

L'importance de la Vitesse en stratégie

Introduction

Si l'on peut penser au premier abord que l'élément le plus important sur un Pokémon est sa puissance de frappe, il y a un autre facteur primordial à ne surtout pas négliger : sa **Vitesse**. En effet, quel sera l'intérêt pour un Pokémon de pouvoir OHKO n'importe quel adversaire si sa Vitesse est si faible qu'il se sera fait OHKO lui-même avant d'avoir pu bouger une oreille ? Et si vous êtes vous-même un joueur assidu de VGC, tier dans lequel le contrôle de la Vitesse a sans doute le plus d'importance, vous savez précisément de quoi je parle.

Dans cet article, nous verrons donc comment déterminer quels sont les Pokémon les plus rapides en jeu, mais aussi quelles sont les différentes manières de prendre le contrôle de la Vitesse au cours d'un match.

Connaître la Vitesse des Pokémon

La question que l'on se pose sans cesse lorsque l'on joue à Pokémon de façon stratégique est de savoir qui de son Pokémon ou de celui de son adversaire est le plus rapide. Et connaître les statistiques de Vitesse de tous les Pokémon sur le bout des doigts n'est pas toujours d'une grande utilité. Cela le serait si tous les Pokémon étaient systématiquement joués avec un investissement maximal en Vitesse, mais ce n'est bien entendu pas toujours le cas. Voyons donc quelques astuces pour réussir à déterminer le plus rapide des Pokémon en jeu.

L'ordre d'attaque

Bien entendu, dans une situation classique où les deux Pokémon utilisent des attaques de même priorité, le Pokémon le plus rapide est celui qui attaque en premier. Mais vous allez me rétorquer que savoir que votre Pokémon est plus lent que celui de votre adversaire une fois que vous avez pris un coup vous fait une belle jambe, et vous n'avez pas totalement tort. Cependant rassurez-vous, il existe justement d'autres paramètres qui vont vous permettre de déterminer si vous êtes plus rapide ou plus lent que le Pokémon adverse, avant même que les Pokémon aient eu à attaquer.

L'activation des Talents

Le Pokémon le plus rapide est celui dont le Talent se déclenche en premier. Eh oui, même s'il est plutôt rare que les Talents des Pokémon se déclenchent en arrivant sur le terrain, cela reste tout de même assez courant pour y prêter une attention toute particulière. Et ça tombe bien, puisque les Pokémon avec le Talent Intimidation font souvent partie des plus joués. On peut notamment citer Démétéros-T, Léviator, Mysdibule, Méga-Elecsprint ou encore Félinferno pour le VGC. Mais le Talent Intimidation n'est pas le seul à s'activer lors de l'entrée sur le terrain. On a aussi entre autres les Talents Pression, Fouille ainsi que les Talents des climats (Crachin, Sable volant, Sécheresse, Alerte Neige) et des terrains (Créa-Brume, Créa-Psy, Créa-Elec, Créa-Herbe). Le bémol de cette astuce réside dans le fait que les situations où les deux Pokémon vont déclencher leurs Talents en même temps sont assez rares : lors du premier tour ou après un double KO.

La récupération des Restes et la prise de dégâts résiduels

Le Pokémon qui récupère des PV grâce aux Restes ou qui subit les dégâts résiduels (brûlure, poison ou les dégâts liés à la Tempête de Sable ou à la Grêle) en premier est le plus rapide.

Le switch

C'est sans doute ce à quoi on pense le moins quand il s'agit de Vitesse, mais cela peut se révéler très utile dans certaines situations. Le Pokémon le plus rapide est celui qui quitte le terrain en premier lors d'un switch simultané de votre adversaire et de vous-même.

N'oubliez pas que pour tous les paramètres que l'on vient d'évoquer, si les deux Pokémon sont dans une situation de Speed Tie (c'est-à-dire qu'ils ont exactement la même Vitesse), le jeu déterminera aléatoirement lequel agira en premier (soit 50% de chances pour chaque joueur). Ces astuces sont donc des aides précieuses qu'il faut cependant savoir analyser en fonction du contexte. Par exemple, si vous jouez un Démétéros-T maximum Vitesse Jovial et que le Talent du Démétéros-T de votre adversaire se déclenche en premier, cela veut dire qu'il est soit Jovial max Vitesse comme vous (et que vous êtes donc en Speed Tie), soit Mouchoir Choix, auquel cas il vous dépassera tout le temps. En revanche, si vous jouez un Démétéros-T Mouchoir Choix et que votre Talent se déclenche avant celui du Démétéros-T adverse, alors vous ne pouvez absolument rien en déduire.

Les différents moyens d'influer sur la Vitesse en combat

Contrairement à la partie précédente où il s'agissait de glaner des informations en combat, il va cette fois être question de teambuilding. C'est effectivement en préparant votre équipe que vous pourrez placer ça et là des outils qui vous permettront de reprendre le contrôle de la Vitesse lors du match.

Jouer sur la répartition d'IV et d'EV

Même si cela paraît évident, il fallait quand même le mentionner. Le plus souvent, on jouera un Pokémon offensif avec le maximum d'EV en Vitesse, soit 252. Mais il existe bien des cas plus subtils ou l'on choisira d'investir 4, 8, 12 EV (ou plus) sur certains Pokémon pour dépasser les mêmes Pokémon s'ils sont joués par l'adversaire, ou des cas encore plus rares où le nombre d'EV Vitesse donné servira précisément à dépasser une menace en particulier : par exemple Zygarde Jovial avec 112 EV pour dépasser Heatran Timide 252 EV Vitesse ou Symbios joué avec 44 EV pour dépasser Prédastérie sans EV Vitesse afin d'attaquer avant qu'il n'utilise Buée Noire.

