

retro*
GAMER
PRZEDSTAWIA

W 100% nieoficjalna



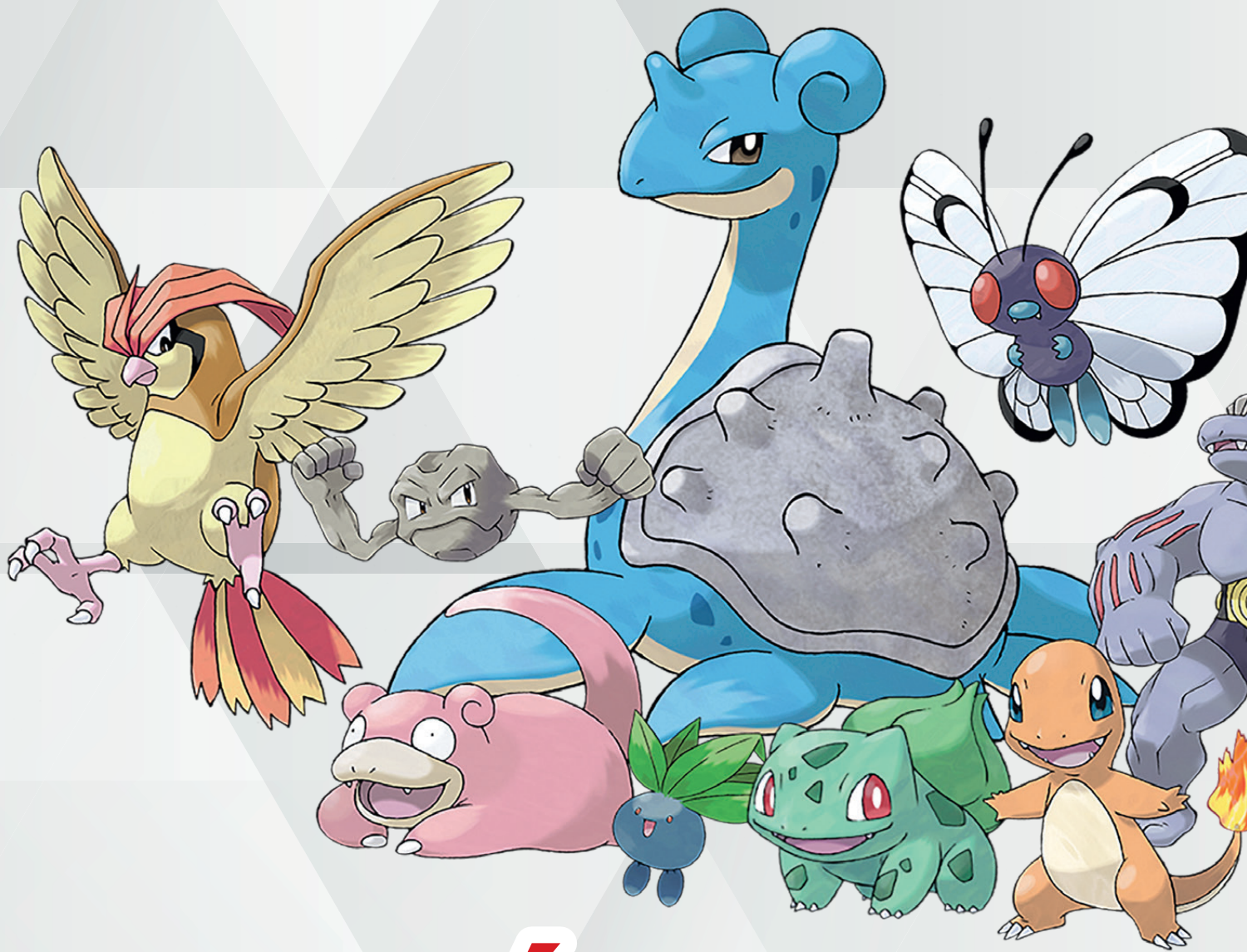
HISTORIA

POKÉMONÓW

KOMPLETNA HISTORIA NAJBARDZIEJ
UDANEJ FRANCZYZY NA ŚWIECIE



OMÓWIENIE KAŻDEJ GENERACJI * IKONICZNE ANIME * NIEZAPOMNIANE GRY



SPIIS TREŚCI

6 EWOLUCJA POKÉMON

Jak niemal od początku seria stała się światową potęgą

16 GENERACJA I

Pierwsza fala Pokémonów była prawdziwą inwazją na media, poznaj ją tutaj!

18 POKÉDEX 001-151

Ikoniczna pierwsza fala Pokémonów jest bliska każdemu sercu

20 POKÉMON RED & BLUE

Twórcy Pokémonów wspominają tworzenie gry

28 PRZEJĘCIE TELEWIZJI

Jak animowany serial o Ashu Ketchumie zdobył stałe miejsce w programach TV

32 PIERWSZY FILM POKÉMON: MEWTWO STRIKES BACK

Dziwne zaproszenie od „największego trenera w świecie”? Brzmi kusząco!

34 POKÉMON: KARCIANKA KOLEKCJONERSKA

Jak Kieszonkowe Potwory uciekły z gier wideo i przejęły karty kolekcjonerskie

38 GENERACJA II

Kolejne gry pokazały światu, że Pokémony zadomowiły się na dobre

40 POKÉDEX 152-251

Wśród potworów tej generacji przywitaliśmy świetne typy Dark oraz Steel, a także wiele niemowlęcych postaci Pokémonów

42 POKÉMON GOLD, SILVER & CRYSTAL

Sequele Red & Blue – stworzone przez studio Game Freak – przebiły oczekiwania fanów swoją ambitnością

48 POKÉMON MINI

Ta kieszonkowa konsola dysponowała kilkoma całkiem niezłymi grami

50 GENERACJA III

Podróż do całkiem nowego regionu z nowymi spin-offami i całym Pokédexem nowych potworów

52 POKÉDEX 252-386

Prezentujemy pierwsze potwory mogące kontrolować lądy i morza

54 POKÉMON RUBY, SAPPHERE & EMERALD

Trzecia generacja gier zabrała nas do pięknej lokacji Hoenn, przedstawiając nam Team Aqua i Magma

58 REMAKE'I POKÉMONÓW

Obecnie remastery starych gier Pokémon są równie regularne, jak główna seria. Przyglądamy się początkom tej tradycji



64 GENERACJA IV

Pokémon odważnie wkracza na Nintendo DS i do Internetu

66 POKÉDEX 387-493

Ten wybór potworów miał mocne związki z mitologią

68 POKÉMON DIAMOND, PEARL & PLATINUM

Dlaczego pierwsze wejście do Sinnoh jest tak ukochane przez fanów

72 GENERACJA V

Mając już ponad dziesięć lat franczyza nieco pomieszała sprawy...

