

LA LEGGENDA DI
KINGDOM HEARTS

*È proibito qualsiasi utilizzo non autorizzato del materiale
presente in questo libro, sia totale che parziale.*

*Titolo originale:
La Légende Kingdom Hearts.
Tome 1 : Création. Le royaume du coeur
Copyright ©2019. Tous droits réservés.*

*Quest'opera a scopo divulgativo è un omaggio
di Third Éditions e Multiplayer Edizioni a Kingdom Hearts.*

*L'intento dell'Autore è quello di tracciare
la storia di Kingdom Hearts, descrivendone attraverso
un'attenta analisi, le ispirazioni e i contenuti.*

*Kingdom Hearts è un marchio depositato di
SQUARE ENIX CO., LTD. Tutti i diritti riservati.*

*Edizione italiana a cura di Multiplayer Edizioni
Multiplayer Edizioni è un marchio registrato Netaddiction S.r.l.*

*Coordinamento: Francesco Giannotta
Traduzione: Paolo Martore
Revisione: Marzia Grillo
Impaginazione: Andrea Turrini*

ISBN-13: 9788863554748

*Stampato in Italia presso Elcograf S.p.A. - Verona (VR)
Prima edizione: Giugno 2019
Finito di stampare nel Giugno 2019*

edizioni.multiplayer.it

*In memoria del mio carissimo Val,
scomparso appena prima della conclusione
del suo lavoro per questo libro.
Noi siamo “connessi”, amico mio.
Sei sempre nel mio cuore.
Non è che un sonno più lungo.
Ci risveglieremo.*

LA LEGGENDA DI
KINGDOM HEARTS

VOLUME 1: CREAZIONE

Il regno dei cuori

PREFAZIONE



Salve, lettore, e benvenuto in questo libro dedicato a *Kingdom Hearts*.

Perdona il tono confidenziale, ma ho deciso di usare questa premessa per stabilire un collegamento diretto tra me e te. Tranquillo, il resto sarà normale; non ci saremo né io né te. Lasciemo entrambi spazio alla star assoluta, *Kingdom Hearts*. Ci ritroveremo giusto ogni tanto, per fare il punto della situazione prima di proseguire. Considerato che in questo primo volume ci terremo compagnia per oltre trecento pagine, ti avverto: sono pieno di manie. Esistono cose, quindi, che non sono negoziabili. Ad esempio, questo libro non contiene una bibliografia, perché da bravo giornalista non rivelo mai le mie fonti, per ragioni X e Y, come i miei cromosomi. Confido nella tua comprensione.

Stiliamo dunque uno statuto dell'opera. La mia visione delle cose. Nella speranza che tu possa condividerla o almeno imparare ad apprezzarla.

ARTICOLO 1 — SONO UN MANIACO DELLA PRECISIONE.

Tutto quello che questo libro contiene è stato verificato più di dieci volte, tramite molteplici fonti. Quando ho dubbi sull'attendibilità delle informazioni, lo dichiaro apertamente utilizzando il condizionale o degli avverbi opportuni. Tutto ciò che leggi è dunque assolutamente veritiero, perfino quando – in qualche modo – smentisce quello che già sai.

ARTICOLO 2 — NON MI FIDO GRANCHÉ DELLA MIA SCRITTURA.

Ti risparmio i dettagli, ma sono un po' come Nomura: un iper-perfezionista ossessivo. Infatti alcuni passaggi di questo libro sono stati riscritti oltre venti volte. È l'ultima versione del testo – prima dell'invio all'editore – sarà stata almeno la ventisettesima rielaborazione. Ciò va certamente imputato alla mia mancanza di talento e alla voglia di sperperare tempo e denaro.

ARTICOLO 3 — NON MI FIDO GRANCHÉ DELLE DICHIARAZIONI.

