LA LÉGENDE
FINAL FANTASY VII

La Légende Final Fantasy VII
de Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
est édité par Third Éditions
32 rue d'Alsace-Lorraine, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre : @ThirdEditions – Facebook.com/ThirdEditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.

Édition : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Textes : Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi
Chapitre III « Les secrets de *Final Fantasy VII* » : Léonard Neveu
Paragraphe « La musique dans *Final Fantasy VII* » : Damien Mecheri
Paragraphe : « La symbolique d'*Advent Children* » : Selami Boudjerda

Relecture : Thomas Savary
Mise en pages : Julie Gantois
Couvertures : Johann Blais
Montage des couvertures : Frédéric Tomé

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la grande série de jeux vidéo *Compilation of Final Fantasy VII*.
Les auteurs se proposent de retracer un pan de l'histoire du jeu vidéo *Final Fantasy VII* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ce volet à travers des réflexions et des analyses originales.

Final Fantasy est une marque déposée de SQUARE ENIX CO., LTD. Tous droits réservés.
Les visuels de couverture sont inspirés d'une œuvre de Tetsuya Nomura : *character designer* de *Final Fantasy VII*.

Édition française, copyright 2016, Third Éditions.
Tous droits réservés.

ISBN : 979-10-94723-24-1
Dépôt légal : janvier 2016
Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions.

Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

LA LÉGENDE FINAL FANTASY VII

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE

03rd. Third éditions

Pour Carolyn Mortier

Sommaire

009 Préface
013 Avant-propos

017 Chapitre premier — Univers

075 Chapitre ii — Final Fantasy VII

101 Chapitre iii — Les secrets de Final Fantasy VII

123 Chapitre iv — Advent Children

141 Chapitre v — Before Crisis

149 Chapitre vi — Dirge of Cerberus

159 Chapitre vii — Crisis Core

173 Chapitre viii — Annexes

181 Chapitre ix — Tetsuya Nomura

187 Chapitre x — Thèmes

215 Conclusion — La question du remake
219 Bibliographie
223 Remerciements

LA LÉGENDE FINAL FANTASY VII

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE

Préface

Final Fantasy VII est un jeu qui a marqué son époque. Symbolique à tant de niveaux qu'il en devient, au choix, énervant ou fascinant. Car oui, qu'on l'aime ou pas, il faut tout de même lui concéder plusieurs petites révolutions du monde ludonumérique, que ce soit en France ou dans le reste du monde. Son annonce, tout d'abord, qui a ébranlé tous les acquis du milieu en deux points. Pour la première fois, *Final Fantasy* quittait le giron de Nintendo pour se rendre sur une console Sony, l'outsider de l'époque. Ayant la chance d'avoir été journaliste dans les jeux vidéo déjà à l'époque, c'était un peu la baffe galactique ! Seconde petite révolution, les toutes premières photos du jeu n'étaient ni dans *Famitsu* ni dans aucun autre magazine japonais, mais sur le nouveau site Internet de l'éditeur. En 1996, le Web était tout jeune, quasi inexistant, et pour moi et mes collègues, devoir aller chercher des photos sur Internet était quelque chose d'inédit, que nous n'avions jamais eu à faire. Une console Sony, des photos sur Internet ? Square fait n'importe quoi !

Aujourd'hui, à l'ère du multiplateforme et des réseaux sociaux, cela peut prêter à sourire, mais à l'époque c'était complètement fou ! Ces petits timbres-poste téléchargés laborieusement avec le modem 33 k de cette époque où il fallait une nuit pour récupérer un MP3, ils étaient magiques ! Enfin, pas au début, car, pour être franc, il est vrai qu'on se demandait où Square pouvait bien aller avec cette espèce de plagiat d'*Alone in the Dark* et son héros punk, habitués que nous étions à des petits *sprites* tout mignons.

Et puis les infos ont continué à tomber, les anecdotes aussi. Square qui se fait épingler par la CIA parce qu'ils ont acheté tellement d'ordinateurs puissants pour calculer leurs graphismes qu'ils sont soupçonnés de vouloir tirer des missiles ! Un épisode dont se vanteront plus tard les développeurs pour appuyer la somme de travail accompli, et qui sera partagé par les fans assoiffés sur les salles de discussion du 3615 Joypad. Quoi, vous vous attendiez à des forums en 1997 ? Et pourquoi pas des voitures volantes ?

