

Alexandre Poirier
(Code permanent)

Travail final (40%)

Golden Sun (Camelot Software Planning, 2001)

Présenté à
M. Carl Therrien

dans le cadre du cours JEU1001

Histoire du jeu vidéo

Remis le 2 décembre 2013

Université de Montréal

Pour plusieurs joueurs, l'âge d'or du jeu de rôles se situe à peu près au milieu des années 1990, une époque où le 2D était à son apogée et où le 3D faisait progressivement son apparition sur les consoles de salons. Des dizaines de jeux déjà considérés comme des classiques obtiendront même le statut de cultes par la suite auprès de nombreux fanatiques et critiques : *Chrono Trigger* et *Final Fantasy VII*, entre autres, comptent parmi ces incontournables dans le cœur de la plupart des amateurs du genre. Puis, les années passent, d'autres jeux font leur apparition et ces « classiques » sont peu à peu oubliés, mais cela n'empêche pas le fait que de nombreux journalistes et passionnés ressentent une certaine nostalgie à leur égard et s'efforceront de comparer incessamment ces œuvres du passé aux nouveaux venus. C'est d'ailleurs le cas de *Golden Sun*, un jeu de rôles japonais, développé par Camelot Software Planning et publié par Nintendo en 2001, dans lequel le joueur incarne Isaac et ses compagnons qui doivent sauver le monde de Weyard aux prises avec une force obscure et mystérieuse, à l'aide de leurs *Psynergies* (pouvoirs magiques relatifs aux quatre éléments : terre, feu, vent, eau) et de la capture de petites créatures spirituelles appelées Djinns. À travers l'étude des circuits culturel et industriel ainsi que les interactions entre ceux-ci, nous verrons comment ce jeu de rôles sur Game Boy Advance a réussi à se démarquer à sa sortie.

On définit souvent *Golden Sun* comme étant une œuvre appartenant au genre du jeu de rôles, ce qui relève directement du circuit culturel. L'ouvrage *The Video Game Explosion*, dirigé par Mark J.P. Wolf, propose une définition de ce genre qui nous offre une première piste de réflexion : « Jeux dans lesquels les joueurs créent ou prennent possession d'un personnage avec une personnalité développée ayant souvent une description incluant souvent des spécificités tel que l'espèce, l'ethnie, le genre et l'occupation, et peut inclure des habiletés variées, comme la force et la dextérité, de degrés limités habituellement représentés numériquement » (Wolf, 2008, ma traduction, pp. 271-272). On peut

également ajouter à cela la définition proposée dans le glossaire du même ouvrage, où le jeu de rôles est décrit comme étant « un jeu dans lequel les joueurs prennent le rôle de personnages fictionnels dans un monde de jeu et prennent part à des aventures collectivement. Dans plusieurs cas, les aspects des identités des personnages peuvent être déterminés par le contrôle des joueurs sur ceux-ci et les personnages peuvent changer au fur et à mesure que le jeu progresse » (*ibid*, p. 315).

Le jeu correspond parfaitement à cette définition traditionnelle du genre, puisque le joueur incarne quatre adeptes de la *Psynergy* aux caractéristiques croissantes (points de vie, points de magie, attaque, défense, agilité, chance), mais à la physionomie et à la psychologie relativement stables, soit Isaac (terre), Garet (feu), Ivan (vent) et Mia (eau) alors qu'ils doivent se défendre dans des combats aléatoires au tour-par-tour, caractérisés par un arrimage ponctuel, entre les différentes phases d'exploration du monde et des donjons, caractérisées par un arrimage tangible. On retrouve dans ce jeu plusieurs motifs de jouabilité, ceux-ci s'inspirant de l'ouvrage *Patterns in Game Design*. Ainsi, le système de magie constitue une sorte de gestion d'outils, c'est-à-dire un motif où le joueur doit choisir la bonne *Psynergy* pour exploiter la faiblesse des ennemis et les tuer, ce qui constitue, à son tour, le motif de la neutralisation (de même que l'évitement, dans le cas où le joueur voudrait fuir le combat au lieu d'attaquer). Si le combat aléatoire au tour-par-tour ainsi que l'exploration des donjons et du monde ouvert (ce dernier correspondant au motif de la navigation) sont deux mécaniques de jeu très communes dans le RPG japonais depuis *Final Fantasy* (Square Soft, 1987), la présence d'un système de magie des éléments semblable à *Chrono Trigger* (Square Soft, 2005), où les personnages de Crono (électricité), Marle (eau), Lucca (feu), Frog (eau) et Magus (ténèbres) possèdent des sorts en fonction de leurs éléments respectifs, constitue à la fois une continuité de *Golden Sun* par rapport à son aïeul ainsi qu'une première interaction entre le circuit de la jouabilité et le circuit industriel.

