

SVEOBUH VATNI
VODIČ ZA IGRU

Pokemon GO

TAJNE, TRIKOVI I SAVETI U VEZI SA
APLIKACIJOM O KOJOJ SVI PRIČAJU

Prevela sa italijanskog
Gordana Breberina

 Laguna



POGLAVLJE

1

Poke-istorija: počeci

Ako ste počeli da čitate ovaj vodič, vrlo je verovatno da znate šta je Pokemon GO i zato ćete možda preskočiti ovaj **uvod** i odmah preći na vrlo korisne **savete** koji se nalaze dalje u tekstu. Napravili biste, međutim, grešku, pošto na ovim početnim stranicama možete da pronađete prve **sugestije** i mnoštvo **zanimljivosti** koje bi, na ovaj ili onaj način, mogle da vam pomognu da postanete profesionalni **trener pokemona**. Da počnemo?

1.1 ŠTA JE POKEMON GO

Pokemon GO je aplikacija koju je razvila firma *Nijantik*, nastala kao startup kompanija u okviru *Gugla*. Igru koja je zaludela svet i koja je za samo nekoliko nedelja postala planetarni **fenomen**, *Nijantik* je napravio u saradnji sa firmama *Gejm frik*, *Pokemon kompani* i *Nintendo*.

NASTANAK MITA

GEJM FRIK (ゲームフリーク)
japanska je softverska kuća koja se bavi razvojem video-igara sa pokemonima još od 1996. Izračunato je da je za sve ove godine franšiza donela zaradu od skoro četrdeset milijardi dolara. Svaka čast!

Za razliku od ranijih video-igara inspirisanih japanskim čudovištima, Pokemon GO koristi potpuno novu mehaniku igre, zasnovanu prvenstveno na **geolociranju**. Da bi igrao, svaki trener (vaše drugo ja u igri) mora da se kreće po mapi koja je verna reprodukcija realnog sveta. Da, dobro ste razumeli. U igri Pokemon GO **ceo svet** je teren za igru!

Ova igra se nadovezuje na prethodne epizode iz serije *Pokemoni*, a **novina** je interakcija između prave i **virtuelne stvarnosti**. Da biste uhvatili pokemone, morate da se šetate naokolo, hodate i posećujete posebna mesta koja se u igri zovu poke-stanice (**Pokéstop**). Ne bojte se, sve ćemo vam objasniti u sledećem poglavlju! [videti sliku 1]

Drugi faktor koji je doprineo da se proširi glas o ovoj igri jeste način na koji ona koristi **dogradenu stvarnost**, opciju koja omogućava da se stvarni svet snima kamerom smartfona i da se pritom vide pokemoni postavljeni preko okolnih objekata. Zahvaljujući ovoj mogućnosti, u prvim danima postojanja ove igre, na društvenim mrežama su objavljene stotine hiljada zabavnih **fotografija** sa stvorenjima iz igre Pokemon GO.

USPEH BEZ PRESEDANA

Igra Pokemon GO oborila je sve rekorde i u prvoj nedelji posle lansiranja bila je najviše dauntoudovana aplikacija iz Prodavnice aplikacija (App Store). Zahvaljujući tome, akcije *Nintendo* zabeležile su skok na berzi, što je omogućilo japanskom proizvođaču da premaši vrednost *Sonija*, svog istorijskog rivala u oblasti video-igara. Lepo ljudi kažu da je ponekad dovoljna samo jedna dobra ideja...



1.2 SVE JE POČELO SA IGROM INGRES

Ako poslednjih dvadeset godina niste živeli kao pustinjak, verovatno ste čuli za pokemone i *Nintendo*. Dovde je, dakle, sve u redu! Ali odakle se pojavio *Nijantik*?

Firma ***Nijantik Labs*** osnovana je u San Francisku 2010. kao startup kompanija u okviru ***Gugla***. Od njega se odvojila 2015. i promenila je (malčice) ime, izbacivši „Labs“. Zašto bi to trebalo da me zanima, pitate. Zato što najveći deo mesta koja treba posetiti u okviru igre Pokemon GO potiče sa **mapa** koje je *Nijantik* napravio za Ingres (*Ingress*), igru koju je prethodno razvio i koja se zasniva na sukobu dve intergalaktičke frakcije u borbi za kontrolu nad planetom. Ali vratimo se sada na pokemone...

