

LA LÉGENDE
CHRONO TRIGGER

RÉMI LOPEZ

La Légende Chrono Trigger
de Rémi Lopez
est édité par Third Éditions
32, rue d'Alsace-Lorraine, 31000 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :

 : @ThirdEditions

 : Facebook.com/ThirdEditions

 : Third Éditions

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.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistants d'édition : Damien Mecheri et Clovis Salvat
Textes : Rémi Lopez
Relecture : Jérémy Daguisé et Anne-Sophie Guénéguès
Mise en pages : Julie Gantois
Couverture de l'édition classique : Johann « Papayou » Blais
Couverture de l'édition « First Print » : Maliki

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions
à la série de jeux *Chrono*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *Chrono* dans ce recueil unique,
qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ce titre
à travers des réflexions et des analyses originales.

Chrono Trigger, *Chrono Cross* et *Radical Dreamers* sont des marques déposées de Square Enix. Tous droits réservés.
Le visuel de couverture est inspiré d'un *artwork* de la série *Chrono Trigger*.

Édition française, copyright 2018, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-23-77840-73-1
Dépôt légal : octobre 2018
Imprimé en Union européenne par Meilleures Impressions.

LA LÉGENDE CHRONO TRIGGER



LA LÉGENDE CHRONO TRIGGER

SOMMAIRE



11 AVANT-PROPOS

019 ▶ CHAPITRE I — CRÉATION

077 ▶ CHAPITRE II — UNIVERS

133 ▶ CHAPITRE III — DÉCRYPTAGE

159 CONCLUSION

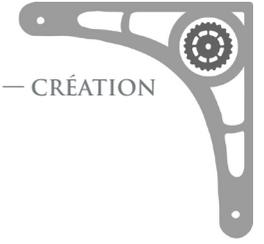
165 BIBLIOGRAPHIE

173 REMERCIEMENTS

LA LÉGENDE CHRONO TRIGGER

CRÉATION





LE SACRO-SAINT ÂGE D'OR

Parmi toutes les séries à succès de Square (qu'il s'agisse de feu Squaresoft ou de Square Enix), celle des *Chrono* fait office de curiosité, au moins dans sa forme : seulement deux jeux majeurs, pas de nouvel épisode depuis presque vingt ans et pourtant, sa *fanbase* reste active, fantasmant toujours à l'idée d'une éventuelle résurrection de la licence. Il faut croire qu'une série ne peut être complète sans un troisième épisode, les fans de *Half-Life* ou *Shenmue* (plus chanceux dans ce dernier cas) ne diront pas le contraire. Comment donc expliquer cet inépuisable amour pour une paire de RPG restés dans les années quatre-vingt-dix ?

Ces années quatre-vingt-dix, justement. Tout le monde s'accordera à dire que l'on se trouve alors en plein âge d'or du RPG japonais (que l'on pourrait étirer jusqu'au début des années deux mille). En revanche, pour ce qui est de définir clairement de quoi cet âge d'or est le nom, les volontaires ne se bousculeront pas au portillon. Peut-être parce que cela impliquerait d'expliquer clairement ce qu'un J-RPG définit et, par extension, ses différences avec le C-RPG ? Ce qui est certain, c'est que le milieu des années quatre-vingt-dix et la relative stagnation du RPG occidental ont permis à son pendant japonais de se démarquer et de dominer radicalement le marché console, ce qui a au moins eu le mérite de séparer de manière assez nette les fans de RPG selon leur support de choix (PC ou console), plus encore que par leur préférence de style.

