

Réflexion sur le mythe / Inspiré par Star Wars

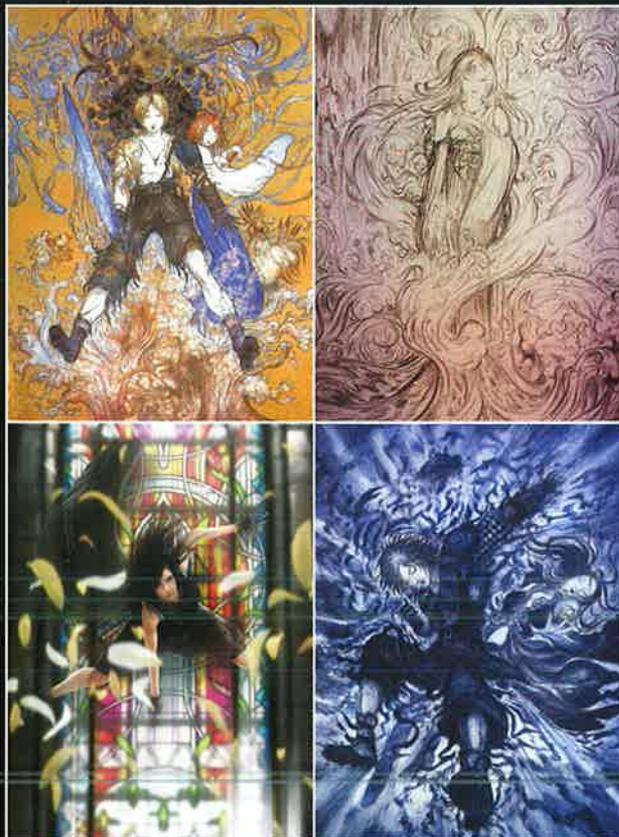
Références / Métaphores historiques

Les producteurs, compositeurs, designers, etc.

L E S S É R I E S D E L É G E N D E

FINAL FANTASY

Autopsie Final Fantasy V, VI, VII, VIII, IX, X



Groupe **fjm**
Communication & Publications

Suisse 10,5 FS - Can 9,95 \$ - Rom 9,90 CHF - Dem 7,17 - Bel 6,94 - Luxembourg 6,89

autopsie printed/printed

Offert 2 CD

Pour deux fois plus de plaisir

LE MAGAZINE 100% JAPON 100% PASSION



EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

Prélude



F

inal Fantasy est une série si emblématique qu'il aurait été bien difficile de déclarer victoire avec un simple hors-série de cent seize pages. Disons que celui-ci était le premier opus d'un diptyque. J'avais le projet, dès le départ, de faire deux volumes n'ayant rien à voir, mais qui se compléteraient grâce à deux angles différents. Si le premier "épisode" s'est efforcé de vous présenter au mieux la série, chacun de ses volets et surtout de vous faire vivre sa magie grâce à des visuels rigoureusement sélectionnés, le deuxième entrera davantage dans les détails. Final Fantasy est une saga différente de l'ensemble des RPGs. C'est un fait, personne ne peut contester cela. Et pour cause : chaque scénario est une mine non seulement de références, mais aussi de réflexions philosophiques, sociologiques ou politiques. Final Fantasy fait réfléchir : ce sera le premier point important de ce second hors-série. Nous allons vous faire (re)découvrir ce qui se cache dans les tréfonds des scénarii de la saga : les pistes philosophiques, les métaphores historiques, mais également vous offrir un comparatif argumenté pour prouver que si FF est la série que l'on connaît, c'est aussi parce qu'elle s'est largement inspirée d'une autre saga légendaire : Star Wars. Une autre raison de la pérennité et du succès (mérité) de Final Fantasy revient incontestablement aux créatifs de tout ordre qui en sont à l'origine. La deuxième partie de notre hors-série sera consacrée à ces auteurs, ces artistes, ces producteurs, ces musiciens, qui nous font rêver et qui permettent également à la série d'être frappée d'un tel sceau de qualité. Pour conclure, nous nous tournerons vers le statut immortel de la saga en effectuant une autopsie minutieuse de chacun des détails la rendant différente des autres jeux appartenant au même genre, puis nous tournerons notre regard vers le futur de la série. Ce dernier est pour le moment représenté par un douzième épisode et un nouveau film en images de synthèse, que nous n'avions que brossés légèrement dans la précédente édition.

Un contenu riche, du moins nous l'espérons, qui vous permettra peut-être de découvrir de nombreux points sur lesquels vous ne vous étiez pas (encore) penchés. Un objectif simple et louable : rendre hommage à la série qui est à l'origine - pour la plupart d'entre nous - de notre passion, de notre amour pour ce domaine fantastique qu'est le RPG.

Jay

S o m m a i r e



Page 6 - 7

Chapitre 1 - De l'intelligence...

Un préambule pour savoir ce qui vous attend dans le chapitre 1.
Comment est-il réparti, de quoi ce premier chapitre traite...



Page 8 - 45

Réflexion sur le mythe

Quarante pages de réflexion sur les scénarii, les enjeux, les questions liées à la série Final Fantasy. Pour éviter de proposer un contenu inintéressant, le premier point de notre premier chapitre se concentre sur *Final Fantasy IV*, *VI*, *VII*, *VIII*, *IX* et *X*.

Si vous n'aviez pas remarqué la thématique de la lutte intrinsèque à chaque homme dans *FF IV*, l'allégorie de l'Eglise catholique en Sin dans *FF X* ou bien n'aviez pas compris que Nécron était un dernier boss essentiel dans *FF IX*... cette rubrique vous apportera sans doute de nombreuses réponses.



Page 46 - 61

FF & Références

Plus de 180 mots tirés de la série *Final Fantasy*, expliqués en détail, avec leurs origines dans la saga, d'où ils viennent, ce à quoi ils font référence...

Saviez-vous qu'Ifrid fait référence à une évolution du djinn arabe ? Que le bouclier d'Aegis appartient à la base à Athéna ? Que Cloud Strife fait sûrement référence à un prince mérovingien ? Que Sin est, à l'origine, le dieu de la Lune au pays de Sumer ? Qu'avant d'être un vaisseau ou une épée, le Ragnarok est l'Apocalypse, la chute du royaume d'Asgard dans la mythologie nordique ? Autant de découvertes passionnantes et d'enrichissement culturel...

Page 62 - 69

Métaphores historiques

En s'appuyant sur deux épisodes qui se ressemblent (*FF VI* et *FF IX*), nous tenterons de vous prouver que ces deux exemples ont été conçus dans un esprit métaphorique. Une façon de dénoncer la guerre, Hitler et le nazisme mais également d'autres références bien plus subtiles. Ce troisième point a pour ambition de mettre le doigt sur le symbolisme des deux scénarii en question en vous faisant comprendre une fois de plus que la série *FF* n'a rien à voir avec le reste...



Page 70 - 75

Star Wars, plus qu'une source d'inspiration ?

Pour finir ce premier chapitre, quoi de mieux que de s'intéresser à la principale source d'inspiration de la série dans son intégralité ? Vous n'aviez jamais remarqué que Golbeze était une transcription parfaite de Darth Vader ? que l'on retrouvait le combat contre le "côté obscur de la Force" en Luke Skywalker et Cecil, le héros de *FF IV* ? Aviez-vous déjà perçu que Uematsu s'est plus que largement inspiré de John Williams, le compositeur de *Star Wars* ? La présence de Biggs & Wedge dans quasiment tous les épisodes est-elle innocente ? Autant de questions auxquelles cette partie apporte des réponses avec en sus, une théorie sur l'aboutissement du mariage *Star Wars / FF* en la "personne" de *FF XII*, le prochain épisode de la saga.

Chapitre 2 - Du talent...

Un préambule au chapitre 2, qui s'intéresse quant à lui aux hommes qui se cachent derrière le succès de *Final Fantasy*. Une sorte d'hommage des fans que nous sommes...



Page 78 - 83

Les producteurs

Il est toujours intéressant de savoir qui sont les trois hommes "forts" de Square Enix, à la tête de *Final Fantasy* : Hironobu Sakaguchi (le père fondateur), Yoshinori Kitase (devenu père au septième épisode) et enfin Yasumi Matsumo. Qu'est-ce que le petit nouveau a dans les tripes ?



Page 84 - 93

Le design

Deuxième point très important : qui sont ces artistes aux doigts de fée qui nous font rêver rien que par leurs personnages et leurs dessins ? Hommage de trois fans à trois génies du crayon, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura et Akihiko Yoshida...



Page 94 - 105

Les musiciens

Troisième point. Après les producteurs et les designers, comment oublier de citer et de déclamer sur les génies à qui nous devons la musique dans *Final Fantasy* - Nobuo Uematsu tout d'abord et bien évidemment Hitoshi Sakimoto à qui nous allons devoir l'excellente future BO de FF XII ! C'est l'une des composantes essentielles de la série et il était normal d'y rendre justice, avec notamment la critique de tous les CD existants... ou presque.



Page 106 - 107

Les hommes de l'ombre

Il serait anormal de ne rendre hommage qu'aux têtes "connues" et de délaissier les directeurs artistiques, les programmeurs, les ingénieurs du son, etc. Petit aperçu des gens dans l'ombre mais non dénués de talent...



Page 108 - 109

Chapitre 3 - Eternelle et immortelle

Un préambule au dernier chapitre, bien qu'il soit nettement moins long que les deux précédents. Nous nous intéresserons à l'avenir de la série - le proche, le moins proche et le lointain.

Page 110 - 113 A venir

Le tout dernier point de notre hors-série où nous parlerons sorties, futurs bonheurs et autres rumeurs. Vous y découvrirez notamment *Dirge of Cerberus*, le prochain épisode de la série, bien qu'il ne ressemble pas réellement à ce que vous pouvez attendre...

Page 114 Remerciements et bibliographie

Indispensable, ne serait-ce que pour remercier toutes les personnes ayant collaboré à la conception de ce hors-série, qui me tenait à cœur et également pour valider les choses de façon officielle en établissant toutes nos sources.



De



P r e m i e r c h a p i t r e

l'intelligence...

Le premier "chapitre" de ce deuxième hors-série consacré à Final Fantasy a pour thème De l'intelligence. Qu'est-ce que cela signifie exactement ? Si vous avez déjà joué à un épisode de la série, vous aurez très certainement remarqué que la saga dans son ensemble propose un vrai contenu, des protagonistes travaillés, à la psychologie non formatée, qui désobéissent bien souvent aux valeurs archétypales pourtant de rigueur afin que le joueur puisse s'identifier aux personnages. Sinon, apprenez qu'il y a plusieurs façons de jouer à un RPG et plus particulièrement à un Final Fantasy. Vous pouvez bien évidemment suivre le scénario sans vous poser de questions et "croire" que vous vivez une aventure artistiquement riche, au gameplay étonnant. Vous pouvez également explorer le jeu dans ses moindres recoins pour en dévoiler les (nombreux) secrets, et accroître les statistiques de vos personnages jusqu'à plus soif. Enfin, le dernier angle semble le plus intéressant : vous avez la possibilité d'achever l'aventure une première fois, puis de la refaire afin de découvrir ce que recèlent vraiment le scénario et les protagonistes, réfléchir aux raisons qui poussent tel personnage à agir de la sorte, sourire à l'idée de voir une référence à la mythologie ou à un contexte quelconque. Vous avez le pouvoir, grâce à la richesse intrinsèque de chaque Final Fantasy, de ressentir du plaisir, réfléchir et vivre une expérience unique, à la fois physique et métaphysique, concrète et impalpable.

L'objectif de ce premier chapitre est donc de vous révéler la face cachée de quelques-uns des épisodes, les plus travaillés et possesseurs d'un fond véritable qui pousse inexorablement à la réflexion. Ce chapitre initial est scindé en trois parties ; la première établira un véritable "profil" des quatrième, sixième, septième, huitième, neuvième et dixième épisodes. Nous nous intéresserons par la suite à toutes les références mythologiques que vous pouvez trouver dans la série, puis nous analyserons les métaphores historiques de Final Fantasy VI et IX. Enfin, nous étudierons les similitudes, les inspirations et autres éléments prouvant que Star Wars a été le modèle des créateurs de FF, avec une étude comparative de Final Fantasy IV et des théories concernant le douzième épisode.

Un but avoué : voir la série Final Fantasy autrement...



Lovers with tragedies - Par Yoshitaka Amano - Final Fantasy X-2 Visual Arts Collection CG & Illustration Works (Edition : DigiCube)

Final Fantasy IV



Réflexion sur le mythe

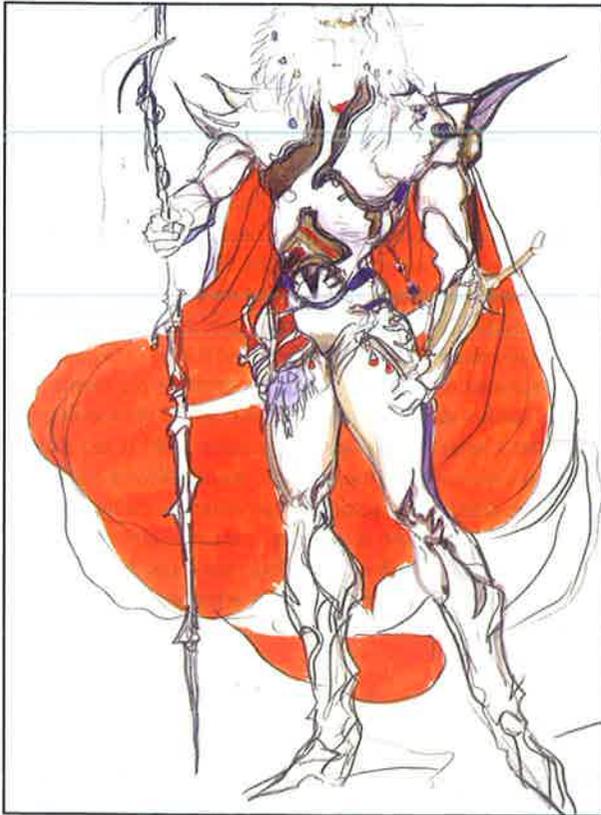
Premier épisode de la saga proposant vraiment un scénario travaillé ainsi qu'une pléiade de personnages tous plus réussis les uns que les autres, *Final Fantasy IV* est une œuvre riche et plutôt passionnante.

C'est à moi qu'incombe la tâche de déterrer les trésors de cet opus, premier de la série à nous faire vraiment réfléchir. Certes, aujourd'hui, les thèmes abordés peuvent paraître simplistes, mais il demeure des questions primordiales que l'on est amené à se poser un jour ou l'autre. Pour des raisons propres au soft, et contrairement aux *FF* traités dans les pages suivantes, il est inutile que je tente d'éclaircir les zones d'ombre du scénario, tout simplement parce qu'il n'en comporte pas. Tout est suffisamment explicite dans le jeu.

intentions de son monarque... Cecil est l'exemple même du personnage pensant mener une vie parfaite (il a l'amour, la reconnaissance, le boulot, etc.) mais en proie à des incertitudes. Ainsi, il se rebelle contre son roi, se rendant compte qu'il est manipulé depuis le début. L'ingénieur Cid a connu à peu près les mêmes tourments. Là où Cecil ne semble vivre que pour son statut de Dark Knight, Cid cultive son amour pour l'ingénierie en construisant les navires de guerre de son roi, en particulier la flotte des Red Wings. Il a ainsi mis son talent et sa passion au service d'une œuvre plus que contestable. Pour les mêmes raisons que Cecil, il tournera donc le dos à son monarque. Je passerai sur le cas de Golbeze, qui est complètement manipulé psychologiquement par Zemus : il n'y a rien d'intéressant à tirer de cela. Par contre, pour ce qui est de Cain, c'est une toute autre histoire ! Certes, ses actes semblent dictés par la volonté de Golbeze, mais ce dernier n'a pas une emprise totale sur le personnage. Les actes de Cain proviennent en réalité de son inconscient, de ses désirs les plus enfouis. En l'occurrence, c'est son amour impossible pour Rosa (bah oui, elle est déjà prise par Cecil) qui le poussera à agir en conséquence : il l'enlèvera pour le compte de Golbeze. Si ce dernier désire procéder à un échange entre la fille et un des cristaux, Cain a plus agi dans le but de faire souffrir son meilleur ami, Cecil. C'est une véritable transposition de ses souhaits les plus secrets : il n'a jamais eu envie de faire du mal psychologiquement comme physiquement à Cecil, mais la manipulation qu'il subit le force à

- Développeur : Squaresoft
- Editeur : Squaresoft
- Nombre de cartouches : 1
- Consoles : Super Famicom/Super NES/WonderSwan Color
- Dates de sortie : Mars 1991 (Japon)
Novembre 1991 (USA)
28 mars 2002 (au Japon, sur WonderSwan Color)

Thème récurrent dans les RPGs et mis en avant dans *FF IV*, la manipulation est au cœur du scénario de cet épisode. Tous les principaux protagonistes se retrouvent tour à tour manipulés ; cela commence par Cecil, guidé aveuglément par un roi avide de pouvoir. On continue avec Cain, qui passe sous l'emprise du chevalier noir Golbeze. Enfin, ce dernier se révèle n'être au final qu'un pantin œuvrant pour le diable Zemus. Le cas de Cecil est certainement le plus intéressant à étudier : Dark Knight au service de son royaume, il voue une grande fidélité à son souverain. Mais récemment, depuis la conquête des cristaux, il commence à douter des



La lutte entre les deux Cecil est sans aucun doute la réflexion la plus importante de Final Fantasy IV.

Par Yoshitaka Amano
Dawn - Amano Yoshitaka Kûsô
Gashû : Final Fantasy no Sekai

extérioriser ses pulsions, et par conséquent, à tout faire pour gagner l'amour impossible de Rosa. Un personnage au final amplement tragique, qui se laissera submerger par ses émotions et ses sentiments tout en étant sous le joug de Golbeze. Comme quoi, *FF IV* proposait déjà une psychologie fascinante...

Combat manichéen

Ce qui nous conduit à la véritable étude du cas de Cecil, centrée autour du changement qu'il subit en cours de jeu, caractéristique du thème principal de ce quatrième épisode. Pourquoi ne pourrait-on pas interagir avec notre destin ? Pourquoi ne pourrait-on pas changer pour la bonne cause, devenir quelqu'un de complètement différent ? C'est un peu les questions qui sont implicitement posées dans *FF IV*, et dont les réponses convergent autour du personnage principal, Cecil. Ce dernier est à l'origine un Dark Knight, mais la découverte des plans odieux de son roi l'amènent à repenser complètement son dévouement à son monarque. Débute alors pour Cecil une longue recherche de soi. Evidemment, afin de se comprendre soi-même, il faut avoir des contacts, interagir avec les autres. Seul l'entourage peut nous aider à déterminer qui nous sommes réellement, car c'est uniquement en présence d'autres personnes que l'on peut révéler nos véritables facettes. La première rencontre de Cecil durant cette quête d'identité est l'une des plus décisives, car elle marque l'issue d'un passage tragique. Devant effectuer une dernière mission pour son roi, Cecil détruit involontairement le village de la petite Rydia ; cette nouvelle trahison de son souverain fait définitivement basculer le chevalier de "l'autre côté". Les autres protagonistes du jeu sont tous présents dans le même but : permettre au héros de s'épanouir. Il découvrira ainsi le vrai pouvoir de l'amitié et de l'amour, ressentant par la même occasion de plus en plus d'émotions (jusqu'au magnifique "goodbye" final qu'il prononcera à son frère Golbeze). Cecil est

l'exemple type de la personne sentant ses responsabilités s'accroître, qui prend véritablement son destin en main et change pour la cause qu'il considère juste. Le passage le plus significatif à cet égard est sa transformation en paladin, le parfait opposé du statut de Dark Knight. Et c'est là que l'aspect humain de Cecil prend toute sa signification. Ce personnage symbolise à lui seul la dualité Bien/Mal qui sommeille en chaque être, et le combat Cecil paladin contre Cecil Dark Knight relève du symbolisme pur. On peut y voir la retranscription exacte de "l'affrontement" que l'esprit humain génère chaque jour, partagé entre les idées qu'il juge justes et bonnes et ses pulsions ; un combat psychologique incessant et qui ne trouvera jamais de fin, hormis pour ceux qui atteignent la sagesse. Et, pour revenir à *FF IV*, Cecil est de ceux-là : il parviendra au terme de sa quête à plonger complètement dans le bon côté de la Force (hum, je me trompe de section, là). Un héros passionnant et parfaitement représentatif de l'Homme.

J'aimerais revenir à Cain, son cas étant tout de même plus qu'intéressant. Passionnément amoureux de Rosa, il va jusqu'à renier son amour par amitié pour Cecil. Laisse ainsi dans sa peine, il constitue la cible idéale pour Golbeze, qui s'en servira pour kidnapper Rosa et ainsi pouvoir marchander avec Cecil. Cain se fera donc manipuler et agira en fonction des ordres indirects de son inconscient (voir explication plus haut). Cependant, une fois la magie de Golbeze dissipée, Cain rejoindra le groupe de héros afin de se faire pardonner, mais aussi et surtout pour contrer la menace qui pèse sur le monde. Une phase de rédemption pour ce personnage, en quelque sorte. Néanmoins, trop blessé psychologiquement à cause du mal qu'il a fait à son amour durant sa manipulation, Cain n'assistera pas au mariage de son ami Cecil et de Rosa. On en arrive alors à un plan superbe et profond : Cain est seul au sommet d'une montagne, le casque (le masque des désirs !) retiré, ses longs cheveux blonds (la Lumière a fini par l'emporter au sein de ce personnage) flottant librement au vent, et prononce cette phrase : "Please forgive me, Cecil and



Rosa." Le chevalier Dagoon a ainsi trouvé la paix (symbolisée par le lieu où il se trouve), la sagesse (ses cheveux lumineux tranchant avec la froideur de son armure) et le pardon. L'amitié et la Lumière ont une fois de plus triomphé.

Le sacrifice

Devant l'ampleur tragique de *FF IV*, il n'est guère étonnant de retrouver le sacrifice en tant que thème important du scénario. Ainsi, loin des clichés habituels, la trame principale amène peu à peu chaque personnage à donner sa vie. Néanmoins, on distingue deux types de sacrifice dans cet épisode, et la différence entre les deux est importante pour la symbolique de l'histoire. Ainsi, d'un côté, on trouve l'acte du sage Tella, aveuglément guidé par l'esprit de vengeance qui l'anime depuis le meurtre de sa fille par Golbeze. Il ira jusqu'à utiliser la magie ultime, *Meteo*, pour terrasser Golbeze, au péril de sa vie. Un sacrifice au final vain, puisque Golbeze n'est pas mort, tandis que Tella a rejoint sa fille dans les cieux. Le contraste même entre le statut de sage du personnage et le fait qu'il ait été poussé par la vengeance est intéressant. De l'autre côté, on trouve les "bons" sacrifices, ceux qui viennent du cœur dans un simple souci envers autrui, envers les amis. Le triomphe de l'amitié est vraiment l'un des thèmes centraux de *Final Fantasy IV* (ne serait-ce qu'à travers le personnage de Cain, comme expliqué plus haut) ; ces sacrifices représentent la quintessence du développement de cette idée. C'est un acte à la fois héroïque, courageux et plein de sens,

effectué par plusieurs protagonistes du jeu. On trouve d'abord Palom et Porom, et par la suite Cid et Yang. On peut aussi considérer l'assaut final de Golbeze et FooSooya contre Zemus comme un sacrifice. Toujours est-il que contrairement au triste sort de Tella, abandonné à son ego, tous les individus sacrifiés s'en sortent indemnes, au profit d'une intense scène de retrouvailles. C'est en quelque sorte la "récompense ultime" pour ces héros qui n'ont pas hésité à offrir leur vie au nom de l'amitié. Tella, au contraire, n'a agi que de son propre chef, évitant de s'embourber dans les notions de Bien et de Mal, cédant aux avances de son ego et s'enfermant ainsi dans le piège vicieux de la vengeance. Bien que sa mort attriste, elle n'en demeure pas moins plus que justifiée dans le contexte thématique et philosophique du jeu. Certes, le message peut paraître naïf : le fait d'aider son prochain amène toujours une grande récompense, tandis que céder aux besoins de l'ego attire les malheurs. La vengeance engendre la violence, comme disent certains... Mais comment peut-on considérer naïve une telle ode à l'amitié, une telle valorisation des actes perpétrés dans le besoin des autres ? À vous de voir...

Alliance improbable

Enfin, on peut noter le symbolisme de la réunification des races lors de la bataille finale. Nains, magiciens, humains, invocations, tous se rassemblent contre un seul et même ennemi. Une alliance normalement improbable mais qui a lieu dans de telles circonstances, lorsque la survie du monde dépend nettement plus que le sort d'une seule personne, quand la menace dépasse de loin les habituelles querelles et guerres. Un message de fraternité et de paix que l'on retrouve dans bon nombre de grandes œuvres littéraires ou cinématographiques (*Star Wars*, *Le Seigneur des Anneaux*...) et qui converge vers l'éloge de l'amitié, autre point central de *FF IV*. Une fois de plus, cette volonté d'exprimer la paix peut sembler naïve aux yeux de beaucoup, mais ces préjugés sont justement la source du problème.

Final Fantasy IV, malgré ses dialogues faiblards (normal pour un RPG de cette époque), sa trame trop courte et relativement classique par moments, est un épisode riche, qui livre des messages philosophiques certes basiques (mais n'est-ce point les concepts de base qui sont les fondements de tout !) mais intéressants. J'ai volontairement omis de développer davantage certaines parties de mon texte, préférant véhiculer des idées pour permettre au lecteur de réaliser sa propre réflexion. J'espère de tout cœur avoir fait mouche ! :)

Citations

-Zeromus : "I'm the Hatred. I will not perish as long as there is Evil is the heart of people"

-FooSooYa : "Evil in our mind will never disappear, we all have both good and evil in our mind"

-FooSooYa : "But as long as the Evil exist, so does good. Just as you held good in your heart to fight Evil"

-Rydia : "There is nothing different between us. The heart is what's important"



Le chocobo fait une entrée fracassante dans l'univers de *Final Fantasy*

Anecdotes

De nombreux joueurs sont malencontreusement passés à côté des nombreuses subtilités et richesses du scénario de Final Fantasy IV. En effet, le Final Fantasy II US (qui est donc le 4e épisode pour ceux qui suivent) propose une version édulcorée du jeu qui perd beaucoup de sa saveur et propose, entre autres, une traduction approximative à certains passages (même si on n'atteint pas le niveau de la VF de FF VIII), moins de combats aléatoires, une difficulté amoindrie et surtout un background des personnages moins développé. Heureusement, la réédition sur PlayStation (dans le pack Final Fantasy Anthology) a permis à de nombreux joueurs de vivre pleinement l'aventure FF IV présentée alors sous sa véritable version et avec une traduction anglaise.



Une illustration déjà présente dans le précédent hors-série mais probablement la seule qui résume parfaitement la lutte intérieure de Cecil.

Par Yoshitaka Amano
Dawn - Amano Yoshitaka
Kôshô Gashô :
Final Fantasy no Seisai

Final Fantasy VI



Réflexion sur le mythe

Considéré par beaucoup d'amateurs comme le plus grand RPG de tous les temps, Final Fantasy VI n'en finit pas de faire parler de lui. Adulé par la critique, vénéré par les fans de la série à travers le monde, cet épisode est véritablement celui qui aura marqué le plus profondément l'histoire du RPG. Pourquoi tant d'honneurs ? Qu'est-ce qui différencie ce sixième volet de ses aînés et de ses petits frères ? C'est ce que nous allons voir dans les lignes qui suivent.

Tout d'abord, je tiens à signaler qu'il n'est en aucun cas question de placer ce sixième opus au-dessus des autres. Il est simplement juste de rappeler qu'il est celui qui remporta le plus grand succès d'estime, et surtout celui qui met encore aujourd'hui presque tout le monde d'accord.

- Développeur : Squaresoft
- Éditeur : Squaresoft
- Nombre de cartouches : 1
- Consolles : Super Famicom/Super NES/WonderSwan Color
- Dates de sortie : Mars 1991 (Japon)
Novembre 1991 (USA)
28 mars 2002 (au Japon, sur WonderSwan Color)

Les avis divergent beaucoup sur les épisodes suivants, d'aucuns trouvant la nouvelle tournure de la série trop "hype 'n' cool". Pourtant, que ce soit les nouveaux ou les anciens joueurs, tous voient en *FF VI* un titre d'une qualité rare. Point de débat pour savoir quel chapitre serait le meilleur de la série, puisque c'est, à mon sens, futile. Les *Final Fantasy* ne se suivent pas, proposent tous une histoire originale susceptible de plaire à une personne et de déplaire à une autre. Ce fait étant établi et accepté, il est inutile de qualifier un épisode de meilleur par rapport à un autre. Cette page a pour but de percer les mystères du sixième volet, et de tenter de savoir pourquoi tant de joueurs et de journalistes le considèrent avec autant d'égards. Pour ce faire, il est bon de rappeler, en quelques

mots, l'histoire du jeu.

Tout commença il y a mille ans. A cette époque, les humains et les créatures magiques appelées espers vivaient en paix, jusqu'au jour où une guerre éclata. Cette bataille, appelée la guerre de la Magie, fit un nombre considérable de victimes et se conclut par le retrait des espers dans un autre monde, entraînant par là même la disparition de la magie. L'histoire du jeu nous conte les aventures de Terra, jeune fille au passé mystérieux qui semble avoir une connexion avec les espers. L'empire, décidé à se servir d'elle à des fins maléfiques, la place sous son contrôle pour exploiter son don unique : Terra sait utiliser la magie. Elle sera sauvée par un résistant du nom de Locke et se retrouvera entraînée dans une histoire dépassant tout ce qu'elle aurait pu imaginer, au travers de rencontres, de combats, de questions et de tourments. Dans un monde meurtri, accablé par la pression d'un empire tyrannique, un groupe hétéroclite doit puiser la force résultant de la combinaison de leurs différences, aspirant à une seule chose : la paix. Maintenant que le contexte est posé, intéressons-nous aux forces sous-jacentes de *FF VI*, celles qui font qu'une fois la manette en main, on n'en décroche plus jusqu'à la fin.

La qualité fondamentale de *Final Fantasy VI* réside dans sa capacité à aborder des thèmes extrêmement variés, dans une histoire cohérente et unique qui ne se perd pas sur des sentiers farfelus. En cela, *FF VI* offre une expérience singulière, mythique et terriblement contemporaine. Comme vous l'avez peut-être déjà lu dans la partie *Métaphores historiques*, cet épisode offre un parallèle étonnant et fichtrement intelligent avec la Seconde Guerre mondiale. L'histoire de *FF VI* nous touche car par



certain aspects, elle trouve un écho dans notre culture historique. Il est normal de constater que ce sont majoritairement les joueurs d'un certain âge (comprendre, ceux ayant commencé à jouer dans les années quatre-vingt) qui apprécient le plus ce volet, et c'est bien compréhensible, puisque le titre fait preuve d'une maturité qu'on ne retrouve dans presque aucune production actuelle. Dans un monde sombre, métallique, teinté d'une fantaisie remarquablement bien travaillée, *FF VI* dépeint un univers mystérieux, aux inspirations multiples, peuplé de personnages forts, offrant au jeu vidéo un modèle de quasi-perfection sur un simple plan conceptuel.

Un casting défrisant

C'est donc une histoire adulte à laquelle se greffent des personnages sublimes, un exemple en matière de chara design et de background. Remercions encore une fois Yoshitaka Amano d'avoir offert à Square des protagonistes aussi somptueux, magnifiques de profondeur et de consistance. Comment rester de marbre lorsque l'on assiste à la tragédie de la famille de Cyan ? Ce personnage torturé, mis au supplice par l'infamie de l'empire qui, plus tard, assistera au départ de sa femme et de sa fille vers l'au-delà, embarquant dans le train de la Mort, lors d'une scène tout simplement bouleversante... Comment ne pas être touché par Gau ? Cet enfant sauvage, rejeté par son père à cause de ses malformations de naissance, faisant de lui un Elephant Kid des plus émouvants... Comment ne pas s'attacher à la relation unissant les deux frères Figaro, Edgar et Sabin ? L'un roi, l'autre vagabond, tous deux ont choisi un chemin en écoutant leur cœur, mais jamais leurs différends n'altèrent l'amour fraternel qu'ils se portent. Et qui, je vous le demande, n'est pas tombé en admiration devant le personnage énigmatique de Shadow ? Cet homme sombre, toujours accompagné de son chien Interceptor, qui va et qui vient comme il le souhaite, n'attachant d'intérêt à rien ni personne... Sous cet aspect simpliste se cache un personnage à l'histoire profonde, touchante, qu'il ne tient qu'à nous de découvrir au fil des rares rencontres avec ce ninja. Terra, fille d'apparence fragile à la force cachée, doit apprendre à accepter ses origines, à s'accepter soi-même pour évoluer et faire de sa vie une réussite. Celes, elle, est un protagoniste tout ce qu'il y a de plus théâtral ; ce n'est pas pour rien qu'elle occupe la place principale dans la scène mythique de l'opéra. Le romantisme

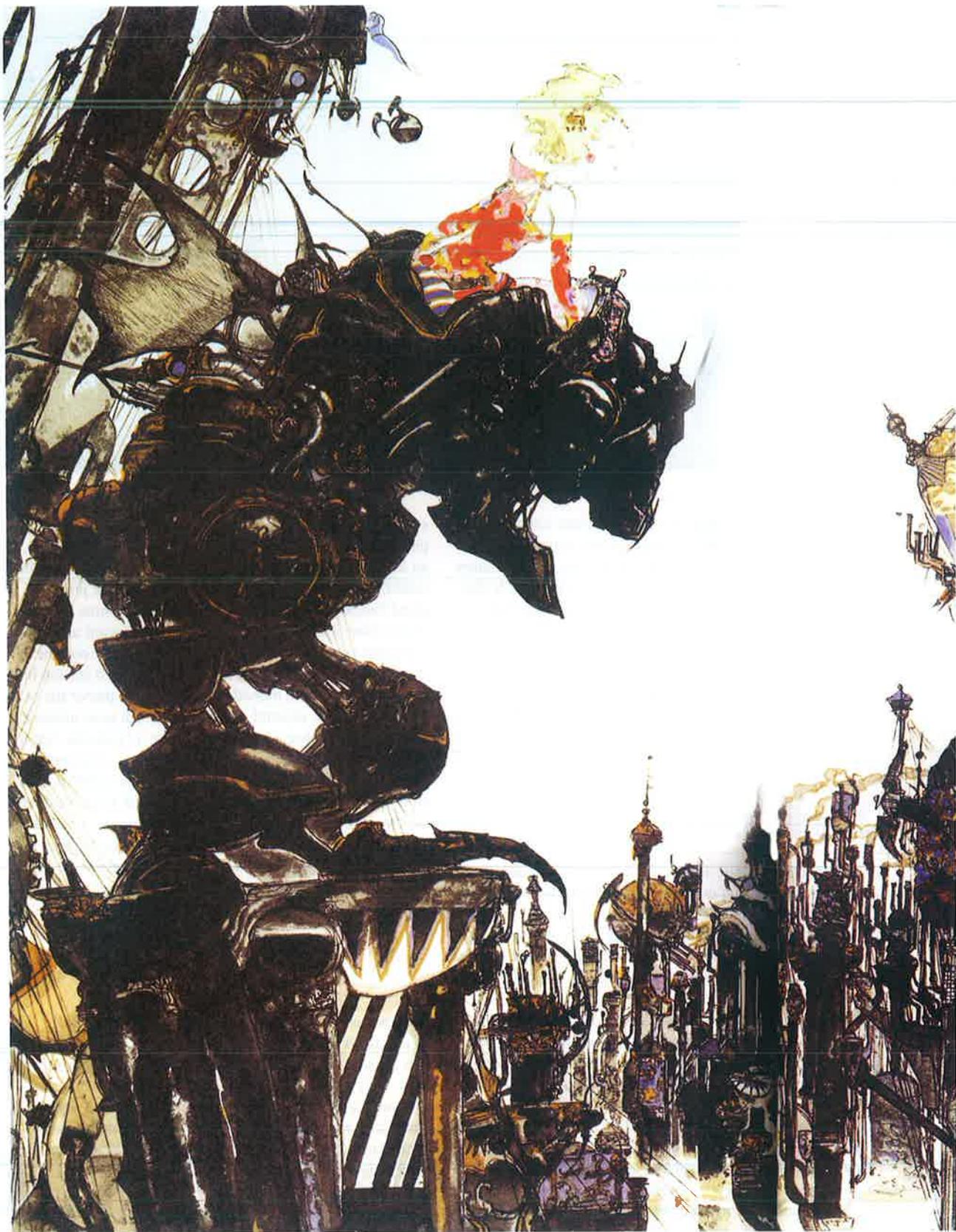
et la pureté qui se dégagent de cette femme, torturée par l'empire, qui fit néanmoins le choix de suivre le chemin du bien, en font l'un des personnages préférés des fans du jeu. Ensuite, concentrons-nous sur Setzer. Ce personnage est de prime abord l'archétype du type cool et classe. Un homme fort, grand, riche, à la longue crinière grise et éprouvant un amour immodéré pour les jeux, il nous rappelle dans une certaine mesure Don Juan. Là où Setzer se démarque, c'est sur son histoire faisant de lui un individu pathétique. Ne prenez pas ce mot dans un sens péjoratif, car dans le cas qui nous intéresse, il donne une ampleur plus qu'intéressante à l'individu. Setzer a, dans le passé, perdu son seul amour. Depuis, il parcourt le ciel dans son casino volant à la recherche d'un substitut, quelqu'un pouvant lui donner une image reflétant son amie disparue. Ses allures de dandy complaisant cachent une âme ayant perdu l'espoir, un homme qui avait tout pour être heureux et qui, envahi par la peine, s'est réfugié dans les plaisirs futiles de l'existence, se laissant vivre sans but, si ce n'est celui de mourir et d'être ainsi libéré.

Kefka

Passons maintenant au protagoniste le plus important. Il ne faut pas oublier que *FF VI* possède le méchant le plus génial de l'histoire des RPGs ; j'utilise des grands mots, mais rendez-vous compte, Kefka fut le premier méchant aussi travaillé, aussi intéressant, aussi fou ! Son aspect clownesque contrastant avec ses actes démoniaques, l'ambiguïté de ce personnage d'anthologie contribua grandement au succès de l'histoire. Mais ce qui rend tous ces protagonistes uniques, c'est le brio avec lequel chacun d'entre eux est intégré au scénario. Contrairement à beaucoup de jeux dans lesquels les personnages forment un groupe pour atteindre un même but sans que cela soit directement incrusté à l'histoire, les héros de *FF VI* se rencontrent au gré de leurs périples, se croisent inopinément lors d'événements demandant l'usage d'une union solide. La manière qu'ont les scénaristes de se faire rencontrer les héros et de former petit à petit une vraie équipe relève du génie pur et simple. L'intelligence avec laquelle les protagonistes sont introduits nous renvoie directement à des auteurs génialissimes comme



A la découverte d'un monde emprunt de guerre, de volonté de puissance et de destins tragiques



Anecdotes

- Quelques années après la sortie de FF VI, une rumeur annonçant sa suite sur Super NES, avec Shadow en perso principal, fit bondir le cœur des fans. Cette info, qui était même agrémentée d'images, se révéla n'être qu'une vulgaire farce. Les fakes n'étant pas monnaie courante à l'époque, cela fut d'autant plus douloureux.

Naoki Urusawa (*Monster, 20th Century Boys*), mangaka émérite qui maîtrise comme personne l'art de mettre en scène des personnages dans des histoires cohérentes. L'ingéniosité narrative employée est tout bonnement exemplaire. Le joueur est pris dans l'histoire comme dans un torrent. La maestria dont a fait preuve l'équipe de Square ayant mis sur pied l'histoire et le monde de *Final Fantasy VI* est impressionnante, d'autant que le titre est sorti sur un support aux capacités aujourd'hui limitées. Ce n'est "que" de la 2D, mais les émotions passent comme dans aucun autre soft du même genre, et il n'était pas nécessaire d'avoir des cinématiques monstrueuses

pour nous faire vivre cette grande aventure. Et même plus qu'une aventure : c'est à une véritable expérience que Squaresoft nous convia avec ce chef-d'œuvre du jeu vidéo. Une histoire mettant à profit notre imaginaire, notre curiosité, nos sens et notre culture personnelle qui, au final, nous offre un récit fabuleux, magique, tragique et fantastique qui traverse les âges comme aucun de ses semblables. Les personnages sont au service de l'histoire, et non pas l'inverse. Ainsi, à de nombreuses reprises, lorsque la situation l'exige, les héros se séparent, se retrouvent, se séparent à nouveau, chacun suivant sa propre quête au sein du groupe.

Apologie

Les thèmes abordés par *FF VI* sont, en fin de compte, plutôt classiques, dans la mesure où il est une énième fois question d'un grand et méchant empire et d'un fou voulant détruire le monde. Pourtant, la manière dont cela est raconté, la cohésion et l'émotion qui s'en dégagent ne peuvent que toucher le joueur au plus profond de lui-même. Destins croisés d'hommes et de femmes aux multiples facettes, réflexion profonde sur la guerre et la manière qu'a chaque individu de l'aborder, *Final Fantasy VI* porte en lui la marque des grands. Fable moderniste aux accents doucement fantaisistes et fantastiques, la Fantaisie finale prouvait avec ce sixième épisode qu'elle était assez intelligente pour se permettre d'aller au-delà d'une simple histoire de héros se dressant contre le mal. *FF VI* nous montre COMMENT ces héros vivent le mal, de quelle manière ils se raccrochent à ce en quoi ils croient, comment ils trouvent la force de se battre, et par conséquent, la force de vivre, tout simplement. Ce récit bouleversant, emmené par des acteurs crédibles propulsés dans un monde qui nous intrigue, nous interpelle, cache derrière son voile de fantaisie un réalisme saisissant, dont la force blessante réside en son message lui-même ; la paix est une vertu lorsqu'elle devient une finalité. Les héros de cette fresque dramatiquement contemporaine font les choix les plus douloureux, les plus dangereux pour eux-mêmes, dans la mesure où chacun doit sacrifier une part de lui-même pour toucher à son but, réaliser son rêve, qui est toujours d'une simplicité poignante. La paix ne peut s'acheter que par la guerre. *FF VI* dépeint les portraits d'individus se battant pour un idéal, chacun poussé par des motivations personnelles et profondément humaines telles que la soif de liberté, le désir de justice, l'envie d'un monde meilleur ou encore la vengeance, dans laquelle se cristallise la haine. Cette force motrice redoutable pour tout être humain, résultant toujours d'un ressentiment par rapport à une injustice, aux antipodes de notre système de valeurs, reste la dernière force de ceux qui ont tout perdu, ceux pour qui tout ce qui avait de l'importance a disparu, emporté par la folie des hommes. En ce sens, nul ne peut contester que ce sixième opus délivre un message et des réflexions moins fantaisistes que ses frères. Il est un épisode à part, et par de nombreux aspects le plus réaliste, qui joue avec notre Histoire et notre imaginaire pour faire exploser nos émotions. Comme expliqué plus haut, *FF VI* propose une analogie frappante avec la Seconde Guerre mondiale. Au travers de nombreux dialogues, le joueur se rend compte que les personnages, même secondaires, se posent des questions sur le devenir de l'humanité. La guerre de la Magie a marqué l'Histoire du monde de *FF VI* ; pourtant, les hommes répètent les mêmes erreurs que par le passé. Les paroles d'un des protagonistes reflètent leur stupéfaction quant à la stupidité et à la folie des humains, avec des réflexions comme "Les gens n'apprendront jamais." La correspondance avec notre Histoire est évidente. L'humanité, toujours animée par un sentiment plus ou moins enfoui d'autodestruction, ne retient pas les erreurs commises par le passé et les répète à nouveau, sans cesse... Une sorte de

Analyses

- Le nom de «mog» est apparu dans cet épisode. Ces créatures étaient autrefois appelées moogles uniquement ; la présence d'un moogles nommé Mog dans le jeu conduisit beaucoup de monde à faire l'amalgame. Depuis, les moogles sont plus souvent appelés mogs. Pour info, le mot «moguri» (en japonais) est le croisement entre les termes chauve-souris et taupé.

- Les joueurs français avides de RPGs qui s'étaient procuré *Final Fantasy VI* en import sur Super NES eurent la désagréable surprise d'être confrontés à un bug plus que gênant. En effet, lorsque l'on joue à *FF VI* sur une Super NES européenne avec un adaptateur pour les titres US, le jeu plante à la fin. Aucun problème durant toute l'aventure, mais un freeze vient perturber le soft pendant la séquence finale... Rageant, non ?



Ancedotes

- Tout comme FF IV, le sixième épisode dut subir les lois de la censure pour son adaptation US. Ainsi, des dialogues furent remaniés, et certains éléments graphiques modifiés (comme la nudité de certaines invocations). A noter qu'une nouvelle traduction en anglais a été réalisée par des fans, afin d'être le plus près possible de l'esprit original. Espérons que la possible (et probable) réédition de FF VI sur Nintendo DS ou la PSP sera, cette fois, 100 % fidèle à la version japonaise.

boucle infernale qui est d'autant plus dramatique qu'elle pourrait être évitée avec un minimum de bon sens. Malgré tout, une part d'espoir vient toujours briller dans ces ténèbres et des individus se battent pour ramener la paix, même si cela ne doit être que temporaire. Cette volonté se retrouve sous une autre forme dans FF X, avec l'idée de la courte période de Félicité entre chaque apparition de Sin, permettant à la population de profiter des choses simples de la vie, même si cela ne dure que quelques années. Les FF proposent malgré tout une alternative à ce cycle infernal, ce qui démontre bien que dans un jeu, tout est possible...

Retour sur Kefka

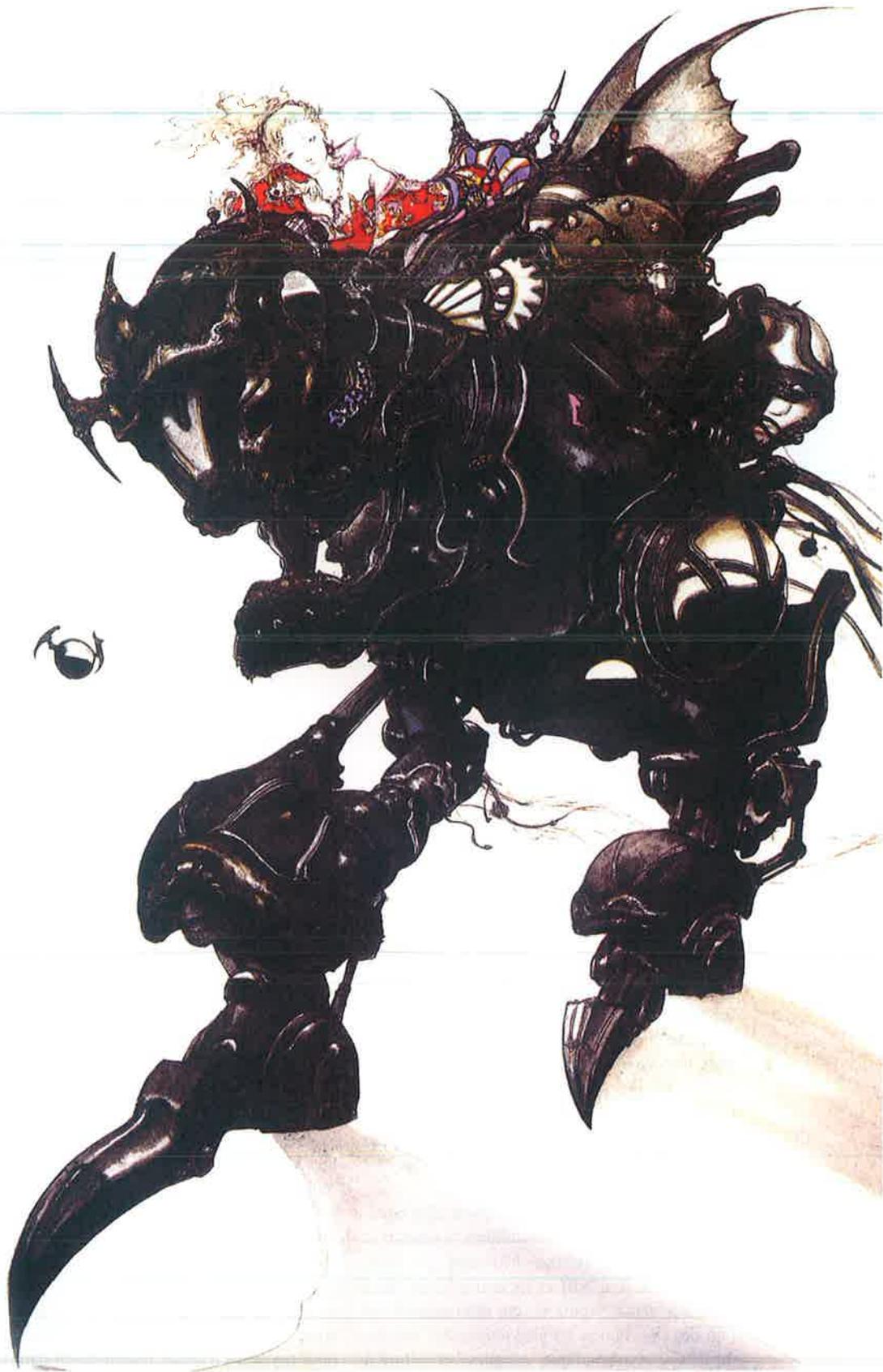
Attardons-nous maintenant sur un point crucial du jeu, son design, intimement lié aux protagonistes. Le travail de Yoshitaka Amano sur cet épisode nous renvoie plus ou moins explicitement à la célèbre Commedia dell'arte - à commencer par les costumes, qui pour certains, rappellent fortement des rôles de ce célèbre mouvement théâtral. Les exemples les plus frappants sont Kefka et Çogo, personnage caché mais surtout haut en couleur, au style italien évident, qui est en plus le seul à posséder la capacité Mimer, ce qui nous renvoie encore une fois au théâtre. Mais plus que les costumes et l'aspect des protagonistes, c'est leur psychologie, associée à leur look, qui leur donne leur force. Kefka est sans conteste l'exemple illustrant le mieux mon propos. Son allure de bouffon, en contraste avec sa cruauté et la peur qu'il inspire, renforce la dimension sardonique et tragique de cet individu. Il fut le premier des MagiTek Warriors et, en sombrant peu à peu dans la folie, il développa ses désirs de pouvoir, de puissance, de destruction. Kefka incarne des aspirations humaines, totalement exacerbées, suivant d'assez près les principes de la pensée nietzschéenne. Son désir de puissance, qui le conduisit à un renversement total des valeurs (il change la face du monde à son image), le mènera à "s'élever", à atteindre un niveau d'existence supérieur. Finalement, Kefka aura créé sa propre image divine, qu'il incarnera lui-même, évoquant ainsi une certaine vision des théories de Nietzsche, regroupant la volonté de puissance, la création de nouvelles valeurs et l'accès au surhomme. Je précise toutefois que le cheminement de Kefka, proche de celui d'Hitler dans sa conception, s'éloigne des réelles idées de Nietzsche, puisqu'il faut savoir que le psychopathe à moustache avait interprété à sa façon (très personnelle et très nazie) les écrits du philosophe allemand, comme cer-

tains le font avec le Coran ou la Bible. Il en va de même pour Kefka, mais cela reste néanmoins une excellente illustration d'une "certaine" conception du surhomme.

Le scénario et les protagonistes, dans toute leur complexité et leurs contradictions, deviennent au final une métaphore juste et terrifiante de l'être humain. La soif de pouvoir, la volonté de faire un monde à son image, l'égoïsme, les déceptions, la haine et le désespoir sont autant de thèmes abordés, au travers de l'histoire et des personnages qui la composent. Ces deux éléments fusionnent pour constituer l'œuvre absolue en matière de RPG sur Super Nintendo.

La puissance de ce sixième volet, sa force narrative, l'émotion sidérante qui se dégage de ses scènes, ses personnages à des années-lumière de tout stéréotype, ne peuvent qu'imposer le respect à tous ceux qui s'y sont essayés. Depuis quelque temps, toutefois, on remarque une tendance curieuse, visant à discréditer FF VI aux yeux de tous. En effet, on note de plus en plus de joueurs déclarant trouver ce sixième opus surévalué, entouré d'une aura "fashion" qui en pousserait certains à dire que FF VI est le meilleur épisode, pour le simple plaisir de briller en société (c'est un bien grand mot). Cette "contre-tendance" semble prendre de l'ampleur, mais fort heureusement, on remarque que ces propos sont le plus souvent tenus par de jeunes joueurs, ce qui n'a rien, en soi, de péjoratif. Pourtant, cela nous fait reconnaître que le jeu vidéo a évolué, et que Final Fantasy VI touche aujourd'hui un public plus restreint. Attendons toutefois la sortie d'une hypothétique réédition, ou mieux, d'un remake, pour voir comment le nouveau public, bercé par de splendides cinématiques et des mises en scène démentes, réagira face à ce mastodonte de l'histoire du RPG. Comme je le disais plus haut, aucun Final Fantasy ne peut être considéré comme supérieur à un autre ; chacun des épisodes s'est même créé un public d'adorateurs fidèles, ce qui est, assurément, une excellente chose. Il ne faut cependant pas perdre de vue qu'avant FF VII, le sixième chapitre de la saga fut le jeu déchaînant le plus les passions à travers le monde, trouvant au total plus de trois millions d'acquéreurs, un chiffre impressionnant pour un RPG datant de 1994. Le mythe trouve encore un écho aujourd'hui, puisque comme vous le voyez, nous lui consacrons un nombre conséquent de pages dans la presse, preuve de sa qualité impérisable qui, espérons-le, ne tombera jamais dans l'oubli.





Tina (Terra en US), un personnage tragique, destinée à mourir. L'image du Christ ?

Par Yoshitaka Amano - Japan

- Yoshitaka Amano Final Fantasy (Edition : NTT)

Citations

Kefka : Then I'll destroy those too ! Why do people rebuild things they know are going to be destroyed ? Why do people cling to life when they know they can't live forever ? Think how meaningless each of your lives is !»

Kefka : «I will destroy everything... I will create a monument to non-existence !!»

Setzer : «I'm just a gambler... I just want to be left alone... This world is too chaotic for me. What's worse, I've lost my wings...»

Locke : «When I returned here, I learned that Rachel had perished in an Imperial attack. Her memory returned just before she passed away. The last thing she uttered was... my name...»

Cid : «Since that day, the world's continued its slide into ruin. Animals and plants are dying... The few others who washed up here with us passed away of boredom and despair.»



Final Fantasy VIII



Réflexion sur le mythe

Cela fait justement sept ans que la septième fantasy de Square a débarqué sur la console de Sony. Pour l'avoir fait et refait (et pour être en train d'y jouer au moment même où j'écris ces lignes), je peux affirmer en mon âme et conscience que ce chef-d'œuvre n'a pas pris une ride... Mais il y aura toujours des mauvaises langues pour dire que ses graphismes rendent aveugle et que le look SD, ça craint. Comment expliquer le succès planétaire de *Final Fantasy VII* ?

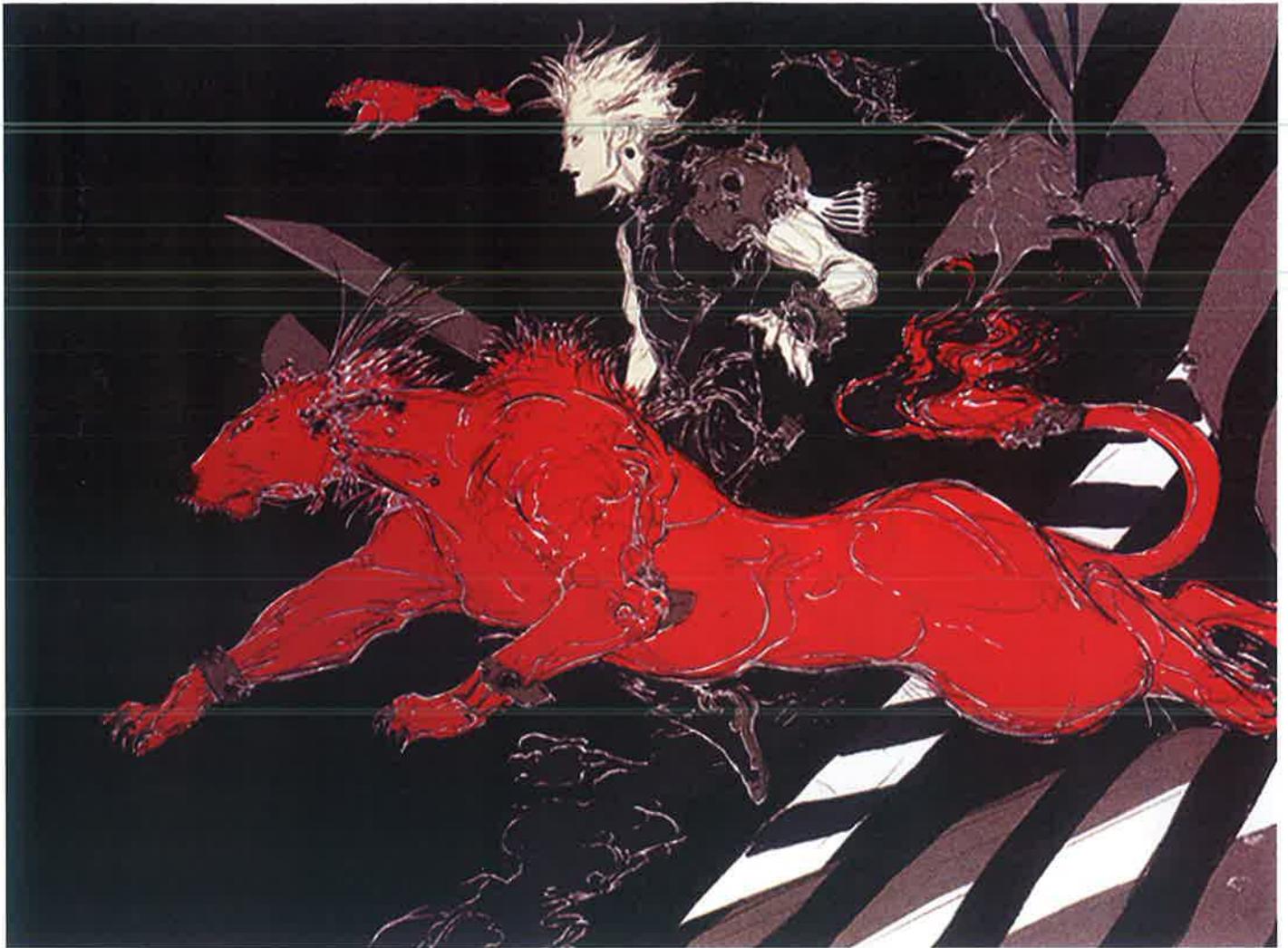
- Développeur : Squaresoft
- Éditeur : Squaresoft
- Nombre de CD : 3
- Consoles : PlayStation
- Dates de sortie :
Japon : 31 janvier 1997
USA : 31 août 1997
Vers. Inter : 2 octobre 1997
Europe : Novembre 1997
Ps One Books : 20 déc 2001

Premièrement, il était accessible à tous car sorti sur tous les continents du globe, ce qui était alors rarement le cas pour un RPG. Deuxièmement, il était le premier RPG véritablement immersif, parfait croisement entre le réalisme, l'interactivité et le film, grâce aux nombreuses cinématiques (à l'époque, les plus belles CG jamais créées pour un jeu vidéo) qui venaient ponctuer d'une si jolie manière les événements importants. Troisièmement, le design des personnages représentait une prouesse d'imagination et suintait le charisme (merci Tetsuya Nomura) : Cloud, Aerith, Cid, Red XIII et les autres héros. Sans oublier le génial Sephiroth, qui reste aujourd'hui l'un des « méchants » les plus réussis de l'histoire du RPG : charismatique, complexe et torturé à souhait, à l'image de son alter ego,

Cloud, faisant lui-même partie des héros les plus classes. Quatrièmement... qu'y avait-il avant *Final Fantasy VII* ? Sur PS One, pas grand-chose. Un an avant *Xenogears*, trois ans avant *Chrono Cross*... quoique, *Persona : Innocent Sin* était déjà là, mais je doute que cet excellent jeu ait reçu le même accueil que le bébé de Square. Et puis, la série des *Dragon Quest* n'avait pas encore échoué sur la console. Dire que la PS

manquait de bons RPGs relève de l'euphémisme. Un manque que ce septième opus combla aisément, en révolutionnant par la même occasion le monde du RPG console. Enfin, *FF VII* propose un scénario profond, riche et prenant doté de véritables réflexions sur des sujets divers : écologie, psychologie, mythologie, spiritualité, etc. Et c'est justement ce dont il sera question tout au long de ces huit pages : disséquer le mythe, établir une réflexion intéressante et profonde sur les nombreux thèmes traités au cours du jeu, qui le rendent si intéressant et intelligent. La mission n'est pas de tout repos étant donné la richesse du titre en question et sa complexité scénaristique, mais c'est un parfait client. Ainsi, nous tenterons d'entrer littéralement dans la tête des personnages et de plonger au plus profond de ce légendaire opus.

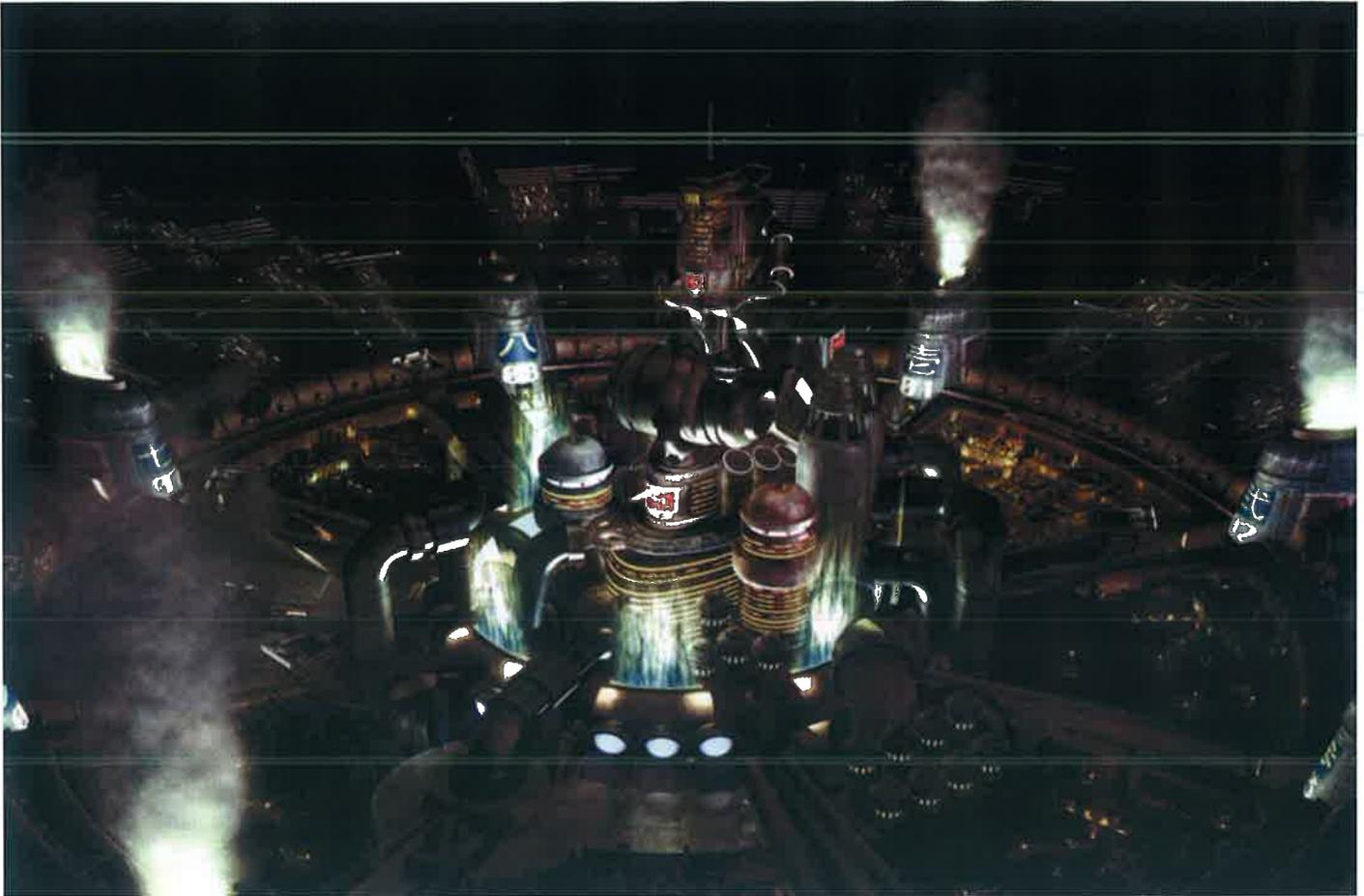
Il n'est donc pas vraiment question de vous décrire l'histoire dans ses moindres détails, ce qui aurait ma foi été fort intéressant mais aurait nécessité l'écriture d'un ouvrage entier. Je me contenterai donc, pour l'instant, de parler du synopsis qui, comme dans tous les *Final Fantasy*, ne reflète pas vraiment la véri-



Cloud et Red XIII, deux sujets d'expérimentations qui vont se rebeller contre leur statut... Vus par Yoshitaka Amano

table histoire du soft et ne permet donc pas de se forger une véritable idée du scénario. Les dix premières heures ne sont d'ailleurs qu'une mise en bouche destinée à préparer le joueur pour la suite de l'aventure, pleine de suspense et tragique à souhait, comme on les aime. Le point de départ n'en demeure pas moins intéressant : Cloud, notre héros, est un ex-membre du SOLDIER, une unité d'élite appartenant à la Shin-Ra, une entreprise tentaculaire dont le créneau est l'exploitation d'une mystérieuse mais très puissante source d'énergie baptisée mako. Cette énergie permet d'alimenter la « capitale » du monde, Midgard, mais un petit groupe de terroristes nommé Avalanche s'oppose fermement aux activités de la Shin-Ra car le pompage intensif de toute cette énergie, non renouvelable et vitale pour la santé de la planète, aura tôt fait de transformer le monde en un vaste désert sans vie. Parallèlement à leurs activités terroristes (attentats contre les réacteurs qui puisent l'énergie mako), le groupe Avalanche tente de soulever la population contre la Shin-Ra par le biais d'inscriptions et de tracts. Cloud accepte de rejoindre Avalanche - non pas que le destin de la planète l'intéresse, car notre mercenaire ne trouve de motivation que dans la paye qu'il reçoit à chaque fin de mission. Il fait ainsi la connaissance de Barrett, le leader du groupe, et renoue le contact avec Tifa, son amie d'enfance avec laquelle il a grandi dans le lointain village de Nibelheim. Ils s'étaient perdus de vue depuis le départ de Cloud sept années auparavant, lui qui avait pour unique ambition

de devenir un membre du SOLDIER. Voilà pour le point de départ ; les premières heures permettent de déceler quelques thèmes intéressants comme l'écologie, qui représente un des thèmes majeurs du jeu, et le terrorisme. Le premier thème sera récurrent tout au long de l'aventure, mais le second n'en représente qu'une petite partie et il m'a paru intéressant d'en parler en quelques phrases. Avalanche est composé de personnes plus ou moins responsables et qui se sentent concernées par l'avenir de leur planète. On pourrait donc dire que leur cause est noble : ils font exploser des réacteurs, espérant ainsi paralyser les extractions de mako de la Shin-Ra (David contre Goliath, pourrait-on dire). La première mission de Cloud en tant que membre de l'équipe était de faire exploser un de ces réacteurs. La déflagration a entraîné - et il faut rendre visite à la bonne personne pour le découvrir - la mort de plusieurs individus, ce qui n'a pas manqué de déranger les membres du groupe, en particulier Barrett et Tifa. De même, l'existence d'Avalanche, même si elle ne constitue qu'une très faible menace pour la Shin-Ra, a déclenché la destruction de tout un quartier de Midgard, occasionnant le décès de dizaines de personnes, littéralement écrasées par l'énorme plaque qui les surplombait. Ainsi, la cause a beau être noble, elle n'en entraîne pas moins la mort et la destruction. Le terrorisme dans *FF VII* est exposé d'une façon assez « optimiste » voire idéaliste, alors que dans le monde réel, les terroristes n'ont bien souvent aucune cause ou ne se sentent pas concernés par elles...



La technologie mènera-t-elle à la destruction de la planète ? Lorsque l'humanité tente d'absorber l'Yggdrasil...

à la manière de Cloud au départ. Le groupe se remet un peu en question après la destruction du pilier du secteur 7 : «Est-ce de notre faute si tous ces gens sont morts ?» Mais ils décident malgré tout de continuer à se battre, car s'ils ne le font pas, la Shin-Ra détruira la planète...

lançant à vos trousses. Cela donne dans le scénario d'anticipation, à la 1984 pour ne citer que lui. Midgard est en tout cas la capitale du monde et bien plus encore, puisque c'est de là qu'est extraite la totalité du mako alimentant la ville en énergie. Mais Midgard est ingrate : les pauvres vivent dans les bidonvilles situés en dessous de la soucoupe. Ils ne voient en conséquence jamais le ciel, les fleurs n'y poussent pas (à part dans l'église où Aerith parvient à les cultiver par on ne sait quel moyen) et l'air est pollué à l'extrême. Au-dessus d'eux vivent les plus riches, cadres ou grands pontes de la Shin-Ra. Ainsi pourrait-on comparer la ville supérieure à Asgard et les terres désolées et malsaines du dessous au Midgard de la mythologie nordique, même si ces deux éléments forment bien une seule et même localité (**ndjay : On peut également se souvenir de Zalem dans Gunnm**). On ne sait d'ailleurs rien de ce qui se trouve au-dessus de la soucoupe, puisque le joueur n'aura jamais l'occasion de s'y rendre, mis à part lorsqu'il sera amené à visiter le quartier général de la Shin-Ra, cette gigantesque tour qui surplombe la ville, hégémonique et malfaisante. Autre petit clin d'œil à la mythologie scandinave : Odin, l'une des chimères que vous pourrez invoquer lors des combats. Selon la mythologie, Odin est le roi des dieux, le plus sage de tous et le père de

Midgard : entre fascination et répulsion

On trouve dans le jeu plusieurs références (dans la forme, mais pas vraiment dans le fond) à la mythologie scandinave, la plus évidente étant le nom de la plus grande ville du monde de *FF VII* : Midgard. En langue nordique ancienne, Midgard signifie Terre du Milieu. C'est le territoire dans lequel vivent les hommes, par opposition aux dieux qui résident dans la forteresse aérienne d'Asgard. Dans *FF VII*, la ville de Midgard a la forme d'une énorme soucoupe de métal. Futuriste, géante, impressionnante et fascinante à bien des égards tout en étant très malsaine, il s'en dégage une atmosphère cyberpunk et très oppressante. Par exemple, les trains sont équipés de dispositifs de vérification de l'identité des passagers. Si une personne n'est pas «clean», les portes des wagons se bloquent ; de vilains messieurs armés et en uniforme surgissent de suite et se



Thor. Il est cependant avant tout un dieu guerrier, borgne après avoir échangé un de ses yeux contre la sagesse. Il maîtrise la foudre et manie le marteau. Il faut avouer que cette invocation est présente dans presque tous les *Final Fantasy*, mais j'avoue ma préférence pour sa représentation dans *FF VII*, d'où cette petite parenthèse. Autre possible référence : la ville de Nibelheim, de laquelle sont originaires Cloud et Tifa. Dans la mythologie scandinave, il existe un endroit appelé Nifelhem, ou Niflheim. C'est le monde du froid et des ténèbres, situé aux extrémités du nord, ce qui correspond assez bien à la ville natale de nos deux héros, localisée au nord et plaquée contre une chaîne de montagnes menaçantes, peu avant les terres gelées et les cimes blanches.

Shin-Ra : personnification du mal

La Shin-Ra n'est pas qu'une simple société, c'est une organisation / gouvernement tentaculaire et étouffante qui a la mainmise sur tout ce qui compose le monde de *FF VII* : énergie, transport, armée, recherche scientifique, bâtiments, etc. C'est le président de la Shin-Ra qui fait office de «gérant» du monde, ou devrais-je dire de dictateur, le maire de Midgard n'étant qu'une pale marionnette, qui plus est relégué au poste de bibliothécaire. Manipulateur et odieux, le président, du haut de sa tour et sur un air de musique classique, se délecte du spectacle de la plaque supérieure venant écraser le quartier du secteur 7, impassible. Il fera comme de bien entendu porter le chapeau à Avalanche. Le président, c'était la méthode dite «douce» : désinformation, mensonge, manipulation. Son fils Rufus ne sera pas aussi «clément» avec la population, qu'il compte diriger d'une poigne de fer en utilisant à outrance le facteur crainte et la violence. Ça coûte moins cher, dit-il. Comme en vrai. L'analogie avec notre monde est évidente (chaque pays - ou carrément le monde entier - doit bien avoir sa propre Shin-Ra), sans doute exagérée mais dans tous les cas effrayante. La Shin-Ra représente donc tout ce qu'il y a de mauvais, de tyrannique. Ses dirigeants sont bien plus abominables que celui qui est censé être le grand méchant du jeu : Sephiroth, cet être si torturé par sa propre existence. Il faut d'ailleurs noter que c'est un membre de la Shin-Ra, Hojo, qui lui donne vie. Bref, la Shin-Ra est une organisation vile et démoniaque, personnification de l'infâme.