74 POKÉDEX 494-649

Oszałamiająco wielka ekspansja Pokédexu, największa w całej serii

76 POKÉMON BLACK & WHITE

Spójrzmy za kulisy sequeli piątej generacji od Game Freak

84 POKÉMON ORIGINS

Przedstawiamy anime inspirowane grą

86 GENERACJA VI

Finalna odsłona tej generacji ponownie przyciągnęła uwagę świata dzięki Pokémon Go

88 POKÉDEX 650-721

W tej generacji pojawiły się niektóre z najpopularniejszych Pokémonów... Oraz, hmmm, pęk kluczy

90 POKÉMON X & Y

Te klasyki na 3DS zapoczątkowały fantastyczną funkcję Mega Ewolucji

94 POKÉMON GO

Poznajemy fenomen odpowiedzialny za drugą falę Poké-gorączki

102 GENERACJA VII

Alola przynosi nastrój wakacyjnego luzu i nowy wygląd serialu anime

104 POKÉDEX 722-809

Te tropikalne stwory stanowią ucztę dla oczu i ducha

106 POKÉMON SUN & MOON

Ambitne, choć stonowane tytuły przedstawiają nowe formy wybranych przedstawicieli pierwotnej grupy 151

110 DETECTIVE PIKACHU

Co się stanie, gdy skrzyżujemy elektryczną mysz z Ryanem Reynoldsem

112 GENERACJA VIII

Najbardziej aktualna generacja Pokémonów jest pełna kontrowersji, ale i obietnic

114 POKÉDEX 810-898

Powiedz „uszanowanie” dzentelmenom i damom z Galar — regionu inspirowanego Wielką Brytanią

116 POKÉMON SWORD & SHIELD

Oczekiwaliśmy czegoś wielkiego od debiutu Pokémonów na Switchu i Game Freak potraktowało to dosłownie...

120 POKÉMON LEGENDS: ARCEUS

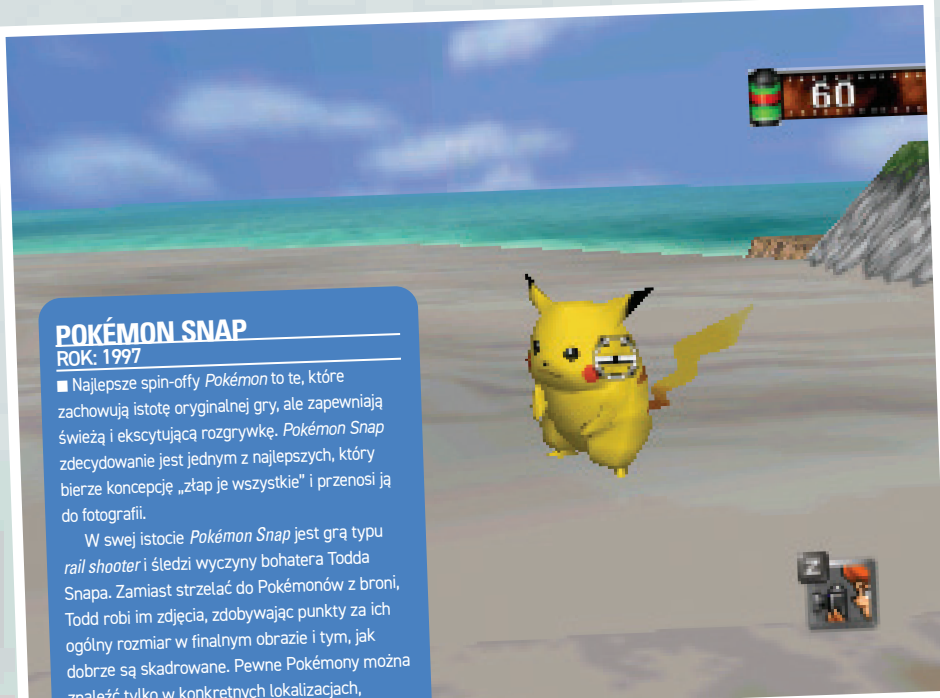
Podróż w czasie do antycznego regionu Hisui w najambitniejszej Poké-grze!

126 NAŚLADOWCY

Rzućmy okiem na godne uwagi alternatywy Pocket Monsters, w tym Digimon, Yu-Gi-Oh i więcej!

SPIN-OFFY

Istnieje niesamowita liczba gier pobocznych, zatem postanowiliśmy się przyjrzeć najlepszym i najgorszym przykładom



POKÉMON SNAP

ROK: 1997

■ Najlepsze spin-offy *Pokémon* to te, które zachowują istotę oryginalnej gry, ale zapewniają świeżość i ekscytującą rozgrywkę. *Pokémon Snap* zdecydowanie jest jednym z najlepszych, który bierze koncepcję „złap je wszystkie” i przenosi ją do fotografii.

W swej istocie *Pokémon Snap* jest grą typu *rail shooter* i śledzi wyczyny bohatera Todda Snapa. Zamiast strzelać do Pokémonów z broni, Todd robi im zdjęcia, zdobywając punkty za ich ogólny rozmiar w finalnym obrazie i tym, jak dobrze są skadrowane. Pewne Pokémony można znaleźć tylko w konkretnych lokalizacjach, podczas gdy inne trzeba zwiabić lub wyptoszyć za pomocą określonych przedmiotów. To świetna gra i cieszy to, że po dziesięcioleciach w 2021 roku pojawiła się jej kontynuacja.

HEY YOU, PIKACHU!

ROK: 1998

■ Bez wątpienia zainspirowany popularnością Tamagochi, deweloper Ambrella, uznał, że ta koncepcja sprawdzi się w przypadku *Pokémonów*. Niestety, nie wszystko zagrało, przez co dostaliśmy innowacyjną, lecz jednocześnie bardzo rozczarującą grę. Gracze przy pomocy urządzenia do rozpoznawania mowy mogli wchodzić w interakcję z Pikachu. Można było brać udział w różnych aktywnościach – od łowienia ryb, po gotowanie zupy. Problem w tym, że kiepskie sterowanie oraz słabo działająca detekcja głosu sprawiły, że rozgrywka była frustrująca. Gra doczekała się też duchowych kontynuacji w postaci *Pokémon Channel* na GameCube oraz dwóch części *PokéPark* na Wii.