Mais, à l'époque, cette histoire de CIA nous faisait rêver, jusqu'aux premières bandes-annonces. Et, enfin, le jeu était là. Trois CD remplis d'une aventure narrée de manière révolutionnaire, entrecoupée de vidéos « cinématiques » bien loin des dessins animés hérités de la PC Engine qui continuaient à officier dans des titres comme le *Far East of Eden* sur Saturn. Beau, long et riche, *FF VII* a en outre été un ambassadeur de poids pour les RPG japonais. Alors que ce genre n'était guère représenté chez nous que par quelques timides traductions anglaises des *Phantasy Star* sur Megadrive, le fan de J-RPG se devait d'avoir un bon dico de japonais s'il voulait profiter d'aventures régulières ! Or, là, *FF VII* débarquait en France en crevant l'écran. Distribué par Sony, le jeu multiplie les pubs télé — trompeuses — mettant en avant la qualité des scènes cinématiques en images de synthèse. À tel point que le jeu fut certes un carton, mais que beaucoup de clients mécontents le rapportèrent au magasin, parce qu'ils avaient imaginé acheter un film interactif et non un RPG. *FF VII* est aussi un ambassadeur de choix pour la « culture manga », avec ses personnages dans l'air du temps, sa narration qui n'avait rien à envier à des œuvres d'animation japonaise. Il faut dire qu'il est tombé au bon moment : il n'y a plus de dessins animés japonais jugés trop violents à la télévision, et l'explosion des *comics* au cinéma est encore loin.

FF VII distribué en grande pompe par Sony ouvre la porte à tous les autres grands jeux de l'éditeur : *FF Tactics*, *FF VIII*, *FF IX*, *Romancing SaGa*. Aujourd'hui, Square a fusionné avec Enix, son rival de toujours, et possède un bureau à Paris. Les *goodies* à prix d'or (souvent *made in China*) n'existent plus, et une boutique officielle propose désormais les mêmes produits qu'au Japon ; les nouveaux titres sortent chez nous entièrement traduits et avec un petit trimestre d'écart seulement. Impensable il y a vingt ans, où, je m'en souviens encore, les RPG console étaient considérés comme des ovnis ou des curiosités. Les robots aux cheveux bleus et les femmes-chats étaient bien loin des standards imposés par les *Ultima* et autres *Bard's Tale* de l'époque.

En cela, *FF VII* a aussi énormément contribué à l'ouverture vers une autre direction artistique du RPG, qu'il soit nippon ou occidental, prouvant que la *fantasy*, qu'elle soit *dark*, *steam*, *punk*, peut être classe. Aujourd'hui, la mode est de se moquer ouvertement de *Final Fantasy VII* et de son imagerie : héros torturé, grosse épée, héroïne cruche. Pourtant, si à l'heure de *Skyrim* et autres *Dragon Age* il est autant moqué, c'est surtout parce qu'il a marqué. Les adultes qui le dénigrent aujourd'hui sont les ados qui l'ont porté aux nues. Et tandis que beaucoup rêvent d'un remake ou d'un portage sur une console HD, *FF VII* reçoit avec ce livre un hommage appuyé, et mérité. Car on peut ne pas aimer, détester, dénigrer ou minimiser les qualités du jeu, mais on ne peut que difficilement nier tout ce qu'il a apporté au monde du jeu vidéo japonais. Et si vous en doutez encore, vous pouvez toujours reprendre ce pavé depuis le début, *new game + style*.

Gregoire Hellot

Journaliste *free-lance* spécialisé dans le jeu vidéo, Grégoire Hellot a commencé sa carrière dans le domaine voilà plus de vingt ans dans le magazine *Joypad*. Pionnier dans le traitement des jeux japonais, il a contribué à sa manière à l'adhésion du public français à ces titres si particuliers. Aujourd'hui collaborateur au site *Gamekult*, il est également directeur des éditions Kurokawa créées en 2005 par l'éditeur Univers Poche. Grégoire est également connu comme le Silver Mousquetaire de la série télé *France Five*.

