

Le monde des Pokémon

Comment fonctionnent les types dans Pokémon ?

Les Pokémon possèdent des types. Les types sont utilisés dans l'impitoyable monde des combats de Pokémon.

Exemple : les attaques de type eau sont fortes contre les Pokémon de type feu. Ça tombe sous le sens, après tout ! L'eau éteint le feu !

Quels sont les types ?

Il y a **18 types** en tout : **acier**, **combat**, **dragon**, **eau**, **électrik** (nomenclature qui n'a pas changé depuis le temps où la place manquait sur le petit écran de la GameBoy), **feu**, **fée**, **glace**, **insecte**, **normal**, **plante**, **poison**, **psy**, **roche**, **sol**, **spectre**, **ténèbres** et **vol**.

Les **Pokémon** possèdent tous un type, comme Salamèche qui est de type feu, ou un double type, comme Bulbizarre qui est de type plante et poison.

Les **attaques** possèdent également un type, Hydrocanon est par exemple de type eau et Fatale Foudre de type électrik. À une exception près (Flying Press, à la fois de type combat et vol, mais on ne va pas rentrer dans ce genre de cas particuliers), il n'existe pas d'attaque possédant un double type.

Comment interagissent les types entre eux ?

Pour savoir si une technique va être efficace ou non, il faut regarder son type et celui du Pokémon défenseur.

En fonction des affinités, une attaque peut se révéler :

- **efficace** (x 1),
- **peu efficace** (x 0,5),
- **très efficace** (x 2)
- **inefficace** (x 0).

Et pour savoir ce qui est efficace contre qui, il suffit de se référer au tableau des affinités :

	DÉFENSE																		
	Acier	Combat	Dragon	Eau	Feu	Électik	Fée	Glace	Insecte	Normal	Plante	Poison	Psy	Roche	Sol	Spectre	Ténèbres	Vol	
Acier	0,5	1	1	0,5	0,5	0,5	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
Combat	2	1	1	1	1	1	0,5	2	0,5	2	1	0,5	0,5	2	1	0	2	0,5	
Dragon	0,5	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Eau	1	1	0,5	0,5	2	1	1	1	1	1	0,5	1	1	2	2	1	1	1	
Électrik	1	1	0,5	2	1	0,5	1	1	1	1	0,5	1	1	1	0	1	1	2	
Feu	2	1	0,5	0,5	0,5	1	1	2	2	1	2	1	1	0,5	1	1	1	1	
Fée	0,5	2	2	1	0,5	1	1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	2	1	
Glace	0,5	1	2	0,5	0,5	1	1	0,5	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	
Insecte	0,5	0,5	1	1	0,5	1	0,5	1	1	1	2	0,5	2	1	1	0,5	2	0,5	
Normal	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	1	0	1	1	
Plante	0,5	1	0,5	2	0,5	1	1	1	0,5	1	0,5	0,5	1	2	2	1	1	0,5	
Poison	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	1	
Psy	0,5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0,5	1	1	1	0	1	
Roche	0,5	0,5	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	0,5	1	1	2	
Sol	2	1	1	1	2	2	1	1	0,5	1	0,5	2	1	2	1	1	1	0	
Spectre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	2	0,5	1	
Ténèbres	1	0,5	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	1	2	1	1	2	0,5	1	
Vol	0,5	2	1	1	1	0,5	1	1	2	1	2	1	1	0,5	1	1	1	1	

Le tableau des affinités de types est un outil essentiel dans Pokémon !

Notez que ces coefficients d'efficacité s'appliquent à tous les types d'un Pokémon. Ainsi, une attaque très efficace sur les deux types d'un défenseur verra sa puissance multipliée par 4. À l'inverse, une attaque peu efficace sur chacun des deux types verra sa puissance multipliée par 0,25.

Affinités : quelques cas pratiques

Galeking (acier et roche) reçoit une attaque Dynamo-poing (combat) : les dégâts seront multipliés par 4 à cause d'une double faiblesse.

Dracaufeu (feu et vol) reçoit une attaque Dard-Nuée (insecte), il ne recevra qu'un quart des dégâts grâce à sa double résistance.

Nénupiot (plante et eau) reçoit une attaque Lance-Flammes (feu), il subira les dégâts normaux de l'attaque (x 2 à cause du type plante, mais x 0,5 grâce au type eau)

Laggron (eau et sol) encaisse une attaque Fatal-Foudre (électrik), il ne recevra aucun dégât (x 2 à cause du type eau, mais x 0 grâce au type sol).