Da giornalista professionista, posso garantire che le interviste non sono fini a se stesse. È possibile che gli sviluppatori siano sotto pressione (come portavoce in uno show), o che recitino una parte o vadano a memoria – o magari hanno semplicemente fretta di andare al gabinetto o a fumarsi una sigaretta, e quindi di chiudere la conversazione. Nemici dell'obiettività. La verità emerge incrociando le informazioni nel corso degli anni. Lo stesso vale nel caso in cui vengano a galla numerose contraddizioni, che in definitiva vanno confrontate per fugare i dubbi, per verificare se una cosa si dimostra o meno attendibile. E l'esperienza insegna a leggere tra le righe. Ad esempio, quando un editore rilascia un comunicato per sostenere che un *director* non può ultimare il gioco per motivi di salute, di solito mente. Specie se la persona in questione non dichiara nulla o, peggio, esibisce la radiografia del suo polmone destro per provare che è vero.

ARTICOLO 4 — MI APPASSIONANO I CREDITS.

Un videogioco è fondamentalmente un'opera collettiva. Se negli anni tra il 1980 e il 1990 i team erano composti da un numero di persone variabile da 10 a 60, alla fine del secolo scorso si è passati alle centinaia. È un dato da considerare, quanto le evoluzioni tecnologiche che incidono direttamente sul buon andamento di ogni sviluppo.

Bisogna capire che le persone sono importanti, molto. Sono loro a fare il gioco. Sono loro che immaginano, disegnano, scrivono, mettono in scena, o hanno le competenze tecniche per programmare, modellare, animare e implementare tutto su cartucce/CD/Blu-ray. Per questo dedico molto tempo a leggere e studiare i *credits*. In questo libro, quindi, troverai ovunque e di continuo nomi giapponesi e mini-biografie. Lo ritengo indispensabile. Dice molto su un gioco, o su una serie, come pure sul suo creatore, sul suo editore e sul modo in cui esso viene concepito. Per dare un'idea concreta, pensiamo che quando un editore appalta la produzione a una o più ditte esterne abbia delle ragioni particolari per farlo. Un creatore ha il diritto di essere esasperato, stanco o stressato, e ciò può avere ripercussioni sulla sua opera. Il numero delle persone



e l'articolazione dello staff rivelano la reale ambizione di un produttore e/o il livello di cura del suo gioco.

Nessun *name-dropping* gratuito. Pura maniacalità.

ARTICOLO 5 — SONO UN (PO') PURISTA OSSESSIVO-COMPULSIVO.

Forse il peggiore dei difetti. Rimango spesso disgustato dalla sciattezza che solitamente affligge le traduzioni – dei giochi, delle espressioni, delle parole –, nonché dalle incongruenze di chi “adatta”. Il pensiero di non aver mai giocato, ad esempio, a *Final Fantasy VI* in una traduzione corretta (per inciso, la versione GBA è la migliore) è assolutamente insopportabile. La cosa peggiore è che talvolta le traduzioni in questione sono estremamente scorrette e condotte su criteri del tutto irrispettosi dell'opera e di ciò che essa intende raccontare.

Com'è possibile edulcorare senza ritegno i discorsi o anche le tematiche che gli autori hanno scelto di trattare con il pretesto che non andrebbero a genio al pubblico americano o alla distribuzione?

Del resto, qui i nomi dei personaggi o i termini importanti che riguardano, ad esempio, l'universo di gioco sono in lingua originale. Giapponese o inglese. Nel caso di *Kingdom Hearts* facciamo riferimento alle versioni *Final Mix*, le uniche che il creatore ha giudicato affidabili. In caso di citazioni, sono sempre in relazione con la prima occorrenza. Vale a dire, per un gioco uscito in Giappone, si fa riferimento alla data dell'uscita giapponese. Infine, anche se sostanzialmente interessa a pochi, io attribuisco grande importanza ai ruoli, alle mansioni e allo status delle persone coinvolte. È importante capire bene cosa fanno. Soprattutto nella nostra epoca, in cui il settore si è ormai professionalizzato e ha assunto un assetto gerarchico. Ciò vi aiuterà a comprendere che: 1) fare videogiochi una volta era più *cool*; 2) ma era anche più noioso; 3) e no, un *producer* non ha affatto la stessa influenza di un *director*. Allo stesso modo, *director* viene spesso tradotto come “direttore”; il che è inesatto, perché si tratta più del “regista”, di colui che mette in scena una storia e un *gameplay*, concepiti da lui o da altri, appartenenti o meno al settore. A parte me, nessuno è interessato a chiarire la questione. Analogamente, conviene utilizzare la terminologia tecnica propria del linguaggio videoludico. Certo, potremmo perdere del tempo cercando