En effet, à la fin des années 1990, « Nintendo perd un important développeur de tiers partie du nom de Square Soft » (Kent, 2001, ma traduction, p. 539). Alors que Nintendo s'apprête à annoncer sa Nintendo 64, Square Soft décide de développer des jeux exclusivement pour la PlayStation : « la séparation fût brutale. [...] Lorsqu'on demanda si Nintendo allait permettre à Square Soft de publier [de nouveau] [...], Minoru Arakawa a discrètement répondu : “Je ne crois pas que le temps est venu pour Square Soft” » (*ibid.*, p. 542) Il a effectivement fallu attendre à 2003, soit deux ans après *Golden Sun*, avant de voir de nouveaux produits de Square Soft sur une console de Nintendo avec la sortie de *Final Fantasy Tactics Advance* sur Game Boy Advance. Même si, comme une sorte de cliché propre au genre, les « jeux de rôles font usage, de manière répétée et approfondie, des éléments comme le feu, la glace, l'air, la terre, l'eau, l'éther, l'esprit et ainsi de suite » (Perry, 2009, ma traduction, p.556), il semblerait que Nintendo ait voulu prendre une longueur d'avance par rapport à Square, souvent considéré comme des maîtres du genre et utiliser l'attribution d'un élément magique, propre à chacun des personnages, pour justement créer ce sentiment de nostalgie par rapport à *Chrono Trigger*, « ce jeu qui a reçu beaucoup d'éloges » (Arsenault in Wolf, 2008, ma traduction, p.180). *Golden Sun* sera alors considéré comme une figure de proue du jeu de rôles sur la nouvelle console portable de Nintendo, au moment de la sortie de la Game Boy Advance en 2001.

Toutefois, alors que Camelot Software Planning semble s'inspirer d'un « traître » à Nintendo pour le design de son nouveau jeu, la série *Pokémon*, une série phare de la compagnie japonaise, lui sert également de muse. Pour ce qui est de la série des monstres de poche, il importe particulièrement de se référer à l'historique qu'en fait Kent dans son ouvrage :

Une compagnie extérieure du nom de Game Freak a créé le concept pour *Pokémon* et l'a proposé à Nintendo à l'époque où Shigeru Miyamoto était à la recherche d'un jeu qui permettrait les joueurs de Game Boy d'échanger des items en utilisant des câbles Gamelink. Miyamoto a supervisé le projet du côté

de chez Nintendo alors qu'il évoluait dans [...] un univers où les enfants capturaient et entraînaient des monstres amicaux, puis les amenaient dans des compétitions pour les faire combattre. Afin de créer un besoin d'échange de monstres pour les joueurs, Nintendo a créé deux versions différentes de la cartouche, rouge et verte [(la version verte est bleue en Amérique)], chacune de celles-ci ayant quelques créatures uniques. La seule manière d'obtenir 151 créatures serait par l'échange. (Kent, 2001, ma traduction, p.566)

Tout comme *Pokémon*, dont la mécanique de capture et de combat de créatures relèvent principalement de trois motifs de jouabilité, soit la collecte (le slogan « Attrapez-les tous! » prend tout son sens) et la gestion d'agents menant à la neutralisation (la création d'une équipe de monstres de poche en fonction des faiblesses de ceux des autres dresseurs Pokémon), *Golden Sun* incorpore une mécanique semblable avec la présence des Djinns que l'on doit trouver dans le monde de jeu et combattre (ou résoudre des énigmes, selon la situation) afin de les capturer. Ces petites créatures spirituelles se présentent en quatre types, soit Vénus (terre), Mars (feu), Jupiter (vent) et Mercure (eau).

