



Oficjalny przewodnik

Dołączany do pełnej wersji gry.

Pobieranie opłat za udostępnianie gry jest

**ZABRONIONE**

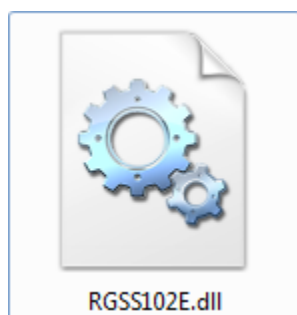
<http://tsukuru.pl/forum/viewtopic.php?f=1&t=3693&start=0>

## Obsługa i uruchomienie gry

Jeżeli posiadasz program RPG Maker XP na dysku to aby uruchomić grę wystarczy, że klikniesz na plik Game.exe znajdujący się w folderze gry.

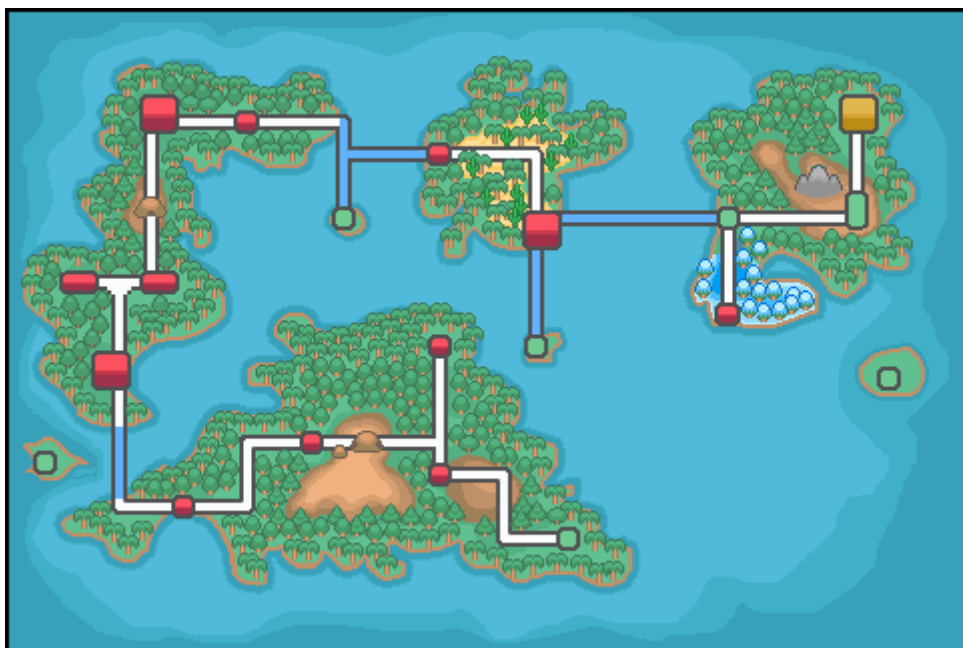


Jeżeli zaś nie masz tego programu – nie musisz go pobierać. Wystarczy, że dodatkowo skopiujesz plik o nazwie RGSS102E.dll do folderu Windows\system32 na twoim dysku lokalnym.



Kiedy to zrobisz, możesz już spokojnie uruchomić grę, klikając na plik Game.exe. W razie problemów sprawdź, czy w pliku Game.ini (tekstowym) w linijce „Library=” jest wpisane dalej RGSS102E.dll, a linijka „RTP1=”, dalej jest pusta, a nie ma tam żadnego „Standard”. Jeżeli jest inaczej, zmień to w taki sposób, jak tutaj opisałem.

## Kilka słów o samej grze



W Pokemon: Wersja Utopijna zwiedzimy całkowicie nowy region o nazwie Venan. Wcielimy się w postać trenera o imieniu Luego, lub trenerki o imieniu Sophia.



Naszym zadaniem, oprócz zdobycia mistrzostwa regionu, będzie także odnalezienie zaginionego ojca. Staniemy również w szranki z tajemniczą organizacją przestępczą – Team Skyar. Mimo, że akcja gry toczy się w nowym regionie, jest ona kontynuacją gry Pokemon Elements mojego autorstwa z 2010r.

W grze Pokemon Elements fabuła kręci się wokół rywalizacji dwóch zespołów znanych z oryginalnych gier – Team Rocket oraz Team Galactic o pochwylenie Mitycznych Pokemonów, które to z nieznanых przyczyn masowo pojawiły się w tymże regionie. Ich starcie kończy się jednak interwencją samego Arceusa, który z powodu poczynań ludzi postanawia eksplodować i zniszczyć tym samym sam region Taken. Niektórzy ludzie przeżyli jednak tą katastrofę i w różny sposób na nią zareagowali. Reakcje na „Potop” z Pokemon Elements były różne - stał się przyczyną zawiązania głębszej więzi między trenerami i ich pokemonami, ale także znaleźli się tacy, którzy dążą do zemsty za tragedię, która ich spotkała. Jak to wszystko się skończy?

