

SPIIS TREŚCI



06 Początki Pokémonów

Jak dziecięca pasja łapania robaków zainspirowała powstanie Pokémonów

12 Wspaniałe animacje

Przeżyj przygody Asha Ketchuma, Detektywa Pikachu, Liko, Roya i innych

16 Dzikie Karty

Dowiedz się wszystkiego o karciance Pokémon i jej nowej aplikacji

20 Na podbój świata

Jak Pokémony wciąż podbijają serca ludzi na całym świecie

REGION

Kanto



26 Pokédex 001-151

Poznaj pierwszą generację Pokémonów, od której wszystko się zaczęło

30 Pokémony z Kanto

Poznaj nasze typy na najciekawsze stworzy, jakie ma do zaoferowania

REGION

Hoenn



48 Pokédex 252-386

Trzecia fala Pokémonów to mnóstwo ukochanych przez fanów projektów

52 Pokémony z Hoenn

Uważaj na tytanów, którzy kontrolują ziemię i morze!



REGION

Johto



38 Pokédex 152-251

Druuga generacja Pokémonów wprowadziła nowe typy: Mroczny i Stalowy

42 Pokémony z Johto

Poznaj pierwsze Legendarne Pokémony z okładek gier – Lugia i Ho-Oh wkraczają do gry

REGIONY

Sinnoh oraz Hisui



60 Pokédex 387-493

Pokémony czwartej generacji to m.in. ulubiecy graczy – Lucario i Garchomp

64 Pokémony z Sinnoh

Zobacz, co najlepszego ma do zaoferowania Sinnoh i zerknij w jego pradawną, hisuiańską przeszłość





s12



s06



s20



s16

REGION

Unova



72 Pokédex 494-649

Przywitaj się z największą aktualizacją Pokédexu w historii

76 Pokémony z Unova

Wiele Pokémonów z Unovy to swoje echa oryginalnej 151-tki

REGION

Kalos



82 Pokédex 650-721

Skład z Kalos jest może niewielki, ale nadrabia to jakością

86 Pokémony z Kalos

Poznaj jedne z najbardziej stylowych Pokémonów z Kalos

REGION

Alola



92 Pokédex 722-809

Powiedz „Aloha!” Pokémonom z regionu Alola, inspirowanym Hawajami

96 Pokémony z Alola

Sprawdź, jakie niesamowite stworki kryje ten skąpany w słońcu region

REGION

Galar



106 Pokédex 810-898

Te urocze Pokémony pochodzą z Galaru – regionu inspirowanego Wielką Brytanią

110 Pokémony z Galar

Galarskie perełki będą mile widziane w każdej Poké-drużynie

REGION

Paldea



118 Pokédex 906-1025

Poznaj najnowszą jak dotąd ekspansję Pokémonów!

122 Pokémony z Paldea

Który z Pokémonów Paradoksu z Paldei jest Twoim ulubionym?

POCZĄTKI

JAK DZIECIĘCA PASJA ŁAPANIA ROBAKÓW PRZERODZIŁA SIĘ W ARMIEJĘ KIESZONKOWYCH STWÓRKÓW, KTÓRE PODBIŁY CAŁY ŚWIAT

Jeśli uważasz, że *Pokémony* to najlepsza rzecz, jaka kiedykolwiek powstała, wcale się nie pomyliłeś. Dziś to najpotężniejsza marka w historii popkultury. Pikachu, Ash Ketchum, Charizard, Eevee i Zespół R bawią fanów od 1996 roku, kiedy wszystko zaczęło się w Japonii, a potem w 1998 ruszyło na podbój świata. To już prawie 30 lat!

