



# DIE WUNDERBARE WELT DER POKÉMON

Wer von Euch hat nicht schon von Pokémon gehört. Die Ära dieses Spiels hat am 27. Februar 1996 begonnen. Doch bis es soweit war, mussten viele Hürden überwunden werden. Hiervon wollen wir Euch erzählen.

## WIE ALLES BEGANN

Am 28. August 1965 kam in einem Vorort von Tokyo (Japan) ein kleiner Junge auf die Welt mit dem Namen Satoshi Tajiri. In seiner Kindheit hielt er sich am liebsten in Wäldern, Wiesen und Teichen auf. Er sammelte leidenschaftlich gerne Insekten. Vor allem Käfer faszinierten ihn, die er zähmte und fütterte, weshalb ihn seine Freunde „Dr. Käfer“ nannten. Mit Begeisterung zeichnete Tajiri seine gefangenen Insekten und liess sie auf seinen Bildern gegeneinander kämpfen.

In den 70er Jahren musste Satoshi Tajiri jedoch mit ansehen, wie der Spielplatz seiner Kindheit im mehr dem Fortschritt zum Opfer fiel. Wiesen, Teiche ja ganze Wälder wurden zubetoniert, was ihn sehr traurig stimmte. Er fragte sich, wo können die Kinder ihre Zeit mit Insekten fangen verbringen so, wie er es getan hat?

Der Vater von Tajiri wünschte sich, dass er einmal Elektriker wird. Aber er war so besessen von Videospiele, dass er die Schule aufgab. Bereits als 16-Jähriger gewann er einen Wettbewerb von Sega (SEvice GAMES of Japan). Bei diesem Wettbewerb ging es darum ein eigenes Videospiel zu kreieren. Mit Begeisterung hielt er sich in den Videospiehallen auf und gründete 1982 mit Freunden das Videospiel-Magazin „Game Freak“. In einem japanischen Geschäft das sich auf private und unabhängige Publikationen spezialisiert hatte, entdeckte Ken Sugimori dieses Magazin. Er war so beeindruckt von Tajiris Arbeit, dass er unbedingt an diesem Projekt mitarbeiten wollte. Sie ergänzten sich so gut, dass Tajiri die inhaltliche Verantwortung übernahm und Ken Sugimori sich um die Illustrationen kümmerte. Das Team aber wollte mehr erreichen und begannen gemeinsam Video-

spiele zu entwickeln. Drei Jahre später war aus den Freunden ernsthafte Entwickler geworden.

Nachdem sie ihr Spiel „Quinty“ in Japan erfolgreich veröffentlicht hatten, schaffte es das Spiel unter dem Namen „Mendel Palace“ bis nach Nordamerika.

## DIE IDEE MIT DEM GAME-BOY

Am 21. April 1989 brachte Nintendo den Game Boy in Japan neu auf den Markt. Als Satoshi Tajiri den Game Boy in den Händen hielt, träumte er davon, eines Tages ein Käfer-Sammelspiel zu programmieren und sie durch das Link-Kabel miteinander kämpfen zu lassen. Als er seine Spielidee verbreitete fand er Unterstützung bei Spieleentwickler Creatures. Am 26. April 1989 gründeten Satoshi Tajiri und Ken Sugimori die Firma Game Freak.

Neben seinem Job bei Nintendo,



*Nintendo ist ein 1889 gegründeter japanischer Hersteller von Videospiele, Spielkonsolen und war ursprünglich ein Hersteller von Spielkarten. Weltbekannt ist Nintendo für den Game Boy und Nintendo DS sowie die stationären Videospielekonsolen Nintendo Entertainment System (abgekürzt NES) und Wii und zahlreiche langlebige Spieleserien, darunter Super Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda und eben Pokémon.*





beschäftigte er sich sechs Jahre lang mit den Entwicklungen der Grundstrukturen von Pokémon. Bei Nintendo lernte er Shigeru Miyamoto kennen. Er war nicht nur ein Freund von Tajiri, sondern auch sein Mentor (Lehrer). Der Grafiker Shigeru Miyamoto entwickelte Spiele wie Donkey Kong, Mario, The Legend of Zelda etc. Sie gehören heute noch zu den erfolgreichsten Videospiele von Nintendo.

### SATOSHI TAJIRI BLIEB HARTNÄCKIG

Mehrmals reiste Satoshi Tajiri als Game Freak Chef nach Kyoto zu Nintendo um sie von seinem Spiel zu überzeugen. Doch jedes Mal hiess es: Wir danken Ihnen für Ihren Besuch, sind aber an einer Zusammenarbeit nicht interessiert. Irgendwie redeten die Verantwortlichen von Nintendo und Satoshi Tajiri aneinander vorbei. Sein Freund Shigeru Miyamoto erkannte welches Potenzial in Tajiri und seinem Projekt steckte und verhalf ihm zu seinem Erfolg. Gemeinsam arbeiteten sie das Konzept des Tauschens stärker aus und konnten so die sozialen Elemente des Spiels fördern. Mit seiner ausgearbeiteten Idee fuhr er ein weiteres Mal nach Kyoto zu Nintendo und endlich wurde er für seine Arbeit belohnt.

Einerseits hat Game Freak mit Satoshi Tajiri sein Ziel erreicht, andererseits begann jetzt für alle Beteiligten die Zeit der Entbehrungen. Sie arbeiteten mit gekürzten Gehältern und machten Überstunden. Vor allem die finanzielle Unterstützung durch Nintendo hielt sich in Grenzen, weil sie immer noch skeptisch waren. Das ganze Projekt schien Game Freak über den Kopf zu wachsen. Immer wieder wurden sie von technischen Prob-

The image shows a collection of Pokémon-themed items. On the left is a movie poster for 'Pokémon: The Movie - Mewtwo Returns' (Pokémon: Mewtwo no Gyakushū). On the right is a sheet of Japanese postage stamps featuring various Pokémon characters: Pikachu (80 yen), Charizard (80 yen), Mewtwo (80 yen), Venusaur (50 yen), and Snorlax (50 yen). The stamps are arranged in a grid and include the text '郵便局 (郵便局のサービスセンター)' and 'Color Security Printing'.

