

Final Fantasy VII



Test de la version : Playstation

Autres Supports : PC

Développeur : Square Co Ltd

Editeur : Eidos

Année : 1997

Langue : Français

Genre : Jeux De R?le

Jeux similaires : Arcanum - Final Fantasy VIII - [Parasite Eve](#)

Classification Personnelle : A partir de 12 ans



Dans le brouhaha des turbines, ils progressaient jusqu'au coeur de la centrale. Cloud, Tifa et Barret suaient à grosses gouttes à cause de la fumée qui se faisait de plus en plus envahissante. Leur ennemi semblait tout désigné, c'était la Shinra. Ils étaient à cent lieux d'imaginer qu'ils faisaient fausse route et qu'un homme les observait et attendait le bon moment pour entrer en scène, son nom était Sephiroth.

La Shinra est une compagnie qui étend son influence sur l'ensemble de la planète depuis de nombreuses années en créant des réacteurs pour extraire le Mako, une énergie servant de combustible. Lorsque toute le Mako a été récolté, le réacteur est fermé et la région concernée n'a plus que ces yeux pour pleurer. C'est la raison pour laquelle un petit groupe d'activistes, Avalanche, décide de neutraliser les principaux réacteurs de la Shinra pour leur mettre des bâtons dans les roues. Parmi les nouvelles recrues se trouve Cloud Strife, un ancien garde d'élite de la compagnie, un ex SOLDAT qui va apprendre que son mentor, Sephiroth, est toujours en vie après les événements qui ont opposés les deux hommes, il y a cinq ans...

C'est en 1997 que Square décida de s'attaquer au marché européen avec le septième épisode de sa plus grande franchise, Final Fantasy. Ce volet marque aussi un tournant dans l'histoire de la société puisque jusqu'à présent, la licence avait toujours été développée sur les consoles de **Nintendo** avant de passer avec ce premier jeu, chez Sony.

Final Fantasy VII est un jeu de rôle nous mettant à la tête d'un groupe de jeunes gens parcourants la planète à la recherche de Sephiroth mais c'est aussi un récit initiatique pour le jeune Cloud, adolescent torturé par les démons du passé. C'est également un témoignage de la toute puissance des compagnies tentaculaires avec leurs promesses et leurs désillusions. C'est enfin, une mise en scène et une réalisation renouvelée pour faire passer une nouvelle étape au RPG console.



Tout commence à Midgar.

Le jeu se déroule au travers du point de vu de Cloud, un jeu homme mystérieux équipé d'une lourde épée. Durant son aventure, il aura à loisir de rencontrer un total de huit personnes qui pourront le rejoindre tout en sachant qu'une équipe peut être constituée de trois individus au maximum. Aerith, une jeune fille énigmatique, Tifa son amie d'enfance, Barret la tête brûlée, des icônes pour les plus jeunes tel que Cait Sith et Yuffie mais également un félin, Rouge XIII, un ancien pilote, Cid et pour finir, un vampire taciturne, Vincent. Les objectifs de cette petite bande vont évoluer avec l'histoire, tout va d'abord sembler tourner autour de la compagnie Shinra pour se focaliser par la suite sur Cloud, un personnage mystérieux qui cache un douloureux secret et poursuit un homme qui ne va pas tarder à faire parler de lui, Sephiroth.

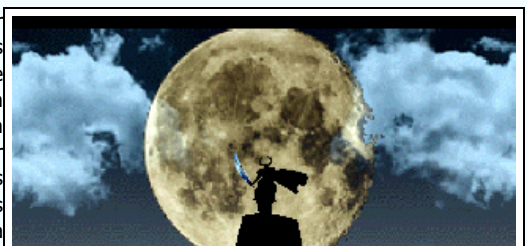


Un charmant petit village.