Même si, à la base, chacun des personnages a son propre élément, il est toutefois possible d'intégrer plusieurs Djinn d'éléments divergents dans le corps d'un adepte, jusqu'à un maximum de neuf, afin de créer différentes combinaisons, à un, deux, trois ou quatre éléments différents, menant alors à une construction de classes de personnages, notamment comme *Wizard*, *Necromage* et *Paladin*, qui « ont des restrictions afin de donner une approche variée et unique pour chacune des classes lorsqu'elles jouent, de même que l'apport d'un équilibre dans le jeu » (Gary Gygax cité par Dormans, ma traduction). Cela fait que les classes offrent une variété de forces et de faiblesses qui influencent grandement le facteur de rejouabilité en incitant le joueur à essayer différentes combinaisons dans le groupe d'aventuriers, comme le système de classes présent dans *Final Fantasy III* (Square Soft, 1990), qui lui-même s'inspire des classes du jeu de rôles sur papier *Advanced Dungeons & Dragons* (TSR, 1978).

De plus, contrairement à *Pokémon*, les « monstres » n'apparaissent pas de manière aléatoire dans l'environnement, étant dans des endroits bien précis du monde de jeu, et sont beaucoup moins nombreux que les créatures de Game Freak (28 Djinn versus 151 Pokémon). Pour ce qui est des fonctionnalités mettant à profit le câble Gamelink, *Golden Sun* permet des combats entre deux joueurs possédant tous deux une cartouche, mais ne permet pas l'échange de créatures et opte plutôt pour un transfert des données des personnages (caractéristiques, équipement et Djins) entre le premier opus et sa suite, *Golden Sun: The Lost Age* (Camelot Software Planning, 2003), semblable au « *Synchronicity System* » de *Shining Force III* sur Sega Saturn (Camelot Software Planning, 1998) qui permettait de changer l'expérience de jeu dans les scénarios suivants (exclusivement sortis au Japon).

Quant à *The Legend of Zelda*, une autre série phare de Nintendo, elle a fort probablement été une autre source d'inspiration considérable pour Camelot lors du développement de son jeu de rôle. En effet, tout comme dans les aventures de Link, *Golden Sun* présente de nombreuses séquences d'explorations de donjons où le joueur se doit de résoudre plusieurs casse-têtes « dans lesquels le conflit principal n'est pas vraiment entre le personnage-joueur et les autres personnages, mais plutôt la découverte d'une solution, ce qui implique souvent la résolution d'énigmes, la navigation, apprendre l'utilisation de différents outils [(les *Psynergies* et les clés que l'on doit trouver, relevant des motifs de la gestion d'outils et de la collecte)] et la manipulation ou reconfiguration d'objets [(à l'aide des *Psynergies*, relevant du motif du positionnement)] » (Wolf, 2008, ma traduction, p.270). De plus, le manichéisme qui définit clairement les personnalités des héros qui se battent pour le Bien et des vilains qui veulent propager le Mal, la présence d'un univers médiéval-fantastique où les combats à l'épée, les créatures légendaires et la magie mystérieuse règnent en maîtres ainsi que le mutisme du personnage-joueur d'Isaac, que l'on retrouvait déjà chez le défenseur d'Hyrule depuis ses débuts, sont toutes des caractéristiques que *Golden Sun* a empruntées à la série culte de Shigeru Miyamoto. Ainsi, cela nous

pousse à croire que Nintendo aurait plutôt décidé de faire développer par Camelot un jeu beaucoup moins « risqué » financièrement où l'univers thématique et les mécaniques de jeu ne sont qu'un amalgame de créations vidéoludiques très populaires, semblable à des nains juchés sur les épaules de géants : il n'y a donc aucune rupture de *Golden Sun* par rapport à ce qui s'est déjà fait sur le marché, ce qui explique, en partie, le sentiment de nostalgie ressenti par les joueurs.

Cette « réticence » à la nouveauté chez Nintendo nous amène d'ailleurs à traiter du circuit industriel de *Golden Sun*. Dans l'avant-dernier chapitre de *Digital Play*, les auteurs traitent d'une stratégie marketing qui, même si elle existe depuis plusieurs années, s'applique encore en grande partie à la réalité du jeu de rôles de Camelot :

Le dynamisme et la créativité [...] réduits en un ensemble de genres ayant fait leurs preuves, basés sur la reproduction du succès de jeux populaires, ont été définis par ce que les équipes de marketing voulaient. [...] ces jeux ont rapidement attiré de nombreuses critiques selon lesquelles ceux-ci avaient une narration stéréotypée traitant du combat et de la conquête [...]. À la fin des années 1980, l'étude d'Eugène Provenzo traitant du palmarès des 10 jeux les plus populaires chez Nintendo souligne la prééminence du rôle du héros garçon-guerrier et de l'invisibilité ou la passivité des personnages féminins. (Kline *et al*, 2003, ma traduction, p. 250)

