

NieR Automata

- Strategy Guide -

~ 50 Question à Yoko Taro ~

Q1. Comment se fait-il qu'il existe des androïdes aussi bien de genre féminin que masculin ?

C'est parce qu'ils sont inspirés des humains. Plus précisément, lorsque les premiers androïdes ont été créés à l'époque où les humains (et non les Répliquants) existaient encore, (par exemple : Popola et Devola), ils ont été conçus de genre féminin et masculin. Les modèles plus récents étant basés sur les précédents, voilà pourquoi il existe des androïdes de genres différents même après l'extinction de l'humanité.

Q2. Comment est la peau d'un androïde au toucher ?

Très douce et chaude.

Q3. Le liquide qui irrigue les androïdes, est-ce du sang ?

Ça en a l'air mais ce n'est pas du sang.

Q4. Les androïdes, ainsi qu'Adam et Ève, possèdent-ils des organes génitaux ? En ont-ils l'utilité ?

Ils n'en possèdent pas à leur 'naissance'. Étant donné que des organes génitaux étaient dissimulés dans les archives humaines, ils ne sont pas parvenus à les répliquer. Toutefois, durant leurs évolutions, ils peuvent s'en approcher. Puisqu'ils peuvent copier n'importe quoi, ils sont capables de produire de la semence, de changer de sexe et même d'imiter la grossesse jusqu'à un certain degré. Mais comme ils ne peuvent pas véritablement devenir des êtres organiques, ils sont incapables de processus tels que l'insémination ou la mitose. Ils peuvent uniquement créer des imitations très réalistes à partir d'autres matériaux.

Q5. Pourquoi les androïdes possèdent un concept de level up ?

Parce que c'est un RPG.

Q6. Le timing de l'attaque via la porte dérobée menée sur la Base par les formes de vie mécaniques semble trop parfait. Les androïdes sont-ils en fait de mèche avec les formes de vie mécanique ?

Les formes de vie mécanique ont toujours manœuvré via la porte dérobée, cela avait été montré dans la pièce YoRHa. Cependant, les androïdes ne sont pas complices avec les formes de vie mécaniques. Il y a deux raisons faisant que le virus se soit répandu aussi vite à travers la Base.

La première : Les androïdes ont lancé un assaut décisif sur les formes de vie mécanique et ces dernières les ont donc considérés comme une menace.

La deuxième : les filles en rouge en avaient juste envie.

Q7. Quel est donc cette organisation nommée 'Contrôle' qui est évoquée avec le projet YoRHa ?

La résistance humaine est composée de tous les androïdes qui reçoivent leurs ordres directement du Conseil de l'Humanité se trouvant sur la lune. Contrôle n'est autre qu'une dénomination du Conseil de l'Humanité.

Toutefois, comme révélé dans le jeu, le Conseil de l'Humanité n'existe pas, pas plus que Contrôle. (la chose qui pourrait s'en rapprocher le plus serait le serveur sur la lune) L'individu qui est à l'origine du projet YoRHa est un androïde, mais nous n'avons pas encore d'informations à révéler à ce sujet.

Q8. Les boîtes noires des YoRHa sont donc faites à partir de noyau de forme de vies mécaniques, mais les données et la mémoire des formes de vie mécaniques subsistent-elles dans leur noyau ?

Vu que le noyau est scellé dans sa boîte noire, la mémoire de la forme de vie mécanique ne sera pas transférable. Néanmoins, si on copie la mémoire d'un androïde dans le noyau d'une forme de vie mécanique, ce qui a pour effet de corrompre au passage l'androïde concerné, les données se trouvant dans le noyau deviennent alors transférables.

Q9. Approximativement, combien y a-t-il de membres YoRHa ? Ont-ils plusieurs bases ?

On compte environ 100 à 200 unités YoRHa. Il y a 13 stations orbitales au total, mais la Base est la seule affiliée aux YoRHa.

Q10. Combien d'unité du même type (c'est-à-dire d'unités 2B et 9S) sont déployées dans un même temps donné ? Ou peut-être ne compte-t-on qu'un exemplaire par période ?

Ce n'est pas exactement limité à un seul exemplaire, mais il est très rare qu'il y ait plus d'une unité du même modèle (par exemple, le modèle 2) déployée en même temps. Il s'agit d'éviter de provoquer des confusions dans la mémoire individuelle de l'androïde lorsque sa mémoire est récupérée et réintégrée. Néanmoins, au cours d'évènements cruciaux tels qu'une attaque décisive, plusieurs unités du même modèle peuvent être déployées.