“Chcieliśmy pójść dalej i sprawić, by Pokémony naprawdę pojawiły się w świecie gry”

Shigeru Ohmori



POKÉMON STADIUM

ROK: 1999

■ Kiedy Nintendo ogłosiło, że przygotowuje grę z serii *Pokémon* na N64, fani spodziewali się świetnej gry RPG w pełnym 3D. Niestety, oczekiwania te były błędne. Pomimo początkowego rozczarowania, *Pokémon Stadium* okazał się niezbędnym dodatkiem w kolekcji każdego Poké-fana. Dzięki przystawce *Transfer Pak*, można było przenosić stworki z *Pokémon Red & Blue* na deski wirtualnej areny w naszym telewizorze i walczyć z nimi w otoczeniu 3D. Walki odbywały się w czterech turniejach, przy czym gracz miał do wyboru jednego z sześciu dostępnych Pokémonów. Jest to jedyne podobieństwo między grą a pierwowzorem, lecz znacznie lepiej wykonany dzięki pięknym wizualiom. Trzeba przyznać, że sequel jest jednak ciekawszy, głównie za sprawą kilku znakomitych mini gier.



POKÉMON PINBALL

ROK: 1999

■ *Pokémon Pinball* był kolejną grą, która udowodniła, że *Pocket Monsters* czuły się dobrze także w innych gatunkach. Została zapamiętana jako jedna z pierwszych gier na *Game Boy Color*, która wykorzystywała wibrację. Choć fizyka w grze czasem nieco szwankuje, to obie plansze – *Red* i *Blue* – zostały bardzo ciekawie zaprojektowane. Jednak najlepsze okazały się tryby „Catch” i „Evolution”, w których staramy się albo schwytać, albo wytrenować konkretnego Pokémona w przeciągu dwóch minut. A jeśli chcesz prawdziwego klimatu *Pokémon*, użyj *Pokédexa* do złapania wszystkich 151 Pokémonów.





GENERACJA I

1996–1999

REGION KANTO

Pierwsza fala Pokémonów podbiła świat. Nie ograniczając się do gier, to wielkie wejście serii wprowadziło też serial telewizyjny, mangi, karcianki i jeszcze więcej

To jest to – okres, który zaowocował 25-letnią spuścizną. Pierwsza generacja Pokémonów była fenomenem, który wybuchł w Japonii i rozszedł się po całym świecie pod koniec lat dziewięćdziesiątych.

Startując z duetem gier *Pokémon Red & Green* seria zdobyła natychmiastową popularność we wschodniej Azji. Nintendo dostrzegło potencjał marki, więc postanowiło podbić zachodnie rynki. Pokémony zadebiutowały w 1998 w USA i Australii, a w 1999 zawitały do Europy. Gry zostały usprawnione i wydane jako *Pokémon Red & Blue*, a wraz z nimi pojawiło się anime, karcianka i cała masa gadżetów, czyniąc z marki transmedialnego giganta.

Wiedząc, że trafili na żyłę złota, Nintendo zdecydowało się pójść za ciosem. Po *Red & Blue* pojawiło się więcej gier, w tym

oparta na serialu anime *Pokémon Yellow*, w której główną rolę zagrał Pikachu, oraz trójwymiarowe *Pokémon Stadium* na Nintendo 64. Seria znalazła odbiorców wśród dzieci i dorosłych z różnych powodów, ale zapewne najważniejszym był chwytliwy slogan: „Złap je wszystkie”. Było to idealne ujęcie tego, o co chodziło w *Pokémonach*: gry opierały się na ciskaniu Poké Ballami w różnorodne stworki i pozwalały wymieniać się nimi z przyjaciółmi. Anime kontynuowało ten pomysł poprzez głównego bohatera, zaś karty aż same się prosiły o kolekcjonowanie.

Początkowo było 151 Pokémonów, każdy o unikatowym kształcie, wielkości i możliwościach, lecz niektóre niemal natychmiast skradły serca graczy (to o tobie, Pikachu). Były na tyle zróżnicowane, że każdy mógł znaleźć swojego ulubionego potworka. *

NAUKA POKÉMONÓW

Wychowanie doskonałego Pokémona – w tle działają niezliczone czynniki i prawdziwi mistrzowie muszą panować nad nimi wszystkimi



IV

Skrót od Individual Values – te ukryte statystyki określają potencjał Pokémona. Choć są losowo generowane podczas łapania, znacznie łatwiej jest nimi manipulować poprzez rozmnażanie, gdzie rodzicielski Pokémon przekazuje określoną liczbę tych wartości swojemu potomstwu, które można zwiększyć, jeśli jeden z rodziców będzie posiadał przedmiot Destiny Knot. Długotrwałe łańcuchowe rozmnażanie może więc prowadzić do wykluczków o idealnych statystykach.

Natury

Podczas hodowli dla wysokich IV warto również zadbać o to, że na koniec uzyskamy cechę Nature, która jest korzystna dla danego Pokémona bez nadmiernego psucia jego innych statystyk. Dla przykładu Alakazam może pojawić się z naturą Modest (skromny), co wzmacnia jego Atak Specjalny w zamian za osłabienie jego ataku. 10% wzmocnienia korzystnej statystyki ma ogromne znaczenie i niemal zawsze można poświęcić jakąś inną, aby to zyskać, co oznacza, że neutralne natury rzadko są najlepszym wyborem.

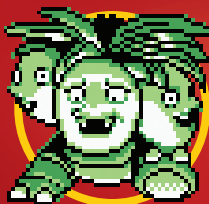


EV

Oznacza Effort Values (wartości wysiłku) i dotyczy wzrostów statystyk przyznawanych podczas walki z różnymi rodzajami Pokémonów. Każdy pokonany przeciwnik dodaje jeden lub więcej punktów do statystyki, a każde cztery punkty przy poziomie 100, zwiększają tę statystykę o jeden punkt. Pamiętaj, że to nie jest nieskończone – istnieje limit 510 punktów i 255 danej statystyki, co oznacza dodanie maksymalnie 63 punktów do wybranych statystyk albo szersze rozłożenie słabszych wzmocnień.

