

Joypad

N° 111 septembre 2001

FINAL FANTASY X

PREMIERS PAS DANS L'AVENTURE



Explications des combats • Les règles du Blitz Ball
Les coulisses du jeu • La traduction des menus
Tous les secrets des Sphères • L'univers de FFX

SKYROCK

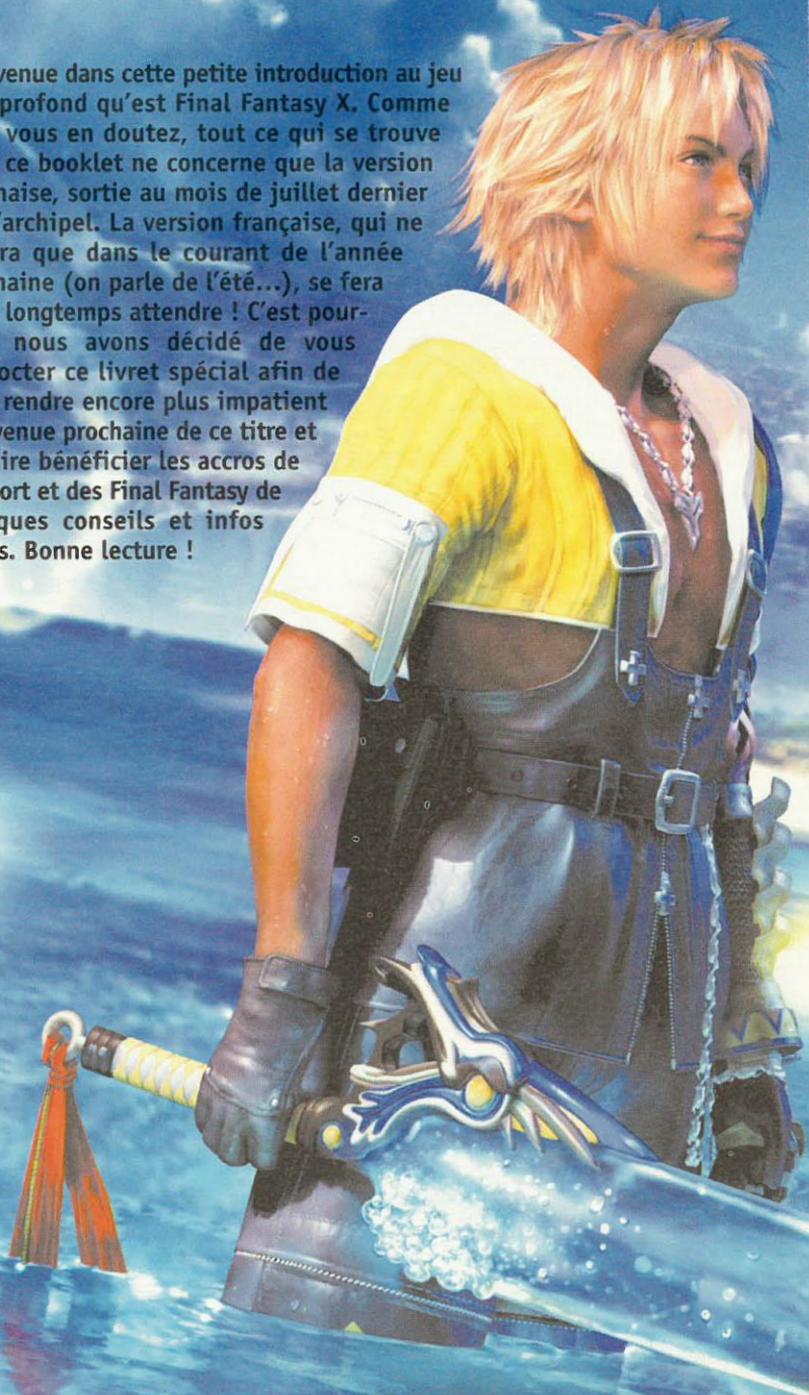
PREMIER SUR LE RAP

www.skyrock.com

UN SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYPAD 111. NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT.

ÉDITO

Bienvenue dans cette petite introduction au jeu très profond qu'est Final Fantasy X. Comme vous vous en doutez, tout ce qui se trouve dans ce booklet ne concerne que la version japonaise, sortie au mois de juillet dernier sur l'archipel. La version française, qui ne sortira que dans le courant de l'année prochaine (on parle de l'été...), se fera donc longtemps attendre ! C'est pourquoi nous avons décidé de vous concocter ce livret spécial afin de vous rendre encore plus impatient à la venue prochaine de ce titre et de faire bénéficier les accros de l'import et des Final Fantasy de quelques conseils et infos utiles. Bonne lecture !



SOMMAIRE



- P. 4** Introduction au monde de Final Fantasy X
- P. 6** Présentation des personnages
- P. 10** Quid des références aux autres Final Fantasy ?
- P. 12** Explication des divers menus
- P. 14** Les combats !
- P. 19** Le système de modification des armes
- P. 20** Les invocations
- P. 22** Un nouveau concept : les Sphères
- P. 25** Influences d'Okinawa
- P. 26** Petit cours de Blitz Ball
- P. 28** FFX en chiffres !
- P. 30** Le DVD bonus
- P. 31** Nos impressions !

Joypad est édité par la société HDP
au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Tous les visuels de ce booklet sont © Squaresoft.
Maquette : Catherine Branchut, Hervé Drouadène
Lionel Gey et Joseba Urruela.

Booklet concocté par Greg, l'ami des animaux morts et des tortues mangeuses de melon, sans qui ce petit opuscule n'aurait jamais vu la lumière du jour. Et de la nuit non plus d'ailleurs. La Lune, les étoiles, tout ça. Spéciale dédicace à Drancy, la 6T des gens heureux !
Remerciements à Koji Aizawa et à toute l'équipe de Famitsu !



LE MONDE DE FINAL FANTASY X

À chaque nouveau Final Fantasy, le joueur découvre un monde différent. Qu'en est-il aujourd'hui ?

« Il détruit les mondes et sème la tristesse dans le cœur des hommes : Shin. Afin de le tuer, de tout temps, des femmes et des hommes se sont rassemblés afin d'unir leurs forces et venir à bout de l'inévitable fléau. Pourtant, il n'existe qu'une seule manière de tuer Shin : l'ultime invocation. Les invocateurs sont donc non seulement les personnes qui peuvent assurer la sécurité de ce monde, mais leur rôle social est autrement plus large que ce simple fait. Ils sont chargés d'escorter les âmes des défunts dans « l'autre monde », soigner les cœurs des victimes ; le simple fait qu'ils existent est synonyme de paix et d'équilibre entre les nations. Mais le métier d'invocateur implique de laisser derrière soi les émotions personnelles, de faire preuve d'abnégation, d'oublier la vision de la mort et surtout leur propre liberté. »

**L'ESPOIR DE TOUT
UN PEUPLE :
L'INVOCATEUR**



L'Efrith, monstre de feu. Une invocation classique dans le monde de Final Fantasy.



Le thème graphique de cet opus sera l'élément aquatique.



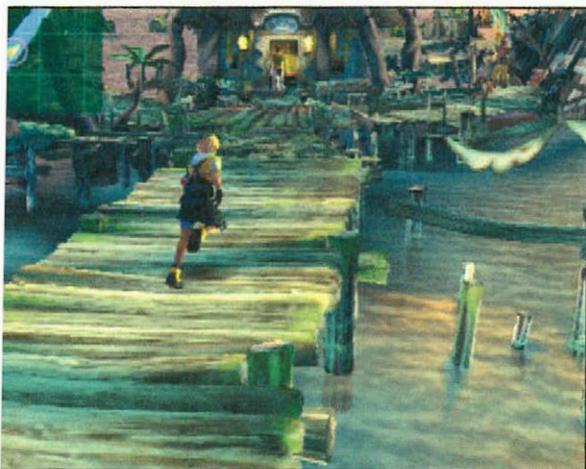
Les invocateurs apportent joie et réconfort aux habitants du monde de Final Fantasy.

L'invocateur n'est pas seul. Ils sont quelques-uns à être élus chaque année dans cette difficile profession. Une fois son examen terminé, un invocateur doit faire un voyage initiatique durant lequel il ira prier dans tous les temples du monde, afin de renforcer ses pouvoirs et de pactiser avec de nouvelles créatures. Bien entendu, il s'agit là d'un voyage fort dangereux. C'est pourquoi un invocateur est toujours accompagné d'un ou plusieurs gardes du corps. Au début de l'histoire, Yuna est prête à partir pour son voyage initiatique.



Le monde de Final Fantasy X est essentiellement lacustre. De grandes cités en bord de mer, rappelant à l'homme son origine. De l'industrie aux loisirs, avec le Blitz Ball, l'élément aquatique est réellement omniprésent dans ce volet de la série. On notera d'ailleurs que la plupart des habitants du monde de FFX peuvent vivre et évoluer sous l'eau sans connaître le moindre problème respiratoire.

