

Pokémon Go voor dummies

SPIEBRIEF

Zeer zeldzaam



Speciaal



Episch



Legendarisch



Bron: <http://imgur.com/gallery/ZTgIu>

Wat voor Pokémon zit er in dat ei?

Misschien vraag je je af welke Pokémons je kunt krijgen met de verschillende Pokémon Eggs? In het overzicht hieronder vind je de belangrijkste:

- » **2 kilometer:** Bulbasaur, Caterpie, Charmander, Clefairy, Geodude, Jigglypuff, Magikarp, Pidgey, Pikachu, Rattata, Spearow, Squirtle, Weedle en Zubat.
- » **5 kilometer:** Abra, Bellsprout, Cubone, Diglett, Doduo, Drowzee, Ekans, Exeggcute, Goldeen, Grimer, Growlithe, Horsea, Kangaskhan, Koffing, Krabby, Lickitung, Machop, Magnemite, Mankey, Meowth, Nidoran (man en vrouw), Oddish, Paras, Poliwig, Ponyta, Porygon, Psyduck, Rhyhorn, Sandshrew, Seel, Slowpoke, Staryu, Tangela, Tauros, Tentacool, Venonat, Voltorb en Vulpix.
- » **10 kilometer:** Aerodactyl, Chansey, Dratini, Eevee, Electabuzz, Hitmonchan, Hitmonlee, Jynx, Kabuto, Lapras, Magmar, Mr. Mime, Omanyte, Onix, Pinsir, Scyther en Snorlax.



Pokémon Go

voor
dummies[®]

Riccardo Meggiato



BBNC
uitgevers

Amersfoort, 2016

Inhoud

| | |
|--|-----------|
| Inleiding | 9 |
| Hoofdstuk 1: Wat is Pokémon Go? | 11 |
| Van Pokémon naar Ingress | 12 |
| Van Ingress naar Pokémon Go | 13 |
| Enkele begrippen om mee te beginnen | 14 |
| Hoofdstuk 2: De eerste stappen | 17 |
| Minimumvereisten | 17 |
| Installatie | 18 |
| Installatie voor Android | 18 |
| Installatie voor iOS | 19 |
| De eerste keer (vergeet je nooit meer) | 20 |
| Je personage personaliseren | 20 |
| De eerste stappen | 21 |
| Poké Balls gebruiken | 22 |
| Pokémons vangen | 23 |
| Alle waarden van Pokémon Go | 24 |
| Interface van het spel | 25 |
| Hoofdstuk 3: Pokéstops, bonussen en items | 29 |
| Alles over Pokéstops | 30 |
| Waarom zijn Pokéstops belangrijk? | 32 |
| Soorten bonus | 32 |
| Pokémon Egg | 33 |
| Een Pokémon voor mijn ei | 36 |
| Items | 37 |
| Pokécoins | 39 |
| Winkelen | 40 |
| Bonussen en items gebruiken | 41 |
| Hoofdstuk 4: Evoluties en gyms | 43 |
| Een Pokémon sterker maken | 44 |
| Evolutie | 45 |
| Pokémons beheren | 49 |
| De gyms | 50 |
| Alles draait om prestige | 53 |
| Een gym verdedigen | 55 |
| Een gym aanvallen | 56 |

| | |
|---|-----------|
| Hoofdstuk 5: Battles | 59 |
| Een snel duel | 60 |
| Besturingssysteem | 61 |
| De Pokémon kiezen | 64 |
| Training | 68 |
| Een gym verdedigen | 71 |
| Hoofdstuk 6: De cijfers van Pokémon Go | 73 |
| Individuele waarden | 74 |
| De Individuele waarden berekenen | 77 |
| Het woord van de Leader | 82 |
| Efficiëntie van de Pokémons | 85 |
| Hoofdstuk 7: Geavanceerde trucs | 91 |
| Werpen als een kampioen | 92 |
| Pokémon's vangen | 94 |
| Pokéstop en gyms | 98 |
| Techniek | 100 |
| App | 102 |

