

# Working Paper

serie Art et communication N° 002



## FINAL FANTASY X

Un jeu vidéo qui marque le changement de toute une série

par Cécile SOUKHAVONG

sous la direction de Melle Margherita Balzerani

2008



# Table des matières

---

Table des matières .....	3
Remerciements .....	5
Avant-propos.....	7
Introduction.....	8
Introduction.....	8
I. Final Fantasy X, grand gagnant du classement des lecteurs de <i>Famitsu</i> , méritait-il une suite ?.....	15
1. Un univers travaillé jusqu'au moindre détail .....	15
2. Une nouvelle génération de <i>Final Fantasy</i> .....	19
3. Des fans et des concepteurs qui veulent une suite.....	24
II. Pourquoi Final Fantasy X-2 est-il si différent de Final Fantasy X ? .....	27
1. Un public déstabilisé, qui ne se retrouve pas dans le jeu .....	27
2. Un jeu jugé trop souvent commercial.....	33
III. Final Fantasy X-2, moyen de transition avec les prochains jeux de la série.....	36
1. Une introduction à de nouveaux éléments dans la série.....	37
2. Le début de la multiplication des épisodes sous différents supports.....	40
Conclusion .....	44
Bibliographie .....	47
Glossaire.....	49
Annexe 1 – Classement Famitsu 2006.....	51
Annexe 2 – Historique des sorties de Final Fantasy.....	54
Annexe 3 – Table des illustrations.....	55



## Remerciements

---

Je souhaite remercier avant tout Melle Balzerani, ma directrice de mémoire, qui a su faire preuve de patience et m'a supervisée pendant la rédaction de ce mémoire. Pendant les phases de relecture, ses remarques m'ont permis de me rendre compte que je n'écrivais pas pour un public qui s'y connaissait déjà en jeux vidéo et que par conséquent, je me devais d'expliquer tous les mots, même les plus simples, comme la PlayStation.

Ensuite, je souhaite mes camarades de classe : Jérémy Colucci, qui a fait office de « lecteur bête ». Il a dû lire quelques passages, qui ne semblaient pas évidents pour quelqu'un qui ne s'y connaissait pas et me dire s'ils étaient clairs ; Irène Chanrion, pour m'avoir passé le *Guide officiel de Final Fantasy X*, et avec qui j'ai eu de nombreuses conversations passionnantes sur le jeu, en compagnie de Christelle Queval et Sharley Matoute.

Je pense aussi à M. Buisson, qui a donné des séminaires sur l'histoire du Japon, le manga et l'esthétique japonaise. Grâce à lui, j'ai pu faire quelques liens entre *Final Fantasy X* et la culture japonaise.

Et enfin, je n'oublie pas mes parents, sans qui je ne pourrais pas être à Eurasiam et mon frère, pour m'avoir expliqué en profondeur le contenu de *Kingdom Hearts 2*.



## Avant-propos

---

J'ai réalisé ce mémoire dans le but de mieux comprendre pourquoi la série de jeux vidéo *Final Fantasy* fonctionne aussi bien. Cette série se distingue de la plupart des autres jeux vidéo, c'est pourquoi je voulais l'analyser dans sa globalité. Mais comme Melle Balzerani m'a suggéré, la série était tellement longue qu'il était impossible de tout traiter en même temps. Aussi, je me suis demandé quels étaient les épisodes les plus populaires et pourquoi.

Ayant moi-même joué à plusieurs *Final Fantasy*, certains sont restés dans mon cœur plus facilement que d'autres et *Final Fantasy X* en faisait partie, d'autant plus qu'il était le premier à bénéficier d'une suite, donc l'univers de cet épisode avait deux fois plus de chance d'être retenu. Me basant principalement sur ma propre expérience en tant que joueuse, j'ai tenté au mieux d'être la plus claire possible et la plus compréhensive.

# Introduction

---

En décembre 1987, Squaresoft, une société japonaise de jeux vidéo, au bord de la faillite, décide de créer son dernier jeu avant de disparaître de l'industrie vidéoludique. Elle l'a appelé *Final Fantasy*, que nous pourrions traduire simplement en français par « dernière fantaisie ». Le choix du mot « final » est assez clair, il s'agissait de mettre sur le marché leur *dernier* jeu vidéo.

Mais pourquoi « fantasy » ? En considérant que ce mot et son équivalent français ont la même origine grecque *phantasia* et latine *fantasia*, il nous suffit de nous pencher sur la définition française pour en apprendre plus sur ce mot.

**FANTAISIE, n. f.**

Esprit, pensée, idée. *Ceci m'est venu en fantaisie. Ne vous mettez pas cela en fantaisie. Ôtez cela de votre fantaisie. Il a en fantaisie qu'il se porterait mieux s'il changeait d'air.*

Il signifie également Sentiment, goût, humeur, désir. *Chacun en parle et en juge selon sa fantaisie, à sa fantaisie.*

Il se prend aussi pour Caprice, boutade, bizarrerie. *Il a fait cela par fantaisie et non par raison. Quelle fantaisie vous a pris? Il a des fantaisies ridicules. Quelle fantaisie lui est passée par la tête?*

*Robe, habit de fantaisie*, Robe, habit d'un goût nouveau et singulier.

*Uniforme de fantaisie*, Uniforme qui n'est pas à l'ordonnance.

On appelle aussi *Objet de fantaisie*, ou simplement *Fantaisie*, toute chose qui est moins utile qu'elle n'est curieuse par sa nouveauté ou par sa bizarrerie. *Acheter des objets de fantaisie, des fantaisies. Un magasin de fantaisies.*

Il signifiait primitivement Imagination. Il n'a plus ce sens que dans les ouvrages didactiques et aussi en termes de Beaux-Arts et de Littérature pour désigner un Ouvrage composé d'imagination et non pas d'après la réalité ou les règles. *Peindre de fantaisie. Une fantaisie pour le piano. Une description de fantaisie.*

*Définition du mot « fantaisie », Dictionnaire de l'Académie Française (8ème édition)*

Selon la définition, ce mot désigne à l'origine une création artistique répondant plus à un besoin, à un désir de retranscrire sa propre imagination plutôt qu'un besoin de reproduire la réalité et de respecter les règles<sup>1</sup>.

Ainsi, dans le cas de *Final Fantasy*, les concepteurs du jeu vidéo ont voulu laisser libre court à leur imagination avec ce dernier jeu persuadés de la faillite définitive de leur société, Squaresoft<sup>2</sup>.

Pour réaliser *Final Fantasy*, le directeur du projet, Hironobu Sakaguchi rassemble sa meilleure équipe : Kenji Terada pour le scénario, Yoshitaka Amano pour le chara-designer<sup>3</sup> et Nobuo

---

<sup>1</sup> Dans le monde musical, on parle même de *fantasia* pour désigner les compositions créées librement et qui ne respectent pas de règle particulière.

<sup>2</sup> Par la suite, j'utiliserai le nom *Square Enix* à la place de *Squaresoft* car la société fusionnera par la suite avec *Enix*, autre nom de l'industrie vidéoludique, directement rivale de *Squaresoft*.

<sup>3</sup> Le chara-designer (de l'anglais *character* et *designer*) se charge de dessiner l'univers graphique d'un jeu vidéo et plus particulièrement les personnages.

Uematsu pour la musique. S'inspirant du jeu *Dragon Quest* (1986, NES)<sup>4</sup> de l'entreprise rivale Enix, ils développent un univers fantastique où la magie côtoie les dragons. Au moment de la réalisation, jamais ils ne se sont doutés qu'ils venaient de créer la troisième plus grande franchise de l'industrie vidéoludique, après Mario et Pokémon<sup>5</sup>.

Fin 1987, *Final Fantasy* sort sur la NES (ou Famicom). Cette console de salon de Nintendo utilisait un support en grosse cartouche de jeu et sera à l'origine de la popularité du petit plombier à salopette rouge : Mario.

*Final Fantasy* raconte l'histoire des Chevaliers de la Lumière. Ils portent chacun un cristal noirci à cause de différents événements tragiques et qui représente chacun un élément différent (eau, terre, feu et vent). Le but sera de restaurer le pouvoir de leurs cristaux et de tuer Garland, un chevalier qui a causé un déséquilibre temporel dans le monde, s'amusant à voyager entre futur et passé. S'inscrivant comme un RPG, comme *Dragon Quest*, principal jeu concurrent, le premier *Final Fantasy* se joue en manipulant quatre personnages, les Chevaliers de la Lumière.

Le RPG, ou jeu de rôle (de l'anglais *Role Playing Game*), est la transposition dans l'industrie vidéoludique du jeu de rôle traditionnel sur table où chaque joueur incarne un personnage avec ses propres caractéristiques, le but étant de le faire évoluer dans un monde imaginaire en y incarnant un rôle.

La version jeu vidéo n'est pas beaucoup plus différente. A la place d'un rôle unique, le joueur en dispose davantage. Généralement, quatre personnages constituent l'équipe principale : un soigneur, un chevalier, un humain, un magicien... Les autres restent en réserve pendant le combat.

Cette diversité des rôles ou plutôt de « job » permet d'obtenir une complémentarité des capacités spécifiques des personnages afin de faire face à tous les obstacles. Pendant que les attaquants se chargent de tuer l'adversaire, le soignant pourra guérir les blessures de ses équipiers, grâce à leurs capacités spéciales, ou *skills*. Contrairement au genre action/aventure, les RPG font beaucoup plus appel à la stratégie pour tirer parti de toutes les qualités des membres de son équipe. Le joueur peut alors passer autant de temps à préparer ses personnages qu'à combattre un boss final : un ennemi puissant à combattre dont la mort provoque l'avancée du scénario.

La complémentarité des jobs est encore plus essentielle dans un genre dérivé du RPG : le MMORPG ou jeu de rôle massivement multijoueur en ligne<sup>6</sup>. L'intérêt de genre réside dans l'interaction possible avec d'autres joueurs de la communauté, qui partagent sa passion, grâce à internet. Un des titres les plus connus est *World of Warcraft* (2005 chez Blizzard - Europe, PC et

---

<sup>4</sup> Après le titre d'un jeu, ce qui suit entre parenthèse désigne la date puis le support sur lequel il est sorti. Les dates indiquées correspondent à la sortie japonaise sauf si précisée. Pour obtenir la date de sortie européenne, il faut généralement ajouter un an.

<sup>5</sup> <http://www.independent.co.uk/news/science/how-eidos-plans-to-stay-ahead-of-the-video-game-market-431541.html> (2007)

<sup>6</sup> MMORPG est l'acronyme anglais de Massively Multiplayer Online Role Playing Game.

MAC), dont le nombre d'abonnés a dépassé les dix millions en janvier 2008<sup>7</sup>. Dans ce type de jeu, les guildes sont comme de clans réunissant des joueurs. Chacun incarne un unique personnage, soumis à une hiérarchie seigneuriale, rappelant celle du Moyen-âge et occupe un rôle particulier afin de développer la guilde à laquelle il appartient.

Contrairement au MMORPG, dans un RPG, le joueur contrôle plusieurs personnages en même temps. En affrontant des monstres, l'équipe gagne de l'expérience et de l'argent, devient plus forte et peut aller plus loin dans le scénario. Elle évolue alors dans un monde virtuel qui a ses propres règles et sa propre histoire, tout en suivant une quête principale (sauver le monde).

Mais les quêtes secondaires ne doivent pas pour autant être ignorées. Certaines sont très faciles à réaliser tandis que d'autres peuvent prendre plusieurs heures ! Mais la récompense est à la hauteur de la difficulté de la mission. Les quêtes secondaires restent un élément très important du genre, elles sont d'ailleurs à l'origine de la longue durée de vie d'un RPG. Le « hard-gamer » consacrera tout son temps libre à terminer toutes les quêtes secondaires tandis que le joueur normal ne s'occupera que de l'histoire principale.

Après le succès inespéré de *Final Fantasy*, Square lance *Final Fantasy II* puis un troisième. Les épisodes sont édités sur les consoles de salon de Nintendo mais quand Square Enix se tourne exclusivement vers Sony avec sa PlayStation en 1996, la série marque un grand tournant.

Grâce à la puissance de la nouvelle console de Sony, la PlayStation, il était désormais possible de passer d'un simple graphisme en deux dimensions à une modélisation en 3D. Certes, les images n'étaient pas aussi abouties que celles que nous pouvons voir aujourd'hui mais à l'époque, c'était une révolution. De plus, l'arrivée du support CD-rom, moins cher mais surtout avec une plus grande capacité de stockage des données que les cartouches utilisées par les consoles de Nintendo, a permis aux concepteurs d'inclure dans son premier jeu attendu pour la PlayStation, pour la première fois, des cinématiques.

En 1997, *Final Fantasy VII* sort en un coffret de trois CD. Il marquera son public par la complexité de son scénario et des personnages charismatiques. La série arrive enfin en Europe<sup>8</sup> et est un des premiers RPG sur console à être introduit sur le sol européen. Près de dix millions d'exemplaires seront vendus entre sa date de sortie et 2005<sup>9</sup>. Désormais, *Final Fantasy* est vendu partout dans le monde.

Après vingt ans d'existence, douze épisodes et plus de 75 millions d'exemplaires vendus<sup>10</sup>, le succès semble toujours être au rendez-vous mais les épisodes ne se ressemblent pas. En effet, contrairement à ce que le titre pourrait suggérer, d'un point de vue de l'histoire, *Final Fantasy I*

<sup>7</sup> <http://www.blizzard.fr/press/080122.shtml> (janvier 2008)

<sup>8</sup> La série *Final Fantasy* arrive aux Etats-Unis en 1990 à partir du troisième épisode.

<sup>9</sup> <http://na.square-enix.com/e306/titles/ccff7/>

<sup>10</sup> Chiffres disponible sur [http://www.square-enix.com/jp/common/images/sqex\\_07profile\\_e.pdf](http://www.square-enix.com/jp/common/images/sqex_07profile_e.pdf)

(1987 - NES) n'a pas pour suite *Final Fantasy II* (1988 - NES) qui n'a pas pour suite *Final Fantasy III* (1990 - NES) et ainsi de suite.

La plupart des épisodes suivent le même schéma scénaristique : un jeune homme, qui en sait peu sur ses origines, est chargé de réaliser une mission, qui de premier abord, semble anodine. Mais au cours de cette mission, il se fait des compagnons et une jeune fille innocente dont il va tomber amoureux. Ensemble, ils découvrent un grand complot mené par un être maléfique qui menace leur univers et partent en quête pour le sauver.

Malgré cette trame scénaristique récurrente, les univers géographiques sont différents et les personnages ne sont pas repris au fil des opus. A la place, le joueur retrouve des musiques, des thèmes, des monstres et d'autres éléments récurrents dans chaque épisode. Ils en sont devenus la marque de fabrique spécifique à *Final Fantasy*.

Les concepteurs prennent même plaisir à laisser quelques clins d'œil pour les fans comme le prénom Cid : dans chaque *Final Fantasy*, il y a toujours un homme d'âge mûr, avec beaucoup de savoir en ce qui concerne la technologie, ou un aéronef qui porte ce nom<sup>11</sup>. Et c'est avec plaisir que le public habitué retrouve les principales mascottes de la série :

- les *Chocobo*, sorte d'autruches mignonnes multicolores (bien qu'habituellement jaunes, ils peuvent être aussi bleus, roses...). Ils servent souvent de moyens de locomotion et dans plusieurs *Final Fantasy*, le joueur sera amené à en élever. Les *Chocobo* sont d'ailleurs tellement populaires qu'ils ont droit à des jeux où ils sont les héros : *Final Fantasy Fables Chocobo Tales*<sup>12</sup> (2006, DS) ou encore *Chocobo Racing* (1999, PlayStation).
- les *Moogles*, chats beiges aux petits yeux qui se tiennent debout sur leurs pattes arrière. Ils sont généralement là pour aider le joueur, pour soigner les personnages ou faire une sauvegarde du jeu.
- les *Tomberry*, tortues sur deux pattes tenant une petite lanterne et portant une cape. Ils se révèlent être de puissants adversaires pouvant infliger la mort des personnages à tout moment.



Figure 4 - Tomberry

- Et les *Pampa*, cactus vivant dont les bras et les jambes ne semblent jamais tenir en place. Farouches, ils ont tendance à s'enfuir dès le début d'un combat ou infligent de sérieux dégâts à l'équipe grâce à son attaque « 1000 épines ».



Figure 1 - Chocobo



Figure 2 - Moogle



Figure 3 - Pampa

Depuis l'apparition des premières cinématiques dans *Final Fantasy VII* (1997 - PlayStation), l'amélioration des rendus est constante, exploitant au mieux les capacités graphiques de chaque console utilisée. L'engouement est tel qu'il va faire germer un autre projet complètement différent

<sup>11</sup> Il s'agit peut être d'une référence à un mercenaire espagnol vaincu, Rodrigo Diaz de Vivar (1043 - 1099) surnommé *El Cid Campeador*.

<sup>12</sup> *Chocobo to Mahon no Ehon au Japon*

des jeux vidéo dans la tête du directeur de production, Hironobu Sakaguchi. Il se lance dans la réalisation d'un film à gros budget entièrement en images de synthèse, *Final Fantasy : Les Créatures de l'Esprit* (2001). Et Square Enix réitérera l'expérience avec un autre film : *Final Fantasy VII Advent Children* (2005, DVD).

Ainsi, Square Enix ne fait pas que du jeu vidéo mais il réalise des films autour de sa série, dont les scènes d'actions n'ont rien à envier à ceux des studios Dreamworks (Shrek, Gang de Requins Madagascar, Souris City) ou Pixar (Toy Story, Le Monde de Némoto, Les Indestructibles, Cars, Ratatouille...). L'entreprise se lance aussi dans les dessins animés avec *Final Fantasy Unlimited* (2001, 25 épisodes) et *Final Fantasy VII Last Order* (2005, un OAV<sup>13</sup>).