UN MONDE EN HARMONIE AVEC LES 7 MERS



Final Fantasy X et ses environnements lacustres.

NOTATION

Scénario : 9/10
Originalité : 8/10



Yuna doit inviter les âmes des défunts à rejoindre l'autre monde. Sa danse ne cessera qu'avec la mort de Shin.

MINI-LEXIQUE

SHIN

Une mystérieuse entité qui, depuis de nombreuses années, tourmente les habitants du monde de Final Fantasy X. Indestructible, ce fléau vivant est un monstre marin qui dévaste les côtes. On dit qu'il est la punition des dieux pour les hommes du passé, paresseux et oisifs : ils avaient édifié un empire dans lequel les machines accomplissaient leurs tâches.

« SAISON DE NAGUY »

Lorsque Shin est détruit, il s'écoule plusieurs années avant qu'il ne revienne à la vie. Durant cette période, les gens vivent en paix et les pays du monde entier prospèrent sans crainte du lendemain.

« L'AUTRE MONDE »

Lorsqu'un être vivant est tué par Shin, son âme ne trouve pas le repos et vient grossir les rangs des monstres. Lorsqu'une cité a été attaquée par Shin, le rôle de l'invocateur sera donc d'accompagner les âmes des victimes dans l'autre monde afin qu'elles trouvent le repos.

BLITZ BALL :

Sport national dans Final Fantasy X. Un mélange de football, de kick-boxing et de water-polo. Se joue dans une sphère entièrement remplie d'eau.



LES PERSONNAGES DE FINAL FANTASY X

Qui dit Final Fantasy dit aussi galerie de personnages charismatiques.

YUNA



L'invocateur au destin immense
Fille du grand invocateur Braska qui tua Shin il y a dix ans, Yuna est appelée elle aussi à connaître le même destin. Mais à cause de sa filiation particulière, elle est vue différemment par les autres invocateurs, qui la prennent pour une fille à papa. Elle espère donc devenir suffisamment puissante pour clouer le bec à ces médisants, en apaisant le monde de ses maux. Mais lorsqu'elle a fait le choix de devenir invocatrice, savait-elle seulement ce que deviendrait son existence ?

Spécialités :

- Magie blanche
- Invocation

« JUSQU'À LA MORT DE SHIN, JE N'AI PAS LE DROIT DE MONTRER DE FAIBLESSE... »



« L'INVOCATEUR ET SES GARDES SONT LA LUMIÈRE DES ESPOIRS DE SPIRA... »



TIDUS

L'incrédule qui veut rencontrer Shin
 Une superstar du sport le plus populaire dans le monde de Final Fantasy X, le Blitz Ball. À cause d'un accident provoqué par Shin, il devient garde du corps de Yuna et l'accompagne dans son pèlerinage. Sur les terres de Spira, il sera touché par le sacrifice et la détermination de Yuna, ce qui le décidera à la protéger du mieux qu'il peut.

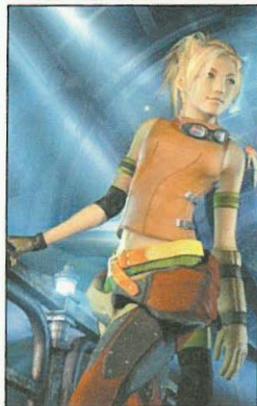
Spécialités :

- Agilité, vitesse
- Provocation

« NOUS ALLONS
 CHANGER
 TOUT ÇA ! »



« PAS DE PROBLÈME ! »



RIKKU

Un visage radieux qui cache des larmes
 L'un des gardes de Yuna, la comique et légère Rikku. Elle a beau n'avoir que 15 ans, elle sait mieux que quiconque l'importance de ses responsabilités, ainsi que la réussite de la mission de Yuna. Son caractère enjoué en fait un personnage comique, mais au fil de l'aventure, son côté tragique et humain ressortira plus d'une fois.

« ÇA RESSEMBLE À UN SACRIFICE
 POUR LE BONHEUR DE SPIRA... »

Spécialités :

- Vol
- Bricolage, imitation



リクク：なのに……どうして



リクク：でも、オヤジが……
 呼び寄せたんだ

« GARDEZ-MOI
 AVEC VOUS,
 JE VOUS EN
 PRIE... »



AURON

Un garde de légende, qui connaissait le père de Yuna. On dit de lui qu'il fut le garde du père de Yuna, Braska, et qu'il combattit Shin il y a dix ans. Véritable légende vivante, il semblerait qu'il ait à la fois perdu et appris beaucoup de sa bataille passée, mais il n'en parle jamais. Ancien ami du père de Tidus, il lui apprend le maniement des armes et décide de devenir garde de Yuna.



« C'EST ÇA, ÊTRE RÉSOLU » !



Spécialités :

- Attaques au sabre
- Protection

« BEAUCOUP D'HISTOIRES SE TERMINENT, LA TIENNE NE FAIT QUE COMMENCER... »



LULU

« SI TU LE DIS JUSQU'AU BOUT, JE TE TUE... »



La magicienne qui considère Yuna comme sa sœur. La garde de Yuna aux cheveux de jais. Maîtresse de la magie noire, elle ne parle pas beaucoup, mais lorsqu'il est question d'être qui lui sont chers, elle devient au contraire capable de montrer des émotions insoupçonnables. Il semblerait qu'elle connaisse Wakka depuis un certain temps.

Spécialités :

- Magie noire
- Concentration



« L'ÊTRE HUMAIN EST VRAIMENT TRÈS COMPLIQUÉ... »



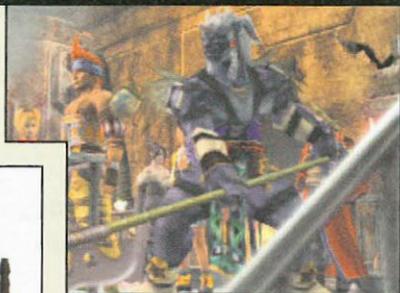
KIMAHRI

Le garde silencieux aux côtés de Yuna
Protecteur de Yuna depuis son adolescence, il connaît mieux que personne l'invocatrice ainsi que ses peurs et ses peines. D'une stature impressionnante si on le compare à un être humain, il est cependant assez petit comparé à ses frères de sang de la tribu des Ronzo.

Spécialités :

- Magie bleue
- Jump

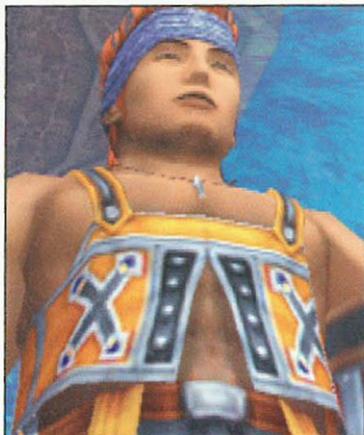
**« C'EST KIMAHRI
QUI PROTÈGE YUNA ! »**



**« KIMAHRI PART
DEVANT ! »**



**« LE BLITZ BALL,
C'EST UN RÊVE ÉPHÉMÈRE. »**



Spécialités :

- Attaques du statut
- Visée

**« MORTEL !
C'ÉTAIT QUOI
CE COUP ? »**



WAKKA

Le joueur qui choisit de partir en voyage
Joueur de Blitz Ball, il est originaire du même village que Lulu et Yuna. D'un caractère lourdaud, il est le premier à se lier d'amitié avec Tidus, qui lui rappelle son petit frère mort au cours d'une guerre. Il tente continuellement d'intégrer Tidus au sein du groupe très fermé des gardes de Yuna.



LES RÉFÉRENCES AUX AUTRES FINAL FANTASY

**Tous les détails de Final Fantasy qu'il ne faut surtout pas oublier !
Nom de Zeus !**

Quand on parle de Final Fantasy, il est des choses que l'on ne pourra jamais oublier et qui ont réussi à traverser les divers scénarios et époques de tous les volets, pour continuer à exister aujourd'hui encore dans cet ultime opus. Comme les Chocobos, les Moogles, les bateaux volants, les Cactuères (ou Cactrot selon les versions) et bien entendu le personnage prénommé Cid. Dans ces pages, vous pourrez redécouvrir ces éléments dans leur version « X ». À quel endroit apparaissent-ils et quel rôle peuvent-ils bien tenir dans FFX ? Ce sera à vous de le découvrir...

UNE RÉFÉRENCE QUI A DU PIQUANT !

Selon les volets, son nom peut différer : Cactuère, Cactrot... il reste en tout cas le Sabotender en japonais. Personnage idiot créé par Tetsuya Nomura lui-même à l'époque de la Super Famicom, il est très vite devenu l'un des personnages incontournables de Final Fantasy. Ennemi redoutable et rare, il a toujours récompensé les joueurs capables de le trouver et de le vaincre par une montagne de points d'expérience ou d'argent. Son attaque des 1 000 épines, qui fait 10 000 points de dégâts, est redoutable !