Inleiding

De anekdotes liegen er niet om: onwaarschijnlijke botsingen door auto's die plotseling midden in de stad moeten remmen, voetgangers die worden aangerezen omdat ze midden op een kruispunt staan zonder het in de gaten te hebben, mensen die hun voordeur open laten staan alsof ze onder hypnose zijn, duizenden mensen die 's nachts gewapend met hun smartphone naar Kijkduin gaan. Wanneer dit soort dingen zich voordoet, kan dat twee dingen betekenen: de buitenaardse wezens hebben de aarde bereikt en hebben zich meester gemaakt van de geestelijke vermogens van de mens of er is een rage losgebarsten die zo populair en omvangrijk is dat niemand eraan kan ontsnappen. Of er is een middenweg tussen deze twee verschijnselen en dan kan het alleen maar om Pokémon Go gaan.

Een game die geen nadere toelichting behoeft, vooral niet als je dit boek in handen hebt en doorleest. Een spel dat wordt gespeeld door tientallen miljoenen mensen die, op elk moment van de dag, over de hele wereld, ieder hoekje uitpluizen op jacht naar monstertjes. Pokémon Go heeft alle kenmerken van een succesvol videospel: eenvoudig om te spelen, geschikt voor alle leeftijden, gevarieerd, gratis en populair onder beroemdheden. Een gouden regel die de ontwikkelaars van videogames hanteren, luidt dat het perfecte spel eenvoudig te spelen moet zijn, maar ook moeilijk te beheersen moet zijn (*easy to play, hard to master*). Als je Pokémon Go hebt geprobeerd, weet je dat deze regel zeker opgaat: iedereen is in staat sommige Pokémon's te vangen, maar als het gaat om de zeldzamere soorten, of wanneer je een arena moet binnengaan om te strijden, zal je ongetwijfeld te maken krijgen met nederlagen. Daarom is dit boek geschreven voor spelers van Pokémon Go van alle niveaus. Als je het spel nog nooit hebt gespeeld, vind je in dit boek alles wat je moet weten om vanaf de installatie aan de slag te gaan. Als je een ervaren speler bent, kun je met dit boek je techniek ontwikkelen. En als je een expert bent? Je zult versteld staan van het aantal trucs, al dan niet geoorloofd, dat dit boek bevat! Dit boek is dus een gids van nul tot oneindig. Ik zou willen zeggen dat je dit boek kunt lezen zonder iets van het onderwerp af te weten. Aan het einde van de laatste bladzijde ben je er dan klaar voor om de gelauwerde kampioenen uit te dagen. Want als je vanaf nu de honderden in dit boek besproken tips en trucs volgt, treed je toe tot de wereld van de 'goeroes' van Pokémon Go. Van de keuze van je eerste Pokémon tot het gebruik van alle bonussen voor de battles in de

gyms, via trainingen, verborgen statistieken, geavanceerde instellingen, evoluties, potions, codes en ‘magische’ trucs. In dit boek vind je alles wat een Pokémon Go speler zich kan wensen. Uiteraard op een grappige en meeslepende manier beschreven, want we hebben het hier wel over een van de succesvolste videogames in de geschiedenis.

Pictogrammen die in dit boek worden gebruikt

In het hele boek vind je naast de tekst pictogrammen. Die wijzen je op belangrijke gegevens en informatie, waarmee je bijvoorbeeld in één oogopslag verdere informatie en interessante weetjes kunt vinden.



TIP

Dit pictogram wijst op een praktische aanbeveling om je speelervaring te verbeteren of een trucje of geheim toe te passen.



PAS OP

Dit symbool wijst je op een onderwerp dat heel belangrijk kan zijn voor het spel. Ik heb het ook gebruikt om je te wijzen op situaties waarin technische problemen kunnen optreden.



BELANGRIJK

Vergeet niet de tips die bij dit pictogram horen, want die komen je goed van pas tijdens het spelen. Het gaat hier om belangrijke informatie, die je maar beter kunt onthouden als je een expert wilt worden.