di tradurre o di volgarizzare... Ma dato che esiste un lessico standard utilizzato da tutti gli sviluppatori della Terra, perché non adoperarlo? Almeno imparerete a usare correttamente i termini, anziché chiudere gli occhi con il pretesto di... di nulla, in realtà.

ARTICOLO 6 — HO DEI TIC NELLA SCRITTURA.

Niente di grave, però. Ho un modo tutto mio di maneggiare il linguaggio, cercando di sfrondare completamente una frase, anche a costo di rinunciare al verbo, oppure utilizzando passaggi con varie parentesi dentro altre parentesi (la tecnica delle matrioske), oppure anche tentando di farvi capire subito ciò che ho in testa, oppure, perché gioco. Un esempio: la frase precedente contiene un “oppure” con un doppio senso, perché la sintassi sottintende altro. Il fascino della lingua. Imparerete ad apprezzarmi. Sono meno pesante di Agnès in *Bravely Default*. Giuro. Potrà sorprendervi, ma uso la punteggiatura. Un po’, tanto, con entusiasmo, alla follia. Vedrete spessissimo strani espedienti, come il “;”. Di conseguenza, una frase potrà assumere più significati.

È una cosa seria, ho fatto dei test. E alcuni cattivi lettori (sì, esistono) mi hanno dato ragione. Questione di tempo.

ARTICOLO 7 — SONO UN GIOCATORE INCALLITO.

Come Setzer. La vita e più in particolare la scrittura sono un gioco. Perciò sarete delle vittime, costanti e consenzienti; e vostro malgrado farete delle esperienze. Vi assicuro che non vi nuocerà. Questo libro non è una sequela di frasi da leggere. È vivo. Non sono qui a caso: è la magia Disney. Un piccolo consiglio, allora: non scordate mai qual è l’argomento – *Kingdom Hearts* – e come è stato trattato. La serie non fa altro che dispensare tesori d’immaginazione, perché vi perdiate al fine di ritrovarvi meglio. Vi accorgerete che il libro a lei consacrato fa altrettanto. Sia che usi il rompicapo, il gioco, la scelta, o anche la finzione; e perché no, che menta appositamente per vedere se seguite e poi riprendervi per la vostra mancanza di attenzione. Tutto è possibile. Ad esempio, hai notato,



caro lettore, che dopo aver parlato di correzioni – all’articolo 5, se ricordi – non ti ho più dato del tu, bensì del voi? Puoi verificare.

ARTICOLO 8 – LA SENSAZIONE DI NON SAPERE DOVE SI VA.

Ti domanderai più volte perché nel libro si parli di questa o quella cosa che pure non sembra avere – *a priori* – alcuna attinenza. Mai scordare l’articolo precedente. Salvo eccezioni (non sono infallibile), la penna è più forte della spada, e la narrazione è una formidabile ragnatela.

Ora che da qualche riga abbiamo ritrovato la confidenza, ci tengo a dire che nel momento in cui hai acquistato questo libro sei diventato mio amico. No, non perché mi aiuti a pagare le bollette. Non solo, almeno. Voglio ringraziarti dal profondo del mio cuore perché mi concedi un’opportunità. Non è una frase fatta. Quello che mi fai è un autentico regalo. Mi permetti di vivere un’esperienza straordinaria. Scrivere di *Kingdom Hearts*, una delle opere di cultura pop più improbabili del secolo; forse la più completa, la più giusta, la più poetica e una delle più importanti, avendo un vero scopo. Più d’uno, in realtà. Godere per tanti mesi di lavoro l’immenso privilegio di rivestire i panni di biografo della serie e nel contempo lusingare il mio ego ponendomi *de facto* come colui che (d’ora in poi) sarà un’autorità in materia.