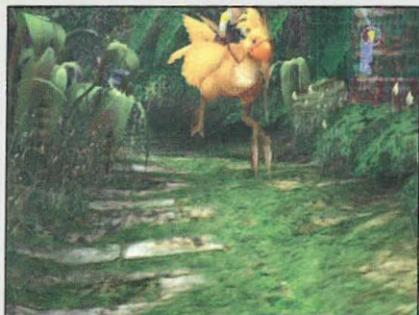
LES POUPÉES DE LULU

Personnage assez étrange, Lulu la Sorcière combat en donnant vie à ses poupées. Ces dernières vous sembleront avoir un air de déjà-vu, et ce sera vrai ! La première qu'elle possède sera un Moogle. Par la suite, elle pourra obtenir des poupées à l'effigie de Moomba ou même de Caith Sith, ce personnage très étrange de Final Fantasy VII. Il paraît même qu'il en existerait d'autres...



LES CHOCOBOS

L'icône la plus représentative du bestiaire de Final Fantasy est bien le Chocobo. Cette fois-ci, il apparaît comme un animal de dressage et d'exploitation. Utilisé comme mode de transport, la première fois que Tidus et ses amis le rencontreront, il prendra la forme de monture militaire. Mais après avoir fait connaissance de l'escadron des cavaliers de Chocobos, il sera plus tard possible de chevaucher soi-même ces gros oiseaux. Il se pourrait même que des jeux de course soient présents...

TOUT L'UNIVERS
DE FINAL FANTASY
SUR PS2

CID, L'INDÉRACINABLE

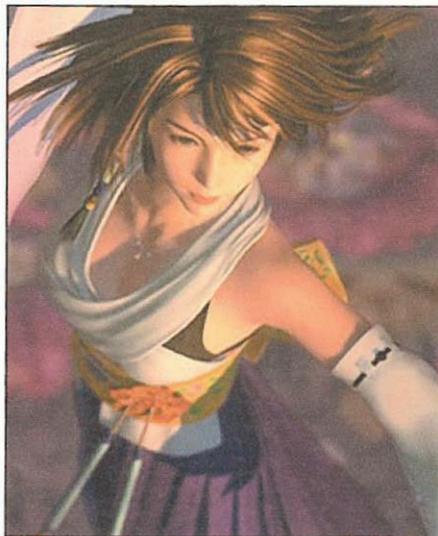
Dans n'importe quel volet de Final Fantasy, vous retrouverez toujours un personnage débonnaire du nom de Cid. Mis à part le VIII^e volet, il a toujours été un bricoleur bougon, mais avec le cœur sur la main. Cette fois-ci, Cid est le chef de la tribu des Albed, des gitans de la mer spécialisés dans le bricolage et la robotique. Il est aussi accessoirement le père de Rikku.



TRADUCTION DES MENUS

Lire et comprendre l'univers de Final Fantasy X

Comme dans tous les Final Fantasy sur PSone, il vous suffira, lors de vos déplacements, de presser sur le bouton **△** pour avoir accès au menu de commandes. Cela vous permet, outre le fait de s'assurer de l'état de vos personnages ou de votre bourse, d'exécuter diverses actions spécifiques à Final Fantasy X. Les voici :



スフィア盤	▶ Gestion des sphères (voir page 22).
アイテム	▶ Items. Permet d'utiliser les objets que transportent les personnages. Chaque objet est accompagné d'un petit descriptif très utile.
アビリティ	▶ Ability. Permet de vérifier ou d'utiliser les capacités de chacun de vos personnages. Pour les soins... c'est là qu'il faudra se rendre.
オーバードライブ	▶ Overdrive. Permet de choisir le type de super-attaque ainsi que le style de charge de celle-ci.
装備	▶ Équipement. Pour équiper des objets acquis en combat ou chez le marchand.
ステータス	▶ Status. Vue de l'état de vos personnages, leurs forces, etc.
召喚	▶ Invocations. Vous permet de renforcer vos invocations grâce à l'utilisation d'objets particuliers.
バトルメンバー	▶ Battle Member. Une option qui vous permet de définir qui va prendre part au combat en premier.
改造	▶ Customisation. C'est ici que vous vous rendez pour transformer vos armes et leur donner de nouvelles capacités (voir aussi page 19).
コンフィグ	▶ Config. Pour régler le son, les voix... et, ô miracle !, le choix est enfin donné de voir les scènes d'invocations en entier ou bien les zapper.
ヘルプ	▶ Help. Une aide de jeu entièrement en japonais. Vous êtes bien avancé, hein ? Sauf si vous parlez nippon, évidemment...

LE STATUT DE VOS PERSOS

OVER DRIVE

OVERDRIVE

Votre jauge d'Overdrive. Elle vous permet, en un coup d'œil, de savoir quel personnage est le plus affûté pour lancer sa super-attaque. Voir aussi la section des combats.



INDICATION DU NIVEAU DE SPHÈRE

S.lv et Ap. C'est ici que vous saurez combien chaque personnage a obtenu de niveaux de sphères. Le chiffre en dessous indique combien d'Ability Points le joueur doit encore obtenir pour gagner un niveau de sphère.

攻撃力	14	すばやさ	23
物理防御	15	運	18
魔力	13	回避	5
魔法防御	14	命中	5

 At the bottom, there is a 'でアビリティ表示' (Show Abilities) button."/>

RÉSUMÉ DE L'ÉQUIPEMENT

L'arme et l'armure que votre personnage porte actuellement. Cela ne sert pas à grand-chose étant donné qu'une arme du même nom pourra avoir des capacités différentes (voir aussi page 19).

type 修行

BANDEAU D'ACCÈS

Accès aux capacités de chaque personnage. On peut en gros diviser les capacités en deux catégories : les capacités actives, qui vous demandent de les exécuter, comme les sorts par exemple, et en opposition, les capacités passives, qui se déclenchent seules, comme +20 % de magie ou encore Protection contre le poison.

すばやさ
運
回避

STATUT ET PERFORMANCE

Les paramètres de vos personnages. Dans l'ordre, de haut en bas en partant de la gauche : force d'attaque, de défense, force magique, défense magique. Colonne de droite : vitesse, chance, esquive, précision.

でアビリティ表示

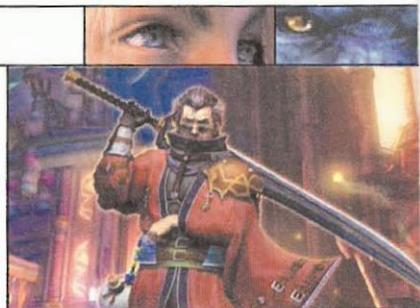
LE MENU D'ÉQUIPEMENT

Les armes dont peut s'équiper votre personnage apparaissent en bas à gauche de l'écran. L'objet déjà équipé est indiqué par un petit triangle orange. En bas à droite, s'affichent les capacités que vous apporte l'objet sélectionné.

NOTATION

Interface : 8/10
Système d'équipement : 7/10

LES COMBATS



Voici donc le nouveau système de combat de FFX !

Avec FFX, Squaresoft nous offre des combats encore plus admirables qu'auparavant. Mais outre leur beauté, les joutes ont subi de grands changements si l'on compare celles de FFX à tous les autres volets de la série. Tout cela grâce au génie de M. Tsuchida, concepteur des assauts des trois Front Mission, qui, en intégrant l'équipe FF, a apporté avec lui un grand nombre d'éléments stratégiques. Cela nous donne des moments trépidants, peut-être même les meilleurs du jeu...



FENÊTRE D'ACTION

Il s'agit de la fenêtre de commande. Comme toujours, c'est ici que vous allez décider de vos actions. Une nouveauté cette année : pour fuir un combat, vous n'aurez plus à presser L ou R (touches désormais allouées à autre chose) mais à vous déplacer vers la droite pour faire apparaître un second menu. Ici, vous pourrez changer d'arme ou d'armure, voire fuir. Et si vous vous déplacez vers la droite, vous aurez accès à l'Overdrive.





LA FENÊTRE CTB

C'est la fenêtre qui vous indiquera l'ordre dans lequel les personnages présents à l'écran vont agir. Le prochain à s'exécuter se trouve tout en haut, le suivant est placé en dessous, etc. Il sera possible de voir la suite de cette succession des manœuvres de chacun en appuyant sur R2. Bien entendu, les actions des ennemis sont aussi indiquées. Et avant de lancer une magie agissant sur la vitesse, vous pourrez confirmer sur la fenêtre l'effet que cela aura sur le déroulement du combat.



POINTS DE VIE, POINTS DE MAGIE

Il s'agit des points de vie et de magie de chaque personnage. Comme d'habitude, si les héros du joueur se font frapper ou s'ils utilisent de la magie, ces points diminueront. En dessous des points de vie, se trouve une barre jaune. Il s'agit de la barre d'Overdrive qui vous permet, une fois remplie, d'utiliser les attaques spéciales de chacun des personnages. Détail amusant : si l'un de vos gars manque de points de vie, son comportement à l'écran s'en ressentira et il aura l'air fatigué !