1.3 ŠTA SU POKEMONI

Mogle bi da se napišu stranice i stranice, ako ne i čitave knjige, o čudesnom svetu pokemona, ali ne bojte se, ovde ćemo biti mnogo sažetiji i usredsredićemo se samo na **osnovne stvari koje treba da zna svako** ko nikada nije potražio odgovor na pitanje koje je u poslednjih dvadeset godina postavio sebi bar jednom:

šta je dođavola pokemon? Na slici: pokemon! [videti sliku 2]



Pokemoni, imaginarna stvorenja inspirisana životinjskim svetom i ne samo njim, jesu mala čudovišta (na šta upućuje i njihovo ime „Pocket Monsters“) koja mogu da se hvataju, treniraju i teraju da se bore jedna protiv drugih.

U takozvanoj prvoj generaciji **ukupan broj** pokemona iznosio je **151** (oni su prisutni u prvoj verziji igre Pokemon GO), ali je s godinama njihov broj narastao na 721.

Postoji mnoštvo činilaca i karakteristika po kojima se pokemoni međusobno razlikuju. Oni su, pre svega, podeljeni prema **tipu**. Od tipa zavisi koje poteze pokemon može da nauči i koristi u borbi. Tradicionalno postoji osamnaest tipova, ali ih u igri Pokemon GO za sada ima samo sedamnaest: normalni, vatreni, vodeni, travnati, električni, ledeni, borbeni, otrovni, zemljani, leteći, vido-viti, buba, stenoviti, duh, zmaj, mračni, čelični i vilinski. Od mračnih pokemona nema, međutim, ni traga. Ali ko zna, možda u budućnosti...

Mnogi pokemoni mogu da **evoluiraju** u nekog drugog pokemona (da biste otkrili moguće kombinacije, idite na dodatno poglavlje: *Trenerov pokedeks*) i u nekim slučajevima mogu čak i da **promene tip** zahvaljujući evoluciji.

Svi treneri u igri moraju ići u lov na pokemone i pokušati da ih **sve uhvate** pomoću poke-lopte (*Poké Ball*), čuvenih belih i crvenih kugli koje se koriste za hvatanje pokemona. Kad nekog pokemona doda svojoj zbirci, trener može da bira: da ga trenira ili da ga tera da se **bori** kako bi bio sve jači i jači. Ali nema razloga za strah: u slučaju poraza, pokemon neće pretrpeti trajna oštećenja, nego će se samo „iscrpsti“. Dovoljno je da upotrebite meleme (*Potions*) ili revitalizatore (*Revives*), pa da on ponovo bude kao nov i da vi nastavite lov.

Ovo su osnovne informacije koje su vam potrebne da biste ušli u svet igre Pokemon GO. Nastavite da čitate da biste otkrili još mnogo, mnogo više!

PRVI POKEMON NIJE ONAJ KOJI VI MISLITE

Mnogi bi mogli pomisliti da je *Pikachu* prvi pokemon koga je stvorila firma *Gejm frik*, pošto je on najpoznatiji, ili *Bulbasaur*, koji zauzima mesto broj jedan u pokedeksu (*Pokédex*), enciklopediji u kojoj svaki trener pronalazi informacije o svim postojećim pokemonima. Ali kako je u jednom intervjuu otkrio Ken Sudžimori, dizajner igre, *Rhydon* je prvi pravi pokemon u istoriji franšize. Uprkos tome, on je u pokedeksu tek pod brojem 112. Siroti *Rhydon*.

1.4 ZAŠTO SE POKEMONI TAKO ZOVU (I U ORIGINALU SE PIŠU SA AKCENTOM)

Naziv pokemon nastao je stapanjem dve engleske reči: *Pocket* i *Monster*. Prvobitno je trebalo da se ova reč piše *Pockemon*, ali je odlučeno da se izbací „c“ kako bi se japanska igra razlikovala od američkog proizvoda *Monster in My Pocket*, lutica inspirisanih čudovištima iz mitologije i folkloru.

Akcent na slovu „e“ (piše se *Pokémon*) ne ukazuje kako ova reč treba da se **izgovori**, o čemu svedoči činjenica da je naglasak obično na prvom „o“. On je, naime, ubačen da bi se anglofonskom stanovništvu skrenula pažnja da se „e“ izgovara, za razliku od onoga što se događa u reči „poke“, koja se može prevesti kao „udarac, čuška“ i u kojoj se „e“ ne izgovara.