Nintendo ne se cachera pas d'imiter cet amalgame de jeux vidéo ayant eu énormément de succès et ira même jusqu'à en faire la promotion de manière diversifiée, comme si *Golden Sun* était au même niveau de popularité que ces œuvres antérieures, particulièrement dans sa publicité télévisuelle et ses différents articles dans la revue *Nintendo Power*. En effet, la publicité nous présente une femme vêtue d'une robe rouge qui dirige un orchestre jouant la pièce *In The Hall of The Mountain King* d'Edward Grieg lorsqu'un spectateur, qui s'avère en fait être un squelette, se met à ensorceler des éléments décoratifs de la salle, dont des gargouilles angéliques qui se feront attaquer par les archets en

feu des violonistes ainsi qu'un lustre de verre transformé en dragon terrifiant qui se fera détruire par la baguette électrifiée de la chef d'orchestre, suite à quoi les éclats de verre se transformeront en une rose blanche qui sera ramassée par la femme, maintenant vêtue d'une robe blanche, acclamée par le public. L'apparition d'éléments fantasmagoriques lors de l'interprétation d'une pièce classique pourrait s'avérer être une métaphore du désir de Nintendo de réinventer le genre du jeu de rôles japonais contemporain, ayant plusieurs clichés classiques depuis son « invention » avec la série *Final Fantasy* (manichéisme, univers médiéval-fantastique, magie et créatures mythologiques, etc.), mais le combat entre l'orchestre et les objets animés plutôt antiques pourrait également représenter la difficulté que Nintendo a eu de se départir, malgré eux, de Square Soft, ce qui explique le passage de la robe de la femme du rouge, représentant la violence (de la « trahison » de Square), au blanc, représentant la pureté de la nouvelle création de Camelot, *Golden Sun*, qui est censée être totalement originale.

Quant au *Nintendo Power*, dans le volume 149 de la revue, publiée en octobre 2001, soit un mois avant sa sortie, on retrouve un dossier complet qui présente le jeu de rôles sur Game Boy Advance et qui utilise plusieurs qualificatifs plutôt grandioses dès la toute première page, probablement pour épater la galerie, comme « classique », « mythique », « phénomène », « recette du RPG à succès », « récit épique », « système de combat incroyablement complexe », « pléthore de casse-têtes hallucinants » ainsi que « graphismes qui peuvent seulement être décrits comme étant superbes » (*Nintendo Power* v. 149, ma traduction, p. 80). Puis, dans le volume 150, les rédacteurs renchéiront avec des qualificatifs comme « récit poignant », « personnages mémorables », « système de combat le plus élégant que l'on se souvienne » et même « le standard doré » (« *The Gold Standard* », en référence au titre du jeu), le tout accompagné d'une comparaison avec des grands noms du jeu de rôles japonais : « Il réussit l'impossible : il combine les meilleurs aspects de jeux de rôles classiques comme *Chrono Trigger* et

Dragon Warrior, mais avec assez d'originalité pour éclipser ses précurseurs à bien des égards. »
(Nintendo Power v.150, ma traduction, p.116)

Malgré le désir d'Hinoru Arakawa, président de Nintendo de 1980 à 2002, de rendre le magazine purement éditorial, on sait très bien que le « contenu éditorial » du Nintendo Power « était en fait une longue publicité de Nintendo dans laquelle on retrouvait des histoires sur des personnages de jeux, [...] une panoplie de cartes et de graphiques ainsi que plusieurs trucs et astuces de jeux » (Sheff, 1993, ma traduction, p.178). Dans cette publicité déguisée, on retrouve des représentations de deux stratégies commerciales du discours publicitaire, soit l'attraction technologique, liée aux éléments visuels supposément incomparables, ainsi que la complexité diégétique ou narrative, liée au « récit épique » et « aux personnages mémorables ».

Le verso de la boîte du jeu (voir figure 1) emploie également ces stratégies commerciales, mais utilise aussi un mélange de fantasme de puissance et de personnalisation afin de parler du système de magie et de combinaison de Djinns, tel qu'abordé dans le circuit culturel (« Incroyable magie! Rassemblez les quatre types de créatures élémentaires – feu, eau, vent et terre – et combinez-les de différentes manières afin de créer certains des sorts magiques les plus admirables jamais vus » ; ma traduction), de même que la combinaison du fantasme de puissance et d'une certaine forme d'antagonisation, où votre ami pourrait s'avérer être un antagoniste que vous devez de faire mordre la poussière en l'époustouflant avec votre maîtrise du jeu (« Faites un face-à-face avec votre ami! Connectez votre Game Boy Advance avec un câble Game Link (vendu séparément) et affrontez vos groupes dans des combats où tous les coups sont permis! » ; ma traduction).