Avec *Final Fantasy X* (2001, PlayStation 2), l'équipe dirigée par un nouveau : Yoshinori Kitase. Le nouveau directeur de production n'est pas étranger à la série : il avait déjà co-écrit le scénario de *Final Fantasy VII* avec Kazushige Nojima et était le réalisateur de *Final Fantasy VIII*. Le jeu se vendra à plus de huit millions d'exemplaires<sup>14</sup> dans le monde. *Final Fantasy X* marquera un deuxième tournant de la série après *Final Fantasy VII* car il sera le premier de la série à connaître une suite directe : *Final Fantasy X-2* (2003, PlayStation 2).

De plus, les progrès techniques apportés par le changement de la PlayStation vers la PlayStation 2 ouvrent de nouveaux horizons pour les concepteurs de la série. Disposant d'un plus grand système de stockage de données (le DVD peut contenir sept fois le contenu d'un CD-ROM), les cinématiques sont doublées pour la première fois, immergeant totalement le joueur, qui devient spectateur, dans le jeu et les vidéos sont calculées en temps réel.



**Figure 5 - Tidus, Illustration de Tetsuya Nomura**

Dans *Final Fantasy X*, le joueur est invité à suivre les aventures de Tidus, un jeune homme qui a perdu ses deux parents. Alors que sa ville est en train de se faire attaquer par un énorme monstre sous ses yeux, il se retrouve projeté dans un autre monde où il va faire la rencontre de plusieurs compagnons dont une Invokeur, Yuna. Cette jeune fille a le pouvoir d'invoquer des Chimères, des entités magiques très puissantes.

Yuna a une mission : elle doit sauver son monde d'un ennemi qui semble toujours revenir à la vie, Sin, pour rétablir une période de paix. Il s'agit du même monstre qui a attaqué la ville de Tidus. Ensemble, avec leurs amis, ils partent en pèlerinage pour que la jeune Invokeur puisse obtenir toutes les Chimères nécessaires afin de tuer Sin.

Au fil des aventures, le joueur et Tidus, qui est aussi étranger à ce monde, en apprennent plus sur cet univers où la religion semble occuper une place très importante. Ils

<sup>13</sup> OAV ou OVA pour Original Video Animation : dessin animé destiné à un support disque sans diffusion à la télévision ou au cinéma.

<sup>14</sup> <http://www.ffworld.com/?rub=square&page=chiffres>

découvriront de lourds secrets qui pèsent sur les épaules de Yuna, le complot qui se cache derrière les hautes instances religieuses et la fin du jeu laisse beaucoup de questions en suspens.

Le public espérait une suite et traquait chaque interview donnée par l'équipe de réalisation de *Final Fantasy X*. Et quand la réédition du jeu sort au Japon, les joueurs trouveront avec plaisir une vidéo bonus racontant comment la vie se passe pour Yuna, après la fin du monstre Sin et la disparition de son petit ami Tidus. Très vite, un élément vient perturber le cadre idyllique : le peuple semble encore plus perdu qu'avant la mort de Sin, déchiré entre de nouveaux groupes politiques et Yuna apprend que Tidus serait peut être encore vivant quelque part.

Très vite, deux suites sont annoncées, chacune prenant un personnage différent comme personnage principal mais pour une sortie plus rapide, une seule suite verra le jour. *Final Fantasy X-2* ne reprend pas le schéma scénaristique habituel : nous suivons les aventures d'une héroïne, Yuna, qui part à la recherche de son petit ami. Ce début de scénario, qui commence par une histoire d'amour, ajouté à une équipe de personnages jouables entièrement féminine a déstabilisé un public jusque là habitué à devoir sauver le monde avec un héros et ses compagnons.



Figure 6 - Yuna, Illustration de Tetsuya Nomura

En quoi *Final Fantasy X* a changé profondément l'évolution de la série phare de Square-Enix ?

Nous nous pencherons sur ce que lui reprochent le public habitué de la série. Quoi de plus déroutant pour un joueur masculin que de contrôler une équipe entièrement féminine ? De plus, *Final Fantasy XII*, tardant à sortir (il s'est écoulé cinq ans entre son arrivée sur le marché et celle de *Final Fantasy X*<sup>15</sup>), Square Enix, en situation critique, n'aurait-il pas voulu assurer ses revenus en sortant un jeu rapidement, dont l'univers a déjà été créé ?

Enfin, nous parlerons du rôle de *Final Fantasy X-2* dans la saga. Elle marque le début de l'intégration de nouveaux système de jeu dans la série et de la multiplication des épisodes secondaires, dont principalement la compilation de *Final Fantasy VII* qui inclut entre autre le film *Final Fantasy VII : Advent Children*. Exploitant également la mode des consoles portables, Square Enix rééditera les premiers épisodes de Final Fantasy sur DS et sort les premiers spin-offs<sup>16</sup> de la série.

<sup>15</sup> Final Fantasy XI est souvent considéré en dehors de la série principale car c'est un MMORPG, un jeu en ligne contrairement aux autres Final Fantasy.

<sup>16</sup> Nous parlons de spin-off quand un jeu vidéo reprend l'univers d'un autre sans pour autant en être la préquelle ou la suite.

Mais tout d'abord, nous verrons que si la société devait faire une suite dans la saga, *Final Fantasy X* serait le premier à en bénéficier grâce à la richesse de son scénario et de son univers. Il n'a certainement pas été élu pour rien premier dans le classement des cents meilleurs jeux vidéo<sup>17</sup> du magazine de jeux vidéo *Famitsu*, très populaire au Japon, devant *Final Fantasy VII*, qui est pourtant l'épisode de la série le plus vendu dans le monde<sup>18</sup>...

---

<sup>17</sup> [http://www.next-gen.biz/index.php?option=com\\_content&task=view&id=2401&Itemid=2](http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=2401&Itemid=2)

<sup>18</sup> Plus de 9 millions d'exemplaires de *Final Fantasy VII* ont été vendus contre près de 8 millions pour *Final Fantasy X* (source : <http://www.ffworld.com/?rub=square&page=chiffres>)

# I. Final Fantasy X, grand gagnant du classement des lecteurs de *Famitsu*<sup>19</sup>, méritait-il une suite ?

---

*Famitsu* est un magazine japonais de jeu vidéo, souvent considéré comme une référence au Japon. En 2006, avec la sortie du neuf centième numéro, le magazine fait appel à ses lecteurs pour établir le classement des cent meilleurs jeux vidéo et c'est en première place que se situe *Final Fantasy X* (2001, PlayStation 2). En deuxième place, nous trouvons également un jeu qui a marqué la série *Final Fantasy VII* (1997, PlayStation). Il y a en tout vingt-cinq jeux Square Enix dont douze *Final Fantasy*, soit tous les *Final Fantasy* sortis à l'époque sauf quatre jeux<sup>20</sup>!

Bien que ce classement n'ait été établi que par le lectorat du magazine et quelques membres de la rédaction, nous apprenons ainsi que les Japonais préfèrent les jeux créés chez eux<sup>21</sup> et surtout le RPG japonais. Plus de 90% des jeux cités appartiennent à ce genre qui permet à ses joueurs de s'évader avec un personnage dans un autre monde. Le même genre de classement réalisé auprès d'Américains ou Européens n'aurait pas donné les mêmes résultats car l'intérêt pour les jeux de sports ou de course est plus important que chez les Nippons<sup>22</sup>.

Ainsi, *Final Fantasy X* avait tout pour plaire à sa sortie au Japon : c'était un RPG créé par une société japonaise. Mais ce n'est certainement pas la seule raison qui explique pourquoi ce jeu a pu se vendre à presque huit millions d'exemplaires dans le monde.

## 1. Un univers travaillé jusqu'au moindre détail

*Final Fantasy X* se déroule dans un monde fictionnel nommé Spira. Nous suivons au tout début de l'histoire un jeune homme du nom de Tidus. Il habite Zanarkand, une grande ville où magie et machine cohabitent sans heurt. Comme son père disparu dix ans auparavant, c'est un talentueux joueur de *blitzball*, un sport très populaire qui pourrait s'apparenter à du

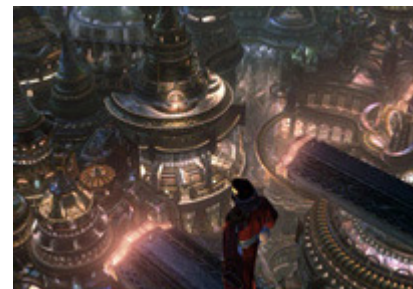


Figure 7 - Zanarkand

---

<sup>19</sup> Classement grâce à ses lecteurs et à la rédaction du magazine, source Next-Gen :

[http://www.next-gen.biz/index.php?option=com\\_content&task=view&id=2401&Itemid=2](http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=2401&Itemid=2)

<sup>20</sup> Les titres de la série ne figurant pas dans le classement sont : *Final Fantasy XI* (2002, PlayStation 2 et PC), *Final Fantasy Crystal Chronicles* (2003, GameCube), *Final Fantasy Tactics Advance* (2003, Game Boy Advance) et *Final Fantasy VII - Before Crisis* (2004, téléphone portable). Voir annexe 1.

<sup>21</sup> Le premier jeu étranger de la liste est seulement à la 76<sup>ème</sup> place avec *GTA : Vice City*, qui est un jeu totalement américain. On peut aussi le lier aux faibles ventes des consoles du géant américain Microsoft (Xbox et Xbox 360) comparés aux consoles de Sony et Nintendo sur le sol nippon. Les Japonais achètent plus volontiers ce qui est conçu chez eux.

<sup>22</sup> Un classement des meilleures ventes de jeux vidéo aux Etats-Unis peut donner un ordre des goûts des Américains, source Next-Gen :

[http://www.next-gen.biz/index.php?option=com\\_content&task=view&id=10799&Itemid=2](http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=10799&Itemid=2)

football/handball dans l'eau (les habitants de Spira peuvent rester longtemps sous l'eau avec beaucoup d'entraînement).

Alors que Tidus dispute un match, la ville de Zanarkand se fait attaquer par un énorme monstre : Sin<sup>23</sup>. Auron, un ami de son père vient à sa rescousse mais ils se font absorbés par Sin. Quand Tidus se réveille, il est seul.

Après quelques aventures, il apprend que Zanarkand, sa ville d'origine, est complètement en ruine. Tidus s'imagine alors que Sin l'a détruite il y a mille ans et croit être arrivé dans le futur. Mais ce qui le marque encore plus, c'est que le même monstre continue d'attaquer des villes et que toute utilisation de la technologie a disparu, interdite par une religion unique, que tout le monde semble adopter docilement.

Puis il rencontre Yuna, une *Invokeur* (personne qui pratique la magie), et ses gardiens. La jeune fille est chargée de tuer Sin pour apporter la paix : la *Félicité*. La dernière chute de Sin date d'il y a dix ans et l'Invokeur était le père de Yuna. Il semblait donc normal pour elle de se lancer dans cette aventure et Tidus va l'accompagner.

Ainsi, depuis la première apparition de Sin il y a mille ans, un Invokeur se lance dans un pèlerinage afin d'obtenir toute la magie nécessaire pour éliminer Sin et ramener la Félicité, cette période de paix à durée... limitée. Car au bout de quelques temps, le monstre renaît à Spira. Issu de la mythologie sumérienne et babylonienne, Sin est la divinité de la Lune. Assimilé au cycle lunaire, il régule le temps, disparaissant puis se régénérant, comme le monstre. L'équipe de Yuna espère alors en finir avec ce cycle infernal pour rétablir l'Éternelle Félicité.

La religion *yevonite* occupe une place très importante dans le jeu *Final Fantasy X*. C'est la seule religion du monde de Spira. Elle repose sur les paroles de Yu Yevon, ancien souverain de Zanarkand. Il affirme que Sin serait apparu pour punir les humains d'avoir utilisé des machines pour se battre mille ans auparavant. C'est du moins ainsi que l'église yevonite a pu interdire l'utilisation de la technologie et instaurer sa dominance (en privant son peuple d'armes, elle empêche la rébellion). Les habitants de Spira espèrent alors se faire racheter du « péché » de leurs ancêtres en menant une vie saine, proche de la nature, sans machine et en priant régulièrement pour l'arrivée de la paix définitive : l'Éternelle Félicité.

Mais les fidèles de Yevon ignorent que la réalité est tout autre. Sin n'est pas un monstre venu pour punir les humains. Il est le résultat d'une transformation de Yu Yevon lui-même. L'ancien souverain de Zanarkand était en conflit avec une ville adverse : Bevelle. Yu Yevon choisit d'envoyer des Invokeurs pour contrer les machines puissantes de Bevelle.

Avec le sacrifice de son armée et de sa population, il créa une énorme armure ou carapace que les habitants de Spira appelèrent Sin. Zanarkand fut détruite au moment de l'invocation et une autre version de la ville apparut sous forme de rêve, sous la carapace du monstre. Les Invokeurs

---

<sup>23</sup> Remarquez qu'en anglais, « sin » veut dire « péché ».

sacrifiés, appelés *Priants*, étaient en train de rêver d'une parfaite réplique du Zanarkand qu'ils ont connu de leur vivant et qui n'était pas encore détruit.

Tidus, le héros, appartient à cette ville, à ce rêve des Priants. Il ne s'est donc pas projeté dans le futur au contact de Sin comme il le pensait au début de l'histoire. Il est en réalité le fruit de l'imagination des Priants, de ces sacrifiés qui se lassaient d'être confinés en Sin depuis mille ans.



Figure 8 - Image d'une âme

Car à Spira, comme dans de nombreux *Final Fantasy*, au moment de la mort, l'âme du défunt se sépare du corps physique, en rejoint d'autres pour former un groupe d'âmes, faisant disparaître toute individualité. Mais les Priants sont restés sur Terre, ils n'ont pas pu rejoindre l'Au-delà et trouver le repos. Ils n'ont pas reçu la bénédiction d'un Invokeur qui les aurait guidés jusqu'à l'Au-delà.

La première fonction de l'Invokeur est donc d'accompagner les âmes défuntes par le biais d'une danse rituelle. Mais Yuna désire tuer Sin, alors elle part en pèlerinage avec ses gardiens.

Comme ses prédécesseurs, elle passe dans chaque temple de Spira pour s'allier avec une invocation. En les rassemblant toutes, l'Invokeur pourra alors fusionner avec l'Ultime Chimère au prix de son sacrifice et de celui d'une personne qui lui est chère. Devant une telle puissance, Yu Yevon, qui était resté caché dans Sin, s'en détache pour fusionner avec l'Ultime Chimère et en absorber sa puissance. Il recrée un nouveau monstre après avoir laissé un moment de répit au peuple de Spira (la Félicité).

Ce scénario se répéta cinq fois jusqu'au pèlerinage de Yuna. Découvrant la supercherie, elle réussira à mettre fin à la renaissance de Sin mais fera disparaître par la même occasion son amour, Tidus. En tuant définitivement le monstre et Yu Yevon, Yuna apaise les âmes des Priants. Ils ne ressentent plus alors le besoin de rêver d'un Zanarkand dont ils regrettent la destruction et surtout duquel Tidus est originaire. Il disparaît donc en même temps que les Priants rejoignent l'Au-delà.

Le culte de Yevon est très suivi dans Spira mais seul un peuple s'est refusé à cette religion : les Al Bheds sont les seuls à ne pas adhérer aux préceptes de Yevon. Ils doutent de la nécessité de sacrifier un Invokeur pour rétablir une courte période de paix. Ils réfutent l'idée que Sin est soit apparu pour punir l'homme d'avoir utilisé des machines pour faire la guerre et surtout, ils n'acceptent pas l'interdiction de la technologie.

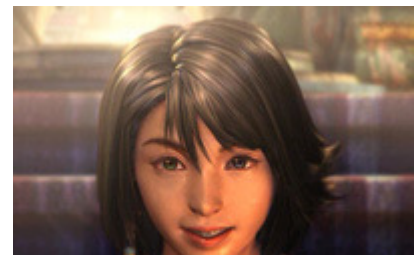
Ce conflit continu entre technologie et religion est un thème universel. Les machines sont liées à la technologie, au progrès et donc au savoir. Priver un peuple de machines, c'était tenter de le priver d'outil de réflexion et surtout de rétrospection sur lui-même. Tidus, étranger à la religion de Yevon, ne comprend pas les réactions dociles habitants de cet univers. Quand il demande à Yuna en quoi l'utilisation des machines est si grave, l'Invokeur lui répond : « C'est amusant... Depuis le début, je me suis jamais posé la question. Mais maintenant que tu me le demandes si c'est grave ou non... je sais pas. Il y a tellement de choses que j'ignore. »

Les hautes instances de Spira utilisent « la peur de Sin » pour détruire toutes les machines. Ainsi son peuple n'a plus les moyens physiques de se battre, et donc de se rebeller. C'est d'ailleurs pour cette raison, que les adeptes de Yevon persécutent les Al Bheds, car eux, veulent utiliser les machines. Ils ne veulent pas croire en cette religion qui est arrivée petit à petit, ralliant de plus en plus de monde, jusqu'à devenir la religion unique de Spira.

Pourtant, personne n'a contesté les paroles de Yu Yevon, rapportées par sa fille car il était considéré comme celui qui mit fin à la guerre entre Bevelle et Zanarkand, comme personne n'osait contester le pouvoir du roi à l'époque du christianisme car pour le peuple, son pouvoir était divin, il ne pouvait être contesté.

La dualité religion/technologie peut aussi être mise en lien avec la culture japonaise. En effet, au Japon, la modernité et le progrès côtoient tous les jours la tradition et les croyances shintoïstes. On peut trouver au détour d'une ruelle à Akihabara, quartier à Tokyo de l'informatique et de l'électronique en tout genre, un petit temple shintoïste sans que cela n'étonne un Japonais<sup>24</sup>. Ce thème a certainement permis de toucher plus particulièrement les joueurs nippons, qui ont pu retrouver des notions qu'ils connaissaient.