### **Różnice pomiędzy oryginalnymi pokemonami przeznaczonymi na konsole a grą**

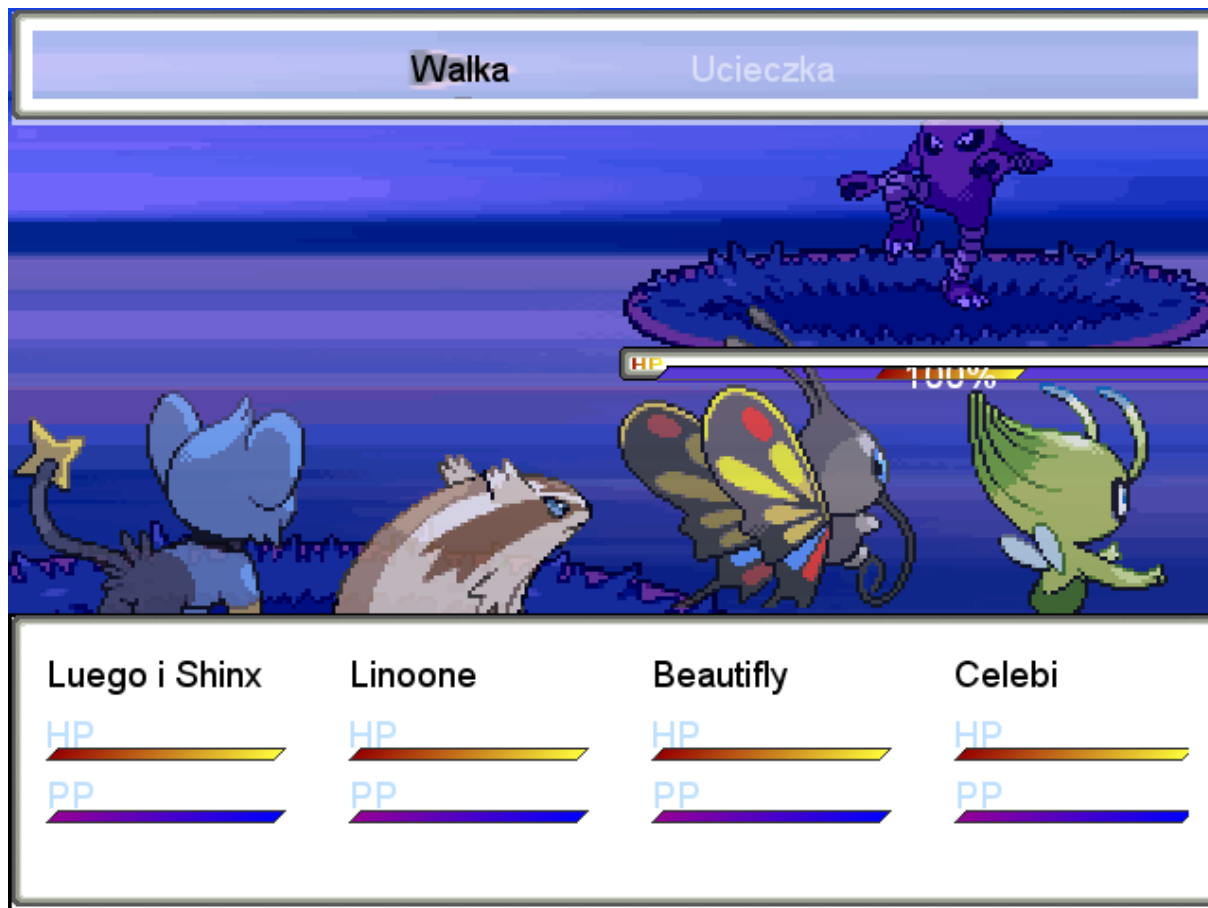
#### **Pokemon: Wersja Utopijna**

Gra została stworzona za pomocą programu, nie służącego do tworzenia gier pokemon. Istnieją do niego tzw. „Starter Kity” bardzo upodabniające grę do oryginalnych pokemonów. Ja jednak zrezygnowałem z korzystania z nich. Część systemów występujących w grach pokemon zbudowałem za pomocą kombinacji zdarzeń i skryptów. Mimo to w grze występuje sporo różnic między oryginalnymi pokemonami. Chciałbym przedstawić najważniejsze z nich.

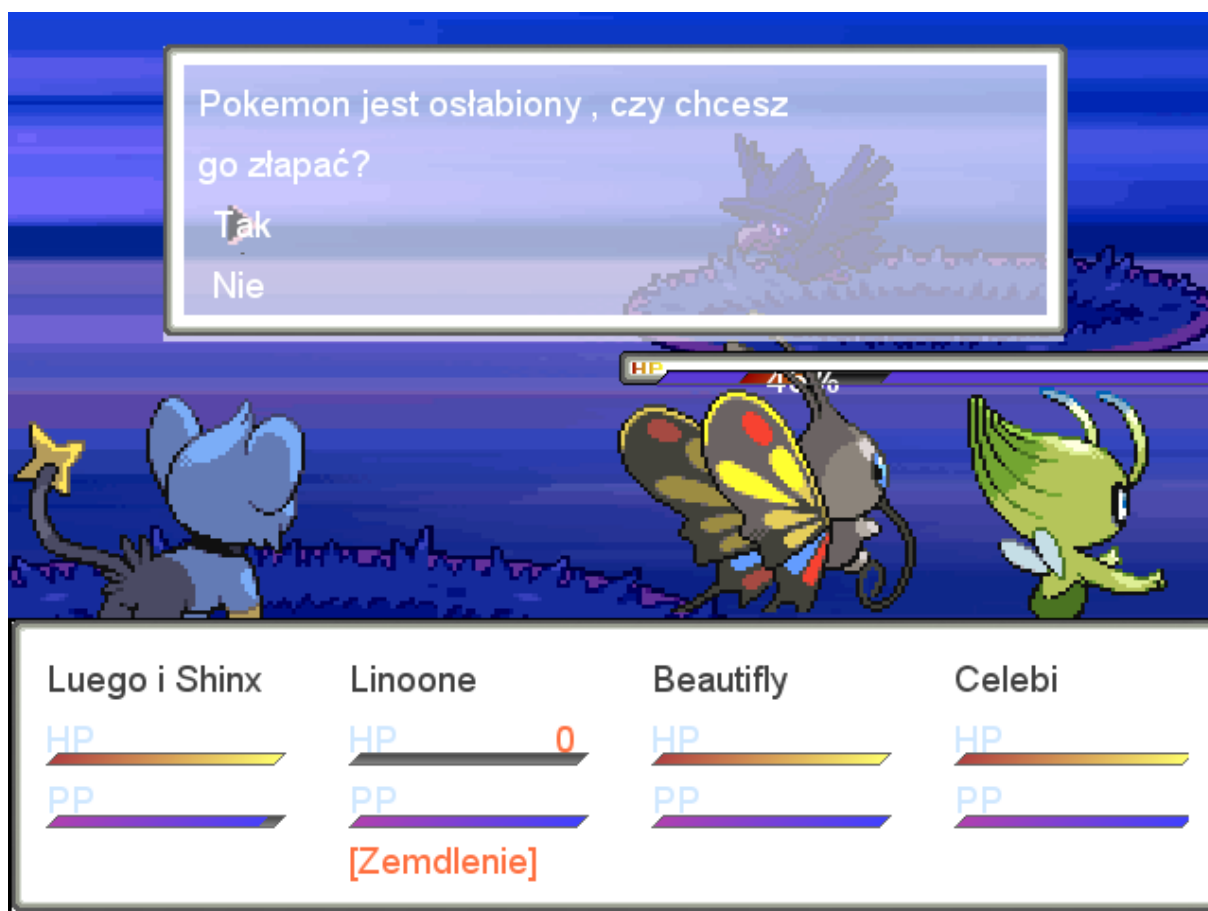
**a) Imię gracza**

W przeciwieństwie do oryginalnych gier gracz ma przydzielone z góry imię.

**b) Walka i łapanie pokemonów**



W walce posługujemy się czterema pokemonami, a nie jak w oryginalnie sześcioma. Oprócz tego walczymy na raz wszystkimi. Wróg może przeciwko nam wystawić na raz dwa. W dalszej części gry znajdą się trenerzy którzy będą potrafili po przegranej swoich dwóch pokemonów wystawić jeden lub dwa kolejne.