LA LÉGENDE FINAL FANTASY VII

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE

Avant-propos

Le 31 janvier 2017, le jeu *Final Fantasy VII* soufflera pour la vingtième fois ses bougies d'anniversaire. Tous les joueurs qui ont eu la chance de s'essayer à ce jeu de rôle en 1997 gardent un souvenir ému, intact et immuable de cette aventure passionnante. Après tant d'années, le jeu bénéficie toujours d'une renommée légendaire, et chaque évocation de Cloud, Séphiroth ou Jénova déchaîne l'hystérie, ravive les passions. Car *Final Fantasy VII* a bouleversé le monde vidéoludique occidental, en lui faisant adopter un genre roi au pays du Soleil levant : le jeu de rôle japonais.

Pour célébrer l'un des RPG les plus marquants de l'histoire du jeu vidéo, Third Éditions a décidé de publier un livre hommage : un ouvrage de cœur, mais aussi une vraie analyse des jeux gravitant autour du RPG de légende. En effet, ne sera pas ici traité le seul cas de *Final Fantasy VII*, mais bien l'ensemble des productions de la *Compilation of Final Fantasy VII*, d'*Advent Children* à *Before Crisis*, en passant par *Crisis Core et Dirge of Cerberus*, sans oublier *Last Order*.

Pour bien commencer ce voyage et rafraîchir vos souvenirs, nous avons choisi de vous livrer en premier lieu l'ensemble du scénario de l'univers *Final Fantasy VII*. Pour la première fois, l'intégralité de l'intrigue vous sera contée en détail de façon chronologique : des origines de la Planète au réveil de Génésis dans l'épilogue caché de *Dirge of Cerberus*. L'histoire bien assimilée, vous aurez par la suite l'occasion de plonger dans les coulisses de la création des jeux de la compilation. Des personnalités impliquées aux décisions inattendues qui bouleversèrent l'élaboration de ces titres, l'ensemble du développement et un grand nombre d'anecdotes vous seront dévoilés. Puis sera fait un décryptage complet de chaque titre afin de poser les jalons de nombreuses réflexions.

Si vous tenez ce livre entre les mains, c'est que *Final Fantasy VII* éveille en vous un minimum d'émotions. De la nostalgie, de la joie, de l'émerveillement… La liste pourrait ainsi se dérouler sur plusieurs pages, tout comme les louanges qui pourraient être tressées à ce jeu. Si nous aussi sommes des amoureux de ce RPG mythique, nous avons pris garde à ne pas nous perdre dans un étalage sans fin de superlatifs. Notre ambition était de vous dire non pas à quel point *Final Fantasy VII* est exceptionnel, mais bien pourquoi il l'est.

Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Passionnés depuis l'enfance par la presse papier, Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi n'ont pas tardé à lancer leur premier magazine, *Console Syndrome*, au cours de l'année 2004. Après cinq numéros à la distribution limitée à la région toulousaine, ils décident de créer une maison d'édition du même nom. Un an plus tard, la petite entreprise sera rachetée par Pix'n Love, éditeur leader sur le marché des ouvrages consacrés au médium du jeu vidéo. Au cours de ces quatre années dans le monde de l'édition, Nicolas et Mehdi auront édité plus de vingt ouvrages consacrés à des séries phares, dont ils auront eux-mêmes rédigé un grand nombre : *Zelda. Chroniques d'une saga légendaire*, *Resident Evil. Des zombies et des hommes* et *La Légende Final Fantasy VII* et *IX*. Depuis 2015, ils poursuivent leur démarche éditoriale articulée autour de l'analyse des grandes sagas du jeu vidéo au sein de la nouvelle maison d'édition qu'ils ont cofondée : Third.