QUELLES ACTIONS POSSIBLES ?

Comme dans tout Final Fantasy, les actions réalisables diffèrent selon les personnages. Voici un échantillon de ce qu'il est possible de faire dans Final Fantasy X.

ATTAQUE : La commande de base, qui vous permettra de frapper un ennemi. Cependant, le style d'attaque variera selon le personnage utilisé. Tidus sera par exemple capable de tuer les ennemis rapides. Kimahri et Auron pourront éliminer plus facilement les monstres à carapace. Quant à Wakka, il sera le seul à pouvoir tuer les ennemis volants grâce à sa balle.

MAGIE : Subdivisée en deux sous-groupes de magie blanche et noire, la magie de Final Fantasy X reste assez classique. Sorts de soins, d'attaques à base de feu ou de poison, et même ralentissement des ennemis.

TECHNIQUES : Légèrement différentes de la magie. Les techniques s'apprennent sur le Sphere Board (voir page 22) et peuvent avoir différentes utilisations. Le terme « techniques » regroupe en fait toutes les attaques un peu spéciales auxquelles s'ajoutent des effets secondaires assez intéressants.

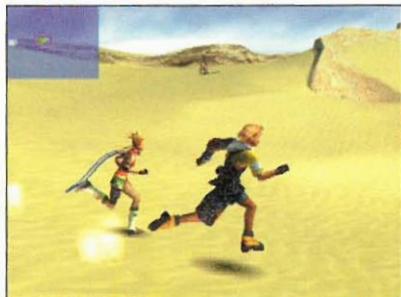
En voici quelques exemples :

- Power Break : Une technique qui réduit la puissance de l'ennemi.
- Blind Attack : Aveugle l'ennemi pendant 3 tours, le rendant incapable d'attaquer.

PARTICULARITÉS : Similaires aux techniques, les particularités s'apprennent sur le Sphere Board. Mais la grosse différence avec les techniques ou la magie, c'est que les particularités n'utilisent aucun point de magie !

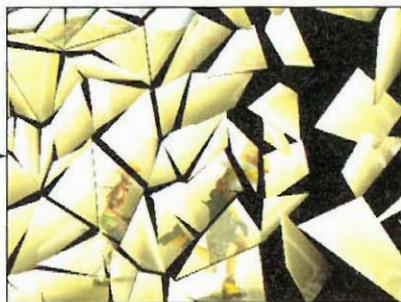
Il sera donc possible de les sélectionner à l'infini ! En voici quelques exemples :

- Encouragement : Remonte la force et la résistance de ses compagnons.
- Vol : Dérobe les objets de l'ennemi.
- Utilisation : Permet d'utiliser des objets comme les grenades ou les appâts.
- Concentration : Augmente la puissance et la résistance magique des compagnons.
- Prière : Soigne les compagnons.



VITESSE DES COMBATS

Comme dans tout bon Final Fantasy, les combats surviennent de la même manière. Le joueur se déplace sur la carte et il est aléatoirement pris dans des assauts. À chaque fois, le premier personnage à agir est le plus rapide. Il ne sera donc pas rare, si l'on tombe face à des monstres vifs, qu'ils attaquent en premier sans vous laisser le choix de vos actions pendant un certain temps. Et vu que les monstres sont assez rapides dans FFX, mieux vaut contrôler l'état de santé de ses personnages assez souvent pour se protéger de morts subites et idiotes.



ÉCHANGES DE PERSOS

L'autre grande nouveauté des combats dans Final Fantasy X, c'est la possibilité de changer de personnage lors d'un affrontement. Il suffira, à n'importe quel moment du tour, de presser le

bouton L1 pour qu'un tableau affichant les compagnons qui n'ont pas pris part à la bataille apparaisse. Il suffira alors de choisir le perso voulu, qui échangera immédiatement sa place

avec le précédent. Le gros avantage de cette option, c'est que le nouvel arrivant agit tout de suite. On pourra ainsi mettre sur pied des techniques très élaborées, façon « Tag Battle ».



MAITRISE DE L'OVERDRIVE

Les fameuses techniques inspirées des jeux de combat, qui avaient fait leur apparition pour la première fois dans Final Fantasy VII, sont de retour !

DIFFÉRENTS TYPES D'OVERDRIVE

CLASSIQUE : Plus le personnage se fait attaquer, plus sa jauge se remplit.

COMBATTANT : À la manière d'un jeu de combat, c'est en frappant l'ennemi que l'Overdrive de votre perso augmentera. Idéal pour les protagonistes rapides.

VICTORIEUX : À chaque combat gagné, la jauge se remplit.



FINISSEUR : L'Overdrive augmente avec chaque ennemi non pas frappé, mais uniquement achevé.

ALTRUISTE : Le personnage remplit sa jauge d'Overdrive en soignant ses compagnons. Idéal pour Yuna.



C'est lorsque la jauge d'Overdrive est pleine qu'il vous sera possible de déclencher la super-attaque de chacun des personnages. Comme dans les précédents volets de Final Fantasy, l'Overdrive se remplit d'une manière classique dite de la « réaction aux coups reçus ». Mais par la suite, les personnages pourront chacun gagner différentes manières de remplir leur jauge d'Overdrive. Pour les sélectionner, il faudra aller dans le menu de configuration en pressant le bouton \triangle . Certaines s'obtiendront avec le temps, alors que d'autres...



DÉCLENCHEMENT DES OVERDRIVE

Lorsque le joueur décide de déclencher l'Overdrive d'un personnage, il aura quelques petites actions à effectuer s'il veut que tout se passe comme prévu. Dans le cas de Tidus par

exemple, il faudra presser le bouton de la manette en rythme avec la petite barre qui se déplacera sur l'écran. Ce sera réellement le seul moment des combats où le joueur devra faire appel à

son habileté. Bien entendu, s'il réussit ces mini-épreuves, l'attaque sera très puissante. S'il rate, elle se déclenchera tout de même, mais perdra de son efficacité.





QUEL OVERDRIVE POUR QUEL PERSONNAGE ?

TIDUS : Techniques à l'épée. Une barre apparaît au centre de l'écran, où un curseur se déplace de gauche à droite. Il s'agira de presser le bouton au moment où le curseur se trouve au centre de la barre.

YUNA : Invocation de maître. Yuna invoquera une créature qui pourra directement lancer son Overdrive sans avoir à patienter quelques tours de jeu (voir page 20).

WAKKA : Slot Ball. Une roulette apparaît. Le joueur devra aligner trois fois la même couleur, correspondant à une attaque élémentaire (feu, eau, etc.).

LULU : Tentation. Le joueur aura 4 secondes pour faire un maximum de tours complets avec le stick analogique droit. Le nombre de tours effectués correspondra au nombre de sorts consécutifs lancés par Lulu sans discontinuer sur tous les ennemis présents à l'écran !

KIMAHRI : Techniques de l'ennemi. Lorsqu'il rencontre un opposant, Kimahri peut tenter de lui voler ses attaques spéciales. Ce sont ces dernières qu'il utilisera en Overdrive. Voir aussi l'encart à propos de Kimahri.

AURON : Techniques secrètes. Lorsqu'il se prépare à frapper, l'écran est gelé net et une suite de boutons apparaît à l'écran. Le joueur aura alors moins de 4 secondes pour tous les presser dans l'ordre, afin de réussir l'attaque. Plus tard dans le jeu, Auron possédera de nouvelles techniques, aux combinaisons de plus en plus compliquées.

RIKKU : Bricolage. Digne fille du bricoleur Cid, Rikku possède un Overdrive assez étrange. Il lui sera possible de prendre deux objets, de n'importe quelle sorte, et de les assembler pour obtenir des résultats assez étranges. Au joueur d'expérimenter toutes les combinaisons d'objets possibles afin d'obtenir le meilleur résultat.

Les Overdrive d'Auron demanderont toujours des manipulations de plus en plus compliquées au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu. Bien entendu, l'efficacité de ces attaques ira de pair avec leur difficulté d'exécution.



KIMAHRI ET LES TECHNIQUES DE L'ENNEMI

Lorsqu'il déclenche son Overdrive, Kimahri ouvre une liste de techniques précédemment apprises des monstres qu'il aura combattu. Il suffira au joueur de choisir celle qui conviendra le mieux face à l'adversaire qu'il aura en face de lui pour en finir avec ce dernier. Généralement, ce ne seront pas des attaques d'une puissance foudroyante, mais elles permettront néanmoins de toucher tous les ennemis présents à l'écran.



NOTATION

Intérêt des combats : 10/10

Innovations : 9/10

LES MODIFICATIONS D'ARMES

À la grosse différence des autres volets de la saga, les équipements n'apporteront pas force et puissance mais de nouvelles capacités. Explications d'un système inédit.

