la bordure noire.

Le 2^{ème} script suit le même principe : +1 après chaque tour de combat.

Le 3^{ème} script est le cœur de ce mod et révisé la formule des gains d'argent en remplaçant le facteur « niveau du dernier Pokémon du Dresseur » par le score d'enthousiasme du public. L'absence de gain d'argent entraine aussi le non-affichage de la phrase des gains.

[16030 Overhaul texte efficacite - Scene Battle Event Functions.rb](#)

[17130 Overhaul texte efficacite - BattleEngine Skill Util.rb](#)

[17160 Overhaul texte efficacite - BE Interpreter.rb](#)

Crédits : Cottens, Amras Anárion

Tags : amélioration, custom, majeur, string

Total de 5 scripts modifiés.

Le début du premier script établit le DB symbol de l'interrupteur qui servira à détecter automatiquement si on est face à un ou deux dresseurs et place les prémices du test.

Cette modif est indépendante du rajout propre à Keltios (standalone) et peut donc être proposée en amélioration pour PSDK.

Les deux derniers scripts sont propres à Keltios et rajoute les messages d'extrême efficacité et de très faible efficacité avec les bruitages adéquats, pour la plus grande joie de mon Idéal. Ils sont dépendants du CSV 100000.

À noter qu'une partie du second segment de ce mod est appelé dans le script "16061 Death overhaul - Scene Battle Graphics" qui est un merge de trois mods. (Même def modifiée par les mods des textes d'efficacité, des gains d'argent des combats keltos et de la mort des Pokémon.)

[16031 Difficulty level.rb](#)

Crédits : Amras Anárion

Tags : amélioration, custom, standalone

Permet grâce à une variable d'avoir plusieurs niveaux de difficulté dans le jeu.

De base dépendant de Death Overhaul, mais peut aussi être utilisé en standalone.

[16043 Statut damage rebalanced.rb](#)

Tags : custom, standalone

Rééquilibre les dégâts de poison, brûlure et de poison grave. (8,33% des PV perdus si empoisonnement simple ou brûlure, et 10% + 5% par tour écoulé en cas de Toxik.) Ce rééquilibrage est indirectement lié à Stacking poison.

16044 XP Overhaul.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, amélioration, fix

Mod couteau suisse qui rajoute plein de fonctionnalités sur les gains d'XP, chaque feature peut être activée indépendamment :

- Feature de level cap dynamique faisant office de soft level cap.
- Intégration d'un bonus $\times 1.5$ d'XP contre les dresseurs.
- Possibilité de donner l'XP aux Pokémon KO.
- Et bien entendu la possibilité de manuellement multiplier les gains d'XP grâce à une variable RMXP.

16150 Patch Scene Battle BEGEND Turn.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom

1 ligne modifiée pour une Def de 314 lignes afin d'assurer la comptabilité de l'Orbe Vie avec le mod Death Overhaul. (La n°174). Attention aux conflits de mod !

Fait aussi : ajout de la phrase de dégâts d'orbe vie et de la perte d'amitié avec les trois Orbes (Vie, Flamme et Toxik) avec gestion des exceptions par talent/immunité + léger nerf des Restes et de l'effet régénératif de la Boue Noire.

17020 Patch BattleEngine Abilities Actions.rb

Crédits : Yyyj

Tags : fix, mineur

Patch liste des moves qui ignorent Fermeté + Texte fermeté en combat.

17220 Stealth Rock rebalanced.rb

17220 Stealth Rock text.rb

Crédits : Amras Anárion

Tags : custom, standalone, string

Petit mod indépendant qui rééquilibre assez les dégâts de Piège de Roc : respectivement 30 / 20 / 12,5 / 8 / 5 % PV selon vulnérabilité au type Roche au lieu de 50 / 25 / 12,5 / 6,25 / 3,125 %. Le type roche devient immunisé aux dégâts de Piège de Roc.

Le second script, lui aussi standalone, varie les textes selon le taux de dégâts. (Requiert les .dat du CSV 100100)

90002 Loyalty overhaul - pertes KO.rb

Crédits : Altarax

Tags : custom

Def indépendante qui liste les degrés des pertes d'amitié en fonction de l'intensité d'un KO.

Son appel est dépendant du mod : "12183 Loyalty overhaul - Bonheur max".