

20 anni di Pokémon Giallo

Che siate fan o meno della serie **Pokémon**, quello di **Pikachu** è un nome che difficilmente passa inosservato: antonomasia nel 90% in cui mamme/papà/zii/nonni vedono un esserino dalle forme tipicamente nipponiche, non importa se sia un altro Pokémon, un Digimon o uno Yo-kai, per loro sarà sempre e solo un **Pikachu**, allo stesso modo in cui tutte le console fisse sono “la PlayStation”. Tutto ciò dà l’idea dell’importanza del topo giallo, mascotte indiscussa del brand, presente negli spot televisivi e soprattutto nella serie animata; le console **Sony** sono sempre state più popolari rispetto alle controparti, tranne che sul mercato **handheld**, dove la grande N ha fatto e fa da padrona indiscussa. E se oggi quel mostriciattolo elettrico è ancora così popolare, è anche grazie a **Pokémon Giallo**, uscito in Giappone il **12 settembre 1998**, esattamente 20 anni fa, e arrivato da noi “solo” due anni più tardi.

Successivo a **Rosso e Blu** (o *Verde* nel paese del Sol Levante) e considerato più una versione aggiornata e migliorata di questi ultimi che un gioco a sé, quest’edizione speciale ha portato piccole ma importanti novità all’interno della saga, alcune permanenti, altre esclusive del capitolo, altre ancora riprese solo in seguito.

Per chi non lo avesse mai giocato, la trama è rimasta pressoché la stessa dei capitoli precedenti ma con qualche variazione, per renderla più vicina a quella dell’anime: vestiremo i panni di un bambino di 10 anni che inizia quasi per caso la sua avventura come allenatore di Pokémon partendo da **Biancavilla**, la sua città natale. Il nostro starter sarà un Pikachu catturato poco prima dal **Professor Oak**, il quale chiederà a noi e a suo nipote (che partirà con un Eevee a disposizione) di esplorare la regione di Kanto per catturare e raccogliere informazioni su tutti i Pokémon esistenti (ai tempi solo **151**) all’interno del **Pokédex**, un’enciclopedia virtuale creata ad hoc. Oltre a ciò, dovremo creare il nostro personalissimo team per sconfiggere allenatori, capipalestra (modificati sempre per essere fedeli all’anime), il malvagio **Team Rocket** (con **Jessie e James** come ospiti d’eccezione) e la temuta **Legg Pokémon** per diventare Campione.

«Realizzare una guida completa di tutti i Pokémon del mondo... era questo il mio grande sogno!»

Fin qui la differenza sostanziale con gli altri capitoli sta nel non poter scegliere il nostro starter e, volenti o nolenti, Pikachu sarà la nostra unica opzione. E, proprio come nell’anime il Pikachu di Ash non aveva intenzione di passare buona parte della propria vita all’interno di una PokéBall (chiamatelo fesso), il nostro non farà eccezione, e camminerà accanto a noi durante le scorribande in giro per Kanto, almeno finché lo terremo in squadra. E non sia mai che vi venga in mente di farlo evolvere!

Qui fa la sua prima apparizione una delle feature più amate dai fan, quella del **Pokémon accompagnatore**, che consente di portarsi un mostriciattolo in giro e poter interagire con lui per conoscere il suo stato d’animo e il livello di affinità con l’allenatore. Dopo *Giallo*, questa caratteristica verrà ripresa solo molti anni più tardi e in modo parziale su *Diamante/Perla/Platino* (solo in un determinato luogo e con Pokémon specifici) e completamente su *HeartGold/SoulSilver* dove possiamo andare a spasso con chiunque e quasi ovunque; ci si aspetta lo stesso anche dai futuri **Let’s Go Pikachu** e **Let’s Go Eevee**.

Non a caso abbiamo prima citato l’affinità tra allenatore e Pokémon: da questa versione in poi entra in campo il fattore **affetto**, che misura appunto quanto il nostro Pikachu è affezionato a noi. A

partire da giochi successivi, *Oro* e *Argento*, l'effetto sarà esteso a tutti i mostri tascabili e avrà effetti rilevanti sul gameplay: alcuni di loro infatti potranno evolversi solo quando raggiungeranno un livello di affetto abbastanza alto.

E ovviamente non scordiamoci del minigioco ***Spiaggia di Pikachu***.

Come molti altri giochi per Game Boy, anche *Pokémon Giallo* entra nella nostra categoria "missione nostalgia", e pensare che siano passati ben 20 anni dal suo rilascio non può che far sentire "vecchi" chiunque abbia ricordi d'infanzia legati a questo titolo specifico. Che vogliate tornare bambini o approcciarvi al brand per la prima volta, il consiglio è ovviamente quello di giocarci. Se non avete idea di come reperire una copia fisica ma possedete un **Nintendo 3DS o 2DS**, la versione digitale è sul Nintendo eShop che vi aspetta. Andate, e acchiappateli tutti!