Jusqu'à présent, acheter de nouvelles armes dans un RPG était synonyme de gain de puissance chiffrée. Une épée, par exemple, pouvait augmenter la force de frappe d'un personnage de 20 points et une armure, sa défense de 20 points. Dans Final Fantasy X, rien de tout cela. Non pas que les armes et armures soient en carton, mais pour la première fois dans l'histoire de la saga, les équipements ne possèdent pas ces attributs. En revanche, armes et armures procurent à leurs porteurs de nouvelles capacités passives. Cela pourra aller de l'augmentation des points de vie de 5 % ou de la résistance à la pétrification jusqu'à +20 % de dommages, ou encore l'auto-résurrection. Pour obtenir les meilleures armes possibles, il faudra donc soit avoir un gros coup de chance et les dénicher chez un marchand itinérant, soit les fabriquer soi-même, une fois que Rikku aura rejoint l'équipe. Chaque arme et armure possède des espaces, dans lesquels on pourra insérer une nouvelle capacité. Les armes possédant le plus d'espaces possibles seront donc à rechercher.



Voici toutes les capacités que vos objets et/ou vos compétences vous permettent d'ajouter à votre arme. Ici, dans l'ordre : scruter, attaque aveuglante, attaque silencieuse, attaque poison, dégâts +3 %, force magique + 3%. Selon le niveau d'avancée dans le jeu, ces capacités peuvent changer.

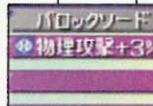


Lorsque vous agrémentez votre arme de nouvelles capacités, son nom peut changer et son prix augmenter considérablement. Pour les petits trafiquants en herbe, un bon filon pour se faire du pognon rapidement dans FFX... Ici, la Baroque Sword devient la Seeker Sword.

C'est ici que l'on vous indique le nombre d'objets nécessaires pour apporter une nouvelle capacité à votre arme. À gauche, se trouve le nombre que vous possédez, et à droite, ce qu'il vous restera après utilisation.



Le nom de votre arme ainsi que les capacités qu'elle possède déjà. Les lignes violettes indiquent des espaces non utilisés et donc customisables.



Sur l'écran d'équipement des armes, vous pouvez à chaque instant comparer les capacités de l'arme que vous avez équipée (en haut à droite) avec celles de la liste de gauche.



LES INVOCATIONS

Depuis Final Fantasy III, les invocations font partie intégrante de la saga. Mieux encore, elles en sont la carte de visite technique, émerveillant à chaque fois le joueur par les trouvailles techniques et graphiques mises en œuvre par les artistes de Squaresoft.

Une fois de plus, on en prend plein les yeux, et même plus encore... Jusqu'à présent, les invocations se résumaient à un monstre apparaissant à l'écran et frappant l'ensemble de ses ennemis, ce qui ne les différenciait qu'assez peu des magies d'attaque. Cette fois-ci, les créatures invoquées restent à l'écran et combattent selon vos indications comme le ferait un personnage de votre équipe. Ce nouvel élément stratégique vous amènera à repenser complètement votre manière d'appréhender les divers ennemis que vous serez amené à opposer à ces créatures. Car celles-ci, comme vos personnages, peuvent mourir si elles encaissent plus de dégâts qu'elles ne peuvent en supporter. D'un autre côté, elles possèdent, comme les personnages joueurs, une barre d'Overdrive qui se remplit selon les dégâts reçus. Il faudra donc calculer au plus juste pour que la créature invoquée voie sa jauge augmenter, afin de balayer l'écran d'une impressionnante super-attaque, sans que ses points de vie ne diminuent jusqu'à la mort...

Booster ses créatures

Comme pour les armes, il sera possible de customiser ses créatures d'invocation. À la base, ces dernières gagnent en puissance en même temps que Yuna. Qui dit Yuna puissante, dit invocations ravageuses, donc. Mais il sera aussi possible de leur apprendre de nouvelles capacités en utilisant des sphères de pouvoir. Les possibilités s'annoncent nombreuses, et même si, généralement, il ne s'agira que de leur apprendre de nouveaux sorts, il sera aussi possible de leur adjoindre des capacités passives : esquive, contre-attaque ou encore concentration. Inutile de préciser que sans ces séances de renforcement, vos créatures seront vite dépassées par les ennemis rencontrés. Un intérêt supplémentaire pour tous les fans d'assemblage qui aiment trouver les combinaisons de la surpuissance dans chaque jeu de rôle.



Yuna peut, à n'importe quel moment du combat, invoquer la créature de son choix. Le panel de personnages à invoquer augmente selon le nombre de temples visités.



L'invocation du monstre. Des scènes superbes mais un peu longues. Pour la première fois dans l'histoire de Final Fantasy, on pourra les raccourcir afin de ne pas s'en lasser !



La créature invoquée prend place au combat, alors que les autres personnages se retirent. Chaque créature possède une attaque normale, une attaque spéciale et des sorts magiques.



Si votre créature a reçu suffisamment de points de dégâts, sa jauge d'Overdrive est remplie. Avant qu'elle ne meure, il faudra qu'elle l'utilise afin de balayer les ennemis restants.



Les Overdrive des créatures d'invocation sont surpuissants. Malheureusement, ils les laissent sans défense pendant le tour suivant. Si l'Overdrive n'est pas venu à bout de tous les adversaires de l'écran, c'en est fini de votre invocation. Mais rassurez-vous, une créature morte au combat ressuscite automatiquement après 8 batailles.

INVOQUER POUR MIEUX RÉGNER



Voici l'écran de customisation de vos créatures d'invocation. En haut à droite, se trouve l'objet à utiliser pour apprendre telle ou telle capacité. À gauche, bien entendu, la liste des capacités que pourra apprendre la créature sélectionnée ; en gris, les capacités que vous ne pourrez lui enseigner par manque d'objets correspondants. Dans l'ordre sur cet écran, de haut en bas : Encouragement, Visée, Concentration, Scruter, Soins, Soins+, Soins max, Libra, Résurrection.

La première ligne correspond à l'attaque spéciale de votre créature. Ici, c'est Aero Spark. La seconde ligne correspond à son Overdrive.

エアロスパーク
トルハンマー



Voici les capacités de votre créature. Comme pour les fiches de personnages de vos compagnons, sa puissance est divisée en plusieurs catégories. De haut en bas en partant de la gauche : force d'attaque, défense, force magique, défense magique, vitesse, chance, esquive et précision.

NOTATION

Innovation des invocations : 8/10
Profondeur de jeu : 8/10

攻撃力



LE SYSTÈME DES SPHÈRES

Un Final Fantasy sans points d'expérience, ce n'est plus un Final Fantasy ! Ça, c'est ce que penseront tous les joueurs avant d'avoir essayé le nouveau système de montée en puissance, symbolisé cette fois par des Sphères. Une idée lumineuse qui en scotchera plus d'un.

À la fin d'un combat, on attend toujours sa récompense. Un objet, de l'argent et bien entendu les substantiels points d'expérience. Sauf que cette fois-ci, les points d'expérience sont remplacés par des points d'habileté. Et ces points ne sont même pas pour vous mais pour le Sphere Board, ou Plateau de Sphère. Système révolutionnaire, le Plateau de Sphère est

l'endroit où se déroulera la croissance de vos personnages durant l'aventure. Pour parvenir à comprendre plus facilement, il faut imaginer un plateau. Un plateau de jeu de société, le Jeu de l'Oie par exemple. À chaque fois que vous gagnez des points d'habileté, ils sont comptabilisés. Passé un certain nombre de points d'habileté gagnés, vous remportez un niveau de Sphère. Ce niveau de Sphère vous permettra d'avancer sur le plateau de jeu. Et bien entendu, plus on avancera dans le jeu, plus vous aurez besoin de points d'habileté pour gagner des niveaux de Sphère.

l'argent Sphère obtenu à la fin des combats. Cet argent Sphère peut se diviser en quatre catégories : les Power Sphere, utiles pour acheter les points de vie, etc. ; les Magic Sphere pour acheter les points de magie ; les Speed Sphere pour acheter précision et vitesse ; et enfin les Ability Sphere pour acheter de nouveaux sorts ou techniques. En outre, il vous arrivera aussi de tomber nez à nez avec une porte fermée par un Sphere Lock. Généralement, on trouve derrière ces portes un chemin assez intéressant parsemé de super options. Mais pour ouvrir ces portes, vous aurez besoin de clés correspondant aux niveaux de fermeture. Et ces clés, elles sont cachées un peu partout dans le jeu...

Reculer de trois cases ?

Imaginez un Jeu de l'Oie classique, un parcours avec des cases. Certaines cases sont « vides ». Mais sur une majorité d'autres, vous trouverez des bonus de toutes sortes. Dans FFX, on compte les bonus physiques, qui augmenteront les points de vie, de magie ou encore la force et la défense d'un personnage ; les bonus sous-physiques, qui augmenteront la chance, la vitesse ou l'esquive ; les bonus d'aptitude enfin, qui vous permettront de gagner de nouvelles magies, attaques ou capacités. Mais pour gagner tous ces bonus, il faudra encore les acheter. Pire que les autoroutes françaises, les voies du Tableau de Sphère sont ultra-taxées. Pour avancer d'une case, il vous faudra donc utiliser un niveau de Sphère. Et pour acheter une capacité, il faudra faire du troc avec de

Comment la jouer fine ?