De plus, l'image de Yuna, la jeune Invokeur, ressemble étrangement au modèle de la jeune fille japonaise. Toujours un sourire aux lèvres, quelque soit la situation, Yuna est timide, avec un air des plus innocents. Il n'est pas question de perversité mais de naïveté, de fraîcheur ou encore de jeunesse. Toute l'apparence de Yuna tourne autour de cette innocence. Les principales couleurs de ses habits sont le bleu (couleur du savoir, de la sagesse) et le blanc (couleur de la virginité) et le rose des fleurs de son kimono<sup>25</sup>. Ses cheveux coupés court, encadrent son visage rond, qui n'est pas maquillé. Yuna ne s'impose pas, elle reste effacée et ne parle que quand cela devient nécessaire. D'ailleurs, le héros n'apprend pas d'elle que l'invocation de l'Ultime Chimère nécessite tellement d'énergie qu'elle provoque la mort de l'Invokeur.



**Figure 9 - Yuna, lors de la première rencontre avec Tidus**



**Figure 10 - Tidus, Illustration de Tetsuya Nomura**

Tidus correspond à l'image que voudrait être l'adolescent japonais. Blond aux yeux bleus, il est grand, bronzé, musclé (l'archétype californien), adore le sport (et est doué) et la fille qu'il aime tombe amoureuse de lui. La ressemblance des personnages avec la jeunesse japonaise montre clairement le public visé et a donc facilité l'identification aux personnages principaux de *Final Fantasy X*, d'autant plus que comme Tidus, le joueur découvre le monde de Spira, un univers qu'il ne connaît pas.

<sup>24</sup> <http://www.arte.tv/fr/connaissance-decouverte/Japon/1351750.html> pour de plus amples informations sur un Japon divisé entre les traditions et la modernité

<sup>25</sup> Yuna en japonais signifie Hibiscus.

Les concepteurs ont pensé à chaque détail, que ce soit les règles du jeu du sport principal de Spira (le blitzball) ou encore la manière dont se saluent les fidèles de Yevon. Deux alphabets ont même été créés pour donner plus d'importance à la différence de culture qui sépare les fidèles de Yevon et les Al Bheds (le peuple qui utilise les machines). Ces derniers s'expriment même dans une langue différente. Au début du jeu, il s'agit d'une suite de lettres qui ne semblent rien dire mais petit à petit, en gagnant des objets spéciaux, le joueur finit par rendre compréhensible cette langue.

Ainsi, *Final Fantasy X* a été reconnu pour son univers qui semble le plus abouti. La qualité du travail apporté sur la création d'un contexte historique et culturel a rendu le scénario plus crédible auprès de son public que n'importe quel autre *Final Fantasy*.

## 2. Une nouvelle génération de *Final Fantasy*

*Final Fantasy X* est le premier de la série attendu sur la PlayStation 2. Sortie en 2000, la nouvelle console de salon va devenir la console de salon la plus populaire dans le monde. Près de 120 millions d'exemplaires ont été vendus<sup>26</sup>. Plus puissante que son prédécesseur, la PlayStation 2 va ouvrir de nouveaux horizons pour les concepteurs de jeux vidéo.

Le passage du support CD-ROM au DVD offre un plus grand espace de stockage (sept fois plus au minimum). Le nouveau moteur graphique de la PlayStation 2 traite plus de données en même temps que celui de la PlayStation. Ainsi, l'équipe de production de *Final Fantasy X* veut se servir de ces innovations pour créer apporter plus d'émotion.

Figure 11 - Forêt de Macalania



Et cette transmission d'émotion se traduit principalement pendant les scènes cinématiques qui entrecoupent régulièrement le jeu. Un des moments les plus marquants (et émouvants) du jeu est d'ailleurs la scène où Yuna et Tidus s'embrassent dans la forêt de Macalania<sup>27</sup>. Juste avant ils venaient d'apprendre la véritable identité des hautes instances de l'église de Yevon.

La finition de ces scènes ressemble au rendu des films d'animation tels que *Shrek* (2001, film). Un travail tout particulier a été apporté aux expressions des visages, pour les rendre plus expressifs. Les personnages clignent

<sup>26</sup> [http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps2\\_e.html](http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdataps2_e.html) (2007)

<sup>27</sup> [http://www.dailymotion.com/relevance/search/yuna%2Btidus/video/x29lss\\_rikki-suteki-da-ne-final-fantasy-x\\_music](http://www.dailymotion.com/relevance/search/yuna%2Btidus/video/x29lss_rikki-suteki-da-ne-final-fantasy-x_music)

des yeux régulièrement, détail qui n'a jamais été pris en compte jusque là dans la série pendant les scènes d'exploration. Chaque cheveu compte, tout est modélisé en 3D, pour avoir un résultat des plus vraisemblables.

Il faut dire que Square Enix avait déjà eu l'expérience avec le film *Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit* (2001, film) et recommencera plus tard avec *Final Fantasy VII Advent Children* (2005, DVD). Ce dernier fut une véritable réussite en termes de création numérique et il fut même projeté au centre Georges Pompidou à l'occasion de l'évènement Zone05<sup>28</sup> il y a trois ans (il en avait remporté le prix Zone05<sup>29</sup>). Ainsi, l'entreprise avait déjà une branche dans la cinématique déjà compétente.

De plus, l'utilisation du support DVD a permis aux programmeurs d'inclure un doublage des scènes. Pour la première fois de la série, les personnages avaient des voix, leur donnant plus de profondeur. Les scènes de cinématique qui entrecoupaient régulièrement le jeu se regardent alors comme un film. Avec le doublage des voix, l'équipe de production fut d'ailleurs contraint de ne plus laisser au joueur le choix de renommer ses personnages<sup>30</sup> ! On ne pouvait changer que le prénom du héros, Tidus, car son nom n'est jamais prononcé dans les cinématiques<sup>31</sup>.

La bande-son a eu aussi beaucoup d'influence sur l'univers du jeu. Quatre-vingt-onze morceaux ont été composés pour le jeu. Cette fois-ci, Nobuo Uematsu n'a pas travaillé tout seul, contrairement aux précédents *Final Fantasy*. Il était secondé de Junya Nakano et Masashi Hamauzu dans la tâche.

Nobuo Uematsu est une personnalité importante de la musique dans l'industrie vidéoludique. Il a su faire reconnaître ses compositions comme des œuvres d'art. Son nom est associé à Square Enix et encore plus à la série ! Bien qu'il ait composé pour d'autres jeux, on ne retient bien trop souvent que ses compositions pour *Final Fantasy*. Il est considéré comme un des fondateurs de la saga avec Yoshitaka Amano (illustrateur) et Hironobu Sakaguchi (directeur) car il a été présent depuis le tout début.

Nobuo Uematsu a révolutionné la musique dans l'industrie vidéoludique : on vend des albums de ses compositions pour chaque jeu<sup>32</sup>, des concerts reprennent ses musiques pour le plus

---

<sup>28</sup> <http://www.zone-05.com/index.php?f=1> Appelé avant TokyoZone, Zone05 est la cinquième édition de ce festival de la culture artistique japonaise.

<sup>29</sup> [http://www.afjv.com/press0511/051124\\_zone05\\_jeux\\_video\\_et\\_cinema.htm](http://www.afjv.com/press0511/051124_zone05_jeux_video_et_cinema.htm)

<sup>30</sup> Jusqu'à *Final Fantasy X*, chaque fois que le joueur rencontrait un nouveau personnage jouable, le jeu lui offrait la possibilité de changer son nom. Il existait même une quête secondaire dans *Final Fantasy IX* qui permettait de renommer un personnage pour lequel il n'est plus possible de le faire !

<sup>31</sup> Les joueurs non japonais et anglophones s'étaient demandé comment prononcer « Tidus » car en japonais, il est écrit en syllabaire (qui se prononce donc comme il s'écrit). Les anglophones hésitaient entre « Taidus » et « Teedus », ce dernier étant la bonne prononciation.

<sup>32</sup> On parle alors d'OST (Original SoundTracks). Ces albums reprennent intégralement toutes les musiques du jeu et dans le cas des *Final Fantasy*, il n'est pas rare que le coffret comprenne trois à quatre CD de d'environ vingt morceaux chacun.

grand plaisir de ses fans, que ce soit au Japon, aux Etats-Unis ou même en Europe<sup>33</sup>. En février 2002, Nobuo Uematsu organise un grand concert reprenant les thèmes les plus célèbres de la saga avec l'Orchestre philharmonique de Tokyo pendant deux heures<sup>34</sup>.

Bien que les plus belles chansons ont été composées par Nobuo Uematsu, l'arrivée d'autres compositeurs a apporté un peu plus de fraîcheur et a permis d'éviter le déjà-vu. L'univers de Spira dans *Final Fantasy X* ne ressemblant en rien aux précédents épisodes, aussi lui fallait-il une bande-son différente.

En effet, avant ce dixième opus, qui se voulait novateur, il y avait déjà neuf autres épisodes, dont trois sur la PlayStation de Sony : *Final Fantasy VII* (1997, PlayStation), *VII* (1999, PlayStation) et *IX* (2000, PlayStation), les trois mêmes qui avaient fait connaître la série en Europe et aux Etats-Unis. La série était arrivée à un point de non retour : *Final Fantasy IX* renouait avec la *fantasy médiévale*, ses châteaux et ses princesses, qui étaient caractéristiques des six premiers épisodes.

Mais avec l'arrivée de la PlayStation, la première console de salon qui utilisait le CD-ROM comme support, la série évolua vers un monde plus futuriste, proche de la science-fiction, mais aussi plus réaliste. Il n'y avait plus différentes « races » qui peuplaient la planète, mais seulement des humains (et les monstres à battre évidemment). Même si les chiffres de vente étaient très bons, le public habituel japonais, qui connaissait la série depuis son début, reprocha à Square Enix de s'être trop éloigné de ses origines : la fantasy médiévale.

C'est pourquoi *Final Fantasy IX* a été considéré comme un retour aux sources. Parmi les personnages jouables, nous retrouvons une princesse et des êtres non humains (dont Bibi, en référence aux mages noirs des premiers *Final Fantasy*). Les châteaux font aussi leur retour et l'histoire commence au royaume d'Alexandrie, au moment de l'anniversaire de la princesse Grenat (ou Garnet en anglais, en référence à la pierre précieuse rouge).

Quelques clins d'œil faisant référence aux anciens épisodes ont été parsemés tout au long du jeu. Par exemple, quand la princesse se sauve, elle porte une robe blanche à capuche identique à celle que portent les mages blancs des

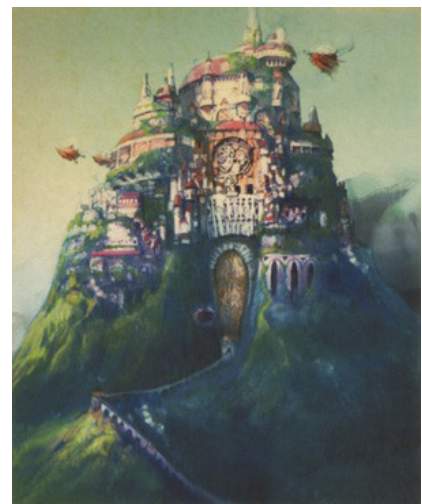


Figure 12 - Lindblum, Final Fantasy IX

<sup>33</sup> Outre les Etats-Unis, la tournée Distant World est passée fin 2007 à Stockholm, en Suède : <http://www.ffdistantworlds.com/main.php?section=tickets&subs=past>

<sup>34</sup> On peut voir des vidéo de ce concert sur Dailymotion dont : [http://www.dailymotion.com/relevance/search/nobuo%2Buematsu%2Bfinal%2Bfantasy%2Bth%25C3%25A8me/video/x32z38\\_tour-de-japon-to-zanarkand\\_music\\_pour\\_le\\_meilleur\\_morceau\\_de\\_Final\\_Fantasy\\_X](http://www.dailymotion.com/relevance/search/nobuo%2Buematsu%2Bfinal%2Bfantasy%2Bth%25C3%25A8me/video/x32z38_tour-de-japon-to-zanarkand_music_pour_le_meilleur_morceau_de_Final_Fantasy_X)  
[http://www.dailymotion.com/group/TourDeJapon/video/x3dtvx\\_tour-de-japon-aeriths-theme\\_pour\\_un\\_thème\\_de\\_Final\\_Fantasy\\_VII](http://www.dailymotion.com/group/TourDeJapon/video/x3dtvx_tour-de-japon-aeriths-theme_pour_un_thème_de_Final_Fantasy_VII)

premiers épisodes (ce qui laissait présager pour les joueurs connaisseurs que ce personnage jouable jouerait principalement le rôle de mage blanc, c'est-à-dire guérisseur).

La série est revenue à ses origines pour en finir avec la PlayStation. Pour le dixième épisode et son arrivée sur la PlayStation 2, Square Enix a voulu innover et changer d'univers.

Une nouvelle équipe s'est mise en place. Jusque là, Hironobu Sakaguchi avait dirigé la réalisation de tous les épisodes. Yoshinori Kitase fut alors désigné pour le remplacer. Le nouveau directeur de projet ne voulait pas s'inspirer de la science-fiction, ni réutiliser le thème de la fantasy médiévale. Il voulait réinventer l'univers de la fantasy.

C'est pourquoi il a dû penser, avec son équipe, à un nouveau monde, qui a ses propres règles, ses peuples, sa culture et un contexte politique et historique. L'histoire de Spira s'étale sur trois mille ans, imaginée depuis l'apparition de l'homme jusqu'à la fin du jeu.

Le système de jeu change radicalement avec *Final Fantasy X*. Les personnages jouables ne deviennent pas plus fort en augmentant leur niveau mais en évoluant sur un sphérier. Il n'est plus alors question de gagner des points d'expérience pour devenir plus fort mais plutôt d'avancer sur un plateau où chaque case augmente une caractéristique particulière. Le joueur a alors, dans la théorie, le choix de faire évoluer un personnage comme il l'entend. Yuna, qui est prédisposée à la magie en raison de sa position d'Invokeur, peut tout à fait devenir une spécialiste du combat au corps à corps.



Figure 13 - L'au-delà, lieu de repos des morts

Une étude chromatique des images de *Final Fantasy X* penche également vers cette idée de rupture dans la série. Jusque là, les couleurs restaient très froides et sombres, avec plusieurs

scènes se déroulant de nuit ou dans une zone peu éclairée (même si pour le cas de *Final Fantasy IX*, les couleurs sont plus claires, elles restent tout de même ternes et froides). Dans *Final Fantasy X*, le bleu, le vert et le marron prédominent mais ils sont plus naturels. La couleur de la mer au bord de l'île de Besaid est d'un bleu turquoise translucide rappelant étrangement l'eau des îles paradisiaques.



Figure 14 - Guadosalam et Luca

Dans la cinématique où Tidus et Yuna s'embrassent dans la forêt de Macalania, les deux personnages sont entourés de petites lueurs, comme des lucioles. Ces petites sources de lumière blanche ajoutent un côté féérique à cette scène. L'ajout d'une prédominante bleue renforce l'aspect dramatique du jeu, car des les scènes précédentes, le joueur apprend que pour tuer le monstre Sin, Yuna devra se sacrifier en invoquant l'Ultime Chimère. Il sait alors que le couple sera forcément séparé à la fin de l'histoire.

Si la scène se déroulait dans un ton plus chaud, virant plus vers le rouge, leur amour aurait paru plus passionnel qu'innocent. Les deux protagonistes sont encore jeunes, ils sont à la fin de l'adolescence, mais se rendent compte que leur histoire d'amour ne pourra jamais se réaliser. A part la cinématique de fin qui va les séparer, cette scène dans la forêt de Macalania est une des rares exprimant clairement la relation qui les unit.



Figure 15 - Scène du baiser à Macalania

Ainsi, les changements intervenus avec le dixième épisode de la série ont été possible en partie grâce au passage à une nouvelle console plus performante. Le rendu graphique est visiblement amélioré. Mais il faut également prendre en compte le changement de l'équipe habituelle de production. Yoshinori Kitase remplace Hironobu Sakaguchi, occupé à la réalisation du film *Final Fantasy : Les Créatures de l'Esprit*. Quand à la musique, Nobuo Uematsu, le grand compositeur de la série, est rejoint par deux autres compositeurs.

De ce fait, la nouvelle équipe a tenu à faire imprégner *Final Fantasy X* d'un nouveau souffle, qui devait révolutionner la série, par son histoire, son univers, ses graphismes et ses musiques.

### 3. Des fans et des concepteurs qui veulent une suite

Les joueurs, qui sont arrivés jusqu'au bout de *Final Fantasy X*, ont redouté la séparation du couple Tidus-Yuna. Bien que ce ne soit pas la trame principale du jeu, qui est de sauver le monde de Spira de l'horrible Sin, l'histoire de ce couple en a frustré plus d'un. Yuna et ses gardiens avaient réussi à trouver un moyen d'empêcher son sacrifice pour l'invocation de l'Ultime Chimère, mais Tidus devait tout de même disparaître car il n'appartient pas vraiment au monde de Spira.

Ce moment tragique rappelle étrangement la mort d'Aeris<sup>35</sup>, dans *Final Fantasy VII* (1997, PlayStation). Tout comme Yuna, Aeris est un personnage féminin « jouable », de caractère semblable, prédisposé à l'utilisation de magie guérisseuse. Personnage attachant, bien que faisant preuve de grande naïveté, la jeune fille apporte de la fraîcheur dès le début du jeu : même ses habits, de couleur rose et rouge, sont en contraste avec les tons dominants très sombres de *Final Fantasy VII*.

Malheureusement, ce personnage meurt dans le premier tiers du jeu, sans que le joueur ne puisse la sauver. Sa mort prématurée a surpris le public, qui ne s'y attendait pas, et en a fait un des personnages les plus célèbres de *Final Fantasy*. D'autant plus que jamais elle ne revient à la vie, que ce soit dans la fin du jeu ou dans le film *Final Fantasy VII : Advent Children* (2005, DVD).