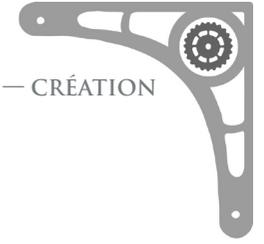


De ce fait, si le RPG japonais, à travers le premier *Dragon Quest* (Enix, 1986), a posé les bases du genre en s'inspirant de *Wizardry* (Sir-Tech, 1981) et *Ultima* (Origin Systems, 1981), on peut penser que l'éloignement du C-RPG du marché console et le manque de renouvellement du genre en général dans la première moitié des années quatre-vingt-dix ont laissé aux Japonais un large carrefour créatif et commercial sur consoles. Toutefois, il convient de préciser que les Japonais font d'abord des jeux destinés à leur marché; si c'est encore vrai aujourd'hui, imaginez donc à l'époque! L'appellation « âge d'or du J-RPG » ressort ainsi particulièrement en Occident, puisqu'elle rime à la fois avec la découverte d'un genre qui commençait à s'exporter de manière plus systématique, mais également avec le basculement d'une partie du public habitué aux C-RPG, séduit par l'innovation des Japonais sur consoles. Bien sûr, l'époque sera aussi marquée par le nombre considérable de J-RPG qui abreuveront le marché, mais, plus qu'une débandade de sorties, c'est surtout l'originalité des titres qui fera la renommée de cette ère dorée. Car s'il y a bien quelque chose que les Japonais ont su faire pendant ces quelques années, c'est expérimenter et transformer leurs propres codes.

Chrono Trigger (1995) et *Chrono Cross* (1999) se situent donc en plein dans cette époque et auraient pu faire figure d'ambassadeurs si les années quatre-vingt-dix n'avaient pas connu autant de « classiques ». Chacun dans leur style – *Cross* n'est pas une bête continuation de son aîné –, les deux jeux ont innové dans la forme comme dans le fond, jouant avec la nitroglycérine du scénariste, le voyage dans le temps, dans une perspective à la fois narrative et ludique. Si les possibilités offertes par la torsion du temps et de l'espace avaient de quoi donner le vertige dans le cas d'un RPG,

pour les studios japonais de l'époque, et peut-être Square en particulier, l'idée paraissait plus excitante que terrifiante.

L'âge d'or du RPG pourrait être analysé sous bien des angles et, à l'instar de la parabole des aveugles et de l'éléphant, le débat pourrait finir en dialogue de sourds. Arrêtons-nous donc sur ces aspects importants que sont la créativité japonaise et le patinage des productions occidentales, pour expliquer brièvement le pourquoi de cette dénomination, et partons maintenant décortiquer chacun des jeux dans leurs genèse et développement, ce qui tendra à nous fournir d'autres éléments de réponse.

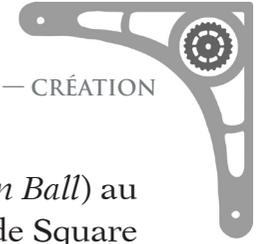


CHRONO TRIGGER, L'ŒUVRE COLLÉGIALE

UN PROJET DE RÊVE

Dans les années quatre-vingt-dix, annuler le développement d'un jeu ne signifiait pas nécessairement la mort économique d'un studio, mais ressemblait davantage au chiffonnement d'une feuille de papier qu'on jette nonchalamment à la poubelle. Les jeux mobilisaient moins de personnel et demandaient moins de temps de conception compte tenu des compétences limitées des machines, si bien qu'il n'était pas rare de voir une partie du contenu d'un projet annulé atterrir sur un autre jeu, un peu par opportunisme. Inimaginable de penser cela aujourd'hui, où les équipes de développement sont ultra-spécialisées, les coûts bien plus importants et les ajouts de dernière minute bien trop difficiles à intégrer. Ajouter une scène de dialogue à un RPG, par exemple, impliquerait en 2018 d'enregistrer de nouvelles parties vocales ou de réunir le casting pour la *motion capture*, alors qu'en 1995, quelques lignes de code et du texte dans une boîte en bas de l'écran faisaient l'affaire.

Chrono Trigger a largement profité de cette méthode de développement d'un autre temps, le sien, où la création d'un jeu se faisait de manière plus ou moins collégiale et où un stagiaire pouvait suggérer l'idée du siècle en apportant les cafés en salle de réunion. C'est dans ce brainstorming permanent qu'est né *Chrono Trigger*, classique parmi les classiques, mais dont la forme finale n'a pourtant été que le



fruit d'un tâtonnement de plusieurs années. Ses créateurs, qu'il s'agisse de Yūji Horii, Hironobu Sakaguchi ou Takashi Tokita, n'avaient pas de vision précise et encore moins définitive en entamant le développement, une idée qui serait absolument suicidaire de nos jours. On ne conçoit plus de jeux en y allant sur le tas.

Si l'on devait retracer la genèse de *Chrono Trigger*, il faudrait faire comme ses héros : visionner les choses sur deux lignes temporelles. La première remonte au début des années quatre-vingt-dix, aux prémices de ce qui deviendra l'un des plus grands mélodrames de l'histoire du jeu vidéo, à savoir le coup de poker de Sony et son divorce d'avec Nintendo, un épisode à mi-chemin entre le film d'espionnage et la tragédie shakespearienne. Dès la fin des années quatre-vingt, Nintendo salivait à l'idée d'incorporer à sa nouvelle machine, la Super Famicom, un support CD qui lui aurait permis un stockage de données considérable pour l'époque. Le constructeur japonais travaillait alors dans l'ombre avec Sony et le futur « père » de la PlayStation, Ken Kutaragi, pour concevoir ce qui aurait vraisemblablement démoli toute concurrence sur le marché des consoles. Bien que rien n'eût encore été formellement signé entre Sony et Nintendo, Square s'est attelé à la création d'un jeu qui aurait inauguré ce support CD, et dont le nom de code était *Maru Island*. Kōichi Ishii en était alors le réalisateur (après *Seiken Densetsu* sur Gameboy en 1991) et Hiromichi Tanaka, le producteur. Figure historique de Square, Tanaka avait été l'un des artisans derrière les premiers *Final Fantasy*, et ce *Maru Island* devait être une sorte d'excroissance du projet original de *Final Fantasy IV*, davantage orienté action (le *game designer* est d'ailleurs remercié dans les crédits du jeu). Les développeurs se sont donc lancés dans la création

du jeu avec, en *guest star*, Akira Toriyama (*Dragon Ball*) au *character design*¹. Autant dire que les ambitions de Square s'avéraient très, très importantes, mais c'était sans compter sur les caprices du destin. À la surprise générale (et celle de Sony en particulier), Nintendo annonce en 1991 un partenariat avec le constructeur Philips², signant l'épilogue d'un jeu de suspicions entre Sony et Nintendo à propos de qui roulera l'autre dans la farine au niveau des *royalties*. De fait, le projet d'un lecteur CD signé Sony pour la Super Famicom est tombé aux oubliettes en l'espace d'une journée et le fameux « SNES-CD » s'est envolé comme un doux rêve. Chez Square, c'est la Bérézina³.

Ishii et Tanaka se montrent prêts à jeter leur bébé avec l'eau du bain. Fort heureusement, leur travail n'était pas totalement perdu, puisqu'il s'est avéré possible d'en « fourrer » la majeure partie dans une simple cartouche, au prix de l'abandon d'événements, de monstres, de mini-jeux et des contributions de Toriyama. Cet enfant bâtard, retravaillé dans la douleur, va finalement sortir en août 1993 sous le nom de *Seiken Densetsu 2*, ou *Secret of Mana*. Quant au contenu supprimé, on en retrouvera une partie dans... *Chrono Trigger*.

1. Ce n'était pas la première fois que Toriyama participait à la création d'un jeu vidéo, puisqu'on lui doit, depuis 1985, le *character design* de la série des *Dragon Quest*, de Yūji Horii. Si son inclusion dans l'équipe de *Chrono Trigger* n'a pas semblé présenter de grandes difficultés, grâce sans doute à la présence de Horii et à son expérience passée avec *Dragon Quest*, les choses ont été beaucoup plus compliquées dix ans plus tôt pour le premier épisode de la série à succès d'Enix. Par crainte du débauchage, les développeurs et artistes de l'époque se voyaient très souvent mentionnés dans les crédits de leurs jeux sous un pseudonyme, donnant une idée du protectionnisme au sein des entreprises nippones. Lorsqu'il a donc été question de se faire « prêter » le tout jeune Toriyama par la Shueisha qui l'embauchait, il aura fallu bien des tractations et une prise de risque maximale d'Enix pour éviter que l'entreprise de Toriyama ne soit éclaboussée en cas d'échec, et que la Shueisha n'ait aucun rôle (c'est-à-dire ni droit de regard ni « étape de validation » qui gangrèment les développements) dans la création de *Dragon Quest*. On doit cette tractation réussie à un ami de Yūji Horii, Kazuhiko Torishima, qui éditait à l'époque chez la Shueisha le futur triomphe de Toriyama, *Dragon Ball*.

2. La Super Famicom n'aura finalement jamais son lecteur CD, et la collaboration entre Nintendo et Philips résultera essentiellement en une série de très mauvais jeux sur la Philips CD-i, console qui sera un échec financier cuisant.

3. L'événement aurait contribué, dit-on, au choix de Square de se tourner vers Sony et sa 32-bits plutôt que de poursuivre le partenariat avec Nintendo pour la prochaine génération de machines.