LA LÉGENDE
FINAL FANTASY VII

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE

Chapitre premier — Univers

Au commencement

Bien avant l'apparition de la moindre étincelle de vie. Bien avant l'hégémonie des hommes. Bien avant que ses sols fussent foulés par quiconque… Elle était là : la Planète. Avec le temps se développèrent des formes de vie primitives. La Planète était si hospitalière qu'une infinité d'espèces et de végétaux trouvèrent place en son sein accueillant. Elle devint le cœur d'un écosystème immuable, parfaitement autorégulé. La somme de toute cette vie forma un courant, une énergie spirituelle primordiale, vitale pour la Planète, dont les entrailles abondent désormais d'un flux chargé de cette force : la Rivière de la vie. Lorsque s'éteint un être vivant, il retourne à la Planète et son énergie spirituelle rejoint alors le cours de la Rivière de la vie. L'âme du défunt — sa force vitale — accède aux abîmes de la Planète pour s'unir à celles des êtres disparus avant lui. Ainsi se lient et se fondent les énergies spirituelles de tout homme, plante et animal ayant vécu pour contribuer à la renaissance d'autres êtres vivants. Si la Planète peut être considérée elle aussi comme un organisme vivant, elle possède du reste un système immunitaire, un moyen d'autodéfense comparable à celui des humains. En cas de blessure, afin de se préserver, elle fait converger autour de sa plaie un maximum d'énergie spirituelle pour guérir : en d'autres termes, elle cicatrise. De la même façon que la Rivière de la vie constitue en quelque sorte le système circulatoire de la Planète, l'énergie spirituelle qui la parcourt en est le sang.

Les Cetras

Le peuple des Cetras fut la première civilisation à occuper la Planète. Venu des confins de l'univers, ce peuple nomade avait trouvé en la Planète sa Terre promise, un lieu parfait correspondant à leur idée du bonheur suprême : un paradis. Néanmoins, cette idée de Terre promise relevant en définitive de l'appréciation individuelle, elle ne pouvait être la même pour tous. Aussi tous les Cetras ne demeurèrent-ils pas sur la Planète, certains n'y ayant pas trouvé la plénitude à laquelle ils aspiraient. Ceux qui restèrent y élurent au contraire définitivement domicile.

Le peuple des Cetras possédait des pouvoirs extraordinaires, leur permettant notamment de communiquer avec la Planète. Ainsi cette dernière put-elle leur confier la mission de veiller à sa préservation et à son développement. Pour cela, les Cetras ne durent cesser de voyager de lieu en lieu pour cultiver la terre, planter arbres et fleurs, mais aussi élever des animaux. De la sorte, la Planète se voyait perpétuellement nourrie d'énergie spirituelle. La Planète et les Cetras vivaient en symbiose, chacun tirant profit des ressources et des forces de l'autre. Cependant, certains Cetras finirent par ne plus supporter ce périple continuel. Ceux-là décidèrent de stopper leurs migrations perpétuelles pour s'installer

et vivre de manière sédentaire. Avec le temps, cette branche des Cetras perdit le don de communiquer avec la Planète. C'est de cette peuplade distincte que descendent les êtres humains.

La Calamité des cieux

Si certains Cetras choisirent donc de s'installer dans des maisons sans plus considérer les besoins de la Planète, d'autres poursuivirent leur dur labeur en veillant à la conservation d'un parfait équilibre. Ces Cetras nomades n'en menaient pas moins une existence harmonieuse, jusqu'au jour où s'écrasa un gros objet tombé du ciel. Les Cetras entendirent aussitôt le cri de la Planète, un cri de douleur. Ils ne tardèrent pas à découvrir la blessure infligée par l'objet venu du ciel, un cratère gigantesque situé à l'extrême nord du globe. Des milliers de Cetras se rassemblèrent alors pour tenter de soigner au mieux la Planète. S'installant en nombre autour du cratère, ils entreprirent de rassembler la force de toutes choses dans le but d'alimenter la Planète en énergie spirituelle. Celle-ci pourtant les persuada de quitter les lieux. Alors même que les Cetras se préparaient à abandonner la terre qu'ils aimaient et avaient cultivée avec respect, quelque chose apparut, une étrange créature se présenta à eux. Ce que les Cetras nommeraient plus tard « la Calamité des cieux » avait le pouvoir de modifier son aspect et sa voix afin de revêtir n'importe quelle apparence : elle se fit passer pour l'un des leurs, si bien que les Cetras lui accordèrent leur confiance. La chose s'était donc approchée sous des abords amicaux, les trompant pour profiter d'eux. Elle leur transmit un virus, à l'origine d'un mal inconnu qui fit perdre leur esprit aux Cetras infectés, les transformant en véritables monstres. Le virus commença à se propager en infectant les Cetras de par le monde. La Planète en vint à la conclusion qu'elle devait détruire la Calamité des cieux : tant que cette menace perdurerait, elle ne parviendrait en effet jamais à soigner ses blessures.