Ruchy

Choć można sądzić, że ataki są ostatnią rzeczą do rozważania, to nie zawsze tak jest. Pewne ruchy mogą być opanowane tylko poprzez rozmnażanie – a niekiedy złożone łańcuchy pokoleń obejmujących różne gatunki. Wprowadza to kolejną zmienną do równania. Zazwyczaj można użyć TM i tutorów dla uzupełnienia „naturalnych” ruchów i uzyskać doskonałe wyniki, ale są takie sytuacje, w których rozmnażanie, pod kątem Egg Moves jest jedynym sposobem uzyskania pożądanego ataku.

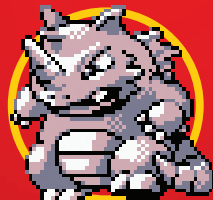


Umiejętności

Ponieważ każdy Pokémon ma od jednej do trzech pasywnych Ability (umiejętności), uzyskanie właściwej jest ważne, jeśli nie krytyczne w zależności od danego stworzenia. W niektórych przypadkach różnice są minimalne albo dostępna jest tylko jedna opcja, co trochę ułatwia życie. Dla innych stworzeń, optymalna Umiejętność to różnica między konkurencyjną podatnością a byciem zwykłą zapchajdziurą.

Trzymane przedmioty

Już prawie koniec. Ostatnią rzeczą do rozważenia jest to, jaki przedmiot powinien trzymać każdy Pokémon w twojej drużynie. Często są one powiązane z istniejącymi mocnymi stronami i planami gry, chociaż wiele odstępstw również stanowi sensowne opcje dla właściwych Pokémonów – zmieniając Ferrothorna z Helmem Kamiennym na Mega Kangaskhana, zobaczysz, zrozumiesz o co chodzi. Wybrane przedmioty, o ironio, ograniczają cię tylko co do pierwszego użytego ruchu, oferując bonus dla ataku, specjalnego ataku lub szybkości, ale to wymaga dostosowanego zestawu ruchów.



Równowaga drużyny

Potrzebujesz więcej niż jednego potężnego Pokémona, a jeśli chcesz być najlepszy, pamiętaj – najważniejsza jest synergia. Musisz zadbać o to, aby osłonić tak wiele słabości, jak to możliwe, sprawdzić wszystkie główne zagrożenia i przeciwdziałać im pomocniczym Pokémonem, który będzie gotowy podać pomocną dłoń. Staraj się spakować jednego defensywnego i ofensywnego Pokémona do ataków specjalnych i fizycznych, pozostawiając dwa miejsca w drużynie na pokrycie słabości i wsparcie.



“Gdybyśmy dodali 300 nowych potworów lub coś około, byłoby ich po prostu zbyt wiele”

Ken Sugimori

► Każda gra, choć nadal mocno zakorzeniona w *Red & Blue*, dokonywała wielkich postępów, jeśli chodzi o poprawę jakości doświadczeń graczy, którym trudno było wracać do tych starszych gier po tych wszystkich drobnych usprawnieniach w nowszych wydaniach. „Patrzę na nie z pewnym sentymentem, ale ponowne ich przejście jest ciężkim wyzwaniem” – mówi Merrick, omawiając powroty do oryginalnych gier. „Gdy do nich wracam, brakuje mi nowoczesnych udogodnień, przez co gra staje się męcząca. Dla przykładu, w *Pokémon Red, Blue i Yellow* nie wiedziałeś, co dalej zrobić w grze, o ile nie miałeś poradnika. Czasem granie w starsze tytuły, bez udogodnień i funkcji nowoczesnych gier sprawia, że zastanawiam się ‘Jak my w ogóle to graliśmy?’. Gdy jednak wyrzucę to z głowy, wciąż mogę się nimi cieszyć i przejść je z radością”.

Niemniej jednak nie chodziło jedynie o pomniejsze poprawki. Każda nowa generacja rozszerzała strategiczny aspekt gry, choćby dlatego, że w każdej pojawiał się cały nowy wybór Pokémonów. „Powodem, dla którego w każdej grze dodawanych jest około 100 Pokémonów, nie jest to, że brakowało nam pomysłów, szczególnie gdy przychodzili nowi pracownicy – każdy wnosił swoje unikatowe idee” – wyjaśnia Sugimori. „Liczba ta wynika z czasu trwania projektu. Poza tym, gdybyśmy dodali 300 nowych potworów lub coś około, byłoby ich po prostu zbyt wiele – musieliśmy myśleć o równowadze bitew”. To samo dotyczy wprowadzania nowych typów do zestawu, dlatego od premiery dodano jedynie trzy. „Dodanie choćby jednego typu więcej znacznie komplikuje rozgrywkę, zatem gdy to robiliśmy, musieliśmy naprawdę przyglądać się równowadze walki” – kontynuuje Sugimori. „Wręcz z nowymi ruchami tworzy to nieskończone kombinacje. Gdybyśmy zdołali rozwiązać ten problem,



» [Game Boy] Każdy nazywał swoich rywali głupimi imionami, tak? Tu nasza postać mierzy się ze strasznym Doobrie.





POKÉMON: KARCIANKA KOLEKCJONERSKA

Jak gra wideo przekształciła się w jedną z największych kolekcjonerskich gier karcianych na świecie!

Adam Barnes

W przypadku gry, która głównie kręci się wokół kolekcjonowania i walki, zapewne nie jest zaskoczeniem, że jednym z dodatkowych spin-offów wykorzystywanych przez francuzkę po ogromnym sukcesie gry na Game Boya była kolekcjonerska gra karciana. Fenomenalny sukces *Pokémonów* po ich wydaniu w 1996 roku naturalnie otwierał wiele interesujących możliwości, ale zapewne żadna nie była tak dobrze dopasowana do oryginalnego pomysłu, jak *Pokémon Trading Card Game*, znana pod akronimem *PTCG*. Jednak pierwszą prawdziwą próbą fizycznego podejścia do „Złap je wszystkie”

były karty *Pokémon Carddass 100 Pocket Monster*, wydane przez Bandai we wrześniu 1996 i wydane tylko w Japonii – zaledwie parę miesięcy po premierze oryginalnych gier *Red & Green*. Podobnie jak każdy inny rodzaj kart i naklejek kolekcjonerskich, karty *Carddass* można było kupować albo indywidualnie, albo w pakietach po pięć i mogły zawierać dowolnego z oryginalnych 151 *Pokémonów* dostępnych w grach. Każda karta zawierała oryginalną ilustrację stworzoną przez grafika *Pokémonów* Kena Sugimori dla gier. Karty były oznaczone logo „Monsters Collection” i na odwrocie zawierały szczegóły dotyczące danego stworzenia.