Vive la science

Ce thème tient aussi une place importante dans l'histoire de *FF VII* puisque la science est la cause de bien des

«désastres», conséquences de la folie des hommes, et d'un en particulier. Ainsi le professeur Gast avait-il commencé des recherches sur la possibilité de créer un humain en mélangeant son ADN à celui des Anciens, un peuple aux pouvoirs spirituels puissants qui vivait sur Terre il y a des milliers d'années, mais qui ne représente plus aujourd'hui qu'un vague souvenir. Les Anciens, qui se faisaient appeler les Cetras, avaient le pouvoir de communiquer avec la planète. Il y a trente ans, des chercheurs découvrirent, bien enfoui sous les glaces, le corps presque parfaitement conservé d'une représentante du peuple des Cetras, qu'ils baptisèrent Jenova. Une aubaine pour les chercheurs, qui enchaînèrent les expériences afin de trouver un moyen d'utiliser le pouvoir des Anciens à leur avantage. A la mort de Gast, ce fut le professeur Hojo de la Shin-Ra qui se chargea de poursuivre les recherches, poussé par une folie et une impassibilité assez singulière. Sephiroth le considère comme un homme inexpérimenté qui n'arrivera jamais à la cheville du professeur Gast. Hojo, quant à lui, ne considère personne comme un être vivant : ce sont tous des «spécimens» comme il se plaît à les appeler. Il ne semble pas ressentir d'émotions et sa seule ambition semblait à cette époque de créer une créature «supérieure», autrement dit un Ancien, à l'aide des cellules de Jenova. L'expérience, largement entamée par le professeur Gast, portait le nom de Project Jenova. Sephiroth découvre partiellement le secret de ses origines après sa visite au réacteur mako de Nibelheim, cinq ans avant les événements du jeu. Il prend connaissance du projet Jenova et devient fou lorsqu'il découvre qu'il est le résultat même de cette expérience. Il pense alors que le professeur Gast l'a créé, ce qui n'est pas tout à fait vrai puisque l'on apprend que son véritable père n'est autre que Hojo. C'est là qu'intervient l'histoire de Vincent et de Lucretia, que l'on découvre en se rendant dans le manoir Shin-Ra de Nibelheim à un certain moment et seulement si Vincent fait partie de votre équipe.

Vincent assistait Hojo, mais se fit froidement abattre par lui avant d'être ressuscité sous la forme d'un vampire, tout cela dans le cadre d'une expérience morbide. Sa fiancée Lucretia tomba enceinte de Hojo mais ce dernier, dans sa folie sans bornes, injecta des cellules de Jenova dans l'embryon de son futur enfant, qui deviendra Sephiroth, un Cetra créé sur mesure. A l'époque où il accomplit cette sordide expérience, Hojo n'était encore que l'assistant de Gast. En tant que directeur de la recherche, il a mené d'autres expériences visant tout d'abord à cloner Sephiroth, ce qui déboucha sur la «création», ou plutôt sur la transformation de Cloud, un simple humain qui a tout d'abord été aspergé de mako avant de se faire injecter des cellules de Sephiroth. Ces tentatives de clonage avaient pour but de constituer une armée de soldats indestructibles. Hojo a ensuite utilisé

Citations

"Un soir, j'ai téléphoné à Kitase-san et je lui ai dit : tuons Aerith et mettons Tifa plus en avant." **Tetsuya Nomura, assassin**

"Il y a un point commun entre tous les *Final Fantasy* : aucun d'entre eux n'est achevé". **Nobuo Uematsu**



Before Crisis



La dernière création en date basée sur la série se nomme Final Fantasy VII Before Crisis II. Il ne s'agit pas d'une suite mais d'une préquelle, qui se déroule six années avant FFVII. Le groupe Avalanche a déjà été formé et les Turks et un certain nombre de SOLDATS luttent contre la résistance. Ainsi l'on retrouve Sephiroth, Cloud, les Turks et de nouveau personnage, toujours l'œuvre de Nomura himself. Ce jeu, pour le moment, n'a pas franchi les frontières japonaises. Il faut comprendre qu'il s'agit d'un jeu sur... téléphone portable (NTT DoCoMo's FOMA 900i, pour être exact). ! Le plus rageant ? Les Japonais y jouent depuis le 31 août... Peut-être qu'un jour... Une dernière chose : allez donc jeter un œil au site officiel de FFVII Before Crisis - <http://www.square-enix.co.jp/mobile/bcff7.html> - une perle d'originalité...

le réacteur de Nibelheim pour fabriquer des êtres mutants nés de la condensation de l'énergie mako pure. C'est la découverte de ces créatures qui plonge Sephiroth dans sa folie meurtrière et le poussa à brûler le village natal de Cloud et de Tifa. Tout cela s'est produit il y a cinq ans, l'année la plus importante et la plus riche en événements tragiques du jeu. Comme quoi, la science...

Histoire des Cetras et projets de Sephiroth

Les Cetras étaient un peuple nomade. Ils migraient de contrée en contrée à la recherche de la Terre promise, un lieu de bonheur éternel et de félicité. Lorsqu'ils mouraient, les Cetras disaient qu'ils «retournaient à la planète». Sephiroth explique (on verra ensuite qu'il a tort sur un certain nombre de points) qu'un jour, ils furent chassés par une peuplade (les ancêtres des humains «normaux» actuels) sédentaire, faible, sujette à la paresse et à la recherche du confort. Sephiroth les appelle des «traîtres». Les Cetras se sacrifièrent lors d'un grand cataclysme (que j'expliquerai en détail plus loin) pour sauver la planète. Ainsi, leur race disparut presque entièrement de la surface de la Terre. La seule survivante «authentique» de la race des Cetras est Aerith qui, à la mort de sa mère Ifalda, fut recueillie par une veuve habitant un des bidonvilles de Midgard. Sephiroth désire la repossession de la planète par les Cetras. Il invoque donc Meteor pour 1) éradiquer les races «inférieures» et 2) s'unir à la planète, ne faire qu'un avec elle, en se servant de toute l'énergie que l'impact dégagera. Du moins, c'est ce qu'il pense «vouloir» faire...

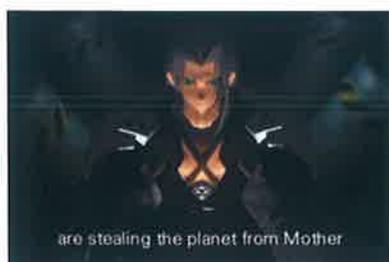
Les vrais ennemis

Sephiroth est un être instable et mauvais, c'est certain. Il est considéré par la plupart des joueurs (ainsi que par nos héros) comme le véritable méchant du jeu, ce qui n'est qu'à moitié vrai. Les détails du scénario de FF VII ne se dévoilent pas tous au travers de l'aventure principale. Pour percer tous les secrets de l'histoire, il faut se rendre aux bons endroits à des moments précis. En gros, il faut fouiller partout, sous peine d'être troublé par des événements obscurs, toujours inexplicables, et de s'embarquer sur de fausses pistes (comme j'en ai fait l'expérience). Lors d'une visite dans la ville glacée, nos héros apprennent qu'une Cetra a vécu ici même il y a plusieurs années. Dans une maison abandonnée, ils obtiennent de précieux détails quant à la vraie nature de Jenova en regardant des cassettes vidéo laissées là par le professeur Gast, lequel avait en fait quitté la Shin-Ra

pour venir vivre dans ce village avec Ifalda, dont il était amoureux (Aerith est en réalité leur fille). C'est elle qui lui livra les détails de l'histoire des Cetras. Jenova ne fait pas partie de cette race, comme tout le monde le croyait jusqu'à présent. C'est une créature d'une race indéterminée qui échoua sur Terre lors de la chute d'un météore, dont le cratère se trouve toujours à l'extrémité nord de la planète. Jenova (même si elle ne portait pas encore ce nom à l'époque) infecta les Cetras d'un virus inconnu qui les transforma en monstres. La planète concentra son énergie pour créer d'immenses créatures appelées Armes, chargées de lutter contre Jenova. Ces Armes n'eurent finalement pas à se battre puisqu'un petit groupe de Cetras non infectés réussit à capturer Jenova et à l'enfermer, à l'endroit même où elle fut retrouvée des centaines d'années plus tard. Les Armes s'en retournèrent près du cratère où Jenova était arrivée sur Terre, attendant que la planète soit à nouveau confrontée au danger pour se réveiller. Sephiroth a donc été trompé par Jenova : il pensera jusqu'à la fin du jeu que sa «mère» fait partie des Cetras et que par voie de fait, lui aussi, alors que Jenova ne pense qu'à s'approprier la planète, comme elle avait déjà essayé de le faire auparavant. Il faut ensuite bien comprendre que Sephiroth n'intervient vraiment que trois fois dans le jeu : à Nibelheim au cours du flash-back de la destruction de la ville, dans le centre du cratère où se trouve son corps, bloqué ici depuis sa mort dans le réacteur de Nibelheim, et enfin, durant le combat final. C'est en fait Jenova qui apparaît devant notre équipe tout au long du jeu, c'est elle qui a tué Aerith car elle savait qu'en tant que Cetra, la jeune femme était la seule à pouvoir déjouer ses plans (ce qu'elle fit de toute façon juste avant de mourir en utilisant sa matière blanche pour invoquer la planète). C'est donc bien Jenova la véritable pourriture du jeu, ravissant même la place à Hojo, le scientifique psychopathe qui n'a qu'une seule envie : aider son fils à détruire la planète. Il tentera d'utiliser Sister Ray, le canon géant de la Shin-Ra, non pas pour annihiler Sephiroth, mais pour qu'il se nourrisse de l'énergie générée par l'impact et devienne plus fort que jamais.

Du statut de marionnette, de la faiblesse et de la recherche de la force

Sephiroth, qui n'aura de cesse de traiter Cloud de marionnette, est en fait la plus grande des victimes : Jenova ne lui révélera jamais sa vraie nature, c'est par pure folie et ignorance que Sephiroth la «libéra» pour, dit-il, redonner la planète aux Cetras. Mais Jenova n'est pas une Cetra. Elle se servira de lui jusqu'à la fin,





Anecdotes

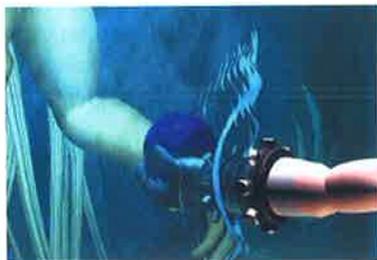
- George Harrison, alors président de Nintendo, déclara en 1997, donc après la défection de Squaresoft, qu'il n'était pas intéressé par *Final Fantasy VII* car «la plupart de nos clients n'apprécieraient pas un jeu aussi mou et ennuyeux». Même aujourd'hui, les relations entre les deux compagnies sont amères et froides : Nintendo a longtemps refusé que Squaresoft développe des jeux pour son GameCube... Pourtant, cela lui aurait fait grand bien.

- *FF VII* est le premier RPG à avoir nécessité autant de moyens financiers et rassemblé autant d'artistes en tout genre : le budget est estimé à quarante-cinq millions de dollars, et pas moins de cent personnes ont travaillé sur le titre.

- Alors que la plupart des jeux utilisent le format Red Book (ou CD audio) pour les musiques, *FF VII* emploie le format MIDI, spécialement conçu pour aller avec la puce audio de la PlayStation. Nobuo Uematsu a expliqué que cela permettait aux différents thèmes de s'enchaîner sans qu'il y ait de coupure. De cette façon, «le joueur ne ressent pas de stress». En plus, ce format prend moins de place.

- Uematsu commença la composition des musiques du jeu après que le scénario eut été achevé, mais de nombreux changements furent nécessaires, même dans les derniers stades du développement. Il écrivit en tout une centaine de thèmes, et l'OST de *FF VII* se plaça en tête des ventes au Japon dès sa sortie.

- Un joueur qui prétendait faire partie de l'équipe de développement de Square USA affirma un jour que l'on pouvait redonner vie à Aerith. Il alla même jusqu'à indiquer des endroits où la résurrection pouvait avoir lieu, au fond de l'océan par exemple... Snif, c'est entièrement faux.





Final Fantasy VII est une tragédie humaine... Lorsque le héros est dans l'incapacité de sauver l'héroïne, sacrifiée pour le bien de la planète...

même si Sephiroth avait de toute façon la volonté d'aider sa mère et de détruire la planète pour la servir. Cloud a un lien tout particulier avec Jenova et Sephiroth : lui et son compagnon d'armes Zack ont été les victimes du projet Jenova. Le professeur Hojo les a enfermés, cinq ans auparavant, dans le manoir Shin-Ra situé à Nibelheim et leur a injecté des cellules de Jenova. L'opération tourna cependant très mal : la faiblesse de Cloud et de Zack ne leur permit pas de supporter l'expérience. Leurs esprits respectifs se mêlèrent, et Cloud hérita des souvenirs de Zack, ce qui explique sa confusion et ses trous de mémoire. Ils réussirent néanmoins à s'échapper mais en arrivant près de Midgard, Zack se fit tuer par des soldats de la Shin-Ra et Cloud fut blessé. Il s'appropriâ la fameuse épée géante de Zack, et rejoignit peu après les rangs d'Avalanche. Ainsi Cloud, grâce aux cellules de Jenova, a acquis cette force qu'il recherchait tant, mais le revers de la médaille n'est pas réjouissant car désormais, son esprit est ouvert à Jenova et à Sephiroth, qui useront de ce pouvoir pour le manipuler et prendre le contrôle de son corps. Jenova a failli pousser Cloud à tuer Aerith et Sephiroth l'a forcé à lui remettre la matière noire, grâce à laquelle il invoquera Meteor. Cloud est de toute façon un être physiquement et mentalement faible, du moins avant que Hojo ne lui injecte des cellules de Jenova. C'est depuis son enfance une victime : personne ne lui prêtait d'attention, mis à part Tifa, et il était toujours seul, rejeté des autres jeunes de son village. A quatorze ans, il décida de devenir un SOLDIER pour être enfin fort et héroïque comme celui qui était alors son modèle : Sephiroth. Mais il ne fut

jamais accepté dans les rangs du SOLDIER à cause de sa faiblesse. Il fut néanmoins aspergé de mako, ce qui donna à ses yeux cette brillance si caractéristique des membres du SOLDIER. Cloud n'était qu'un garde de la Shin-Ra, un subalterne. Il était bien présent à Nibelheim il y a cinq ans au côté de Sephiroth, mais en tant que garde anonyme. Il était tellement pathétique et honteux de sa faiblesse qu'il n'osa pas avouer à Tifa qu'il n'avait pas réussi à réaliser son rêve. C'est pour cela qu'il ne lui rendit même pas visite. Après sa «transformation», Cloud était persuadé qu'il était le SOLDIER de première classe ayant accompagné Sephiroth à Nibelheim. Autrement dit, il se prenait pour Zack. Il a bridé plus ou moins volontairement sa mémoire pour ne plus être conscient de sa faiblesse. Il retrouvera peu à peu sa mémoire et se souviendra finalement de son acte de bravoure : au réacteur mako de Nibelheim, il surprit Sephiroth et parvint à le blesser. Sephiroth lui planta ensuite son épée dans le corps mais Cloud, dans un dernier sursaut de force, fit plonger Sephiroth dans les entrailles du réacteur. Son exposition à tant d'énergie mako détruisit en partie son corps, mais son esprit subsista au milieu de la Rivière de la vie. Hojo est lui aussi une victime, dans la mesure où il a sa vie durant pensé que Jenova était une Cetra. Il créa ainsi l'être qui permit à cette «alien» de se libérer. Tous les personnages sont, à des degrés différents, des victimes ou des marionnettes.

La spiritualité dans FF VII

Un des grands thèmes du jeu. Les Cetras comme la Shin-Ra sont à la recherche de ce qu'ils appellent la Terre promise, un territoire de bonheur éternel. Pour les Cetras, la découverte de la Terre promise était l'aboutissement d'un long pèlerinage puisqu'ils étaient un peuple nomade, d'où l'établissement d'un parallèle avec la religion judéo-chrétienne avec par exemple l'exil des Hébreux, à la recherche de leur propre Terre promise. La Shin-Ra a une vision beaucoup plus «hérétique» et industrielle de cette Terre «sainte». Pour Rufus, c'est un endroit qui renfermerait en son sol les plus grandes quantités de mako existantes. Et qui dit mako dit argent et pouvoir... Il n'a que faire de son importance spirituelle et a pour projet de bâtir une autre cité géante et suceuse de mako outrancière qu'il a prévu d'appeler Neo-Midgard, tout simplement. Chaque joueur peut se faire une idée de la localisation de la Terre promise : elle pourrait se trouver dans cette grotte mystérieuse qui n'est accessible qu'avec l'aide du sous-marin ou du chocobo d'or et dans laquelle vous rencontrerez Lucrefia, ou encore dans la caverne située au cœur du cratère, là où se trouve le corps de Sephiroth, enfermé dans une sorte de bulle de mako brut. Pour Tetsuya Nomura (qui, je le rappelle, est à l'origine de la base scénaristique du jeu), la Terre promise est Midgard elle-même. Toujours est-il qu'aucune réponse claire n'est donnée, mais c'est justement dans le but de souligner et de renforcer l'aspect spirituel et religieux de la Terre promise, son côté insaisissable et mystérieux. Cette terre est censée contenir la plus grande quantité d'énergie mako du monde, or la Shin-Ra n'a jamais su quelle était la véritable nature de ce que les Cetras appellent la Rivière de la vie. Le mako, sorte de matière de couleur vert clair, se situant entre le gaz et le liquide, parcourt les entrailles de la planète depuis le commencement de la vie. C'est le sang de la terre : sans elle, elle s'assècherait et mourrait en entraînant avec elle toutes les espèces vivant à sa surface. Dans *FF VII* (et chez un grand nombre de peuplades terriennes), la planète est un être vivant à part entière. Elle a une âme, du «sang» et ressent de la souffrance lorsque, impuissante, elle se fait aspirer inlassablement et brutalement sa substance vitale. La Rivière



de la vie est un vaste réservoir d'âmes. Chaque être vivant la rejoint une fois mort et se mélange aux millions d'autres esprits qui la composent. L'expression «retourner à la planète» qu'affectionnent les Cetras, seuls êtres capables de communiquer avec la planète et avec les esprits des morts, prend alors tout son sens. Aerith, la dernière des Cetras, invoque la planète grâce à sa matéria blanche qu'elle hérita d'Ifalda (qui, même morte, peut communiquer avec sa fille) et la somme de se protéger de Sephiroth mais aussi de trouver un moyen d'arrêter Meteor. C'est durant la scène de fin que l'on se rend compte de toute l'ampleur de la réaction de la planète, qui libère son énergie, donc la Rivière de la vie, et s'en sert comme d'un gigantesque socle protecteur qui vient se placer juste en dessous de Meteor, mettant un terme à sa menace. La dernière image dévoile le visage d'Aerith, qui a bel et bien accompli sa mission. Notre équipe de héros n'était jusqu'alors pas convaincue de l'utilité pratique de sa prière, et pourtant... la spiritualité dans *FF VII* est incarnée par la relation de l'homme avec sa planète ; le jeu propose une théorie riche et intéressante sur le sujet de la «vie» après la mort et du destin des âmes, étroitement lié à celui de la planète.

Citations

- "Des monstres, créés à partir de la condensation de l'énergie mako brute... Ai-je moi aussi été créé comme ça ?" **Sephiroth, lors de sa visite au réacteur mako de Nibelheim, cinq ans avant les événements du jeu.**

- "Le mélange des cellules de Jenova et de ma propre faiblesse a fait de moi ce que je suis aujourd'hui", **Cloud**

- "Tu n'es qu'une marionnette. Tu n'as pas de cœur et tu ne peux pas ressentir d'émotions", **Sephiroth s'adressant à Cloud après la mort d'Aerith.**

"Je vais y aller maintenant, je reviendrai quand tout sera fini." **Les derniers mots d'Aerith, durant la vision / rêve de Cloud dans la cité des Anciens.**

"Elle a souri jusqu'à la fin..." **Cloud, en parlant d'Aerith.**



Final Fantasy VIII



Réflexions sur le mythe

Final Fantasy VIII est probablement l'épisode de la saga qui possède le scénario le plus riche et le plus travaillé (quoi qu'en disent certains) ; établir des réflexions et des suppositions sur les zones d'ombre de ce récit ne s'avère vraiment pas facile, surtout avec un nombre de caractères limités... Je vais commencer par exposer mes suppositions sur le scénario, afin d'éclaircir quelque peu certains points obscurs. Je terminerai par les réflexions philosophiques qui découlent d'une telle histoire.

■ Développeur : Squaresoft

■ Éditeur : Squaresoft
SCEE (Europe) / Eidos (PC)

■ Nombre de CD : 4

■ Consoles : Super
Famicom/Super
NES/WonderSwan Color

■ Dates de sortie :
11 février 1999 (Japon)
31 août 1999 (USA)
29 septembre 1999 (Europe)
18 février 2000 (PC)

Le lien entre *Squall* et *Laguna* est probablement la zone d'ombre la plus facilement recouverte de lumière, tant certains éléments sont relativement explicites à ce niveau. Squall est le fils de Laguna et Raine. Cette dernière est morte en mettant son bébé au monde. Dans sa grande faiblesse psychologique, Laguna, ne pouvant s'occuper d'un enfant (ce qui mettrait de plus en péril sa volonté de devenir journaliste et de voyager), est contraint de le laisser aux bons soins d'Edea, à l'orphelinat. Il y place également Ellone, cette dernière ayant perdu Raine, sa mère adoptive (rappelons que la jeune femme avait recueilli la petite Ellone, dont les parents avaient été tués par des Esthariens lors de l'assaut pour trouver un successeur à Adel sur Esthar). Contrairement à ce que beaucoup pensent, Ellone n'a absolument aucun lien de parenté «sanguin» avec Squall. Il s'agit juste de sa sœur adoptive. De nombreux détails parsèment le jeu concernant le lien existant entre Laguna et Squall, en particulier à la fin, à bord de l'Hydre, juste avant l'assaut de la Lunatic Pandora. Kiros dit ainsi au héros : «Tu ressembles beaucoup à ta mère», tandis que Ward réplique avec un tendre : «Heureusement que tu ne ressembles pas à ton père !» Kiros et Ward étaient très proches de Laguna et Raine (on l'ap-

prend durant les flash-back) : on ne voit pas à qui d'autres ils pourraient faire allusion. Et juste avant cela, Laguna avoue à Squall : «On a beaucoup de choses à se dire...» Inutile de tergiverser sur les différences d'âges entre les deux protagonistes telles qu'on les voit dans le manuel. Squall a dix-sept ans, certes, et Laguna a vingt-sept ans dans les flash-back que subit Squall par la volonté d'Ellone. Mais on voit clairement que Laguna est bien plus vieux lors de la rencontre à Esthar. Tout concorde, pour ceux qui douteraient encore du lien entre les deux héros, je ne peux que leur conseiller de refaire l'aventure à 100 % - certaines quêtes annexes s'avérant très utiles au niveau du scénario - et de bien faire attention aux détails exposés (ne serait-ce que le plan où Laguna voit passer la BCU au-dessus de lui à la fin du jeu. La ressemblance physique avec Squall est frappante).

L'autre point sombre de l'histoire est par contre nettement moins évident à éclaircir. Il concerne le personnage d'Ultimécia, dont les ambitions et les motivations sont bien trop floues pour justifier ses actes. Il y a quelques années, un internaute anglais a proposé une hypothèse ma foi très intéressante, et sans doute la plus plausible à ce jour : Ultimécia serait en réalité Rinoa dans le futur !



Rinoa dans le futur ?

Plusieurs détails convergent vers cette solution, à commencer par celui qui met réellement la puce à l'oreille : le réveil de Cronos lors du combat final.

Comme chacun le sait, Cronos est le nom de la bague avec une tête de lion que Squall donne à Rinoa en cours de jeu. Certes, juste avant de procéder à l'invocation, Ultimecia dit quelque chose du genre : «Laissez-vous envahir par votre pire cauchemar.» Sauf que le lion de Cronos représente symboliquement le tempérament de Squall, et non son cauchemar. De plus, avec le choix aléatoire de personnages, on n'est guère obligé d'avoir le héros dans l'équipe lors de cette bataille. La citadelle d'Ultimecia se situe au-dessus de l'orphelinat et du champ de fleurs, l'endroit où s'est effectuée la promesse de Squall et Rinoa : «If you come here, you'll find me, I promise. I'll be waiting for you here.» Les ailes noires d'Ultimecia font très certainement référence aux ailes d'ange de la dernière sorcière, Rinoa (d'autant que les plumes et les ailes sont loin d'être des détails anodins dans le scénario). Les deux visages d'une même personne, partagée entre la lumière et les ténèbres... On retrouve d'ailleurs la même opposition entre plumes blanches et noires autour de Rinoa lors de la scène d'introduction. Il est expliqué à un moment que les sorcières deviennent maléfiques par la perte de leur «chevalier». On peut ainsi imaginer que Squall est mort dans le futur, et que Rinoa est alors devenue Ultimecia, une sorcière maléfique...

Mais il existe un autre personnage qui aurait pu devenir le dernier boss, Edea. La présence du château au-dessus de l'orphelinat concorde, tout comme le dialogue lors de l'ultime affrontement : «Souviens-toi de ton enfance, ces paroles insensées, tes émotions brutes...» Néanmoins, ces détails ne sont pas suffisants pour justifier les desseins d'Ultimecia. Lors de la cinématique finale, Squall, perdu dans la compression temporelle, n'arrive plus à se souve-

nir du visage de Rinoa (parce qu'il change lorsqu'elle devient Ultimecia !) ; face au visage brouillé de son amour qui tourne, il a plusieurs flashes remplaçant sa vision de Rinoa, dont un présentant Ultimecia. Détail intéressant, la dernière forme de la sorcière maléfique n'a pas de visage (mais possède deux parties, pourquoi !)... Dans le jeu, Rinoa n'atteint la «canonisation» et donc sa forme de sorcière qu'après avoir été possédée par Ultimecia. Mais son statut subsiste même une fois l'envoûtement dissipé. On peut ainsi imaginer qu'Ultimecia aurait possédé Rinoa afin de la transformer en sorcière, pour qu'elle puisse gérer le «cycle» temporel, et qu'elle devienne Ultimecia dans le futur. On peut aussi noter le fait que les créateurs du jeu ont mis en avant Rinoa, en la présentant comme l'élément central du scénario.

Squall, un héros mal aimé mais qui, pourtant, offre tant de richesses... tant de mystères, tant de questions, tant de douleurs, tant d'interrogations...



L'alternative

Non pas que je ne sois pas d'accord avec Uranion ; disons que j'ai une autre théorie concernant Final Fantasy VIII, que je vais tenter d'expliquer, même si cela relève du duel «verbal» et que sans gestes ni phrases du style «Tu vois ce que je veux dire», cela ne va pas s'avérer aisé... Bien. Dans Final Fantasy VIII, il existe trois sorcières, qui symbolisent trois «périodes» : le passé est représenté par Adel, la sorcière d'Esthar, et le présent par Edea Kramer, épouse de Cid et directrice de l'orphelinat dans lequel ont été notamment recueillis Squall et Seifer. Le futur, quant à lui, est incarné par la sorcière divine Ultimecia. Imaginons que Rinoa soit à la fois la représentation visuelle de toutes les sorcières et qu'elle n'existe pas. Poursuivons le raisonnement : théorisons que ces trois sorcières forment une Trinité parfaite, mais que, comme le veut le «symbolisme» lié à la sorcière, elles ne sont pas fondamentalement mauvaises (ces femmes étaient, historiquement, considérées comme de «simples hérétiques» par la religion chrétienne). Rinoa pourrait, dès lors, être une sorte de reflet de ce qu'elles aimeraient être. Les sorcières, depuis des temps immémoriaux, souffrent de leur état (on le voit bien quand l'on s'intéresse à leur histoire) - non par rapport à elles-mêmes, mais par rapport aux autres, une forte notion péjorative voire malsaine enrobant la vision que l'individu lambda peut en avoir. Rinoa, pour en revenir à cette jeune fille, serait un «fantôme errant» intemporel. Elle existerait uniquement par la «volonté» des sorcières. Adel se faisant bouter dans l'espace par Laguna, Edea redevenant normale lors de l'avènement d'Ultimecia, on peut en déduire (même si cela correspond plus ou moins à une idée tordue) que Rinoa EST la prochaine sorcière, venant à la vie pour venger la plus puissante d'entre elles, tandis que pendant tout le jeu, l'héroïne n'est qu'une «image». Le destin voudrait donc que Rinoa prenne corps (ce que sous-entendent plus ou moins les «délires psychiques» de Squall, chevalier errant perdu sans sa mie, et n'ayant plus aucune raison d'exister si ce n'est celle de tuer la femme qu'il aime, si cette réflexion peut s'y appliquer) pour devenir LA nouvelle sorcière (une histoire de cycle). Mais elle-même, âme morte, simple «création» faite dans un but écrit depuis longtemps, se «rebelle» contre son destin. Elle devient sorcière à la fin du jeu, c'est une évidence - comment expliquez-vous autrement qu'elle puisse «sauver» Squall ? A moins qu'il ne s'agisse que d'une allégorie, d'une métaphore, une fois de plus, auquel cas cette théorie perdrait en crédibilité. De fait, Rinoa, comme toutes les sorcières et comme le prouve l'intégralité de FF VIII, est vouée à périr. Cela est le rôle des Seed. Malgré sa fin annoncée, tragique (à moins que Squall ne meure de chagrin parce qu'il SAIT qu'il DOIT tuer sa bien-aimée), elle lutte contre sa nouvelle nature et utilise ses pouvoirs, non pour faire le mal mais pour réaliser le bien. Maintenant qu'elle peut ENFIN exister, elle choisit la VIE (et non la mort), ce qui explique la «lumière» pénétrant les ténèbres de Squall. Il décède, c'est également une évidence. Squall n'est qu'un pantin pathétique créé par la mort et pour la mort. Après avoir mis un terme à ce qui donne un sens à son existence (combattre les sorcières - ses mentors de progression sentimentale) et éliminé Griever / Cronos, seul souvenir de son «moi» intérieur, il n'a plus aucune raison de vivre... d'autant qu'il ne parvient pas à retrouver Rinoa. Rinoa choisit donc l'amour plutôt que le pouvoir. Pourtant, depuis le début du jeu, elle est indiquée comme la représentation du pouvoir à venir (serait-elle la fille du gouverneur pour rien ? J'en doute... C'est encore une métaphore). Tout cela pour dire que cette jeune fille serait l'une des sorcières, ou alors la réincarnation des trois à la fois, entraînée par la Time Compression.



**Adel, la première sorcière .
Représentation du passé.
Enfermé par Laguna dans
l'espace**

**Edea, la seconde sorcière.
Représentation du présent.
Femme de Cid Balamb.**

Hypothèse

Voici mon hypothèse sur la transformation de Rinoa : on peut imaginer, lors de la compression du temps à la fin du jeu, que Squall ne parvient pas à retrouver Rinoa, et qu'il meurt de chagrin (ce qui se passe d'ailleurs dans la vraie fin, avant que son amour ne le «réveille» au lieu promis). Il peut très bien mourir de vieillesse aussi. Son chevalier ayant péri, Rinoa devient maléfique, ses ailes de sorcière deviennent noires, et elle se transforme en Ultimecia. D'abord désireuse de retrouver son amour perdu, elle décide de déclencher une compression du temps, pensant ainsi le ramener du passé. Elle place bien évidemment son château au lieu de la promesse, l'orphelinat. Mais l'attente se faisant insupportable et la folie prenant le dessus, les vœux de retrouvailles d'Ultimecia s'estompent, et la compression temporelle lui servira à annihiler l'univers. Pour parvenir à ses fins, elle utilise la machine que Ceyzer (qu'elle a connu à Esthar, ville rarement approchée, tandis qu'elle était encore Rinoa) a conçue sur le modèle des pouvoirs d'Ellone - inutile de s'attarder sur toutes les manipulations qu'effectue Ultimecia, étant donné que c'est explicite dans le jeu. Une fois la compression activée, elle rencontre ses anciens amis les Seed, venus comme prévu la tuer et ayant déjà éliminé les sorcières appartenant à différentes époques, empêchant ainsi Ultimecia d'en prendre le contrôle. Mais l'aspect maléfique de sa personnalité ayant complètement pris le dessus, elle ne parvient pas à se remémorer Squall : elle se souvient seulement de ce qui symbolisait son amour. Elle utilise ainsi la bague pour invoquer Cronos, puis fusionne avec. Une fois cette forme vaincue, Ultimecia et les héros se retrouvent au cœur de la compression, dans l'espace. Ultimecia n'a plus de visage, et son corps est scindé en deux parties (l'une des deux absorbe l'autre, d'ailleurs. Est-ce le combat des personnalités de Rinoa ?). Mais ce combat lui fait recouvrer la mémoire, et elle entame un monologue (qui s'achève par un «Et...» des plus frustrants) visiblement destiné à Squall. Le passage où elle dit «Le temps s'écoule comme du sable» fait peut-être référence à une hypothétique mort de vieillesse de Squall. Après avoir été vaincue, Ultimecia doit léguer ses pouvoirs avant de décéder : elle retourne donc sur le lieu de la promesse, comme si sa mémoire lui était revenue, et tombe sur Edea, à qui elle fait don de sa magie. Squall, perdu dans la com-



Ultimecia, la troisième sorcière. Représentation du futur. Entité divine, capable d'absorber et d'utiliser les pouvoirs des G-Forces



Dernière représentation d'Ultimecia. On remarquera la forme très étrange de son corps, une partie haute que l'on combat, une partie basse qui semble enchaînée malgré elle aux corps monstrueux de la sorcière (à moins qu'il ne s'agisse d'une «union» de toutes les sorcières prisonnières de leur destin). On relèvera que la forme finale d'Eve (Parasite Eve) ou encore d'Anima (FFX) est similaire. Serait-ce un signe ?

pression temporelle, ne parvient pas à rejoindre l'endroit de la promesse, et ne se rappelle pas le visage de Rinoa (est-ce dû au combat contre la forme finale d'Ultimecia !). Il meurt alors de chagrin, mais sa chère et tendre le retrouve et le ramène à la vie. Voilà, c'était ma courte interprétation du rapport Rinoa / Ultimecia, qui reste somme toute assez ambigu, et avec quelques incohérences ou plutôt incompréhensions (le début du monologue du dernier boss, le rapport entre Cronos et «le cauchemar des héros», la volonté de tout détruire lors de la compression, etc.). C'est là où se situe toute la richesse de l'histoire de *FF VIII*, dont la portée philosophique n'est plus à démontrer (malgré ce que disent certains rabat-joie), mais à étudier.

Final Fantasy VIII conte le récit initiatique de Squall, jeune homme en fin d'adolescence qui, paradoxalement, possède à la fois des ambitions matures et idéalistes. Doté d'une forte personnalité, Squall est un héros froid et distant, qui ne trouve pas d'utilité particulière à entrer en contact avec les autres : «Se faire des amis n'a rien de réjouissant non plus», répliquera-t-il ainsi à Quistis lorsque cette dernière tentera de lui faire comprendre l'importance de l'amitié. Néanmoins, derrière cet aspect de loup solitaire se cache un cœur qui a souffert de la solitude et de l'abandon de ses parents. Recroquevillé sur lui-même, avec comme seul support psychologique la présence d'Ellone et de ses camarades de l'orphelinat, Squall s'est forgé pendant son enfance un caractère d'acier, résolu à ne vivre que par et pour lui-même (en un sens, ça me rappelle quelque peu Asuka dans *Evangelion*, voire Shinji, en moins pessimiste). Squall s'est distancié des «autres», et ça ne lui semble pas plus mal, ce qui en fait pour lui un choix bien fondé. Néanmoins, son renfermement et son côté introverti demeurent plus une méthode d'échappatoire qu'autre chose. Privé de la véritable éducation des parents, Squall a peur du contact avec les autres,



peur de se transformer, de ne plus être lui-même (ou ce qu'il considère comme étant lui-même). L'habituelle peur du changement et de l'inconnu, qui est inhérente à l'homme... Et pourtant, notre héros va l'apprendre peu à peu, le «moi» d'un être se caractérise grâce aux autres individus. On ne peut tenter de se connaître qu'en entretenant des rapports avec autrui. C'est là qu'intervient l'amour dans la vie de notre rebelle solitaire, concrétisé par Rinoa. Qui de mieux qu'une jeune fille belle, mature, extravertie et au grand cœur pour «éveiller» notre héros, lui faire découvrir son «moi» tout en l'initiant aux joies et aux émotions de l'amour ? La puissance de ce sentiment (c'est bien plus que cela) est au centre de l'histoire de *FF VIII*, comme en témoigne la promesse faite vers la fin du jeu, à l'orphelinat. Ce n'est pas pour rien que Rinoa ne décède pas dans l'espace ; c'est grâce à la simple force de ce qu'elle ressent pour Squall, dont l'union est symbolisée

Un aspect théâtral assez saisissant qui transparait à travers le personnage d'Edea. Une tragique histoire d'amour, génitrice d'une sorcière cruelle ?

Citations

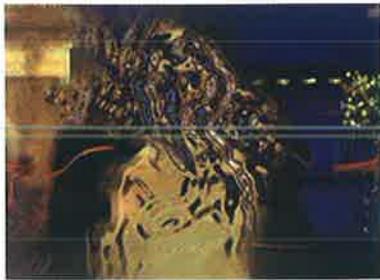
- **Squall** : "Rinoa, se bercer d'illusions, c'est le meilleur moyen d'être déçu."

- **Squall** : "Se faire des amis n'a rien de réjouissant non plus !"

- **Tetsuya Nomura** : "Sur *Final Fantasy VIII*, j'ai tout donné."

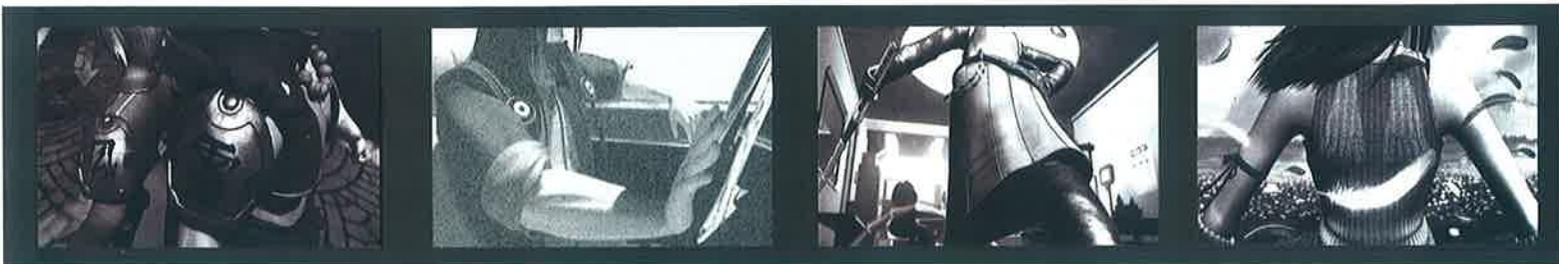
- **Yoshinori Kitase** : "Nous voulions raconter une histoire simple entre un garçon et une fille."

- **Yoshinori Kitase** : "Selon moi, la force des *Final Fantasy* réside dans les émotions - tristesse, bonheur, rage - que nous intégrant aux personnages."



par l'attachement du pendentif de Rinoa avec la bague Cronos. La conclusion de l'aventure reste à mon sens la plus explicite à ce niveau-là, et constitue en quelque sorte un bien beau résumé du jeu. Renfermé, froid et distant, le monde que Squall se forge à travers sa pensée et ses idées n'est qu'un vaste trou noir, un abîme infini où son âme s'abandonne aux aspirations de l'égo. C'est ce que symbolise le désert (voire le vide total que l'on découvre quelques secondes plus tôt) dans lequel erre Squall lors de la compression temporelle. Notons que juste avant, il se retrouve à l'orphelinat, pendant son enfance, quand son côté solitaire et sa volonté de ne vivre que par et pour lui-même se sont affirmés. Mais notre héros réalise ensuite qu'il ne peut rester dans ce monde vide et désert qu'il s'est forgé. Une plume blanche descend devant lui dans cet univers hostile, symbolisant clairement l'espoir ou l'amour, le désir de le changer en réalité. Le jeune Seed repense alors à celle qui lui a appris à ouvrir son cœur, Rinoa, mais il ne parvient pas à se souvenir de son visa-

pas moins que d'autres pistes ou réflexions philosophiques sont disséminées dans le jeu. Ainsi, des phrases comme «Se bercer d'illusions, c'est le meilleur moyen d'être déçu» montrent la volonté du scénariste de proposer des dialogues à la fois réalistes et percutants. On est loin du temps de la SNES, avec des textes allant droit au but et n'étant pas du tout naturels ! Comme de nombreux épisodes de la série, *Final Fantasy VIII* comporte aussi une critique constructive de la guerre (en l'occurrence celle opposant Balamb et Gjalbadia), bien que l'ensemble soit loin des véritables métaphores que nous proposent *FF VI* et *FF IX*. On retrouve néanmoins certains éléments intéressants, en particulier les «bases» qui animent les conflits : les divergences de points de vue. Les idéaux et les différentes façons de penser creusent des fossés entre les hommes. C'est ce qui provoque les guerres, et les héros de *FF VIII* l'apprendront peu à peu. Ces protagonistes seront amenés à côtoyer et à apprécier des personnes (Irvine par exemple, qui fait partie de l'université de



ge. S'ensuit une quête psychologique de quelques minutes pendant laquelle Squall tente de s'en rappeler. Il revoit par de courts flash-back les différents événements qui l'ont amené ici, et s'en remet donc à ses souvenirs des visages des amis (ou ennemis) qu'il s'est faits. Notre héros comprend enfin l'utilité du contact avec autrui. Ce sont les événements qu'il a vécus durant ces derniers jours qui ont fait de lui l'être, le «moi» qu'il est réellement. Il a appris à se connaître, il s'est découvert sentimental grâce à l'amour profond (mais au départ dénié) qu'il voue à Rinoa. Mais une fois de plus, le jeune homme perd ses moyens : il n'a pas réussi à rejoindre le lieu de la promesse, le visage de son amour s'est perdu, il se retrouve seul comme avant. Mais maintenant qu'il a appris à s'extérioriser, à afficher ses sentiments, la solitude ne lui sied plus, et il meurt de chagrin (la larme qui coule, la blancheur glaciale qui l'envahit, la plume qui tombe au sol...). Rinoa arrive alors, et de par son statut de sorcière, mais surtout grâce à son amour, «réveille» Squall. Les ténèbres du ciel (le voile psychologique du héros) disparaissent au profit d'un décor paradisiaque, le lieu de la promesse, symbole de l'amour qui l'a éveillé au monde l'entourant - monde auquel il avait tenté d'échapper. A la fin, pour la première fois, Squall sourit. Son parcours initiatique s'achève, il est vivant, il est heureux, il est «lui». Bien que *Final Fantasy VIII* puise sa richesse thématique dans les personnages de Squall et Rinoa, il n'en demeure

Gjalbadia) leur étant d'ordinaire inaccessibles à cause des divergences d'opinions. Des alliances se tissent ainsi, qui semblaient peu probables entre hommes de discours opposés (Squall et Laguna), voire des liens de sang sont découverts. Cet aspect utopiste était déjà présent dans les précédents FF, où les diverses races normalement antagonistes se sont toujours alliées au final pour contrer le Mal. On retrouve aussi une critique d'un certain aspect sectaire dans le jeu, en l'occurrence le culte qui semble entourer la sorcière Edea, et l'aliénation que subissent les partisans de cette nécromancienne. En particulier son soi-disant chevalier, Seifer, qui se laisse submerger par ses émotions et son rêve... Constamment aveuglé par ce dernier, Seifer se laisse berné et manipuler par Edea, tout en croyant qu'il concrétise ses propres vœux. Mais il apprendra à ses dépens qu'on ne devient pas forcément heureux en essayant d'atteindre certains songes «inaccessibles», et que le bonheur se trouve par l'accumulation des choses... simples de la vie. C'est pourquoi il sourit lors d'une simple partie de pêche à la fin du jeu : loin de son rêve et de sa rivalité avec Squall, Seifer a retrouvé la joie de vivre.

Au final, *FF VIII* est une véritable aventure initiatique, qui concerne surtout le triangle amoureux composé de Rinoa, Squall et Seifer. Une œuvre unique et réfléchie, mélangeant habilement univers futuriste / fantaisiste avec réflexions métaphysiques et analyses psychologiques.

Anecdote

Le rapport souhaité entre Squall et le joueur trouve son apogée lorsque l'on doit renommer la bague Griever (que presque tout le monde a renommée Cronos). Ainsi, ce détail IMPLIQUE le joueur en tant que Squall, lui faisant choisir le nom de l'élément qui symbolise le héros : le lion Griever ("désespoir"). Une fois de plus, l'expression "jeu de rôle" prend tout son sens, et l'on s'implique encore davantage dans l'aspect initiatique du récit.



Anecdote

Final Fantasy VIII comporte un énorme clin d'œil à *FF V*. En effet, si on récupère la G-Force Odin avant la fin du troisième CD, lors du combat contre Seifer, ce dernier tue Odin, mais ouvre une brèche spatio-temporelle. Gilgamesh apparaît alors et envoie valser Seifer ! Oui, oui, il s'agit bien du Gilgamesh de *FF V*, même si son design est légèrement différent (dommage qu'il ait un pantalon à petits pois) et qu'il possède seulement quatre armes légendaires au lieu de huit. On retrouve d'ailleurs la fausse Excalibur, infligeant un point de dégâts, comme dans *FF V*.



C'est à cause de ce genre d'image, non comprise, que certains joueurs ont estimé le scénario de *FFVIII* stupide, voire niais, comptant simplement une histoire d'amour sans relief...

Final Fantasy

IX



Réflexion sur le mythe

Final Fantasy IX, en plus d'être mon épisode préféré de la série, inclut une importante dimension initiatique et philosophique dans son récit. Chaque personnage de l'aventure possède sa citation propre qui représente à la fois une question existentielle et le reflet de ce que tentera de vivre ou de découvrir le personnage pendant le jeu, d'où sa dimension initiatique. *FF IX* n'ayant pas de points obscurs au niveau de son histoire (si ce n'est par rapport à la fin, mais j'y reviendrai plus tard), je m'attarderai principalement sur les citations et la réflexion qui peut en découler.

■ Développeur : Squaresoft

■ Éditeur : Squaresoft

■ Distributeur : Sony

■ Nombre de CD : 4

■ Console : PlayStation

■ Dates de sortie :
7 juillet 2000 (Japon)
13 novembre 2000 (USA)
16 février 2001 (Europe)

La première citation qui va nous intéresser est celle du héros Zidane : **"A-t-on besoin d'une raison pour aider quelqu'un ?"**. Une phrase complètement utopique qui voudrait élever l'humanité dans une entraide générale. Elle se marie en tout cas admirablement bien avec le côté joyeux luron et bon vivant de Zidane.

Néanmoins, le véritable intérêt de cette phrase apparaît dans son contexte, c'est-à-dire au moment où elle est prononcée par le héros. Et en l'occurrence, c'est lorsqu'il sauve son "frère" mais néanmoins ennemi Kuja que Zidane prononce ces mots après l'incompréhension de son frangin : **"Mais pourquoi m'as-tu sauvé ?"**. Kuja conclut d'ailleurs le dialogue par un très beau : **"Je commence enfin à saisir le sens de la vie"**. Ça rejoint complètement l'aspect utopique transmis par la citation du héros, ce dernier n'ayant pas hésité, guidé par un simple souci d'éthique, à venir en aide à celui qui a voulu sa mort.

On en vient ensuite à la phrase de Garnet : **"On m'appelle princesse, mais je veux rester moi-même"**. Au-delà des airs de déjà-vu qui

nous envahissent à la lecture de tels propos, on peut déceler un véritable fond et de la nuance dans la citation. En effet, le fait que la phrase soit scindée en deux parties (séparée par une virgule) marque l'opposition nette entre le rôle que doit jouer le personnage "princesse" et son "moi" profond, la véritable facette de sa personnalité en somme. Ce qui me fait penser au texte *La Peau et la Chemise* de Montaigne dans lequel est clairement présenté le fait que l'on doit établir une différence entre le rôle qu'on joue dans la société et notre personnalité propre. C'est exactement à ce but qu'aspire Garnet, exaspérée d'être toujours considérée uniquement comme la princesse d'Alexandrie, d'où sa volonté d'être "kidnappée" par Zidane et sa bande. Elle a peur de ne pouvoir être estimée comme elle le souhaite. Devant tous les malheurs causés par son statut de fille de reine, Garnet ira jusqu'à renoncer à son "sang royal" et se détachera totalement de toute responsabilité en rapport avec ce rôle lors d'une scène symbolique où elle se coupe les cheveux. Qui plus est, cet acte (la fuite) lui permettra plus tard de



découvrir qu'elle appartenait, en fait, à la même race qu'Eiko, celle des Summoners, et que son vrai nom est Sarah. A partir de là, Garnet arrive à concilier son rôle (celui de vaincre Kuja et d'invoquer, tout simplement) et sa véritable personnalité (qui se traduit alors par les attachements qu'elle éprouve envers les personnages, en particulier Zidane). Au final, une fois sa tâche accomplie, elle exerce le rôle de reine d'Alexandrie (laissant ses cheveux pousser à nouveau), sans pour autant renier ce qu'elle a vécu (d'où l'émotion des retrouvailles).

Le chevalier Steiner possède lui aussi un développement plus qu'intéressant au niveau de sa psychologie et sa citation le démontre clairement : **"Est-ce vivre que de consacrer sa vie à autrui ? Qui m'apportera la réponse ?"**. La première question pose le lourd problème existentiel des chevaliers (et concerne, en réalité, toutes les personnes qui ne vivent que pour autrui). Doit-on ou pas abandonner son ego au profit des autres ? Ne doit-on vivre que dans la servitude sans pour autant se demander si ce que l'on effectue est juste et bon ? Doit-on suivre aveuglement notre devoir ? Ce sont les questions qui peuvent venir en tête et qui découlent directement de la première partie de la citation de Steiner. Pendant une bonne partie du jeu, ce personnage ne fait que suivre les directives de la princesse et de la reine, sans pour autant se demander ce qu'il aurait de mieux à réaliser. Il ne vit que POUR la princesse, sans se soucier de sa propre existence (tout du moins au début). Ainsi, le jeu symbolise aussi la longue quête de Steiner vers son identité propre, son affirmation, allant jusqu'à découvrir l'amour. Mais avant tout cela, il doit d'abord

trouver la réponse à la seconde partie de sa citation : **"Qui m'apportera la réponse ?"**. Cette nouvelle question montre que Steiner est, une fois de plus, rattaché à autrui, son ego ayant complètement disparu au profit des autres. Ainsi, s'il est évident que c'est lui-même qui a sa propre réponse (ce qu'il comprendra plus tard), il pense tout d'abord se reposer à nouveau sur autrui pour être guidé. Steiner a peur de ne pouvoir comprendre le but et le pourquoi de son existence. Un personnage plus qu'intéressant et qui est loin d'être figé dans un stéréotype, au vu du changement radical de personnalité (ou plutôt la découverte de sa personnalité) qu'il subit durant l'aventure.

Master of Puppets ?

On en vient ensuite au personnage principal, le plus intéressant du jeu (outre Kuja) : Vivi. Malgré son statut d'enfant de 9 ans, il est celui qui se pose le plus de questions existentielles, tentant une approche réfléchie de tout ce qui l'entoure. Et devant l'absence de vie qui se dégage de ses confrères les mages noirs, il ira jusqu'à se demander si : **"vivre, c'est prouver qu'on vit ?"**. Une question pleine de sens qui prend racine dans l'expression de l'identité et du "moi". On en revient d'ailleurs au statut de Steiner : on ne peut prouver qu'on vit tant qu'on ne s'affirme pas, tant que l'on reste aliéné, manipulé comme des coquilles vides (à l'image des mages noirs contrôlés par Kuja). Les mages noirs sont issus de la Brume qui représente, en fait, les âmes de la planète. Et, tandis que ces sorciers ne sont, au

Garnet, la princesse troublée par son destin mais qui y revient dès lors qu'elle découvre QUI elle est réellement.





Vivi. Sans aucun doute le personnage principal de Final Fantasy IX.
*«Vivre, est-ce prouver que l'on vit ?»,
 N'est-ce pas là la question que chacun se pose chaque jour de son existence ?*

final, qu'une sorte d'"écran de fumée" qui peut se mouvoir, Vivi sera le premier à présenter des symptômes "humains" et à transcender son statut de simple création en s'accaparrant une personnalité propre. Il en arrivera à avoir peur de la mort (chose que les mages noirs ne peuvent comprendre) comme tout être réellement vivant. Mais, son heure venue (on le comprend lors du dialogue en blanc sur noir à la fin, juste avant les retrouvailles), il aura réussi à outrepasser cette peur (lors du combat contre Necron, mais j'y reviens après) et l'accueillera avec aisance et sérénité (la sagesse à neuf ans !), remerciant alors ceux qui l'ont aidé à prouver

qu'il vit et donc à comprendre le sens réel de l'existence. Autre personnage au destin tragique, la dragoon Freya dont les retrouvailles, avec son amour perdu et devenu amnésique, lui laissent plus qu'un arrière-goût amer, allant jusqu'à lui faire dire : **"Rien n'est plus douloureux que l'oubli"**. Evidemment, c'est lorsqu'on est oublié par les gens qu'on aime que la douleur psychologique atteint son paroxysme. On retrouve ainsi le côté à double tranchant de l'amour qui peut faire découvrir à la fois le bonheur mais aussi la souffrance pure. Freya cultivera ainsi une peur de l'oubli allant jusqu'à préférer la mort. Mais sa victoire contre sa douleur (le combat final, une fois de plus) lui permettra d'atteindre le bonheur et l'épanouissement de son amour alors restitué.

Les trois personnages restants sont moins intéressants (et moins développés dans le jeu), mais présentent tout de même une once d'intérêt.

Ancien garde du corps, le chasseur de primes Salamander est l'exemple même de l'arrogance et de l'orgueil. Ne vivant que par ses aptitudes et sa force, il se croit au-dessus de toutes les lois, en ne tenant compte que de son intérêt propre et de ce qu'il considère comme être son honneur. Sa citation est bien significative à cet égard : **"Mon désir, mes capacités, veux-tu que je te les montre à l'instant ?"**

Néanmoins, au contact du groupe de héros et malgré ses appréhensions, il finira par découvrir l'amitié, ce qui lui fera comprendre que la vie a un autre intérêt que celui d'exposer sa force.

Autant Quina est un personnage méprisable et sans intérêt (si ce n'est le côté comique qui se dégage de cette "cuisinière"), autant sa citation : **"Je fais ce que je veux, ça te dérange ?"** est une belle représentation du concept de liberté dont peuvent jouir les habitants de la nature. Loin des contraintes sociales et des soucis que peut connaître le monde, les personnages comme Quina peuvent vivre de ce



qu'ils veulent et de ce qu'ils souhaitent (on retrouve d'ailleurs un tel sentiment de liberté dans le personnage de Shadow de *FF VI*). Qui n'a jamais rêvé de retourner à l'état de nature pour pouvoir jouir de cette liberté totale et vivre au jour le jour loin des problèmes quotidiens ?

"J'ai un sourire triste ? Hé, oui...", telle est la citation de la jeune Eiko Carol, dernière descendante du peuple des Summoners. bercée par la solitude, c'est la vie morne et loin de tout contact (hormis celui des moogles) qui forge le sourire triste du personnage. Qui plus est, elle est elle-même consciente de la solitude qui l'imprègne (d'où la seconde partie de sa citation) et sera on ne plus heureuse lorsqu'elle trouvera enfin quelqu'un avec qui converser et échanger des émotions. La séquence où elle fait la cuisine peut ainsi être vue à travers deux angles : le côté comique et le côté triste (on ressent de la compassion pour cette petite fille tout excitée de pouvoir faire à manger à d'autres personnes qu'à elle-même). Détail intéressant, car tout comme Vivi, la dernière personne avec qui elle a vécu avant de rencontrer le groupe de héros est son grand-père.

On en vient maintenant à Kuja, le personnage le plus intéressant du jeu. Je ne m'attarderai pas sur la réflexion qui peut découler du statut de marchand d'armes du personnage, vu que Jay va se faire une joie de vous en parler en profondeur dans la partie *Métaphore historique*. Kuja est un mégalomane doublé d'une cruauté et d'une soif de pouvoir démesurées, mais qui va se retrouver en grande position de faiblesse vers la fin du jeu. En effet, ayant découvert la transe et vaincu son créateur Garland, Kuja pense pouvoir assouvir son destin de gouverner les deux mondes (Hera et Terra). Sauf que Garland lui annonce qu'il est "limité" et que la vie devrait bientôt le quitter afin qu'il laisse place au seul être capable de gouverner le monde, Zidane, dont les pouvoirs ne sont pas encore réveillés. Kuja est alors totalement désemparé et son attitude peut se résumer par une phrase prononcée par Necron avant le combat final : **"Lorsque l'inévitabilité de la mort prend le dessus, la peur de mourir se réveille et devient insupportable. On se met alors à haïr la vie et à jalouser les vivants"**.

Citations

- **Hironobu Sakaguchi** : "Final Fantasy IX est mon épisode préféré de la série, probablement parce qu'il se rapproche le plus de l'idée que je me fais du Final Fantasy parfait".

- **Necron** : "La peur est présente dans chaque créature dès l'instant de sa naissance. Vivre, c'est souffrir et connaître quotidiennement la peur de la mort".

- "On n'a pas été sauvés. On a voulu vivre. Et pour cela, on a chanté Melodies of Life".

- **Kuja** : "Je n'admets pas... je n'admets pas que le monde puisse exister sans moi".



Pour les besoins de Final Fantasy IX, Square a fait appel à une équipe française... notamment pour les scènes vidéos...

Anekdote

D'après une vieille interview réalisée lors de la sortie de Final Fantasy IX, Kazuhiko Aoki (levent designer) aurait affirmé que la fin du jeu aurait été reconstruite sept fois différemment, sans toutefois changer le concept et l'idée originale.

Dans la même interview, on n'a guère été étonnés d'apprendre de la bouche de Hiroyuki Ito (réalisateur) que la psychologie des personnages du jeu a eu droit à une attention toute particulière et a mobilisé un véritable travail d'équipe. On comprend alors la profondeur qui caractérise les protagonistes de l'histoire.

Aveuglé par sa peur, Kuja détruira toutes les habitations de Terra, avant de réveiller la Brume et Memoria, pour retrouver le Cristal, source de toute vie et le détruire afin d'emmener avec lui dans la mort toutes les vies existantes :

"Je ne mourrai pas seul, vous partirez avec moi".

Néanmoins, le plan de Kuja échouera à cause des héros et de la venue inattendue de Necron. Et voyant son frère Zidane venir à sa rescousse dans l'Ifa enragé, sans raison particulière (on en revient à la citation du héros), Kuja comprendra alors le véritable sens de l'existence, avant de succomber de ses blessures. La peur de la mort l'aura ainsi quitté juste avant le moment fatidique, lui permettant ainsi d'aborder son destin avec aisance et rédemption. On en arrive ensuite à un point relativement obscur du scénario : Kuja meurt mais l'Ifa continue son ascension et de nombreuses racines s'écrasent sur Zidane tentant de protéger le corps inanimé de son frère. Puis une explosion retentit libérant Zidane des entrailles de l'Ifa. Je me plais à croire qu'il s'agit du dernier acte de Kuja qui sauve à son tour son frère, dans le but de se faire définitivement pardonner. Il se peut tout aussi bien que les vrais pouvoirs de Zidane se soient réveillés, et qu'il s'en soit sorti tout seul. Mais la première version m'interpelle plus et renforce mon impression sur le magnifique personnage de Kuja.

se demander ce qu'est la mort, ce qu'elle produit, ce qu'elle fait ressentir. On en arrive alors à l'inéluctabilité de ce que la mort implique : la peur. Kuja la ressentira durant toute la fin du jeu et c'est lui qui, en quelque sorte, réveillera Necron. Après avoir balancé Ultima sur toute l'équipe de héros et dans l'unique but de les faire mourir avec lui, Kuja tombera dans les racines de l'Ifa, laissant les héros au bord de la mort. Ces derniers se confrontent alors à leur propre peur, et ainsi apparaît Necron, stimulé aussi par la défaite de Kuja face à son propre ego. Le dernier boss déballe alors un discours d'un tact et d'une finesse exemplaire. Mais Zidane et sa bande ne peuvent perdre maintenant, pas après tout ce qu'ils ont vécu. L'Ultima de Kuja ne les a pas achevés, ils doivent maintenant vaincre leur pire ennemi, la mort elle-même. Le combat qui s'ensuit se détermine nettement plus par le symbolisme qu'il impose que par le fait d'affronter un adversaire "réel". Les héros n'ont plus rien à perdre et se doivent de vaincre leur peur la plus primaire : celle de la mort. Une symbolisation évidente du combat éternel et quotidien contre la peur de la mort qui nous envahit tous. Contrairement à ce que certains ont cru bon d'affirmer, la présence de Necron en tant que dernier boss est INDISPENSABLE à l'enjeu de la narration qui, après avoir abordé de nombreux thèmes philosophiques, se devait de s'achever par une victoire symbolique sur la peur de la mort. Necron conclut sa défaite avec ambiguïté, en précisant clairement qu'il sera toujours présent tant que la vie existera dans le monde. Mais cela n'empêche guère le triomphe des héros face à la mort elle-même. Maintenant, ils n'ont plus peur, ils abordent la vie avec aisance et bonheur, et le trépas ne constitue plus une fatalité (comme Kuja semblait le croire) mais une continuité. On retrouve ainsi un Vivi heureux d'avoir vécu tant d'aventures avec ses amis, d'avoir découvert le sens de la vie et de l'amitié (en résulte le très beau discours final juste avant la dernière pièce de théâtre). Il meurt heureux, sans

Sous le Drapeau de la Mort

Bien, maintenant, je peux faire un détour par la présence de Necron en tant que dernier boss, chose qui n'a pas été acceptée et comprise par tout le monde. Il est évident que le thème principal du jeu est la mort. On le retrouve principalement à travers les spéculations et les réflexions du petit Vivi qui, à de nombreuses reprises, verra ses congénères mourir (on retiendra en particulier la scène où le troisième valseur fait un carnage sur l'airship). Il ne cesse de

Le désespoir, l'un des thèmes principaux de Final Fantasy IX. Ici, défait par Beatrix... Jitan ne croit plus à la réussite de son entreprise... d'autant que Kuja intervient pour la première fois dans l'aventure





Grâce à cet humble article, vous allez peut être comprendre pourquoi Nécron (Darkness en version japonaise) est totalement indispensable à la chute finale de FFIIX

Anecdote

Final Fantasy IX comporte quelques liens scénaristiques avec les épisodes précédents.

Ainsi, les quatre démons que l'on affronte à Memoria proviennent, en réalité, du premier Final Fantasy où ils étaient dirigés par un certain Garland... Vous voyez le rapport ?

Même s'il faut bien chercher, on peut retrouver Gilgamesh (qui était apparu dans FF V et FF VIII). Il s'agit en réalité de "4 Bras" aussi nommé Jack (celui qui vous apprend à jouer aux cartes au début du jeu). Il vous donne son véritable nom lorsque vous atteignez la classe 5 de Voleur.

Enfin, la Brume, qui représente l'âme des défunts, peut rappeler La Rivière de la vie de FF VII qui fonctionne à peu près sur le même principe (ainsi que Gaia dans The Spirit Within).

souci vis-à-vis de la mort. Il en est de même pour Kuja (voir paragraphe plus haut) et tous les autres héros. En effet, Garland avait bien précisé que la fusion entre Hera et Terra était inévitable et elle se produit réellement à la fin du jeu (on voit les deux planètes fusionner puis exploser avant l'apparition du logo), entraînant ainsi la destruction de toutes les espèces vivantes des deux monde, mais provoquant aussi l'arrivée d'une nouvelle forme de vie (symbolisée par le Crystal juste après la fusion). Mais comme nous l'avons dit plus haut, la mort n'est plus une fatalité pour les héros, ils ont compris le vrai but de leur existence, la vie est une continuité de bons et de mauvais moments. La vie est une mélodie, une succession de souvenirs et d'instant qui forgent ce que l'on est et ce que l'on sera. Ainsi, ce n'est pas pour rien que le générique final est accompagné de Melodies of Life, avec à l'image, une succession de

différentes cinématiques qui ponctuent le jeu. Ce n'est pas non plus par hasard que la dernière image que l'on peut apercevoir du jeu avant la fusion des deux planètes est la scène des retrouvailles. On peut d'ailleurs se référer à la traduction française des paroles de la chanson : **"Même si chaque destin est éphémère, aussi longtemps que tu vis, la vie continue éternellement tant que tu en as la force"**. Final Fantasy IX est une ode à la vie, au combat quotidien contre la peur et la mort, un éloge de la volonté d'exister et du sens réel de l'existence. Une réflexion mature (ce que certains ne semblent pas vouloir accepter à cause du côté féérique qui se dégage de l'aventure) sur des sujets qui nous touchent tous, un jeu à la portée, au-delà du temps et de l'espace.

Final Fantasy X



Réflexion sur le mythe

Il y a bien longtemps, un très grand summoner, ainsi que d'autres, fondèrent l'ordre de Yevon. Ce summoner était appelé Yu Yevon. À une époque, il s'éleva et devint une entité pouvant vivre éternellement. Yu Yevon, qui en réalité n'est ni bon ni mauvais, ne vit que pour invoquer ou pourrait-on dire : rêver. Cependant, n'étant pas indestructible et immortel, il se créa une armure aux pouvoirs quasi illimités qui le protégerait contre toute attaque, ainsi il pourrait continuer ce à quoi il s'était lui-même destiné. On ne donna toutefois à cette nouvelle créature le nom de Sin qu'une fois Zanarkand détruite. À cette époque, les deux villes les plus puissantes de Spira se livraient une guerre impitoyable, c'est ainsi que Bevelle utilisa Sin pour mettre un terme à cette guerre en détruisant Zanarkand. Bevelle invoqua ensuite le prétexte du péché, Zanarkand, ville lumière où tout était géré par des machines, laissant ainsi tout le temps aux habitants de s'adonner à leurs loisirs, fut accusée d'une trop grande oisiveté. Sin fut alors doublement appelé le "Fléau de Zanarkand".

- Développeur : Squaresoft
- Éditeur : Squaresoft
- Distributeur : Sony
- Nombre de DVD : 1
- Console : PlayStation 2
- Dates de sortie :
19 juillet 2001 (Japon)
18 décembre 2001 (USA)
29 mai 2002 (Europe)
31 janvier 2002 (Vers
Internationale)

Les machines furent détruites et quiconque les utiliserait serait hors la loi. Le Fléau de Zanarkand devint plus tard celui de Spira tout entière et selon le dogme de Yevon, Sin serait amené à ravager des terres entières jusqu'à ce que les hommes aient expié tous leurs péchés. De cette façon furent légitimées une fois pour toutes l'existence de Sin, ainsi que l'autorité suprême de Yevon. Yu Yevon a le pouvoir de tout invoquer, il invoque les défunts, les forces magiques mais aussi les souvenirs. Ainsi, les morts qui n'ont pas été envoyés dans les plaines de l'au-delà peuvent revenir sur Spira. Ainsi, certains peuvent achever leurs œuvres, qu'elles soient bonnes ou leurs desseins de vengeance. L'ordre de Yevon étant composé de nombreux défunts, ils trouvent là un providentiel moyen de conserver leurs positions. Le pouvoir de Yu Yevon profite en réalité à une grande partie des habitants de Spira mais surtout à l'Eglise alors en contrepartie, qu'est-ce que des milliers de pertes ! C'est la raison pour laquelle Yevon ne

peut se permettre de voir Sin disparaître à jamais. L'Eglise a alors créé ce système de summoners qui partent en pèlerinage pour acquérir la chimère ultime capable de vaincre Sin, mais en réalité, il s'agit là d'une gigantesque mascarade visant à offrir à Yu Yevon une nouvelle chimère afin qu'il puisse fusionner avec elle et créer une nouvelle carapace. Cette période de fusion est appelée période de paix. Cependant, les chimères ne perdent pas totalement leur conscience lorsqu'elles fusionnent, ce fut le cas de Jeckt, le père de Tidus. Lorsque Zanarkand fut détruite, Tidus mourut comme tous les habitants mais son père, devenu le nouveau Sin, réussit à se servir du pouvoir de Yu Yevon pour "rêver son fils" et le faire venir sur Spira 1 000 ans plus tard, afin qu'il arrête Sin le Destructeur. Tidus se trouve alors être un rêve parmi des êtres vivants qui prendrait fin lorsque Yu Yevon serait détruit...



Yevon

S'il est bien une chose à laquelle aspire le peuple de Spira, c'est la paix. Quoi que puisse en dire Yevon ou même ses adeptes, il en va de même pour le peuple Al Bedh. Sin est le symbole de tous les péchés de Spira et chacun le combat à sa manière. Les fidèles de Yevon, eux, placent leurs espoirs en les summoners, les Al Bheds, considérés comme des hors-la-loi, misent sur les machines ou plus particulièrement leurs forces lourdement armées. Mis à part Yevon, personne sur Spira ne sait réellement ce qu'est Sin sinon l'incarnation de tous les péchés des hommes, et la haine qui lui est vouée prend des allures de véritable guerre sainte, en témoigne le nom de l'armée qui prend part à l'opération Mihen : les crusaders. Chaque être humain partant en guerre contre Sin se trouve automatiquement investi d'une mission sacrée, ce qui n'est pas forcément du goût de tout le monde. Sin est l'incarnation des péchés des hommes, le combat qui doit alors être mené ne doit pas être mené n'importe comment. Seuls ceux qui ont reçu la bénédiction de Yevon sont habilités à combattre Sin et à le vaincre, ils sont seuls à être dans le "juste" et peuvent par la force de leur foi mettre fin à la menace Sin. A tel point que lorsque les fidèles les plus fervents apprennent que les Al Bheds font partie de l'opération Mihen (sur consentement de Seymour), ils sont tout bonnement atterrés. Les autres prennent la chose avec plus de philosophie en se disant que contre la menace Sin tous les peuples doivent

s'unir puisque tous les autres moyens ont échoué jusque-là. Il est toutefois évident que cette coalition ne s'est pas faite dans un souci d'union des peuples mais nous y reviendrons plus tard. Yevon détient le pouvoir absolu, et d'une certaine manière, on peut dire que la base de ce pouvoir est Sin. Vous remarquerez également que les repères temporels dans *Final Fantasy X* sont totalement faussés. Zanarkand a l'air d'une ville futuriste à l'époque où vit Tidus, mais après sa destruction, le héros se trouve projeté 1 000 ans dans l'avenir et pourtant, en regardant Spira à l'époque où se déroule le jeu, on dirait qu'il s'est produit un déplacement de 1 000 ans dans le passé. Au moment de la Zanarkand de Tidus, lorsque les préceptes de Yevon ne sont pas encore ancrés dans les esprits, Spira (du moins cette mégapole) a l'air d'abriter une société évoluée mais avec l'arrivée de Sin, Yevon assoit son pouvoir et par la même occasion fait régresser les mentalités. Grâce à la puissance de Sin et le fatalisme qu'il entraîne, le peuple de Spira est totalement embrigadé et conditionné. La recherche est abolie ainsi les révoltes peuvent être plus aisément contrôlées, tous les contrevenants sont immédiatement taxés d'hérétiques et pourchassés, comme c'est le cas des Al Bheds. Les mentalités régressent en même temps que la civilisation, l'Eglise de Yevon est en ceci une allégorie de l'Eglise catholique du

Un instant volé au destin, un amour interdit que nos deux amants paieront. Les «institutions» ne faillissent jamais réellement; De ce point de vue, l'Eglise remporte une bataille



A

anecdotes

- Le fait d'inclure des voix digitalisées a été longtemps débattu au sein de la team de développement de monsieur Yoshinori Kitase. Certains d'entre eux n'étaient pas d'accord ; d'ailleurs, nombre de joueurs ont été surpris d'entendre pour la première fois des voix digit dans un FF. Mais il faut comprendre que c'était le désir de Kitase depuis Final Fantasy VII...

- En général, les bases d'un scénario de Final Fantasy sont écrites en trois mois ; ensuite, il est discuté constamment pendant la phase de développement. Cependant, dans le cas de FF X, l'écriture du scénario a demandé trois à quatre mois de plus en raison des voix digit.

Moyen Age. Les parallèles entre Yevon et la chrétienté sont nombreux, le premier est que l'on peut assimiler Yu Yevon à Dieu en ce qu'il juge les vivants à travers Sin. Les summoners quant à eux se sacrifient pour sauver Spira, ils représenteraient Jésus. Les chimères sont des esprits, des martyrs que l'on vénère dans des temples, on fait appel à leurs services pour combattre "l'opresseur". D'autre part, un high summoner veille à la bonne pérennité de la société théocratique, ce qui n'est pas sans rappeler l'œuvre du Pape lui-même. Les summoners qui se sont sacrifiés pour venir à bout de Sin sont assimilés à des saints, des statues à leur effigie sont érigées dans les temples et les fidèles viennent leur demander des faveurs en prières. Yevon propose des règles de conduite qui lorsqu'elles sont suivies avec rigueur permettent de ne plus vivre dans le péché. Plus les personnages progressent dans l'aventure, plus ils s'aperçoivent de la vraie nature de Yevon. Ils comprennent également que ce n'est pas en faisant confiance aux préceptes qu'ils pourront sauver Spira, ils doivent sortir de cette spirale infernale en détruisant non pas Sin mais Yu Yevon lui-même. D'ailleurs, qu'elle n'est pas leur surprise lorsqu'ils découvrent qu'il n'existe pas de chimère ultime et que Yunalesca leur apprend que Yuna devra sacrifier également un de ses gardiens. On découvre alors l'un des messages du jeu qui est tuer Dieu pour se sauver... Qui aurait pu penser que Square se lancerait dans un projet à controverse une nouvelle fois ? Vers la fin des années 90, souvenez-vous, Square avait lancé le cinquième épisode d'un concept qui allait devenir culte à travers le monde : vous l'avez deviné, il s'agit de *Xenogears*. Avec un personnage principal prédisposé à devenir le "tueur de Dieu", le jeu n'a pas reçu un bon accueil à son arrivée aux États-Unis. Le phénomène s'est un peu calmé mais le jeu ne s'est pas vendu autant que le créateur l'aurait souhaité. Ceci n'est bien entendu qu'une piste de réflexion, il ne s'agit en aucun cas d'informations officielles.

