

Quando i Pokémon arrivarono in occidente

Quello del 1998 è un periodo che purtroppo non posso ricordare, essendo nata in quell'anno, ma posso ben immaginare ciò che provarono quei bambini e ragazzi americani quando a maggio seppero, grazie a un annuncio durante l'**E3 di Atlanta**, che quel gioco che tanto aveva venduto e stava vendendo in Giappone, sarebbe arrivato nel loro continente nel giro di pochi mesi: chi già dall'anno prima non aspettava altro (poiché era già stato mostrato in piccola parte), chi non aveva idea di cosa si trattasse ma rimase incuriosito, chi esaltato, chi scettico, chi vedendo per la prima volta la serie animata mandata in onda pochi mesi dopo implorò i genitori di spendere quei quasi 30 dollari per la cartuccia ed eventualmente anche un grosso extra per lo stesso **Game Boy** e chi invece andò a rompere il salvadanaio a forma di maialino per tirare fuori i risparmi. Quando poi arrivò quel **28 settembre**, i mostri tascabili entrarono di fatto nel mercato occidentale con **Blu** e **Rosso**, ma anche nei cuori di moltissimi giocatori: 151 esserini che aspettavano solo di essere catturati e allenati, luoghi da scoprire, nemici da sconfiggere; un replay del rilascio originale, ma in un altro continente e a oltre due anni di distanza, mentre l'Europa ne avrebbe dovuto aspettare ancora un altro.

Filmato iniziale di Pokémon Rosso, che presenta qualche differenza rispetto a quello di Pokémon Blu

E rieccomi quindi a parlare di **Pokémon**, la saga che mi ha accompagnata sin da quando ho mosso i miei primi passi nel mondo dei videogame. Ma questa volta cercherò di non fare la nostalgica, a differenza di come feci quando parlai di [Pokémon Giallo](#) (dove ho anche parlato della trama e che quindi salterò) e della mia esperienza su [Pokémon Argento](#). Vediamo piuttosto cosa avevano di così tanto speciale questi primi due capitoli, che avrebbero poi reso unico il brand intero.

Gli "Originali 151"

Gotta catch 'em all!

Il primo aspetto unico - manco a dirlo - sono proprio i **Pokémon**: l'idea che ci sia un ecosistema vario all'interno di un gioco è qualcosa che intriga molto ancora oggi e immaginate cosa poteva significare per un ragazzino negli anni '90 sapere di poter avere una così vasta scelta di personaggi da collezionare, poterli allenare come meglio credeva, decidere se allenare i più forti, i più rari, o semplicemente i preferiti, insegnare o meno determinate mosse, decidere o no se farli evolvere, equipaggiare determinati strumenti che aumentavano certi parametri piuttosto che altri; con una personalizzazione così, che ai tempi non riusciva a offrire neanche un *Final Fantasy*, letteralmente ci si affezionava a quei piccoli mostri. E non dimentichiamo che tutto questo era possibile per la prima volta all'interno di una console portatile. Non è solo il **come** si gioca a rendere unico e bello un titolo, ma anche il **dove**.

Gli scambi e le lotte

Questi sono ancora oggi gli aspetti più "social" della serie. Come tutti i giocatori che hanno provato almeno un capitolo sanno, è impossibile completare il **Pokédex** "da soli", o comunque senza aiuti esterni alla partenza di partenza, poiché ogni versione ha dei Pokémon esclusivi che non si possono trovare nel resto. I metodi usati per acchiapparli tutti erano due: trovare qualcun altro con la versione opposta e scambiarsi i Pokémon desiderati attraverso il **cavo Game Link** o essere abbastanza ricchi (e tremendamente soli, seconda dei punti di vista) da poter acquistare due Game Boy e due cartucce diverse, e fare il procedimento in solitario. Ma cose tristi a parte, probabilmente era la prima volta che l'intervento di qualcun altro fosse fondamentale al completamento del gioco, e non poteva essere diversamente dato che adesso, come allora, uno dei pilastri fondamentali di Pokémon è l'**interazione** con gli altri, come il nostro personaggio in giro per Kanto incontra una moltitudine di NPC diversi durante il suo viaggio il giocatore non deve essere da meno, con la console in tasca e un mondo intero a disposizione.

E cosa si fa quando non si ha più niente da scambiare ma ancora tanto tempo a disposizione? Ovviamente si combatte per vedere chi dei due ha la squadra migliore, e per quei pochi minuti i

Pokémon si fanno vivi, la tensione è vera, la voglia di vincere è tanta. Che si vinca o si perda, alla fine della lotta ci si stringe la mano o ci si dà il cinque, magari può pure volare qualche parola di troppo, ma alla fine si torna amici come prima, almeno fino alla prossima battaglia.

Facile ma non troppo

Ultimo ma non per importanza è il fattore difficoltà. Il gameplay intuitivo e gli obiettivi chiari sin da subito stimolano il giocatore giovane e inesperto, che si trova davanti a un percorso di crescita graduale, con **momenti mai eccessivamente impegnativi** se preceduti da una buona dose di *grinding*. Le cosiddette fasi "post game" (ovvero tutto ciò che accade dopo aver battuto la Lega), sicuramente più ardue, attirano invece chi già mastica un po' di giochi di ruolo; non si parla però di livelli di difficoltà troppo alti per il tipo di giocatore in questione. Menzione speciale per il **glitch di Mew**, che richiede una serie di azioni molto specifiche per farlo apparire, che ha portato ad avvicinarsi al brand una categoria d'eccezione, quella che raggruppa chi ama trovare buchi nella programmazione e "rompere i giochi".

Pokémon Rosso e Blu non sono certo dei giochi privi di difetti a differenza di come li definiscono alcuni fan particolarmente nostalgici, essendo fortemente limitati dalla memoria delle cartucce e dalle capacità di calcolo del Game Boy, e da un sistema di combattimento sicuramente ben studiato, ma ancora allo stato grezzo e che sarebbe migliorato solo col tempo. Ricordare fa bene, ma idealizzare secondo la logica del "i primi sono sempre migliori dei seguenti" è un pensiero privo di senso critico e forse anche egoista, poiché chiuso a ogni tipo di critica. Nella società come nei videogiochi, il cambiamento non va rifiutato a priori.

Che celebriate oggi l'anniversario di questi due pionieri o il 27 febbraio, che i suddetti giochi vi piacciono o meno, è sempre giusto pensare ogni tanto a quando tutto è partito.