Grazie di tutto. Spero di essere degno della tua fiducia, di quella di *Kingdom Hearts* e dei suoi creatori.



LA LEGGENDA DI
KINGDOM HEARTS

VOLUME 1: CREAZIONE

Il regno dei cuori

CAPITOLO I
L'ARCHITETTO





ARCHITETTO

Nome comune, dal greco ἀρχιτέκτων (*arkhitekton*, maestro costruttore).

L'architetto è un professionista che progetta la realizzazione nonché eventualmente la decorazione di un edificio o di uno stabile, e che sovrintende alla sua esecuzione. Opera su richiesta di un committente, che gli chiede di progettare e costruire un edificio secondo un dato orientamento estetico e determinate regole tecniche.

Il primo architetto (ri)conosciuto – nel mondo occidentale – apparve quasi 3000 anni prima di Cristo. Si tratta di Imhotep, cancelliere del faraone del Basso Egitto (Djoser), sommo sacerdote di Eliopoli, medico, ma anche e soprattutto scultore e architetto. Artefice del complesso funerario di Saqqara, che annovera tra l'altro la piramide a gradoni più antica del mondo¹, una via di mezzo tra la mastaba² e la piramide a facce lisce³. Sue sono due delle più grandi rivoluzioni dell'architettura: la colonna e l'utilizzo della pietra (al posto del mattone di terracotta). Così almeno vuole la leggenda. I dati riveleranno più tardi che la pietra era già stata usata in precedenza, molto prima della sua nascita. Tuttavia, Imhotep resta un nome inciso nella storia; al punto da essere stato divinizzato e identificato in alcune regioni con il figlio di Ptah (uno dei demiurghi egizi), spesso confuso con Thot, il dio della sapienza.

Potremmo proseguire con la storia dell'architettura – così appassionante – citando in particolare Ictino in Grecia, oppure Agrippa e Vitruvio a Roma, ma non è certo per questo che avete comprato il presente libro e forse nemmeno vedete il nesso con *Kingdom Hearts*.

Dovreste.

Dopo 5000 anni, è interessante constatare che niente è cambiato, l'architetto è sempre:

1 - Piramide a gradoni: sovrapposizione di più mastaba, dalla più grande (la base) alla più piccola (la sommità); forma una piramide a facce in guisa di scala gigante.

2 - Mastaba: monumento funerario trapezoidale in uso nell'Antico Regno.

3 - Piramide a facce lisce: abbandono delle scale a favore di una forma geometrica perfetta, che simbolizza i raggi solari. Le piramidi più note – quelle di Giza – hanno facce lisce.

- Chiamato da un committente (o più di uno).
- Colui che progetta, realizza e sovrintende all'esecuzione.
- Circondato da un'aura di mito, addirittura quasi divinizzato.
- Qualcuno che trasforma il passato per scrivere il futuro.
- Una figura centrale; ci si dimentica a volte che non è solo nel realizzare l'opera.

Se non vedete il nesso con i videogiochi, allora avete fatto bene ad acquistare questo libro. *Al contrario*, se lo vedete, avete fatto bene ad acquistare questo libro. In ogni caso, la vostra scelta dimostra che siete persone intelligenti. Andrete d'accordo. Per iniziare, smontiamo subito tre infondate credenze che circolano dal 2002, ossia dalla nascita effettiva di *Kingdom Hearts*.