1.5 PROLETELO JE DVADESET GODINA: OD POKEMONA CRVENOG / ZELENOG DO IGRE POKEMON GO

Veliki, ogroman broj ljudi uveren je da je fenomen pokemona nastao kada su u prodaju puštene karte za igru i posle prikazivanja crtanog filma čija je **prva epizoda** *Početak jedne velike pustolovine* u Italiji emitovana tek 10. januara 2000. Pokemoni su, međutim, u Japanu postigli fantastičan uspeh zahvaljujući dvema **video-igrama** koje su veoma popularne još od 1996.

Te godine na tržište su lansirani **Pokemon crveni** i **Pokemon zeleni**, dve video-igre za gej m bo (ne treba da vam objašnjavamo šta je to, zar ne?). Zelena verzija nije, međutim, nikada puštena u prodaju izvan Japana. U drugim zemljama bila je poznatija plava verzija, koja je stigla u Italiju zajedno sa Pokemonom crvenim u oktobru 1998.

Ove dve igre su posebne zbog toga što je igrač morao da menja neke pokemone sa drugim igračima da bi upotpunio sopstvenu **zbirku** i tako postigao cilj: postao šampion Pokemon lige.

Kako se obično kaže, ostalo je istorija. Pokemoni su, naime, postali jedan od najpoznatijih i najuspešnijih proizvoda u svetu **zabave**, a i šire. Više od trideset video-igara, serije crtanih filmova (koji se još prikazuju), više od petnaest dugometražnih filmova, karte za igru sa mnoštvom „bustera“ i milionima prodatih primeraka, ali i lutke, privesci za ključeve, igračke, figurice, markice i desetine, stotine drugih proizvoda inspirisanih stvorenjima čiji je tvorac Satoši Tadžiri.

POKEMONI I NAUKA

Godine 2008, tim japanskih naučnika otkrio je novu belančevinu i odlučio da je nazove **pikačurin**. Prilikom izbora imena ove belančevine, koja ima ulogu u procesu obrade vizuelnih signala, inspirisali su se munjevitim pokretima i strujnim udarima najpoznatijeg električnog pokemona.

1.6 SATOŠI TADŽIRI, MI TE VOLIMO

Za njega se može reći da je „tata“ pokemona u svakom pogledu. Japanski informatičar Satoši Tadžiri, strastveni ljubitelj insekata, došao je na ideju za pokemone 1991, kada je prvi put video gej m boj. Fasciniran kablom (*Game Link Cable*) pomoću koga mogu da se povežu dva gej m boja radi razmene

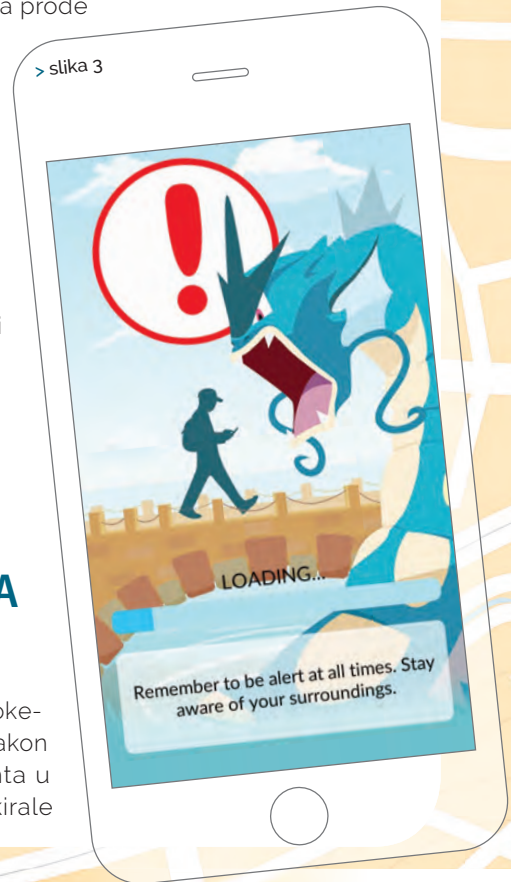
KAKVA MUZIKA, MAESTRO!