C'est pour se protéger de ce nouveau danger qu'elle créa les Armes : des créatures gigantesques et surpuissantes avec pour seul objectif de détruire toute forme de vie en vue de générer de l'énergie spirituelle. De toutes ces Armes, Oméga était la plus puissante, conçue comme la mesure de la dernière chance : s'il s'avérait qu'un jour la Planète sentît approcher dangereusement sa fin, alors elle réveillerait Oméga au dernier moment pour concentrer dans cette Arme, en un seul point, l'ensemble de l'énergie spirituelle de la Rivière de la vie. Oméga pourrait ensuite s'envoler chargé de cette puissance et faire voyager à travers l'espace l'ensemble de la Rivière de la vie dans le but de lui permettre de perdurer ailleurs. Pour entreprendre ce grand voyage, Oméga aurait besoin du secours de Chaos, son coursier, dont la mission serait de l'aider à rassembler l'énergie spirituelle. Ainsi délestée de son enveloppe terrestre, la Planète parviendrait à survivre grâce à Oméga, qui assurerait la circulation de son âme.

Malgré les atteintes provoquées par la Calamité des cieux, la Planète n'eut pas cette fois à recourir aux Armes. Quelques Cetras ayant réchappé au virus sortirent vainqueurs de leur combat contre la créature, qu'ils parvinrent à enfermer au centre du cratère où elle avait été découverte. Les Armes furent mises en sommeil par la Planète, dans le cratère nord : même si la Calamité des cieux avait été neutralisée, il était certain qu'elle parviendrait un jour à briser ses chaînes.

La Shinra

Des millénaires se sont écoulés, les humains n'entretiennent plus de rapports avec la Planète ; l'existence même de leurs ancêtres, ceux qu'ils nomment maintenant les Anciens, leur paraît depuis longtemps bien mystérieuse. Pourtant, avec le temps, ils avaient appris à utiliser la magie par d'autres moyens : en usant de sphères issues de la condensation de l'énergie spirituelle. Nommées *matérias*, ces sphères avaient permis aux plus sages des hommes de renouer contact avec leurs ancêtres, dont le savoir continuait à circuler dans la Rivière de la vie.

La société humaine évolua et vit se développer une économie de marché autour de laquelle tout le reste finit par graviter. Ainsi une corporation gigantesque était-elle parvenue à régir le monde : la Shinra Electric Power Company. Plus communément appelé Shinra, ce consortium avait d'abord prospéré grâce au développement d'industries lourdes telles que l'armement et la production de véhicules. Elle s'était ensuite tournée plus spécifiquement vers la recherche et l'exploitation de nouvelles énergies. La Shinra fit alors une découverte qui bouleversa la perception de l'environnement : les plus éminents scientifiques de la société constatèrent que la Planète sécrétait dans ses sols une substance au potentiel énergétique à ce jour inégalé. Ils ne le savaient pas à l'époque, mais cette substance renfermait en fait l'énergie spirituelle de la Planète. Aussitôt, les chercheurs travaillèrent à exploiter cette nouvelle matière dans le but d'utiliser cette énergie au quotidien ; cette substance fut baptisée *Mako*.

Les besoins énergétiques de la Shinra ne tardèrent pas à devenir gigantesques : il fallait alimenter les foyers en énergie et permettre le développement d'industries variées. Afin d'extraire l'énergie spirituelle de manière encore plus efficace, la Shinra mit en branle la construction d'immenses réacteurs chargés de pomper en quantité phénoménale l'énergie contenue dans le Mako, puis de la rendre disponible. Un premier réacteur Mako fut construit sur le mont Nibel, sans que cela s'avérât suffisant. Il fallait extraire toujours plus. La Shinra érigea alors la ville de Midgar, véritable mégalopole organisée autour de huit réacteurs découpant la ville en autant de secteurs, disposés en un cercle ayant pour centre la tour Shinra, siège de la compagnie. Midgar devint rapidement la capitale du monde. La ville fut divisée en deux parties. En bas, dans les taudis, vivaient les couches défavorisées de la population. Ces quartiers pauvres n'avaient pas même accès à la lumière du jour : des plaques monumentales leur cachaient le ciel, qui servaient de support à la partie haute de la ville, réservée aux élites. La toute puissante Shinra tenait sous son joug l'ensemble du globe grâce à son énergie Mako, qui alimentait l'ensemble des foyers de la Planète en électricité, en chauffage et en carburant.