Contrairement à *Final Fantasy X*, sa relation avec le personnage principal, Clad<sup>36</sup>, n'est pas clairement exprimé, même si certains moments laissent penser qu'Aeris a des sentiments pour lui, il n'est pas dit que c'est réciproque<sup>37</sup>. Mais la mort de la jeune magicienne marque fortement Clad, habituellement insensible et à la limite de la schizophrénie.

La disparition d'Aeris en milieu de jeu a frustré son public, tout comme celle de Tidus en fin de jeu. Mais ce qui laisse encore plus perplexe les joueurs est la dernière image de la cinématique de fin de *Final Fantasy X* : Tidus, souriant, nageant vers la surface de l'eau, après s'être réveillé. Le jeune homme devait être mort et pourtant il semble être revenu à la vie.

---

<sup>35</sup> *Aerith en anglais*

<sup>36</sup> *Cloud en anglais*

<sup>37</sup> *Certains fans ont créé un site internet pour montrer que Clad n'est pas insensible au charme de la jeune fille (<http://clerith.com/Menu.htm>)*

Plusieurs questions viennent alors à l'esprit du joueur. Que s'est-il passé ? Est-ce que Tidus est vraiment vivant ou est-il encore un rêve ? Que voulaient faire les concepteurs en incluant ces images à la cinématique de fin ? Et surtout : Tidus va-t-il retrouver Yuna ?

En dehors de l'histoire d'amour entre les deux protagonistes, d'autres interrogations restent en suspens. Avant la dernière scène où Tidus ouvre ses yeux, Yuna, en compagnie de ses gardiens, tient un discours devant le peuple de Spira. Elle les informe que Sin a définitivement disparu et qu'il n'y a plus raison de craindre son éventuel retour : l'Eternelle Félicité vient de commencer.

Comment ce peuple, dont la vie était dirigée par la religion de Yevon, va-t-il réagir après la disparition du monstre ? Et que va devenir Yuna, qui se retrouve maintenant sans but ?

Ces questions ont également laissé les créateurs de *Final Fantasy X* sur leur faim. Pour eux, le scénario n'avait pas encore exploité toutes les possibilités qu'offrait l'univers qu'ils avaient créé. Ainsi, avant même que le jeu n'arrive en Europe en mai 2002, *Final Fantasy X* est réédité au Japon, appelée à tort version *Internationale*. Il inclut quelques nouvelles scènes inédites mais surtout un DVD bonus d'une quinzaine de minutes, *Final Fantasy X : Another Story* (titre japonais) ou *Eternal Calm - Final Fantasy X-2 : Prologue* pour la version européenne<sup>38</sup>.

Le titre européen de la vidéo laisse déjà sous-entendre qu'il va y avoir une suite. Deux ans après la fin de *Final Fantasy X*, le peuple de Spira tente tant bien que mal d'oublier Sin et Yevon. Deux principaux groupes ou alliances rivales se créent pour établir une nouvelle ère : le groupe Néo-Yevon et la Ligue des Jeunes. Les tensions se font de plus en plus sentir et des habitants viennent voir Yuna pour demander à quel groupe ils doivent adhérer.

Dans la vidéo bonus, Rikku, une Al Bhed qui était un personnage jouable, rend visite à son amie et lui montre un objet spécial : une sphère. Les habitants de Spira les utilisent habituellement pour y enfermer des souvenirs qu'ils peuvent visionner plus tard, comme la Pensine de Dumbledore dans la série de romans d'*Harry Potter*, de J.K Rowling.

Malgré la mauvaise qualité des images transmises par la sphère, Yuna distingue un jeune homme qu'elle prend pour Tidus. Celui-ci est emprisonné dans un endroit sombre et crie :

J'ai pas à m'excuser ! J'ai rien fait de mal !  
Je sais que vous m'entendez !  
Vous auriez fait quoi si c'était votre copine ?  
Pourquoi vous me reprochez d'avoir utilisé votre arme ?  
C'est le seul moyen que j'avais de sauver l'Invokeur !  
Vous auriez fait quoi à ma place ?  
Laissez-moi sortir !  
Je veux la voir !

Retranscription de la scène, *Eternal Calm - Final Fantasy X-2 : Prologue*

---

<sup>38</sup> La version européenne n'a pas été vendue avec *Final Fantasy X*, mais avec un autre jeu de Square-Enix : *Unlimited SaGa*, sorti le 31 octobre 2003.

Avec cette vidéo, Yuna se retrouve face à un dilemme. Elle est partagée entre son devoir de guider son peuple et celui de partir à la recherche d'informations sur cette sphère étrange. Rikku la convainc de partir à l'aventure, lui disant qu'elle s'est assez sacrifiée pour Spira et que pour une fois, Yuna devrait penser à elle. Ce tournant dans la vie de l'Invokeur sera renforcé par le changement de tenue que Rikku lui impose avant de partir.

Cette vidéo, qui annonce la suite de *Final Fantasy X*, sert de lien scénaristique entre ce jeu et la suite qui va paraître plus tard. Elle a ravi les joueurs, leur offrant un espoir de réunir à nouveau le couple Tidus et Yuna. Avec cet épisode d'un ton plus dramatique que tous ses prédécesseurs, *Final Fantasy X* a marqué la série.

Il se distingue de tous les autres épisodes pour son scénario très travaillé qui dispose d'un contexte géopolitique. Pour la première fois, l'univers fictif où se déroule le jeu porte un nom : Spira. Le jeu atteint un niveau de crédibilité inégalé dans la série et jamais les fans et les concepteurs n'ont autant désiré une suite aussi fortement.

En lançant *Final Fantasy X-2*, Square Enix pourra alors observer la réaction des joueurs habituels, qui n'a jamais connu de suite directe. Cependant, même si la suite a son public déjà clairement proclamé, il fallait attirer d'autres joueurs. C'est pourquoi l'équipe de direction, qui n'a presque pas changé, reprend l'univers de Spira tout en modifiant quelques éléments pour le rendre moins sombre.

## II. Pourquoi Final Fantasy X-2 est-il si différent de Final Fantasy X ?

---

Après avoir fait patienter ses joueurs, *Final Fantasy X-2* sort deux ans après *Final Fantasy X*, en février 2004<sup>39</sup>. L'annonce officielle de sa préparation a bouleversé l'industrie vidéoludique. Pour la première fois de sa création, Square Enix se lance dans la réalisation d'une suite issue directement d'un épisode, pas des moins populaires.

La fin du jeu, qui avait laissé des millions de joueurs sur leur faim, se terminait sur la disparition du héros. Tout comme *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy X* est très vite devenu populaire à cause de la disparition d'un personnage jouable. Est-ce que cela signifie que les Japonais apprécient les histoires qui finissent mal ? Certainement.

Des samouraïs japonais qui se sont donné la mort par seppuku<sup>40</sup> sont devenus des héros, dont les quarante-sept rônins. Chaque année à Tokyo, le 14 décembre, une parade mène au temple où sont enterrés les quarante-sept samouraïs : Sengaku-ji. Une autre date du calendrier japonais met à l'honneur une histoire tragique : la fête de Tanabata (七夕) ou septième nuit. Fêtée en été dans tout le pays, elle célèbre la réunion du couple, Orihime et Hikoboshi<sup>41</sup>. Séparé à cause de la Voie lactée, les deux amants ne sont autorisés à se revoir qu'une fois dans l'année, pendant la fête de Tanabata.

Pour sauver le peuple de Spira, Tidus, le héros, accepte de se sacrifier et de disparaître de la vie de Yuna. Ainsi, *Final Fantasy X* devient vite populaire au Japon, tellement qu'au début, Square Enix voulait faire non pas une mais deux deux suites, chacun offrant un point de vue différent de ce qui suivait la vidéo bonus, *Eternal Calm*. Le premier devait se jouer avec l'Invoqueur Yuna tandis que l'autre se déroule avec Rikku, la jeune Al Bhed qui a découvert la sphère qui laisse penser que Tidus n'a pas véritablement disparu.

Bien que le projet de réaliser deux suites fût très vite abandonné pour ne se concentrer que sur un seul jeu, il semblait évident pour l'ancienne équipe dirigée par Yoshinori Kitase qu'il ne serait plus question d'un héros, mais bien d'une héroïne : Yuna.

### 1. Un public déstabilisé, qui ne se retrouve pas dans le jeu

Avant *Final Fantasy X-2* (2003, PlayStation 2), le public était habitué à devoir sauver le monde avec une équipe de six personnages au moins. Mais cette fois-ci, il y a eu quelques changements pour lesquels la communauté de joueurs habituels s'est montrée un peu réticente...

---

<sup>39</sup> En mars 2003 pour le Japon et novembre 2003 pour les Etats-Unis.

<sup>40</sup> Ou harakiri, désigne le suicide qui consiste à s'ouvrir l'abdomen avec un sabre, pour sauver son honneur

<sup>41</sup> Ces noms désignent le nom de deux étoiles des plus brillantes en été dans l'hémisphère nord : Orihime pour Véga et Hikoboshi pour Altair.

Pour le public japonais, les scénarii des jeux de la série *Final Fantasy* ressemblent à ceux d'un *manga*, ou bande dessinée japonaise. Très populaire au Japon, le *manga* est un objet de consommation plus qu'une œuvre d'art. Les chapitres sont découpés de telle manière qu'ils incitent à la lecture, les magazines de prépublications sont destinés à être lus une fois puis jetés à la poubelle... Il existe plusieurs catégories de *manga* en fonction du public visé, faisant appel aux mêmes codes selon le genre : le *shôjô*, le *shônen* et le *seinen*. Ainsi, le *shôjô*, destiné à un public féminin jeune met en scène une jeune fille qui découvre l'amour.

La série *Final Fantasy* se rapproche plus des *shônen* : *manga* pour un public masculin adolescent. Parmi les titres de *shônen* les plus célèbres, nous pouvons citer *Dragon Ball* (Akira Toriyama), *Naruto* (Masashi Kishimoto), *One Piece* (Eiichiro Oda) ou encore *Bleach* (Tite Kubo) pour les plus récents. Le cas de *Final Fantasy X* en est un parfait exemple. Tidus est un adolescent dont les parents ont disparu, mais qui est resté malgré tout en conflit avec son père. Il part dans une aventure avec des amis qu'il se fait en cours de route avec pour but de sauver le monde.

Pour réaliser sa quête, Tidus doit devenir plus fort et puissant, rappelant le concept de *nekketsu* (熱血), qui est propre au *shônen*. Ce terme japonais peut se traduire par « sang bouillant, brûlant » et désigne la capacité du héros à se surpasser. Le *nekketsu* s'applique au genre RPG où il faut se battre pour devenir plus fort, pour obtenir une arme ultime<sup>42</sup>, pour tuer un ennemi puissant de fin de chapitre ou réaliser une quête secondaire difficile.

Le *shônen* est aussi souvent marqué par une histoire d'amour entre le héros et une des jeunes filles qui l'entourent. Elle se caractérise par sa douceur, sa gentillesse et s'avère être souvent être « la nunuche » de groupe. Bien qu'il existe des *shônen* dont le scénario n'est tourné que vers les histoires d'amour<sup>43</sup>, la plupart du temps, l'amourette entre les différents personnages ne fait pas partie de la trame principale pour ne pas gêner le déroulement de la quête.

Mais dans *Final Fantasy X-2*, le héros n'est pas un adolescent mais une jeune fille amoureuse : Yuna. Le schéma scénaristique du *shônen* ne s'applique plus. L'histoire de *Final Fantasy X-2* se rapproche désormais plus du *shôjo*. L'héroïne part donc en compagnie de ses amies pour retrouver son petit ami, Tidus, qu'elle aurait vu dans une sphère que Rikku lui avait ramenée. Ainsi se terminait la vidéo bonus *Eternal Calm*.

Pour rassembler des informations, Yuna entre dans un groupe de chasseurs de sphères : les *Albatros*. Elle est accompagnée de Rikku et de Paine, une jeune fille de dix-huit ans dont on ne sait rien du tout. D'un style plutôt gothique, Paine est à l'image de son apparence extérieure : sombre, taciturne, elle ne laisse rien la perturber et préfère regarder ses amies s'amuser. Ce trio de jeunes filles représentent les seuls personnages jouables du jeu.

---

<sup>42</sup> L'arme ultime désigne une arme qui améliore sensiblement les statistiques d'un personnage contrôlable, comme la magie, l'attaque, ou encore la défense...

<sup>43</sup> Comme *Love Hina* (Ken Akamatsu) ou Vidéo Girl Aï (Masakazu Katsura).



Figure 16 - Yuna pendant le concert

La vidéo d'introduction de *Final Fantasy X-2*, dont des extraits ont également servi à la publicité du jeu, s'ouvre sur un concert, apparemment donné par Yuna. La représentation se déroule dans une grande salle et la chanteuse porte une jupe courte et un haut bleus qui ne correspondent pas de premier abord au personnage calme et introverti que le joueur a connu dans *Final Fantasy X*.

La chanson, *Real Emotion*, contraste avec toutes les autres musiques chantées des anciens *Final Fantasy*, qui restaient des ballades. Très pop, *Real Emotion* annonce clairement la couleur du jeu. Contrairement à ses prédécesseurs et surtout à *Final Fantasy X*, qui commençait avec la destruction de la ville de Zanarkand<sup>44</sup>, cet épisode sera frais, féminin et beaucoup plus joyeux.

Dans ce nouveau monde qui tente de se reconstruire après la disparition de Sin, différentes factions ont fait leur apparition. Parmi elles, la *Ligue des Jeunes*, le *Néo-Yevon* et les *Pro-Makina*. Les leaders de chacun de ces groupes, Nooj, Baralai et Gippal semblent bien se connaître. Chacun tente d'imposer leurs idées plus que d'aider le peuple à rétablir une véritable paix : l'arrivée de l'Éternelle Félicité a plus déstabilisé Spira que ne l'a soulagé.

Entre toutes ces factions, qui réclament le soutien de l'Invokeur Yuna, d'autres groupes se sont créés : les *chasseurs de sphères*. Ils parcourent toutes les villes à la recherche de ces sphères qui pourraient détenir les clés de l'histoire de Spira. Le pèlerinage de Yuna avait révélé de nombreux secrets cachés par les hautes instances de la religion yevonite, notamment à propos de l'origine de Sin et d'une guerre vieille d'un millénaire.

Il reste peu de témoignages sur ce qu'il s'est passé exactement pendant la guerre qui opposait Zanarkand et Bevelle. La religion de Yevon, qui s'est établie juste après a tout effacé et recréé l'histoire pour qu'elle puisse convenir à leurs fondements.

Bien que le principal but de Yuna soit de trouver des informations sur Tidus, elle rejoint les Albatros, un groupe de chasseurs de sphères dirigé par le père de Rikku, Cid. Après quelques



Figure 17 - (de gauche à droite, haut en bas) Nooj, Baralai et Gippal

<sup>44</sup> La cinématique d'introduction de *Final Fantasy IX* laisse sous entendre que la princesse cache un lourd secret, celle de *Final Fantasy VIII* s'ouvre sur un combat entre deux hommes et celle de *Final Fantasy VII* montre un monde où toute végétation a disparu au profit des machines.

missions anodines, le scénario s'assombrit. Au visionnage de certaines sphères, Yuna, Rikku et Paine mettent la main sur un lourd secret de Spira. Bevelle, la ville où siégeait l'ancien pouvoir religieux de Spira, cacherait quelque chose sous ses constructions, que les chefs de factions semblent vouloir protéger à tout prix.

En effet, une énorme machine du nom de *Vegnagun* serait entreposée sous Bevelle. Elle est pour l'instant endormie, mais si quelqu'un la réveillait, elle pourrait tout détruire sur son passage, ne faisant aucune différence entre le bien et le mal. Les Albatros, en compagnie d'un autre groupe de chasseurs de sphères, le *gang Leblanc*, décident de retrouver la machine pour la détruire avant qu'elle ne tombe entre les mains des leaders de la Ligue des Jeunes ou du Néo-Yevon.

Quand les Albatros et le gang Leblanc arrive sous Bevelle, ils apprennent que l'arme se trouve désormais dans l'Au-delà. Vegnagun, sentant le danger, s'est réveillé et s'est réfugié là où les âmes des morts se regroupent pour trouver le repos.

Un autre secret est révélé. Il concerne Paine, la jeune fille qui accompagne Yuna dans la quête de Tidus et dont on ne sait rien. Paine était une amie des leaders actuels des plus grandes factions : Nooj, Baralai et Gippal. Il y a deux ans (pendant le pèlerinage de Yuna), elle était chargée de les filmer pendant une mission spéciale dans une grotte. Les trois jeunes hommes étaient candidats au *Crimson Squad*, une unité d'élite sous la direction des hautes instances de Bevelle.

Mais la mission a étrangement mal tourné : dans la cave en question, était entreposé Vegnagun et tous les candidats finirent par s'entretuer. Nooj, Baralai, Gippal et Paine furent les seuls à s'en être sorti vivants, mais ils avaient vu l'arme que les religieux tentaient désespérément de maintenir secret. Aussi, des soldats de Bevelle furent chargés de faire disparaître ces témoins mais n'eurent pas besoin d'aller jusqu'au bout de leur tâche.



Figure 18 - Paine

Figure 19 - Shuyin



Nooj, possédé, tira sur Paine, Baralai et Gippal et les laissa, les croyant morts. C'est le même esprit qui avait poussé tous les candidats au Crimson Squad à s'exterminer entre eux dans la caverne. Shuyin, mort il y a mille ans pendant la guerre entre Zanarkand et Bevelle, était resté rattaché à Spira de désespoir et avait rempli la cave de son âme désireuse de vengeance.

