

Pokémon (diminutif de Pocket Monster, c'est à dire « monstre de poche ») est un jeu vidéo créée par l'entreprise japonaise Nintendo. La première génération est sortie en 1994 au Japon sur la machine portable « GameBoy ». La génération la plus récente est la sixième, sortie en 2014. Le succès de la licence est dû à un système de combat simple à prendre en main mais difficile à maîtriser, ainsi qu'à la possibilité de combattre ou d'échanger avec des amis, ce qui était l'argument de vente majeur pour la première génération.

Le Synopsis

Quelle que soit la génération, la trame scénaristique est la même : le joueur incarne un ou une jeune adolescent(e) dont le but ultime est de vaincre le Conseil des 4, qui regroupe les 4 meilleurs dresseurs de Pokémon de la région. Pour atteindre son but, il devra tout d'abord vaincre les 8 champions d'arènes, les meilleurs dresseurs de leurs villes respectives. Son parcours l'amènera à déjouer les plans d'une organisation de malfaiteurs dont les buts changent en fonction de la génération (kidnapper des Pokémon, supprimer les océans, détruire l'humanité, ...). Ceci n'est que la trame de base, l'histoire de chaque version étant bien évidemment plus développée, notamment depuis la 3ème génération où les scénarios sont denses et riches en rebondissements, et avec des personnages loin d'être manichéens.

Renforcer les Pokémon

Le système du jeu est simple : le héros progresse de ville en ville tout en combattant d'autres dresseurs ou des Pokémon sauvages qu'il peut capturer pour qu'ils se battent à ses côtés. Au fil des combats, les Pokémon gagnent des points d'expérience qui le font monter de niveau au bout de certains paliers. Chaque montée de niveau signifie parfois l'apprentissage d'une nouvelle technique pour combattre et toujours une augmentation légère des statistiques du Pokémon, mais le meilleur moyen de rendre un Pokémon plus puissant est de le faire évoluer. Lorsqu'une condition propre à chaque Pokémon est remplie (généralement atteindre un niveau particulier), ce dernier évoluera automatiquement, à moins que le joueur ne l'en empêche. Une évolution induit un changement physique du Pokémon, qui devient généralement plus grand et costaud tout en gardant ses traits globaux, ainsi qu'une forte augmentation de ses statistiques. Ainsi, le joueur pourra se composer une équipe pouvant comprendre jusqu'à 6 Pokémon et la renforcera, soit en faisant monter en niveaux les Pokémon qui la composent, soit en remplaçant des Pokémon par d'autres capturés plus récemment, jusqu'à vaincre la ligue Pokémon.

Après le jeu

Un gros attrait de la licence est la rejouabilité. Une fois la ligue vaincue, il reste une mission à atteindre pour le joueur : capturer tous les Pokémon, ce qui est d'ailleurs la catch phrase de la série : « Attrapez les tous ! ». Un joueur moyen aura vu au cours de l'histoire principale environ la moitié des Pokémon présents sur la cartouche, mais n'en aura capturé qu'une partie. Ainsi, dans la première génération, contenant 151 Pokémon, il en reste une beaucoup à capturer après la ligue, tandis que dans la génération la plus récente, en contenant 721, un joueur se lançant dans la quête de tous les attraper en aura pour encore longtemps.

Les combats

Lors des combats, seuls les pokémons participent. Le joueur et les dresseurs qu'il peut rencontrer possèdent chacun une équipe de 1 à 6 pokémons, le combat étant fini dès que tous les pokémons d'un des participant n'ont plus de points de vie. Un pokémon possède 6 statistiques :

- Points de Vie (PV) qui représente le nombre de dégâts qu'il peut encaisser avant d'être hors combat
- Attaque (Atk) qui influe sur l'efficacité des capacités du pokémon infligeant des dégâts physiques.
- Défense (Def) qui représente la résistance du pokémon aux capacités infligeants des dégâts physiques
- Attaque Spéciale (AtkSpé) qui influe sur l'efficacité des capacités du pokémon infligeant des

dégâts spéciaux.

-Défense Spéciale (Def) qui représente la résistance du pokémon aux capacités infligeants des dégâts spéciaux

-Vitesse (Vit) qui influe sur le pokémon qui jouera en premier lors des combats

Afin de combattre, les pokémons ont de une à quatre capacités de combat, divisés en 3 grandes catégories :

- Les attaques physiques, infligeants des dégâts et pouvant parfois posséder des effets secondaires
- Les attaques spéciales, infligeants des dégâts et pouvant parfois posséder des effets secondaires
- Les attaques de statut, influant sur les statistiques des pokémons ou leur infligeant des altérations de statut (brulure, gel, paralysie, ...)

Les pokémons apprennent des nouvelles attaques lors du passage de certains niveaux prédéfinis, ou via l'utilisation d'objets spéciaux par le joueur.

Lors du combat, les deux joueurs choisissent simultanément une action (attaque/ utilisation d'objet/ changement de pokémon), et les effets sont résolus l'un après l'autre en fonction de la vitesse de chaque pokémon, ainsi que de certains effets affectant l'ordre des priorités.

Bilan personnel

Joueur de pokémon depuis une quinzaine d'années, c'est un sujet qui me tient à cœur et que je connais très bien. Ainsi, lorsqu'il nous a été demandé d'étudier une population selon des critères quantitatifs de notre choix, nous nous sommes dit avec l'équipe que ce thème serait original et intéressant, et je dois avouer que le résultat est à la hauteur de nos attentes. Certes cette analyse m'a permis de me replonger dans la première génération du jeu, dont le bestiaire est 5 fois moins grand qu'actuellement, mais surtout d'avoir une vision ludique du projet d'ADD, ce qui fut motivant pour le faire du mieux possible.