Aby złapać pokemona musimy go osłabić do 50% lub mniej HP i czekać na komunikat pytający czy chcemy go złapać. Tak jak w oryginale musimy mieć ze sobą pokeballe, lecz nie używamy ich bezpośrednio – gra ich używa za nas po komunikacie. Gra odsyła złapane pokemony do systemu box, jeżeli nie mamy miejsca w drużynie.

Poza tym, pokemona danego gatunku możemy złapać tylko w jednym egzemplarzu.

### c) TMy i HMy

W grze nie znajdziemy znanych z oryginalnych gier TMów. Jeżeli chodzi o HMy to sprawa ma się tak:



HM1 - Aby ścinać drzewka nasz pokemon nie potrzebuje żadnego ataku. Musimy mieć tylko w drużynie jednego spośród tych pokemonów:

- Treecko
- Cacnea
- Schroomish
- Budew
- Celebi



HM2 – Aby latać musisz mieć w swojej drużynie pokemona który zna ruch Lot i użyć go. Oto lista pokemonów występujących w grze, które naturalnie się go uczą:

- Charmander
- Spearow
- Zubat
- Murkrow
- Natu
- Wingull



HM3 – Aby pływać nie potrzebujemy ani pokemona znającego ten ruch, ani nawet pokemona wodnego.



HM4 – Aby przesuwać kamienie również nie jest nam nic potrzebne, po prostu podchodzimy do kamienia i naciskamy spację.



HM6 – Aby niszczyć kamienie musimy posiadać w drużynie jednego spośród tych pokemonów:

- Sandshrew
- Onix
- Gligar
- Tyrogue
- Larvitar
- Cranidos
- Sheldon
- Hipopotas
- Mew
- Deoxys
- Lugia
- Darkrai
- Mewtwo

- Dialga
- Palkia
- Kyogre
- Rayquaza



HM8 – Aby wspinać się musimy posiadać w drużynie jednego spośród tych pokemonów:

- Sandshrew
- Onix
- Electabuzz
- Magmar
- Omanyte
- Kabuto
- Totodile
- Gligar
- Swinub
- Larvitar
- Gligar
- Darkrai
- Mewtwo
- Giratina

\*Spis nie uwzględnia mitycznych pokemonów, jako że część z znajdujących się w dexie regionalnym nie jest w ogóle dostępna w grze, a większość pozostałych zdobywamy po połowie gry.

#### **d)Ataki**



Lista ataków w grze jest taka sama jak w grach 4-tej generacji. Dodatkowo zostały one – dzięki pozwoleniu Dark Archona przetłumaczone na polski. Nie oznacza to jednak, że działają identycznie jak w grach na konsole. Owszem, mają przydzielone typy, mogą zmieniać status ofiary na paraliż, czy oparzenie, mogą też obniżać i podwyższać statystyki, ale wszelkie zaawansowane funkcjonalności tutaj nie działają. W podstawowym systemie walki RPG Makera nie udało mi się ich zaimplementować. Mam nadzieję że gra i bez tego będzie przyjemna.

#### e)System Centrum Pokemon





Podobnie jak w oryginalnych grach w Centrum Pokemon znajdziemy komputer, do którego będziemy mogli oddawać nasze pokemony. Nie możemy jednak oddać do komputera naszego startowego pokemona. Nie znajdziemy również w nim po kilka pól do odkładania pokemonów – każdego o innym tle. Poza tym pokemony będą oddawane za nas od razu na wyznaczone miejsce. Jak można zobaczyć na obrazku wyżej, są one posegregowane według typów.

