

Squaresoft - 1/3

En 1987, une petite entreprise du nom de SquareSoft est en crise. Elle est en pleine faillite, les ressources sont quasi vides. Ses jeux n'ont aucun succès et cet établissement s'apprête à fermer. Un des employés nommé Hinorobu Sakaguchi produit Final Fantasy ; titre qui reflète bien la situation...

En 1987, une petite entreprise du nom de SquareSoft est en crise. Elle est en pleine faillite, les ressources sont quasi vides. Ses jeux n'ont aucun succès et cet établissement s'apprête à fermer. Un des employés nommé Hinorobu Sakaguchi produit Final Fantasy ; titre qui reflète bien la situation. Ce jeu a une excellente qualité graphique, l'histoire passionnante, pleine de rebondissements et le système de jeu se veut révolutionnaire. Les rivaux, tel Enix connu pour le très bon jeu Dragon Quest, assistent au triomphe et les ventes de FF1 dépassent les 500 000 exemplaires (record pour l'époque). Un an après, Square recommence sa touche magique et sort Final Fantasy II. Le succès s'accroît et les cartouches vendues atteignent le chiffre de 760 000. En 1990, Final Fantasy III sort et révolutionne le « jeu de rôle », le million de ventes est dépassé (c'est un succès planétaire puisqu'il fait fureur aussi aux Etats-Unis). Les numéros IV et V vont aussi faire parler d'eux, le dernier cité va même écouler deux millions et demi de jeux vendus mais le véritable chef d'œuvre est le VIème volet dont le principal atout est de faire passer l'émotion. Les personnages sont charismatiques et les musiques de plus en plus belles. C'est en 1996 que SquareSoft quitte Nintendo pour Sony. Ils trouvent que la puissance de la PlayStation est un atout majeur et sont heureux de voir que leurs rêves vont pouvoir être réalisés. Les VIIème et VIIIème opus de la série comptabilisent à eux deux près de 14 millions de ventes tout support confondu (PSX et PC). Ils ne sont pas seulement beaux mais ils sont animés d'images de synthèses particulièrement magnifiques et impensables pour l'époque. Le dernier titre de la saga à sortir sur PlayStation est le IX. Toujours pareil, SquareSoft n'échappe pas à la règle, et les ventes frôlent la barre des 10 millions. Le X est sorti été 2001 au Japon sur PS2 toujours accompagné de la « folle fantaisie ».

SQUARE JAPON

Etablie en 1986, SQUARE CO., LTD. (SQUARE) est une maison de jeux vidéo qui crée, développe et publie ses jeux vidéo, plus connue pour les RPGs, ou jeux de rôle. La compagnie a intégré un nouveau type de développement pour cette industrie du jeu et a établi des studios à travers le monde afin de mieux adapter ces jeux phares, la plus populaire série est celle de Final Fantasy. D'autres titres tels Romancing SaGa, Seiken Densetsu, Chrono Trigger, Secret of Evermore, Front Mission, les séries de jeu de combat Tobal et Bushido Blade, le shooter Einhander et bien plus encore ont vu le jour.

Autrefois associé à Nintendo (société importante du jeu) cette relation pris fin en 1996, la compagnie ayant décidé de relever un nouveau challenge. Dans un premier temps, SQUARE décida de développer ses jeux sur CD-ROM basés sur la technologie Sony PlayStation®. Final Fantasy VII sortit au Japon en janvier 1997 pour la PlayStation battu le record de pré-commande avec 3 millions d'unités. Il s'est vendu à plus de 6 millions d'exemplaires à travers le monde. Ce succès sans précédent poussa cette entreprise au premier rang mondial. Square annonça ses intentions de développer sur PC. Plus renommée pour les RPGs, SQUARE se lance dans d'autres genres de jeu. Cette société présente des capacités tellement élevées qu'elle peut créer toute sorte de produit.

SQUARE USA

Mis en place en 1996, ce nouveau centre de recherches a été développé pour être la source pendant l'ère suivante dans le divertissement interactif. Square-USA a regroupé une équipe de professionnels supérieurs avec une richesse d'expérience dans des longs métrages, la publicité, des vidéos de musique et des jeux. Les gens qui ont les compétences et la vision créatrice prennent, non seulement la technologie actuelle à la limite, mais ils la poussent au-delà des frontières d'imagination conventionnelle. À Square-USA, l'utilisation de la 3D permet aux membres de l'équipe de créer un nouveau monde et en résultat, ils offrent cette expérience en créant des jeux pour le public. Les anciens studios d'Honolulu (maintenant fermés) ont créé le film Final

Squaresoft - 2/3

Fantasy.

SQUARE EUROPE

En décembre 1998, Square a établi leur quartier général européen à Londres, en Angleterre. On a accordé à Square-Europe des droits de publication exclusifs en Europe et d'autres territoires PAL pour tous les titres interactifs développés par Square, Ltd. Le bureau de Londres est responsable des ventes et assure la qualité de tous les titres PAL de Square.