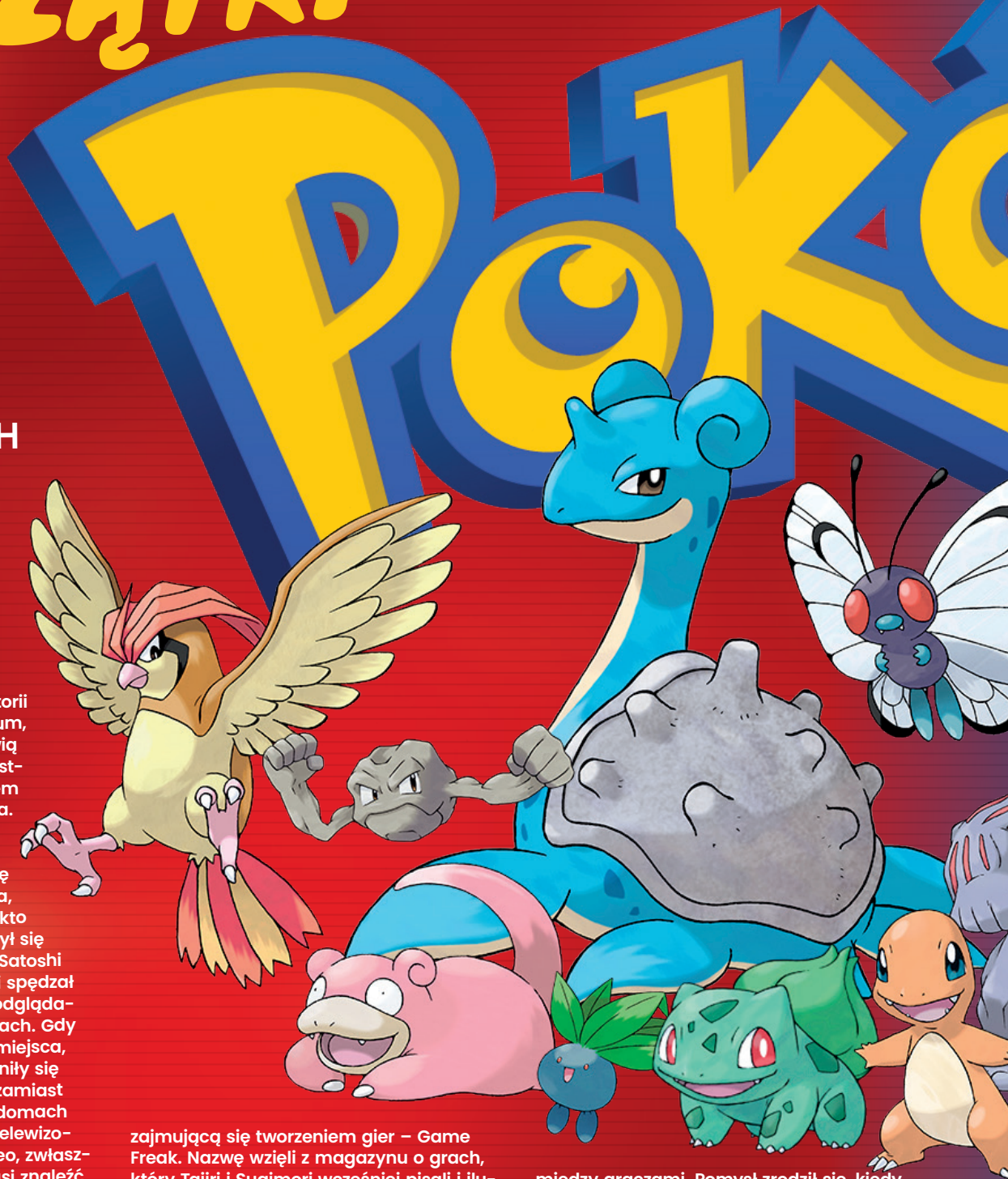
Tak gigantycznie wielki sukces i miłość fanów nie wzięły się znikąd. Jak każda genialna idea, wszystko zaczęło się od kogoś, kto miał bujną wyobraźnię i odważył się marzyć na serio. Tym kimś był Satoshi Tajiri. Kiedy był dzieckiem, Tajiri spędzał mnóstwo czasu na łapaniu i podglądaniu owadów w japońskich parkach. Gdy dorósł, zauważył, że te zielone miejsca, które znał z dzieciństwa, zamieniły się w betonowe osiedla. Dzieciaki zamiast biegać po dworze, siedziały w domach przy komputerach albo przed telewizorem. Tajiri – wielki fan gier wideo, zwłaszcza RPG-ów, postanowił, że musi znaleźć sposób, by podzielić się z nowym pokoleniem swoją dziecięcą pasją. Chciał, żeby mogli przeżyć to, co on, łapiąc robaki w krzakach.