### **Pomoc w przechodzeniu gry.**

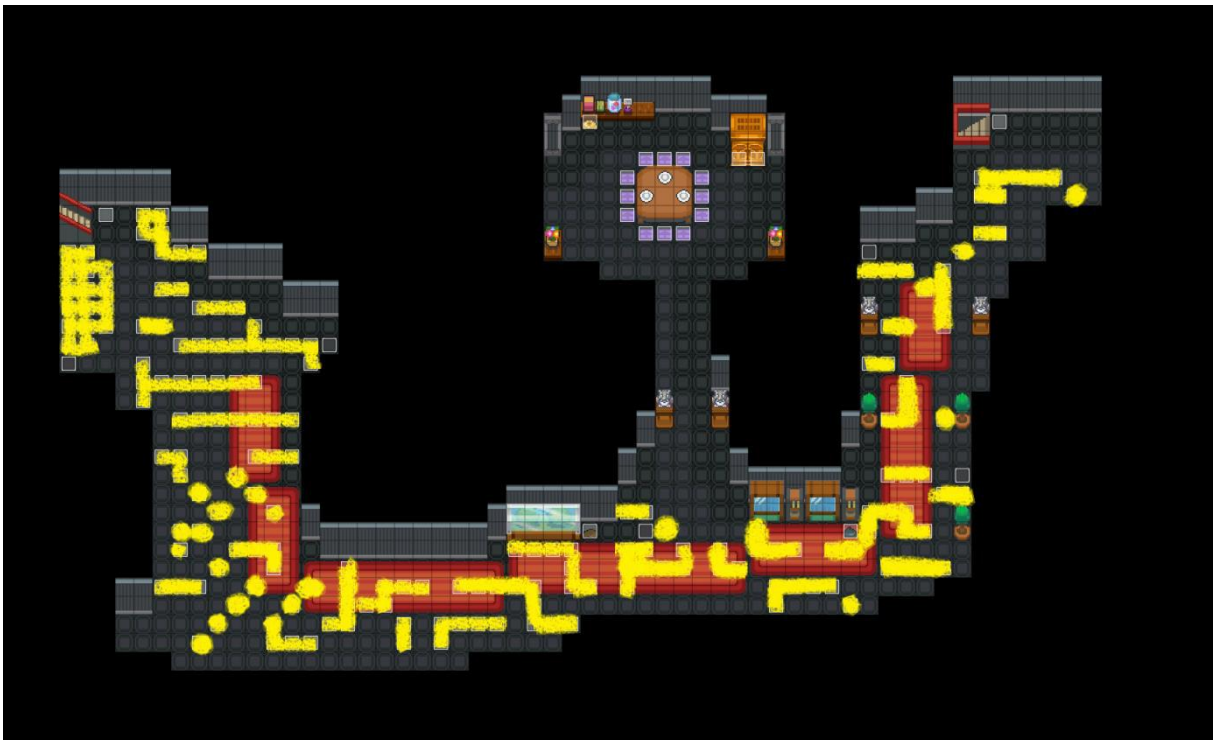
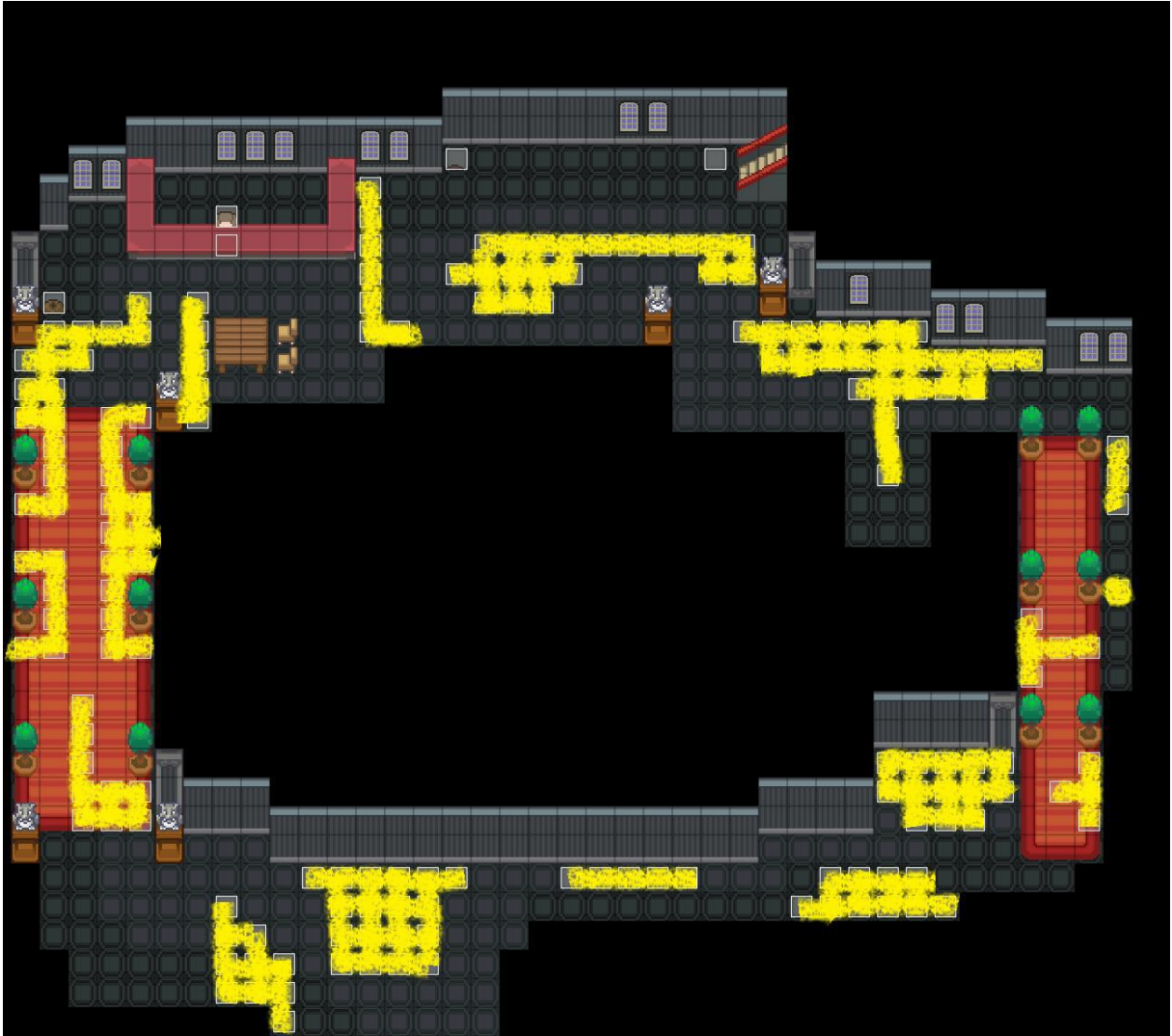
**Las Relips**



Po pokonaniu lidera drugiej Sali – Shade’a zostajemy skierowani do Lasu Relips. Ale gdzie się on znajduje? Ci, którzy odebrali od Prezesa Cuiira swój PokeDev i mają dostęp do mapy regionu Venan, nie będą mieli żadnego problemu z jego odnalezieniem. Dla pozostałych mam wskazówkę. Musicie wrócić się do Miasteczka Pirsal, a następnie pójść tamtejszym wschodnim wyjściem. Wcześniej stała tam policja. Teraz nikt nie będzie wam przeszkadzał.

### **Zamek Altoir**

Gracz, który dojdzie do Zamku Altoir zostanie zastany przez niewidzialne ściany. Nie jest to jednak błąd gry – a celowe działanie. Dla tych – którzy nie mają ochoty szukać przejścia umieszczam obrazki z rozmieszczeniem blokad:



### **Zadanie od Uramusa lub Prezesa Cuira**

W trakcie gry dostaniemy w zależności od wybranej strony od Uramusa lub Prezesa Cuira, zadanie do wykonania, polegające na poszukiwaniu pokemonów lub przedmiotów.

Aby ułatwić jego wykonanie zamieszczam listę, z której nie każdy musi jednak korzystać.

#### MITYCZNE POKEMONY

- Mew – Las Relips
- Latios i Latias – latają po regionie Venan.
- Deoxys – nowa część Cyberświata
- Błyszczący Feebas – Strefa Safari

#### PŁYTKI ARCEUSA

- Smocza Płytką – Skalista Jaskinia
- Straszna Płytką – Jaskinia Krysztopadu
- Toksyczna Płytką – Sala 1
- Żelazna Płytką – Grota Czarnej Gwiazdy
- Rażąca Płytką – Droga 4
- Lodowa Płytką – Grota Jasnej Gwiazdy
- Uderzeniowa Płytką – Sala 4
- Pluskowa Płytką – Strefa Safari
- Ziemna Płytką – Strefa Safari
- Przerażająca Płytką – Wieża Zmarłych
- Trawiasta Płytką – Las Relips
- Insekcia Płytką – Las Relips
- Myślowa Płytką – Duży Sklep w Mieście Volter
- Płomienna Płytką – Sala 5
- Kamienna Płytką – Tunel Altoir
- Powietrzna Płytką – Droga 8

W dalszej części gry – po wizycie w Zamku Altoir gracz, który stoi po stronie Team Skyar dostanie zadanie zebrania dwóch części do maszyny mającej zrekonstruować Arceusa. Umieszczam tutaj pomocniczo lokalizację dwóch trenerów, którzy za walkę z nami oddadzą nam te przedmioty.

- Dżentelmen Lokor – Instytut Pkmn w Mieście Hount.
- Eksperymentowiec Julian – Miasto Volter.