L'antagonisation, même avec des jeux plutôt enfantins comme *Pokémon Yellow* (Game Freak, 1999) qui est paru quelques années avant *Golden Sun*, demeure un discours publicitaire très utilisé chez Nintendo car, dans le cas des « monstres de poches », l'intérêt n'est pas seulement d'attraper tous les Pokémon, mais également de les faire combattre contre ceux de vos amis (voir figure 2). Malgré le fait que la compagnie japonaise a toujours voulu opter pour une approche plus familiale, le combat et la conquête menant à la violence, « depuis que nous consommons du divertissement narratif, [font que] que nous sommes excités par l'exploitation de guerriers couverts de sang qui tranchent les membres de leurs adversaires » (Herz, cité par Kline, 2001, ma traduction, p. 248), obligeant probablement Camelot à mettre en scène des personnages surtout masculins, ce qui constitue une interaction entre le circuit industriel et le circuit culturel.

Comme on peut le constater sur la couverture de la boîte de jeu (voir figure 3), même s'il y a tout de même un personnage féminin, celui-ci se retrouve dans une position de faiblesse par rapport aux personnages masculins. En effet, Mia, adepte de l'eau à la chevelure bleutée, se retrouve directement derrière Isaac, le protagoniste que le joueur incarne à travers son avatar tout au long du jeu, et cloisonnée entre Ivan, adepte du vent, et Garet, adepte du feu. À cette époque, il n'est pas rare de voir que la présence de la femme sur les boîtes de jeux de rôles japonais est plutôt minime, voire inexistante, comme c'est le cas de *Dark Cloud* (Level-5, 2001), un jeu de rôles de la PlayStation 2, où une image en gros plan du protagoniste (voir figure 4), un jeune garçon (probablement un adolescent), est apposée sur la jaquette du produit. Ainsi, même si l'approche de Nintendo est plutôt « avant-gardiste » pour l'époque, il ne fait pas de doute que c'est toujours la masculinité militarisée qui règne dans les stratégies commerciales de la compagnie nipponne, comme le prouve une étude qui « calcule que, parmi les jeux qui sont classés « E » [(« Everyone », public général)], [dont *Golden Sun*], plus de 75% “ contiennent un certain type de contenu violent ” » (Glaubke *et al.*, cité par Kline *et al.*, 2001, ma traduction, p. 254).

Pour conclure, on constate que, même si *Golden Sun* n'est pas tout à fait l'oeuvre qui est venue révolutionner le monde du jeu de rôle japonais, cela n'empêche pas que le jeu de Camelot a su mélanger des éléments empruntés aux jeux de rôles d'une manière assez intéressante pour attirer un nombre considérable de joueurs (1.76 million de copies vendues, selon VG Chatz) vers la nouvelle console portable de Nintendo. Comme une sorte de Frankenstein vidéoludique, *Golden Sun* est constitué d'un design et d'une campagne publicitaire misant principalement sur la nostalgie des joueurs qui ont vécu à l'époque glorieuse où le joueur pouvait, pour la toute première fois, contrôler des héros, ayant des pouvoirs magiques ou des armes et des armures d'une puissance légendaire, qui désirent sauver le monde du Mal qui le menace, le tout dans une aventure épique au sein d'une monde fantastique. Le temps de quelques heures, de quelques pressions de boutons, le joueur avait l'occasion de s'évader de la morne réalité du quotidien.

BIBLIOGRAPHIE

Sources académiques

- “Golden Sun”. VG Chartz. [En ligne]. <http://www.vgchartz.com/game/3417/golden-sun/>. Page consultée le 29 novembre 2013.
- Bjork, Staffan et Jussi Holopainen. 2005. *Patterns in Game Design*. Hingham: Charles River Media Inc.
- Dormans, Joris. 2006. “On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules”. *Game Studies*. [En ligne]. <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>. Page consultée le 29 novembre 2013.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- Kline, Steven *et al.* 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montreal: McGill-Queen’s University Press.
- Perry, David et Russel DeMaria. 2009. *David Perry on Game Design: A Brainstorming ToolBox*. Boston: Course Technology.
- Sheff, David. 1993 [1999]. *Game Over - Press Start to Continue: The Maturing of Mario*. Wilton, CT: GamePress.
- Wolf, Mark J.P. (dir.). 2008. *The Video Game Explosion. A History From Pong to Playstation and Beyond*. Wesport: Greenwood Press.