Avec le curseur, le joueur peut se déplacer librement sur le Sphere Board. Il ne lui est donc pas interdit d'aller voir ce qui attend ses personnages s'ils empruntent tel ou tel chemin. Un choix judicieux sera parfois exigé aux embranchements, et on pourra ainsi faire un peu ce que l'on veut de ses petits gars. Par exemple, lorsque Rikku arrive dans l'histoire, elle est un peu plus faible que ses compagnons. On choisira donc de lui faire prendre la même route que Kimahri pour qu'elle fasse le plein de points de vie et de défense avant de la renvoyer sur sa route où se trouvent les capacités inhérentes aux voleurs. Simple comme bonjour, non ?



Voici le parcours réalisé par Auron jusqu'à présent. En orange, le tracé de son chemin. Sachez qu'il est possible de faire un grand zoom arrière sur le tableau de Sphères afin de savoir où en est chacun de ses personnages.

LE NIVEAU DE SPHÈRE OU DÉPLACEMENT

Voici le niveau de Sphère d'Auron. Il a atteint 11, ce qui signifie qu'il pourra avancer de 11 cases s'il le désire.



Les boules grises entourées en orange représentent la distance que peut parcourir Auron avec le niveau de Sphère qu'il possède. Cela signifie qu'avec ses 11 niveaux de Sphère, il peut avancer de 11 cases. Mais cela ne lui permettra pas de gagner toutes les capacités qu'il risque de traverser.



SPHÈRE COLORÉE = ACHETÉE

Les Sphères de couleur sont les Sphères dont le bonus a déjà été acheté par le personnage. L'étiquette orange correspond au nom du personnage ainsi qu'à sa position actuelle.

Auron a donc acheté la capacité « +200 points de vie » qui se trouvait une case derrière lui après son déplacement. Une fois une capacité achetée, la Sphère se colore. Il ne sera plus possible pour Auron d'y acheter quoi que ce soit. En revanche, les autres personnages, s'ils y parviennent, y auront toujours accès.



Auron avance de 3 cases. Cela lui permet d'être en contact avec 3 Sphères possédant quelque chose à vendre. Apparaît alors en bas à gauche de l'écran la monnaie Sphère dont il dispose pour acheter des capacités. Sachez que, même si l'on n'est pas directement placé sur une Sphère, il sera possible d'acheter ce qu'elle possède si on se trouve en liaison avec elle. Ici, on se place entre deux Sphères, ce qui permet d'acheter plusieurs capacités d'un coup. C'est beaucoup plus efficace que d'avancer case par case et d'acheter ses capacités une par une.

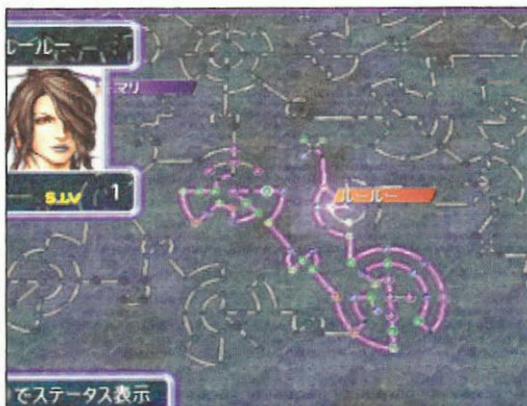
NOTATION

Efficacité du système : 9/10
Originalité des Sphères : 10/10

Wakka se trouve face à une porte Sphère niveau 1. Il a donc le choix entre continuer son chemin sur la route normale ou ouvrir cette porte pour aller acheter les capacités qui se trouvent derrière. Attention, les clés des portes Sphère n'existent qu'en nombre limité, et il faudra donc bien réfléchir avant d'en utiliser une pour ouvrir une porte.



Wakka vient d'ouvrir la porte. La porte Sphère se transforme donc en Sphère vide. Mais dans Final Fantasy X, vous serez aussi parfois amené à trouver des Sphères de création. Elles vous permettront de créer quelque chose à des endroits où il n'y a rien, comme ici. Il suffira donc à Wakka d'utiliser la Sphère de création de chance pour avoir, en lieu et place de la Sphère vide, une Sphère de chance.



Grâce à ce système d'évolution complètement nouveau, il vous sera possible de faire ce que vous voulez de vos personnages. Voici par exemple le parcours type de Lulu, composé essentiellement de Sphères à orientation magique. Mais il ne sera absolument pas défendu de lui faire prendre un autre chemin, composé principalement de Sphères à orientation offensive et défensive. Il sera donc possible de faire un magicien en un guerrier et vice-versa, chaque personnage pouvant apprendre les capacités de ses compagnons grâce à ce système de ouf !



L'INFLUENCE D'OKINAWA

La préfecture d'Okinawa est une île japonaise située au sud-ouest du Japon. Elle se retrouve parmi plusieurs petites îles quasi-tropicales et possède une surface de 1 000 km de large par 400 km de long environ, ce qui forme un petit réseau. L'île d'Okinawa est baignée dans un climat sub-tropical et la température moyenne est de 23°. Un paradis pour les Japonais qui connaissent de rudes chaleurs humides en été (35°, avec 80 % d'humidité dans l'air) et parfois de sacrés coups de froid l'hiver. Okinawa est à la fois proche et éloignée du Japon, que ce soit géographiquement ou sociologiquement. En effet, la principale source de revenus de l'île est bien entendu la pêche. Aussi, plus que sur l'archipel en lui-même, le rapport à la mer qu'ont les habitants d'Okinawa s'est développé jusqu'à s'ancrer dans une culture locale des plus typiques. L'ambiance et l'apparence semi-tropicale d'Okinawa se reflètent dans les plages de sable blanc (le Japon et ses plages brunes dues aux roches volcaniques est toujours en extase devant les plages d'Okinawa) et l'abondante verdure rencontrées dans le jeu. Yuna, chose inhabituelle dans un Final Fantasy, est habillée dans un pur style traditionnel japonais. Tetsuya Nomura, le designer de la série, a d'ailleurs plusieurs fois expliqué qu'il s'était inspiré des kimonos traditionnels d'Okinawa, plus légers, pour concevoir les vêtements de la jeune fille.

Comme sur beaucoup d'îles, il existe un dialecte typique à Okinawa, incompréhensible pour la plupart des habitants de Tokyo, par exemple. Dans ce patois typique, « Yuna » signifie « la fleur »... tropicale.

Pour chaque Final Fantasy, une source d'inspiration. Cette fois-ci, c'est bel et bien l'Asie en général, et Okinawa en particulier, qui ont fortement influencé les concepteurs graphiques de l'équipe. Petite présentation de cette île japonaise...



Nobuo Uematsu, le compositeur des musiques du jeu, a lui-même définitivement craqué pour Okinawa. La preuve ? Cette fois-ci, la chanson du jeu est interprétée par Rikki, une chanteuse de rock-folk typique d'Okinawa. Et nous laisserons le mot de la fin au producteur de ce jeu, Yoshinori Kitase : « Au cours des divers épisodes de Final Fantasy, nous nous sommes beaucoup inspirés de la mythologie nordique, ainsi que de l'heroic-fantasy typiquement européenne, voire des films hollywoodiens. Nous avons donc décidé, cette fois-ci, que le thème de Final Fantasy X serait pleinement asia-



tique. » Okinawa regroupe dans son patrimoine des influences culturelles japonaises, mais aussi hindoues et thaïlandaises. Quoi de plus normal, finalement, pour un jeu japonais !

LE BLITZ BALL



Dans l'univers de Final Fantasy X, les gens sont comme vous et moi, ils ont besoin de détente. Et qui dit se détendre dit jouer ou regarder des matchs de Blitz Ball ! Un sport étrange qui occupe une place fort importante dans l'univers de ce dernier FF.

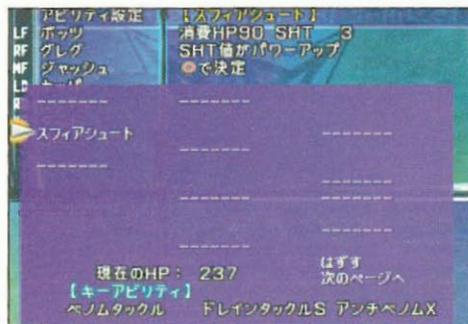
Conçu comme un mélange de plusieurs jeux de balle que l'on pratiquerait sous l'eau, le Blitz Ball est un sport à la fois technique et violent. Technique parce qu'il ne se joue pas à la manière d'un jeu d'action mais comme un combat au tour par tour et violent parce que tous les coups sont permis ! Après quelques heures de jeu « classique », le joueur sera obligé de faire un match. Mais par la suite, il pourra jouer uniquement s'il le désire, sans aucune contrainte de scénario. « Sans aucune contrainte » signifie comme toujours chez Square « vous pouvez ne pas le faire mais si vous le faites, c'est mieux ». Cette fois encore, le bon vieil adage se vérifiera puisqu'en cas de victoire au championnat, Wakka et Tidus se verront remettre de bien rares objets, voire de nouveaux Overdrive pour Wakka. Le problème qui se pose maintenant est le suivant : comment jouer-t-on au Blitz Ball ?

