

federic[®]

LA GUIDA DEFINITIVA AL COLLEZIONISMO DI CARTE POKÉMON

* AUMENTARE
IL VALORE
DELLA PROPRIA
COLLEZIONE

* VALUTARE
UNA CARTA

* SCOVARE
UNA CARTA
RARA

UN LIBRO
NON
UFFICIALE

FABBRI
EDITORI

federic

federic[®]

**LA GUIDA DEFINITIVA
AL COLLEZIONISMO DI CARTE POKÉMON**



**FABBRI
EDITORI**

federic



FEDERIC95...

... E LA
POKÉMANIA!





1

Come tutto ebbe inizio

SIAMO NEL 1996.

IL MONDO CANTA AL RITMO DI *WANNABE*
DELLE SPICE GIRLS.

NEI CINEMA, *SPACE JAM* CONSACRA
DEFINITIVAMENTE IL MITO
DI MICHAEL JORDAN.

IL TELEFONINO PIÙ ALLA MODA
È IL MOTOROLA STARTAC.

NASCONO GOOGLE E ZENDAYA.

LA CONSOLE PIÙ DESIDERATA È IL NINTENDO 64.

PER LA PRIMA VOLTA IN ASSOLUTO
VIENE CLONATO UN ESSERE VIVENTE,
LA PECORA DOLLY.

E IO, FEDERIC,
NON HO ANCORA COMPIUTO UN ANNO.

Eppure, nessuno di questi eventi è paragonabile a quanto accade nel febbraio 1996, quando sugli scaffali giapponesi dei rivenditori di videogiochi arrivano due titoli destinati a cambiare la storia: traslitterati dai caratteri nipponici, sono Poketto Monsutā Aka e Poketto Monsutā Midori. In altri termini, Pokémon Rosso e Pokémon Verde. È qui che comincia la nostra storia.

+ NO, SCUSATE, NON È PROPRIO COSÌ... Febbraio 1996 è la data in cui il grande pubblico entra in contatto con un mondo fatto di creature che combattono e di Poké Ball, ma la nascita dei Pokémon risale a qualche tempo prima. Parecchio tempo prima. Facciamo un salto indietro di circa vent'anni: siamo negli anni '70 e ci troviamo a Machida, una città alla periferia

di Tokyo. È un luogo che, a differenza della capitale giapponese, è rimasto a una dimensione cam-pagnola, dove la natura non è stata ancora rimpiazzata da case, cemento, strade, ferrovie. Il luogo ideale, soprattutto se hai una passione abbastanza particolare. Quale? Collezionare insetti.



Prendete Satoshi Tajiri, per esempio.

A metà degli anni '70 ha circa una decina d'anni e trascorre giornate intere a dare la caccia a bruchi, farfalle, vermi, formiche, falene, ragni e coleotteri di vario genere. La sua collezione non è niente male. E, se gli manca un certo esemplare, magari scambia un doppione con qualche amico. Forse in quel periodo ancora non lo sa, ma quella passione gli rimarrà dentro per molti anni a venire, finendo per rivoluzionargli la vita. D'altra parte, se gli amici ti chiamano Dottor Bug ("Dottor Insetto"), un motivo ci sarà!



+ FACCIAMO UN SALTO IN AVANTI. È il 1990, Satoshi è cresciuto, ha venticinque anni e ha sviluppato una nuova passione, stavolta per i videogame. Già da qualche tempo cerca di dare vita a un gioco accattivante e di qualità. Ma solo nel 1990, nel suo cervello, qualcosa fa clic. A volte le soluzioni migliori sono proprio sotto i nostri occhi: l'idea geniale a cui Satoshi dà la caccia da tempo si trova nel suo passato, ma è innescata da una tecnologia del presente. Un giorno, Satoshi vede due Game Boy collegati tra loro per mezzo dell'ormai preistorico cavo Game Link. E, in quel momento, ripensa ai pomeriggi passati a catturare e scambiare insetti. I due elementi si fondono insieme. "E se i bambini di oggi potessero scambiarsi degli insetti virtuali usando il Game Boy?"

Bingo, Dottor Bug!

+ ALL'INIZIO, DECIDE CHE IL SUO GIOCO SI CHIAMERÀ CAPSULE MONSTERS. Poi ci ripensa, anche perché le capsule si trasformano in sfere, Ball. Tajiri, che ha già fondato la Game Freak, la sua casa di produzione videoludica, presenta il progetto a Nintendo. Che, va detto, all'inizio non sembra capire fino in fondo il potenziale di quello che ha tra le mani. Ma, comunque, si fida di Satoshi, che comincia a lavorare molto duramente alla sua nuova creatura. La Game Freak rischia più volte il fallimento: mancano i soldi, lo stress è eccessivo e, come se non bastasse, Game Boy non è più la console portatile nuova di zecca che era anni prima. Presto, Nintendo andrà avanti. Ma Satoshi non molla. E nel 1996, finalmente, escono Pokémon Rosso e Verde. Nel 1997 seguirà l'edizione Blu, mentre nel 1998 Blu e Rosso arrivano sul mercato occidentale. In Italia la Pokémania scoppierà nel 2000, in concomitanza con l'arrivo dell'anime sulle reti Mediaset.

+ CON LE PRIME EDIZIONI DEI VIDEOGIOCHI, UNA VOLTA INSERITA LA CARTUCCIA NEL GAME BOY, IL GIOCATORE SI RITROVA CATAPULTATO NELLA REGIONE DI KANTO, ispirata alla vera, autentica regione di Kanto, che ospita anche la città di Tokyo. L'obiettivo del gioco è duplice: da una parte, diventare l'Allenatore più forte della regione, sconfiggendo otto Capipalestra e imponendosi sui rappresentanti della Lega Pokémon. Dall'altra, catturare tutti i 151 Pokémon (Mew incluso) per completare il Pokédex, una sorta di enciclopedia portatile sulle creature tascabili. Ed è qui che entra in gioco l'utilizzo del cavo Game Link.

In ogni singolo gioco non è possibile trovare tutti i Pokémon.

- Alcune creature, infatti, sono esclusive dell'una o dell'altra versione; per poter completare il Pokédex, dunque, è necessario collegare due Game Boy per mezzo del cavo.
- L'idea di rendere esclusive le creature in base alle versioni va attribuita a una vera e propria leggenda del mondo dei videogiochi: Shigeru Miyamoto. A lui dobbiamo, e scusate se è poco,
- l'esistenza di Mario, l'idraulico italiano con baffoni, maglia rossa e salopette blu,
- e di Zelda. Senza Miyamoto, probabilmente, oggi i Pokémon non esisterebbero:

fu lui a insistere con Nintendo affinché sostenesse il progetto di Satoshi Tajiri.

A distanza di venticinque anni, possiamo proprio dirlo: ci aveva visto lungo.