W tamtym czasie było to najbliższe dreszczykowi emocji związaneemu z wypełnianiem swojego *Pokédex*, a przy tym *Pokészalenistwie* oczywiście stało się bardzo popularne. Podobnie jak obie gry, na których były oparte, karty te zostały podzielone na zestawy *Red* i *Green*, przy czym pewne *Pokémony* występowały tylko w jednym z nich. Odświeżone zestawy trzeci i czwarty zostały udostępnione rok później, ulepszone o więcej informacji na odwrocie i poprawionej grafice przedstawiającej najbardziej ikoniczny ruch każdego *Pokémona*.

Jednak te karty kolekcjonerskie zostały szybko zastąpione czymś znacznie bardziej kuszącym

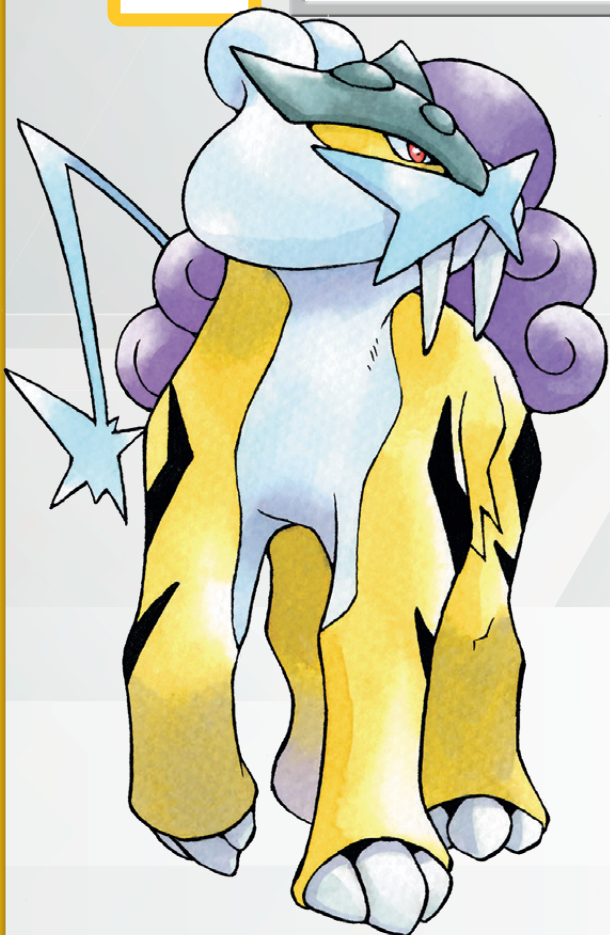
POKÉDEX 152-251

Kolejnych 100 Pokémonów oficjalnie pojawiło się wraz z *Pokémon Gold & Silver* w listopadzie 1999 roku, jednak niektóre wśliznęły się już przed wielkim debiutem na ekranach Game Boya i Game Boy Color. Misty znalazła jajo Togepi w odcinku *Who Gets To Keep Togepi?*, zaś nowy bohater Tracey pochwalił się swoim Marillem w odcinku *The Crystal Onix*. Tymczasem Donphan wkroczył do akcji w filmie *Mewtwo Strikes Back*, a Snubbull pojawił się w pierwszej krótkometrażówce o Pikachu, *Pikachu's Vacation*. Takie zwiastuny kolejnej fali Pokémonów były kuszące i pokazywały jasno, że nowe stwory mają żyć obok oryginalnych 151 stworów, a nie je zastąpić.

Stworzenia drugiej generacji wprowadziły dwa nowe typy: Dark oraz Steel. Te nowe odmiany Pokémonów miały na celu zapewnić lepszą równowagę w głównych grach, jako że w poprzedniej erze potwory typu Psychic były uważane za nieco zbyt silne i trzeba było je trochę osłabić. Dwa nowe typy okazały się hitem wśród fanów *Pokémonów*, a niektóre z nowych projektów okazały się największymi ulubieńcami – szczególnie nowa ewolucja Umbreona, Dark Eevee oraz metaliczny następca Scythera, Scizor.

W tej generacji wprowadzono również wersje „dziecięce” Pokémonów. Zostały wprowadzone, aby podkreślić nową mechanikę hodowli, co oznaczało, że takie stworzenia, jak Pikachu, Clefairy, Jigglypuff i inni otrzymali przedewolucje w swoim drzewie genalogicznym. Dziecięce Pokémony zeszły na dalszy plan w późniejszych grach, ale ich dziedzictwo w postaci potomstwa dziedziczącego statystyki i ruchy nadal jest widoczne w nowszych tytułach.

Generacja ta kładła większy nacisk na legendarne Pokémony: Lugia i Ho-oh, które znalazły się na okładkach *Pokémon Silver* i *Pokémon Gold*, odpowiednio. Ognisty feniks Ho-oh natychmiast przyciągnął uwagę, gdy fani o sokolim wzroku zauważyli, że pojawił się już w pierwszym odcinku anime *Pokémon*, zaś strażnik mórz Lugia miał swój własny film: *Pokémon The Movie 2000*. Wreszcie kolejny „mityczny” Pokémon, Celebi, poszedł w ślady Mew i okazał się tajemną istotą podróżującą w czasie, którą trudno było złapać. ★



POKÉMON MINI

Cała konsola dedykowana grom Pokémon?
Nie, to nie sen – Nintendo naprawdę to zrobiło

Nick Thorpe

» PRODUCENT: Nintendo » ROK: 2001

Nintendo słynęło ze swoich mniejszych konsoli od czasu wprowadzenia oryginalnego Game Boya w roku 1990, ale przy tworzeniu jedynej platformy gamingowej w pełni dedykowanej Pokémonom naprawdę postanowili nawiązać do części „Pocket” (kieszek) nazwy *Pocket Monsters*. Wśród tradycyjnych konsoli z wymiennymi grami Pokémon Mini jest najmniejsza, jaką Nintendo kiedykolwiek zbudowało. Miniaturowe urządzenie ma wysokość 7,4 cm, szerokość 5,8 cm i głębokość 2,3 cm, a waży jedynie 70 g z włożonym kartridżem i baterią – a do tego pojedyncza bateria AAA zapewniała do 60 godzin grania. Pomimo to udało się spakować w niej kilka zaskakujących funkcji, w tym wibracje i prosty czujnik wstrząsów, a nawet port na podczerwień pozwalający na bezprzewodową grę.