Tajiri połączył siły z przyjaciółmi, którzy mieli podobne zajawki – rysownikiem Kenem Sugimorim i muzykiem Junichim Matsudą. Wspólnie założyli firmę

zajmującą się tworzeniem gier – Game Freak. Nazwę wzięli z magazynu o grach, który Tajiri i Sugimori wcześniej pisali i ilustrowali. Razem wymyślili grę, w której gracze mogli łąpać potwory do specjalnych, futurystycznych kapsułek, które zmniejszały stworki do kieszonkowych rozmiarów. Tak narodziła się koncepcja *Pocket Monsters*, czyli *Pokémonów*.

Wpadli też na genialny pomysł, który zmienił wszystko – wymiana Pokémonów

między graczami. Pomysł zrodził się, kiedy Sugimori i Tajiri grali razem w *Dragon Warrior* (znane też jako *Dragon Quest*). Tajiri spędził godziny, próbując znaleźć rzadki przedmiot, a Sugimori miał dwa takie same! To sprawiło, że obaj zaczęli marzyć o grze, w której można by było po prostu przekazać sobie taki przedmiot lub stworka. Właśnie wtedy narodził się pomysł





POKÉMON



■ Inspiracją Satoshi Tajiri do stworzenia *Pokémonów* były jego własne doświadczenia z dzieciństwa.

wymiany *Pokémonów* – i to był prawdziwy strzał w dziesiątkę. Gra miała zostać wydana w dwóch różnych wersjach, z unikalnymi stwórkami w każdej z nich. Jeśli ktoś chciał zdobyć wszystkie *Pokemony* do *Pokédexu*, musiał współpracować z innymi graczami i wymieniać się swoimi zdobyczami. To właśnie ten pomysł sprawił, że

Pokemony stały się czymś więcej niż zwykłą grą – stały się społecznym fenomenem. Gry zostały wydane na całym świecie jako *Pokémon Red & Blue* po dwóch latach japońskiej wyłączności, gdzie ukazały się pod nazwami *Pokémon Red & Green*. Od tego czasu seria rozwinęła się w niesamowity sposób – powstały animowane seriale, manga, gry poboczne z każdego

możliwego gatunku, karty kolekcjonerskie, filmy i wiele innych rzeczy, które dziś tworzą ogromny, pokémonowy świat.

Dziś prawie każdy słyszał o *Pokémonach*, a to w dużej mierze zasługa samych stwórków. Są charakterystyczne, różnorodne i po prostu nie da się ich nie lubić – wśród ponad tysiąca *Pokémonów* każdy z nas ma jakiegoś swojego ulubieńca. Prawie 30 lat nieprzerwanego sukcesu to coś naprawdę niesamowitego i w pełni zasłużonego. Ale najlepsze jest to, że na horyzoncie zawsze czeka jakaś nowa pokémonowa premiera – co oznacza, że ta seria nigdzie się nie wybiera!

GŁÓWNA SERIA

WYRUSZ W PODRÓŻ PRZEZ DZIEWIĘĆ EPOK GIER Z GŁÓWNEJ SERII POKÉMON

Generacja I

POKÉMON RED, GREEN, BLUE & YELLOW

Pierwsza era Pokémonów rozpoczęła się na Game Boyu w 1996 roku od *Pokémon Red & Green*, a dopiero dwa lata później świat poznał dopracowane wersje tych gier – *Pokémon Red & Blue*. Wtedy pojawiły się elementy, które są znakiem rozpoznawczym serii: walki w Salach, ewolucje, wymiana Pokémonów i wiele innych. Ostateczną wersją tej ery jest *Pokémon Yellow*, inspirowane popularnym anime – to właśnie ta gra pokazuje pierwszą generację w jej najlepszym wydaniu.



Generacja II

POKÉMON GOLD, SILVER & CRYSTAL

Jak przebić tak świetną pierwszą serię gier? To proste – robisz to samo, tylko podkręcasz wszystko na maksa! Dodano sto nowych Pokémonów, dwa nowe typy (Stalowy i Mroczny), zupełnie nowy region do odkrycia, a na dokładkę możesz wrócić do oryginalnego Kanto. *Pokémon Gold, Silver & Crystal* to gry, w których naprawdę jest co robić. Niektórzy twierdzą, że były aż za dobre i ustawiły poprzeczkę dla kolejnych części tak wysoko, że ciężko było ją później przeskoczyć.

