HORS SÉRIE

LE PREMIER MAGAZINE RPG ET SURVIVAL-HORROR

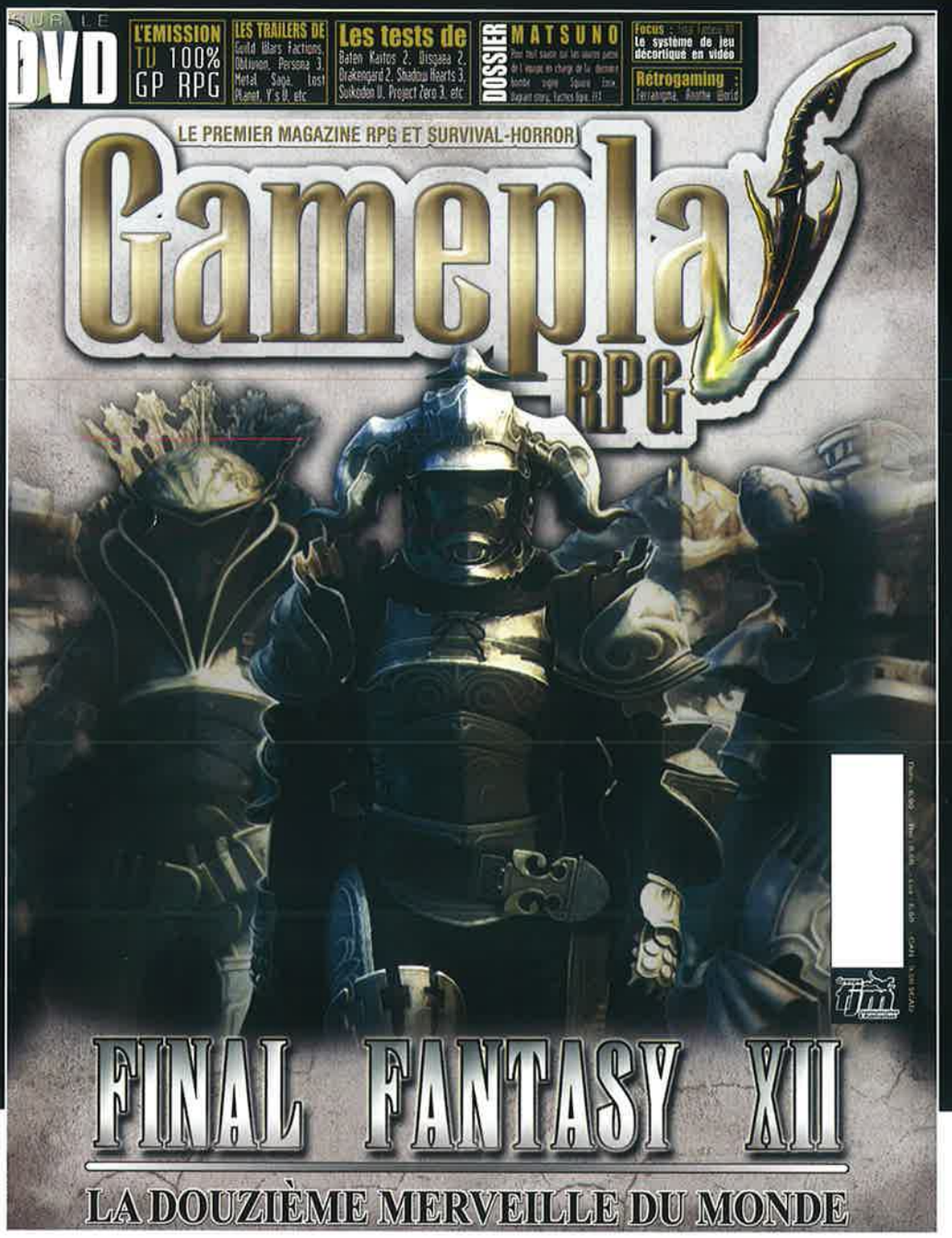
Gameplay RPG

POUR TOUT SAVOIR
SUR LA SÉRIE MYTHIQUE

FINAL FANTASY®

Groupe tjm Communication & Publications
L 19601 - 17 H - F: 6,00 € - RD

Le premier magazine
100 % RPG et Survival-Horror



avec
un DVD
pour tout
savoir sur la saga
Final
Fantasy

NOUVELLE FORMULE

EN VENTE ACTUELLEMENT

Hors-serie Final Fantasy

Gameplay RPG

Pour joindre votre correspondant, composez le : 01 40 64 suivi de son numéro de poste

Rédaction
Directeur de la rédaction : Franck Chemla
Comité de rédaction : Franck Chemla, Pierre Gauthier, Gaëlle Buecheler, Benoit Barny, Christophe Brondy
Rédacteurs/pigistes : Pierre Gauthier, Eric Primault, Liking Saiyasely, Yvan Romanoff, Amandine Sada, Christophe Brondy, Guillaume Cornouaille, Dimitri Pawlowski, Damien Chauveau

Correction : Isabelle Briquet, Vanessa Lamazère, Marie Trarieux

Directeur artistique : Franck Chemla
Rédacteurs graphistes : Wilfrid Desachy, Pascal Caillens et Siva Ketkeophomphone
Illustration : William Ravin

Attachée de presse et relations publiques : Sophie Guez (06 68)

Multimédia
Responsable du multimédia : Franck Chemla (06 67)
Service multimédia : Gaëlle Buecheler et Nicolas Wilsher (04 19)

Propriétaire :
Ce titre composé de sa marque commerciale est propriété exclusive des personnes physiques : Messieurs Jean-Marc et Franck CHEMLA. La conception artistique et maquette est la propriété exclusive de M Franck CHEMLA. Aucune utilisation n'est autorisée sans l'accord préalable des propriétaires.

Editeur :
Locataire / gérant :
FJM PUBLICATIONS
SARL au capital 400 000 euros
Siège social : 3 ter rue d'Arsonval - 75015 Paris

Principaux actionnaires :
Franck Chemla et Jean-Marc Chemla

Fondateurs :
Franck Chemla et Jean-Marc Chemla

Direction
Directeur Général : Franck Chemla (06 67)
Directeur des publications : Jean-Marc Chemla (01 43 22 63 39)

Administration
Finance manager :
Jean-Marc Chemla (01 43 22 63 39)
Responsable administratif et personnel :
Laurence Hellal (01 43 22 63 51)
Fabrication : Thierry Doll (Edipress) et Virginie Devoucoux (Rivadeneyra)

Publicité :
Chef de publicité : David Reboux (06 64) et Fax : 01 43 22 21 57

Commission paritaire n° : 0507 K 79632
Dépot légal : A parution
ISSN : 1631-2767
Imprimé en Espagne : Madrid (Espagne)
Printed in Spain : Rivadeneyra
Distribution : Messagerie Lyonnaise de Presse

© 2006 par leurs auteurs.

Edito

Annoncé précédemment pour l'été 2005, ce hors-série Final Fantasy aura une nouvelle fois été enfanté dans la douleur, mais cela afin de vous proposer un contenu d'autant plus riche, complet et à l'écoute de l'actualité. Ainsi, outre le fait de coïncider avec la sortie événementielle du douzième épisode de la saga au Japon, ce nouveau hors-série se veut à l'écoute de l'arrivée en DVD zone 2 et UMD du tant attendu film Final Fantasy VII : Advent Children, qui sera disponible le 7 juin prochain. Le report de ce magazine ne se sera ainsi pas fait sans une compensation pour le lecteur, lui permettant de découvrir toutes les nouveautés apportées par ces dernières productions, en marge de ce qui a déjà été présenté au sein des deux précédents numéros réalisés autour de la saga Final Fantasy.
Outre un souci de vous proposer des articles les plus complets et pertinents possibles sur cette mythique série de RPG, ce troisième one-shot sera pour vous l'occasion d'en découvrir certains aspects rarement abordés tels que les OAV disponibles sur la saga ou les épisodes Tactics, généralement considérés en marge de la série originelle.
Correspondant pour ainsi dire à l'actualité, nous espérons que ce troisième hors-série consacré à Final Fantasy, et empreint de la passion du jeu qui nous anime tous, saura à nouveau vous apporter, à l'instar des précédents numéros réalisés, toute la richesse et les informations que vous attendiez.
Ce hors-série représente par conséquent un ultime hommage adressé à cette légendaire saga qu'est Final Fantasy.

Pierre Gauthier

Le sommaire

Final Fantasy XII
Dernier épisode à avoir vu le jour, Final Fantasy XII reçoit donc l'honneur de débuter ce magazine. Présentation, scénario, système de jeu, héros, ennemis, véhicules, races, invocations.

Pages 6-27

Final Fantasy Tactics
Changeant d'approche avec ce premier épisode Tactics sorti sur PlayStation, Final Fantasy Tactics convie la communauté à découvrir un système de jeu atypique, doublé d'un scénario et d'une longévité exemplaires. Présentation, scénario, héros, ennemis, classes, invocations.

Pages 28-43

Final Fantasy Tactics Advance
La série revient sur plate-forme Nintendo quelques années après sa disparition.
Présentation, scénario, héros, persos annexes, ennemis, classes, système de jeu, invocations.

Pages 44-59

Final Fantasy VII Compilation
S'instaurant dans un projet compilant divers épisodes annexes, voire quelques séquelles au septième épisode sur PlayStation, Final Fantasy VII Compilation regroupe ainsi pas moins de 4 titres ainsi qu'un bonus, suivant un ordre alphabétique parmi lesquels figurent FF VII : Advent Children, FF VII : Before Crisis, FF VII Crisis Core, FF VII : Dirge of Cerberus et enfin FF VII Last Order en aparté.

Pages 60-61

Final Fantasy VII International
Version uniquement commercialisée au Japon, Final Fantasy VII International correspond à un director's cut du septième épisode sur PlayStation. Agrémentée d'un disque bonus, cette édition spéciale intègre également divers aspects du scénario et différents challenges inédits lors de la première version japonaise du jeu.

Pages 62-63

Final Fantasy VII : Advent Children
Second film réalisé en images de synthèse reprenant l'univers de la série Final Fantasy, FF VII : Advent Children invite le spectateur à découvrir, sous forme de séquelle au septième épisode, le devenir du monde et de ses héros des années après la destruction de Sephiroth, le soldat légendaire. Présentation, avant-première, scénario, héros, ennemis…

Pages 64-71

Final Fantasy VII : Before Crisis
Uniquement disponible sur téléphones portables au Japon, FF VII : Before Crisis se présente ainsi comme un jeu sur mobiles reprenant l'univers de Final Fantasy VII. Proposant de découvrir le passé des personnages bien avant le jeu vidéo, il donne ainsi accès à diverses révélations concernant essentiellement les Turks et Zack. Composé de plusieurs chapitres téléchargeables sur mobile, FF VII : Before Crisis se révèle donc un objet collector pour les fans.

Pages 72-73

Final Fantasy VII : Crisis Core
Jeu destiné à la console portable de Sony, FF VII : Crisis Core se présente comme un Action-Aventure se déroulant dans l'univers de FF VII. Bien qu'encore non disponible à ce jour sur PSP, le jeu se veut le dernier complément à la compréhension des événements ayant conduit à l'histoire de Final Fantasy VII.

Pages 74-75

Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus

Hormis Cloud Strife, le héros de Final Fantasy VII, FF VII : Dirge of Cerberus met cette fois-ci à l'honneur l'une des guest stars du jeu vidéo, Vincent Valentine. Se présentant sous la forme d'un jeu d'action à la première personne, FF VII : DoC partage ainsi les avis quant à son rattachement à la série et au septième épisode, bien que se prédestinant avant toute chose aux fans. Présentation, scénario, héros, ennemis, système de jeu.

Pages 76-85

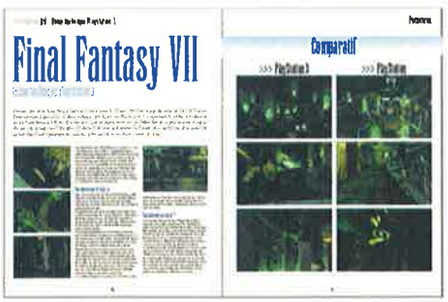
Final Fantasy VII : Last Order

OAV disponible dans le coffret collector du film Final Fantasy VII : Advent Children, FF VII : Last Order narre l'histoire de Zack et de Cloud avant les événements du septième épisode. Présentation, personnages, scénario.

Pages 86-89

Final Fantasy VII Démo technique PlayStation 3

A la manière de la scène du bal de Final Fantasy VIII qui avait été refaite en 3D lors de la présentation de la PlayStation 2 au public, cette démo technique de Final Fantasy VII, représentant la refonte de la scène d'introduction du jeu, a servi lors de la démonstration des capacités de la PlayStation 3.



Pages 90-91

Final Fantasy : The Spirits Within

Premier film en images de synthèse réalisé autour de la licence Final Fantasy, FF : The Spirits Within a cependant reçu un accueil plutôt froid de la part du public qui ne retrouvait que peu les divers éléments propres à la série. Présentation, scénario, personnages.

Pages 92-97

Final Fantasy : Legend of the Crystals

Première série d'OAV réalisées autour de la série Final Fantasy, FF : Legend of the Crystals se révèle ainsi comme l'un des apartés les moins connus de la licence, du fait de l'existence de seulement quatre épisodes.

Pages 98-99

Final Fantasy Unlimited

Série d'OAV réalisée en collaboration avec le character designer du manga Neon Genesis Evangelion, de Furi Kuri et du jeu vidéo .hack, Yoshiyuki Sadamoto, Final Fantasy Unlimited a également reçu un accueil plus que froid de la part du public, bien qu'ayant été traduit sur le continent américain et étant désormais disponible en Europe.

Pages 100-109

Final Fantasy : les produits dérivés

Final Fantasy se prêtant à merveille au fan service, cette licence a ainsi engrangé quantité de produits dérivés en tout genre, reprenant le cadre de son univers fantastique.

Page 110-113

Pages 114

Bibliographie et sources Internet officielles

Tout ce qui a permis à ce hors série d'exister et d'être ce qu'il est.

Près d'un mois après son énorme sortie au Japon, voici une analyse plus poussée du dernier hit de Square Enix. En le situant dans ce numéro hors-série, nous le considérons déjà comme un classique connu de tous. Toutefois, si vous ne savez pas encore de quoi il en retourne exactement, sachez qu'en lisant ce dossier, il est probable que vous soyez un peu "averti". Cependant, nous avons pris soin de faire en sorte que le spoil ne soit pas lisible à l'endroit pour que tout le monde soit satisfait.

Sortie japonaise 16 mars 2006

Présentation

Final Fantasy XII se veut tout d'abord une révolution dans une saga déjà très riche en diversité. Le changement du système de combat en est la preuve flagrante. Square Enix veut donner une nouvelle dimension à la saga et, sûrement, introduire par la même occasion la transition entre les épisodes PS2 et les futurs épisodes PS3. Le soft en lui-même est un poids lourd de la PS2 dont il exploite vraiment toutes les ressources.
Tout d'abord, graphiquement, la réalisation ainsi que la modélisation sont des chefs-d'œuvre. Les personnages sont très détaillés, très variés et surtout très riches en possibilités. Chaque détail sur le visage est travaillé au pixel, les expressions faciales sont très réalistes ainsi que leurs attitudes et leur gestuelle. Le bestiaire est titanesque, les ennemis sont parfaitement modélisés, surtout les ennemis rares, les cibles de chasse et les boss. Les décors sont sublimes et d'une taille si énorme qu'on a toujours l'impression d'être tout petit devant ces immenses temples et paysages.
La bande-son présente les thèmes classiques retravaillés de façon symphonique ainsi que des pistes très légères pour que vos longues traversées dans le jeu ne soient pas alourdies en plus par la musique, ce qui est un détail non négligeable pour le confort du joueur. Le winning theme est beaucoup plus rare car il intervient seulement après que vous avez vaincu un gros boss ou un ennemi très fort, ce qui le rend encore plus agréable.
La prise en main des commandes de base sera immédiate pour les adeptes de la série et pour les débutants, elle sera de l'ordre de l'heure si elle n'est pas de la demi-heure. En qui concerne l'accoutumance au nouveau système de combat, elle sera au contraire très rapide pour les débutants et un peu plus longue pour les joueurs confirmés, surtout s'ils jouent aussi à Zelda et Kingdom Hearts. La raison de cette difficulté provient du mode semi-réel de Final Fantasy XII, les joueurs cités plus haut ne sauront pas tout de suite comment diriger au mieux les personnages. Outre la maniabilité, le système Gambit est vraiment intéressant. En effet, il vous permettra de "programmer" un algorithme de comportement de combat pour vos personnages avec une notion de priorité pour éviter de faire du "micro contrôle" à chaque gros combat, ce qui peut être épuisant à la longue. De plus, si jamais un imprévu survient, vous pouvez soit changer directement l'algorithme, vu que vous avez tout le temps accès au menu principal, soit prendre vous-même les rênes en donnant un ordre qui sera toujours prioritaire.
La durée de vie du soft est au moins équivalente à celle de Final Fantasy X. La straight storyline représente très peu de temps comparé à celui qu'il faut pour finir toutes les quêtes annexes. Et la difficulté est au rendez-vous. Fini les Final Fantasy qu'on termine complètement et d'une traite sans suer sang et eau pour vaincre le boss caché ultime. Cette même difficulté présente dans les premiers épisodes de la série se retrouve ici ; très tôt dans le jeu, on a accès à des endroits où un simple ennemi est largement plus fort que toute l'équipe réunie. C'est à vous de profiter de cette liberté pour vous développer comme vous l'entendez. Elle troublera sûrement la plupart des débutants et motivera de nouveau les experts comme l'a fait Final Fantasy X avec la side quest des Dark Aeons qui se clôturait par le plus grand ennemi jamais rencontré jusqu'alors dans un Final Fantasy : Der Richter. Dans cet épisode, des opposants semblent être du même calibre qu'un dark Bahamut ou qu'un dark Anima et ils sont en plus grand nombre. Un vrai challenge s'annonce.

Les scénaristes n'ont pas remis sur le tapis le genre d'histoire à l'eau de rose qui hantait tous les épisodes depuis le VIII. Même s'il est certain qu'il y a de l'attirance ou de l'amour dans l'air, il reste sous-entendu, ou encore suggéré, mais juste comme il faut pour ne pas faire un bis repetita avec les quatre derniers opus de la série. On peut aussi assister à la maturation de Vaan et de Penelo sous l'influence de Balflear et de Fran.

UN UNIVERS EXOTIQUE UNIQUE.

Scénario

DES ENNEMIS ATYPIQUES.

Il est intéressant de voir comment les gens luttent pour le pouvoir et que, dans le monde de la politique, les sentiments sont à mettre de côté. L'empereur Solidor le payera de sa vie. Wayne n'est pas du niveau de Kefka (Final Fantasy VI), mais il reste quand même un bon méchant car on peut encore voir une part d'humanité en lui ; même corrompu par la Nethicite, il tient encore à son petit frère Lars.
Au début de l'aventure, vous incarnez Lex, le frère aîné de Vaan au château de Dalmasca, qui assiste malheureux à la trahison présumée de Basch. Dans cette scène tragique, vous apercevez le visage de Wayne souriant et Basch se faisant arrêter. Quelques années plus tard, à Rabanastre, vous incarnez Vaan devenu un grand jeune homme (Lex le désigne tel un petit enfant quand il en parle à Basch) travaillant pour Miguelo aux côtés de Penelo, orpheline comme lui. Au cours d'une mission, il est amené à aller au château de Nalbina et se retrouve par le plus grand des hasards dans une salle au trésor secrète où il trouve un objet qui va changer le cours de sa vie, un morceau de Nethicite. Par la suite, il rencontre Fran et Balflear, deux pirates justement en quête de ce trésor. Au cours de leur escapade, ils croisent le chemin d'Ashe avant de se faire capturer puis jeter en prison. C'est dans cette dernière qu'ils retrouvent un Basch meurtri, mais toujours déterminé. Et peu de temps après, Penelo vous rejoint définitivement pour ainsi former un groupe final de six personnes. L'aventure commence enfin.

UN SCÉNARIO AU PROLOGUE ÉMOUVANT ET DRAMATIQUE.

La Nethicite citée plus haut sera au centre de toutes les convoitises durant votre périple. Ce minerai légendaire fut donné au roi Raithwail pour punir ceux qui avaient nui à son royaume et lui permettre ainsi de "réécrire" l'histoire. Depuis lors, personne n'a plus parlé de Nethicite jusqu'à ce que le docteur Cid, éminent scientifique d'Archadia, ne se décide à en développer synthétiquement. C'est alors que le cercle vicieux commença. La Nethicite synthétique a un gros défaut comparé à l'originale, elle rend les gens encore plus avides de pouvoir tout en leur conférant la force du myst (ou mist), l'équivalent du mana. Ashe pense reprendre le pouvoir qui lui a été volé grâce à cette force, mais elle veut aussi reconstruire Dalmasca en évitant de verser du sang et c'est ce dilemme qui va la travailler durant une bonne partie du scénario.
Ce choix entre la vengeance par tous les moyens et tourner la page pour ne voir que l'avenir est une thématique très à la mode au Japon. On la retrouve notamment dans le personnage de Sasuke Uchiwa dans Naruto.

DES CINÉMATIQUES GRAPHIQUEMENT SPECTACULAIRES.

Les combats

Comme dans tous les épisodes de la série, vous passerez la plupart de vos heures de jeu sur les champs de bataille. Mais cette fois-ci, les concepteurs de Square Enix nous ont concocté une surprenante révolution dans le système de combat tant aimé de la série. Le type de celui-ci s'avère du semi-temps actif (le temps se fige pendant que vous choisissez votre action, mais en-dehors du menu d'action, la barre d'ATB se charge comme en temps actif) et aussi du semi-temps réel (il n'y a pas coupure avec le terrain de parcours puis, une fois un écran de combat identique à celui des épisodes précédents affiché, vous déplacez vos personnages, du moins le leader car les autres suivent librement sur la carte et ce même pendant un combat). En appuyant sur la touche de confirmation, vous aurez accès au classique menu d'action. Pendant le choix de votre action, le temps se fige et vous aurez accès au menu de votre leader en premier. Grâce à la croix directionnelle, vous pourrez naviguer sur son menu d'action et aussi avoir accès à celui de vos deux équipiers. Une fois l'action choisie, la barre d'ATB apparaît et se charge pour s'exécuter une fois qu'elle est pleine. Un lien fluorescent apparaît quelques secondes pour vous indiquer qui vous avez visé.
Les ennemis sont visibles pour la plupart (car certains se cachent et apparaissent brusquement) et peuvent donc être évités si vous le désirez.
Votre équipe sur le terrain se compose de trois personnes et, par moments, d'un guest que vous ne pouvez pas contrôler (rappelez-vous Sephiroth dans Final Fantasy VII). Les membres de votre équipe sont interchangeables avec ceux de votre "banc de touche", à condition qu'ils ne soient pas la cible d'une action. Enfin, vous pouvez changer l'équipement de votre troupe à tout moment.

Les Myst Cuts en action.

Les Myst Cuts

L'option Myst Cut se compose de deux sous-menus : Invocation et Myst Knock.
La première option est traitée dans une autre page du dossier. Il sera uniquement question de la seconde dans les lignes qui suivent.
Les Myst Knocks sont les coups spéciaux des personnages. Ils sont accessibles via le board de chacun. Au départ, chaque tableau a 18 cases Myst Knock. Lorsque l'une d'entre elles devient active pour un de vos personnages, elle disparaît dans le tableau des autres.
Chaque personnage a 3 Knocks à débloquer et chaque activation d'une de ces cases ajoute vos MP max à votre total de MP, sauf la troisième.
Leur activation donne lieu a une cut scene très impressionnante pour chaque personnage et la particularité de cet épisode est le fait que vous pouvez en enchaîner plusieurs d'affilée sans laisser votre ennemi reprendre son souffle. Pour cela, il faut appuyer sur la bonne touche pendant que la barre de temps décroît pour qu'un autre Knock suive. Plus vous allez loin dans les combos, plus la barre s'écoule vite. Et ces spectaculaires enchaînements vous coûteront tous vos MP. Gardez-les donc comme coup final, sinon vous ne pourrez plus gérer la suite du combat si votre adversaire est très fort. Si vous arrivez à faire plus de 5 Knocks en combo, vous serez gratifié d'un grand final élémentaire dans la disposition suivante.

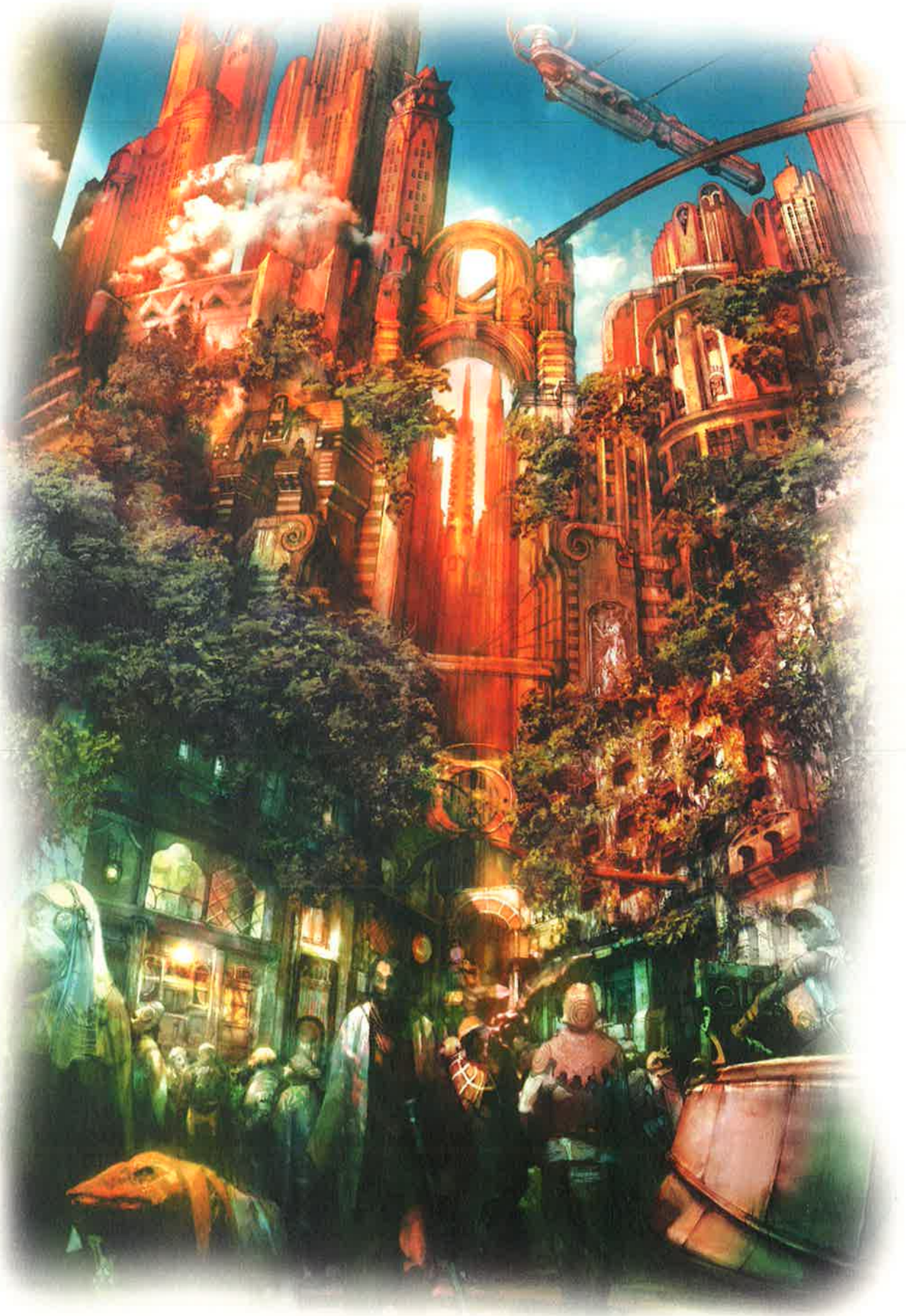
Nombre de combos	Final
5n+1	Feu
5n+2	Eau
5n+3	Terre
5n+4	Foudre

Le systeme de jeu

Le Licence Board propre à chacun des protagonistes.

Le license board

Le character build up se présente cette fois sous la forme d'une grille divisée et de deux grands ensembles de cases. La grille du haut présente les licences de build up internes, de magie, de Wa Za (capacités, skills) et de port d'accessoires. Celle du bas correspond aux armes et aux diverses protections corporelles. En résumé, vous ne pouvez pas porter une protection, une arme ou utiliser un sort ou un skill sans avoir débloqué le permis correspondant. Chacun des protagonistes commence à des endroits différents de leur board qui correspondent à leurs aptitudes de base. Vous êtes complètement libre quant à l'évolution que vous voulez donner à votre personnage. Cependant, il y a une règle qui régit cela : les cases de licence ne peuvent être débloquées que de proche en proche (i.e. chaque case révélée donne accès aux cases directement adjacentes). Et débloquer une case n'est pas gratuit, il vous faudra payer les licences en license points que vous obtiendrez en même temps que les points d'EXP à la défaite d'un ennemi. Les coûts varient entre 5 et 255 LP. Sachant que chaque board comporte plus d'une centaine de cases, que les prix augmentent quand les cases sont proches des extrémités et qu'un ennemi normal ne vous donne qu'un petit LP, il est évident que ce développement sera long. Alors, à vous de bien mener le parcours de vos personnages afin de présenter au plus vite une équipe aux talents diversifiés et complémentaires.



Les héros

Fran

Cette sublime viera exilée a pour compagnon Balflear. C'est une pirate, tout comme ce dernier. Elle a d'ailleurs quitté son village pour lui. Elle est la sœur de Yote, la cheftaine de la tribu, et de Mirin. Après toutes ces années passées loin de la forêt, elle a perdu la capacité de l'écouter, mais elle possède toujours une très grande sensibilité au myst. C'est cette sensibilité d'ailleurs qui vous sauvera. Un peu comme Balflear pour Vaan, Fran sera le mentor de Penelo. De plus, elle sait très bien déceler les qualités et les défauts d'une personne au premier regard ; l'intuition féminine, sûrement. Au cours d'une scène assez embarrassante pour Vaan, on apprend que, contrairement aux apparences, elle aurait plus de 50 ans.

* Spoil *

Quand Wooslar se retourne contre vous à bord du Léviathan et que Gris utilise la Nethicite dans le canon, le myst ambiant se trouble. Cela entraîne un accès de furie chez Fran (état de berserk) qui lui permet de se libérer de ses menottes et de neutraliser les gardes. Cette diversion donne un temps suffisant à Balflear pour qu'il détache les siennes et libère ensuite le reste de l'équipe. Fran est très éprouvée physiquement après cet incident et elle décide de se contrôler à l'avenir.

Ashe Dalmasca

Jeune veuve de Rasler, Ashe est aussi la fille du roi de Dalmasca et une descendante de Raithwail, le Roi tyran. C'est ce lien de sang qui va la mener vers le chemin de la Nethicite et des Espers. Après le renversement de son père et la mort de son mari, Ashe a rejoint la résistance face à l'Empire sous le nom d'Amaria. Tout au long de sa quête pour reprendre le pouvoir à l'Empire, elle sera partagée entre son désir de vengeance et celui d'oublier le passé pour construire l'avenir. D'un côté, il y a les apparitions de Rasler qui la poussent vers la vengeance et, de l'autre, ses compagnons d'armes qui l'encouragent à devenir une grande reine et à oublier sa rancœur. La voie du passé la conduit à utiliser le pouvoir de la Nethicite comme l'a fait son ancêtre pour "réécrire le passé" et punir les coupables alors que ses amis lui demandent de sceller ce pouvoir malsain à jamais en détruisant la Nethicite.

* Spoil *

Bien évidemment, son choix sera celui de l'avenir et elle se fera couronner reine à la fin du jeu. La petite surprise vient du fait que malgré l'amour qu'elle éprouve pour son défunt mari, elle ne restera pas insensible au charme de Balflear.

Penelo

Elle est la meilleure amie de Vaan. Tous deux sont orphelins à cause de la guerre et tous deux ont été recueillis par Miguelo. Pour gagner leur vie, ils travaillent pour ce dernier comme coursiers. Elle tient beaucoup à Vaan et c'est souvent la première à le gronder et à s'inquiéter quand il fait quelque chose de mal. C'est la plus jeune du groupe dont elle est la touche de fraîcheur et d'innocence. Elle est aussi très attentive aux enseignements de Fran. Le lien d'amitié qu'elle noue avec Lars lui sauve la vie dans le Léviathan. Lui, elle et Vaan sont les représentants de l'avenir prospère envisagé par nos personnages.

* Spoil *

Avant de rejoindre l'équipe, Penelo fut prise en otage. Elle fut sauvée par Lars qui l'emmena dans le Léviathan. Et c'est à l'intérieur de celui-ci que Penelo et tout le groupe furent sauvés par la Nethicite fournie par Lars qui absorba la boule de feu envoyée par Gris. C'est à partir de ce moment qu'ils se rendent compte des pouvoirs de ce minerai. A la fin du jeu, elle écrit une lettre à Lars dans laquelle elle raconte que Vaan et elle-même sont devenus des pirates dans l'équipage de Fran et Balflear.

Basch von Rosenburg

Ancien général des armées de Dalmasca, Basch fût également le compagnon d'armes de Lex et de Rasler. Il fût accusé injustement d'avoir trahi sa patrie et fût jeté en prison après l'incident survenu au château du roi Dalmasca. Il fut interrogé par le judge Gabranth durant deux longues années symbolisées par sa cicatrice au front. Il savait où le roi avait caché sa Nethicite. Libéré grâce à Balflear après un énième interrogatoire infructueux, il entend bien prouver son innocence et aider Ashe dans sa quête. Basch est un homme d'honneur, fort, droit et fidèle. Il veut porter les crimes qu'il aurait commis par le passé comme un fardeau qu'il doit purger en construisant un avenir radieux à Dalmasca ; un peu comme Kenshin le Vagabond.

* Spoil *

Basch a un frère jumeau et est originaire de l'Empire. Il aurait quitté ce dernier pour se joindre au roi de Dalmasca alors que son frère est resté fidèle à la famille Solidor. C'est ce même frère, Noah, qui s'est fait passer pour lui et a assassiné le père d'Ashe pour se venger. Avant le combat final et une fois son frère retrouvé, Basch fera le moralisate pour guider celui-ci sur la bonne voie.

Balflear

Pirate très célèbre, Balflear est avant tout le leader du groupe. Il le dit lui-même souvent : "C'est moi le héros de l'histoire". Même si ce n'est pas vrai, c'est bien lui à qui l'on s'attache le plus vite. Charmeur, expérimenté et très bien renseigné sur l'Empire, ses capacités seront vite indispensables. Compagnon de Fran, qu'il ne quitte jamais, il est aussi le pilote du STRHAL. C'est souvent lui qui tirera le groupe vers le haut. Posé et sûr de lui, il sera vite un exemple, surtout pour Vaan car il va l'aider à mûrir et pour Ashe car il lui suggère d'oublier le passé. Pour ce faire, il confisque l'alliance d'Ashe en guise de paiement pour ses services. Cependant, il reste mal aimé de la forêt et des vieras car, pour elles, c'est lui qui leur a enlevé Fran.

* Spoil *

C'est en réalité le fils de Cid, Famran, et il est originaire de l'Empire. Il fut même jugé sous l'influence de ce dernier. Frustré de voir son père obsédé par la Nethicite, il renonça à son statut pour devenir pirate et trouver un moyen pour que son père reprenne ses esprits.

Vaan

Vaan est le frère cadet de Lex, mort pendant la guerre. Il vit à Rabanastre en compagnie de Penelo et Miguelo pour qui il travaille. Il est très habile de ses mains et rêve de devenir un pirate. Notre jeune héros partage le premier rôle avec Ashe. Ce qui les lie est le choix qu'ils devront faire entre la vengeance et l'avenir. Mais au fil de l'histoire, grâce à Lars et à Penelo, il sera partisan de l'avenir et deviendra la foi du groupe envers le futur. On dit que Balflear est son mentor, mais il lui reste encore du chemin à parcourir. Son évolution se révèle cependant la plus marquée et la plus intéressante.

* Spoil *

Au début, il est aigri par la haine qu'il voue à l'assassin de Lex. Mais, petit à petit, grâce à Balflear et à Penelo, il se redirige vers le droit chemin, contrairement à Ashe qui va mettre beaucoup plus de temps. On dit même de lui qu'il ferait un excellent pirate et l'on voit vraiment qu'il a pris du caractère dans la première scène au village vieras. Il apprend par la suite à piloter le STRHAL avec Penelo comme assistante. Son visage d'ange reflète son innocence, mais pas sa véritable force.

Les personnages annexes

Alcide et Anastasis

Alcide est membre de la famille impérial de Rosaria et, au même titre que Lars et Ashe, un partisan de la paix sur Ivalice. C'est la raison pour laquelle il décide d'aider votre groupe en organisant la résistance.
Anastasis est grand prêtre du moo de Bur-Omisace. Il a un don de prémonition qui se manifeste dans ses rêves. Il aide nos héros lors de l'étape du temple de Myriam.

* Spoil *
Il se fait tuer par Belgas juste après

ALCIDE

Lars Solidor

Lars se joindra à vous à plusieurs reprises en tant que guest. Au moment où vous le rencontrerez, il changera de nom pour éviter qu'on le reconnaisse. Lars est un jeune garçon très mature, poli, cultivé, intelligent et très doué en armes. Il est le fils de l'empereur et le petit frère de Wayne. Tout le monde dit de lui qu'il ferait un très bon empereur car il se sent concerné par son peuple et proche de lui. Il préfère éviter les conflits militaires à tout prix, contrairement à son frère et même s'il le considère comme un homme modèle. Cette admiration est sûrement l'un de ses seuls points faibles car il a beau être idéaliste, il n'en est pas plus naïf et n'hésite pas à remettre en cause ses convictions. Au combat, contrairement à ce que son apparence suggère, il est armé de deux sabres et d'un stock inépuisable de potions de soins qui vous seront souvent d'un grand secours. La vitalité n'est malgré cela pas un de ses points forts.