La spirale de la mort

Spira est prise dans la spirale de la mort, Sin apporte la destruction, prend des vies, détruit les villages en même temps que les existences. Plus encore que l'Eglise, il régit Spira. Yevon, le seul espoir du peuple est corrompu et gouverné par la mort à sa base. L'espoir du peuple repose sur la volonté des summoners à donner leur vie afin d'acquérir la chimère ultime et ainsi apporter la paix. Les gardiens donnent leur vie pour protéger les summoners. Les chimères qui vous accompagnent tout au long de l'aventure ne sont autres que les âmes des défunts qui se sont consacrées au combat contre Sin, la mort est omniprésente. Seul Sin revit pour apporter plus de morts. Même au sein de la communauté, règne la mort : Tidus qui est mort à Zanarkand 1 000 ans plus tôt, et Auron tué il y a dix ans par Yunalesca alors qu'il tentait de s'opposer à elle. Sans une cérémonie funéraire pour les morts, ceux-ci sont invoqués par Yu Yevon et reviennent sur terre pour interagir avec les vivants, interaction qui peut aller jusqu'au meurtre. D'ailleurs, comme si cela ne suffisait pas, ces derniers, même s'ils étaient bons dans leur vie, deviennent le plus souvent méchants dans leur mort. Ce n'est pas le cas d'Auron mais il était investi d'une mission par Jeckt. Afin de revenir à la "vie" proprement dite, le groupe va devoir briser ce cycle funeste et passer outre les idées hérétiques. Ceci ne pourra se faire qu'en détruisant Yu Yevon, instrument de l'Eglise et fondement de son autorité. Le groupe est d'ailleurs qualifié d'hérétique dès lors qu'il apprend que les supérieurs de Yevon sont des morts, le fait que l'information se répande serait désastreuse. Cependant, lorsque Mika, qui est aussi un mort, apprend que Yuna et ses gardiens sont les seuls à pouvoir atteindre Zanarkand, il l'autorise à reprendre son pèlerinage car si elle réussit, elle en mourra et si elle échoue, elle emportera son secret dans la tombe de toute façon. Mais Yuna et son groupe ne peuvent y arriver sans une

Yuna nous donne une belle leçon de vie, en faisant une totale abnégation d'elle-même pour permettre aux âmes troublées de trouver le repos éternel





*Ce lieu semble être le point de rencontre de la réalité et du rêve,
à l'image de la scène qui va suivre
Tiré du Special V-Jump Final Fantasy X (Edition : Shueisha)*

Perversion de la beauté et de l'innocence par le mal tentaculaire. Allégorie du malin qui vient tacher la pureté



aide quelconque, ils vont très vite se tourner vers le peuple que le tout Spira considère comme athée. Les Al Bheds de par leur statut, leur condition et leurs activités s'opposent à l'ordre de Yevon, à la religion et au cycle de la mort. Yevon et le peuple Al Bedh représentent deux idées antagonistes comme on oppose le Bien et le Mal, la vérité et le mensonge, la lumière et les ténèbres. Mais également la vie et la mort, Yevon assure son autorité par la mort, l'Eglise ment aux habitants de Spira en leur faisant croire que les summoners peuvent détruire Sin en se sacrifiant, les Al Bheds cherchent à préserver la vie, ils capturent et enferment des summoners pour les empêcher de se sacrifier. Ils vouent leur existence à la paix mais aussi à un monde sans Yevon et sans Sin. Au début du jeu, tout semble faussé, si vous vous en souvenez bien, Rikku et ses acolytes ne font pas vraiment bon accueil à Tidus et se servent même de lui alors que Wakka et les gens de Besaid sont au contraire très gentils avec lui. Les Al Bheds n'ont pas vraiment les apparences de leur côté, pourtant, à mesure qu'on avance dans le jeu, on approche de la vérité, du vrai visage de Yevon, plus on se rapproche des hérétiques. Le joueur progresse un peu plus vers la lumière à chaque fois qu'il approfondit sa connaissance de ce peuple, il peut enfin briser le cycle lorsqu'il se joint aux Al Bheds. Le cheminement des ténèbres à la lumière est semblable à l'apprentissage de la langue qui se fait en récoltant çà et là des manuels, apprendre à les connaître revient à trouver le chemin de la vérité/lumière. En plus d'être un élément intéressant du gameplay, il corrobore certains aspects du scénario, il est juste dommage à ce propos qu'il n'ait pas une part plus importante dans le gameplay. On peut également

opposer le côté tortueux et ambigu des préceptes de Yevon au pragmatisme des Al Bheds, ces derniers sont des gens qui ne lésinent pas sur les moyens mis en œuvre pour combattre Sin. Ils usent de la technologie malgré les interdictions de Yevon, ils n'ont qu'un but, se débarrasser du Fléau de Zanarkand. Cet état d'esprit se reflète largement dans le caractère de Cid, le leader des Al Bheds. C'est un personnage non seulement charismatique mais aussi brut dans tous les sens du terme, fonceur, franc et presque sans manières. Toutefois, malgré toute leur détermination, les Al Bheds sont victimes de l'hégémonie de Yevon, des mystères qui planent autour de Sin et de Yu Yevon, ils tentent tant bien que mal de combattre la créature mais comme ils sont autant dans le flou concernant la véritable nature de Sin que n'importe quel autre habitant de Spira, ils ne représentent pas un réel danger pour Yevon.

Ancedotes

- Certains d'entre vous l'ont sans doute remarqué : il n'y a quasiment aucun temps de chargement dans FF X, aucun écran de loading ne vient entacher l'aventure. Ce système, appelé Active World, permet d'avoir accès aux villes sans que cela nécessite un temps de chargement...

- Dans FF X, certains personnages ont l'air asiatiques ; à la demande de M. Kitase, les protagonistes sont variés pour représenter la diversité d'un même monde. En outre, étant donné que vous êtes amené à voyager dans tout Spira, ce petit plus est une bonne initiative. Mais l'influence asiatique ne s'arrête pas là, car elle se ressent même dans les thèmes musicaux, entre autres.

Seymour

Ce personnage est le véritable méchant du jeu, si Yevon est votre ennemi, Seymour en est l'incarnation physique. Il est né d'un père guado et d'une mère humaine. Les motivations qui l'animent sont personnelles mais il représente en quelque sorte toute la perversité de l'Eglise de Yevon. Seymour est fou à lier, les prémices de sa folie nous sont présentées au cours de l'aventure et l'on comprend petit à petit quels sont ses véritables objectifs. Comme vous l'avez sûrement découvert, sa mère n'est autre qu'Anima, une chimère que vous pouvez obtenir durant le jeu. Elle s'est sacrifiée pour combattre Sin alors que Seymour était encore





Le symbole implicite du mariage, à savoir le sacrifice, n'a jamais été aussi explicite que dans Final Fantasy X

trop jeune pour comprendre ce choix. Il a alors sombré dans une folie meurtrière et une irrésistible envie de destruction. Son père qui faisait partie de l'ordre de Yevon et était l'un des rares êtres bons de l'église, mais aussi l'un des plus avisés, fut tué des propres mains de son fils. Toutefois, il eut tout de même le temps d'enregistrer une vidéo révélant la véritable nature de Seymour. On découvre plus tard que Seymour veut se marier avec Yuna principalement pour deux raisons, la première est qu'il serait de bon ton qu'un maître se marie à la fille d'un des plus célèbres summoners que Spira ait portés, et jolie qui plus est. La seconde et la plus importante, il a besoin de Yuna pour l'aider à devenir le nouveau Sin. Elle devra l'utiliser comme ultime chimère et vaincre Sin. Mais lorsqu'il reviendra, dix ans plus tard, il pourra assouvir sa soif de destruction. Il est évident qu'à la mort de sa mère, Seymour a pris conscience du monde de brutes, de destruction, de chaos qui l'entourait et que ce monde avait besoin de renouveau. De ce point de vue, Seymour n'échappe pas au stéréotype du psychopathe qui rêve de tout détruire pour rebâtir selon ses propres lois, d'ériger un nouvel ordre. Grâce à Sin, il pourrait raser Spira tout entière, tuer tout le monde sauf ceux qui feront partie, volontairement ou non, de son plan. Seymour n'a de considération pour personne et encore moins pour les hautes sphères de Yevon, il a conscience de la corruption qui règne tout autour de lui, il méprise Yevon mais aussi les habitants de Spira qui ne sont que des moutons incapables de voir ce qui se trame. Sa mission est de mettre fin à ce système par n'importe quel moyen, ses intentions sont nobles mais les moyens qu'il utilise pour parvenir à ses fins sont condamnables,

aveuglé par la rage et la tristesse d'avoir perdu sa mère, il va chercher une solution dans les extrêmes, il tente de combattre le mal par le mal, il tente de se venger. On peut également considérer qu'il en veut à sa mère de l'avoir abandonné pour son devoir et de ne pas avoir su voir qu'il avait besoin d'elle, de la même manière que Tidus en veut aussi à sa mère de s'être laissée mourir à la suite de la disparition de Jeckt. En tout cas, une chose est claire pour lui, Sin ne peut être détruit, Seymour admire sa puissance et cherche à devenir aussi puissant et par là même combler cette irrésistible frustration qu'il ressent, ce sentiment d'impuissance qui l'a obligé à regarder partir sa mère. C'est ce sentiment de frustration qui a conduit beaucoup de méchants dans d'autres histoires vers ce désir de conquête du monde, c'est peut-être le seul aspect cliché que l'on pourrait reprocher à *Final Fantasy X*. Lors de l'opération Mihen où se mêlent différentes cultures pour combattre Sin, Seymour tolère la présence des Al Bedhs car il a conscience du pouvoir de la créature et veut se régaler du spectacle de voir tomber ces pauvres crusaders et les Al Bedhs qui ne sont vraiment rien pour lui. Sin sera le vainqueur quel que soit le nombre de vies qui se dresseront contre lui, alors pourquoi se priver d'un tel spectacle. Vous remarquerez que le joueur est en première loge pour assister à la bataille, et les scènes nous sont montrées dans toute leur cruauté, on n'échappe pas non plus au bilan qui nous est montré du point de vue du héros comme quelque chose d'atroce. Cependant, avec un tel niveau de détail, on est à même d'envisager ce même bilan du point de vue de Seymour, avec tout ce que cela pourrait avoir de réjouissant pour un esprit malade. Il est vrai que ce genre de personna-

Citations

- **Auron, en sortant du dôme de Zanarkand, avoue à Tidus** : "Moi aussi, je suis mort."

- **Yunalesca** : "Sin fait partie intégrante du destin de Spira, il est éternel."

- **Wakka** : "Eternel ?! Mais... Mais si nous nous repentons de nos crimes, il ne reviendra plus, n'est-ce pas ? Il s'en ira ?"

- **Yunalesca** : "L'humanité atteindra-t-elle un jour cet état de pureté ?"

- **Yunalesca** : "L'espoir est réconfortant. Il nous permet d'accepter notre destin, aussi tragique qu'il puisse être."

- **Yuna sur le pont de Bevelle** : "Je ne laisserai pas Khimari derrière !"

- **Auron** : "C'est un gardien, te protéger représente tout pour lui."





Représentation fantasmagorique d'un justicier malgré lui

ge ne nous est pas inconnu, il nous est arrivé à tous d'en rencontrer dans une histoire quelconque mais il faut avouer que ce trait de folie chez les personnages du genre de Seymour a quelque chose de fascinant car dans son cas (et dans bien d'autres), il est charismatique, il dégage quelque chose de fort qui nous pousse un peu à l'admirer. Ce type de personnage froid et cruel mais en même temps beau et attirant force l'admiration et de ce point de vue, Square a largement gagné son pari. Qui n'a pas éprouvé de plaisir à jouer avec lui à la fin de l'opération Miheh ? Le joueur prend peu à peu part à l'histoire qui est la sienne, même si le character design y est pour beaucoup, on compatit peu à peu lorsque l'on découvre la tragédie de sa vie ainsi que les raisons de ses motivations.

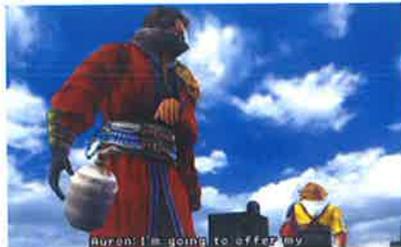
motivations. Certains prennent part à la quête pour des buts qui leur sont propres. Tidus rejoint Yuna pour trouver un moyen de rentrer chez lui, Yuna, elle, cherche à faire honneur à son père et marcher sur ses traces. Sa quête est juste mais au début de l'aventure, elle cherche simplement à s'affranchir du poids que son père lui a placé sur les épaules. Braska a accompli un exploit alors qu'elle était encore petite, elle est fière de lui mais en même temps, cela a provoqué une pression énorme. Depuis toute petite, les gens la regardent comme la fille du High Summoner Braska, ils attendent d'elle qu'elle suive les traces de son père et les débarrasse de Sin. Yuna est constamment oppressée par le doute, y arrivera-t-elle ? Sera-t-elle à la hauteur de son père ? A tel point qu'elle y a consacré sa vie, elle a été investie d'une mission par son père, elle ne peut pas le décevoir, ni même le peuple, elle n'a pas d'autre choix. Yuna est dévouée à son peuple comme l'était son père, elle sait que ce qu'elle doit faire est juste mais elle n'en a que l'idée au début du jeu. Au fur et à mesure de votre progression, elle change progressivement, au commencement, elle s'est fait une raison en se disant qu'elle n'est pas comme tout le monde et qu'elle doit faire ce que l'on attend d'elle. Mais en passant par le même chemin que son père, elle saisit toute la valeur de son acte et sa signification, elle prend conscience de ce que c'est que de se dévouer véritablement à son peuple et finit par aller jusqu'à se dresser contre les préceptes de Yevon. Elle parvient par là même à dépasser son père. Elle agit comme une reine le ferait avec ses sujets, cette allégorie ne semble pas si tirée par les cheveux si l'on considère que le jeu fait fortement référence au Moyen Age européen. Le cas d'Auron est sans doute l'un des plus intéressants. En effet, comme on peut le voir lorsque l'on récolte les sphères de Jeckt, Auron était un personnage fougueux et aimant la vie. Rappelons-le, il est mort dix ans avant le pèlerinage de Yuna, peut-être est-ce l'âge ou l'expérience de la mort (celle-ci a tendance à transformer les êtres comme c'est très souvent montré dans ce jeu) mais il est devenu plus froid (sans mauvais jeu de mots) et cynique. Il rejoint le groupe de Yuna pour des raisons personnelles tout en veillant à accomplir la tâche qui lui a été confiée, c'est-à-dire veiller sur Tidus. Auron cherche à assouvir un dessein de vengeance contre Yunalesca et Sin qui lui ont tous deux enlevés des personnes chères à ses yeux. Il agit de la même manière que Yevon en ne révélant les choses importantes qu'au compte-gouttes. Il sait que la clef du problème de Sin se trouve en Yuna mais surtout aussi en Tidus, mais il sait également que révéler certaines choses à Yuna comme l'ambiguïté des préceptes ou encore l'inexistence d'une chimère ultime compromettraient la quête de Yuna. Il se sert du groupe pour parvenir à ses fins et ne laisse pas d'autre choix au héros que de se joindre à lui s'il veut peut-être un jour retourner chez lui. Il ne révèle ce qu'il sait qu'à des moments bien précis, de façon à amener Yuna à faire des choix qui vont dans son sens, elle doit les conduire jusqu'à Jeckt et, pour finir, à Yu Yevon. C'est alors que la mission d'Auron prendra fin, il aura conduit Tidus jusqu'à son père

Citation

- **Auron** : "Les summoners affrontent le porteur de la mort, Sin, et ils meurent en faisant cela. Les gardiens donnent leur vie pour protéger les summoners. Les Priants sont les âmes des défunts. Même les Maîtres de Yevon sont des non-envoyés. Seul Sin revit pour apporter encore plus de morts ; c'est le cycle de la mort, une spirale sans fin."

Desseins, passions et dévotion

Derrière ce titre qui évoque un feuilleton télévisé à l'eau de rose se cachent en fait des thèmes chers à *Final Fantasy X* voire de la série *Final Fantasy*. En effet, la plupart des personnages importants de ce jeu agissent selon leurs propres



pour l'affrontement final. Ses intentions ne sont pas mauvaises, mais sa façon de se servir des autres illustre bien le ton du jeu, que ce soit du bon ou du mauvais côté, les différents personnages se servent les uns des autres pour parvenir à leurs fins en utilisant leurs animosités ou leurs passions... Lulu, Wakka, Khimari et Rikku sont différents, ils sont dévoués à leur summoner, ils sont prêts à donner leur vie pour que Yuna mène à bien sa quête. Khimari, lui, est le protecteur de Yuna depuis sa tendre enfance sur la demande d'Auron. Il veille sur Yuna sans conditions, il ne parle jamais sans qu'on le lui demande ou que ce soit nécessaire. Leur dévotion est née comme pour beaucoup d'autres habitants de Spira par la fatalité, ce besoin de s'unir, de participer de quelque façon que ce soit à l'effort de guerre contre Sin. Tout le monde sur Spira a perdu quelque chose ou quelqu'un à cause des ravages de Sin comme le souligne si bien Yuna à la fin du jeu, tout le monde à des raisons d'en vouloir à Sin, alors tout le monde est prêt à y mettre du sien. Se mettre au service d'un summoner permet de lutter à sa façon contre le fléau de Zanarkand et cela tout en suivant les préceptes de Yevon. Dans le cas de Tidus, il ne s'est pas engagé dans le but de combattre Sin mais seulement parce que le groupe de Yuna est la seule chose à laquelle il peut se raccrocher, en tout cas au début de l'aventure. Mais à partir du moment où Auron lui apprend que Jeckt est son père (de façon à ce qu'il culpabilise et se sente obligé de les accom-

pagner), il se sent, comme Yuna, le devoir de prendre part à la guerre contre Sin. En définitive, tout le monde sur Spira est concerné par la menace Sin, et tout le monde a quelque chose à perdre si la menace perdure, à tel point que le héros se retrouve happé par cet état de fait dès son arrivée sur la nouvelle Spira.

The end

Final Fantasy X est sûrement l'épisode de la série le plus sujet à polémique, du moins de par chez nous, l'Europe et les Etats-Unis. Le fait d'évoquer la religion chrétienne aussi directement et avec autant d'acidité ne s'était pas vu depuis *Xenogears*. Ce dernier malgré son relativement gros succès a bien failli être boudé par les joueurs américains et n'est jamais sorti en Europe, pourtant, pour son premier RPG sur PS2, Square s'est proposé de réitérer l'exploit. Il faut avouer que c'était un pari plutôt osé. Quoi qu'il en soit, le résultat est là, le jeu s'est vendu comme des petits pains à travers le monde, et personne n'est venu se plaindre, alors habile dissimulation ou indifférence la plus totale de la part des joueurs, sans doute ne le saurons-nous jamais. Quoi que puisse en dire certains (qui pour la plupart reprochent à cet épisode sa trop grande linéarité), ce jeu est l'un des meilleurs de la série et beaucoup d'autres jeux n'arrivent pas à le détrôner. A bon entendeur, salut !

Citations

- Seymour au tribunal de Yevon :

"Cependant... Yuna, fille du grand summoner Braska... Elle peut nous être d'une aide quelconque vivante."

- Les personnages ont été envoyés à la Via Purifico mais par mesure de précaution, des gardes sont dépêchés pour les cueillir au cas où ils s'en sortiraient.

- Seymour : "Maître, laissez-la-moi..."

- Mika : D'abord votre père, ensuite votre femme..."

- Seymour : C'est parce qu'elle est ma femme qu'il faut que vous me laissiez m'en occuper."



Malgré son immense victoire, Yuna porte un regard chargé de tristesse, comme tout le monde sur Spira. Cependant, il est aussi emplí d'espoir pour l'avenir de son peuple, mais aussi pour elle...

FF & Référence

Adamantite

Dans FF : *Final Fantasy I* - Le métal trouvé dans le palais de Tiamat et qui permet au nain Smyth de forger Excalibur.

Référence : Culture - L'adamantite (ou adamant) est le fameux métal inventé par Gary Gygax pour les besoins de son jeu de rôle - qui sera également le premier «au monde» -, *Dungeons & Dragons*. L'adamantite est le métal que les nains emploient pour forger les armes. Il est de moins bonne qualité que le myhril dans *AD&D*. Sachant que *FF I* s'est plus que largement inspiré de *D&D*, il n'est pas étonnant d'y retrouver l'adamantite, bien que le nom dans le premier FF soit «adamant», qui pourrait également correspondre à la roche mythique et indestructible fréquemment mentionnée dans la mythologie grecque.

Adel

Dans FF : *Final Fantasy VIII* - La sorcière qui dirige Esthar. Le but d'Adel était de restaurer le pilier de cristal, ce qui lui permettrait de maîtriser le Lunar Cry... Mais Laguna, Kiros et Ward se chargent de son cas et l'expédient dans l'espace, enfermée, scellée dans une tombe en orbite. Ultimecia se servira de Rinoa pour retrouver et libérer Adel, afin que celle-ci déclenche la compression du temps en absorbant l'énergie de la troisième sorcière...

Référence : Aucune.

Aegis

Dans FF : Dans le premier épisode, le quatrième, le sixième, le septième et le chapitre Tactics, Aegis est souvent associé à un bouclier (ex. : l'Aegis Shield dans FFT).

Référence : Mythologie grecque - L'Aegis est un élément de protection associé à Athéna : c'est son fameux bouclier. Il est représenté sous la forme d'un bouclier, d'un plastron ou tout autre élément lié à la défense ; on se souvient du plus célèbre, orné d'une tête de Méduse figurant en son milieu (le fameux bouclier qui permet à Persée de se débarrasser des Gorgones). A donné naissance au mot français égide, employé dans l'expression «sous l'égide de» (sous la protection des).

Aki Ross

Dans FF : *Final Fantasy : Spirits Within* - L'héroïne du film *Les Créatures de l'esprit*. Infectée par les aliens, elle est «le contact». Peu à peu, grâce à ses capacités intellectuelles et sa confiance en ses rêves, elle découvrira qui sont les envahisseurs, mais aussi pourquoi et comment sauver l'humanité.

Référence : Langage - Aki signifie en japonais «automne». Un prénom courant au Japon.

Albrook

Dans FF : *Final Fantasy VI* - Ville portuaire paisible et prospère, dans laquelle les Returners, guidés par Ceres et Lok, font escale juste avant de s'embarquer pour Vector et la Magitek Factory.

Référence : Aucune.

Alexandre (Alexander)

Dans FF : *Final Fantasy VI, VII, VIII* - L'un des dieux «récurrents» de l'univers Final

Fantasy, représenté sous la forme d'un robot qui provoque des dommages «4-toly». Il apparaît également sous le nom d'une épée.

Référence : Histoire - Deux hypothèses : il peut s'agir d'une référence à Alexandre le Grand, roi de Macédoine qui conquiert une grande partie du monde connu avant sa mort en l'an 323 av. J.-C. Bon nombre de noms de villes ont un lien avec cet empereur, notamment Alexandrie en Egypte (voir plus loin). Deuxième personnage possible : le tsar Alexandre Ier de Russie, qui prodigua son aide à l'Angleterre pour mettre un terme aux conquêtes de Napoléon Ier (XIXe siècle). Considérant le design de l'invocation, proche de l'architecture russe, on peut penser que la deuxième option semble la plus fiable.

Alexandria

Dans FF : *Final Fantasy IX* - L'un des royaumes de FF IX (avec Lindblum et Burmecia). Depuis la mort du roi, il est gouverné par la reine Brahne et sa fille Garnet Til Alexandros 17th. Accompagnée du général Beatrix, du capitaine Adelbert Steiner et de ses chevaliers de l'ordre Pluto ainsi que des deux «bouffons» jumeaux Zorn et Thorn, la famille royale réside dans le château d'Alexandria.

Référence : Géographie - Alexandria (connue chez nous sous le nom d'Alexandrie) est l'ancienne capitale d'Egypte, fondée par Alexandre le Grand pendant ses conquêtes, en 332 av. J.-C. La ville restera l'un des centres culturels les plus importants, dans la mesure où elle accueille la célèbre bibliothèque d'Alexandrie ; le tombeau de Cléopâtre y serait également situé.

Altea

Dans FF : *Final Fantasy II* - C'est le nom de la ville qui sert de CQ à la résistance organisée par la princesse Hilda face à la menace de l'empire Paramakian, lors de la première partie du jeu. Altea est détruite par l'empereur de Paramakia, qui invoque le «Whirlwind».

Référence : Aucune.

Amarant Coral

Dans FF : *Final Fantasy IX* - Salamander japonais. Amarant est un mercenaire engagé par Brahne pour tuer Vivi et capturer Garnet. Mais après avoir défait l'équipe de héros à Maiden Sari, il abandonne son contrat et accepte de vous suivre.

Référence : Nature - Plante ornementale aux fleurs rouges regroupées en grappes, connue sous le nom de «queue-de-renard». Général - L'amarante est une couleur comparable à un rouge bordeaux.

Amulette

Dans FF : La série - Dans le RPG en général, il s'agit d'un petit objet souvent légendaire qui protège d'effets indésirables.

Référence : Histoire - L'utilisation des amulettes est très ancienne. Les Egyptiens avaient déjà instauré le port de ce genre d'objets au cou, suivis par les Grecs qui appelaient cela des phylakterion. Durant l'ancien temps, l'amulette était d'usage courant jusqu'en 721 de notre ère, où l'Eglise chrétienne interdit définitivement la fabrication et le port de ce genre d'objets.

Anima

Dans FF : *Final Fantasy X, X-2* - L'une des chimères cachées de FF X (que l'on trouve dans le temple immergé de Baaj). Anima n'est accessible que si vous possédez les six objets secrets. Lorsque vous saurez qui est réellement Anima, vous ne regarderez plus jamais votre mère de la même façon...

Référence : Langage - Anima signifie en latin «souffle / vie ou esprit». Psychologie - Selon une théorie de Jung, l'anima est le principe de l'archétype féminin / masculin. Pour être plus clair, il s'agit d'une partie de l'individu inférieur qui incorpore tous les aspects féminins de la psyché masculine.

Antidote

Dans FF : La série - Le meilleur item pour se soigner de n'importe quelle malédiction, n'importe quel état anormal. C'est la gamme supérieure du «remedy».

Référence : Général - Un objet utilisé pour arrêter ou contrer un virus / un poison.

Arachnide

Dans FF : *Final Fantasy* - Un simple ennemi qui ressemble à une araignée.

Référence : Mythologie grecque - Arachné de son prénom est une jeune Lydienne qui, un jour, ose défier Athéna en personne au tissage ! La déesse, qui excelle en cet art, accepte le challenge en pensant triompher sans mal de cette vulgaire mortelle. Athéna en profite pour tisser un message d'avertissement alors qu'Arachné, trop affairée à réaliser une œuvre esthétique et divertissante pour les dieux, ne tient nullement compte des tentatives d'intimidation de sa rivale. Les dieux applaudissent la réalisation d'Arachné, si bien qu'Athéna en est vexée. Pour soulager sa conscience et montrer à quel point elle est bonne joueuse, elle dote Arachné d'un corps d'araignée en lui disant avec dédain : «Comme cela, tu pourras tisser éternellement...» Les mots arachnide, arachnéen, etc. viennent de là. A noter enfin que les arachnides sont une «classe» comprenant les araignées bien sûr, mais également les scorpions et les acariens.

Arkh / Ark

Dans FF : *Final Fantasy IX* - L'eidolon le plus puissant de Garnet, qu'elle peut apprendre en se procurant le bâton Laputa (voir plus loin). Arkh ressemble à une sorte de robot qui déploie ses ailes lors de son attaque. Il est d'une terrifiante efficacité.

Référence : Mythologie grecque - Arkh (ou plutôt Arké en grec) est la sœur d'Iris. Lors de la guerre des Titans, Iris devient la messagère des dieux de l'Olympe alors qu'Arkh, elle, choisit d'aider les Titans. A la fin de la guerre, Zeus la dépouille de ses ailes et la jette dans le Tartare, où elle rejoint ses maîtres. Religion - Si l'on se réfère à l'orthographe «Arks», il s'agirait sans doute d'un clin d'œil à la fameuse «Noah's Ark», à savoir l'arche de Noé. Arche qui, rappelons-le, a permis à Noé et sa famille de sauver un certain nombre de races d'animaux du terrible Déluge. Ils avaient en effet construit une arche (un bateau, quoi) aux dimensions exactes indiquées par Dieu lui-même. A noter que ce mythe du sauveur de l'humanité

voquant sur les flots avec l'avenir de la terre à l'intérieur de son vaisseau est éternel et se retrouve dans plusieurs mythologies, comme l'histoire de Manu en Inde.

Artémis

Dans FF : *Final Fantasy IV* - On ne va pas citer les références liées à chacune des armes de FF, sinon nous n'aurions pas fini ; néanmoins, je me rappelle qu'un arc dans FF IV se nomme Artémis.

Référence : Mythologie grecque - Il s'agit bien évidemment de la sœur jumelle d'Apollon, fille de Zeus et de Létô. Protectrice des animaux, elle est également déesse de la Chasse. Jeune femme de la nature, elle n'en est pas moins redoutable et particulièrement vindicative. Plusieurs épisodes de la mythologie narrent sa cruauté à l'égard des humains, notamment...

Asteroth

Dans FF : *Final Fantasy II* - Il s'agit d'un des sbires principaux de l'empereur de Paramakia, un redoutable ennemi.

Référence : Démonologie - L'un des ducs de l'Enfer. Lorsqu'il est invoqué, il apparaît tel un ange magnifique sur le dos d'un dragon, tenant un serpent dans sa main droite. Avant sa chute, il était prince de l'ordre des trônes, à moins qu'il n'ait appartenu à l'ordre des Séraphins. Quoi qu'il en soit, Asteroth (ou Astaroth) est actuellement l'un des démons supérieurs. Voltaire en parle comme d'un ancien dieu de Syrie.

Atomos

Dans FF : *Final Fantasy IX* - L'un des eidolons que seule Garnet peut invoquer. Il s'agit de la bouche géante que Brahne utilise pour détruire Lindblum. Ses attaques sont basées sur la gravité.

Référence : Physique - La racine grecque d'atomique, qui signifie en gros «indivisible».

Aura

Dans FF : La série - Une magie souvent utilisée dans la saga. Dans le deuxième épisode, il s'agit d'une magie noire qui permet d'augmenter les pouvoirs élémentaires ; dans le VIII, elle permet de booster son personnage pour déclencher une limit, etc.

Référence : Spiritualité - Une puissance qui semble entourer une personne ou une chose.

Avalanche

Dans FF : *Final Fantasy VII* - Il s'agit du groupe de résistance écologique anti-ShinRa, fondé par Barret Wallace, Tifa Lockheart, également membre d'Avalanche, a recommandé d'enrôler Cloud Strife, ancien membre du SOLDAT. Avec l'aide de Cloud, Avalanche peut réaliser de nombreux attentats et faire exploser les réacteurs de la ShinRa...

Référence : Général - Une avalanche est une importante masse de neige et de pierres qui dévale les flancs d'une montagne. Une catastrophe naturelle, en bref, qui punit tout sur son passage. De fait, on peut imaginer que le nom du groupe n'est pas choisi au hasard...



Bahamut

Dans FF : La série (sauf dans le deuxième épisode) - Bahamut est le roi des dragons, une invocation souvent ultime (jusqu'à l'épisode V inclus) et incontournable, qui fait fréquemment goûter son «Megaflare» aux ennemis. On relèvera qu'il s'agit d'une des rares invocations à être dans tous les FF (même s'il est absent du deuxième et qu'il n'est pas «invocable» dans le premier).

Référence : Religion / Mythologie - Dans les récits islamiques, on trouve une trace de Bahamut. Il n'est dès lors plus qu'un poisson (ou serpent selon les versions) géant, surmonté d'un taureau très étrange répondant au nom de Kujata (ou Kujata), capable d'avaler la planète entière. Le récit concernant Bahamut fait également intervenir un certain Falak, qui serait un serpent de feu, royaume de feu résidant soi-disant sous le royaume / Bahamut. Une légende assez compliquée, mais qui stipule qu'Allah en personne avait peur de Bahamut.

Baku

Dans FF : *Final Fantasy IX* - Le leader de Tantalus, troupe de théâtre et de voleurs, et accessoirement le père adoptif de Jitan.

Référence : Mythologie - Baku, dans la mythologie japonaise, est le mangeur de rêves. Lorsque l'on est réveillé par un cauchemar, il suffit d'appeler Baku pour qu'il les transforme en beaux rêves. A noter qu'il a une tête de lion, un corps de cheval et des pattes de tigre.

Géographie : Bakus est la capitale de l'Azerbaïdjan.

Mythologie : En version française, ce personnage est appelé Bachs : on peut (vu sa dégaine et son nez rouge) imaginer qu'il existe un rapport avec Bacchus, version latine de Dionysos...

Behemoth

Dans FF : La série - Le Behemoth est l'un des monstres récurrents de l'univers Final Fantasy, l'un des plus imposants mais aussi l'un des plus meurtriers. Il apparaît généralement vers la fin du jeu, voire dans le dernier donjon.

Référence : Langage - Behemoth signifie en hébreu simplement bête / animal. Religion / Mythologie - Dans le judaïsme, il s'agit du premier monstre terrestre, son pendant marin étant le Léviathan. Dans la Bible, on décrit cette bête comme la plus féroce et la plus vulgaire qu'il ait été donné de voir, mais que nul ne pouvait terrasser : seul le doigt divin de Yahvé pouvait l'arrêter. Si Behemoth s'est inscrit dans la tradition mythologique comme un monstre légendaire, on découvre par la suite qu'il s'agit simplement d'un hippopotame ! On pourrait comparer le Behemoth hébreu au H-hadayosh perse.

Démonologie : Il s'agirait d'une des nombreuses formes de Satan...

Beowulf

Dans FF : *Final Fantasy Tactics* - Un de vos nombreux ennemis.

Référence : Mythologie - Le Beowulf nordique apparaît dans une poésie épique traditionnelle. Selon la légende, aidé du roi H-rothgar, il parvient à tuer un monstre appe-

lé Grendal ainsi que sa mère. Il regagne ensuite sa patrie, où il règne comme roi, jusqu'au jour où un dragon se réveille. Bien que nul ne doute de la puissance de Beowulf, après avoir tué l'animal mythique, il cède à son tour.

Berserker

Dans FF : *Final Fantasy V, X-2* - Il s'agit d'une des classes possibles pour vos héros, qui lui permet d'utiliser une puissance maximale, sans être hors contrôle.

Référence : Mythologie - En Scandinavie, les berserkers sont des guerriers sans foi ni loi, sauvages, aux mœurs barbares et d'une grande violence. Le terme est également utilisé pour décrire un guerrier qui n'a plus rien à perdre, sans aucune peur de mourir.

Biggs

Dans FF : La série - Personnage secondaire récurrent de l'univers FF.

Référence : Cinéma - Il s'agirait vraisemblablement du Biggs, pilote de X-Wing et ami

de Luke Skywalker dans Star Wars.

Bismarck

Dans FF : *Final Fantasy VI / Final Fantasy VIII* - Dans FF VI, Bismarck est un Esper qui apparaît sous la forme d'une baleine. Dans FF VIII, il s'agit de la deuxième arme la plus puissante de Laguna.

Référence : Histoire - Le Bismarck, pendant la Seconde Guerre mondiale, était un cuirassé allemand, détruit définitivement le 27 mai 1941. Il était l'un des cuirassés les plus puissants jamais construits.

The Blackjack

Dans FF : *Final Fantasy VI* - C'est le nom du vaisseau / casino de Setzer Gabbiani.

Référence : Général - Le black-jack est bien évidemment le nom d'un jeu de cartes (ce qui explique «l'arme» de Setzer), dont le but est d'acquiescer la plus grande quantité de cartes, sans toutefois dépasser 21. D'ailleurs, on connaît également ce jeu sous le nom de 21. Général - Le black-jack est aussi un couteau, généralement présenté dans une housse en

cuir.

Blank

Dans FF : *Final Fantasy IX* - L'un des membres de Tantalus. Appelé Frank en version française.

Référence : Général - Une arme à feu avec une charge de poudre, sans balles.

Black Cauldron

Dans FF : *Final Fantasy VII* - Il s'agit du nom de l'attaque d'Hadès, l'une des invocations ou matières rouges.

Référence : Mythologie - Provient de la mythologie celtique. Le chaudron noir (pour la petite histoire, c'est également le titre original de *Taram* et *Le Chaudron magique*) est un chaudron magique où l'on pouvait réanimer les morts, si leurs corps étaient plongés à l'intérieur. Le deuxième volume des *Chroniques de Prydain* de Lloyd Alexander est d'ailleurs basé sur cette histoire de chaudron noir.



Caignozzio

Dans FF : *Final Fantasy IV* - Il s'agit de l'un des quatre suppôts de Golbez et l'empereur démon de l'eau. Il ressemble à une tortue bleue.

Référence : Littérature - Caignozzio, cela ne vous rappelle rien ! Et si nous changions juste deux ou trois lettres et que nous l'écrivions Cagnazzo ! Il s'agit en effet d'un des démons tirés de l'*Enfer de Dante (La Divine Comédie)*. C'est le fameux «big dog» dont Dante parle dans le vingtième canto.

Cain

Dans FF : *Final Fantasy IV* - Cain ou Kain, personnage énigmatique de *FF IV*, est un amoureux transi au destin tragique et à la vie tumultueuse. Un vrai romantique.

Référence : Religion - Cain est le frère d'Abel, les deux enfants du premier couple terrestre Adam et Eve. Il a tué son frère... par jalousie.

Carbuncle

Dans FF : *FF V* - *FF VI* - *FF VII* - *FF VIII* - *FFT* - Invocation récurrente de l'univers FF, apparaissant sous la forme d'une sorte de lapin avec une gemme rouge au milieu du front.

Référence : Langage - En latin, le carbunculus est une pierre rouge foncé.

Général : Une maladie de peau plus connue sous le nom d'anthrax.

Ceres Chere

Dans FF : *Final Fantasy VI* - Femme forte et général de l'armée de Gesthal. Également sujet d'expérimentation, elle maîtrise la magie... Accusée de trahison, elle finira par rejoindre l'équipe, grâce à l'aide de Locke.

Référence : Mythologie - Ceres (le vrai nom japonais) est sans doute une référence à la Déméter romaine (Cérès). Elle est la déesse de l'Agriculture, de la Fertilité mais également de la Moisson. Elle est aussi responsable du cycle des saisons. Rappelez-vous, Perséphone, sa fille, se fait enlever par Pluton (l'Hadès romain). Or, lorsque Perséphone disparaît, Cérès fait la «grève», menaçant ainsi l'équilibre de la planète. Jupiter (le Zeus romain) accepte d'imposer à son frère qu'il relâche Perséphone pendant deux saisons et qu'il la garde les deux autres auprès de lui (la présence de Perséphone au côté de Cérès correspondant au printemps et à l'été). A noter que son nom a donné naissance au mot «céréales».

Celestial Mirror

Dans FF : *Final Fantasy X* - Il s'agit du fameux Cloud Mirror après transformation. L'une des clés les plus importantes du jeu.

Référence : Langage - Le mot céleste vient du latin «caelestis», ce qui signifie «appartenant au Paradis».

Cerberus

Dans FF : *Final Fantasy I* et *Final Fantasy VIII* - Dans le premier FF, Cerberus (ou Kerberos / Cerbère) est un simple monstre alors que dans le huitième épisode, il s'agit d'une des G-Forces, que le groupe est capable d'invoquer pour obtenir «Triples», notamment sur l'ensemble de l'équipe.

Référence : Mythologie - Ce nom est bien évidemment tiré de la mythologie grecque. Fils des géants Typhon et Echidna, Cerbère est le fameux chien à trois têtes. Gardien de l'Autre Monde (l'Underworld, le royaume d'Hadès, que l'on appelle également l'Enfer en version «catholisée»), il «réceptionne» les morts et les empêche de s'enfuir des Enfers. Le seul qui parviendra à le dompter est Héraclès, le plus célèbre des héros grecs, qui lors de ses douze travaux, l'enchaînera afin de pouvoir aller et venir comme bon lui semble dans l'Autre Monde. La mythologie romaine,

quant à elle, raconte un épisode où le prince troyen Aeneas, aidé de Psyché, parvient à endormir Cerbère en lui donnant à manger.

Chaos

Dans FF : *Final Fantasy I, FF VII, FF IX* - Il s'agit du tout premier boss ultime de l'histoire de *Final Fantasy*. Chaos est un démon très ancien qui, en utilisant la puissance du quatuor de démons (Kary, Kraken, Tiamat, Lych) et grâce au «corps» de Garland, espère bien revenir pour gouverner l'univers. Dans *FF VII*, il s'agit d'un des «limit breaks» de Vincent, qui se transforme en un démon funeux, totalement incontrôlable. Dans *FF IX*, les Elemental Chaos sont les quatre démons (Maliris, Lych, Kraken et Tiamat), gardiens des quatre Elemental Shrines dirigés par Kuja.

Référence : Général - Philosophie - Confusion générale des éléments de la matière, avant la création du monde / Physique - Etat physique dans lequel on ne perçoit aucun ordre / Mathématiques - La théorie du chaos étudie les phénomènes dans lesquels intervient le hasard, mais qui présentent des régularités pouvant être décrites mathématiquement. A donné naissance au mot «chaotique», qui signifie sans ordre.

Jeux de rôle : Dans l'heroic fantasy et plus particulièrement dans *AD&D*, le chaos est l'opposition à l'ordre (ex. : chevalier du chaos). Le dieu du Mal et les démons sont rattachés à l'idéologie du chaos - plus ou moins le règne du mal sur le bien, respectant les conventions du «désordre».

Mythologie : Chez les Grecs, on pensait que l'origine de toutes choses était Chaos. Il est né de rien, comme ses «frères» Tartarus (le Tartare) et Eros (l'Amour). Ils représentent les trois principes fondateurs de l'univers. On soupçonne Chaos d'être à l'origine de Rhéa et d'Ouraos (Uranus), lesquels donneront naissance à Gaïa et Cronos, les parents de Zeus.

Religion : L'idée du chaos existe depuis la fondation des civilisations. De tout temps, l'on retrouve le conflit chaos / ordre (soit dit en passant, c'est l'idée principale de Xenosaga, matérialisée sous la forme de Chaos et de KOS-MOS, Tetsujin / Order). Un principe fondamental, qui constitue la base de la théorie du yin et du yang chez les Chinois par exemple.

Chemist

Dans FF : *Final Fantasy Tactics* - L'un des jobs de FFT, qui correspond plus ou moins à un «porteur» d'items.

Référence : Général - Il s'agit plus ou moins d'une abréviation d'alchemist, n'ayant pas grand-chose à voir avec le mot «chimiste».

Chimera

Dans FF : *Final Fantasy I* et *Final Fantasy X* - Dans le premier FF, il apparaît sous la forme d'un monstre avec une tête de lion, un corps de dragon ailé et une queue de serpent. Dans *FF X*, il s'agit du nom français des Aeons, les puissants dieux que Yuna peut invoquer.

Référence : Général - Vaine imagination, illusion, utopie (ce qui correspond plutôt bien à la thématique principale de *FF X* - voir chapitre II).

Biologie : Organisme composé de deux ou trois variétés de cellules ayant des origines génétiques différentes.

Mythologie : La Chimère est un monstre fabuleux, à la tête de lion et au corps de dragon avec un serpent en guise de queue, qui fut affronté et tué par Bellérophon chevauchant Pégase, après avoir terrorisé la population de la Carie.

Cid

Dans FF : La série : Un personnage récurrent à l'univers FF, souvent lié au «airships» ou bien à la connaissance (ex. : Cid Kramer, directeur du Balamb Garden) et jouable uniquement

dans le septième épisode.

Référence : Histoire - On peut éventuellement penser à une analogie avec le fameux héros national espagnol Rodrigo Diaz, connu sous le nom «El Cid». Chef militaire, il n'a jamais perdu une bataille et a plusieurs fois réussi à réconcilier les chrétiens et les musulmans. Après de multiples alliances, il s'approprie le royaume de Valence (Valencia), qu'il dirigera jusqu'à sa mort. Son histoire est relatée dans un poème très connu du XIIe siècle baptisé *Song of El Cid* et plus tard une pièce, *Le Cid*, écrite en 1637 par Pierre Corneille.

Cloud Strife

Dans FF : *Final Fantasy VII* - Héros de *FF VII*, il est un membre du SOLDAT (SOLDIER en version originale). Sa destinée est liée à celles de Sephiroth, Tifa Lockheart et Zack. Suite à un accident qui ravage sa ville natale Nibelheim et une intervention qui tourne mal, Cloud et Zack sont capturés par Hojo, un savant fou, qui plante des cellules de Jenova dans leurs corps afin de créer des clones. Mais l'expérience échoue et la mémoire de Cloud se confond avec celle de Zack. En tentant de s'enfuir, Zack se fait tuer par les soldats de la Shin-Ra alors que Cloud survit, assumant deux identités sans vraiment le vouloir...

Référence : Langage - Cloud en anglais signifie «nuage» et Strife, «conflit» - ce qui pourrait correspondre à l'idée d'un esprit embrumé constamment en conflits.

Histoire : Cloud (ou Clodoald) est un prince mérovingien. Fils de Clodomir, il échappe de justesse au massacre de sa famille par ses oncles Childebart et Clotaire. Il fondera par la suite un monastère à Paris qui prendra son nom.

Mythologie : Il peut également s'agir d'une analogie avec les fameux chariots de «clouds», les moyens de transport des divinités de Sumer, qui ont largement inspiré le «nuage magique» de San Gokū dans *Dragon Ball*.

Cockatrice

Dans FF : La série - Ennemi à l'apparence d'oiseau dont les pouvoirs sont basés sur la foudre. Il est connu pour pétrifier ses adversaires, notamment. Dans *FF VI*, on relève que Mogg peut invoquer un Cockatrice pendant sa danse Forest Suite. Dans *FF VIII*, on trouve un item nommé Cockatrice Pinion, une plume qui permet de pétrifier mais inutilisable en cours de combat.

Référence : Histoire - Il est l'une des figures héraldiques (relatif aux armoiries médiévales), généralement représenté avec une tête de coquelet et une queue de dragon.

Cosmo Candle

Dans FF : *Final Fantasy VII* - Le lieu clé de Cosmo Canyon, la ville qui a vu naître Red XIII. C'est ici qu'a été fondé Avalanche.

Référence : Langage - Cosmo peut provenir de «cosmos» et candle en anglais signifie bougie ou chandelle, avec la notion de «cercle entouré de bougies».

Histoire : Cette notion de «conseil» autour d'un cercle formé de bougies est commune à nombre de tribus préaméricaines ; il est notamment présidé par des shamans et autres sorciers.

Religion : La chandelle est un élément très important dans nombre de religions, comme dans la menorah (le chandelier à sept branches) dans toutes les églises, c'est un symbole de recueillement, de spiritualité.

Crimson Blades

Dans FF : *Final Fantasy X* - Il s'agit de l'autre nom des Crusaders, groupe de guerriers fondé par le grand Mi'ihen.

Historique : L'ordre des Crimson Blades est l'une des sociétés secrètes les moins connues (contrairement aux rose-croix, francs-maçons et autres Opus Dei). C'est un groupuscule

chrétien, aux idées néoconservatrices et luttant contre le fameux New World Order. Il s'agit en quelque sorte d'un groupe d'extrémistes catholiques, suivant les préceptes des anciens chevaliers du Temple (les fameux Templiers). A relever que leur créateur se nomme Austin Blackert.

Général : On note que cet ordre sacré (les Epées pourpres en français, au double statut «croix / rouges» et «épées / chevaliers» des Templiers) a déjà été utilisé dans un jeu Square : *Vagrant Story*.

Crusader(s)

Dans FF : *Final Fantasy VI* et *Final Fantasy X* - C'est l'un des Espers de *FF VI* que les Retourners trouvent après avoir vaincu les huit dragons légendaires du monde en ruine. Crusader dispose de Merton (Melton) et de Meteor. Dans *FF X*, il s'agit du groupe devant protéger les villes, les temples et le peuple de Spira contre Sin. Les Crusaders combattent depuis plus de huit cents ans Sin, depuis que Mi'ihen a fondé une faction baptisée Crimson Blades.

Référence : Langage - Homme engagé dans



une croisade. Basons les références sur le mot «croisades». Citons ainsi la jihad islamique, qui signifie en arabe «lutte» au sens de résistance.

Religion / Histoire : Série de guerres de religion majeures qui ont «secoué» l'Europe moyenâgeuse, menées à l'encontre des musulmans qui avaient envahi l'empire byzantin. A la fin des croisades, les musulmans ont vaincu et se sont emparés de l'empire byzantin, qu'ils ont transformé en empire ottoman.

Cure

Dans FF : La série : Une magie blanche qui permet de se régénérer en HP et provoque des dommages considérables chez les morts vivants.

Référence : Langage - Cure en anglais signifie «guérir» ; relatif à la maladie, notamment. Mythologie - Dans la mythologie romaine, on trouve la déesse Cura, qui a instauré l'homme d'argile en véritable «mode».

Cyclop



Dans FF : *Final Fantasy Tactics* : L'une des invocations, que seuls les meilleurs summoners peuvent employer.

Référence : Mythologie - Dans la mythologie grecque, les Cyclopes sont une race de géants, avec un œil unique en plein milieu du front. Forgerons de leur état, ils connaissent le secret de la foudre. Le Cyclope le plus connu, Polyphème, intervient dans l'Odyssée d'Odysseus (Ulysse). L'intelligence et la ruse du héros grec, roi d'Ithaque, sont prouvées lors du fameux épisode de «Qui es-tu ! « - «je suis personne.» En crevant l'œil du géant, Odysseus s'attire la colère de Poséidon, ce qui

Dagger

Dans FF - La série / *Final Fantasy IX* - La dague est une arme que l'on trouve dans n'importe quel inventaire lié à *Final Fantasy* et aux RPGs en général. Dans *FF IX*, on relève en outre qu'il s'agit du pseudo que se donne Gamet en dehors de son royaume pour éviter que les habitants la reconnaissent.

Référence : Arme - Arme de main à lame large et courte.

Dark Elves

Dans FF - *Final Fantasy* - Les Dark Elves constituent le peuple désirant diriger Elheim. Astos, leur roi, sera défait par les Light Warriors.

Référence : Jeux de rôle / Littérature - Si l'elfe est une création (comme de bien entendu) du jeu de rôle et donc de son inventeur, Gary Gygax, il en est de même pour le côté «obscur» de cette race : le Dark Elf, connu également sous le nom d'elfe de la nuit ou bien d'elfe noir. Dans *Dungeons & Dragons*, les elfes noirs résident au cœur d'un ensemble de grottes souterraines ou parfois dans l'enceinte d'arbres maudits. Leur repaire se nomme Underdark. Comme l'indique son nom, l'elfe noir a tous les avantages de la race elfe mais sert les intérêts d'une autre cause, qui n'est ni le chaos, ni la lumière... L'exemple le plus célèbre de Dark Elf reste Drizzt Do'Urden, l'un des personnages les plus connus de *Forgotten Realms*, grand héros de la Trilogie de l'elfe noir écrite par R.A. Salvatore.

Darkness

Dans FF : La série / *Final Fantasy IX* - Darkness est associé à un état souvent lié ou résultant d'une magie noire. Dans tous les RPGs, on entend parler à un moment ou un autre de «darkness». Dans *FF IX*, il s'agit du dernier boss, Eternal Darkness ou Ein no Yami, qui intervient après Kuja et qui surgit de nulle part. En version française, il s'appelle Nécron. Nous ne comprenons toujours pas ce changement de nom, dans la mesure où le terme «Darkness» s'applique au scénario de *FF IX*.

Référence : Langage - Darkness signifie en anglais «noir», au sens de l'obscurité.

Death

Dans FF : La série - Une magie noire que l'on retrouve dans les épisodes de la série. Elle provoque la mort immédiate du personnage ciblé. À noter que si le sort Death est invoqué sur un mort vivant ou bien un personnage atteint du sort Zombie, il regagnera 100 % de ses HP.

Référence : Langage - Death signifie en anglais «la Mort», au sens où l'entendent les légendes... Bref, la Faucheuse ou l'Ankou dans les contes bretons. Du reste, dans *Final Fantasy*, elle apparaît comme telle.

Death Sentence

Dans FF : La série - Également connue sous le nom de Doom, Death Sentence est une magie bleue qui appose la marque de la mort, un décompte qui, une fois arrivé à son terme, tue automatiquement le personnage ciblé (la seule façon d'y échapper est de finir le combat rapidement). À noter que dans *FF VII*, il est possible d'apprendre ce sort via l'Enemy Skill Materia.

Référence : Langage - Death Sentence signifie en anglais «peine de mort».

Général - La peine de mort est une pratique légale aux États-Unis notamment (elle a été abrogée en France en 1981 par François Mitterrand). Imposée par un juge ou un jury, la sentence intervient à une date fixée. Jusqu'à ce qu'elle tombe, le prévenu, son avocat ou la famille peuvent recourir à tous les moyens légaux mis à leur disposition pour enrayer la décision... Jusqu'à la fameuse date de la sentence, où il est totalement impossible



d'intervenir.

Doomtrain

Dans FF : *Final Fantasy VI* et *Final Fantasy VIII* - Sont connus sous ce nom un boss qui intervient dans la Mystic Forest où Cayenne Garamonde (Cyan) court après son rêve tragique dans *FF VI*, et comme une G-Force (dans *FF VIII*) ; l'invocation apparaît alors sous la forme d'un train à tête de mort.

Référence : Langage - Doom signifie en anglais «ruine».

Général - Le doomtrain est un nom parfois donné au fameux train fantôme des fêtes foraines.

Histoire - Lors de la Seconde Guerre mondiale, les trains menant les juifs, tziganes et autres «condamnés aux camps nazis» ont souvent été appelés trains de la mort ou doom-trains.

Desperado

Dans FF : *Final Fantasy VIII* - C'est le nom d'une des Limit Breaks de Laguna : il jette une grenade puis un grappin dans les airs. Il s'accroche alors au filin pour survoler la surface de combat et canarder ses ennemis. Lorsqu'il retombe sur la terre ferme, la grenade explose.

Référence : Historique - Le desperado est un hors-la-loi de l'Ouest américain.

Musique - Desperado est le premier véritable succès de The Eagles, groupe également à l'origine du très célèbre *Hotel California*.

Cinéma - *Desperado* est un film de Robert Rodriguez datant de 1995, avec pour acteur principal Antonio Banderas. Il narre le conflit opposant un hors-la-loi justicier à un cartel de drogue. À noter que *Desperado* fait suite à *El Mariachi* (1992), du même Robert Rodriguez. Le troisième épisode de la trilogie se nomme *Desperado 2* et est sorti il y a quelques mois.

Diablos

Dans FF : *Final Fantasy VIII* - Diablos est une G-Force, enfermée dans une lampe donnée à Squall par Cid. À noter que vous l'affrontez dans une dimension parallèle.

Référence : Langage - En espagnol, Diablos est prononcé Dee-ha-blows, ce qui signifie diable.

Religion : Le diable est la personnification du mal, celui qui dirige l'Enfer et qui tente l'humanité. Il est présent dans toutes les religions, en particulier les religions chrétienne et juive. Il est également le chef des anges apostats.

Dragons

Dans FF : La série - On trouve des dragons dans tous les RPGs, mais la série *Final Fantasy* en a fait une utilisation toute particulière. Outre leur statut d'ennemis, ils apparaissent comme des dieux, dont la personnification même est Bahamut.

Référence : Général / Culture - Animal fabuleux lié aux légendes, contes de fées et tout ce qui touche, de façon plus générale, à l'imagination et au rêve. Le dragon est très souvent représenté comme un dinosaure volant, capable de cracher du feu et de lacérer grâce à ses deux pattes postérieures présentant de véritables griffes de lion. La culture populaire européenne rapporte de très nombreuses apparitions et interventions de dragons. Nul historien n'a pu encore prouver que l'animal provenait de la fabulation ou était bien réel en une époque reculée...

Jeux de rôle - Le dragon a bien évidemment une place de choix dans le jeu de rôle et est considéré comme une créature inspirant la crainte, mais aussi (et étrangement) comme un grand sage. Il est celui qui a le savoir et qui, suivant certains pactes, peut prodiguer ses conseils aux mortels humains en quête de justice ou tout simplement de connaissance. Le jeu de rôle a offert ses lettres de noblesse à la créature fabuleuse en en faisant une race à part entière, basée sur le modèle des volatiles reptiliens (les wyverns, wyrms, wurms, fire-drakes, etc.). À noter que le JDR a immédiatement accepté que cette créature était une «cracheuse» de feu. Certains spécimens ont la possibilité de souffler autre chose : de la glace, de la foudre, du poison mortel, du gaz. Cela fait partie du folklore lié aux jeux de rôle.

Religion - Le dragon est également un animal sacré dans les pays asiatiques, où on lui voue un véritable culte (il apparaît notamment dans l'astrologie chinoise). Le dragon chinois ou japonais n'a en revanche pas la même apparence que son congénère occidental : il ressemble bien plus au lézard, avec un corps et une queue qui n'en finissent pas, mais une tête bien plus proche d'une figure démoniaque que d'un vulgaire reptile. Le dragon à l'heure actuelle reste un des symboles les plus consacrés et les plus respectés dans les pays asiatiques ; il apparaît régulièrement comme figure de proue de fêtes traditionnelles, à commencer par le fameux défilé du Jour de l'an chinois.

Littérature - Un des grands courants de la littérature est la fantasy, sorte de «science-fiction médiévale» ayant pour héros des chevaliers et pour environnement naturel des plaines envahies d'orcs ou de dragons. Nul doute que la littérature a également beaucoup servi à l'installation du mythe dans les différentes cul-

tures, mais aussi dans le cœur de n'importe quel être vivant. Que ce soit le Smaug de Tolkien (dans *Bilbo the Hobbit*), le dragon Maléfice de *La Belle au bois dormant* ou encore le terrifiant et géant Fafnir qui doit affronter Siegfried dans *Die Nibelungen*, ce reptile légendaire a fait du chemin dans la littérature et les arts. Il reste un des animaux inspirant la plus vive crainte et le plus grand respect.

Duel

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - C'est le nom du système de Limit Breaks lié à Zell, semblable au Blitz de Mach (Sabin) dans *FF VI*.

Référence : Général - Zell étant un guerrier combattant à mains nues, on peut imaginer que le mot «duel» n'a pas été choisi au hasard. En effet, historiquement, il s'agit d'un combat à mort, où les deux lutteurs se doivent de respecter un code d'honneur. Le duel existe depuis l'Antiquité, qui généralement voyait deux «chefs» ou deux guerriers d'exception s'affronter, les autres ayant trop de respect pour intervenir. Citons l'un des duels les plus fameux, opposant Hector et Achille dans l'*Illiade* d'Homère.

Dwarf

Dans FF : La série - On passe presque toujours dans un village de «dwarves» ou nains. Une race habituelle des univers FF.

Référence : Général - Créature de mythes et de folklores. Les nains sont de petits humanoïdes, faisant généralement la demi-taille d'un humain, qui vivent dans des caves, des trous creusés sous la terre ou bien parfois dans les arbres. Ils sont souvent vindicatifs envers les humains, mais peuvent aussi être très serviables, devenant des amis fidèles et justes.

Mythologie - Le nain trouve sa place dans les récits mythologiques nordiques. Les deux plus connus sont sans conteste possible Brok et Sindri, forgerons des dieux. Parmi leurs créations, on trouve le célèbre Mjollnir de Thor ou encore l'anneau magique d'Odin, Draupnir.

Littérature - Le nain apparaît dans foule de contes de fées (le plus célèbre restant *Blanche-Neige*, où ils ont un des rôles principaux), mais aussi d'histoires d'heroic fantasy. Ils vivent généralement comme le veut le mythe, dans des grottes où ils sont experts en excavation de minéraux et de métal précieux, tel le mythril (qui sert notamment à forger des armes divines). Qui peut oublier Gimli fils de Glóin du *Seigneur des Anneaux* ou encore les nains qui aident Gandalf dans sa quête durant *The Hobbit* ?

Eden

Dans FF : *Final Fantasy VIII* - La plus puissante des G-Forces qu'il est possible d'invoquer dans *FF VIII*.

Référence : Religion - Eden est le nom du Paradis originel qui est décrit dans l'Ancien Testament, le fameux épisode, relaté dans la Genèse, où Adam et Eve (les premiers humains) vivent innocents et naïfs, en paix, à poil (si, quand même) et jouissent de tout ce que la Nature a de meilleur. Jusqu'au jour où le tentateur, Satan, déguisé en serpent, vient convaincre Eve de croquer dans une pomme (Chirac doit être une réincarnation). La jeune femme obéit, alors que Dieu le lui avait défendu auparavant, et fait succomber son mari à son tour. Ils deviennent d'un coup moins innocents et perdent leur «perfection». Dieu les expulse dès lors du jardin d'Eden, symbole du Paradis et de la pureté absolue. A noter que ce nom a conservé son sens original et est toujours utilisé en littérature pour décrire un lieu de délices, plein de charmes.

Élixir

Dans FF : La série - C'est l'item qui permet de récupérer le maximum de HP. En deux mots, le meilleur ami du joueur de FF.

Référence : Langage - En arabe, al-iksir signifie «essence».

Médecine - L'élixir est un médicament liquide, formé d'une ou de plusieurs substances dissoutes dans de l'alcool mélangé à un sirop.

Général - L'élixir est aussi considéré comme un «philtre magiques» (par ex. : élixir d'amour).

Enkidou

Dans FF : *Final Fantasy V* - Fidèle bras droit de Gilgamesh.

Référence : Mythologie - Enkidou (Enkidu) est l'homme envoyé par les dieux sumériens pour affronter le roi d'Uruk, Gilgamesh. Au terme du combat, les deux hommes deviennent les meilleurs amis du monde. C'est suite à la mort d'Enkidu que Gilgamesh souhaite découvrir le secret de la vie éternelle.

Espers

Dans FF : *Final Fantasy VI* - Il s'agit du nom donné aux puissances magiques. Plusieurs mages et chevaliers, dans le passé, tentèrent de les utiliser à leurs propres fins, mais ils n'y parvinrent jamais, ce qui provoqua la fameuse War of Magi. Pour sauver la planète, les Espers se sont eux-mêmes enfermés, jusqu'au jour où Geshthal a appris leur existence et s'est mis en quête de les libérer...

Cinéma : Sans savoir si cela a un vrai rapport, les «étus» du film *Harmageddon* (RinTaro), réalisé en 1981, se nommaient les Espers. Pourquoi y aurait-il un rapport ? Car la fin de ce même film a plus qu'influencé le dénouement de *FF : Spirits Within*. Sachant que Sakaguchi était encore aux commandes de la série à l'époque de *FF VI* et qu'il est le réalisateur de *FF : Spirits Within*, on peut raisonnablement se poser la question.

Esto Gaza

Dans FF : *Final Fantasy IX* - Esto Gaza est un bâtiment dans lequel passent Jitan et son équipe, à la poursuite de Kuja et de ses Black Mages.

Référence : Langage - Gaza en hébreu signifie «être fort».

Géographie : Qui n'a pas entendu parler ces dernières années de la fameuse bande de Gaza, ce territoire de Palestine contesté entre Israël et Egypte ? Depuis 1994, Gaza est doté d'un statut d'autonomie après une histoire difficile et meurtrière.

Excalibur

Dans FF : La série - Il s'agit très souvent de la plus puissante des armes du jeu, notamment

dans le premier ou bien dans le neuvième épisode, où cela était bien signifié par un Excalibur II (arme de Steiner).

Référence : Mythologie - Excalibur (ou X-Caliber voire Caliburn) est l'épée légendaire du roi Arthur, que lui confia la Dame du Lac jusqu'à sa mort. C'est la fameuse arme qu'Arthur trouve sur son chemin avec l'aide de Merlin, qui lui permet à la fois d'être invincible (Excalibur est la meilleure lame au monde et permet de regagner de l'énergie une fois en main) et respecté de tous. En effet, selon la légende, Excalibur est une arme légendaire forgée par les nains (ou les elfes, cela dépend des versions) pour les Thuatha dé Danaan en personne, les figures divines les plus importantes de la mythologie celtique. A ne pas confondre avec la Pendragon Sword, la fameuse épée que seul Arthur a pu retirer de son socle, faisant de lui le légitime descendant et donc nouveau monarque du royaume de Bretagne (qui, rappelons-le, ne s'appelaient pas encore Grande-Bretagne, ni même Angleterre du reste).

Ex-Death

Dans FF : *Final Fantasy V* - Le grand méchant du cinquième épisode.

Référence : Général - Ex-Death (ou X-Death) est une simple contraction d'Exceeding Death (en gros, au-delà / dépasser la mort). A noter que ce préfixe latin «ex» voire sa version «d'jeuns» X continue à être employé, notamment pour des produits de consommation et surtout pour attirer le jeune chaland, toujours avec l'objectif de signifier un «au-delà» / meilleur, superlatif pour le produit en question.

Fabul

Dans FF : *Final Fantasy IV* - Château situé derrière le mont Hobs, dans lequel repose le cristal du vent. C'est ici que l'on rencontre Yang. Cecil et son équipe l'aideront à se débarrasser des forces de Baronian, qui souhaite absolument mettre la main sur le précieux artefact.

Référence : Langage - Fabul vient sans doute du mot anglais «fabulous», rattaché au genre littéraire «merveilleux / fabuleux». On peut également penser que «fabul» fait référence aux fabulations, des récits de pure invention présentés comme véridiques.

Fairy

Dans FF - La série / *Final Fantasy Tactics* - La fée est un élément récurrent de n'importe quel RPG, et FF n'y coupe pas. Ces créatures



apparaissent sous forme d'ennemis ou bien dans des villages, la plupart du temps situés en forêt. C'est néanmoins dans FFT que la fée prend bien plus d'importance, assumant le rôle d'invocation.

Référence : Mythologie - Au cas où vous ne le sauriez pas, les fées sont devenues des composantes essentielles du paysage légendaire universel, elles ont pour origine la mythologie nordique. Les fées ont un rôle essentiel dans ces légendes, puisque ce sont elles qui dotent les nouveau-nés de leurs caractéristiques (la beauté, les qualités de cœur, la force, etc.). Par la suite, on les retrouve souvent impliquées dans les affaires humaines. A noter que nul, à part les animaux et certains mages, ne peut apercevoir les fées. Il existe cependant des moyens de les voir et de communiquer avec elles. Pour ce faire, il faut attendre qu'elles le souhaitent ! Elles usent de leur pouvoir (nommé «glamour»... Vous comprenez d'où vient ce mot, maintenant) pour ensorceler l'humain. Plus subtil, on peut aussi attendre une certaine date au milieu de l'été, pendant la pleine lune, pour les voir danser et faire la fête. Enfin, la meilleure façon reste de chercher dans les roches sacrées, où elles se terrent généralement.

The Falcon

Dans FF : *Final Fantasy VI* - Il s'agit du deuxième airship. Le Falcon a appartenu autrefois à Daryl, la fameuse amie disparue de Setzer... Après son crash, Setzer s'est chargé de le reconstruire entièrement.

Référence : Général - Le faucon est un rapace qui appartient à la famille des falconidés, ayant la particularité d'avoir les ailes et la queue pointues et le vol rapide.

Cinéma - La principale référence est bien évidemment *Star Wars* (une fois de plus, voire chapitre II). Le Falcon (faucon Millennium de son vrai nom) est bien entendu le vaisseau légendaire du mercenaire Han Solo.

Fenrir

Dans FF : *Final Fantasy VI* et *Final Fantasy IX* - Dans *FF VI*, Fenrir est l'un des Espers, que l'on obtient après avoir vaincu Phunbaba à Mobliz dans le World of Ruin. Dans *FF IX*, il s'agit d'un Eidolon à l'apparence de loup.

Référence : Mythologie - Fenrir est l'un des fils de Loki, le traître du royaume d'Asgard, faux Aesir et vrai Géant. Cette créature, ressemblant à un loup gigantesque avec plusieurs queues et une queue plus grande que la Terre elle-même, est responsable du Ragnarok (la chute des dieux d'Asgard). Souvenez-vous, tous les dieux prennent peur à la vue de Fenrir, gigantesque et libéré de ses chaînes (il s'agit d'un Géant, tout de même) ; seul Tyr, le plus vaillant des immortels, s'oppose au monstre. Le combat extraordinaire entre les deux êtres résonne jusque dans les racines de l'Yggdrasil, mais finalement Tyr se fait bouffer la main par Fenrir et Odin englutit par Loki. Plus tard, Vidar, fils d'Odin, FURIEUX, vengera son père en ouvrant littéralement la gueule du loup...

Figaro

Dans FF : *Final Fantasy VI* - Il s'agit bien évidemment du royaume d'Edger (l'un des évènements jouables de *FF VI*), qui aide les Returners à lutter contre l'empire.

Référence

Littérature - On peut imaginer, vu le background très culturel de *FF VI*, qu'il s'agit d'un clin d'œil direct à Figaro, le personnage de Beaumarchais apparaissant dans sa fameuse trilogie (dont *Le Barbier de Séville* est le premier volume). Sachant que Figaro est un personnage révolté par les abus de l'Ancien Régime, on peut imaginer qu'Edger, même en sa position de roi, se défend de respecter l'empire...

Freyja (ou Freyja) Crescent

Dans FF : *Final Fantasy IX* - L'un des personnages jouables de *FF IX*. La très étrange Dragon Knight du groupe est originaire du royaume de Burmecia et recherche son amour perdu, sir Freya.

Référence : Mythologie - Freya est la déesse de l'Amour, de la Guerre, de la Fertilité et de la Richesse. Fille de Njord et sœur jumelle de Frey, elle est responsable du choix des guerriers morts qui rejoignent Odin au Valhalla en vue du Ragnarok. A noter que le vendredi anglo-saxon, Friday, est un jour en son honneur : «Frey Day».

Fujin



Dans FF : *Final Fantasy VIII* - Cette jeune femme fait partie des sbires de Seifer, avec Raijin, son homologue masculin.

Référence : Mythologie - Dieu du Vent dans la mythologie japonaise et l'un des dieux du shintô les plus anciens. Fujin était présent à la création de l'univers, c'est lorsqu'il relâcha les vents de ses sacs que le monde trouva son équilibre. Il est représenté sous la forme d'un démon ténébreux, terrifiant, avec une peau de léopard et deux sacs contenant les vents sur ses épaules.



LE MAGAZINE DES NOUVELLES FORMES ARTISTIQUES

**Offerts !
2 CD**

100 % ANIMATION LISIBLE SUR DVD
Et aussi sur PC/MAC

ANIMA

N°11 - Aout/Septembre 2004 *Le magazine des nouvelles formes artistiques et animées*

SUPERS HEROS !

Histoire, Hellboy, The Incredibles, Spider-Man 2 et les prochaines sorties

LORENZO SPERLONCA
Mais non, il ne désire pas bien...
+ Posséder Steve Jobs

STEAMBOY

L'événement de la rentrée
A ne louper sous aucun prétexte
+ Memories, Garfield, Frère des Durs et toutes les

ANIMA
LISIBLE SUR DVD
ET AUSSI SUR PC, MAC

Découverte super héros

Les monstres de demain
Batman Beyond
The Incredibles
Les vidéos des films Culture
+ 100 pages de photos, 100 illustrations

Sexe et Cyberpunk

Jim O'Rourke et les autres
+ 100 pages de photos, 100 illustrations

Lorenzo Sperlonda
Les vidéos de l'animation
+ 100 pages de photos, 100 illustrations

Steamboy

Le choc de la rentrée
en 5 vidéos : trailers, wallpapers, etc.

ANIMA
LISIBLE SUR DVD
ET AUSSI SUR PC, MAC

Cinema

Les vidéos de l'animation
+ 100 pages de photos, 100 illustrations

Dossier SF et littérature

Les vidéos de l'animation
+ 100 pages de photos, 100 illustrations

STAR WARS

Les vidéos de l'animation
+ 100 pages de photos, 100 illustrations

Les chroniques de Riddick

L'événement SF de l'été en 6 vidéos et en images !

Animation : toujours des vidéos et environ 150 visuels de productions informatiques

**EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX**

Gaïa

Dans FF - *Final Fantasy IX* - Le monde de Final Fantasy IX.

Référence : Mythologie - Gaïa, dans les mythes grecs, représente la terre mère et l'une des entités les plus respectées de tout le panthéon. Fille du Chaos, elle est à l'origine de Pontos (la mer) et d'Ouranos (le ciel). Elle s'unira à ce dernier et donnera naissance à douze Titans (six femmes et six hommes). Elle est également à l'origine des Cyclopes et des trois Hécatonchires, mais aussi des Erinyes. Les Géants, eux, sont nés après la castration d'Ouranos, effectuée par Cronos (l'un des Titans et le père de Zeus), qui fut largement aidé par Gaïa, sa mère. Elle sauve ensuite Zeus de la colère de son père et lui permet de se rebeller pour tuer Cronos (le propre fils de Gaïa, rappelons-le). Cela est bien compliqué à résumer... Vous l'aurez compris, Gaïa est un mythe à elle seule et se classe comme l'un des «personnages divins» les plus importants de la mythologie grecque. En latin, elle est aussi appelée Tellus ou Terra.