Oczywiście, nie da się zmieścić wszystkich tych fajnych rzeczy w tak małym opakowaniu bez jakiegoś kompromisu. Małeńki czarno-biały ekran Pokémon Mini wyświetla tylko 96x64 pikseli, zaś 8-bitowy procesor i 4KB RAM narzucają prawdziwe ograniczenia, co oznacza, że Pokémon Mini jest w stanie odtwarzać tylko stosunkowo proste gry. Gry trzymały zazwyczaj wysoki poziom, choć nie były to zbyt złożone tytuły. Znalazło się w nich trochę stylistycznych sztuczek, o ile wyświetlacz na nie pozwalał, ale załośne piski głośnika lepiej pominiemy.

Pokémon Mini został po raz pierwszy przedstawiony graczom z Ameryki Północnej w listopadzie 2001 roku, Japonia dostała go miesiąc później, zaś Europa musiała zaczekać do marca 2002 roku. Niestety to uroczne drobne urządzenie nie otrzymało długoterminowego wsparcia. Gracze amerykańscy otrzymali jedynie cztery gry – *Pokémon Party Mini*, *Pokémon Pinball Mini*, *Pokémon Puzzle Collection* i *Pokémon Zany Cards*. Fani z Europy dostali jeszcze jedną, *Pokémon Tetris*. Natomiast do końca 2002 w Japonii wydano jeszcze pięć gier wyłącznie dla tego regionu, co łącznie daje dziesięć oficjalnych tytułów.

Można więc uczciwie powiedzieć, że ktoś wybierający Pokémon Mini nie miał zbyt wiele do grania. Ale to, co było dostępne, było zabawne i wciągające, no i nie można zapomnieć o frajdzie, jaką daje posiadanie bardzo fajnego kawałka historii tak Nintendo, jak i *Pokémonow*. ✨



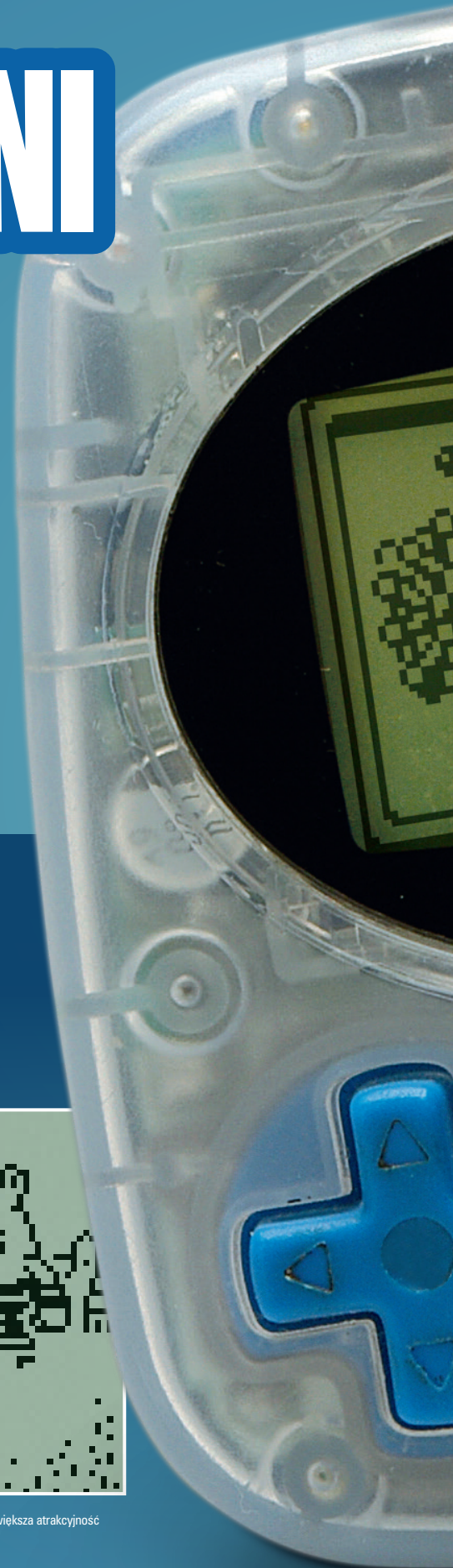
» [Pokémon Mini] Jedna bateria AAA starczała na 60 godzin ciągłej gry – to imponujący wynik!



» [Pokémon Mini] *Pokémon Tetris* oferował sławną zabawę ze spadającymi klockami na małym urządzeniu.



» [Pokémon Mini] Naturalnie wyświetlacz nie był kolorowy, ale dla miłośnika retro to tylko zwiększa atrakcyjność konsoli.





POKÉMON RUBY, SAPPHIRE & EMERALD



Więcej Pokémonów, lepsza mechanika i więcej głębi, niż kiedykolwiek wcześniej – generacja III wydawała się mieć to wszystko. Dlaczego więc o mało nie poniosła klęski?

Dom Peppiatt

Trzecia era *Pokémonów* odznaczyła się prawdziwym rozłamek wśród odbiorców: do tej pory międzynarodowy fenomen oczarował całą generację, ale pięć lat po premierze gier na Game Boya na Zachodzie większość fanów serii zdążyła dorosnąć. W tym ciężkim okresie, pomiędzy dzieckiem a dorosłym, większość z nich nie sięgnęłoby po Game Boy Advance, aby łapać *Pokemony* – pesymiści wieszczyli, że franczyza podąży śladami yo-yo, tazos i Beanie Baby.

Game Boy Advance był idealną platformą dla tego, co wielu – nawet dziś – nazwałoby „przejsiową grą” *Pokémonów*. Franczyza szukała nowego oparcia, bawiąc się formułami, które sprawdziły się w starszych modelach Game Boya, ale próbując nowych rzeczy, aby wstrzyknąć nieco życia do gry fabularnej. Sam Game Boy Advance spotkał się z czymś w rodzaju wzruszenia ramion ze strony ogólnej populacji graczy; niezły pomysł, fajne, choć

niewielkie ulepszenie, ale nic wstrząsającego ani przełomowego. Być może jest to mało przyjemna paralela z trylogią *Pokémon Ruby, Sapphire & Emerald*.