Le jeune homme, ressemblant fort étrangement à Tidus (tout comme lui, ancienne star du blitzball et blond aux yeux bleus), est en réalité celui que Yuna avait vu dans la sphère et qui l'avait laissé espérer à un éventuel retour de son amour. Shuyin vivait à Bevelle. En apprenant que sa petite amie Lenne allait devoir se sacrifier au combat au nom de la ville rivale Zanarkand, il s'infiltra dans les souterrains de sa ville pour déclencher Vegnagun.

Lorsque Lenne apprit les plans de son petit ami, elle le persuada de s'arrêter. Mais c'était trop tard, les gardiens de Bevelle les avaient déjà rattrapés et les exécutèrent, devant Vegnagun. Mort avec beaucoup de rancune, son âme ne trouva pas refuge dans l'Au-delà et lorsque Shuyin rencontre Yuna, il est persuadé d'avoir affaire à sa petite amie Lenne (qui ressemble étrangement à l'héroïne). Yuna ne peut réagir, elle se sent envahir d'autres sentiments qui ne lui appartiennent pas. Lenne prend temporairement le contrôle de son corps, suffisamment pour apaiser l'âme de Shuyin et partir vers l'Au-delà.

Après toutes ces aventures, un Priant<sup>45</sup> propose à Yuna (et au joueur) de revoir Tidus. Le joueur est libre de la laisser retrouver son petit ami et s'il répond oui et qu'il a accompli avec succès toutes les missions, il assistera à une scène bonus : la fin idéale, comme celle d'un conte de fée, qui réunit le couple pour toujours.

Telle est la véritable trame de fond du jeu *Final Fantasy X-2*. Malheureusement, beaucoup de potentiels joueurs ne se sont arrêtés qu'à la cinématique d'introduction. Square Enix avait habitué son public à des scènes moins festives, présentant toujours quelques éléments de l'intrigue principale. Mais dans le cas de *Final Fantasy X-2*, pour que le scénario devienne vraiment intéressant et ne reste pas juste superficiel, il faut au moins quelques heures de jeu et plusieurs articles de test du jeu dont trois des plus grands sites de jeux vidéo sont du même point de vue.

Si de prime abord, on pourrait penser que le scénario de FFX-2 tourne une fois encore autour d'une histoire d'amour, après quelques heures de jeu, il n'en est rien. Bien que la paix soit de retour sur Spira, de nouveaux conflits politico-religieux ne tardent pas à faire leur apparition.

*PlayFrance.com* (<http://www.playfrance.com/test-ps2-final-fantasy-x-2.html>)

Le fait est que si tout cela ne semble pas très sérieux et bien loin des préoccupations tragiques de FFX, le scénario prend une tournure radicalement différente après quelques heures de jeu, dès que l'on comprend que le gang Leblanc, principal rival des [Albatros], va passer au second plan.

*JeuxVidéo.com* ([http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00003989\\_test.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00003989_test.htm))

Mais voilà, quitte à être la risée du quartier, j'avoue avoir apprécié **Final Fantasy X-2** au bout du compte, contre toute attente, et pas uniquement pour son système de combat. En fait, le revirement a eu lieu au moment précis où la quête s'est décidée à avoir enfin un minimum de sens, après l'apparition trop tardive du personnage central. Le problème, c'est qu'il faut passer par une dure séance d'avilissement intellectuel avant d'atteindre ce point.

*Gamekult.com* ([http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000023934\\_test.html](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000023934_test.html))

Mais il existe aussi d'autres raisons qui expliquent pourquoi *Final Fantasy X-2* ne trouva pas son succès. Après la mort du héros à la fin de *Final Fantasy X*, c'est au tour du deuxième personnage le plus important de prendre le relais : il s'agit de Yuna, l'Invokeur qui a libéré l'univers de Spira de l'emprise de Sin et rétabli l'Éternelle Félicité. Troquant son kimono pour une tenue plus dénudée, elle est accompagnée de deux autres filles de son âge : Rikku et Paine.

---

<sup>45</sup> Âme d'un Invokeur sacrifié à la guerre qui opposa Zanarkand et Bevelle. Enfermés dans Sin, les Priants rêvèrent de leur ville déchue et de leurs habitants, dont Tidus.

Cette équipe de trois femmes est la première entièrement féminine de la série *Final Fantasy*. Nous pourrions penser que s'immerger plus facilement dans le jeu en s'identifiant à l'une d'entre elle deviendrait plus difficile pour un public masculin mais offrirait plus de chances de séduire d'éventuelles joueuses.

Pourtant, le personnage de Lara Croft<sup>46</sup> suffit à réfuter cette idée : elle est la plus célèbre héroïne de l'industrie vidéoludique et est devenue une icône, un avatar féminin<sup>47</sup>. L'image de la femme indépendante, forte, aventurière et de son corps (et plus particulièrement de ses mensurations qualifiées d'idéales : 90-60-90) plaît à un public masculin, qui veut aussi se faire plaisir visuellement<sup>48</sup> en jouant. Et l'image de Yuna reprend celle de Lara Croft : short court en jean, revolvers à la main, bottes et débardeur moultant.

La ressemblance va encore plus loin. Dans les scènes d'exploration de *Final Fantasy X-2*, le joueur est régulièrement amené à appuyer sur une touche particulière pour faire sauter Yuna au dessus des gouffres, ou la faire escalader une paroi. Généralement, ce type d'interaction avec le décor ne sont pas développés dans le genre RPG, qui privilégie les combats et la stratégie. Ces mouvements, empruntés au genre action-aventure dont fait partie *Tomb Raider*, a encore plus rapproché Yuna de Lara Croft.



Figure 20 - Lara Croft et Yuna, deux héroïnes

En présentant une équipe entièrement féminine, Square Enix savait par l'exemple de jeux tels que *Tomb Raider* ou *Resident Evil* que cela n'empêcherait pas le public masculin de jouer à *Final Fantasy X-2*. Mais pour toucher les adolescentes et les jeunes femmes, qui reste encore un marché à exploiter, il lui a fallu développer plusieurs personnalités féminines (d'où le rajout de Paine dans l'équipe).

Figure 21 - (de gauche à droite) Rikku, Yuna et Paine



<sup>46</sup> Lara Croft est l'héroïne de *Tomb Raider*, une série de jeux vidéo d'action-aventure, dont le premier épisode est sorti en 1996 (en France). Le succès a été tel que deux adaptations cinématographiques de ses aventures ont été produites avec Angelina Jolie dans le rôle principal.

<sup>47</sup> La vraie première icône féminine du jeu vidéo est Samus Aran du jeu *Métroïd*. Le joueur ne sait qu'à la fin du jeu que sous l'amure du personnage qu'il contrôle se cache une femme. (Margherita Balzerani)

<http://www.edit-revue.com/?Article=192>

<sup>48</sup> D'autres icônes de la femme forte qui doivent sauver le monde (de l'industrie du cinéma et/ou vidéoludique) : La Mariée de *Kill Bill* (incarnée par Uma Thurman), Alice de *Resident Evil* (incarnée par Milla Jovovich), Aya Brea de *Parasite Eve* ou encore *Buffy contre les vampires* (incarnée par Sarah Michelle Gellar).

Les trois jeunes femmes débordantes d'énergie, à l'image des *Drôles de dames*<sup>49</sup> est aussi déluré qu'un autre trio : le *gang Leblanc* (*Madame Leblanc* accompagnée de ses deux compères qui rappellent le couple comique Laurel et Hardy). Chaque rencontre donne lieu à des scènes cocasses. L'une d'entre elle se passe pendant un mini-jeu au château Leblanc<sup>50</sup>. Yuna s'y est infiltrée pour s'emparer d'une sphère, déguisée en « Leblanchette ». Pour réaliser sa mission, elle doit masser Leblanc. Evidemment, ce mini-jeu est ponctué des cris de plaisir de Leblanc. D'autres moments sont tout aussi déroutants, comme la scène dans une source chaude, où les trois filles batifolent dans l'eau en maillot de bain<sup>51</sup>.

Pour ne pas faire une simple suite de *Final Fantasy X*, l'équipe dirigée par Yoshinori Kitase a dû inclure de nouveaux éléments dans *Final Fantasy X-2*, en commençant par une équipe totalement féminine et dynamique, mais aussi en rajoutant des scènes humoristiques qui collent parfaitement à l'âge de ces personnages, qui avaient mûri prématurément à cause de leurs aventures dans *Final Fantasy X*.

Le plus difficile pour l'équipe de travail a certainement été de faire le lien scénaristique entre Sin et Vegnagun. Le début laborieux qui a été tant reproché à *Final Fantasy X-2* en est le parfait exemple, et ce, malgré la réalisation d'un prologue (qui dure quand même une dizaine de minutes). Mais si le joueur arrive à passer outre « [cette] dure séance d'avilissement intellectuel<sup>52</sup> », les problèmes politiques qui divisent l'univers de Spira et les questions qui se posent sur la bonne utilisation des machines, thèmes si chers à *Final Fantasy X*, refont surface.

## 2. Un jeu jugé trop souvent commercial

L'histoire de la création de *Final Fantasy X-2* est liée à l'histoire économique de la société Square Enix. Depuis le septième épisode de la série et l'utilisation des premières cinématiques, Hironobu Sakaguchi, le directeur de production de la série depuis ses débuts, envisage la réalisation d'un film en image de synthèse réaliste reprenant l'univers de *Final Fantasy*. Avec un budget de 137 millions de dollars<sup>53</sup>, il rassemble ses collaborateurs japonais et américain.

Ainsi, après trois ans de préparation, sort en 2001 *Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit*. Se déroulant en 2065, le film suit les aventures d'une jeune scientifique, Aki Ross. Dans un monde où toute forme de vie est menacée par des extraterrestres fantômes capables d'aspirer leur énergie, Aki doit trouver un moyen de sauver la planète. Chaleureusement accueilli par les critiques, le film n'a pourtant pas rencontré le succès escompté. Square Pictures, la filiale de

---

<sup>49</sup> <http://www.playfrance.com/test-ps2-final-fantasy-x-2.html>

[http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000023934\\_test.html](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000023934_test.html)

<sup>50</sup> La vidéo est disponible sur : <http://fr.youtube.com/watch?v=qoWWCtACy-w>

<sup>51</sup> La vidéo est disponible sur : <http://fr.youtube.com/watch?v=B-VfC-ssPBM>

<sup>52</sup> Extrait du test de *Final Fantasy X-2* (milieu du dernier paragraphe : Verdict final)

[http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000023934\\_test.html](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000023934_test.html)

<sup>53</sup> [http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=26885.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=26885.html)

réalisation de *Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit*, aurait perdu plus de 90 millions de dollars<sup>54</sup> et a même dû fermer.

La situation de Square Enix devient critique : le président de la société est contraint de démissionner, Hironobu Sakaguchi quitte l'entreprise et il faut faire face aux difficultés financières laissées par le film. D'autant plus que le onzième épisode ne semble pas plaire lui non plus. Sorti en 2002 sur la PlayStation 2 au Japon<sup>55</sup>, *Final Fantasy XI* est un jeu dit online<sup>56</sup>. Il permet de jouer sur Internet en communauté, ce qui n'était pas possible avec les autres épisodes de la série. Et le douzième épisode, prévu initialement pour 2004, semblait loin d'être prêt<sup>57</sup>.

Square Enix se rabat donc sur l'unique point positif de la série à ce moment : *Final Fantasy X*. L'engouement du public japonais pour le jeu est tel que ses concepteurs envisagent une suite, surtout si le scénario le permettait. D'un point de vue financier, la création d'une suite et sa réalisation coûtent évidemment moins cher car les décors, les personnages, tout a été déjà modélisés et travaillés. Le temps de développement du jeu a donc été divisé par deux<sup>58</sup> et en un an, *Final Fantasy X-2* est prêt à la vente.

La réutilisation des décors a été un des nombreux sujets à polémique : habituellement, chaque sortie d'un *Final Fantasy* témoigne d'une grande amélioration visuelle par rapport aux anciens. Mais pour le cas de *Final Fantasy X-2*, le seul changement notable réside dans les cinématiques et les expressions du visage, plus réalistes.

Pour reproduire les mouvements de Yuna quand elle danse pendant le concert, Koda Kumi, une chanteuse japonaise a servi de modèle pour le *motion capture*. Il s'agit d'une technique cinématographique qui retranscrit tous les mouvements faits en temps réel sur un ordinateur à l'aide de capteurs spécifiques. Si Koda Kumi lève le bras droit, Yuna lèvera le bras droit à l'écran.

L'équipe de Yoshinori Kitase a été non seulement critiqué pour son manque d'innovation d'un point de vue graphique mais aussi pour le choix des thèmes musicaux chantés et plus particulièrement de *Real Emotion*. En effet, la scène d'introduction de *Final Fantasy X-2* commence sur une chanson très représentative de la *J-pop* ou pop japonaise.

En interprétant *Real Emotion* et *Sen no Kotoba (1000 Words)*, Koda Kumi est propulsée au rang de star de la *J-pop*. Le single s'est écoulé à 282 000 exemplaires au Japon et est resté quinze

---

<sup>54</sup> [http://www.quid.fr/2007/Cinema/Le\\_Cinema\\_Dans\\_Le\\_Monde/2](http://www.quid.fr/2007/Cinema/Le_Cinema_Dans_Le_Monde/2) Catégorie : Pertes record monde entier, le film se situe en quatrième place (au 27 février 2006)

<sup>55</sup> Il arrive par la suite aux Etats-Unis et Europe plus tard et sera décliné sur PC, puis Xbox 360 en 2006.

<sup>56</sup> On l'appelle aussi MMORPG ou « jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs ». « [Ils] sont traditionnellement présentés comme des « jeux vidéo » reposant sur un monde virtuel, ouvert à quelques milliers d'utilisateurs simultanément, formant ensemble une communauté virtuelle. »

Citation de <http://www.jeuxonline.info/article/2565/mmorpg-mmog-criteres-definition>

<sup>57</sup> *Final Fantasy XII* sortira finalement en 2006. Sans *Final Fantasy X-2*, il se serait écoulé quatre ans entre *Final Fantasy XI* et *Final Fantasy XII*.

<sup>58</sup> [http://www.gamespot.com/ps/rpg/finalfantasy7/news\\_6026421.html](http://www.gamespot.com/ps/rpg/finalfantasy7/news_6026421.html)

semaines dans le top 100 japonais<sup>59</sup>. Avec un album à son actif et un début de carrière avorté aux Etats-Unis, elle n'était pas encore très connue du public japonais. Son image glamour et sulfureuse (du moins pour les Japonais) est certainement ce qui a le plus étonné dans le choix de Square Enix car jusque là, les chanteuses choisies avaient une image plus sage. Koda Kumi est même comparée à la chanteuse américaine Christina Aguilera, qui est d'ailleurs l'idole de la japonaise.



Figure 22 - Koda Kumi

La chanteuse a bénéficié d'une grande campagne de publicité à l'occasion de la sortie de son single et de *Final Fantasy X-2* en mars 2003 (presque simultanées) et il est difficile de dire qui en a le mieux profité tellement la promotion du single et du jeu étaient liées. L'un et l'autre se faisaient de la publicité. Les joueurs savaient que c'était Koda Kumi qui a interprété les chansons de *Final Fantasy X-2* tandis que les acheteurs du single *Real Emotion* n'ignoraient sans doute pas qu'ils retrouveraient ses morceaux dans le jeu vidéo.

Le clip du single ne montre pas seulement une chanteuse en train de se déhancher mais reprend également des scènes du jeu (dont la cinématique d'introduction)<sup>60</sup>. Il sert en quelque sorte de vitrine pour l'image de Square Enix. Des extraits de la réalisation de motion capture ont été inclus dans le clip pour montrer à quel point l'équipe de production maîtrise le domaine.

Tentant au mieux d'attirer l'attention d'un nouveau public autre que ses joueurs habituels, c'est-à-dire, les adolescentes et les jeunes femmes, Square Enix joue la carte de la féminité avec le trio Yuna, Rikku et Paine. Le recours à la chanteuse Koda Kumi comme interprète des chansons phares, ou encore le choix même de *Real Emotion* comme thème d'introduction, montrent bien que *Final Fantasy X-2* doit être différent de son prédécesseur pour ne pas être qualifié de déjà vu.

C'est même tout le contraire qui est arrivé. Yuna se libère, elle se trémousse même sur une musique entraînante, porte une un mini short, un débardeur qui laisse entrevoir son décolleté et surtout arbore fièrement ses deux revolvers comme symbole de puissance et d'indépendance. Le scénario est peu présent au début, le joueur n'a pas l'impression d'avancer clairement dans l'histoire et ne trouve pas d'indices sur Tidus avant de retomber sur une autre histoire d'amour sous-jacente (Lenne-Shuyin).

*Final Fantasy X-2* reste différent pour son image « girly » qu'il assume parfaitement, allant jusqu'à montrer des filles en bikini s'amuser dans l'eau ou courant après des singes... Reprenant un univers déjà créé et critiqué pour un manque d'innovation, *Final Fantasy X-2* a souvent été jugé commercial, comme pour rattraper le déficit causé par la sortie du film *Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit*.

<sup>59</sup> Source Wikipédia : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Koda\\_Kumi](http://fr.wikipedia.org/wiki/Koda_Kumi)

<sup>60</sup> Clip disponible sur :

[http://www.dailymotion.com/relevance/search/real%2Bemotion%2Bkoda%2Bkumi/video/x33skf\\_real-emotion-koda-kumi-ff102\\_music](http://www.dailymotion.com/relevance/search/real%2Bemotion%2Bkoda%2Bkumi/video/x33skf_real-emotion-koda-kumi-ff102_music)

### III. Final Fantasy X-2, moyen de transition avec les prochains jeux de la série

---

En dehors des changements visuels notables (un groupe de jeunes filles en tant que personnages jouables, des scènes de danse...), *Final Fantasy X-2* a introduit de nouveaux éléments dans la série en termes de *gameplay*, « l'essence même du jeu qui cumule jouabilité et plaisir de jeu<sup>61</sup> ».