Gargoules

Dans FF - *Final Fantasy*, *Final Fantasy VII* et *Final Fantasy VIII* - Des ennemis de pierre ressemblant à des démons ailés.

Référence : Langage - En ancien français, «gargoules» signifie «gorges».

Religion - La gargouille est une petite statue, souvent placée en haut des cathédrales, qui permet de déverser les eaux de pluie à distance des murs. À noter que la gargouille a toujours passionné les amoureux d'heroic fantasy, qui en ont fait une créature démoniaque. Largement inspirée d'autres mythes comme celui du vampire, la gargouille est un monstre qui se réveille la nuit et fait exploser sa prison de pierre pour aller tourmenter les vivants ou protéger un lieu saint. Un paradoxe qui avait à l'origine des objectifs purement pratiques : déverser l'eau et faire peur aux oiseaux (un peu comme les épouvantails dans les champs) !

Garnet Til Alexandros 17th

Dans FF - *Final Fantasy IX* - Cette adolescente est le personnage principal de *FF IX*. La princesse Garnet est la fille de la reine Brahne. Du moins est-ce la version officielle... En fait, elle est née dans la tribu des summoners de Maiden Sari et se nommait à l'origine Sarah. Son pays ayant été détruit par l'airship Invincible de Garland, elle fut recueillie par la souveraine Brahne et élevée comme la princesse du royaume d'Alexandria. Lors de la fête de son anniversaire, le groupe Tantalus, mené par Bach et dont fait partie Jitan, arrive à bord du Prima Vista et projette de la kidnapper... mais dans quel but ?

Référence : Religion - Juste un mot à propos du personnage, même si le premier chapitre en parle déjà. Garnet est sans conteste une transposition du personnage de Moïse dans la Bible. Née dans un pays pauvre, elle est recueillie enfant par l'empire en place (Alexandria), élevée comme un véritable membre de la famille royale (tout comme Moïse par le pharaon) et finit par croiser à nouveau son destin...

Général - Le nom Garnet correspond à une pierre précieuse de couleur rouge / ocre. Le nom français est Grenat, ce qui correspond parfaitement à l'idée japonaise.

Garuda

Dans FF - *Final Fantasy IX* et *XI* - Monstre à l'apparence mi-oiseau, mi-homme.

Référence : Mythologie - Garuda est un immortel issu de la mythologie hindoue. Dieu des oiseaux, il a une tête et des ailes semblables à un aigle et un corps d'homme. Il sert généralement de moyen de transport à Vishnou en personne. Il sera défait par Râma, le septième avatar de Vishnou. Garuda est également devenu le symbole de l'Indonésie. Pour info, si vous désirez visiter

les îles, vous pourrez emprunter la compagnie Garuda Airlines...

Genji

Dans FF - La série - Un nom qui revient souvent pour les objets, et qui a alors un rapport avec l'invisibilité.

Référence : Histoire - Le mot genji vient sans doute du roman japonais *The Tale of Genji*, écrit par Murasaki Shikibu, qui raconte l'histoire d'un prince voulant devenir poète. On relèvera également que ce nom est à l'origine du shogunat.

Gilgamesh

Dans FF - *Final Fantasy V* et *Final Fantasy VIII* - Le principal méchant de *FF V*, le bras droit de X-Death ; lorsqu'il comprend sa folie, il se retourne contre le mal et aide l'équipe au prix de son sacrifice. Dans *FF VIII*, après la mort d'Odin provoquée par Seifer, Gilgamesh prend le relais et devient une nouvelle G-Force.

Référence : Mythologie - Gilgamesh est le plus grand des héros sumériens / babyloniens. Ses aventures représentent en tout cas le premier récit épique, d'un point de vue historique. Gilgamesh, grand roi d'Uruk détesté par son peuple, provoque une réaction des dieux qui lui envoient Enkidu pour prouver sa puissance et son équilibre. Les deux hommes deviendront très bons amis et combattront des monstres légendaires ensemble. C'est après la mort de son frère d'armes que Gilgamesh se lancera dans la quête de l'immortalité ; parmi les épisodes célèbres, citons sa rencontre avec Utnapishtim ou la découverte du fameux arbre, la ruse du serpent... Un récit épique passionnant que je vous recommande.

Golem

Dans FF - La série / *Final Fantasy VI* / *FFT* - Le golem est un ennemi récurrent de la série et un esper dans *FF VI*, qui peut être acheté à la Jidoor Auction House dans le World of Ruin. Le golem est également une invocation de *FFT*.

Référence : Religion - Le golem est un protecteur dans l'Ancien Testament, pouvant être invoqué par des érudits juifs. Une créature de pierre dévastatrice... Le mot «Truth» est inscrit dans sa main. La seule façon de l'arrêter est de remplacer ce mot par «Death» ou de tuer celui qui le contrôle.

Griever

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - Le «vrai» nom du «porte-clés» en forme de lion, suspendu à la chaîne de la Gumblade de Squall, et de sa bague.

Référence : Langage - Griever vient du verbe anglais «to grieve», terme lié à la peine, au chagrin (voir la référence en première partie pour mieux comprendre son sens).

The Gullwings

Dans FF - *Final Fantasy X-2* - Nom du groupe mercenaire «chercheur de sphères» que forment les Al Bheds. Les trois membres principaux sont Rikku, Paine (ex-membre du Crimson Squad) et Yuna.

Référence : Langage - En anglais, gull signifie «mouette» et wings, «ailes». À noter que l'équipe se nomme en japonais Kamome Dan, ce qui se traduit par «groupe de grues».

Gungir Spear

Dans FF - *Final Fantasy VII* - Le nom d'une arme achetable à Midgard.

Référence : Mythologie - Il s'agit tout simplement de la lance de bataille du dieu suprême nordique, Odin.

Hadès

Dans FF - *Final Fantasy VII* et *Final Fantasy VIII* - Hadès est l'une des matières rouges de *FF VII*, une invocation autrement dit. Dans l'épisode *VIII*, il est le boss caché du palais de Memoria.

Référence : Mythologie - Parfaitement représenté dans les deux FF précités, Hadès est bien évidemment le dieu de la Mort, le maître de «l'Underworld» dans la mythologie grecque. Fils de Cronos, frère de Poséidon et de Zeus, Hadès a hérité du royaume souterrain, des Enfers autrement dit. Il y règne avec Perséphone, la fille de Déméter, qui est à ses côtés durant deux saisons. Il porte toujours son sceptre et surtout son casque, donné par les Cyclopes et qui lui permet de devenir invisible. Son royaume peu accueillant abrite des créatures «ratées» telles que Hypnos, Charon ou encore Cerbère. Hadès n'a rien contre les Titans ou encore toutes les monstruosités que ses ancêtres ont pu mettre au monde. Il déteste l'Olympe et les dieux qui y vivent, les fêtes ou la joie outrancière et orgiaque des immortels... et ces derniers le lui rendent bien. Nombre d'épisodes racontent la visite d'un héros aux Enfers, le plus marquant et le plus poétique est sans aucun doute la légende d'Orpheus (Orphée) à la recherche d'Eurydice.

Heidegger

Dans FF - *Final Fantasy VII* - L'un des hommes importants de la Shin-Ra. Véritable bras droit de Rufus Shin-Ra, il aime traiter ses subalternes avec mépris et cruauté. Il n'en est pas moins stupide et couard.

Référence : Philosophie - Un nom comme celui-là ne se trouve pas, même après des heures de réflexion. En revanche, un philosophe allemand appelé Martin Heidegger (1889-1976) a bien existé. Il est connu notamment pour son introduction à la métaphysique et ses prises de position controversées en faveur du nazisme.

Hilda

Dans FF - *Final Fantasy II* et *Final Fantasy IX* - Il s'agit de la princesse de *FF II*, qui se fait enlever par l'empereur de Paramakia mais qui est amenée à devenir le véritable maître du royaume. Lamia subtilisera son apparence... Dans *FF IX*, Hilda est le nom de l'épouse de Cid, régent de Lindblum. Quelque peu volage, cette femme douée de magie a transformé son mari en oglop. Depuis lors, il construit des navires qu'il baptise chaque fois Hilda Garde. Grâce à Jitan, qui délivre Hilda des griffes de Kuja, la reine accepte de retourner à Lindblum, de pardonner à son époux et de lui

rendre son apparence normale.

Référence : Histoire - À l'entente du mot Hildegarde, on pense immédiatement à quelque chose, ou plutôt à quelqu'un : une femme. A sainte Hildegarde pour être plus précis, à qui l'on doit entre autres la fondation de plusieurs monastères bénédictins. Elle est surtout célèbre pour ses écrits mystiques et ses visions.

Général - Étrangement, lorsque l'on prononce devant moi le nom Hildegarde, je pense immédiatement à un personnage d'opéra relatant des aventures nordiques (avec des Valkyries, des guerriers et beaucoup de poésie). Mais bien qu'ayant cette idée précise en tête, impossible de trouver une référence à cela ! Je mentionne quand même cette piste, d'autant que l'apparence de la reine Brahne (*FF IX*) rappelle fortement la fameuse Hildegarde de mes souvenirs - une «bourrine» à la forte ossature, dotée d'un casque et de deux jolies couettes blondes...

Holy

Dans FF - La série - Le sort de magie blanche le plus puissant de la série *FF*.

Référence : Holy en anglais signifie «sacré».

Holy War

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - Le fameux item qui rend tous les membres de l'équipe invincibles pendant un combat.

Référence : Religion - Une guerre est déclarée «guerre sainte» lorsqu'elle est menée pour des motifs religieux.

Hydre

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - Le nom européen du vaisseau rouge à tête de dragon, le Ragnarok.

Référence : Mythologie - L'hydre de Lerne était un monstre abominable, ressemblant à un serpent à sept têtes, dont chacune reposait aussitôt qu'elle était tranchée. C'est Héraclès qui vint à bout de la créature en lui coupant toutes ses têtes d'un seul coup d'épée. **Géographie** - Hydra est une île de Grèce, dans la mer Egée.



Ifrît

Dans FF - La série (depuis *FF III*) - Probablement l'invocation la plus connue. Ifrît est une bête féroce qui sort de la terre pour en utiliser le feu sacré, le magma en fusion. Il est le maître incontesté des flammes.
Référence : Mythologie / Religion - L'Ifrît ou Ifrîh est l'évolution la plus puissante de ce que l'on appelle les «djinns» (que nous nommons génies dans nos contrées), des monstres sacrés, souvent «élémentalistes» de feu dans la mythologie arabe. En Arabie préislamique, les djinns étaient considérés comme dangereux et démoniaques car revêtant l'aspect d'animaux mal formés. Après le développement de l'Islam, le djinn subsistait comme l'une des trois formes intelligentes de la planète : les anges nés de la lumière, l'humanité de la Terre et les djinns du feu. Lorsque l'Islam devint omnipotent, les djinns n'apparaissent plus que sous l'apparence de feu et de fumée. Les histoires de djinns les plus connues à travers le monde sont sans aucun doute consignées dans les *1001 Nuits* : Aladin, Shéhérazade, ça ne vous rappelle rien ! La meilleure représentation de l'Ifrît reste finalement celle de *Vagrant Story*.

Indra

Dans FF - *Final Fantasy IV* - L'invocation liée à la foudre dans *FF IV*, qui est bizarrement représentée sous la forme d'un vieillard tenant un bâton de foudre... ce qui rappelle évidemment Ramuh.
Référence : Mythologie - Rien à voir avec la chanteuse suédoise qui marqua le début des années quatre-vingt ! Blague à part, il est bien entendu question de la principale divinité de l'Inde (en dehors de Vishnou, qui lui brillera lors de l'époque brahmane), à l'ère védique. Indra est détenteur - tout comme l'ensemble des divinités suprêmes - de la foudre ; il s'en sert pour abattre les dragons et les démons. Représenté sous l'apparence d'un homme musclé de couleur rouge et aux bras très longs, Indra symbolise la puissance du ciel, de la terre et est le dieu de la Guerre. Il était d'ailleurs adoré par les guerriers.

Ixion



Dans FF - *Final Fantasy X* et *X-2* - Ixion est l'un des Aeons de *FF X*. Apparaissant sous les traits d'un mélange de licorne, mouton et cheval, Ixion maîtrise la foudre.
Référence : Mythologie - Ixion est le premier homme à avoir bénéficié du privilège de donner naissance à une race. Zeus lui permit en effet de venir sur l'Olympe pour donner naissance à une lignée qui serait la sienne. Immédiatement, Ixion tenta de séduire Héra, mais Zeus, qui veillait au grain, n'avait envoyé qu'une simple image de son épouse, un nuage. Lorsque Ixion essaya d'aller plus loin (pas de dessin, s'il vous plaît), le nuage l'absorba ; en ressortit le premier centaure, créature détestée par les dieux. Ixion était donc le père des centaures, mais décida d'aller vivre avec les siens sur le mont Pelion. Pour son ingratitude, Zeus le captura et l'enferma dans un cercle de feu effectuant des rotations en permanence.

Jenova

Dans FF - *Final Fantasy VII* - Deux mille ans avant les faits de *FF VII*, un alien tombe sur Terre. Rapidement, il tente d'absorber la puissance de la planète, jusqu'au jour où il rencontre les Cetras (les Anciens), première manifestation humaine de la planète. Il devient «ami» avec eux et leur vole tout leur savoir, leur sagesse. C'est d'eux que ce parasite non identifié apprend l'existence du Meteor. C'est d'ailleurs avec stupidité qu'il invoque Meteor, tuant tous les Cetras, mais disparaissant également. Trente ans avant *FF VII*, le professeur Gast, éminent scientifique de l'organisme Shin-Ra, trouve le corps préservé de l'alien. Il pense avoir découvert le corps du dernier Cetra et le nomme Jenova. Immédiatement, il débute le Project Jenova, qui consiste à transplanter des cellules de la créature dans certains membres du SOLDAT afin de les modifier génétiquement et créer une armée que nul ne pourra arrêter. Mais son assistant, le professeur Hojo, a des plans bien plus sordides. Sa femme (hum... enfin...), Lucrecia, attend un enfant. Malgré le refus de celle-ci, il transplante des cellules de Jenova dans le fœtus ; il espère que cela produira un être d'une intelligence supérieure et d'une force colossale qui renversera à lui seul la future armée de Gast, la Shin-Ra et prendra le contrôle de la planète. Hojo appelle l'enfant Sephiroth...
Référence : Religion - La première fois que j'ai entendu le nom Jenova, j'ai immédiatement pensé à une sorte de référence à Jéhovah... nom déformé du vrai nom hébreu YHWH (Yahvé, Dieu des Hébreux), qui lui-même est déformé du principe quantique Thiaouba - cela ne restant qu'une théorie selon les mystiques. Après moult recherches, je n'ai trouvé que ce lien, qui pourrait s'expliquer par sa notion de «surnaturel», d'ancien et de sacré.

Karnak

Dans FF - *Final Fantasy V* - Une ville portuaire où l'on rencontre notamment Cid.
Référence : Géographie - Un village construit sur les ruines de Thèbes, en Egypte et dans lequel on trouve le temple d'Amon.

Katoblepas

Dans FF - *Final Fantasy V* - Un monstre récurrent dans la plupart des *FF* - on se souvient notamment de celui que l'on croise dans le château d'Ultimécia, durant *FF VIII* -, qui est apparu en tant qu'invocation dans les cinquième et sixième épisodes (alors nommée Shoat).
Référence : Mythologie - Le katoblepas ou plutôt catoblepas est une créature légendaire d'Éthiopie, qui apparaît sous la forme d'un énorme sanglier aux défenses acérées, croisé avec une créature bovine. La plupart des chercheurs en faune se sont demandé si le fameux catoblepas n'était pas une transcription «légendaire» du gnou.

Kefka

Dans FF - Kefka (ou plutôt Cefca - de son vrai nom japonais Palazzo, fanlastique et inoubliable méchant de *Final Fantasy VI*. Il est le premier de la série Magique Warrior. Un cobaye qui sous la direction et les expériences de Cid a sombré dans la folie et est devenu un tueur psychotique. Sous le contrôle de l'empereur Gesthal, Cefca est ajouté à l'armée, consolidant deux autres Magique Warriors - les généraux Ceres et Léo. Après la trahison de Ceres, Cefca touche la folie absolue. Il tue Léo dans un premier temps puis met au point une stratégie démoniaque. Lors d'un combat qu'il provoque sur le continent flottant, il tue Gesthal, réveille le pouvoir des Anciens et détruit le monde. Sur quoi, il fonde le «Culte de Cefca» en cet endroit maudit et devient le maître du «Light of Judgement».



Référence : Religion - Kefka en hébreu signifie : rapide, intelligent, cultivé, vrai ami, fidèle en amour, attitude pédante. Cela sous-entend également des difficultés d'expression, une attitude réservée et une fête de «victime».
Littérature - En poussant le vice un peu plus loin, Kefka ressemble étrangement à Kafka (sans compter que le «e» se prononce parfois «a»). Bien, Franz Kafka de son nom était un écrivain tchèque, très étrange mais qui a su grâce à «*Métamorphoses*», «*Le Procès*» ou son fameux *Journal intime* partager ses angoisses humaines devant l'absurdité de l'existence. Kefka, le personnage, ayant un côté tristement «blasé», on peut imaginer qu'Amano a pensé au «monstre» Kafka lors de la création de son fou furieux.

Kirin

Dans FF - *Final Fantasy VI* - L'un des premiers Espers de *FF VI*, qui permet notamment de provoquer un Regen sur toute l'équipe.
Référence : Mythologie - Kirin est une créature à mi-chemin entre le cheval et le dragon, capable de voler et de déclencher des éclairs de foudre.

Knight of the Round

Dans FF - *Final Fantasy VII* - L'ultime invocation de *Final Fantasy VII* - les douze chevaliers de la Table ronde se relayant pour offrir une mort sympathique à n'importe quel ennemi. Knight of the Round est également l'invocation la plus puissante depuis le début de la série, provoquant en moyenne 100 000 HP à chaque coups de chevalier (x 12 donc). Pour l'obtenir, il vous faudra terminer la quête des chocobos. La maténa se trouvant quelque part sur une île, accessible uniquement par le chocobo d'or.
Référence : Mythologie - Dans le cycle arthurien, la fameuse Table ronde offerte par Merlin pour son mariage avec Guenièvre, lieu de conseil de guerre et de réjouissance où Arthur et ses chevaliers préparaient leurs missions. Sur plusieurs centaines de chevaliers, parmi les meilleurs de Bretagne, seul douze étaient appelés à être autour du roi Arthur : Sir Lancelot du Lac, sir Percival, sir Gauvain, sir Kay, sir Galahad ou sir Mordred... Une seule remarque adressée aux créateurs de *FF VII*. OK, Knight of the Round déchire (c'est beau, c'est puissant, c'est bien) mais Arthur n'était pas un mécha !

Kraken

Dans FF - La série (*Final Fantasy / Final Fantasy IX*) - Le Kraken est un boss récurrent de l'univers FF (et du RPG en général). Il prend toutefois un rôle important dans *FF* et *FF IX*.
Référence : Mythologie - Le Kraken est un monstre marin qui intervient souvent dans la mythologie grecque. Une créature dont

Poséidon est à l'origine et qu'il sort de temps à autre pour accomplir quelque basse besogne. Son apparition la plus connue reste le «sacrifice» d'Hélène, sauvée in extremis par Perséus (Pérsée).

Kuja

Dans FF - *Final Fantasy IX* - Un marchand d'armes puissant, à la maîtrise de soi impressionnante, à l'aspect androgyne et au calme effrayant. Magicien de son état, il sait contrôler les sortilèges les plus puissants, jusqu'à Ultimea. Il travaille avec la reine Brahne mais rapidement on comprend qu'il est à la tête des Black Mages et qu'il manipule totalement la stupide reine afin d'aboutir à ses fins... mais quelles sont-elles ! On découvre par la suite qu'il n'est qu'une vulgaire création de Garland, visant à le supplanter sur Cécilia... dans le but d'obtenir toutes les âmes vivantes et permettre à son ancienne planète de ressusciter...
Référence : Mythologie - D'après la mythologie islamique, Kuja (ou Kujara / Kujata) serait lié à Bahamut ! La créature qui le «monte» précisément, un taureau énorme et étrange avec des yeux par centaines, une force colossale et craint par toutes traces de vie... même Bahamut. A noter que Kuja dans *FFIX* est le seul personnage que vous ne tuez pas à la fin. Il invoque Ultimea pour tout détruire mais y survit... Kuja serait-il invincible comme le veut le nom du vaisseau de son «père» - Garland - ! Selon d'autres sources, Kuja signifierait «fils de la terre» en hindou.

Kujata

Dans FF - *Final Fantasy VII* - Une invocation de *FF VII* qui représente un taureau - Voir Kuja.



Lamia



Dans FF - La série - Moitié femme / moitié serpent, Lamia a recours aux techniques «sleep» et «charm» pour provoquer un état anormal afin de mieux assassiner grâce à ses lames les membres de votre équipe.

Référence : Mythologie - La Lamie est un monstre femelle à queue de serpent qui dévore les enfants. Lamia est en quelque sorte la version grecque de Lilith, démon femelle selon la tradition rabbinique, à qui l'on devrait la chute de l'homme (elle se serait emparée d'Eve aux premiers jours du monde pour les tromper) mais également la mort des bébés. On prête également à Lilith le rôle de «messie vampirique». Elle serait la figure grecque qui aurait permis au mythe vampirique de connaître ses débuts...

Histoire / Géographique - Lamia est également un golfe grec, célèbre pour sa fameuse guerre lamiaque (323 av. notre ère) où les cités grecques ont cherché à se libérer du joug macédonien après la mort d'Alexandre le Grand.

Let

Dans FF - *Final Fantasy VI* - Le fleuve sur lequel les Retumers emmenés par Banon rencontrent Ultros, avant d'échapper à l'Empire.

Référence : Mythologie - Peut-on y voir un lien avec un autre fleuve - du nom de Lethe qui, dans la mythologie grecque, est l'un des fleuves de l'Enfer, dont les eaux apportaient l'oubli aux âmes des morts ?

Leviathan

Dans FF - La série (à partir du II / Absent du X) - Avec Ifrit et Shiva, la troisième invocation qui a toujours été présente dans la série. Leviathan est assimilable à un serpent géant de mer capable de déclencher de gigantesques tsunamis.

Référence - Religion / Mythologie - Monstre marin phénicien qui apparaît dans la Bible comme étant, avec Behemoth, la première créature existante sur Terre. Un serpent monstrueux qui, tout comme Behemoth, a été battu par un seul doigt de Yahvé. Ce monstre symbolise pour les chrétiens la représentation du Chaos (n'oublions pas que le serpent est considéré comme un animal impur dans la Bible), le paganisme et son état de bête - la fin des temps.

Philosophie - Leviathan est également le nom d'un ouvrage de Thomas Hobbes, un philosophe anglais du XVII^e siècle qui pensait notamment que l'homme est un loup pour l'homme (oui, c'est de Hobbes) mais également que pour vivre en société, l'homme doit renoncer à ses droits au profit d'un souverain absolu, l'Etat (tiré de Leviathan, précisément).



Lich

Dans FF - *Final Fantasy*, *FF VI* et *FFIX* - Un monstre important dans le game design de Sakaguchi. Lich est une sorte de monstre terrifiant défendant l'élémentaliste «darkness». Une certaine représentation de la mort (avec un masque de squelette horrible et des pouvoirs que l'on croirait tout droit sortis de la mort elle-même).

Référence - Jeux de rôle - Créature du chaos. La Lich est une créature démoniaque, faisant partie de la famille des Undead... Un corps mort à la base qui a été ressuscité par de puissants sortilèges démoniaques (la plupart du temps l'œuvre d'un nécromancien).

Locke Cole (Lock en jap.)

Dans FF - L'un des héros de *Final Fantasy VI*. Chasseur de trésors, voleur, un hors-la-loi au grand cœur (comme souvent dans les FF). Un esprit libre et indépendant qui prône les grands espaces, la liberté tout simplement. Il dédie sa vie à sauver Rachel, sa belle. Prêt à tous les sacrifices même les Retumers s'il le faut. C'est lui qui récupère Phoenix... seul.

Référence - Philosophie - John Locke est un philosophe anglais du XVII^e siècle. Premier grand représentant de l'empirisme anglo-saxon. Il est néanmoins un promoteur du libéralisme politique et considère que la société repose sur un contrat et que même le souverain se doit d'obéir à des lois. On relèvera également son influence sur l'écriture de la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen.

Littérature - Locke est également le nom du leader Alan LeRoy Locke du groupe de pensées «Harlem Renaissance».

Général - Lock peut aussi avoir un rapport avec le terme anglais qui désigne «serrure ou

fermé». Sachant qu'il est un voleur, il a souvent affaire à ce genre de choses...

Logos

Dans FF - *Final Fantasy X-2* - Il fait partie du clan de Leblanc. Il est l'un des suiveurs de Leblanc avec Ormi. Son vrai nom japonais s'avère être Sano. Pour le représenter physiquement, pensez qu'il s'agit du grand moche ;).

Référence : Philosophie - Rationalité suprême gouvernant le monde, chez certains philosophes (les stoïciens).

Religion - Verbe éternel incarné, dans l'Évangile de St Jean.

Loveless

Dans FF - *Final Fantasy VII* - On entend parler de «Loveless» au tout début du jeu, dans le secteur 8 de Midgard, le tout attaché à la ligne «My Bloody Valentine». Plus tard, Cid Highwind en parle à nouveau, en donnant plus de détails.

Référence - Musique - Loveless est le nom de l'album d'un groupe Irlandais «My Bloody Valentine», sorti en 1991. L'un des membres du staff a donc souhaité rendre un hommage à ce qu'il écoutait sans doute lorsqu'il travaillait sur le jeu...

Maduïn

Dans FF - *Final Fantasy VI* et *IX* - Maduïn est l'un des Espers de *FF VI*. Il a un rôle d'autant plus important qu'il est le père de Tina (Terra en US). Il rejoint vos rangs lorsque vous le sauvez du MagiTek Research Facility. On le retrouve dans *FF IX*... en tant que simple eidolon.

Référence - Mythologie - Maduïn ou

MaeDui est l'un des héros les plus célèbres de la mythologie irlandaise. Son histoire survient à la mort de son père, Ailill, assassiné.

MaeDui s'engage dès lors avec 16 autres guerriers choisis pour une histoire de vengeance, dont certains passages ne sont pas sans rappeler l'*Odyssée*. D'ailleurs, il est connu comme étant «l'*Odyssée* irlandais». A noter qu'il s'agit également d'un des meilleurs récits (relatant nombre de batailles, d'interventions des dieux etc.) du cycle celtique.

Magi

Dans FF - *Final Fantasy VI* - Les Magi dans *FF VI* constituent le peuple qui, justement, maîtrise la magie. Trois d'entre eux se sont sacrifiés sous forme de statues pour conserver les trois magies les plus dangereuses... La suite, vous la connaissez...

Référence - Religion - En français, Magi donnerait «mages». Cela pourrait ainsi correspondre à ceux que nous appelons de façon populaire les mages ou les rois mages, composés de Melchior, Balthazar et Gaspard. Voir également définition de «Magus».

Magus Sisters

Dans FF - *Final Fantasy X* et *X-2* - L'invocation ultime de *Final Fantasy X*, composée des trois sœurs : Cindy, Sandy et Mindy. Cachée dans le temple de Remiem. La particularité des Aeons de *FFX* étant qu'ils sont jouables, avoir les Magus Sisters signifie avoir une équipe de «déeses»... forcément, ça fait mal.

Référence - Langage - Magus est le latin du grec magos qui signifie quant à lui «mages» évidemment.

Histoire - Mages est un terme très employé dans le milieu du RPG ou du jeu de rôle mais



savez-vous ce qu'est un mage, à l'origine ? Un mage est un membre de la caste sacerdotale et savante de l'Iran ancien (zoroastrisme) que les amoureux de mythologie connaissent sous le nom du royaume médo-pers.

Maiden's Kiss

Dans FF - La série - Il s'agit de l'item qui guérit l'état «frog».

Référence - Langage - Maiden's Kiss en anglais signifie «baiser de vierges».

Littérature - Si vous avez déjà lu au moins un conte de fées, vous comprendrez que c'est souvent ce fameux «baiser» donné par une vierge à une grenouille qui révèle un mystérieux prince, victime de la malédiction d'une méchante sorcière.

Malakh

Dans FF - *FF Tactics* - Un des personnages. Référence - Langage - Malak en hébreu signifie «Ange».

Religion - On peut toutefois trouver que le mot «malakh» ressemble étrangement au nom d'un des livres prophétiques de l'Ancien Testament (Malachie ou Malaki).

Histoire - Malachie (ou -ki) est également un primate irlandais qui réforma le clergé.

Masamune et Murasame

Dans FF - La série - Une épée très puissante, généralement parmi les dernières.

Référence - Histoire / Mythologie - Deux épées de légende forgées par deux maîtres forgerons japonais rivaux. Lors du combat opposant les deux lames, Masamune triompha. Depuis lors, la Masamune fut associée à la sainteté et la Murasame au maudit.

Medusa

Dans FF - *Final Fantasy* - Un ennemi bateau de FF qui a des serpents en guise de cheveux et dont l'attaque spéciale pétrifie. Il est étrange que Medusa n'ait pas été davantage utilisée dans FF vu qu'il s'agit d'un des monstres les plus récurrents du RPG (souvenez-vous, elle apparaît notamment en dernier boss de Kid Icarus).

Référence - Mythologie - Médusa ! Il s'agit bien évidemment de l'une des trois sœurs Gorgones. Médusa (ou Méduse) est la plus hideuse, des serpents en guise de cheveux et un regard meurtrier (elle transforme ceux qui la regardent en pierre... comme le monstre Basilisk de la légende). Médusa, contrairement à ses sœurs, est mortelle. Elle fera les frais de sa rencontre avec Perseus (Persée) qui lui tranchera la tête avec son épée. Lors de la mort du monstre, son sang donne naissance à Pégase (et Krysaor) qui permet à Perseus de s'enfuir et de ne pas subir le courroux des deux autres. Il s'agit de la vraie version des faits. D'autres ont raconté, quant à elles, que c'est en utilisant le bouclier que lui avait donné Athéna (le fameux Aegis Shield) que Médusa s'est vue dans le reflet et s'est pétrifiée elle-même, avant que Perseus ne lui

tranche la tête...

Midgard

Dans FF - *Final Fantasy VII* - Il s'agit de la ville principale construite sur un plateau par-dessus la décharge qui constitue l'habitat du peuple. La ville tire sa puissance des huit super-réacteurs de mako qui sont disposés de façon circulaire autour de la ville principale gouvernée d'une main de fer par la toute puissante organisation Shin-Ra.

Référence - Mythologie - Dans la mythologie nordique, Midgard est l'étroit terrestre où vivent les humains (Tolkien s'en servira également pour ses terres du Milieu - traduction la plus proche du mot «Midgard»), et l'un des neuf mondes (avec Asgard, la cité des dieux) supportés par l'Yggdrasil, l'arbre de la connaissance. Pour empêcher les humains de prétendre à quoi que ce soit, un serpent gigantesque - le Terralot - entoure de son corps l'ensemble de Midgard. La ville sera détruite en même temps qu'Asgard par le Ragnarok.

Minerva

Dans FF - La série - Un nom souvent utilisé pour désigner des objets (ex : *FF VII / Minerva Band* - *FF X-2 / Minerva Plate*, etc.)

Référence : Mythologie - Minerva est le nom romain d'Athéna. La déesse protectrice d'Athènes / Rome (selon la version latine) mais également déesse de la Sagesse, des Arts, des Sciences, de la Justice, de l'Équité et la patronne des artisans. Pour la petite histoire, Athéna est la seule déesse à être née de Zeus (contrairement à Héphestos, que nous verrons plus loin). Elle est sortie de son cerveau, toute armée... ce qui explique sans doute sa confiance en elle, inébranlable et qu'elle est quasiment la seule divinité à ne pas craindre Zeus... dont elle est la fille préférée.

Minotaure

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - L'une des Co-Force «cachées» trouvables dans un temple. Bizarrement, cette invocation est composée de deux frères qui s'amusaient à jouer à «papier / pierre / ciseaux».

Référence : Mythologie - Minotaure est une créature mythologique au corps d'homme

avec une tête de taureau (si vous vous demandiez d'où venait l'accoutrement de Rock dans *Soul Edge*...). Fils de Minos, le roi de Crète, il est enfermé (pour cacher sa répugnante apparence) dans un labyrinthe construit par Dédale (qui a donné son sens au mot que nous connaissons) où on lui donne régulièrement à bouffer les prisonniers du roi. Jusqu'à aujourd'hui où Theseus (Thésée), un des grands héros de la mythologie grecque, l'affronte et parvient à s'échapper du labyrinthe grâce au fameux fil d'Ariane.

Mithril

Dans FF - La série / *Final Fantasy* - se dit aussi Mithril. Il s'agit du matériau avec lequel est forgée Excalibur. On retrouve le mithril ou mithril dans quasiment tous les FF.

Référence : Littérature - Cela vient des fameuses *Chroniques d'Arda* (dont fait partie la trilogie du *Seigneur des Anneaux*), œuvre acclamée par tous les RPGistes qui considèrent son créateur, J.R.R. Tolkien, comme une légende vivante et ce même après sa mort. Aussi connu sous le nom de Truesilver, ce métal a été découvert par les nains dans les mines de Kazad-dûm. Il est l'un des plus précieux et sert à forger les meilleures armes. Selon l'encyclopédie d'Arda, cela vient de l'elfe mith (mist - brume) et ril (glitter - briller).

Mythologie - L'autre explication probable pour la naissance du mot en lui-même pourrait venir de la déesse persane Mithra, épouse d'Ahura Mazda (la suprême divinité du mazdéisme) et grande prêtresse divine, défenseur de l'ordre social.

Mu

Dans FF - *Final Fantasy V* - Nom de la dernière attaque de X-Death et plus particulièrement la représentation de «sa présence» pendant tout le jeu.

Référence : Langage - Mu est la douzième lettre de l'alphabet grec, qui correspond au «m» français.

Mythologie - Le continent de Mû est une énigme pour la science. Objet des grandes légendes, il s'agirait d'un continent entier ayant disparu subitement au large de l'actuel Polynésie (du moins, c'est ce que l'on suppose) dans les eaux. Comparable à l'Atlantide de Platon ou au fameux continent de Lémurie (dont il est question à maintes reprises dans les plus anciennes civilisations), Mû a donné naissance à une notion de non-existence, comme par exemple, chez les moines zen bouddhistes ou encore les Japonais, pour signifier «rien».



N/O
P/Q

Necrophobia :

Dans FF - *Final Fantasy V* - Puissant magicien et nécromancien, allié à Gilgamesh.

Référence : Langage - De «nécros», relatif à la mort, et «phobie», relatif à la peur. De façon simple, Necrophobia signifie la crainte de la mort.

Nikeha :

Dans FF - *Final Fantasy VI* - Petite ville portuaire dans laquelle on trouve une relique.

Référence : Mythologie - Dans la mythologie grecque, Nike (se prononce Nee-kay) est la déesse associée à la Victoire et au Triomphe. Fille de Palax et du Styx, on la disait capable de courir et de voler à une vitesse sans égale. Vous comprenez sans doute mieux d'où vient le nom de la célèbre marque de chaussures...

Odin :

Dans FF - *La série (à partir de FF III)* - Odin est l'une des invocations les plus puissantes de la saga. L'invoquer signifie généralement que la seconde suivant son intervention, tous les ennemis à l'écran seront morts... Grâce à sa redoutable attaque nommée Zanetsuken, Odin tue n'importe qui en un seul coup. À noter qu'il est possible de «l'upgrader» en Raiden dans *FF VI*, qu'il se fait tuer par Seifer dans *FF VIII* (il est alors remplacé par Gilgamesh), et qu'il est utilisé par Brahne dans *FF IX* pour détruire Clayra et Burmecia. Il n'apparaît pas dans *FF X*, mais est probablement l'invocation la plus réussie de *FFT*.
Référence : Mythologie - Dans la famille d'Asgard, régente divine de la mythologie nordique, Odin est le père des immortels, la divinité suprême chez les anciens Vikings. Fils de Bure, une entité née du géant Ymir, il défonça ce dernier pour en faire la terre (Midgard, entre autres) et créa l'Yggdrasil. Il est le père de la plupart des hauts dieux d'Asgard. Dieu du Ciel, il passe le plus clair de son temps dans le Walhalla où il «réceptionne, récompense et festoie avec» les âmes des braves guerriers tombés au combat. Les Valkyries ont choisi ces derniers sur Terre,

sous la surveillance de Freya en personne. Odin est juste et craint de tous, mais un des dieux composant sa «cours», Loki, est un traître qui va le mener à sa perte, provoquant le fameux Ragnarok.

Ogopogo :

Dans FF - *Final Fantasy IV* - L'avant-dernier boss de *FF IV*, qui apparaît sous la forme d'un mystérieux serpent.

Référence : Général - Une créature marine qui serait plusieurs fois apparue dans le lac d'Okanagan au Canada. Elle a été comparée au fameux Nessie, «monstre» du célèbre lac écossais, Loch Ness.

Ogres :

Dans FF - *La série* - Un ennemi récurrent qui apparaît dans l'ensemble des épisodes.

Référence : Mythologie - Contrairement à ce que peuvent penser la plupart d'entre vous (surtout les passionnés d'heroic fantasy, voire de contes de fées), l'ogre apparaît bien avant son rôle de terrible «mangeur d'enfants» des contes de fées. L'ogre vient en effet de la mythologie nordique ; il s'agit à l'origine d'un faiseur de tornades, tempêtes de glace et de feu.

Omega Weapon :

Dans FF - *Final Fantasy V et VIII* - Outre Ultima Weapon, qui est souvent l'adversaire ultime du jeu (il porte bien son nom, le bougre), dans certains *FF*, on croise Omega Weapon, un ennemi plus puissant que la moyenne et très dangereux (souvent, les Weapons sont bien plus durs à battre que les derniers boss).

Référence : Omega est la dernière lettre de l'alphabet grec et signifie plus ou moins «la fin», considérant la célèbre phrase de Dieu dans la Bible : «Je suis l'Alpha et l'omega / le premier et le dernier / le commencement et la fin» (phrase sur laquelle est basé Xenogears, un autre jeu de Squaresoft).



Oracle :

Dans FF - *Final Fantasy Tactics* - L'un des jobs de *FFT*, qui consiste plus ou moins à changer des «états» en infligeant Berserk ou Poison à un adversaire par exemple.

Référence : Mythologie - Encore un mot provenant de la civilisation grecque, et probablement l'un des plus importants. L'oracle, bien qu'il s'agisse à la base d'une sorte de prêtre prophète, avait le pouvoir de changer n'importe quelle destinée en révélant ce qui allait arriver. L'oracle était en quelque sorte la voix des dieux, il prédisait l'avenir. Toutes les grandes tragédies de la mythologie grecque (Œdipe, par exemple) nous ont appris que les oracles étaient souvent pour beaucoup dans le destin des rois et autres héros. Chacun désirant connaître la volonté des dieux (transmise par l'oracle), le futur était changé chaque fois que quelqu'un se rendait auprès d'un oracle. Le plus célèbre était bien évidemment celui de Delphes, situé dans le temple d'Apollon sur le mont Parnasse (oui, le nom de la gare vient de là). Tout le monde craignait les prédictions de la fameuse pythie.

Pandemonium :

Dans FF - *Final Fantasy II, Final Fantasy VIII et Final Fantasy IX* - Dans *FF VIII*, il s'agit d'une C-Force baptisée Pandemona (celle qui absorbe tout). Dans *FF II* et *FF IX*, c'est un lieu. Il est assimilable à l'Enfer, et c'est au plus haut étage de Pandemonium que vous affronterez l'empereur Paramakian. Dans *FF IX*, il s'agit du royaume de Carland, détruit par Kuja quand celui-ci apprend sa véritable identité et qu'il est voué à mourir bientôt.

Référence : Langage - Vient de «pan» (tout) et «daimôn» (démon).

Littérature - Pandemonium serait la capitale supposée de l'Enfer, selon le *Paradise Lost* de John Milton, célèbre poète anglais également connu pour être le pamphlétaire de Cornwell. Devenu aveugle, il écrivit *Paradis reconquis*, qui fait suite à *Paradis perdu* (je vous conseille ce dernier).

Pandora :

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - Le Lunatic Pandora est, rappelons-le, l'espèce de mono-

lithe développé par Esthar. C'est l'un des points importants du jeu, puisque Ultimecia se sert de Seifer et par la même occasion de Galbadia pour retrouver le site de l'édifice, seul élément capable de commander le Lunar Cry (l'attaque massive de monstres et démons venus de l'espace ; souvenez-vous de cette scène d'anthologie...).

Référence : Mythologie - La première femme de l'humanité, selon la mythologie grecque. Elle fut envoyée aux hommes pour les punir de leur orgueil et de leur outrecuidance. Elle devint l'épouse d'Épiméthée, frère de Prométhée (celui-là même qui donna le feu aux mortels et fut puni atrocement pour ce blasphème). Elle est responsable de la venue du mal sur terre. En effet, poussée par sa trop grande curiosité, elle ouvrit la «boîte» (qui était plus semblable à des vases ou jarres) contenant les vents maudits et de misère. Cette boîte lui avait été «confiée» par Zeus, qui savait bien ce qui allait se produire...

Phantom :

Dans FF - *Final Fantasy VI* - Il s'agit de l'un des espers que les Returners libèrent de la MagiTek Research Facility.

Référence : Langage - Le champ lexical du mot fantôme (phantom en anglais) vient du grec (encore...) «phantasma», qui a donné naissance à fantasmagorie (œuvre comportant des éléments fantastiques), mais aussi à fantôme ou encore fantasmagique, ces derniers signifiant représentation imaginaire consciente ou inconsciente ; ce qui débouche sur le terme fantôme, qui est l'apparition de quelque chose d'irréel. C'est l'Eglise qui a associé au terme phantasma une notion de «revenant».

Phoenix :

Dans FF - *FF VI, FF VII, F VIII et FF IX* - Invocation récurrente de la saga Final Fantasy. Le Phoenix a l'avantage, une fois invoqué, de redonner des HP et surtout de ressusciter les morts d'une équipe. Il ne peut être appelé qu'une fois par combat.

Référence : Mythologie - Le phénix (en version francisée) est un oiseau fabuleux et immortel de la mythologie orientale. Selon la légende, le phénix renaît toujours de ses cendres... Il ne peut réellement mourir, étant



donné son existence «cyclique». On en trouve une représentation parfaite dans la série japonaise Saint Seiya à travers le personnage d'Ikkî, incarnation du chevalier phénix.

Prima Vista :

Dans FF - *Final Fantasy IX* - Il s'agit du nom du bateau volant dans lequel réside la troupe théâtrale (en fait, des voleurs) de Tantalus dont fait partie le héros, Jitan.

Référence : Langage - En latin, «prima vista» signifie première vie, cette référence est à n'en pas douter directement liée au jeu (voir le chapitre Réflexion et Métaphores historiques).

Musique - Prima Vista est également l'un des quatuors les plus célèbres d'Europe.

The Promised Land :

Dans FF - *Final Fantasy VII* - L'un des points clés du scénario. Selon les Cétras, la Terre promise est supposée être un lieu de félicité. La Shin-Ra Corporation tente de se servir d'Aerith Gainsborough pour trouver ce fameux lieu. La dernière descendante des Cétras révélera que cette Promised Land ne peut être localisée précisément, mais que l'on «sait» quand on l'a trouvée.

Référence : Religion - Nombre de religions parlent d'un pays merveilleux ou d'une Terre promise. Néanmoins, on se souvient particulièrement de l'un des épisodes les plus importants de la Bible, où Dieu promit à Moïse cette fameuse terre, sous la forme du pays de Canaan (actuelle Palestine...). Le passage bien connu de la mer Rouge se produisit tandis que ce qui fut appelé dès lors le peuple de Dieu se dirigeait vers ce pays. Les Égyptiens s'étaient lancés à la poursuite des Hébreux, mais les deux pans de la mer se relevèrent pour permettre au peuple de passer sans encombre, puis se refermèrent, engloutissant toute l'armée égyptienne et Pharaon, venu en personne car couronné que le fameux Yahvé puisse être plus puissant que lui, la représentation des dieux sur terre.

Quetzalcoatl :

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - L'une des GF-Forces (qui remplace notamment Ramuh), Quetzalcoatl apparaît sous la forme d'un oiseau géant maîtrisant la foudre.

Référence : Mythologie - Terme venant du nahuatl quetzal (le nom d'un oiseau) et coatl (serpent). Divinité suprême des peuples précolombiens (aztèques et mayas). Il est à la fois le dieu de la Végétation, du Sacrifice de soi, de la Punition mais aussi de la Renaissance. Les Aztèques croyaient qu'il était à l'origine du feu, de la musique, de la danse et avait donné toutes choses qui les entouraient. Dieu des Arts et des Rites religieux, il est devenu la principale divinité à laquelle se référaient les prêtres. Selon la prophétie, Quetzalcoatl, après avoir créé toutes choses, s'était retiré vers d'autres dieux et avait prédit que son retour viendrait de l'est, ce qui annoncerait la fin du règne humain.

Historique - Replaçons-nous dans le contexte : la civilisation aztèque a perduré jusqu'en 1519, année de l'arrivée des conquérants menés par Hernán Cortés. Lorsque celui-ci a surgi de l'est, toutes voiles dehors, le chef aztèque Moctezuma a cru que ce grand esprit blanc était le fameux Quetzalcoatl... Les Aztèques n'ont donc pas résisté à l'invasion de Cortés qui, pour signifier sa victoire, détruisit l'empire aztèque, dont leur capitale Tenochtitlan en 1521, et forma à la place la Nouvelle-Espagne (Mexique devenant la capitale définitive du Mexique en 1824).

Ragnarok :

Dans FF - *La série* / *FF VI* / *FF VIII* - Une épée très puissante qui apparaît généralement vers la fin de chaque épisode. Dans *FF VI*, à Narshe, vous avez le choix entre l'épée Ragnarok ou bien l'Esper, qui donne la possi-

bilité de transformer les ennemis en items. Dans *FF VIII*, il s'agit de l'airship que Squall et Rinoa trouvent par hasard dans l'espace et qui leur permet de rentrer à Eshlar. Le même vaisseau servit dix-sept ans plus tôt à Laguna pour emprisonner la sorcière Adel.

Référence : Mythologie - Il s'agit de la «fin du monde» dans la mythologie nordique, qui voit la bataille finale entre les dieux et le Mal, la chute d'Asgard et la mort d'Odin, tué par le loup géant Fenrir (voir Fenrir).

Raiden :

Dans FF - *Final Fantasy VI* - Il s'agit de la version «améliorée» de l'esper Odin.

Référence : Mythologie - Raiden est le dieu nippon de la Foudre (rai) et de la Lumière (den). Selon la légende, c'est lui qui repoussa les Mongols lors de l'invasion du Japon. À noter qu'il a été représenté sous forme «humanoïde» dans le jeu de baston Mortal Kombat.

Raijin :

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - Le bras droit et le seul ami (en dehors de Fujin) de Seifer.

Référence : Mythologie - Raijin est l'un des dieux de la Foudre japonais. Selon la légende, Fujin et Raijin étaient, à l'origine, des démons opposés aux dieux. Bouddha ordonna à son armée de les capturer ; après une bataille épique les opposant à trente-trois immortels, Raijin et Fujin furent emprisonnés puis se convertirent.

Ramuh :

Dans FF - *Final Fantasy III*, *V*, *VI*, *VII* et *FFT* - Une invocation récurrente depuis *FF III* (parfois remplacée par Indra, Quetzalcoatl et Ixion), liée à la foudre.

Référence : Mythologie - Pas de référence directe à un Ramuh, mais on peut imaginer qu'il s'agit d'un clin d'œil à Rama, héros du Ramayana et accessoirement avatar du dieu Vishnou.

Red XIII :

Dans FF - *Final Fantasy VII* - De son vrai nom Nanaki, Red XIII est l'un des derniers survivants de sa tribu de bêtes vivant à Cosmo Canyon. La Shin-Ra l'a emprisonné pour lui faire subir toutes sortes d'expériences. Il sera délivré par Cloud et ses amis.

Référence : Mythologie - Le rouge est la couleur du pouvoir et du courage dans les récits mythologiques chinois.

Général - Le nombre 13 signifie la malchance ou le «sceau maudit». C'est le symbole de la catastrophe, du tourment. Depuis l'histoire des treize dieux ayant péri ou bien de la fameuse Cène du Christ où ils étaient treize (ce serait également par crainte de la malédiction que Jésus s'était entouré de seulement douze apôtres), ce nombre est considéré comme attirant le mauvais œil. C'est pour cette raison qu'il n'y a aucune chambre numéro 13 dans les hôtels, par exemple, et que le vendredi 13 est aussi marqué du sceau de la crainte. Une croyance populaire passée dans la langue française, et pour cause : il est le souvenir d'un des jours les plus macabres de l'histoire de France, le vendredi 13 octobre 1307 pour être exact. Le roi de France Philippe IV, connu sous le nom de «le Bel», ordonna l'arrestation (après un complot fomenté avec le pape Clément V en personne) des Templiers en cette sinistre journée. Les «hérétiques», tels qu'ils étaient qualifiés par Clément V, furent emprisonnés, torturés puis brûlés vifs sur les bûchers réservés habituellement aux sorcières et aux païens.

Regen :

Dans FF - *La série* - Une magie blanche qui permet de restaurer ses HP de façon continue.

Référence : Langage - Regen est un dérivé du mot anglais «regenerate», qui signifie «régénérer».

Remedy :

Dans FF - *La série* - Un item qui permet de guérir de tous les statuts anormaux.

Référence : Général - Le remède est un «médicament» (mais pas toujours) issu d'un mélange de médecine et d'homéopathie, servant à prévenir ou combattre une maladie.

Remora :

Dans FF - *Final Fantasy IV* - L'une des invocations, qui ressemble fort à un poisson.

Référence : Général - Le remora est un poisson marin possédant sur la tête un disque formant ventouse, qui lui permet de se faire transporter par d'autres poissons, cécacés ou bateaux, qu'il débarrasse des parasites.

Reno :

Dans FF - *Final Fantasy VII* - Reno est un bon gars, un plaisantin, toujours prêt à boire et à s'amuser, mais qui fait partie de la milice de la Shin-Ra, les Turks. Il est toujours accompagné de Rude.

Référence : Géographie - Même si cela n'a sans doute aucun rapport, Reno est une ville américaine du Nevada et un centre touristique de renommée mondiale.

Renzokuken :

Dans FF - *Final Fantasy VIII* - Il s'agit du système de Limit Breaks lié à Squall, le héros de *FF VIII*. Le Renzokuken est en fait la sorte de jauge sur laquelle se déplace un petit carré ; il suffit d'appuyer avec le bon timing pour provoquer une furie, laquelle peut être meurtrière si l'on maîtrise la technique, qui comprend également des décharges de poudre (via la Gunblade et le bouton R1 à chaque impact).

Référence : Langage - En japonais, Renzoku signifie en gros «sans interruption» et ken est le mot qui désigne l'épée. Renzokuken a donc le sens de coups d'épée sans interruption...

Richard :

Dans FF - *Final Fantasy II* - L'un des personnages jouables de *FF II* et le seul chevalier Dragon survivant. Il rencontre Friton en combattant Léviathan. Il mourra de la main de Lionheart en *Dark Knight*, dans le château de Paramakia.

Référence : Histoire - L'analogie est simple ; elle concerne Richard Ier, fils d'Henri II et d'Aliénor d'Aquitaine. Ce roi d'Angleterre quitta son pays pour participer à la troisième croisade. Il prit Chypre et arriva en Palestine, qu'il dut quitter suite aux événements opposant son frère Jean sans Terre à Philippe II

Auguste. Lorsqu'il rentra en son royaume, après avoir été emprisonné et libéré via une rançon, il tenta de récupérer tout ce que Philippe Auguste avait conquis durant son absence et périt devant le château de Châlus. Ce personnage restera gravé dans les mémoires sous le nom de Richard Cœur de lion (intervenant notamment dans la légende de Robin de Locksley). Richard de *FF II* fut tué par Lionheart (Cœur de lion) : comme la coïncidence est étrange !

Rubicant :

Dans FF - *Final Fantasy IV* - L'un des généraux de Golbez et l'empereur démon du feu. Il est à la tête de la tour de Babel. Edge a de vieux comptes à régler avec lui...

Référence : Littérature - Pas de doute possible, un Rubicant est mentionné dans *L'Enfer* de Dante (*La Divine Comédie*), à partir des canto 21 et 22.

Rydia :

Dans FF - *Final Fantasy IV* - Summoner de la ville de Mysl, elle rejoint l'équipe de Cecil bien que ce dernier soit responsable de la mort de sa mère. Rydia est un personnage très important dans *FF IV*.

Référence : Langage / Histoire - Rydia en japonais se prononce Lydia (l'insuffisance syllabaire...), ce qui représente sans doute une référence à la Lydie, un royaume de l'Asie mineure. Ses plus célèbres rois furent Cypgès et surtout Crésus (Croesus et l'expression «riche comme Crésus» venant de ce personnage de l'Antiquité), qui provoqua notamment la guerre de Marathon en Grèce. La Lydie tomba en 547 avant notre ère aux mains des Perses.

Runes :

Dans FF - *La série* - Dans les RPGs, les runes sont souvent utilisées comme des éléments magiques ou ayant une relation aux sortilèges.

Référence : Langage / Histoire / Mythologie - Vient d'un mot norvégien. Les runes sont les lettres de l'alphabet utilisé par les anciens Teutons du Nord-Ouest de l'Europe. Il existe trois alphabets runiques : le nordique contenant seize lettres, l'anglo-saxon en comportant quarante et enfin le germanique. Les traditions prêtent la création des runes à Odin (Woden en anglo-saxon, ce qui explique le Wednesday ou «Woden Days») en personne. Leur utilisation a bien évidemment reculé sous l'ère chrétienne, étant donné leur appartenance magique donc païenne. Aujourd'hui, les runes sont toujours employées par un grand nombre de mystiques et autres spirituels pour lire le futur ou bien invoquer des sortilèges.



Salamander

Dans FF - Final Fantasy IX - Salamander est le vrai nom (en japonais) d'Amarant / Tarask, le Monk à la chevelure rouge de FF IX.

Référence : Général - Amphibien à morphologie de lézard. Note : La salamandre géante du Japon dépasse un mètre de long, ce qui en fait le plus grand des amphibiens. Mythologie - La salamandre représente «l'élémental» de feu. Cette entité prend la forme d'un lézard capable de résister aux flammes pour venir et se déplacer dans notre monde.

Save the Queen :

Dans FF - Final Fantasy IX - Il s'agit de l'une des épées de Steiner.

Référence : Langage / Culture - God Save the Queen est l'hymne national du Royaume-Uni. D'origine incertaine, de nombreuses rumeurs laissent entendre que cet hymne serait un cantique écrit par Madame de Brinon et adressé au roi Louis XIV (en 1686), alors que celui-ci souffrait d'une fistule. Bien évidemment, il s'agissait de «roi» et non de «queen». La musique serait donc l'œuvre de Lully. En 1714, Haendel, un compositeur allemand devenu musicien officiel à la cour de George Ier (alors roi d'Angleterre) se rendit à Versailles. Touché par la grâce du cantique, il en nota les paroles et la musique. Revenu en Grande-Bretagne, il l'adapta en anglais et l'offrit à George Ier, qui le déclara, vu la ferveur du texte et l'appréciation générale de la cour, hymne officiel britannique. Un des pillages les moins connus de nos «chers» amis anglais... Rappelons tout de même que cela n'est guère étonnant, dans la mesure où la France et l'Angleterre ont toujours été en concurrence directe. Tout comme Gainsbourg a repris La Marseillaise à sa sauce, God Save the Queen a été gratifié d'une adaptation par les Sex Pistols en 1977.

Scarmiglione

Dans FF - Final Fantasy IV - L'un des suppôts de Golbeze. Empereur démon de la terre à l'apparence répugnante ; on croirait voir en lui le reflet effrayant de la mort.

Référence : Littérature - Troisième lieutenant de Golbeze et troisième personnage issu de l'Enfer de Dante (La Divine Comédie), apparaissant lui aussi au vingt et unième canto et étant qualifié de «the Snatchers» (voleur rapide et brutal).

Scimitar

Dans FF - La série - Une arme récurrente de Final Fantasy.

Référence : Arme - Épée à lame recourbée, utilisée dans le désert pour protéger les grands prêtres ou les monarques. En quelques mots, c'est l'épée sacrée du désert.

The Sending

Dans FF - Final Fantasy X - Il s'agit du rituel que les summoners réalisent dans le monde de Spira. Il consiste à aider l'esprit (l'âme) d'un mort à trouver le repos éternel en rejoignant le Farplane. Sur Spira, les esprits justes deviennent des anges et les mauvais des démons. Cette cérémonie permet aux summoners de s'assurer que les esprits resteront en paix.

Référence : Religion / Mythologie - Cette cérémonie vise à envoyer les esprits aux cieux. En gros, à bénir l'âme du défunt de façon à ce qu'il aille au «Paradis», fait bien représenté dans FF X (et FF X-2 aussi, d'ailleurs). On peut trouver des similitudes dans la pratique elle-même (une danse) avec ce que faisaient les Valkyries lorsque, envoyées par Odin, elles devaient trouver les âmes des meilleurs guerriers tombés au combat pour les ramener à leur maître, en vue de la préparation au Ragnarok.

Sephiroth

Dans FF - Final Fantasy VII - Le «méchant» Irès charismatique de FF VII, guemier aux cheveux argentés, tout de noir vêtu et disposant de la plus que massive Masamune à ses côtés. Sephiroth est, selon certains joueurs de FF, le méchant ultime. Ils n'ont que partiellement raison. Si son passé (le fait qu'il soit un mutant, résultat d'une expérience menée par son propre père à l'insu de sa mère, Lucrecia) est le reflet d'un destin tragique, il n'en demeure pas moins l'ombre de l'être qui a pris possession de son «corps». Le Sephiroth que l'on voit au cours du jeu serait une simple apparence physique, empruntée par Jenova en personne. Le «vrai» Sephiroth n'apparaît finalement qu'à Nibelheim, dans le Whirlwind Maze et dans le Planet's Core. Tout le reste n'est qu'une vulgaire illusion du VRAI méchant de l'histoire, à savoir Jenova.

Référence : Religion / Mythologie - Selon le judaïsme, lors de la Création, Dieu envoya une certaine dose d'énergie dans le vide. Ces «pulsations» donnèrent naissance à dix sphères aux formes différentes, qui assumèrent en elles les dix nombres premiers (de 1 à 10). Il s'agit des Sephiroth, un terme hébreu qui signifie en gros «nombre au sens divin du terme». Pour retourner auprès de Dieu, les juifs pensent qu'il est impératif de négocier avec chacun des dix Sephiroth, qui représentent symboliquement - en quelque sorte - les gardiens de l'entité suprême : Kether (couronne), Chokmah (sagesse), Binah (compréhension), Chesed (pitié), Geburah (sévérité), Thiphareth (beauté), Netzach (victoire), Hod (splendeur), Yesod (fondation), Malkuth (royaume). Comme si, avant de pénétrer dans la chambre divine, il fallait passer par dix «sas» et affronter un boss... Je schématise afin que vous compreniez mieux de quoi il retourne. Un graphique a de toute façon sa place, car l'élément Sephiroth est non seulement important pour FF VII mais on le retrouve aussi dans la constitution de la forme finale de Cefca (FF VI). A noter que les Sephiroth sont l'un des sujets d'étude principaux des kabbalistes (spécialistes de l'interprétation juive ésotérique, dont le livre clé est le Zohar, les fans de Xenogears apprennent peut-être quelque chose...), qui cherchent toujours à percer le secret des dix «portes», des vingt-deux «chemins» censés mener à l'Arbre de la Vie, dénomination visant à représenter le corps de Yahvé. On relèvera que les vingt-deux chemins correspondent aux vingt-deux lettres de l'alphabet hébreu (aleph, beh, guimel, dalet, hé, vav, zayin, kheth, leth, yod, kaph, lamed, mem, noun, samkh, ayin, pé, tsadé, qoph, resh, shin, tav), mais également aux vingt-deux cartes appartenant aux arcanes majeurs dans le tarot.

Seraphim

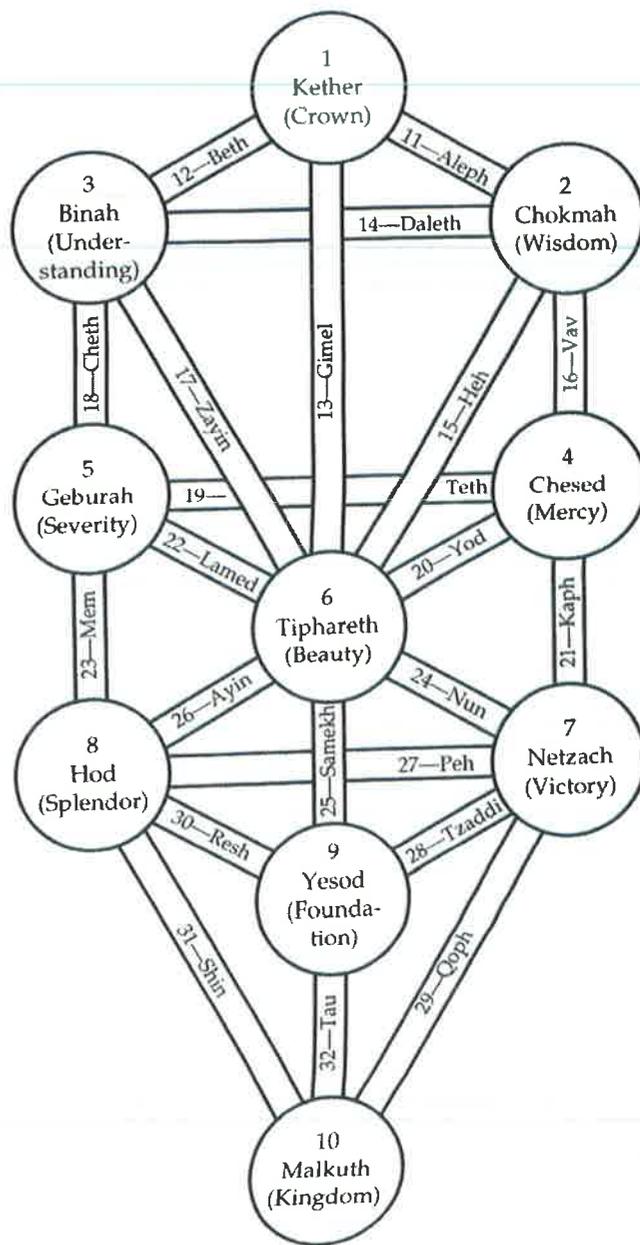
Dans FF - Final Fantasy VI - Il s'agit de l'un des Espers, qui apparaît sous la forme d'une créature angélique femelle.

Référence : Religion / Mythologie - Les séraphins font partie du premier des neuf ordres d'anges du royaume céleste (du moins dans la mythologie divine). A relever que les séraphins, qui sont en outre les plus «proches» de Dieu, sont les seuls anges à avoir trois paires d'ailes (six au total, donc) : l'une pour voler, l'une pour se protéger les pieds, la dernière pour se protéger les yeux (sachant que NUL ne peut voir Dieu sans prendre feu).

Seventh Heaven

Dans FF - Final Fantasy VII - Le nom du bar géré par Tifa Lockheart et qui sert également de QC au groupe Avalanche.

Référence : Langage - Seventh heaven signifie en anglais «septième ciel». L'expression septième



me ciel désigne le ravissement le plus complet, le sommet du plaisir ou du bonheur.

Seymour

Dans FF - Final Fantasy X - Le prêtre mi-guado / mi-humain charismatique auquel vous serez confronté plusieurs fois dans le jeu. Seymour cherche à détruire Spira pour la reconstruire, afin d'en faire une terre plus juste. Leader des guados, il est amené à devenir prêtre suprême de l'ordre de Yevon...

Référence : Histoire - Une référence probable à Jeanne Seymour (non, pas l'actrice de Dr Queen), reine d'Angleterre, troisième femme d'Henry VIII et mère d'Edouard VI. A moins qu'il ne s'agisse de son frère, Edward, régent de l'Angleterre pendant la minorité d'Edouard VI. Il est connu pour avoir consolidé la réforme protestante et avoir aidé les classes populaires. Il fut renversé, emprisonné et exécuté par John Dudley.

Shin-Ra Corporation

Dans FF - Final Fantasy VII - La Shin-Ra Corporation était à l'origine une simple manufacture d'armes qui a déclenché une véritable guerre contre la province de Wutai. Pendant ce conflit, la Shin-Ra a fabriqué des roquettes et peu à peu développé une branche

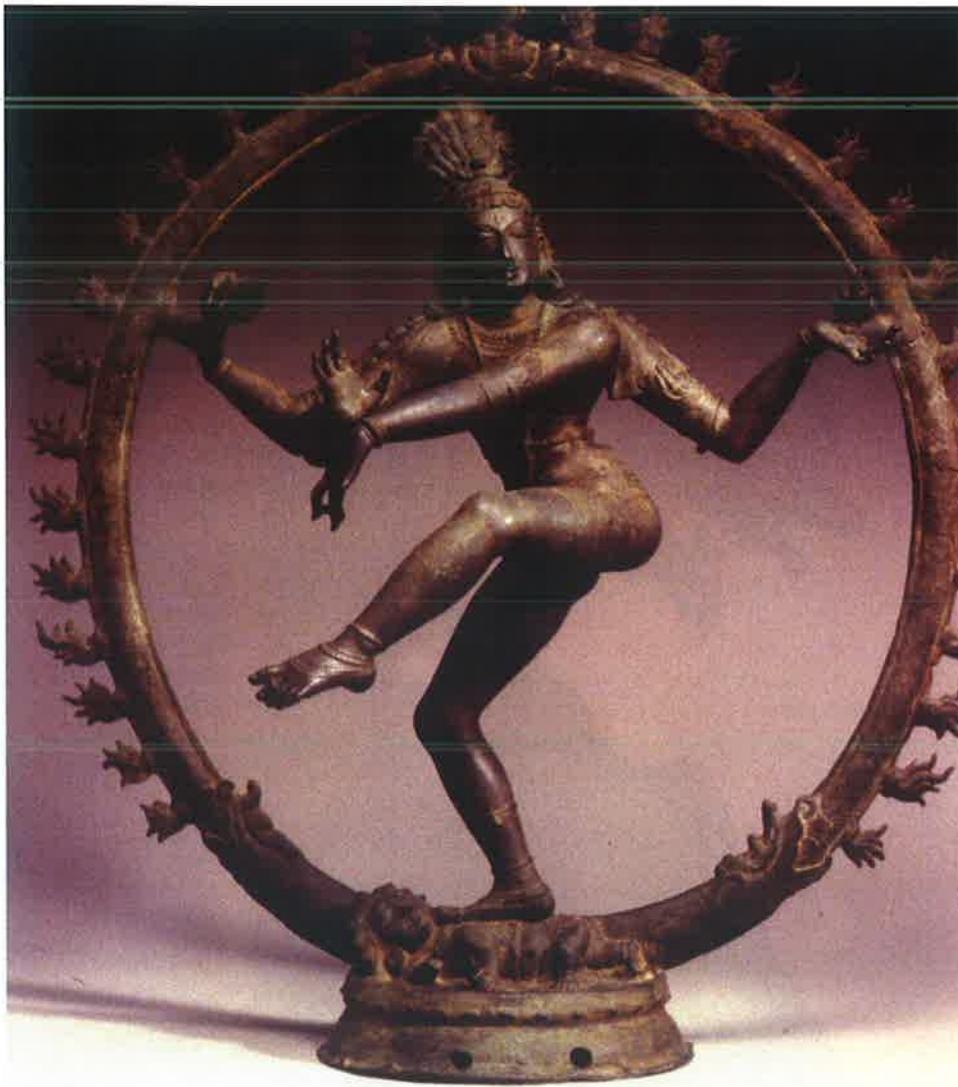
consacrée à la recherche spatiale. Dans sa quête de pouvoir, la Shin-Ra découvre l'existence du mako, une énergie au potentiel encore insoupçonné. La Shin-Ra, basée à Midgard, construit alors des réacteurs tout autour de la ville (huit pour être exact) afin d'exploiter cette énergie, surtout dans ses recherches militaires. L'exploitation du mako offre à la Shin-Ra une grande puissance économique et politique, mais cela commence à amenuiser la vitalité de la Terre, ce que le groupe Avalanche ne laissera faire sous aucun prétexte...

Référence : Langage - Shin-Ra est un mot japonais qui signifie «dieu», ce que la corporation pense d'elle-même, cela dit. «Shin» est également la vingt et unième lettre de l'alphabet hébraïque.

Shiva

Dans FF - La série (depuis FF IV) - Shiva est l'une des invocations récurrentes de la série. Elle est représentée sous la forme d'une déesse magnifique aux cheveux longs et au souffle glacé. Elle est «élémentaliste» de glace en personne.

Référence : Mythologie - Contrairement à la vision «idyllique» et persistante de Square, Shiva n'a pas de rapport avec la divinité dont elle est inspirée. Shiva (ou Siva



voire Civa) est l'un des membres de la triade «trimurti» hindoue, composée de Brahma, Vishnou et Shiva (Krishna n'étant que l'un des avatars de Vishnou). Shiva est plus ou moins ce qu'est Chaos dans la mythologie grecque. Il est le dieu du Temps qui annihile tout, mais régénère également. Il est souvent représenté avec une multitude de bras, comme un dieu vengeur qui fait couler le sang. Il possède autant de représentations masculines que féminines...

Siegfried



Dans FF - Final Fantasy VI - Un des ennemis de FF VI, que vous rencontrez notamment dans le Coliseum.

Référence : Mythologie - Siegfried est la version germanique du héros norvégien Sigurd (présenté comme le meilleur ami de la famille Fatima dans Xenogears), le plus connu des héros de l'Edda (recueil islandais des traditions mythologiques et légendaires des anciens peuples de Scandinavie), et sans doute le plus apprécié des Nordiques, avec Beowulf. Sigurd / Siegfried lui-même est étrangement proche d'Achille dans l'Illiade d'Homère. En effet, la légende dit que Siegfried était un héros invincible car baigné, lors de sa petite enfance, dans le sang d'un dragon. Mais une feuille vint se poser entre ses épaules, lui laissant un point faible situé entre les deux omoplates. L'histoire de Siegfried (déformant déjà quelque peu l'histoire de Sigurd) fut ensuite mise en scène par Richard Wagner dans sa tétralogie, dont la caractéristique est de proposer un thème musical par personnage - ce que d'autres compositeurs tels que John Williams voire Yematsu (pour la série FF) reprendront par la suite à leur compte. C'est donc plus ou moins grâce au Siegfried de Wagner qu'Yematsu a utilisé ce procédé à partir de FF IV.

Sin

Dans FF - Final Fantasy X - Sin est le monstre à abattre dans FF X, l'instrument de destruction de Yevon. Sous la forme d'une espèce d'énorme baleine, Sin représente la somme des péchés et en quelque sorte le dieu de la Destruction. Doué uniquement d'une puissance colossale, il a été conçu et dirigé d'une main de fer par Yevon (du moins son

esprit).

Référence : Mythologie - Il faut revenir aux sources du monde pour trouver la trace d'un Sin : la mythologie sumérienne pour être exact, dans sa forme sémitique. Sin n'est autre que le dieu-lune et le père d'Ishtar. Connue également sous le nom de Nanna-sin, il est le dieu du Cycle de destruction. Il naît, il vit (pour détruire) et meurt puis revient à la vie. Le même principe que Sin dans le jeu, qui est régénéré par l'offrande d'une chimère après sa



mort, par le sacrifice des summoners. A noter que le croissant de lune dans la position horizontale est le symbole de Sin, l'un des plus puissants dans le domaine du sacré et de l'ésotérisme, qui a notamment donné naissance à l'emblème de l'Islam. Lorsque l'on réfléchit deux minutes et que l'on comprend le rôle des Crusaders de FF X, on peut effectivement trouver une analogie entre la «somme de tous les péchés» et l'Islam, qualifié comme telle par l'Eglise.

Siren

Dans FF - Final Fantasy VI / Final Fantasy VIII - L'un des espers de FF VI et une des GF-Forces de FF VIII. Leur pouvoir est similaire : provoquer l'état Silence chez les ennemis.

Référence : Mythologie - Apparaissant dans la mythologie grecque, les sirènes sont des créatures monstrueuses au corps d'oiseau surmonté d'une tête de femme. Grâce à leur chant, elles parviennent à «faire perdre le nord» aux marins les plus attentifs, lesquels finissent souvent par s'échouer sur des rochers et se faire dévorer par ces véritables mantes religieuses...

L'épisode le plus célèbre où apparaissent ces demoiselles frappées par le malheur (par Déméter en personne, dit-on) est bien évidemment la traversée d'Odysseus ; le roi d'Ithaque, connaissant le danger, ordonna à ses hommes de le ligoter au mât de son bateau afin de résister à leur chant démoniaque.

Stellazio

Dans FF - Final Fantasy IX - L'une des sous-quêtes de Final Fantasy IX vous impose de retrouver toutes les pièces de la reine Stella, les «stellazio», lesquelles ont un rapport évident avec le zodiaque.

Référence : Langage - Pas de réelle définition, mais stellazio vient forcément du latin stella, qui signifie étoile.

Sylph

Dans FF - Final Fantasy IV et Final Fantasy V - Invocation de petites fées, permettant de drainer l'énergie ennemie et de la redistribuer au groupe.