TECHNISCHE
INFO

Dankzij dit pictogram beschik je over speciale en extra informatie over Pokémon Go.

Hoofdstuk 1

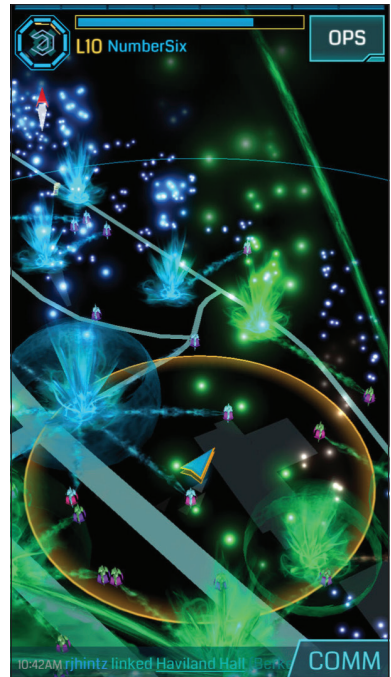
Wat is Pokémon Go?

Het is niet eenvoudig antwoord te geven op de vraag ‘Wat is Pokémon Go?’ Of misschien toch wel, als je je beperkt tot hoe het eruitziet: het is een game. Het is tegenwoordig heel normaal om een auto plotseling te zien remmen, enkele meters achteruit te zien rijden en vervolgens uit het raampje van de bestuurder een hand met een smartphone te zien komen, op jacht naar het beste signaal. Het is duidelijk dat we te maken hebben met een fenomeen. Een fenomeen in de vorm van een game die in de eerste week na de lancering werd gedownload door meer dan tien miljoen spelers en die alleen al in de Verenigde Staten na twee weken werd gespeeld door eenentwintig miljoen mensen. Pokémon Go heeft elk record gebroken als game op een smartphone en versloeg zelfs de kampioen Candy Crush Saga. Het spel leverde Nintendo, die delen van de rechten van het spel bezit, vijf dagen na de lancering al meer dan negen miljard dollar op. Ongelooflijke cijfers, die je zelfs veel te hoog zou kunnen vinden, omdat het spel nog te veel problemen bevat. Maar je zou een partijtje moeten spelen om te constateren dat dit spel inderdaad een echte revolutie teweegbrengt. En zoals bij iedere revolutie, is het de moeite waard in stijl aan te treden, om er de absolute hoofdpersoon van te worden. In dit boek vind je alles wat je nodig hebt om als onervaren

speler te beginnen met Pokémon Go en te eindigen als een echte goeroe. Het spreekt vanzelf dat, als je al een kampioen bent, je meteen door kunt gaan naar de geavanceerdere hoofdstukken. Daar kun je je de trucs en technieken eigen maken om nog betere resultaten te behalen. Maar voordat we de arena ingaan, bieden we je een kijkje in de geschiedenis van dit zo bijzondere videospel. Nee, er zit geen cultureel of filosofisch motief achter, maar ik verzeker je dat wanneer je leert hoe Pokémon Go is ontstaan en zich ontwikkeld heeft, je een paar trucjes kunt leren die niemand je ooit heeft geleerd.

Van Pokémon naar Ingress

Pokémons, een naam die staat voor Pokét Monster, zijn personages die halverwege de jaren negentig van de vorige eeuw zijn bedacht door Satoshi Tajiri, toen hij een rollenspel ontwikkelde voor de Game Boy-console van Nintendo. Vanaf dat moment werd een wereld in het leven geroepen die zich voortdurend uitbreidde met tientallen games, boeken, films, stripverhalen, kaartspellen en nog veel meer. Tot voor kort hield Nintendo zijn monstertjes uitsluitend beschikbaar voor zijn eigen consoles en werd de groeiende markt van de games voor de smartphone nog niet omarmd. Die strategie werd gewijzigd dankzij Ingress, een spel dat werd ontwikkeld door het Amerikaanse Niantic. Dit spel werd in 2012 gelanceerd voor Android-apparaten en in 2014 voor iOS. Het spel, dat zich afspeelt in een futuristische wereld, bestond grotendeels uit het veroveren van 'portals' op echte kaarten, en het linken hiervan om 'control fields' te maken om verder te komen in het spel (figuur 1.1).