- No, l'ispiratore del progetto non è mai stato Hironobu Sakaguchi, il padre di *Final Fantasy*. Piuttosto, Sakaguchi è stato importante *filosoficamente* ed è intervenuto in due momenti chiave dello sviluppo (del primo episodio).
- No, il gioco non è nato da una conversazione in ascensore tra Shinji Hashimoto – suo vero artefice – e un dirigente della Disney, bensì molto prima.
- No, Tetsuya Nomura non è stato l'unico a *lavorare* affinché *Kingdom Hearts* divenisse il “terzo pilastro” di Square Enix, benché egli sia l'architetto e la guida spirituale della serie.

La verità. Pura e semplice. Ciò che la storia dello sviluppo delle numerose iterazioni rivela della serie, del suo editore e dell'architetto. Quello che di *Kingdom Hearts* dicono la sua storia e il suo percorso. Come la caparbieta ha avuto ragione del più grande impero creativo. Chi sono gli altri artefici del successo e in quale misura hanno contribuito. Tireremo in ballo Nintendo, *Cowboy Bebop*, *Harry Potter*, *Doctor Who* e la cultura pop in generale. Persino la religione. E il simbolismo, in ogni sua forma. L'infanzia sarà nostra principale compagna e alleata lungo quest'opera, che speriamo istruttiva quanto referenziale rispetto alle varie tematiche trattate.

O almeno, questo è ciò che mi sono prefisso. Ahimè, ci sono molte, anzi moltissime cose da raccontare sulla storia dello sviluppo. Quindici anni non sono nulla. Diciotto iterazioni neanche. “Non importa, non ha avuto che due episodi!”. Dal vostro punto di vista, forse. La realtà, invece, è ben altra: nemmeno un anno dal 2002 senza l'uscita di un gioco targato *Kingdom Hearts*. Sorprendente, vero? Volendo essere davvero franco con voi, la mia idea originaria era che il libro completo



(quindi sei o sette capitoli) contasse circa 300 pagine e che “Il Regno dei Cuori” fosse solo il primo capitolo. Un po’ poco... Considerate allora che il paragrafo precedente qualche mese fa non era che la visione ottimista di un autore pieno di passione e voglia di fare. La passione c’è ancora, però su due volumi anziché uno solo. A meno che non nasconda altro... mhh... Vi lascio riflettere.

Non è che siccome il capitolo 1 diventa il volume 1, non c’è un capitolo 1. Logicamente, dunque, il primo capitolo del primo volume è dedicato all’Architetto: a Tetsuya Nomura, alla sua opera e alla sua vita. Cosa dice di lui e soprattutto di *Kingdom Hearts* il suo eccezionale percorso?

Non dubitate mai: l’Architetto È l’edificio. *De facto*, Tetsuya Nomura È...

MAYBE I’M A LION

Tetsuya Nomura nasce l’8 ottobre 1970. Abita a Kochi, a sud dell’isola di Shikoku, una città situata sul delta del fiume Kagami e dominata da un castello del XVII secolo. Con le sue foreste di alberi secolari, le sue spiagge di sabbia fine come quella di Katsurahama, il suo giardino botanico, la grotta di Ryugado (una delle più grandi e antiche grotte carsiche del Giappone, famosa per le stalattiti), le sue numerose risaie e ovviamente i vari promontori sul Pacifico, è un paradiso in Terra.

È in questo scenario che cresce Nomura. Un bambino come tanti. Gioca a baseball e costruisce “basi” e “rifugi” nelle risaie, nuota e pesca nel fiume o in mare. Trascorre i suoi giorni più luminosi all’aperto, e la natura ha un’enorme importanza per lui. Tuttavia, è animato anche dalla passione per il disegno. Il suo ricordo più lontano, del resto, è quello di un leone da lui disegnato sul coperchio di una scatola, quando ha festeggiato il terzo compleanno. Al rientro da scuola disegna o gioca con i *sugoroku*⁴ del padre, che hanno regole prestabilite; poi (alla scuola elementare) con quelli che crea lui stesso e che condivide con gli amici.