Generacja III

POKÉMON RUBY, SAPHIRE & EMERALD

Pokémon Ruby, Sapphire & Emerald pojawiły się na przenośnej konsoli Game Boy Advance od Nintendo i zachwyciły barwną, kolorową grafiką – to prawdziwa uczta dla oczu. Były to pierwsze gry w serii, które mocno postawiły na fabułę. Oprócz klasycznego wyzwania Ligi Pokémon, twój Trener trafia w sam środek konfliktu między legendarnymi Pokémonami: Groudonem, Kyogre'em i Rayquazą. Od twoich decyzji zależą losy lądów i oceanów regionu Hoenn. Bez presji.



Generacja IV

POKÉMON DIAMOND, PEARL & PLATINUM

W 2006 roku *Pokémon* miały już sprawdzony schemat robienia sekweli: więcej stworków i nowy region. Nie była to może najbardziej ambitna formuła, ale działała – ludzie masowo kupowali nowe tytuły, takie jak *Diamond, Pearl & Platinum*, w milionowych nakładach! Ta nowa trójka, która zadebiutowała na Nintendo DS, zabrała Trenerów do regionu Sinnoh i po raz pierwszy pozwoliła na wymianę oraz walki przez internet – coś, co idealnie wpasowało się w pokémonowy świat.





WSPANIAŁE ANIMACJE

**POKÉMON TO NIE TYLKO GRY WIDEO I KARTY KOLEKCYJERSKIE –
WIĘKSZOŚĆ NAJBARDZIEJ PAMIĘTNYCH MOMENTÓW TEJ SERII
WYDARZYŁA SIĘ W ANIMACJACH I FILMACH**

Jesteśmy gotowi założyć się o parę ciężko zarobionych Poké-Dolców, że dla większości osób pierwsze spotkanie z Pokémonami nie miało miejsca przy padzie ani konsoli przenośnej, tylko przed ekranem, oglądając niesamowite przygody Asha Ketchuma i Pikachu. Animowany serial Pokémon i ogromna biblioteka filmów robią coś, czego nie potrafi ani gra wideo, ani

karta kolekcjonerska, ani pluszak – ożywiają ten barwny świat w pełnej krasie.

Czy to śmiejąc się z radością, gdy Zespół R znowu wylatuje w kosmos, czy kibicując Detektywowi Pikachu w walce z Charizardem w klatce – wielu z nas ma w głowie niezapomniane wspomnienia z oglądania Pokémonów w akcji, zarówno na małym, jak i dużym ekranie.

Na kolejnych stronach opowiemy Ci o całej drodze, jaką przeszedł Ash Ketchum, zanurzymy się w świat niezapomnianych filmowych przygód i zdradzimy, czego możesz się spodziewać po nowej animowanej serii Pokémon Horizons, w której poznasz zupełnie nowych bohaterów – Liko, Roya, Kapitana Pikachu i ekipę Rising Volt Tacklers.



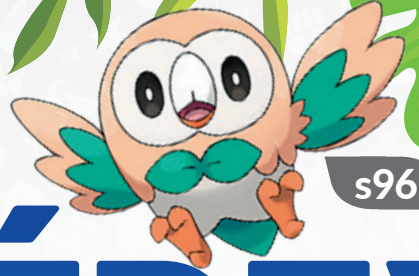
I NA PODBÓJ ŚWIATA

POZNAJ SPOSOBY, KTÓRYMI POKÉMONY PODBIŁY SERCA MILIONÓW

Dziś Pokémony to najpotężniejsza franczyza medialna na świecie. Oznacza to, że zarobiły prawie 100 miliardów dolarów – więcej niż *Marvel Cinematic Universe*, *Gwiezdne Wojny*, *Harry Potter*, *Fortnite*... Wymień cokolwiek, a Pokémony już to przebiły. Można by pomyśleć, że skoro minęło już 30 lat, to nic dziwnego, że z czasem doszły do takiego poziomu, ale to nie tak – Pokémony nie wspiwały się powoli. One weszły na światową scenę szybciej niż Ninjask i z większą siłą niż Rhydon.

Od początku było jasne, że to potęga, z którą trzeba się liczyć.