FF7 est l'un des premiers jeux vidéo à avoir abordé le **Steampunk**, à l'origine, un style littéraire qui, au même titre que l'uchronie, permet d'aborder le passé avec des variantes intéressantes grâce à de l'anachronisme assumé. Le Steampunk est né de l'inspiration du cyberpunk et, dans les grandes lignes, s'évertue à placer l'action à la fin du XIX^{ème} siècle, à l'aube de la révolution industrielle, époque où le charbon avait le vent en poupe et où la métallurgie était la matière première la plus en vogue, juste avant le moteur à explosion. Un monde qui a évolué différemment du notre, où le pétrole et donc le plastique n'existe pas et où des quantités incroyables de combustible sont utilisées pour faire fonctionner les turbines de monstres mécaniques tel qu'un canon géant ou une centrale d'extraction d'énergie Mako. Midgar est le type même de construction typiquement Steampunk, mégapole de la planète, sorte de monstre d'acier dont le brouhaha est représentatif du travail fourni pour produire

de l'électricité dans toute la ville à partir d'une source d'énergie imaginaire. Genre inauguré dans les années 80 au travers de la littérature et du cinéma, on peut citer à titre d'exemple le travail du studio **Ghibli** sur **Laputa** et **Chihiro** avec ses constructions démentielles à base de tuyaux et de tolles froissées, le tout baignant dans une vapeur indigeste. En terme de jeux vidéo, deux titres ont bien abordé le concept, tout d'abord **l'Amerzone** de Benoit Sokal et ces constructions toutes plus farfelues les unes que les autres, à commencer par l'espèce de planeur fait à partir de bric et de broc. Signalons enfin le somptueux **Arcanum** des auteurs de **Fallout**, un RPG proposant toute une série de constructions fantasmagoriques.

L'action nous fera donc voyager aux quatre coins du globe pour assister à une série de tranches de vies et se retrouver très souvent mêlé à des conflits qui nous dépassent. On peut sentir le message écologique que le jeu porte au travers de la description de la Shinra, la multinationale dans toute sa splendeur, avec un mégalo à la tête qui finance un projet de conquête spatiale pour se rétracter quelques mois plus tard, appuyé dans ses démarches par des actionnaires qui l'encouragent à toujours prospecter d'avantage pour amasser le précieux Mako, quitte à



bouleverser l'éco système. Ainsi, l'occasion nous sera donnée de constater les différences de traitement tout au long du jeu entre des régions prospères où il fait bon vivre et où le forage est dense et à l'opposé, là où il ne reste plus une parcelle de Mako, là où la Shinra a récupérée ce qu'elle était venue chercher, des endroits où la terre n'est plus fertile, ou la principale activité économique de la région est partie et où la précarité c'est installé pour un moment. Inutile de dire que l'on est vraiment pas habitué à rencontrer ce genre de thématique engagée dans un jeu vidéo, encore moins dans un RPG.



L'invocation Odin.



Tifa sur la World Map.

L'autre aspect de l'aventure se focalise sur les expériences scientifiques, sur la culpabilité et la vengeance mais aussi sur le mensonge au travers de personnages torturés mais justifiant leurs actes ou leurs doctrines par des arguments recevables. Personne au sein de l'univers de FF7 n'agit sans raison valable, tout le monde a un motif, aussi crapuleux soit-il. Pour mieux appuyer cette démarche visant à faire de chaque personnage l'acteur de sa propre vie avec un background lourd de conséquences, un personnage primordial va perdre la vie après plusieurs dizaines heures de jeu, moment poignant mais parfaitement intégré à la trame générale, c'est le genre de pari audacieux qui a fini de nous convaincre de la démarche sans compromis des auteurs.

Qui dit jeu de rôle dit combats, le concept mise en place ici est pour le moins original. Il y a trois façons de trouver de la magie, communément appelé Materia. En cours de route, à même le sol ou dans des coffres, dans des magasins, moyennant finance et enfin, durant un combat en l'a subtilisant à son adversaire ou en la gagnant après avoir remporté la victoire. Il existe cinq types de Matérias, des dizaines en tout permettant de lancer une attaque autour de quatre éléments (eau, feu, foudre, terre), se soigner, créer une barrière, empoisonner son adversaire, améliorer son armure, invoquer un dieu, etc... Chaque Matéria est à placer dans un compartiment de son arme ou de son armure et les possibilités sont presque infinies. Combiner une Matéria "feu" et "élément de base" sur une épée permet de porter des attaques de feu à l'arme blanche, combiner la Matéria "tout" et "soigner" permet de soigner d'un seul coup nos trois avatars avec le coût d'une seule utilisation, combiner une magie double avec de la Matéria comète permet de multiplier par deux les dégâts pour un coût d'utilisation unique au niveau des MP et ainsi de suite.