Pour chaque sortie d'un nouvel épisode, Square Enix change de système de jeu, tout en tentant de garder un socle commun, les « jobs » et leurs caractéristiques. En effet, l'idée principale d'un RPG est de contrôler des personnages avec des caractéristiques différentes afin de tirer parti de leurs faiblesses et de leurs points forts, d'où l'apparition du système de « jobs ». Un guerrier combat avec des épées et est puissant en attaque au corps à corps tandis que le mage noir, avec ses bâtons, est un expert dans l'utilisation de sorts élémentaires mais est très faible face aux attaques physiques.

En ce qui concerne la gestion des « jobs » dans les *Final Fantasy*, deux principaux cas se présentent :

- (cas de *Final Fantasy X-2*) Chaque personnage peut changer de « job » pendant ou en dehors des combats. Ses caractéristiques (attaque, défense, magie...) dépendent du « job » qui est choisi. Le joueur est alors libre de choisir quel personnage fera office de soigneur, qui attaquera etc et de l'équiper comme il le souhaite.
- Chaque personnage jouable a des caractéristiques imposées et la notion de « job » disparaît. Pourtant, les caractéristiques ne sont pas déterminées au hasard. Par exemple, un personnage avec des prédispositions en magie, qui ne se sert que de bâtons ou de cannes pour se battre, peut être assimilé à un mage, qui possède les mêmes caractéristiques.

Le système de jeu, quant à lui, détermine par exemple, comment l'enchaînement des actions se fait ou comment le personnage évolue. Il varie à chaque épisode. En prenant l'exemple de *Final Fantasy X-2* et de *Final Fantasy III*, tout deux possèdent un système de jeu différent mais le même type de gestion des « jobs » : celui où le joueur est libre de choisir le « job » de ses personnages et de les changer à volonté.

Mais la différence se situe dans le système d'évolution : pour *Final Fantasy III*, chaque personnage dispose d'un niveau d'expérience pour chaque « job », qu'il améliore à chaque combat effectué. A tout moment du jeu, un personnage peut redevenir faible juste parce que le joueur lui a choisi un nouveau « job », avec lequel il n'a pas beaucoup combattu. Pour *Final Fantasy X-2*, les personnages ont leur propre niveau, qui est amélioré par chaque combat. Si Yuna change de « job », il n'y aura que ses caractéristiques qui changent. Son niveau restera le même.

En se penchant sur plusieurs jeux sortis chez Square Enix à la même époque que *Final Fantasy X-2*, nous pouvons constater plusieurs ressemblances avec certains éléments du système de jeu de *Final Fantasy X-2*.

---

<sup>61</sup> Définition issue de Gamekult.com : <http://www.gamekult.com/lexique/21/>

## 1. Une introduction à de nouveaux éléments dans la série

Jusqu'à l'arrivée de *Final Fantasy X-2*<sup>62</sup>, le joueur disposait d'environ six ou sept personnages principaux. Mais pour constituer son équipe de combat, il devait en choisir un nombre prédéfini (le plus souvent trois voire quatre). Il était alors important de prendre en compte leurs aptitudes spéciales en fonction de la situation. Si on arrive dans une zone où il y aura beaucoup de combats et pas d'endroit pour se régénérer, il vaudrait mieux choisir un mage blanc dans son équipe pour pouvoir soigner les autres membres à tout moment.

Cette liberté de choix dans les personnages permet de faire appel au sens stratégique du joueur. D'autant plus qu'il faut souvent aussi prendre en compte les « jobs ». Mais pour *Final Fantasy X-2*, les personnages jouables sont imposés dès les premières minutes de jeu. Très vite, le joueur comprend qu'il ne jouera qu'avec Yuna, Rikku et Paine, sans jamais pouvoir les interchanger avec d'autres.

Cette disparition du choix de modifier l'équipe de combat se retrouve dans une nouvelle série de spin-off, ou série dérivée : *Final Fantasy Crystal Chronicles*. Le premier épisode sort en 2003<sup>63</sup> sur la GameCube, une console de salon de Nintendo<sup>64</sup>. Ce nouveau jeu marque le retour de Square Enix chez le constructeur japonais qu'il a boudé avec l'arrivée de la PlayStation de Sony en 1995.

En effet, Nintendo ne voulait pas passer au support CD-ROM pour ses consoles et privilégiait les cartouches, qui coûtaient moins cher à produire et qui ne laissaient pas de temps de chargement. Square Enix, présentant les limites de la Super-Nes, console de salon de Nintendo de l'époque, décide alors de tourner définitivement le dos au constructeur japonais pour ne se tourner que vers Sony exclusivement pendant dix ans.

Ainsi, quand *Final Fantasy Crystal Chronicles* sort sur la GameCube, il est délivré sur un support disque : le mini Laserdisc<sup>65</sup>. Le jeu reprend les principaux éléments de sa série mère, à savoir, les chocobo, les Mog, les mini-jeux, les magies élémentaires etc. mais il reprend le nombre de joueurs fixes dès le départ de *Final Fantasy X-2*.

Dans *Final Fantasy Crystal Chronicles*, le joueur est invité à choisir un personnage entre quatre races, aux caractéristiques propres, et il ne jouera qu'avec ce personnage tout au long du jeu. Un mode multijoueur est proposé pour permettre jusqu'à quatre personnes de jouer ensemble, soit jusqu'à quatre personnages évoluant sur le même écran.

Le succès de ce jeu fut mitigé : la GameCube était déjà en train de perdre face aux autres consoles de salon et l'intérêt du jeu résidait surtout dans l'interaction à plusieurs en mode multijoueurs. Mais cela n'empêche pas Square Enix de réaliser *Final Fantasy Crystal Chronicles* :

---

<sup>62</sup> A l'exception de *Final Fantasy III*, sorti initialement en 1990 au Japon puis réadapté sur DS.

<sup>63</sup> Au Japon, et 2004 pour les États-Unis et l'Europe, soit la même année que *Final Fantasy X-2*.

<sup>64</sup> C'est la console de salon la plus récente de Nintendo avant la mise en vente de la Wii. Sortie en 2001, elle a perdu la guerre contre la Xbox de Microsoft (2001) et la PlayStation 2 de Sony (2000).

<sup>65</sup> Le choix de Nintendo pour le mini Laserdisc était motivé par la frustration que les joueurs ont ressenti en attendant pendant les longues scènes de chargement de la PlayStation 2 (support DVD).

*Ring of Fate* sur DS (2007) et un autre épisode sur la Wii (toujours en préparation), qui reprendra certainement le système d'une équipe fixe de personnages jouables.

L'avancée du scénario dans *Final Fantasy X-2* a été améliorée en fonction des critiques établies pour *Final Fantasy X*. Ce dernier a été jugé linéaire et ses quêtes secondaires trop difficiles, surtout pour obtenir les armes ultimes. L'une d'entre elle consiste à rester dans une plaine où des éclairs tombent continuellement et de réussir à en éviter deux cents à la suite sans se faire toucher une fois.

C'est pourquoi *Final Fantasy X-2* a été découpé en missions à réaliser. Certaines sont obligatoires pour finir le jeu mais un grand nombre est facultatif. Ces missions secondaires, que le joueur est libre de choisir, ont plusieurs niveaux de difficultés (exprimés en étoiles).

Dans *Final Fantasy Tactics Advance* (2003), le joueur est amené à réaliser des missions pour obtenir leur récompense (trois cents en tout). Ce jeu appartient au genre tactics-RPG. Il se distingue du RPG sur console par un plus grand nombre de personnages qui peuvent combattre en même temps et les combats ont lieu sur une grille donc les personnages peuvent se déplacer pour attaquer.

*Final Fantasy Tactics Advance* n'est pas le premier essai de Square Enix. Quelques années auparavant, en 1997, *Final Fantasy Tactics*<sup>66</sup> est lancé sur la PlayStation. Malheureusement, ce jeu n'est sorti qu'au Japon et aux États-Unis et n'a donc pas pu se faire connaître du public européen, qui venait à peine de connaître *Final Fantasy VII*, le premier sorti sur notre continent.

Avec la sortie de *Final Fantasy Tactics Advance* sur la Game Boy Advance, Square Enix introduit un nouveau genre avec lequel les Européens n'étaient pas familiers et un nouvel univers fictif qui servira plus tard pour d'autres *Final Fantasy* : Ivalice. Le jeu connaîtra une suite *Final Fantasy Tactics Advance 2* (2007) sur DS, avec de nouveaux personnages mais une histoire semblable.

*Final Fantasy X-2* a été remarqué par son système de combat en temps semi-réel à la place du simple tour par tour. En coordonnant les actions de Yuna, Rikku et Paine, le joueur pouvait obtenir un enchaînement d'attaque de puissance exponentielle. Les frappes pouvaient se suivre jusqu'à quatre-vingt-dix-neuf fois et les dégâts augmenter de 600%.

La nouvelle série, qui est une amélioration de ce système de combat en temps semi-réel, est *Kingdom Hearts* (2002, PlayStation 2). Ce dernier entre dans la catégorie des actions-RPG. Les combats ne se déroulent plus au tour par tour mais en temps réel et ne sont pas distingués des phases d'exploration.

---

<sup>66</sup> Le rajout du mot « Advance » dans le titre signifie que le jeu est édité sur la Game Boy Advance. Il ne s'agit pas d'une adaptation mais d'un jeu original, bien que l'univers et le système de jeu restent le même.

L'équipe de production de *Kingdom Hearts* est composée des grands noms de Square Enix : Hirobonu Sakaguchi à la production, Tetsuya Nomura au chara-design ou encore Kazushige Nojima et Daisuke Watanabe (scénaristes de *Final Fantasy X* et *X-2* entre autre). Et bien que son titre ne semble avoir aucun rapport avec la série, *Kingdom Hearts* est en réalité le fruit d'un mélange audacieux entre le monde de *Final Fantasy* et celui de Disney. En effet, plusieurs personnages de la série sont repris dans le jeu comme les héros de *Final Fantasy VII*, *VIII* et *X* (respectivement Clad, Squall « Léon » et Tidus) mais aussi Aeris, le personnage jouable féminin de *Final Fantasy VII* qui meurt prématurément (cf I.3.) et on retrouve aussi Mickey, Minnie, Donald, Dingo...

Malgré ce que nous pourrions croire, ce jeu ne s'adresse pas à un très jeune public, mais bien au même public que celui qui joue aux *Final Fantasy* car le scénario est beaucoup plus sombre qu'il n'y paraît. Les heures de jeu s'enchaînent et le joueur peut y consacrer cent heures pour en voir le bout et surtout voir la vidéo de fin cachée. Comme dans *Final Fantasy X-2*, selon certaines conditions (avoir réalisé toutes les quêtes secondaires avec succès), il pourra débloquer la vidéo *Another Side, Another Story*<sup>67</sup>. En finissant complètement la version japonaise rééditée, une autre cinématique bonus se déclenchera, *Deep Dive*<sup>68</sup>, dévoilant des indices sur l'intrigue principale, qui laissent entrevoir une suite.



**Figure 23 - Kingdom Hearts,**  
Illustration de Tetsuya Nomura

*Final Fantasy X-2* n'a certes pas clairement inspiré de nouveaux jeux, mais il a familiarisé son public habitué à jouer à *Final Fantasy* à de nouveaux systèmes de jeux, qui appartiennent à d'autres genres proche du RPG. Deux séries spin-off sont lancées : *Final Fantasy Crystal Chronicles* (action-RPG) et *Final Fantasy Tactics Advance* (tactical-RPG), ou même une série un peu à part entière : *Kingdom Hearts*, qui semble suivre les traces de son grand frère.

Les ventes plutôt encourageantes de *Final Fantasy X-2* a ouvert de nouvelles perspectives dans la création de nouveaux épisodes de la série chez Square Enix. Après avoir satisfait son public une fois, il va recommencer encore une autre fois, mais dans un contenu visuel, un autre film : *Final Fantasy VII : Advent Children*. Désormais, Square Enix crée ses films et ne fait pas seulement que du jeu vidéo pour consoles de salon ou consoles portables mais aussi pour le téléphone portable. C'est-ce que Yoichi Wada, président de la société, appelle le développement d'un « contenu polymorphe »<sup>69</sup>.

<sup>67</sup> [http://www.dailymotion.com/relevance/search/another%2Bside/video/x10vtt\\_another-side-another-story\\_videogames](http://www.dailymotion.com/relevance/search/another%2Bside/video/x10vtt_another-side-another-story_videogames)

<sup>68</sup> [http://www.dailymotion.com/relevance/search/deep%2Bdive/video/x1fl8\\_deep-dive-kingdom-hearts\\_videogames](http://www.dailymotion.com/relevance/search/deep%2Bdive/video/x1fl8_deep-dive-kingdom-hearts_videogames)

<sup>69</sup> [http://www.square-enix.com/jp/common/images/sqex\\_07profile\\_e.pdf](http://www.square-enix.com/jp/common/images/sqex_07profile_e.pdf) (page 4)

## 2. Le début de la multiplication des épisodes sous différents supports

Le but du contenu polymorphique est clairement commercial : il incite le joueur à collectionner les autres déclinaisons d'un jeu, que ce soit film, DVD, jeu sur téléphone portable... Il s'apparente à la sortie en Europe d'un film à gros budget accompagné de son adaptation en jeu vidéo. Au Japon, certains épisodes de *Final Fantasy* sont même repris en manga ou même en romans.

Mais ce qui touche plus particulièrement la série est le développement de plusieurs jeux vidéo sur un même univers, comme ce fut le cas avec *Final Fantasy X* et *X-2*. Ainsi, *Final Fantasy XII*, qui sort en 2006 sur la PlayStation 2, a bénéficié lui aussi d'une suite. Il s'agit de *Final Fantasy XII : Revenant Wings*. Sorti sur DS en 2007, il se déroule un an après la fin de son grand frère et reprend les deux personnages principaux dans une nouvelle aventure. Le jeu se vendra très bien avec plus d'un million d'exemplaires vendus<sup>70</sup>.

L'arrivée en 2004 des nouvelles consoles portables de Nintendo (DS pour Dual Screen ou double écran) et de Sony (PSP pour PlayStation Portable) a modifié la manière de jouer. Leur prix abordable a permis la démocratisation des consoles portables<sup>71</sup>. A l'heure actuelle, chacune se décline en plus de dix couleurs. La Nintendo DS s'est vendue à plus de 70 millions d'exemplaires<sup>72</sup> et la PSP à 31 millions d'exemplaires<sup>73</sup>.

Avec tous ces chiffres en tête, Square Enix décide de se lancer dans le portage des six premiers épisodes de *Final Fantasy* sur la DS et la PSP mais aussi la Game Boy Advance<sup>74</sup>. De cette manière, il espère toucher encore un autre public qui ne connaissait pas la série mais aussi faire connaître ou redécouvrir les débuts de la saga à ses admirateurs. Pour que le jeu soit plus attirant, il a fallu tout remodeler et ajouter de nouvelles quêtes, scènes cinématiques...

Ainsi, *Final Fantasy I* et *II* sont regroupés dans la compilation *Dawn of Souls* et sort en 2004 sur la Game Boy Advance puis en 2007 sur la PSP. *Final Fantasy III* et *IV* arrivent sur la DS en 2006 et fin 2007 (la Game Boy Advance bénéficiera aussi d'un *Final Fantasy IV* en 2005), *Final Fantasy V* et *VI* Advance en 2006.

Bien que les chiffres de ventes ne correspondent pas à ceux d'un vrai épisode inédit de la série (plus de cinq millions d'exemplaires), *Final Fantasy I et II : Dawn of Souls* se rapprochent du million (940 000 exemplaires vendus dans le monde) et *Final Fantasy III* le dépasse rien qu'au Japon<sup>75</sup>.

---

<sup>70</sup> Chiffres disponibles sur :

[http://www.square-enix.com/jp/ir/e/data/financier/download/20080523en\\_34.pdf](http://www.square-enix.com/jp/ir/e/data/financier/download/20080523en_34.pdf) (page 3)

<sup>71</sup> Avant seul Nintendo disposait du monopole malgré l'essai de la WonderSwan de Bandai (1999) et la Game Gear de Séga (1990).

<sup>72</sup> <http://www.p-nintendo.com/articles/D-755-1.html> (au 31/03/08)

<sup>73</sup> <http://www.playfrance.com/news-psp-8-millions-au-japon-727520.html> (29/02/08)

<sup>74</sup> La DS dispose d'un port qui peut accepter les jeux de la Game Boy Advance.

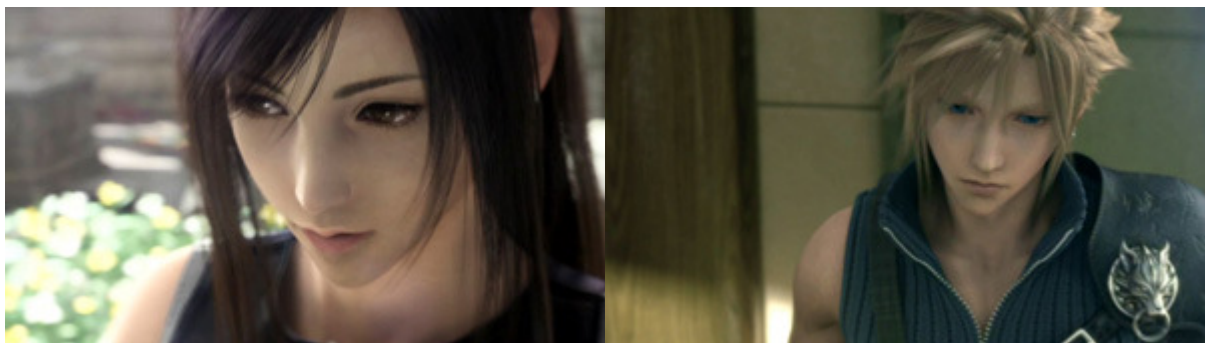
<sup>75</sup> Chiffres de vente disponible sur : <http://www.ffworld.com/?rub=square&page=chiffres>

La téléphonie mobile n'est pas délaissée. Exploitant un marché japonais développé, Square Enix lancera plusieurs jeux de leurs deux grandes séries phares : *Final Fantasy* et *Dragon Quest*. *Final Fantasy IV* a une suite sur téléphone portable qui se déroulera dix sept ans après la fin du jeu (*Final Fantasy IV The After - Return to the Moon*, 2008). Les Japonais étant en avance en ce qui concerne la technologie mobile, ces jeux ne verront pas de sortie en Europe ou aux Etats-Unis pour un problème de compatibilité ou alors ils arriveront dans une dizaine d'années...