Référence : Mythologie - Dans les mythologies celte et nordique, il s'agit d'un génie de l'air (sylph vient du latin «sylphus», qui signifie génie). Les sylphes de FF sont des sylphides, sylphes féminins, qui ont donné naissance à un mot qualifiant les femmes gracieuses...



Terrato :



Dans FF - *Final Fantasy VI* - L'un des Espers de *Final Fantasy VI*, prenant l'apparence d'un serpent.

Référence : Mythologie - Dans la mythologie allemande (qui découle de la nordique), Terrato n'est autre que le fameux reptile de Midgard, Jormungand. Fils de Loki, il représente un danger pour l'humanité ; il encercle purement et simplement Midgard de toute la longueur de son corps de serpent de mer. Le Ragnarok nous raconte l'une des batailles les plus épiques de toute la mythologie nordique, opposant Thor à Jormungand. Le dieu de la Foudre parvint à vaincre le serpent, qui l'empoisonna (et donc le tua à son tour) avant de mourir.

Note : On peut également imaginer que le fameux serpent empalé par Sephiroth à l'extérieur de Midgard dans *FF VII* est une représentation de Terrato / Jormungand.

Tina Brandford :

Dans FF - *Final Fantasy VI* - Le personnage clé et principal de *Final Fantasy VI*. Tina (Terra en US) est mi-humaine, mi-Esper (son père n'est autre que Maduin) ; elle est née avec le don d'employer la magie... ce que l'empire sait et compte utiliser. Lors d'un exercice visant à exploiter son talent, Tina sombre dans l'inconscience et est sauvée par Lock. Avec son aide et celle du roi de Figaro, Edgar (ou Edgar en US), elle rejoint les Returners pour lutter contre l'empire.

Référence : Général - Pas de référence pour Tina ; en revanche, il en existe deux pour Terra. La première concerne bien évidemment le nom latin qui était donné à la terre, «terra» (c'est d'ailleurs de ce terme que vient le nom de notre planète).

Mythologie - *Terra* ou *Tellus* est l'équivalent romain de Gaïa, déesse de la Terre mère.

Tifa Lockheart :

Dans FF - *Final Fantasy VII* - L'une des héroïnes de *Final Fantasy VII*. Amie d'enfance de Cloud, elle a vécu comme lui à Nibelheim. Bien que «garçon manqué», elle a toujours eu Cloud dans son cœur, même si elle se refuse à se l'avouer. Elle est propriétaire du Seventh Heaven, un bar qui sert de quartier général à l'Avalanche, mouvement «terroriste» d'opposition à la suprématie de la Shin-Ra.

Référence : Langage - Son nom, Lockheart, est significatif de sa réaction sentimentale à l'égard de Cloud. Elle refuse de lui ouvrir son cœur, même si elle l'aime depuis longtemps.

Tiamat :

Dans FF - *La série (FF, FF VIII et FF IX)* - Tiamat est l'un des monstres récurrents de *Final Fantasy*. Il intervient sous la forme d'un dragon, similaire à Bahamut dans *FF VIII*, et représente l'un des quatre Fiends de *FF* premier du nom.

Référence : Mythologie - Tiamat est la mère des dieux dans la mythologie sumérienne et babylonienne. Représentée sous la forme d'un dragon à cinq têtes, elle conçut avec Apsu, son alter ego masculin, la terre et le ciel mais également les dieux. Leurs deux enfants, Lachmu et Lachamu, étaient les parents d'Anu et Era, les deux déesses primordiales du panthéon sumérien et babylonien. Mais comme souvent dans la mythologie, les

«arrière-grands-parents» furent un jour irrités par l'outrecuidance des «jeunes»... Ainsi, Tiamat et Apsu décidèrent de mettre un terme à leur descendance. Era, apprenant le plan, élimina Apsu. Tiamat entra alors dans une terrible rage et créa une armée de monstres, dirigée par Kingu, l'un de ses fils. Durant la bataille des dieux, Tiamat fut combattue et vaincue par Marduk, l'un des plus jeunes immortels, qui devint la principale divinité de Babylone.

Titan :

Dans FF - *Final Fantasy III, IV, V et VII* - L'une des invocations récurrentes de la série, représentée comme un géant soulevant la terre pour ensevelir les ennemis sous les gravats.

Référence : Mythologie - Nés d'Ouranos et de Gaïa, les Titans sont la forme primitive du pouvoir divin. Au nombre de douze, ils dirigeaient le monde avant que Zeus ne prenne le pouvoir avec ses Olympiens. Les Titans ont détrôné leur père, Ouranos, grâce au plus jeune d'entre eux, Cronos (le père de Zeus), qui lui-même sera renversé par son fils, aidé de sa grand-mère. Durant sa prise de pouvoir, Zeus se débarrassera de tous les Titans en les enfermant dans le Tartare...

Trance :

Dans FF - *Final Fantasy IX* - Il s'agit de la

«furie» de *Final Fantasy IX*, un état qui transforme les héros et leur permet de dépasser leurs «limites» justement, et ainsi d'utiliser des capacités indisponibles en temps normal.

Référence : Langage - Il existe trois définitions du mot transe. La première correspond plus ou moins à une peur accompagnée d'angoisse. La seconde (qui semble être celle à laquelle fait référence la transe de *FF IX*) décrit l'état d'exaltation de quelqu'un qui est transporté hors de lui-même et du monde réel. Enfin, la troisième dépend du domaine spirituel, puisqu'il s'agit de l'état de conscience qui permet aux médiums de communiquer avec les esprits. Pour conclure sur ce terme, sachez que transe vient du verbe «transir», qui lui-même signifie «aller au-delà».

Turks :

Dans FF - *Final Fantasy VII* - La milice de la Shin-Ra, comprenant notamment Reno, Rude, Elena et Tseng. Elle est évidemment menée par Rufus, le jeune président de l'organisation.

Référence : Géographie - Il peut s'agir d'une référence à la Turquie (qui en turc se dit Türkiye), ou bien à la colonie britannique composée de l'archipel Turks et Caïcos, au nord d'Haïti.

Typhoon :

Dans FF - *Final Fantasy VI* et *Final Fantasy*

VII - L'une des invocations de *Final Fantasy VII*, utilisant la force du vent. Connue sous le nom de Chupon dans *FF VI*.

Référence : Général - Le typhon (qui vient du grec «typhôn», signifiant tourbillon) est un cyclone tropical très violent.

Mythologie - Une fois de plus, le mot vient de la mythologie grecque. Il ne s'agit pas d'un dieu, mais d'un titan, parmi les plus puissants, créé par Gaïa pour mettre un terme à la suprématie de Zeus, qui a rappelé les emprisonnés tous les enfants de Gaïa, les Titans. Il est représenté comme un dragon à cent têtes qui parvint à capturer Zeus, mais ce dernier fut libéré par Hermès. Lorsque Zeus récupéra sa force, il ne se priva pas de lancer un bon coup de foudre sur le géant Typhoeas, l'envoyant gentiment mourir sous l'Etna... La légende raconte que c'est sa présence qui provoque les éruptions. Le mot fumée («smokes» en anglais) viendrait d'ailleurs du grec «typhain».

Ultima :

Dans FF - *La série / Final Fantasy VIII* - Le sort ultime de tous les épisodes de la saga (le plus cher et le plus difficile à utiliser dans les deux premiers volets), représenté par une explosion massive. Dans *FF VIII*, la méchante est la sorcière Ultimecia. Vu ce qu'elle symbolise, on peut raisonnablement se demander s'il existe un rapport...

Référence : Langage - Ultima en latin signifie tout simplement «final». Pour une série qui





s'appelle Final Fantasy, il paraît évident que son sort «ultime» se nomme Ultima ! Jeux de rôle - Ultima est la légende parmi les légendes du jeu de rôle PC, celui qui a donné naissance au genre RPG, bien avant que Dragon Quest et Final Fantasy n'existent. Le jeu fut créé en 1980 par Richard Garriott alias Lord British pour la société Origins (ex-Electronic Arts). Le sort Ultima serait-il une façon de rendre hommage à la série mythique, l'une des plus appréciées des Japonais (anecdote : il s'agit du jeu préféré de Mamoru Oshii, le réalisateur de Ghost in the Shell) !

Histoire - Même si cela ne semble pas avoir trop de rapport, on ne perd rien à se cultiver ! Ultima Thule (ou plutôt Thule-Gesellschaft) est le nom d'une organisation fondée le 17 août 1918 par Rudolf von Sebottendorf. Son nom original était Studiengruppe für germanisches Allertum (autrement dit, groupe d'études de l'Antiquité germanique), qui plus tard prôna des idées antirépublicaines et participa à la propagande antisémite. La Thule fut l'instrument de la fondation Deutsche Arbeiter-Partei (le parti travailleur allemand), qui devint par la suite le NSDAP (le parti nazi). Elle fut l'une des organisations secrètes les moins visibles durant la Seconde Guerre mondiale, et avait pour but de satisfaire les exigences occultes du führer Hitler en personne, lequel avait une passion pour les Nordiques (ancêtres indirects des Allemands - il suffit de considérer les similitudes entre leurs mythologies), d'où vient d'ailleurs le nom Thule. A noter que leur emblème était une dague.

Unicorn :

Dans FF - Final Fantasy VI - L'un des espers de Final Fantasy VI. Lorsqu'elle est invoquée, Unicorn guérit des statuts anormaux grâce à sa corne magique.

Référence : Légendes - L'unicorne ou plutôt la licorne est une créature légendaire qui apparaît sous la forme d'un cheval blanc avec une corne au milieu de son front. La licorne symbolise le pouvoir, la pureté et la bonté. Général - La licorne est le symbole de l'Écosse et apparaît sur de très nombreux écus britanniques.

La constellation Monoceros est une licorne.

Ur :

Dans FF - Final Fantasy III - Il s'agit d'une petite ville localisée sur le continent volant. Non loin au nord se trouve le cristal de la terre.

Référence : Géographie - Ur est une cité antique de la Basse Mésopotamie, construite pour rendre hommage au dieu Nanna, dieu de la Lune dans la mythologie sumérienne. Le roi d'Ur était considéré comme le souverain de tout le pays de Sumer. En 1950 av. J.-C., Ur fut conquise par Babylone (après avoir subi l'invasion de Sargon, roi akkadien, près

de 390 années auparavant) et devint la ville sacrée de Sin (nom babylonien de Nanna). Religion - Ur est également connue pour être le berceau de la civilisation juive. C'est Ur qui aurait vu naître Abraham, le grand patriarche. Ur est aussi l'un des lieux les plus riches du globe, d'un point de vue archéologique, dans la mesure où nombre de ziggourats (temples mésopotamiens) furent construits en cet endroit, sur les ordres de Nebuchadnezar II, roi de Babylone. La plus célèbre est sans conteste possible la ziggourat de Marduk, qui a été assimilée à la tour de Babel.

Valfor :

Dans FF - Final Fantasy X - Première invocation que l'on obtient dans Final Fantasy X. Valfor apparaît sous la forme d'un oiseau géant.

Référence : Démonologie - Valfaré (ou Valafar), selon le Goetia (secte) magique créée par Salomon, est l'un des anges déchus, grand duc de l'Enfer. Il prend l'apparence d'un lion avec une tête de voleur. Démonologie - Deuxième explication possible, Valfor peut également se prononcer Vael-For, qui s'avère être un oiseau démoniaque et visiblement l'autre Arael. Ce dernier est, rappelons-le, l'ange des oiseaux mais est aussi appelé «lion of God»...

Valvacia :

Dans FF - Final Fantasy IV - Dernier suppôt de Golbez et empereur démoniaque du palais du Vent. C'est le seul lieutenant à apparaître sous une forme féminine, elle est responsable du premier enlèvement de Rosa.

Référence : Littérature - Comme Caignozio, Rubicant et Scarmiglione, Valvacicia (Barbariccia) provient de L'Enfer de Dante (La Divine Comédie), et apparaît aussi au vingt et unième canto. Valvacicia est le leader des dix

démons que Virgile et Dante rencontrent lorsqu'ils explorent l'Enfer.

Vivi Ornitier :

Dans FF - Final Fantasy IX - Vivi est l'un des héros de Final Fantasy IX. Petit Black Mage de neuf ans, Vivi se rend à Alexandria pour voir la pièce de Tantalus. Rapidement, il rejoint la quête de Jifan afin d'en savoir davantage sur ce que sont les Black Mages. Il souhaite comprendre pourquoi il vit, quel est son rôle et surtout pourquoi les autres Black Mages font le mal... Probablement l'un des personnages les plus attachants depuis la création de Final Fantasy.

Référence : Langage - Toujours en corrélation avec le thème principal du jeu, Vivi est une déformation de «vivre», en espagnol, «vivre».

Wedge :

Dans FF - La série (à partir de VII) -

Personnage secondaire récurrent de l'univers Final Fantasy, souvent accompagné de Biggs. **Référence :** Cinéma - Encore un personnage venant tout droit de l'univers Star Wars (voir la partie consacrée à la «comparaison»). Pilote de X-Wing - tout comme Biggs - et ami de Luke Skywalker.

X-Death :

Voir Ex-Death...

Yojimbo :

Dans FF - Final Fantasy X - L'un des chimères de FF X, qui a la particularité d'être un mercenaire. Il faut donc le payer pour s'assurer ses services. Même lorsqu'il accepte de venir vous prêter main-forte, il réclame son dû avant d'agir. Yojimbo se trouve dans la

caverne du priant volé, entre le mont Gagazet et la plaine Félicité.

Référence : Cinéma - Film de 1961 réalisé par Akira Kurosawa. Yojimbo raconte la vengeance d'un samouraï, interprété par Toshiro Mifune. Le rapport semble évident dans la mesure où, passionnés de Star Wars, les membres de l'équipe de FF ne sont pas sans savoir que Star Wars lui-même est largement inspiré de La Forteresse cachée, œuvre du maître du cinéma japonais.

Zodiaque :

Dans FF - Final Fantasy IX et Tactics - Dans FF IX, les signes zodiacaux sont liés aux pièces Stellazio. Dans FFT, le zodiaque est l'un des éléments clés du jeu, ce qui explique son sous-titre : The Zodiac Brave Story.

Référence : Astronomie - Vient du grec «zōdiakos» (être vivant). Définition du dictionnaire : Zone de la sphère céleste qui s'étend sur 8,50° de part et d'autre de l'écliptique et dans laquelle se déplacent le Soleil, la Lune et les planètes principales du système solaire (hormis Pluton).

Le zodiaque est toutefois plus connu pour son utilisation dans l'horoscope (du grec «hōroskōpos», qui considère le moment de la naissance), notamment. Les signes zodiacaux auraient une influence sur le caractère et les spécificités de l'être humain. Le zodiaque est partagé en douze signes, chacun correspondant à une période spécifique : bélier (aries), taureau (taurus), gémeaux (gemini), cancer (cancer), lion (leo), vierge (virgo), balance (libra), scorpion (scorpio), sagittaire (sagittarius), capricorne (capricorn), verseau (aquarius), et poissons (pisces). J'ai joint les appellations «réelles» (forme latine), de façon à ce que vous repérez l'équivalence entre les noms que nous leur donnons et leur utilisation courante, notamment dans FF IX et FFT.



Métaphores

historiques

FFVI



Si, depuis *FF IV*, les scénarios des épisodes de la saga se sont orientés vers un léger message philosophique, *FF VI* accentue la donne en poussant le bouchon plus loin. Ainsi, derrière une intrigue palpitante et particulièrement bien ficelée se cachent de nombreuses métaphores historiques en rapport direct avec les guerres (et plus particulièrement la Seconde Guerre mondiale). L'effet attendu est bien évidemment de sensibiliser le spectateur (qui prend la peine de réfléchir quelques secondes) aux horreurs dont est capable l'humanité. Et pour cela, rien de tel que des métaphores cachées dans un scénario à caractère fantaisistes ou fantastiques.

Le début du jeu donne le ton, en contant les événements qui se sont déroulés lors de la Guerre de la Magie. Les conséquences ont été désastreuses pour le monde entier, allant jusqu'à la disparition de la Magie même. Le parallèle avec la ruine qu'a subie la planète après la Seconde Guerre mondiale est évident. L'humanité a régressé d'un pas au niveau des technologies, tout est à reconstruire, le nombre de pertes est impressionnant (dans *FF VI*, ça se traduit par l'éradication du peuple des guerriers mages). On retrouve un peu la même liaison au milieu du jeu, lorsque Kefka déplace les Statues afin de provoquer un apocalypse sur la planète (clin d'œil aux deux bombes atomiques lâchées sur Hiroshima et Nagasaki à la fin de la Seconde Guerre mondiale !). Les conséquences sont encore plus importantes que pour la première Guerre de la Magie, l'humanité a subi de très nombreuses pertes, l'eau est devenue rougeâtre, le ciel baigne dans une obscurité infinie. Le message est évident

(et classique), il nous montre où mène la folie des hommes.

Le contexte politique de *FF VI* n'est pas décrit au niveau des origines, et nous amène directement au cœur de l'emprise de l'Empire sur de nombreuses villes du Monde. Une sorte de pouvoir quasi total exercé sur l'ensemble de la population. Je ne surprendrai personne en parlant de référence à l'Empire germanique et nazi de la Seconde Guerre mondiale. Les idées de l'empereur Gestal restent tout de même loin des horreurs nazies auxquelles aspirait Adolf Hitler (quoique...). Je verrais nettement plus Kefka dans le rôle de ce personnage. Ce qui amènerait à une représentation "ridicule" du leader allemand, représenté par un bouffon (Charlie Chaplin avait déjà effectué un tel rapprochement dans *Le Dictateur*). Un autre détail qui m'amène à penser que Kefka = Hitler est la représentation du méchant de *FF VI* lors de l'affrontement final. Un ange démoniaque, une sorte de faux surhomme qui se croit élevé à la pensée divine (rappelons qu'Adolf avait lu de travers les divers bouquins de Nietzsche). Quoi qu'il en soit, les similitudes entre l'Empire allemand et celui de *FF VI* sont plus que nombreuses et la référence n'amène aucun doute.

Occupation

Ainsi, le véritable thème en rapport avec la guerre vis-à-vis de *FF VI* se trouve être l'Occupation (qu'a subi la France, ne l'oublions pas). Si Narshe reste une ville neutre (bien qu'abritant des Résistants), Figaro Sud est le premier exemple dans



A travers son visage, son sourire malsain, sa tenue d'artiste, Kefka a tous les ingrédients du parfait Hitler. Un redoutable fou, un tueur psychopathe... un artiste incompris ?
 Pire encore : Kefka croit fermement être une entité divine (il ne manque pas d'y parvenir à la fin du jeu). Aurait-il « inspiré » le dictateur Saparmurat Niyazov , qui sévit actuellement au Turkménistan en pensant qu'il est Dieu



L'occupation est l'une des pistes de réflexion les plus intéressantes dans FF VI. D'autant que cela «transpire» dans les décors...

On perçoit encore mieux le thème de la guerre et de la résistance grâce aux sublimes scènes vidéo, ajoutées à la version PlayStation de FFVI



valorisante que le suicide d'Adolf.

Résistance

A l'instar de ce qui s'est passé dans les pays colonisés durant la Seconde Guerre mondiale, une Résistance s'est formée au sein des divers peuples du monde de FF VI. On retrouve un peu partout, dans chaque ville, des membres de ce groupe de Résistance. Même à Narshe, qui est censée être neutre, on retrouve l'un des résistants les plus importants, Arvis.

Une fois de plus, à l'image de ce qui est arrivé durant la Seconde Guerre mondiale, les résistants étaient de tous âges, et on retrouvait de nombreux jeunes durant les batailles. FF VI cultive ainsi

cet aspect, et on le comprend parfaitement en parlant avec les différents résistants dans leur Quartier Général.

Tout comme lors des guerres, on retrouve différents camps : les Alliés, les Occupés, la Résistance, l'Empire, mais aussi les neutres. Traîtrises et manipulations sont aussi les maîtres mots qui sévissent durant ces périodes. Le meilleur exemple dans FF VI reste le milliardaire de Figaro Sud, qui n'hésitera pas à capituler face à l'Empire, et à "héberger" certains prisonniers (dont Celes) dans les sous-sols de sa demeure.

L'horreur de l'idéologie nazie du peuple allemand pendant la Seconde Guerre mondiale trouve une représentation dans FF VI. Ainsi, la haine des Germaniques pour les juifs se traduit dans le jeu par l'utilisation des espers par l'Empire. La seule différence notable entre les deux points de vue (Celui des méchants de FF VI et du peuple allemand) reste le fait que l'empereur Gestal voue une admiration face aux pouvoirs des espers, alors que les Allemands considéraient les juifs comme une race inférieure, ne méritant pas de vivre. Mais l'utilisation des deux "espèces" reste identique dans les deux cas. On notera ainsi l'analogie entre le drainage des pouvoirs des espers avec les horribles travaux forcés auxquels étaient condamnés les juifs emprisonnés. L'une des métaphores les plus évidentes et horribles du jeu reste l'utilisation des "fosses" pour jeter les espers drainés (comme le montre la scène où Kefka balance sans sourciller Ifrit et Shiva parmi les déchets), ce qui rappelle fortement les fosses où des centaines de cadavres de juifs étaient jetés dans les camps d'extermination allemands.

Enfin, l'un des messages philosophiques principaux du jeu s'attarde autour d'une volonté de paix inébranlable, l'aspiration de la plupart des victimes de la guerre. Ainsi, le jeu se termine sur la reconstruction du Monde (la plante qui repousse, symbole de la renaissance et de l'espoir d'une vie meilleure), et symbolise une véritable victoire face à la destruction perpétrée par l'humanité elle-même (ou plutôt la Volonté de Puissance ;)). Certes, tout ce qui est reconstruit sera amené à être de nouveau détruit un jour (ce qui se rapporte à une phrase de Kefka prononcée avant le combat final), mais pourquoi ne pas tenter de découvrir le bonheur durant les (courts !) laps de temps où la paix peut régner. Aller de l'avant, tout en évitant de se préoccuper réellement du futur. Mais je m'égarer là, je ne suis pas dans la partie Réflexions ;)

Quoi qu'il en soit, FF VI propose des parallèles intéressants avec les guerres, en particulier la Seconde Guerre mondiale (la plus destructrice, et celle qui a eu le plus de conséquences), dans le but de venir appuyer certaines thèses philosophiques véhiculées par le jeu. Une nouvelle preuve de la richesse phénoménale dont fait part le sixième épisode de la saga mythique.

FFIX



Lorsque les «bombardiers» de «l'Empire du mal» rencontrent la résistance des pays unifiés pour la paix...

Final Fantasy IX est une mine d'or en matière de références historiques et religieuses. Contrairement à l'idée que l'on peut s'en faire, simplement à la vue de son visuel très enfantin, proche de Disney, il se trouve que *FF IX* propose un scénario à la fois adulte et très mature et surtout une histoire, des personnages et un contexte lourds de symbolisme. Si nous avons déjà plus ou moins brossé le tableau de l'intérêt réel prodigué par la coréalisation d'Hironobu Ito et de Yoshinori Kitase, nous allons à présent entrer davantage dans les tripes, dans le cœur du produit, qui s'avère ni plus, ni moins qu'une fantastique métaphore de la Seconde Guerre mondiale combinée à de très nombreuses références mythologiques, lesquelles lèvent le voile sur l'un des plus grands mensonges de l'Église, que le Vatican s'efforce depuis la nuit des temps de protéger. Autrement dit, il serait difficile de s'imaginer (ne serait-ce que s'imaginer) que le jeu dont l'esprit est représenté par Vivi a une telle portée.

Et pourtant

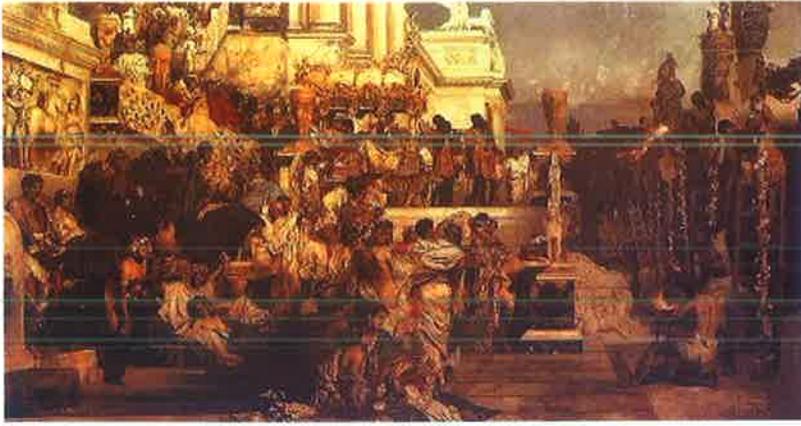
De la métaphore historique

Souvenez-vous ! Au départ du jeu, Brahne, la reine d'Alexandria, souhaite se divertir pour l'anniversaire de sa fille. Vulgaire créature (dans tous les sens du terme, que ce soit dans sa manière de s'exprimer, ou plutôt d'aboyer, son physique disgracieux ou par ses "méthodes" pour le moins radicales), elle pense que sa pièce préférée sera une bonne occasion de justifier son accoutrement, théâtral au possible, symbole sans doute d'une blessure passée : l'art de ne pas se réaliser selon sa passion. Par la présence valkyrienne exagérée de Brahne, on peut déduire qu'elle aurait voulu être une artiste (l'analogie à Zero Janvier, personnage dictatorial de Starmania, me semble ici tout à fait justifiée). Le rapport avec le théâtre n'est pas isolé, nous y reviendrons. La troupe Tantalus arrive à bord du Prima Vista pour donner le spectacle, lequel couvre le véritable objectif : enlever la princesse Garnet et ainsi mettre un terme à l'oppression et au pouvoir

totalitaire que la reine exerce sur les différentes peuplades. On se retrouve encore une fois en présence d'un empereur, sous son jour féminin trahi par un physique de "conte de fées". Un empereur ou plutôt un dictateur sans aucune pitié et qui prouve à plusieurs reprises sa soif de destruction - probablement juste pour rassasier sa frustration théâtrale, artistique... oserais-je dire !

"Je suis un artiste incompris"

Quoi de plus merveilleux pour Brahne que de voir l'arbre de Clebra s'embraser, entraînant la mort de cette sous-race de Burmecian (Bloumécien en version française). Il y a fort à parier que ce dégoût amusé de "l'autre" est un point commun à tous les grands saigneurs / artistes démoniaques maudits de l'humanité comme Staline, Néron ou bien évidemment Hitler. L'absence de reconnaissance ou la frustration ayant toujours amené l'homme à se "venger" de la non-considéra-



Démonstration de «l'art» de Néron, le dictateur qui a été un «artiste incompris»

tion de son véritable pouvoir : celui d'émouvoir. La dernière pensée de Néron est bien connue - avant de lâcher son dernier souffle, l'emporté romain a précisé (alors que précisément son art était sans aucun doute de faire "cramer" les populations indignes de son regard) : "je suis un artiste incompris". Si l'on en croit de nombreuses biographies et autres écrits à la gloire du Führer, le moustachu était un "artiste". Rejeté par un peuple détenant l'hégémonie artistique, ne décelant aucune émotion dans ses peintures, il semblerait que l'homme, vexé, en a préparé des plans visant à exterminer purement et simplement ceux qui n'avaient pas la "finesse" de considérer sa prose visuelle. Plusieurs actes significatifs de sa nature de psychopathe / "artiste de la mort" frustré ressurgissent. Pourquoi Hitler était-il aussi implacable dans ses propres rangs envers SA race Aryenne, pourquoi les hommes devaient-ils tous être de racine noble, élevés à la perfection dans les préceptes de supériorité allemande (n'oublions pas que l'Allemagne a toujours été considérée comme un peuple "artistiquement / philosophiquement" "propre", aux notions de l'art beaucoup plus élevées que la moyenne), blond parfait, yeux parfaits, physique impeccable, soin maniaque ? La réponse est "l'art". A l'échelle du Führer, la vie devenait une pièce de théâtre géante où les premiers rôles étaient ses troupes. La respect de "l'art". L'art est beau, selon de nombreux maîtres à penser allemands, en particulier Nietzsche, dont les propos ont été déformés afin de donner naissance à l'idéologie nazie. De fait, tout ce qui est "laid" selon le maître de la toile géante, dressée à même le monde, doit disparaître. Dès lors, l'artiste, dans son complexe métaphorique totalement halluciné et à la recherche de la pureté sur SA toile, sort ses armes de premier choix : des produits effaçant les "imperfections" de la Toile. Si vous avez joué

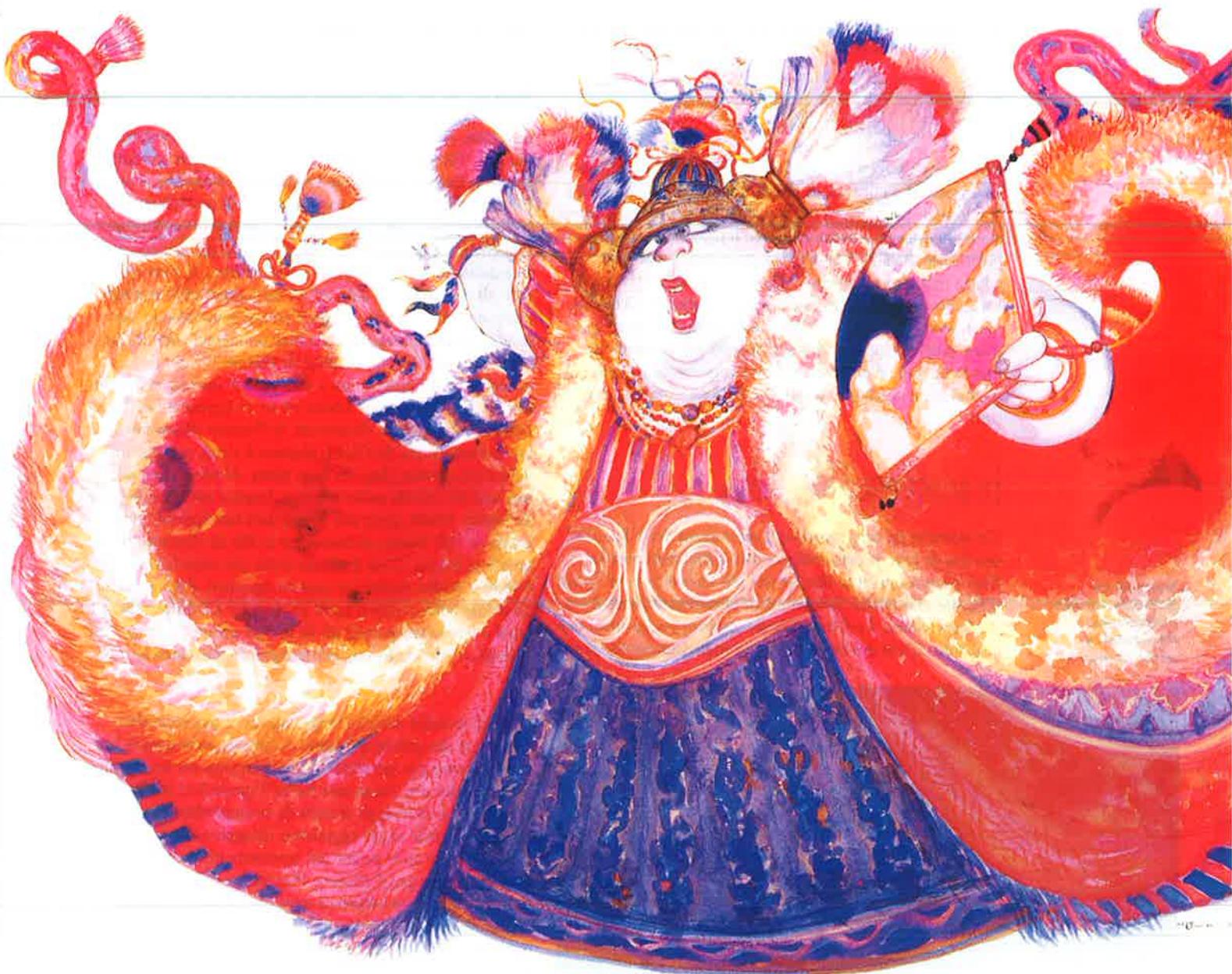
Un «professeur» vérifiant si «l'éthique» du Führer est respectée et que les enfants répondent tous aux critères de la race suprême... les Aryens



à *Final Fantasy IX*, je pense que vous comprenez où je souhaite en venir. Si Hitler était accroc à la peinture (il le prouvera de nombreuses fois), la passion de Brahne pour le théâtre est omniprésente. Alors, la dame joue aux échecs (on gagne toujours à lire Dan Simmons). Elle place ses pions, ses "figures" et utilisent des techniques bestiales pour se débarrasser des meilleurs Kasparov ! L'ennemi est "inférieur" de par sa "couleur" de peau, sa RACE. N'importe quelle créature ne mérite pas la clémence de la grande reine. Elle est maîtresse aux échecs et se débarrasse par des bombes représentées poétiquement sous la forme de "pions divins" : les eidolons. N'ayant rien demandé à personne, ils deviennent les serviteurs de ceux qui en prennent le contrôle (on retrouve l'aspect TERRIBLEMENT innocent des invocations à travers les Chimères de *FF X*) et grâce à leur puissance, détruisent. Les bombardements ou tout autre procédé provocateur d'holocauste (coup de pin-ceau rouge disgracieux et terrible du maître de la Toile) sont INNOCENTS. On ne peut reprocher à une bombe de tuer, pas plus que maudire le gaz moutarde responsable de plus de victimes qu'on ne peut même le penser... habile utilisation des eidolons pour rendre justice à l'instrument, qui ne reste qu'un instrument et le prouve en se retournant contre son propre maître. Hitler, "trompé" par son "fidèle allié" (Brahne / Kuja) la Russie, qui, ajouté à la présence des plus éminents scientifiques dans le camp adverse venant de son propre pays - rappelez qu'Einstein est un cerveau allemand à la base... (l'analogie avec les eidolons semblant s'imposer), perd la guerre. Brahne, qui pensait pouvoir compter sur son marchand d'armes, se rend compte (trop tard) que l'homme avait l'objectif de lui laisser faire le sale boulot, utilisant par là même sa puissance de reine pour lever les barrières que lui-même pouvait rencontrer avant de lui fondre dessus en retournant l'arme "ultime", Bahamut, contre celle qui était censée la maîtriser. Si cela ne s'applique pas réellement à l'Histoire, le comparatif avec la Russie peut donner une piste certes complexe mais intéressante. Inutile de vous rappeler que la QUETE théâtrale de Brahne est de détruire tout ce qui est considéré comme "sale" à ses yeux... Odin pour Cleyra / Atomos pour Lindblum et les mages noirs / Bahamut pour lifa... En parlant d'eidolons, magnifique métaphore historique que le combat de Bahamut contre Alexandr - lorsque deux nations sont en guerre, elles ne reculent devant aucun sacrifice et utilise les mêmes armes de mort pour lutter.

Parenthèse

Juste pour en finir avec l'aspect réflexion métaphorique de ce premier point, stipulons que le marchand d'armes est le serviteur du destructeur (Garland) qui lui-même n'est que la représentation machiavélique de la mort / des ténèbres en personne Darkness (ou Nécron en version US). Contrairement à ce que beaucoup ont pu dire : la présence de Darkness est TOTALEMENT INDISPENSABLE. L'ennemi véritable du jeu est LA HAINE, LES TENEBRES, LA MORT dans leur représentation ultime, entité démoniaque qui pousserait (ce qui tendrait à la fois à légitimer peut-être un peu trop facilement la folie de l'homme) à la folie destructrice. A moins qu'il s'agisse d'un reflet métaphorique habile de la somme de l'inconscient collectif de ce qui fait un être humain : la somme de ses peurs le conduisant à la violence puis à l'intolérance, ce qui l'entraîne vers des guerres stupides - sous l'égide de Brahne, cela devient presque tragi-comique - menant inévitablement au destin



Lorsque la laideur intérieure d'un être sans aucun scrupule est traduite par un physique affreux et repoussant. Brahne, de par sa haine de l'étranger et son «parcours» visant à éradiquer toutes les «sous-races» devient un dictateur en puissance. Ci-dessous, quelques spécimens qui ont «marqué» l'humanité de leurs «art» destructeur.



auquel chacun se refuse mais n'échappe JAMAIS (la fin de la représentation théâtrale et pathétique d'un rôle que l'on appelle la vie) : LA MORT.

De la métaphore religieuse

Bon, même s'il n'est pas question de justifier que la religion ait un rapport à l'histoire, je préfère me reporter directement à une seconde partie visant à faire la lumière sur quelques points qui n'ont échappé à aucun religieux. Il n'y aura aucun jugement, juste des faits. Un des personnages du jeu est une double métaphore religieuse. Si la première est simple à décoder, l'autre est bien moins évidente dans la mesure où absolument rien n'est prouvé et qu'en l'occurrence, il ne s'agit que d'une simple théorie personnelle, amenée par la somme de mes lectures et de mes connaissances personnelles en guise de mythologie / occultisme et religion. Entrons dans le vif du sujet.

La princesse d'Alexandria

Cet intertitre ne vous rappelle-t-il absolument rien ? Bon OK, une fois de plus, je dois confesser mon admiration pour les films d'animation et ce titre est une référence directe au *Prince d'Égypte* alias Moïse, film animé de Dreamworks, sorti il y a plusieurs années. *Le Prince d'Égypte* est bien évidemment une adaptation d'une des histoires les plus impressionnantes de la

Bible, consignée dans l'Ancien Testament. L'histoire passionnante qui comprend le Buisson Ardent, les 10 commandements (pour les jeunes écervelés qui nous lisent, le titre stupide du non moins stupide film du stupide Michaël Youn vient de là) et l'un des récits les plus fascinants jamais lus : la traversée de la Mer Rouge. Il s'agit bien évidemment de l'histoire de Moïse, racontée dans quatre livres sur cinq du Pentateuque (du grec "Pente" (cinq) et "teukhos" (livre), lesquels correspondent à la Genèse, l'Exode, le Lévitique, les Nombres et le Deutéronome) et la Torah (ce qui désigne le mot hébreu "loi", la Torah comprenant l'essentiel de la législation israélienne). Autrement dit, l'histoire de Moïse est l'une des composantes essentielles du format religieux judéo-chrétien. Et c'est bien cela qui nous intéresse dans *FF IX* car Çarnet est la représentation de Moïse. Même si cela n'est que sous-entendu, son histoire laisse supposer qu'il y a bien un rapport entre le libérateur d'Israël et la fille adoptive de Brahne. Si vous ne connaissez pas l'histoire, qui a pourtant été maintes et maintes fois racontée, sachez que Moïse est né en Égypte et faisait partie de la tribu de Lévi. Seulement, le Pharaon (étrangement, on ne saura jamais de QUEL pharaon il s'agit, peu importe) dont il est question dans les deux textes, décide un jour de tuer tous les enfants mâles hébreux. Inspirée par Dieu, la mère de Moïse, Marie, place son enfant dans une corbeille et le confie au Nil. Moïse est trouvé par la fille de Pharaon, alors qu'elle se baigne. C'est d'ailleurs d'elle que vient le nom Moshé / Moïse (sauvé des eaux en égyptien). Reconnaisant un enfant hébreu mais n'ayant pas le cœur à l'abattre, elle fait appel à une servante et lui dit de trouver une nourrice qui l'allaiterait, ce fut Marie, qui, par la bonté divine, retrouva son fils.

L'enfant grandira dans les langes royaux et sera considéré comme un des princes d'Égypte. A force de vivre dans le luxe et conditionné par son statut, il ferme les yeux sur les atrocités perpétrées sur son vrai peuple (ce qu'il ignore à ce moment). Jusqu'au jour où il réagit et tente de se rapprocher des siens. Ce que la famille royale égyptienne désapprouve totalement, dans la mesure où le peuple juif représente une "sous-race" (on retrouve le principe) d'esclaves. Plus tard, lorsqu'il voit un Égyptien frapper un Hébreu à mort (un esclave), il regarde autour de lui, tue l'Égyptien et ensevelit le corps. Il découvre par la suite que son comportement de plus en plus troublant pour un membre de la famille de Pharaon, mène les mâles, en particulier Pharaon à vouloir sa peau. Il s'enfuit et se réfugie à Madiân où il deviendra berger, épousera la fille de celui qui le recueille (Jethro), plus tard, il aura la révélation du Buisson Ardent, se découvrira une mission de prophète, libérer son peuple du joug égyptien, etc.

On ne va pas raconter toute l'histoire car seules les étapes décrites ont une réelle importance. Maintenant que nous avons plus ou moins rappelé l'histoire de Moïse, visualisez Çarnet. La princesse d'Alexandria, trouvée par sa "mère" adoptive, au bord des eaux, après le massacre de sa tribu résidant à Madain Sari (Madiân / Madain...). Elevée comme la fille de la reine (avec tous les inconvénients sentimentaux que cela peut engendrer), Çarnet devenue princesse du royaume d'Alexandria, au début de l'aventure, ne se soucie guère des peuples que sa mère prend un malin plaisir à asservir. Au contraire, elle ne rêve que de quitter le palais pour vivre l'aventure de sa vie. Lorsqu'elle s'enfuit (ou plutôt qu'elle est kidnappée avec son consentement), elle s'engage dans une quête initiatique qui va la mener vers ses véritables origines (un peu comme Moïse) et c'est lorsqu'elle se rend à Madain Sari, qu'elle réalise son rôle véritable - à savoir celui d'Invokeur (une découverte d'identité comparable à celle de Moïse, lorsqu'il découvre le Buisson Ardent et que Yahvé lui commande de devenir prophète / libérateur du peuple d'Israël). Un rôle réel dans la bataille pour la survie de la planète ou plutôt des autres "races" qui aideront leur "prophète"

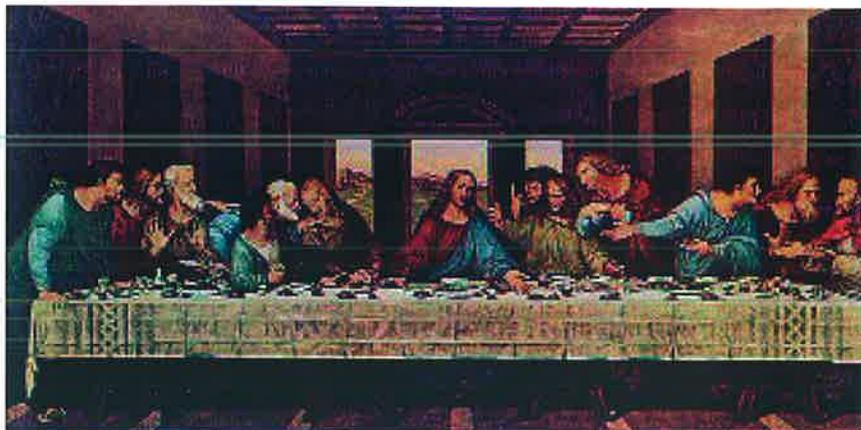
Portrait de Sarah, la femme d'Abraham. Pourrait-il y avoir un lien ?



(le groupe de héros) à vaincre les légions ennemies (comme en témoigne la fameuse scène démentielle où les différentes flottes s'allient pour combattre les dragons démoniaques, qui gardent l'entrée de Crystal World). Pour toutes ces raisons, on peut déduire une véritable volonté, une fois de plus, de faire référence à la fameuse Terre Promise (déjà présente dans *FF VII*), qui, métaphoriquement pour tous les personnages de l'histoire, est l'identité - comme le signalent les phrases en début de jeu où chaque personnage doute de son identité propre. Grâce à Garnet, qui est, sans le vouloir le personnage clé de *FF IX*, chacun des héros comprendra dès lors quel est son rôle / son identité et mettra un terme à sa représentation théâtrale, où chacun joue un rôle distinct, qu'il pense être une "vie" mais qu'il découvre factice à la fin du jeu (chaque personnage saisit la fausseté de son existence... de Jitan qui découvre n'être qu'une création, à Vivi qui comprend également qu'il n'est qu'un pantin, jusqu'à Steiner qui se découvre un tempérament de héros tout comme Garnet, le rôle de "souveraine" auquel elle tente d'échapper, tout comme Moïse...). La deuxième partie de la métaphore religieuse concerne toujours Garnet, qui, avant même de devenir Garnet Til Alexandros 17th n'est qu'une simple et pauvre Summoner (je préfère à Invokeur) du nom de Sarah. Pourrait-il y avoir un lien avec la femme d'Abraham, qui elle-même se nomme Sarah, à moins qu'il ne s'agisse d'une référence à un personnage, niée dans la Bible même et qui pourtant a un lien ET avec l'Histoire ET avec la religion.

Princesse mérovingienne

Une histoire à la fois bouleversante et qui pourrait témoigner d'une des plus grandes farces manipulatrices de l'histoire de la religion (comme l'atteste un grand nombre de livres). Lorsque l'on s'intéresse à la vie de Jésus, on découvre l'existence de Marie Madeleine, une soi-disant prostituée. Dans les grandes lignes, Marie Madeleine était en fait de sang royal et a épousé Jésus (elle apparaît dans la Cène, célèbre tableau de Léonard de Vinci, que nombre de symbolistes étudient sans relâche pour tous les codes cachés laissés dans ses tableaux). Mais l'histoire ne s'arrête pas là puisque Marie Madeleine a eu un enfant de Jésus : une certaine Sarah. Pourquoi avoir nié la chose ? Jésus, étant considéré comme un être "divin" n'avait aucunement le "droit" (selon le dogme chrétien) d'avoir un enfant, ce qui aurait de toute façon prouvé qu'il n'était qu'un



La Cène, le célèbre tableau de Leonardo Da Vinci, qui laisse sous-entendre la liaison entre Jésus et Marie Madeleine (à sa gauche), les «soit-disant» parents de Sarah...

homme et par là même aurait déstabilisé les fondations mêmes de l'Eglise "antique". Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Selon de nombreux écrits (toujours controversés mais n'est-ce pas là la voie de la vérité) relatant la vie de Joseph d'Arimathie (personnage devenu légendaire dans la quête du Saint-Graal et qui a, c'est prouvé, effectué plusieurs voyages en Europe et notamment en France et en Angleterre), Marie Madeleine était enceinte lors de la crucifixion de Jésus. Elle a fui, pour protéger son enfant, en France, où elle a trouvé refuge auprès d'une communauté juive. Sarah est donc née en France et, plus fort... a donné naissance à la lignée des Mérovingiens. Bref, une véritable enquête historique qui n'est pas le but de notre hors-série mais qui, je le crois, a un rapport avec le véritable nom de Garnet : pourquoi Sarah ? A moins que je ne me prenne trop la tête (et que la piste donnée n'ait rien à voir) et qu'il s'agisse simplement d'une référence à la femme d'Abraham, qui se nommait Saraï (avant Sarah), ce qui pourrait avoir un lien avec le "Sari" de Madain Sari. Mais encore une fois, il ne s'agit que de simples théories... et j'ai le sentiment que c'est en se posant ce genre de questions que l'on parvient, parfois, à élucider le mystère ultime qui peut se dégager de la folie créatrice des hommes. Les scénaristes de *Final Fantasy IX*, les têtes pensantes de la série tout entière sont plus que de simples conteurs d'histoire. De par leur utilisation de l'Histoire, des légendes, des mythologies et de la religion, ils deviennent historiens, kabbalistes à leur tour... sur les traces de ce qui rend le monde intéressant : l'homme et sa capacité à rêver.



Forte et déterminée, Sarah ou plutôt Garnet retrouve sa place, une fois qu'elle a découvert ses origines et son rôle



Star Wars

plus qu'une source d'inspiration ?

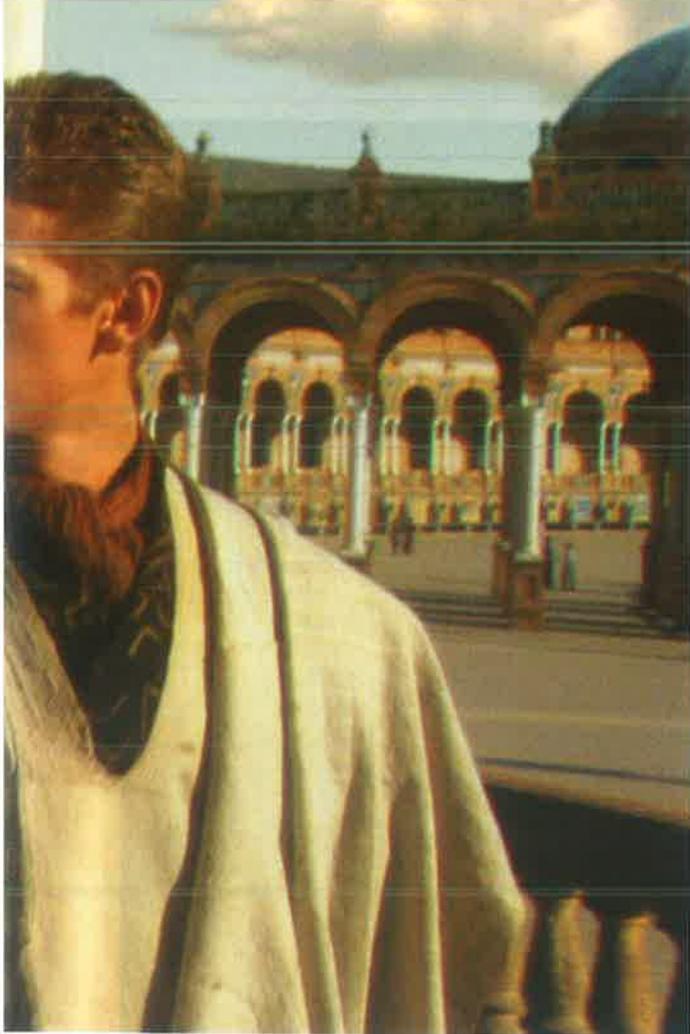
Star Wars, l'œuvre mythique par excellence. Impossible de passer à côté de ce monument du cinéma aujourd'hui. *La Guerre des étoiles* est partout, au cinéma, en DVD, en livres, en bandes dessinées, en CD, mais elle est surtout gravée à jamais dans le cœur de beaucoup de gens. *Star Wars*, c'est cette trilogie qui nous a tous fait rêver étant enfants, celle-là même qui continue de nous étonner aujourd'hui, grâce au talent du génie qui se cache derrière les visages des Jedi : Georges Lucas.

Si ce dernier s'est inspiré d'innombrables histoires pour mettre sur pied son space opera, il faut se rendre à l'évidence, c'est désormais son œuvre qui inspire nombre d'auteurs à travers le monde. Pourquoi vous parler de tout cela dans ce hors-série ? Pour la simple et bonne raison que l'on retrouve des tonnes de références et de clins d'œil en tout genre à *Star Wars* dans la saga *Final Fantasy*. Mais au-delà de ces simples renvois aux films de Lucas, la série des *FF* a, à maintes reprises, démontré que pour ses auteurs, *Star Wars* était peut-être plus qu'une simple source d'inspiration. Certains disent que *Final Fantasy* est au jeu vidéo ce que *Star Wars* est au cinéma. Par de nombreux aspects, cela n'est pas faux. Pour commencer, les deux franchises sont, il faut bien le reconnaître,

d'énormes machines commerciales. Rien de purement négatif là-dedans, puisque dès qu'une série a du succès, elle hérite par la même occasion d'un poids commercial non négligeable. Inutile de critiquer cet état de fait, là n'est pas le propos, d'autant plus que le merchandising lié aux produits dérivés (initié par Lucas avec *Star Wars*, justement), n'empiète en rien sur la qualité des dites franchises. Quoi qu'il en soit, les deux mastodontes disposent d'un parc de fans tellement étendu qu'à chaque nouvel épisode, le raz-de-marée humain est au rendez-vous. Les Japonais dorment devant les magasins de jeux, les Américains campent devant les cinémas des semaines à l'avance. Les hommes derrière les deux sagas n'ont pas droit à l'erreur, décevoir les fans n'est pas une option. Au-delà de ces remarques touchant à ce qui se joue autour de ces franchises, plongeons au cœur de celles-ci, afin de savoir ce qui les rapproche, et plus exactement, ce qui les lie.

Les procédés narratifs

On remarque de nombreuses similitudes entre les procédés narratifs utilisés dans *Star Wars* et *Final Fantasy*. Il n'est pas question de ressemblances entre les héros, où l'histoire, mais de la manière d'aborder et de faire évoluer un récit. Nous avons droit à des scénarios fantastiques, épiques, aux rebondissements multiples et aux révélations toutes plus étonnantes les unes que les autres. De nombreux mécanismes dans le déroulement des *Final Fantasy* sont similaires à ceux de *Star Wars*. On retrouve donc dans la *Fantaisie Finale* des analogies frappantes à la *Guerre des étoiles*. Bien sûr, nous pourrions penser que les équipes, et plus précisément les scénaristes de Square, ne puisent leur inspiration que dans les divers mythes de la culture mondiale, et dans leur propre imagination, comme l'a fait George Lucas. Mais nous savons depuis déjà longtemps que les artistes de la firme au triangle rouge, et plus particulièrement ceux qui travaillent sur les *FF*, sont des fans purs et durs de la saga des Jedi. Ainsi, certains noeuds scénaristiques sont assez semblables, même s'ils ne sont pas toujours évidents à déceler, il est amusant de constater combien de fois un joueur devant un *Final Fantasy* a pu penser : "tiens, ça me rappelle *Star Wars* ça."



plans. Vous en apprendrez plus en vous reportant aux pages consacrées à cet épisode. Remarquons aussi le fait que dans quasiment tous les *FF*, l'ennemi que l'on combat au début n'est en fait rien comparé au danger que représente le vrai méchant de l'histoire, qui se terre pendant longtemps dans l'ombre. C'était le cas pour les fans de *Star Wars* à la fin des années 70, qui pensaient que Vador était réellement le méchant le plus dangereux, alors qu'il s'agissait en fait de l'Empereur, son maître.

Souvent aussi, le héros du jeu est au départ un personnage sans particularité vraiment notable. Généralement assez faible et ne se souciant pas vraiment du sort du monde, il se retrouve malgré lui propulsé dans une aventure épique, au cœur d'un conflit l'incluant bien souvent malgré lui dans une bataille contre un empire tyrannique. Sans réellement comprendre ce qui lui arrive, ni pourquoi il se retrouve autant impliqué, le héros, tout comme Luke, se rendra compte qu'il tient une place prépondérante dans le conflit général, ce qui lui vient bien souvent de ses origines, qu'il ignorait lui-même. Vaan dans *FF XII*, n'aspire qu'à une chose, quitter sa vie monotone pour s'envoler dans les airs, il veut devenir pilote... tiens tiens, ça me rappelle *Star Wars* ça (oups, je l'ai dit). Dans la plupart des *FF*, l'héroïne possède un lien direct avec le conflit opposant l'Alliance à l'Empire, celle-ci peut même parfois être princesse. Toujours en désaccord avec le pouvoir en place, elle assume petit à petit ses responsabilités, suite à de nombreuses tragédies, et finit par comprendre quel est véritablement son rôle à jouer. Sans trop m'avancer, je pense qu'il en sera une fois de plus de même pour Ashe, héroïne de *FF XII* et princesse de son état, se battant pour son peuple, plongée au cœur d'un conflit politique à grande échelle. Elle présentera sans doute quelques points communs avec Leia. Pour continuer sur les personnages, remarquons aussi la présence dans quasiment chaque épisode de *Final Fantasy* d'un personnage roublard, un mercenaire qui possède bien souvent le moyen de locomotion le plus pratique et le plus rapide : l'airship.

Ainsi, tel Han Solo, des personnages comme Edge (*FF IV*), Faris (*FF V*) ou bien Setzer (*FF VI*), symbolisent une idée de liberté, à travers leur possibilité de pouvoir aller où ils le souhaitent, quand il le souhaitent, insoumis au pouvoir et aux règles de la société. Avec ce que l'on connaît aujourd'hui de *FF XII*, on peut s'attendre à ce que Balthier remplisse ce rôle à merveille (et qui sait, Fran est peut-être son Chevbaacca ! :). Cid (personnage récurrent dans la série), se retrouve souvent aux commandes de l'airship, et joue ce rôle d'aventurier désinvolte. Le caractère du Cid de *FF VII* est très proche de celui de Solo, mais le pirate de l'air présent dans *FF X* présente lui aussi de nombreuses similitudes avec le mercenaire de la trilogie étoilée. Celui-ci, chef des Al Bhed et par conséquent des hérétiques, est l'incarnation même de la liberté (la religion dans *FF X* joue cette fois le rôle de l'Empire). L'Empire, justement, est présent dans les *Final Fantasy* depuis le deuxième épisode, et à sa tête se trouve toujours un empereur terrifiant de cruauté, qui bien souvent se fait trahir ou détruire par son propre sous-fifre : Cecil, dans le cas de *FF IV* (ce qui rend d'ailleurs ce personnage si génial), Kefka dans *FF VI*, ou encore Brahme dans *FF IX*. L'Alliance existe même depuis le tout premier épisode, symbolisée par les Light Warriors. Dans *FF VII*, celle-ci est représentée par le groupe écologiste Avalanche, qui se dresse contre la Shinra, un empire cette fois politique et financier.

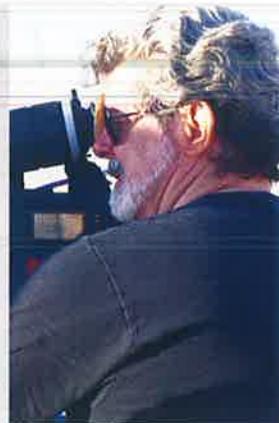
Habituellement, le héros est accompagné d'un mentor, une personne ayant un énorme vécu, qui lui montre le chemin à suivre. Dans *Star Wars*, ce sont Obi-Wan et Yoda (et maintenant Qui-Gon Jinn dans *La Menace fantôme*). Pour *Final Fantasy*, on trouve par exemple Tella et FooSooYa dans *FF IV*, Gjaluf pour *FF V*, Strago pour *FF VI*, et SURTOUT, Auron dans *FF X*. Il arrive fréquemment que ce mentor meure au cours de l'aventure, laissant prendre son envol au héros. Le

Analogies scénaristiques

Tout le monde, ou du moins je l'espère, connaît ces répliques : "Je suis ton père", et "Il y a un autre... Skywalker". Ces deux phrases, respectivement de Dark Vador et Maître Yoda, annoncent à Luke que d'un, le grand méchant n'est autre que son père, et de deux, celle qu'il côtoyait depuis le début de l'aventure est sa sœur. Vous l'aurez compris, les plus grandes révélations de la première trilogie de *Star Wars* tournent autour des liens familiaux unissant les personnages principaux, à l'image des grandes tragédies grecques, desquelles Lucas s'est énormément inspiré. Quel rapport avec *Final Fantasy* ? Il suffit d'étudier les épisodes à compter du quatrième. Absolument tous comportent des révélations concernant des liens de parenté, plus ou moins importants dans l'histoire. Les exemples les plus frappants concernent *FF IV* et *FF IX* (pour les liens fraternels... mais ces deux épisodes comportent énormément de similitudes scénaristiques), ainsi que *FF VIII* et *FF X* (pour les liens paternels). Dans ces quatre épisodes, les liens familiaux sont d'une importance capitale dans l'histoire, et viennent souvent surprendre le joueur. Il y a fort à parier que *FF XII* jouera aussi là-dessus. En parlant de *FF XII*, ce dernier semble grandement s'inspirer de *Star Wars*, et plus particulièrement de l'*Episode I*, dans son design, surtout en ce qui concerne les vaisseaux et certains

GEORGES LUCAS

Cet homme est considéré comme un dieu par des millions de personnes. Il est le cerveau derrière l'œuvre cinématographique ayant marqué le plus de monde au XXe siècle. George Lucas est né le 14 mai 1944 à Modesto, en Californie. Ses films les plus connus d'avant *Star Wars* sont *THX 1138* (*THX* deviendra le nom du procédé sonore que tout le monde connaît aujourd'hui) et *American Graffiti*, film très réussi, qu'il réalisa par amour de l'esprit entourant une certaine image de la jeunesse américaine, et surtout par passion pour les belles voitures. Son intérêt pour les courses automobiles avait auparavant failli lui coûter la vie lors d'un grave accident de voiture. Se tournant vers le cinéma, il fondera quelques années plus tard sa société Lucasfilm Ltd, et planchera sur le scénario de *Star Wars* quatre années durant, en s'inspirant des travaux de Joseph Campbell mais surtout de la mythologie, des contes populaires, et de tous les grands récits épiques. Aujourd'hui, George LUCAS est à la tête d'une entreprise immense, mais l'homme n'a rien perdu de sa simplicité. Casquette et vieille chemise de rigueur, il travaille dans le calme au sein de son Skywalker Ranch, où il peut recevoir quand il le souhaite deux de ses plus fidèles amis, Steven SPIELBERG, avec qui il travailla pour la trilogie des *Indiana Jones* (dont le quatrième film est prévu pour l'année prochaine), et Francis FORD COPPOLA. Si ça ce n'est pas un trio de rêve...





Le personnage de Darth Vader, souvent réutilisé par la série FF (un membre masculin caché de la famille du héros devenu méchant qui finalement redevient bon). Explicitement (Golbeze, les Juges de FFXII) mais parfois avec plus de subtilité (le meilleur exemple est prouvé à la fin de FFX)

rôle du mentor est intéressant dans *FF VII*, puisqu'il s'agit d'Aerith, représentant l'image du sage dans l'équipe, qui poussera Cloud à suivre son chemin.

Bien, passons maintenant en revue les clins d'œil les plus visibles qu'il est possible de trouver dans *Final Fantasy*, vis-à-vis de *Star Wars*.

Les références

Vous connaissez déjà certainement certaines références à *Star Wars* présentes dans les *FF*. La plus connue est sans nul doute la présence de Biggs et Wedge dans plusieurs épisodes de la série. Pour ceux qui ne le sauraient pas, il s'agit des deux acolytes de Luke, eux aussi pilotes de X-Wing lors de l'attaque de la première Etoile noire. Biggs et Wedge se sont fait remarquer pour la première fois dans *Final Fantasy VI*, ils accompagnent Terra, l'héroïne, durant l'intro du jeu, et font partie de l'Empire (pour une fois !). Inutile de revenir sur les Rebelles qui s'opposent à la tyrannie de l'Empire dans cet épisode, l'analogie est, je pense, suffisamment élocuente. À noter aussi la présence d'une scène fortement inspirée de l'épisode IV de *la Guerre des étoiles*, celle de la première rencontre avec Celes. Locke, déguisé, s'infiltré dans une prison et délivre Celes, habillée de blanc, allongée au

bout de sa cellule, après une séance de torture. Il est amusant de voir que, tout comme Leia, elle prend d'abord son sauveur pour un soldat à la solde de l'Empire. Les références comme celles-ci sont nombreuses, mais il est inutile de toutes les citer, il est tellement plus plaisant de s'en rendre compte par soi-même, la manette à la main. Pour finir sur une note assez sympathique, remarquons la présence de mascottes pour les deux séries, qui reviennent d'épisode en épisode, pour combler les fans de bonheur. Dans *Star Wars*, il s'agit des droïdes C-3PO et R2-D2, qui sont les seuls personnages présents dans tous les chapitres de cette grande saga, pour le plus grand plaisir des fans, ravis de retrouver à chaque fois ces figures familières. En ce qui concerne *Final Fantasy*, il s'agit bien évidemment des mogs et des chocobos, que l'on a la joie de retrouver maintenant dans tous les épisodes. Que serait *Final Fantasy* sans ses mascottes ? Pour finir sur une anecdote amusante, sachez que la nouvelle société de Hironobu Sakaguchi, le créateur de la série, porte le nom de Mist Walker... tiens, ça me rappelle *Star Wars* ça.

Voilà à peu près tout ce que l'on peut dire pour ce qui est de l'inspiration puisée par *Final Fantasy* dans *Star Wars*, d'un point de vue général.

Le mystère des yeux

Présenté ainsi, on pourrait penser que rien ne lie ces deux personnages. Mais il existe un détail que certains auront tôt fait de remarquer : il s'agit de leurs yeux. Yuna, comme vous le savez sûrement, a un œil bleu et un œil vert. C'est également le cas de Luke Skywalker. Tout commence avec George Lucas qui, un jour, voyant David Bowie et ses yeux de différentes couleurs, décida de doter son héros de cette particularité. Square fit de même et pourevut donc Yuna d'un œil bleu et d'un œil vert (pour elle, cela est directement lié à ses origines).

Amusant aussi de remarquer que les deux personnages suivent un parcours identique, chacun marchant sur les traces de son père jusqu'à l'ultime combat, au cours duquel ils font un choix totalement différent de leur paternel, changeant par là même leur destinée.



DANS

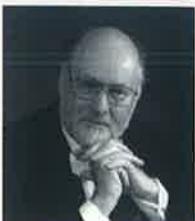
FF IV

Final Fantasy IV est l'épisode de la saga qui s'inspire le plus de *Star Wars* ; ce jeu représente un véritable hommage à *La Guerre des étoiles*. Néanmoins, si certains éléments peuvent se rapprocher de la double trilogie cinématographique, ce sont surtout les protagonistes de *FF IV* qui ressemblent de façon évidente à ceux de *Star Wars*. Ainsi, pendant tout le début du jeu, le héros Cecil est largement comparable à Luke Skywalker (durant sa phase d'entraînement avec Yoda) : il est la proie d'un véritable combat symbolique entre le Bien et le Mal (la Force et son côté obscur) sommeillant en chacun de nous.

Combat qui atteint son apogée lors du duel entre les deux moitiés : Cecil Paladin opposé à Cecil Dark Knight, phase rappelant énormément l'affrontement de Luke et Dark Luke dans *The Empire Strikes Back* (toujours pendant l'entraînement du jeune homme avec Yoda). Dans *FF IV*, Gölbez est le prince de Damcyan, mais il se dissimule sous l'identité d'un barde (pour échapper au courroux de Tella ?) ; comment ne pas y voir une analogie avec la princesse Leia, qui pendant tout le début de *A New Hope* masque sa véritable identité ? Gölbez est probablement la plus grande référence à *Star Wars* : il est le véritable Darth Vader du jeu. Rien que sur le plan physique, la ressemblance est plus que frappante (voir les photos de comparaison), alors au niveau psychologique, n'en parlons pas ! Pendant les trois quarts de l'aventure, on ressent Gölbez comme la menace principale du jeu, le mal incarné (l'individu est rongé par le côté obscur de la Force). Or, il s'avère finalement qu'il n'est qu'un pion contrôlé par le diable Zemus, tout comme Vader n'est en quelque sorte que le pion de l'empereur, ce dernier l'ayant amené inconsciemment vers le côté maléfique de la Force. Qui plus est, la ressemblance physique entre Zemus et l'empereur est également étonnante. Mais l'analogie entre Vader et Gölbez ne s'arrête pas là : dans les deux cas, il existe un fort lien entre le protagoniste et le héros. Vous n'êtes pas sans le savoir, Darth Vader est le père de Luke et de Leia, eh bien, Gölbez n'est pas le père mais le frère de Cecil ! Et ça ne s'arrête pas là : les deux personnages finissent par revenir du côté de la Lumière, avant de se "sacrifier" pour la seule personne ayant éprouvé une once d'amour envers eux : Luke ou Cecil. Pour continuer la description des analogies entre les protagonistes de *FF IV* et de *Star Wars*, on peut faire un léger rapprochement entre Tella et Obi-Wan Kenobi (même si, je le reconnais, c'est assez tiré par les cheveux) : les deux font figure de véritables sages - la barbe est significative ;) - et ils meurent de la main de Darth Vader / Gölbez. Mais la ressemblance s'arrête là, les motivations des personnages étant complètement opposées. Par



contre, FooSooya EST le Yoda par excellence, le sage dans toute sa splendeur, dont la maîtrise de la magie (la Force) n'a d'égale que sa connaissance du monde. Il est celui qui éveillera Cecil à la vérité. En bref, une véritable figure emblématique de la conception du maître qui sommeille en chacun de nous, un vrai Yoda. Le ninja Edge peut aisément rappeler le fameux Han Solo : c'est le même genre de type cool et dragueur. Et tandis que Solo veut prendre sa revanche contre Jabba the Hutt, c'est le démon Rubicante qui est la cible d'Edge... Qui plus est, ce dernier nommera son vaisseau Falcon : de quoi marquer définitivement le lien avec Han Solo et son fidèle Faucon Millennium. Enfin, la dernière référence notable à *Star Wars* est le générique de conclusion, avec son fond d'étoiles filantes et le texte qui défile vers le haut, le tout accompagné d'une musique williamesque. Ainsi, ce générique achève parfaitement l'hommage rendu par les concepteurs de *Final Fantasy IV* à une saga dont ils sont fans (ça se ressent tout au long de la série, et *FF XII* semble très bien parti pour continuer sur cette voie) : *Star Wars*. Le seul bémol lié à ce genre d'hommage reste le fait que l'on peut aisément prévoir certains rebondissements censés être importants, et je prie de tout cœur pour que ce ne soit pas le cas avec le douzième épisode de la série.



L'étoile de Uematsu

Véritables figures emblématiques de la composition pour, respectivement, la musique de films et la musique de RPGs, John Williams (*Star Wars*, *Indiana Jones*, *Jurassic Park*, *Harry Potter*...) et Nobuo Uematsu ont aussi quelques points en commun, outre la qualité de leurs œuvres. On remarquera notamment leur manière si particulière de créer un Main Theme restant ancré dans les mémoires, et de le décliner tout au long des BO/OST. La différence reste que Williams a parfois une fâcheuse tendance à ne baser ses bandes originales que sur le thème principal... Enfin, les deux virtuoses semblent apprécier à leur juste valeur les musiques grandiloquentes et les envolées lyriques ; ainsi, certaines pistes de *FF IV* rappellent beaucoup les compositions de Williams, tant au niveau mélodique qu'au niveau instrumental.

Théorie sur FF XII



Même envie de voler. Même existence tragique. Même tête d'ahuris. La comparaison me semble évidente et vous ?

Depuis toujours, comme nous l'avons prouvé dans les pages précédentes, la série *Final Fantasy* est un hommage au plus grand événement cinématographique du siècle dernier et sans doute l'une des sagas les plus mythiques : *Star Wars*. On retrouve toujours les mêmes composantes, qui vous ont été expliquées plus haut dans l'article établissant le rapport entre les deux séries.



Si *Final Fantasy IV* a sans aucun doute été l'épisode le plus proche de la première trilogie de George Lucas (les épisodes IV, V et VI), *Final Fantasy XII* s'apparente de plus en plus comme étant dédié à la double trilogie. Yasumi Matsuno étant un scénariste de génie et très intelligent, il semble qu'il ait puisé dans la première trilogie pour le fond et qu'il se soit attaché à créer un univers / une direction artistique proche de la seconde. *Final Fantasy XII* est loin d'être sorti (il faut encore attendre la fin de l'année - ce qui reste d'ailleurs une sortie provisoire) mais cela ne nous empêche certainement pas de nous livrer à quelques spéculations, qui seront probablement totalement réfutées à la sortie du jeu. Qu'importe. La vraie puissance de l'homme reste son imagination et sa réflexion. Nous allons ensemble essayer de dresser une théorie dont le but serait d'expliquer le rapport entre *Final Fantasy XII* et la double trilogie *Star Wars* de George Lucas.

Commençons par les personnages

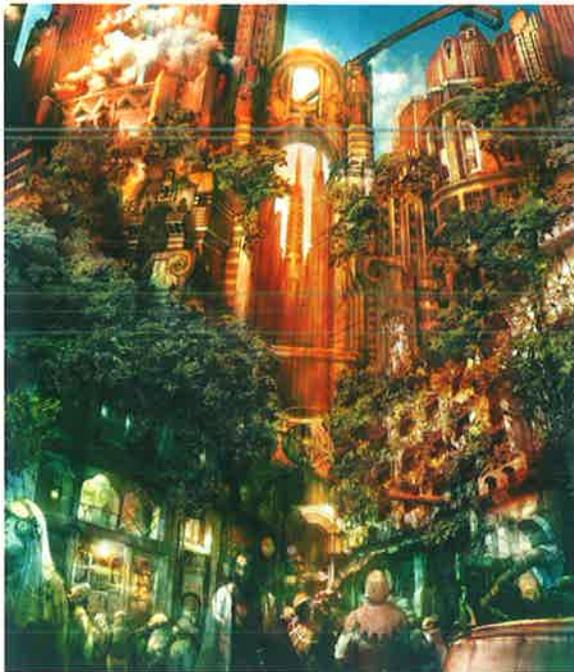
Vaan est le héros de l'aventure. S'il n'a rien, physiquement parlant, de Luke Skywalker (il donne plutôt dans l'Aladdin new age, ce que tend à confirmer ses tendances à "voler" et à fureter), il n'en demeure pas moins un habitant de Dalmaska, ville désertique au climat tropical. Ses parents sont morts (premier point commun). Le jeune homme ne supporte plus sa vie de vaurien, il souhaite ardemment devenir pilote (deuxième point commun) pour découvrir des sensations nouvelles et surtout s'approcher de son idéal de la liberté (troisième point commun).

Ashe est la princesse du royaume de Dalmaska et comme Leia, elle est envahie par un empire (premier point commun). Femme forte, elle ne se déclare pas vaincue et prépare la résistance (deuxième point commun) jusqu'à prendre les armes (troisième point commun) pour défendre son royaume.