Q11. Pourquoi y a-t-il plusieurs types, d'abord ?

La partie numérique d'un type représente ses données de personnalité et la partie alphabétique représente sa fonction. L'idée derrière cela est d'avoir à haut degré de technicité pour chaque type. Concernant les personnalités, *"la variété dans ces rangs permet de réduire les risques d'annihilation totale"*, mais au fond, les androïdes ne cherchent qu'à imiter les humains sur cet aspect (du moins ils essaient).

Q12. Pouvez-vous nous en dire plus à propos des différents types YoRHa ?

B = Battler

S = Scanner

A = Attacker

D = Defender

H = Healer

E = Executioner

D'ailleurs, G se réfère à Gunner. Je crois qu'il y a encore d'autres types mais je n'arrive pas à m'en souvenir... A et G sont des prototypes qui ont servi pour la conception du modèle B. De plus, les modèles prototypes ont les lettres et leurs chiffres de leur dénomination inversés, comme A2.

Q13. Y a-t-il une raison pour laquelle les uniformes des membres YoRHa soient basés sur des tenues de style gothique-lolita ?

Le monde de NieR Automata est dans un futur éloigné, où les apparences et les proportions ont perdus leur sens. (le fait que vous vous démarquez ne signifie pas nécessairement que vous soyez fort) Bien qu'il y ait de nombreux costumes pour le YoRHa, la plupart des unités semblent affectionner le noir pour une raison particulière.

Q14. Pourquoi 2B dit à 9S de ne plus l'appeler 'M'dame' ?

Elle estime que ce n'est pas nécessaire.

Q15. Combien cela coûte-t-il de produire un androïde de type YoRHa ?

Cher. La valeur monétaire du monde de NieR est bien trop différente comparée à la nôtre mais le prix d'une unité YoRHa pourrait s'estimer à celui d'un avion de chasse à la pointe de la technologie. Les unités de vol sont encore plus chères : dix fois le prix d'une unité YoRHa.

Q16. Pourquoi les émotions sont-elles prohibées pour les YoRHa ?

Pour deux raisons :

Premièrement, au cours de la descente représentée dans la pièce YoRHa, A2 s'est cachée après la bataille à cause de ses émotions. Suite à cela, les émotions ont été jugées superflues au combat et prohibées. Les membres de l'escadron YoRHa savent seulement que *"les émotions ont été jugées inutiles par le passé"* mais ils ignorent les détails.

L'autre raison : les unités YoRHa possède une boîte noire. Il s'agit d'un objet d'une technologie ennemie et cela fait honte aux androïdes. Celui qui a créé les YoRHa décida que des unités dotées d'une telle origine *"ne devrait pas avoir le droit d'agir comme la noble race des humains"*, il bannit les émotions quand les YoRHa furent officiellement lancées.

En plus des boîtes noires, on a implanté dans chaque unité YoRHa un puissant programme qui les conditionne à aimer l'humanité. (cela vaut aussi pour les unités renégates) Les unités YoRHa se saluent en usant leur main gauche au lieu de la droite car ils sont eux-mêmes conscients qu'ils n'ont 'pas le droit d'imiter les gestes de la noble race humaine.'

Q17. Pourquoi 2B cache sa véritable identité, 2E ?

Afin de ne pas éveiller les soupçons de 9S, sa cible principale.

Q18. Comment fonctionnent les dispositifs de point d'accès dispersés à travers les différentes zones ?

Chacune contient un grand nombre de matériaux (mais pas encore sous forme humanoïde) permettant de reconstituer un corps d'unité.

Q19. Les permissions d'utiliser une unité de vol sont rarissimes, mais à combien s'élève le nombre de ces unités à la Base ?

16 en tout. Au début de la Branche C, au cours de l'assaut décisif, on peut en voir plus que 16, mais il s'agit d'autres unités provenant d'autres stations.

Q20. Chaque unité YoRHa possède sa propre chambre ? Combien en compte-on à la Base ?

La Base compte environ 100 chambres. Généralement, chaque unité possède sa propre cabine mais parfois des unités se partagent leurs quartiers.

Q21. Où Émile se procure-t-il tous ses matériaux ?

Cela fait un bon moment qu'il erre alors il a pu rassembler tout un tas de matériaux en provenance de différents endroits. Pour plus de détails, se référer à la nouvelle "Le Tour du Monde en 80 Jours" du Grimoire NieR.

Q22. Y a-t-il d'autres répliques d'Émile (en dehors de celui que 2B et 9S ont rencontré) à travers le monde ?