Od swojego debiutu Pokémony zaskakują nie tylko tym, jak długo utrzymują się na szczycie, ale też wszechstronnością. Nadal robią to, co wychodziło im najlepiej od samego początku – regularnie wypuszczają kolejne świetne RPG-i w parach. Ale seria sięga znacznie dalej: do filmów, anime, karcianki, gadżetów i głęboko w serca i wyobraźnię milionów fanów na całym świecie. Przyjrzyjmy się, jaki wpływ Pokémony wywarły na świat.



POKÉDEX

001-1025



REGION

Kanto

26 Pokédex 001-151

Poznaj pierwszą generację Pokémonów, od której wszystko się zaczęło

30 Pokémony z Kanto

Poznaj nasze typy na najciekawsze stworki, jakie ma do zaoferowania



REGION

Hoenn

48 Pokédex 252-386

Trzecia fala Pokémonów to mnóstwo ukochanych przez fanów projektów

52 Pokémony z Hoenn

Uważaj na tytanów, którzy kontrolują ziemię i morze!



REGION

Johto

38 Pokédex 152-251

Druuga generacja Pokémonów wprowadziła nowe typy: Mroczny i Stalowy

42 Pokémony z Johto

Poznaj pierwsze Legendarne Pokémony z okładek gier – Lugia i Ho-Oh wkraczają do gry

REGION

Sinnoh

oraz

Hisui

60 Pokédex 387-493

Pokémony czwartej generacji to m.in. ulubieńcy graczy – Lucario i Gar-chomp

64 Pokémony z Sinnoh

Zobacz, co najlepszego ma do zaoferowania Sinnoh i zerknij w jego pradawną, hisuiańską przeszłość



Kanto

Pokédex:
001-151

REGION

Nadciąga pokémonowa arystokracja!

Oryginalna 151-tka Pokémonów jest często stawiana na piedestale zarówno przez fanów, jak i samych twórców marki – i trudno się temu dziwić. Gdyby nie oni, Pokémony w ogóle by nie zaistniały! Ta pierwsza grupa kieszonkowych stworków ustanowiła wiele elementów, które stały się standardem w każdej kolejnej generacji Pokédexa: startery, szybko ewoluujące robaki, ptaki, kamienie ewolucyjne, legendarne tria, Pokémony mityczne i wiele innych! Nawet koncepcje, które formalnie pojawiły się dopiero później, jak zróżnicowanie płci – zostały tu zapoczątkowane, choćby poprzez odmienne formy Nidorana.

Pokémony, takie jak Pikachu, Eevee czy Charizard to ukochane ikony z tej grupy i wciąż mają swoje miejsce we współczesnych mediach Pokémon – wystarczy wspomnieć Gigantamaxowego Charizarda będącego asem w rękawie mistrza Galaru, Leona, albo Kapitana Pikachu w Pokémon Horizons. Nie oznacza to, że wśród tej legendarnej 151-tki są jakieś porażki. Przeciwnie, założyliśmy się, że każdy z tych Pokémonów miał swój moment chwały.

Jeśli chcesz zacząć swoją kolekcję Pokémonów, najlepiej sięgnąć po ekipę z Kanto. Te stworki są silnie reprezentowane w całej serii gier i mają własną, całkiem przyzwoitą nowoczesną odstonę – *Let's Go Pikachu & Eevee* na Nintendo Switch. W tych tytułach możesz złapać je wszystkie, a dodatkowym atutem jest obsługa aplikacji *Pokémon Home*, co pozwala przenosić je do innych gier i kontynuować wspólne przygody.