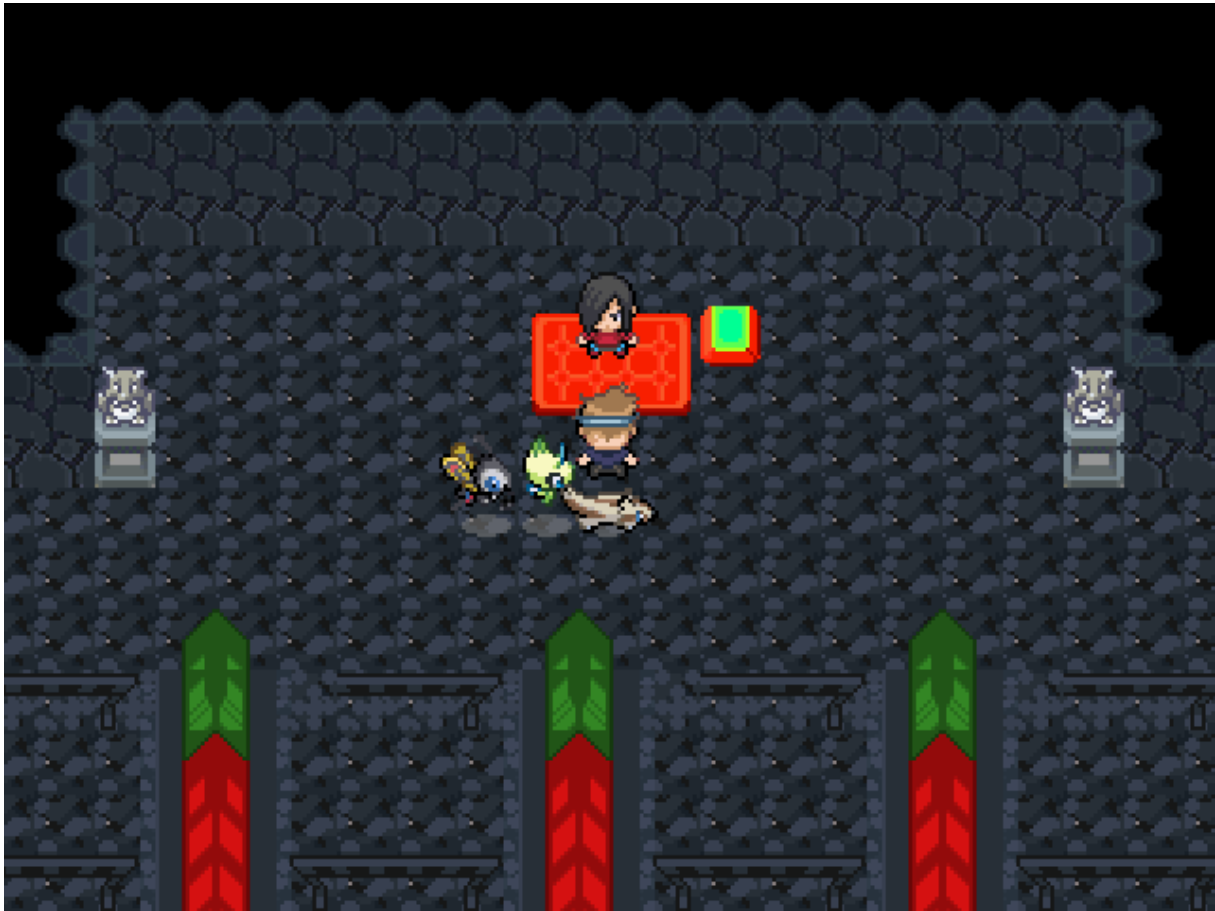
### **Bariery w Mieście Dicart**





- **Linie na mapce** -> Bariery
- **Kropki na mapce** -> Przyciski deaktywujące barierę
- **X na mapce** -> Przycisk deaktywujący barierę znajduje się wewnątrz budynku.

### Sala Pokemon w Mieście Helko



Sala Pokemon w Mieście Helko ukryta jest w jego podziemiach. Strzegą jej dwie bramy – obie wymagające po trzy karty dostępu. Jak je zdobyć?

- Jedna karta dostępu znajduje się w magazynie w podziemiach.
- Kolejną zdobędziemy w Domu Zagadek.
- Następną kartę ofiaruje nam dziewczynka na plaży w zamian za odnalezienie jej Zigzagoona.
- Jedną kartę dostępu dostaniemy w Kasynie w zamian za prawidłową odpowiedź na pytania Dżentelmena.
- Ostatnia karta będzie na nas czekać po przejściu tajemniczego pokoju z kilkoma wyjściami w podziemiach.

### Lista występowania pokemonów

Wiem, że wielu z was będzie potrzebna wiedza, gdzie dany pokemon występuje chociażby po to, aby zdobyć pokemony potrzebne do ścinania drzewek, wspinaczki itp. Postanowiłem więc zorganizować taką listę. W grze złapać można jedynie pierwsze formy pokemonów.

- **Treecko** – możliwy do otrzymania na Drodze 4
- **Charmander** – możliwy do otrzymania na Drodze 5
- **Totodile** – możliwy do otrzymania na Drodze 9
- **Zigzagoon** – w trawie na Drogach 1,2,3 i 14 (DZIEŃ)
- **Poochyena** – w trawie na Drodze 14 (NOC)
- **Hoothoot** – w trawie na Drogach 1 i 2 (DZIEŃ I NOC)