Oui.

Q23. Pourquoi les formes de vie mécaniques devenues folles ont-elles attaqué le camp de la résistance ?

Elles ne sont pas vraiment devenues folles. Il est plus juste de dire que leurs restrictions ont été levées et qu'elles sont retournées à leur stade originel. Leur comportement passif observé avant cela est dû à une irrégularité car leur fonction de base est d'attaquer les androïdes.

Q24. Pourquoi les formes de vie mécanique ont dévoré les androïdes ?

Afin de les assimiler et ainsi progresser dans leur évolution. Les formes de vie mécaniques peuvent paraître très simples au premier regard, mais comme le prouve la création d'Adam et Ève, elles sont en vérité d'une grande complexité.

Q25. La Tour a-t-elle été créée instantanément ? Ou bien a-t-elle été conçue petit à petit, cachée sous terre ? Et aussi, la Tour a-t-elle un lien avec l'arbre mnémonique du premier NieR ?

Tout comme la Cité dupliquée, la Tour fut conçue sous terre par les formes de vie mécanique à un rythme graduel. Les formes de vie mécanique ont extrait des données de l'arbre du premier NieR donc on peut dire qu'ils sont liés, pour autant cela ne signifie pas que la Tour EST l'Arbre.

Q26. Que lance la Tour à la fin du jeu ? Une fusée ?

C'est l'arche que les formes de vie mécanique envoient vers le futur. On peut la qualifier de fusée dans le sens où elle use des propulseurs pour échapper l'atmosphère terrestre. Son contenu diffère selon les dérivations.

Dans la fin C, elle est vide. (Toutes les données des formes de vie mécanique qui étaient censées s'y trouver ont été détruites.)

Dans la fin D, elle contient les données des formes de vie mécanique ainsi qu'Adam et les filles en rouge.

Q27. Comment se fait-il qu'Adam parle à 9S à la fin ? Il a pourtant été détruit.

En raison des piratages à répétitions et du fait qu'il ait fusionné avec le réseau des formes de vie mécaniques à un moment donné, des bribes de données d'Adam se sont entremêlées à la mémoire de 9S et se manifestent sous cette forme.

Q28. Comment se fait-il que les formes de vie mécaniques possèdent des documents top secret concernant le projet YoRHa ?

Elles ont accédé à la Base et au Conseil de l'Humanité en passant par la porte dérobée. En outre, permettre aux machines d'accéder à ces informations a toujours fait partie du plan du projet YoRHa.

Q29. Pourquoi 9S donne une E-Drogue à 2B avant l'assaut décisif sur les formes de vie mécaniques ?

"Sur les champs de bataille, les humains avaient coutume d'utiliser des drogues." 9S a simplement suivi cette information. Il n'y a pas d'autre raison.

Q30. Quels souvenirs 2B a laissé dans son sabre avant d'être tuée par A2 ? Les armes disposent réellement d'un tel système ?

2B a confié ce qu'elle attendait de A2, ce qui inclut de protéger 9S. Il est possible de stocker des données sur les armes, mais l'espace disponible est limitée.

Q31. Pourquoi A2 se coupe-t-elle les cheveux après avoir tué 2B ?

C'est sa manière de rendre hommage à une unité qui partageait le même type de personnalité. (Numéro 2)

Q32. Pourquoi A2 possède le mode Infernal ?

C'est un mode expérimental implémenté chez les prototypes. Lors du concert YoRHa, 16G l'utilise pour anéantir ses ennemis. Toutefois, le mode Infernal était quelque peu difficile à gérer alors les modèles suivants disposent d'un mode d'autodestruction à la place.

Q33. Quels sentiments 9S nourrissait envers 2B ? Et quels sentiments 2B nourrissait envers 9S ?

Rien à déclarer.

Q34. Qui a créé les Collecteurs et dans quel but ?

Les formes de vie mécaniques ont cherché à rassembler énormément de données (surtout les données de personnalités de diverses formes de vie mécaniques) pour les implanter dans l'arche et les envoyer dans l'espace. Les Collecteurs ont été créés pour cela.

Q35. Le réseau des formes de vie mécaniques dispose-t-il d'un égo ? Si oui, comment celui-ci se manifeste-t-il ?

La définition d'un égo étant un sujet trop compliquée, je ne peux répondre à cette question.

Q36. Les formes de vie mécaniques ont intégré les données mémorielles 'd'un certain humain' qui se trouvaient sur les anciens serveurs, donnant naissance aux filles en rouge (N2). De quel humain s'agit-il ?

Rien à déclarer.