Nakon što provedete nekoliko sati u potrazi za pokemonima, muzička pozadina aplikacije treba da vam uđe u uši i zauvek tamo ostane. Da li je to melodija koja će vas proganjati ove godine? To, međutim, nije slučajno, budući da je muziku za ovu igru komponovao Juniši Masuda, kompozitor koji je radio na svim muzičkim podlogama za igre inspirisane pokemonima.

podataka. Tadžiri je zamislio sićušne insekte koji mogu da prođu kroz gajtan i pređu sa jedne konzole na drugu. Inspirisan igrom hvatanja insekata, vrlo popularnom među japanskim mališanima, ovaj informatičar je počeo da osmišljava igru koja će ga učiniti jednim od najpoznatijih i najnagrađivanijih dizajnera igara na svetu. Moraće, međutim, da prođe nekoliko godina pre nego što prve dve video-igre ugledaju svetlo dana. Zahvaljujući njegovom radu u *Nintendu* i prijateljstvu sa legendarnim Šigeru Mijamoto, tvorcem nekih od najlepših igara svih vremena, kao što su *Donkey Kong* i *Super Mario Bros*, Tadžiri je razvio svoju ideju i objavio Pokemona zelenog i Pokemona crvenog. Kao ljubitelji pokemona, možemo samo da mu budemo zahvalni zbog toga!

1.7 OD SMARTFONA DO FILMA; PREKO NASLOVNIH STRANA NOVINA

Posle neverovatnog uspeha koji je igra Pokemon GO zabeležila u prvim nedeljama nakon objavljivanja, a naročito posle incidenta u Central parku, kada su stotine ljudi blokirale



saobraćaj u Njujorku zato što su lovile jednog retkog pokemona *[videti sliku 3]*, holivudski studiji su se zainteresovali za japansku franšizu. Nekoliko dana kasnije *Ledžendari entertainment* je saopštio da će 2017. započeti snimanje filma *Pikachu Detective*, prvog *live-action* filma posvećenog pokemonima.

POGLAVLJE

2

Spremni za start

2.1 KOLIKO KOŠTA POKEMON GO?

Ništa! Pokemon GO je *freemium*: aplikacija je potpuno **besplatna** i takva će ostati. Unutar aplikacije mogu, međutim, da se nabave (pomoću mehanizma *in-app purchase*) predmeti koji olakšavaju lov na pokemone.

Osnovna cena iznosi 0,99 evra, ali je prodavnica tema poglavlja koje se nalazi nešto dalje u ovom vodiču. U svakom slučaju, niste obavezni ništa da kupite i možete da igrate, a da nikada ne izvadite kreditnu karticu iz **novčanika**. Važno je da koristite prave trikove.

2.2 SPREMIMO SE ZA POLAZAK: GDE DA PRONAĐEM APLIKACIJU?

Pre nego što krenete u lov na japanske životinjice, moraćete da odete u lov na aplikaciju! To je najlakši deo: ako imate ajfon, igru Pokemon GO nabavićete besplatno u *Eplovom* Ep storu (*App Store*), a ako vaš smartfon koristi android, onda u Plej storu (*Play Store*).

Ako niste sigurni da je vaš smartfon kompatibilan, znajte da Pokemon GO možete da instalirate na:

- > ajfon 5 ili noviji model, sa iOS 8 i narednim verzijama
- > smartfon android sa verzijom 4.4 ili narednim

Pokemon GO možete da instalirate i na tablet, ajped ili android, premda on nije tako zgodan da se nosi naokolo.

Prilikom prvog pokretanja aplikacije možete da koristite **nalog** (*account*) Kluba trenera pokemona (ako ste već igrali neke igre iz serije o pokemonima, možda ga već imate) ili pristupite koristeći nalog na *Guglu*. Izbor ni na koji način ne utiče na igru!