Balflear (Balthier semble être son nom US) quant à lui est un mercenaire (premier point commun), tout comme Han Solo, qui semble être l'un des pilotes les plus casse-cou de l'univers (deuxième point commun). Décontracté et ironique (troisième point commun), il apportera sans aucun doute une touche de légèreté voire d'humour décalé (quatrième point commun). Pas grand-chose à déclarer sur Fran. Elle ne ressemble pas vraiment à Chewie ! Néanmoins, elle est l'amie fidèle et l'équipière de Balflear (premier point commun). Etrangement, elle est le seul personnage de l'équipe (du moins de ceux qui ont été dévoilés jusqu'à maintenant) à ne pas être une Hume mais une Viera, une race animale en l'occurrence (deuxième



Si Balflear n'a pas tout de Han Solo, vous me direz à qui il ressemble... Evidemment Chewbacca est bien plus sexy dans FFXII



Une ruelle avec ce qui ressemble à un jedi au premier plan... plusieurs races dans la même ville... Une esthétique similaire

point commun). Elle semble douée pour la mécanique (comme en témoignent certaines photos - troisième point commun).

Il est inutile de parler de Penelo et de Basch, qui sont sans aucun doute des personnages "originaux". Matsuno ne s'y est pas trompé : il ne pouvait décemment pas reproduire un schéma en tout point identique. De fait, "son Luke" a une petite amie et le royaume, un général (que l'on pourrait "EVENTUELLEMENT" comparer au protecteur de la reine Amidala, le capitaine Panaka) Basch. Le fait que ces deux personnages ont été révélés en dernier n'est peut-être pas un hasard.

Prédictions incertaines

Mais quelque chose me dit que nous n'avons pas encore vu le "mentor" de Vaan, son Yoda ou son Obi-Wan. Lorsque l'on regarde attentivement la section "download" du site officiel ff12.com, on relève l'absence de deux "wallpapers". Or, les wallpapers pour le moment ne sont relatifs qu'aux personnages, faut-il en déduire que Matsuno attend encore un peu avant de nous dévoiler deux autres personnages ? Seul l'avenir le dira. Si jamais l'on trouve un "sage", je pense qu'il sera inutile de se poser des questions. D'autant que tous ces personnages + un certain nombre de PNJ dont des créatures d'autres races (on retrouve le principe des races qui se battent pour leur liberté avec les moogles dans le rôle des ewoks - cf. une interview de Matsuno qui parlait de moogles guerriers)

constituent l'Alliance pour lutter contre l'Empire. Bizarrement, le "chef" de l'Empire, le Juge (dès lors, nous ne savons pas s'ils ne sont pas plusieurs) semble être un Darth Vader "heroïcisé" (avec un casque, une voix rauque et imposant le respect).

Espérons que Matsuno ne tombe pas dans la simplicité de faire en sorte qu'Ashe et Vaan soit frères et sœurs et qu'ils luttent contre leur père (le Juge), ce qui pourrait bien être possible dans la mesure où l'on voit Ashe se marier au mystérieux guerrier aux cheveux gris et que Vaan est amoureux de Penelo... ce qui pourrait expliquer la potentielle non-histoire d'amour entre le héros et l'héroïne. Maintenant, Square et surtout Matsuno sont assez malins pour nous proposer le premier "divorce" entre un couple de héros simplement pour créer une histoire d'amour passionnante et torturée entre le héros et l'héroïne. Ceci étant dit, pour faire un peu d'humour, on peut supposer que Penelo est un homme et que Vaan sera le premier héros gay, ce qui serait une grande première et une excellente façon de montrer que le jeu vidéo, contrairement aux autres médias est capable d'être adulte. Soyons sérieux deux minutes... Tout ceci n'est que pure spéculation mais une chose est certaine, *Star Wars* a encore été une source d'inspiration privilégiée. Même si, pour le moment, il est encore trop tôt pour appuyer les théories, il n'en demeure pas moins certains signes visuels qui sont étrangement clairs...

La première fois que nous avons vu ces fameux airship se poser pour déposer le "public" de ce qui semble être le mariage d'Ashe, nous avons cru voir une scène de *Star Wars*, lorsque dans le premier épisode le vaisseau arrive à Theed Royal Place. D'autres similitudes purement visuelles (notamment avoir choisi des paysages méditerranéens ou une même muse, la Turquie) laissent penser que *Star Wars* / *Final Fantasy XII* = une histoire d'amour étonnante et détonante, qui ne peut forcément relever que du meilleur !



Si elle ressemble plus à Yuna qu'à la princesse Leïa, elle se trouve être en lutte contre l'Empire pour protéger son royaume. Femme forte et décidée, Ashe a tout de la fille / sœur Skywalker...

DVD



Il s'agit d'un hors-série spécial Final Fantasy mais étant donné l'objectif de la rubrique, rien ne nous empêche de revenir sur le mythe Star Wars. D'autant que la saison 2004-2005 sera sans conteste placée sous le signe de Star Wars. On commence fort avec la sortie du coffret DVD de la première trilogie, comprenant les épisodes IV, V et VI.

On relèvera un prix défiant toute concurrence : pour cette merveille, qui sera sans doute l'achat privilégié pour Noël, 49,99 euros ! Outre les trois films, on retrouvera une armée de bonus, avec notamment un grand nombre de documentaires (y aura-t-il un reportage pour préciser que Star Wars est une réplique d'un film de Kurosawa ? :)). C'était un tout petit encart pour vous pousser à vous ruer dessus ! Déjà dans les bacs, depuis le 21 septembre 2004

Encore des preuves



Pour définitivement vous convaincre que Star Wars a été une source d'inspiration conséquente pour le prochain épisode de Final Fantasy, nous allons vous le démontrer en images. Quelques comparaisons purement visuelles qui tendraient à prouver que le royaume de Dalmaska a de faux airs de "Theed Royal Place", la capitale de Naboo. On peut également trouver de véritables ressemblances entre Mos Eisley (Star Wars) et les quartiers résidentiels de Dalmaska. Pour parachever le tout, sachiez-vous que l'équipe de Final Fantasy XII, Yasumi Matsuno et Hideo Minaba (directeur artistique) en tête, s'est rendue en Turquie pour concevoir l'univers de Dalmaska ? Quel rapport, me direz-vous ? Sachiez-vous que Tatooine est une création résultant des voyages de Lucas en Turquie ? Vous évaluez mieux le rapport ?

DU



Deuxième chapitre

t a l e n t . . .

Atravers l'œuvre transparait son maître. Si ce principe est applicable à n'importe quel art (peinture, sculpture, cinéma), on peut avouer, grâce à des séries comme Final Fantasy, que cela est également devenu une réalité dans le jeu vidéo. Car l'œuvre elle-même, selon la plus haute logique, est forcément le reflet d'un esprit, d'une vision, d'une philosophie. Une idée, tant qu'elle n'est pas prouvée, ne vaut rien. C'est principalement l'objectif de ce deuxième chapitre : vous prouver que sans des facultés mentales, des doigts dorés et des sens auditifs supérieurs à la moyenne, Final Fantasy n'aurait jamais réussi à acquérir une telle réputation, à posséder un tel panache. Soyons-en sûrs : sans le talent des équipes ayant travaillé sur la série, nous n'aurions probablement jamais eu l'idée de témoigner notre reconnaissance avec une telle verve. Mais les choses sont ce qu'elles sont, et aujourd'hui, un feu dévorant nous consume. L'heure est venue de rendre hommage à l'objet de notre admiration. N'ayant guère de possibilité d'aller féliciter ces personnes pour leur exceptionnel travail, disons que les pages suivantes ont été pensées et réalisées avec une simple idée en tête : se décharger du flot de passion que ces différents individus, que nous qualifierons sans doute un certain nombre de fois de génies (la passion a aussi ses inconvénients), sont parvenus à faire naître en notre sein. Un testament de fans qui ont la possibilité de s'exprimer et de partager : quoi de plus beau ? Ce deuxième chapitre, par justice, vous présentera d'abord les producteurs et réalisateurs sans qui la série ne serait pas et n'aurait jamais atteint un tel niveau d'excellence. Nous nous intéresserons par la suite à la partie "visuelle" en rendant hommage aux designers de la saga, ceux qui ont créé les personnages et qui ont parfois plus que largement participé à la conception des univers incroyables de Final Fantasy.

L'intérêt d'un RPG reposant de moitié sur la qualité de sa bande sonore, il était bien évident qu'une longue partie serait consacrée à la musique. Une présentation des compositeurs, pour commencer. Une critique de chacun des CD sortis vous guidera ensuite dans d'éventuels achats, afin de ressentir toute la puissance et l'émotion d'une OST relative à Final Fantasy.

Nous terminerons avec un mot pour nombre d'autres talents, que la place et le manque d'informations ne nous permettent pas de traiter de façon décente dans ces pages.

«Un but avoué : vous permettre de rencontrer des faiseurs magiques d'univers de rêve...»



Illustration tirée de l'Artbook
«Les mondes d'Amano» (Edition : Soleil)

LES



Producteurs...

Mr Sakaguchi

HIRONOBU

"Génial" est un mot qui sied très bien à ce petit homme moustachu au visage sympathique. Celui qui fut le président de Square Enix USA ainsi que le vice-président du groupe au Japon a pour habitude de nous pondre des chefs-d'œuvre intemporels, fruits d'un cerveau anormalement créatif. Sakaguchi n'est pas le seul homme à avoir mis son talent au service de la série des Final Fantasy, mais n'oublions pas qu'il en est le géniteur, celui qui, un beau jour de 1987, commença à coucher sur le papier toutes les idées qui lui trottaient dans la tête depuis des années. Il s'agissait pourtant d'un pari très risqué, car à cette époque et comme vous devez le savoir, Squaresoft était au bord du dépôt de bilan. Il fallait un succès, et vite. Mais reprenons depuis le début, c'est-à-dire à la naissance de Hironobu en novembre 1962 au pays du Soleil levant... Hmm. après réflexion, mieux vaut débiter par l'époque où l'homme s'est pris de passion pour le monde du jeu vidéo et a connu ses premières fièvres créatrices.

L'éveil du génie

Le petit Hironobu voulait d'abord devenir musicien. "Je composais des mélodies au piano, mais en fait je n'avais aucun talent" a-t-il un jour déclaré. Marrant ! Nous sommes au Japon, au début des années quatre-vingt. Hironobu Sakaguchi n'est encore

qu'un étudiant comme les autres à l'université. A cette époque, l'informatique en général et le jeu vidéo en particulier n'en sont pas tout à fait à leurs balbutiements mais presque : de nouveaux concepts commencent à émerger et prennent forme dans les jeunes cerveaux du monde entier, parmi eux le jeu d'aventure et le RPG. C'est dans ce contexte que Hironobu développe une passion pour le jeu d'abord, pour la programmation ensuite. Au lieu de perdre son temps dans un amphithéâtre, il passe des heures à jouer à *Wizard Ultima* (un RPG) et à un soft d'aventure nommé *Transylvania*. Peu de temps après, il se met à programmer ses propres titres sur son Apple, mais on ne connaît presque rien de leur contenu. Posait-il déjà les bases de *Final Fantasy* premier du nom ? Toujours est-il qu'il commence à travailler à mi-temps pour Squaresoft en 1983. Il a alors vingt et un ans. Plutôt précoce... Remarquez, Sakaguchi étant un être génial, il ne fallait pas s'attendre à moins ! Il a toujours affirmé vouloir créer "une nouvelle forme de divertissement, mêlant jeu et cinéma". Il est en outre fasciné par les univers fantaisistes virtuels. Il désire donc créer un soft qui permettrait au joueur de s'immerger dans un monde

réaliste, d'interagir avec lui tout en suivant une histoire profonde et travaillée et en s'identifiant à des héros charismatiques, le tout mis en scène d'une façon cinématographique (avec, cela viendra plus tard, les scènes cinématiques terriblement représentatives de la vision initiale du maître). Pour l'anecdote, ses parents ont vu d'un très mauvais œil le fait que leur fiston décide de consacrer sa vie au développement de jeux vidéo. Ce secteur était selon eux (et ils avaient sans doute raison à l'époque) réservé aux amateurs et n'offrait guère de perspectives financièrement réjouissantes. Sakaguchi, nommé directeur de planning et du développement en 1986, conçoit quelques titres d'action comme *Rad Racer* et *World Runner*, mais il n'est pas satisfait de son travail ("C'est une question de talent, la création d'un jeu d'action est totalement différente de celle d'un RPG"). A l'heure où Square est menacé de faillite, il se voit confié cette noble mais difficile mission : concevoir le jeu qui sauvera (ou coulera) définitivement la compagnie. Sakaguchi accepte et envisage de se retirer du marché du jeu vidéo une fois le titre achevé, d'où le nom de *Final Fantasy*. Notre homme avoue s'être beaucoup inspiré du gameplay de *Dragon Quest*, le premier épisode de la série phare d'Enix étant sorti en 1985. *Final Fantasy* surgit en 1987 et remporte le succès que vous lui connaissez. Pari réussi pour Sakaguchi qui, en 1991, est nommé vice-président de Square.

Jusqu'à aujourd'hui...

Les *Final Fantasy* s'enchaînent ; la série devient l'une des plus célèbres et des plus respectées au monde. Sakaguchi affirme que sa principale source de motivation est le fait qu'il doit repartir de zéro à chaque nouvel opus : "J'essaie d'utiliser toutes les idées que j'ai à chaque fois, de façon à ce qu'il ne m'en reste plus une seule pour le prochain épisode", dit-il. Il puise son inspiration dans les émotions de tous les jours : "Rencontres, découvertes, disputes, compromis, trahisons et amour". Au fil des années, son rôle est passé de celui de réalisateur (création, etc.) à celui de producteur (direction des équipes), mais il reste avant tout un "conteur d'histoires", comme il se plaît à le dire. Il réalise et écrit le scénario du film d'animation en *CG Final Fantasy : The*

S o f t o g r a p h i e

| | | | |
|---|--------------------------------|-------------------------------------|--|
| Final Fantasy Tactics Advance (2003) | Final Fantasy X (2001) | Saga Frontier 2 (1999) | Bahamut Lagoon (1996) |
| Final Fantasy X-2 (2003) | Chocobo's Dungeon 2 (2000) | Brave Fencer Musashi (1998) | Super Mario RPG : Legend of the Seven Stars (1996) |
| Final Fantasy Anthology (European Edition) (2002) | Final Fantasy IX (2000) | Bushido Blade 2 (1998) | Chrono Trigger (1995) |
| Final Fantasy Origins (2002) | Parasite Eve 2 (2000) | Ehrgeiz : God Bless the Ring (1998) | Seiken Densetsu 3 (1995) |
| Kingdom Hearts (2002) | Vagrant Story (2000) | Parasite Eve (1998) | Final Fantasy VI (1994) |
| The Bouncer (2001) | Chocobo Racing (1999) | Xenogears (1998) | Final Fantasy V (1992) |
| Driving Emotion Type-S (2001) | Chrono Cross (1999) | Bushido Blade (1997) | Final Fantasy IV (1991) |
| Final Fantasy Chronicles (2001) | Final Fantasy Anthology (1999) | Einhänder (1997) | Final Fantasy II (1988) |
| | Final Fantasy VIII (1999) | Final Fantasy Tactics (1997) | Final Fantasy (1987) |
| | Front Mission 3 (1999) | Final Fantasy VII (1997) | |



Spirits within, lequel sort en 2001 après de longues années de travail dans les studios hawaïens de Square. C'est la concrétisation d'un rêve qui n'a malheureusement pas rencontré le succès escompté (voir encadré)... En 2000, Sakaguchi se voit remettre une récompense pour l'ensemble de sa carrière au cours de la cérémonie des Achievement Awards, laquelle précède l'E3. Il vient de fonder sa propre entreprise de développement de jeux vidéo : *Mist Walker*.

Il s'est entouré pour l'occasion de collaborateurs prestigieux tels que Yoshitaka Amano et les mangaka Inoue Takehiko (Vagabond) et Kiyoshi Shigematsu (Vitamine F). La belle équipe développera des RPGs, mais sur les consoles nouvelle génération...

MIST WALKER

A savoir

- Lors de ses années d'université, Hironobu s'amusa à ouvrir le couvercle du lecteur CD de son Apple pour voir quelle piste était en train d'être lue. Cela faisait partie du processus d'apprentissage de la création de logiciel...

- Son épisode préféré : *Final Fantasy IX*, car il est celui qui, selon ses dires, "se rapproche le plus de ce qu'un FF devrait être".

- Son méchant préféré : Garland, le grand vilain de *Final Fantasy*.

- Il rêve que l'on invente un jour un projecteur holographique en temps réel, comme dans *Star Wars*, de façon à observer les gens tout en ayant la possibilité d'interagir avec eux physiquement sans qu'ils sachent d'où cela vient. Sympa... Cela lui donne même des idées de concepts vidéoludiques !

M o v i e



En 1996, le scénario de *FF : The Spirits within* commence à germer dans l'esprit de Sakaguchi, qui a toujours désiré réaliser un film avec des acteurs virtuels. Le but était de créer quelque chose de totalement inédit, pas totalement réaliste, parfait compromis entre le manga et le cinéma. On retrouve dans ce métrage toutes les émotions et les thèmes chers à Sakaguchi : écologie, spiritualité, philosophie, conflit, vengeance, amour... *The Spirits within* est une œuvre d'autant plus personnelle que sa principale source d'inspiration se trouve dans la mort de la mère de Sakaguchi, disparue pendant sa jeunesse. "Quand elle est morte, je me suis mis à penser à l'énergie de l'esprit, qui subsiste...", dit-il. Le film a connu un énorme bide malgré des critiques plutôt encourageantes, et Square a décidé de ne plus jamais renouveler ce genre d'expérience.

Mr Matsuno

Y A S U M I

Contrairement aux deux précédents grands noms de la série *Final Fantasy* - Hironobu Sakaguchi et Yoshinori Kitase -, Yasumi Matsuno n'a pas été "formé" à l'école Square. Il est un mercenaire, comme on pourrait le qualifier si l'on considère son parcours exceptionnel et surtout son "avant-Square". Pourquoi a-t-il donc sa place dans cette partie réservée aux cerveaux, réalisateurs et producteurs de la saga FF ? Sachez que nous lui devons *Final Fantasy Tactics* sous l'égide de Monsieur Sakaguchi, mais qu'il a également été sollicité en tant que tête de liste du R&D 4 de chez Square Enix pour assumer les fonctions de réalisateur et de producteur du prochain épisode de la série.

Mais nous n'en sommes pas là. Revenons sur l'exceptionnel destin de ce créatif hors norme, de ce "businessman" qui saura, nous en sommes convaincus, donner un soufflé nouveau à *Final Fantasy*...

Les prémices d'une carrière

L'homme étant assez discret voire secret sur sa vie, nous n'avons que peu de renseignements le concernant avant sa première vraie aventure, qui s'avère être *Densetsu no Ogre Battle*, en 1993. On ne sait pas s'il a fait partie des premiers éléments de Quest (société fondée en 1988, rappelons-le) ou bien s'il a rejoint l'équipe vers 1991. Nous pensons qu'il a travaillé en tant que simple designer sur les premiers jeux de Quest - il faudrait les retrouver et lire leur notice pour en avoir le cœur net - comme *Dungeon Kid* ou *Matendo Douji* et que par la force des choses, un jour, Quest en est arrivé à lui offrir le poste de réalisateur pour un de ses propres projets. C'est là que l'histoire de Matsuno commence à nous intéresser puisqu'il est le créateur, le designer



Yasumi «Yazz» Matsuno, le nouvel homme fort de chez Square Enix... en route pour la gloire avec *FF XII* qu'il dirigera et produira

principal et le scénariste de *Densetsu no Ogre Battle*, qui va devenir comme chacun le sait la série phare de Quest et d'un grand nombre d'amoureux de RPGs (plus particulièrement de T-RPGs) au Japon. Depuis le 12 mars 1993, les Nippons ont pu faire connaissance avec l'un des meilleurs créatifs du domaine ; qui aurait parié qu'il dirigerait et produirait le douzième épisode de *Final Fantasy* à cette époque-là !! *Densetsu no Ogre Battle* devient un titre culte pour un grand nombre de joueurs. Et pour cause : Matsuno, grand amateur de stratégie militaire et de jeux de cartes, mélange un concept purement RPG au jeu de tarot ! Cela permet non seulement des combats d'une rare intensité, mais aussi une résolution graphique en 3D isométrique qui, à l'époque, ne manque pas d'impressionner les foules. On peut également découvrir avec beaucoup de bonheur les premiers travaux d'Akihiko Yoshida (du moins dans un contexte "grand public"), et surtout les signatures musicales de deux futurs GRANDS de la composition : Hitoshi Sakimoto et Masaharu Iwata. Grâce à *Densetsu no Ogre Battle*, Quest parvient à mettre un pied assuré aux Etats-Unis : l'année suivante, la version US de *Densetsu* sort, renommée pour l'occasion *March of Black Queen*. Malgré ce net succès, Matsuno ne se repose pas sur ses lauriers ; son équipe (les hommes cités plus haut, auxquels nous ajouterons le FAMEUX directeur artistique Hiroshi Minagawa) et lui-même réalisent *Tactics Ogre*, un dérivé d'*Ogre Battle* plus axé sur l'aspect Tactical, et où l'on n'assiste plus aux combats : on y prend part. *Tactics Ogre* est un succès colossal ; une fois de plus, grâce à Yasumi Matsuno, Quest sort de la jungle des éditeurs japonais et s'impose comme l'un des meilleurs, malgré son manque de moyens financiers assez saisissant. Un tel game designer, réalisateur, scénariste... finit par être remarqué.

Le personnage a seulement deux jeux (mais quels jeux !) à son actif, et déjà Square commence à s'intéresser de très près au cas Matsuno : ce qu'il touche, il le transforme en or. Grand joueur devant l'Eternel, Hironobu Sakaguchi se charge de déboucher l'homme fort de Quest. Pour son premier travail, Sakaguchi lui propose donc de réaliser un épisode tactique de *Final Fantasy*, rien que ça !

L'aventure Square

Imaginez, une telle proposition ne se refuse pas.

Matsuno accepte donc et rejoint les rangs de Square en 1996, accompagné d'une bonne partie de son équipe... Ce qui finit par diviser le nombre des salariés et collaborateurs de Quest par deux ! On relève notamment que dans son sillon, il entraîne Akihiko Yoshida, Hiroshi Minagawa mais aussi Iwata et Sakimoto (même si celui-ci œuvre en free-lance et qu'il collabore avec Square pour *Treasure Hunter G* dès 1995). Le fameux projet de Sakaguchi n'est autre que le divin *Final Fantasy Tactics*, un jeu qui va franchir le seuil de la popularité, s'imposer comme l'un des meilleurs titres de la PlayStation et surtout un des softs préférés des joueurs. Avec Sakaguchi à la production / supervision, Matsuno au scénario et à la réalisation, Minagawa à la direction artistique, Yoshida au design et le duo Sakimoto / Iwata à la musique, il serait difficile de faire mieux...

Vu le succès colossal rencontré par *FFT*, Matsuno devient l'un des personnages importants de Square et surtout un créateur très surveillé par les initiés. Quelle joie lorsqu'il annonce en 1998 qu'il prépare un nouveau jeu ! Matsuno a acquis ses lettres de noblesse avec *FFT* auprès des "hardcore gamers" ; son titre suivant sera celui de la reconnaissance de tous. Ce jeu sort en 2000 et s'intitule *Vagrant Story*. Autre soft, nouveau changement : il ne s'agit plus d'un RPG mais d'un *Prince of Persia* évolutif, toujours avec un aspect tactique très prononcé et surtout une mise en scène qui n'a rien à envier aux meilleurs films. Nous n'avions jamais vu ça...

Matsuno vient de révolutionner le monde du RPG en proposant une alternative intéressante, un scénario mature, adulte et sordide, un background très sombre et surtout des personnages bien plus travaillés et complexes que dans ses précédentes productions. Matsuno prouve à tous son statut de mec génial et surprend avec son époustouflant *Vagrant Story*, qui compte encore une fois Yoshida au design, Minagawa à la direction artistique et Sakimoto (seul cette fois-ci) à la composition musicale.

L'unique problème, lorsque l'on enchaîne avec autant de réussite voire de perfection TOUTES ses productions, c'est que l'on devient forcément une "star" du milieu ; la pression augmente et surtout, les titres à venir se doivent d'avoir un niveau de plus en plus élevé ! Square, conscient de détenir une perle rare, fait tout pour mettre en avant son petit prodige. La société japonaise lui confie dès lors une bonne partie du développement du PlayOnline, afin que Matsuno le fasse évoluer et pourquoi pas qu'il travaille à la réalisation de jeux. Il pourrait ainsi

Réalisateur / scénariste

12/03/93 Densetsu no Ogre Battle (Super Famicom / Quest)
06/10/95 Tactics Ogre (Super Famicom / Quest)
20/06/97 Final Fantasy Tactics (PlayStation / Square)
10/02/00 Vagrant Story (PlayStation / Square)
En cours... Final Fantasy XII (PlayStation 2 / Square)

Producteur

14/02/03 Final Fantasy Tactics Advance (GBA / Square)
En cours... Final Fantasy XII (PlayStation 2 / Square)

exploiter tout son talent et grâce à sa créativité, il permettrait à sa firme (Square en l'occurrence) de devenir l'un des éditeurs majeurs dans le milieu pourtant déjà très encombré du MMORPG (*EverQuest*, *Ultima Online*, etc.). Matsuno est motivé ; aidé de son équipe, il permet au PlayOnline de fonctionner à la perfection.

Le joker de Square Enix ?

Après quelques années d'absence, on retrouve Matsuno au générique de l'épisode GBA de *FFT* (baptisé *Advance* pour ceux qui ne le sauraient pas). Il n'agira qu'en tant que producteur, car Square a d'autres projets pour notre ami... lui confier tout simplement le douzième épisode de sa saga fétiche, *Final Fantasy*. Matsuno est donc nommé producteur et réalisateur de *Final Fantasy XII* ! Comment espérer mieux pour donner un nouveau souffle à la série, et surtout pour continuer de façon incroyable la carrière, déjà exceptionnelle, de Yasumi Matsuno ? Une chose est sûre : après seulement quatre jeux (sans compter *FFTA*) à son actif, si le "mercenaire" a réussi à obtenir le poste idéal de producteur / réalisateur sur *Final Fantasy XII*, c'est que 1) Square n'est pas près de le "lâcher" à la concurrence, et 2) sa carrière ne fait que commencer...

La question est : que pourra-t-il faire de mieux que *FF XII* ? Sera-t-il la "relève" tant attendue par Sakaguchi et Kitase pour la saga *Final Fantasy* ? Sachant que Square a racheté définitivement les droits d'exploitation de la série *Ogre Battle*, se pourrait-il que son équipe et lui-même, lorsqu'ils auront achevé *FF XII*, nous préparent un nouvel épisode ? A moins qu'il ne s'agisse d'un *Vagrant Story 2* (Matsuno n'a jamais caché qu'il comptait en faire une série) ou *Final Fantasy Tactics 2*, sachant que Matsuno n'attend qu'une parole de son "maître" Sakaguchi pour se remettre à l'œuvre...

L'avenir offre en tout cas de multiples possibilités à cette "pièce maîtresse" de Square ; si vous l'avez aimé pour son travail dans *FFT* et *Vagrant Story*, imaginez ce qu'il est en train de nous concevoir avec *FF XII*... Cela laisse rêver.

Asavoir

- Yasumi Matsuno a sans doute débuté sa carrière en 1988 chez Quest.
- Matsuno est un cinéphile absolu. Il lui est arrivé de faire la queue plus de huit heures pour aller voir un film !
- Il admire grandement Hironobu Sakaguchi et Hideo Kojima, qu'il considère un peu comme ses modèles.
- Pour concevoir *Vagrant Story*, Matsuno s'est inspiré des paysages de Saint-Emilion (en France) et de son histoire.
- Yasumi Matsuno se dit un businessman et non un créateur de jeux vidéo...
- Le cinéma et sa structure dramatique, mais également sa mise en scène intéressent grandement Matsuno en tant que réalisateur de jeux vidéo.
- Matsuno est à la tête de la R&D 4 de Square Enix.
- Il a simplement été producteur pour *FFT*, et a confié la réalisation à Yuichi Murasawa.
- Au rang des producteurs exécutifs de *Vagrant Story*, on retrouve Hironobu Sakaguchi, Tomoyuki Takechi (producteur de la plupart des jeux Square) et Hisashi Suzuki, producteur de nombreux titres Square mais également en son temps de *Sonic 2*, *3* et *Knuckles* !
- "L'accessoiriste" de *Vagrant Story* n'est autre que Yusuke Naora, futur designer d'*Unlimited Saga* et plus récemment de *Front Mission 4*.
- A noter que le game design de *FFT* est signé Hiroyuki Ito, un autre grand personnage de Square, à qui nous devons la réalisation (entre autres) de *FF IX* mais aussi l'exceptionnel système de combat de *FF VIII*, *Chrono Trigger*... Inutile d'en rajouter !

Q u e s t

Cette société voit le jour en juillet 1988. Son rôle premier est de faire des jeux pour Famicom, PC, etc., mais aussi d'en distribuer certains. Son premier titre sort le 24 août 1990 ; il tourne sur Famicom et s'intitule *Matendo Douji*. Une semaine plus tard, Quest offre *Dungeon Kid* à la Famicom ainsi que *Battle Ping Pong*. En 1991, on découvre *Magical Chase*, un shoot à scrolling horizontal qui sera adapté sur TurboGrafx et PC. La consécration de l'éditeur arrive en 1993 avec *Densetsu no Ogre Battle*, première réalisation officielle de Yasumi Matsuno. Deux ans plus tard, son équipe et lui-même sont chargés de réaliser *Tactics Ogre*. Grâce au succès de ce jeu, Matsuno et son groupe sont débauchés par Square pour créer *FFT*, en 1997. Depuis le départ de son prodige, Quest a sorti *Ogre Battle 64* sur Nintendo 64 et *Ogre Battle Gaiden* sur Neo Geo Pocket, tous deux en 2000. Le dernier titre de la société en tant que telle a été *Tactics Ogre : The Knight of Lodis* sur GBA. Depuis, elle a été rachetée par Square, tout comme la licence *Ogre Battle*.

Mr Kitase

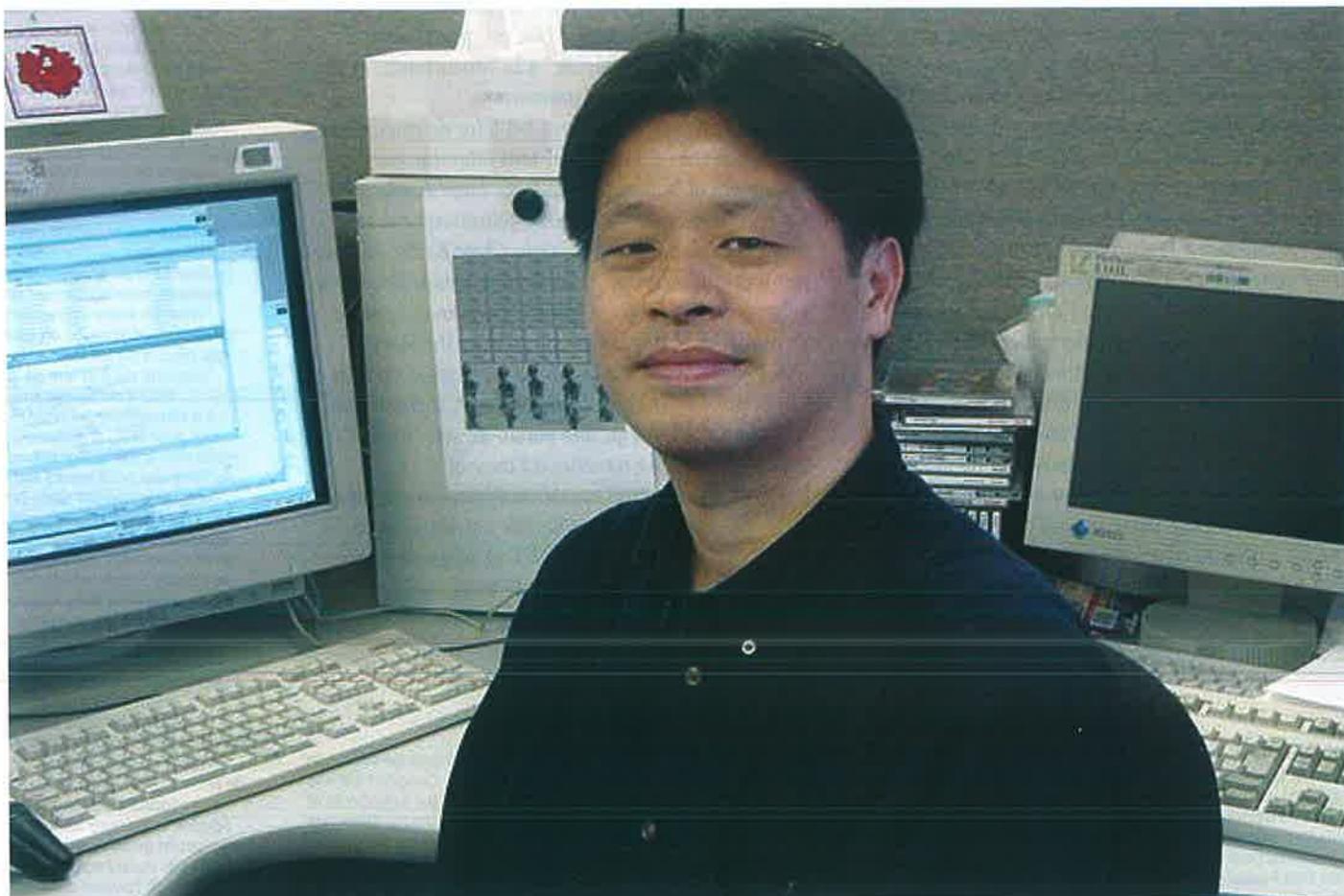
Y O S H I N O R I

Les informations sur la vie "personnelle" de Yoshinori Kitase n'affluent guère, pour notre plus grand malheur. Néanmoins, de nombreux détails concernant cet homme ne nous sont pas inconnus. Yoshinori est né le 23 septembre 1966. Fêré de cinéma (il est ainsi un adorateur de la saga *Star Wars*, qui l'inspirera à de nombreuses reprises, et on le comprend), il compte d'abord orienter sa carrière vers la réalisation, mais il juge l'industrie cinématographique japonaise bien trop difficile d'accès. Travailler dans les jeux vidéo lui paraît plus rentable et bien plus accessible. C'est ainsi qu'il découvre une entreprise du nom de Squaresoft, alors en plein expansion, et donc logiquement à la recherche d'effectifs.

Kitase entre chez Square au début des années 1990, et se voit confier un projet d'envergure en 1991 : *Seiken Densetsu*. Pour ce jeu, Yoshinori effectue le double travail de game designer et de scénariste : autant dire qu'il n'a pas chômé ! Eh oui, notre homme a beaucoup contribué au succès de cette future série, qui a fait ses débuts sur le Game Boy. La même année, Kitase est crédité dans les remer-

ciements du jeu *Final Fantasy IV* : c'est toujours ça ! Personne ne se doute encore qu'il va être le futur réalisateur de génie de cette série mythique.

Yoshinori commence à prendre de l'importance au cœur de la saga dès l'année 1992, où il effectue le travail de field planner sur le cinquième épisode de FF. La même année, il collabore en tant que field map designer sur le premier volet des *Romancing SaGa*, sorti sur Super Famicom, à l'instar de *FF V*. Néanmoins, la véritable ascension de Yoshinori Kitase au sein de Square débute en 1994, où il devient director (réalisateur) de *Final Fantasy VI*, au côté de Hiroyuki Itou - que l'on retrouvera plus tard aux commandes du neuvième épisode. Devant l'immense succès du jeu, considéré encore aujourd'hui par beaucoup de fans comme le meilleur volet de la série, Square juge bon de confier la direction des chapitres suivants à Kitase. Et aujourd'hui, on peut affirmer que l'entreprise a fait le bon choix ! Dès 1995, Yoshinori se retrouve à nouveau director



Yoshinori Kitase, l'homme à qui l'on doit l'évolution de la série. Un frustré du monde cinématographique qui s'est «vengé» sur la meilleure série de RPG

| S o f i o g r a p h i e | | |
|---|--|---|
| 1991 | 1994 | 1999 |
| - Seiken Densetsu (Game Boy) : game designer, scénariste | - Final Fantasy VI (Super Famicom) : directeur | - Final Fantasy VIII (PlayStation) : directeur |
| - Final Fantasy IV (Super Famicom) : remerciements spéciaux | 1995 | - Chrono Cross (PlayStation) : développement, coopérateur |
| 1992 | 1997 | 2001 |
| - Romancing SaGa (Super Famicom) : field map designer | - Final Fantasy VII (PlayStation) : directeur | - Final Fantasy X (PlayStation 2) : directeur, producteur |
| - Final Fantasy V (Super Famicom) : field planner | 1998 | 2002 |
| | - Xenogears (PlayStation) : coopérateur | - Kingdom Hearts (PlayStation 2) : producteur |

sur un jeu estampillé Squaresoft, *Chrono Trigger*, où il est accompagné dans sa tâche par Akihiko Matsui et Takashi Tokita. Une fois de plus, la présence de notre homme porte ses fruits, étant donné le mythe qui entoure aujourd'hui ce jeu.

Le passage de Squaresoft à la PlayStation est retentissant (bien que Tobal, le premier jeu de la firme sur ce support, ne soit guère enthousiasmant, au contraire de sa suite) grâce à l'incroyable succès de *Final Fantasy VII* en 1997. Cette fois-ci, Kitase est crédité seul en tant que directeur, ce qui confirme nos impressions quant au talent de ce réalisateur de génie. Qui plus est, *FF VII* est l'épisode qui démontre véritablement l'orientation cinématographique prise par la saga : on note ainsi l'arrivée des FMV. Une sorte de revanche de Yoshinori face à l'industrie japonaise du cinéma...

Les années en or

L'année suivante, notre homme apparaît dans les crédits de fin de *Xenogears* (T_T), où il est présenté dans la partie "Coopération". Malheureusement, les informations sont trop peu nombreuses pour que l'on puisse savoir quelle a été la réelle implication de Kitase dans ce titre.

1999 voit la consécration des grands talents, un succès plus que retentissant, mais aussi une polémique guère justifiée (ça me rappelle *Matrix*... Hum non, c'est différent). Vous l'aurez compris, l'un des épisodes les plus travaillés et réfléchis de la série sort en cette année, j'ai nommé *Final Fantasy VIII*. Une orientation cinématographique encore plus poussée, un scénario fantastique, des musiques d'une beauté stupéfiante (Uematsu a rattrapé sa baisse de régime de *FF VII*), un système de gestion d'une profondeur rarement atteinte dans un RPG, des personnages inoubliables, des scènes cinématiques qui restent parmi les plus belles à ce jour... Autant d'éléments qui font de ce jeu une réussite indéniable, et on la doit en grande partie à Kitase. La même année, Yoshinori est crédité dans la "Development Cooperation" du jeu *Chrono Cross*. On aurait aimé le voir en tant que directeur, comme sur la préquelle, mais ça n'a pas empêché le titre de devenir mythique !

L'année 2000 voit l'arrivée de *Final Fantasy IX*, toujours sur PlayStation, mais l'équipe de ce volet ne compte pas Kitase dans ses rangs, l'homme ayant laissé sa place de réalisateur à Hiroyuki Itou (avec qui il avait travaillé sur *FF VI*, rappelons-le). On peut expliquer ce choix par la volonté de Hironobu Sakaguchi d'effectuer un retour aux sources avec cet épisode : l'univers féerique et heroïc fantasy du jeu ne se marie donc pas trop avec les aspirations new age et "futuristes" de Kitase. Le débarquement sur PlayStation 2 en 2001 de Yoshinori, armé de *Final Fantasy X*, est une fois de plus fracassant. Ce jeu représente la véritable consécration de notre homme, les capacités de la console

lui accordant de nombreuses libertés au niveau de la réalisation. On a ainsi parfois réellement l'impression d'assister à un film (au niveau des plans, notamment). La série fait donc un nouveau pas en avant en matière de réalisation, et ce grâce à l'indéniable talent de Kitase.

2002 marque une alliance plus que profitable et inattendue : celle de Square et Disney. En résulte un jeu relativement controversé mais d'une qualité plus que grandiose pour nous autres, membres de GP RPG : j'ai nommé *Kingdom Hearts*. Notre cher Kitase a assuré le poste de producteur sur cette ode à l'aventure et au rêve.

Contre toute attente, la réalisation de *Final Fantasy X-2* ne revient pas à Yoshinori (qui n'est que producteur sur ce titre), mais à Motomu Toriyama. Un choix finalement compréhensible quand on voit à quel point cet épisode tranche avec le reste de la série - ce qui n'en fait pas un mauvais jeu, contrairement à ce que certaines mauvaises langues affirment...

Grand producteur

La fin de l'année 2004 et le début 2005 (si tout se passe bien) permettront à notre homme d'être crédité à trois reprises en tant que producteur : sur *Kingdom Hearts 2*, *Kingdom Hearts : Chain of Memories* (l'épisode GBA) et enfin le plus qu'attendu *Final Fantasy VII : Advent Children* (plus d'informations en fin de magazine !).

Kitase ne sera cependant pas présent pour l'aventure *FF XII*, étant donné que Yasumi Matsuno assurera lui-même les postes de réalisateur et producteur pour ce volet.

On peut quand même regretter l'orientation que choisit Yoshinori, s'accaparant de plus en plus le rôle de producteur, délaissant celui de directeur qui lui sied si bien. Néanmoins, il a parfaitement sa place au sein de Square Enix. N'oublions pas qu'il est l'un des piliers de la réussite de l'entreprise et de la saga *Final Fantasy* ! Si cette dernière possède une telle puissance émotionnelle, un tel souffle cinématographique, c'est indubitablement grâce à cet homme, ce réalisateur hors pair, avide d'univers mariant admirablement poésie et *heroïc fantasy* teintée d'éléments futuristes - on comprend alors que sa principale source d'inspiration soit *Star Wars*.

Asavoir

- Il est intéressant de noter que depuis que Yoshinori Kitase réalise les épisodes de *Final Fantasy*, les jeux de la saga ne sont jamais tombés en dessous de la barre des deux millions d'unités vendues. Une nouvelle preuve de son statut de pilier indispensable à Square...
- Dans *FF VIII*, Rinoa n'avait à l'origine qu'un rôle secondaire, tout du moins identique à celui de Quistis ou Selphie. Mais devant l'incroyable design de Nomura, l'équipe de Square et en particulier Kitase ont décidé de la mettre nettement plus en avant, jusqu'à en faire l'élément central du scénario auprès de Squall (Ultimécia...),
- Kitase n'acceptera jamais de faire des jeux qui se ressemblent, que ce soit au niveau de l'univers ou des systèmes de combat et de gestion. Est-ce pour cela qu'il n'a pas été réalisateur sur *FF X-2* ? Evolution et amélioration, tels sont les maîtres mots de Yoshinori.

LES



Designers . . .

Mr Amano

La magie et la dimension épique des premiers *Final Fantasy* sont intimement liées à un homme, leur designer principal, le génial Yoshitaka Amano. Afin de mieux cerner cet artiste aux multiples talents, plongeons au cœur de son œuvre et de sa vie.

Les débuts de l'artiste



t. Oshii

Yoshitaka Amano est né en 1952, à Shizuoka, au Japon, non loin du célèbre mont Fuji. Dès son plus jeune âge, il se découvre une passion pour le dessin. Il avouera plus tard ne pas avoir de souvenir de son enfance durant laquelle son amour pour le dessin n'aurait pas fait partie de lui. Eprouvant le désir de reproduire tout ce que ses yeux d'enfant voient, le jeune Yoshitaka passe son temps à gribouiller sur les rouleaux de papier que son frère ramène de l'usine dans laquelle il travaille. Après quelques années d'études et de travail au service de sa passion, il intègre à l'âge de quinze ans Tatsunoko Productions,

où il travaillera sur des séries animées très populaires au pays du Soleil levant, comme *Çatchaman* (plus connu sous le nom de *La Bataille des planètes* par chez nous), *Time Bokan* ou encore *The Adventures of Hutch*. Il collaborera plus tard avec le légendaire Mamoru Oshii sur l'élaboration du film culte *l'Œuf de l'ange*. Après quinze années passées au sein de la société Tatsunoko, Amano donne sa démission, commençant à se lasser. Selon ses dires, le fait que sa vie devenait trop bien réglée nuisait à son inspiration. Mettant en danger sa situation sociale, il se lance dans une nouvelle aventure. C'est à l'aube des années quatre-vingt qu'Amano fait ses débuts d'illustrateur. Au bout d'un an, il devient indépendant et commence à travailler pour des auteurs de romans ou des revues tel *Science Fiction Magazine*, ce qui lui permet de se faire un nom et de publier son premier recueil de peinture, intitulé *Maten*. Sa rencontre avec Hironobu Sakaguchi en 1987 lui ouvrira les portes de Square, mais nous aurons l'occasion d'en reparler plus longuement dans ces pages. Deux ans plus tard aura lieu à Tokyo sa première exposition, nommée *Hiten*.

Son parcours professionnel en 90

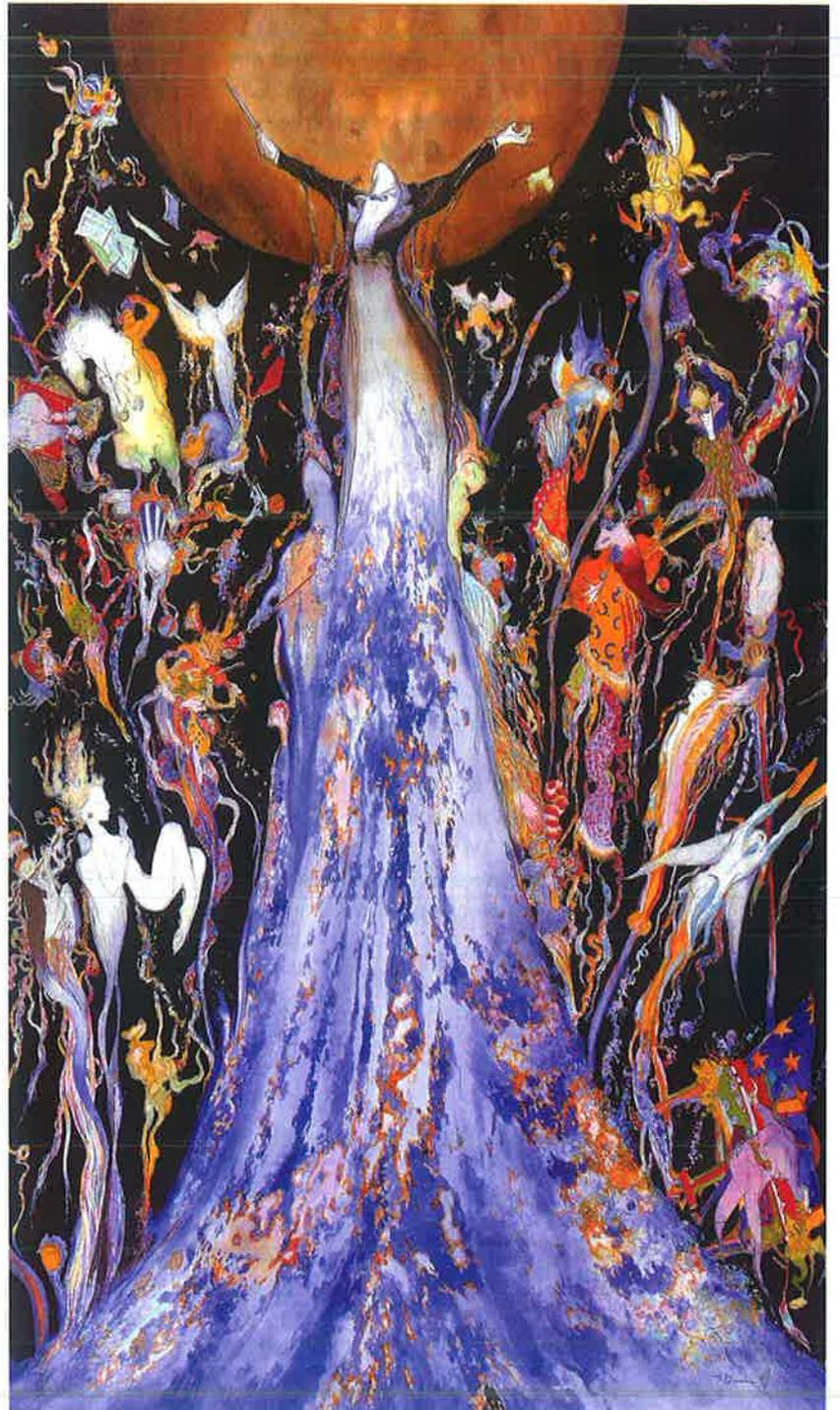
La dernière décennie de notre tendrement regretté XXe siècle marque la consécration et la reconnaissance du travail d'Amano sur un plan international. Mais commençons par le commencement. Au tout début des années quatre-vingt-dix, il crée les décors et les costumes de la pièce de théâtre *Nayotake*. L'année suivante, l'artiste débute la production de lithographies dans son pays natal. Deux ans passent, et la première exposition de lithographies d'Amano a lieu sur le sol nippon, à Tokyo et Osaka. 1995 sera placé sous les couleurs du drapeau français pour Amano-san, puisqu'il commence la réalisation de lithographies pour l'atelier Maeght de Paris. Un an plus tard, il débute le même travail, cette fois pour l'atelier Solo Press de New York. Amano ne cache pas son amour pour Big Apple, avouant aux journalistes que la diversité présente dans la ville fait bouillonner son imaginaire. Il crée un peu plus tard le studio *Greene Street Workshop*, dans cette même cité, et propose ce qui reste aujourd'hui son exposition la plus connue : *Think like Amano*. Cette même exposition sera transportée en 1998 au *Uenomori Museum of Art* de Tokyo, qui pulvérisera les records d'entrées pour un événement de ce genre. La même année, l'artiste conçoit des statues de bronze pour la commémoration du *Mokurei Bridge*, à Kanayama au Japon. La carrière du maître est déjà lancée, et son succès ne s'arrêtera pas aux portes du siècle nouveau qui pointe le bout de son nez. Amano s'y lance de plain-pied, renouvelant sans cesse son style et ses idées.

Amano dans un nouveau millénaire

Toujours en quête de nouveaux concepts, de nouvelles expériences, Amano s'associe à Neil Gaiman pour illustrer *The Sandman : The Dream Hunters*, publié par DC Comics. Oui, vous avez bien lu, le peintre a même touché à la culture américaine au travers de nombreuses illustrations de comics, auxquels il a conféré sa touche si personnelle qui, étrangement, s'adapte admirablement bien à des héros comme *Wolverine* ou même *Batman*. Au début des années 2000, *The Sandman* est édité dans plusieurs pays à travers le monde, et vaut à Amano de nombreuses récompenses. Publié en 2001 par *Marvel Comics*, *Elektra & Wolverine* :

Amano s'impose

comme le chef d'orchestre d'une symphonie de formes et de couleurs



The Sandman

La collaboration entre Yoshitaka Amano et Neil Gaiman a résulté en un "artbook" absolument prodigieux, *The Sandman : The Dream Hunters*. Ce simple conte est rendu merveilleux par la prose de Gaiman et l'art d'Amano. *The Dream Hunters* narre l'histoire d'un moine et d'une renarde, histoire qui s'étoffera lorsque le moine sera mis en danger par un mage sournois, poussant la renarde, secrètement amoureuse du religieux, à braver tous les périls pour le sauver, jusqu'à rencontrer le maître des rêves... Une tragédie onirique, pour laquelle Gaiman et Amano offrent leur sens de la poésie, du lyrisme et de l'esthétisme parfois macabre. *Sandman* est disponible en France, pour ceux qui seraient intéressés...

Hero



Le plus grand projet en date de l'artiste se nomme Hero. Selon ses propres dires, il s'agit de son œuvre la plus complète, peut-être la plus importante... Amano décrit Hero comme une "légende du futur". Hero est un homme qui tombe amoureux au XXe siècle, et qui renaît dix mille ans plus tard, après plusieurs vies, en tant que prince. Mais il aspire à retrouver son amour du passé, sans qui il est condamné à l'immortalité... Aidé de son compagnon cyborg, le prince devra traverser de nombreux mondes pour rejoindre sa bien-aimée, afin que son âme soit enfin apaisée. L'originalité de Hero vient du fait que l'œuvre connaîtra plusieurs médias différents, témoignage de la polyvalence de l'artiste, et atteindra sa forme finale dans un opéra en animation de synthèse 3D.

The Redeemer, écrit par Greg Rucka, confirme la maîtrise avec laquelle l'artiste s'adapte à tous les genres, à tous les supports, transcendant les frontières pour offrir une vision nouvelle et poétique des héros de Marvel. En 2002, Amano est partout, ses travaux trouvent un écho à travers le monde entier. Ainsi, cinq nouvelles expositions du maître sont accueillies par de grandes villes. C'est donc encore une fois à New York, mais aussi à Londres, Paris, Lyon et Cavalaire-sur-mer que sieur Amano dévoile ses œuvres les plus folles. Quelques mois plus tard, une autre exposition a lieu à la galerie Michael Janssen de Cologne, et un magnifique recueil est publié par la galerie Leo Koenig Inc. de New York. A l'heure actuelle, Amano continue sans relâche son travail fabuleux pour des œuvres littéraires, des expositions, mais aussi et surtout pour Square Enix, à qui il reste fidèle, attaché depuis presque vingt ans déjà à la saga au double F. Après ce récapitulatif succinct de la vie de l'artiste et de son parcours, il est temps de se concentrer sur ce qui fait sa force : son style inimitable.

Son style

Amano porte en lui la marque des plus grands artistes, celle qui fait que son style est reconnaissable au premier coup d'œil. Ses sources d'inspiration sont variées, mais on ne peut en aucun cas parler de plagiat. Le maître possède une patte, aisément reconnaissable, qu'il a développée lui-même depuis son enfance, inspiré par d'autres grands noms de la peinture, qu'ils soient occidentaux ou orientaux. Lors d'une interview, il déclare ainsi adorer les œuvres de Delacroix, de Vinci et Rembrandt. On remarque d'ailleurs que sur certaines toiles (par

exemple celles de *Vampire Hunter D*), des poses et expressions renvoient directement à Rembrandt, notamment à *La Ronde de nuit*, peinture grâce à laquelle on note certaines inspirations d'Amano au niveau des costumes, chapeaux et jeux de lumière. Il faut bien reconnaître que l'homme puise énormément d'idées dans l'immense culture asiatique : bien souvent, n'importe qui se rendrait compte, devant une toile d'Amano, qu'il a affaire à une personne d'origine asiatique. Ses années de pratique ont enrichi son style, qui tend de plus en plus vers l'Art nouveau, l'expressionnisme et le surréalisme, s'inspirant de grands noms tels que Gustav Klimt, Mucha

ou encore Salvador Dalí. Le meilleur qualificatif pouvant désigner le style d'Amano serait sans doute "aérien". Il ne se contente pas de dessiner, il laisse son pinceau glisser sur un flux d'air léger, le faisant danser avec douceur sur chacune de ses toiles. L'aspect souvent androgyne de ses personnages ne nous empêche pas, nous, spectateurs, de différencier les hommes des femmes. Souvent, lorsqu'il s'agit d'un homme, son trait se veut résolument plus ferme et appuyé, mais l'ambiguïté provient alors des yeux. Ces yeux mystérieux qui nous transpercent et qui semblent voir des choses nous étant inaccessibles... La grâce et la volupté de certaines toiles font d'Amano un réel poète du pinceau.

Le mystère des toiles d'Amano

Il est étonnant de voir que chaque œuvre d'Amano renferme un secret. Si certaines sont assez explicites, d'autres offrent au spectateur la possibilité de laisser libre cours à son imagination. Parfois, les contours se forment et se déforment. De temps à autre, une courbe vient en déranger une autre pour en créer une nouvelle, le tout composant une harmonie qui se moque avec malice du chaos apparent. L'utilisation des couleurs par Amano est également très particulière. Pour commencer, presque tous ses personnages ont la peau d'un blanc cristallin, et leurs vêtements peuvent tantôt être d'une couleur sobre, tantôt vifs. Ce que les mangaka font passer comme émotions dans les yeux des personnages, Amano le réalise en utilisant leur corps entier. Chaque courbe est un sentiment, une réaction, une volonté. Les personnages du maître ne semblent pas figés, ils semblent s'être arrêtés sur un instant repassant à l'infini, nous le faisant vivre éternellement. Beaucoup n'apprécient pas les toiles d'Amano, et cela est compréhensible, puisqu'il puise dans une forme d'art dont la compréhension n'est pas accessible à tous. Il est nécessaire d'avoir un minimum de culture artistique pour apprécier pleinement la majorité de ses œuvres. Si certaines paraissent brouillonnes, voire totalement anarchiques dans leur conception, il suffit de les fixer, de les étudier quelques instants pour voir apparaître des myriades de détails qui nous étaient auparavant invisibles. Lorsque l'artiste en éprouve l'envie, il délaisse ses encrages ternes pour se laisser littéralement aller à une explosion de couleurs, de formes toutes plus folles les unes que les autres qui jaillissent sous nos yeux, venues directement d'un monde mystérieux, le monde d'Amano.

La diversité dans un style unique

L'homme est un touche-à-tout, vous l'aurez compris. Les domaines dans lesquels il est possible de constater l'immensité de son talent sont nombreux. Tout d'abord dans des séries animées, mais aussi sur des



La perfection et l'harmonie qui se dégage des couleurs force le respect



Une illustration réalisée pour les besoins d'un livre consacré aux légendes Celtes. Une initiative d'Amano en personne, un grand passionné de mystères et de périodes historiques troubles

dizaines de romans, chacun vendu à au moins un million d'exemplaires ! Il prêta son style à Vampire Hunter D, qui devint un film animé à succès. Il réalisa des courts-métrages d'animation 2D/3D au Los Angeles Philharmonic April Concert et bien d'autres choses encore, sans oublier son travail irrécusable sur la série Final Fantasy. Pour Amano, tout est prétexte à la création. Lorsqu'il ne dessine pas pour lui-même, il répond aux commandes qu'on lui fait, trouvant toujours une nouvelle manière d'appréhender le processus créatif. Lors d'une interview, il a avoué ne jamais avoir connu de passage à vide, mais déclare que cela pourrait se révéler intéressant, du fait qu'il en ressortirait avec de nouvelles idées, des idées encore plus folles. La diversité des domaines auxquels il touche lui a permis de se créer un parc d'admirateurs véritablement énorme. Pour exemple, les fans de Final Fantasy, à la vue de ses différents artworks, peuvent être intéressés par ses divers travaux, et se tourner par curiosité vers d'autres de ses œuvres ; idem pour Vampire Hunter D et Sandman, ou les personnes lisant les romans célèbres qu'il illustre. Chaque fois, le style d'Amano vient apporter une nouvelle vision au sujet qu'il traite. Pour Elektra & Wolverine, par exemple, il offre au personnage de Logan une dimension totalement nouvelle, appréciée même des puristes. Une douce poésie vient se mêler à la rustre du personnage, faisant ressortir par là même son côté humain.

Ses rapports avec Final Fantasy

En 1987, Amano commence à travailler sur la saga

vidéoludique qui deviendra la plus célèbre au monde : Final Fantasy. Comme à son habitude, l'artiste a accepté l'offre de Sakaguchi-san car l'idée l'amuse et le stimule. C'est sa première expérience dans ce domaine, et immédiatement, il réalise des centaines de planches pour les premiers épisodes. Le style d'Amano devient particulier pour cette série, puisque qu'elle doit convenir à un public spécial : on sent donc qu'il se détache quelque peu de son style habituel pour créer des artworks plus concrets, plus simples dans leur symbolique, mais surtout plus abordables pour le grand public et les enfants qui joueront au produit. Malgré tout, l'Amano touch plaît énormément et il devient, au côté de Nobuo Uematsu pour la musique, une icône de la société Squaresoft. Les fans n'imaginent plus désormais un épisode de la saga sans qu'Amano y participe. Nous lui devons des personnages mythiques comme Cecil et Cain (FF IV), et surtout les protagonistes superbes de profondeur de FF VI. Terra, Locke, Cyan, Edgar, Sabin, Shadow et Kefka ont marqué les esprits de tous. Le maître permit aux joueurs des six premiers Final Fantasy d'avoir une bonne représentation des petits tas de pixels qui se déplaçaient sur leurs écrans. Le style de l'artiste se ressent très fortement dans le design général des anciens FF, au niveau des personnages, des monstres, des villes. Il suffit de poser les yeux sur ses illustrations de FF VI pour être immédiatement envahi par l'ambiance si particulière du soft ; leur auteur avoue d'ailleurs s'être grandement inspiré de la révolution industrielle pour créer le monde de FF VI, ce qui explique ces villes mécaniques et la vapeur s'échappant d'immenses tours. Pourtant, pour les épisodes VII et VIII, il est remplacé par Tetsuya Nomura au poste de chara designer principal, celui-ci correspondant plus aux nouvelles aspirations de Square, visant à toucher un public international. Amano reste tout de même au poste d'illustrateur, afin de contenter ses admirateurs de toujours. Il reprend cependant son poste dans Final Fantasy IX, pour lequel il fait un nombre d'illustrations beaucoup plus important que pour les deux épisodes précédents. Il travaille encore en tant que simple illustrateur sur FF X, mais occupe aujourd'hui un poste plus important dans la conception du design de FF XII. Il semblerait que l'artiste soit beaucoup plus à l'aise dans les univers médiévaux-fantastiques, qui collent plus à son monde personnel. Pourtant, certaines illustrations de FF VII, VIII et X témoignent encore une fois de son génie, transposant les personnages créés par Nomura dans son propre monde, celui de la beauté éthérée, qui ne cesse depuis ces dernières années de tous nous émerveiller.

Les Mondes d'Amano



Premier artbook officiel français entièrement consacré à Amano, Les Mondes d'Amano est un petit bijou. Préfacé par Moebius, cet ouvrage, édité par Soleil, retrace au travers de plus de dix chapitres les différents thèmes sur lesquels l'artiste nippon s'est livré. Abordant ses œuvres et illustrations de romans les plus célèbres comme Les 1001 Nuits, Chimera, Guin Saga ou encore Les Chroniques d'Arslan, le livre comporte aussi des images absolument somptueuses de Vampire Hunter D et des divers Final Fantasy. L'ouvrage de référence en France pour les amateurs des univers d'Amano ! Une excellente initiative de l'éditeur en tout cas, en espérant que d'autres livres de cette qualité suivront...

S o f t w a r e g r a p h i e

| | | | |
|--------------------------|---|------------------------------|--|
| 1987 : Final Fantasy I | 1993 : Final Fantasy VI | Final Fantasy Anthology | Final Fantasy Anthology édition européenne |
| 1988 : Final Fantasy II | 1996 : Final Fantasy Mission (Gun Hazard) | 2000 : Final Fantasy IX | 2003 : Final Fantasy X-2 |
| 1990 : Final Fantasy III | 1997 : Final Fantasy VII | 2001 : Final Fantasy X | 2005 : Final Fantasy XII |
| 1991 : Final Fantasy IV | 1998 : Rebus (Kartia) | Final Fantasy Chronicles | |
| 1992 : Final Fantasy V | 1999 : Final Fantasy VIII | 2002 : Final Fantasy Origins | |

Mr N o m u r a

T E T S U Y A

Tetsuya Nomura est sans doute le plus grand character designer de la décennie. Cela peut paraître excessif, et je comprends que ce soit une question de goûts. Ce serait cependant faire preuve de mauvaise foi que d'affirmer tout haut que ce jeune homme n'ayant toujours pas l'air d'être sorti de la vingtaine n'a aucun talent et ne fait pas partie des character designers les plus importants de ce siècle, du moins pour ce qui concerne le monde du jeu vidéo. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien qu'il est aujourd'hui l'une des figures emblématiques de Square Enix et qu'il représente, aux yeux de la firme comme à ceux du public, une valeur sûre, un gage de qualité esthétique et... émotionnelle, ses personnages semblant toujours tellement "vivants".



Tetsuya Nomura, le petit génie made in Square... qui n'a pas fini de nous étonner

Une évolution rapide

Tetsuya Nomura voit le jour en octobre 1972 dans la préfecture de Kochi, près d'Osaka. En 1991, à l'âge de vingt et un ans, il quitte son école d'art et publicité, pour le compte de laquelle il a déjà effectué quelques travaux, et rejoint le staff de Squaresoft. C'est l'époque de *Final Fantasy V*, et Tetsuya fait ses premières armes sur cet opus en tant que monster designer. Il est ensuite appointé graphics director pour *FF VI*, même s'il ne dispose pas encore d'une grande reconnaissance au sein de son entreprise, son talent impressionne un bon nombre de ses collègues, parmi lesquels l'illustre Yoshitaka Amano, character designer officiel de la série des *Final Fantasy*. En 1994, Tetsuya est plongé dans le développement de *Silent Chaos*, qui aurait dû être la suite de *Dark Earth*, jeu d'aventure sur PC. Il est chargé de redessiner les personnages créés par François Rinasson, mais après deux ans et demi de production, le développement est arrêté. Grosse déception pour Nomura, qui s'était beaucoup investi dans ce titre... C'est à ce moment que sa vie professionnelle va basculer, dans le bon sens du terme. Nous sommes en 1997, et Square lui propose d'occuper le poste de character designer pour *Final Fantasy VII*, ce qu'il s'empresse d'accepter. Tetsuya déloge ainsi temporairement Amano, mais il faut bien souligner qu'il n'existe aucune rivalité entre les deux artistes, malgré ce que certaines rumeurs ont pu colporter. Au contraire, ils sont unis par un profond respect mutuel. Le jeune homme n'a jamais caché son admiration pour Amano ; il avoue sans problème avoir été très inspiré par les artworks du maître et par sa capacité à donner vie à ses personnages grâce à la finesse de ses coups de crayon. Leurs méthodes de travail respectives diffèrent néanmoins sur bien des points : si Amano avoue sa préférence pour le papier et les esquisses au crayon ou à l'aquarelle, Nomura se passionne pour la 3D et préfère dessiner sur ordinateur. Il participe en outre beaucoup plus à la création du jeu et prend parfois en charge la réalisation de certaines parties des séquences cinématiques. Il collabore aussi bien souvent, par le biais d'idées et de suggestions, au scénario d'un soft : c'est à lui que l'on doit, par exemple, la base scénaristique de *FF VII*, ce qui n'est pas rien. Tetsuya puise ses idées pour le design des persos dans des magazines de mode (c'est



Splendide illustration réalisée pour les besoins de la promotion du jeu Kingdom hearts

une fashion victim... mais dans le sens artistique de ce vil terme), et sa technique de réalisation des séquences cinématiques dans les clips musicaux. Un artiste surdoué et polyvalent donc, qui ne se cantonne pas au "simple" rôle - c'est une façon de parler - de character designer.

De l'homme à sa création

Nous l'avons précisé plus haut, Nomura adore la mode. Il a un goût très prononcé pour les bijoux, les chaînes et autres ornements, dont il couvre la plupart de ses personnages (Tidus, Squall...). Il voue aussi un culte aux coupes de cheveux, disons étranges mais terriblement "sophistiquées", tout en restant attractives et en adéquation parfaite avec le personnage (Cloud avec ses piques façon gel "fixation extrême", Tidus et son look de Californien, Squall et ses mèches qui lui tombent sur les yeux, la blonde Aya...). Les vêtements que portent ses héros ne respectent bien souvent aucune symétrie et sont taillés de manière inégale (le short de Tidus, les manches de Cloud), mais riches en détails (Squall...). De la vraie haute couture vidéoludique, qui ravit en tout cas les fans de cosplay depuis belle lurette... et fait admirablement bien tourner le merchandising grâce aux ventes phénoménales du pendentif de Squall, par exemple. *Final Fantasy VII* est donc l'occasion pour le character designer de faire profiter les personnages de ses goûts personnels (vestimentaires, surtout). Comme je l'ai annoncé plus



Aya Brea, l'héroïne de Parasite Eve. Sans doute l'une de ses plus belles réussites...

haut, le jeune artiste a contribué au scénario de cet opus. C'est "à cause" de lui qu'Aerith meurt et que le rôle de Tifa est aussi important. Au départ, cette demoiselle n'existait même pas ! On lui doit aussi le nouveau et efficace système des *Limit Breaks*, qu'il trouvait quasi inutiles dans les épisodes précédents (les personnages ne pouvaient les déclencher que lorsque leurs HP étaient au plus bas). Nomura s'est donné beaucoup de mal avec cet épisode et a redessiné la totalité de ses personnages des dizaines de fois. Par exemple, Cloud avait au départ les cheveux tirés en arrière ; c'est pour le rendre plus crédible en tant que héros et faire en sorte que son look se démarque de celui des

Anecdotes

- C'est le style d'Amano qui inspira à Nomura le personnage d'Edea dans *FF VIII*.
- Nomura se balade presque toujours en short et en chemise...
- Ses invocations préférées dans *FF VII* sont Ifrit et les chevaliers de la Table ronde. Il fit durer cette dernière plus d'une minute, c'est-à-dire au-delà de la limite "autorisée".
- C'est à lui que l'on doit la magnifique séquence d'introduction de *Final Fantasy VIII*, qu'il a supervisée de A à Z.
- Son épisode préféré : *Final Fantasy VII*. C'est très compréhensible...
- Son personnage préféré dans *FF X* est Jecht : il l'a dessiné rapidement et grossièrement, mais le résultat lui a tellement plu qu'il n'a pas jugé utile de le modifier.
- Quand on lui demande ce que *Final Fantasy* représente pour lui, Tetsuya Nomura répond : "Mes vingt ans".
- Au départ, *FF VII : Advent Children* n'était qu'un petit film conçu par Visual Works, ayant pour thème l'univers du jeu. La société comptait s'en servir pour une présentation professionnelle.



S o f t w a r e g r a p h i e

Monster designer
Final Fantasy V (1992)
 Graphic director
Final Fantasy VI (1994)
 Character designer
Final Fantasy VII (1997)
Brave Fencer Musashiden (1998)
Parasite Eve (1998)
Ehrgeiz (1999)
Parasite Eve 2 (2000)

The Bouncer (2000)
Final Fantasy X (2001)
Final Fantasy X-2 (2003)
Samurai Legend Musashi (2004)
 Character designer et battle visual director
Final Fantasy VIII (1999)
 Director
Kingdom Hearts (2002)
Kingdom Hearts 2 (2005)
Kingdom Hearts : Chain of Memories (2004)

Final Fantasy VII Advent Children. Un véritable aboutissement dans la carrière de Tetsuya Nomura, le nouvel homme fort de Square Enix. Jugez plutôt : il assurera les fonctions de réalisateur, de character designer et de co-scénariste



A savoir

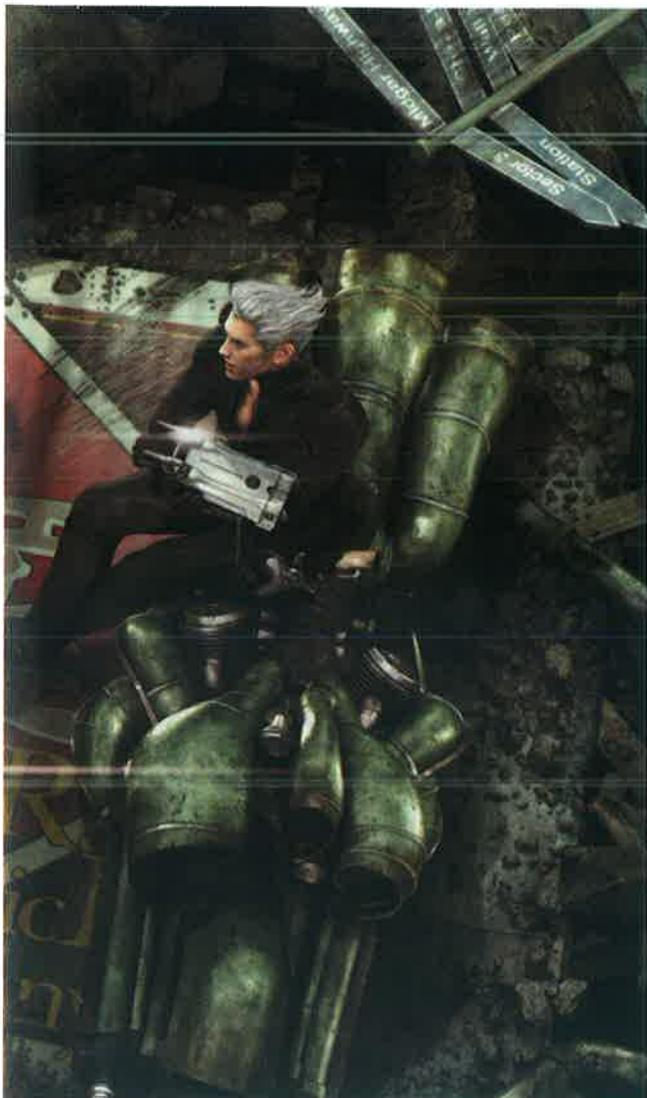
En plus d'être le directeur de la série Kingdom Hearts, Tetsuya Nomura est en train de réaliser (il occupe donc aussi le poste de directeur sur ce projet) Final Fantasy VII : Advent Children, qui n'est malheureusement pas un jeu mais un film d'animation en images de synthèse. L'histoire nous renvoie à Midgard, la capitale du monde de FF VII, deux ans après la fin du jeu. Les premières images nous avaient donné une bonne claque dans la figure, et c'est avec excitation que nous dévorons des yeux chaque nouveau trailer. Nomura a redessiné la majorité de notre équipe de héros, qui n'ont pas perdu au change ; Cloud est sublime, l'air plus mature, plus réaliste et assurément plus charismatique que jamais. Le film, développé par Square Enix en collaboration avec les studios de Visual Works, devrait durer entre soixante-dix et quatre-vingts minutes ; il sortira normalement au Japon à la fin de l'année.

autres protagonistes que Nomura lui a fait adopter cette coupe de cheveux excentrique, tout en piques et en hauteur. L'animation des invocations, leur structure et leur longueur lui reviennent aussi. *FF VII* a révolutionné le RPG, sur consoles, je pense que tout le monde sera d'accord avec moi sur ce point. Son succès planétaire doit beaucoup au charisme des personnages créés par Tetsuya Nomura qui dépassent, en termes de profondeur mais aussi par leur capacité à susciter l'attachement et l'émotion, tout ce qui a été fait auparavant. C'est grâce à cet opus que la popularité de Nomura explose dans le monde entier et qu'il est enfin reconnu comme un des plus grands character designers de la planète... Pourtant, il est alors bien loin de nous avoir montré toute l'étendue de son talent.