FIGUUR 1.1: Ingress, de voorloper van Pokémon Go. Nauw verwant, maar toch anders.



Werp eens een blik op de officiële website van Pokémon, www.pokemon.com. Hier vind je een heleboel nuttige informatie over de verschillende typen Pokémons en hun kenmerken. Informatie die je nodig hebt om een echte Pokémon Go-goeroe te worden. Ook vind je hier veel gratis games die je meteen op de site kunt uitproberen.

Van Ingress naar Pokémon Go

Een van de fans van Ingress was Tsunekazu Ishihara, directeur van The Pokémon Company, een bedrijf dat, hoe onwaarschijnlijk ook, niet alleen van Nintendo maar ook van Game Freak and Creatures is. Een soort consortium dus. In 2014 besloot Ishihara ter gelegenheid van 1 april, de jaarlijkse dag waarop de grootste bedrijven ter wereld een grap uithalen, samen met Satoru Iwata, president van Nintendo, Pokémon Challenge te creëren. Een grap die zou beklijven en die dankzij de medewerking van Google de beroemde Google Maps vulde met honderdvijftig Pokémons die je moest zoeken en vangen. Laten we daar even bij stilstaan: Iwata was destijds president van Nintendo, een van de drie bedrijven die eigendom waren van The Pokémon Company. Ishihara was president van The Pokémon Company en was een hartstochtelijk liefhebber van Ingress, een spel dat werd geproduceerd door Niantic. Tot slot, en dit wist je vast nog niet, is Niantic een bedrijf dat in 2010 werd opgericht binnen Google, dat wil zeggen de eigenaar van de beroemde Google Maps. Door het succes van die kaarten konden al deze slimme koppen heel handig Pokémon, Google Maps en Ingress combineren. En het resultaat was Pokémon Go. Hoe deze informatie je ooit zou kunnen helpen om een kampioen in dit spel te worden? Wacht even, ik ben nog niet uitgesproken.

Om eerlijk te zijn was Ingress na de lancering niet echt een groot succes. Het idee was geweldig, maar het spel zat vol bugs, dat wil zeggen programmeerfouten die het plezier van het spelen bederven. En laten we het zeggen: de omgeving was wel interessant, maar echt spannend was het niet. Wat ontbrak was een veel krachtiger en meeslepend element, samen met wat aanpassingen die het spel spannender maakten. Kortom, alles wat werkelijkheid werd met de introductie van Pokémon. Een punt was wel dat de historische problemen van Ingress bleven bestaan, omdat Pokémon Go de technologie ervan overnam. Pokémon Go is namelijk geen perfect spel en de spelers stuiten vaak op bugs. Hoewel Niantic zijn best doet om deze in iedere nieuwe versie op te lossen, zitten enkele bugs zo diep in de structuur

van het spel verborgen dat ze simpelweg moeten blijven zitten waar ze zitten. En de spelers? De geschiedenis van de videogames leert ons dat de meest ervaren spelers van de nood een deugd maken en de bugs gebruiken om hun eigen prestaties te verbeteren. Ik ga dit boek natuurlijk niet volstoppen met alleen maar trucs die gebaseerd zijn op deze bugs, maar je moet wel weten dat ik je dankzij die bugs een paar technieken kan leren waarmee je je tegenstanders kunt verslaan.



TIP

Waarom zou je niet eens ervaren hoe verslavend het is een partijtje te spelen met de stamvader van Pokémon Go? Download en installeer Ingress op je Android- of iOS-apparaat. Het is gratis en het doet je belanden in een futuristische wereld. De spelmechanismen zijn iets complexer dan het spel van de Pokémons, maar Ingress is een goed alternatief voor de monstertjes van Nintendo.