La création de spin-off sur les consoles portables se multiplie également avec *Final Fantasy XII Revenant Wings* (2007, DS), le nouveau épisode de la série dérivée *Final Fantasy Crystal Chronicles : Ring of Fate* (2008, DS) ou encore le portage de *Final Fantasy Tactics* (1997, PlayStation) sur PSP pour 2007.

D'autres jeux totalement inédits font leur apparition, comme *Final Fantasy Fables Chocobo Tales* (2006, DS). Reprenant les chocobos, ces oiseaux mignons à plumes jaunes, le jeu propose une série de mini-jeux, de jeux de cartes et de défis à réaliser en exploitant les capacités tactiles du double écran de la DS. Se voulant divertissant, *Chocobo Tales* inclut également un mode multijoueur qui permet d'affronter ses amis. Rempli de clins d'œil aux anciens épisodes de *Final Fantasy*, il ravit les fans de la créature la plus célèbre de la saga.

Une autre sortie a bouleversé la série : celle du film d'animation en image de synthèse de *Final Fantasy VII Advent Children* (2005, DVD). *Final Fantasy VII* (1997, PlayStation) occupe la deuxième place du classement Famitsu (cf I.). Sa popularité s'explique par plusieurs raisons, dont le fait qu'il soit le premier à connaître une sortie mondiale, le premier attendu sur PlayStation, ou encore qu'il soit le seul où un personnage jouable meurt tragiquement en milieu de jeu...



**Figure 24 - Images issues de Final Fantasy VII Advent Children (Tifa à gauche et Clad à gauche)**

*Advent Children* devait être au début un essai de quelques minutes, puis au fur et à mesure de l'avancée du projet, la durée s'est rallongée jusqu'à devenir dans un film d'une heure et quarante minutes. Distribuant petit à petit des images, l'équipe dirigée par Tetsuya Nomura sut créer un buzz auprès de la communauté de joueurs, impatients de découvrir la suite d'un jeu qui a marqué leur esprit.

Guettant la moindre information, les fans de *Final Fantasy VII* se transmettaient tout par le bouche-à-oreille. Square Enix, comprenant la situation, lance le projet de réunir sur plusieurs

médiums tout l'univers de *Final Fantasy VII* dans une compilation. Le contenu polymorphique regroupe :

- Quatre jeux vidéo, *Final Fantasy VII* (1997, PlayStation), *Final Fantasy VII Before Crisis* (2004, téléphone portable), *Final Fantasy VII Dirge of Cerberus* (2006, PlayStation 2 et téléphone portable), *Final Fantasy VII Crisis Core* (2007, PSP)
- Un film, *Final Fantasy VII Advent Children* (2005)
- Une série de dessins animés (OAV ou OVA pour Original Video Animation), *Final Fantasy VII Last Order* (2005)
- Deux nouvelles, écrites par le scénariste Kazushige Nojima, *On the Way to a Smile* et *Hoshi wo Meguru Otome*.

*Compilation of Final Fantasy VII* reste pour l'instant le projet le plus développé mais un autre est déjà en préparation : *Fabula Nova Crystallis Final Fantasy XIII*. Le premier concerne les treizièmes et prochains épisodes de la série.

Le concept ne consiste pas à exploiter les mêmes univers et personnages, mais plutôt de se baser sur un ensemble de mythologies autour du cristal (*fabula nova crystallis* signifie d'ailleurs en latin « le nouveau conte du cristal »). Il regroupera deux *Final Fantasy XIII* sur PlayStation 3 (la date de sortie n'est pas encore annoncée), un autre sur téléphone portable réservé au Japon et enfin le dernier, *Final Fantasy Haeresis XIII*, dont le nom a seulement été dévoilé.

En ce qui concerne la série qui a repris les univers de Disney et *Final Fantasy*, Square Enix semble vouloir faire lui faire suivre le même chemin que celui de sa série phare. D'autres épisodes de *Kingdom Hearts* vont aussi être édités sur les consoles portables et les mobiles avec :

- *Kingdom Hearts 385/2 Days* (DS), avec un titre étrange qui ne s'expliquera qu'après avoir fini le jeu. Sa sortie est annoncée en été 2008 au Japon.
- *Kingdom Hearts Coded Age* dont la sortie n'est prévue que sur les téléphones portables japonais
- et *Kingdom Hearts Birth by Sleep* (PSP), qui revient aux sources de la série, avant même l'histoire du premier *Kingdom Hearts*, comme une préquelle.

Nous ne savons pas encore officiellement si un *Kingdom Hearts 3* verra le jour, mais si l'équipe de production de la série envisage un développement tel que celui de *Final Fantasy*, la réponse paraît évidente.

Toutes ces sorties multiples, cette série de rééditions et de suites (ou de préquelles), exploitant différents médiums, ont clairement débutées avec *Final Fantasy X-2* en 2003. Faisant face aux réalités du marché, Square Enix ne se contente plus de créer un épisode unique pour chaque *Final Fantasy* mais plusieurs épisodes prévus pour plusieurs consoles.

Le développement du contenu polymorphique n'est pas un nouveau concept propre à la série. Il s'est répandu avec le manga. Une grande partie d'entre eux est souvent réadaptée pour un

format dessins animés, puis en films, en jeux vidéo ou même en romans. Seules les franchises les plus connues pourront se décliner en Europe au plus grand détriment des fans.

C'est pourquoi Square Enix tente au mieux de satisfaire son public, très proche de la communauté, en sortant des suites, des préquelles et des rééditions. Il reproduit d'ailleurs ce schéma avec une nouvelle série de jeux vidéo, qui est en train de devenir la troisième franchise de la société : *Kingdom Hearts*.

## Conclusion

---

*Final Fantasy X-2* a été produit pendant une période clé de l'histoire de Squaresoft. Après l'échec commercial du film *Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit*, l'entreprise était au bord de la faillite. Elle devait alors combler rapidement le déficit et fusionne même avec son vieux concurrent du marché, Enix, pour occuper la meilleure place dans les ventes de RPG.

*Final Fantasy X-2* (2003) est la suite directe d'un jeu qui était très attendu sur la PlayStation 2, *Final Fantasy X* (2001). Comme avec *Final Fantasy VII* (1997, PlayStation), il profite du passage à une console plus puissante pour créer un fort degré d'attente et surprendre son public par de grandes innovations techniques.

Alors que le dernier épisode de la série sur la PlayStation marquait le retour aux sources, *Final Fantasy X* surprend par un univers qui ne provient pas de la fantasy médiévale, ni de la science-fiction (bien qu'il y ait des machines). Il porte même un nom, contrairement à ses prédécesseurs : Spira. Yoshinori Kitase et son équipe a particulièrement tenu à développer un contexte géopolitique, avec ses conflits opposant la religion et les machines.

La crédibilité du scénario a été renforcée par une attention particulière apportée aux cinématiques. En effet, en plus de s'être améliorées, celles-ci sont désormais doublées de voix, même si, à mon plus grand désarroi, dans la version française du jeu, elles ont été doublées dans un anglais atrocement exagéré... Il n'empêche qu'entendre la voix d'un personnage que nous contrôlons lui apporte plus de profondeur, comme s'il prenait vie à nos côtés.

Cette approche très cinématographique du jeu vidéo a fait de Square Enix une référence dans l'industrie vidéoludique. Bien que leur première expérience fût un échec (*Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit*), j'espère tout de même que l'accueil chaleureux réservé au second film *Final Fantasy VII Advent Children* incitera l'entreprise à réaliser de nouveaux long-métrages mettant en jeu l'univers de la série ou d'autres vidéo bonus comme celle qui suit *Final Fantasy X*.

Quand la communauté de joueurs frustrée par la cinématique de fin de *Final Fantasy X* découvre *Eternal Calm*, elle n'a plus qu'un mot à la bouche : *suite*. Même les paroles de Yuna sont une invitation à l'aventure :

Rikku ! Allons-y !  
Partons tout de suite !

Retranscription des dernières phrases de Yuna, *Eternal Calm - Final Fantasy X-2 : Prologue*

Même si jusque là, aucun épisode de la série n'avait eu droit à ce privilège, *Final Fantasy X* allait bénéficier d'une suite, satisfaisant non seulement les demandes des fans mais aussi des concepteurs, qui ne pensaient ne pas avoir encore exploité toutes les ressources que leur permettait Spira, comme le montre cette réponse à une interview :

*Avant FF X-2, aucun autre épisode de la série des Final Fantasy n'a eu de suite. Pourquoi avoir fait ce choix ?*

FF X-2 est en effet la première suite d'un épisode de cette série. Final Fantasy X avait marqué l'arrivée du jeu sur PlayStation 2 et notre équipe de développement s'était beaucoup investie dans le projet. Après tout le travail fourni sur FF X, nous avons pensé qu'une suite aurait des chances de succès, même si nous ne nous étions jamais lancés dans l'aventure. Mais bien entendu, ce qui a surtout motivé l'équipe de développement, c'est que les fans réclamaient une suite à Final Fantasy X.

Par l'Agence Française du Jeux Vidéo, [http://www.afjv.com/press0401/040130\\_ea\\_france.htm](http://www.afjv.com/press0401/040130_ea_france.htm)

Quand *Final Fantasy X-2* voit le jour au Japon et j'ai découvert la scène d'introduction, j'ai eu la même réaction que beaucoup d'autres joueurs. Je me suis demandé si j'étais bien en train de voir la scène d'introduction d'un vrai *Final Fantasy*, pas une scène de concert donnée par Yuna. Et comme beaucoup d'autres, j'ai acheté le jeu à sa sortie française, un an plus tard, avec les mêmes aprioris évoqués dans la deuxième partie du mémoire.

Quand le vrai conflit est apparu, le jeu est devenu passionnant... comme n'importe quel *Final Fantasy* auquel j'ai joué. Le gros problème pour l'équipe de Yoshinori Kitase a certainement été de faire le lien entre Sin (le monstre de *Final Fantasy X*) et Vegnagun (celui de *Final Fantasy X-2*). Bien que la fin de la vidéo bonus laissait planer le doute sur la personne emprisonnée qui réclame la libération de sa petite amie Invokeur, le démarrage de l'intrigue avec Vegnagun aurait dû commencer plus tôt pour ne pas en décourager plus d'un...

Avec cette suite, Square Enix s'est ouvert de nouvelles portes : les petites nouveautés du système de jeu de *Final Fantasy X-2* sont aussi utilisées et mieux exploitées dans d'autres jeux spin-off sortis à la même époque. Ainsi, la série *Final Fantasy Crystal Chronicles* reprend le système d'une équipe fixe de personnages jouables, le large choix des missions à réaliser a introduit les joueurs européens à un nouveau genre, le tactical-rpg.

Un an après la sortie de *Final Fantasy X*, arrive une nouvelle série chez Square Enix : *Kingdom Hearts* (2002, PlayStation 2). Le jeu mélange les univers riches de *Final Fantasy* et de Disney. Contrairement à ce que nous pouvons penser, ce jeu n'est pas destiné qu'au public touché par Disney, mais aussi pour celui de *Final Fantasy*<sup>76</sup>. Sa conception reprend le même système que son grand frère : un scénario travaillé avec pleins de rebondissements, des questions à élucider, un garçon qui doit sauver le monde et retrouver ses amis...

Les personnages sont dessinés de la main de Testuya Nomura, chara-designer de la série *Final Fantasy* depuis le septième volet et le scénario écrit par Jun Akiyama, Daisuke Watanabe et Kazushige Nojima. Ces deux derniers sont les scénaristes à l'origine de l'histoire de *Final Fantasy X* et *X-2*.

Les cinématiques sont elles aussi superbes et comme pour *Final Fantasy X*, elles sont doublées. Pour les personnages de Disney, ce sont les voix originales qui sont utilisées et pour la

---

<sup>76</sup> <http://www.khinsider.com/content/view/42/41/>

version française du jeu, elles sont même en français, pour améliorer la compréhension des plus jeunes joueurs.

Kingdom Hearts connaîtra une suite directe, comme *Final Fantasy X*, qui apportera des réponses aux questions qui se sont posées après avoir fini l'opus précédent.

L'exemple de la suite de *Final Fantasy X* montre que Square Enix commence à se rendre compte du pouvoir de son public sur la vente de ses jeux. En le satisfaisant, il s'offre une fidélité assurée, car celui qui a joué à *Final Fantasy X* et qui l'a terminé veut savoir ce qui se passe après : il achètera donc *Final Fantasy X-2*.

Quand Yoichi Wada arrive à la direction de Square Enix, il met en place le concept du « contenu polymorphe ». Il veut développer un même univers sous plusieurs médiums. C'est ainsi que naît *Compilation of Final Fantasy VII*, pour le plus grand plaisir des admirateurs de cet épisode. Avec plusieurs jeux exploitant différents genres, un film d'animation en images de synthèse, un dessin animé, des suites et des préquelles, les fans n'attendent qu'une chose : une réédition du jeu sur la PlayStation 3<sup>77</sup>.

Si Square Enix reste toujours fidèle à Sony, même s'il édite des jeux pour Nintendo, les principaux épisodes de la série sont édités chez Sony, je pense qu'une réédition de *Final Fantasy VII* serait un bon moyen d'augmenter les ventes de la nouvelle console de Sony. En effet, *Final Fantasy VII* s'est quand même écoulé à plus de dix millions d'exemplaires<sup>78</sup> ! La société a acquis une telle notoriété que la sortie de *Final Fantasy VII Crisis Core* (2007, PSP) a suffi à faire grimper les ventes de la PSP, qui restait loin derrière la DS de Nintendo<sup>79</sup>. Avant même que le jeu n'arrive en Europe, il s'est déjà écoulé plus d'un million d'exemplaires<sup>80</sup>.

*Final Fantasy X* marque le changement de toute une série. Reconnu pour l'univers le plus abouti, il sera le premier à connaître une suite, annonçant le début de la multiplication des prochains épisodes à venir.

---

<sup>77</sup> <http://www.jeuxvideopc.com/news/12702-remake-final-fantasy-vii-rumeur-repart-plus-belle.php>

<sup>78</sup> <http://na.square-enix.com/e306/titles/ccff7> (9,8 millions d'exemplaires fin décembre 2005)

<sup>79</sup> [http://www.gameblog.fr/news\\_2591\\_crisis-core-et-bsp-cartonnent](http://www.gameblog.fr/news_2591_crisis-core-et-bsp-cartonnent)

<sup>80</sup> [http://www.square-enix.com/jp/company/e/news/2008/download/20080523en\\_37.pdf](http://www.square-enix.com/jp/company/e/news/2008/download/20080523en_37.pdf)

# Bibliographie

---

## Jeux vidéo

Dragon Quest, la série, Square Enix  
Final Fantasy III, Square Enix (Nintendo DS)  
Final Fantasy VII, Squaresoft (PlayStation)  
Final Fantasy VIII, Squaresoft (PlayStation)  
Final Fantasy IX, Squaresoft (PlayStation)  
Final Fantasy X, Squaresoft (PlayStation 2)  
Final Fantasy X-2, Square-Enix (PlayStation 2)  
Final Fantasy XI, Squaresoft (PC, PlayStation 2, Xbox)  
Final Fantasy XII, Square Enix (PlayStation 2)  
Final Fantasy XII - The Revenant Wings, Square Enix (Nintendo DS)  
Final Fantasy Chocobo Tales, Square Enix (Nintendo DS)  
Kingdom Hearts, Squaresoft (PlayStation 2)  
Kingdom Hearts II, Square Enix (PlayStation 2)  
World of Warcraft, Blizzard (PC, MAC)

## Ouvrages imprimés

GENVO, Sébastien. *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Editions L'Harmattan, 1<sup>er</sup> novembre 2003, 89 pages.  
GENVO, Sébastien. *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*. Editions L'Harmattan, 15 janvier 2006, 376 pages.  
GUARDIOLA, Emmanuel. *Ecrire pour le jeu vidéo*. Edition Dixit, 13 juin 2000, 256 pages.  
HARTWIG, Klaus-Dieter et MARTIN, Michael. *Final Fantasy X, le guide officiel*. Editions Piggyback, 28 mai 2002, 228 pages.  
HARTWIG, Klaus-Dieter et MARTIN, Michael. *Final Fantasy X-2, le guide officiel complet*. Editions Piggyback, 11 février 2004, 238 pages.  
ICHIBIAH, Daniel. *La saga des jeux vidéo*. Editions Vuibert, 19 février 2004, 392 pages.  
KELMAN, Nick. *Jeux vidéos : l'art du XXI<sup>e</sup> siècle*. Editions Assouline, 4 novembre 2005, 319 pages.  
MARTIN, Michael. *Final Fantasy IX, le guide officiel*. Editions Piggyback, 1<sup>er</sup> février 2001, 180 pages.  
MARTIN, Michael. *Final Fantasy VIII, le guide officiel*. Editions Piggyback, 25 octobre 1999, 196 pages.  
NATKIN, Stéphane. *Jeux vidéo et médias du XXI<sup>e</sup> siècle*. Editions Vuibert, 15 septembre 2004, 144 pages.  
ROLLING, Andrew et MORRIS, Dave. *Conception et architecture des jeux vidéo*. Editions Vuibert, 13 juillet 2005, 718 pages.  
SAFA, Karine. *La Mythologie Babylonienne*. Editions Acte Sud Junior, 17 janvier 2007, 95 pages.  
TRÉMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*. Presses Universitaires de France (PUF), 10 mai 2001, 309 pages.  
  