TYPY POKÉMONÓW: NORMALNY | OGNISTY | WODNY | TRAWIASTY | ELEKTRYCZNY | LODOWY | WALCZĄCY | TRUJĄCY | ZIEMNY | LATAJĄCY

POKÉMONY Z JOHTO

152

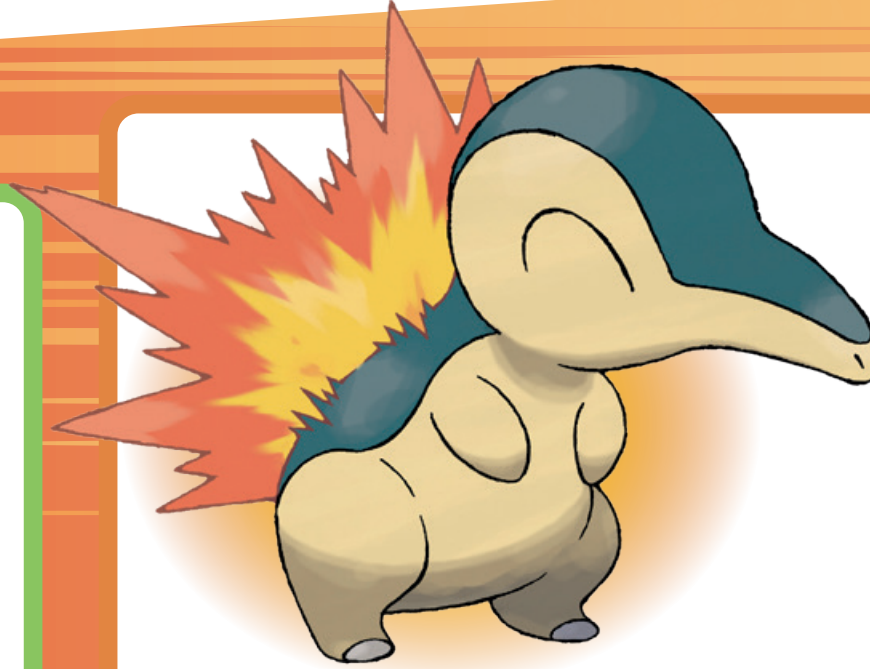
CHIKORITA

LINIA EWOLUCYJNA TYPU TRAWIASTEGO

TYP: TRAWIASTY

JAK ZDOBYĆ: Od Profesora Elma w New Bark Town

■ Podobnie jak Bulbasaur, Chikorita to roślinopodobny starter typu Trawiastego z regionu Johto. Jednak w przeciwieństwie do przewagi, jaką ten typ dawał w starciach z Kamiennym i Wodnym Gymem w Kanto, gracze wybierający Chikoritę jako partnera w Johto będą mieli trudniejsze początki – pierwsze Gymy specjalizują się tam bowiem w Pokémonach typu Latającego i Robaczego. Charakterystycznym ruchem Chikority jest Razor Leaf, w którym przekształca swój duży liść na głowie w potężną broń. Ale to ulistnienie nie służy wyłącznie do walki – wydziela słodki zapach, który potrafi uspokoić inne Pokémony, a także może służyć do wyczuwania temperatury i wilgotności powietrza. Po osiągnięciu 16 poziomu Chikorita ewoluuje w Bayleefa, zyskując dłuższą szyję i wygląd bardziej przypominający dinozaura, a pąki na jej szyi również znacznie się powiększają. Na 32 poziomie Bayleaf ewoluje w Meganium, a pąki rozkwitają w piękny różowy kwiat.



155

CYNDAQUIL

LINIA EWOLUCYJNA TYPU
OGNISTEGO

TYP: OGNISTY

JAK ZDOBYĆ: Od Profesora Elma w New Bark Town

■ Choć starter ognistego typu z regionu Johto nosi nazwę „Pokémon Myszy Ognistej”, Cyndaquil swoim wyglądem bardziej przypomina kolczatkę lub jeżozwierza o długim pysku. Zamiast kolców, które mają te zwierzęta w rzeczywistości, Cyndaquil potrafi wystrzelić płomień z pleców, gdy szykuje się do walki lub chce odstraszyć zagrożenie. Ogień wydobywa się z czerwonych okręgów na jego niebiesko-czarnym grzbiecie. Poza wykorzystywaniem ognia w ataku Żar, który ma szansę poparzyć przeciwnika, Cyndaquil może także obniżyć celność wroga za pomocą Zasłony Dymnej, ukrywając się w gęstej, mętnej mgłę. Rzadko widuje się go z otwartymi oczami – to bardzo nieśmiały i płochliwy Pokémon, który w obliczu strachu zwinia się w kulkę. Na poziomie 14 ewoluje w bardziej łasicowatego Quilavę, u którego płomień buchający z głowy niczym ognisty irokez, a na poziomie 36 przeobraża się w Typhlosiona.

**POKÉ
FAKT**

CHIKORITA POTRAFI WKORZYSTAĆ
FOTOSYNTEZĘ W WALCE, ABY
ODZYSKAĆ NAWET POŁOWĘ ŻYCIA.