2.3 PROFESOR VILOU, DRAGO MI JE

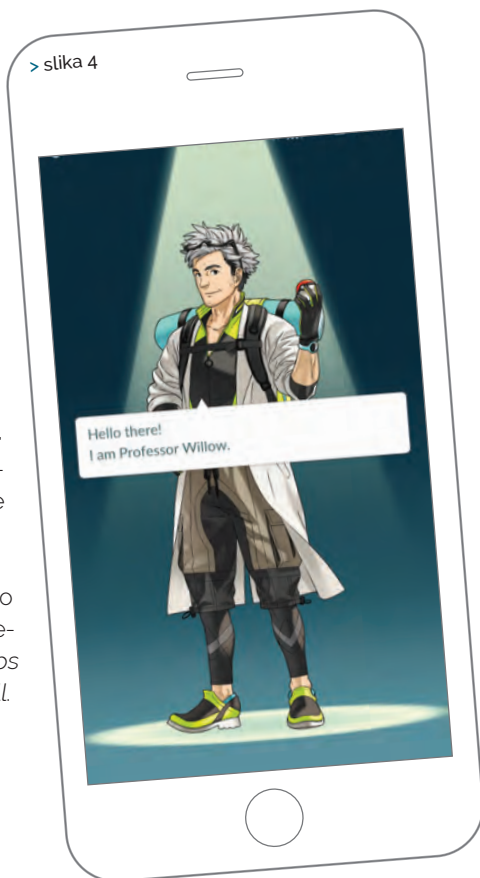
Na početku vaše pustolovine u svetu pokemona dočekaće vas profesor Vilou (**Professor Willow**): ovaj pokezoolog biće vaš prvi saveznik u lovu na pokemone i dragocen izvor informacija.

Evo ga na slici: Zar ne mislite da je veoma fotogeničan? [videti sliku 4]

Svaki put kad u igri naidete na neki novi element, dobri profesor Vilou pomoći će vam sažetim, ali vrlo korisnim uvodom. Naši **časovi** su kratki: moramo da krenemo u **lov** na pokemone! Ne smemo da gubimo vreme na razgovor...

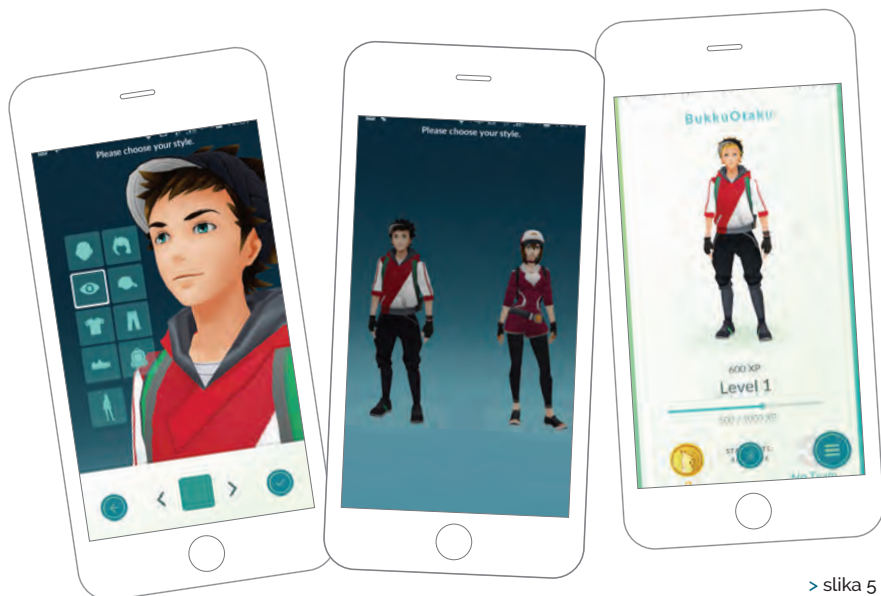
Kad smo već kod lova, profesor će vam biti od velike pomoći u **upravljanju pokemonima** koje ste uhvatili kada budete počeli da gomilate desetine pokemona iste vrste.

Ako u toku igre imate potrebu da nešto pitate profesora, možete da ga pozovete tako što ćete kliknuti na **ikonicu Tips** koju ćete pronaći u meniju *Poké Ball*.



2.4 KO SAM JA? NAPRAVITE SVOJ AVATAR!

Vreme je da odaberete svoj virtuelni lik u **svetu** igre Pokemon GO! Na početku pustolovine u koju ćete se upustiti, pomagaće vam profesor Vilou. On će vas, za početak, voditi dok budete pravili **avatar** vašeg trenera pokemona.