Sources périodiques

- *Nintendo Power*, vol 149, octobre 2001.
- *Nintendo Power*, vol 150, novembre 2001.

Vidéographie

- “Golden Sun TV ad (full)” (2001). [En ligne]. <http://www.youtube.com/watch?v=IOvwdVp8Fvo>. Consulté le 29 novembre 2013.

Ludographie

- *Advanced Dungeons & Dragons* (TSR, 1978)
- *Chrono Trigger* (Square Soft, 1995)
- *Dark Cloud* (Level-5, 2001)
- *Final Fantasy* (Square Soft, 1987)
- *Final Fantasy III* (Square Soft, 1990)
- *Final Fantasy Tactics Advance* (Square Soft, 2003)
- *Golden Sun* (Camelot Software Planning, 2001)
- *Golden Sun: The Lost Age* (Camelot Software Planning, 2003)
- *Pokémon Yellow* (Game Freak, 1999)
- *Shining Force III* (Camelot Software Planning, 1998)
- *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986)

Figure 1



Golden Sun™

ONLY FOR




NOT COMPATIBLE WITH
OTHER GAME BOY SYSTEMS!

In a dark time, an epic adventure dawns...

Evil is slowly covering the world. Forces of darkness are pursuing the lost art of Alchemy, and as they draw ever closer to their foul purpose, mankind hangs in the balance. You and your companions are the last hope: armed with noble weapons, magical Psynergy, and a host of elemental creatures, you must find a way to stem the evil tide.

- An enormous RPG shines on the Game Boy Advance! With incredible graphics, an engrossing story line, and a huge world to explore, you'll be playing long after the sun sets.
- Unbelievable magic! Gather the four types of elemental creatures—fire, water, wind, and earth—and combine them in different ways for some of the most awe-inspiring magical spells ever seen.
- Go head-to-head with a friend! Link up with a Game Boy® Advance Game Link® cable (sold separately) and square off your parties in a no-holds-barred battle!

EVERYONE
MILD VIOLENCE

AGB P AGSE



0 45496 73148 9



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY.



Do you ever dream of seeing the world outside the village?



Isaac HP 188 Juan HP 130 Garret HP 170 Mia HP 131

Isaac casts Ragnarok!

Game play on the Game Boy® Advance video game system.

Multplayer games require a new Game Boy Advance Game Link® cable and one Golden Sun Game Pak per player (sold separately).



© 2001 Nintendo/CAMELOT.
TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo.
© 2001 Nintendo.

Figure 2

POKÉMON

Special Pikachu Edition™

COMPATIBLE WITH
GAME BOY

COMPATIBLE WITH
GAME BOY COLOR

LINK CABLE

PRINTER

You've finally been granted your Pokémon trainer's license, and now you're on your way to becoming the world's greatest Pokémon trainer! The shockingly-cute Pikachu tags along behind you as you search the enormous world for monsters to train and evolve. Face off against Blastoise's torrential water gun. Stand strong when facing Pidgeot's stormy Gust. Develop the ultimate Pokémon strategy to defeat the eight GYM leaders and become the greatest Pokémon Master of all time!

- Battle a friend in the new Colosseum 2 for the Pika Cup, Petit Cup and Poké Cup titles (requires 2 Yellow versions and a Game Link® cable—each sold separately).
- Print out your Pokédex data with a Game Boy® Printer and a Game Link cable (sold separately).
- Trade Pokémon with your friends using a Game Link cable. You'll need to trade with both the Red and Blue versions to catch all 150 Pokémon and complete your Pokédex!
- Requires basic reading skills to fully enjoy the entertaining story.

DMG P APSE

0 45496 73089 5

Official
Nintendo
Seal of Quality

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY.

Nintendo®

© 1995-1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1999 Nintendo of America Inc.

Game play on the Game Boy® Color video game system. (Displays 4-10 colors.)

Game play on the Game Boy® and Game Boy® pocket systems.

Figure 3



Figure 4