* Spoil *
Il se fait appeler Ramon la première fois qu'il se joint à vous. Il infiltre votre équipe pour mener sa propre enquête sur les mines de Nethicite synthétique à Bhujerba. Très concerné par ce problème, Lars a dû faire face à des preuves accablantes des manipulations de son oncle qu'il combattra à vos côtés lors de l'avant-dernier combat. A la fin du jeu, il règne sur Archadia aux côtés de Cadrarath et vit en paix avec Dalmasca.

Marquis Ondore Harem

Il s'avère l'auteur des lignes d'histoire qui vous seront contées à des moments clés du jeu. Dans la trame, il est en quelque sorte votre espion infiltré dans le gouvernement impérial, à un niveau différent de celui d'Alcide. Il dirige la flotte aérienne de la résistance dans la dernière bataille contre le Bahamut. Il réside à Bhujerba.

Reddas

Pirate tout comme Balflear, il possède un équipage de quatre membres comprenant Elsa, Ricky, Rass et Nono. Il rejoindra votre groupe en tant que guest pour des raisons floues et l'échec de son attentat envers le docteur Cid. Son attitude laisse à penser qu'il a beaucoup de regrets et éprouve un grand désir de vengeance envers Cid. Balflear reste néanmoins méfiant à son égard.

* Spoil *

Reddas était un juge du nom de Zecht. Il a abandonné son titre suite à un accident qui a ravagé toute la zone de Nabudis. La cause de cet accident était la Methicite qu'il avait volée sous les ordres de Cid. Depuis, il s'est juré de sceller ce pouvoir maléfiant. C'est d'ailleurs pour cela qu'il tente de tuer Cid. Il meurt en détruisant le cocon du Soleil divin avec l'épée du tyran après votre combat contre Cabrantth et Cid. A sa mort, son équipage rejoint Alcide, comme il lui avait demandé.

Woosler

Ancien compagnon d'armes de Basch, Woosler fait partie de la résistance. Il fut porté disparu pendant la bataille au château de Dalmasca. Il est maintenant chargé de protéger Ashe. C'est lui qui poussera Ashe vers le premier esper du parcours. Armé d'une énorme épée à la Cloud de Final Fantasy VII, il est un allié de poids dans votre équipe en tant que guest, d'autant plus que sa vitalité est à peu près aussi énorme.

* Spoil *

Woosler avait décidé de s'allier à l'Empire pendant la guerre pour sauver la vie d'Ashe. Il espérait reconstruire Dalmasca sous la tutelle de l'Empire. Après l'obtention de Belias et du fragment de l'Aube, il vous conduit vers Gris, rencontre à la suite de loquelle vous devez l'affronter. Après le combat, il se rend compte de son erreur et décide de mourir dans l'explosion du Leviathan.

Les judges

Ils sont cinq. Ce sont les argousins de la loi impériale d'Archadia. Gabranth, Ghis, Belgan, Drace et Zargabath forment l'autorité de l'empire sous le commandement du sénat, de Wayne et de Lars. Malgré leur fonction commune, ils ont tous des intérêts différents qui donneront lieu à des conflits internes.

* Spoil *

Ghis est avide de pouvoir, mais il a rapidement les yeux plus gros que le ventre et tente de modifier la Méthicite, ce qui lui coûtera la vie.
Belgan s'apparente plus à un policier corrompu abusant de son autorité, complétement à la solde de ses dirigeants et dopé à la Méthicite.
Drace est la seule femme parmi les judges. Il semblerait qu'elle soit totalement hors du complot de Wayne et meurt en tentant d'arrêter ce dernier.
Zargabath dirige l'Alexander durant la dernière bataille aérienne contre la résistance.
Gabranth est en réalité Noah von Rosenburg, le jumeau de Basch. C'est lui qui a tué le roi de Dalmasca et qui a fait porter le chapeau à son frère. Il hait Basch, car il a quitté leur Archadia natale pour se joindre à Dalmasca. Cependant, Gabranth est lui aussi un guerrier fidèle. Il a juré de protéger la famille Solidor et Lars en particulier. Il se joindra à vous contre Wayne pour protéger son jeune empereur.

Les ennemis

Vayne Solidor

Fils aîné de l'empereur, c'est un grand génie militaire ainsi qu'un manipulateur avisé. Il sait jouer de sa position et de sa popularité pour obtenir ce qu'il veut des gens. Ce trait de caractère nous est montré très tôt dans le jeu, lors de sa venue à Rabanastre. On remarquera aussi très vite son complot avec Cid et certains judges pour obtenir le pouvoir absolu et régner par l'autorité sur l'Empire. Malgré tous ces aspects détestables, il ne veut néanmoins pas faire de mal à son petit frère Lars.

* Spoil *

Il tue son père par empoisonnement et fait porter la faute sur le Sénat afin de le dissoudre et de régner comme seule autorité sur l'empire d'Archadia. Drace tente de s'opposer à lui, mais elle est vite isolée par les autres judges déjà corrompus par la Nethicite. Il réorganise l'armée impériale d'Archadia afin de combler la perte du Leviathan et de pouvoir conquérir le reste d'Ivalice. Il sombre lui aussi dans l'utilisation de la Nethicite sous l'influence de Cid et de Venus. C'est lui le boss final du jeu que vous affronterez en trois étapes. La première avec Lars, la seconde avec Gabranth et pour le troisième et dernier combat, il fusionnera avec Venus.

Wayne, le despote régnant en

Cid

Appelé aussi docteur Cid, cet éminent scientifique d'Archadia est un spécialiste de la Nethicite et aussi un des pionniers de sa fabrication synthétique. Toujours accompagné de Venus, il collabore avec Wayne pour le développement et les tests de la Nethicite synthétique. C'est lui qui est à l'origine des vaisseaux impériaux Ifrit, Shiva, Léviathan, Alexander et Bahamut. Pour mener ses expériences à bien, il n'a aucun scrupule et aucun sacrifice n'est de trop pour lui. Beaucoup de gens voudraient le tuer, comme Reddas, ou l'arrêter, comme Balflear, et c'est à cause de lui que les humains ont une mauvaise réputation. Il paraîtrait même que c'est un accident qui l'aurait changé ainsi. Cet accident fut la rencontre avec Venus. Auparavant, il était juste un très grand scientifique et un père exemplaire pour Famran, qui s'est enfui suite à sa "métamorphose". Contrairement à tous ses prédécesseurs, ce Cid est un ennemi et il faut avouer que c'est assez troublant.

* Spoil *

Et ce n'est pas un moindre ennemi, car il saura vous manipuler pour que vous obteniez la vraie Nethicite des opuelias. De plus, il possède l'un des plus grands espers : Famfrit, qu'il invoquera contre vous.

Contrairement à la majorité des épisodes de la série, Cid incarne ici un de vos adversaires.

Chocobo

Une autre marque de fabrique de Square Enix et de Final Fantasy. Ces grands oiseaux jaunes très rapides sur leurs pattes peuvent être loués à la sortie de chaque ville (à quelques exceptions près) pour la modique somme de 30 gils. Votre tour en chocobo dure 150 secondes au maximum avec trois unités de turbo. Le chocobo ne peut pas traverser les frontières vers une autre zone, mais il peut parcourir toutes les aires de l'une d'elles. Le chocobo theme classique vous accompagnera toujours pendant votre cavalcade. Les ennemis ne vous agresseront pas, mais vous pouvez descendre de votre monture à tout moment. Malheureusement, cette dernière retournera aussitôt là où vous l'avez louée. Les chocobos vous permettront d'éviter de longs parcours à pied et aussi d'atteindre des endroits inaccessibles de prime abord comme l'entrée des mines de Henne. Vous rencontrerez aussi des chocobos sauvages de couleur rouge ou noire qui sont, eux, beaucoup plus hostiles à votre égard.

Grâce aux chocobos, les déplacements sur la carte se font sans encombre.

Les véhicules

Cristaux de téléportation

Ce sont des cristaux de sauvegarde d'apparence classique, hormis leur couleur rouge. Disposés habilement à chaque endroit clé d'Ivalice, ces cristaux vous permettront d'aller instantanément à un autre cristal, moyennant une pierre de téléportation. Ces pierres, vous les trouverez parmi les objets laissés par certains ennemis. Donc, faites attention à ne pas les vendre par mégarde car vous en abuserez sûrement pendant vos phases de chasse où vos recruteurs et vos cibles sont souvent très éloignés l'un de l'autre. Ils sont aussi très utiles pour retourner à un donjon dans lequel toutes les salles ou tous les coffres n'ont pas été découverts. A chaque fois que vous en voyez un pour la première fois, cela peut signifier deux choses : votre arrivée dans une ville importante ou bien qu'un boss n'est pas loin. Bien évidemment, vous n'avez pas accès à tous les cristaux d'Ivalice dès le début. En effet, pour activer un cristal de téléportation et le rajouter sur sa liste de destinations, il vous faut d'abord l'utiliser une fois comme point de départ ou pour sauvegarder.

Les cristaux existent en plusieurs couleurs.

Sthral

C'est le vaisseau de Balflear qu'on aperçoit dans le teaser d'introduction. Le groupe s'en sert pour la première fois afin de se rendre dans la ville aérienne de Bhujerba. Pour voyager avec, il faut vous rendre dans l'aérodrome où il est posé et parler à Balflear en lui indiquant la destination à suivre. Malheureusement, toutes les villes ne disposent pas d'un aérodrome et il n'y a pas de phase de voyage en vaisseau comme dans les épisodes précédant Final Fantasy X. Etant donné que vous effectuerez la plus grande partie de vos trajets à pied, le Sthral n'est qu'une autre forme de frontière franchissable pour vous rendre à des endroits inaccessibles par la terre comme Bhujerba. C'est une des rares choses qui manquent au soft, avec la diversité des mini-jeux. De ce fait, vous privilégierez davantage la téléportation par cristaux ou la simple marche pour voyager.

Chaque vaisseau possède une architecture spécifique à son utilité.

Les vaisseaux impériaux

Créés par le docteur Cid comme dans la tradition des Final Fantasy, ces vaisseaux portent le nom des invocations légendaires de la saga. Ifrit, Shiva, Léviathan, Alexander et Bahamut correspondent aussi à leurs homologues en termes de puissance, c'est-à-dire que Bahamut est le meilleur vaisseau, suivi d'Alexander, de Léviathan et des deux autres, mais ils ne se ressemblent en rien quant à leur aspect. Ils font la fierté de l'armée de l'empire archadien et sont le symbole d'une puissance militaire colossale. A la suite d'un sursaut d'orgueil du judge Ghis, le Léviathan explosera. Malgré cette perte, Archadia ne faiblit pas par rapport à ses opposants grâce au commandement de Wayne. Vous explorez certaines de ces forteresses volantes en tant que donjons au cours du jeu. On notera l'influence prédominante de l'univers de Star Wars sur cet aspect et sur le design des différents engins.

Seeq

Aussi répandus que les bangaas, les seeqs sont des reptiles bipèdes au nez écrasé et au gros ventre. Beaucoup plus impressionnants que les bangaas en carrure, on les retrouve souvent dans les métiers qui requièrent de la force physique, comme chasseur de primes ou encore geôlier. Ils peuvent, à première vue, passer pour de gros balourds, mais ne vous méprenez pas car certains d'entre eux se servent très bien de la magie. Ils n'ont pas de représentant dans la trame, mais sont présents un peu partout sur Ivalice.

Humain

La race humaine est la plus répandue sur Ivalice. Le détail amusant dans Final Fantasy XII est qu'ils sont tous "bien faits", c'est-à-dire qu'il n'y a pas un humain qui soit trop gros ou trop petit. Ils ne sont pas toujours appréciés par les autres races, notamment par les vieras qui trouvent les humains malsains à cause de leur soif de pouvoir. En effet, c'est la seule race d'Ivalice qui fait des recherches sur la Nethicite pour s'en approprier la puissance. Cette quête de pouvoir est aussi un gros dilemme pour Ashe.

Le prince Rasler n'apparaît qu'au cours de l'introduction du jeu.

Les races

Bangaa

Ce sont des reptiles bipèdes aux oreilles tombantes. Déjà présents dans l'épisode Tactics Advance, ces puissants guerriers s'adonnent plutôt à la chasse dans cet épisode. Vous rencontrerez quelques-uns de ces chasseurs au cours de vos balades incessantes autour de Rabanastre. Les bangaas sont représentés dans la trame par le groupe de Ba'Gamman, un chasseur de primes qui a une certaine rancune envers Balflear, et par Miguelo qui s'est occupé de Vaan et de Penelo quand ils étaient enfants.

Les seeqs. A ne pas confondre avec les bangaas.

Races secrètes

Garif

Les garifs vivent dans un village au sud des plaines d'Ozmoze. Ils ressemblent à des humains, sauf pour la tête. Ils portent un masque et sont cornus. Ils sont connus pour avoir une utilisation particulière à leur culture de la Nethicite. Mais lorsque Vaan et tout le groupe leur demandent de l'aide, ils ne peuvent pas la leur donner car leurs traditions sont transmises par voie orale et qu'il n'y a aucune trace écrite, ce qui laisse le culte s'émousser de génération en génération.

Oquelia

Ces êtres vivent au plus profond de l'ancienne cité de Girugevan. Ils sont les vrais détenteurs de la Nethicite et ce sont eux qui donnèrent à Raithwail le pouvoir qui lui a valu le titre de Roi tyran.

Nu moo

Ces mammifères bipèdes, qui ressemblent au stéréotype du prêtre médiéval avec une tête de nounours aux longues oreilles, sont les sages d'Ivalice. Ils vivent sur le mont Bur-Omisace et ont pour représentant le grand prêtre rêveur Anastasis. Ils sont réputés pour être de grands mages. Ils s'avèrent malheureusement moins présents dans cet épisode que dans l'épisode Tactics Advance, tout comme les bangaas.

Viera

Espèce exclusivement féminine, ces créatures de rêve aux oreilles de lapin et à la chevelure blanche vivent recluses dans la forêt d'Eruyt. Leur village est suspendu aux arbres et dirigé par la sublime Yote, la sœur de Fran. Les vieras sont très méfiantes à l'égard des humains et du monde extérieur. Tout ce qui importe vraiment pour elles est le bien de la forêt. Cette dernière, qui est désignée comme un être vivant à part entière, peut se faire entendre des vieras. Elles sont en outre des guerrières très adroites. Fran est leur principale représentante dans la trame du jeu.

Fran est l'unique viera qui rejoindra vos rangs.

Moogle

Ces petites boules de poil à pompon sont un des fers de lance de la saga des Final Fantasy. Toujours là pour vendre leurs services, les moogles sont très doués pour inventer des choses. Ce sont de sérieux travailleurs et ils se retrouvent partout dans Ivalice. Parmi les nombreux services qu'ils proposent, il y a la vente, la location de chocobos et le service des téléporteurs à Rabanastre. C'est dans cette ville que se trouve Mont Blanc, le moogle de FF TA, qui y dirige un cercle de chasseurs de primes.

Les moogles font partie de l'univers de Final Fantasy.

Elles sont nommées espers, comme dans Final Fantasy VI, et au nombre de treize. Il s'agit aussi d'un clin d'œil gigantesque à Final Fantasy Tactics Advance, car on retrouve dans cet épisode les cinq invocations des races d'Ivalice.

Invocations

Autre référence à l'épisode Tactics sur PS One, la connexion avec les signes zodiacaux (les douze classiques et Ophucius, le serpentaire) et Zodiac, l'invocation cachée du soft. Square Enix a aussi fait appel à des noms déjà connus tels qu'Ex Death (ancien boss des Final Fantasy) et Chaos (nom déjà apparu dans Final Fantasy VII, c'était la dernière transformation de Vincent Valentine). Malgré ces remises à jour, ils n'ont pas repris les classiques Shiva, Ifrit, etc. (cf. vaisseaux impériaux). A l'instar de Fianl Fantasy VIII, les espers vous prêteront leur force à condition que vous les soumettiez après les avoir combattus. Malgré leur puissance déjà énorme, ils ne combattent jamais seuls et leurs sbires sont loin d'être des paramètres négligeables pendant le combat. Il va évidemment de soi que ces combats seront rudes, voire réellement délicats pour les meilleurs espers. Voici les cinq invocations qui seront sur votre chemin principal :

- Belius le Démon, d'élément feu
- Mateus l'Empereur de l'immortalité, d'élément glace
- Hashmurim le Régulateur
- Semihaza le Traître
- Famfrit le Nuage noir.

Vous soumettrez les quatre premiers lors de rencontres, mais Famfrit sera déjà à la solde d'un de vos ennemis, vous l'obtiendrez par la suite. Pour les huit autres, il vous faudra les trouver dans Ivalice. Notez que pour obtenir Zodiac et Ultima, il vous faudra obtenir au moins dix autres espers auparavant. Voici leurs noms :

- Adramalech le Divin Empereur enragé, d'élément foudre
- Zalhera l'Ange de la mort, d'élément mort
- Queklain le Roi de l'immondice, d'élément poison
- Ex Death l'Arbre sacré du jugement
- Zeromus le Tyran condamné, d'élément dark
- Chaos le Roi de la réincarnation
- Zodiac le Roi du commandement
- Ultima l'Ange sacré, d'élément sacré.

Une fois soumis, chaque esper sera placé dans les boards de vos personnages et, tout comme pour les knocks, une fois activé pour un personnage, l'esper disparaît pour les autres. Associez-les donc avec parcimonie.
Invoquer un esper vous coûtera entre une et trois barres de MP (chaque barre représentant vos MP max) et le coût est souvent proportionnel avec la puissance. Après une courte mais jolie scène d'invocation, l'esper prendra la place des équipiers de l'invocateur et combattra à ses côtés comme les aeons de Final Fantasy X. Il se comporte comme un guest et sa durée de vie est limitée par ses HP et une barre temporelle qui décroît. Lorsque ses HP ou ceux de son invocateur tombent à 0, l'esper disparaît et les coéquipiers reviennent à leur place. Par contre, si le chrono s'écoule jusqu'au bout, vous aurez le privilège d'assister au myst knock de l'esper, qui est en général très impressionnant et ravageur.

Belius puise son style dans la culture hindoue.

Mateus, aussi gracieuse que redoutable.

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

Deuxième épisode de la série à sortir sur PlayStation, Final Fantasy Tactics abandonne l'ambiance futuriste de Final Fantasy VII pour retourner un peu plus aux sources, le médiéval. Vous devrez donc livrer des batailles épiques les unes après les autres afin de démêler le nœud de l'intrigue. Le tout se déroule sur un fond politique mêlant adroitement les histoires de plusieurs familles et les alliances multiples ; nous avons droit là à un scénario se révélant assez compliqué.

Présentation

Sortie Japon : 20 juin 1997

Sortie Squaresoft Millennium Edition : 29 juin 2000

Sortie USA : 28 janvier 1998

La carte du royaume d'Ivalice.

Au niveau du gameplay, rien à dire, il est excellent. Comme dans tout Tactical, chaque personnage, une fois son tour venu, peut se déplacer sur le champ de bataille avant d'exécuter une action, comme porter une attaque, lancer une magie ou utiliser un objet. Après chaque action, l'unité reçoit des points d'expérience et des JP, ces derniers servant à apprendre de nouvelles capacités. Vous avez aussi la possibilité de voir dans un tableau quand va jouer tel protagoniste, afin de préparer au mieux vos assauts.
Le système de jobs employé dans FF III et FF V refait surface. Vous pouvez ainsi changer à volonté, entre chaque bataille, le métier de vos personnages, afin d'opter pour la meilleure stratégie possible. Il vous faudra obtenir un certain nombre de compétences dans un job, voire dans plusieurs, afin d'accéder à de nouvelles classes. Obtenir les meilleurs métiers demandera du temps...
Les graphismes de Final Fantasy Tactics sont tout bonnement sublimes. Subtil mélange de 2D et de 3D isométrique, ils rendent chaque scène du jeu très agréable. Les protagonistes en 2D sont vraiment mignons, ce qui les rend vite attachants. Quant aux effets spéciaux, ils sont également très réussis. Les séquences de transformation des ennemis sont spectaculaires. Un seul petit regret : les cinématiques d'ouverture et de conclusion du jeu ne sont pas aussi belles que ce à quoi l'on pouvait s'attendre.
Du côté des mélodies, des rythmes à tendance médiévale et militaire viendront accompagner chaque bataille du jeu. La musique colle vraiment bien à l'univers d'Ivalice. Bref, voici un monde enchanteur, empli de mystères et de merveilles, à découvrir tout au long de cette aventure d'une quarantaine d'heures environ. Final Fantasy Tactics est et restera sans doute le meilleur de la série, mais de nos jours, cet épisode est devenu bien rare, surtout qu'il n'est jamais sorti en Europe.

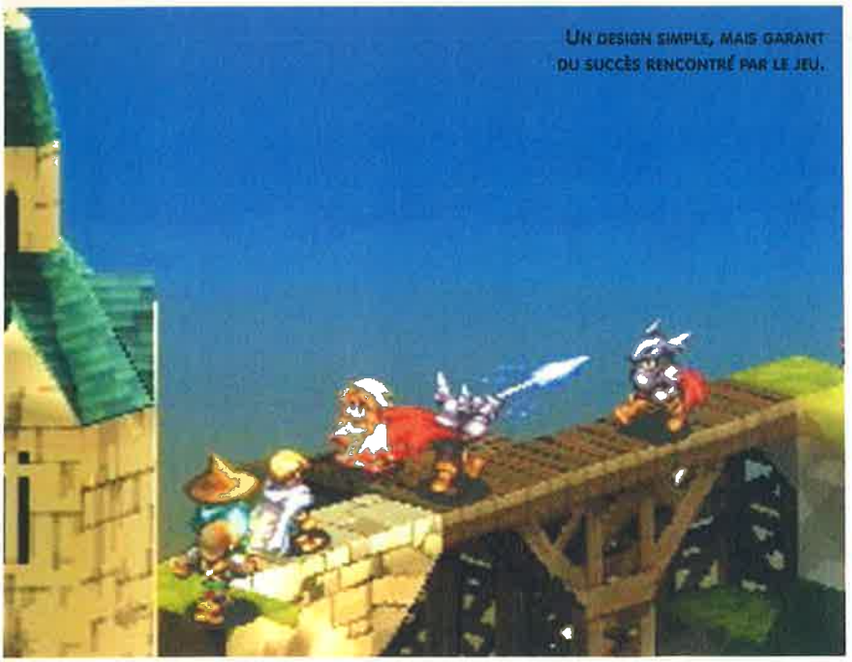
Scénario

Le scénario de FFT est l'un des meilleurs jamais imaginés pour un Tactical. Vous vous retrouvez dans la peau de Ramza Beoulve, un jeune homme défendant la justice et luttant contre la corruption. Fils d'une famille recomposée de nobles, il est l'ami de Delita, un jeune homme du peuple. Ramza a deux frères nés d'une première union de son père, desquels il ne se sent pas proche du fait de leur différence d'âge. Le pays est en guerre depuis la mort du roi Atltascha, touché par la peste noire, aucun n'héritier n'ayant été désigné pour lui succéder. Deux souverains s'affrontent afin de prendre le trône laissé vacant : Larg et Goltana. Cette guerre porte le nom de Lions' War. Ramza, qui fait partie des Hokuten et combat pour Larg, comprendra vite qu'il ne peut compter sur personne, pas même sur son meilleur ami : il sera tiraillé entre conflits, trahisons...

La scène d'introduction dévoile une troupe de chevaliers chevauchant des chocobos.

Ramza et Delita sont plongés dans le trouble de la guerre des Lions ; notre héros devra choisir entre sa conscience et son devoir, tandis que Delita devra faire le point sur lui-même, car le manque de noblesse de sa famille lui vaut de cruelles railleries malgré son éducation offerte par les Beoulve.
Le mystère s'épaissit lorsqu'on apprend que quelqu'un a causé et manipule la guerre des Lions à son propre avantage, afin d'obtenir la puissance.
De nombreux comploteurs essayeront de poser et répondre à la question suivante : quelle est la meilleure réaction afin de manipuler et d'abuser de son pouvoir ? Chaque personnage répondra à cette interrogation d'une façon différente, mais ceux qui ont un élément de réponse sont Ramza, Delita, Algus, Wiegraf et Gafgarion.
Notre héros décide alors de combattre pour faire éclater la vérité. En parallèle, vous partirez à la découverte d'un scénario encore plus poussé, puisqu'il met en scène les Douze Braves qui font partie d'une légende, la Zodiac Brave Story. Les puissants de ce monde cherchent à mettre la main sur les douze boules de cristal qui leur donneraient le pouvoir ultime ; vous, Ramza, êtes le seul à vouloir arrêter la guerre... Votre combat sera rude !

FFT vous propose de créer votre petite équipe. Outre les personnages, magnifiques et charismatiques, qui rejoindront automatiquement votre cause au fur et à mesure de l'histoire (Arias, Mustadio, Ovelia, Rafa, et bien d'autres protagonistes merveilleux...), vous devrez former votre propre "team" qui comptera de nombreux individus à la fin du jeu. Pour cela, il faudra vous rendre dans les tavernes où vous embaucherez, pour une somme modique, de jeunes squires. Au début peu puissants, ils évolueront et, selon vos choix et leurs capacités (un squire avec une aptitude Brave élevée fera un bon guerrier ; si c'est sa Faith qui est importante, il sera plutôt magicien), vous pourrez en faire des knights, archers, priests, wizards, monks, summoners... Bref, toutes les classes habituelles d'un Tactical-RPG. A vous aussi de les nommer.
Petit détail : FFT, dont le sous-titre est Zodiac Brave Story, est très influencé par l'astrologie. Ainsi, en fonction des signes astrologiques de vos personnages et des ennemis, vous infligerez plus ou moins de dégâts selon qu'ils sont ou non compatibles. Si cela vous semble compliqué, pas d'inquiétude, vous obtiendrez toutes les explications dans le Tutorial du jeu. A noter également que vous trouverez, dans ce même tutorial, un résumé de chaque étape du scénario que vous pourrez revisionner à votre guise.



Un design simple, mais garant du succès rencontré par le jeu.

Des donjons variés aux inspirations récurrentes à l'univers des RPG.

Les héros

Meliadoul Tingel

Meliadoul est la fille de Vormav, le commandant des chevaliers du lieu saint Murond, qui attend la résurrection de Lucavi. Meliadoul et son frère Izlude aidaient leur père, ignorant qu'il était déjà possédé par le démon Hashmalum. A Riovanes, Vormav se transforma en Hashmalum et assaillit les gardes. Izlude, qui l'avait accompagné, en fut témoin : se rendant compte que ce démon n'était pas son père, il décida de l'attaquer. Il périt au combat.
A Bervenia, Ramza fit la rencontre de Meliadoul. Supposant que l'hérétique était l'assassin de son frère, elle l'attaqua. Elle recula cependant lorsqu'elle fut maîtrisée par Ramza et jura qu'elle se battrait contre lui une autre fois afin de venger Izlude. Dans une tentative pour retrouver sa sœur, Ramza se rendit au château Limberry, à la maison du marquis Elmdo qui était dorénavant possédé. Lors d'un affrontement contre Zalera, Meliadoul comprit que Ramza n'avait pas aidé son père à tuer son frère ; elle l'assista alors dans son combat contre Zalera. A partir de ce moment, la jeune fille rejoignit Ramza afin de lutter à ses côtés pour venger Izlude.

Malak Galthana

Le clan Galthana était une famille détenant un pouvoir unique, propre à sa lignée. Duke Barinten, "the Weapon Lord" de Riovanes, voulut dérober ce pouvoir afin de se servir des membres du clan comme armes humaines, et en faire des assassins. La famille refusa, provoquant la colère du seigneur. S'il ne pouvait pas exploiter leurs dons, il s'assurerait de leur mort... Barinten fit donc incendier le village du clan. Etrangement, les seuls survivants furent Malak et sa sœur Rafa. Agissant comme un sauveur, Barinten les prit sous son aile et les éleva afin de les transformer en armes humaines. Personne ne connaissait la vérité, mais après que Barinten eut violé Rafa, elle commença à tout comprendre...
La jeune femme supplia Malak de partir, mais ce dernier voulait rester loyal envers l'homme qui les avait "sauvés". Lorsque Malak attaqua Ramza, Rafa demanda de l'aide à ce dernier. Malak recula pendant l'escarmouche, et tandis que Rafa et Ramza se cachaient, il leur donna un ultimatum : si Rafa n'accompagnait pas Ramza à Riovanes, Alma mourrait. Quand Ramza atteignit Riovanes, Rafa affronta Barinten ; Malak entendit alors la confession de son "mentor". Barinten tua Malak qui essayait de sauver sa sœur. La Sainte Pierre lui redonna vie et ensemble, ils rejoignirent Ramza.

Cloud Strife

Cloud est le voyageur intertemporel de Final Fantasy Tactics. Ayant apporté dans le monde de FFT de l'aide à Besrodio, avec "le globe céleste" actionné par la pierre zodiacale du Cancer, acquise après un combat contre Worker 7, Cloud a continué sa recherche afin de trouver la Terre promise. Il se considère comme un SOLDAT.
Pour Ramza, Cloud est une personne étrange portant des vêtements mystérieux, qui souffre d'une migraine constante. Le SOLDAT laisse Ramza lorsqu'il entre à Ivalice, mais les deux jeunes gens se retrouvent quand notre héros voit Cloud défendant une jeune fille qu'il trouve curieusement familière. Après que Ramza lui a apporté son aide, Cloud décide de le suivre. Ramza pense qu'il est un simple étranger : il n'a aucune idée de la vérité qui entoure la lutte de Cloud...

Ramza Beoulve

Appartenant à la noble famille Beoulve, une longue lignée de chevaliers et de héros, Ramza eut une enfance heureuse et choyée. Cependant, il ne sortait que peu à cause de son nom. Sa mère était la deuxième épouse de Balbanes Beoulve, et Ramza ne se sentait pas tout à fait à sa place au milieu de ses frères plus âgés que lui.
Néanmoins, il est très proche de sa plus jeune sœur, Alma Beoulve. Destiné à être un guerrier depuis sa naissance, Ramza s'efforce de porter au mieux le nom de Beoulve. Son meilleur ami est un roturier, Delita Hyral. Ramza s'est entraîné comme guerrier et a une capacité spéciale pour la classe squire. Cela le rend plus personnalisable et puissant.

Worker 8

Après que Mustadio a rejoint Ramza dans sa recherche, Besrodio découvre une sphère curieusement formée. Quand Ramza s'arrête afin de l'inspecter, quelque chose d'étrange se produit entre le globe et les pierres saintes de notre héros. Le jeune homme aide un chasseur du nom de Beowulf dans sa quête du Dragon saint ; Beowulf rendra la pareille en aidant Ramza dans sa recherche et en lui donnant la fabuleuse pierre du Verseau. Quand il l'apporte à la mystérieuse sphère, elle se transforme en un géant d'acier du temps passé. Worker 8 rejoint alors l'équipe de Ramza.

Cidolfas Orlandu

Orlandu était le chef des Chevaliers de Nanten, l'égal du Hokuten. Beaucoup, comme Balbanes, servirent Larg ; Orlandu, lui, servait Goltana. Quoiqu'ils fussent les vassaux d'hommes opposés, Orlandu et Balbanes étaient de bons amis.
Durant la guerre des Lions, Orlandu connaissait la vérité depuis le début. Quand il essaya de convaincre Goltana d'arrêter la guerre, ce dernier remit injustement en doute la fidélité d'Orlandu. L'Eglise et Goltana le condamnèrent à mort pour trahison. Il fut écroué à Bethla Garrison en attendant son exécution.
Olan et Ramza le libérèrent. A ce moment, Delita, qui avait depuis gagné la confiance de Goltana et pris le Nanten, tua Goltana. Il dissimula alors Orlandu et élimina un homme vêtu comme lui pour faire croire à tout le monde qu'il était mort. Orlandu se cache maintenant avec Ramza et l'aide grâce à ses techniques inégalées. Orlandu détient la pierre zodiacale de la Balance.

Beowulf Kadmus

Beowulf est un chevalier transi d'amour. Cet ancien chevalier du Temple connaît les dessous de la politique ainsi que les méfaits de l'Eglise. Il est également un formidable guerrier.
Le prêtre Buremonda de Lionel était devenu follement jaloux de l'amour partagé entre Beowulf et Reis. Il essaya de frapper le chevalier d'une malédiction, mais Reis se sacrifia par amour et fut transformée en dragon. Elle s'enfuit immédiatement et Beowulf dépensa toutes ses forces à sa recherche, enquêtant sur chaque rumeur concernant un dragon. Une rumeur dans la capitale impériale Lesalia faisant mention d'un monstre à Goland Colliery le mena à passer une alliance avec Ramza. Ils sauvèrent Reis d'un démon archaïque dans le Colliery, commençant par chercher la pierre sainte du Cancer qui pouvait la guérir. Ils la trouvèrent dans le temple Nelveska, gardé par Worker 7.

Agrias Oaks

Agrias est un chevalier dont le devoir était de protéger la princesse Ovelia au monastère Orbonne. Il est extrêmement dévoué et croit dur comme fer en l'honneur des chevaliers. Lorsque le Nanten vint enlever la princesse, Agrias dut protéger Ovelia avec l'aide de Ramza et, à contrecœur, de Gafgarion. Pendant cette escarmouche, Delita enleva Ovelia. Sur son honneur de chevalier, il jura de sauver la jeune fille. Ayant été témoin de l'enlèvement de la princesse par son ami, qu'il avait cru mort, Ramza offrit son aide à Agrias.

Mustadio Bunanza

Ivalice est un monde médiéval, mais il y eut une civilisation où la "technologie" existait. Cette civilisation avait réalisé d'incroyables progrès techniques, que personne ne pourrait imaginer actuellement. Cependant, quelque chose se produisit, et cette culture fut enterrée et oubliée. Mais dans la ville de Goug Machine, le passé a refait surface. C'est ainsi que les mécaniciens, le peuple qui a découvert et reconstitué la technologie antique, sont apparus.
Parmi ces mécaniciens vivaient un père et son fils. Mustadio grandit comme ingénieur, travaillant aux côtés de son père Besrodio. Ensemble, ils découvrirent quelque chose qui secouerait le monde et pourrait le détruire : la Sainte Pierre du zodiaque...
La pierre du zodiaque donnerait vie à certaines des reliques qu'ils avaient mises à jour. Cependant, elle pourrait aussi provoquer la venue des démons de l'enfer... Après la découverte de la pierre, les deux hommes furent immédiatement poursuivis. Un groupe utilisant le nom de la Bart Company, un importateur, dévasta alors la maison de Mustadio et Besrodio lui confia la pierre, ne pouvant pas le suivre à cause de sa jambe blessée.
Acculé et sur le point d'être capturé, Mustadio fit la rencontre fortuite de Ramza Beoulve. Avec l'aide de notre héros, il se battit contre ses ennemis et rejoignit finalement Ramza dans une lutte pour la survie du monde.

Les ennemis

Rofel Wodring

Rofel est le plus fidèle vassal de Vormav Tingel. Il l'aidera à réunir les pierres du zodiaque afin de créer la troupe des Zodiac Braves. Membre des Shrine Knights et Divine Knight, Rofel peut détruire n'importe quel équipement et défense de soldats humains. Grand modérateur entre les Zodiac Braves et Vormav, il leur voue toute sa loyauté.

Miluda Folles

Miluda Folles est la sœur de Wiegraf et membre des Death Corps. Durant les deux combats opposant Miluda à Delita, elle questionnera ce dernier sur ses motivations à combattre avec les Beoulve. Rapide et puissante, c'est une "knight" efficace.

Mesdoram Elmdor

Vous rencontrez Mesdoram Elmdor lorsque vous lui sauvez la vie lors de son enlèvement par les Death Corps. Mais, quand Mesdoram découvrira les vrais pouvoirs de la pierre des Gémeaux, il changera de camp.

Vormav Tingel

Vormav Tingel est le grand chef des Zodiac Braves. D'abord apparu à Dorter Trade City, en préparant une embuscade à Gafgarion, Ramza et Agrias, Vormav Tingel essayera de ressusciter saint Ajora à partir du corps d'Alma grâce à la pierre de Lucavi. Vormav a la charge des Shrine Knights ; il avouera seulement à Kletian et Rofel ses réels desseins. Il est également le père d'Izlude et Meliadoul, qu'il reniera de plus en plus au cours de l'aventure.

Kletian Drowa

Comme Rofel Wodring, Kletian s'engagera pour aider Vormav Tingel à réunir les pierres du zodiaque et créer les Zodiac Braves. Kletian est un grand sorcier, capable d'utiliser des sorts très puissants pour contrer Ramza et sa troupe.

Delita Hyral

Delita est l'ami de toujours et le compagnon de Ramza. Les deux jeunes hommes ont grandi ensemble après que Delita a été accueilli chez les Beoulve. En perdant ses parents à cause de la peste bubonique, Delita n'avait plus que sa sœur, Teta. Delita trouva cependant sur sa route un bienfaiteur, Balbanes Beoulve, et fut inscrit dans la même académie de soldats que Ramza. Delita est exceptionnellement bon guerrier. Se concentrant sur l'attaque directe, il peut parfois se retrouver dans des situations périlleuses. Mais ne vous inquiétez pas pour lui, il s'en sort incroyablement bien tout seul...

La mort de Teta, tuée par la main d'Algus, le met dans une colère noire. Sa naissance plébéienne l'agace continuellement, particulièrement à cause des railleries d'Algus. Après le décès de Teta, il se promet de ne plus jamais être manipulé par personne. Il est extrêmement astucieux et intelligent et parvient à manipuler tout le monde. Sa rage l'entraînera à trahir son ami Ramza...

Meliadoul Tingel

Fille de Vormav et sœur d'Izlude, Meliadoul est une Divine Knight capable de briser les armures et n'importe quelle défense de soldats humains. En premier lieu, elle désire venger son frère Izlude, mais lorsqu'elle apprend la vérité, elle rejoint votre équipe et vous aide à combattre les Zodiac Braves.

Algus Sadalfas

Algus est un squire au service du marquis Elmdor. Lorsque le marquis est enlevé par les Death Corps tôt dans le jeu, Algus décide de demander à Dycedarg de l'aider à le délivrer. Il est pris en embuscade par des voleurs sur les plaines Mandalia, mais est sauvé par Ramza et Delita. Algus considère alors sa chance : il peut rencontrer Dycedarg par l'intermédiaire de son frère Ramza... Cependant, Dycedarg ne souhaite pas l'aider ; Ramza, Delita et Algus décident donc d'essayer de sauver Elmdor par eux-mêmes. Algus se retournera finalement contre Ramza et Delita car ils n'ont pas les mêmes notions de morale. Une bataille s'ensuivra.