> slika 5

Svoj alter ego na smartfonu možete da personalizujete kao na ilustraciji [videti sliku 5] tako što ćete odabrati:

- > POL
- > OBLIK LICA
- > BOJU OČIJU, KOSE I KOŽE
- > KAPU
- > DUKSERICU I PANTALONE
- > PATIKE
- > RANAC

PAZITE GDE GAZITE

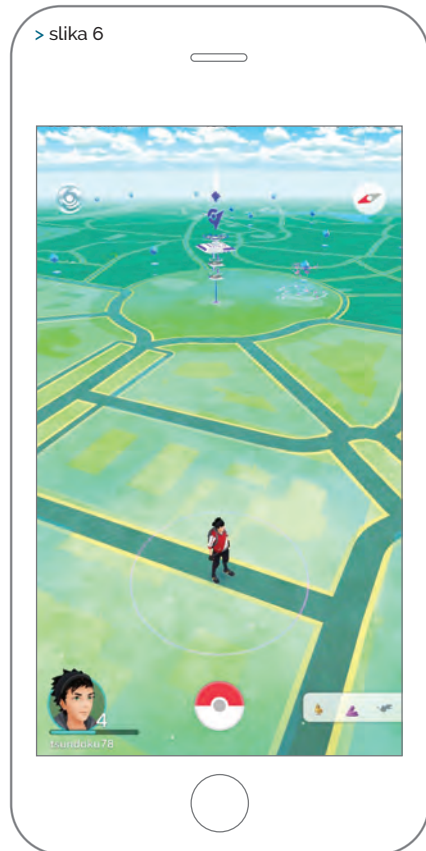
Zbog lova na pokemone, vrlo brzo ćete zaboraviti gde se nalazite i zato **pazite!** Nemojte toliko da se zadubite u lov na pokemone da zaboravite da ste na ulici: pazite na automobile, bicikle, druge pešake (naročito ako ima još trenera u potrazi za retkim pokemonima). Čak i kada ste na pločniku, imajte na umu da se bandere ne pomeraju same kad prolaze treneri.. Nisu baš kooperativne, zar ne?

Mogućnosti izbora nisu previše velike i treneri pokemona na kraju svi pomalo liče jedni na druge, ali isplati se da malo pustite mašti na volju i potrudite se oko izgleda svog avatara. Ako vam dosadi dukserica koju ste odabrali ili naprosto morate da operete odeću, znajte da možete promeniti izgled svog trenera! Pažljivo odaberite ime svog trenera: *nickname*, po kome će vas znati ostali igrači u svetu igre Pokemon GO, možete da promenite samo jednom. Izbegavajte igre reči zbog kojih biste vrlo brzo mogli da se pokajete!

2.5 I ŠTA SAD? KAKO SE KREĆEM? KUDA IDEM?

Evo nas konačno **na mapi!** [videti sliku 6]

Ne vidite nijedno dugme pomoću koga biste pomerali svoj avatar? To je zato što nema dugmadi! Da biste se kretali **u svetu** igre Pokemon GO, morate da se krećete u realnom svetu na tradicionalan način: **hodajući**. Za ostalo će se pobrinuti GPS i akcelerometri vašeg smartfona.



Šta predstavlja krug oko vašeg avatara? Njegov **radijus dejstva**! On određuje sa kojim elementima mape možete da budete u interakciji. To su naravno oni **unutar** ljubičastog kruga.

2.6 ZAŠTO SU POKEMONI DOBRI ZA ZDRAVLJE?

Igra Pokemon GO kao da je stvorena za to da sruši staru predrasudu o pomalo nedruželjubivom igraču koji sedi sam u sobi: naime, da bi se igrao Pokemon GO, neophodno je da se **izađe i hoda**. I to mnogo!

Dok nas nove tehnologije teraju da provodimo previše vremena na trosedu, Pokemon GO ide u suprotnom **pravcu**: po rečima stručnjaka za sportsku medicinu Medicinskog centra državnog univerziteta Ohaja, Pokemon GO podstiče **fizičku aktivnost** i može da unese jednu pozitivnu naviku u igračev život. I ne samo to: po mišljenju nekih stručnjaka, izgleda da motivisanost da se izađe iz kuće kako bi se tražili pokemoni pozitivno utiče i na neke oblike depresije. Ko bi rekao!?

2.7 ŠTA ZNAČE OVE IKONICE NA MAPI?

Sa mape možete da pristupite svim menijima u igri, preko ikonica *Avatar*, *Poké Ball* i *Sightings*, u dnu ekrana [videti sliku 7].