Enchaînement de merveilles

En 1998, Nomura travaille sur *Brave Fencer Mushashiden* (voir encadré) et *Parasite Eve*. Il réalise pour ce dernier jeu l'une de ses plus belles œuvres : *Aya Brea*, probablement l'une des héroïnes les plus réussies et les plus intéressantes de l'histoire vidéoludique. Avec *Final Fantasy VIII*, le jeune homme démontre encore une fois sa capacité

à occuper plusieurs postes : il endosse en effet les rôles de character designer et de battle visual director (supervision des scènes de combat et des cinématiques). Il laisse tomber le style SD de *FF VII* et dessine des personnages à l'apparence plus occidentale, plus réaliste, car l'objectif est de toucher le public du monde entier. L'idée de la cicatrice de Squall est encore une fois un moyen de le différencier des autres protagonistes, à la manière des cheveux de Cloud. Nomura n'aime guère la facilité : il se plaît à repousser sans cesse ses limites... et celles de ses collègues. Ainsi a-t-il ajouté de la fourrure au blouson de Squall, car il savait que cela serait très difficile à animer. Rinoa lui a posé beaucoup de problèmes : grâce aux progrès de la technologie graphique, il était devenu facile de dessiner un personnage "beau", mais Nomura ne voulait pas tomber dans ce piège. Il désirait une héroïne "charmante", attachante et réaliste. Rinoa a eu tellement de succès que Kitase a décidé de modifier le scénario, de façon à ce qu'il tourne principalement autour d'elle ! *FF VIII* représente une réelle évolution dans le style de Nomura, et son talent est encore une fois salué. L'artiste ne participe pas à *FF IX*, pour la simple et bonne raison que cet épisode est censé revenir aux sources de la série : c'est donc logiquement qu'Amano ressort ses crayons. Pendant ce temps,



Nomura travaille sur d'autres productions comme *Ehrgeiz* (1999) et *Parasite Eve 2* (2000), mais son rôle se borne à remanier des protagonistes déjà existants. En 2001, il participe au premier jeu de Square sur PS2 : *The Bouncer*. Ses personnages sont magnifiques, mais c'est avec ce titre que le public commence à décrier ses œuvres : les Japonais critiqueront notamment la trop grande ressemblance de Sion avec Squall... Ces attaques se feront plus véhémentes avec la sortie de *Final Fantasy X* et de *Kingdom Hearts* (sur lequel il occupe le poste de directeur, voir encadré), en 2002 : le public trouve que Tidus et Sora ressemblent beaucoup trop à Squall, que Kairi s'apparente à Tifa et que Yuna est semblable à Rinoa...

Final Fantasy X et Kingdom Hearts

UN NOUVEAU PALIER

L'inspiration derrière l'univers coloré de *FF X* vient de Thaïlande, le thème choisi étant l'Asie. Nomura a créé Tidus avec la volonté de le faire échapper à l'ambiance asiatique du jeu, afin, encore une fois, de le différencier des autres protagonistes. Si son visage a quelque chose de très oriental, son look ressemble plus à celui du parfait Californien ! L'artiste s'est

Samurai Legend Musashi



Vous vous souvenez sûrement de *Brave Fencer Musashiden*, Action-RPG sorti en 1998 sur PlayStation. Le titre mettait en scène un charmant guerrier à la coupe de cheveux insolite et à la voix étrange, du nom de Musashi. Ce jeu était une grande réussite esthétique : des décors travaillés, colorés et mignons, des personnages sympas, etc. Tetsuya Nomura en était le character designer, et notre homme est en ce moment même en train de travailler sur sa suite, *Samurai Legend Musashi*. Cette fois-ci, les décors sont en cell-shading et notre héros, toujours le même, bien plus belliqueux et mature. Les environnements - assez futuristes, d'ailleurs - sont beaucoup plus vastes que dans le premier opus et la réalisation laisse rêveur. Espérons que l'animation sera aussi bonne que dans *Brave Fencer*... La sortie est prévue pour cet hiver sur PS2.

inspiré de tout ce qui avait trait à l'océan et a pris pour références artistiques des objets tels que l'hameçon ou les arêtes de poissons. Il a également fait beaucoup de recherches sur la culture asiatique avant de dessiner Yuna. Il voulait notamment que son costume ressemble à un kimono. Grâce à la puissance de la PS2, Nomura a enfin pu pousser le détail à son paroxysme : Lulu en est le parfait exemple, avec sa jupe faite de centaines de ceintures qui, selon Nomura, ont une disposition bien précise et significative. Il a d'ailleurs demandé à ses collègues de respecter cet ordre... Pour cet épisode, Nomura tenait à ce que les détails relatifs au style vestimentaire des personnages aient une signification particulière. "J'en avais assez de dessiner des choses qui n'avaient pas de signification", déclare-t-il à ce sujet. Exemple parmi d'autres : les fleurs qui ornent la robe de Yuna s'appellent... yuna. Tetsuya explique que le plus dur a été de faire en sorte que les protagonistes soient exactement les mêmes au cours des phases de jeu et pendant les cinématiques. Un challenge qu'il a encore une fois réussi. Pour *FF X-2*, l'artiste s'en est donné à cœur joie : l'idée de redessiner complètement ses personnages en leur apportant plus d'originalité l'a motivé au plus haut point. Des héroïnes pas chaudement vêtues et de nouveaux protagonistes bien mystérieux (je pense notamment à ???) sont autant d'éléments qui ont permis à *FF X-2* de rencontrer le succès... malgré des phases de jeu parfois niaises, mais c'est autre chose. Nomura est en ce moment très occupé par le développement de *Kingdom Hearts 2*, future tuerie, de *Kingdom Hearts : Chain of Memories* et de *Samurai Legend Musashi*, sans oublier *Advent Children* (voir encadrés). Talentueux, perfectionniste, touche-à-tout et amateur de challenges, Nomura s'est imposé comme un des hommes les plus importants du jeu vidéo. Il suffit d'admirer les quelques images ornant ces pages pour s'en rendre compte. Avis aux détracteurs qui osent accuser ce monstre sacré de manquer d'inspiration...

Asavoir



Tetsuya Nomura est le "directeur" de la série des *Kingdom Hearts* (qui marque, rappelons-le, l'alliance entre Square et Disney), c'est-à-dire qu'il décide comment se présentera le jeu, aussi bien au niveau de la mise en scène que des graphismes et des protagonistes. Il a pour l'occasion créé de nouveaux personnages (dont le héros Sora, qui a été "accusé" de ressembler comme deux gouttes d'eau à Squall), et s'est payé le luxe de remanier les protagonistes de l'univers Disney - Donald, Mickey, Goofy, Tarzan, etc. - ainsi que les siens. Cloud a notamment vu, grâce au premier épisode de *KH*, son caractère décupler : il mérite bien le titre de héros le plus classe jamais créé... La sortie de *KH 2* vient d'être repoussée à 2005, mais *Chain of Memories* arrivera en décembre sur GBA. La deuxième série phare de Square.

Mr Yoshida

A K I H I K O



La tendance visant à affirmer que les producteurs travaillent souvent avec le même designer semble une fois de plus se confirmer, dans le cas d'Akihiko Yoshida. Il suffit d'étudier le parcours de certains producteurs pour se rendre compte qu'ils sont toujours suivis d'un dessinateur correspondant la plupart du temps à leur état d'esprit. Koji Igarashi (producteur de *Castlevania*) et Ayami Kojima, Hideo Kojima (producteur de MGS) et Yoji Shinkawa, Yuji Horii (producteur de *Dragon Quest*) et Akira Toriyama... ce ne sont que quelques exemples parmi les duos les plus talentueux ! Il se trouve que l'on peut affirmer la même chose aujourd'hui avec Yasumi Matsuno (voir son portrait quelques pages plus haut) et Akihiko Yoshida. Lorsque l'on prononce le nom de Matsuno désormais, on lui associe forcément celui de Yoshida. Une réalité ? Vous allez le constater par vous-mêmes. Du jour où ils se sont rencontrés, ils ne se sont plus quittés !

(qui est en fait la cinquième, mais c'est une autre histoire). Cette rencontre avec le jeune prodige de chez Quest va littéralement bouleverser sa vie de designer. A partir de cet instant, il va réellement pouvoir exprimer son talent. Au contact de la tornade Matsuno et de quelques producteurs prestigieux comme Hironobu Sakaguchi, apparaît une évidence : Yoshida est doué, c'est un caméléon capable de transcender les sens visuels quels que soient ses choix graphiques. Mais attention, comme tout designer, Yoshida suit la direction donnée par les réalisateurs / producteurs. On peut donc admettre que Matsuno est pour beaucoup dans la réussite de Yoshida, même si celui-ci ne manque pas de talent, bien au contraire ! Mais revenons-en à sa carrière.

Entrée en matière

Contrairement à Yoshitaka Amano qui est reconnu comme un véritable maître au Japon, un artiste à part entière qui n'a pas uniquement travaillé sur *Final Fantasy*, et Tetsuya Nomura, véritable coqueluche chez Square depuis sa création des personnages de *FF VII*, Akihiko Yoshida n'a pas encore eu l'occasion d'étaler sa vie au grand jour. En résulte un homme simple sur lequel il est difficile d'obtenir des renseignements. Nous savons juste qu'il a vu le jour en 1967. Entre cette date et 1990, année qui marque ses débuts dans le milieu du jeu vidéo, nous ne savons absolument rien du personnage. Ce qui est fort regrettable, surtout que nous aimerions en connaître davantage sur lui, ses habitudes et son parcours avant de commencer le design. Contrairement à ce que beaucoup d'entre vous peuvent penser, Akihiko Yoshida n'a pas débuté sa carrière chez Quest. Sa première expérience, il l'a faite chez Game Arts (oui, l'éditeur de *Grandia*) pour un jeu baptisé *Zeliard*, et distribué sur PC par Sierra. Il est alors codesigner au côté d'un certain Masatoshi Azumi, que l'on retrouvera par la suite chez Origin pour le design de *Wing Commander*. Ce premier travail permet à Yoshida de se faire la main. Par la suite, nous ne savons absolument pas ce qu'il a pu advenir de Yoshida... Du moins avons-nous une idée de son parcours à partir de 1993. Même s'il n'est pas crédité sous le nom d'Akihiko Yoshida, le designer principal / tarot designer d'*Ogre Battle* est appelé Acky Yoshida. Très étrange coïncidence, n'est-ce pas ? Nous allons donc affirmer que le deuxième travail de Yoshida a été de donner vie à la première création officielle de Yasumi Matsuno

Evolution

Yoshida dessine donc les personnages, monstres et cartes de tarot de *Densetsu no Ogre Battle* en 1993. Deux ans plus tard, il est bien évidemment de l'aventure *Tactics Ogre*, toujours sur Super Famicom. Tous ceux qui ont eu la chance de jeter un coup d'œil à ses designs originaux vous le diront : non seulement Yoshida est un créatif de génie, mais également un dessinateur hors pair. Le trio Matsuno / Yoshida / Sakimoto fonctionne à merveille et c'est sans surprise qu'on les retrouve tous les trois pour la prochaine aventure du "leader" Matsuno : *Final Fantasy Tactics*. C'est l'heure de la consécration pour les trois hommes ! Akihiko Yoshida, grâce à son design totalement novateur à la fois mignon et très détaillé, son sens de l'esthétisme, sa nouvelle illustration des célèbres invocations et tout simplement une idée de ce que pourrait devenir *Final Fantasy* sous sa griffe, impressionne la majorité des joueurs. La plupart d'entre eux, amoureux du trait artistique de Monsieur Yoshida, deviennent fans du nouveau designer, dont *FF Tactics* est "techniquement" la première expérience chez Square. Non seulement Matsuno devient une star auprès du noyau "hardcore gamers", mais Yoshida devient l'un de leurs designers préférés. A partir de *FFT*, sachant qu'au-delà de la simple performance artistique et du respect professionnel, une véritable amitié lie Yoshida à Matsuno, il suffit de surveiller les news concernant l'un pour découvrir ce qu'il advient de



A savoir

- Akihiko Yoshida a longtemps été frustré de ne pouvoir découvrir ses designs "prendre vie" à l'écran.
- Pour *Vagrant Story* et son rôle de background supervisor, il s'est rendu en France (à Paris, Bordeaux et Saint-Emilion) afin d'étudier les cathédrales.
- Il a été crédité sous le nom d'Acky Yoshida pour *Densetsu no Ogre Battle*.
- Akihiko Yoshida est un designer caméléon, capable de faire évoluer son style en fonction des besoins d'un jeu.

l'autre. C'est comme cela que nous avons découvert que "Yazz" préparait *Vagrant Story*. A vrai dire, la première chose que nous ayons vue du jeu, ce sont des esquisses préparatoires. Etrangement, tout le monde a compris au premier coup d'œil que le design serait la chasse gardée de Monsieur Akihiko Yoshida. Et pourtant, il n'y avait aucun rapport visuel, aucun code similaire ni avec *FFT*, ni avec les précédents titres.

L'explosion d'un talent

Akihiko Yoshida part donc dans une nouvelle direction et nous fait découvrir une autre facette de son talent, avec des personnages plus réalistes (conserver malgré tout cet aspect "jeu vidéo" que beaucoup de designers ont perdu avec le temps) et beaucoup plus "adultes", tant dans l'allure que dans leur apparence. On découvre avec bonheur Ashley Riot mais aussi et surtout Romeo Guildenstern et Sydney Losstarot. C'est en croisant le regard de ce "méchant" androgyne aux yeux si vicieux que l'on comprend que l'avenir de Square reposera un jour sur les épaules de Yoshida. L'artiste prouve avec *Vagrant Story* ce dont il est capable, cumulant les postes de character designer et de superviseur du background. Le soft est un succès, notamment grâce à son design très adulte et européen, qui tranche nettement avec tout ce que le joueur a pu voir jusque-là. Nous sommes déjà dans les années 2000 ; contrairement à Yasumi Matsuno, qui participe au développement du PlayOnline, Yoshida est avant tout un artiste, un créateur de personnages et d'environnements. Square le place donc sur l'un de ses projets pour Wonderswan Color, un certain *Wild Card*. Ce Card-RPG doit forcément bénéficier d'un design irréprochable pour intéresser. Une fois de plus, et ce malgré le support, Yoshida fait des merveilles ! *Wild Card* est sans aucun doute le jeu proposant le meilleur design sur la portable de Bandai. Après ce travail qui ne lui prend que quelques mois, Akihiko retrouve avec bonheur l'équipe de Matsuno. Nous sommes en 2002 ; alors que Yasumi Matsuno commence à travailler sur *FF XII* avec son équipe, dont (évidemment) Yoshida au design et Sakimoto à la musique, il est chargé de produire *FFTA* sur GBA. Comme Matsuno, Yoshida se décharge de sa tâche en confiant le design du soft à Ryoma Itoh, celui-ci ayant un trait assez proche. Pourtant, malgré son travail sur *FF XII*, Yoshida participe en simultané à *FFTA* : il dessine notamment le fameux personnage du Juge. Nous ne savons pas s'il l'a créé pour *FFTA* et a trouvé qu'il serait génial de le réutiliser dans *FF XII* ou l'inverse, mais une chose est sûre : là encore, il nous offre un personnage au design irréprochable, séduisant le joueur sans aucun problème. Aujourd'hui, tout le monde le sait, l'artiste travaille d'arrache-pied sur *Final Fantasy XII* ; les premiers designs que nous avons vus ainsi que les principaux

| S o f t w a r e | | |
|---------------------------|---|--|
| Character designer | | |
| 1990 | Zeliard (PC / Game Arts) | En cours... |
| 12/03/93 | Densetsu no Ogre Battle (Super Famicom / Quest) | Final Fantasy XII (PlayStation 2 / Square) |
| 06/10/95 | Tactics Ogre (Super Famicom / Quest) | Design additionnel |
| 20/06/97 | Final Fantasy Tactics (PlayStation / Square) | 14/02/03 |
| 10/02/00 | Vagrant Story (PlayStation / Square) | Final Fantasy Tactics Advance (GBA / Square) |
| 29/03/01 | Wild Card (Wonderswan Color / Square) | Background designer / supervisor |
| | | 06/10/95 |
| | | 10/02/00 |
| | | Tactics Ogre (Super Famicom / Quest) |
| | | Vagrant Story (PlayStation / Square) |



personnages (Vaan, Ashe, Balflear, Fran, etc.) nous ont convaincus une fois de plus que l'homme a du talent et qu'une fois de plus, il a changé de style. Une chose est certaine, quand on suit le génie Matsuno, on ne peut qu'atteindre les cimes, surtout lorsque l'on s'appelle Akihiko Yoshida et que l'on fait partie des meilleurs designers de la scène vidéoludique japonaise !

Une magnifique illustration réalisée pour les besoins de Vagrant Story. On remarque ici un style qui ne ressemble à aucun autre...

LES



M u s i c i e n s . . .

Mr U e m a t s u N O B U O

Nobuo Uematsu est devenu, au fil des années, une véritable légende dans le domaine de la musique de jeux, faisant figure de star reconnue au Japon et de génial compositeur parmi les passionnés vivant dans le reste du monde. Pourtant, force est de constater que peu nombreux sont ceux qui connaissent réellement l'homme se cachant derrière ses énormes carreaux de lunettes et sa légendaire moustache. Ainsi serai-je votre guide tout au long de cette excursion dans les méandres de la vie de Nobuo Uematsu, qui, espérons-le, ne s'arrêtera pas de sitôt.

Notre moustachu est né le 21 mars 1959, dans la ville de Kochi au Japon, où il passe son enfance. Son intérêt pour la musique lui vient alors par sa passion pour Elton John (oui, oui, celui auquel vous pensez) et les Beatles. Il prend ses premiers cours de piano à l'âge de douze ans, dans l'optique de suivre la voie de son père spirituel. Il obtient un diplôme de la Kanagawa University et ses études semblent le mener sur un chemin ne lui plaisant guère, mais conseillé par son père : le métier d'avocat ou de médecin. Notre jeune Nobuo est encore loin de se douter de l'avenir qui l'attend dans le monde musical, vouant même une passion aux combats de sumo, dans l'optique de devenir un jour lutteur professionnel.

A l'âge de vingt-deux ans, Uematsu officie en tant que claviériste dans un groupe monté avec quelques amis, mais jouer d'un instrument ne plaît pas tant que ça à notre jeune homme, qui tourne son regard vers la composition.

Après quelques coups d'essai, Nobuo est embauché par la radio commerciale et en vient à composer pour des publicités. Ses premiers travaux dans le domaine vidéoludique datent de 1985, année où il est embauché par Squaresoft avec l'aide providentielle d'un de ses amis de l'époque. La même année, on découvre la première composition du maître pour un jeu vidéo : *Genesis*, titre développé sur PC. Nobuo continue ainsi son petit bonhomme de chemin, accumulant les travaux pour cette modeste (malheureusement trop modeste, à l'époque) entreprise, avec à son actif des compositions pour des softs comme *Rade Racer*, *Apple Town Story*, *Cleopatra no Mahou*, la plupart développés sur Famicom. La suite est connue de tous : Squaresoft n'a pas les fonds nécessaires pour assurer la survie de l'entreprise et son président Hironobu Sakaguchi crée le jeu de la dernière chance, *Final Fantasy*. Uematsu en compose les musiques, et la qualité à

l'époque exceptionnelle de ces dernières, allée à de nombreux facteurs, font que le jeu à la double consonne sauve Squaresoft du naufrage. C'est le début de l'ascension pour notre jeune compositeur qui, par la suite, prête son talent à tous les épisodes "officiels" de la série prodige (hormis FF X-2, qui revient à Noriko Matsueda et Takahito Eguchi). Détail intéressant, le fameux *Prelude* présent dans tous les FF (le X-2 une nouvelle fois excepté) aurait été composé en dix minutes par Nobuo, qui aurait reçu des recommandations quelque peu tardives de Sakaguchi ! Quand on connaît la qualité exceptionnelle de la piste, ce détail a vraiment de quoi surprendre...

Parcours

Uematsu commence à gagner une renommée avec son premier concert en 1989, qui fait aussi figure de première orchestration des musiques de la série *Final Fantasy* - en l'occurrence les deux premiers épisodes, qui voient leurs plus beaux thèmes arrangés à une sauce symphonique du plus bel effet. Pour plus de précisions, reportez-vous à la critique qui leur est consacrée.

Après trois OST envoûtantes et dotées de nombreuses mélodies inoubliables, Nobuo s'attelle deux années plus tard à la composition de *Final Fantasy IV*, premier épisode de la série ne voyant pas le jour sur NES mais sur la Super Famicom, alors toute neuve. C'est l'occasion pour notre mélomane d'élaborer des thèmes plus complexes et travaillés, en raison d'une qualité sonore nettement supérieure. En résulte sans réelle surprise une grande BO, qui fait figure de belle évolution et de transition entre les volets NES et SNES. L'année 1992 est cependant nettement moins glorieuse, avec une OST relativement moyenne pour accompagner le cinquième et probablement moins bon épisode de la série *Final Fantasy*. J'en parle néanmoins plus en détail dans la critique présente dans les pages suivantes.

1994 est l'année de l'apogée, du travail bien fait, mais aussi de l'expérimentation. Tout d'abord, il est important de signaler l'arrivée d'un nouveau CD dans la discographie du moustachu : la bande-son de *Final Fantasy VI*, probablement la plus complète, la plus variée, la plus travaillée d'un point de vue mélodique de toute la carrière d'Uematsu. Il signe là sa véritable consécration et se hisse définitivement au rang des plus grands compositeurs de musiques de jeux. Mais, comme signalé plus haut, 1994 est aussi une année d'expérimentation ; c'est ainsi que l'artiste s'offre le luxe de réaliser un album solo. Sa qualité indubitable en fait une perle indispensable pour tout amateur d'Uematsu, mais aussi pour tous ceux qui souhaiteraient découvrir le talent monstrueux du bonhomme.

En 1995, il supervise l'OST de *Chrono Trigger*, dont la charge revient alors à une jeune recrue de Square, Yasunori Mitsuda. Nobuo apporte sa



Les trois compositeurs de *Final Fantasy XI*, dans une posture classe.

touche personnelle à l'œuvre en composant quelques musiques, qui restent tout de même en deçà de la qualité des travaux du "débutant". L'année suivante, il compose les thèmes de *Gun Hazard* en compagnie de Mitsuda et de deux nouveaux arrivants : Junya Nakano et Masashi Hamauzu. Dans diverses interviews, Uematsu aurait affirmé qu'il s'agissait là d'un véritable tournant dans sa carrière. J'avoue n'avoir jamais compris en quoi ce dernier consistait, mais là n'est pas le plus important...

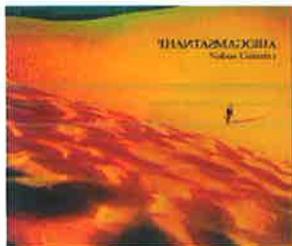
Révolution

Effectivement, la vraie révolution n'intervient pas plus tard qu'en 1997 avec un certain *Final Fantasy VII*, dont la renommée n'est plus à décrire.

Le premier épisode de la saga sur une console autre que celles de Nintendo (qui plus est, une machine "nouvelle génération") a obtenu un immense succès, et de nombreux joueurs ont pu découvrir le monde merveilleux des RPGs grâce à cet opus, qui a aussi offert à Uematsu la reconnaissance mondiale (merci Sony). Cependant, on attend toujours une démocra-

| S o f t w a r e | | | |
|-----------------|---|------|---|
| 1985 | Genesis | 1991 | Final Fantasy IV |
| 1986 | Cruise Chaser Blassty, Alfa, Aliens, King's Knight Special, King's Knight, Sulcho no Dragon | 1992 | Final Fantasy V |
| | | 1994 | Final Fantasy VI |
| 1987 | Jumpin' Jack, Apple Town Story, Cleopatra no Mahou, Freeway Star, Final Fantasy | 1995 | Chrono Trigger, DynamisTracer |
| | | 1996 | Front Mission : Gun Hazard, Super Mario RPG |
| 1988 | Hanjuku Hero, Final Fantasy II | 1997 | Final Fantasy VII |
| 1989 | Square no Tom Sawyer, Final Fantasy Legend | 1999 | Final Fantasy VIII |
| | | 2000 | Final Fantasy IX |
| 1990 | Final Fantasy III, Final Fantasy Legend II | 2001 | Final Fantasy X |
| | | 2002 | Final Fantasy XI |

P hantasmagoria



Plus qu'un vulgaire CD, le premier et unique album solo de Nobuo Uematsu, *Phantasmagoria*, édité en 1994, est une véritable ode à la pureté, à la beauté même. Il puise sa source dans des mélodies à la fois simples et profondes, touchantes comme l'émerveillement qui nous envahit devant une légère chute de neige. Le style si aisément reconnaissable du compositeur transparait ici dans sa représentation la plus travaillée. Toutes les aspirations mélodiques du maître se trouvent combinées ici même. Un album d'une rare qualité, indispensable pour les amateurs, et qui constitue un bon moyen pour les autres de découvrir le génie inimitable d'Uematsu.

tisation et une distribution des OST dans les divers pays européens, mais là n'est pas la question. En 1998, *Eyes on Me*, la chanson composée pour *Final Fantasy VIII* et entonnée par Faye Wong, reçoit le prix de la chanson de l'année aux quatorzièmes *Gold Disc Awards* au Japon. Un événement sans précédent, qui marque le début d'une véritable consécration de la musique de jeux. Rappelons que lors de leurs sorties respectives, les OST de *FF VII* et *VIII* ont grimpé dans le Top 3 des ventes de disques au pays du Soleil levant...

Par la suite, Uematsu participe en 1999 à la création d'une mélodie pour *Ten Plants*, un album laissant le loisir à divers compositeurs de musiques de jeux d'exprimer tout leur talent. Il compose ainsi *And Forget Tomorrow's Dream*, une chanson très agréable et rafraîchissante, bercée par une guitare, des violons et la très belle voix de Yoko Ueno. En 2000, Nobuo s'intéresse l'espace d'un instant au monde merveilleux de la japanimation, en composant la chanson de fin d'*Ah ! My Goddess ; Try to Wish* est un peu niaise (effet accentué par la voix de Saori Nishihata), mais jolie et douce. La même année, Uematsu contribue à l'élaboration de la chanson *Forget Me Not*, pour l'album solo d'Emiko Shiratori (avec qui il a déjà travaillé sur la bande originale de *Final Fantasy IX*, pour la fameuse *Melodies of Life*) : *Cross My Heart*. On retrouve aussi notre cher moustachu à la composition de *Three Imagined Scenes*, une pièce orchestrale destinée au flûtiste Kazunori Seo pour sa tournée au Japon. Enfin, la même année, *Final Fantasy IX* permet à Uematsu d'achever dignement son œuvre en participant pour la dernière fois à un épisode de la série en solo. Il est intéressant de noter que Ryuichi Sakamoto, connu pour ses travaux avec le cinéaste Bernardo Bertolucci, aurait été pressenti pour être le compositeur de ce même épisode... Mais cela n'a

jamais été que des rumeurs infondées. Un travail titanesque, comprenant pas moins de cent cinquante-deux pistes (en incluant l'*OST PLUS*), qui accompagne brillamment un jeu censé retourner aux sources.

L'année 2001 marque un tournant dans la carrière de Nobuo : pour la première fois, il n'est pas seul à la composition de la bande originale d'un *Final Fantasy* (il s'agit ici du dixième opus). En effet, il est crédité aux côtés de Junya Nakano et Masashi Hamauzu, avec qui il a déjà travaillé sur *Gun Hazard*. L'alliance est en tout cas pleinement profitable, les musiques gagnant incontestablement en fraîcheur et variété, même si la qualité semble plus inégale. La même année, Uematsu a une nouvelle expérience dans le monde de l'animation, en composant la chanson principale de *Final Fantasy Unlimited*, *Over the Fantasy*, interprétée par Kana Ueda. Le reste du CD provient du talent de Shirou Hamaguchi, actuellement orchestrateur et arrangeur sur de nombreuses musiques du maître - notamment les différents concerts, *Fithos Lusec Wecos Vinosec*, ou encore *FF IX OST PLUS* ; des albums absolument indispensables dont vous trouverez la critique dans les pages suivantes.

Le 19 octobre 2001 à 8 h 26, Nobuo s'est lavé les dents.

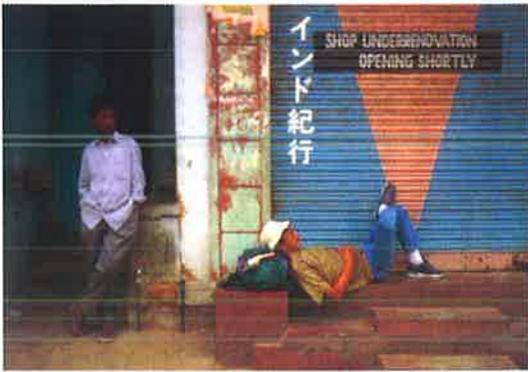
Plus de treize ans après son premier concert, Uematsu récidive avec *20020220 ~ Music from Final Fantasy*, qui a lieu le 20/02/2002 (d'où le titre) au Japon. La qualité des arrangements (bien que l'originalité ne soit pas toujours au rendez-vous), de l'orchestration et le choix des pistes en font un événement marquant, si bien qu'un CD du même nom est édité et retranscrit en intégralité ces deux heures de bonheur. La même année, l'OST de *FF XI* voit le jour. Nobuo est une nouvelle fois accompagné, mais cette fois-ci par Naoshi Mizuta et Kumi Tanioka (qui se fera par la suite connaître et respecter pour son travail sur la bande originale de *Final Fantasy : Crystal Chronicles*, l'épisode GameCube). Une bande-son réussie pour le premier jeu on-line de la série.

Le renouveau ?

2003 est l'année du sang neuf, l'année de *The Black Mages*, un CD bourré d'adrénaline, reprenant à la sauce hard rock ou rock progressif de nombreux thèmes de combat de la saga *Final Fantasy*, le tout produit par Nobuo Uematsu et composé par Tsuyoshi Sekito (*Chocobo no Fushigi na Dungeon 2 ; Brave Fencer Musashiden...*) ainsi que Kenichiro Fukui. Devant le succès de l'album, notre moustachu bien-aimé prend la bonne initiative de fonder un groupe se nommant, contre toute attente... *The Black Mages*. Le mois d'avril accueille deux jours de concert du même groupe, composé de Sekito, Fukui, Michio Okamiya, Keiji Kawamori et Arata Hanudya, respectivement guitariste, claviériste, gui-



Qu'est-ce qu'il est beau avec son casque, notre moustachu...



Notre moustachu profite pleinement de son séjour en Inde.

tariste, bassiste et batteur. On notera aussi la présence de Nobuo lui-même, pour accompagner Fukui au clavier. Cette même année nous a aussi permis de découvrir les compositions d'Uematsu pour le jeu *Hanjuku Hero vs 3D*, dans un style à la fois rétro et novateur pour des musiques certes inégales, mais de qualité, et qui surtout vont parfaitement avec le ton décalé du produit.

L'an 2004 semble quant à lui nettement plus tourné vers le symphonique, avec pas moins de deux nouveaux concerts pour notre homme. Le premier est en fait une tournée nommée *Tour de Japon*, qui a duré un mois, du 12 mars au 16 avril. Il s'agit de nouveaux arrangements de certaines musiques de la saga *Final Fantasy* (et pas les plus célèbres, enfin de l'originalité !). Ce premier concert a en tout cas connu un franc succès, réitéré avec le second, *Dear Friends ~ Music from Final Fantasy*, qui s'est déroulé aux USA (à Los Angeles, plus précisément), le 10 mai. Le choix des musiques est par contre plus discutable, bien que compréhensible : il s'agit d'un mélange entre *20020220* et *Tour de Japon*. Toujours est-il qu'on attend encore impatientement des informations concernant d'éventuelles sorties CD voire DVD de ces deux concerts.

Actuellement, Nobuo Uematsu planche sur la composition de la chanson principale (le Main Theme) de *Final Fantasy XII*, le reste étant attribué au divin Hitoshi Sakimoto (*FF Tactics*, *Vagrant Story*, *Legaia 2*, *Breath of Fire V...*). Détail intéressant, Yasumi Matsuno, directeur et scénariste du douzième opus de la saga, aurait changé quelque peu son scénario après avoir entendu le travail d'Uematsu. Cette nouvelle a le mérite (ou le malheur !) d'attiser notre impatience, en tout cas ! On attend aussi ses travaux sur le "film" *Final Fantasy VII : Advent Children*, qui devrait être sorti au Japon à l'heure où vous lirez ces lignes.

La vie de notre compositeur ne se limite pas à ses musiques, il y a aussi une partie sentimentale qui domine son être. Ainsi, il est marié à une femme nommée Reiko, et possède un chien pour lequel il semble avoir beaucoup d'affection : Pao. Il n'a par contre aucun enfant. Ses passions musicales ont nettement évolué, car en plus d'Elton John, il a une admiration particulière (que je partage ^^) pour Vangelis (*Blade Runner*, 1492 : *Christophe*

Colomb...) ainsi que les compositions celtiques et irlandaises. L'album *Final Fantasy IV : Celtic Moon* est d'ailleurs un très bel hommage à ce genre folklorique.

De nombreux fans du moustachu n'ont pas hésité à lui rendre hommage : c'est ainsi que l'on retrouve certains albums (ou pistes arrangées) uniquement créés dans ce but. On retiendra à ce propos le très intéressant mais inégal *Project Majestic Mix : A Tribute to Nobuo Uematsu*, qui a tout de même le mérite de proposer des arrangements à la fois originaux et réussis. Mais la renommée du compositeur ne s'arrête pas là. En effet, avec *Eight Melodies de Mother*, le merveilleux *Theme of Love* de *Final Fantasy IV* est la seule partition de musique de jeu vidéo à être présente dans les livrets scolaires au Japon, c'est dire... Uematsu a aussi vu certains de ses travaux être repris de nombreuses fois. On citera entre autres la version du thème des chocobos dans *Mystic Quest* sur *Game Boy (Final Fantasy Adventure* de son vrai nom), la mélodie des moogles dans *Crystal Chronicles*, mais aussi le mythique *One-Winged Angel*, repris admirablement par la déesse Yoko Shimomura dans *Kingdom Hearts*.

Bien qu'il tende à s'éloigner de l'univers de la composition pour jeux vidéo, Nobuo a encore de beaux jours devant lui, sa notoriété au pays du Soleil levant jouant inéluctablement en sa faveur. Si aujourd'hui, la série *Final Fantasy* a un tel succès, c'est en grande partie grâce à ce bonhomme moustachu au visage sympathique. On lui doit des thèmes inoubliables, des mélodies magnifiques, des compositions d'ambiance envoûtantes. L'atmosphère si particulière des épisodes de la saga, c'est lui qui en est à l'origine, et personne d'autre. Un véritable génie qui, espérons-le, a encore bien des cordes à son arc, et continuera à nous surprendre, à nous émerveiller avec des compositions toutes plus belles les unes que les autres.



Interview de Rikki et Nobuo à propos du dixième opus de la saga.

The Black Mages



Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Tsuyoshi Sekito, Kenichiro Fukui - Nombre de pistes : 10 - 1 CD

Le renouveau, enfin ! *The Black Mages* est un véritable concentré d'adrénaline et de puissance. Quelques-uns des meilleurs thèmes de combat de la série *Final Fantasy* se trouvent repris ici, dans des versions hard progressif. Clavier, basse, guitare électrique, batterie, tous les instruments nécessaires sont présents pour nous mener dans une orgie auditive, d'une violence qui rebultera tout de même certaines personnes inaccoutumées à ce genre de débauche d'instruments. On commence avec une version très dynamique de l'excellent *Battle* du premier FF. Il est bon de noter que toutes les pistes de l'album possèdent un schéma de construction similaire : une introduction originale, suivie de la mélodie reprise (avec quelques variations, et évidemment un côté bien plus hard rock), un passage inédit (souvent composé d'un solo au clavier ou à la guitare électrique), et enfin, une nouvelle reprise de la mélodie principale. La deuxième piste est *Clash on the Big Bridge*... Oui, oui, le thème de *Gilgamesh* est présent sur ce CD, et autant dire que le résultat dépasse toutes nos espérances. La mélodie est totalement transcendée, et la vraie puissance du thème se laisse alors entrevoir (on ne pouvait espérer meilleur arrangement). La suivante est une reprise de *Force Your Way* de FF VIII. Rien que pour le passage à 2'30, vous devez devez d'écouter cette merveille. Je passe rapidement sur les deux *Battle* de FF VI et FF II, bien décevants, ainsi que sur le *Decisive Battle* de FF VI (très réussi par contre), pour m'attarder davantage sur *J-E-N-O-V-A*, une piste qui était déjà sublime dans sa version originale. Jamais cette mélodie n'aura paru aussi jouissive ; le côté déjà entraînant de la piste originale devient complètement jubilatoire, à l'image du passage inédit. Le thème des boss de FF VII fait aussi peau neuve et c'est un véritable bonheur, malgré une version sans grande originalité. Il reste *Fight with Seymour*, qui vaut surtout pour le sublime passage au piano vers la fin de la piste, et enfin, *Dancing Mad*. Si j'aurais aimé une instrumentation plus réussie - on se croirait sur *SNES* pour l'orgue et les chœurs -, le passage final (à partir de 8'30) représente le plus grand moment du CD. Un délire total à la guitare électrique qui me laisse sans voix, les frissons ne cessant de parcourir mon dos. Au final, c'est bel et bien un album d'arrangements excellents auquel nous avons droit.

Mr Sakimoto

H I T O S H I

Méromane longtemps resté dans l'ombre du géant Nobuo Uematsu aux yeux du grand public, Hitoshi Sakimoto devrait néanmoins acquérir d'ici peu la reconnaissance qu'il mérite pleinement, puisqu'il est le compositeur principal du douzième opus de la saga *Final Fantasy*. Le monde entier pourra enfin découvrir tout le génie de ce trentenaire qui, malgré une softographie déjà bien remplie, possède un style ne cessant d'évoluer (dans le bon sens du terme). Nul doute qu'il va encore nous émerveiller à l'avenir.

Anecdotes

Hitoshi Sakimoto n'a pas été qu'un simple compositeur pendant sa carrière : il a autrefois été "manipulateur de musiques", programmeur de pilotes audio, et s'est même occupé de divers sons FX. On le retrouve à ce propos crédité dans des softs aux noms évocateurs, tels Dragon Quest VI, Super Double Dragon voire Panzer Dragoon Mini (sur Game Gear). En dehors de ses compositions pour jeux vidéo, Hitoshi n'a pas encore sorti de disque solo mais s'est chargé à plusieurs reprises de composer - chaque fois pas plus d'une musique par CD - pour divers albums solo, la plupart du temps accompagné des membres de Super Sweep (le groupe de Shinji Hosoe...). On retiendra son travail sur Ten Plants, 2197 ou encore Be Filled with Feeling.

Hitoshi est né le 26 février 1969 à Tokyo, au Japon. Il a toujours cultivé une passion pour la musique : dès l'enfance, il participe aux divers clubs de musique de son collège.

Plus tard, lors de ses dix-sept ans, il entreprend la création de jeux amateurs avec ses amis lycéens ; le premier est un jeu de tir, qui accueille un thème du jeune homme.

À l'époque, son futur compère Masaharu Iwata travaille chez Bothtec, une entreprise spécialisée dans la conception de logiciels. Lors d'une réunion organisée à cet effet, il rencontre Hitoshi. Leur éternelle amitié a débuté ainsi...

Sakimoto, déjà promis à une brillante carrière de compositeur (ses travaux en tant qu'amateur allant largement dans ce sens), doit néanmoins attendre son diplôme de sortie du lycée pour se consacrer à la reconnaissance professionnelle.

Afin de posséder une plus grande autonomie, une liberté plus importante, Hitoshi décide de rester en free-lance tout au long de sa carrière ; choix judicieux qui lui a ouvert de nombreuses portes. Il commence, vers la fin des années quatre-vingt, à tra-

vailer pour Quest où officie un certain Yasumi Matsuno (voir Portrait). Il devient ainsi, en compagnie de son ami Iwata - lui aussi jeune homme très talentueux -, le compositeur principal des divers *Tactics Ogre* et *Ogre Battle*. Le ton particulièrement épique de ces jeux se ressent incroyablement bien à travers les œuvres musicales des deux compères, dont l'alliance est largement profitable. En résulte en tout cas une bénédiction auditive (pour tous les épisodes) qui apporte déjà aux deux hommes une reconnaissance relative, surtout dans le milieu des passionnés.

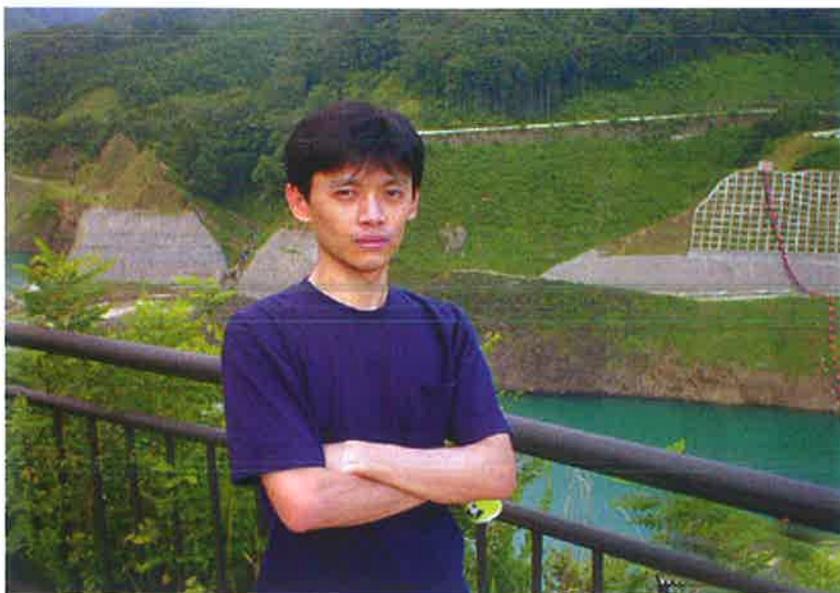
Les prémices d'un triomphe

Entre-temps, Sakimoto a nettement rempli sa softographie, avec des jeux pas toujours recommandables. Non sans surprise, on le retrouve à la composition de titres mauvais, à l'instar de l'hideux *Power Rangers : The Movie* (qui l'eût cru !) sur Game Boy en 1994.

Il faut néanmoins attendre 1996 pour profiter de son talent sur un soft de Square, en l'occurrence le très bon *Treasure Hunter G*, qui bénéficie des compositions musicales de notre homme, accompagné sans grand étonnement d'Iwata, mais aussi de John Pee (qui a réalisé la plupart des thèmes du jeu), Toshiaki Sakoda, Yoko Takada, Akiko Goto et Tomoko Matsui. Une brochette importante d'artistes inégalement talentueux pour un résultat néanmoins excellent, varié, et qui vaut surtout pour les incroyables compositions de Sakimoto. Il y affirme une fois de plus son style si particulier, notamment sur *A Former Kargonari* et *Emperor of Balladry*. Iwata et John Pee ne sont pas en reste, d'ailleurs...

Hitoshi acquiert une plus grande renommée (et ce, rappelons-le, à juste titre) dès 1997, où il officie en tant que compositeur - accompagné inévitablement par Iwata - sur un titre de Yasumi Matsuno, qui bosse alors chez Square : le légendaire *Final Fantasy Tactics*. À l'image du jeu, l'OST est une véritable merveille, qui redéfinit complètement le sens du mot épique et s'impose comme la perle absolue du maître ; il donne là une nouvelle vision (accentuée par le travail tout aussi bon d'Iwata) de la musique pour T-RPGs. J'en parle néanmoins plus en détail dans la critique qui lui est consacrée.

L'année suivante permet à notre homme de s'éloigner quelque temps de Square afin de composer les musiques du fameux shoot *Radiant Silvergun* (qui,





Notre Hitoshi dans toute sa splendeur (il a une tête très sympathique, je trouve).

avec sa suite *Ikaruga*, reste parmi les softs du genre les plus appréciés). Les thèmes de Hitoshi sont restés dans les annales, tant ils accompagnent à merveille le jeu et lui insufflent le côté épique si caractéristique du maître. A l'instar de Nobuo Uematsu, Sakimoto participe à la création d'une musique pour l'album *Ten Plants*. Cette dernière est particulièrement réussie : elle mélange habilement le côté héroïque inhérent aux compositions de Hitoshi avec une légère touche électronique, le tout agrémenté d'une mélodie très réussie que l'on retient facilement. L'apogée du compositeur est néanmoins atteint en 2000, lorsqu'il retourne chez Square pour travailler une fois de plus sur un jeu de Yasumi Matsuno (mais cette fois-ci, sans l'aide d'Iwata), nommé *Vagrant Story* (Baigrant Story... Clin d'œil à un très ancien numéro de Consoles News). En résulte ce qui est encore aujourd'hui la plus travaillée mais aussi la moins accessible des OST du maître. Un véritable chef-d'œuvre, qui surprend autant par des thèmes d'ambiance glauque hallucinants (*Abandoned Mine Lvl 2*), que par des compositions pour les combats à forte consonance épique (à ce propos, les thèmes des boss finaux ou encore *Ifreet* sont des merveilles) et des musiques de cut-scenes magnifiques (notamment Joshua, ou encore les diverses reprises des thèmes de Sydney Losstarot et Romeo Guildenstern). Le double CD est néanmoins centré sur une tonalité lugubre et comporte essentiellement des thèmes d'ambiance. Le véritable chef-

d'œuvre reste, comme pour *FF Tactics*, le Staff Roll qui combine tous les meilleurs ingrédients que peut nous offrir Sakimoto, en les transcendant totalement. Une véritable merveille qui, on l'espère, sera réitérée avec *FF XII*.

La consécration ?

En 2002, Hitoshi se joint à Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger* et *Cross*, *Xenogears*...) et Michiru Oshima (une illustre inconnue) pour s'atteler à la composition de *Legaia Duel Saga*. Les deux premiers font un travail exemplaire, malheureusement trop inégal en ce qui concerne Oshima... Qu'importe, cette OST demeure très sympa et nous permet surtout de découvrir un nouveau Sakimoto, qui a vraisemblablement mûri dans le bon sens du terme. Il délaisse quelque peu son style épique pour des musiques plus fouillées, en vue d'une certaine ambiance exotique et d'un côté lyrique plus poussé. Le rendu est

étonnant dans le bon sens du terme. La même année, Hitoshi Sakimoto continue son évolution profitable en travaillant une fois de plus avec Mitsuda (qui ne fait que superviser cette fois-ci) sur *Breath of Fire V : Dragon Quarter*. On retrouve ainsi un habile mélange de son style héroïque si caractéristique avec des mélodies plus douces et posées (à l'image des thèmes d'ambiance de *Vagrant Story*), qui abordent un style parfois électronique, parfois exotique, loin d'être déplaisant. Une nouvelle œuvre majeure du maître, vraisemblablement. 2003 est une année nettement plus tranquille, qui accueille uniquement dans la softographie de Sakimoto le quelque peu sous-estimé *Final Fantasy Tactics Advance* ; ce titre a déçu nombre de fans du premier *Tactics*, mais reste un jeu très agréable. Les mélodies sont composées par notre homme accompagné de Nobuo Uematsu (qui se charge de la création du Main Theme, très réussi), Ayako Saso et Kaori Ohkoshi. Un travail honorable, décortiqué dans la critique qui lui est consacrée. On retiendra surtout l'excellent arrangement *White Melodies*. La même année, Hitoshi crée, en compagnie d'Iwata, l'entreprise Basiscape ; son but est évidemment rattaché à la musique pour jeux vidéo, dont la promotion est l'un des facteurs déterminants de l'entreprise. Depuis, Sakimoto n'a plus donné signe de vie. C'est normal, il est en train de bosser comme un acharné - du moins on l'espère ;) - sur un jeu attendu comme le messie, *Final Fantasy XII*. Les différentes musiques qui nous sont parvenues jusqu'à présent nous rassurent d'ores et déjà sur la future qualité de l'OST, qui devrait nous impressionner au plus haut point (tout en tranchant radicalement avec les compositions réalisées pour le reste de la série). Matsuno lui aurait d'ailleurs demandé d'orienter la BO vers une atmosphère relativement lumineuse. Hitoshi a encore de beaux jours devant lui ; on espère de tout cœur qu'il continuera à nous enchanter et à nous transporter, à l'aide de simples thèmes, dans un univers épique et magique.

S o f t o g r a p h i e

| | |
|--|--|
| 1988 Revolver | 1996 Hourai Gakuen, Treasure Hunter G, Soukyuu Gurentai, Magical Chase, Chip-chan Kick !!, Legendary Ogre Battle, Sippu Mahou Daisakusen, Tactics Ogre |
| 1990 Starship Rendez-Vous, Caral | 1997 Bloody Roar (eh oui !!), Final Fantasy Tactics |
| 1991 King Breeder, Metal Orange, Devilish, Vertyx, Magical Chase | 1998 Radiant Silvergun, Armed Police Batrider |
| 1992 Gaullier | 1999 Ogre Battle 64 |
| 1993 Super Back to the Future 2, Legendary Ogre Battle, Sword Maniac, Bad Omen | 2000 Vagrant Story |
| 1994 Sippu Mahou Daisakusen, Power Rangers : The Movie, Mordorian - Sister of Light and Darkness | 2001 Tactics Ogre : The Knight of Lodis, Tekken Advance (eh oui ! bis), Legaia Duel Saga |
| 1995 Chick's Tale, Dragon Master SILK 2, Tactics Ogre | 2002 Perfect Prince, Breath of Fire V : Dragon Quarter |
| | 2003 Final Fantasy Tactics Advance |

FF I & II et FF Origins



Tout d'abord, il est bon de clarifier certaines choses. La qualité sonore de FF I & II OST est identique à celle que l'on pouvait ouïr en jouant aux softs éponymes sur Famicom ; autant dire que n'importe quelle musique en format MIDI vous paraîtra plus audible.

Pourtant, le travail mélodique d'Uematsu était déjà fabuleux, et

l'on ne peut que se réjouir de l'adaptation des deux premiers épisodes sur PlayStation ; ils ont ainsi vu leurs bandes-son respectives totalement réarrangées avec les moyens actuels. Et bien que la qualité sonore soit loin d'être parfaite, elle est tout de même nettement plus agréable que celle de la première OST, nous permettant enfin d'apprécier à sa juste valeur l'excellente composition de Nobuo, assisté pour cet arrangement par Tsuyoshi Sekito, qui s'est tout aussi bien débrouillé. Le premier épisode nous permet d'apprécier pleinement des mélodies devenues mythiques par la suite, à l'instar du *Prelude* et du *Prologue* (aujourd'hui nommé *Final Fantasy*). Mais on peut surtout y trouver le très harmonieux et enjoué *Overworld* (Main Theme), ainsi que le tout aussi beau et mélodieux *Garland's Temple*. On découvre également le talent d'Uematsu quand il s'agit de créer des thèmes entraînants et puissants pour les combats. Expérience réitérée avec le second opus, dans lequel s'affiche fièrement l'un des Battle les plus réussis de la série. Si ce même épisode possède une bande-son nettement plus inégale et plate que son aîné, on a quand même droit à des merveilles comme le très poignant Main Theme ou l'héroïque *Rebel's Army*. Deux bandes-son qui démontrent qu'Uematsu possédait déjà un certain génie à ses débuts.

Editeur : Datam - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements (FF Origins) : Nobuo Uematsu (FF I), Tsuyoshi Sekito (FF II) - Nombre de pistes : 49 (FF I & II), 36 (CD 1, FFO), 29 (CD 2, FFO) - 1 CD pour FF I & II, 2 CD pour FFO

Final Fantasy III



Après un travail relativement décevant sur le second épisode de la série, Uematsu rempile avec ce troisième opus de Final Fantasy, et nous livre ce qui est probablement le score le plus mémorable de la Famicom, un véritable délice bercé par des mélodies époustouflantes de beauté et de qualité.

Les musiques magnifiques affluent, et le seul véritable reproche que l'on peut faire à cette OST est la qualité sonore : on se tournera donc plus aisément vers l'*Eternal Legend of the Wind* (voir l'encart consacré). Les pistes mémorables sont en nombre ; on retiendra facilement le mélodique et mélancolique *Home Town*, probablement l'un des plus beaux thèmes de village de la série. *Overworld* est aussi d'une beauté intense ; *The Living Forest* est une musique bien inquiétante et mystérieuse, qui annonce *Intention of the Earth* de FF V et *Kuja's Theme* de FF IX. *Elia's Theme* comporte ce qui est probablement l'une des plus belles mélodies composées par ce cher Uematsu, d'une émotion et d'une profondeur rares. Le thème de l'airship, *The Invincible*, n'est pas non plus en reste : il excelle dans le genre épique et héroïque. Les deux thèmes des combats finaux (*The Dark Crystal* et *Last Battle*) sont bien stressants, angoissants et entraînants. Du grand art, à l'image de l'Ending Theme (nommé *The Everlasting World*), varié et d'une grande puissance émotionnelle. L'OST de FF III représente la continuité logique dans la carrière d'Uematsu, qui, après avoir judicieusement expérimenté dans la musique de PC avec les deux premiers épisodes, livre le score le plus harmonieux, mélodique et homogène de la console. Du bonheur complet, si on ferme les yeux (c'est dur, quand même) sur la qualité de son merdique.

Editeur : NTT-Polystar - Compositeur : Nobuo Uematsu - Nombre de pistes : 44 - 1 CD

FF IV



Pour accompagner convenablement Final Fantasy dans son passage de la NES à la SNES, Uematsu a bien évidemment revu la qualité sonore à la hausse, pour notre plus grand plaisir. Forcément, le niveau audiotif reste bien inférieur à ce que l'on est habitué à écouter de nos jours, mais cela n'altère en rien le plaisir procuré par les différentes mélodies qui parsèment le

jeu. Car Nobuo n'y est pas allé de main morte, en composant des thèmes encore plus réussis que ceux des précédents épisodes tout en conservant une qualité homogène, évitant ainsi le piège de l'inégalité. On regrettera juste la courte durée de l'ensemble des pistes, d'autant plus que le génial Ending Theme dépasse à lui seul les dix minutes. On est néanmoins forcé de s'agenouiller devant l'inébranlable qualité mélodique de nombreuses musiques. Citons entre autres le Main Theme, autant entraînant que grandiloquent, ou *Into the Darkness*, un thème de grotte comme on n'en fait plus, qui combine mélodie travaillée et ambiance évasive. Sans oublier les différents thèmes de persos (en particulier le quasi gothique thème de Golbez, entièrement à l'orgue, pour un résultat impressionnant), ou encore mon coup de cœur du CD : le très mélancolique et émotionnel *Theme of Love*, l'une des mélodies phares du compositeur, à juste titre. Les combats ne sont pas en reste ; si l'on excepte un *Battle Theme* relativement mou, on tombe sur un *Boss Battle* vif et enlevé, à la mélodie particulièrement entraînante, un *Dreadful Fight* puissant et thématiquement varié, ou un *Final Battle* tel que sait si bien les pondre Uematsu, tout en finesse et en grandeur, misant sur la qualité mélodique. *Final Fantasy IV*, quoi qu'on en dise, reste l'un des travaux les plus aboutis du compositeur, si l'on est un tant soit peu indulgent devant la piètre qualité sonore.

Editeur : NTT-Polystar - Composition : Nobuo Uematsu - Nombre de pistes : 44 - 1 CD

Final Fantasy IV : Celtic Moon



Devant la qualité exceptionnelle des mélodies de FF IV, Nobuo Uematsu eut la très bonne idée d'en éditer un arrangement, qui ferait simultanément office d'hommage aux compositions celtiques dont raffole le moustachu.

Les arrangements furent confiés à une vraie musicienne celtique,

Bhreatnach, qui s'en sortit admirablement, transcendant la plupart des pistes originales. De plus, la qualité sonore est parfaite, car les compositions sont interprétées avec de véritables instruments. Tous les ingrédients sont là pour nous faire baigner dans une merveilleuse ambiance folklorique, et le résultat dépasse nos espérances. Le mythique *Prelude* est ici présent dans l'un de ses plus belles versions, une harpe et une flûte de Pan jouant seules la merveilleuse mélodie. Cette simplicité et cette pureté nous mettent les larmes aux yeux. Le Main Theme, revu sous un tel angle, laisse disparaître toute la grandeur qui peut s'en dégager, de même qu'*Illusionary World*, qui se transforme en une magnifique danse celtique ; ou encore *Melody of Lute*, qui s'éloigne beaucoup de la piste originale pour subir une véritable évolution, de plus en plus d'instruments s'ajoutant à la harpe jusqu'à éclater en une véritable orgie folklorique, tout simplement superbe. Le thème des grottes, *Into the Darkness*, fait complètement peau neuve et adopte un air mélancolique on ne peut plus touchant... Mais ce n'est rien face à LA merveille du CD, l'arrangement de *Theme of Love*, tout en violons, harpe et chœurs légers, qui me provoque chaque fois des crises de transpiration phénoménales. Difficile de rester insensible face à un tel élan émotionnel, en tout cas ! Un album à se procurer sans réfléchir, pour peu que l'ambiance celtique ne vous rebute pas.

Editeur : NTT-Polystar - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Maire Bhreatnach - Nombre de pistes : 15 - 1 CD

FF VI Piano Collections



Bien plus réussi que celui de FF V, ce *Piano Collections* reste quand même relativement inégal. Il s'agit de l'arrangement pour piano le plus osé de la série, tant certains délire s'éloignent des pistes originales, et ce n'est pas tout le temps synonyme de bon goût.

Des mélodies merveilleuses comme *Tina* (qui commence à la façon *Feux*

de l'amour voire *End of Evangelion*...), *Mystic Forest*, *Coing Song* ou encore *Celes* conservent le charme des versions originales, tout en proposant une touche légèrement plus mélancolique et très bien vue (*Mystic Forest* gagne d'ailleurs en mysticisme). Mais on reste quand même dégoûté des arrangements affreux de *Strago*, voire celui du normalement excellent *Phantom Train*. Les pistes d'action sont quand même bien transposées au piano, à l'instar de *Decisive Battle*. Mais ce *Piano Collections* reste trop inégal, malgré certains arrangements sublimes.

Editeur : NTT Publishing - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Satou - Nombre de pistes : 13 - 1 CD

FF VI



FF VI est encore à ce jour considérée comme la plus grande OST qu'aït composée Uematsu. Un travail titanesque, qui ne comprend quasiment aucun faux-pas, et ce sur trois disques ! On est bien loin de la

baisse de régime de FF V...

Le premier CD est déjà génial, avec un *Opening Theme* varié, sombre, émotionnel, jubilatoire, qui restera gravé dans les mémoires, surtout grâce à la présence du thème de Tina, l'une des plus belles mélodies du compositeur. Sur ce même disque, on retrouve un bon nombre de musiques de personnages, avec entre autres l'héroïque *Locke*, le décalé et tordu (mais néanmoins jouissif) *Kefka's Theme*, un *Figaro Castle* grandiose et un *Shadow* qui sent quelque peu l'inspiration morriconienne. N'oublions pas un *Cayenne* chevaleresque, dont la superbe mélodie est jouée par une flûte de Pan, et enfin un *Celes* merveilleux, possédant ce qui est selon moi la plus belle mélodie d'Uematsu. Les musiques de lieux sont aussi superbes, avec en tête le mélancolique *Kids Run through the City Corner* et le très mystique *Phantom Forest*, dont la mélodie a marqué nombre de joueurs. Le *Battle Theme* est assez réussi, mais ne peut soutenir la comparaison avec l'hallucinante musique des boss. Le second CD, en plus de l'inégalable thème de Tina (qui accompagne votre avancée sur la carte), comprend l'*Opera* en entier (de la piste 7 à la piste 10), une véritable orgie mélodique, qui puise son grandiose dans le génie incommensurable d'Uematsu ; l'artiste livre, en tant que clou du spectacle, un *Aria di Mezzo Carattere* magnifique. Une mélancolie inaltérable semble nous envahir quand on écoute cette variation du *Celes' Theme*. Le CD 3, quant à lui, est le plus sombre de tous. Avec des pistes réussies au niveau de l'atmosphère distillée comme *Dark World*, *Fanatics* ou encore *Catastrophe*, on comprend que l'on approche de la fin du jeu. On retrouve deux musiques accompagnant des combats : la première, *The Fierce Battle*, est tragique au possible, tout en conservant un côté diablement motivant. L'autre, qui rythme les affrontements finaux, se nomme *Dancing Mad* et est probablement la composition d'Uematsu la plus réussie à ce jour. Une orgie gothique balançant entre chœurs et orgue, qui dure plus de dix-sept minutes et ne cesse d'évoluer, proposant des mélodies sans cesse plus puissantes et grandioses. Mon rêve serait d'entendre un jour une réorchestration... Enfin, l'*Ending Theme* est fabuleux : plus de vingt minutes de bonheur où sont reprises de façon jubilatoire les différentes musiques des personnages (la variation de *Shadow* est impressionnante). Une OST quasi parfaite, variée et sublime, qui démontre tout le génie dont peut faire preuve le moustachu.

Éditeur : NTT Publishing - Compositeur : Nobuo Uematsu - Nombre de pistes : 25 (CD 1), 20 (CD 2), 16 (CD 3) - 3 CD

FF VI Grand Finale

Un arrangement orchestral de la magnifique OST de FF VI ne pouvait être de refus, et ce *Grand Finale* se prête à cet engagement.



Néanmoins, première déception, le choix des pistes n'est pas spécialement judicieux (on aurait aimé un *Dancing Mad*, un *Cayenne* voire un *Shadow*), comme en témoigne l'affreuse version du *Chocobos Theme*, qui prend des airs inquiétants n'allant pas du tout avec le délire imposé par la mélodie. Les versions de *Mystic Forest* (relativement plate), *Blackjack* (pas assez grandiose, et ne mettant pas en valeur la mélodie) ou *Phantom Train* sont aussi bien décevantes... Mais le CD est à double tranchant, car d'un autre côté, on trouve un *Tina's Theme MAJESTUEUX* (mélodie à la flûte de Pan, orchestre qui s'envole...), un *Kefka* encore plus déjanté et malsain que la piste originale, un *Kids Run through the City Corner* mélancolique comme jamais. Sans oublier le très militaire *Troops March* on transcendé et surtout, un *Aria di Mezzo Carattere* tel qu'on l'a toujours rêvé (bien qu'il manque un passage magnifique de la version originale). Bref, un constat mitigé pour un CD qui contient tout de même certaines perles.

Éditeur : NTT Publishing - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shiro Sagisu, Tsuneyoshi Sato - Participation vocale : Svetla Krasteva (piste 11) - Nombre de pistes : 11 - 1 CD

FF V



Après un travail excellent pour le quatrième opus de la saga, notre cher Nobuo semble s'être quelque peu ramolli sur cet épisode, qui cultive une inégalité de composition très peu habituelle chez notre homme. Si l'on excepte la faiblarde bande-son de *Final Fantasy II*, le travail sur le cinquième volet reste le plus décevant de ceux que Nobuo a effectués sur la série.

Qu'importe, même si la qualité est loin d'être tout le temps au rendez-vous, nombre de thèmes demeurent très réussis voire géniaux. C'est aussi la première OST de la saga qui se décompose en plusieurs CD (d'où une homogénéité amoindrie !), le premier se centrant principalement sur les thèmes de personnages - celui de

Lenna est très doux et agréable - et de lieux. Certains thèmes d'événement sont carrément conventionnels, voire frisent la nullité (à l'instar de l'immonde *Hurry Hurry* !). Sur ce même disque, on retiendra néanmoins le thème symbolisant le vol du dragon, particulièrement enjoué, transcendant largement le très moyen *The Airship*. On retrouve une version amusante de la musique des chocobos, apparue pour la première fois dans le second épisode. Le *Battle Theme* est aussi excellent car doté d'une mélodie diablement dynamique, a contrario du *Boss Battle*, mou et plat. Le second disque est bien plus réussi, car il comprend les différents *Ending Theme* (l'épique et lumineux *A New Origin* est le plus agréable), un *As I Feel, You Feel* incroyablement triste et mélancolique, mais aussi et surtout des thèmes de combat détonants qui rachètent à mes yeux le reste de l'OST. Citons notamment les deux *Last Battle*, *Uematsuiens*, et surtout *Clash on the Big Bridge*, la mythique mélodie de Gilgamesh. Bref, un travail d'ensemble décevant, mais qui confient un lot intéressant de surprises.

Éditeur : NTT-Polystar - Compositeur : Nobuo Uematsu - Nombre de pistes : 34 (CD 1), 33 (CD 2) - 2 CD

FF V Piano Collections



A OST décevante, *Piano Collections* décevant. Et pourtant, malgré un choix des pistes plus que discutable, ce CD réserve son

lot de belles surprises, rehaussant quelque peu le faible niveau mélodique des compositions originales.

Ainsi, *Harvest* devient nettement plus écoutable (et préfigure un peu l'excellent *Eternal Harvest* de FF IX), tout comme *My Home Sweet Home*, qui gagne en mélancolie. Les autres musiques sont relativement sympathiques, *Music Box* et *Ahead on Our Way* en tête. On retiendra surtout de ce disque le *Battle with Gilgamesh*, qui vaut principalement pour l'inaltérable qualité de sa mélodie (la piste devenant moins entraînante après sa transition au piano), ou encore le très beau *A New Origin*. Un *Piano Collections* très joli dans son ensemble, mais qui soutient assez mal la comparaison avec les autres albums de la série.

Éditeur : NTT Publishing - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Satou - Nombre de pistes : 13 - 1 CD

Final Fantasy V Dear Friends



Au vu de la très inégale bande-son du cinquième *Final Fantasy*, un album arrangé n'était peut-être pas un choix judicieux. Mais il n'en est rien, Uematsu

(qui s'occupe cette fois-ci des arrangements) réalise un coup de maître qui réconcilierait presque avec l'OST citée plus haut.

Dear Friends est un concentré de génie, une sorte de pré-Phantasmagoria qui reflète parfaitement le style si particulier du compositeur. Certaines pistes n'ont rien à faire ici (*Musica Machina*, voire *Dear Friends*, qui est somme toute relativement plate), mais la plupart des versions originales trouvent là leur maître. Nobuo a déposé sa patte si délicate sur l'ensemble des morceaux : en résulte une véritable fraîcheur qui ne peut que vous envahir. Qui plus est, l'atmosphère que le CD distille est vraiment variée, permettant un voyage musical total. Le doux et mélancolique *Lenna's Theme*, l'aventureux *Ahead on Our Way*, le poignant *As I Feel, You Feel*, les ambients *Fate in Haze* et *Land Unknown* ; autant de mélodies qui vous mèneront sur les rivages du bonheur auditif.

Éditeur : NTT-Polystar - Compositeur : Nobuo Uematsu - Participation vocale : Ulla Piirttijärvi, Tuuni Länsman et Ursula Länsman - Nombre de pistes : 14 - 1 CD

FF VII



Plus qu'un symbole, l'OST de FF VII a permis à de nombreux néophytes de découvrir le talentueux Nobuo Uematsu, qui marqua là sa transition de la SNES à la PlayStation. Si la qualité sonore est améliorée, le son trop Bontempi est par moments assez irritant.

Qui plus est, l'OST elle-même a trop souvent été surestimée en raison du symbole que représente le jeu pour de nombreux fans. Le bon (voire l'excellent) côtoie assez souvent le moyen et le mauvais. Les musiques s'orientent plus aisément vers des compositions d'ambiance, ce qui nuit quelque peu à la qualité générale, notre cher Nobuo ne mettant plus son talent mélodique à profit pour toutes les pistes. Le premier CD est le moins bon, de par le nombre trop élevé de mélodies d'ambiance très

moyennes (toutes les pistes en rapport avec le Wall Market, par exemple). Les thèmes de personnages sont aussi décevants. Néanmoins, des merveilles comme le très calme et envoûtant *Anxious Heart*, les métalliques et ambiants *Opening ~ Bombing Mission* et *Mako Reactor*, les excellents et dynamiques *Fighting* et *Still More Fighting*, vous feront voyager dans un autre monde tant elles sont réussies. Le deuxième disque est tout aussi inégal et encore moins travaillé. On note quand même la présence de pistes sublimes comme le *Main Theme* (calme, aventureux, angoissant, mélancolique, tragique... Un condensé d'émotions hallucinant), le tragique et sombre *On That Day Five Years Ago*, ou encore le très électronique et entraînant *J-E-N-O-V-A* qui propose l'une des mélodies les plus réussies pour un thème de combat. Dommage que ce CD aborde les diverses variations (presque horribles) du thème des chocobos... On en retrouve d'autres dans la troisième galette, mais la qualité est immonde (*Tango of Tears*, une insulte au Fanfare si mythique de la série). Néanmoins, l'héroïque et tragique *Cid's Theme*, l'angoissant et pourtant relaxant *Nightmare's Beginning*, les ensorcelants *Interrupted by Fireworks*, *Reunion* et *Forest Temple* ou encore le mythique *Aerith's Theme* (d'une émotion affolante) rehaussent largement le niveau du CD. Enfin, la quatrième galette, bien qu'assez peu homogène une fois de plus, comprend la piste 9 (une reprise fantastique du *Cid's Theme*), l'excellent *Judgement Day*, les très beaux et variés *World Crisis* et *Staff Roll*, mais surtout *One-Winged Angel*, le thème de dernier boss par excellence (orchestration grandiloquente, chœurs à la Carmina Burana) qu'on ne présente plus. *FF VII* est une OST plutôt réussie, qui pêche par une trop faible homogénéité, mais qui comporte quelques-unes des plus belles musiques de la série.

Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Nombre de pistes : 23 (CD 1), 21 (CD 2), 23 (CD 3), 18 (CD 4) - 4 CD

FF VIII



Plus sûr de lui, Uematsu nous livre un score à la hauteur de cet épisode. Certes, un bon nombre de thèmes d'ambiance subsistent, mais l'ensemble est nettement plus homogène que la bande-son de FF VII, et plus axé vers un côté mystique très plaisant. Le premier CD affiche fièrement le fameux thème d'introduction : *Liberi Fatali*, tout en chœurs et orchestre, diablement puissant et entraînant, un véritable condensé de plaisir et de frissons.

La même galette arbore un certain nombre de musiques d'action, dont on retiendra surtout *Don't Be Afraid* (le Battle), *Force Your Way* (pour les boss), et le très entraînant (et très musique de film) *The Landing*. FF VIII a beau posséder le plus mauvais thème de carte de la série (*Blue Fields*), il a quand même droit au plus beau *Game Over* (*The Loser*) et au plus mystique des thèmes de donjon (l'évasif *Find Your Way*). Le second disque démarre calmement avec le thème principal du jeu, *My Mind*. Cette même galette possède le très enjoué et militaire *The Stage Is Set* (qui contient la meilleure mélodie du jeu), mais aussi et surtout les inquiétants et mystiques *Succession of Witches* et *Sacrifice*, tout en chœurs et clavecin. *Fithos Lusec Wecos Vinosec* est un thème phare du jeu, qui reprend la trame principale de *Liberi Fatali* en lui insufflant un côté malsain très réussi. Enfin, la musique de combat *Premonition*, tragique au possible (et reprenant la mélodie de *The Stage Is Set*) est une merveille totale. Le troisième CD est plus doux et romantique, comme en témoignent *Ami*, *Fisherman's Horizon*, *Love Grows* ou encore la première chanson composée pour un FF : *Eyes on Me* (qui reprend le thème principal, le tout saupoudré de la très belle voix de Faye Wong). *The Oath* est le plus beau thème de la galette, à la fois grandiose et tragique, transmettant une incroyable lueur d'espoir. *The Salt Flats* et *Silence & Motion* sont deux thèmes d'ambiance excellents, le premier visant à créer une atmosphère glaciale et pénétrante, l'autre une vision du futur. Enfin, le dernier disque est le plus réussi. On retiendra particulièrement *Compression of Time*, *The Castle* (orgue et clavecin pour un résultat impressionnant), mais aussi les trois thèmes des combats finaux, en particulier *The Extreme*. Enfin, l'*Ending Theme*, entièrement symphonique, est probablement le plus beau de la série : il reprend *Eyes on Me* en orchestral, magique... Mais aussi *Final Fantasy*, une reprise de *The Stage Is Set*, et enfin une dernière partie inédite d'une intensité émotionnelle sans précédent. Une OST vraiment très bonne et relativement homogène, à se procurer sans trop d'hésitation.

Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Participation vocale : Faye Wong (piste 20, CD 3 ; piste 11, CD 4) - Nombre de pistes : 23 (CD 1), 19 (CD 2), 20 (CD 3), 12 (CD 4) - 4 CD

FF VII Piano Collections



Bien que l'on puisse regretter la présence de pistes comme *Gold Saucer* ou encore *Rufus' Welcoming Ceremony*, ce *Piano Collections* n'en demeure pas moins excellent.

En témoignent les très belles versions de *Tifa's Theme* (qui démontre alors toute la qualité de sa mélodie) ou encore *Cosmo*

Canyon, qui s'éloigne quelque peu de l'aspect tribal de la version originale. Le *Main Theme* et *Aerith's Theme* sont toujours aussi superbes, mais la véritable surprise de ce disque, ce sont les thèmes de combat, qui n'ont jamais été aussi bien retranscrits avec un unique instrument. Ainsi, *J-E-N-O-V-A* et *Fighting* gagnent autant en beauté qu'en dynamisme, tandis que *One-Winged Angel* obtient en éloquence ce qu'il perd en majesté. Un *Piano Collections* diablement réussi, dans tous les cas.

Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Hamaguchi - Nombre de pistes : 13 - 1 CD

FF VII Reunion Tracks



Ce disque semble inutile au premier abord : il s'agit d'une simple compilation de quelques-unes des meilleures pistes de FF VII.

Mais si on regarde de plus près, on remarque la présence de trois musiques orchestrales. La première n'est autre que le *Main Theme* qui, revu sous cet angle, laisse notre cœur s'en aller en lui offrant un nombre incroyablement d'émotions. La vraie puissance de la musique nous apparaît alors, et on ne peut s'en plaindre. La version symphonique de *One-Winged Angel* est un peu décevante, les chœurs étant trop froids, et le passage du «Veni veni venias» nettement moins jouissif que dans son interprétation originale. Enfin, *Aerith's Theme* conserve son statut de merveille émotionnelle. Un CD qui ne vaut, au final, que pour les trois pistes orchestrales.

Editeur : DigiCube - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Hamaguchi (pistes 17, 18 et 19)

FF VIII Piano Collections



Le *Piano Collections* de ce huitième opus est probablement le plus réussi de la saga, car il est celui qui contient la plus forte dose d'émotion, autant mélancolique que mystique.

Car c'est bel et bien d'atmosphère mystérieuse dont il est question lorsque l'on écoute des beautés comme *Blue Fields* (largement meilleur que la version originale), *The Castle*, *The Successor*, *Succession of Witches* et surtout le chef-d'œuvre du CD, *Find Your Way*. La simplicité et le calme ne sont pas oubliés, avec *Fisherman's Horizon* ou *Ami*. Enfin, l'émotion la plus pure se laisse ressentir quand on écoute le grandiloquent *The Oath* et surtout l'*Ending Theme*, qui ne peut que vous arracher des larmes lors de l'envolée finale. Un *Piano Collections* fabuleux, qui ne donne pas l'impression de faire la part belle à un seul instrument, tant la variété émotionnelle est de mise.

Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Hamaguchi - Nombre de pistes : 13 - 1 CD

FF VIII : Fithos Lusec Wecos

Vinosec



Liberi Fatali, *Eyes on Me* et l'*Ending Theme* étant déjà interprétés par de vrais instruments, ils n'ont pas eu besoin de retouches pour ce CD d'arrangements orchestraux.

Absolument toutes les pistes de cette galette sont sublimes, chacune possédant une ambiance, une émotion différente. Au rang des arrangements étonnants, je citerai volontiers *The Man with the Machine Gun*, qui devient totalement excellent malgré sa transition de piste technicienne à orchestrale, ou encore *Love Grows*, véritable concerto pour piano piano inspirant d'émotion. *Dance with the Balamb Fish* me fait penser à la valse de Strauss, tandis que le poignant et grandiose *The Oath* nous submerge de sentiments. Les autres arrangements transcendent aussi les pistes originales, et je citerai juste la musique portant le nom du CD qui, sous cette version, est véritablement fantastique. Le meilleur disque d'arrangements de la série.

Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Hamaguchi - Participation vocale : Faye Wong - Nombre de pistes : 13 - 1 CD

FF IX



Dernier Final Fantasy sur lequel Uematsu travaille en solo, le neuvième opus est une véritable réussite musicale. L'atmosphère très conte de fées et heroic fantasy du jeu permet à Nobuo un agréable retour aux sources, après des compositions assez froides pour FF VII et VIII. Le premier CD démarre sur une piste entièrement à la flûte de Pan, jouant une agréable mélodie dans un ton bien médiéval.

Après le grandiose *Sky above Alexandria*, le thème de Vivi nous surprend par son éloquence. *Feel My Blade* est un condensé jouissif d'ambiances festives (c'est un thème de combat), dont le début est un beau passage tragique. On notera aussi le très espagnol et réussi *Vamo Alla Flamenco*. Outre de nombreux, souvent calmes et reposants thèmes d'ambiance (on retiendra surtout la musique du village de Dali), *Crossing the Knoll* (qui reprend *Melodies of Life*, le *Main Theme*) est une merveilleuse musique d'aventure, particulièrement envoûtante. Enfin, *Fake Love* est la plus belle piste du CD, la plus tragique et la plus mélancolique. Le second disque propose entre autres le militaire *Cid's Theme*, le doux et triste *Song of Memory*, le très entraînant et excellent *Hunter Chance*, un *Freyja's Theme* remarquable, un *Kingdom of Bloumezia* comportant une atmosphère mystique fantastique.

N'oublions pas un *Mystery Sword* qui mélange désespoir et espoir pour un résultat quasi parfait, un *Tantalus' Theme* très jazzy et agréable, mais aussi et surtout un *Kuja's Theme* malsain, entièrement au piano, et *Immoral Rhythm* (le véritable thème de Kuja) : orgue, violons, chœurs, batterie, pour la meilleure piste du jeu. La troisième galette est beaucoup plus inégale, avec de nombreux thèmes d'ambiance assez peu réussis, voire mauvais (à l'image de la fin du CD 2). *Loss of Me* (tout au piano) et sa reprise en piste 18 sont quand même superbes, à l'instar du très entraînant et stressant *Ambush Attack*. *Janitor of Time*, tout à l'orgue, est aussi relativement réussi grâce à la très bonne atmosphère qu'il distille. Le quatrième CD est le meilleur et le plus homogène, avec entre autres un *Airship génial* (si ça, c'est pas une mélodie entraînante...), un *Terra* et un *Souless Village ~ Brandul* tant évaisifs qu'émotionnels (incroyable pour des thèmes de lieux). Citons aussi un *Pandemonium* magnifique, entièrement à l'orgue, un *You're not Alone* rempli d'une sensation indescriptible : batterie, chœurs et guitare électrique pour un résultat de grande qualité. *Scurmish of the Silver Dragon* est aussi une merveille, ainsi que *Dark Messenger* (reprise version combat d'*Immoral Rhythm*) et le néanmoins controversé *Last Battle*. Mais le plus beau reste l'enchaînement *Toward that Gate* (qui transcende le *Fake Love* du premier CD) - *Melodies of Life* (une très belle chanson, malheureusement trop pop, qui se termine sur le mythique *Final Fantasy*). FF IX est selon moi la meilleure bande-son des trois épisodes PlayStation. Même si l'hétérogénéité est parfois de mise - il y a plus de cent musiques, quand même -, la qualité reste d'un très haut niveau.

Editeur : Sony Music - Composition : Nobuo Uematsu - Participation vocale : Emiko Shiratori (pistes 2 et 26, CD 4) - Nombre de pistes : 32 (CD 1), 26 (CD 2), 26 (CD 3), 26 (CD 4) - 4 CD

FF IX OST PLUS



La bande-son du neuvième opus a été divisée en deux OST pour des soucis de place ; les quarante-deux thèmes restants de FF IX se trouvent donc concentrés ici, dont vingt-neuf accompagnant les scènes cinématiques du jeu.

Encore plus beau que l'OST «normale», ce CD est un véritable délice de bout en bout (particulièrement les vingt-neuf premières pistes) malgré la courte durée des musiques, qui peinent à tendre vers la minute d'écoute. On retiendra surtout les différentes variations du thème de Kuja - principalement *Kuja Leaving Burmecia*, une reprise «orchestrale» d'*Immoral Rhythm* et le MAGNIFIQUE, à la fois mélancolique et tragique, *The Fall of Neo-Kuja*. Mais des musiques comme *Mage vs Mage* (un bonheur au piano), *Eiko Descends* (d'une pureté affolante) ou *Escape from Terra* sont loin d'être en reste. De toute façon, au vu de la qualité de l'ensemble, on ne peut que s'agenouiller : presque aucune des quarante-deux pistes n'est à jeter, c'est un bonheur total.

Editeur : DigiCube - Compositeur : Nobuo Uematsu - Participation vocale : Emiko Shiratori (pistes 9 et 42) - Nombre de pistes : 42 - 1 CD

FF IX Piano Collections



Particulièrement bien agencé au niveau des reprises, ce très bon Piano Collections brille par son choix de pistes judicieux, faisant autant la part belle aux mélodies douces et mélancoliques qu'aux musiques plus toniques, enjouées voire grandiloquentes.

À ce propos, la version de *You're not Alone* est un brin décevante (trop plate par moments), tandis que *Vamo Alla Flamenco* et *Eternal Harvest* illuminent notre cœur, nous faisant vibrer au rythme rapide des envolées de piano. *Final Battle* s'en sort aussi extrêmement bien dans sa transposition (on est loin de l'expression technosée de l'originale). *Brandul* est par contre décevant - bien moins mystique et évaisif que la première version -, ce qui est heureusement loin d'être le cas avec *Toward that Gate*, qui s'offre le loisir de nous embarquer dans une tornade d'émotions. Un Piano Collections au final vraiment réussi, même si l'on pêche un peu par des reprises parfois décevantes.

Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Hamaguchi - Nombre de pistes : 14 - 1 CD

FF X



Accompagné cette fois-ci de Junya Nakano (DewPrism) et Masashi Hamauzu (SaGa Frontier 2) afin d'opérer un rafraîchissement non négligeable et ainsi retranscrire l'atmosphère du jeu, Nobuo Uematsu n'occupe plus seul désormais. L'hétérogénéité est relativement marquée tout au long de cette OST, mais l'alliance des trois artistes est largement profitable.

Le premier s'attarde sur les pistes d'ambiance (dont le niveau ressort véritablement en cours de jeu), le second sur les thèmes plus enjoués, dans un style relativement proche du classique (Hamauzu est un amoureux du piano, et ça s'entend), et enfin, Nobuo reste dans son domaine habituel (le Battle, le Main Theme, les thèmes de personnages...). Le premier CD comprend entre autres le poignant et déjà culte *At Zanarkand*, tout au piano. Malgré la version massacrée du *Prelude*, on trouve un *Otherworld* étonnant et détonant, qui pioche dans les influences metal voire black. Nakano nous pond le très rythmé *Hurry*, un féérique *This Is Your Story* mais connaît une baisse de régime avec des thèmes d'ambiance très moyens à

l'écoute pure, et un *Boss Battle* assez mou. Hamauzu signe quant à lui son entrée avec le dépaysant *Besaid Island*, suivi d'un duo avec Uematsu pour le superbe *Song of Prayer*, tout en chœurs quasi religieux. Le deuxième disque nous fournit le délicieux *Sending to Another Dimension* (reprise transcendée de *Song of Prayer*) et le très uematsuien *Silence before the Storm*, bercé par une boîte à musique. *The Splendid Performance* nous montre toute la passion que ressent Hamauzu envers le piano, tandis qu'*Auron's Theme* nous rappelle agréablement la musique de *Salamander* de FF IX. Enfin, Nakano nous démontre son talent quand il s'agit de composer des pistes d'ambiance avec le très mystique et envoûtant *Gloom*, suivi d'un *Guadosalam* limite tribal. La troisième galette représente le triomphe de Hamauzu qui brille sur le magnifique *Macalania Forest*, le très décalé et envolé *Thunder Plains*, le génial et rythmé *Assault*, le grandiloquent *I Can Fly* (qui comporte une belle montée émotionnelle) et enfin *Via Purifico*, une merveille au piano. Ce même compositeur continue son ascension dans le quatrième CD, notamment sur *People of the North Pole*, qui vous fera bénir les violons. Citons aussi *Wandering Flame*, limite new age, qui vous transportera dans un autre monde avec ses quelques accords de saxophone. Les thèmes des derniers combats sont géniaux, avec un *Summon Monster Battle* de Nakano rempli d'une rythmique de folie, et un *Last Battle de Hamauzu* d'une harmonie sans faille, alliant éloquence et passion. Enfin, l'*Ending Theme* d'Uematsu nous enivre d'émotions, à l'instar de la version orchestrale de la chanson *Suteki Da Ne*, qui pêche juste par la voix assez naïve de Rikki. FF X est une OST surprenante sur bien des points : elle ne ravira pas tout le monde, mais a le mérite d'être de bonne qualité.

Editeur : Sony Music - Compositeurs : Nobuo Uematsu, Junya Nakano, Masashi Hamauzu - Participation vocale : Rikki (piste 21, CD 3 et piste 21, CD 4) - Nombre de pistes : 26 (CD 1), 23 (CD 2), 21 (CD 3), 21 (CD 4) - 4 CD

FF X Piano Collections



À l'instar de l'album accompagnant le neuvième épisode, le Piano Collections de FF X possède une très forte tonalité mélancolique, qui tranche quelque peu avec l'ambiance de l'OST.

Les arrangements de Hamauzu sont relativement inégaux, tout comme le choix des pistes. Ainsi, l'ambient *Guadosalam* (qui devient néanmoins superbe) et le très moyen *Yuna's Decision* surprennent par leur présence, tout comme *Travel Agency*. Les reprises des thèmes de Tidus et Rikku sont, par contre, bien agréables. Dommage que *People of the North Pole* perde beaucoup de son charme. Les pistes d'action (*Assault* et *Final Battle*) sont très bien retranscrites - on retrouve le style si particulier de Hamauzu -, mais ce que l'on retiendra surtout de ce PC, c'est le fantastique et mélancolique *At Zanarkand* ainsi que le mirobolant *Ending Theme*, toujours aussi émotionnel. Un Piano Collections néanmoins décevant.

Editeur : Sony Music - Compositeurs : Nobuo Uematsu, Junya Nakano, Masashi Hamauzu - Arrangements : Masashi Hamauzu - Nombre de pistes : 15 - 1 CD

FF X-2



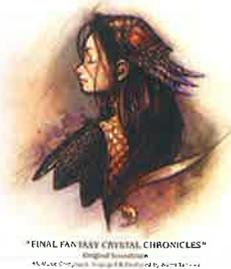
Au vu de l'ambiance si particulière du jeu, Square a jugé bon de faire appel à Eguchi et Matsueda (qui ont déjà travaillé ensemble sur The Bouncer et Racing Lagoon). Leur style flirtant avec les ambiances jazzy, funk voire électro, ils étaient bien les compositeurs de la situation.

Néanmoins, ce style particulier est aussi la marque d'une forte hétérogénéité. Le premier CD possède le magnifique *Eternity ~ Memory of Lightwaves*, tout au piano et proposant un fond sonore onirique : le thème phare du jeu, probablement. On ne se préoccupera pas des électro et jazzy *YuRiPa Battle*, qui passent surtout bien en cours de jeu, pour s'attarder sur le très ambient (limite tribal et aventureux) et réussi *Çagazel Moutain*. On arrive ensuite à *Shuin's Theme*, d'une profondeur rare, qui livre tout son côté malsain à travers

une atmosphère lourde et angoissante. *Besaïd* est très rafraîchissant et ensoleillé, puis on arrive à *Macalanïa Forest*, qui transmet une certaine désolation ensorcelante. Enfin, *Zanarkand Ruins* est magique, avec sa mélodie au piano et à la cornemuse. Le second disque commence très mal et continue dans la même veine jusqu'à *Bevelle's Secret*, très dark avec ses chœurs sombres. *Yuna's Ballad* a aussi marqué de nombreux joueurs, grâce à sa superbe mélodie au piano ainsi qu'à son ambiance mêlant tragique et espoir. On trouve ensuite un thème d'ambiance très «profond» en la personne de *Farplane Abyss*. *Nightmare of a Cave*, entièrement au piano (pour un côté on ne peut plus malsain), me fait penser à du Sakuraba par la destruction des notes. Génial en tout cas, à l'instar de sa reprise dans *Vegnagun's Starting*, qui part ensuite dans un thème à l'orgue assez jouissif. *Demise*, qui accompagne le combat final, est typique d'Eguchi : rythme lancinant, atmosphère très stressante et entraînante avec quelques accords mélodiques excellents. Les deux Ending sont magnifiques, à l'image de la version orchestrale de la jolie chanson 1 000 Words. Enfin, un petit mot sur l'OST d'*International + Last Mission* qui comprend surtout le superbe *Wind Crest*. FF X-2 possède une bande-son très hétérogène mais un bon nombre de pistes valent le détour, quoi qu'on en dise.

Éditeur : Avex Trax - Compositeurs : Takahito Eguchi et Noriko Matsueda - Participation vocale : Koda Kumi (piste 2, CD 1 ; pistes 19 et 29, CD 2), Jade en US - Nombre de pistes : 31 (CD 1), 30 (CD 2) - 2 CD

FF Crystal Chronicles



Après un travail relativement bon sur FF XI, on retrouve Kumi Tanioka en solo, à la composition de l'épisode GameCube : Crystal Chronicles. Et le résultat est fort surprenant, la demoiselle mettant à profit son talent indéniable, nous gratifiant d'une bande originale sentant bon l'ambiance exotique et celtisante.

Une fois de plus, on ne peut que se sentir transporté dans un autre monde à l'écoute de tels thèmes. Même si un certain nombre de musiques font juste figure de pistes d'ambiance, elles participent grandement au travail d'immersion effectué par la bande-son. Dans le premier CD, la chanson *Kazenone* représente parfaitement l'esprit qui émane du jeu : elle est un bien beau résumé de l'OST. La voix de Yae se marie à merveille au ton aventureux, exotique et celtisant de la mélodie. On arrive ensuite rapidement au très aventureux *Caravan Crossroad*. *Departure* et *Twilight in Dreamland* tirent aussi leur épingle du jeu. Le ton change enfin de l'exotique et celtisant avec les sombres, ambients et excellents *In the Gloomy Darkness* et *Eternal Oath*. Le reste du premier CD baigne dans l'ambiance folklorique ou celtique pure, et même si cela devient un peu lourd par moments, la quali-

té demeure assez élevée (le thème des boss en piste 24 est d'ailleurs excellent). La seconde galette commence par la superbe *Endless Sky*, une version encore plus envoiée de *Caravan Crossroad*. Le reste du disque est plus varié que le premier, en proposant toutefois des plages d'ambiance de même niveau, c'est-à-dire assez réussies. Mais la jouissance intervient dès *Echoes in the Heart*, mélodie très pure et magnifique. *Light and Shadow* continue sur cette lancée avec son ambiance glaciale, superbe. *Sad Monster*, le thème du dernier boss, est tout simplement génial, impressionnant de richesse musicale, et rappelle un peu *Awakening* de FF XI. Enfin, l'OST se termine sur deux très belles versions de la chanson *Starry Moonlight*.

Éditeur : Pony Canyon - Compositeurs : Kumi Tanioka, Hidenori Iwasaki (piste 15, CD 1) - Participation vocale : Yae (piste 2, CD 1 ; pistes 22 et 24, CD 2), Donna Burke en US - Nombre de pistes : 28 (CD 1), 24 (CD 2) - 2 CD

FF Tactics



A l'occasion de cet épisode "hors-série" de la saga, Yasumi Matsuno a fait appel à ses deux plus fidèles compositeurs : Hitoshi Sakimoto et Masaharu Iwata, déjà habitués à composer pour ce genre de jeu.

Mais la qualité de l'OST de FFT ne s'arrête pas à de simples considérations de comparaisons : elle est un bijou véritablement unique dans le monde de la musique, qui représente la plus pure description du mot "épique". D'emblée, *Bland Logo ~ Title Black* s'impose dans cette vision, proposant un Main Theme merveilleux. On s'attarde ensuite sur l'entraînant P.R. Movie, le très épique et médiéval *Prologue Movie*, l'excellent *Trisection*, le puissant *Unavoidable Battle d'Iwata*, et le pur *Hero's Theme*. *A Chapel* est un thème de combat à la fois doux et féérique, un véritable bonheur pour les oreilles. Jusqu'à la plage 24,

les musiques sont plus conventionnelles, mais le reste du CD propose d'autres mélodies de combat épiques, comme le célèbre *Decisive Battle d'Iwata*, le dément *Apoplexy* ou encore *BackFire*. Le premier CD contient aussi le très beau *Ovelia's Theme*. La seconde galette recèle des thèmes encore plus géniaux, notamment pour les musiques de bataille (qui pullulent dans l'OST). Ainsi, *Antipyretic*, *Bloody Excrement*, *Under the Stars* (dans la lignée de *A Chapel*), *The Pervert* ou encore les grandioses *Ultima* (surtout le premier, signé Sakimoto) ne manqueront pas de vous fournir le lot de frissons attendus et de vous transmettre un ton pleinement épique. Les thèmes d'événements ne sont pas en reste, avec entre autres un superbe et doux *Memories*, un *Shock ~ Failure* bien tragique, suivi d'une excellente reprise de *Holy Angela's Theme*. Mais la quintessence de la beauté intervient avec les deux pistes de fin, qui combinent tous les meilleurs ingrédients des deux disques (mon Dieu, le Staff Roll !!). Une OST géniale, variée, diablement épique et ne comprenant AUCUNE mauvaise piste.

FF X-2

Piano Collections



Véritable surprise, ce Piano Collections a le mérite de fermer le clapet à tous les détracteurs de l'OST, car les arrangements présents sont vraiment beaux.

Bien que l'on puisse regretter la présence des très jazzy et

délirants *Paine's Theme* et *Creature Create*, le reste est particulièrement réussi, toujours dans ce ton mélancolique vers lequel semblent s'orienter les derniers PC de la saga. *Wind Crest* (qui provient de l'*International*) conserve sa beauté originelle, tout comme l'*Epilogue*, *1 000 Words* (qui laisse enfin disparaître la vraie puissance de la mélodie) ou encore *Eternity ~ Memory of Lightwaves*. Je noterai aussi volontiers la présence de la triste voire tragique *Yuna's Ballad*, ou encore de *Demise* qui jouit d'un arrangement étonnant et parfaitement adapté. Enfin, il reste l'excellente *Nightmare of a Cave*, fidèle à la version originale. Un PC véritablement superbe, où presque tout n'est que délectation.

Éditeur : Avex - Compositeurs : Takahito Eguchi et Noriko Matsueda - Nombre de pistes : 12 - 1 CD

FF XI



Premier jeu on-line de la série, FF XI avait de quoi effrayer au niveau de la bande sonore. Qui plus est, à l'époque, Naoshi Mizuta (Parasite Eve 2) et Kumi Tanioka (Chocobo no Fushigi na Dungeon 2), qui accompagnent Nobuo Uematsu, étaient des illustres inconnus.

Heureusement, la surprise fut de taille, et de par son côté très dépaysant, la bande-son de FF XI a de quoi charmer de nombreux joueurs. Le premier CD démarre en trombe avec ce qui constitue peut-être l'apogée de la carrière de Nobuo : l'*Opening*. Une musique resplendissante et orchestrale, qui laisse la part belle à des chœurs magnifiques pour distiller tantôt une atmosphère entraînante et lumineuse, tantôt un désespoir tragique et mélancolique. Superbe, tout simplement. Il est difficile d'enchaîner après une telle réussite, mais Naoshi Mizuta s'en tire plutôt bien avec des thèmes parfois militaires, parfois celtisants, comme en témoignent les pistes 2 et 3 ou encore *The Federation of Windurst*. Ses différents *Battle Theme* sont aussi très réussis, avec des airs de *Jenova Absolute* de FF VII. Sur ce même disque, Tanioka ne s'illustre que sur *Gustaberg*, tandis qu'Uematsu remet son génie à contribution pour l'évasif, dépaysant et lumineux *Ronfaure*. Le second CD, quant à lui, nous propose les excellents, héroïques, voire très lumineux pour le second, *Hume Male* et *Hume Female*, respectivement composés par Mizuta et Tanioka. Malgré une qualité sonore décevante, l'*Airship d'Uematsu* nous démontre l'inalléable talent du sieur quand il s'agit de composer des pistes jouées. Le même compositeur nous livre aussi un *Recollection* très mélancolique reprenant la mélodie de l'*Opening*. Tanioka, quant à elle, brille totalement sur l'excellent *Fury* et *Awakening*, le très entraînant et inquiétant thème du dernier combat. Une OST qui au final fait vraiment voyager, et qui change de la platitude souvent inhérente aux musiques de jeux on-line.

Éditeur : Sony Music - Compositeurs : Nobuo Uematsu, Kumi Tanioka, Naoshi Mizuta - Nombre de pistes : 21 (CD 1), 30 (CD 2) - 2 CD

White Melodies of Final Fantasy Tactics Advance



White Melodies est un CD d'arrangements complètement inattendu, qui tranche fortement avec le ton de l'OST originale. Un album surprenant, qui puise sa source dans une instrumentation légère et rafraîchissante pour un résultat calme, doux, apaisant. On peut distinguer plusieurs catégories de musiques au sein du disque.

Ainsi, on se retrouve avec des pistes ensoleillées, telles les «bandoneon versions» de *Magic Beast Farm* ou *Beyond the Wasteland*, qui sonnent très musique méditerranéenne pour un résultat diablement rafraîchissant. Unhidable Anxiety et Marche peuvent être classés dans la même catégorie. Le très mélancolique *Mewt* prend ici une tournure plus agréable et reposante dans son «acoustic guitar version», tandis que le mystique *Crystal* garde son ton tragique et triste, tout en remplaçant les chœurs par des instruments doux et légers. Mais la quintessence de l'OST se situe au niveau des trois «piano versions». Ainsi, *Different World Ivalice*, *Main Theme* et *Amber Valley* voient leur grande qualité mélodique croître, devenant de véritables symboles de pureté qui nous font comprendre l'appellation du CD. Un album proposant au final une ambiance fraîche et pure, qui brille tant par son originalité que sa variété et sa qualité. Un bonheur complet.

Editeur : SME Visual Works - Compositeurs : Nobuo Uematsu (piste 7), Hitoshi Sakimoto, Kaori Ohkoshi (piste 9), Ayako Saso (piste 11)
Arrangements : Yo Yamazaki, Akira Sasaki, Satoshi Henmi - Nombre de pistes : 11 - 1 CD

FF Tactics Advance



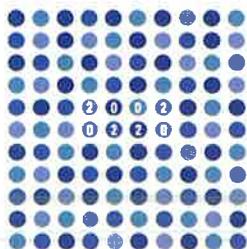
Matsuno s'est retrouvé une fois de plus chargé de créer un jeu «hors-série» en rapport avec *Final Fantasy*. Les musiques de cet épisode *Tactics Advance* ont été confiées sans grande surprise à Hitoshi Sakimoto, cette fois-ci accompagné non pas d'Iwata, mais de Nobuo Uematsu (pour le *Main Theme*), Kaori Ohkoshi et Ayako Saso (dont le travail a tout de même été supervisé par Saki).

Il faut savoir que l'OST se compose de deux disques, le premier étant consacré aux musiques telles qu'elles sont entendues avec le processeur du GBA, le second comprenant en quelque sorte les vraies versions des mélodies. Ainsi m'attarderai-je uniquement sur ce deuxième CD, nettement plus agréable à écouter. On débute avec un *Main Theme* très beau et envolé, parfaitement dans la lignée mélodique à laquelle nous a habitués Uematsu. *Snow Dancing in the School Yard* nous rappelle agréablement les plus douces musiques de combat de FFT, tout comme la piste suivante, qui fait ressortir l'aspect épique propre au compositeur : Sakimoto semble n'avoir rien perdu de son talent. *Crystal* est une merveille tout en chœurs, qui rappelle *A Former Kargonal* de *Treasure Hunter G*. On arrive ensuite au très aventureux *Amber Valley* de Saso, qui a effectué un travail remarquable. Les musiques suivantes sont plus conventionnelles (pour un fan de Hitoshi, évidemment), mais restent très agréables, Saki oblige. *Undefeated Heart* ressemble à s'y méprendre à du Sakimoto, mais est pourtant l'œuvre d'Ohkoshi, dont le talent impressionne : une piste héroïque et

aventureuse diablement réussie. Saso revient avec le très sympathique *Painful Battle*, tandis que Sakimoto nous pond un *Mewt* mélancolique et surprenant. *Battle of Hope* de Saso est excellent et ressemble une fois de plus aux travaux du compositeur de *Vagrant Story*. *Confusion* de Hitoshi sent à plein nez le FFT, tandis qu'Ohkoshi nous livre deux pistes très sympathiques et enjouées : *Beyond the Wasteland* et *Unavoidable Destiny*. *Incarnation*, le thème du dernier boss, est un peu décevant en comparaison de ce que Sakimoto a l'habitude de nous offrir pour ce genre de piste, mais reste très entraînant et sombre. Enfin, les trois dernières musiques correspondent à un *Ending Theme* puis un *Staff Roll* découpé, superbe dans tous les cas. FFTA possède une bande-son très réussie (particulièrement pour un jeu GBA) qui ne s'éloigne pas trop des compositions de FFT, mais qui nous permet de découvrir une alliance profitable, Kaori et Ayako ayant effectué un travail presque aussi remarquable (voire meilleur, aux dires de certains) que Hitoshi. Les hermétiques à l'œuvre de Sakimoto doivent par contre passer leur chemin, l'OST ne s'éloignant pas de son style caractéristique.

Editeur : Digidice - Compositeurs : Hitoshi Sakimoto, Nobuo Uematsu, Kaori Ohkoshi, Ayako Saso - Nombre de pistes : 42 (CD 1), 32 (CD 2) - 2 CD

20020220 Music from Final Fantasy



Deuxième concert inspiré des musiques de la série FF (après l'excellent *Symphonic Suite*), 20020220, malgré tout le potentiel qu'il pouvait posséder au vu du nombre conséquent de mélodies composées pour la saga, ne brille pas vraiment par son originalité. Ainsi, beaucoup des pistes présentes sur ces deux galettes proviennent d'albums déjà arrangés.

Don't Be Afraid et *The Man with the Machine Gun* viennent ainsi de *Fithos Lusec Wecos Vinosec*, tout comme *Love Grows*. On retrouve le *One-Winged Angel* de *Reunion Tracks*, le *Suteki Da Ne* *Orchestral* de l'OST de FF X, *At Zanarkand* et *Yuna's Decision* du *Piano Collections* du même jeu... Heureusement, certains arrangements sont inédits, et pour la plupart, vraiment excellents. En dépit d'un *Liberi Fatali* un peu moins puissant au début que dans la version originale, on a droit à un *Theme of Love* *fabuleux* et mélancolique (voire romantique) comme jamais, qui s'envole admirablement à 3'30 pour une explosion émotionnelle d'une rare puissance. Le *Medley FF I-FF III* est aussi plutôt bon, avec de jolies variations d'*Overworld*, *Rebel's Army* ou *Elia's Theme*. Dans cette même piste, le thème des chocobos trouve sa meilleure version. Moins grandiose que dans le *Grand Finale*, *Tina's Theme* reste relativement décevant, malgré l'éternelle beauté de la mélodie. *Dear Friends* est une piste agréable, mais qui n'a

selon moi pas sa place sur ce CD. Enfin, pour conclure avec la première galette, citons un arrangement qui aura séduit nombre de personnes, le très espagnol *Vamo Alla Flamenco* (d'où le nom), qui pourrait être décrit comme un «concerto pour guitares». Une réussite totale qui transcende la piste originale. Au rang des nouveautés, le second disque accueille une version orchestrale de la célèbre *Melodies of Life* de FF IX, toujours entonnée par Emiko Shiratori ; la chanteuse fait des merveilles, surfant même entre japonais et anglais vers la fin. La prestation de Rikki pour *Suteki Da Ne*, par contre, est nettement moins enthousiasmante, la jeune fille semblant avoir été dans ses derniers retranchements pour sortir une voix aussi nasillarde. Le concert se termine sur la présence inévitable du fameux *Final Fantasy*, dans une version ressemblant beaucoup à celle de l'*Ending* de FF VIII. En bref, un concert décevant au niveau du choix des pistes (trop de morceaux provenant d'autres CD arrangés), mais qui reste une valeur sûre et comporte d'excellentes versions inédites.

Editeur : Sony Music - Compositeur : Nobuo Uematsu - Arrangements : Shirou Hamaguchi - Participation vocale : Rikki (piste 6, CD 2) et Emiko Shiratori (piste 8, CD 2) - Nombre de pistes : 12 (CD 1), 13 (CD 2) - 2 CD

LES hommes de l'ombre

Il est des noms que tout le monde a entendu. Pour ceux qui connaissent un tant soit peu l'envers du décor des *Final Fantasy*, les noms de Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu ou encore Yoshitaka Amano sont certainement célèbres. Pas étonnant, puisqu'il s'agit des trois personnes ayant réellement donné une âme à la série ! Pourtant, derrière eux se cachent des hommes talentueux, qui sont rarement sous les projecteurs, mais qui donnent au moins autant de leur personne pour fournir à la saga *FF* la qualité qu'on lui connaît. Cette page est destinée aux talents méconnus, aux hommes de l'ombre...



Kazushige Nojima

Scénaristes

Commençons par le point qui nous tient certainement le plus à cœur, le scénario. Pas de bon *FF* sans une histoire en béton, et lorsqu'on parle de scénario dans *Final Fantasy*, un nom doit immédiatement sonner à nos oreilles, celui de Kazushige Nojima. C'est à ce monsieur que nous devons les histoires des derniers *Final Fantasy*, plus précisément des épisodes *VII*, *VIII*, *X* et *X-2*. Nombreux sont ceux qui doivent l'aduler pour l'histoire de *FF VII*, jeu sur lequel il fut secondé par les producteurs ainsi que Tetsuya Nomura. Citons aussi Kenji Terada, qui fut le scénariste des tout premiers *Final Fantasy*.



Yusuke Naora

Directeurs artistiques

Le rôle des directeurs artistiques est tout simplement crucial dans l'élaboration d'un soft. Ce sont eux qui gèrent le développement du design général et qui, par extension, donnent une "couleur" au produit. Il est à noter qu'à l'époque de *FF VI*, Tetsuya Nomura était l'un des directeurs graphiques du projet, assisté de Tatsuya Takahashi, Kasuko Shibuya et Hideo Minaba, qui fut quant à lui le directeur artistique attitré du neuvième opus (et actuellement de *FF XII*). Yusuke Naora fut le directeur artistique des épisodes *VII*, *VIII* et *X*. Il fut remplacé sur *FF X-2* par Shintaro Takai, qui s'occupait préalablement des combats dans *FF X*. Leur poste est assez flexible, du fait qu'ils se chargent de l'aspect visuel général des jeux. Ainsi, Minaba-san par exemple travailla sur de nombreux décors de *FF IX*, fit lui-même un nombre conséquent de dessins préliminaires, apporta des modifications sur certains personnages et veilla à la cohésion de ce qu'il appelle la "structure du monde". Des personnages importants et compétents donc, sans qui la série ne serait probablement pas ce qu'elle est.



Hideo Minaba



Shintaro Takai

Programmeurs

Contrairement à ce que beaucoup pourraient penser, la programmation nécessite un réel don artistique. Demandez aux étudiants en

programmation, ils vous diront tous que cela demande plus que de simples compétences en mathématiques ; programmer, c'est un art. Pour les premiers épisodes sur NES, Nasir Çebelli occupa le poste de programmeur principal. Ensuite, ce fut au tour de Ken Narita, qui est à ce jour le programmeur ayant officié sur le plus d'épisodes de la série, puisqu'il mit son talent au service des volets *IV* à *VIII*. Ce poste est d'une importance extrême ; en effet, c'est aux programmeurs de donner une consistance au travail des autres artistes comme Tetsuya Nomura ou Yoshitaka Amano. Des décors aux personnages en passant par les cut-scenes, les talents dont les programmeurs doivent faire preuve sont assurément nombreux, et la série *Final Fantasy* a toujours été réputée pour être à la pointe des progrès graphiques dans le monde du RPG. Cela, elle le doit en grande partie à ses programmeurs.

Ingénieurs son

Peu de gens s'en rendent compte, mais le poste d'ingénieur son est capital dans un jeu. Nous avons tous en mémoire des sons caractéristiques tirés de certaines séries : il n'y a qu'à penser quelques secondes à *Star Wars* pour se remémorer les bruits particuliers des tirs de blaster et autres crépitements de sabres laser. Ces bruitages, que l'on doit à Ben Burtt, confèrent à la trilogie de George Lucas une identité sonore sans pareille. *Final Fantasy* a également la chance de disposer d'une ambiance sonore très forte. Cela est dû en grande partie à des hommes comme Eiji Nakamura, qui dota les opus de la saga de sa touche très personnelle jusqu'au neuvième opus. Cela peut paraître anodin, mais le bruit du curseur par exemple est connu de tous. Idem pour les cris des chocobos, ou encore les exclamations "kupesques" des mogs ! Les ingénieurs son œuvrent également en étroite collaboration avec les concepteurs graphiques, puisque leurs travaux doivent se compléter pour former un tout cohérent.



Koji Sugimoto

Directeurs et superviseurs CG



Motonori Sakakibara

Les movie directors ainsi que les CG supervisors ont un rôle prépondérant dans la création des *Final Fantasy* depuis l'épisode VII. En effet, ce sont eux qui supervisent et qui gèrent les équipes travaillant sur les cinématiques, point ô combien important

dans les derniers volets. Au poste de superviseur des cinématiques, nous trouvons Kazuyuki Hashimoto sur *FF VII* et Satoshi Tsukamoto sur les opus suivants. En ce qui concerne le directeur des séquences vidéo de *FF VII* et *VIII*, il s'agit de Motonori Sakakibara, qui fut également le réalisateur du film *Final Fantasy : The Spirits Within*. A la vue de la qualité, toujours en avance sur leur temps, des cinématiques de la saga *FF*, il ne fait aucun doute que les hommes qui en sont à l'origine disposent d'un talent énorme. Les CG de *Final Fantasy* sont devenues une référence incontestée dans le monde du jeu vidéo, et surpassent même les effets de synthèse présents dans les grandes productions hollywoodiennes. Vecteurs d'émotions et de magie, les cinématiques, véritables prouesses techniques et artistiques, font désormais partie intégrante de la série, pour notre plus grand bonheur.

Voilà pour ce tour d'horizon des personnalités méconnues travaillant sur la saga. Si les grands noms de Square comme Yoshinori Kitase ou Hironobu Sakaguchi méritent amplement d'être célèbres, il ne faut pas oublier que derrière eux, ce sont des gens au talent impressionnant qui nous font rêver, et que l'on appelle à juste titre les "magiciens de Square".



Takashi Katano



Takayoshi Nakazato



Toshiro Tsuchida



Hiroshi Kuwabara



Motomu Toriyama

Hiroiyuki Ito



Si nous avons privilégié les "grands" noms à l'origine de la série tels que Hironobu Sakaguchi, Yoshinori Kitase ou encore Yasumi Matsuno, cela aurait été un crime de ne pas rendre un dernier hommage à un homme d'exception. Toujours passé inaperçu dans le milieu, il n'en demeure pas moins l'un des meilleurs créateurs de chez Square Enix et un réalisateur hors norme. Pour vous resituer le personnage, pensez qu'il a commencé sa carrière en travaillant sur *Final Fantasy IV*. Il a ensuite participé à *FFV*, co-réalisé *FFVI*, donné un coup de main sur *Super Mario RPG*. On lui doit également le game design de *FFT*, le système de combat de *FFVIII*, participé à la production des personnages dans *Grandia 2*. L'apogée de sa carrière ? Lorsque Sakaguchi lui confie la réalisation de *Final Fantasy IX*... lorsque l'on constate le résultat... Chapeau monsieur Ito. Nous ne vous aurions déceimment pas oublié !

Square Enix

* Nom complet de la société

Square Enix Co., LTD.

* Date de création

22 septembre 1975

* Direction générale

| | |
|-------------------------|-----------------|
| Président | Yoichi Wada |
| Vice-président exécutif | Keiji Honda |
| Directeur | Akitoshi Kawazu |
| Directeur | Yosuke Matsuda |
| Directeur | Yukinobu Chida |
| Directeur | Makoto Naruke |

* Actionnaires

| | |
|--------------------|------------------|
| Actionnaire senior | Hiroshi Nakamura |
| Actionnaire | Toshio Maekawa |
| Actionnaire | Tamotsu Iba |
| Actionnaire | Norizaku Yahagi |

* Comité directeur

Yoshi Wada, Keiji Hona, Akitoshi Kawazu, Yosuke Matsuda, Shinji Hashimoto, Masashi Hiramatsu, Koichi Ishii, Yoshinori Kitase, Yasumi Matsuno, Ken Narita, Yosuke Saito, Koji Taguchi, Hiromichi Tanaka, Tatsuo Tomiyama, Koji Ymashita

* Chiffre d'affaire

7,243,090,880 yens (daté du 31 août 2004)

* Nombre de parts autorisées

300,000,000

* Nombre de parts émises

110,208,573 (daté du 31 août 2004)

* Nombre d'employés

1 412 (daté du 31 mars 2004)

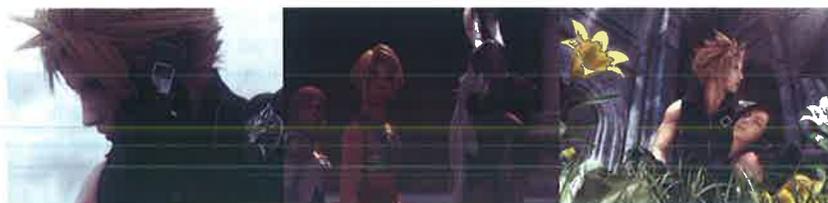
* Maison mère

Shinjuku Bunka Quint Bldg.
3-22-7 Yoyogi, Shibuya-ku,
Tokyo 151-8544, Japan
Tel : 03-53333-1555

Branche à Osaka

* Filiales majeures

Square Enix, INC.
Uievolution, INC.
Square Enix LTD.
Square Enix Webstar Network Technology (Beijing) CO.,
Community Engine, Inc.
Digital Entertainment Academy Co., Ltd.
The Gamedesigners Studio, Inc.



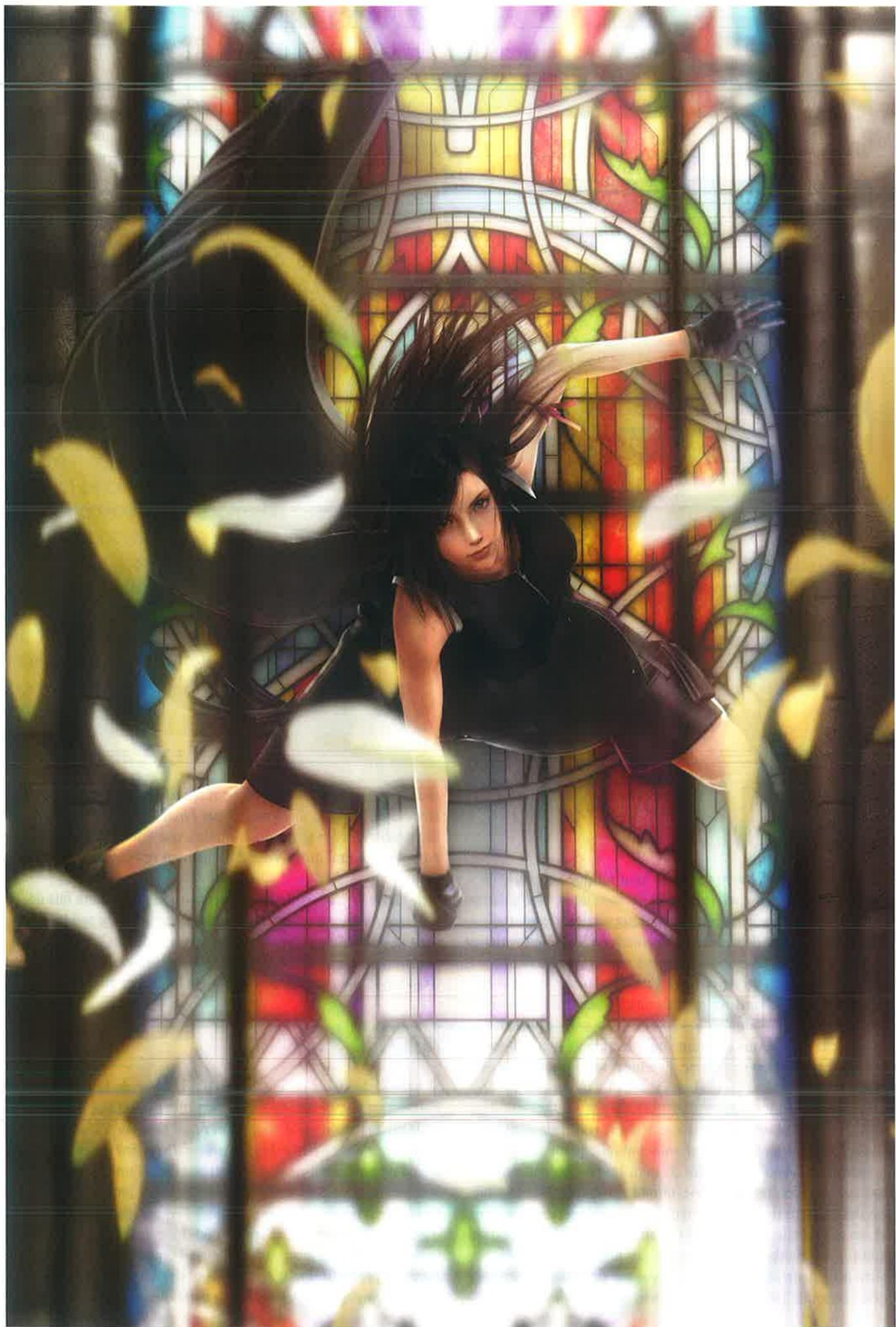
Troisième chapitre

Eternelle et immortelle ...

Final Fantasy est une série qui est différente des autres. Vous vous en êtes aperçus, du moins je l'espère. Tout d'abord, sa structure n'est pas conventionnelle : aucun lien entre les divers héros, aucun suivi dans l'histoire générale, une mythologie et un univers totalement différents à chaque nouvel épisode. Bref, une série qui n'en est pas une. La question qui vient immédiatement à l'esprit est la suivante : comment la saga a-t-elle fait pour devenir une telle franchise, une telle marque de qualité ? Souvent décriés, la plupart des volets de Final Fantasy se sont malgré tout imposés comme des valeurs sûres, des succès commerciaux sans précédent. Les chiffres de vente le confirment : Final Fantasy est une série dans le cœur de nombreux joueurs et ce, d'un point de vue international. Là où certains éditeurs, pour on ne sait quelles raisons (souvent liées à l'égotisme outrancier japonais), n'ont jamais pris la peine de s'intéresser au marché américain, encore moins européen, Square a, depuis Final Fantasy VII, opté pour une politique plus agressive. Ce qui ne veut aucunement dire que l'éditeur privilégie le marketing à la qualité intrinsèque ! Si vous avez acheté ce hors-série, c'est que vous êtes conscient de cela. Le troisième et dernier chapitre de cette deuxième édition nous poussera à tourner notre regard vers l'avenir, les yeux vitreux mais hallucinés. Les deux prochains événements concernant la série sont attendus par tous comme deux messies dans leur genre respectif. A ma droite, Final Fantasy XII, dernier épisode en date de la saga, produit et réalisé par Yasumi Matsuno et son équipe. A ma gauche, Final Fantasy VII : Advent Children, film d'animation entièrement en images de synthèse, confié à Tetsuya Nomura, le célèbre character designer de FF VII, VIII et X. Deux poids lourds en somme, qui s'imposent naturellement grâce à leurs univers respectifs, une qualité visuelle hors normes et des scénarii qui s'annoncent à la fois très matures et riches de nombreuses références.

Les prémices de la nouvelle évolution de la série ?

*Un but avoué : rendre justice et hommage à Final Fantasy,
une série qui, fort de nous avoir passionnés dans le passé, n'a pas fini de nous étonner...*



ANNÉE

Dernière partie de ce deuxième hors-série entièrement consacré à *Final Fantasy* : son avenir.

18 ans après le premier épisode, la série est devenue l'un des plus grands cultes de l'univers du jeu vidéo. Une série qui peut se targuer d'influencer à elle seule l'achat de hardware et ainsi d'offrir des parts de marché plus que conséquentes à certains constructeurs. En 18 ans d'histoire, pas une seule fausse note : des jeux de qualité, à la pointe de la technologie, proposant un contenu passionnant et une politique internationale qui a su préserver Squaresoft des écueils commerciaux cuisants qui ont laissé sur le carreau bon nombre de sociétés... aux talents pourtant reconnus. Toutes ces raisons ont permis à *Final Fantasy* ne pas devenir une starlette... une véritable star qui brille au firmament et caracole toujours en tête des charts mondiaux. Pour nombre de raisons que nous avons déjà évoquées dans *Gameplay RPG* et à travers ce hors-série (et son illustre prédécesseur), la série a encore de longues années devant elle... à tel point que l'on se demande où la "success story" va s'arrêter ! Et si *Final Fantasy* était tout simplement devenue une entité divine, éternelle et immortelle...

The future is now

On ne peut pas réellement parler de futur lorsque l'on parle de *Final Fantasy XI*. En effet, le premier (et sans doute pas le dernier vu l'implication des "têtes" de Square Enix au département Playonline) épisode de la série entièrement en ligne, fait parler de lui depuis un certain temps. Après une sortie événement au Japon, saluée par la presse et surtout par les joueurs, une arrivée salutaire sur les PC américains, les Français peuvent depuis le 15 septembre dernier s'adonner aux joies de l'épisode le plus en marge de la série. Dans la mesure où il représente à la fois une "trahison" pour le fan de la série, habitué à son scénario, ses personnages... ses repères en quelques mots, et à la fois une évolution proprement incroyable qui ne manque pas d'attiser son désir et dont la seule réserve est sans aucun doute contenue dans un besoin de temps insatiable pour vraiment faire partie intégrante du monde de Vana'Diel. L'idée d'ouvrir un univers entièrement basé sur les préceptes de la série, offrant par là même la possibilité à des millions de fans de se réunir et de partager des émotions est, en soi, excellente. L'accueil est loin d'avoir été frileux... néanmoins, *Final Fantasy XI* reste un jeu uniquement jouable sur micro actuellement. Ce qui ne manque pas de "choquer" les habitués... ceux qui, partout dans le monde, achètent chacun des épi-

sodes le jour de leur sortie. Nous n'allons certainement pas nous étendre sur le sujet, mais sachez que *Final Fantasy XI* est l'une des expériences les plus extraordinaires que Square Enix ait jamais proposée. Le seul inconvénient finalement reste le fait d'avoir une vie...

Une chose est sûre en tout cas : cet épisode prouve une fois de plus que *Final Fantasy* est une série qui évolue avec son temps et dans la mesure où le Net n'en est qu'à ses "début", on peut également penser que la carrière de la série perdurera au-delà du simple système consoles de salon, vers l'infini et au-delà...

Futur, first level

Si nous l'attendions cet été, la prochaine étape de la griffe FF frappera en février prochain au Japon. Il ne s'agit pas d'un jeu mais du long-métrage d'animation *Final Fantasy VII Advent Children*. Après l'erreur *Les Créatures de l'esprit* (intéressant à plus d'un égard) qui ne se déroulait pas dans l'univers habituel de la saga et qui a été considéré d'un œil critique (entraîné par moult idées reçues et autres préjugés), l'équipe de Square Enix n'en a pourtant pas oublié les fans (et, bien entendu, la manne financière que cela représente... pourrait-on leur en vouloir ?). Ainsi, le prochain film d'animation se déroulera dans l'univers de *Final Fantasy VII*. Un véritable symbole. C'est cet épisode



Une image tirée du très attendu FFVII AC

qui a permis à la série de se démocratiser (et par la même aux RPCs de devenir une réussite internationale). L'idée de revoir Sephiroth, Cloud, Tifa, Barret, les Turks, etc. toutes les composantes du succès en film... que souhaiter de mieux pour un amoureux de la saga ?

D'autant que la réalisation est DU JAMAIS VU. Aucun film d'animation n'a jamais proposé une telle qualité. Outre un statut purement visuel, le film est entre les mains du nouvel homme fort de chez Square - Tetsuya Nomura, avec au scénario Kazushige Nojima et à la musique Nobuo Uematsu. Des repères totalement indispensables aux fans de la série. L'idée de voir ce que sont devenus les héros de *Final Fantasy VII*, que nous avons aimés, auxquels nous nous sommes attachés, que nous avons côtoyés des centaines d'heures (si l'on en croit la rumeur stipulant qu'un joueur moyen ayant aimé *FFVII* l'a recommencé plus de cinq fois), reste à la fois un principe simple mais qui aura sans aucun doute le mérite de soulever l'enthousiasme de tant de joueurs à travers le monde qui ont toujours désiré une suite à l'un des épisodes les plus marquants de la série mais aussi du jeu vidéo d'une manière plus générale. Autant dire que *Final Fantasy VII AC* de par ce qu'il est, son positionnement (pour éviter les pertes, il sortira directement en DVD et PARTOUT DANS LE MONDE, même si l'on se pose encore la question d'une sortie cinéma chez Square Enix, du moins au Japon) et de la valeur affective qu'il représente, a toutes les armes pour réussir. Réussir une fois de plus à montrer au monde entier que Final Fantasy est une série atypique et éternelle. Peut-être le début d'une longue histoire d'amour avec le cinéma, comme l'a souhaité Hironobu Sakaguchi, père et créateur, peut-être trop en avance sur son époque...

Futur, level two

Le plus grand événement de l'année n'est toujours pas daté mais nous le savons à présent, Square Enix prévoit le très prometteur *Final Fantasy XII* pour fin 2004/début 2005. Comme si les réac-



Magnifique illustration de Yoshitaka Amano pour les besoins de la dernière version japonaise de FFXI

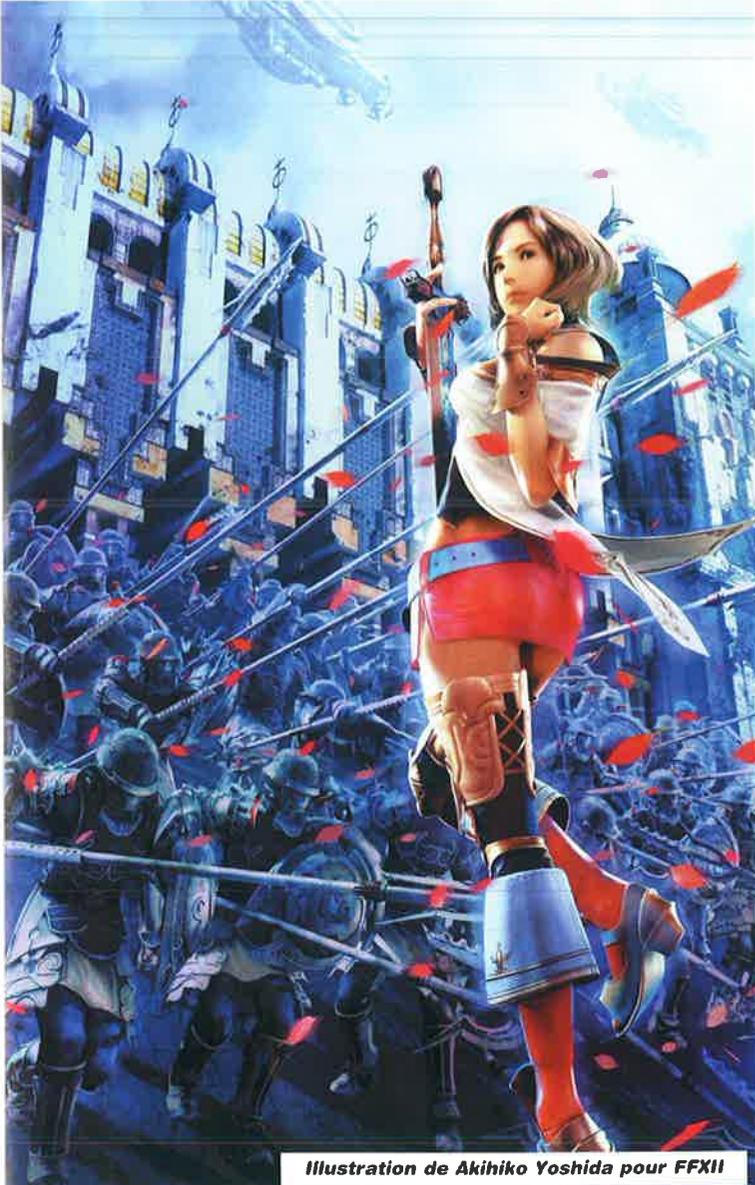


Illustration de Akihiko Yoshida pour FFXII

tions face à *Final Fantasy X* et *X-2* (qui ont pourtant remporté un succès colossal) avaient mis la puce à l'oreille des responsables de Square Enix : la série, si elle veut rester éternelle, doit changer. Non pas que Kitase/Nomura aient fait leur temps mais un besoin de dynamisme se faisait ressentir. Pour mener à bien cette mission, Square confie son bébé à Yasumi Matsuno. Assuré d'une excellente réputation auprès du hardcore gamer mais aussi du grand public, Matsuno était l'homme de la situation. Un *Final Fantasy* intelligent, au scénario plus poussé, probablement l'ultime hommage à *Star Wars*, au système de combat novateur et instaurant des notions chères à Matsuno. En somme, le renouveau d'une série, qui prouve une fois de plus un désir, un besoin d'évoluer avec son temps, de toujours surprendre le joueur. Dans *Final Fantasy XII*, la thématique sera "la liberté" inhérente à chacun des personnages principaux : chacun des personnages a une vraie histoire et un but précis, qui ne s'accorde pas nécessaire-

ment avec celui des autres. On peut notamment citer Basch, général de l'armée de Dalmaska, faisant partie de l'équipe, et assassin du frère du héros... Autant d'éléments scénaristiques qui prennent naissance au sein d'une guerre visant à la suprématie d'un groupe de chevaliers rebelles, aux méthodes radicales, qui se font appeler "les juges". Un épisode qui promet de faire vivre des émotions rares (comme le reste de la série) tout en offrant une véritable évolution dans le concept même (un système de combat révolutionnaire, proche du MMORPG classique, l'influence des décors...). *Final Fantasy XII* se présente comme étant le plus grand événement de l'univers du jeu vidéo en 2005 (je dirais à vue d'œil qu'il sortira en février/mars). L'avenir de *Final Fantasy*, la série de RPG la plus plébiscitée au monde entre les mains d'un des plus grands créateurs, l'un des meilleurs ? C'est ce qui semble. Si Matsuno n'a toujours pas confirmé un treizième épisode, il semblerait que Square Enix lui a confié sa série phare (aux côtés de *Dragon Quest* et de *Kingdom Hearts*), ce qui se constate par la double fonction de l'homme : réalisateur ET producteur. Une première dans l'histoire de la série. Si l'attente devient insupportable, il semble de plus en plus (notamment grâce aux nombreuses images, vidéos, l'excellente tenue du site officiel, proposant des mises à jour constantes et intéressantes) que *Final Fantasy XII* se profile comme étant l'épisode le plus impressionnant de la série ou du moins celui qui offrira une nouvelle jeunesse à la star de 18 ans qu'est FF eu égard au travail de Matsuno et de son équipe, force est de constater que si tel est le cas, l'avenir de la saga est entre des mains expertes, lui permettant une longue vie... ce qui tendrait une fois de plus à prouver que *Final Fantasy* est une saga qui ne ressemble à aucune autre, éternelle et immortelle...

Futur, special stage

Outre *Final Fantasy XII* sur PlayStation 2 qui arrive en 2005 au Japon, la sortie récente de *FFXI* sur PC en Europe et la sortie en février de *FFVII AC* pour le marché japonais, nous ne savons absolument rien d'autre sur l'avenir de la série. Nous avons simplement des doutes... largement insufflés par Square Enix en personne. Pourquoi diable avoir mis une annonce avec une ombre de Vincent dans un des derniers numéros de Famitsu ? Pour aiguïser la curiosité naturellement. Lorsque l'on demande à Nomura (lors de la Mostra à Venise) ce qu'il en sera, il avoue qu'il ne peut pas en parler pour le moment. Pouvons-nous dès lors laisser s'exprimer nos phantasmes, nos désirs de voir une suite ou du moins un nouveau titre basé sur l'univers fantastique de *Final Fantasy VII* ? Il se pourrait bien qu'avant que Square ne lève le voile sur un hypothétique *Final Fantasy XIII* (sous l'égide de Matsuno ? Kitase ? Nomura en personne !), nous ayons droit à ce fameux *Final Fantasy VII (FFVII-2 !)* dont le héros serait vraisemblablement Vincent Valentine (un A-RPG du temps où il était Turk !). Pour le moment, nous ne savons rien (ndlr : rectification : Square Enix a levé le voile, alors que nous bouclions ce deuxième hors-série, sur *Dirge of Cerberus*, le fameux jeu avec



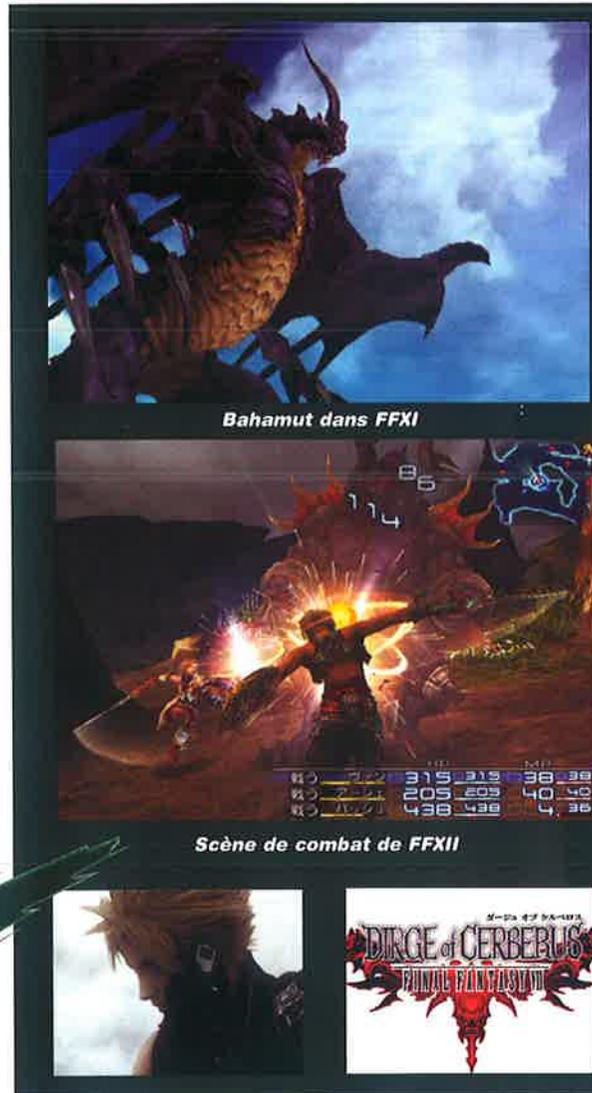
Vincent pour héros - se reporter à l'encadré). Square Enix garde jalousement son secret et ne le dévoilera que lorsque les équipes marketing en auront formulé le souhait. Il faudra donc rester dans l'expectative. On peut également ressortir une vieille rumeur stipulant le remake de *FFVII* sur PS2 voire sur le reliffrage des anciens épisodes en particulier le sixième, avec toute la technologie dont dispose la société à l'heure actuelle. Imaginez, voir bouger un Edger, un Shadow ou encore une Tina, sous design Amano, dans des décors aussi féériques et apocalyptiques que ce que nous laissent penser les quelques travaux du maître... le bonheur ! A coup sûr. Sachant qu'Amano n'a pas tiré sa révérence et vient de signer aux côtés de Sakaguchi pour sa nouvelle société - Mist Walker - RIEN n'est impossible.

C'est aussi ça *Final Fantasy*, se poser des questions des années avant d'avoir la moindre information. Tant que nous penserons à la série, tant que nous la rêverons, elle existera.

Nul doute que l'avenir réserve encore de très nombreuses surprises aux fans de la saga... en retournant en arrière, nous constatons qu'après 20 ans, elle est toujours aussi fraîche, pensions-nous lorsque nous avons touché le premier épisode, une telle durée de vie ! Et si *Final Fantasy* était tout simplement immortel-le !

C'est sur ces mots que nous achevons ce deuxième hors-série consacrée à l'une des sagas les plus intéressantes, les plus réfléchies... simplement l'une des meilleures séries de jeux vidéo à ce jour (à moins qu'il ne s'agisse de la meilleure). Une chose est certaine : tant que *Final Fantasy* existera, le feu consumant, que l'on appelle la passion, subsistera... à tout jamais !

FFVII a marqué les esprits. Square en a retenu la leçon et a amorcé avec AC, ce qui s'appelle «Compilation of Final Fantasy VII» dont Before Crisis et Dirge of Cerberus font partis



The Future is now !



FF VII : Dirge of Cerberus

La rumeur a enfin été confirmée : un nouvel épisode viendra bien étoffer ce qui ressemble déjà à la série des FF VII. La seule photo de *Dirge of Cerberus* dont nous disposons aujourd'hui est un scan du magazine Jump, mettant en scène le héros, Vincent (oui !!), plus classe que jamais. Aucune autre information n'a filtré pour l'instant, si ce n'est que l'action se déroulera un an après les événements de *FF VII : Advent Children*. S'agira-t-il d'un beat 'em all à la *Devil May Cry*, comme ce cliché le laisse augurer, ou d'un RPG pure souche ? Réponse au prochain TGS, peut-être. Il ne vous reste plus qu'à admirer ce scan on ne peut plus alléchant, où je pense avoir reconnu Nibelheim et le manoir Shin-Ra... La sortie du jeu est prévue courant 2005 au Japon.

Un

Je remercie l'ensemble de mon équipe, sans qui ce projet, qui me tenait à cœur, n'aurait pu aboutir. Commençons par ceux dont je suis le plus proche, à savoir les rédacteurs que j'ai forcés à réfléchir de longues nuits durant, à récrire parfois certains passages de leurs textes, à revoir leur conception. Ils ont passé de longues heures à discuter sur MSN avec leur bourreau de chef - si toutefois l'on peut me qualifier ainsi, dans la mesure où, pour la première fois, j'ai l'impression d'avoir vraiment collaboré avec tous les auteurs de cette seconde et extraordinaire aventure. Merci donc tout d'abord à Uranion pour son travail de qualité, sa sympathie, le fait de m'avoir donné l'impression que je ne suis pas fou ;-), les soirées à parler avec passion... Merci à Clem (Moutrave) pour sa prise de tête sur Final Fantasy VII (qui m'a prouvé que j'avais raison), ces longues heures où nous avons débattu de la naissance de Jenova, du rôle de Sephiroth... Un vrai bonheur, dans la mesure où cela me poussait à réfléchir. Je la remercie également de m'avoir appris certaines choses sur Tetsuya Nomura et son rôle dans FF VII. Enfin, merci aux deux Nico (le Black, Oresama, et le jeune, Chan). Le premier pour sa sagesse, son intérêt envers ce HS, les discussions très intéressantes que nous avons eues, nos échanges tout simplement. Le second pour sa connerie, son soutien et son désir de "refaire". Entouré d'une telle équipe, comment voulez-vous faire de la moindre qualité ?

Je remercie aussi Franck, le big boss, pour sa patience et sa compréhension (ça prend du temps, les décalages de planning, etc.) et le temps qu'il m'a laissé afin de venir à bout de cette deuxième édition, sans la bâcler.

Merci également à l'équipe de correction, en particulier Isabelle (et pour ses prêts d'artbooks - ND Isa : De rien, c'était un plaisir !), Fabien et Sarah pour leur intérêt et leur bon travail.

Merci à Benoît de la boutique Konci, merci à Selim et Renaud de Tsunami Games, et de façon plus générale à l'excellent dictionnaire du Web.

Merci à ma collection de bouquins, à mes connaissances en mythologie et philosophie, merci à mes profs d'histoire qui ont su insuffler en moi la passion. Merci à tous ces auteurs que j'adore et qui me poussent sans cesse à évoluer, à chercher, à essayer de comprendre, à me passionner...

Remerciements spéciaux à Emilie, évidemment, pour sa patience et son soutien, mais aussi à toute l'équipe de Square Enix, en particulier les génies qui sont à l'origine de la série Final Fantasy - les producteurs, les designers, les compositeurs et tous ces gens qui œuvrent dans l'ombre...

Franck

Je remercie l'ensemble des lecteurs sans qui nous ne pourrions exister et l'ensemble des équipes ayant contribué à la réalisation de ce magazine.

Nicolas (Niko-chan)

Je remercie tout d'abord Florent Naud-Albert (Skbizein), pour ses précieux conseils et ses précisions (bisous !), ainsi que Menu-minette, mon chat, pour m'avoir tenu compagnie durant les longues nuits d'écriture. Un humble merci également à Square, pour m'avoir fait rêver depuis ma plus tendre enfance grâce à la magie de ses jeux légendaires. Enfin, je ne remercierai jamais assez l'ami Jay, pour m'avoir fait confiance et m'avoir permis de participer à ce hors-série hors normes. Merci d'avoir mené à bien un tel projet, et de m'y avoir donné une place.

Clem (Moutrave)

Je remercie les génies de chez Square, en particulier Tetsuya Nomura, Hironobu Sakaguchi, Yoshinori Kitase, Nobuo Uematsu et Yasunori Mitsuda pour leur incommensurable talent. Je remercie également ma PS de ne pas m'avoir lâchée dans un moment inopportun, et l'ami chevelu, Jay donc, même s'il a parfois la fâcheuse habitude d'avoir raison. Remerciements aussi à Nico pour représenter "l'être de la raison", comme dans mon rêve.

Uranion (Damien)

Je remercie vivement Jay, qui m'a donné ma chance et m'a fait confiance sans sourciller. Le fait qu'il a décidé de me laisser participer à ce projet qui lui tenait tant à cœur me touche beaucoup. Je le remercie aussi pour sa sympathie, sa culture et son intelligence. Je tiens également à exprimer ma gratitude envers Steeve et Jordan, deux vrais amis qui m'auront soutenu jusqu'au bout, ainsi que Xavier qui m'a fait découvrir Gameplay RPG à l'époque du deuxième numéro. Un petit mot de gratitude envers Niko-chan, qui a aussi participé au projet, et qui m'a fourni une aide non négligeable. Enfin, un remerciement inévitable à Jérémie (KujaFFMan), sans qui je ne serais pas là où j'en suis, et qui m'a fait découvrir le sens du mot passion.

Nico (Oresama)

Merci à Jay, qui m'a permis d'élargir mon domaine d'investigation, de travailler sur ce hors-série qui à mon sens fait un véritable éloge au jeu vidéo et à Final Fantasy. Merci à ma petite amie qui m'a supporté durant toutes ces soirées de labeur ; un merci particulier à toi qui le mérites bien ! Je remercie ma mère et mon père, sans qui vous n'auriez pas pu lire mon ramassis de conneries... Merci également à Clem pour son sang-froid, une fille qui ne perd jamais le contrôle et qui nous fait bien rire !

Bibliographie

- Down - Kûsô Gashô : Final Fantasy no Sekai - Yoshitaka Amano (édition : NTT)
- Final Fantasy : Japan - Yoshitaka Amano (édition : NTT)
- Final Fantasy VII - V-Jump Books Games Series (édition : V-Jump)
- Final Fantasy VIII - Hors-série V-Jump (édition : V-Jump)
- Final Fantasy IX - Hors-série V-Jump (édition : V-Jump)
- Final Fantasy X - Hors-série V-Jump (édition : V-Jump)
- Final Fantasy VII Ultimania (édition : DigiCube)
- Final Fantasy VIII Ultimania (édition : DigiCube)
- Amano : The Complete Prints 1991 - 2001 (édition : NC)
- Les Mondes d'Amano (édition : Soleil)
- Sandman : The Dream Hunters (édition : Interbooks)
- Final Fantasy X Bonus Disc (édition : Square Enix)
- Final Fantasy IX Visual Arts Collection - CG & Illustrations Works (édition : DigiCube)
- Final Fantasy IX Official Guide Strategy (édition : BradyGames)
- Final Fantasy VIII : Wish You Were Here (édition : DigiCube)
- The Art of Final Fantasy IX (édition : BradyGames)
- Final Fantasy VIII : Le Guide officiel (édition : Piggyback)
- Final Fantasy X : Le Guide officiel (édition : Piggyback)
- PlayStation Magazine : Hors-série Final Fantasy VIII (édition : Hachette Disney Presse)
- Final Fantasy VII International Memorial Album (édition : DigiCube)
- Final Fantasy X : A Tale for You (édition : DigiCube)
- Final Fantasy X-2 Visual Arts Collection - CG & Illustration Works (édition : DigiCube)
- Biten - Yoshitaka Amano (édition : Asahi Sonorama)
- Hiten - Yoshitaka Amano (édition : Asahi Sonorama)
- The Art of Final Fantasy : The Sky - Yoshitaka Amano (édition : DigiCube)
- Kingdom Hearts Visual Arts Collection - CG & Illustration Works (édition : DigiCube)
- Final Fantasy : Complete Works vol. 1 & 2 (édition : DigiCube)
- Encyclopédie Universals
- Dictionnaire Le Petit Larousse
- Encyclopédie NETWORK
- Da Vinci Code - Don Brown (édition Laffès)

Mentions légales

Final Fantasy is a registered trademark of Square Enix Co., Ltd. All rights reserved. (c) 1987 - 2004 Square Enix Co., Ltd. All rights reserved

Tous les logos de 1987 - 2004 sont (c) Yoshitaka Amano / Square Enix Co., Ltd.

Main character design de Final Fantasy IV, Final Fantasy VI, Final Fantasy IX et Final Fantasy XI sont (c) Yoshitaka Amano.

Main character design de Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Final Fantasy X, Final Fantasy X-2, Parasite Eve, Kingdom Hearts et Final Fantasy VII : Advent Children sont (c) Tetsuya Nomura.

Main character design de Final Fantasy XII et Vagrant Story sont (c) Akihiko Yoshida

Image illustrations (1987 - 2004) : Yoshitaka Amano

LE MAGAZINE 100% SERIE AVEC SON CD



EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

LE MAGAZINE 100 % RPG



EN VENTE ACTUELLEMENT