En octobre 1999 on a pu voir la première sortie européenne pour Square-Europe : Final Fantasy VIII, qui a déjà vendu plus d'un million de copies sur les territoires PAL. Celui-ci a été suivi par Chocobo Racing, sorti en novembre 1999. Le nouveau millénaire a depuis vu la sortie d'Ehrgeiz, le jeu de combat innovateur de Square Dream Factory et SaGa Frontier 2, la dernière nouveauté en matière de RPG. En février 2000, Square-Europe a annoncé une distribution exclusive SVG pour sa liste actuelle de titres PlayStation. Les fans de Square ont pu voir les sorties de Vagrant Story, Front Mission 3, Parasite Eve 2 et Final Fantasy IX sur les territoires PAL durant cette année fiscale 2001.

COMMENT DEFINIR UN FINAL FANTASY ?

Si l'on ne devrait retenir qu'un seul mot pour définir Final Fantasy, sans doute serait-ce : « atmosphère ». Une atmosphère aux antipodes de celle d'un Resident Evil, une atmosphère unique dont le joueur se sent imprégné, comme s'il rentrait en commun avec un titre d'exception. Les joueurs de Final Fantasy ont tous vécus cette expérience qui consiste à commencer sa partie après le dîner pour l'achever avec les premières lueurs de l'aube. Plus que cinq minutes...et vous revoilà parti pour 5 heures. C'est le syndrome Final Fantasy. Impossible de décrocher, l'immersion est totale. S'il fallait, avec les premières générations de Final Fantasy, faire un effort d'imagination – loin d'être à la portée de tous – pour vivre l'aventure au sens le plus fort du terme, la PlayStation a sensiblement facilité l'accessibilité du titre. En effet, avec Final Fantasy VII, les scènes dites « cinématiques », ces séquences en images de synthèse (CG pour les Japonais, qui parlent ainsi de Computer Graphics) donnent tout de suite le ton. C'est un film, un jeu, une aventure que l'on suit et que l'on vit. Le reste, ce sont aussi des décors admirables de finesse, des effets visuels proches des effets spéciaux hollywoodiens, une véritable quête artistique qui fait du joueur un esthète, adepte du jeu, spectateur du beau. Car si l'on se souvient de notre premier sentiment, ce fut la stupeur. Une surprise. Final Fantasy VII nous a frappés par sa beauté. Le plaisir d'imaginer cède la place à la contemplation. Difficile de ne pas se prendre au jeu. Le succès de Final Fantasy VII en témoigne : la recette fonctionne. Final Fantasy VII imposait en même temps un nouvel étalon du beau sur PlayStation. Combien de fois aurons-nous ensuite regretté que tel autre titre ne soit pas esthétiquement réussi que Final Fantasy VII. Seul Final Fantasy VIII pouvait prétendre rivaliser, du moins le jeu prodige, l'enfant prodige. Et pas de surprises : Final Fantasy VIII est à la hauteur. Le cadet suit la voie tracée par l'aîné avec une scrupuleuse fidélité. En ce sens, ce nouvel opus ne nous surprendra que peu. Pourtant, on se livre sans hésiter à l'histoire qui, une fois n'est pas coutume, joue habilement la carte du romantisme. Ce qui, soit dit en passant, s'avère suffisamment original pour être apprécié. Comme à l'accoutumée, les séquences cinématiques se succèdent, affichant avec ostentation une beauté synonyme d'un savoir faire unique. Une maîtrise technique dont Square a su se donner les moyens. La rumeur veut qu'en 1996, l'année du début de la création de Final Fantasy VII, Square eut été le second acheteur mondial de Station de travail Silicon Graphic (spécialement étudiée pour ce genre de travaux d'imagerie de synthèse), juste derrière...la NASA ! Vrai ou pas, l'anecdote reflète parfaitement le désir de Square d'être le fer de lance de cette industrie. Preuve, s'il en était encore besoin : la réalisation d'un long métrage Final Fantasy en image de synthèse ! Un film qui a vu le jour en été 2001. De plus, Square a aussi restructuré ses équipes de travail de façon à posséder une branche exclusivement dédiée à la conception de ces cinématiques. Une façon de séparer ce lucratif business en voie de développement pour, pourquoi pas, proposer ce savoir faire unique à d'autres éditeurs moins talentueux. Bien que l'habillage du jeu, ce qu'il y a

Squaresoft - 3/3

autour, ne soit pas le jeu proprement dit, il n'en demeure pas moins que l'atmosphère, ce « je ne sais quoi » pour paraphraser la critique d'art Félibien, grâce auquel un jeu est ou non prenant, tient souvent en grande partie dans le talent graphique de ses concepteurs. L'effort d'imagination n'est plus de mise, la télévision l'a tué depuis longtemps. Pas question de juger, il faut juste constater. Capcom l'a aussi bien compris et proposera dans son Résident Evil 3 pléthore de séquence en images de synthèses pour des sensations fortes garanties. Avec Final Fantasy, l'atmosphère est unique et, quoi qu'il arrive, on se laisse complaisamment prendre au jeu, envoûté comme frappés par la beauté.

CONCLUSION

SquareSoft a su conquérir le monde par sa touche graphique mais surtout par sa manière d'aborder le jeu. L'univers que celle-ci crée est totalement extraordinaire et le joueur se sent complètement impliqué. Si vous n'avez jamais essayé ... n'attendez plus.