- **Wurmple** – w trawie na Drodze 3 i w Lesie Relips (DZIEŃ)
- **Kricketot** – w trawie w Lesie Relips (NOC)
- **Budew** – w trawie na Drodze 8(DZIEŃ i NOC) oraz Drodze 15 (DZIEŃ)
- **Spearow** – w trawie na Drodze 4 i w Lesie Relips (DZIEŃ)
- **Pikachu** – w trawie w Lesie Relips (DZIEŃ i NOC)
- **Shinx** – pokemon startowy (TYLKO LUEGO)
- **Slowpoke** – Grota Jasnej Gwiazdy, Ścieżka Zwycięstwa (DZIEŃ i NOC)
- **Voltorb** – Elektrownia na Drodze 1
- **Electrike** – Wyspa Heneta, Droga 9 (DZIEŃ i NOC)
- **Murkrow** – Drogi 1,2,3,6,11,12,13,15(NOC)
- **Gligar** – Drogi 5 i 7(DZIEŃ)
- **Gible** – Ścieżka Zwycięzców (DZIEŃ i NOC)
- **Sneasel** – Droga 13(DZIEŃ i NOC)
- **Snorunt** – Droga 13(TYLKO DZIEŃ)
- **Swinub** – Droga 13(TYLKO DZIEŃ)
- **Lapras** – Strefa Safari(DZIEŃ i NOC)
- **Dratini** – możliwy do otrzymania w kasynie w Mieście Helko
- **Tentacool** – Miasteczko Trago, Miasteczko Grania, Droga 5, Droga 8, Magmowyspy, Wyspa Heneta (Dzień i Noc)
- **Sandshrew** – Drogi 4,6,7(TYLKO NOC) Droga 11(DZIEŃ i NOC)
- **Trapinch** – Droga 6(TYLKO DZIEŃ)
- **Larvitar** – Ścieżka Unvolt, Jaskinia Mórz, Ścieżka Zwycięstwa, Jaskinia Stworzenia (DZIEŃ i NOC)
- **Wooper** – Droga 11, Droga 14, Droga 15, Grota Jasnej Gwiazdy, Ścieżka Unvolt, Tunel Altoir, Ścieżka Zwycięstwa
- **Clefairy** – Grota Czarnej Gwiazdy, Ścieżka Zwycięstwa
- **Hipopotas** – Strefa Safari
- **Kabuto** – możliwy do otrzymania od Super Kujona w Ścieżce Zwycięstwa
- **Magmar** – Droga 15(NOC), Wnętrze Magmowysp,
- **Electabuzz** – Droga 7(NOC), Droga 15 (DZIEŃ i NOC)
- **Koffing** – CyberŚwiat, Wnętrze Magmowysp
- **Zubat** – Skalista Jaskinia, Grota Czarnej Gwiazdy, Grota Jasnej Gwiazdy, Ścieżka Unvolt, Tunel Altoir, Wnętrze Magmowysp, Jaskinia Mórz
- **Spheal** – Droga 12, Wyspa Wybrańców(DZIEŃ i NOC)
- **Wailmer** – Miasteczko Grania, Drogi 5,8,10,Magmowyspy, Wyspa Heneta, Miasto Helko, Wyspa Wybrańców
- **Vulpix** – Drogi 6 i 9(NOC),Droga 8(DZIEŃ i NOC)
- **Growlithe** – Droga 3(NOC),Drogi 9 i 15(DZIEŃ)
- **Houndour** – Drogi 12 i 14(NOC)
- **Buizel** – Drogi 4,5,14,15,Miasteczko Iris
- **Cranidos** – możliwy do otrzymania skamieliny od MaTe w Miasteczku Iris
- **Shieldon** – możliwy do otrzymania skamieliny od MaTe w Miasteczku Iris
- **Omanyte** - możliwy do otrzymania od Super Kujona w Ścieżce Zwycięstwa

- **Carvanha** – Drogi 8,11, Miasto Helko (DZIEŃ i NOC)
- **Numel** – Droga 11, Strefa Safari
- **Cacnea** – Strefa Safari
- **Ekans** – Drogi 5,6,14 (DZIEŃ)
- **Zangoose** – Drogi 4,5,8(NOC)
- **Seviper** – Droga 7(NOC)
- **Feebas** – Strefa Safari(DZIEŃ i NOC)
- **Krabby** – Droga 10(DZIEŃ i NOC)
- **Corpish** – Wyspa Heneta, Droga 12(DZIEŃ i NOC)
- **Wingull** – Miasteczko Trago, Miasto Helko, Magmowyspy, Drogi 10 i 12
- **Swablu** – Droga 11(DZIEŃ i NOC), Droga 12(DZIEŃ)
- **Bagon** - możliwy do otrzymania w kasynie w Mieście Helko
- **Unown** – Świątynia na Drodze 12 (DZIEŃ i NOC) oraz Jaskinia Stworzenia
- **Abra** – Drogi 8 i 12(DZIEŃ)
- **Phanpy** – Droga 7(DZIEŃ),Droga 12(DZIEŃ i NOC), Tunel Altoir(DZIEŃ i NOC), Jaskinia Stworzenia (DZIEŃ i NOC)
- **Onix** – Ścieżka Unvolt, Tunel Altoir, Jaskinia Mórz (DZIEŃ i NOC)
- **Tyrogue** – możliwy do otrzymania w Mieście Volter
- **Shroomish** – Strefa Safari
- **Spinarak** – Wieża Spinaraków
- **Riolu** – możliwy do otrzymania na Drodze 14
- **Porygon** – możliwy do otrzymania w kasynie w Mieście Helko
- **Torkoal** – Do otrzymania w Domie Pojedyneków na Wyspie Wybrańców
- **Mareep** – pokemon startowy (TYLKO SOPHIA)
- **Mew** – Las Relips (TYLKO ZŁO)
- **Raikou** – Elektrownia na Drodze 1
- **Entei** – Magmowyspy
- **Suicune** – Wyspa Wybrańców
- **Celebi** – Las Relips
- **Dialga** – Jaskinia Stworzenia
- **Palkia** – Jaskinia Stworzenia
- **Giratina** – Jaskinia Stworzenia
- **Kyogre** – Jaskinia Mórz
- **Groudon** – Droga 11
- **Rayquaza** – Droga 11
- **Latios** – lata po regionie Venan(TYLKO ZŁO)
- **Latias** – lata po regionie Venan(TYLKO ZŁO)
- **Darkrai** – Zamek Altoir
- **Deoxys** – Cyberświat (TYLKO ZŁO)
- **Lugia** – Tunel Altoir
- **Ho-Oh** - Magmowyspy

#### Lista sposobów ewolucji pokemonów



Tworząc system ewolucji pokemonów starałem się odwzorowywać sposoby ewolucji z oryginału. Jednak poziomy wymagane do ewolucji, lub inne warunki niemożliwe w grze do spełnienia (np.: wymiana pokemonów) mogą się delikatnie różnić. Z tego powodu, a także aby ułatwić wam grę postanowiłem sporządzić dla was taką listę.