Un padre importante, che gli insegna le basi del disegno

4 - *Sugoroku*: gioco da tavolo giapponese, simile al backgammon, nel quale si utilizza un dado.

ma anche la filosofia della creazione. Alle medie, compra il suo primo computer, perché “è l’era [del computer]”, il nuovo standard per un corretto progresso. Nomura figlio apprende allora il linguaggio BASIC e programma piccoli giochi, mentre continua sempre a disegnare. Scopre anche i videogiochi, con il suo Color TV-Game 6⁵.

Confessa inoltre di aver passato un’infinità di tempo su *Star Arthur Densetsu I: Wakusei Mephius* (*Star Arthur Legend: Planet Mephius*), un’autentica rivoluzione⁶ all’epoca, firmata T&E Soft. Non acquista subito il Famicom⁷, ma aspetta di andare al liceo per procurarsene uno. Così scopre quello che è il suo primo amore (e tuttora indubbiamente il suo gioco preferito): *Dragon Quest*. Per lui è una rivelazione, che però non scalfisce minimamente il suo sogno di diventare *manga artist*. È questo che lo spinge a frequentare i corsi d’arte al liceo Tachioka Toyokata, nonostante l’ora di autobus da casa. Ai corsi, trascorre il tempo a inventare storie e a disegnare. Peraltro, secondo gli annali, è lui che vanta più partecipazioni al Manga Koshien, un evento legato ai manga tenuto presso la scuola: 11 volte. Tateki Sofue, il suo professore d’arte e primo mentore, gli fa scoprire parecchi artisti, tra cui un certo Yoshitaka Amano. Nuova rivelazione per il giovane Nomura, che subisce immediatamente il fascino di uno “stile tra finzione e realtà”, tra “il possibile e l’impossibile”, che non lo abbandonerà più. Come la maggioranza dei giovani giapponesi, alla fine degli studi accantona il suo sogno e frequenta un corso da pubblicitario, integrandolo con una *senmon gakko*⁸, nella prospettiva di trovare un impiego. Sfogliando un giornale

5 - Color TV-Game 6: una delle prime console Nintendo, sviluppata con Mitsubishi e uscita nel giugno 1977. La versione posseduta da Nomura era la prima e offriva sei varianti di Pong (tra cui Tennis, Hockey e Volleyball).

6 - *Star Arthur Densetsu* (1983) è rivoluzionario in quanto primo gioco d’avventura in più parti a proporre un’interfaccia *point & click* (un cursore interagisce con gli oggetti a schermo), giocabile con il mouse e con dialoghi interamente parlati. La versione MSX (1985) non è da meno, giacché introduce degli sfondi in Full Motion Video e alcune *cutscene*. Un’innovazione nei giochi d’avventura.

7 - Famicom: abbreviazione di Family Computer, noto anche con il nome di Nes o Nintendo. Una console di videogiochi “da salotto”, uscita nel 1983. Ha venduto oltre 61 milioni di esemplari nel mondo.

8 - *Senmon gakko*: è quella che in alcuni Paesi si definisce una “vocational school”, ovvero una scuola di formazione mirata a uno specifico mestiere. In Giappone rientra tra gli studi superiori. Ovvero, un biennio dopo il liceo.



di annunci⁹, la sua attenzione viene attirata da un'offerta di lavoro un po' particolare, perché corredata da un'illustrazione di Yoshitaka Amano. Decide di fare domanda, ma senza uno scopo preciso. Cerca solo un lavoro che gli dia modo di continuare a disegnare.

16 aprile 1991, primo giorno del giovane Nomura da Square. Come sempre, è il caos. Nessuno ha tempo da dedicare al novellino. Quando domanda cosa può fare, gli viene soltanto risposto (sicuramente da Takashi Tokita¹⁰) di unirsi agli altri “kids” per sbrigare uno dei compiti più importanti ma anche più ingrati nella creazione di un videogioco (la consueta iniziazione dei novizi presso Square): il *debugging*¹¹. Nomura esegue senza batter ciglio. In giacca e cravatta.