Podczas gdy inni deweloperzy wykonali skok z kartridży 8-bitowych do 32-bitowych, aby osiągnąć bardziej szczegółowy styl graficzny, bardziej złożone mechaniki i więcej głębi, studio Game Freak głównie trzymało się tego, co znało. Nowe *Pokemony* zostały dodane, interfejs został przerebioniony i styl świata przeszedł gruntowny remont, ale gra nadal bez wątpienia była *Pokémonami*. Game Freak celowo zachowało nieskomplikowany i prosty silnik, aby docelowi użytkownicy – wciąż postrzegani jako dzieci – mogli cieszyć się grą bez żadnych oporów.

Co więcej, gry te miały nieco bardziej przyjazny dla dzieci ton, niż w poprzednich generacjach; drużyny antagonistów przekształciły się z podejrzanych, przestępczych organizacji w coś w rodzaju idealistycznych grup protestu. Historia była



GENERACJA IV

2006–2010

REGION SINNOH

Ta ekscytująca generacja połączyła trenerów z całego globu, a dwie szalenie popularne konsole Nintendo załazała fala spin-offów

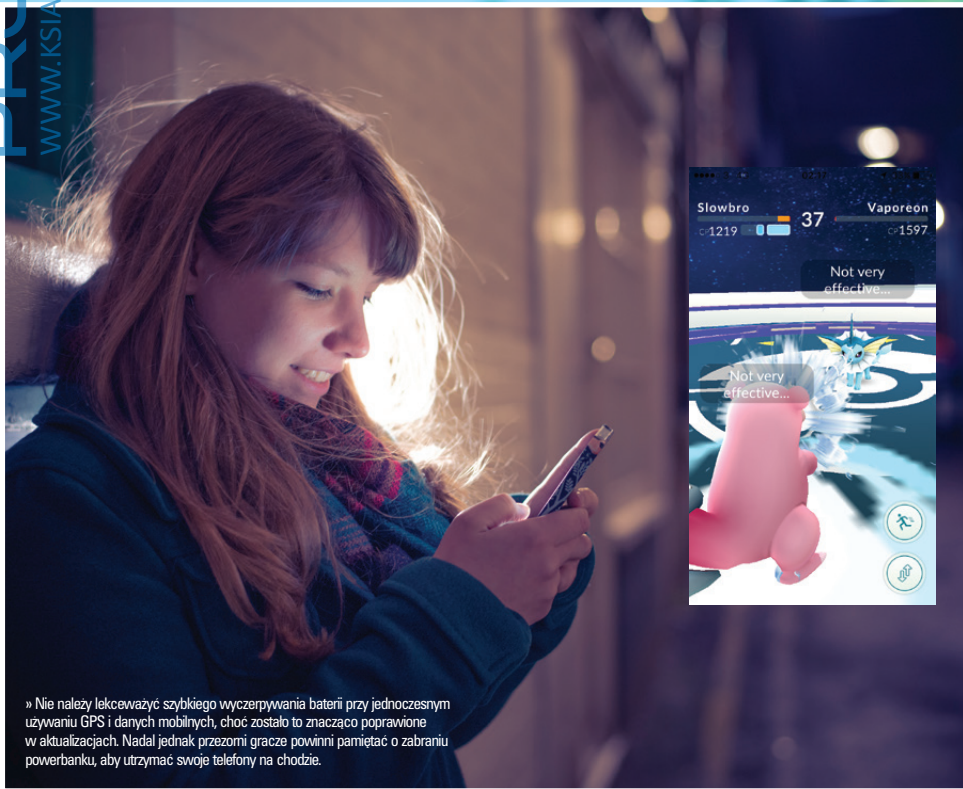
Zanim trzecia generacja *Pokémonów* dobiegła końca, pojawiła się nowa przenośna konsola: **Nintendo DS**. Nowe urządzenie miało dwa ekrany, większą moc i zyskało ogromną popularność zarówno wśród hardkorowców, jak i niedzielnych graczy. Nintendo, Game Freak i The Pokémon Company przyglądały się z boku, jak DS zaczął znikać z półek sklepowych, po czym zdecydowały, że będzie to doskonały dom dla następczej fali *Pokémonów*.

Jak zwykle, nową erę otworzył duet gier z głównej linii: *Diamond & Pearl* zadebiutowały we wrześniu 2006 roku wraz z nowym wątkiem serialu anime. Nowe gry ponownie zostały dobrze przyjęte, choć krytycy zaczęli zauważać, że sprawdzona formuła gier nie zmieniła się znacząco od czasów *Gold & Silver*. Tym niemniej *Diamond & Pearl* przekroczyło milion sprzedanych kopii w ciągu pięciu dni od premiery. Gry te oznaczały też ważny punkt zwrotny dla całej franczyzy *Pokémon* w postaci trybu online. Gracze aspirujący do tytułu Pokémon

Master mogli teraz wymieniać się i prowadzić walki Pokémonów na całym świecie, co pomogło rozkwitnąć społecznemu aspektowi gry.

Podczas gdy gracze handlowali i wyprawiali ataki na drugą półkulę przez Internet, pojawiła się kolejna fala spin-offów na konsole Nintendo DS i Wii, przy czym ta ostatnia okazała się bijącym rekordy hitem wśród okazjonalnych odbiorców. Zarówno *Pokémon Mystery Dungeon*, jak i *Pokémon Ranger* doczekały się w tej generacji swoich własnych sequeli, utrwalając ich status jako ugruntowanych podserii, zaś bardziej przyjazne dzieciom doświadczenia, takie jak *PokéPark*, pokazywały, że w odbiorcy w każdym wieku znajdą coś dla siebie w *Pokémonach*.

Podczas gdy strona gier wideo franczyzy *Pokémon* kwitła, ta generacja trzymała się tradycji w każdej innej dziedzinie – cykl serialu anime i filmy kinowe zapewniały przyzwoitą rozrywkę, ale bez większych innowacji, podczas gdy branża gadżetów rozwijała się równie bujnie, jak zawsze. ✨



» Nie należy lekceważyć szybkiego wyczerpywania baterii przy jednoczesnym używaniu GPS i danych mobilnych, choć zostało to znacząco poprawione w aktualizacjach. Nadal jednak przeczni gracze powinni pamiętać o zabraniu powerbanku, aby utrzymać swoje telefony na chodzie.

w to grać i była podniecona tym, że znalazła już większość Pokémonów, na które wpadła. W roku 2016 gra była raczej doświadczeniem społecznym zbudowanym wokół zbierania potworów. Jestem pewien, że niektórzy zwracają uwagę na to, że znaleźli konkretnego Pokémona, a inni po prostu chcą złapać wszystkie i nie zwracają sobie głowy uczeniem się imion. Obydwa sposoby grania są akceptowalne.