- **Shinx** oraz **Mareep** ewoluują w odpowiednio Luxio oraz Flaffygo na 15 lvlu, zaś w Luxraya i Ampharos na 30 lvlu
- **Wurmple** ewoluuje losowo w Silcoon lub Cascoon na lvl 7, a w Beautifly już w Dustoxa na lvl 10.
- **Wooper** ewoluuje w Quagsire'a na lvl 20.
- **Hoothoot** ewoluuje w Noctowl na lvl 20.
- **Zigzagoon** ewoluuje w Linoone'a na lvl 20.
- **Zubat** ewoluuje w Golbata na lvl 22, a w Crobata na lvl 40
- **Spearow** ewoluuje w Fearow na lvl 20.
- **Sandshrew** ewoluuje w Sandslasha na lvl 22.
- **Electrike** ewoluuje w Manectrica na lvl 26.
- **Treecko** ewoluuje w Grovyle'a na lvl 16, w Sceptile'a na lvl 36.
- **Pikachu** ewoluuje w Raichu jeżeli posiadamy Kamień Piorunu.
- **Krabby** ewoluuje w Kinglera na lvl 28.
- **Ekans** ewoluuje w Arboka na lvl 22.
- **Gligar** ewoluuje w Gliscora na lvl 30.
- **Buizel** ewoluuje w Floatzela na lvl 26.
- **Charmander** ewoluuje w Charmeleona na lvl 16, a w Charizarda na lvl 34.
- **Trapinch** ewoluuje w Vibravę na lvl 35, a w Flygona na lvl 35.
- **Slowpoke** ewoluuje w Slowbro na lvl 29.
- **Totodile** ewoluuje w Croconava na lvl 18, a w Feraligatra na lvl 30.
- **Kricketot** ewoluuje w Kricketune'a na lvl 10.
- **Budew** ewoluuje w Roselię na lvl 15, a w Roserade'a na lvl 25.
- **Voltorb** ewoluuje w Electrode'a na lvl 30.
- **Murkrow** ewoluuje w Honchkrowa jeżeli posiadamy Jedwabny Szalik.
- **Sneasel** ewoluuje w Weavile'a poprzez walkę w nocy.
- **Snorunt** ewoluuje w Glailego na lvl 42, w Frolass jeżeli posiadamy Kamień Świtu.
- **Tentacool** ewoluuje w Tentacruela na lvl 30.
- **Larvitar** ewoluuje w Pupitara na lvl 30, a w Tyranitara na lvl 55.
- **Hipopotas** ewoluuje w Hippowdona na lvl 34.
- **Magmar** ewoluuje w Magmortara, jeżeli posiadamy Kamień Ognia.
- **Electabuzz** ewoluuje w Electivire'a jeżeli posiadamy Kamień Piorunu.
- **Koffing** ewoluuje w Weezinga na lvl 35.
- **Spheal** ewoluuje w Sealeo na lvl 32, a w Walreina na lvl 44.
- **Wailmer** ewoluuje w Wailorda na lvl 40.
- **Vulpix** ewoluuje w Ninetalesa jeżeli posiadamy Kamień Ognia.
- **Growlithe** ewoluuje w Arcanine'a jeżeli posiadamy Kamień Ognia.
- **Cranidos** ewoluuje w Rampardosa na lvl 30.
- **Shieldon** ewoluuje w Bastiodona na lvl 30.

- **Carvanha** ewoluuje w Sharpedo na lvl 30.
- **Numel** ewoluuje w Camerupta na lvl 33.
- **Cacnea** ewoluuje w Cacturne'a na lvl 32.
- **Feebas** ewoluuje w Milotica jeżeli posiadamy Kamień Wody.
- **Corpish** ewoluuje w Crauwdata na lvl 30.
- **Wingull** ewoluuje w Pelipper na lvl 25.
- **Abra** ewoluuje w Kadabrę na lvl 16, a w Alakazama na lvl 36.
- **Natu** ewoluuje w Xatu na lvl 25.
- **Phanpy** ewoluuje w Donphana na lvl 25.
- **Onix** ewoluuje w Steelixa na lvl 55.
- **Tyrogue** ewoluuje na lvl 20 w Hitmonchana jeżeli Atak > Obrony, w Hitmonlee jeżeli Atak < Obrony, a w Hitmonchana jeżeli Atak = Obrona.
- **Shroomish** ewoluuje na lvl 23 w Breloom.
- **Riolu** ewoluuje w Lucario na lvl 36.
- **Clefairy** ewoluuje w Clefable jeżeli posiadamy Kamień Księżycowy.
- **Omanyte** ewoluuje w Omastara na lvl 40.
- **Kabuto** ewoluuje w Kabutopsa na lvl 40.
- **Porygon** ewoluuje w Porygon2 jeżeli ma lvl 16 i posiadamy Aktualizację, w Porygon-Z jeżeli ma lvl 36 i posiadamy Podejrzany Dysk.
- **Gible** ewoluuje w Gabite-a na lvl 24, a w Garchompa na lvl 48.
- **Bagon** ewoluuje w Shelgon na lvl 30, a w Salamence'a na lvl 50.
- **Swablu** ewoluuje w Altarię na lvl 35.
- **Dratini** ewoluuje w Dragonaira na lvl 30, a w Dragonite'a na lvl 55.
- **Swinub** ewoluuje w Piloswine'a na lvl 33, a w Mamoswine'a jeżeli zna Pradawną Moc.
- **Houndour** ewoluuje w Houndoom na lvl 24.
- **Pochyena** ewoluuje w Mightyenę na lvl 18.
- **Spinarak** ewoluuje w Ariadosa na lvl 22.

#### Występowanie przedmiotów ewolucyjnych:

- **Kamień Słoneczny** – nagroda za Pokazy Pokemon,
- **Kamień Księżycowy** – nagroda za Pokazy Pokemon,
- **Kamień Piorunu** – nagroda za Pokazy Pokemon, Sklep w Mieście Volter
- **Kamień Wody** – nagroda za Pokazy Pokemon, Sklep w Mieście Volter
- **Kamień Ognia** – Miasteczko Trago, Sklep w Mieście Volter
- **Kamień Liścia** – nagroda za Pokazy Pokemon, Droga 7, Sklep w Mieście Volter
- **Jedwabny Szalik** – nagroda za Wyścigi Pokemon, Droga 6
- **Węgiel Drzewny** – nagroda za Wyścigi Pokemon
- **Mistyczna Woda** – nagroda za Wyścigi Pokemon
- **Magnes** – nagroda za Wyścigi Pokemon
- **Cudowne Nasiono** – nagroda za Wyścigi Pokemon
- **Nietopniejący Lód** – nagroda za Wyścigi Pokemon