Et la tête !

Après les jeux de cartes de Final Fantasy VIII et IX, il n'était pas question de nous ressortir la même chose trois fois de suite ! Voici donc un concept tout à fait original, mais pourtant assez semblable au jeu de cartes de FFIX. Il va en effet exiger une certaine concentration et un sens logique implacable pour gagner quelques matchs. Tout se passera en effet sur le plan des soustractions et des choix tactiques, un peu à la manière des vieux jeux de Captain Tsubasa (Olive et Tom en V.F.) sur Super Famicom, pour ceux qui connaîtraient. On déplace son personnage sur le terrain, et un ou plusieurs adversaires l'interceptent. Là, il va falloir regarder la force d'attaque de son personnage et la force de défense des adversaires. Commence alors un travail de soustraction pure pour le joueur. Il faudra tenter toutes les options possibles : passe, shoot ou



Premier écran avant le match. C'est ici que vous choisissez les joueurs qui vont aller sur le terrain, ainsi que les joueurs adverses qu'ils vont terrer.

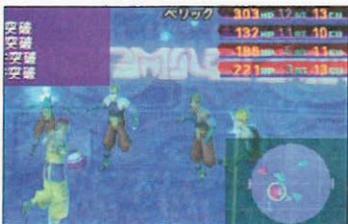


Sur cet écran, vous choisissez les coups spéciaux qui vont équiper les joueurs de votre équipe. Attention, seuls les joueurs de niveau 3 + pourront s'équiper de coups spéciaux.

forcing, en fonction de la puissance du ou des joueurs que l'on aura en face. Si l'adversaire a une bonne défense mais une mauvaise interception, mieux vaudra tenter une passe à un coéquipier ou directement un shoot dans les buts. Si les adversaires sont plus nombreux, il faudra tenter d'en forcer quelques-uns et d'essayer de dribbler les derniers, afin de ne pas utiliser tous ses points d'attaque dans la même action. Tactique et bien trouvé, le Blitz Ball est cependant un mini-jeu bien difficile qui pourra sembler bête et mécanique à certains. D'autres, en revanche, pourront devenir de gros fans et ne plus s'arrêter, au point tout simplement de ne pas continuer l'aventure !



Le jeu commence ! Pressez **△** pour choisir le mode Manuel ou Automatique. En mode Manuel, vous dirigez le joueur qui a la balle ; en mode Automatique, vous le regardez évoluer. En bas à droite, se trouve la carte du terrain.



Nous voici dans une situation où le joueur est confronté à quatre adversaires. Dans ce cas de figure, elle est désespérée car les adversaires ont nettement l'avantage. Pour faire une passe ou forcer le passage, il s'agit de prendre les points de son joueur, et de les soustraire à ceux du ou des concurrents que l'on veut dribbler ou bousculer. Si la soustraction donne zéro ou moins, le joueur perdra la balle.



Face à ces deux adversaires, Tidus n'a pas beaucoup de choix. Supérieurs en nombre, il ne pourra s'en sortir qu'en faisant la passe après avoir bousculé l'un d'eux. Les chiffres correspondant aux actions sont affichés automatiquement pour vous aider à comprendre.

L'adversaire tente de forcer le passage. Il devra donc soustraire ses points de défense aux points d'attaque des deux arrières de l'équipe de Tidus. Si le résultat est zéro, il perd la balle. Dans un cas comme celui-ci, on peut ne forcer le passage que contre un adversaire et tenter une passe face au second.



Lorsque l'on fait une passe ou un shoot, les points de passe ou de shoot diminuent tout seuls tant que la balle est en jeu. Il faut donc, dans le cas d'un tir au but, et malgré la distance, que les points de shoot du tireur restent supérieurs aux points de défense du gardien.

NOTATION

DIFFICULTÉ : 7/10
INTÉRÊT : 8/10

Un adversaire vous fait barrage. De nombreux choix sont alors possibles : dribbler, passer la balle ou forcer le passage. Ces choix devront vous être dictés par la logique des chiffres qui se trouvent en haut à droite de la fenêtre.



Ici, l'adversaire fait une passe. S'il soustrait à son capital passe, les points d'interception de Tidus et de son collègue, il reste encore positif ; la passe est réussie.

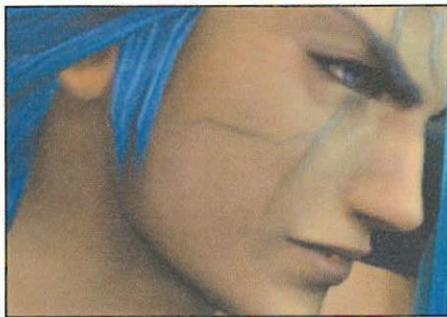


FINAL FANTASY X EN CHIFFRES

2 ans de développement

D'après vous, combien de temps faut-il à Squaresoft pour faire une superproduction comme celle-ci ? Lorsque l'on pose la question aux intéressés, la réponse vient assez vite : « Il nous a fallu environ deux ans. Après la commercialisation de Final Fantasy VIII, l'équipe a pris quelques mois de repos, puis certains sont partis sur le IX et d'autres ont commencé les travaux préparatoires à Final Fantasy X, comme l'écriture du scénario ou la recherche de designs pour les personnages. »

Jusqu'à présent, vous avez eu droit à un grand nombre d'informations très utiles et plutôt pratiques sur le jeu. Voici d'autres infos qui ne servent pas forcément à grand-chose, mais qui auront toujours un intérêt pour bien connaître le phénomène Final Fantasy.



26 dictionnaires !

Des dictionnaires ? Pour quoi faire ? Tout simplement pour comprendre ce que disent les membres de la tribu de Rikku. Ceux de la tribu Alberd parlent en effet une langue étrange, et pour la décoder entièrement, il faudra trouver l'ensemble des 26 dictionnaires disséminés dans le monde. Cela vous permettra de transformer quelques lettres par-ci, par-là afin de comprendre ce qui se dit autour de vous.

Plus de 300 personnes dans l'équipe !

Pour un jeu comme celui-ci, il faut en moyenne une équipe de plus de 100 personnes. Combien étaient-ils donc à bosser sur Final Fantasy X, le premier de la série sur une console réputée difficile à programmer comme la PlayStation 2 ? « Un peu plus de 300, même en comptant au plus bas », telle fut la réponse de Squaresoft. Un staff digne d'une comédie musicale !

Un son en 5.1, man !

Pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo sur console, nous sommes en présence d'un titre aux normes sonores « 5.1 ». Incroyable mais vrai ! Il va cependant falloir calmer les ardeurs, car même si le jeu a un son qui tue, seuls les plus nantis pourront en profiter. En effet, inutile de vous rappeler ce c'est

via la sortie optique de la PS2 que vous pourrez profiter de cette merveilleuse technologie aux 5 baffles et caisson de basses dans la gueule. Et qui dit sortie optique dit ampli Dolby Digital 5.1 et toute l'artillerie. Un luxe qui vous permettra cependant de vous la donner grave dans le salon...

3,15 minutes avant de jouer !

Une info complètement inutile mais qu'il nous semblait indispensable de présenter. Après tout, l'inutile est aussi important que le reste. Sachez donc que depuis l'allumage de la console jusqu'à l'écran de

titre, il s'écoule exactement 3 minutes et 15 secondes si vous décidez de regarder l'intro en entier. Si en revanche vous décidez de la zapper, vous ne devrez attendre que 35 secondes. Inutile, non ?

1 749 737 jeux FFX vendus en trois jours !!!

Grâce à notre ami Koji Aizawa de Famitsu, nous avons eu accès à la banque de données du prestigieux magazine, l'indice de ventes le plus fiable de l'archipel. Et il en résulte un chiffre assez impressionnant pour la console de Sony. Espérons qu'à l'heure où nous écrivons, Square soit parvenu à dépasser les deux millions d'exemplaires vendus, histoire de rattraper les pertes du film qui, malheureusement, ne marche pas du tout aux États-Unis. Aucun goût, ces Américains !

99 sauvegardes !

Incrovable mais vrai ! Avec une seule Memory Card PS2 (vide, bien entendu), il vous sera possible d'effectuer 99 sauvegardes ! En gros, vous serez apte à faire une sauvegarde à chaque point du jeu, ce qui vous permettra de toujours rattraper une bêtise ou bien encore vous repasser des passages qui vous ont bien plu !



Entre 40 et 50 heures de jeu...