U meniju **Avatar** pronaći ćete sve informacije o svom treneru: broj bodova za iskustvo



(*Experience Points*), sakupljeni poke-novčići (*PokeCoins*), datum kada ste počeli da igrate, tim kome pripadate i osvojene medalje. Budući da ste tek na početku, tu nema mnogo zanimljivih podataka: ovde ćete se vratiti kasnije, kad uhvatite neku životinjicu.

Ilkonica Dnevnik (**Diary**) omogućiće vam da vidite šta ste sve do sada uradili, koliko ste pokemona uhvatili i predmeta osvojili. To će (možda) biti zanimljivo štivo posle nekoliko sati igranja.

Kada pipnete **Poké Ball** otvara se meni koji ćete češće koristiti: odatle možete da odete da proverite sve pokemone i sva jaja koja ste sakupili, da konsultujete pokedeks (*Pokédex*), enciklopediju svih životinjica koje ste sreli, ali i da malo kupujete u prodavnici (*Store*).

Odavde se ide i u Podešavanja aplikacije (*Settings*), a možete i da pozovete profesora Viloua da vam nešto razjasni.

U meniju **Sightings** krije se poneko šifrovano obaveštenje o prisustvu stvorenja u vašoj okolini. Time ćemo se detaljnije baviti malo dalje u ovom vodiču, kada budemo govorili o tome kako da se divlji pokemoni isteraju iz skrovišta.

2.8 DOBRO DOZIRAJTE ENERGIJU: 6 TRIKOVA (+1 PODVALA) ZA DUŽE TRAJANJE BATERIJE

Ubrzo ćete uvideti da Pokemon GO može vrlo brzo da istroši **bateriju** vašeg smartfona, usled intenzivnog korišćenja GPS-a, akcelerometara i dograđene stvarnosti. Da bi pravilno funkcionisala, aplikacija mora da bude **stalno otvorena**, sa aktivnim displejom. Kako da vam baterija duže traje i da vas smartfon ne izda kad je najlepše?

- ISKLJUČITE BLUTUT (**BLUETOOTH**) I VAJ-FAJ (**WI-FI**) AKO STE U POKRETU I AKO KORISTITE TELEFONSKU MREŽU.
- AKO MOŽETE, **KORISTITE 3G**, A NE 4G KONEKCIJU. OVA DRUGA JE BRŽA, ALI TROŠI VIŠE ENERGIJE.
- SMANJITE **OSVETLJENOST** DISPLEJA. TO JE JEDNA OD FUNKCIJA KOJE NAJVIŠE TROŠE BATERIJU!
- ISKLJUČITE **MUZIKU I ZVUČNE EFEKTE** U SETTINGS APLIKACIJE! NE TROŠE MNOGO, ALI VAŽAN JE SVAKI MINUT TRAJANJA BATERIJE KOJI SE UŠTEDI.

- > KORISTITE FUNKCIJU **ŠTEDNJA BATERIJE**. MOŽETE DA JE ODABERETE U PODEŠAVANJIMA (*SETTINGS*), U KOJA SE ULAZI PREKO IKONICE *POKÉ BALL*. KAD JE TA FUNKCIJA AKTIVIRANA, MOŽETE DA STAVITE SMARTFON U DŽEP. DJSPLJ SE GOTOVO POTPUNO ZAMRAČI, ALI OSTAJE AKTIVNA FUNKCIJA „VIBRIRANJE“, KOJA ĆE VAS UPOZORITI KAD SE NEŠTO BUDE DEŠAVALO OKO VAS. [VIDETI SLIKU 8]
- > RAZMISLITE O KUPOVINI **EKSTERNE BATERIJE!** ZA MANJE OD 20 EVRA BIĆETE SIGURNI DA VAS SMARTFON NEĆE OSTAVITI NA CEDILU USRED BITKE!
- > NE VERUJTE U PODVALE! NA INTERNETU MNOGI SAVETUJU DA SE SKINU MAPE SA GUGL MAPSA (*GOOGLE MAPS*) U MODALITETU OFLAJN DA BI SE MANJE TROŠILA BATERIJA. ALI TO JE NEKA VRSTA URBA-NE LEGENDE. APLIKACIJA *POKEMON GO* I APLIKACIJA *GUGL MAPSA* (AKO VAM JE INSTALIRANA NA SMARTFONU) NE DELE PODATKE I NI NA KOJI NAČIN NE UTIČU JEDNA NA DRUGU.