Q37. Pourquoi les extraterrestres ont-ils attaqué la Terre ? Et pourquoi ont-ils été tués par les formes de vie mécaniques ?

Les extraterrestres ont attaqué la Terre en vue de s'y établir. Ils ont été anéantis par les formes de vie mécanique car ces dernières ont évolué jusqu'à les surpasser.

Q38. L'élément démoniaque (le maso) existe-t-il dans ce monde ? Comment est-il utilisé en combat ?

Il n'y a pas beaucoup de particules démoniaques, mais ces particules existent. (par exemple, les attaques d'Émile) Le maso est également utilisé par les unités YoRHa.

Q39. Les yeux des androïdes et les formes de vie mécaniques devenant fous deviennent rouges. Y a-t-il un rapport avec l'Œil écarlate ?

À choisir, je dirais que oui.

Q40. Une multitude de formes de vie mécaniques s'agglomèrent pour former un cocon duquel naît Adam. Comment cela fonctionne-t-il exactement ?

Plusieurs formes de vie mécaniques ont fusionné pour devenir temporairement une usine créant ainsi Adam. Comme elles l'ont créé en utilisant des matériaux foncièrement différents, Adam a vraiment l'air d'un humain mais puisqu'il possède un noyau, il reste une forme de vie mécanique.

Q41. Comment se fait-il qu'Adam puisse évoluer ? (level up)

Cela ne se limite pas à Adam, toutes les formes de vie mécaniques peuvent apprendre. Adam est né vierge de toute expérience c'est pourquoi il a rapidement évolué en subissant les attaques de 2B et 9S.

Q42. Lorsqu'Ève est submergé par ses émotions, les marques sur son bras gauche commencent à s'étendre sur le reste de son corps. Que se passe-t-il ? Y a-t-il un lien avec la Nécrose Runique du premier NieR ? Et comment se fait-il qu'Ève soit le seul à posséder ces marques ?

Il imite les humains en se basant sur les archives humaines. C'est Adam qui lui a demandé de faire ça. Ces marques représentent donc un souvenir de son frère qu'il tient à garder. Au moment où il devient fou, Ève ne parvient plus à maintenir leur forme correctement.

Q43. Pourquoi A2 tue le roi du royaume sylvestre lors de sa soudaine apparition ?

Le but de A2 est de détruire toutes les formes de vie mécaniques, elle a donc décidé de tuer le roi du royaume sylvestre après avoir appris qu'il s'agissait d'un de leur leader. Bien que son intention ne soit aucunement d'éliminer d'autres unités YoRHa, elle n'hésitera pas à le faire si elle est traquée. A2 continue de combattre en vertu de son serment envers ses camarades, et particulièrement celui fait à numéro 4, qui lui a sauvé la vie.

Q44. 2B et A2 ont toutes deux un grain de beauté au menton. Pour quelle raison les androïdes possèdent des grains de beauté ?

Pour imiter les humains.

Q45. Dans la hiérarchie, y a-t-il des androïdes qui supervisent la guerre contre les formes de vie mécaniques ?

Aucun. Les YoRHa, les membres de la résistance, les androïdes des autres stations orbitales, ainsi que les androïdes combattant dans le Royaume de la Nuit* se trouvent tous sur un pied d'égalité en-dessous du Conseil de l'Humanité.

**C'est la région sur la Terre qui reste constamment plongée dans l'obscurité, incluant tout le continent américain.*

Q46. Qui est le dieu qui surgit du volcan qui est évoqué dans le livre d'images ?

Se référer à "Le Feu de Prométhée", une nouvelle se trouvant dans le livre World Inside du coffret Drag-on-Dragon 10th Anniversary Box.

Q47. Leonard III, le seigneur du château de Schwanstein dans le royaume sylvestre, a-t-il un rapport avec Leonard de Drakengard ?

Nan.

Q48. L'une des archives est un flyer du magasin d'Accord. Accord existe-t-elle dans ce monde ?

Oui.

Q49. Avez-vous des idées pour une quelconque suite ? Des propositions de Square-Enix ?

Rien.

Q50. Et enfin pour terminer, quelque chose à déclarer à vos fans ?

e591aae381aee58583e587b6e381afe3808ce5a4a7e781bde58e84e3808de381aee697a5e38082

- 呪の元凶は「大災厄」の日。

- Le jour du Cataclysme est à la source de tous les maux.

Sources : Nier Automata -Strategy Guide
Grimoire CendrE

Traduction : Inconnu, Nashira, Bdouine
Vérification : Bdouine