Niemniej jednak, mam nadzieję, że do gry będą dodawane nowe Pokémony i/lub funkcje, aby zatrzymać tych graczy. Fani Pokémonów nigdzie się nie wybierają, ale sądzę,

że dla Niantic i The Pokémon Company ważne jest zdobycie i przekonanie graczy, aby zostali fanami również poza Go. Mam nadzieję, że mój podcast też w tym pomoże”.

Początkowy poziom zaangażowania sugerował, że Pokémon Go nigdzie się nie wybiera i to się potwierdziło. Częściowo dzięki wydaniu gry w sezonie letnim na północnej półkuli gracze gromadzili się w PokéStopach i Salach, spędzali wspólnie czas w parkach i, jak wynika z rozmów z Dankizardem i Lewisem Knightem, nawiązywali nowe przyjaźnie poprzez grupy w mediach społecznościowych i spotkania. Jednym z bardziej spektakularnych przykładów takich zachowań było wspomniane wcześniej wideo z Central Parku w Nowym Jorku. To tylko mały wycinek materiału pokazującego

szerszy ruch, zarówno w tym mieście, jak i poza nim.

„Nie tylko oglądałem świetne wideo, ale byłem w samym ich środku, a nawet sam kilka nagrałem” – wyjaśnia Dankizard. „To zapiera dech w piersiach. Naprawdę nie umiem tego opisać... Każdy weteran z pewnością poczuje euforię na widok setek graczy zbierających się tłumnie w nadziei schwytania Charizarda. Kiedy rzadki Pokémon pojawia się w Central Parku (to zasadniczo nasza kwatery główna), wszyscy są podnieceni. Pościg tworzy silne więzy pomiędzy graczami, zaś

powstające tu moby nie przypominają niczego, co widziano tu wcześniej”.

To przywołuje kolejny ważny aspekt sukcesu Pokémon Go. Choć była to mieszanka starych i nowych fanów, fakt istnienia już ustanowionej bazy fanów gotowej na przyjęcie gry oznaczał, że fundamenty zostały przygotowane dużo wcześniej. Takie grupy, jak nowojorska strona Pokémon Go na Facebooku wystartowały tygodnie przed premierą gry, wzbudzając zainteresowanie i przygotowując się do wielkiego dnia.

„Mój przyjaciel i ja przewidzieliśmy skalę tej gry i dostrzegliśmy okazję rozwoju, może nie finansowego, ale socjalnego” – wyjaśnia Dankizard. „Naszym celem na początku było rozbudzenie szumu wokół gry w NYC. Kiedy zobaczyliśmy,

“ Mogę teraz powiedzieć, że wszyscy grający w Pokémon Go zostali naprawdę złapani na kolekcjonerstwo, co jest wprost fantastyczne ”

Steve Black Jr

POKÉMON GO PLUS

Plus był obowiązkowym dodatkiem, ale czym właściwie był?

CZYM BYŁ POKÉMON GO PLUS?

Było to małe urządzenie Bluetooth podłączone do smartfona. Można go było nosić na nadgarstku albo przypiąć do ubrania, a będzie wibrować i świecić, gdy nastąpi jakieś zdarzenie w grze, takie jak Pokémon pojawiający się w pobliżu.

CO JESZCZE MOGŁO TO ROBIĆ?

Pozwalał faktycznie schwycić Pokémona bez wyciągnięcia telefonu z kieszeni czy torebki. Kiedy się rozświetlił, mogłeś nacisnąć jego przycisk, aby automatycznie podjąć próbę złapania stworzenia. Jeśli się udało, będzie nadal świecił, aby potwierdzić schwytanie. Można było używać tylko standardowych Poké Balli i chwycić te Pokémony, które wcześniej chwyciłeś tą metodą.

CZY BARDZO ŻUŻYWAŁO TO BATERIĘ?

Potencjalnie tak, ale The Pokémon Company twierdziło, że używało połączenia Bluetooth o niskim zużyciu energii, no i można było utrzymywać grę w trybie uśpienia, oszczędzając energię.

A WIĘC TO NINTENDO JE PRODUKOWAŁO?

Tak, choć Nintendo jest tylko częściowym udziałowcem The Pokémon Company i inwestorem Niantic, to ta firma zajmowała się tymi akcesoriami. Początkowo były całkiem popularne, ale szybko popadły w mrok zapomnienia.



POKÉMON SWORD & SHIELD

Pokémony zaszalały na Nintendo Switch, upraszczając niektóre z bardziej formalnych elementów, ale zabrakło ewolucji

Aaron Potter

Po tym, jak zarówno *The Legend Of Zelda*, jak i *Super Mario* przeszły gruntowną przebudowę w swoim pierwszym wejściu na Switcha, posiadacze nowej hybrydowej konsoli Nintendo mieli wielkie oczekiwania, co może przynieść kolejna era *Pokémonów*. Miał to być pierwszy raz, gdy gra z głównej linii będzie renderowana przy użyciu grafiki w rozdzielczości pełnego HD, tyle było wiadomo, ale po raczej powściągliwej zapowiedzi w postaci *Pokémon Let's Go, Pikachu! & Eevee!* – które po raz trzeci zabierały nas do oryginalnego regionu Kanto – wszystkie oczy były zwrócone na Game Freak w niecierpliwym oczekiwaniu na ósmą generację *Pokémonów*.

Gdy tylko gry *Pokémon Sword & Shield* zostały wydane 15 listopada 2019 roku (jednocześnie na całym świecie), szybko stało się jasne, że gracze nie otrzymali wielkiej przebudowy, na którą część z nich liczyła. Pierwsze „prawdziwe” *Pokémony* dla Nintendo Switch okazały się raczej klasyczną przygodą JRPG w starym stylu, bezwstydnie sięgającą po dobrze ustaloną formułę serii z dosypanymi kilkoma dziwnymi, nowymi funkcjami. Jednak w połączeniu z powrotem wielu starych filarów serii, takich jak bitwy w Salach i używanie roweru jako środka podróży, sprawiło to, że *Sword & Shield* były prawdziwie atrakcyjne dla fanów wszystkich typów.