TECHNISCHE
INFO

DE GENERATIES

Je hebt al begrepen dat de wereld van de Pokémons is gebaseerd op monstertjes. Het punt is dat het er zo veel zijn en dat de lijst steeds langer wordt. Daarom spreken we van 'generaties'. Iedere nieuwe generatie heeft nieuwe Pokémons. Tegenwoordig telt deze fantasiewereld maar liefst zeven generaties. Pokémon Go bevat ze niet allemaal: de lijst met monstertjes die in het spel aanwezig zijn wordt voortdurend uitgebreid.

Enkele begrippen om mee te beginnen

Pokémon Go kan op verschillende manieren worden gedefinieerd, maar in wezen is het een rollenspel. Het is dus een spel waarin je een virtueel personage wordt, dat dankzij de uitgevoerde acties zijn eigen eigenschappen verbetert. Hoe meer je speelt, hoe meer Experience Points (XP) je personage verwerft, die hem weer sterker maken in zijn gevechten oftewel battles. In dit videospel neem je de rol aan van trainer van Pokémons, dat wil zeggen iemand die als doel heeft deze monstertjes te vangen, te laten groeien, te verbeteren en los te laten in hartstochtelijke duels die in arena's worden gehouden. Tegen wie? Nou, uiteraard tegen andere trainers die worden bestuurd door andere

menselijke spelers. Kortom, spelers van vlees en bloed worden trainers dankzij Pokémon Go. Vervolgens kunnen zij zich verenigen in teams en zo de gyms veroveren. Dat zijn plaatsen waar de Pokémon's worden getraind en sterker worden gemaakt. Wat het spel van Niantic bijzonder maakt, is dat het nauw verbonden is met Google Maps en de in je smartphone geïntegreerde gps-ontvanger. Om de trainer te verplaatsen, moet je je dus werkelijk over bijvoorbeeld straten, pleinen en bruggen verplaatsen. Er zijn een paar activiteiten (eerlijk gezegd niet al te veel) die je ook vanuit je luie stoel kunt doen, maar het echte spel speel je buiten de deur. Wie beweert dat videogames voor bankhangers bedoeld zijn? Er is ook een modus 'Augmented Reality', die dit geniale speelsysteem verrijkt: in de praktijk betekent dat, wanneer je een Pokémon vangt of gaat strijden, de personages in de echte wereld verschijnen! Dat heeft niets te maken met toverkunst of synthetische drugs: Pokémon Go neemt foto's met de camera van je smartphone en legt daar de beelden van het spel overheen, wat een heel levensecht effect oplevert!

Maar zo'n beknopte uitleg van Pokémon Go doet het spel tekort, want achter die korte beschrijving gaat wel een van de meest gevarieerde en geavanceerde games aller tijden schuil. Maar maak je niet druk, binnenkort zul je het spel in al zijn facetten leren kennen.



TECHNISCHE
INFO

AUGMENTED REALITY

De Augmented Reality (AR) is een vrij recente technologie in de wereld van de informatica. Die omvat alle systemen waarmee foto's en digitale informatie wordt geplaatst op een beeld van de echte wereld. Op dit gebied heeft de Google Glass furore gemaakt. Deze speciale bril van Google projecteert, terwijl je hem draagt, informatie op dat wat je ziet.

Sta je voor het Paleis op de Dam? Dan laat een speciale microprojector die in de bril gemonteerd is vlak voor je ogen een korte tekst zien met toeristische informatie over dit schitterende monument. Op dit moment staat de AR-technologie nog in de kinderschoenen. Er wordt dus nog volop geëxperimenteerd. Op een dag levert ons dat technologie op waarmee we de informatie die we in één oogopslag tot ons kunnen nemen, enorm vergroot wordt. In de tussentijd wordt in de wereld van de videogames volop geëxperimenteerd met AR. Pokémon Go is daarvan een mooi voorbeeld!