GIRATINA

487

TYP: DUCHOWY/SMOCZY**JAK ZDOBYĆ:** Do znalezienia w Jaskini Zawrócenia

■ Spośród trójki charakterystycznych legendarnych Pokémonów Sinnoh, Giratina jest najbardziej agresywna i brutalna, co sprawiło, że Arceus zesłał ją do Zniekształconego Świata – innego wymiaru stworzonego specjalnie po to, by ją uwięzić. Mieszkańcy Sinnoh bali się tego przerażającego Pokémona typu Duch/

Smok, tak samo jak Arceusa, i dlatego nie zachowało się wiele zapisów na temat Giratiny – poza wzmiankami, że pojawiała się w tajemniczy sposób na starożytnych cmentarzach. Mimo że ma sześć nóg, to legendarne stworzenie porusza się, unosząc się w powietrzu lub przechodząc przez portale, które może tworzyć wedle

woli. Potrafi także zniknąć, otaczając się ciemnością, i nagle pojawiać się, by zaatakować – robi to z taką siłą i szybkością, że wszelka obrona przeciwnika staje się bezużyteczna. Przebywając w cielesnym świecie Pokémonów, Giratina potrafi rozdzierać rzeczywistość, co są w stanie wyczuć Dialga i Palkia.

**POKÉ
FAKT**

GIRATINA DOCZEKAŁA SIĘ
WIELU PRZYDOMKÓW, W TYM

„WYGNANY POKÉMON”,

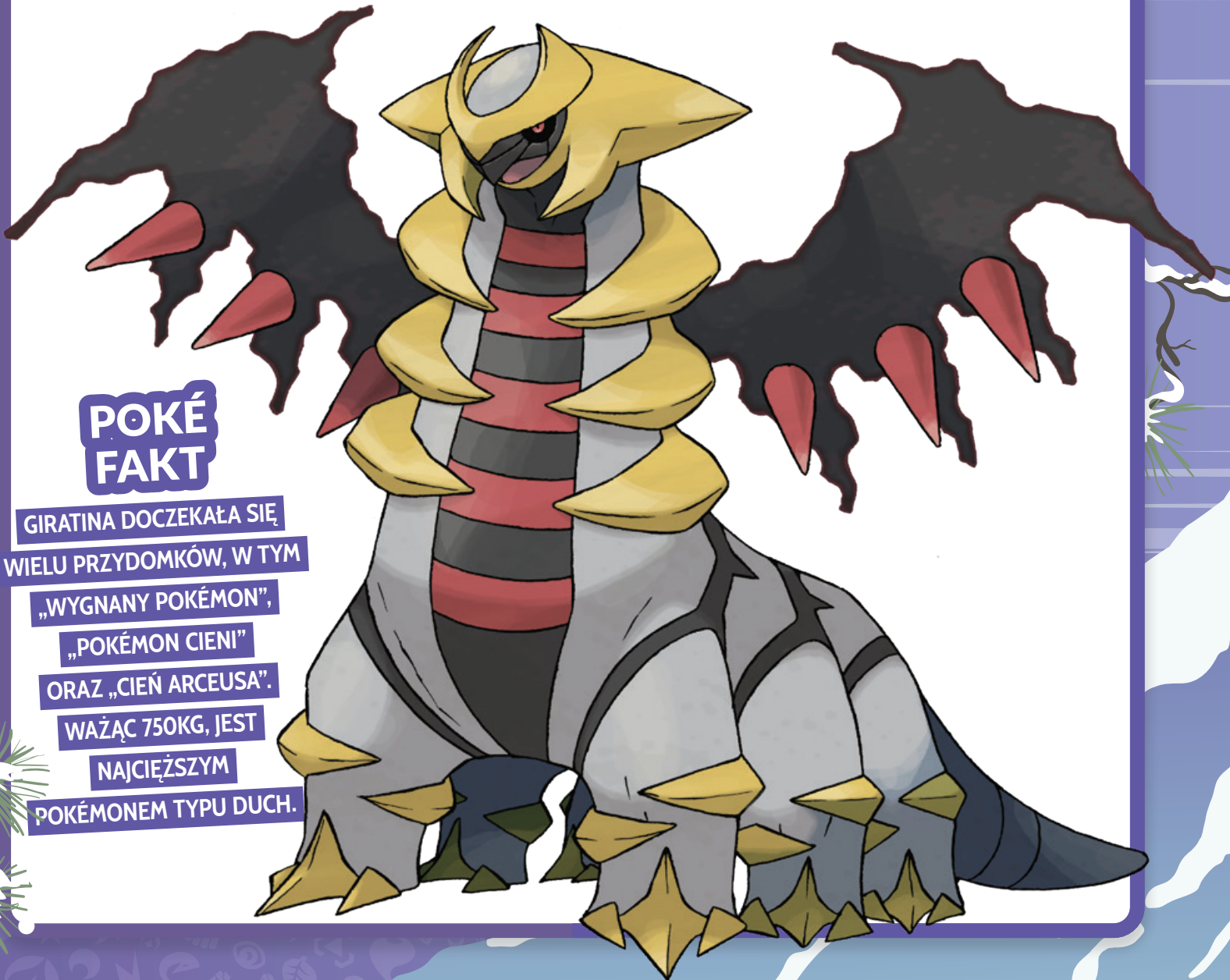
„POKÉMON CIENI”