Des voix s'élevèrent néanmoins pour dénoncer les pratiques de la Shinra, qui épuisait littéralement les ressources vitales de la Planète. Ces rébellions furent marginales ; malgré les protestations, le reste de la population se complaisait trop dans son confort pour envisager de le remettre ainsi en cause. Non contente d'être devenue la première puissance économique et politique mondiale, la Shinra finit par s'immiscer dans tous les domaines d'activité jusqu'à les contrôler sournoisement : politique ; aménagement du territoire ; armée… Son champ d'action s'était étendu au point que le président de la Shinra avait dû créer plusieurs services au sein de sa société, placés chacun sous l'autorité d'un directeur. En bon despote qu'il était, le président Shinra ne manqua pas de nommer son fils à l'un de ces postes-clés. De ces nouveaux pôles d'activité émergèrent quantité de projets, du militaire au scientifique, tous plus démesurés les uns que les autres. Fut notamment mis en place le service d'Investigation et des Affaires générales, censé veiller sur la sécurité de

LA LÉGENDE
FINAL FANTASY VII

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE

Chapitre II — Final Fantasy VII

Création

Le septième volet de *Final Fantasy* marque un véritable tournant au sein de la saga. D'abord parce qu'il s'agit du premier réalisé en 3D, ensuite du fait de sa sortie sur la PlayStation de Sony (ses six prédécesseurs ayant tous vu le jour sur une machine de Nintendo). De l'aveu même de ses concepteurs, le développement de *Final Fantasy VII* a représenté un véritable défi, notamment en raison de l'arrivée de nouveaux membres pour compléter l'équipe responsable du jeu. Le *character designer* Tetsuya Nomura, le scénariste Kazushige Nojima ou encore le directeur artistique Yûsuke Naora ont connu leur consécration avec ce projet, qui leur a permis de gagner leur place au panthéon de la série mythique du RPG japonais, aux côtés des Hironobu Sakaguchi et Yoshinori Kitase, déjà bien installés. C'est dire si la motivation de chacun était à son paroxysme ! Nomura déclara d'ailleurs que chacun avait souhaité contribuer à faire de ce *FF VII* le meilleur *Final Fantasy* jamais sorti.

Après la sortie en 1994 de *Final Fantasy VI* sur la Super Famicom, l'équipe de développement se met au travail sur ce qui devait être un nouvel épisode destiné à la 16 bits de Nintendo. Lors de réunions préliminaires, des idées concernant les personnages émergent déjà. Pourtant, un autre projet bien plus avancé vient interrompre ce travail : afin d'aider au développement de *Chrono Trigger* (un autre RPG aujourd'hui légendaire de la Super Nintendo), l'équipe œuvrant à *Final Fantasy VII* va laisser son projet en jachère. Elle se voit même tout simplement dissoute.

Une fois sorti cet ambitieux *Chrono Trigger*, l'équipe se retrouve et le développement reprend à zéro. Entre-temps, Nintendo a commencé à dévoiler les caractéristiques de sa prochaine machine, la Nintendo 64 : en plus de son support cartouche, elle devrait se voir doter d'un lecteur de disque optique périphérique, le 64DD (64 *disk drive*). Il n'est de toute façon plus question de développer pour la Super Nintendo, et le regain de puissance annoncé avec cette nouvelle machine laisse entrevoir de grands changements au sein du processus de développement. Hironobu Sakaguchi, maître d'œuvre de chaque volet de *Final Fantasy* et producteur de ce *FF VII*, est un passionné d'infographie, qu'il a découverte au début des années 1990. Il entend bien incorporer dans son prochain projet des séquences cinématiques incroyables, grâce à l'apport technologique des processeurs de Silicon Graphics.

Yoshinori Kitase est entré chez Square en tant que scénariste de *Seiken Densetsu : Final Fantasy Gaiden* sur Game Boy. Son bon travail et sa rigueur lui vaudront d'être choisi par Sakaguchi comme coscénariste de *Final Fantasy V*, codirecteur de *Final Fantasy VI* et réalisateur de *Chrono Trigger*. Les succès s'enchaînant, Kitase va continuer à s'illustrer en prenant en main la quasi-totalité des *Final Fantasy*, des *Kingdom Hearts* et de la *Compilation*

of Final Fantasy VII. Au moment où Sakaguchi commence à s'intéresser davantage au cinéma qu'au jeu vidéo, Kitase prend le relais en tant qu'architecte des grandes sagas de Square.