FOUR HEARTS

Qualche settimana dopo l'uscita di *Final Fantasy IV* (il 19 luglio 1991), il fondatore e presidente di Square, Masafumi Miyamoto, è in procinto di andare via. Com'è lecito aspettarsi, nomina vicepresidente esecutivo della società Hironobu Sakaguchi¹². In quel momento Sakaguchi ricopre un ruolo amministrativo, che lo obbliga a delegare. Soprattutto, può imporre nuovi metodi di lavoro. La sua prima mossa è indire una riunione “plenaria” per esporre la propria filosofia, allo scopo di ripartire – equamente – il personale a seconda delle esigenze di ciascun progetto, cambiando così la vecchia procedura basata sul “convincere” i collaboratori. Attenzione, il seguito vi sembrerà surreale. Sakaguchi è nella sala riunioni, di fronte ai più o meno cinquanta dipendenti di Square. Al suo fianco, un grande pannello bianco sul quale ci sono tre

9 - I giornali di annunci sono un mezzo di reclutamento molto in voga negli anni 1980-1990, specie per gli editori di videogiochi. Parecchi grandi autori sono stati assunti dalle aziende con questo sistema.

10 - Takashi Tokita: futuro regista di *Chrono Trigger* e di *Parasite Eve*, e vero *lead designer* di *Final Fantasy IV*. Curiosità: oltre a gestire il *game design*, per *Final Fantasy IV* Tokita ha usato a malapena un quarto della sceneggiatura da lui stesso scritta.

11 - *Debugging*: lavoro che consiste nel giocare per causare e riprodurre i difetti (*bug*) in un videogioco, al fine di correggerli.

12 - Tetsuo Mizuno arriva nel 1992 e sostituisce Miyamoto come presidente di Square fino al 1998. È stata la sola persona al di sopra di Sakaguchi durante “l'epoca d'oro”.

colonne, ognuna con un titolo in alto: *Romancing SaGa*, *Seiken Densetsu (II)* e *Final Fantasy (V)*. Tre grandi serie in divenire, nonché tre possibili sviluppi per Super Famicom¹³.

✦ INTERLUDIO — I MENTORI

A partire da *Final Fantasy V*, il mito di *Final Fantasy* è legato essenzialmente a un quartetto, a immagine del suo concept iniziale (i Guerrieri della luce). Sono i pilastri della serie, nonché i mentori di Tetsuya Nomura, unico vero “figlio” della serie. Loro **erede**, depositario della loro tradizione e dei loro metodi. Guardiano di una certa filosofia “punk” del videogioco, che antepone l’opera e il giocatore agli interessi dei suoi artefici.

HIRONOBU SAKAGUCHI: IL PADRE.

Il nome più illustre della storia di Square. Uno dei suoi primi impiegati, padre della serie *Final Fantasy*. Ciò lo porta dal 1991 a degli incarichi politici che lo costringono a rinunciare allo sviluppo “puro”. *Final Fantasy V* è peraltro l’ultimo episodio che realizza. In seguito diviene uno dei migliori *producer* della storia videoludica, prima di commettere l’irreparabile tentando di fare cinema (con il film d’animazione *Final Fantasy: The Spirit Within*), gettando Square nella peggior crisi della sua storia. Fonda allora il suo studio – Mistwalker –, ma non riesce mai a riguadagnare (altrettanto) successo. Malgrado le dimissioni nel 2001, la sua presenza continua ad aleggiare nelle stanze di Square. È una figura paterna, quasi divinizzata da Nomura, il quale tenta – ancora oggi – di ripercorrere **le sue orme**.

TETSUYA TAKAHASHI: L’ARTISTA.

Prima di lanciarsi nel progetto della sua vita (*Xenogears/saga/blade*,

13 - *Final Fantasy V* è il primo gioco della “gamma” SquareSoft. Per la cronaca, all’epoca tutti chiamavano l’azienda in questo modo (specialmente alla fine degli anni Novanta), il che è un errore perché si tratta del nome di una serie.