Comme toujours, lorsque l'on parle de durée de jeu, il ne s'agit que de données subjectives. Certains joueurs se précipiteront directement vers la fin, alors que d'autres prendront leur temps bien tranquillement afin de trouver le moindre petit objet caché à droite ou à gauche. En tout cas, Square nous annonce une durée de vie d'environ 40-50 heures. Pour comparer, voyons un peu ce qu'ils annonçaient pour chacun de leurs titres :

Final Fantasy I à V : 20 heures

Final Fantasy VI : entre 20 et 30 heures

Final Fantasy VII : 30 heures

Final Fantasy VIII : de 50 à 60 heures

Final Fantasy IX : entre 20 et 30 heures



Plus de 3 milliards de yens !!!

Lorsque l'on demande le prix qu'a coûté le développement de Final Fantasy X à Squaresoft, la réponse ne vient pas. Les chiffres ne sont pas encore aptes à être communiqués, semble-t-il. On attend de voir les chiffres de vente, histoire de ne pas faire flipper les actionnaires, peut-être. Ne soyons pas mauvaises langues, car une réponse nous parvient enfin : « Nous pouvons juste dire qu'il a coûté plus cher que le précédent volet. » Le précédent volet, c'est Final Fantasy IX, dont le coût avait été estimé à 3 milliards de yens en production, à savoir 180 millions de francs environ. Ça fait cher la minute de jeu...

20 pages seulement pour la notice !!!

Pour un jeu aussi complet et complexe que Final Fantasy X, la notice est étrangement fine. Effectivement, lorsqu'on l'ouvre, on se rend compte qu'elle ne fait qu'une vingtaine de pages. L'info en elle-même ne sert à rien, mais permet en fait de vous apprendre que cette fois-ci, la majorité des indications se trouvent déjà dans le jeu. Un grand nombre de modes tutoriaux sont disponibles, que ce soit en combat, en Blitz Ball ou même en modification d'armes.





DVD BONUS : FFXI EN DÉMO !!!

Qui dit DVD dit nouveau support de grande capacité, instrument idéal de la promotion de Squaresoft. Un petit regard sur le disque bonus offert avec le jeu dans sa version japonaise.

Ce DVD sera aussi l'occasion de revoir des scènes importantes du jeu.



Ce bon vieux Nobuo nous explique le secret de fabrication des musiques de ce dixième volet.

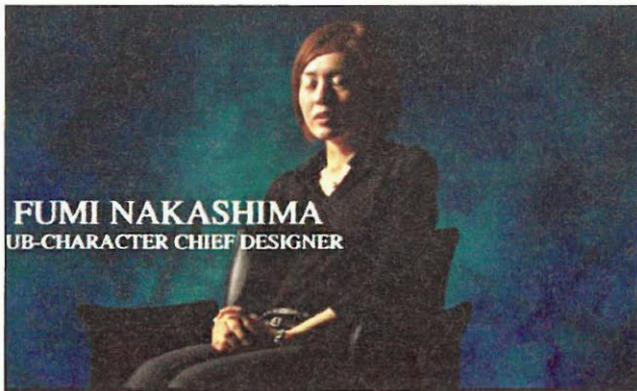
Quand on achète un grand film en DVD, on a souvent droit à un deuxième DVD contenant de nombreux bonus, un making of, une interview avec toute l'équipe qui vous raconte à quel point c'était dur mais bon et des tas d'autres choses comme les scènes coupées ou des bandes-annonces. Eh bien avec Final Fantasy X, c'est un peu la même chose. Offert avec le jeu, un second DVD, vidéo cette fois. Au programme de cette galette en sus, un contenu fort intéressant et plutôt bien fourni. Une première section présente diverses démos de jeux comme le prochain Final Fantasy XI (!) ou encore le mystérieux Kingdom Hearts. Après cela, la bande-annonce de Final Fantasy - le film bien entendu (il ne sort que fin septembre au Japon !) - ainsi que quelques interviews avec les créateurs du jeu. Une bonne occasion d'entendre parler



messieurs Sakaguchi Hironobu (producteur exécutif) et Uematsu Nobuo (compositeur de la musique) au sujet de ce dixième volet. Bien entendu, tous ces braves gens tiennent des propos très intéressants, mais uniquement en japonais, et sans aucun sous-titre. Normal, ils s'adressent à des Japonais on vous le rappelle. Vous trouverez aussi deux interviews des acteurs qui ont joué Tidus et Yuna. On notera d'ailleurs que l'actrice qui joue Yuna a des mimiques que l'on retrouve sur le personnage, preuve de la grande qualité de la motion capture utilisée pour les scènes cinématiques du jeu. Un bien beau bonus, ma foi !



L'acteur qui joue Tidus avait déjà interprété Zell dans Final Fantasy VIII.



Mademoiselle Nakashima est la nouvelle assistante de Nomura Tetsuya, célèbre « character designer » de la série depuis le septième volet. Elle nous explique qu'ici, tout est question d'ambiance.



NOS IMPRESSIONS !

Après vous avoir présenté le jeu sur 30 pages, il était bien temps que Joypad vous fasse part de son avis et ses critiques sur le dernier produit de Square. C'est parti !

Dans une ville futuriste du nom de Zanalkand, le jeune Tidus est l'idole des foules. Capitaine d'une équipe de Blitz Ball, il va ce soir encore frimer devant un parterre de spectatrices en émoi. Il est pourtant interrompu par de nombreuses explosions qui détruisent Zanalkand. Echappant de justesse à la mort, il tombe sur son vieux maître d'armes, Auron, compagnon de son père disparu il y a de nombreuses années. Après quelques explosions et un vortex terrible, voilà le jeune Tidus perdu dans un monde qu'il ne connaît pas. Moins avancé technologiquement, il semblerait pourtant qu'il s'agisse d'un futur où les hommes sont soumis à la dictature de Shin, une créature qui détruit les habitations lacustres. Tidus va donc accompagner la jeune invocatrice Yuna dans son voyage initiatique pour percer le mystère de sa venue ici...

Un soufflé qui met du temps à gonfler...

La « fantaisie finale » sauce 21^e siècle parviendra-t-elle à (sur)prendre ? C'est en effet ce que l'on se demande après seulement quelques minutes de jeu. C'est beau, mais d'une lenteur incroyable. Impossible de faire ce que l'on veut, la console vous reprend la main toutes les deux secondes, c'est très pénible. À noter que pour la première fois dans un FF, les personnages parlent. Le problème, c'est qu'il est impossible de zapper les dialogues ; en cas de Game Over, vous êtes obligé de vous retaper les 10 minutes de parlote. Même constat pour la progression : impossible de faire quelques pas sans être arrêté par machin ou bidule qui va vous tenir

la jambe pour vous dire un truc bide. Enervant ! Heureusement, tout s'arrange au bout de 25 heures de jeu. Là, on vous laisse enfin aller où bon vous semble, sans vous guider sur des rails. Difficile dès lors d'établir un jugement. Une fois de plus, le nouveau Final Fantasy souffre d'un certain manque de rythme... Après le VIII qui se cassaît la gueule à la fin du second CD, on pensait qu'ils avaient retenu la leçon avec un IX qui ne capotait qu'à la toute fin. Mais non, là encore, un problème de cadence se pose. Quoi qu'il en soit, les combats et le système des Sphères d'évolution sont très bien pensés et rattrapent largement le coup. Ouf !



Alors, ça tue ?

Techniquement, ce n'est pas toujours l'extase. Si on le compare à Shenmue, qui reste le summum en matière d'expressions faciales, on se place encore loin derrière. Les personnages sont largement plus beaux qu'avant, mais continuent de bouger à la manière des anciens Final Fantasy. Et ce que l'on pardonne à un bonhomme à grosse tête, on a tendance à ne pas le laisser passer sur un personnage qui se veut « réaliste ». Les décors, en revanche, sont extrêmement bien modélisés, avec des textures parfois impressionnantes : une utilisation optimum de la Ram PS2 ! Au final donc, un excellent RPG, malheureusement desservi par un syndrome désormais de plus en plus courant dans les jeux vidéo, celui du « théâtre de marionnettes ». On passe plus de temps à regarder qu'à jouer. Et c'est bien dommage, car on perçoit bien la différence entre la création de cinématiques de 2 minutes et d'une mise en scène de 5 minutes avec des personnages en 3D aux mouvements raides. Un jeu passionnant sur la seconde moitié donc, qui arrive comme une récompense pour les joueurs courageux qui auront fait l'effort de creuser sous les superbes graphismes, pour dénicher un intérêt bien présent mais trop enrobé de sucreries en 3D.

Scénario : 9/10
Originalité : 8/10
Interface : 8/10
Système d'équipement : 7/10
Intérêt des combats : 10/10
Innovations générales : 9/10

Innovation des invocations : 8/10
Profondeur de jeu : 8/10
Facilité du Blitz Ball : 7/10
Originalité du Blitz Ball : 8/10

Note d'intérêt : 8/10