#### Lista pokemonów, które mogą nauczyć się ataku od Move Tutora

- **Nazwa Pokemona – Miejsce gdzie znajduje się Move Tutor – Nazwa Ruchu**
- **Shinx** – Miasto Hount (Woltowy Cios)
- **Mareep** – Miasto Hount (Kieł Gromu)
- **Hoothoot** – Miasto Hount (Gwiezdny Pęd)
- **Zigzagoon** – Miasto Hount (Złodziejaszek)
- **Zubat** – Miasto Hount (Pościg)
- **Wurmple** – Miasto Hount (Zarodniki)
- **Wooper** – Miasto Hount (Nocne Cięcie)
- **Sandshrew** – Miasto Hount (Piaskowy Grób)
- **Electrike** – Miasto Hount (Woltowy Cios)
- **Treecko** – Miasto Hount (Trujący Pyłek)
- **Pikachu** – Miasto Hount (Rażąca Fala)
- **Krabby** – Miasto Hount (Puls Wodny)
- **Ekans** – Miasteczko Sounto (Bomba z Mułem)
- **Gligar** – Miasteczko Sounto (Krzyżowe Cięcie)
- **Buizel** – Miasteczko Sounto (Schrupanie)
- **Charmander** – Miasteczko Sounto (Miotacz Ognia)
- **Trapinch** – Miasto Volter (Moc Ziemi)
- **Slowpoke** – Miasto Volter (Taran Zen)
- **Totodile** – Miasto Volter (Pradawna Moc)
- **Kricketot** – Miasto Volter (Hiperpromień)
- **Snorunt** – Miasteczko Altoir (Lawina)
- **Lapras** – Miasteczko Altoir (Smoczy Puls)
- **Tentacool** – Miasteczko Altoir (Bomba z Mułem)
- **Larvitar** – Miasteczko Altoir (Kamienny Grób)
- **Budew** – Miasteczko Altoir (Promień Solarny)
- **Voltorb** – Miasteczko Altoir (Rażąca Fala)
- **Murkrow** – Miasteczko Altoir (As Przestworzy)
- **Sneasel** – Miasteczko Altoir (Zamieć Śnieżna)
- **Electabuzz** – Miasto Helko (Lodowa Pięść)
- **Koffing** – Miasto Helko (Walec)
- **Spheal** – Miasto Helko (Wodny Ogon)
- **Wailmer** – Miasto Helko (Wybicie)
- **Hipopotas** – Miasto Helko (Supersiła)
- **Magmar** – Miasto Helko (Pięść Gromu)
- **Vulpix** – Miasto Helko (Podział Bólu)
- **Growlithe** – Miasto Helko (Rzut Błotem)
- **Cranidos** – Miasto Helko (Taran)
- **Shieldon** – Miasto Helko (Taran)
- **Carvanha** – Liga Pokemon (Pradawna Moc)
- **Numel** – Liga Pokemon (Walec)
- **Cacnea** – Liga Pokemon (Bomba Nasienna)
- **Zangoose** – Liga Pokemon (Ognista Pięść)

- **Seviper** – Liga Pokemon (Tandetna Pięść)
- **Feebas** – Liga Pokemon (Gwiezdny Pęd)
- **Corpish** – Liga Pokemon (Supersiła)
- **Wingull** – Liga Pokemon (Tornado)
- **Abra** – Liga Pokemon (Taran Zen)
- **Natu** – Liga Pokemon (Sygnalizator)
- **Phanpy** – Liga Pokemon (Supersiła)
- **Onix** – Liga Pokemon (Żelazna Głowa)
- **Tyrogue** – Liga Pokemon (Fala Próżni)
- **Schroomish** – Liga Pokemon (Taran)
- **Riolu** – Liga Pokemon (Niski Kop)
- **Porygon** – Liga Pokemon (Ostatnia Szansa)
- **Clefairy** – Liga Pokemon (Taran)

## Słowa od autora

### Podziękowania

Chciałbym serdecznie podziękować tym, z którymi miałem kontakt i którzy w mniejszy lub większy sposób przyczynili się do ukończenia projektu:

- **Pedobearowi/Shobu** za współudział w rozwoju fabuły w grze i inną pomoc.
- **Voomiemu** za wsparcie, tworzenie spritów do gry i rolę wytrwałego testera.
- **Zudokowi125** – za wspieranie mnie duchowo i swoimi pomysłami.
- **Oliwii Pietrzak i Smokonowi** – za rolę testerów gry.
- **Ayene** – za bardzo duży wkład w działanie gry – edycje skryptów, pomoc w budowaniu niektórych systemów.
- **Sailorowi Wilmie** – za wspieranie mnie i stworzenie nowego sprite postaci Sophii.
- **GlossyGemowi** – za pomoc w poprawianiu map zimą 2011/2012.
- **IronMan** – za duży wkład w rozwój projektu w 2012 roku.
- **GameBoyowi** – za pomoc w rozwiązaniu kilku istotnych problemów.
- **RosmanowiPK** – za wspieranie mnie na Forum Pokemon Polska w 2012 roku i śliczne grafiki.
- **Poketadkowi** – za testowanie gry, wspieranie mnie przez cały okres tworzenia gry i za tworzenie spritów przez początkowy okres.
- **Yoroiookami** – za zrobienie pięknego, nowego titlescreena
- **YoYo** – za wsparcie w początkowej fazie tworzenia gry i końcowej oraz pomysły.
- **Shadow-Wolfowi** – za wsparcie w pierwszej połowie 2011 roku.
- **Jazzwhisky’emu** za wsparcie w wielu problemach.

Pozostałe podziękowania – mniej istotne – znajdziecie w napisach końcowych w grze oraz w dołączonym pliku tekstowym.

### Ewolucja fabuły gry

Tutaj chciałbym wspomnieć o tym, co zmieniało się w grze na przestrzeni tych trzech lat. Cała historia przedstawiona w grze nie została od razu wymyślona, tylko najpierw zostały wymyślone jej ogólne założenia, a wraz z kolejnymi mapami – wydarzenia na nich.

Zmieniał się cel Team Skyar – początkowo Uramus zamierzał jedynie zemścić się na niegodnym swojej mocy Arceusie. Koncepcja jego idealnego świata powstała później i została w pełni zaprezentowana dopiero w czasie drugiej podróży w czasie.

Podobnie sposób osiągnięcia tego celu – początkowo miały posłużyć do tego trzy skarby – Ziemi, Nieba i Oceanów – a ostatecznie posłużyły do tego wzmocnione mityczne pokemony.

Również koncepcja wyjaśnienia poprzez opowiadanie MaTe'a zniknięcia naszego ojca została wymyślona później i posłużyła do rezygnacji złego bohatera z obranej przez niego ścieżki. Było to jednak konieczne – ponieważ chciałem uniknąć sytuacji w której plan Team Skyar zostaje wcielony w życie i gracz w nieskończoność pomaga w tworzeniu doskonałego świata. Trzeba było zamknąć wątek Team Skyar poprzez jego pokonanie. Z kolei jakby gracz podczas pokonywania tej organizacji stał po złej stronie to zostałby uwięziony i nie mógłby zrealizować swojego celu – odnalezienia ojca.

### **Kontakt**

Jeżeli chcesz się ze mną skontaktować, to wystarczy że napiszesz do mnie na forum, do którego link podany jest na pierwszej stronie. Mam tam nick „**Shadi**”. Jestem również aktywny na innych forach, ale jedynie to wydaje się być w pełni stabilne.