*CLOUD, Vol1*. MediaWorks, 14 décembre 2007, 82 pages.  
*Final Fantasy 20th Anniversary*. Enterbrain, 25 décembre 2007, 208 pages.  
*Final Fantasy VII Advent Children Reunion Files*. Soft Bank, 20 mai 2006, 120 pages.

## Travaux Universitaires

SPOORS, Glen R. *Meaning and Emotion in Squaresoft's Final Fantasy X : Re-Theorising Realism and Identification in Video Games*, thèse de philosophie, Université d'Edith Cowan (Australie), Janvier 2005, 291 pages.  
(url : [http://www.upnaway.com.au/~waldemar/Research/PhD%20\(Submitted%20to%20Library\).doc](http://www.upnaway.com.au/~waldemar/Research/PhD%20(Submitted%20to%20Library).doc))

## Articles de périodiques imprimés

*Interview : Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit*. Animeland, 2001, n° 73, p.30-31  
*Final Fantasy - Historique. Dixième Planète*, 2001, n° 12  
Square Enix 2004-2007. *Role Playing Game*, 2008, Hors-Série n° 3  
*RPG Story : La naissance du jeu de rôle*. *Role Playing Game*, 2007, n° 1, p.80-81  
*RPG Story : Squaresoft*. *Role Playing Game*, 2007, n° 4, p.82-83  
Dossier spécial Final Fantasy VII 10th Anniversary. *Role Playing Game*, 2007, n° 5, p.62 à 73

*RPG Story : La naissance du tactical-RPG*. Role Playing Game, 2008, n° 6, p.72-73  
*Versus : Kingdom Hearts : BbS/Kingdom Hearts 358/2 Days*. Role Playing Game, 2008, n° 7, p.10-11  
*Files : Quand les codes du manga shônen s'invitent dans Final Fantasy*. Role Playing Game, 2008, n° 8, p.44 à 47  
*Files : Parasite Eve*. Role Playing Game, 2008, n° 8, p.23 à 29  
*Interview : John Yamamoto*. Role Playing Game, 2008, n° 8, p.20-21

### Sites Web consultés

<http://www.adventchildren.net>  
[http://www.afjv.com/press0401/040130\\_ea\\_france.htm](http://www.afjv.com/press0401/040130_ea_france.htm)  
[http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=26885.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=26885.html)  
<http://cosmbranche.free.fr/MythesLune.htm>  
[http://www.dailymotion.com/playlist/xhwjw\\_lsilt\\_cinematiques-ffx](http://www.dailymotion.com/playlist/xhwjw_lsilt_cinematiques-ffx)  
[http://www.dailymotion.com/relevance/search/final%2Bfantasy%2Bx-2/video/x80q2\\_final-fantasy-x2-prologue](http://www.dailymotion.com/relevance/search/final%2Bfantasy%2Bx-2/video/x80q2_final-fantasy-x2-prologue)  
[http://www.dailymotion.com/relevance/search/final%2Bfantasy%2Bx-2/video/x2b4kc\\_final-fantasy-x2-japanese-opening-r\\_videogames](http://www.dailymotion.com/relevance/search/final%2Bfantasy%2Bx-2/video/x2b4kc_final-fantasy-x2-japanese-opening-r_videogames)  
<http://www.edit-revue.com/?Article=192> (essai sur ... *Et le jeu vidéo créa la femme*)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Sin\\_%28mythology%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Sin_%28mythology%29)  
<http://www.ffcompendium.com/h/ff10story.shtml>  
<http://www.ffworld.com>  
    dont <http://www.ffworld.com/?rub=ff10&page=spira> (dossier sur Spira)  
    dont <http://www.ffworld.com/?rub=square&page=chiffres> (chiffres de vente)  
[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Illustrated\\_Guide\\_to\\_the\\_world\\_of\\_Spira\\_%28FFX\\_and\\_FFX-2%29](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Illustrated_Guide_to_the_world_of_Spira_%28FFX_and_FFX-2%29)  
<http://www.jeuxvideo.com>  
    dont [http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00003989\\_test.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00003989_test.htm)  
    dont [http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00003029\\_dossier.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00003029_dossier.htm)  
    dont [http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00001382\\_00000045\\_dossier.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00001382_00000045_dossier.htm)  
<http://mickmils2.free.fr/art11.pdf> (essai sur *Le jeu vidéo, 11ème art*)  
[http://www.next-gen.biz/index.php?option=com\\_content&task=view&id=2401&Itemid=2](http://www.next-gen.biz/index.php?option=com_content&task=view&id=2401&Itemid=2)  
<http://polygonweb.online.fr/art.htm> (dossier sur *Le jeu vidéo en tant qu'art*)  
<http://www.square-enix.com/>  
[http://www.square-enix.com/jp/company/e/news/2008/download/20080523en\\_37.pdf](http://www.square-enix.com/jp/company/e/news/2008/download/20080523en_37.pdf)  
[http://www.square-enix.com/jp/common/images/sqex\\_07profile\\_e.pdf](http://www.square-enix.com/jp/common/images/sqex_07profile_e.pdf)  
<http://squaremusic.ffworld.com>  
<http://uk.ign.com>  
    dont <http://uk.ps2.ign.com/articles/442/442025p1.html>  
    dont <http://uk.ps2.ign.com/articles/458/458474p1.html>  
    dont <http://uk.ps2.ign.com/articles/389/389301p1.html>

## Glossaire

---

**Action-RPG** : type de RPG où le joueur contrôle généralement un joueur et dont les combats se passent en temps réel.

**Albatros** : nom du groupe de chasseurs de spheres dont Yuna, Rikku et Paine font partie.

**Al Bhed** : population humanoïde de Spira qui ne reconnaît pas la vérocité de la religion yevonite.

**Avatar** : personnage issu d'un univers virtuel qui représente son utilisateur. Il est souvent personnalisé pour permettre une identification plus rapide.

**Bevelle** : ville qui était en conflit autrefois avec Zanarkand. Elle survécut à la guerre et est devenue le haut lieu religieux de tout Spira.

**Blitzball** : sport populaire de Spira, qui se joue dans une sphère d'eau avec deux équipes de six joueurs et une balle appelée blitzball, le but étant de marquer le plus de points dans le camp adverse.

**Boss** : ennemi puissant à combattre pour faire avancer le scénario.

**Chara-designer** : personne chargée de créer des personnages et de les dessiner.

**Chimère** : entité magique puissante et qui a sa propre personnalité.

**Crimson Squad** : unité d'élite au service des hautes instances religieuses de Bevelle.

**Félicité** : période de bonheur établie après la mort de Sin jusqu'à sa réapparition.

**Gameplay** : terme large qui désigne tous les paramètres à prendre en compte pour le plaisir du jeu, l'avancée du scénario et la jouabilité.

**Gang Leblanc** : groupe rival des Albatros.

**Invokeur** : personne aux prédispositions magiques dont le premier rôle est d'accompagner les morts dans leur voyage vers l'Au-delà grâce à une danse rituelle. Certains partent en pèlerinage afin d'obtenir toute la magie nécessaire pour débarasser Spira de Sin. S'ils réussissent, ils sont appelés Grand Invokeur.

**Job** : métier qui confère à un personnage des caractéristiques particulières et des *skills*, ou capacités spécifiques.

**Ligue des Jeunes** : faction politique dirigée par Nooj. Elle est en conflit avec le groupe Néo-Yevon.

**MMORPG (*Massively Multiplayer Online RPG*)** : RPG en ligne où le joueur entre en interaction avec beaucoup d'autres.

**Néo-Yevon** : faction politique dirigée par Baralai. Elle est en conflit avec la Ligue des Jeunes.

**OAV (ou OVA pour *Original Video Animation*)** : dessin animé destiné à un support (DVD, CD...) sans passer par la télévision ou les salles de cinéma.

**Portage** : action de rééditer un jeu vidéo sur une autre console.

**Priants** : âme des Invokeurs sacrifiés au combat qui opposa Zanarkand à Bevelle. Ils ont été emprisonnés dans Sin et rêvent de leur ville telle qu'elle était du temps de leur vivant.

**Pro-Makina** : créée par Gippal, cette faction aide le peuple de Spira à « apprivoiser » les machines.

**RPG (*Role Playing Game*)** : jeu basé sur un système de niveau d'expérience, dans lequel le joueur fait évoluer un personnage, pour le rendre toujours plus puissant. On parle aussi, mais plus

rarement, en français de JDR (*Jeu de Rôle*).

**Sin** : monstre né du sacrifice d'Invokeur de Zanarkand pendant la guerre. Il est dirigé par Yu Yevon. Sa disparition apporte la Félicité.

**Skills** : capacités spécifiques à un job.

**Sphère** : boule qui sert de réceptacle pour les souvenirs des habitants de Spira. Les sphères peuvent être visionnées après enregistrement.

**Sphérier** : sorte de plateau où le joueur améliore les caractéristiques de ses personnages en fonction des points gagnés pendant un combat.

**Spin-off** : jeu vidéo reprenant un autre jeu vidéo déjà créé sans pour autant en être une suite, ni une préquelle.

**Spira** : univers fictif où se déroule l'histoire de *Final Fantasy X* et *X-2*.

**Tactic(al)-RPG** : type de RPG où les combats se font au tour par tour, sur un plateau. Le joueur contrôle un plus grand nombre de personnages que dans un RPG.

**Ultime Chimère** : Chimère nécessaire pour tuer Sin. Elle rassemble le pouvoir de toutes les autres Chimères acquises pendant le pèlerinage.





**Vegnagun** : machine puissante entreposée sous les constructions de Bevelle.

**Yu Yevon** : ancien souverain de Zanarkand. Dépassé par la guerre qui l'oppose à Bevelle, Yu Yevon enverra ses Invokeurs au combat et leur mort lui sert à créer une nouvelle entité magique : Sin.





**Zanarkand** : ville où débute l'histoire de *Final Fantasy X*. Il existe deux Zanarkand : la première correspond à la ville physique qui a été détruite pendant une guerre tandis que l'autre désigne la ville fictive dont les Priants rêvent. Tidus fait partie de ce dernier Zanarkand.

## Annexe 1 - Classement Famitsu 2006





Rang	Titre	Année de sortie
1	Final Fantasy X	2001
2	Final Fantasy VII	1997
3	Dragon Quest III	1988
4	Dragon Quest VIII	2004
5	Machi	1998
6	Final Fantasy IV	1991
7	Tactics Ogre	1995
8	Final Fantasy III	1990
9	Dragon Quest VII	2000
10	Legend of Zelda : Ocarina of Time	1998
11	Dragon Quest V	1992
12	Far East of Eden 2	1992
13	Sakura Taisen	1996
14	Dragon Quest IV	1990
15	Final Fantasy V	1992
16	Xenogears	1998
17	Dragon Quest II	1987
18	Sakura Taisen III	2002
19	Kingdom Hearts	2002
20	Street Fighter II	1992
21	Super Mario Bros	1985
22	Final Fantasy VIII	1999
23	Toki Meki Memorial	1995
24	Final Fantasy IX	2000
25	Final Fantasy VI	1994
26	Metal Gear Solid 3	2004
27	Valkyrie Profile	1999
28	Chrono Trigger	1995
29	Kingdom Hearts II	2005
30	Dragon Quest	1986
31	Zelda : A Link to the Past	1991
32	Final Fantasy X-2	2003
33	Resident Evil	1996
34	Dragon Quest VI	1995

	Série Final Fantasy
	Série Dragon Quest
	Autres Licences
	Square Enix

Rang	Titre	Année de sortie
35	F-Zero	1990
36	Sakura Taisen II	1998
37	Mother 2	1994
38	Mother	1989
39	Virtua Fighter	1994
40	Dragon Quest 5 (remake PS2)	2004
41	Zelda Windwaker	2002
42	Metal Gear Solid 2	2001
43	Animal Crossing : Wild World	2005
44	Tales of the Abyss	2005
45	Ogre Battle	1993
46	Legend of Zelda	1986
47	Virtua Fighter 2	1995
48	Mysterious Dungeon 2	1995
49	Sonic the Hedgehog	1991
50	Metal Gear Solid	1998
51	Pokemon Rouge/Vert	1996
52	Ys 1 et 2	1989
53	Romancing Saga	1992
54	Toki Meki Memorial (PC engine)	1994
55	Super Robot Taisen Alpha	2000
56	Resident Evil 2	1998
57	Tales of Eternia	2000
58	Digital Devil Saga Megami Tensei II	1990
59	Shin Megami Tensei	1992
60	Final Fantasy II	1988
61	Super Mario World	1990
62	To Heart II	2004
63	Final Fantasy	1987
64	Puyo Puyo	1992
65	Family Stadium Pro Baseball	1986
66	Wizardry	1987
67	Hokkaido Murder Mystery	1987

	Série Final Fantasy
	Série Dragon Quest
	Autres Licences
	Square Enix

Rang	Titre	Année de sortie
68	Fire Emblem	1994
69	Super Mario Kart	1992
70	Dynasty Warrior 4	2003
71	Monster Hunter	2004
72	Best Play Pro Baseball	1988
73	Grandia	1997
74	Resident Evil 4 (Gamecube)	2005
75	Gran Turismo 4	2004
76	GTA : Vice City	2004
77	Super Monaco GP	1990
78	Torneko Mysterious Dungeon	1993
79	Tales of Destiny	1997
80	Street Fighter 2 Turbo	1993
81	Dynasty Warriors III	2001
82	Final Fight	1990
83	Monster Hunter Portable	2005
84	Final Fantasy Tactics	1997
85	Monster Hunter G	2005
86	Mysterious Dungeon 2	2000
87	Kung Fu	1985
88	Toki Meki Memorial (Saturn)	1996
89	Tales of Destiny II	2002
90	Kamaitachi No Yoru	1994
91	Sakura Taisen IV	2002
92	Tales of Rebirth	2004
93	Sim City	1991
94	Saga 2	1990
95	Pro Baseball Family Stadium 87	1987
96	Tetris (Game Boy)	1989
97	Secret of Mana	1993
98	Gradius	1986
99	Super Mario Bros 3	1988
100	Resident Evil 4 (PS2)	2005

	Série Final Fantasy
	Série Dragon Quest
	Autres Licences
	Square Enix

## Annexe 2 - Historique des sorties de Final Fantasy

---

Date de sortie	Nom	Support
1987	Final Fantasy	NES
1988	Final Fantasy II	NES
1990	Final Fantasy III	NES
1991	Final Fantasy IV	Super Nintendo
1992	Final Fantasy V	Super Nintendo
1994	Final Fantasy VI	Super Nintendo
1997	Final Fantasy VII	PlayStation
1997	Final Fantasy Tactics	PlayStation
1999	Final Fantasy VIII	PlayStation
2000	Final Fantasy IX	PlayStation
2001	Final Fantasy X	PlayStation 2
2001	Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit	Film
2001	Final Fantasy Unlimited	Dessins animés
2002	Final Fantasy XI	PC, PlayStation 2
2003	Final Fantasy X-2	PlayStation 2
2003	Final Fantasy Tactics Advance	Game Boy Advance
2003	Final Fantasy Crystal Chronicles	GameCube
2004	Final Fantasy VII Before Crisis	Téléphone portable
2005	Final Fantasy VII Advent Children	DVD, UMD
2005	Final Fantasy VII Last Order	OAV
2006	Final Fantasy XII	PlayStation 2
2006	Final Fantasy VII Dirge of Cerberus	PlayStation 2
2007	Final Fantasy VII Crisis Core	PSP
2007	Final Fantasy XII Revenant Wings	DS
2007	Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates	DS
2007	Final Fantasy Tactics Advance 2	DS

## Annexe 3 - Table des illustrations

---

Figure 1 - Chocobo .....	11
Figure 2 - Moogle .....	11
Figure 3 - Pampa .....	11
Figure 4 - Tomberry .....	11
Figure 5 - Tidus, Illustration de Tetsuya Nomura .....	12
Figure 6 - Yuna, Illustration de Tetsuya Nomura.....	13
Figure 7 - Zanarkand .....	15
Figure 8 - Image d'une âme .....	17
Figure 9 - Yuna, lors de la première rencontre avec Tidus .....	18
Figure 10 - Tidus, Illustration de Tetsuya Nomura.....	18
Figure 11 - Forêt de Macalania.....	19
Figure 12 - Lindblum, Final Fantasy IX.....	21
Figure 13 - L'Au-délà, lieu de repos des morts .....	22
Figure 14 - Guadosalam et Luca .....	23
Figure 15 - Scène du baiser à Macalania.....	23
Figure 16 - Yuna pendant le concert .....	29
Figure 17 - (de gauche à droite, haut en bas) Nooj, Baralai et Gippal.....	29
Figure 18 - Shuyin.....	30
Figure 19 - Paine .....	30
Figure 20 - Lara Croft et Yuna, deux héroïnes .....	32
Figure 21 - (de gauche à droite) Rikku, Yuna et Paine.....	32
Figure 22 - Koda Kumi .....	35
Figure 23 - Kingdom Hearts, .....	39
Figure 24 - Images issues de Final Fantasy VII Advent Children (Tifa à gauche et Clad à gauche)....	41

**Groupe Eurasiam**  
Académie Européenne du Manga et des Arts Japonais  
European Academy of Manga and Japanese Arts  
Etablissement d'enseignement supérieur privé  
7 rue Charles François Dupuis 75003 Paris  
t : +33 (0) 1 47 00 18 94  
e : art@eurasiam.com

[www.eurasiam.com/art](http://www.eurasiam.com/art)