La paralysie

Présente dès la première génération, la paralysie est sans doute la forme d'altération de statut la plus utilisée et la plus redoutable en stratégie. Un Pokémon paralysé voit sa Vitesse divisée par 4 (seulement 2 à partir de la 7^{ème} génération) en plus d'être empêché d'agir 25% du temps. Il existe 3 façons d'induire une paralysie : par effet direct de capacité (Cage-Eclair, Para-Spore, Regard Médusant, Frotte-Frimousse), par effet secondaire (Plaquage, Coup d'Jus, Tonnerre...) ou par effet d'un Talent (Static).

Le Mouchoir Choix

Cet objet multiplie par 1,5 la Vitesse de son porteur mais le contraint à utiliser la même capacité. C'est sans doute l'un des objets les plus utilisés en stratégie avec les Restes. On en trouve presque systématiquement un utilisateur dans les teams Balanced à Hyper Offense. Il permet souvent à son porteur d'être plus rapide que n'importe quel Pokémon non Mouchoir Choix et non boosté.

La Baie Chérin

Cette baie permet à son porteur d'agir en premier lorsqu'il se trouve à moins de 25% de ses PV (usage

unique). Bien qu'elle ne soit pas disponible en 7ème génération, elle était quelquefois utilisée en 4G en combinaison avec l'attaque Explosion pour infliger d'énormes dégâts à l'adversaire. On l'a aussi vu quelques temps en 6ème génération sur le set d'Airmure Lead avec Provoc, Piège de Roc et les Picots.

La Baie Sailak

De la même façon que la baie précédente, celle-ci s'active lorsque le Pokémon se trouve à moins de 25% de ses PV en boostant sa Vitesse d'un cran. Elle est souvent utilisée en conjonction avec la capacité Clonage et une capacité pour se booster comme Danse-Lames ou Cognobidon.

Les attaques de priorité

Utiliser des attaques de priorité plus élevée que l'adversaire.

La Distorsion

La capacité Distorsion permet aux Pokémon les plus lents d'attaquer en premier pendant 5 tours. Les teams dites Distorsion, bien qu'assez peu courantes dans les formats solos, sont beaucoup plus fréquentes en format double. En effet, en format solo, vous ne disposez que de 4 tours pour agir sous Distorsion puisque vous perdez le premier à lancer la capacité. En réalité, les poseurs de Distorsion étant rarement des Sweepers, vous n'avez souvent que 3 tours pour attaquer : tour 1 - Distorsion, tour 2 - switch, Explosion ou Voeu Soins (Danse-Lune pour Cresselia), tours 3, 4 et 5 - attaques. La stratégie devient dès lors plus intéressante en format double où le Pokémon qui se trouve aux côtés du lanceur de Distorsion peut quand même agir lors du tour d'activation. Cette stratégie est aussi d'autant plus efficace que le combat est court, ce qui est le cas en VGC notamment. Notez que si l'un des deux joueurs utilise à nouveau la capacité Distorsion pendant son temps d'activation, cette dernière est annulée.

La Toile Gluante

Exclusivement utilisée dans certaines équipes Hyper Offenses par des Leads dédiés (Caratroc, Mygavolt, Rubombelle, Queulorior), cette forme d'Entry Hazard baisse d'un cran la Vitesse des Pokémon adverses entrant en jeu, facilitant considérablement le travail des Sweepers de votre équipes.

Les Talents qui profitent des climats

Jouer des Pokémon avec les Talents Baigne Sable, Glissade, Chlorophylle et Chasse-Neige en combinaison avec les climats adéquats (Tempête de Sable, Pluie, Zénith et Grêle) leur permet de doubler leurs Vitesses. Ces combinaisons sont si puissantes qu'elles ont été interdites en 5G où les climats sont permanents. A partir de la 6G, les climats sont de nouveaux limités à 5 tours (8 avec les Roches adéquates), ce qui a permis de voir émerger les célèbres cores Minotaure + Tyranocif ou Békipan + Méga-Laggron.

Vent Arrière

Autre stratégie propre au VGC et autres formats doubles car presque inexistante en solo : la capacité Vent Arrière. L'utiliser double la Vitesse de tous les Pokémon de la team pendant les 3 tours suivants son activation. On la retrouve notamment sur Flambusard, Suicune, Boréas, Dracaufeu, Electhor et Farfaduet. Attention, même si vous utilisez l'attaque avec un Pokémon disposant du Talent Farceur comme Farfaduet, le Pokémon allié en format double ne profitera du doublement de sa Vitesse qu'au tour suivant le lancement.

Vent Glace et Toile Elek

Ces deux capacités diminuent la vitesse de la cible d'un cran en plus d'infliger quelques dégâts (55 de puissance). Elles ont l'avantage de toucher les deux adversaires en combat double, c'est donc tout naturellement qu'on les retrouve très fréquemment en VGC. Lors des derniers championnats du monde,

on a pu voir ces capacités respectivement sur Suicune et Tokorico.

Conclusion

Vous savez désormais tout ce qu'il y a à savoir sur le **Speed Control** en stratégie. C'est maintenant à vous d'ouvrir l'oeil pour être toujours au courant de la Vitesse des Pokémon en jeu !

Par [Red Shreder](#)