ORAZ „CIEŃ ARCEUSA”.

WAŻĄC 750KG, JEST

NAJCIEŻSZYM

POKÉMONEM TYPU DUCH.



STARTOWA TRÓJKA

REGION PALDEA



908

MEOWSCARADA

TYP: TRAWIASTY/MROCZNY

■ Floragato może ewoluować na poziomie 36. Ostateczna forma tej linii, Meowscarada, zyskuje jako dodatkowy typ Ciemność. Ten utalentowany mag w kociej postaci potrafi podkładać kwiatowe bomby na przeciwnikach, zanim ci w ogóle zorientują się, co się stało. Jego unikalny ruch, roślinny Flower Trick, zawsze zadaje trafienie krytyczne.



912

QUAXLY

LINIA TYPU WODNEGO

TYP: WODNY

JAK ZDOBYĆ: Od Dyrektora Clavella w Cabo Poco

■ Quaxly bardzo dba o swój wygląd, szczególnie o fryzurę, którą układa przy użyciu olejku wydzielanego przez swoje ciało. Substancja ta jest wodoodporna, dzięki czemu kaczkopodobny Pokémon pozostaje suchy w wodzie. Mimo że jest jednym ze starterów regionu, Quaxly nie jest gatunkiem rodzimym dla Paldei – przybył tu wiele lat temu z nieznanego miejsca.



913

QUAXWELL

TYP: WODNY

■ Quaxly ewoluuje w dużo bardziej powściągliwego Quaxwella na poziomie 16. Ten Pokémon uwielbia tańczyć, a swoje silne nogi trenuje, biegając po płytkiej wodzie. Dzięki temu nie tylko opanowuje różne style tańca, ale też jego nogi nabierają mocy, by zadawać potężne kopnięcia w samym środku walki.



**POKÉ
FAKT**

MIMO ŻE QUAQUAVAL JEST TYPU WODNEGO/WALCZĄCEGO, NATURALNIE UCZY SIĘ TAKŻE KILKU POTĘŻNYCH ATAKÓW LATAJĄCYCH.

911

SKELEDIRGE

TYP: OGNISTY/DUCHOWY

■ Crocalor ewoluuje w dużego, czerwonego i pokrytego łuskami Skeledirge'a na poziomie 36. Jego ogień jest niezwykle gorący, osiągając temperaturę ponad 3000 stopni Celsjusza, co sprawia, że jego Miotacz Ognia to atak, z którym trzeba się liczyć. Jako Pokémon częściowo typu Duchowego, Skeledirge potrafi zaskoczyć przeciwników potężną Kulą Cienia. Jest także doskonałym śpiewakiem, a jego pieśń koi wszystkie Pokémony, które ją usłyszą.



914

QUAQUAVAL

TYP: WODNY/WALCZĄCY

■ Quaquaval ewoluuje na poziomie 36 i zyskuje typ Walczący. Wykorzystuje swoje silne nogi, żeby tańczyć i walczyć, czerpiąc inspirację z brazylijskiej sztuki walki Capoeira. Podczas bitwy potrafi popisywać się, tworząc ogon przypominający pawie pióra, zrobiony z wody. Jego charakterystyczny atak Wodny Krok zadaje pewne obrażenia i dodatkowo zwiększa jego szybkość.