Kitase raconte qu'à cette époque il a découvert *4D Sports Boxing*, un jeu de boxe en 3D sorti sur micro-ordinateurs en 1991, proposant des personnages polygonés. Qui plus est, les tendances dont témoignent les jeux PC réalisés à l'étranger l'intriguent énormément. *Alone in The Dark*, notamment, le marquera avec force. Le choc est pour lui tellement rude que sa vision du jeu vidéo en est ébranlée à jamais. Pour lui, l'époque de la 2D est désormais révolue. Ainsi, il devient clair que *FF VII* n'aura plus rien à voir avec ses prédécesseurs, au moins sur le plan visuel. Mais comment parvenir à passer d'un jeu totalement en 2D à un titre qui usera de la troisième dimension ? Sakaguchi expliquera qu'il aura fallu plus d'un an à son équipe pour imaginer le bon moyen de réussir cette transition. Une solution finira donc par être retenue : les décors seront réalisés en 2D (plus exactement en 3D précalculée), alors que les personnages seront quant à eux en 3D temps réel — soit précisément l'inverse du choix fait par l'équipe de *Xenogears*.

Ce choix du passage à la 3D ne fut pas sans créer de problèmes. L'équipe de développement, en effet, se montrait circonspecte dans l'ensemble face à cette idée. Kitase a en fait commencé par envisager l'option retenue pour *Xenogears* : modéliser les décors en 3D tout en conservant les personnages en 2D, donc. Le principal intérêt d'une telle approche était pour lui de ne pas bousculer les habitudes des joueurs japonais, restés attachés à la 2D façon Super Nintendo.

Kitase explique en outre que l'intégration de la 3D a posé des difficultés : « Comme c'était notre tout premier jeu en 3D, nous n'en connaissions pas les limites. Nous avions fait appel à un prestataire extérieur pour les séquences cinématiques CGI ; quand les premières ont été terminées, nous sommes revenus vers eux : "Notre scénario a changé, il faudrait allonger cette scène de trente secondes." Ce qui les a étonnés, dans la mesure où, à cette époque, étendre une séquence de quelques secondes coûtait une bonne dizaine de millions de yens. Nous ne le savions pas en formulant cette demande ! » Le choix de la 3D eut ainsi de lourdes conséquences sur les budgets, mais aussi sur l'organisation générale du travail. Kitase raconte qu'avant *FF VII* Square n'employait que des artistes 2D. Pour ce projet, l'éditeur a donc dû embaucher de nombreux spécialistes de la 3D, ce qui a mené à toutes sortes d'échanges très excitants. Les concepteurs maison ont commencé eux-mêmes à utiliser les outils 3D, à organiser de nombreux séminaires et ateliers de formation. Kitase était si impliqué qu'il a lui-même appris à utiliser Alias PowerAnimator et créé une dizaine d'animations du jeu.

Yûsuke Naora, quant à lui, n'est guère enthousiasmé par la perspective de travailler à un jeu en 3D. Arrivé chez Square à l'époque du développement de *FF VI*, auquel il a participé, Naora s'était vu confier par Kitase le design de la ville de Zozo sur ce projet. Alors fortement influencé par la bande dessinée française, il choisit pour la cité des teintes bleutées et violettes, si bien que le résultat final différera complètement de tout ce que l'on pouvait trouver à l'époque dans les RPG japonais. Cette audace a séduit Kitase, car la ville de Zozo ainsi conçue possédait un cachet qu'il jugeait très occidental. Tetsuya Takahashi, directeur artistique de *FF VI*, étant occupé par le projet *Xenogears*, Sakaguchi demande alors à Naora d'assurer ce poste sur *FF VII*. Kitase en rajoute même en prétendant qu'à cette époque les Occidentaux s'étaient mis à la réalisation de jeux en 3D. Du coup, *FF VII*, lui aussi en 3D, serait mis en concurrence directe avec ces titres. Si l'on repense au travail de Naora sur la ville de Zozo, on reconnaîtra que le style de l'artiste convenait à merveille à ce projet dont l'équipe savait déjà qu'il inaugurerait un style visuel plus moderne.