Seit 1998 sind bisher 20 Kinofilme von Pokémon gemacht worden. Nicht nur die Filme waren ein Erfolg, auch die Videospiele verkauften sich weltweit sehr gut. Zusammen wurden über 200 Millionen Spiele verkauft. Es ist also eine der erfolgreichsten Produkte der modernen Spieleindustrie.

lemen eingeholt was sie im Zeitplan zurückfallen liess und ein grosses Loch in die finanziellen Reserven riss. Oft liess Satoshi Tajiri von seinem Vater Geld und verzichtete auf seinen Lohn um die Angestellten bezahlen zu können. Trotzdem kündigten einige von ihnen. Als 1993 die Entwicklung von Pokémon offiziell zu scheitern drohte, wurde über eine interne Abstimmung einstimmig entschieden, die Arbeiten an diesem Projekt wei-

ter zu führen. So wurde dieses Vorhaben mit anderen Spielen quer finanziert, bis es dann am 27. Februar 1996 soweit war und die ersten Pokémon Spiele in Japan (Pocket Monsters Aka und Midori) für die Videospielewelt bereit war.

Man möchte es nicht glauben, aber während der Game Boy vor zehn Jahren noch heiss begehrt war, galt er anfangs 1996 als veraltet. So interessierte sich auch niemand



mehr für die zwei neuen Spiele und die Spielzeughersteller verzichteten auf eine Zusammenarbeit. Da auch die Verkaufszahlen sich im überschaubaren Bereich bewegten, schienen sich die skeptischen Vorhersagen zu bestätigen.

### DER DURCHBRUCH

Allerdings geschah etwas sehr Merkwürdiges. Anders als üblich, verringerten sich die Zahlen der verkauften Pokémon-Spiele nicht, sondern sie stiegen allmählich an. Niemand rechnete mit der Mund zu Mundpropaganda jener jungen Spieler, die nicht das nötige Kleingeld besaßen, um sich die neuste Technik kaufen zu können.

Alles andere als geplant war auch die Entdeckung der Spieler von Pokémon Mew. Was als Insiderwitz für seine Kollegen gedacht war, wurde vom Entwickler Shigeki Morimoto programmiert. Als nach der definitiven Programmkontrolle noch einige Bytes zur Verfügung standen

brachte er das kleine Monster Mew auch noch unter. Weil er danach weitere Änderungen am Code nicht vornahm, kamen einige Spieler den Entwicklern zuvor, die die Existenz von Mew unter Verschluss halten wollten. Es entwickelte sich eine riesige Welle der Spekulation und als das japanische CoroCoro-Magazin (jap. Animationsfilme, Videospiele, Comics etc.) darüber berichtete nahmen die Spekulationen ihren Höhepunkt.



*Im Stempel seht ihr das kleine Monster Mew, das eigentlich nie hätte veröffentlicht werden dürfen.*

### AUF EINMAL GING ES SEHR SCHNELL

Als Ende 1996 in Japan die Millionen Grenze verkaufter Spiele geknackt wurde, wollten auf einmal alle ein Stück vom Kuchen haben. Es wurden Bücher produziert und einige Pokémon-Sammelkarten dazu gelegt, was den Verkauf noch mehr ankurbelte. Seitdem gibt es eine Anime-Serie (Zeichentrickfilm), 20 Kinofilme, mehrere Manga-Reihen (aus Japan stammende Comics) und so weiter und so fort.

Die ersten Pokémon Spiele eroberten am 08. Oktober 1999 mit den Editionen rot und blau Europa. Auf der Homepage von Nintendo sind sieben Generationen dieser Pokémon Spiele aufgeführt und es dürften heute etwas über 800 Pokémonns sein. Mit seinen bis heute 300 Millionen verkauften Spielen, gehört Pokémon neben Mario zu den weltweit erfolgreichsten Spielserien.



Der japanische Videospiel-Designer, Illustrator und Manga-Künstler Ken Sugimori ist seit vielen Jahren mit Satoshi Tajiri befreundet. Gemeinsam bauten sie Game Freak zu einer Entwicklungsfirma um. Er entwarf die ersten 151 Pokémon-Kreaturen und ist heute Art Director bei Game Freak.



Es heisst das Satoshi Tajiri unter leichtem Autismus leidet. Er war ein Querdenker der seinen eigenen Weg gehen wollte. Er wollte jenen Menschen die in der Stadt leben die Möglichkeit geben, mit Pokémon kleine Monster einzufangen, so wie er es mit den Insekten in seiner Kinderzeit getan hat. Darum ist die Hauptfigur «Ash Ketchum» der junge Satoshi Tajiri. Im japanischen Originalspiel heisst diese Figur wie sein Erfinder «Satoshi».



Die Pokémonns auf mehrere Module zu verteilen, diese Idee stammte von Shigeru Miyamoto. Satoshi Tajiri sagte einmal in einem Interview: «Ich sehe wirklich emporen zu Miyamoto. Ich merkte mir jedes Quäntchen Rat den er mir mitgab und es war sein Rat, durch den Pokémon gemacht wurde». In der japanischen Originalversion hat Tajiri Gary Eich nach seinem Vorbild Shigeru genannt.