Izlude Tingel

Membre loyal des Shrine Knights, Izlude Tingel est un garçon naïf qui croit au succès de son père Vormav. Non violent, il espère que son géniteur ressentira de la fierté s'il lui offre ses services et adhère à sa cause. Grâce à la compétence Knight Blade, il est capable d'effectuer des sauts impressionnants lors des combats.

Wiegraf Folles

Il fut d'abord chef des Death Corps, un groupe attaquant notamment les nobles d'Ivalice. Il rejoint par la suite les Shrine Knights et deviendra un Zodiac Brave grâce à la pierre du Verseau. Wiegraf Folles est le bras droit de Vormav.

Alphons Draclau

Alphons est le Grand Cardinal du château de Lionel et membre de l'Eglise de Glabado. Alphons Draclau aidera le groupe de Ramza, en lui indiquant où a été emmené Mustadio. Il recherchera lui aussi les pierres du zodiaque pour acquérir davantage de pouvoirs. Il acquerra d'ailleurs la pierre du Scorpion.

Dycedarg Beoulve

Dycedarg est l'aîné des frères de Ramza Beoulve. Dycedarg, le célèbre Magic Fencer, laissera son poste de dirigeant Hokuten à son frère Zalbag pour être meneur des troupes sous les ordres de Larg. Il cherchera ensuite à acquérir le trône en assassinant Balbanes Beoulve, son père, afin de réaliser ses rêves. Sa pierre du Capricorne, offerte par Vormav, le transformera en une personne méconnaissable.

Gaff Gafgarion

Gafgarion est un mercenaire sous contrat : aider à garder la princesse Ovelia. Cependant, quand elle est enlevée, il proteste : le contrat était seulement pour la protéger, et puisque la princesse a été enlevée, son rôle dans l'affaire est terminé. Finalement, il va à contrecœur aider Ramza et Agrias à la retrouver. Gafgarion a des contacts avec l'Eglise et Goltana. Tel un chevalier noir, il peut utiliser des capacités d'Epée sombre afin de drainer les HP et les MP de ses ennemis.

Les classes

< Archer

Les archers excellent dans l'utilisation des armes de longue portée. Ils ont le plus pauvre potentiel de défense, principalement en raison de leur incapacité à porter de bons équipements. Grâce à l'option Tireur isolé, l'archer devient littéralement empoisonnant quand il occupe les hautes terres. La capacité Charge, cependant, est généralement incertaine ; les unités visées ont tendance à esquiver des attaques chargées et la capacité elle-même est assez longue à s'exécuter (les adversaires peuvent simplement se déplacer pendant le temps nécessaire pour charger un tir).
L'archer peut aussi utiliser des arbalètes, qui lui permettent de s'équiper d'une protection (un bouclier). Cependant, les arbalètes exigent que la cible soit en ligne de vue directe.

Summoner >

Les summoners sont des mages qui invoquent des bêtes magiques provenant d'autres mondes. Ils possèdent potentiellement les sorts les plus puissants, cependant le temps d'invocation est très long. La chose la plus importante chez le summoner est que ses magies n'endommagent pas les membres de l'équipe, passant au-dessus d'eux sur une assez longue distance. Attention tout de même, car les summoners ont une défense assez faible.

< Chemist

Le chemist est en quelque sort l'appui magique du groupe. Utilisé principalement comme guérisseur, le chimiste manque légèrement de force physique. Cependant, sa capacité à guérir ses compagnons en fait un allié précieux lors des combats. Le chemist est une classe de base qui évoluera vers une magie puissante.
C'est la seule unité pouvant restaurer HP et MP à une certaine distance. Le chimiste utilise la commande Item.

< Bard

Les bardes sont des unités magiques qui emploient la musique pour aider l'équipe. Ils ne sont pas vraiment utiles du fait de leur faible nombre de HP et de leur vitesse très modérée. Leur arme, la harpe, est également sans grande valeur.
La capacité Chantant est cependant une compétence excellente qui permet de maîtriser et "équiper" les classes plus puissantes ; elle vous sera donc sûrement souvent très utile.

Les chocobos peuvent être employés comme montures.

< Thief

Les thieves ressemblent un peu aux knights. Avec un éclair de défi dans ses yeux, le voleur est imprévisible et têtu à la fois. Il est formé dans l'art du chapardage, et sa dextérité innée lui sert énormément ; la capacité de vol lui permet d'obtenir des équipements rares. Un des défis de Final Fantasy Tactics est de voir comment vous pouvez subtiliser les objets de vos adversaires. Les thieves ne sont pas vraiment de grands guerriers ou des magiciens performants, mais ils compensent cela par leur aptitude à voler et désarmer leurs ennemis. Cette unité a les compétences d'un knight, mais vous aurez la possibilité de piquer l'équipement que vous voulez... Intéressant, non ?

Mime >

Ce guerrier peut "imiter" les autres. Quand un allié agit, cette unité l'imitera complètement.

< Wizard

Les wizards ou mages noirs utilisent la magie noire pour tout détruire sur leur chemin. Le wizard, qui a une force magique incomparable, est tout à fait capable de décimer des rangs adverses tout seul. Indispensable comme unité d'attaque et de soutien, il dévie peu de sa fonction classique dans la série Final Fantasy.
Bien qu'ils aient une attaque physique et une défense assez faibles, ces personnages peuvent blesser à distance grâce à leur magie. En outre, si les choses tournent mal, le wizard collaborera avec le priest ou utilisera la capacité Item, si quelqu'un a besoin d'une "guérison de secours". Cependant, comme le prêtre, employer les deux magies diminue considérablement ses MP ; le mage noir n'a qu'un seul but : détruire l'ennemi.

Mediator >

Les médiateurs sont des négociateurs. Ils peuvent aussi donner de redoutables coups de pied lorsqu'ils le veulent... Possédant la capacité d'utiliser des armes à feu puisqu'il ont la chance d'apprendre la compétence Equip Gun, les mediators sont des personnages importants à avoir dans son équipe. Ils peuvent tirer de loin aussi bien qu'inviter des opposants non humains à rejoindre votre camp durant le combat.

Les classes

LE DÉBUT DU JEU VOUS PLACE DANS UNE ABBAYE.

< Calculator

Le mage calculateur est probablement la meilleure classe dans Final Fantasy Tactics. Il peut utiliser un charme et l'envoyer partout sur le champ de bataille. Le seul inconvénient est que vos propres unités peuvent être frappées par la magie, si vous n'êtes pas un bon calculateur...

LE SCÉNARIO DU JEU SE RÉVÈLE RICHE EN REBONDISSEMENTS.

Dancer ∨

Les danseuses ressemblent aux bardes... sauf que ce sont des femmes. Elles causent des ravages dans les lignes ennemies. Elles sont comme les bardes, mais avec des capacités complètement changées. A l'instar du barde, les "maîtresses danseuses" se révéleront plus utiles.

Priest ∨

Les priests ou mages blancs sont des guérisseurs. Sans guérison appropriée, votre équipe sera tout simplement condamnée. La capacité Item ou la compétence de magie noire s'allient bien aux aptitudes du prêtre. En donnant au priest la magie noire, vous le rendrez beaucoup plus offensif et il n'en sera que plus utile, mais cela utilisera beaucoup de ses ressources magiques.
Bien que le priest, en comparaison de ses pairs employant la magie, soit plus rapide et plus résistant, ses sorts manquent un tant soit peu de puissance. Néanmoins, sa liste de magies fortifiantes et défensives est un atout dans n'importe quelle bataille et il peut annihiler les hordes de morts-vivants.

< Squire

Le squire est le métier de base des unités guerrières, utilisant les compétences initiales. Ses capacités sont très limitées, sans beaucoup d'éclat et sans réelle spécialité. Le squire est une bonne classe pour commencer dans le jeu, mais heureusement, le changement se fait assez vite.
Ramza a une version spéciale de ce job lui donnant des compétences d'habileté complémentaires que l'on peut choisir, tout comme Delita, jusqu'à ce que le changement de classe soit possible.

Time mage >

Le time mage joue avec le temps et l'espace. Il accélère votre vitesse d'attaque et ralentit les méchants... N'étant pas vraiment un attaquant, le time mage sert plus de soutien à l'équipe. Il a seulement une capacité offensive ; pourtant, devenir un bon time mage peut prendre un certain temps. Quoi qu'il en soit, la capacité la plus intéressante de cette unité est la Charge courte, son atout majeur. On emploie surtout le magicien du temps afin d'obtenir la Charge courte ; apprenez quelques tours, et vous pourrez réaliser de meilleures choses. Les qualifications que vous obtenez de ce métier peuvent être utilisées par n'importe quelle classe, puisque vous n'avez pas vraiment besoin de puissance magique.

Le jeu bénéficie de somptueux effets visuels.

Samurai <

Le samurai est comparable aux chevaliers magiques. Cette classe utilise le katana, le sabre japonais. Le samurai tire sa puissance magique des katanas, utilisant l'esprit de l'épée contre l'ennemi. Malheureusement, cela aboutit parfois à la destruction de la lame.

Ninja <

Le ninja est probablement la classe physique suprême. Il peut en effet s'équiper de deux épées, ce qui signifie le double de dégâts. En outre, si vous ne pouvez pas atteindre un ennemi lors d'un de vos tours, vous pourrez lui lancer des boules magiques. Cependant, cette classe a beaucoup d'inconvénients, comme un faible nombre de points de vie et une pauvre défense. Alors, pour égaler un ninja, autant utiliser deux chevaliers...

Oracle ^

Les oracles, comme les time mages, ont un statut de mages. Ces personnages se spécialisent dans la paralysie et le "Brave Dropping", plutôt que dans Haste et Slow. Les oracles sont en réalité des guerriers assez agréables à jouer.

Les classes

Geomancer >

Les geomancers utilisent la puissance de vie de la planète contre leurs adversaires. Ces personnages emploient un charme "élémentaire" différent selon le type de terrain où ils se trouvent. Ce sont aussi d'assez bons guerriers, car ils ont la capacité d'utiliser des épées et des couteaux.

< Monk

Le monk possède certaines capacités plus utiles que n'importe quelle autre classe. Il peut employer des armes de longue portée, a des pouvoirs curatifs, guérit des statuts négatifs et possède même des capacités de résurrection. Cependant, le monk n'a pas une très bonne défense, en raison de la quantité limitée de pièces d'équipement qu'il peut porter. Rappelez-vous qu'il faut garder votre niveau de courage assez élevé, de sorte que votre moine soit plus fort et que ses aptitudes de réaction soient déclenchées plus rapidement.

Knight >

Le knight est une classe offensive puissante, capable de s'équiper de certains des meilleurs armes, armures et casques (ces deux derniers fournissant des bonus de HP plus grands que les vêtements et chapeaux). Les compétences de ce métier permettent la destruction des armes d'un adversaire, de l'armure et la baisse de ses statistiques. Le chevalier est une assez bonne classe si vous combattez des humains. Ses capacités physiques élevées font que cette unité est également puissante face aux monstres. Le chevalier possède de nombreux points de vie et une grande force physique, raisons suffisantes pour faire passer un personnage de squire à knight.

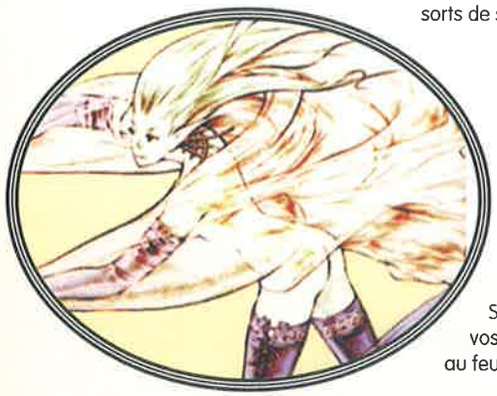
< Lancer

Les lancers sont des chevaliers dragons et d'excellents guerriers. Ils sautent sur de longues distances pour donner de redoutables coups à leurs adversaires avec leurs armes. Comme les chevaliers, les lancers ont un nombre de points de vie stupéfiant ainsi qu'une armure de grande qualité. En apprenant la compétence Saut, vous pourrez réaliser les bonds les plus longs ; les plus courts ne sont pas indispensables.

Les invocations

Moogle

Le moogle est dans FFT une invocation guérissant un grand nombre des membres de votre équipe. Mascottes de la saga au même titre que les chocobos, les moogles ou moguri en japonais sont apparus au cours de Final Fantasy III. Dans la série, le moogle apporte toujours une vivacité plaisante par des dialogues enjoués avec pour ponctuation finale "kupo !" et en signant chacune de ses apparitions d'un coup de théâtre. Dans Final Fantasy Tactics, Squaresoft a sûrement voulu offrir au moogle l'hommage qui lui est dû. Cette invocation est utile seulement en cas d'absence de potions ou de sorts de soins.



Shiva

Invocation liée à la glace, Shiva est la divinité de la Destruction pour les Hindous, et est représentée par eux avec plusieurs bras. Dans Final Fantasy, Shiva délivre une tornade de glace qui pétrifie tous vos adversaires. A utiliser sur les monstres qui résistent au feu.

Le combat décidant du déroulement du jeu.

Ramuh

Associé à la foudre, Ramuh est peut-être inspiré de Rama, héros d'un poème épique indien, le Mahabharata. Utile contre les adversaires élémentaires de l'eau grâce à la décharge envoyée de son bâton.

Titan

Invocation de la terre. Les douze Titans étaient les enfants de Gaïa, déesse de la Terre, et furent vaincus par Zeus. Ce Titan est le plus puissant des douze.

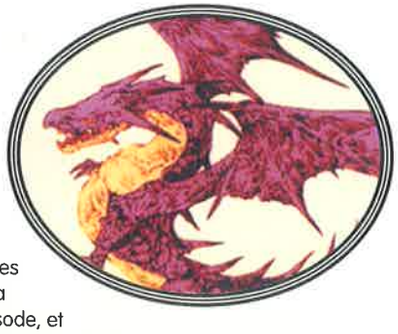
Golem

Lié à la terre. Le golem est un être humanoïde artificiel, fait d'argile, animé momentanément de vie en inscrivant sur son front un verset biblique. Cette invocation agit comme une véritable muraille vivante contre les attaques d'adversaires, sauf les spell guns. Nécessaire en cas d'assauts en masse par des guerriers ou des archers.

Carbunkle

Carbunkle est associé à la protection. Il s'agit en fait d'une sorte de gemme rouge dans la légende du roi Arthur. Cette invocation renvoie et protège de toute magie. A utiliser contre les adeptes de sortilèges comme les summoners, oracles, priests, time mages et wizards.

Bahamut

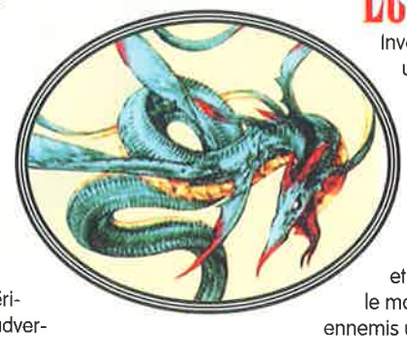


Bahamut est associé à la destruction ; c'est le roi du temps et des dragons, un des emblèmes les plus connus de toutes les invocations de la saga Final Fantasy. Il est présent dans tous les opus de Final Fantasy à partir du troisième épisode, et même dans le film d'animation Final Fantasy VII : Advent Children. Dans les récits islamiques, on trouve une trace de Bahamut. Il n'est alors qu'un poisson ou serpent selon les versions, géant, surmonté d'un taureau très étrange répondant au nom de Kujuta, capable d'avaler la planète entière. Le récit concernant Bahamut fait également intervenir un certain Fatak, qui serait un serpent de feu, royaume de feu résidant soi-disant sous le royaume Bahamut. Bref, une légende assez compliquée, mais qui stipule qu'Allah en personne avait peur de Bahamut. Cette invocation lance une attaque dévastatrice, Mega Flare, contre les adversaires à travers les nuages.

Odin

Invocation non élémentaire. Odin était le dieu de la Foudre, de la Guerre et de l'Honneur dans la mythologie scandinave. Perché sur son cheval, il utilise son épée afin de couper tous vos ennemis.

Leviathan



Invocation de l'eau. Le Léviathan est un monstre marin légendaire évoqué dans la Bible. Cette créature, sous la forme d'un serpent de mer colossal, peut être considérée comme l'évocation d'un cataclysme terrifiant capable de modifier la planète, d'en bousculer l'ordre et la géographie, sinon d'anéantir le monde. Le Leviathan abat sur vos ennemis une vague gigantesque.

Salamander

Créature associée au feu. La Salamandre est une bête gigantesque échappée de l'enfer et crachant des flammes. Cette invocation peut causer d'énormes dégâts aux adversaires résistant à la glace sur l'ensemble du terrain.

Silf

Invocation du vent. Silf jette le sort Silence à tous les adversaires présents sur la carte, les empêchant d'employer la magie. A utiliser contre les adeptes de la magie comme les summoners, oracles, priests, time mages et wizards.

Lich

Elément de l'ombre. Lich est capable de puiser jusqu'à la moitié des points de vie de vos opposants en aspirant leur ombre. Redoutable pour affaiblir les ennemis possédant une barre de vie très longue.

Cyclops

Célèbre monstre humanoïde gigantesque provenant de la mythologie grecque, avec un unique œil sur le front. Cyclops fera littéralement trembler le sol en le secouant de ses mains colossales et fera s'envoler tous les ennemis sur le plateau de jeu.

Zodiac

Ultime invocation céleste. La plus destructrice des attaques. Dans une grande lumière envahissant le terrain, les commandants zodiacaux attaqueront chacun leur tour les ennemis présents sur le plateau en échange de 99 Magic Points. Zodiac ne peut être invoqué que par Elidibs, monstre du zodiaque, après l'avoir appris dans le Deep Dungeon. Cette invocation est sûrement une pièce maîtresse du jeu Final Fantasy Tactics.

Ifrit

Ifrit est dérivé du mot efreet, désignant une entité maléfique du nom de djinn qui apparaît au sein d'un tourbillon de flammes dans la mythologie arabe. Cette invocation de feu aura raison de tous les adversaires résistant à la glace.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

Sorti en 1997 sur PlayStation, Final Fantasy Tactics s'est rapidement imposé comme l'une des valeurs et des références incontournables du Tactical-RPG, après la série des Tactics Ogre et de Shining Force III. Attendue par conséquent avec grande impatience par les fans sur PlayStation 2, la suite du jeu s'est fait désirer jusqu'à l'annonce en 2001 par Yasumi Mitsuno, créateur du premier FFT, du développement de cette dernière, non pas sur un support Sony mais sur la dernière-née des consoles portables de Nintendo, le Game Boy Advance.

Présentation

Sortie Japon : 14 février 2003
Sortie USA : 8 septembre 2003
Sortie France : 24 octobre 2003

Objet de réconciliation entre Squaresoft et Nintendo, après le clash survenu entre les deux compagnies suite à l'accueil de Squaresoft et de sa série Final Fantasy sur PlayStation, le développement de FFTA se veut rassurant auprès des fans quant au renouveau de la collaboration entre les deux firmes. Réalisé de nouveau par Yasumi Mitsuno, lequel s'était auparavant illustré sur PlayStation avec le premier volet, FFTA voit ainsi le retour du monde médiéval d'Ivalice au sein duquel évoluait le joueur dans Final Fantasy Tactics. Cependant, eu égard aux capacités du GBA, l'environnement de FFTA se veut plus édulcoré. Si l'on retrouve davantage de liens avec la série traditionnelle, FFTA change également la donne au niveau du character design, confié pour cet opus à Ryoma Ito. Passant d'un univers médiéval sombre et empli de conspirations, FFTA apparaît plus enfantin dans son environnement et son design général, Nintendo oblige. Bien que ce changement d'orientation choque les fans, s'attendant à un jeu à l'ambiance tout aussi immersive et sérieuse, FFTA n'en oublie pas tous les arguments qui ont fait de FFT la référence qu'il est. Pour cela, Yasumi Matsuno s'entoure du compositeur Hitoshi Sakimoto, s'étant déjà illustré sur la bande originale du premier opus, mais également de Nobuo Uematsu, compositeur attitré des épisodes classiques de la série. Orientant son titre autour d'un scénario bien plus simpliste dans son approche que celui de son aîné, Mitsuno y intègre aussi une foule de nouveaux concepts et de systèmes de jeu destinés à étoffer le gameplay ainsi qu'à rallonger sa durée de vie. Ainsi, celui-ci instaure un système particulièrement élaboré, comportant quelque trois cents quêtes, proposant, outre divers défis, la possibilité pour deux joueurs via le câble link du GBA de jouer en réseau et de s'échanger les objets récoltés en cours d'aventure, voire de transférer leurs personnages.

Scénario

Totalement en marge du chef-d'œuvre scénaristique proposé par Final Fantasy Tactics, la version portable se confine a contrario dans une histoire édulcorée, abandonnant la complexité et la richesse de son aîné.

Après de nombreuses années de séparation, les parents de Marche Radiuju décident finalement de divorcer. Devant quitter sa région natale pour celle de sa mère, Marche emménage ainsi en compagnie de sa génitrice et de son jeune frère, Doned, dans la ville de Saint-Ivalice. Espérant que ce changement d'habitat leur apportera à tous une sérénité et une certaine paix de l'esprit après les tourments familiaux éprouvés, la mère de Marche y entrevoit également une chance pour Doned de guérir de la maladie qui le paralyse et qui s'est aggravée dans les derniers mois.

Souffrant de ce climat familial meurtri et devant en outre s'occuper de son frère pour aider sa mère, Marche se révèle un garçon relativement timide et maladroit. Admis à l'école communale où il peine à se faire des amis, Marche ne tarde pas à se lier d'amitié avec un autre enfant, Mewt Randell ; ce garçon sert de souffre-douleur aux autres écoliers qui ne cessent de se moquer de lui. Chétif et également timide, Mewt vit reclus dans son monde depuis la mort de sa mère, survenue des années auparavant, et dont il conserve comme souvenir l'ours en peluche que cette dernière lui avait offert. Sujet perpétuel de moqueries de ses camarades de classe, Mewt habite dorénavant avec son père, Cid Randell. Après le décès de sa femme, Cid a commencé à baisser les bras et à négliger sa vie de famille, délaissant Mewt. Se sentant responsable de son père qui passe ses journées à boire depuis la perte de son emploi et désireux de l'aider, Mewt se sent par conséquent profondément abandonné. Dans ce contexte de solitude et de timidité, il a pour seule échappatoire la lecture. Il fait ainsi la rencontre de Marche et de Ritz Malheur, une autre de ses camarades. Cette dernière, bien que possédant tout de la parfaite élève, n'en est pas moins mise à l'écart par les autres enfants du fait de son caractère franc et ouvert qui lui vaut la méfiance des autres.

FFTA FAIT BIEN ÉVIDEMMENT DES CLINS D'ŒIL À LA SÉRIE CLASSIQUE.

Alors que l'hiver s'est installé sur Saint-Ivalice et que la neige recouvre le sol, Mewt se voit proposer par les autres écoliers de participer à une bataille de boules de neige. Pressentant pour ces derniers une nouvelle occasion de se moquer de Mewt, Marche et Ritz décident de se mettre du côté du chétif garçon.
Pris à partie au cours de la bataille par le camp adverse, Mewt reçoit une boule de neige à la tête qui le blesse. Tentant d'aider son ami, Marche ne peut que demeurer impuissant face à la situation jusqu'à l'arrivée de l'enseignant qui met fin au "jeu". Remerciant Marche et Ritz pour leur soutien, Mewt leur donne rendez-vous après les cours dans la boutique de livres afin de consulter les derniers titres disponibles. Rencontrant au hasard des rues son père devant un bar, ivre, Mewt exprime sa honte et sa tristesse à ses amis.

Contraint de rentrer chez lui pour s'occuper de son frère Doned, Marche les invite tous deux à le rejoindre plus tard. De retour chez lui où il retrouve son frère assis dans son fauteuil roulant, Marche ne tarde pas à recevoir la visite de ses camarades. Mewt ayant emporté son livre préféré, Final Fantasy, tous les quatre se mettent à feuilleter le précieux grimoire, s'émerveillant devant la magie qui émane de l'ouvrage. La nuit survenant bientôt, Mewt et Ritz décident de rentrer chez eux tandis que Marche et Doned passent à table.

Pendant la nuit, alors que Mewt est accoudé à la fenêtre, son grimoire s'anime, ses pages se tournant toutes seules. Métamorphosant le paysage de la cité et ses habitants, l'ouvrage transporte Marche, Doned, Mewt et Ritz dans le royaume magique d'Ivalice. Se réveillant au milieu d'une ville inconnue, Marche découvre ce nouveau monde ainsi que ses habitants. Pensant tout d'abord qu'il s'agit d'un jeu et désirant en apprendre un peu plus sur le lieu où il se trouve, le garçon se heurte maladroitement à un drôle de personnage qu'il confond avec un lézard. Ignorant qu'il s'agit d'un bangaa, et que les membres de cette race sont particulièrement susceptibles, Marche entreprend de s'excuser jusqu'à ce qu'une drôle de petite créature aux allures de chat intervienne pour prendre sa défense et l'aider. Se présentant sous le nom de Montblanc, celui-ci se révèle être un moogle. Se moquant des excuses de Marche, le bangaa, reconnaissant son costume de soldat, le défie en duel. Décidant de se battre aux côtés de Marche, Montblanc aide celui-ci à défaire son adversaire, lui expliquant ainsi les fondements qui régissent le royaume. Comprenant que cela n'est pas un rêve, Marche entreprend de se lancer à la recherche de ses amis afin qu'ils puissent rentrer chez eux...

Les héros

Marche Radiuju

Classe : Humain
Jobs : Soldier, white mage, black mage, thief, archer, duelist, ninja, illusionist, hunter, blue mage.

Héros incarné par le joueur au cours de l'aventure, Marche est un jeune garçon maladroit et au caractère timide.
Nouvellement arrivé dans la ville natale de sa mère, Saint-Ivalice, en compagnie de sa génitrice et de son frère, Doned, Marche vit au sein d'un climat familial éclaté, suite au divorce de ses parents prononcé après de nombreuses années de séparation. Ayant déménagé dans l'espoir de retrouver une stabilité, la famille de Marche est en outre frappée par un autre malheur, l'aggravation de la maladie de Doned, obligeant ce dernier à demeurer confiné à la maison et à se mouvoir en fauteuil roulant. Souffrant de ces maux, Marche aspire à la faculté de prendre enfin son destin en main et de vaincre les obstacles de lui-même.
Le jeune garçon va se lier d'amitié avec deux enfants de son âge à l'école, Ritz Malheur et Mewt Randell, rencontrant quelques difficultés avec leurs camarades de classe eu égard à leurs caractères respectifs. Marche, qui est un fervent admirateur de l'esprit chevaleresque défendant l'opprimé, la veuve et l'orphelin, va en quelque sorte prendre Mewt sous son aile afin de le protéger des multiples railleries dont il est en permanence la cible à l'école.
Matérialisés grâce au livre légendaire, le Grand Grimoire, ses souhaits le transportent dans le monde d'Ivalice où notre héros fait la rencontre du moogle Montblanc.
Accueilli au sein de son clan, Marche part en quête de ses amis disparus, tout en se retrouvant pour la première fois de sa vie confronté à ses propres choix.

Mewt Randell

Classe : Humain

Garçon chétif et terriblement timide, Mewt Randell est avant tout le camarade de classe et l'un des deux meilleurs amis du héros, Marche Radiuju. Renfermé sur lui-même depuis le décès de sa mère, des années auparavant, Mewt conserve le souvenir de cette dernière à travers le cadeau qu'elle lui avait offert avant sa mort, un ours en peluche dont il ne se sépare jamais. Cela donne lieu à de nombreuses moqueries de la part de ses autres camarades de classe qui profitent de sa timidité et de sa chétivité pour le railler et le provoquer en permanence.
Vivant dorénavant en compagnie de son père, Cid Randell, qui ne travaille pas, le garçon se voit obligé de s'occuper de la maison ainsi que de son géniteur depuis la mort de sa mère. Cid passe en effet tout son temps libre dans les bars à boire et à se faire chahuter, au grand dam de Mewt qui aimerait que son père soit plus juste, droit et sorte de son apathie, cessant de se laisser aller.
Ce n'est qu'auprès de Marche et de Ritz que Mewt réussit à trouver un quelconque soutien. Se réfugiant dans sa solitude et la lecture, le garçon se prend un jour d'intérêt pour une relique manuscrite découverte dans une boutique de livres, le Grand Grimoire, intitulée Final Fantasy.
Ignorant la légende conférant à l'ouvrage des pouvoirs mystiques, Mewt active sans le vouloir les effets du livre, qui transpose la ville de Saint-Ivalice et sa population dans le royaume magique d'Ivalice.
Transporté dans le monde d'Ivalice dont il devient le roi, Mewt se retrouve ainsi omnipotent, son rôle lui permettant de réaliser tous ses caprices et désirs.

Ritz Malheur

A la différence de ses deux camarades, Marche Radiuju et Mewt Randell, Ritz Malheur est une jeune fille dotée d'une forte personnalité et d'une sincérité remarquable, ce qui n'empêche cependant pas les autres élèves de se tenir à l'écart d'elle.
En effet, et bien que se révélant une étudiante modèle, excellant dans toutes les matières, Ritz fait preuve d'une maturité, d'une droiture, d'un sens de l'équité et d'une indépendance qui gênent singulièrement ses autres camarades.
Or, même si la jeune fille paraît inébranlable, elle n'en dissimule pas moins derrière cette façade une certaine vulnérabilité concernant son apparence. Outre son style vestimentaire, ce complexe se manifeste essentiellement au niveau de la couleur de ses cheveux, rouge. Elle désire les teindre en blanc comme il lui plaît, mais ses parents s'y opposent.
Transportée dans le monde d'Ivalice en même temps que ses amis, Ritz devient une puissante guerrière crainte de tous.
Enfin libre d'agir à sa guise et de décider pour elle-même, elle fait la connaissance de Shara, une viera, avec laquelle elle se lie d'amitié.
A noter que Ritz est une grande fan de mangas.

Classe : Humaine
Jobs : Soldier, white mage, black mage, thief, archer, duelist, ninja, illusionist, hunter, blue mage.

Ennemis

Queen Remedi

Classe : Humaine

Reine du royaume d'Ivalice, Queen Remedi incarne pour Mewt la mère qu'il a perdue plus jeune. Protégeant ce dernier de ses amis qui désirent le ramener avec eux dans leur monde d'origine, Queen Remedi représente en réalité l'esprit matérialisé du Grand Grimoire. Manipulant Mewt, grâce à qui elle a pu prendre forme, Queen Remedi se dresse ainsi face à Marche pour l'empêcher de retrouver son camarade. Chargeant son fidèle vassal Llednar de l'intercepter avant sa venue au palais et son entrevue avec Mewt, Queen Remedi entreprend également de dresser Mewt contre ses amis en lui faisant perdre tout souvenir de ces derniers. En outre, c'est elle qui est à l'origine de la création des laws et de la présence de monstres sur les terres du royaume. Sa véritable apparence n'est révélée qu'à la fin du jeu ; la puissance des cinq cristaux, renfermant les invocations de chacune des races de la population d'Ivalice, doit être invoquée pour espérer la vaincre.

Llednar Twen

Classe : Humain

Bras droit de la reine Remedi, Llednar est ainsi opposé au fait de voir Cid Randell occuper la fonction de judge master. Jalousant ce dernier sur son rôle et sa place par rapport à Mewt, il se dresse face à lui et à Marche. Entravant en effet la quête de notre héros, Llednar va éliminer tous ceux venant en aide au garçon. Conscient de l'importance des laws pour la progression de Marche, il va en premier lieu tenter de découvrir Ezel pour l'arrêter. Sa dernière victime n'est nulle autre que Babus, le conseiller de Mewt. Entouré par un champ de protection le rendant invulnérable à toute attaque, ce n'est que lorsque le judge master Cid utilise l'anti-law card Fortune que Marche et ses compagnons réussissent à le vaincre.

Persos annexes

Outre les personnages et ennemis principaux, le scénario de Final Fantasy Tactics Advance donne également la réplique à divers personnages vous soutenant plus ou moins au cours de l'aventure et rejoignant pour la plupart les rangs de votre équipe en cours de jeu.

Nono

Classe : **Moogle**

Cousin de Montblanc, Nono est un moogle spécialisé dans la mécanique. Appartenant à un autre clan que celui de Montblanc, Nono vous aidera cependant à acquérir divers artefacts et équipements précieux au sein de son magasin.

Babus Swain

Classe : **Numou**

Ministre de Mewt depuis son accession au trône d'Ivalice, Babus est un mage qui prodigue à son monarque tous les conseils nécessaires à la régence du royaume, le suppléant dans sa fonction et administrant à sa place les judges.

Ezel Berbier

Classe : **Numou**

Marchand de law cards, Ezel Berbier se veut ainsi un individu particulièrement recherché, par les judges dont il permet d'enfreindre les lois, mais surtout par les bandits, guerriers et autres personnes évoluant dans le royaume d'Ivalice et désirant ne pas être incommodés par les laws promulguées.
Une fois sauvé par Marche et ses compagnons, Ezel mettra à votre disposition sa boutique de law cards afin que vous puissiez acquérir celles utiles à votre quête.

Doned Radiuju

Classe : **Humain**

Jeune frère du héros, Doned est un garçon souffrant d'une maladie qui le confine dans un fauteuil roulant. Désireux de pouvoir sortir et de marcher comme bon lui semble, sans paraître un fardeau pour Marche, il voit son vœu se réaliser quand le Grand Grimoire le transporte dans le monde magique d'Ivalice. Se complaisant dans celui-ci et ne voulant pas retrouver la tristesse de sa vie d'antan, Doned décide cependant de rentrer chez lui lorsqu'il prend conscience des difficultés surmontées par son frère pour le retrouver au sein d'Ivalice.

Shara

Classe : **Viera**
Jobs : **White mage, archer, fencer, shaman, red mage, summoner, assassin, sniper.**

Se liant d'amitié avec Ritz lors de l'arrivée de cette dernière dans le royaume d'Ivalice, Shara se comporte avec la jeune fille comme s'il s'agissait de sa grande sœur. Eprise de liberté, la viera informe Ritz qu'elle est libre de faire ce qu'elle veut, sans que personne ne décide pour elle.

Montblanc

Classe : Moogle
Jobs : Black mage, thief, trainer, time mage, moogle knight, gunner, juggler, engineer.

Fondateur du clan Nuts à Ivalice, Montblanc est le premier compagnon dont Marche fait la connaissance à son arrivée dans le royaume. Défendant le garçon lors d'une rixe avec un bangaa, Montblanc se lie d'amitié avec Marche, lui expliquant où il se trouve. Le moogle lui propose par la suite d'intégrer son clan pour l'aider dans sa quête consistant à retrouver ses autres compagnons.
A noter que le cousin de Montblanc se révèle être Nono.

Cid Randell

Classe : Humain
Job : Judge master.

Père de Mewt, Cid est un individu proscrit dans son malheur après le décès de son épouse. Ne prenant conscience ni de la détresse ni de la peine ressenties par son fils, il s'est laissé dériver en même temps que sa famille. Rivé au comptoir des bistrots après la perte de son emploi, au grand dam de Mewt qui désirerait qu'il se batte et reprenne les choses en main, Cid s'est ainsi peu à peu désintéressé de tout.
Transporté également dans le monde d'Ivalice, le père de Mewt se voit attribuer le rang et la fonction de judge master, lui incombant le devoir de faire régner l'ordre et la justice au sein du royaume, tout en montrant l'exemple.

Les classes

Développant le système de jobs et de classes instauré par Final Fantasy Tactics, FFTA apporte ainsi de nombreuses nouveautés, eu égard aux nouvelles races présentes au sein du jeu et possédant leurs attributs et compétences propres. Si certains jobs sont communs entre les races, d'autres en revanche se révèlent exclusives aux races.

LES HUMAINS

Jobs : Soldier, thief, archer, white mage, black mage, paladin, duelist, ninja, hunter, illusionist, blue mage.

Race de base du royaume d'Ivalice, les humains disposent de caractéristiques relativement égales dans tous les domaines. Leur grande force réside dans leur puissance d'attaque, tandis que leur faiblesse se situe au niveau de la diversité de leurs compétences.

LES NUMOUS

Jobs : Black mage, white mage, tamer, time mage, illusionist, alchemist, sage, doppel.

Race spécialisée dans le domaine spirituel, les numous sont par conséquent d'excellents magiciens. Se distinguant par leur diversité de compétences et leur magie, ils se révèlent a contrario faibles en ce qui concerne leur rapidité, la puissance d'attaque et leur endurance (HP). Ce sont en priorité des individus préconisés pour les attaques à distance et magiques.

LES VIERAS

Jobs : Fencer, white mage, archer, red mage, shaman, summoner, sniper, assassin.

Race guerrière exclusivement composée de femmes à l'apparence de lapins humanoïdes, les vieras sont un peuple fier orienté autour de la nature ; la majorité de leurs spécialités feront donc appel aux éléments. Leur grande force se situe en priorité dans leur rapidité tandis que leurs faiblesses se révèlent leur endurance (HP) et le manque de diversité de leurs compétences. En ce qui concerne leur puissance d'attaque et la magie, les vieras disposent de caractéristiques moyennes. Ce sont les seuls individus capables d'invoquer. Elles se révèlent par conséquent tout aussi redoutables au corps à corps qu'à distance.

LES MOOGLES

Jobs : Black mage, thief, trainer, gunner, moogle knight, time mage, engineer, juggler.

Emblème de la série Final Fantasy depuis les premiers épisodes, les moogles font leur retour dans Final Fantasy Tactics Advance. Possédant l'apparence de petits chats dotés d'un pompon sur la tête, les moogles sont une race relativement équilibrée dans tous les domaines, se distinguant seulement des autres par la diversité de leurs compétences, ce qui en fait des personnages parfaits pour débuter.

LES BANGAAS

Jobs : Warrior, white monk, dragon knight, guardian, gladiator, bishop, palace knight.

Race guerrière particulièrement susceptible et vindicative, se battant pour un rien, les bangaas ont l'apparence de lézards humanoïdes. Se distinguant de la sorte au niveau de leur puissance d'attaque et de leur endurance (HP), les bangaas se montrent a contrario plus faibles en ce qui concerne leur rapidité, la magie et la diversité de leurs compétences. Ils sont ainsi préconisés dans le combat au corps à corps.

Black mage

A-abilities

Fire	100 AP	petite attaque magique de feu
Fira	200 AP	attaque magique moyenne de feu
Firaga	300 AP	grande attaque magique de feu
Thunder	100 AP	petite attaque magique de foudre
Thundara	200 AP	attaque magique moyenne de foudre
Thundaga	300 AP	grande attaque magique de foudre
Blizzard	100 AP	petite attaque magique de glace
Blizzara	200 AP	attaque magique moyenne de glace
Blizzaga	300 AP	grande attaque magique de glace

R-abilities
Return Magic 300 AP
renvoie les sorts jetés à leur invocateur

S-abilities
Geomancy 300 AP diminue la résistance élémentaire d'un ennemi

C-abilities
Black Combo 100 AP

Bishop

A-abilities

Cura	200 AP	rend des HP, inflige des dégâts aux zombies
Dispel	200 AP	disperse les altérations d'état
Holy	300 AP	inflige des dégâts sacrés
Barrier	300 AP	augmente la défense et la résistance
Judge	300 AP	vole 2-3 JP
Water	200 AP	inflige des dégâts d'eau
Aero	200 AP	inflige des dégâts de vent
Break	200 AP	pétrifie l'ennemi

R-abilities
Return Magic 300 AP renvoie un sort hostile à son lanceur

S-abilities
Half MP 300 AP
réduit de moitié la consommation de MP pour les sorts

C-abilities
Pray Combo 100 AP

Red mage

A-abilities

Barrier	300 AP	lance Shell et Protect
Fire	100 AP	inflige des dégâts de feu
Thunder	100 AP	inflige des dégâts de foudre
Blizzard	100 AP	inflige des dégâts de glace
Cure	100 AP	rend des HP
Sleep	200 AP	endort l'ennemi
Poison	100 AP	empoisonne l'ennemi
Doublecast	999 AP	permet de lancer deux sorts

R-abilities
Catch 300 AP
attrape des objets

S-abilities
Magic Pow+ 300 AP augmente la puissance des sorts

C-abilities
Red Combo 100 AP

Ninja

A-abilities

Throw	100 AP	envoie des objets jusqu'à 4 cases
Wood Veil	200 AP	blesse et peut immobiliser jusqu'à 4 cases
Fire Veil	200 AP	blesse et peut étourdir jusqu'à 4 cases
Earth Veil	200 AP	blesse et peut ralentir jusqu'à 4 cases
Metal Veil	200 AP	blesse et peut aveugler jusqu'à 4 cases
Water Veil	200 AP	blesse et peut paralyser jusqu'à 4 cases
Unspell	300 AP	retire les altérations d'état d'une cible
Oblivion	300 AP	engendre perte de mémoire

R-abilities
Last Haste 300 AP
Haste quand le coup critique est réussi

S-abilities
Double Sword 999 AP
met de tenir une épée dans chaque main

C-abilities
Ninja Combo 100 AP

Illusionist

A-abilities

Prominence	100 AP	dégâts de feu sur tous les ennemis
Tempest	100 AP	dégâts électriques sur tous les ennemis
Freezeblink	100 AP	dégâts de glace sur tous les ennemis
Star Cross	300 AP	dégâts sacrés sur tous les ennemis
Stardust	300 AP	dégâts sur tous les ennemis
Deluge	200 AP	dégâts d'eau sur tous les ennemis
Soil Evidence	200 AP	dégâts de terre sur tous les ennemis
Wild Tornado	200 AP	dégâts de vent sur tous les ennemis

R-abilities
Absorb MP 300 AP
absorbe les MP d'un sort

S-abilities
Half MP 300 AP
les sorts coûtent la moitié de MP

C-abilities
Spell Combo 100 AP

Warrior

A-abilities

First Aid	100 AP	guérit les changements d'état et rend quelques HP
Power Break	200 AP	diminue l'attaque d'un ennemi
Mind Break	200 AP	diminue l'attaque magique d'un ennemi
Magic Break	200 AP	diminue le mana d'un ennemi
Speed Break	200 AP	diminue la rapidité d'un ennemi
Body Slam	300 AP	inflige beaucoup de dégâts et 1/4 au joueur
Greased Bolt	300 AP	ignore les R-abilities
Downsize	300 AP	réduit de moitié les HP d'un ennemi

S-abilitities
Monkey Grip 300 AP
permet de tenir 2 épées
Shieldbearer 300 AP
permet d'équiper un bouclier sans tenir compte du job

C-abilities
Combat Combo 100 AP

Juggler

A-abilities

Hurl	100 AP	lance un objet jusqu'à 4 cases
Ring	200 AP	arrête un ennemi jusqu'à 4 cases
Firebomb	300 AP	inflige des dégâts et rend berserk jusqu'à 4 cases
Ball	200 AP	rend confus jusqu'à 4 cases
Dagger	300 AP	inflige des dégâts et désengage l'ennemi jusqu'à 4 cases
Smile	300 AP	octroie un second tour à l'unité jusqu'à 4 cases
Gil Toss	100 AP	jette 30 gils pour infliger 30 points de dégâts

R-abilities
Catch 300 AP
attrape un objet
Return Fire 300 AP
une flèche et la renvoie

C-abilities
Juggle Combo 100 AP

Assassin

A-abilities

Shadowbind	200 AP	arrête l'ennemi proche
Last Breath	300 AP	K.-O. instantané de l'ennemi proche
Aphonia	200 AP	paralyse l'ennemi proche
Nightmare	300 AP	endort, peut également maudire
Aque	200 AP	ralentit l'ennemi proche
Rockseal	300 AP	pétrifie l'ennemi proche
Oblivion	300 AP	perturbe l'ennemi proche
Ultima Masher	999AP	attaque causant le triple de dégâts

R-abilities

Return Fire	300 AP	intercepte les flèches et les renvoie

C-abilities

Killer Combo	100 AP

Blue mage

A-abilities

Goblin Punch	inflige des dégâts au hasard
Magic Hammer	inflige des dégâts avec les MP
Acid	altération aléatoire de l'état
Blowup	importants dégâts de feu alentour
Mighty Guard	augmente la défense et la résistance
Guard-Off	diminue la défense et la résistance
Dragon Force	augmente toutes les statistiques
Night	endort tout le monde
Twister	réduit de moitié les HP de l'ennemi
Lv3 Def-Less	réduit au tiers la défense et la résistance de l'ennemi
Poison Claw	inflige des dégâts et empoisonne
Hastebreak	ralentit la cible ou l'arrête
Bad Breath	altération aléatoire de 5 états
Stare	rend confus l'ennemi jusqu'à 4 cases
Roulette	KO aléatoire sur le champ de bataille
Matra Magic	inverse les HP et les MP
Drain Touch	draine les HP de l'unité proche
Lv ? S-Flare	inflige des dégâts des ténèbres aux unités du même niveau
White Find	rend un nombre de HP égal à ses HP
Angel Whisper	rend des HP et lance Auto-Life

R-abilities

Damage MP	300 AP	les MP endossent les dégâts à la place des HP

S-abilities

Immunity	300 AP	immunise contre toutes les altérations d'état
Learning	400 AP	apprend la magie bleue lorsque touché par celle-ci

C-abilities

Blue Combo	100 AP

Fencer

A-abilities

Swarmstrike	100 AP	blesse et empoisonne l'ennemi
Shadowstick	200 AP	diminue la rapidité de l'ennemi
Checkmate	300 AP	maudit l'ennemi
Featherblow	200 AP	augmente la précision mais diminue les dégâts
Swallowtail	300 AP	blesse de tous les côtés
Manastrike	300 AP	inflige des dégâts de magie
Piercethrough	200 AP	inflige des dégâts sur 2 cases en face du joueur
Nighthawk	200 AP	inflige des dégâts jusqu'à 4 cases

R-abilities

Reflex	300 AP	esquive toutes les attaques

S-abilities

Shieldbearer	300 AP	permet d'équiper un bouclier quel que soit le job

C-abilities

Lunge Combo	100 AP

Paladin

A-abilities

Nurse	100 AP	rend des HP à soi et aux unités proches
Defense	200 AP	augmente la résistance à la magie et la défense pour 1 tour
Cover	200 AP	prend les dommages d'une unité proche à sa place pour 1 tour
Subdue	200 AP	inflige peu de dégâts
Drop Weapon	200 AP	retire l'équipement de l'ennemi
Parley	200 AP	convainc l'unité en état critique de quitter le champ de bataille
Saint Cross	300 AP	inflige des dégâts sacrés à toutes les unités proches
Holy Blade	300 AP	inflige d'importants dégâts sacrés à l'ennemi

R-abilities

Reflex	300 AP	esquive toutes les attaques

S-abilities

Weapon Def+	300 AP	augmente la défense

C-abilities

Knight Combo	100 AP

Dragon knight

A-abilities

Jump	100 AP	dégâts importants jusqu'à 4 cases
Lancet	300 AP	draine les HP de l'ennemi
Wyrmtamer	200 AP	fait quitter le champ de bataille à un dragon
Fire Breath	300 AP	dégâts de feu
Bolt Breath	300 AP	dégâts de foudre
Ice Breath	300 AP	dégâts de glace
Wyrmkiller	300 AP	inflige d'importants dégâts aux dragons
Bangaa Cry	200 AP	inflige des dégâts

R-abilities

Dragonheart	300 AP	lance Auto-Life quand blessé

C-abilities

Dragon Combo	100 AP

Moogle knight

A-abilities

Mog Attack	100 AP	inflige des dégâts et étourdit l'ennemi pendant 1 tour
Mog Guard	200 AP	augmente la défense et la résistance pendant 1 tour
Mog Lance	200 AP	inflige des dégâts jusqu'à 3 cases
Mog Rush	200 AP	dégâts importants mais faible précision
Mog Shield	300 AP	prévient la prochaine altération d'état
Mog Peek	300 AP	détecte les équipements cachés sur l'ennemi
Mog Aid	300 AP	rend des HP et recouvre son état
Ultima Charge	999 AP	attaque causant le triple de dégâts

R-abilities

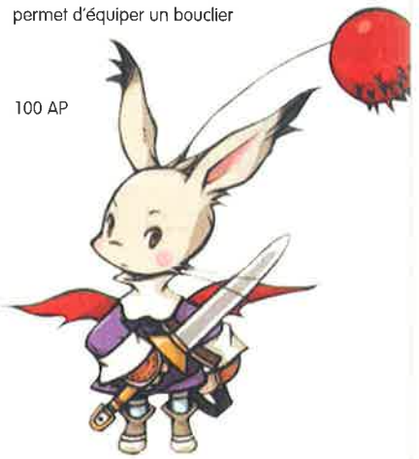
Last Haste	300 AP	lance Haste quand réussit une attaque critique

S-abilities

Shieldbearer	300 AP	permet d'équiper un bouclier quel que soit le job

C-abilities

Charge Combo	100 AP



Duelist

A-abilities

Rush	100 AP	blesse et étourdit l'ennemi
Wild Swing	200 AP	blesse toutes les unités proches
Beatdown	200 AP	dégâts importants mais faible précision
Blitz	200 AP	dégâts faibles mais grande précision
Air Render	200 AP	inflige des dégâts jusqu'à 3 cases
Far Fist	200 AP	inflige des dégâts jusqu'à 4 cases
Air Blast	300 AP	inflige des dégâts en vague
Backdraft	300 AP	dégâts importants et inflige 1/4 au joueur

R-abilities

Bonecrusher	300 AP	contre les attaques avec une force de 1,5
Strikeback	300 AP	esquive les attaques et contre

S-abilities

Doublehand	300 AP	permet de tenir une épée à 2 mains pour infliger plus de dégâts

C-abilities

Fight Combo	100 AP

Summoner

A-abilities

Unicorn	200 AP	rend des HP et guérit les changements d'état
Ifrit	200 AP	inflige des dégâts de feu
Ramuh	200 AP	inflige des dégâts de foudre
Shiva	200 AP	inflige des dégâts de glace
Kirin	200 AP	lance Regen
Carbuncle	300 AP	lance Reflect
Phoenix	300 AP	Ressuscite toutes les unités K.-O.
Madeen	300 AP	inflige des dégâts sacrés

S-abilities

Half MP	300 AP	réduit de moitié la consommation de MP pour les sorts

C-abilities

Summon Combo	100 AP

Sage

A-abilities

Drain	100 AP	rend des HP égaux aux dégâts infligés
Blind	100 AP	aveugle une unité proche
Water	200 AP	inflige des dégâts d'eau
Aero	200 AP	inflige des dégâts de vent
Raise	300 AP	ressuscite une unité proche et rend des HP
Giga Flare	300 AP	inflige d'énormes dégâts
Bio	300 AP	inflige des dégâts et empoisonne
Ultima Blow	999 AP	attaque causant le triple de dégâts

R-abilities

Reflex	300 AP	esquive toutes les attaques

S-abilities

Weapon Def+	300 AP	augmente la défense
Shieldbearer	300	permet d'équiper un bouclier quel que soit le job

C-abilities

Wise Combo	100 AP

White mage

A-abilities

Cure	100 AP	rend quelques HP
Cura	200 AP	rend moyennement les HP
Curaga	300 AP	rend beaucoup de HP
Esuna	200 AP	guérit les changements d'état
Life	200 AP	ressuscite un allié avec peu de HP
Full-Life	300 AP	ressuscite un allié avec beaucoup de HP
Auto-Life	200 AP	ressuscite automatiquement un allié quand il est K.-O.
Shell	100 AP	augmente la résistance à la magie
Protect	100 AP	augmente la défense

S-abilities

Turbo MP	300 Ap	double les points de MP

C-abilities

White Combo	100 AP

Doppel

A-abilities

Goblin	200 AP	se transforme en gobelin
Flan	200 AP	se transforme en slime
Bomb	200 AP	se transforme en bombe
Dragon	200 AP	se transforme en dragon
Lamia	200 AP	se transforme en lamia
Bug	200 AP	se transforme en fourmi lion
Panther	200 AP	se transforme en panthère
Malboro	200 AP	se transforme en xylomide
Floateye	200 AP	se transforme en œil volant

R-abilities

Damage MP	300 AP	les MP endossent les dégâts à la place des HP

C-abilities

Morph Combo	100 AP

Gunner

A-abilities

Fireshot	100 AP	inflige des dégâts de feu
Boltshot	100 AP	inflige des dégâts de foudre
Iceshot	100 AP	inflige des dégâts de glace
Confushot	200 AP	inflige des dégâts et rend confus
Charmshot	300 AP	inflige des dégâts et charme l'ennemi
Blindshot	100 AP	inflige des dégâts et aveugle l'ennemi
Silenshot	200 AP	inflige des dégâts et paralyse l'ennemi
Stopshot	300 AP	inflige des dégâts et arrête l'ennemi

S-abilities

Concentrate	300 AP	augmente la précision des attaques

C-abilities

Gun Combo	100 AP

Archer

A-abilities

Boost	100 A	Paugmente la puissance de la prochaine attaque
Aim Leg	200 AP	immobilise l'ennemi pendant 3 tours
Aim Arm	200 AP	désengage l'ennemi pendant 3 tours
Cupid	200 AP	charme l'ennemi
Burial	300 AP	élimine un ennemi mort vivant
Take Aim	300 AP	augmente la précision mais diminue la puissance
Faster	300 AP	ignore les R-abilities
Blackout	200 AP	aveugle l'ennemi

R-abilities

Block Arrow	300 AP	esquive toutes les attaques de flèches

S-abilities

Concentrate	300 AP	augmente la précision

C-abilities

Bow Combo	100 AP

Alchemist

A-abilities

Astra	200 AP	protège d'une altération d'état
Death	200 AP	K.-O. instantané
Meteor	300 AP	inflige d'importants dégâts
Rasp	100 AP	inflige des dégâts de MP
Flare	300 AP	inflige d'énormes dégâts
Poison	100 AP	empoisonne
Toad	200 AP	transforme l'ennemi en grenouille

S-abilities

Magic Pow+	300 AP	augmente la force magique
Maintenance	300 AP	empêche le vol et l'usure de l'équipement

C-abilities

Gold Combo 100 AP

Trainer

A-abilities

Sheep Count	100 AP	endort l'ennemi
100 % Wool	200 AP	augmente la défense et la résistance
Cuisine	300 AP	rend tous les HP
Tail Wag	200 AP	charme l'ennemi proche
Chocobo Rush	300 AP	blesse les ennemis situés face à soi
Frogsong	200 AP	transforme l'ennemi en grenouille
Friend	300 AP	invoque une créature au hasard
Catnip	100 AP	rend berserk

R-abilities

Block Arrows 300 AP esquive toutes les attaques de flèches

C-abilities

Animal Combo 100 AP

Gladiator

A-abilities

Rush	100 AP	inflige des dégâts et étourdit
Wild Swing	200 AP	inflige des dégâts de tous les côtés
Beatdown	200 AP	dégâts importants mais faible précision
Blitz	200 AP	faibles dégâts mais grande précision
Fire Sword	200 AP	dégâts étendus de feu
Bolt Sword	200 AP	dégâts importants de foudre
Ice Sword	200 AP	dégâts importants de glace
Ultima Sword	999 AP	dégâts d'attaque triples

R-abilities

Strikeback 300 AP bloque et contre les attaques normales

S-abilities

Doublehand 300 AP augmente la force d'une attaque à l'épée

C-abilities

Sword Combo

Soldier

A-abilities

First Aid	100 AP	guérit les changements d'état et rend quelques HP
Power Break	200 AP	diminue la puissance d'attaque d'un ennemi
Mind Break	200 AP	diminue la puissance magique d'un ennemi
Magic Break	200 AP	diminue le mana d'un ennemi
Speed Break	200 AP	diminue la rapidité d'un ennemi
Mug	300 AP	inflige des dégâts et vole des gils
Provoke	300 AP	rend berserk
Sensor	300 AP	détecte les équipements cachés sur un ennemi

S-abilities

Monkey Grip	300 AP	permet de tenir 2 épées
Shieldbearer	300 AP	

C-Abilities

Combat Combo 100 AP

Hunter

A-abilities

Sonic Boom	200 AP	inflige des dégâts jusqu'à 4 cases
Oust	200 AP	retire les ennemis du champ de bataille
Advice	100 AP	élève le niveau de hits critiques
Aim Vitals	300 AP	cause une altération aléatoire d'état
Hunting	300 AP	reçoit 10 JP si la cible est KO
Addle	200 AP	perturbe un monstre
Ultima Shot	999 AP	attaque triple dégâts
Sidewinder	300 AP	inflige d'importants dégâts aux monstres
Capture	200 AP	capture un monstre affaibli

R-abilities

Auto-Regen 300 AP lance Regen sur soi quand blessé

S-abilities

Weapon Atk+ 300 AP augmente les dégâts des attaques

C-abilities

Hunt Combo 100 AP

Guardian

A-abilities

Tremor	100 AP	blesse et étourdit les unités proches
Meltdown aux HP	200 AP	dégâts de feu de tous les côtés égaux
Defense	200 AP	augmente la défense et la résistance
Drop Weapon	200 AP	désarme l'ennemi
Hibernate	100 AP	recouvre son état normal
Mow Down côtés	200 AP	inflige d'importants dégâts de tous les
Aura	300 AP	lance Regen et Auto-Life
Expert Guard	300 AP	perd évasion et prévient tous les dégâts sur les HP et les MP pour 1 tour

R-abilities

Last Berserk 300 AP devient berserk quand HP critiques

S-abilities

Weapon Def+ 300 AP augmente la défense

C-abilities

Defend Combo 100 AP

Engineer

A-abilities

Red Spring	200 AP	lance au hasard Haste
Blue Screw	200 AP	lance au hasard Dispel
Green Gear	200 AP	empoisonne au hasard
Silver Disc	200 AP	aveugle au hasard
Gold Battery	200 AP	rend des HP au hasard
Black Ingot	200 AP	maudit au hasard
Chroma Gem	200 AP	endort au hasard
Yellow Spring	200 AP	lance au hasard Barrier

R-abilities

Auto-Regen	300 AP	lance Regen quand blessé
Damage MP	300 AP	les MP subissent les dégâts à la place des HP

C-abilities

Gadget Combo 100 AP

Shaman

A-abilities

Fire Whip	100 AP	inflige des dégâts de feu
Earth Heal	200 AP	rend des HP
White Flame	100 AP	rend des HP
Shining Air	200 AP	inflige des dégâts de vent et aveugle
Evil Gaze	300 AP	inflige des dégâts des ténèbres et rend confus
Heavy Dust	200 AP	inflige des dégâts de terre et immobilise
Sliprain	200 AP	inflige des dégâts d'eau et ralentit
Elementalshift	300 AP	change les faiblesses de l'ennemi

R-abilities

Absorb MP 300 AP
restaure les HP à partir des sorts

C-abilities

Spirit Combo 100 AP

Sniper

A-abilities

Doubleshot	300 AP	attaque avec deux assauts aux dégâts réduits de moitié
Beso Toxico	200 AP	inflige des dégâts et empoisonne
Death Sickle	300 AP	maudit l'ennemi
Conceal	100 AP	devient invisible jusqu'à la prochaine action
Doom Archer	300 AP	inflige des dégâts aux HP et MP égaux aux HP perdus
Aim Armor	300 AP	brise l'armure de l'ennemi
Aim Weapon	300 AP	brise l'arme de l'ennemi
Aim Wallet	200 AP	vole des gils

R-abilities

Auto-Regen 300 AP lance Regen lorsque blessé

C-abilities

Sniper Combo 100 AP

White monk

A-abilities

Whirlwind	100 AP	blesse tous les ennemis proches
Air Render	200 AP	blesse un ennemi jusqu'à 3 cases plus loin
Earth Render	200 AP	blesse les ennemis face à vous
Far Fist	200 AP	blesse un ennemi jusqu'à 4 cases plus loin
Chakra	200 AP	guérit les changements d'état et rend un peu de HP
Revive	300 AP	ressuscite un allié proche
Exorcise	300 AP	élimine un ennemi mort-vivant
Holy Sign	200 AP	disperse les altérations d'état

R-abilities

Reflex 300 AP esquive toutes les attaques
Counter 300 AP contre les attaques

C-abilities

Monk Combo 100 AP

Thief

A-abilities

Steal Armor	300 AP	vole l'armure d'un ennemi
Steal Shield	200 AP	vole le bouclier d'un ennemi
Steal Access	300 AP	vole les accessoires d'un ennemi
Steal Helm	300 AP	vole le casque d'un ennemi
Steal Weapon	300 AP	vole l'arme d'un ennemi
Steal Gil	100 AP	vole les gils d'un ennemi
Steal EXP	100 AP	vole l'expérience d'un ennemi
Steal JP	200 AP	vole les points JP d'un ennemi
Steal Ability	300 AP	vole au hasard une A-abilitiy d'un ennemi

R-abilities

Counter 300 AP contre l'attaque d'un ennemi

S-abilities

Maintenance des armes 300 AP empêche le vol et la destruction

C-abilities

Thief Combo 100 AP

Tamer

A-abilities

Goblin	200 AP	contrôle les gobelins
Flan	200 AP	contrôle les slimes
Bomb	200 AP	contrôle les bombes
Dragon	200 AP	contrôle les dragons
Lamia	200 AP	contrôle les lamias
Bug	200 AP	contrôle les fourmis lions
Tomberry	200 AP	contrôle les tomberrys
Panther	200 AP	contrôle les panthères
Malboro	200 AP	contrôle les xilomides
Floateye	200 AP	contrôle les yeux volants
Undead	200 AP	contrôle les morts-vivants
Fairy	200 AP	contrôle les fées
Rockbeast	200 AP	contrôle les monstres à carapace

R-abilities

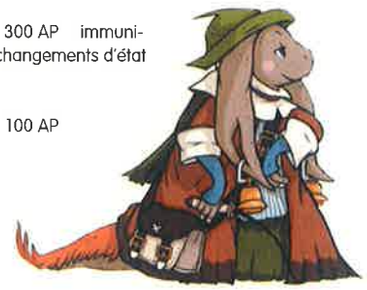
Last Haste 300 AP lance Haste quand une attaque critique est réussie

S-abilities

Immuniy 300 AP immunise contre les changements d'état

C-abilities

Beast Combo 100 AP



Time mage

A-abilities

Haste	200 AP	double la fréquence des tours
Quicken	300 AP	prend un second tour
Slow	200 AP	réduit de moitié la fréquence des tours
Reflect	300 AP	lance Reflect
Stop	300 AP	arrête l'ennemi
Silence	200 AP	prévient les sorts lancés sur les unités
Quarter	200 AP	inflige des dégâts égaux au quart des HP de l'ennemi
Demi	300 AP	inflige des dégâts égaux à la moitié des HP de l'ennemi

R-abilities

Last Quicken 300 AP lance Quicken quand une attaque critique est réussie

C-abilities

Time Combo 100 AP

Palace knight

A-abilities

Astra	200 AP	se protège une fois contre les altérations d'état
Warcry	300 AP	diminue la rapidité des unités proches
Rasp	100 AP	inflige des dégâts jusqu'à 3 cases
Cheer	100 AP	augmente les dégâts de la prochaine attaque
Silence	200 AP	paralyse
Soul Sphere	300 AP	inflige des dégâts de MP jusqu'à 2 cases
Haste	200 AP	augmente le nombre de tour
Lifebreak	300 AP	inflige des dégâts égaux aux HP perdus

R-abilities

Bonecrusher 300 AP contre l'attaque et inflige des dégâts égaux à 1,5 fois celle-ci

S-abilities

Weapon Atk 300 AP
augmente la force d'attaque

C-abilities

Sacred Combo 100 AP

Système de jeu

L'expérience

A l'instar de FF Tactics, Final Fantasy Tactics Advance permet au joueur de composer sa propre équipe, appelée en la présente "clan". Reprenant succinctement le système d'expérience proposé par son aîné, celui de FFTA se divise en trois catégories : les AP, les JP et les points d'EXP.
L'EXP correspond bien évidemment aux points d'expérience recueillis en combat, permettant la montée en levels des membres de votre clan. A la manière des Tactical-RPG traditionnels, la répartition de l'EXP est propre à chaque individu, proportionnellement à son niveau. En effet, selon les actions réalisées en cours d'affrontement et en fonction du niveau de vos adversaires, les personnages actifs se verront attribués un nombre de points d'EXP déterminé, sachant que plus votre opposant est faible, moins vos unités gagneront de points d'expérience. Si le gain d'EXP se révèle plus lent et complexe à mesure de la progression en levels de vos protagonistes, leur niveau maximum étant limité à 50, certaines compétences vous permettent cependant de voler ces points d'expérience sur vos adversaires.
Les JP correspondent quant à eux aux Judgement Points. Attribués individuellement par les judges chaque fois qu'un personnage réussit à vaincre un ennemi, les JP vous sont donnés à raison d'un point par K.-O. Outre leur utilité en combat pour la compétence combo propre à chaque job, nécessitant un seul JP, ceux-ci servent également à invoquer l'esprit protecteur de chaque classe (humain : Mateus, numou : Ultima, viera : Exodus, bangaa : Adramalech, moogle : Famfrit), à raison de 10 JP requis.
En dernier lieu, les AP correspondent aux Ability Points, répartis équitablement en fin de bataille entre tous les membres de votre clan ayant combattu. Servant à acquérir la commande maître de chaque compétence pour tous les métiers, les AP se révèlent les récompenses les plus importantes récoltées dans le jeu. Chacune des capacités réclamant un nombre déterminé d'AP pour être maîtrisée, et leur attribution étant limitée en fin de combat, il incombera au joueur de livrer moult affrontements dans l'espoir d'accéder à ces aptitudes.

Les law cards

A la différence de son aîné, Final Fantasy Tactics Advance propose un nouveau système de combat employant des cartes. Promulguées par les judges, qui agissent tels des arbitres au cours de l'affrontement, les law cards régissent le cours de la partie, limitant les joueurs dans leur liberté d'action en interdisant le recours à certaines techniques, à la présence de certains jobs ou classes en combat ou bien délimitant les dégâts autorisés. Changeant d'un lieu à un autre, en fonction des déplacements du joueur, les law cards définissent ainsi les conditions de victoire, insufflant aux batailles une difficulté supplémentaire qui sert de handicap : si leurs effets se ressentent sur la façon de jouer, ceux-ci sont également valables pour vos adversaires.
Divisées en différentes classes, les laws disposent de plusieurs niveaux de difficulté (de 1 à 7). Bien que le commencement du jeu vous confronte à des law cards de rang inférieur, eu égard à leur unicité, celles-ci gagnent en diversité et en nombre au hasard de votre progression au sein de la quête principale. Ainsi, leur nombre imposé en combat passera à deux puis à trois en fin d'aventure, vous restreignant d'autant dans votre liberté de mouvements et d'action en combat. Sollicitant par conséquent la vigilance et le sens tactique du joueur, les law cards obligent celui-ci à considérer nombre de paramètres pour ne pas les enfreindre, ce qui engendrerait des sanctions attribuées par le judge. En effet, les infractions aux lois ont pour conséquence l'attribution d'amendes, pécuniaires ou carcérales. Le personnage, allié ou ennemi, enfreignant une law se voit ainsi décerner un carton en fonction de la gravité de sa faute. Les cartons jaunes déterminent une infraction légère et les rouges une faute grave. Enregistré par les judges, le cumul des cartons jaunes vous soumet à un carton rouge dès qu'une unité recueille deux cartons jaunes. Outre le versement d'une amende forfaitaire, les cartons rouges sont également synonymes de l'envoi en geôle du personnage incriminé. Celui-ci se voit instantanément retiré du champ de bataille par le judge pour être jeté en prison ; la peine est ensuite fonction de la gravité de son infraction, sachant que généralement, le détenu ne peut sortir de prison avant un certain nombre de combats réalisés. Une fois celui-ci atteint, il vous est possible de vous rendre à l'établissement pénitentiaire pour récupérer votre allié, moyennant une caution autorisant sa sortie.
A la manière de nombreux cas, il est en revanche possible d'aller contre les laws en annulant l'effet de ces dernières au moyen des anti-law cards. Celles-ci vous sont remises en fin de combat en guise de bonus ; elles vous permettent de mettre fin à certaines lois, sachant que leur recours est unique. Bien que leur distribution soit aléatoire, d'où la difficulté de posséder parfois les anti-law cards requises, il vous est possible d'échanger et d'acheter ces cartes auprès d'Ezel Berbier, dans sa boutique. Si certaines anti-law cards ne concernent qu'une loi précise, en revanche d'autres se rapportent à un niveau de law déterminé voire autorisent la suppression de plusieurs laws en même temps.

Les jobs

Déjà instauré dans Final Fantasy Tactics, le système de jobs et de compétences attribués aux personnages est bien évidemment présent au sein de Final Fantasy Tactics Advance, quoique enrichi, eu égard aux nombreuses classes ajoutées dans cette version portable. Ainsi, à la manière de son aîné, FFTA offre la possibilité au joueur de changer le job de ses protagonistes, afin de lui permettre d'acquérir et de maîtriser de nouvelles aptitudes spécifiques à ces métiers. Spécifiques ou communs aux classes de personnages, les jobs, bien que proposant chacun une spécialité propre, possèdent en outre divers niveaux d'évolution, pour certains. Si toutes les classes ont accès à un certain nombre de métiers d'entrée de jeu, d'autres se révèlent au contraire accessibles à condition que certains critères soient remplis. Ainsi, l'accès à certains jobs est déterminé en fonction d'un nombre précis de compétences acquises dans un autre métier particulier.
Voici donc le tableau des correspondances pour les jobs, en fonction des classes.

Humains	Soldier 2 compétences	Thief 2 compétences	Archer 2 compétences	White mage 3 compétences + 5 compétences BM	Black mage 1 compétence + 1 compétence WM
	Paladin, duelist	Ninja	Hunter	Illusionist	Blue mage
Bangaa	Warrior 2 compétences Dragon knight, guardian, gladiator			White monk 2 compétences Bishop, palace knight	
Numou	Black mage 5 compétences		White mage 3 compétences + 5 compétences BM	**3 compétences White mage + 2 comp. Tamer**	Tamer 5 compétences
	Time mage		Illusionist, alchemist	Sage	Doppel
Viera	Fencer 1 compétence Red mage	**1 compétence Fencer + 1 compétence White mage Shaman**	White mage 2 compétences Summoner	**1 compétence Shaman 1 compétence Sniper Assassin**	Archer 2 compétences Sniper
Moogle	Trainer 1 compétence Gunner, moogle knight		Black mage 5 compétences Time mage		Thief 2 compétences Engineer, juggler

Déterminant également les objets pouvant être équipés sur les personnages, les jobs limitent ainsi les possibilités d'équipement du joueur. A l'instar de FFT, les compétences au sein de FFTA s'acquièrent en fonction des objets et armures équipés, leur maîtrise étant soumise à l'attribution d'AP (Ability Points) en combat.

Madeen

Shiva

Famfrit

Invocations

Shiva

Ramuh

Carbuncle

Unicorn

Phoenix

Ultima

Ifrit

Ramuh

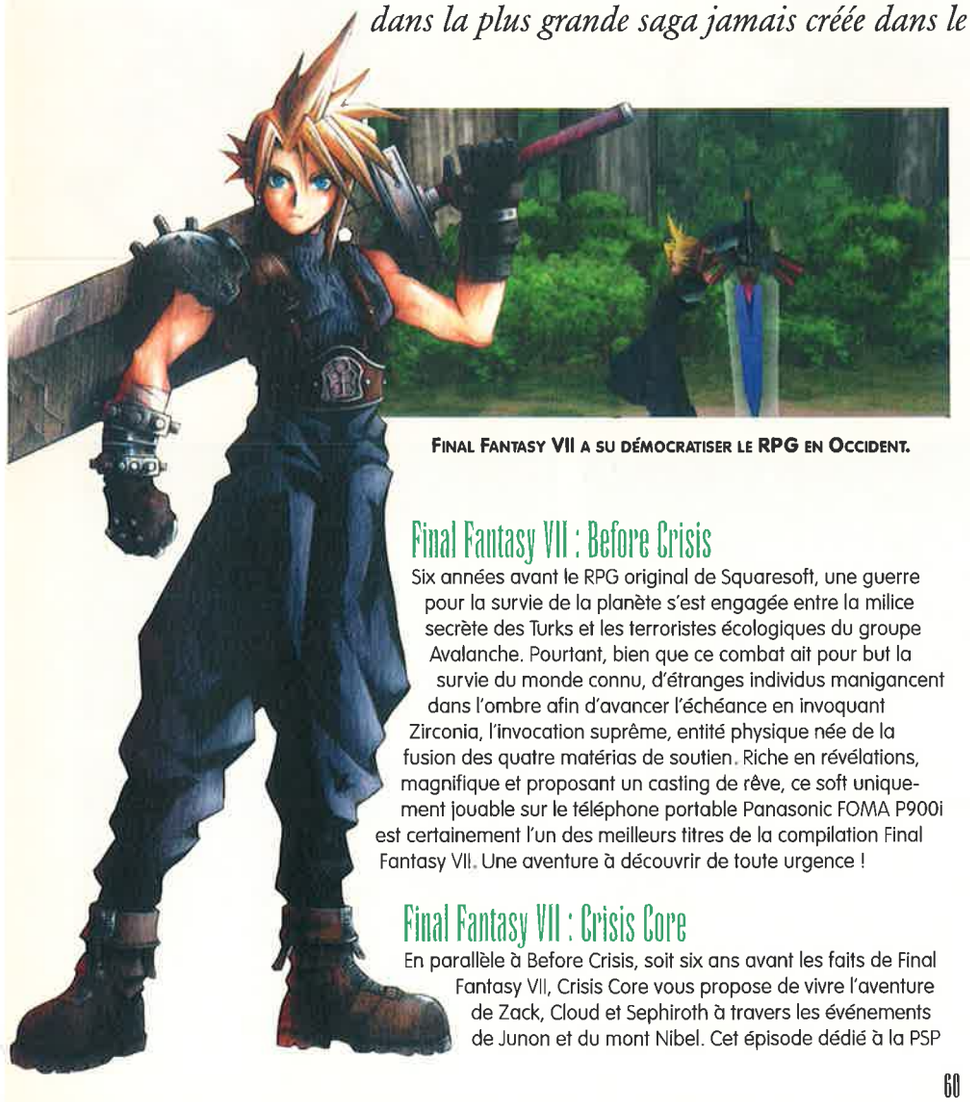
Mateus

Ex death

Final Fantasy VII

Compilation

Ne pouvant laisser son histoire inachevée et surtout pour contenter un grand nombre de fans, Square Enix décida de redonner vie à ce RPG plus que légendaire qu'est Final Fantasy VII. Pour ce faire, loin d'un remake, la firme décida de créer un avant, un après et un pendant à ce que beaucoup considèrent comme le meilleur RPG de tous les temps, par l'intermédiaire d'une compilation de titres se déroulant sur près de dix ans (le jeu, lui, narre un historique s'étalant sur plus de deux mille ans). Cessez donc toute activité, préparez les vivres et pénétrez corps et âme dans la plus grande saga jamais créée dans le milieu vidéoludique. Enjoy !!



Final Fantasy VII a su démocratiser le RPG en Occident.

La série comporte à présent moult chapitres respectivement consacrés à ses différents acteurs.

Final Fantasy VII : Before Crisis

Six années avant le RPG original de Squaresoft, une guerre pour la survie de la planète s'est engagée entre la milice secrète des Turks et les terroristes écologiques du groupe Avalanche. Pourtant, bien que ce combat ait pour but la survie du monde connu, d'étranges individus manigancent dans l'ombre afin d'avancer l'échéance en invoquant Zirconia, l'invocation suprême, entité physique née de la fusion des quatre matérias de soutien. Riche en révélations, magnifique et proposant un casting de rêve, ce soft uniquement jouable sur le téléphone portable Panasonic FOMA P900i est certainement l'un des meilleurs titres de la compilation Final Fantasy VII. Une aventure à découvrir de toute urgence !

Final Fantasy VII : Crisis Core

En parallèle à Before Crisis, soit six ans avant les faits de Final Fantasy VII, Crisis Core vous propose de vivre l'aventure de Zack, Cloud et Sephiroth à travers les événements de Junon et du mont Nibel. Cet épisode dédié à la PSP de Sony permettra de mettre en valeur l'ancien petit ami d'Aerith, le SOLDIER nommé Zack, à travers un jeu typé manga prenant apparemment fin à la mort du héros, semble-t-il tué par Elena. Le titre sortira prochainement au pays du Soleil-Levant.

Last Order - Final Fantasy VII

Court-métrage animé d'une vingtaine de minutes, Last Order se déroule lors des événements du mont Nibel et se termine à la mort de Zack, pendant la fuite de ce dernier du laboratoire de Hojo, à Nibelheim. Cet anime, disponible dans le coffret collector Advent Children, reste une expérience visuelle acceptable et ne contentera que les fans purs et durs de la saga. Sachez cependant qu'aucune sortie européenne n'est prévue pour cette partie de la compilation, mais tout peut arriver avec le temps... Wait and see !

Final Fantasy VII

Considéré comme le meilleur RPG de tous les temps par la communauté RPGiste, Final Fantasy VII traite avec une vision nouvelle de thèmes comme l'amour, l'écologie et la nature humaine. Plus

ou moins réussi sur certains points, ce RPG utilisant l'Active Time Battle restera à jamais gravé dans les mémoires grâce à un scénario bien ficelé, des personnages inoubliables, un background soigné et un gameplay exemplaire. Final Fantasy VII, c'est aussi le titre qui a contribué au succès d'une console et de deux firmes, une aventure extraordinaire comme il plaît d'en voir dans le milieu vidéoludique. Nous plaçant dans la peau de Cloud, un ancien soldat de la Shin-Ra qui a rejoint le camp d'Avalanche, ce RPG représente une innovation dans la saga avec l'arrivée de la 3D et de cinématiques en images de synthèse. Un jeu à faire et à refaire pour en comprendre tout le sens.

Final Fantasy VII : Advent Children

Se déroulant deux ans après les événements de Final Fantasy VII, Advent Children est un film en images de synthèse ayant pour but d'apporter une véritable fin à l'histoire en explorant la psyché de Cloud, que l'on découvre abattu et attristé par la mort de l'espiègle Aerith. Disons qu'il s'agit là d'une renaissance dont la mise en scène s'étend sur près d'une heure et demie de cinématique du plus bel effet. Propre, intéressant et techniquement bluffant, ce film reste toutefois réservé aux fans de notre héros et de ce septième opus. La sortie du DVD est prévue pour juin 2006 en France.

Le scénario et le background du jeu sont pour beaucoup dans son succès.

Dirge of Cerberus - Final Fantasy VII

Dernier épisode en date de la compilation Final Fantasy VII, ce jeu sort de l'ordinaire en proposant un shoot à la troisième personne où l'on incarne le mort-vivant ténébreux, j'ai nommé Vincent Valentine. Situé trois ans après Final Fantasy VII, Dirge of Cerberus nous narre l'histoire d'un groupe de SOLDIERS nommé Deep Ground Soldiers, réveillés il y a peu par une entité vivant dans un réseau informatique. Bon, nous n'irons pas plus loin afin d'éviter les spoilers concernant l'aventure et vous invitons à vous référer au dossier présent dans ce même magazine.

Final Fantasy VII : démo technique PS3

Lors de l'E3 2005, Square Enix avait dévoilé une démo technique de la PlayStation 3 mettant en scène la mythique introduction de Final Fantasy VII. Par la suite, cette démo a fait parler d'elle et couler beaucoup d'encre quant à la possibilité d'un remake sur machine nouvelle génération. Bien qu'intéressé, Square Enix annonce que ce simple remake demanderait cinq ans de travail et un très gros budget financier, laissant sous-entendre que la firme préférerait se contenter d'un réel Final Fantasy XIII plutôt que d'une réédition. A confirmer donc...

Final Fantasy VII : Before Crisis
Conception : Square Enix
Edition : Square Enix
Sortie : 2004 - en cours
Genre : RPG
Support : Panasonic FOMA P900i

Final Fantasy VII : Crisis Core
Conception : Square Enix
Edition : Square Enix
Sortie : 2006-2007
Genre : RPG
Support : PSP

Last Order - Final Fantasy VII
Conception : Square Enix
Edition : Square Enix
Sortie : 2006
Genre : Anime
Support : Lecteur DVD

Final Fantasy VII
Conception : Squaresoft
Edition : Squaresoft
Sortie : 1997
Genre : RPG
Support : PlayStation

Final Fantasy VII : Advent Children
Conception : Square Enix
Edition : Square Enix
Sortie : 2005
Genre : Film en images de synthèse
Supports : Lecteur DVD, PSP

Dirge of Cerberus - Final Fantasy VII
Conception : Square Enix
Edition : Square Enix
Sortie : 2006
Genre : Shoot à la troisième personne
Support : PlayStation 2

Final Fantasy VII : démo technique PS3
Conception : Square Enix
Edition : Square Enix
Sortie : 2005
Genre : Démo technique
Support : PlayStation 3

Final Fantasy VII

International

S'il est une chose surprenante chez le public et les éditeurs nippons, c'est bien leur approche du marketing. FF VII sort sur l'archipel, les Japonais sont contents. FF VII arrive aux Etats-Unis et en Europe avec deux trucs et demi supplémentaires qui se battent en duel, et les Nippons hurlent afin d'avoir leur version. Ils l'ont, et la rachètent tous. Du coup, Square n'étant pas idiot, l'éditeur commence à faire la même chose avec à peu près tous ses Final Fantasy. Une façon simple de gagner de l'argent et de faire plaisir à tout le monde, n'est-ce pas ?

Les différences

Quelles sont les différences entre la version occidentale de FF VII et la version International nippone ? En fait, à moins de désirer avoir les dialogues en japonais, pas grand-chose, si ce n'est rien. Quels sont les changements entre la version japonaise de base et la mouture International ? Listons malgré tout, par souci d'exhaustivité, ce que vous, joueurs français, avez eu avant les Japonais. Tout d'abord, certaines Armes, les gros vilains boss optionnels, ont été ajoutées au jeu (Emeraude et Rubis). Les cut-scenes en cinématiques liées à celles-ci ont donc été incluses également. Dans un genre plus trivial et anecdotique, la gestion des matérias a été simplifiée, et la maniabilité des mini-jeux remaniée. En bref, des détails d'importance pour certains, sans intérêt pour d'autres. En ce qui concerne les éléments nettement plus importants, on note une assez longue cut-scene apportant beaucoup d'éclaircissements au scénario de FF VII : il s'agit de celle reprenant la fuite de Cloud et de Zack après les expériences menées par Hojo. Cette scène sera reprise, dans certaines de ses grandes lignes, dans l'OAV Last Order ayant accompagné la sortie de Final Fantasy VII : Advent Children.

Le vrai truc en plus !

Oui, car rajouter deux armes et deux cut-scenes, même quand on s'appelle Square et même pour le public japonais, cela fait peu. En outre, il faut bien penser au public international et le pousser à acheter cette version particulière... Square a donc rajouté un quatrième disque à son édition. Et pas des moindres, puisqu'il s'agit d'une immense base de données sur tout ce que contient le soft : une carte du monde avec tous les lieux représentés, de nombreux objets y étant cachés à droite, à gauche (amusez-vous à cliquer un peu partout avec le curseur, vous aurez des surprises plaisantes et des clins d'œil qui ne le sont pas moins). Mais ce n'est pas tout, car vous aurez droit à de sympathiques fiches de présentation des personnages, à des illustrations plus ou moins inédites ainsi qu'à un listing complet et assez définitif de tous les objets qui peuvent être découverts en cours de jeu : items de base, utiles et inutiles, armes et armures avec leurs statistiques complètes ainsi que les endroits où l'on peut les trouver, matérias avec les listes de sorts qui peuvent être appris grâce à elles... Enfin, n'oublions pas des fiches complètes, avec les modèles 3D, des différents monstres affrontés pendant l'aventure, mais aussi leurs statistiques, points forts et faibles, etc.

Véritablement indispensable ?

A vrai dire, non. Du moins pour le jeu en lui-même. Si vous possédez déjà une version européenne ou américaine, à moins de parler japonais et de vouloir profiter des dialogues en version "originale", l'intérêt est nul. Par contre, le quatrième disque, contenant les bases de données, est un jouet formidable, que vous parliez japonais ou non (évidemment, quelques éléments de connaissance de la langue vous aideront à en tirer la substantifique moelle). Notons au passage qu'une version de Final Fantasy VII International avec le quatrième disque était présente dans l'édition collector de FF VII : Advent Children.

CHOCOBO
RACING
GET WIN !!
WELCOME

Final Fantasy

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

Le voilà, celui qui a été attendu comme le messie par des centaines de milliers de gamers français. En direct-to-DVD, certes, mais le voilà en version française. Et immédiatement, passé l'excitation primordiale, se pose la question essentielle, centrale. Le film est-il à la hauteur des attentes ? Eléments de réponse dans une courte critique.

Présentation

Sortie japonaise : 14 septembre 2005
Sortie américaine : 25 avril 2006
Sortie française : 7 juin 2006

Le mieux à faire est de tourner quelques pages pour en découvrir les présentations détaillées. Mais parlons-en un instant dans l'optique générale du film. Oui, les personnages ont des looks hype à la japonaise. Et pourtant, cela s'inscrit parfaitement dans l'ensemble du métrage. FF VII : AC est un film de poseurs, et il l'assume parfaitement.
Le score, quant à lui, est un chef-d'œuvre – n'ayons pas peur des mots – pour ses qualités intrinsèques (présentées par ailleurs), mais aussi, voire beaucoup, car il se marie parfaitement à la mise en scène. C'est là un des avantages évidents d'avoir un contrôle absolu sur le rythme du film via une œuvre entièrement issue d'un story-board et n'ayant aucune limite. Du coup, la moindre note de musique, le moindre effet de style, notamment dans la question des changements de rythme, sont justifiés et accompagnent l'action, à l'image des effets musicaux des films muets et des films des années 50, où la mélodie exprimait, de façon redondante souvent, l'image et la mise en scène. Ici, évidemment, les scories de la redondance ne sont pas présentes, puisque le score est là non pas pour expliciter l'image et l'action, mais bien plutôt pour lui donner un impact, une force supplémentaire. Prenons deux exemples simples pour illustrer ; le premier est plus généraliste, puisqu'il s'agit des brisures musicales présentes lorsque Cloud part dans un monde plus onirique où il échange quelques mots avec Aerith. La musique bascule immédiatement sur le thème de la jeune femme, quel qu'ait été son propos préalablement. Pour un exemple plus ponctuel, repassez-vous la scène de poursuite en motos dans le tunnel : les rythmes technos trépidants, qui reflètent parfaitement la frénésie du combat, s'arrêtent presque d'un coup, la musique s'allège terriblement, des chœurs se mêlent au propos pour reprendre dans la foulée sur la même mélodie violente. Raison ? Un effet de style, le seul ralenti de toute la scène d'action, dont l'effet est inévitablement démultiplié par la même création d'une attente générée par la musique. Précisons évidemment qu'il s'agit d'un morceau composé comme une entité propre et non pas d'un assemblage de deux compositions.

La mise en scène et la technique

Nous voilà sans aucun conteste au cœur du film, dans ce qui fait son essence. Il s'agit de deux éléments inséparables l'un de l'autre. D'un côté, la mise en scène, le travail du réalisateur. De l'autre, la qualité technique du métrage, qui est, rappelons-le s'il en est besoin, celle d'un film en images de synthèse. Et les deux sont grandement liés, car la mise en scène a besoin d'une qualité technique à la hauteur pour pouvoir s'exprimer et la qualité technique s'appuie sur la mise en scène pour transcender ses effets les plus spectaculaires et impressionnants. Connaissant les studios Square Enix, il ne fait aucun doute que la qualité technique a toutes les chances d'être au rendez-vous. Aussi, ne laissons pas traîner le suspense plus longtemps. C'est beau, très beau, superbe même. Et cela remplit un créneau peu utilisé dans les films en images de synthèse : le photoréalisme typé anime. Là où Spirits Within trouvait – peut-être – certaines de ses limites dans l'ultra-réalisme (mais cela reste un vaste sujet que celui des questions de l'usage de l'image de synthèse), FF VII : AC parvient à conserver une qualité technique au moins équivalente, il se libère du carcan du réalisme et se permet les extravagances visuelles et stylistiques les plus folles.

De son côté, le metteur en scène a – même si affirmer cela peut être considéré comme exagéré, mais assumons nos choix, que diable ! a, donc – tout compris aux clefs que lui donnait l'image de synthèse. C'est-à-dire la capacité de briser toutes les limites qu'impose la présence d'une caméra et d'acteurs (même si ses limites se réduisent avec les avancées technologiques, elles resteront toujours plus importantes que l'absence totale de limites) et se permettre d'assumer toutes les idées de mise en scène du réalisateur. FF VII : AC est en passe d'offrir de nouveaux codes à la mise en scène du cinéma d'action. Grâce à une gestion de l'espace absolument hallucinante, toutes les limitations de la production classique étant éclatées à chaque occasion, les plans-séquences aux mouvements de caméra les plus inimaginables succèdent (seuls les deux Spider-Man peuvent être considérés comme présentant des effets à peu près similaires) à un montage ultra-rapide avec des angles de caméra improbables. Et c'est là où les scènes d'action explosent complètement les codes du genre. A l'instar d'un Ryuhei Kitamura qui a révolutionné le cinéma d'action dans un Versus où il introduisait des effets issus d'une esthétique jeu vidéo et offrait un montage extrêmement dense, entraînant le spectateur dans des virevoltants effets visuels à la limite de la lisibilité, Tetsuya Nomura et Takeshi Nozue réalisent un fantasme fou et absolu : retrouver les ambiances visuelles et les combats spectaculaires propres au jeu vidéo. Le résultat est, nous l'avons dit, impressionnant. Les scènes spectaculaires se succèdent à un rythme effréné qui, cela est une certitude, surprendra une grande majorité du public. Montage alterné, effets de style, personnages poseurs s'il en est, FF VII : AC conserve une lisibilité dans ses scènes d'action malgré la multiplication des plans extrêmement courts. Mais un montage frénétique ne suffit pas et c'est dans ses effets de contre-pied que FF VII : AC s'impose comme un mètre étalon du cinéma d'action en images de synthèse : ralentis calculés, angles de caméra décalant les repères du spectateur tout en conservant une maîtrise parfaite de l'espace défini, changements de rythme. Le tout est magnifiquement "scripté", avec une inventivité de tous les instants ; les combats exploitent à la perfection les capacités extraordinaires des personnages, acrobates et aériens, une des palmes des idées étant sans doute les utilisations de ses épées par Cloud, qui deviennent marchepieds, armes de défense ou d'attaque. Quant au combat final, il devient surréaliste tant il est dantesque, les personnages gagnant des capacités de super-héros, volant dans les cieux, capables des exploits les plus fous, s'affrontant à coups d'immeuble sous des cieux déchaînés, le tout emportant le spectateur dans un tourbillon d'émotions sensorielles intenses.

Est-il besoin de conclure autrement en disant que Final Fantasy VII : Advent Children est un film total ? Une somme d'émotions pures qui ravira les fans du jeu grâce à son ambiance, ses personnages, ses références, les amateurs de jeux vidéo avec son dynamisme et son esthétisme et ceux de cinéma tout court. Car Final Fantasy VII : Advent Children est, nous osons l'affirmer haut et fort, la nouvelle valeur de référence du film d'action du XXIe siècle, si ce n'est du XXIIe !

Scénario

Poursuivant le scénario du jeu vidéo Final Fantasy VII, mais se déroulant deux ans après les événements survenus à la fin de ce dernier, Final Fantasy VII : Advent Children nous plonge à nouveau dans ce monde atypique tant apprécié des fans, en proie à sa régénération depuis le cataclysme ayant impliqué l'énergie mako.

Commençons par une remarque destinée à provoquer. Le scénario n'a aucun intérêt. Voilà, c'est dit. Avant que nous ne recevions les lettres d'insultes, expliquons-nous. Le métrage ne génère pas son intérêt avec son histoire. Dire qu'elle sert de prétexte serait malgré tout faire insulte à l'auteur, mais force est de reconnaître que le film reste un concentré de scènes d'action spectaculaires, les quarante dernières minutes étant tout de même une grande scène de combat articulée autour de différents axes narratifs et mises en scène.
Pour le scénario, nous sommes deux ans après la fin du jeu, Midgard se reconstruit lentement sur ses ruines. Cloud est devenu un transporteur de luxe, travaillant avec Tifa, qui s'occupe également d'enfants orphelins atteints d'un mal mystérieux, appelé Geostima. Cloud est lui aussi victime de la maladie, qui reste pour l'heure sans remède. Appelé par un client, il se fait intercepter en moto par un mystérieux trio et d'étranges créatures lupines semblant composées d'ombre. Les trois hommes l'appellent "grand frère" et sont à la recherche de leur "mère". Cloud parvient à survivre à l'affrontement pour découvrir que l'homme l'ayant appelé n'est autre que Rufus, qui cherche un garde du corps contre la bande de Kadaj, celle ayant attaqué Cloud sur la route. La quête des trois hommes aux cheveux d'argent, Kadaj et ses deux frères, les mènera sur la route de Cloud à nouveau et sera l'occasion d'enchaîner des combats dantesques. Force est de reconnaître que le scénario tient la route, reprenant les grandes lignes thématiques du jeu, parvenant à rebondir avec intelligence sur les éléments laissés en suspens, et qu'il est distillé au court de dialogues dynamiques, interprétés par des doubleurs de qualité. La grande force du scénario, outre ses thèmes forts et récurrents à Final Fantasy pour certains (le rapport à la planète et à la nature, certains éléments œdipiens...), est qu'il multiplie les clins d'œil destinés au fan (par exemple, le mal de l'air de Yuffie).

Les héros

Le casting central d'Advent Children n'a pas tellement évolué par rapport au jeu, du moins en ce qui concerne les héros. Mais ils ont tous évolué, cela ne fait aucun doute. Déjà, ils ont gagné en puissance, et pas qu'un peu. Les possibilités techniques offertes par l'image de synthèse et la mise en scène spectaculaire nécessitaient des héros capables de prouesses hors du commun, et force est de reconnaître qu'ils sont à la hauteur !

Cloud Strife

Déjà au cœur du jeu, Cloud confirme son rôle central dans le film. Peut-être même un peu trop puisqu'il en vient à éclipser les autres en monopolisant les scènes d'action (même si elles sont très réussies, on en vient à regretter qu'un second combat mettant en scène toute l'équipe ne se présente pas dans le film). Cloud est plus adulte, plus mature maintenant. Sa cassure intérieure est partiellement résorbée et il travaille en tant que transporteur. Mais il s'avère aussi atteint par le mal Geostima. Durant le film, il prouve une fois de plus ses qualités de pilote de moto dans quelques courses-poursuites hallucinantes, d'acrobate et de combattant à l'épée. Une des plus belles idées du film est à coup sûr son couteau suisse personnel, puisqu'il possède un jeu d'épées de tailles différentes lui permettant de les assembler en une ou deux armes et de les alterner pour faire face au mieux à la situation en cours. Evidemment, il fait également usage de différentes limites, notamment une version remise au goût du jour d'Omnislash qui ravira sans aucun doute les fans.

Vincent Valentine

Vincent n'est pas pour rien un des personnages préférés des fans du jeu. Et c'est ainsi qu'il apparaît à plusieurs reprises, encore et toujours plus stylé, de plus en plus proche du côté vampirique qui est en lui. Il sauve Cloud d'un mauvais pas et aide le groupe lors des situations les plus tendues. Question design, il n'a que peu évolué, mais l'avancée technique permet bien évidemment de mieux rendre les effets de drapé de ses vêtements. Seul regret, peut-être, l'absence de transformation pour le plus sauvage des membres de l'équipe.

Tifa Lockheart

Tifa se taille une belle part dans le film. Mieux proportionnée physiquement, elle a gagné en féminité au passage et fait preuve d'un dynamisme entraînant. Toujours aussi attachée à Cloud, elle le soutient à chaque instant. Elle a droit de son côté à un combat personnel dans l'église de Midgar, qui se révèle absolument hallucinant, un corps à corps tendu et violent dans lequel elle se retrouve à enchaîner de nombreuses limites.

Barret Wallace

Barret apparaît dans le film essentiellement à travers sa fille, Marlene, qui a un rôle très important, de victime qui doit être sauvée (on retrouve en clin d'œil l'idée de base de tout RPG ou presque : la princesse à délivrer) entre autres. Pour le reste, le divin manchot a changé de coupe de cheveux et reste un des éléments comiques de l'équipe, pour ne pas changer.

Cid, Yuffie et les autres

Pas grand-chose à dire sur le pilote de l'airship. Toujours aussi stylé, toujours aussi grande gueule, on regrette son peu de présence au sein du film, même s'il fait preuve d'efficacité... comme à son habitude.
Il en est un peu de même pour Yuffie et Cait Sith, dont les rôles restent secondaires avec une apparition dans la scène d'action rassemblant tous les personnages du film. Yuffie a changé de look pour se rapprocher un peu de celui qu'elle a dans Dirge of Cerberus (et est devenue plus femme, également) et Cait Sith reste avant tout un élément comique, réduit à l'état de chat qui passe son temps accroché à Red XIII.

Au final ?

Au final, force est de reconnaître que retrouver les personnages qui nous ont fait vibrer en jeu reste quelque chose de hautement réjouissant et que les évolutions de looks se sont faites dans une double logique plutôt cohérente : plus de style, ce qui est rendu possible entre autres, par les nouvelles technologies, et gain en maturité pour les plus jeunes d'entre eux (non, Cid, Red XIII ou Barret n'ont pas gagné en maturité !). Ces modifications offrent un résultat à la fois fidèle au jeu et hautement inventif. Pari gagné du côté des héros, donc !

Les ennemis

Que vaut un Final Fantasy sans un riche casting de méchants, qu'ils soient faire-valoir, ridicules ou charismatiques ? Rien, me direz-vous. Et vous aurez raison. Et donc, que donnent les bad guys de FF VII : AC ?

Sephiroth

Oui, il est là. Oui, il se bat. Oui, il a une classe folle. Que dire de plus, sinon que le fantasme de toute une génération de joueurs a une représentation à la hauteur des attentes qu'il suscite. Sephiroth est colossal dans le film, notamment grâce à un doublage judicieux (une voix grave et non pas féminisée), à une présence parcimonieuse (il apparaît dans la dernière partie du récit) et à une utilisation spectaculaire, puisque la majorité de son apparition se concentre dans un affrontement magistral avec Cloud durant lequel ils réduisent un quartier de Midgard à l'état de ruines, dommages collatéraux d'un duel hors du commun dans lequel le spectaculaire le dispute au grandiose.

Reno et Rude

Voilà les deux membres des Turks qu'on voit réellement dans le film, les autres ne faisant qu'une rapide apparition (mais quelle apparition !). Encore une fois, les Turks sont classés parmi les méchants, mais ce sont plus des sorts des faire-valoir des héros que de véritables ennemis. En effet, ils se retrouvent régulièrement à lutter à leurs côtés pour faire face à une menace supérieure. Dans Advent Children, le duo a une double utilité : faire un pendant à Loz et Yazoo (un combattant agile et un puissant), tout d'abord, même s'ils ne font clairement pas le poids, et, surtout, ce sont les deux éléments comiques du long-métrage, entre leurs mimiques et les scènes burlesques les mettant en scène. Ce qui en fait au final deux personnages très attachants, qui ont même droit à leur scène d'éclat

Bahamut Sin

Il ne sera pas ici fait un écho trop long de certaines réactions de fans arguant que la matéria n'est pas de la bonne couleur, pour répondre une chose simple : vu ce que ça claque, après, 1°) on s'en fout, 2°) vous croyez vraiment que les créateurs du film n'ont pas fait attention à cela ? Donc, on arrête de se prendre la tête sans raison et l'on admire l'énorme créature qui manque de ravager une Midgar déjà en piteux état, pour un combat d'anthologie face à toute (et je dis bien toute, même une certaine fleuriste) l'équipe du jeu. Défiant toutes les limites qu'imposerait une mise en scène classique, cet affrontement plonge dans l'épique et le dantesque, notamment grâce à une gestion de l'espace aérien hallucinante et un rythme trépidant.

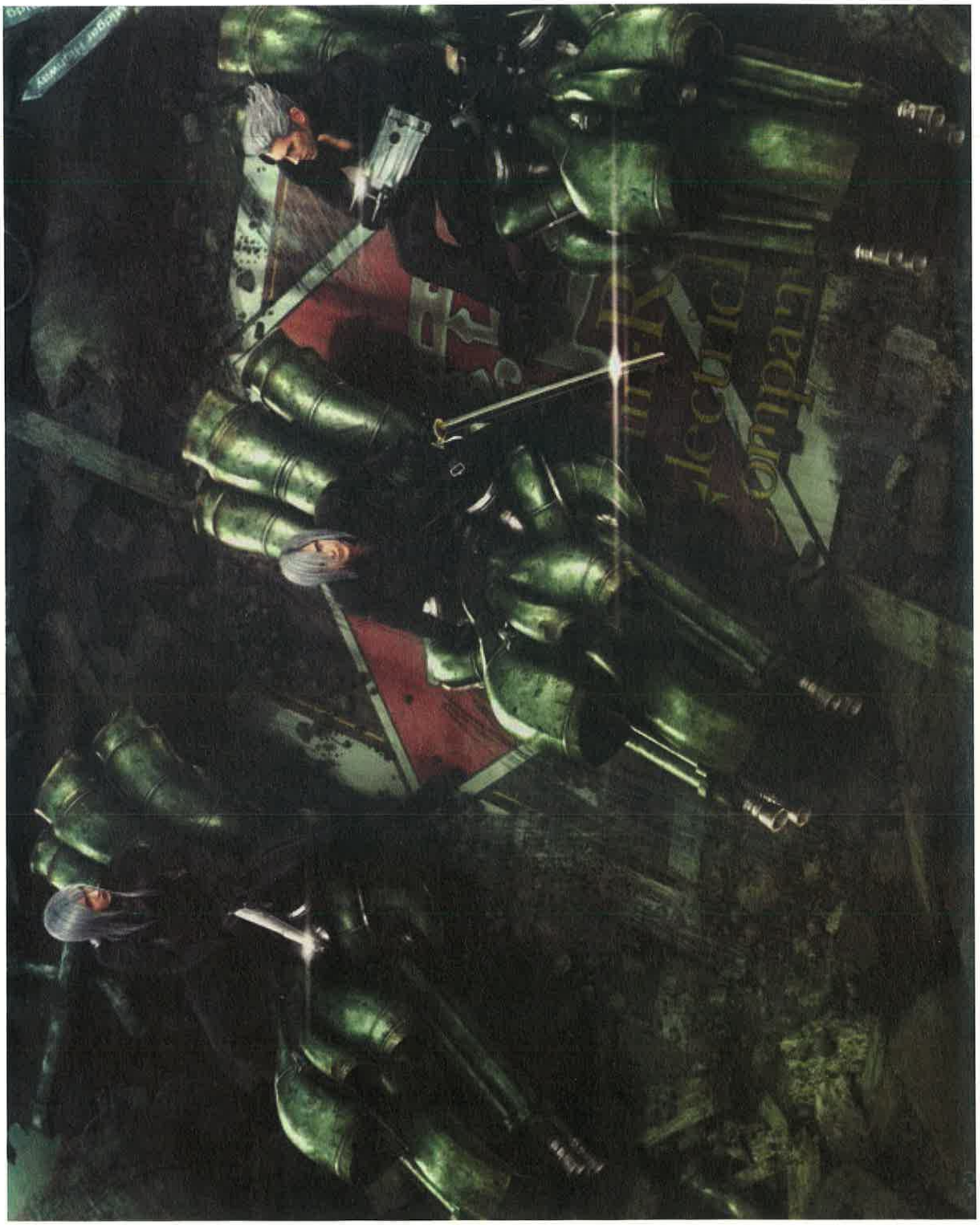
Rufus

Rufus est également de retour dans le film. Contrairement à ce que pensaient les fans, il ne s'agissait pas de Sephiroth qu'on pouvait voir dans les trailers en fauteuil roulant, mais bien du miraculé patron de la Shinra. Par rapport au jeu, il gagne encore en classe, mais se retrouve aussi auréolé d'une importante aura de mystère, semblant savoir beaucoup plus de choses qu'il ne veut bien le dire et le reconnaître, et possédant cette capacité propre aux méchants stylés d'être toujours calmes et maîtres de la situation, quelle que soit celle-ci.

Kadaj, Loz et Yazoo

Il s'agit des trois méchants du film, qui passent le métrage à la recherche de leur "mère" (non, on ne spoilera pas ici... même si ce n'est pas bien dur à deviner). Kadaj est le leader du trio, équipé d'un sabre à double lame, Loz est le combattant au corps à corps, puissant et rapide, armé d'une sorte de gant électrique et capable d'accélérer son mouvement de façon exponentielle. Enfin, Yazoo possède une sorte de Gunblade (oui, comme Squall dans FF VIII). Personnages énigmatiques et mystérieux, ils sont les principaux antagonistes des héros dans le récit. Kadaj possède par ailleurs une particularité d'exception... qui est dévoilée assez tôt dans le film, au cours de plans très rapides (ouvrez l'œil, donc). Malgré des looks classiques (cheveux gris, un peu efféminés et portant du cuir), ce trio qui retient l'attention.

Qui dit casting de méchants réussi dit film réussi ? Si tel est le cas, voilà bien une partie du film qui est parfaitement accomplie. Un casting riche, de visages connus et de nouvelles têtes, des personnages stylés et charismatiques. Et, en cerise sur le gâteau, un Sephiroth hors du commun.


Electrical
Company

BEFORE CRISIS
FINAL FANTASY VII

Figures emblématiques de Final Fantasy VII, les Turks sont une milice agissant dans le plus grand secret pour le compte de la Shin-Ra Inc. Les joueurs et fans que nous sommes se souviennent certainement tous de ce petit groupe composé de Tseng, Reno, Rude, Elena et l'énigmatique Reeve, bien que techniquement ce dernier n'en fasse point partie. Eh bien, sachez que les Turks possèdent une bien tragique histoire ; celle-ci nous est contée dans ce fameux épisode de la compilation, épisode portant le doux nom de Before Crisis. Cependant, Before Crisis, c'est bien plus qu'un jeu, c'est la réponse à toutes vos questions, dévoilant le passé de tous les personnages qui nous ont tant fait rêver, vibrer et pleurer. Explications…

Un épisode dédié aux Turks.

Un jeu uniquement disponible sur téléphone portable.

Le passé dans votre poche

Afin de toucher un plus grand nombre de supports et ainsi de joueurs, Square Enix a décidé de s'attaquer au marché du téléphone portable. Ainsi, depuis une vingtaine d'épisodes déjà, la firme lance en téléchargement Wi-Fi japonais son jeu à révélations grandissantes et surtout fracassantes. La cible choisie ? Les possesseurs du Panasonic FOMA P900i. Les sorties ? Un chapitre par mois. Rendez-vous compte, cela fait près de deux ans que les Nippons suivent cette extraordinaire aventure, dont la fin est si proche. En effet, selon la firme, Before Crisis accueillera vingt-six épisodes de qualité certaine, vingt-six épisodes de pur bonheur. Ce jeu cache de grosses surprises ; il est temps de passer à la description du gameplay.

La photo, c'est magique

Le système de matérias est toujours présent ; cependant, son utilisation est particulière. Ainsi, ce seront vos photos numériques qui permettront la création de ces sphères magiques ; un principe original et intéressant qui a su faire ses preuves depuis une longue année déjà. De plus, à chaque combat, vous gagnez des points de XP permettant d'améliorer vos personnages au fil des chapitres. La magie du soft original reste donc présente et le charme en ressort grandissant. Le jeu, quant à lui, comporte des phases de cinématique et de dialogues permettant de faire avancer un scénario des plus travaillés.

Six longues années

C'est au mont Nibel que la plus grosse concentration de mako se trouve. Ainsi, il n'a pas fallu longtemps à la Shin-Ra pour concevoir le premier réacteur à extraction, véritable usine à stockage de la Rivière de la vie. En plus d'être la source la plus prolifique du monde, c'est ici que naîtront les événements les plus tragiques de l'histoire de l'humanité. Les années passent et Hojo, scientifique aussi brillant que fou, garde un œil sur son expérience la plus aboutie, le plus grand SOLDIER de tous les temps, le guerrier répondant au nom de Sephiroth. L'histoire de Before Crisis se déroule six années avant la destruction du premier réacteur mako de Midgar, la capitale du monde, soit six années avant l'aventure originale. Avalanche, groupe terroriste mené par une jeune femme appelée Elfe, combat le conglomérat géant de la Shin-Ra Inc. Ces résistants ont pour but de sauver la planète de la destruction écologique en réalisant de nombreux attentats dans Midgar afin de déposséder la Shin-Ra de sa trop grande puissance. Le conglomérat, pour pallier le problème, fait appel à Veld, chef de la milice secrète des Turks. C'est là que le joueur va prendre part à l'aventure en incarnant un personnage de sexe masculin ou féminin, au choix, qui combattra Avalanche aux côtés de Reno et, plus tard, des autres membres de l'organisation.

Un air de déjà-vu

La grande force de ce jeu réside dans son background général qui éclaircit les zones d'ombre subsistant dans le jeu original et permet de mieux comprendre l'histoire complexe de cette Compilation of Final Fantasy VII. Ainsi, vous revivrez les moments les plus intenses du passé de certains protagonistes tels que le décollage raté de Cid pour l'espace, l'enrôlement de Barret à la tête d'Avalanche par la jeune Elfe, la mort de Sephiroth tué par Cloud, celle de Zack abattu par Elena, la rencontre des Turks avec Yuffie à Wutai et tant d'autres choses. Il n'est donc pas difficile d'imaginer que cet épisode est certainement le plus révélateur et le plus com-

Un bestiaire reprenant celui du jeu PlayStation.

Plus qu'un jeu, un one-shot pour tous les fans.

Chaque épisode est téléchargeable sur des bornes au Japon.

plet de toute la compilation : il est à la fois un index, un jeu à part entière et une expérience à vivre et à revivre. On s'attache rapidement aux différents personnages tels que nos Turks en herbe et les premiers membres du groupe Avalanche comme Elfe, Shears et l'énigmatique Fuhito ; ce dernier se révèlera au final aussi pourri et calculateur que Hojo de la Shin-Ra, ainsi que le grand méchant de l'histoire.

A retenir

Finalement, ce titre à part est une véritable bible sur la compilation du septième opus. Riche, novateur et bigrement intéressant, Before Crisis est une réussite incontestable. Il ne reste plus qu'à espérer une compilation de tous les chapitres sur un nouveau support afin de vivre pleinement cette aventure extraordinaire qui n'est actuellement disponible qu'au Japon. Croisons les doigts...

Les invocations sont bien évidemment présentes.

Final Fantasy VII Snowboarding

En marge de Final Fantasy VII : Before Crisis, un autre épisode a vu le jour sur téléphones portables, intitulé Final Fantasy VII Snowboarding. Reprenant la célèbre séquence de descente en snowboard du jeu vidéo, FF VII Snowboarding vous propose ainsi d'incarner Cloud et d'autres personnages du soft lors de courses autorisant moult tricks. Destiné uniquement au public japonais, ce titre n'a bien évidemment pas été converti en dehors des frontières de l'archipel.

Fiche technique

Producteur : Kosei Ito
Coproducteur : Yoshinori Kitase
Directeur : Hajime Tahata
Concept et design des personnages : Tetsuya Nomura
Superviseur artistique : Yusuke Naora
Scénariste : Kazushige Nojima
Compositeur : Takeharu Ishimoto

Final Fantasy VII Crisis Core

Présenté l'an dernier par Square Enix comme la dernière pierre angulaire de son projet Compilation of Final Fantasy VII aux côtés de Before Crisis, Advent Children et Dirge of Cerberus, Crisis Core reste encore, à l'heure actuelle, un véritable petit mystère. Peu de choses ont filtré à propos de ce titre depuis l'annonce officielle de son arrivée sur PSP lors du PlayStation Meeting d'octobre 2005 et il faudra sans doute attendre l'E3, "le" salon mondial du jeu vidéo, pour en savoir plus sur ce soft dont la sortie japonaise serait programmée pour le courant de la période estivale...

Après le film en DVD et sur UMD et les jeux sur téléphones mobiles ou sur PS2, Square Enix entend bien apposer la marque des différents opus de sa Compilation sur un maximum de supports. Et celui qui a été choisi pour accueillir le fameux Crisis Core – Final Fantasy VII n'est autre que la portable de Sony, la PSP. Il s'agira d'ailleurs du premier jeu de l'éditeur sur cette console, autant dire que CC : FF VII est attendu au tournant par bon nombre de fans qui demeurent, à l'heure où sont écrites ces lignes, dans l'expectative quant à la teneur de ce titre. Car autant l'avouer, cet ultime pendant de la célèbre série qui se fait délicieusement désirer est quasiment classé top secret. Un épais voile entoure ce volet et seules quelques informations ont été dévoilées, à commencer par celles concernant le staff qui s'est occupé de sa réalisation. On retrouve aux commandes Yoshinori Kitase, développeur du jeu original de 1997, en tant que superviseur et Hajime Tahata au poste de directeur chargé de la conception du titre. Tous deux avaient déjà œuvré ensemble aux mêmes fonctions sur les "épisodes" de Before Crisis destinés aux téléphones portables nippons. Enfin, le design des personnages du jeu sera signé par l'incontournable Tetsuya Nomura, qui devrait nous proposer une nouvelle fois des protagonistes semi-réalistes dessinés façon manga, un style qu'on a pu déjà apprécier dans Before Crisis. Ceci n'est que supposition, les équipes planchant sur CC : FF VII n'ayant rien dit de l'identité visuelle qu'elles voulaient donner à ce jeu. Pour ce qui est du reste, nous sommes encore dans le flou. Le seul – très court – trailer, visible notamment sur les DVD japonais d'Avent Children, surprend dans la mesure où il ne montre aucune scène in-game, préférant reprendre quelques séquences animées vues dans l'OAV spéciale Last Order mettant en avant les personnages de Zack, Cloud et Sephiroth. Ce qui laisse à penser que le jeu aura – de près ou de loin – un rapport avec cet anime et qu'on peut s'attendre à voir son intrigue, à l'instar de celle de Last Order, prendre place à l'époque où Zack, Cloud et Sephiroth faisaient partie des rangs du SOLDIER, l'unité militaire de la Shin-R,a et s'intéresser aux événements qui se sont déroulés, comme le suggère le titre, au "cœur de la crise", à Nibelheim, à savoir les problèmes liés au réacteur Mako du Mont Nibel, l'incendie de la ville natale de Cloud et Tifa, la fureur de Sephiroth et le "vol" de Jenova, puis la fuite de Cloud et Zack, devenus sujets d'expérience, vers la liberté. Se déroulant chronologiquement après Before Crisis et avant tous les autres jeux ou films d'animation dérivés de FF VII, cette préquelle au mythique titre de Square Enix devrait donc nous en apprendre davantage sur cette partie relativement obscure du scénario. Aucun détail du gameplay n'est malheureusement connu, le développeur préférant faire durer le suspense, mais il semblerait qu'on s'oriente non vers un RPG classique mais plutôt vers un Action-RPG dans la veine de Kingdom Hearts, signé du même éditeur. S'il est quasiment acquis qu'on reverra dans ce titre, outre les héros déjà cités, Tifa et Aerith (qu'on entend au début de la bande-annonce du jeu évoquer la dernière promesse échangée avec son petit ami Zack à Midgar avant sa disparition), le doute au sujet des personnages jouables plane toujours. Sans doute y incarnera-t-on le valeureux Zack, mais l'idée de pouvoir prendre le contrôle durant le jeu d'un Sephiroth "en pleine crise" de folie ou d'un Cloud victime de ses peurs est tout aussi alléchante. Crisis Core promet déjà beaucoup, mais il reste énormément de choses à découvrir. Donc wait and see...

COMPILATION of FINAL FANTASY VII

タイトル第4弾！

タイトル	「CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-」
対象ハード	PSP
ジャンル	アクションRPG
発売時期	2006年発売予定
価格	未定
メインスタッフ	プロデューサー／北瀬 佳範 ディレクター／田畑 端 キャラクターデザイン／野村 哲也

その他、詳細は未定です。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Fiche technique

Crisis Core : Final Fantasy VII
Genre : Action-RPG
Sortie au Japon : Courant 2006
Sortie aux USA : NC
Sortie en Europe : NC

Développeur : Square Enix
Editeur : Square Enix
Producteur : Yoshinori Kitase
Directeur : Hajime Tahata
Chara designer : Tetsuya Nomura

Voix des personnages

Kenichi Suzumura : Zack
Takahiro Sakura : Cloud Strife
Toshiyuki Morikawa : Sephiroth

Dirge of Cerberus (DoC) s'impose comme le quatrième opus de la Compilation of Final Fantasy VII. L'essence, la base même de tout cet univers : Final Fantasy VII. N'épiloguons pas sur cette œuvre monumentale, qui reste un RPG monstrueusement long, immersif, doté d'un scénario époustouflant et d'un chara design absolument impressionnant. Bref, un univers riche et connu de la plupart des joueurs.
Viennent par la suite AC pour Advent Children, métrage en images de synthèse, et BC pour Before Crisis, jeu sur téléphones mobiles où nos amis les Turks évoluent. Les initiales CC correspondent au titre Crisis Core, qui devrait mettre en scène Zack avant les événements de FF VII.
Et voici la lettre D qui arrive…

Présentation

Sortie Japon : 26 Janvier 2006

Nous retrouvons aux commandes Yoshinori Kitase comme producteur et Tetsuya Nomura au character design, le même staff qui, neuf ans plus tôt, a travaillé sur le mythe FF VII. On retrouve en DoC toute l'ambiance et l'univers de l'œuvre originale ; en dehors d'un monde identique, des mêmes protagonistes, des noms, des lieux similaires, le scénario de DoC apparaît sous la forme d'un gaiden (jeu annexe se déroulant dans un univers existant) à FF VII répondant à beaucoup d'interrogations sur le personnage mystérieux de Vincent Valentine.

Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus, le spin-off qui conclut la série.

Le choix des développeurs s'est porté sur un soft d'action mêlé à des éléments RPG, une gestion FPS pour le maniement des armes et un beat'em all. Ce melting-pot n'est pas exempt de défauts (difficulté aléatoire, principe répétitif, progression linaire), mais il est important de souligner que le pari était risqué dans l'ensemble et que le résultat est tout à fait correct. Pour un premier essai dans le genre, Square a réussi son pari…

Masashi Hamauzu, compositeur entre autres de la série SaGa (SaGa Frontier 2 et Unlimited SaGa), a signé la bande-son. Il a également participé aux bandes originales de Final Fantasy X et Musashiden II. L'originalité vient du changement de compositions, au vu de l'univers existant. Malgré des timbres similaires, nous avons là une bande sonore beaucoup plus véloce, proche de l'action et impliquant davantage le joueur en l'immergeant totalement dans le jeu. Un excellent point, car l'OST de ce titre est absolument sublime.

Dirge of Cerberus fait suite à FF VII. Et rien que pour l'aventure que nous propose l'équipe de Square, c'est avec palpitations et délectation que nous plongeons une fois de plus dans l'univers maintes et maintes fois décrit et développé qu'est Final Fantasy VII.

Scénario

Retournons en arrière, en arrière dans Final Fantasy VII où nous retrouvons Vincent, tourmenté par la mort de Lucrecia. Savante de génie, elle était également la dulcinée de notre héros avant son décès prématuré. Son unique erreur fut de travailler avec le professeur Hojo, car cela a engendré entre autres la faculté qu'a Vincent de se transformer en monstre, ainsi que Sephiroth…

Vincent Valentine devient le héros de cette nouvelle aventure.

Tout cela est censé être de l'histoire ancienne et il y a plus urgent : protéger la population du Météore. Alors que ce dernier est arrêté par la Rivière de la vie, notre troupe de héros tente de sauver le plus de gens possible dans Midgar. Pris d'un doute, Vincent demande à Yuffie de scruter le canon mako : une vie est détectée. Ignorant les conseils, notre grand ténébreux fonce sur place, grimpe les escaliers à une vitesse impressionnante et croit apercevoir Hojo, affaibli, en train d'utiliser un ordinateur. Vincent arme lentement son canon lorsqu'un éclair fait vaciller l'installation ; Hojo disparaît, Yuffie arrive à la rescousse, et Vincent repart avec ses doutes. A-t-il réellement vu le savant fou ou était-ce le fruit de son imagination ? Il reste cependant qu'un programme a bien été lancé, mais cela, nos héros l'ignorent...

Le jeu débute trois ans après les faits narrés plus haut et un an après les événements d'Advent Children. Kalm est en fête, les rues de la bourgade sont magnifiquement décorées, les étals sont nombreux, tout comme les visiteurs. Bref, tout le monde est à la fête, tous sauf Vincent, écoutant avec lassitude les informations à la télé.
Soudainement, une explosion retentit. La population reste stupéfaite, sans voix, quand une nuée d'hélicoptères lâchent une pluie de soldats et de missiles. Equipés de jet-packs pour la plupart et de combinaisons inédites, ils ne font aucune distinction entre les hommes, les femmes et les enfants : ils tirent à vue. Vincent sort enfin de sa torpeur pour jeter un coup d'œil à ce qu'il se passe dehors. Aussitôt, un hélicoptère fait face à notre héros puis ouvre le feu. Disposant d'une agilité ô combien supérieure à la moyenne, le grand ténébreux se débarrasse du gêneur à vitesse grand V. Notre homme est prêt pour le combat, combat qui le mènera à rencontrer un mystérieux groupe nommé Deep Ground Soldiers. Il s'avère que cette organisation est une section du SOLDIER, créée par la Shin-Ra. Lorsque le Météore fonça sur Midgar à la fin de FF VII, ces soldats furent enfermés, mais aujourd'hui, ils ont réussi à s'échapper de leur antre. Vincent Valentine est lié d'une certaine façon aux Deep Ground Soldiers et il les a cherchés maintes et maintes fois...

Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus vous confronte à un groupuscule composé de mercenaires aux méthodes peu avenantes.

Les héros

Vincent Valentine

Vincent Valentine était un Turk ; il fut sélectionné pour assister et superviser le projet scientifique mené par son père, Grimoire Valentine. Il tomba amoureux de la femme qui aidait Grimoire, Lucrecia Crescent. Quand Grimoire mourut, Lucrecia laissa Vincent, car elle se sentait coupable de la mort de Grimoire. Vincent essaya de reconquérir la jeune femme en observant le projet nommé Jenova ayant lieu à Nibelheim et mené par le professeur Gast. Mais elle décida d'ignorer le Turk et débuta une relation avec Hojo, qui travaillait également sur le projet Jenova. Lucrecia tomba enceinte pour que le bébé devienne la prochaine expérience : les effets des cellules de Jenova sur un enfant. Vincent s'opposa à employer des sujets vivants, particulièrement Lucrecia, mais elle continua sans se soucier du comportement du jeune homme. L'expérience la rendit extrêmement malade et Vincent affronta Hojo, mais celui-ci le blessa à l'estomac puis l'enferma dans une capsule de Lifestream au mont Nibel, lieu où Lucrecia infecta Vincent avec du mako contaminé, la Substance G, le transformant en Chaos.
Vincent, étant devenu Chaos, détruisit sa capsule ; Lucrecia utilisa alors des matérias afin de contrôler Chaos et endormit notre héros. Lorsqu'il se réveilla au manoir de la Shin-Ra, Hojo et Lucrecia étaient déjà partis. Vincent renia les modifications de son corps et s'enferma dans un cercueil. Hojo parvint à sceller l'antichambre, et cacha la clé.
Notre héros, lors des événements de DoC, devra lutter contre les Deep Ground Soldiers mais également élucider des bribes de sa mémoire...

Shalua

C'est une scientifique qui a subi un grave accident. Elle y a perdu un œil et un bras, remplacé depuis lors par une version bionique. D'allure très faible, elle semble pourtant parfaitement apte à se défendre. Elle est fortement intéressée par les Deep Ground Soldiers et semble posséder un lien avec Shelke.

Cait Sith

Cait Sith est un chat mécanique et télécommandé, développé par Reeve à la Shin-Ra ; on le rencontre pour la première fois au Golden Saucer comme diseur de bonne aventure. On découvre par la suite qu'il est un espion de la Shin-Ra.

Lucrecia

Pour en finir avec les individus qui croiseront la route de Vincent, nous allons parler de celle qui n'est pas réellement présente tout en étant toujours là : Lucrecia. Elle occupe toutes les pensées de Vincent. Alors que l'on pouvait croire à la fin de FF VII que notre ex-Turk avait fait son deuil, preuve est faite ici qu'il n'en est rien. Par l'intermédiaire de flash-back et de visions, il va sans cesse ressasser le passé. C'est d'ailleurs grâce à cela que l'on a envie de terminer le jeu. A chaque rêve, nous en apprenons un peu plus sur le passé de Vincent. Comment a-t-il rencontré Lucrecia ? Que ressentait-elle pour lui ? Comment a-t-elle pu préférer Hojo ? Comment Vincent est-il mort ? Pourquoi peut-il se transformer en monstre ? Autant de questions qui trouveront ici leurs réponses et même plus. A l'instar d'Aerith, après sa mort, Lucrecia semble omnisciente et impliquée dans le moindre événement...

Yuffie Kusanagi

Plutôt égale à elle-même, elle suit Vincent lors de son périple et égayera l'aventure par ses pitreries et son comportement amusant.

Reeve Tuesti

Il est désormais à la tête de la WRO (World Regeneration Organization) qui tente de rendre sa grandeur à Midgar et de protéger la ville par la même occasion. Il possède bien évidemment une force armée qui fait en quelque sorte figure de milice dans le monde. Reeve est l'homme qui contrôlait Cait Sith et découvrit que Hojo voulait détruire Midgar.

Les ennemis

Rosso

Personnage particulièrement habile et véloce, Rosso donnera du fil à retordre à Vincent. Seul souci de cette protagoniste : elle est creuse et sans saveur…
Rosso signifie rouge en italien.

Nero

Il arrive assez tard dans le jeu, en tout cas face à Vincent, et c'est sûrement l'ennemi le plus intéressant. D'un calme olympien et d'une prestance naturelle dont les autres n'ont pas hérité, il est un peu l'adversaire que l'on a envie d'affronter pour découvrir ses pouvoirs. Il a la faculté d'envoyer des individus dans une autre dimension par l'intermédiaire de portails. Un personnage à la psyché intéressante.
Nero veut dire noir en italien.

Vice

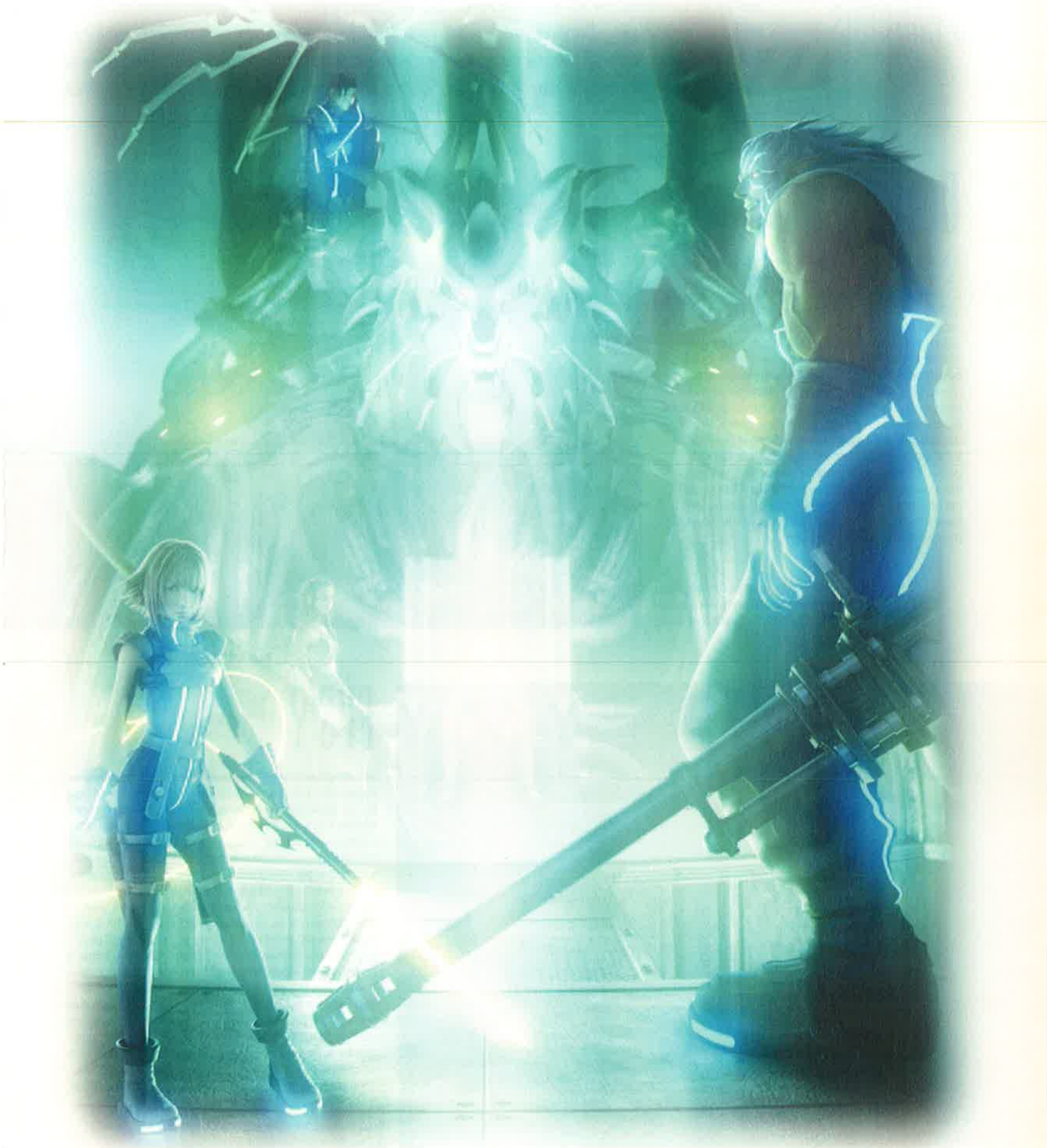
Il est le chef des Deep Ground Soldiers qui lui vouent un culte sans commune mesure. On ne sait absolument rien de lui. Faisant un peu penser à Sephiroth, il est pourtant oublié pendant une bonne partie de l'aventure car il n'intervient pas personnellement dans la guerre qui a débuté.
Vice/Weiß, ou blanc en allemand.

Azul

C'est la grosse brute de service. Plus imposant que charismatique, Azul est le costaud du quatuor des Deep Ground Soldiers. Il possède une force sidérante et une furieuse envie de briser Vincent. Se servant principalement d'une Gatling, il n'est pas vraiment rapide. Détail intéressant, son nom signifie bleu en portugais et il fait une apparition dans Final Fantasy VII : Before Crisis.

Shelke

Elle est l'adorable jeune fille dont on a découvert les traits en même temps que ceux d'Azul. Elle le suit partout. D'un aspect frêle, elle n'en reste pas moins très rapide. Du côté de l'armement, elle se sert de deux bâtons laser qui lui permettent de conserver sa vitesse dans un affrontement. Sa faculté et raison de sa présence dans les rangs des meilleurs guerriers Deep Ground : elle est capable de s'introduire dans tout type de réseau informatique.
Shelke signifie orange en hindi.



Les ennemis

Dirge of Cerberus est un hybride en termes de gameplay : il mélange savamment divers styles de jeu. Ainsi, l'action prédomine lors des déplacements du personnage, mêlée au beat'em all et au FPS pour les attaques au corps à corps et l'utilisation de l'armement. Le tout est saupoudré d'une gestion RPG très intuitive et efficace. Cet aspect hybride démultiplie les points positifs et négatifs de chaque style de jeu ; développons cela...

Beat'em all ?

A l'instar du beat'em all, le jeu est découpé en zones, comme dans un Bare Knuckles (Streets of Rage). Chaque zone comporte un certain nombre d'ennemis qu'il faut éliminer pour continuer. Votre route sera souvent bloquée par des barrières électriques. Solution : trouver la clé magnétique détenue par le dernier ennemi du secteur. Il faut alors latter tous les adversaires afin de dénicher cette fameuse carte. Ce n'est pas très original, mais c'est efficace. Le souci majeur du style beat'em all est le schéma qu'il faut répéter durant les trois quarts du jeu. Certes, le soft devient défoulant mais aussi vite terne si l'on s'arrête à cet aspect. Si DoC a donc repris le moins bon du genre, il a délaissé le meilleur : le mode Coopératif. Alors que c'est généralement celui-ci qui fait le charme et le fun d'un bon beat'em all, il a été complètement occulté au profit d'un système hybride refusant d'emblée un mode Deux joueurs.

A L'INSTAR DU JEU VIDÉO SUR PLAYSTATION, FINAL FANTASY VII : DIRGE OF CERBERUS PROPOSE UN SCÉNARIO PARTICULIÈREMENT RICHE.

FPS ?

Afin d'évoluer dans le jeu, vous aurez besoin d'utiliser les deux sticks, l'un pour avancer, l'autre pour la vue. Le saut, les coups de poing, l'accès au menu et s'accroupir sont attribués aux touches d'action habituelles de la manette. Lorsque vous armez votre canon, la caméra se place sur l'épaule de Vincent, un peu comme dans Resident Evil 4, sauf que le personnage a toujours accès à toutes ses actions habituelles. Grâce à la mire désormais présente à l'écran, vous pourrez vous défendre. La visée est semi-automatique : vous armez et quand vous avez un adversaire dans votre champ de vision, le viseur "locke" pendant un petit moment l'ennemi... Pour changer d'arme, le bouton L2 est réquisitionné, R2 servant à recharger. Alors que l'aspect FPS est assez fortement développé, en appuyant sur Select, vous basculerez complètement dans une vue à la première personne. Parfaitement inutile, elle est tout de même présente pour ceux qui ne chérissent que les softs du genre. Malgré le côté instinctif du FPS, il est difficile de naviguer correctement durant les phases de déplacement, ce qui augmente le côté imprécis du tir.

FINAL FANTASY VII : DIRGE OF CERBERUS PROPOSE LE CONCEPT ASSEZ NOVATEUR D'ENVISAGER LA VUE À LA PREMIÈRE PERSONNE.

Action-RPG ?

Square ne peut cacher ses préférences et octroie à son jeu un panel de possibilités très proches de celles des RPG. Le héros, en plus de posséder des jauges classiques, a un total de HP et de MP, tout comme les ennemis. Quand vous leur tirez dessus, ce ne sont pas des giclées de sang que vous verrez jaillir mais des HP en moins.
C'est quand on évolue dans les menus que l'influence est la plus grande puisque toutes les armes sont customisables. Il faut bien comprendre qu'à l'exception de celle de base, toutes les armes du jeu sont à monter soi-même. Vous assemblez la crosse à un canon, lui rajoutez une matéria et une lunette qui augmentent ou diminuent ses statistiques. Ainsi, vous pouvez créer celle que vous voulez. Mettez une crosse de fusil à pompe avec un canon de sniper, rajoutez-lui une matéria de feu et le tour est joué : vous avez un fusil à pompe capable de toucher à plus grande distance que d'habitude. Les possibilités ne sont pas infinies mais il y a de quoi s'amuser, même si, une fois vos armes bien configurées, vous ne les changerez plus vraiment. La chose à faire alors est de les améliorer en achetant des upgrades au magasin, accessible à chaque fin de chapitre et durant le jeu via des juke-box ; vous pourrez ainsi échanger vos gils durement glanés contre des améliorations, du matériel et surtout des items. C'est donc des potions, queues de phénix, Ex-potions, éthers et autres élixirs auxquels vous aurez droit. En nombre limité dans l'inventaire (sinon, ce serait trop simple), ils vous permettront de vous soigner durant le jeu. Dernier point faisant penser aux RPG : vous pouvez gagner de l'expérience. En fonction de votre classement, vous pourrez convertir les points en gils ou en XP. Un système intelligent de raccourci manette est possible, configurant sur votre écran de navigation les accès à certains items.

Action ?

Dirge of Cerberus reprend énormément au genre de l'action, mais de l'action style Capcom. On pense évidemment à Devil May Cry... Le jeu est en effet découpé en chapitres qui ressemblent à s'y méprendre aux missions du soft de Hideki Kamiya. A la fin de chacune d'entre elles, vous obtenez un classement vous donnant votre total de points. Selon votre nombre de morts, le nombre d'adversaires terrassés, votre temps, le nombre d'objets utilisés et une demi-douzaine d'autres statistiques, vous aurez une note qui sera convertie en points à rajouter aux XP ou gils. Bref, on croirait avoir affaire à un DMC-like. Une facilité étonnamment choisie par Square !

Soulignons également que le jeu offre un mode on-line proposant plus des instances de kills qu'un système intéressant de missions. Vous incarnerez soit un soldat Shin-Ra soit un Deep Ground Soldier dans des joutes à plusieurs dizaines de joueurs. L'utilisation du clavier est obligatoire ainsi qu'une connexion au PlayOnline de Square.

En mélangeant les styles, le pari était de récupérer la substantifique moelle de chacun de ces types de jeu, la difficulté étant de ne pas tomber dans les travers de chacun. L'univers est respecté, l'histoire est suffisamment intéressante pour pousser à la découverte et le système de jeu très pratique et intuitif. Nous dirons donc que l'essai est en partie transformé. A réserver aux fans de Final Fantasy VII.

Final Fantasy VII

Last Order

Last Order - Final Fantasy VII
Type : OAV
Genre : Aventure, action
Durée : 25 min
Année de production : 2005

Production : Square Enix, Madhouse
Réalisateur : Morio Asaka
Scénario : Kazuhiko Inukai
Character designer : Hisashi Abe
Directeur artistique :
Hidetoshi Kaneko
Directeurs de l'animation :
Satoshi Tasaki, Fumie Muroi, Katsuya Yamada, Kunio Katsuki
Producteurs exécutifs :
Shinji Hashimoto, Yoshinori Kitase, Youichi Wada
Musique : Takeharu Ishimoto
Supervision : Tetsuya Nomura
Histoire originale : Kazuhige Nojima

Doubleurs :
Kenichi Suzumura : Zack
Takahiro Sakura : Cloud Strife
Toshiyuki Morikawa : Sephiroth
Ayumi Ito : Tifa Lockheart
Hiroshi Fujioka : Zangan
Junichi Suwabe : Tseng
Nachi Nozawa : Hojo
Ketji Fujiwara : Reno
Taiten Kusunoki : Rude

Rares sont les OAV concernant la série Final Fantasy qui ont réussi à attiser l'intérêt du public. Pourtant, lorsque Tetsuya Nomura annonce la sortie, au sein du coffret de l'édition spéciale de Final Fantasy VII : Advent Children, d'une OAV reprenant le cadre du jeu vidéo, les fans ne se sentent plus de joie. Et pour montrer cet enthousiasme, concentrons nos efforts sur cet épisode exclusif à FF VII, Last Order.

Présent en guise de bonus au côté de Final Fantasy VII : Advent Children dans le coffret en édition limitée accompagnant la sortie du DVD au Japon, Last Order est une OAV, ou Original Animation Video, à savoir un film d'animation destiné au marché de la vidéo, faisant partie des nombreux projets de la fameuse Compilation of FF VII. D'une durée relativement courte – seulement vingt-cinq minutes –, ce dessin animé offre une vision nouvelle, avec quelques menus changements par rapport au récit d'origine, de deux des événements les plus obscurs évoqués, par flash-back et vrais / faux souvenirs interposés, dans le jeu vidéo : d'une part la tragédie survenue, cinq ans avant le début de l'histoire, à Nibelheim, le village natal de Cloud et Tifa, réduit en cendres après le passage d'un Sephiroth pris de folie ; d'autre part la fuite, peu avant le commencement du jeu, de Cloud et Zack du laboratoire du professeur Hojo situé dans un manoir, au cœur même de Nibelheim. L'anime passe d'une époque à l'autre sans véritable transition si ce n'est celle induite par les monologues de Tseng, le commandant des Turks, si bien que l'on ne réalise qu'après coup que l'on a affaire à deux récits distincts. Ces intrigues mettent toutefois toutes les deux l'emphase sur les relations entre Cloud et Zack et permettent de mieux comprendre ce qui s'est passé pour nos héros.
Pour réaliser ce court-métrage, Square Enix s'est tourné vers Madhouse, un studio d'animation de renom responsable de films cultes tels que Perfect Blue ou Metropolis ou de séries à l'image de X ou Trigun. Dans le staff, on retrouve des noms connus des amateurs d'animation japonaise. Ainsi, Morio Asaka, le directeur également chargé du story-board, a déjà travaillé sur Card Captor Sakura, Chobits ou Gunslinger Girls. Hisashi Abe, qui signe ici le design des personnages, a pour sa part œuvré sur les deux dernières séries citées. Le directeur artistique, Hidetoshi Kaneko, a lui participé à la conception de films du studio Ghibli, à l'instar de Kiki la petite sorcière ou Mon voisin Totoro, mais aussi à celle de la vieille série d'OAV de Final Fantasy : Legend of the Crystals, également présentée dans ce hors-série.
Techniquement irréprochable, bénéficiant de scènes de combat particulièrement spectaculaires avec notamment quelques effets "bullet time" à la Matrix bien sentis, cet anime à l'esthétique soignée et au ton très noir, sérieux et violent n'a pour seul défaut que sa fin, plus qu'abrupte. Mais Last Order reste une œuvre qui mérite d'être vue, même si elle s'adresse avant tout aux joueurs qui auront plaisir à voir évoluer le charismatique Zack, un personnage important qui ne faisait que "hanter" le jeu, mais également à revivre deux grands moments de FF VII et à mieux comprendre son scénario. Malheureusement, la sortie de cet anime n'est pas prévue dans l'immédiat en Europe. Les choses pourraient toutefois changer, puisqu'il semble, à la vue des premiers trailers, que ce titre fasse partie intégrante du jeu Final Fantasy VII : Crisis Core, à venir sur PSP.

© Square Enix – Madhouse

Tetsuya Nomura

En plus d'assurer les fonctions de réalisateur, de character designer et de coscénariste sur Final Fantasy VII : Advent Children, Tetsuya Nomura s'est occupé de superviser cette version animée de l'univers de FF. Véritable figure emblématique de Square Enix, il est surtout connu pour avoir créé les personnages de FF VII, au scénario duquel il a apporté sa contribution personnelle, et de FF VIII, un volet qui lui a également permis d'occuper le poste de battle visual director. On lui doit également, entre autres, le design des héros et des héroïnes de Brave Fencer Musashiden, de Parasite Eve 1 et 2, d'Ehrgeiz, de The Bouncer et des opus X et X-2 de Final Fantasy. Mais son coup d'éclat reste la série des Kingdom Hearts, fruit de l'alliance de Square Enix et de Disney, dont il a dirigé de main de maître les trois titres destinés à la PS2 et au Game Boy Advance.

L'histoire

Complétant le background de FF VII, Last Order – Final Fantasy VII s'intéresse au passé de ses protagonistes, notamment Cloud Strife et Zack. Se concentrant sur les événements qui ont suivi le massacre de Nibelheim, l'histoire de Last Order permet ainsi d'en apprendre plus sur la relation s'installant entre ses deux héros.

Quiconque a déjà joué à Final Fantasy VII connaît de fait les bases de l'histoire de Last Order. Le jeu nous avait appris que, cinq ans avant le début de l'aventure, Sephiroth et Zack, deux hommes faisant partie du SOLDIER, une unité rassemblant les soldats d'élite de la compagnie Shin-Ra, avaient été chargés, suite à l'apparition de monstrueuses créatures dans la région, de l'inspection d'un réacteur mako situé au mont Nibel, près du village de Nibelheim. Accompagnés par Tifa, une jeune habitante de la bourgade, et par un simple soldat qui s'avèrera être Cloud – honteux d'avoir raté l'examen d'entrée dans l'unité d'élite, il préfère cacher son identité –, ils découvrent dans celui-ci une rangée de cuves où reposent d'étranges êtres informes, résultat des expériences de laboratoire menées par les scientifiques de la Shin-Ra. En apercevant sur l'une des portes du réacteur le nom de sa supposée mère, Jenova, Sephiroth se demande s'il ne serait pas, lui aussi, le fruit d'une horrible expérimentation. S'enfermant dans le vieux manoir du village, il consulte les ouvrages et les notes laissés par les professeurs Hojo et Gast et réalise qu'il est bien une créature comme celles qu'il a vues au réacteur. Ayant hérité des cellules de la dénommée Jenova, en réalité la dernière descendante des Cetras, les premiers habitants de la planète, Sephiroth décide de venger sa "mère" et d'éliminer tous les humains qui ont volé la planète à son peuple souverain. Sa colère s'abat d'abord sur le village de Nibelheim : c'est sur cet incident que s'attarde une partie de l'anime. Le légendaire SOLDIER s'illustre en brûlant l'ensemble des habitations, et en tuant ceux qui ont le malheur de se trouver sur son passage. Si Tifa a encore, au moment de l'incendie, la chance d'être en vie, son maître Zangan et son père ont dû, eux, subir le courroux de l'inquiétant personnage qui se dirige de nouveau d'un pas décidé vers le réacteur. Malgré son courage, la jeune fille ne parvient pas à arrêter la marche inéluctable de Sephiroth. C'est Zack, lancé à sa poursuite, qui croisera le fer avec lui pour la première fois, ce que le jeu ne nous montrait pas. Malgré une lutte acharnée, Zack doit s'incliner face à Sephiroth qui se prépare à libérer Jenova, emprisonnée au centre du réacteur. Arrivé sur les lieux pour sauver Tifa – et ainsi respecter la promesse qu'il lui avait faite des années auparavant –, Cloud profite de l'inattention du vil individu pour s'emparer de l'épée de Zack et la planter dans le dos de Sephiroth. Mais il se fait lui-même violemment transpercer par la lame du Masamune de l'ennemi. Passablement énervé par la résistance du jeune homme, Sephiroth, qui n'a pu "détacher" que la tête de Jenova, plonge avec elle dans les fonds du réacteur (dans le jeu, c'est Cloud qui le poussait dans le vide ; la version animée ne nous offre pas cet acte héroïque). La Shin-Ra et les Turks ne tardent pas à débarquer au mont Nibel pour constater les dégâts. C'est à ce moment que le scientifique Hojo, marqué par la "disparition" de Sephiroth, décide de faire de Zack et Cloud ses nouveaux cobayes. Retenus dans le manoir de Nibelheim, les deux soldats parviennent malgré tout, quatre ans plus tard, à s'enfuir et à rejoindre les bois voisins. La Shin-Ra, craignant que les secrets qui entourent ses activités scientifiques ne soient révélés au grand jour, lance à leur poursuite soldats et Turks. Si Zack est en pleine possession de ses moyens et se découvre une force décuplée – liée aux expériences menées sur lui –, Cloud, lui, demeure totalement inerte. De fait, Zack est obligé de se battre seul contre les troupes de la Shin-Ra. Cela ne l'empêche pas de conduire tant bien que mal son ami vers Midgar. C'est sur cette fuite que s'ouvre l'OAV, et c'est sur elle qu'elle s'achèvera. Après une série d'affrontements durant lesquels Zack fera la démonstration de ses nouveaux talents physiques, les deux héros parviendront à rejoindre à dos de moto le tunnel menant vers la mégalopole. Par la suite, ils trouveront à voyager sur la plage arrière d'un camion. Fatigué mais heureux d'avoir réussi à échapper aux hordes de soldats à ses trousses, Zack commence à discuter de projets d'avenir avec Cloud, toujours aussi silencieux. Malheureusement pour lui, les Turks ont retrouvé leur trace et les suivent en hélicoptère. C'est ici que Zack connaîtra une fin tragique et que Cloud verra son destin basculer… De ce final, rien ne nous est montré, tout est suggéré, par un plan audacieux qui nous dévoile, l'espace de quelques centièmes de seconde, ce que voit Cloud : Zack se jetant sur lui pour le protéger une fois encore, non avec son épée, mais avec son corps. Curieusement, dans l'anime, tout semble indiquer que ce les Turks sont responsables de sa mort, alors que dans le jeu, c'est une banale troupe de soldats qui s'acharne sur lui, au bord de la route, avant d'abandonner un Cloud plus mort que vif à ses côtés. Ces changements minimes mais pas anodins trouveront-ils une explication dans le futur Crisis Core ? Mystère…

Sur la page suivante : Last Order lève le voile sur les mystères de FF VII avec un anime très réussi. - Malgré des visages anguleux, les personnages gardent les traits imaginés pour le jeu par Tetsuya Nomura. - La mise en scène est soignée, les décors travaillés et les couleurs judicieusement choisies. - Zack possède un charisme à toute épreuve : le courage se lit sur son visage, de même que celui de Sephiroth exprime parfaitement la folie. - Cloud n'est peut-être pas le héros, mais il a droit à sa courte minute de gloire.

© Square Enix – Madhouse

Final Fantasy VII

Démo technique Playstation 3

Dévoilée lors de la Sony Press Conference s'étant tenue le 15 mai 2005, en marge du salon de l'E3 (Electronic Entertainment Exposition), la démo technique développée sur PlayStation 3 et reprenant la célèbre introduction du jeu Final Fantasy VII en 3D temps réel a créé un engouement sans précédent lors de sa présentation et auprès des fans du monde entier. En effet, ces derniers désirent ardemment voir autre chose dans cette démonstration qu'une simple vidéo prouvant les capacités techniques de la prochaine console de Sony.

La présentation de la PlayStation 2 au public, il y a de cela près de six ans, s'était accompagnée d'une démo technique reprenant la célèbre scène du bal de Final Fantasy VIII, réalisée pour l'occasion en 3D et tirant parti des capacités de la PS2. La démo technique de la PS3 s'est révélée tout autant impressionnante, non seulement au niveau de l'affichage des textures et de la gestion des polygones 3D par la machine, mais également du fait de la vidéo mise à l'honneur pour servir de fer de lance à la PlayStation 3 : l'introduction de Final Fantasy VII.

Une impression de déjà-vu

Bien connue des fans de l'épisode PlayStation, cette séquence permet de découvrir une nouvelle Midgar ainsi qu'un nouveau look pour les personnages dévoilés au cours de cette brève vidéo, Cloud Strife et Aerith Gainsborough.

Possédant dans sa forme quantité d'analogies avec le film Final Fantasy VII : Advent Children, cette démo technique reprend pour ces derniers l'apparence qu'ils possèdent au sein du métrage, même si dans le cas de Cloud, celui-ci paraît sensiblement plus jeune, histoire oblige.

S'ouvrant pareillement à la cinématique d'introduction sur PlayStation, la démo nous emmène ainsi à la rencontre d'une nouvelle Aerith, observant des fleurs poussant à même la structure industrielle de la ville de Midgar. Suivant le déplacement de la jeune femme dans la rue, la scène s'ouvre alors sur une vision plus large de l'activité régnant au sein de la ville. Impressionnante par le rendu réaliste des personnages, se mouvant tous de manière indépendante, la vidéo se veut encore plus spectaculaire lorsque la caméra s'éloigne de la rue pour offrir une large vue de ce quartier de Midgar et de ses habitants vaquant à leurs occupations respectives.

La caméra s'éloigne à nouveau pour zoomer sur les

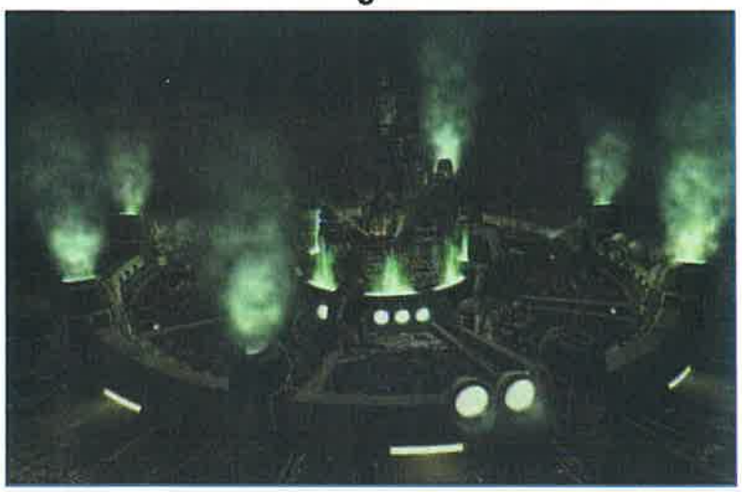
bâtiments de la Shin-Ra, l'écran-titre du jeu s'affiche puis l'on se rapproche du quartier de la gare où le train entre dans la station. Surgit alors Cloud brandissant son épée.

Sensationnel ou teaser ?

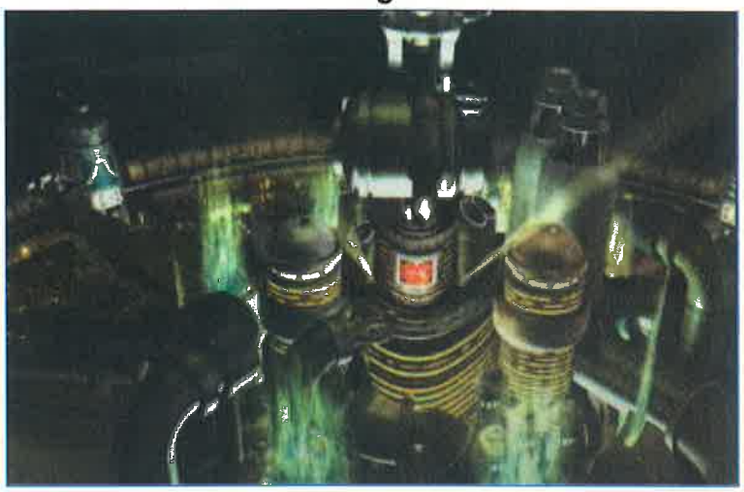
A la hauteur des on-dit qui s'étaient propagés à l'époque de la démo technique PS2 reprenant la scène du bal de Final Fantasy VIII, la démo technique PS3 soulève aujourd'hui quantité de rumeurs faisant état de la mise en chantier du remake du jeu Final Fantasy VII. Si aucun communiqué officiel n'a pour l'instant étayé ni réellement démenti pareil projet en cours, il y a fort à parier, du fait de la sortie en novembre prochain de la PlayStation 3, que la conférence se tenant à l'E3 2006 tendra à apporter des détails sur ce sujet, si cela s'avérait fondé. Quoi qu'il en soit, les responsables de Square Enix ont promis que cette édition de l'E3 serait particulièrement riche en surprises. Les fans peuvent donc garder espoir que l'annonce du remake de Final Fantasy VII fera partie des révélations attendues au salon.

Comparatif

>>> PlayStation 3



>>> PlayStation



Final Fantasy The Spirits Within

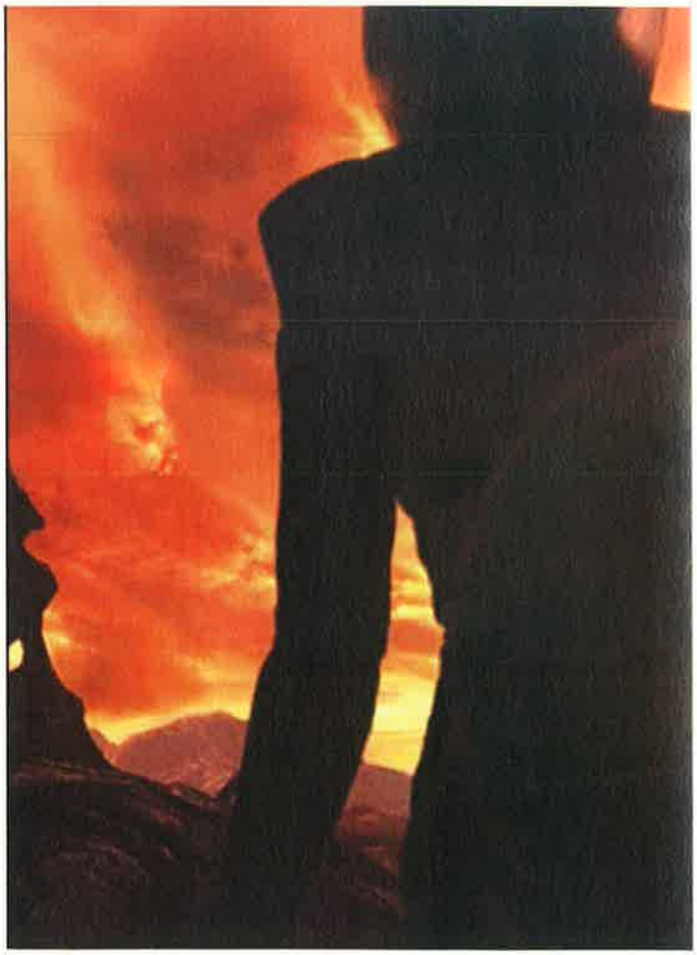
Si, bien entendu, Final Fantasy est reconnu entre autres pour ses qualités scénaristiques, graphiques et musicales, depuis que la série profite des possibilités du support CD sur PlayStation, ce sont surtout les scènes cinématiques ponctuant les phases de jeu qui ont contribué à la démarquer des créations habituelles du genre. Passés maîtres dans l'image de synthèse, les petits génies de Square ont dû rapidement avoir le désir de montrer leur talent sur grand écran.

Ainsi, Hironobu Sakaguchi, celui qui a donné ses lettres de noblesse à la licence, pesa de tout son poids dans la balance pour réussir à convaincre son éditeur. Une société d'édition cinématographique fut créée, baptisée Square Pictures, basée à Honolulu, en partenariat avec Columbia, une filiale de Sony, histoire d'en profiter pour resserrer les liens entre les créateurs des jeux et ceux qui les avaient fait connaître dans le monde entier.

Ambitieux et sûr de ses talents, Square Pictures se fendit d'annonces promettant la création d'une "star virtuelle", si parfaitement synthétisée qu'elle pourrait à l'avenir prendre la place d'une artiste de chair et de sang dans n'importe quel film. Ce thème est récurrent dans l'histoire du cinéma : on imaginait déjà il y a des dizaines d'années des acteurs robots capables d'effectuer eux-mêmes les cascades. Les robots ont laissé leur place aux clones virtuels, mais l'objectif n'a pas changé.

Aki Ross et ses compagnons sont nés de cette volonté, et on peut dire que le résultat est étonnant. Par exemple, la chevelure de l'héroïne est composée de 60 000 éléments – moitié moins qu'une chevelure humaine normale – animés indépendamment, et le résultat est visuellement extraordinaire. Les Créatures de l'esprit est encore aujourd'hui le film reproduisant le mieux le visage humain. Des tentatives plus récentes – le Pôle Express en tête – n'ont pu rivaliser avec un tel rendu.

Les artistes de Square Pictures ont également tenté de résoudre deux problèmes majeurs des images de synthèse. La représentation des mouvements, exercice terriblement périlleux vu l'immense complexité de la machine humaine, est mise en valeur dans certaines scènes musclées ou en apesanteur. Le mouvement des jambes, même si en de rares occasions certaines postures paraissent un peu bancales, est également une réussite. En revanche, les émotions ont comme souvent du mal à passer le rempart des textures. Si la colère ou l'exaspération sont très crédibles, la tristesse ne transparaît pas et la scène d'Aki versant une larme sur l'épaule de Gray n'inspire aucune émotion au spectateur.



LA PLANÈTE SE REBELLE, SES ESPRITS SE MANIFESTENT.

On a reproché mille fois aux Créatures de l'esprit de trahir la licence Final Fantasy. Il est vrai que le film est loin de transposer au cinéma les canons des jeux vidéo Square. Certes, le thème de l'histoire renvoie à une fibre écologique typiquement japonaise, un peu à la manière des œuvres du studio Ghibli, mais l'action et la personnalité des protagonistes lorgnent un peu trop vers les poncifs du cinéma de science-fiction américain. Les héros, les lieux sont ainsi tous américains. Aki Shishido devient Aki Ross. La psychologie des personnages n'offre aucune originalité, rien qui puisse renvoyer aux héros attachants de la licence.

Nobuo Uematsu, le musicien fétiche, chouchou des joueurs dans le monde entier, est délaissé au profit d'Eliott Goldenthal, compositeur reconnu – Entretien avec un vampire, Sphere – qui offre une bande originale sonnant juste, d'autant qu'elle est interprétée par le Skywalker Orchestra, mais restant étrangère à l'univers des jeux vidéo. On ne saura jamais vraiment ce qui a présidé à ces choix artistiques malheureux. Sakaguchi, le réalisateur impérial de jeux vidéo, disposait-il du vécu nécessaire en tant que réalisateur de cinéma ? Le budget incroyable – près de cent cinquante millions de dollars – a-t-il conduit la Columbia à miser sur l'histoire la plus consensuelle et universelle possible ? Sans doute un peu de tout cela.

Le succès ne fut donc pas au rendez-vous, et le film ne rapporta que la moitié de ce qu'il avait coûté. Il faut dire que la distribution américaine avait poussé le vice jusqu'à défier, à une semaine d'intervalle, Shrek, des studios DreamWorks, encore plus médiatisé. L'ogre ne fit qu'une bouchée de la frêle Aki. Au Japon, le film fit un bide, le public percevant l'œuvre comme trop occidentale. Les bons résultats du box-office européen, français particulièrement, les critiques bonnes dans l'ensemble adouciront le sentiment d'échec, mais on raconte que Sakaguchi prit un congé sabbatique improvisé et mit quelques semaines avant de remettre les pieds dans les bureaux de Square. Déstabilisé, l'éditeur dut être soutenu financièrement par Sony et fermer les studios d'Honolulu.

Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit garde néanmoins une certaine aura chez ses fans. Malgré ses défauts, réels, il reste une œuvre techniquement magistrale, à l'action rythmée et dotée de quelques scènes marquantes. Un essai convaincant dont on se souviendra sans doute lors du prochain bond en avant dans l'animation d'acteurs virtuels.

L'édition DVD

L'édition collector deux DVD offre de nombreux bonus qui vous permettront d'en savoir encore plus sur la genèse de ce film. Le premier disque propose le métrage en différentes versions : en VO et VF ainsi que quelques langues supplémentaires en sous-titrage, avec les commentaires en japonais du coréalisateur Monotori Sakakibara et de l'équipe technique d'un côté, en anglais du directeur de l'animation, du directeur artistique et du monteur de l'autre. On peut également visionner le film uniquement accompagné de la bande originale, avec les explications du compositeur, et admirer plusieurs planches originales resituées dans le contexte de l'œuvre.

Le deuxième disque, quant à lui, contient les fiches détaillées de tous les personnages principaux et des véhicules utilisés, un making of avec diverses options de commentaires, un petit kit de montage basé sur la scène du conseil, une sélection chronologique des bandes-annonces, quelques wallpapers et le script détaillé. Le packaging, magnifique, est constitué d'un fourreau en plastique illustré transparent dans lequel vient se loger le boîtier cartonné argenté, quelques détails venant alors se superposer, sur le titre et le visage d'Aki notamment.

Nous sommes en 2065. La Terre a subi une invasion extraterrestre trente-quatre ans plus tôt. Des spectres ont déferlé, se nourrissant de toute trace de vie et infectant les humains qu'ils n'ont pu détruire. Les hommes sont forcés de vivre dans des bastions étriqués au cœur des anciennes mégalopoles détruites. La guerre contre les spectres est totale et les gouvernants sont souvent des militaires un rien obscurantistes. Dans ce contexte peu propice au recul et à la réflexion, quelques scientifiques tentent de trouver une voie nouvelle pour résoudre l'invasion et réimplanter la vie partout où elle a déserté.

Aki Ross est de ceux-là, une jeune chercheuse doublée d'une exploratrice redoutable. Elle parcourt le monde à la recherche d'esprits de vie susceptible de régénérer Gaia, l'esprit de la Terre elle-même. Infectée par un spectre, Aki fait régulièrement un rêve étrange à travers lequel, pense-t-elle, l'entité alien tente de communiquer. Après avoir localisé un nouvel esprit, elle se retrouve cernée par les fantômes ; elle ne doit alors son salut qu'à l'intervention d'une brigade menée par Gray, son ancien compagnon. Escortée à la cité de New York, elle sauve Gray d'une infection spectrale. Elle y retrouve le docteur Sid, théoricien du principe de Gaia, qui défend bec et ongles ses travaux devant le conseil militaire. Pour Sid, qui fait référence à Galilée, chaque être ainsi que les spectres possèdent un esprit relié à une entité mère nommée Gaia.

Leur principal adversaire est le général Hein, qui a perdu femme et enfant à cause des spectres ; il ne voit pour seul moyen de s'en débarrasser que d'utiliser Zeus, une base orbitale dotée d'une arme surpuissante, afin d'annihiler le cratère où les créatures sont apparues la première fois. Sid et Aki pensent au contraire que cela est inutile, les aliens à l'intérieur du cratère étant protégés par une force inconnue et se multipliant après chaque assaut. Ils craignent de plus qu'une telle attaque n'altère l'esprit de la Terre. Sid croit en revanche qu'en combinant une onde opposée à l'onde énergétique extraterrestre, façonnée à partir des esprits réunis par Aki, il est possible de la détruire. Aki révèle au conseil, pour preuve de l'efficacité des thèses de Sid, la présence en elle d'une infection, confinée à l'intérieur de son organisme par la combinaison des esprits collectés. L'ensemble est instable, mais elle convainc l'assemblée de suspendre l'opération Zeus le temps d'affiner la théorie.

Hein ordonne à Gray de surveiller les agissements d'Aki, la suspectant d'être sous l'influence des spectres. Devant les doutes exprimés par Gray, il fait incorporer à une nouvelle expédition plusieurs agents chargés de prendre le contrôle du transporteur si Gray venait à ne pas suivre les ordres. Une fois un septième esprit récupéré, les malaises d'Aki s'aggravant, ces soldats tentent de décharger Gray de son commandement. Durant le combat, le corset d'Aki, où sont logés les esprits, est endommagé par une balle. Sid tente d'envoyer Gray partager le rêve d'Aki pour lui permettre

Aki en compagnie du Dr Sid et de Gray Edwards.

Gaia, elle-même semble observer Aki.

La bande originale

On ne s'en rend pas vraiment compte, mais la musique est presque omniprésente dans ce film, même si elle se fait parfois discrète en volume. Elliot Goldenthal retranscrit bien l'ambiance du métrage dans ses compositions, mais on regrettera toujours un manque de folie, tant cette création ressemble à celles de nombreux autres films de science-fiction. Par exemple, les dernières minutes dans le cratère s'accompagnent d'harmonies rappelant étrangement celles de 2001 : L'Odyssée de l'espace.

N'étant pas, c'est un euphémisme, fan de Lara Fabian, j'avais oublié qu'elle était l'interprète du morceau accompagnant le final des Créatures de l'esprit, la poignante scène de l'aigle survolant la vallée enneigée. Il faut avouer que loin de l'organe caricatural qu'on lui prête si souvent, la chanteuse canadienne trouve sur ce morceau un parfait accord entre la puissance du refrain et les couplets harmonieux, plus susurrés que chantés. Le générique est quant à lui l'affaire du groupe de J-pop l'Arc-en-ciel, qui nous sert une chanson gaie et rythmée, en anglais, dans la grande tradition d'un bon vieux rock japonais.

d'implanter le septième esprit directement dans son corps. Lors de ce songe, la jeune femme comprend que l'esprit extraterrestre est en fait celui d'une planète détruite par une guerre. Alors que l'expérience prend fin, un groupe de miliciens, sur ordre de Hein, arrête le groupe et l'envoie en cellule. Hein, aveuglé par sa colère, entreprend de causer lui-même une fissure dans la barrière antispectre pour provoquer un début d'invasion et convaincre le conseil de son projet.

En prison, Aki explique sa théorie sur les envahisseurs. Selon elle, les spectres sont en fait les fantômes d'une arche de Noé extraterrestre, envoyée pour sauver les traces de vie d'une planète détruite, mais qui n'a pas survécu. Le groupe comprend alors que toutes les stratégies menées jusqu'à présent avaient échoué car elles étaient fondées sur le concept d'une invasion, pas d'un accident.

L'initiative de Hein tourne très mal et les extraterrestres envahissent rapidement le poste de commandement de la barrière de contrôle, ce qui provoque un dysfonctionnement de la cellule et permet à Aki et ses compagnons de se libérer. Ils entreprennent de s'échapper et rejoignent l'aérogare. Un contretemps les empêche de décoller immédiatement et l'endroit est rapidement infesté de spectres. Le groupe est décimé ; seuls Sid, Gray et Aki peuvent s'enfuir. Hein, quant à lui, a réussi à s'échapper dans une navette. Les membres du conseil, réfugiés à Houston et ignorant que Hein est responsable du drame new-yorkais, lui donnent leur accord pour utiliser Zeus.

Sid découvre enfin le huitième esprit, dans un fantôme ; il programme le corset d'Aki de façon à ce qu'il puisse en théorie capturer cet esprit sans risque. Le vaisseau d'Aki, Sid et Gray, ainsi que le rayon de Zeus convergent donc finalement vers le cratère originel. La présence d'un esprit est confirmée, et un module protégé par un bouclier, piloté par Gray et Aki, descend dans le cratère. Deux rayons sont alors tirés, détruisant le huitième esprit. Aki contacte Hein et tente de le raisonner, sans succès. Un nouveau tir provoque l'effondrement du cratère, la surchauffe de Zeus et révèle la présence d'une entité énergétique en profondeur que Sid identifie comme étant Gaia.

A nouveau affectée par l'infection, Aki rentre dans un autre rêve au cours duquel un fantôme lui offre un huitième esprit compatible avant de disparaître. L'onde étant à présent complète, Aki branche son corset sur le bouclier antispectre du module, ce qui provoque l'annihilation de tous les fantômes alentour. Alors que tout semblait résolu, un dernier tir venant de Zeus, avant qu'il soit définitivement détruit, endommage le module. Gray, blessé, fait comprendre à Aki son intention de se sacrifier pour porter l'onde complète au cœur du cratère et se laisse emporter par un spectre. Le sacrifice de Gray n'est pas vain : les fantômes sont balayés par la combinaison des huit esprits et la Terre retrouve son équilibre. La scène finale présente Aki remontant dans le vaisseau avec le corps de Gray, puis la caméra passe sur un aigle survolant les montagnes, symbolisant le retour à la vie.

Aki Ross

Cette jeune scientifique a été formée à Houston où elle a rencontré Gray Ewards. Elle étudie la théorie de Gaia dans le cadre de son doctorat, et passe le plus clair de son temps à scanner la surface de la Terre à la recherche d'esprits. Elle a contracté une infection extra-terrestre au début de ses travaux, que le docteur Sid a aidé à isoler de façon à ralentir la maladie. Prenant part de manière active à l'évasion de New York pour rejoindre le cratère, elle est avec Sid et grâce au sacrifice de Gray, la seule survivante du film. Sakaguchi a voulu en faire une femme sexy et fragile mais sûre de ses convictions, qui les exprimerait sans arrogance. C'est l'actrice américano-chinoise Ming-Na (Mulan) qui prête sa voix à Aki. Ming-Na est également connue pour son personnage dans la série Urgences.

Neil Fleming

Cet ingénieur est l'homme à tout faire de Deep Eyes. Peu rompu au combat malgré une formation militaire complète, il excelle dans la réparation rapide et le pilotage. Il cache son manque d'assurance et son faible pour Jane derrière des remarques sarcastiques qui provoquent parfois l'agacement de ses compagnons. C'est Steve Buscemi, vu dans Armaggedon ou The Big Lebowski, qui double le personnage en VO.

Ryan Witthaker

Ryan fut lui aussi formé à l'académie militaire de Houston où il s'engagea après la mort de son père sur le champ de bataille. Il a également aidé à protéger San Francisco. Seul Afro-Américain du groupe, il est le second de Gray au sein de Deep Eyes et son meilleur ami ; c'est un homme doté d'un véritable esprit de combattant, qui fait preuve d'une fidélité sans faille et d'un profond sens du sacrifice. Ryan est interprété par Ving Rhames, vu dans Pulp Fiction ou Mission : Impossible.

Jane Proudfoot

Jane est une combattante, un peu garçon manqué et dotée d'un charme à l'opposé d'Aki. Robuste et très physique, elle conjugue formation militaire et connaissances scientifiques, et son goût pour l'initiative lui a permis d'entrer au Deep Eyes. Elle semble ressentir une certaine attirance pour Neil, ce qui lui donne une impression de fragilité. Après la mort de Neil, elle se laisse attaquer par les spectres. Peri Gilpin, qui donne sa voix au personnage en VO, est principalement connue pour ses doublages, mais a tenu un rôle récurrent dans la série Frasier.

Dr Sid

Ce scientifique canadien marginal a consacré sa vie à la recherche d'énergies spirituelles, bien avant même l'arrivée des spectres. Après avoir vu sa femme, qui l'assistait dans ses recherches, tuée par les fantômes, il trouve refuge dans la ville bouclier de New York où il travaille sur la nature des entités alien et sur l'étaiement de sa théorie de Gaia, notamment grâce à Aki Ross qu'il sauve de l'infection. Intervenant régulièrement devant l'assemblée militaire pour contrer les pulsions guerrières de Hein, il prône un règlement de l'invasion fondé sur ses recherches qui ne trouve qu'un écho limité. C'est Donald Sutherland – M.A.S.H., Space Cowboys – qui prête sa voix au personnage. A noter que Sid (ou Cid) est un nom que l'on retrouve dans de nombreux jeux Final Fantasy, désignant souvent un individu âgé, vecteur de sagesse et fournissant des conseils avisés.

Le général Hein

Le général Hein – nommé en référence à Robert A. Heinlein, l'auteur de Starship Troopers – est né avant la chute de la météorite ; il pense conserver en lui un sentiment de liberté que d'autres personnes plus jeunes n'ont jamais connu. La perte de sa famille tuée par les spectres l'a rempli d'une haine paranoïaque qui obscurcit son jugement et ne peut le faire envisager de solutions autres que militaires, ce qui le pousse à manigancer contre la position du conseil. Livré à une pulsion destructrice et suicidaire, il devient à la fin du film une réelle menace pour Aki et Gray. C'est James Woods, vu en père excessif dans Virgin Suicides, qui interprète Hein.

Gray Edwards

Gray a longtemps protégé sa famille avant que les villes boucliers soient construites. Il s'est ensuite engagé très jeune dans la défense de Los Angeles. Après la chute de la cité, il est enrôlé à l'académie militaire de Houston à l'âge de dix-sept ans où il montre vite des aptitudes de leader. Il est naturellement recruté au sein de la défense de la ville bouclier de New York, où il devient rapidement capitaine du groupe Deep Eyes (Œil de lynx). C'est un protagoniste voulu passionné par son métier, mais profondément humain, voire touchant. Les attitudes de Gray sont directement inspirées par l'acteur Alec Baldwin, connu pour ses rôles dans A la poursuite d'Octobre rouge ou Guet-Apens, entre autres, et qui interprète le personnage en VO.

Final Fantasy Legend of the Crystals

Final Fantasy : Legend of the Crystals. Un nom peu évocateur en France, mais qui a pourtant connu une bien piètre adaptation en VHS lors de sa localisation sur notre territoire. Sortie en 1994 sur le sol nippon, puis quelques années plus tard aux Etats-Unis et chez nous, cette OAV composée de quatre épisodes d'une trentaine de minutes chacun se destine essentiellement aux inconditionnels de la saga. De qualité assez mitigée, cette série a pour principal intérêt de faire office de séquelle à Final Fantasy V sur Super Famicom et ainsi de prolonger un tant soit peu l'expérience proposée par ce volet…

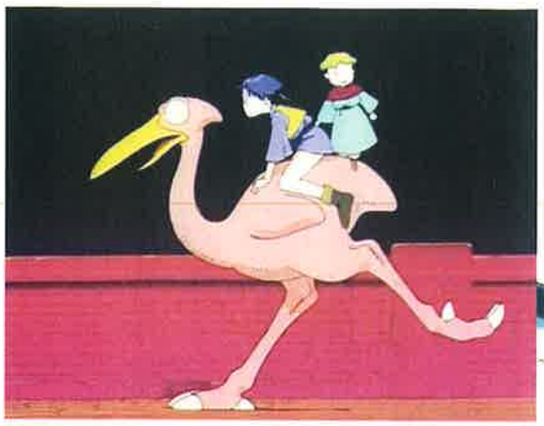
Producteurs : Hironobu Sakaguchi & Nobuo Uematsu
Directeur : Rintaro
Scénario : Satoru Akahori
Character designer : Kunihiko Sakurai
Musique : Masahiko Satou

Episode I : Le Chapitre du vent

Le premier épisode de cette "mini-série" se déroule deux cents ans après les événements relatés dans FF V. Trois des quatre cristaux permettant l'équilibre de la planète ont été dérobés par DeathGyunos, le grand méchant peu charismatique de cette OAV. Des prémices assez simplistes qui ne délaissent cependant pas les clins d'œil au cinquième opus en reprenant bon nombre d'éléments issus de l'univers de ce volet. Pour prévenir la perte du dernier cristal (celui du vent), Linaly, jeune descendante de Butz et à cette occasion héroïne de cette histoire (si histoire il y a…), va devoir, accompagnée de son grand-père, percer les mystères entourant ces étranges disparitions. Ils sont très vite rejoints par Pretz, jeune garçon intrépide aussi maladroit qu'arrogant ; notre petite troupe se retrouvera rapidement aux prises avec une araignée géante pour finir en bien mauvaise posture face à un groupe de pirates de l'air aux desseins encore inconnus. Des débuts classiques, même si pas toujours efficaces, dotés d'un humour omniprésent malgré une faible réalisation, le tout soutenu par une bande originale tout de même de qualité…

Episode II : Le Chapitre du feu

Nous retrouvons lors de ce deuxième épisode nos deux héros, toujours sur la planète R dans le royaume de Tycoon, dans une situation des plus incongrues, fraîchement capturés par une bande de pirates de l'air dirigée par une femme prénommée Rouge. Le jeune Pretz ne cessera de subir les tortures de l'équipage afin qu'il révèle l'endroit où se cache le dernier cristal. Bien heureusement pour notre ami, l'apparition soudaine d'un esprit, gardien des cristaux, viendra mettre un terme à cette séance plus qu'éprouvante. Ce dernier leur révèlera par la même occasion leur véritable destinée ; c'est ainsi que nos deux compagnons finiront par s'allier avec leurs anciens tortionnaires. Toujours aussi simpliste dans son déroulement, ce deuxième chapitre propose cependant quelques rebondissements et on note l'apparition de certains personnages plus enthousiasmants. La réalisation, bien que correcte, n'atteint toujours pas des sommets avec sa palette de couleurs criardes et peu nuancées. Certaines compositions musicales, bien qu'assez synthétiques, viennent encore une fois rythmer les différentes situations.



Un chocobo sans plumes, encore moins charismatique qu'à l'accoutumée... Pauvre bête !

Rouge, une femme aussi coriace que séduisante.

Episode III : Le Chapitre du dragon

Après avoir échappé de justesse à plusieurs robots géants, Pretz et Linaly, aidés par Rouge et son équipage, se rendent en toute hâte au royaume de Tycoon afin d'y rencontrer la reine. Cette dernière leur dévoile sans grande surprise que sans la présence des cristaux, la planète finira par sombrer dans le chaos le plus total. Mid, l'esprit du gardien des cristaux, refait alors une apparition remarquée pour leur indiquer l'unique moyen d'éradiquer le vilain qui hante ce monde et ainsi mettre un terme au fléau. Pour cela, une seule solution : se rendre au plus vite sur la lune noire, lieu où réside le terrible DeathGyunos. Il n'en faut pas plus à nos deux compères qui décident alors de solliciter l'aide d'un terrifiant dragon afin d'atteindre le lieu du danger. Malheureusement, le seigneur des ténèbres perturbe cette rencontre et enlève la pauvre Linaly devant notre héros impuissant. Rien de véritablement intéressant pour ce troisième épisode qui se révèle relativement médiocre malgré quelques références non négligeables à Final Fantasy V.

Episode IV : Le Chapitre de l'étoile

Quatrième et dernier chapitre, cet épisode vient clore sans véritable surprise l'histoire de nos aventuriers. La conclusion n'a malheureusement rien d'explosif et se révèle une nouvelle fois bien décevante. En témoigne, en guise de combat final, la pitoyable invocation "ultime" d'une horde de chocobos dénudés pour terrasser le terrible DeathGyunos. A croire que même Bahamut n'a pas trouvé utile de faire le déplacement pour l'occasion... Cependant, il n'en faut pas plus pour mettre un terme au combat et laisser la planète retrouver son cours naturel. Avec ses personnages au charisme et à la psychologie peu développés, pour ne pas dire carrément absents, et une réalisation des plus classiques, Final Fantasy : Legend of the Crystals ne parvient pas à enthousiasmer son public. Certains éléments récurrents à la saga s'intègrent pourtant dans l'univers, mais ne parviennent pas à combler les lacunes trop importantes de cette mini-série. A prendre au second degré, voire à ne pas prendre du tout... sauf peut-être pour la curiosité, mais vous êtes prévenus !

Les pitreries de Pretz apportent à la série une bonne dose d'humour.

La musique accompagnant le générique d'introduction est envoûtante... On aurait souhaité que l'anime suive le même chemin.

Final Fantasy Unlimited

Type : Série TV
Genre : Action, aventure
Nombre d'épisodes : 25
Année de production : 2001
Directeur : Mahiro Maeda
Concept original : Akitoshi Kawatsu
Character design :
Kazuto Nakazawa (Carmel 7)
Musique : Akifumi Tada, Shirob Hamaguchi, Nobuo Uematsu
Directeur artistique : Youngil Park
Mechanical design :
Makoto Kobayashi
Digital director : Tomohiro Hirata
Producteurs exécutifs :
Keisuke Iwata, Shouji Murahama, Tetsuya Watanabe
Producteur : Kensuke Tanaka
Produit par :
Square Co., Ltd., Dentsu Inc., Gonzo

Doubleurs :
Haiko Momoi : Ai Hayakawa
Yuka Imai : Yuu Hayakawa
Kyoko Hikami : Lisa Pacifist
Nobutoshi Canna : Kaze

Quelques années après le projet Final Fantasy : Legend of the Crystals, le public nippon découvre une nouvelle série animée intitulée Final Fantasy : Unlimited. Bien que conforté par la présence au sein du staff de nombreuses personnes ayant travaillé sur les jeux vidéo éponymes, Final Fantasy : Unlimited ne réussit pas à faire oublier la déconvenue précédente, malgré toutes ses qualités.

Un grand nom ne suffit pas...

Lorsque Square annonce en 2001 la mise en chantier d'une série animée basée sur la licence Final Fantasy, les fans exultent. Pas pour longtemps. Même si l'anime, contrairement à la première version cinématographique Final Fantasy : The Spirits Within (Les Créatures de l'esprit), reprend quelques-uns des codes utilisés dans les jeux vidéo, il n'a malheureusement de lien avec aucun des épisodes de la célèbre saga de RPG. A histoire inédite, titre spécifique, et c'est ainsi que la série, lancée sur la chaîne TV Tokyo, se retrouve affublée du nom de Final Fantasy : Unlimited. Cette nouvelle adaptation, la seconde en dessin animé depuis les premières OAV réalisées en 1994, laissait pourtant augurer du meilleur. Le réalisateur, Mahiro Maeda, n'est pas un inconnu dans le monde de l'animation, puisqu'il a notamment dirigé la série Gankutsuoh : Le Comte de Monte-Cristo. Les sociétés qui ont été choisies pour produire conjointement le dessin animé sont également célèbres : le prolifique studio Gonzo est celui qui a donné naissance, entre autres séries, à Hellsing, Last Exile, Vandread ou Gantz, et Dentsu est de son côté à l'origine de Star Ocean Ex, Gensômaden Saiyuki ou encore Ghost in the Shell : Stand Alone Complex, pour ne citer que quelques-unes de leurs œuvres. Ajoutez à cela le trait rond du dessinateur des personnages d'El Hazard ou d'Ashita no Nadja, Kazuto Nakazawa, le talent du character designer de L'Irresponsable Capitaine Taylor, Tomohiro Hirata, et le soutien du compositeur Nobuo Uematsu pour certaines musiques, et vous comprendrez que l'on attendait beaucoup de cet anime. Las, malgré les efforts et la bonne volonté de chacun, associés à une campagne publicitaire relativement importante relayée par la télévision et la presse dédiée à l'animation japonaise ou aux jeux vidéo, la sauce ne prend pas. Les audiences, déjà peu importantes au début, faiblissent d'épisode en épisode, si bien que la série, prévue pour compter à l'origine cinquante-deux épisodes, ne tiendra à l'antenne que le temps de vingt-cinq d'entre eux, l'histoire se terminant de manière brutale, dans une simili-conclusion peu convaincante laissant auprès des curieux qui auraient suivi l'anime un goût d'inachevé. Trop originale dans son concept, trop décalée dans son fond, trop enfantine dans la forme, la série n'a pas su remporter les suffrages des aficionados, par trop puristes, de la saga. L'histoire, qui gravite autour du voyage de deux enfants, Ai et Yu Hayakawa, recherchant leurs parents scientifiques dans un monde imaginaire gouverné par un tyran en quête de puissance, n'avait pourtant rien de déplaisant, même si elle a peu à voir avec les épopées médiévalo-fantastiques auxquelles nous avait habitués la saga des FF. En dehors des héros en culottes courtes, les personnages jouissent d'un capital sympathie certain, et c'est certes sans passion mais en tout cas avec plaisir que l'on suit le périple des jeunes protagonistes et des personnes qui les accompagnent ou leur viennent en aide dans l'univers hostile du Monde intérieur, en particulier la mystérieuse Lisa et le ténébreux Kaze. Le fait de retrouver, au travers d'éléments parodiques, de clichés éhontés, de clins d'œil subtils, les références liées aux jeux est par ailleurs un véritable régal, mais il faut croire que cela ne suffit pas. De cette série qui est loin d'avoir marqué les esprits, on ne retiendra au final que le savant mélange d'humour et d'action, le côté énigmatique (malheureusement trop peu approfondi) de ses personnages, le dépaysement offert par son univers, ou la qualité relative de l'animation, qui allie 2D et 3D de façon naturelle, voire les chansons qui ouvrent et clôturent chacun des épisodes : le planant Over the Fantasy de Kana Ueda, l'entraînant VIVID de Fairy Force ou le technoïde Romancing Train du fameux groupe Move, qui pourront plaire aux amateurs de pop nipponne. Echec commercial, ce FF : U fait figure d'ovni dans l'ensemble des productions estampillées Final Fantasy. Un nom qu'il n'usurpe pas mais qu'il ne justifie pas pleinement non plus...

Les persos

Ai Hayakawa

L'héroïne de l'histoire, sœur jumelle de Yu. Malgré ses douze ans, cette petite garde la tête sur les épaules et son esprit cartésien la pousse à trouver bizarre tout ce qui l'entoure. A défaut de sympathiser avec les chocobos qui adorent lui tirer les couettes, elle héritera, lors de sa rencontre avec Fabra, d'un drôle "animal" appelé Pochepoke et ressemblant à une sacoche à moustache. Elle a par ailleurs un vrai caractère de cochon et s'impose comme l'un des éléments comiques de l'aventure.

Yu Hayakawa

Le frère d'Ai, parti comme elle à la recherche de ses parents dans le Monde intérieur. Il a tendance à se décourager facilement, mais trouve heureusement du soutien auprès de sa sœur et de ses compagnons de voyage. Il admire Kaze et a semble-t-il adopté le chocobo rencontré au début de son périple. Il l'appellera Chobi et peut lire ses pensées au moyen d'une de ses plumes qu'il porte dans les cheveux.

Lisa Pacifist

Cette mystérieuse jeune femme que les enfants rencontrent dans le train fantôme devant les conduire dans le Monde intérieur est en réalité – on ne l'apprend qu'à la fin – un "agent" chargé de trouver la trace de leurs parents, Marie et Joe Hayakawa. Elle accompagnera nos héros tout au long de leur voyage sans leur révéler la vérité. Même si elle n'est pas de taille à lutter contre les puissants sbires du tyran local, elle dispose d'un pouvoir intéressant, le Kigenjutsu, qui lui permet de faire appel aux forces de la nature. Elle se sert de ce don avec parcimonie, pour protéger Ai et Yu. Sa mère, douée du même talent, est morte en l'utilisant de manière intensive.

Cid

Boute-en-train énergique et intelligent, Cid est un inventeur de génie. C'est lui qui est à l'origine du train qui fait la liaison entre le monde réel d'Ai et Yu et le Monde intérieur. Toutes ses créations portent des prénoms féminins. Il est aussi le cerveau du groupe de résistants Comodin.

Fabra

L'oracle. Véritable prophète et guide de la série, c'est elle qui introduit l'épisode et qui, telle une voyante, annonce ce qui va se passer dans le prochain. Elle ne se contente pas de suivre le périple de nos héros, mais leur vient en aide à plusieurs reprises.

Earl Tyrant et ses sujets, Fungus, Herba, Oscar et Pist Shaz XI

Le tyran du Monde intérieur ressemble à un enfant, mais sa cruauté est sans limites. C'est lui qui retient les parents d'Ai et de Yu. Entouré par ses quatre loyaux sujets, il nourrit une ambition simple : mettre la main sur les différents morceaux d'Omega, une terrible créature capable de semer le chaos sur son passage, afin de lui redonner vie et ainsi assouvir sa soif de domination sur le monde.

Sur cette page et la suivante : esquisses préparatoires et croquis en couleurs de Yu, Ai, Lisa, Kaze et Kumo.

Images copyright Square Enix - TV Tokyo - Denbu - FF : U Commitee

Kaze

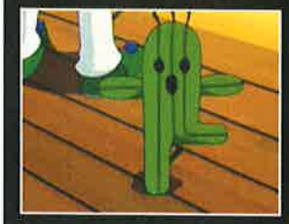
Sans doute le personnage le plus énigmatique de la série. Puissant combattant, particulièrement introverti, il cache au fond de lui les cicatrices d'un passé tragique. Ses ennemis l'appellent "Unlimited", terme qui désigne celui qui possède le pouvoir de détruire les dieux. Il détient deux armes, un revolver basique ainsi que le Magun, l'arme du démon, greffée à son bras, un véritable canon qui est tout à la fois pour lui cœur et symbole de vie. Il utilise une combinaison de trois cartouches chargées de cristaux répondant au nom de "Soil" pour invoquer des créatures mystiques qui lui permettent de venir facilement à bout de tout adversaire. Son objectif : retrouver son ennemi juré, Shiroi Kumo, qui mena jadis une attaque contre son pays natal, et prendre sa revanche...

Shiroi Kumo

L'éternel rival de Kaze est un homme d'épée redoutable. Egalement connu sous le nom de Makenshi, il est au service d'Earl Tyrant, le despote du Monde intérieur, depuis la disparition de son propre monde. Mais dans le fond, Kumo n'est pas foncièrement méchant, comme le prouvent sa réticence à se battre contre Kaze et l'aide qu'il apportera aux différents protagonistes de la série. Mais quels secrets se cachent derrière le masque qu'il arbore ?...

Les références à la saga

Si l'intrigue de FF : U n'a aucun rapport avec la série de jeux, de nombreux éléments font, eux, clairement référence au monde de Final Fantasy. On commence très fort dès le premier épisode avec, peu après l'arrivée du titre sur fond de prélude, l'apparition, au son d'un thème bien connu des joueurs, d'un mignon chocobo assez facétieux qui ne quittera pas nos héros. Ces derniers feront ensuite la connaissance du guerrier Kaze, dont l'arme greffée sur le bras n'est pas sans rappeler le canon de Barret dans FF VII. Celui-ci utilise des cartouches d'énergie de couleurs différentes pour invoquer diverses créatures aux noms évocateurs : Phénix, Ifrit, Ixion, Shiva, Typhoon, Odin... Chaque bataille se solde par la "fanfare de la victoire", et les ennemis ont un air de ressemblance avec les créatures croisées tout au long des volets successifs de la saga. On n'échappe pas à la caricature de mage noir en la personne de Fungo, au chef de la résistance, bien évidemment nommé Cid, pilote de vaisseau et bricoleur dans l'âme. On croisera aussi, au hasard des épisodes, les fameux cactus qui en ont exaspéré plus d'un dans les versions jeux vidéo, ainsi qu'un mog du nom de... Moggle. S'il n'est pas utile de connaître l'ensemble de ces références pour apprécier l'anime, il va sans dire que leur présence ne peut être que digne d'intérêt pour nous autres, joueurs.



L'histoire

Episode 01 :

Le pays des merveilles - Voyage vers les ténèbres

Quelques années avant le début de l'histoire, deux mystérieuses créatures se livrent une féroce bataille sur Terre. Leur affrontement a pour conséquence la formation d'un gigantesque pilier reliant le ciel et la mer, un pilier menant vers un monde inconnu jusqu'alors, le Monde intérieur. Deux scientifiques, Marie et Joe Hayakawa, se passionnent pour celui-ci et rédigent même un livre complet à son sujet. Retour dans le présent. Partis explorer ce monde nouveau, les deux savants sont portés disparus. Leurs enfants, Ai et Yu, décident d'aller les chercher là-bas. Empruntant un métro fantôme dont la rumeur dit qu'il peut mener ses passagers dans le Monde intérieur, Ai et Yu font la connaissance de Lisa, une jeune femme qui prétend être elle aussi à la recherche d'une personne chère. Tous trois débarquent dans un univers haut en couleur mais également très dangereux, un monde placé sous la domination d'un dictateur au visage d'enfant, Earl Tyrant. Là, ils croisent la route d'un chocobo taquin et tombent sur Kaze, un guerrier solitaire et taciturne, capable de faire jaillir de son Magun diverses invocations. Il portera d'ailleurs secours à nos héros à de nombreuses reprises, sans se douter qu'un étrange personnage l'observe en catimini...

Episode 02 :

Magun - L'Homme du vent noir

Fungus, l'un des hommes de main du petit despote, retrouve ses pairs Herba et Oscar à Gaudium, le palais d'Earl Tyrant, et se voit chargé de régler le sort des nouveaux arrivants dans le Monde intérieur. De son côté, Oscar a mis au point une marionnette, Crux, capable d'espionner Kaze. Pendant ce temps, Ai, Yu et Lisa rencontrent une certaine Chocobaba et retrouvent le chocobo qu'ils avaient vu ; ce dernier leur sauvera la vie et les suivra désormais dans leur voyage. Kaze, après avoir éliminé Fungus, demande au petit groupe s'ils ont aperçu un certain Kumo, sans succès. Paré d'une de ses plumes, Yu peut lire les pensées du chocobo et comprend qu'il est temps de reprendre le métro...

Episode 03 :

Fruit - La Ville au doux parfum

Fungus revient à la vie, mais dans un corps minuscule ! Oscar pense comme lui que Kaze pourrait être le fameux "Unlimited", l'être dont le pouvoir surpasse celui des dieux. Nos héros arrivent dans un endroit étrange où tout est fait de fruits. Ai se fait voler son sac mais, poursuivant le bandit, elle tombe sur l'antre de Fabra, l'oracle, qui lui remet une créature nommée Pochepoke faisant office de sacoche. C'est grâce à elle que Kaze pourra se servir de son Magun durant son combat contre Herba et invoquer Shiva pour l'obliger à fuir.

Episode 04 :

Makenshi - L'Étude en blanc

Nos amis se hâtent pour prendre le métro, mais ils arrivent trop tard et doivent se débrouiller sur place. Le voleur de l'épisode précédent réapparaît : ce mage noir s'appelle Fungo et il conduit Ai et compagnie au quartier général de Comodin, une organisation de résistants qui œuvre pour ramener l'ordre dans le Monde intérieur. Le groupe rencontre ainsi le leader Knave, Mireth et l'inventeur Cid. Soudain, une terrible explosion se fait entendre. Le fameux Kumo que recherche tant Kaze vient de faire son apparition. Le duel qui s'engage entre les deux mercenaires est terrible. Alors que le Magun de Kaze refuse de tirer, Kumo détruit tout autour de lui...

Sur la page suivante : Ai et Yu rencontreront des alliés, tels Lisa ou Kaze, qui leur prêteront main-forte durant leur périple dans le Monde intérieur. Tous ensemble, ils feront face aux créatures farfelues envoyées par le machiavélique Earl Tyrant.

Images copyright Square Enix - TV Tokyo – Denbu - FF : U Commitee

Episode 05 :

Cid - La Rivière souterraine

Cid propose à Lisa, Ai et Yu de monter à bord de son vaisseau Catherine afin de rejoindre le métro. Mais nos héros se voient pourchassés par un serpent géant monté par Fungus, qui a retrouvé sa taille normale. Les dégâts qu'il fait subir à Catherine ne sont pas du goût de Cid qui se met dans une colère noire. Kaze invoque Ixion pour achever, une nouvelle fois, Fungus, tandis que Lisa, Yu et Ai parviennent à monter dans le train fantôme et à s'échapper...

Episode 06 :

Kigen - Le Sauveur des âmes

Incapables d'atteindre la sortie du métro, les voyageurs atterrissent dans un désert. Le chocobo – baptisé Chobi – les conduit vers une oasis mais ils tombent dans l'un des pièges d'Herba. Lisa fait usage de son Kigenjutsu pour permettre aux enfants de s'enfuir, mais elle est elle-même capturée par Herba. Elle parviendra néanmoins à s'échapper, non sans mal, et nos explorateurs se retrouvent après bien des mésaventures encerclés par des plantes-araignées. Kaze se fait avaler par l'une d'entre elles, mais parvient toutefois à faire appel à l'invocation Bismarck pour s'en débarrasser.

Episode 07 :

Métro - L'Ennemi du tunnel dimensionnel

Regagnant en compagnie de Kaze le métro fantôme, nos héros font cette fois la connaissance de Lou Lupus, une jeune demoiselle qui peut se transformer en loup en se regardant dans un miroir. Sur son trajet, le métro se fait attaquer par l'Arme Omega, une puissante créature dont les différentes parties, autrefois éparpillées de par le monde, ont été à nouveau rassemblées. Lou Lupus tente d'intervenir, en vain. C'est encore Kaze qui, grâce à son Magun et à Ifrit, parvient à tirer le petit groupe de ce mauvais pas.

Episode 08 :

Soil (Terre) - Le Cœur de Magun

Tout le monde se retrouve à nouveau dans le désert. Lou, qui semble être tombée amoureuse de Kaze, souhaite en savoir plus sur lui. Leur discussion est interrompue par l'arrivée du quatrième sbire au service d'Earl Tyrant, Pist. Alors que Kaze s'apprête à se servir de son arme, Pist fait appel à un monstre nommé Epée de sable pour s'approprier le Magun et l'installer sur son bras. Mais impossible pour lui d'utiliser le pistolet magique de Kaze : le Magun est une "partie" de Kaze et seul lui peut exploiter les terribles capacités de l'engin. Vaincu, Pist retourne à Gaudium où le nouveau mot d'ordre est la recherche d'Omega...

Episode 09 :

Oscar - Le Projet sans fin

Le voyage se poursuit pour l'équipe qui arrive dans une usine de montage. Des dizaines d'ouvriers s'affairent sur des chaînes pour construire et démonter des objets, un travail sans fin qui donne aux employés une raison de vivre dans le Monde intérieur. Mais ces derniers finissent par perdre la raison et, achevant la construction d'une énorme structure de forme cubique, s'effondrent, inanimés. L'objet monté se transforme alors en robot géant et celui-ci se met à pourchasser nos amis. Sur ces entrefaites apparaît Oscar, autre serviteur du mal, qui se présente et leur explique que ce robot est l'une de ses inventions. Il faudra les efforts combinés d'Odin, lancé par Kaze, et de Chobi pour en venir à bout. Après l'incident, Kaze disparaît et Lou se lance à sa recherche...

Episode 10 :

Citadelle - Souvenir d'Orchid

Le métro mène les aventuriers dans une étrange ville à l'abandon. Au loin, Yu aperçoit deux adultes ressemblant à ses parents, ou qui ont tout du moins les mêmes sacs à dos que les leurs. Nos héros se lancent à leur poursuite dans un manoir, en vain. Ils parviennent dans une pièce remplie de gigantesques piments rouges qui ont l'art de rendre Chobi complètement fou ! Tandis que Lisa tente d'aider un petit garçon en pleurs nommé Sagi à trouver la sortie du manoir, le groupe doit faire face à Herba et à sa créature en forme de fleur Hughug. Il parvient toutefois, en suivant l'ultime conseil de Sagi et en donnant un nouveau piment à Chobi, à s'enfuir hors de la demeure...

Episode 11 :

Ciel - Le Départ du chocobo

Notre équipe fait halte dans un champ peuplé de chocobos. Ces derniers sont terrorisés par un monstre champignon dont Lisa et Chobi s'empressent de régler le sort. Après avoir fait la connaissance de Chocoimo, la sœur de Chocobaba, tout le monde doit déjà remonter à bord du métro qui s'apprête à partir. Chobi reste toutefois en compagnie du troupeau de chocobos. A nouveau, le train doit subir les attaques d'une partie d'Omega, mais il pourra continuer sa route grâce à l'intervention inespérée de Chobi, désormais doté de l'armure divine du chocobo Ciel qui lui permet de voler dans les airs, mais aussi celle de Kaze et de son invocation Titan.

Episode 12 :

Fungus - La Vie éternelle

Tous les membres de Gaudium ont été chargés de collecter les cristaux qui composent le corps d'Omega. Si Kumo, qui a mis la main sur d'importantes reliques, est félicité par Earl Tyrant et promu comme son cinquième serviteur, Fungus, lui, est sévèrement réprimandé à cause de son incompétence, et l'enfant despote commence à nourrir l'envie de l'offrir en pâture au monstre Chaos dont le seul nom fait trembler de peur tous les habitants du Monde intérieur. Par un concours de circonstances, Fungus trouve l'occasion de se racheter en affrontant nos héros, accompagnés par Kaze. Doté d'une énergie démesurée, issue des restes de son propre monde, le chevalier tient tête à la plupart des invocations lancées. Aux côtés de Chobi, Lisa, Ai et Yu observent la tournure inquiétante du combat...

Episode 13 :

Météore - Souvenir abominable

Le duel entre Fungus et Kaze se prolonge. Les enfants finissent par se faire capturer par Fungus tandis que Lisa et Kaze se font avaler par un champignon géant et atterrissent dans une cave souterraine. Là, Kaze retrouve Kumo et commence à l'affronter. Pendant ce temps, Fungus explique aux enfants que le Monde intérieur absorbe les autres mondes qui l'entourent. Le sien a disparu de cette manière, mais il entend bien un jour le reconstruire et prendre sa revanche sur le Monde intérieur. Kumo, Kaze et Lisa refont surface et le face-à-face qui avait été interrompu reprend de plus belle. Le Magun met un certain temps avant d'obéir à Kaze, mais ce dernier peut au final invoquer Météore pour mettre un terme définitif aux ambitions de Fungus.

Sur la page suivante : Alors que le maître du Monde intérieur convoite le tout-puissant Omega, la résistance s'organise. Pour se battre contre ses ennemis jurés, Kaze invoque dieux et créatures suprêmes à l'apparence de mechas.

Images copyright Square Enix - TV Tokyo - Denbu - FF : U Commitee

Episode 14 :

Omega - Réunion et départ

De retour à bord du métro fantôme, Yu parle à Lisa de ses parents. Le voyage sera, une fois n'est pas coutume, perturbé par les assauts d'Omega, mais là, Fabra est obligée d'intervenir et de guider la voiture dans laquelle se trouvent nos héros hors du tunnel interdimensionnel. Accueillis par Fungo, ils découvrent la base Nord du Comodin où ils retrouvent Knave, Mireth et Cid. Ce dernier leur explique que le métro est en réalité alimenté par une partie d'Omega, ce qui explique les attaques incessantes du monstre sur l'appareil. Il dévoile également Silvia, le vaisseau qui devrait servir à lutter contre Earl Tyrant. Pour le faire voler, Cid doit mettre la main sur l'Eau qui vole. Afin de la trouver, tout le monde embarque dans le sous-marin de l'organisation, nommé Jane, direction les océans du Monde intérieur.

Episode 15 :

Jane - Le Puzzle changeant de l'Océan

Une semaine après son départ, le sous-marin entre dans une zone créée par Pist, le Puzzle de l'océan, où de nombreuses réjouissances attendent nos héros. Après avoir combattu un premier monstre et récupéré en cours de route, au beau milieu des fonds marins, un Kaze en train de couler, l'équipage se voit expliqué les règles du "jeu de Pist". Chacune des pièces du puzzle, symbolisant une partie de l'océan, représente une épreuve. Si les victoires peuvent conduire le submersible vers la sortie, les défaites, elles, pourraient rapprocher ses occupants d'un destin funeste...

Episode 16 :

Le Dragon du Kigen - Derrière le sourire

Les membres de l'équipage arrivent sur un îlot pour passer la première épreuve. C'est une sirène du nom de Somosan qui se présente à eux et qui propose à trois personnes de répondre à ses questions. Knave, Mireth et Lisa se portent volontaires pour ce défi simple en apparence. Mais les devinettes posées par Somosan sont délibérément tordues et quelles que soient les réponses données, elles s'avèrent toutes fausses. Après les échecs de Knave et Mireth, la survie de la troupe repose sur les épaules de Lisa ; en se replongeant dans ses souvenirs douloureux, elle comprend qu'en réalité, aucune des devinettes n'a de sens et que, de ce fait, aucune n'appelle de réponse. Surprise par la perspicacité de la jeune femme, Somosan disparaît, non sans essayer d'engloutir le sous-marin. Prête à se sacrifier, Lisa utilise ses dernières forces pour le renvoyer vers l'océan, mais elle sera sauvée in extremis.

Episode 17 :

Grenouille - La Plus Petite des Grandes Aventures

La deuxième épreuve débute. Alors que le sous-marin s'enfonce dans un océan de boue, Cid s'aperçoit qu'il a été transformé en grenouille. Malheureusement pour lui, aucun de ses proches ne le reconnaît sous cette forme. S'échappant à travers une faille interdimensionnelle pour tenter de trouver une solution, il tombe sur les sœurs Chocobaba et Chocoimo qui, croyant avoir affaire à un prince charmant envoûté, s'empressent d'embrasser l'animal. Rien ne se passe, mais Cid comprend qu'il a besoin du baiser d'une belle jeune fille pour retrouver son corps. Lisa ou Mireth ? Un épisode essentiellement comique...

Episode 18 :

Madoushi - La Bataille de Kiri et Kumo

Oscar a utilisé sa magie vaudoue pour redonner vie à Madoushi, le frère de Kumo. Ce dernier attaque l'équipage du Jane, paralysant tout le monde, y compris Kaze qui a le temps toutefois d'invoquer Shiva. Lorsque Kumo arrive à son tour sur les lieux, c'est une lutte sans merci qui s'engage entre les deux frères. Avec son dragon, Madoushi prend l'avantage sur Kumo mais son épée, endommagée par l'attaque de Shiva, finit par se briser, ce qui entraîne la disparition de Madoushi. Avant même que Kaze ne se lance à son tour dans la bataille contre Kumo, Pist décide d'envoyer la compagnie dans un autre niveau de son puzzle.

Episode 19 :

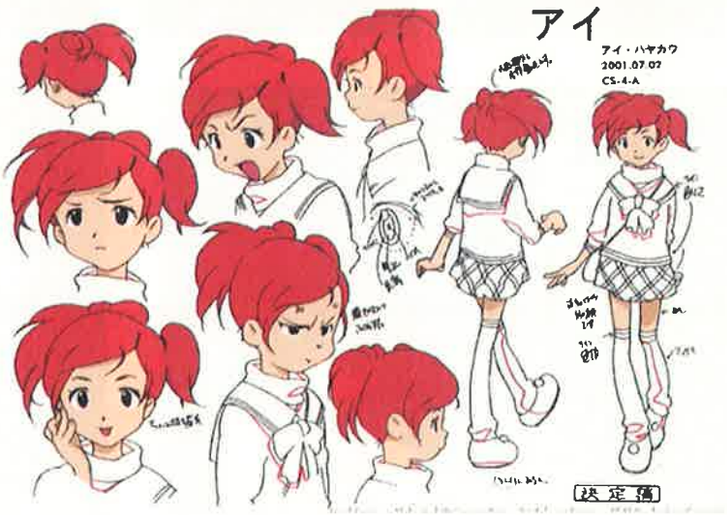
Ai - Rencontre avec Kuria

Absorbée par un spectre surgi de l'un des hublots du sous-marin, Ai se retrouve dans un endroit inconnu. Elle y fait la rencontre d'un être de lumière, Kuria, qui n'est autre que l'un des fragments d'Omega, à la recherche de ses semblables, c'est-à-dire les autres morceaux du monstre ! Il explique à la fillette que c'est l'Eau qui vole trouvée à Telos qui sert de matière première à ses vêtements et lui permet de ne pas succomber à des pulsions destructrices. Au cours d'un combat, ce dernier perd malencontreusement l'un de ses gants et libère la puissance d'Omega...

Episode 20 :

Yu - Le Secret de Gaudium

Le sous-marin de nos héros est projeté dans le ciel, juste au-dessus de Gaudium, et atterrit sur l'un des satellites de défense du palais. Sur le dos de Chobi, Yu parvient à pénétrer dans l'enceinte du château et tombe nez à nez avec... Earl Tyrant lui-même. Ce dernier lui montre la pièce où sont retenus ses parents, apparemment victimes de lavages de cerveau. Durant ce laps de temps, un nouveau duel s'engage entre Kaze et Kumo. Le dragon invoqué par le second détruit le satellite sur lequel s'était posé le Jane, lequel se voit obligé d'emprunter une porte interdimensionnelle...



Episode 21 :

Cactus - La Mer vagabonde

Arrivé dans un désert entouré de forts courants de sable, l'équipage du Jane découvre les étranges habitants des lieux : une multitude de petits cactus vivants, les fameux sabotenders récurrents dans les jeux vidéo. Fungo semble les comprendre et explique qu'ils sont menacés par un dangereux océan, né de la colère des âmes qui errent dans le Monde intérieur. Avec l'aide du Comodin, nos amis finiront par se débarrasser de ce fléau, non sans avoir risqué leur vie.

Episode 22 :

Moogle - Les Souvenirs perdus

Nos héros atteignent une ville presque normale, à ceci près que les adultes qui y vivent semblent prisonniers de leur passé. Moggle, un mog habillé comme Kaze, raconte à Ai et Yu que les adultes sont touchés par un phénomène paranormal qui les plonge et les enferme dans leurs plus profonds souvenirs. Ce phénomène semble se propager par les ondes émises depuis une tour au milieu de la cité. Reprenant conscience grâce à Moggle, Kaze mettra fin aux tourments de la population en détruisant la tour avec Ixion.

Episode 23 :

Telos - A la recherche de l'Eau qui vole

Accompagné par Moggle, l'équipage du Jane arrive enfin au bout du Puzzle de l'océan, près de Telos, la terre de l'Eau qui vole. C'est là que nos héros retrouvent Lou et font la connaissance de Bolbol, un marchand de vêtements fabriqués avec de l'Eau qui vole. Alors que la troupe se dirige vers Telos, elle tombe dans le piège de Pist qui, avec son arme Blue Elenium, mène la vie dure à nos amis. Même les invocations de Kaze restent sans effet. Mais Kumo apparaît à nouveau et détruit le Blue Elenium. Kaze ne perd pas de temps et défie son ennemi...

Episode 24 :

Chaos - Le Comte dévoilé

Le duel s'achève avec la destruction de Telos. Obligés de partir, tous nos héros – excepté Yu, capturé par l'ennemi –, apprennent la vérité de la bouche même de Kumo : le comte Earl Tyrant n'est autre que Chaos, et celui-ci se nourrit d'émotions telles que la colère, la peur et la tristesse. Toutes les batailles menées jusque-là n'ont servi qu'à le rendre plus puissant. Il est désormais grand temps pour la troupe de lui régler son compte. La prise d'assaut de Gaudium commence...

Episode 25 :

Kaze - A la gloire de la vie

Le tyran, contrarié dans ses projets initiaux, entend bien maintenant fusionner avec Kuria, le "cœur" d'Omega, pour acquérir un pouvoir quasi illimité. Mais il ne veut pas s'arrêter là et prévoit aussi de fusionner avec Ai et Yu, qui ne sont de toute évidence pas des enfants ordinaires. Bien décidés à lutter jusqu'au bout, Kumo, Lou, Moggle, Kaze et Lisa se lancent de manière désespérée dans la bataille contre Chaos. Le monde peut être sauvé, mais à quel prix ?

Sur cette page : Souvenirs douloureux, peurs, souffrances... Rien ne sera épargné aux héros de Final Fantasy : Unlimited. Assez comique à ses débuts, la série se fait de plus en plus sombre au fur et à mesure que l'on approche du final, étonnant à plus d'un titre.

Images copyright Square Enix - TV Tokyo - Denbu - FF : U Commitee

Goodies

Final Fantasy se révélant être une formidable licence marketing, il semblait par conséquent logique que nous accordions au sein de ce hors-série une place d'honneur à ses multiples produits dérivés. Voici donc une sélection de ce qu'il est actuellement possible d'acquérir sur le phénomène en se rendant sur le site officiel de Square Enix : http://www.square-enix.co.jp/se-shop/.

Final Fantasy XII

Memory Card

<<< 26 €

Il s'agit de la carte mémoire officielle éditée aux couleurs du jeu Final Fantasy XII et vendue avec une housse de transport, cette dernière étant disponible au prix de 3 360 yens (soit un peu plus de 23 euros). Avis aux amateurs du jeu !

Zippo Judge

Zippo en titane, ce briquet orné du symbole des judges de Final Fantasy XII et du jeu vidéo est disponible au prix de 12 000 yens (soit un peu plus de 82 euros).

<<< 82 €

Pendentif Vaan

Dimensions : 35 mm x 42 mm x 3,8 mm - **Longueur de la chaîne** : 450 mm

Supportant un pendentif en argent 925 orné de turquoises, ce collier Final Fantasy XII, copie de celui que porte par Vaan dans le jeu vidéo, est disponible au prix de 17 000 yens (soit un peu plus de 117 euros).

117 € >>>

Posters

Disponibles en deux sets de deux posters, les affiches Final Fantasy XII représentant en CG les divers protagonistes du jeu sont vendues au prix de 1 000 yens (soit un peu plus de 6 euros).

6 € >>>

Final Fantasy XII Dirge of Cerberus

T-shirt

Disponible dans toutes les tailles mais uniquement en noir, ce T-shirt Final Fantasy VI : Dirge of Cerberus, orné du symbole de Vincent Valentine, est vendu au prix de 3 800 yens (soit un peu plus de 26 euros).

26 € >>>

Zippo

Orné du sigle du jeu vidéo, ce Zippo Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus est réalisé en métal et disponible au prix de 11 000 yens (soit un peu plus de 76 euros).

76 € >>>

Posters

Set de posters réunissant des illustrations de Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus et de Final Fantasy VII : Before Crisis, cet ensemble de posters est disponible au prix de 1 000 euros (soit un peu plus de 6 euros).

6 € >>>

Boucle d'oreilles

Dimensions : 33 mm x 14 mm x 1,8 mm

Réalisée en argent 925, cette boucle d'oreilles Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus représentant Cerbère est disponible au prix de 3 800 yens (soit un peu plus de 26 euros).

<<< 26 €

Porte-clefs

Dimensions : 65 mm x 42 mm x 2 mm - **Poids** : 13 g - **Longueur de la chaîne** : 57 mm

Orné du symbole représentant Cerbère, ce porte-clés Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus est fondu en métal et disponible au prix de 1 600 yens (soit un peu plus de 11 euros).

11 € >>>

Collier

Dimensions : 80 mm x 39 mm x 4 mm - **Poids** : 17,5g

Pendentif en argent 925 qui représente le symbole du jeu Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus, ce collier est disponible au prix de 14 000 yens (soit un peu plus de 96 euros).

96 € >>>

Final Fantasy XII Original Soundtrack Limited Edition

Nombre de CD : 4 -
Nombre de pistes : NC -
Editeur : Square Enix

Disponible le 31 mai prochain au Japon, cette édition limitée de la bande originale du jeu vidéo Final Fantasy XII comprend moult bonus tels que le single promotionnel du jeu vidéo Kiss Me, Good Bye, interprété par Angela Aki, et un livret de 28 pages. Composée par Hitoshi Sakimoto, cette OST prestige sera disponible au prix de 3 990 yens (soit un peu plus de 27 euros).

Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus

Nombre de CD : 2
Nombre de pistes : 53 (30 et 23)
Editeur : Square Enix

Disponible en deux éditions, l'une classique et l'autre collector, la bande originale de Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus est composée par Masashi Hamauzu (Tobal, Saga Frontier II, Unlimited Saga, Final Fantasy X, Musashi Samurai Legend). L'OST classique est disponible au prix de 3 300 yens (soit un peu plus de 22 euros) tandis que l'édition collector en coffret est vendue au prix de 3 900 yens (soit un peu plus de 26 euros).

OST - OST - OST - OST - OST - OST - OST - OST - OST - OST - OST - OST - OST -

Goodies

Affiche

Poster illustrant la campagne promotionnelle du film, cette affiche reprend ainsi les deux principaux personnages de l'intrigue de la série Final Fantasy VII. Elle est disponible au prix de 1 700 yens (soit un peu plus de 11 euros).

Bague

Dimensions : 35 mm x 22 mm

Représentant le symbole de Cloud, une tête de loup, cette bague en argent 925, disponible en plusieurs diamètres, est vendue au prix de 14 000 yens (soit un peu plus de 96 euros).

Final Fantasy VII Advent Children

Figurine Sephiroth

Modelée en vinyle, cette figurine représentant Sephiroth tel qu'il apparaît dans le film est disponible au prix de 3800 yens (soit un peu plus de 26 euros). A noter que cet objet n'est pas articulé.

Calendrier

Couvrant l'année 2006, ce calendrier aux motifs de Final Fantasy VII : Advent Children contient en sus moult illustrations en CG correspondant respectivement à un mois de l'année. A noter qu'il est disponible au prix de 3 500 yens (soit un peu plus de 24 euros).

Trousse

Dimensions : 50 mm x 180 mm x 33 mm

Afin de joindre l'utile à l'esthétique, cette trousse ornée du symbole de la tête de loup saura se montrer d'un usage certain pour entreposer tous vos stylos. Elle est disponible au prix de 2 900 yens (soit un peu plus de 20 euros).

T-shirt

Disponible en taille S ou L, ce T-shirt 100 % coton et orné de la tête de loup, symbole de Cloud, est vendu au prix de 3 500 yens (soit un peu plus de 24 euros).

Final Fantasy VII : Advent Children Original Soundtrack

Nombre de CD : 2
Nombre de pistes : 26 (14 et 12)
Editeur : Square Enix

Composée par Nobuo Uematsu, qu'on connaît pour avoir travaillé sur la plupart des bandes originales des jeux sortis sur PlayStation et PlayStation 2, l'OST du film Final Fantasy VII Advent Children est disponible au prix de 3 000 yens (soit un peu plus de 20 euros).

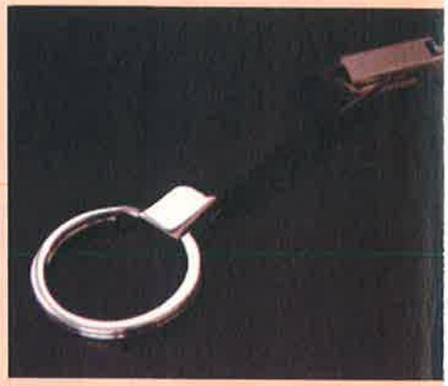
OST - OST - OST - OST - OST -

Card case

Servant de porte-cartes, ce card case sera ainsi d'une grande utilité à tous ceux qui sont désireux de ranger soigneusement et de retrouver rapidement leurs cartes de visite ou de téléphone. Il est disponible au prix de 2 100 yens (soit un peu plus de 4 euros).

Boucle d'oreilles

Forgée en argent 925, cette boucle d'oreille représentant la tête de loup est disponible au prix de 5 600 yens (soit un peu plus de 38 euros).



Neck strap

Forgé en métal, ce strap peut s'adapter afin d'être porté autour du cou. Il gardera vos clés et téléphone portable pour un prix de 1700 yens (soit un peu plus de 11 euros).

Set de posters

Pour parfaire sa collection de goodies et de posters à l'effigie du film Final Fantasy VII : Advent Children, retrouvez ce set de posters exclusif, disponible au prix de 1 000 yens (soit un peu plus de 6 euros).

Strap

Dimensions : 50 mm x 12 mm x 8 mm (tête de loup)

En métal, ce strap orné de la tête de loup vous permettra d'attacher vos clés, votre téléphone portable ou encore votre console portable. Il est disponible au prix de 1500 yens (soit un peu plus de 10 euros).

Tifa Lockheart et Vincent Valentine

Figurines en vinyle représentant les héros du film Final Fantasy VII : Advent Children, ces statuettes articulées de Tifa Lockheart et de Vincent Valentine sont disponibles au prix de 3 900 yens chacune (soit un peu plus de 27 euros).

Cloud Strife, Sephiroth, Zack

Modélisées en vinyle, ces petites figurines des protagonistes du jeu vidéo Final Fantasy VII, Cloud Strife, Sephiroth et Zack, sont disponibles au prix unitaire de 525 yens (soit un peu plus de 3 euros). A noter que ces objets ne sont pas articulés.

Zippo

Conçu en titane, ce Zippo orné de la tête de loup est disponible au prix de 11 000 yens (soit un peu plus de 76 euros).

Bibliographie

■ **Final Fantasy XII World Preview**
Editeur: Square Enix
Date de sortie : 2 mars 2006
Prix : 580 yens (4 euros)
112 pages

■ **Final Fantasy XII Official Complete Guidebook**
Editeur : Square Enix
Date de sortie : 6 avril 2006
Prix : 1 300 yens (9 euros)
399 pages

■ **Final Fantasy Tactics**
Editeur : Digicube
Date de sortie : 1997
Prix : 600 yens (4,15 euros)
98 pages

■ **Final Fantasy Tactics Advance "Gurimor" The Investigated Guidebook**
Editeur : Digicube
Date de sortie : 2001
Prix : 1 600 yens (11 euros)
516 pages

■ **Final Fantasy VII Ultimania Omega**
Editeur : Square Enix
Date de sortie : 9 septembre 2005
Prix : 1 995 yens (13,80 euros)
592 pages

■ **Dirge of Cerberus – Final Fantasy VII Official Complete Guidebook**
Editeur : Square Enix
Date de sortie : 17 février 2006
Prix : 1 300 yens (9 euros) - 319 pages

Sources officielles Internet

Final Fantasy XII
http://www.ff12.com/ (en japonais)

Final Fantasy Tactics Advance
http://www.square-enix-usa.com/games/FFT-A/ (en anglais)
http://ffta.nintendo.com/ (en anglais)
http://ms.nintendo-europe.com/finalfantasytactics/languageselect/ (en français)

Final Fantasy VII : Advent Children
http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/
(en japonais)
http://www.square-enix-usa.com/dvd/ff7ac/ (en anglais)

Final Fantasy VII : Before Crisis
http://www.square-enix.co.jp/mobile/bcff7.html (en japonais)

Final Fantasy VII : Dirge of Cerberus
http://www.square-enix.co.jp/dcff7/
(en japonais)

Final Fantasy VII : Crisis Core
http://www.square-enix.co.jp/ccff7/
(en japonais)

Final Fantasy Unlimited
http://www.ffudvd.com/ (en anglais)

UN AUTRE REGARD SUR LE

RPG.

Réalisé en collaboration avec l'équipe de Gameplay RPG

Le magazine qui explore tout l'univers du RPG

N°1
Mi-avril/Mi-juin

RPG Univers

Univers de légende
Final Fantasy XII
Révolution ou évolution de la série ?

Dossier
Dungeons & Dragons
Retour sur l'univers du jeu de rôle à l'occasion de la sortie du MMORPG

Heroic fantasy
Les inspirations religieuses dans les RPG
Quelle place ont les croyances et mythologies au sein des jeux ?

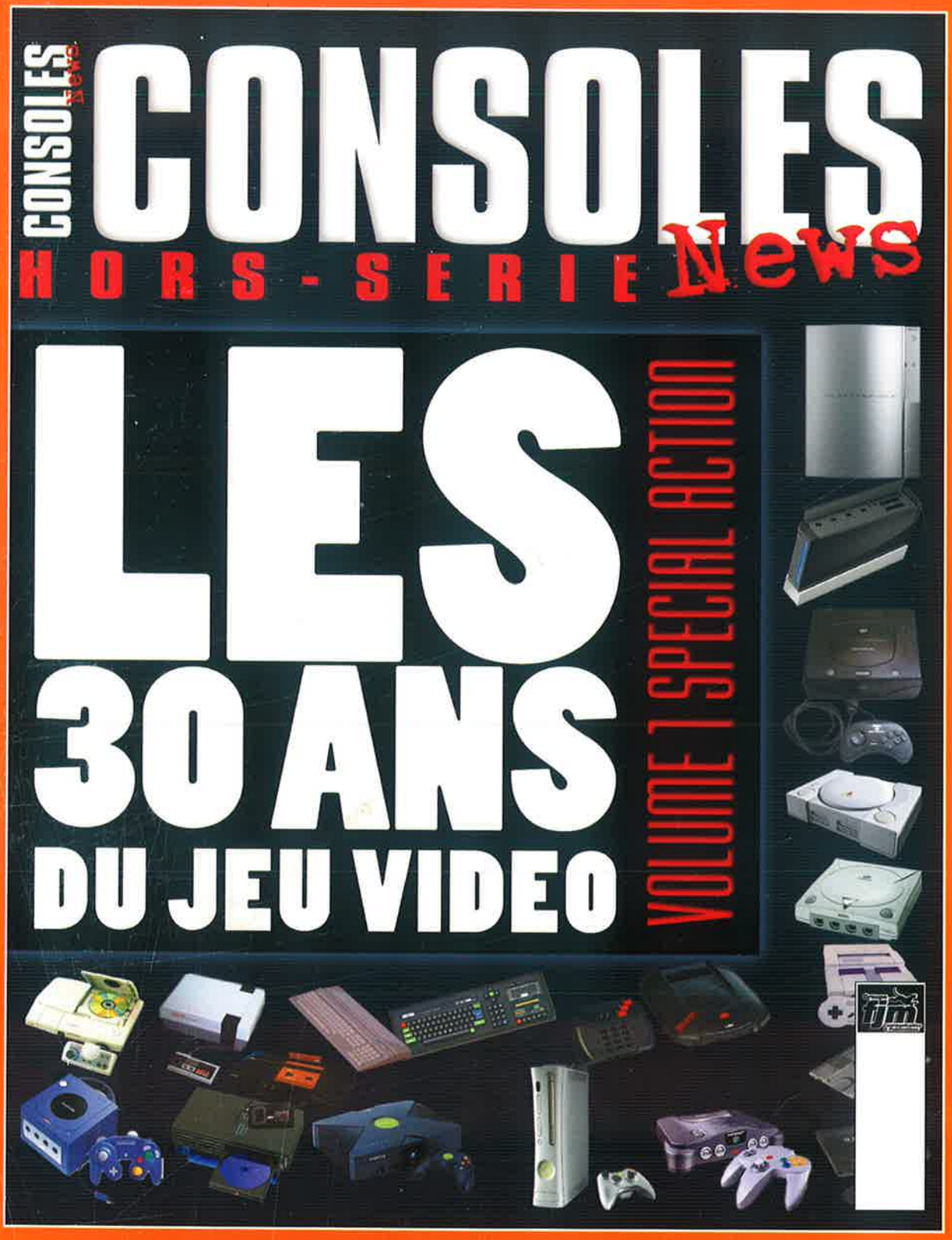
Kingdom Hearts
Dossier complet
retraçant tout l'univers de cette série

Printed in Spain

EN VENTE ACTUELLEMENT

VOLUME 1

SPECIAL ACTION



EN VENTE ACTUELLEMENT