Naora, pourtant, ne comprenait pas les intentions de Sakaguchi et Kitase, ni ce qu'apporterait le choix de cette troisième dimension : comment pourrait-on s'émouvoir face à ces personnages mal dégrossis, quand on connaît la qualité visuelle que peuvent atteindre les *sprites* en 2D ? C'est en voyant pour la première fois ces personnages se mouvoir à l'écran que le directeur artistique fraîchement appointé se ravise. Il peut alors laisser s'exprimer son talent.

Si Sakaguchi a appuyé la décision du passage à la 3D, il faut cependant relever des inquiétudes qui le poursuivront bien après *FF VII*. En particulier, la petite taille des visages l'angoissait particulièrement : il se demandait sans cesse comment ils allaient pouvoir y imprimer des émotions. Un questionnement et des doutes que l'on retrouvera en 2000 avec *Final Fantasy IX*, dans lequel Sakaguchi a doté ses personnages de grosses têtes.

Le travail progresse, cela dit, et de nombreux tests sont réalisés en interne. En octobre 1995, à la Siggraph Computer Graphics Convention de Los Angeles, Square présente une première vidéo de ce que pourrait être le nouveau *FF* à travers un combat en 3D mettant en scène des personnages de *FF VI*. Très impressionnante, elle contraste nettement avec tout ce que l'on a pu voir sur Super Nintendo, notamment grâce aux mouvements de caméra très dynamiques effectués en plein combat. Cette séquence montrant Locke, Shadow et Terra face à un golem de pierre est en fait une démo technique baptisée en interne *Final Fantasy SGI Demo*, tournant sur station Silicon Graphics. Bien qu'elle ait en fait pour seule vocation d'expérimenter des technologies que mettra en œuvre le prochain épisode de la série, les médias vont aussitôt s'emballer à son sujet : il paraît d'ores et déjà certain que le futur jeu est attendu par toute une communauté. Pour Sakaguchi, cette démo est la « graine » qui donnera naissance à *Final Fantasy VII*.

Cependant, Nintendo tarde à dévoiler les spécificités techniques du périphérique de sa future console, le 64DD, et Square doit se contenter, faute d'informations fiables, de travailler à partir de simples suppositions. Les retards de Nintendo s'accumulant, la décision est finalement prise par Square de porter le projet sur la PlayStation de Sony, le nouvel arrivant dans la guerre des consoles qui opposait jusqu'alors SEGA et Nintendo. Le P-DG du groupe Nintendo ne pardonnera d'ailleurs jamais à Square ce qu'il considérera comme une traîtrise.

La PlayStation offre en tout cas des perspectives technologiques alléchantes. La machine est équipée d'un lecteur de CD-Rom ; or le disque optique propose une capacité de stockage bien supérieure à celle des cartouches de Nintendo : Sakaguchi y voit le support idéal pour assouvir ses fantasmes, où jeu vidéo et cinéma pourraient enfin fusionner. Bien que Kitase ait pu déclarer « apprécier le *hardware* Nintendo », ils avaient besoin pour les cinématiques de bien plus d'espace de stockage. D'où le choix du CD-Rom comme support. À l'époque, seul ce dernier offrait des perspectives satisfaisantes à cet égard. Le revers de la médaille serait bien entendu la fréquence et la durée des chargements, susceptibles de nuire à l'immersion et qu'il allait donc falloir camoufler au mieux. De la gestion de ce problème dépendrait entièrement la sortie de ce septième volet. Des tests furent effectués sur la première séquence réalisée pour le jeu, correspondant au début de l'aventure, lorsque Cloud et ses compagnons descendent d'un train pour atteindre le réacteur Mako qu'ils comptent faire exploser. L'alternance entre séquences de jeu et cinématiques s'étant révélée satisfaisante, la décision fut prise de continuer dans cette voie. Kitase se montra très intéressé par cet apport des cinématiques. Sakaguchi le choisit du reste pour seul réalisateur de ce *FF VII* en raison de sa passion pour le septième art et des études de cinéma qu'il avait suivies, sans compter les courts-métrages qu'il avait pu réaliser. Au total, ce sont plus de quarante minutes de scènes en images de synthèse qui seront contenues dans

Dépôt légal : janvier 2016
Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions