

DOSSIER :  
analyses  
d'images et  
hypotheses.

Projet



---

Principales analyses et hypothèses sur le nouveau projet de Monolith Soft prévu pour 2014 sur  
Wii U.

Nintendo/Monolith Soft

# **SOMMAIRE :**

## **Avant-propos (p.3)**

### **I/ Les combats (p.3-8)**

- a. Hypothèses et analyses (p.3-5)
- b. Les Arts (p.6-7)
- c. Les armes (p.7-8)
- d. Questions (p.8)

### **II/L'interface (p.9-15)**

- a. Hypothèses et analyses (p.9)
- b. La map (p.9-11)
- c. La météo (p.11-12)
- d. La barre de personnages (p.12)
- e. Le tchat (p.13-15)
- f. Questions (p.15)

### **III/Le monde (p.16-25)**

- a. Hypothèses et analyses (p.16)
- b. Les monstres (p.16-18)
- c. Les « Dolls » (p.19-22)
- d. La ville (p.23-24)
- e. Questions (p.25)

### **IV/L'histoire (p. 25-29)**

- a. Hypothèses et analyses (p.25)
- b. Le scénario (p.26-27)
- c. Les personnages (p.27-28)
- d. Questions (p.29)

### **Bonus (p.29-32)**

### **Conclusion (p.33)**

## **Avant-propos**

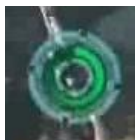
Je tiens à dire que ce dossier n'est qu'une ébauche, il appartient à toute la communauté : chacun peut ainsi modifier et ajouter des hypothèses justifiées et des analyses. Les hypothèses et analyses énoncées dans ce dossier n'appartiennent donc pas toutes à l'auteur. Sachant que seuls deux trailers (plutôt teasers) sont sortis à cette date, toutes suppositions faites ici n'ont pas pour but de dire la vérité sur ce que sera « X ». De plus, le jeu peut encore (même certainement) changer d'ici sa sortie en 2014. Bon, maintenant passons à la présentation : « X » (ou « Projet X » voire « Xenoblade Chronicles 2 » pour certains) est un jeu Wii U en cours de développement chez Monolith Soft prévu pour 2014. Ce JRPG est considéré, à tort, comme une suite de Xenoblade Chronicles : il s'agirait plutôt d'un « successeur » dans la lignée des « Xeno » (Xenogears, Xenosaga, Xenoblade). Ainsi, je conseille à ceux qui ne connaissent pas Xenoblade de jeter un coup d'œil aux trailers sur Youtube, voir un peu le gameplay et le scénario car on va faire beaucoup de comparaisons.

### **I/ Les combats.**

#### **a. Hypothèses et analyses.**

Cet Open World recèle de trésors, de magnifiques paysages mais aussi de monstres qu'il faut combattre ! Il semblerait que le système de combat se rapproche de celui de Xenoblade Chronicles : engagement du combat, ciblage d'un monstre, utilisation d'Arts, attaques automatiques, combats en équipe et attaque en coopération. Il semblerait aussi que cet opus propose certaines nouveautés (que nous allons développer juste après) : lock d'une partie du corps du monstre, constitution d'une équipe de 5 joueurs, combats à bord de « Dolls ».

-Engagement du combat et ciblage du monstre symbolisé par un cercle bleu rempli d'une jauge verte :



-Arts sous forme d'une palette de 8 plus un Art spécial (coopération et/ou techniques spéciales ?) et descriptif de l'Art sélectionné :



-Attaques automatiques qui occasionnent peu de dégâts (écrits en blancs) :



-Attaque en coopération symbolisée par un triangle :



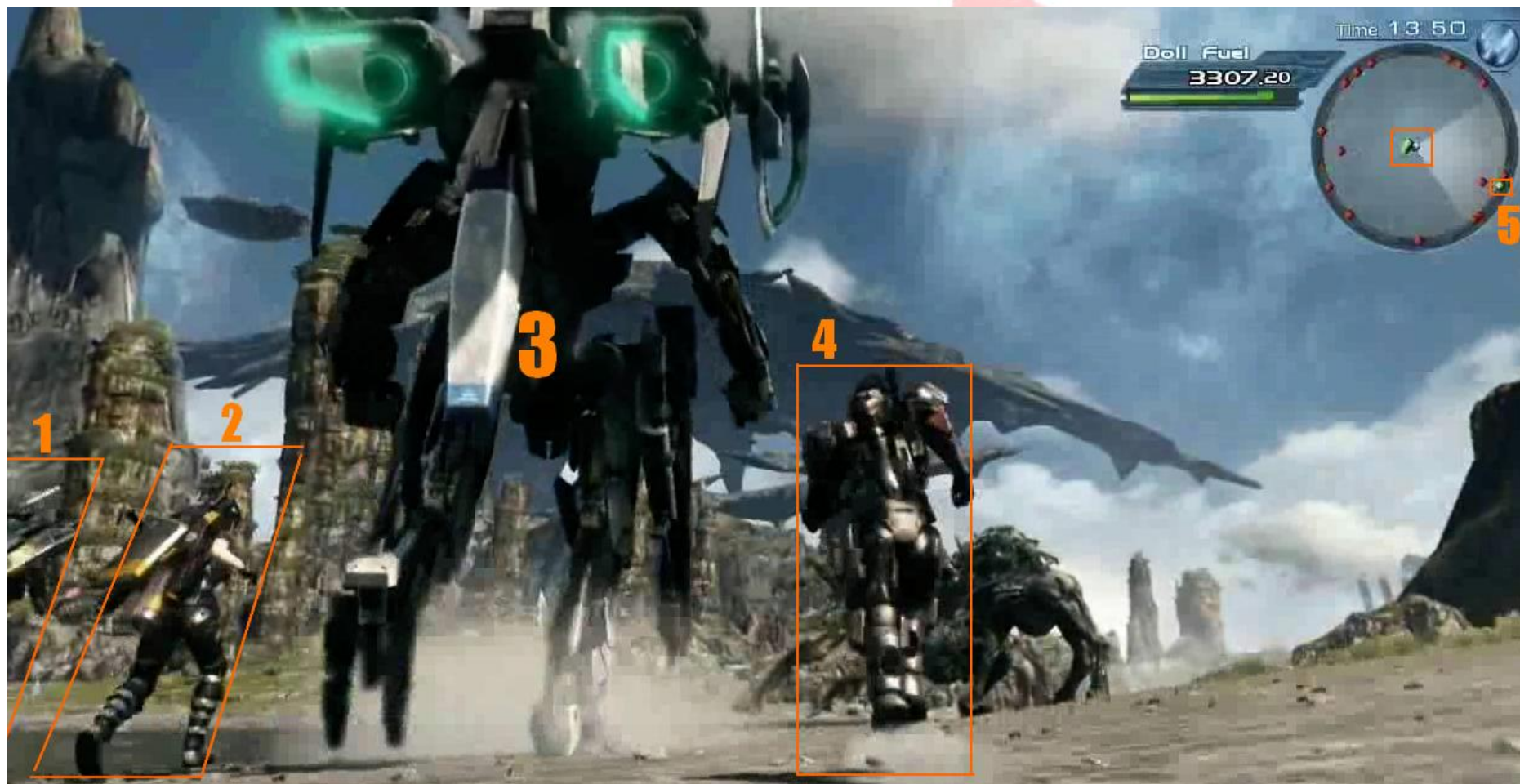
-Lock sur une partie du corps d'un monstre (point faible ?) symbolisé par 2 traits bleus et PV de cette partie symbolisés par la jauge verte :



-Combat à bord d'une « Doll » (attaque qui cause beaucoup de dégâts et utilise du carburant) :



-Possibilité de composer une équipe de 5 (ici, 3 à pieds, un dans une « Doll » et un représenté par un point vert sur la map) :



## b. Les Arts.

Comme dit précédemment, ils sont au nombre de 8 sur la palette d'écran mais on doit sûrement en apprendre plus. Les Arts servent à (se) soigner, (se) protéger, attaquer, profiter d'avantages (augmentation de la fréquence de coups critiques, dégâts des attaques automatiques doublés, diminution de la défense physique de l'ennemi etc.). Voici quelques Arts utilisés dans les teasers :



Brave Heart (ブレイブハート) : Aura qui augmente puissance et précision d'attaque mais aussi les dégâts reçus.



Heavy Bomber (ヘビィボンバー) : Attaque qui donne l'état « enflammé » à plusieurs ennemis ?



Missile (ミサイル) : Envoi des missiles qui explosent.



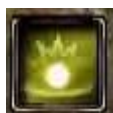
(Dragon ?) Sword (剣 (辰 ?)) : Attaque avec une lame de vent.



Rage (レイジ) : Aura qui diminue les dégâts reçus mais aussi la force physique.



Raging (ライジング) : Attaque qui provoque plus de dégâts si c'est une contre-attaque ?



Grenade (グレネード) : Attaque qui donne l'état « enflammé » ?



Advance (アドバンス) : Aura qui fait récupérer des PV ?

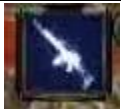

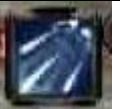
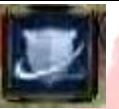
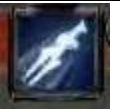
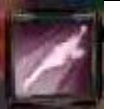
Rien qu'avec le premier teaser on connaît déjà 24 Arts pour 3 personnages (l'homme à l'épée, la femme au fusil et une « Doll ») dont 8 qui ont été détaillés ici.

### c. Les armes.

Nous ne savons pas encore si le jeu est basé sur une arme spéciale comme l'était la Monado dans Xenoblade même si une épée revient souvent dans les teasers (cette fameuse lame de vent ?) :



Apparemment le joueur aura droit à différents types d'armes : épée, gatling, bouclier et fusil pour l'instant (pas de bâton magique à la Mélia !). Chaque personnage pourrait vraisemblablement posséder 2 types différents d'arme. Il y aurait ainsi, dans une même palette d'Art, des Arts différents pour chaque arme. Un logo dans le descriptif de l'Art permettrait de savoir à quelle arme celui-ci correspond :

Fusil	Epée	Gatling	Bouclier	« Canon »	Epée géante
					

Le logo est bleu pour les personnages « normaux » et rouge pour ceux dans les « Dolls ».

#### d. Questions.

Les points d'interrogations signalent un manque d'information ou une incertitude majeure. Tout d'abord, l'icône d'attaque en coopération est toujours apparent dans la palette des Arts mais on ne le voit jamais « en action » dans les teasers. On peut aussi se demander si les personnages ont des Arts spéciaux (et spécifiques) comme dans Xenoblade où il suffisait de « switcher » entre attaque en coopération, fuite et technique spéciale (aussi pour engager un combat). Pour ce qui est du lock, le ciblage de points faibles n'est qu'une théorie (ça serait un peu exagéré, « cheaté »). Pour ce qui est de la description des Arts rien n'est certain d'une part parce qu'ils peuvent changer et d'autre part parce que la traduction est plus qu'approximative. Enfin, l'hypothèse du port de plusieurs armes est à approfondir ainsi que la question de la lame de vent et sa place dans le scénario : une espèce de relique, don divin, héritage ou simple épée de base ? On ne sait pas si on pourra appâter les ennemis, les attirer dans notre direction avant de les combattre comme dans Xenoblade. Lors d'un combat, on ne sait pas non plus si la tension du personnage aura toujours une importance capitale (plus la tension est haute plus il y a de chances d'infliger un coup critique), si on pourra diriger son équipe, s'il y aura toujours un symbole pour savoir quel personnage cible l'ennemi (cercle d'hostilité dans Xenoblade), s'il y aura des cris d'entraide (encourager, aider, ranimer) et des liens spontanés (qui font augmenter la jauge de formation). En exploration, on ne sait pas si on peut récupérer les PV perdus au cours d'un combat.

## II/L'interface.

### a. Hypothèses et analyses.

Pour moi, l'interface c'est ce qui correspond à ce qu'il y a d'affiché à l'écran, comment le tout est organisé ? Il faudra mettre de côté tout ce qui est Menu (gestion du groupe, arts et compétences, inventaire, carte, journal, heure et tutoriels, système) que l'on n'a pas eu l'occasion de voir pour l'instant. Même principe que Xenoblade : map, heure, palette d'Arts et informations joueur mais avec quelques différences. On aura peut-être la possibilité de changer l'heure ET la météo. Ca serait bien de retrouver le système d'entente au sein du groupe (avec les tête-à-tête) et de réputation par zones ainsi que celui de création de gemmes.

### b. La map.

Peut-être qu'il s'agit d'un manque de développement à ce niveau mais la map est vraiment simplifiée par rapport à Xenoblade : on ne sait pas où se situent routes et cours d'eau principaux, les reliefs de décors inaccessibles et les limites de la map (même pour un Open World). Seuls des points rouges nous indiquent la présence d'ennemis et les points verts on ne sait pas tout à fait : PNJ et/ou joueurs ? Au moins on a droit au cône de vision et à une flèche dorée qui indique la direction à suivre pour faire avancer l'hypothétique quête principale. La map reste, tout de même, attachée au système d'heure (analogique dans Xenoblade, numérique dans « X »). Par contre, dans « X », un compteur de carburant pour la « Doll » peut s'ajouter à gauche de la map. Maintenant, discutons de la topographie générale : on pourrait s'acharner à croire qu'on se trouve encore sur Bionis ou Mékonis, (ATTENTION SPOILERS) voire le nouveau monde créé par Shulk à la fin de Xenoblade (FIN SPOILERS) à cause des reliefs escarpés et des voûtes rocheuses que l'on retrouve aussi dans les plaines de Gaur et des grandes structures métalliques qui auraient pu appartenir à Mékonis.

-Map de Xenoblade :



-Plaines de Gaur dans Xenoblade :



-Map de « X » :



-Plaines dans « X » :



-Structures métalliques dans « X » :

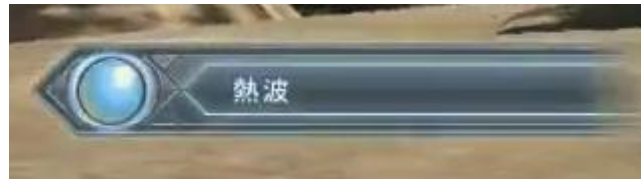


De plus, les 2 teasers ne nous permettent pas d'avoir une bonne représentation mentale des différents lieux de cet Open World, de sa richesse car nous ne voyons, en majorité, que la partie plaine au niveau de la cascade et des environs (très peu la grande ville, le désert et la cité aérienne ?). Ce qui nous a été montré correspond à peu près à la dimension des plaines de Gaur, voire moins, c'est-à-dire environ 7 % (d'après un calcul savant) de la map pour Xenoblade, sûrement moins pour « X » !

### c. La météo.

L'icône jour/nuit de Xenoblade a été améliorée afin d'indiquer le temps dans « X » : ensoleillé, pluvieux, orageux, nuageux et même arc-en-ciel ainsi que pluie d'étoiles, de flammes et aurores polaires ! Comme quoi la météo devrait avoir un impact important sur le jeu (seuls les monstres dans Xenoblade). Les changements de temps sont affichés à l'écran sous forme de « pop-up » sous la map.

-Annonce d'une vague de chaleur.



#### d. La barre de personnages.

C'est le même genre de fenêtre que Xenoblade avec, au dessus de celle-ci, la fenêtre info de l'ennemi ciblé. Problème : les joueurs sont anonymes (Player 1, 2, 3, Tester, le nom de la « Doll ») sauf une exception, インフェルノ (Inferno), que je développerais plus tard. Aussi, il n'y a aucun portrait, aucun indicateur de niveau. Par contre, il y a toujours la barre de PV et d'XP (?) et les icônes de modification d'état :



On s'aperçoit que les « Dolls » ont beaucoup plus de PV qu'un personnage « normal », à pieds.

## e. Le tchat.

En voilà une chose intrigante : le tchat ! Pour certains c'est effrayant pour d'autres c'est inintéressant (je ne connais pas de personnes qui jugent cette chose comme une merveille d'innovation). En effet, tchat = multi-joueurs en ligne et ça fait peur aux gameurs qui aiment les JRPG en solo. Il faut voir cette case tchat comme une option pour l'instant, seulement pour un mode multi. C'est sûrement l'hypothèse la plus débattue sur le net : online ou pas ? Mais les choses coïncident. Par exemple, les points verts sur la map : PNJ, joueurs « fantômes », joueurs online ou simples membres du groupe contrôlés par l'IA ? Voyons ceci point par point :

- ⊗ Des membres du groupe contrôlés par l'IA : difficile à croire, ça voudrait dire que les 12 points verts sur la map de la photo précédente font tous partis de notre équipe et que l'IA peut tous les gérer (pourquoi pas après tout, c'est du Monolith Soft !) à très grande distance du leader (nous) alors que dans ce genre de jeu les membres « respawnent » à côté du leader lorsqu'ils sont trop loin de lui (ou simplement bloqué dans le décor).
- ⊗ Des joueurs « fantômes » : plausible, comme dans ZombiU, ils font partis de vos amis et on laissé quelque chose dans votre partie via Miiiverse : une « Doll » signalée en vert, un objet en bleu, leur cadavre réanimé, contrôlé par l'IA, qui joue en coopération avec vous (en offline) et est signalé par un point vert sur la map.



- ⊗ PNJ : impossible car, quand on est en ville, les PNJ à côté de nous ne sont pas représentés sur la map (point d'interrogation orange).



⊗ Des joueurs online : théorie la plus plausible, même si on a du mal à croire que Nintendo puisse (veuille) organiser ce genre de réseau, on sait qu'avec la next-gen le côté « social » va être de plus en plus important dans le monde du jeu vidéo et c'est une carte que doit jouer Nintendo pour faire face à la concurrence. Passons outre les règles du marché, les lois de l'offre et de la demande, plusieurs détails prouvent que la théorie tient debout. D'abord, les 12 points verts de la map page 16, tous peuvent être des joueurs online car la ville semble être l'endroit principal du jeu (l'équivalent de la Colonie 9 sur Xenoblade). Ensuite, le principe même du tchat, même si la discussion en elle-même dans le teaser ne tient pas la route, c'est de parler en instantané avec ses coéquipiers, d'où le besoin de online. Enfin, revenons au seul joueur possédant un nom : Inferno. Personnellement, je ne pense pas que ça soit le nom d'un des personnages principaux ou alors c'est de très mauvais goût (le genre de bonhomme qui se vante d'avoir le pouvoir du feu, un peu comme la Torche dans les 4 Fantastiques). Ainsi, on en déduit que c'est un pseudonyme et qui dit pseudonyme dit personnage personnalisable donc possibilité de online (chacun son perso, on ne se confond pas avec ses amis !). Enfin, à moins que Monolith Soft ne mette pas à jour son site Internet, l'entreprise recherche actuellement, en urgence (pour finir le jeu en 2014 ?), des programmeurs réseau pour « X » (et des 3D CG designer), c'est-à-dire qu'il y aura forcément une partie du jeu en online.

## f. Questions.

Finalement, l'interface a été simplifiée au max, elle est plus futuriste et mûre mais il y a du travail à faire côté map. On ne sait pas où on est, on se contente d'admirer le paysage (moi c'est la « cité aérienne » particulièrement, elle me rappelle l'île-prison dans Xenoblade). Il y a aussi le problème de la jauge d'XP, est-ce réellement une jauge d'XP ? En effet, sur la deuxième image page 14, pourquoi la « Doll » aurait 300 XP, ce qui semble être son maximum, et ne « level up » pas ? Il s'agit peut-être d'une jauge d'énergie magique ou d'éther (si l'éther est utilisé pour le combat comme dans Xenoblade). Mais le GROS problème c'est le fameux Inferno qui nous amène à croire que ce jeu ne sera que online et customisation des persos, ce qui serait dommage car qui dit personnalisation dit personnages banaux, sans charisme et sans intérêt ! Est-ce que le jeu sera tout online ou simplement une partie, un mode multi ? Mis à part ça, je voudrais bien retrouver le Menu à la Xenoblade : on sait déjà qu'il y a un inventaire (un « System Log » nous informe lorsque l'on acquiert un objet).

## III/Le monde.

### a. Hypothèses et analyses.

On a déjà dit beaucoup sur le monde mais on ne sait pas grand chose par contre sur ce qu'il contient et ce qui l'entoure. Par exemple, les personnages principaux : sont-ils des héros ? Des militaires ? Des chasseurs de monstres ? Des descendants de Shulk ? On ne connaît pas leur histoire ni pourquoi ils se battent contre ces monstres : commerce ? Guerre ? Fun ? Que se passe-t-il dans la « ville principale » ? Pourquoi y fabrique-t-on des « Dolls » ? On aura aussi aperçu une Lune (magnifique d'ailleurs) : aura-t-elle un lien avec l'histoire ?

### b. Les monstres.

Mais qui sont ces monstres ? Qu'ont-ils fait au bon Dieu pour mériter un tel génocide ? Tant qu'on n'a pas de scénario tout est envisageable : force maléfique, surpopulation, détraquement temporel (les dinosaures refont surface) ou je ne sais quelle sottise. On pourrait tout aussi bien dire qu'ils sont là pour les fameux coffres à trésor mais ... en avez-vous seulement vu un ? Pour les XP alors ? Mais, comme on l'a déjà dit, on n'est pas sûr d'avoir une jauge d'XP (même si les monstres ont une case LV et un nom). En parlant de nom, les monstres doivent être les seuls à en posséder dans ce jeu. Par exemple :

-Loup sauvage (Wild Lupus) et Jeune Loup (Young Lupus).



-L'amphicoelias (dinoosaure du Jurassique supérieur).



- Esclave Nilumila ? (スレイブニルミラ), pas d'image : c'est une sorte de girafe-dragon orange.

-Petite araignée (Little Aranea).

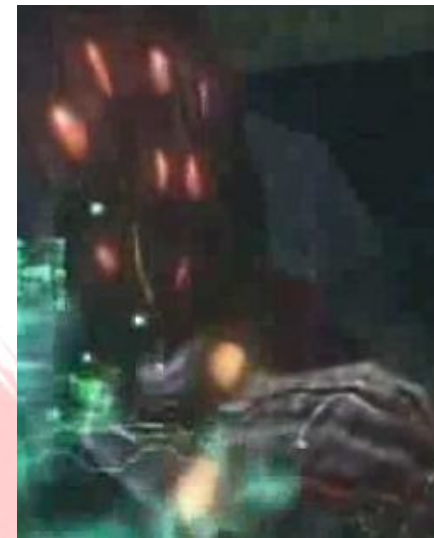


-Bruno à la poigne de fer, ce n'est pas une blague !

-Caspar le carnivore ? (悪食).



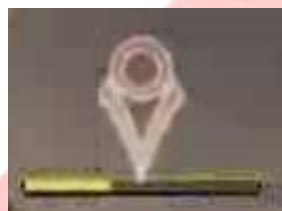
-Araignée de grotte (Cave Spider), pas d'image : une araignée très haute dont il faut éclater la pustule (oui, c'est un nom féminin) bleu-vert sous son abdomen.



Les 2 types de Lupus se ressemblent, les 2 monstres ayant un prénom sont des monstres uniques.

On remarque aussi, comme dans Xenoblade, que les monstres ont un symbole au-dessus de leur tête. Alors, simple marque de ciblage ou indication sur le type de monstre ? La couleur renseigne-t-elle sur le niveau de danger ? En admettant que ça soit cela, si on compare à Xenoblade, tous les monstres du premier teaser ont un niveau de danger très élevé et sont du type Solidaire (en imaginant que le triangle jaune dans Xenoblade se soit transformé en triangle surmonté d'un rond dans « X »).

-Dans « X » :



-Dans Xenoblade :

NIVEAU DE DANGER				
TYPE				
Nul	Faible	Moyen	Élevé	Très élevé
👁️	VISUEL	Attaque à vue.		
👂	SONORE	Attaque s'il vous entend marcher près de lui.		
⚡	ÉTHÉR	Attaque suite à l'utilisation d'éther.		
⚠️	SOLIDAIRE	Attaque si un membre de son groupe est attaqué.		
⋮	GRÉGAIRES	Attaque si un membre de son espèce est attaqué.		

### c. Les « Dolls ».

Les « Dolls », les « poupées », les « mécha » ... c'est comme vous voulez. Ces machines sont LA grande nouveauté du jeu car on peut les piloter et se battre avec. Elles font aussi bien moyen de transport que moyen de défense. On ne connaît pas non plus leur histoire : pourquoi sont-elles construites ? On peut diviser les « Dolls » en 3 groupes :

-les « standards » ou « Blade Doll » rouges, avec une épée et 2 gros canons, qui se transforment en moto.



-les « blindés » ou « Armour Doll » ocres, avec un fusil et lance-missiles ?, qui se transforment en 4x4.



-les « aériens » ou « Ace Doll » gris, avec un bouclier, qui se transforment en avion de chasse ?



Ces derniers sont ceux pour lesquels on a le moins d'informations. Les 3 groupes diffèrent de par leurs couleurs, leur vitesse de déplacement, leur transformation en moyen de transport et leur morphologie.

La « Doll » rouge qui accompagne toujours l'hypothétique héros doit avoir une très grande importance dans l'histoire, elle doit être un peu comme la Monado de Xenoblade. A la fin du seconde teaser on la voit à côté du personnage principal, une lumière (liquide ?) orangée semble circuler dans son corps ce qui nous rappelle les Facias de Xenoblade. Aussi, on ne sait pas si la « Doll » est acquise dès le départ et si tous ses équipements sont basiques ou sont des améliorations (la transformation en véhicule, les armes). La « Doll » possède ses propres Arts, il doit y avoir un système d'amélioration en parallèle de celui du conducteur. Une dernière chose et pas des moindres : un des ennemis du teaser est une « Doll » (nommée Vasara) plus grande et sombre que les autres, elle possède un naginata (hallebarde japonaise) et semble aussi avoir un visage. C'est une grande énigme : boss, allié devenu ennemi ? Seul le scénario peut nous apporter une réponse.



#### d. La ville.

Géographiquement, la ville semble se situer dans les plaines, près d'un gisement de cristaux (d'éther ?), ce qui a dû faire sa richesse, elle est au cœur même du jeu mais aussi le centre des problèmes. Les teasers nous laissent sur notre faim : la ville construit des « Doll » mais on ne sait pas pourquoi, il semble y avoir un problème d'approvisionnement mais on ne sait pas de quoi (énergie, nourriture ?), quelque chose se trame (la tour et le décompte). La ville n'a pas l'air d'être enclin à la guerre et pourtant on ressent la présence militaire avec des batteries antiaériennes et la fabrication de « Dolls » à la chaîne. Aussi, ses remparts font penser à la Colonie 6 dans Xenoblade.



Les premiers chiffres qui s'écoulent semblent être des dixièmes de seconde : ils commencent à 100 et s'écoulent jusqu'à 0 perpétuellement (quand ils arrivent à 0 rien de se produit). Par contre, on passe de 60% à 59% entre 83 et 84 dixièmes : est-ce qu'il y a un lien entre les 2 ? On perd 1% de on ne sait quoi tous les 100 dixièmes de seconde au 83<sup>e</sup> dixième ? Ca paraît peu probable sinon on tomberait à 0% au bout d'environ 10 min. Ensuite, il y a les chiffres et lettres en dessous, il s'agirait d'un système hexadécimal mais son interprétation n'est pas utile, je pense plutôt que c'est un effet de style (les programmeurs se la pètent). Pour ce qui est de la livraison, on ne peut pas faire de lien direct avec la tour et tout peut être contenu dans cette boîte métallique. Voilà un aperçu (un peu flou) de ce qu'est, peut-être, la ville principale.



## e. Questions.

Concernant les trésors rien n'a été prouvé sur leur existence (ou non) en tout cas le système de lock des différentes parties du corps de l'ennemi n'est pas anodin, il doit y avoir des bonus à la clé. En parlant de gains de combats, gagne-t-on toujours des PA (Points d'Arts) et PC (Points de Compétence) comme dans Xenoblade ? Est-ce le même système pour les « Dolls » ? En parlant de système de combat, est-ce que le code « couleur = danger » et le logo « type d'ennemi » seront présents ? Ensuite, il y a beaucoup d'incertitudes sur le nom des monstres et les armes des « Dolls » (et la transformation de la « Ace Doll »). Que faisons-nous de la SEULE « Doll » à posséder un liquide lumineux orange qui circule à l'intérieur d'elle ? Quelle est l'importance de ce liquide ? Est-ce le carburant des « Dolls » ? Une protection (comme dans Xenoblade) ? Que convoite Vasara, la « Doll maléfique » ? L'éther de la ville peut-être, d'où la présence de batteries anti-aériennes ?

## **IV/L'histoire.**

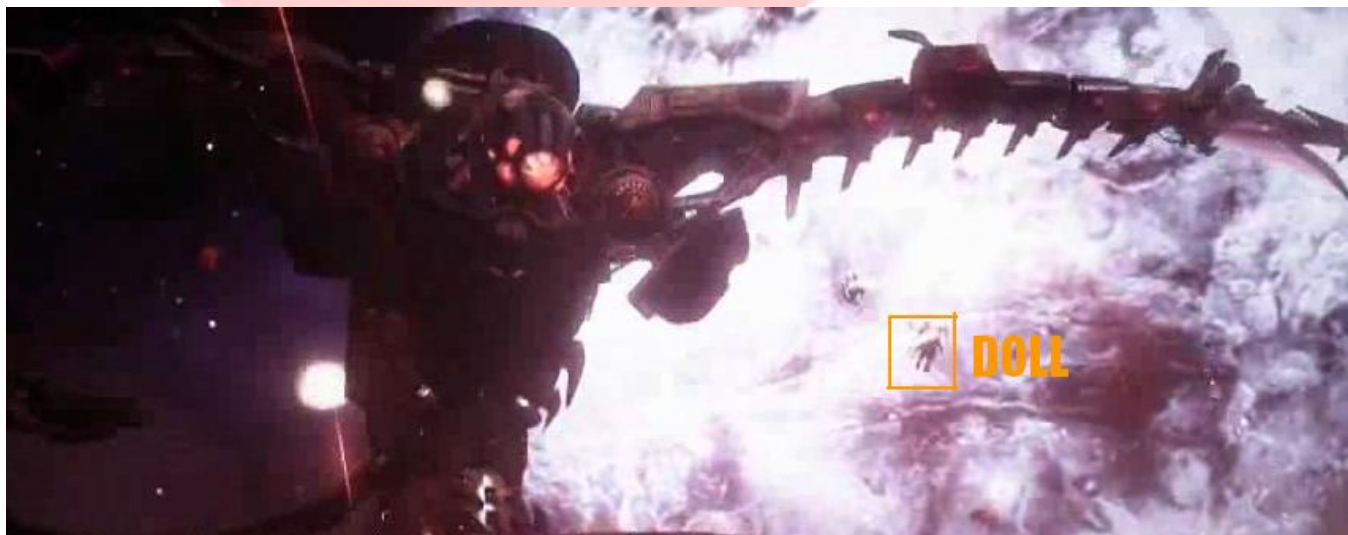
### a. Hypothèses et analyses.

C'est sûrement la partie la plus compliquée à comprendre et à analyser car il y a peu d'informations scénaristiques dans les teasers. Bien entendu, tout a été mis en place de façon à laisser un doute (des doutes) sur le scénario : un visage familier en fin de teaser, des cinématiques où le personnage principal est de dos, des chiffres sur une tour etc. Tout nous laisse à croire que le nœud de l'histoire c'est l'épuisement d'une ressource (base de richesse, de pouvoir et de domination) : la guerre et les conflits ne seraient qu'un découlement de la monopolisation de cette ressource. On peut aussi envisager que cette ressource ait été volée soit par les humains (ce qui expliquerait les batailles) soit par des forces occultes aux humains (ce qui expliquerait la tour d'affichage).

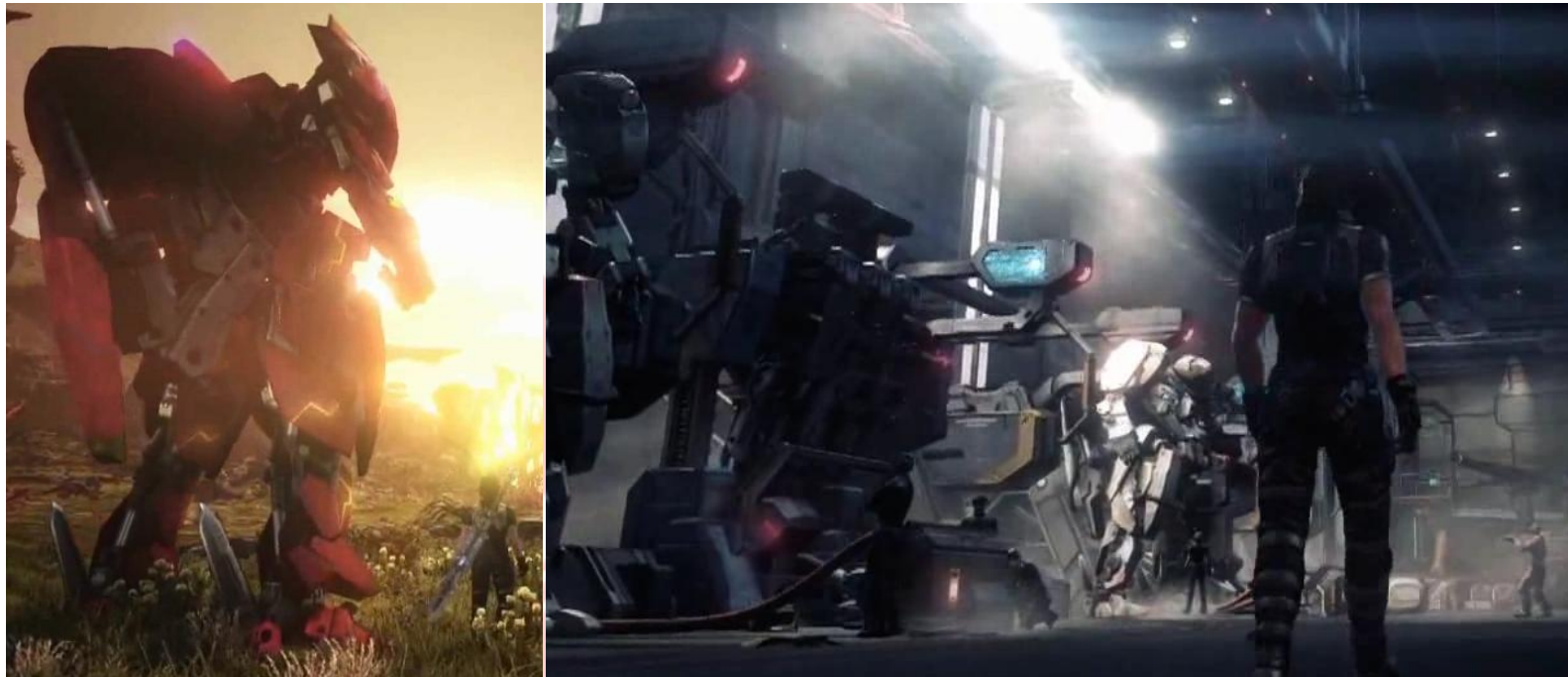
## b. Le scénario.

C'est essentiellement le second teaser qui nous en dit le plus sur le possible scénario. D'abord, on voit le personnage principal marcher dans les allées d'une fabrique de « Dolls », il se dirige vers une en particulier qui à l'air seule dans un recoin de l'usine militaire et l'admire. On peut ainsi en déduire que ces deux là auront une importance majeure dans le scénario, importance qui viens soit du héro soit de la « Doll ». Ensuite, la toute fin du teaser nous montre une bataille « Dolls » contre un grand monstre métallique qui semble être un boss ou du moins un sous-fifre du Big Boss du jeu, celui qui rêve d'anéantissement de toute vie humaine en détruisant les villes ?

-un boss titanesque : clé du scénario ?



-le duo héroïque, le « fluide » et l'usine militaire de fabrication de « Dolls ».



### c. Les personnages.

Nous ne connaissons parfaitement que le dos des principaux personnages de « X ». En effet, pour des raisons vagues, on nous cache TOUS les visages de face des personnages. Souci de développement au niveau du Character Design ? Ca serait étonnant ! Par contre, c'est réussi niveau suspense. On retrouve au moins trois personnages récurrents : l'homme à l'épée et fusil (image ci-dessus), la femme aux cheveux longs et gris avec un bouclier et un gatling et une autre femme avec des couettes dont on ne sait pas grand chose. On peut aussi envisager un lien avec Xenoblade : le visage d'un homme apparaît dans le noir en fin de teaser, il ressemble beaucoup à Shulk. Hommage (comme l'était Xenoblade vis-à-vis de Xenogears et Xenosaga), vrai lien scénaristique ou bien stratagème pour brouiller le pistes ?

-la femme aux longs cheveux gris avec un bouclier et un gatling qui semble être médecin.



-la femme avec des couettes (magicienne ?)



#### d. Questions.

Il faudra attendre le premier trailer pour nous mettre l'eau à la bouche (encore plus) et avoir des informations scénaristiques fondées. Le scénario est souvent la meilleure partie de la série des « Xeno » et pourtant c'est aussi celle pour laquelle on sait le moins de choses. L'attente se fait de plus en plus longue, nous savons qu'il est programmé pour 2014 (je dirais pour mi 2014 voire fin) mais le premier teaser nous fait languir depuis le début de l'année. Nintendo devrait attiser un peu le feu qu'il vient d'allumer en annonçant ce jeu, au moins quelques images sur les prochains Nintendo Direct. Nous ne pouvons sinon espérer débattre sur le jeu si aucunes nouvelles ne sont fournies.

### Bonus

Voilà quelques bonus se rapportant au jeu mais qui ne peuvent intégrer aucunes parties :

-les paroles du deuxième teaser :

« Let's find the king (key) we lost

All the people cry in vain

Try to live your life

In the sky where I can fly

Tell me what's been hid

Tell me you're awake

And it's always here

While the long time whirl

There's a voice that says

Your heart or my soul

And the sun goes down

With all of my calls (my hopes)

So where's your feelings

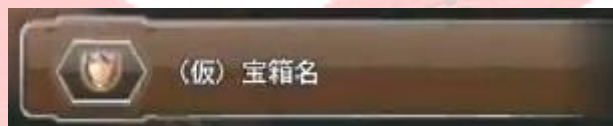
And where is your life

Oh titan god

Nobody's ever seen »

En rattachant les paroles au jeu on peut obtenir quelques clés qui nous permettent de mieux comprendre le scénario : on dirait une prière à un Dieu caché, oublié (« Oh titan God, nobody's never seen », « Tell me you're awake ») venant d'une femme qui possède une « Doll », sûrement une militaire (« In the sky where I can fly ») afin de retrouver la paix passée (« Let's find the king we lost, all the people cry in vain »). Quelque chose semble avoir été caché durant des siècles : seul Dieu semble savoir où (« Tell me what's been hid », « and [tell me] it's always here »). Cette chose pourrait être le seul moyen de combattre l'ennemi mais qu'est-ce que ça pourrait être ? Une arme ? Une ressource ? Il se pourrait bien que les héros doivent parcourir le monde entier à sa recherche : il s'agirait de la quête principale du jeu.

-les informations système :



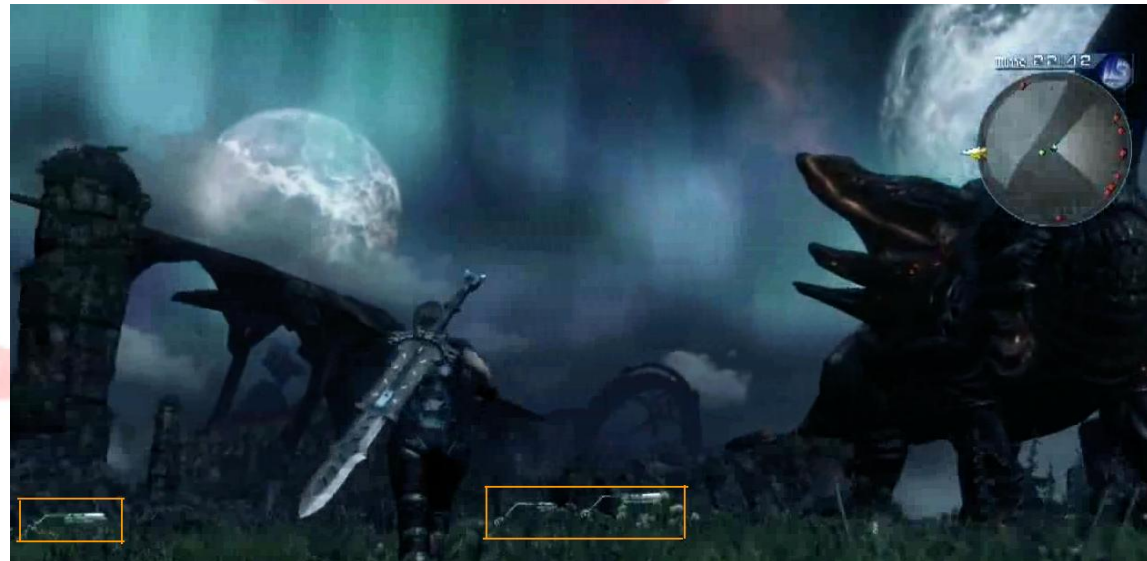
Il y aura sûrement des trophées et des coffres aux trésors (宝箱 ?) mais aucunes certitudes car il y a écrit 仮 qui signifie « provisoire ».



Lorsqu'on se fait projeter par un ennemi un petit message nous l'indique au dessus de notre personnage.



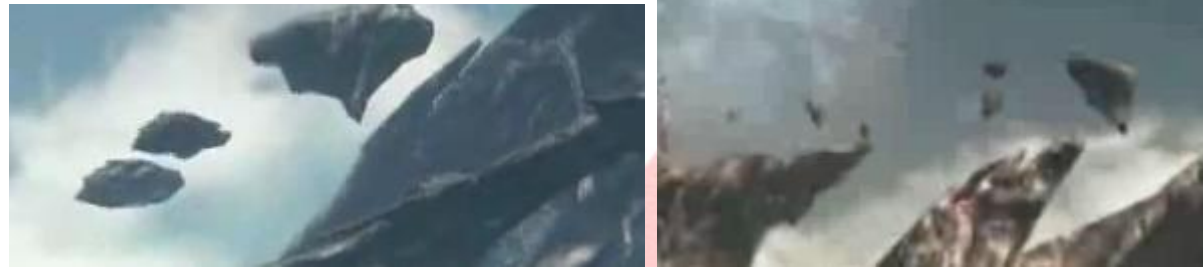
Les objets de collection sont indiqués par une petite fenêtre « journal système ». Ici, « objet obtenu : carotte de Kepo ? » et « feuille d'Amidoreshia ? ».



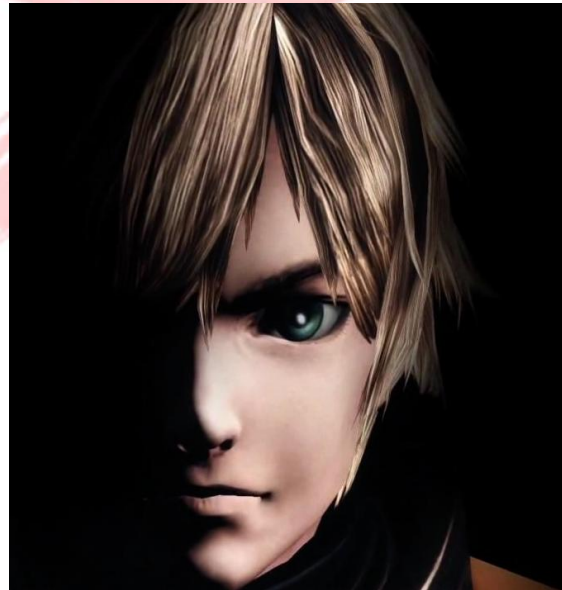
Il y a aussi des affichages blancs (après les bleus et verts vus en partie « II/Interface ; e. Tchat »).

-les décors :

La présence de deux Lunes ou plutôt satellites naturels (image ci-dessus) et rochers flottants dans les airs (effet de style ou réelle importance ?



-les mystères :



## Conclusion

Tout d'abord, le gameplay : un système de combat qui n'innove pas mais qui plait toujours (on évite le tour a tour lassant) et les armes ont une plus grande importance (la lame de vent ?) et sont bien mieux modélisées. Ensuite, l'interface a été simplifiée, est plus futuriste et « sobre » mais il y a un manque côté map. Ce manque me fait penser que le gamepad pourrait servir de map avec un système de Menu à la Xenoblade (déjà un inventaire « system log » présent). Toutefois, ne possédant pas de Wii U, je suis dans l'incapacité à déterminer le rôle plausible du gamepad et ses avantages. Il y a aussi LE problème du online et de la customisation des persos : le jeu sera tout online ou simplement une partie, un mode multi ? Enfin je dis « LE problème » parce que le manque d'informations à ce sujet m'effraie. Pour le scénario personne ne peut s'avancer trop rapidement : aucune cinématique informative n'est présente dans les teasers. Concernant les graphismes je suis très bonnement surpris, je ne m'attendais pas à ce niveau avec une Wii U, elle prouve ainsi qu'elle a encore quelques réserves ... Pour ce qui est de la sortie mondiale (sinon ça serait une grande erreur pour Nintendo) je pense entre milieu d'été et fin automne (juillet/novembre) avec un beau pack (ou bundle) Wii U 32 Go avec une manette pro (je rêve je sais mais je l'aurai !) et des « goodies » (stickers pour la console, figurines, artbook ...). Voilà tout, si vous voulez débattre et modifier les hypothèses n'hésitez pas à me faire parvenir vos critiques : je tâcherai d'en prendre compte et de les publier.