Un système tout bonnement génial même si une période d'adaptation sera nécessaire pour apprendre à l'utiliser au mieux. Il est cependant regrettable que les Matérias ultimes ne soient disponibles qu'au travers des quêtes annexes, en particulier tout ce qui tourne autour des Chocobos, sorte d'autruches grotesques et du Gold Saucer, une espèce de fête foraine remplie de petits jeux tout plus moyens les uns que les autres. Ces deux exemples sont les relents tous publics du RPG nippon qui n'avaient pas leur place dans ce titre mais que Square a malgré tout décidé de laisser, témoin de ce qu'aurait pu être FF7, on l'a échappé belle. Néanmoins, on trouvera tout de même tout un assortiment de Matérias plus efficaces et variés les uns que les autres sans en passer par ces étapes.



Aerith...

Les combats en eux même apportent un souffle nouveau au genre de par leur mise en scène. Ils ne sont plus statiques à présent et des effets de zoom nous permettent d'apprécier l'étendu de chaque attaque, les invocations quant à elle, peuvent partir dans des directions insoupçonnées à l'image de l'invocation Neo Bahamut faisant s'envoler votre adversaire dans le ciel pour ensuite être terrassé par un dragon gigantesque ou encore Odin dont l'ombre masque la lune avant que sa lance ne vienne ouvrir les cieux avant de retomber sur votre ennemi, époustouflant.



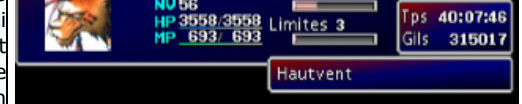
Le dome où se cache Sephiroth.

FF7 a connu un succès mérité et immédiat en partie du fait de ne pas reprendre la trame des précédents épisodes permettant à tout un chacun d'apprécier le jeu sans références majeures aux premiers volets. Il fit également forte impression du fait de sa réalisation multipliant les séquences vidéos et les conseils pour éviter au joueur de tourner en rond, on sait toujours ce que l'on attend de nous, reste juste au joueur de trouver le moyen d'y parvenir. Deux types de représentation sont proposées, en terrain comme en ville ou en montagne et la map world, une carte plus généraliste nous permettant d'évoluer d'un continent à l'autre avec plusieurs moyens de locomotion, à pieds bien entendu mais également en buggy, en Highwind (une espèce de mongolfière très Miyazakiste), en Chocobo et même en sous-marin. A l'exception de l'Highwind, chaque véhicule permet d'évoluer sur un type de terrain bien particulier, désert, marécage ou en eaux profondes par exemple.

La représentation des différents protagonistes adopte l'échelle SD propre au RPG nippon si ce n'est qu'ici, ils ont été modélisés en 3D pour permettre une mise en scène plus seulement cantonnée à la vue du dessus comme c'était le cas jusqu'à présent. La plupart du temps, la vue est de profil avec une gestion des plans permettant à Cloud de choisir entre plusieurs direction sur un même environnement, il peut s'enfoncer dans le décors. Pour autant, si les représentations graphiques des différents environnements sont toujours magnifique car en 2D et se rapprochant d'une peinture, il en va tout autrement des modélisations qui sont grossières, très polygones et sans



textures particulières, la 3D de 1997 en somme qui nous renvoie à un résultat proche de **Parappa the Rapper**, c'est indubitablement ce qui a le plus accusé le point des ans. Même constat sur les vidéos qui offrent des décors convaincants et un sens de l'esthétique pertinent mais qui patinent toujours au niveau de la modélisation des protagonistes qui sont rigides comme ce n'est pas permis et très mal détaillés par rapport à ce que l'on a dû voir depuis, un fossé qui sera rapidement comblé par Square, dès l'année suivante sur **Parasite Eve** par exemple.



Une gestion de l'inventaire très poussée.



L'arme ultime ?

La bande son signée **Nobuo Uematsu** s'adapte aux situations pour une série de thèmes à la fois poétiques et émouvants qui ne laissent jamais place au silence, FF7 est un jeu où l'ambiance musicale est partie intégrante de la mise en scène et sert à appuyer les moments forts de l'aventure. Forcément, si le jeu a remporté pareil succès, c'est nul doute du fait d'avoir été traduit en français, une traduction que l'on doit à Eidos et qui est indigne du reste du jeu. Dénuée de tout dynamisme, de toute vivacité, les dialogues s'enchaînent sans panache et sans fraîcheur, quand ils ne sont pas tout simplement incompréhensibles tel que les blagues qui tombent toute à l'eau. Cela n'empêche pas d'apprécier l'aventure mais cela enlève un peu au résultat final.

FF7 est un jeu à la durée de vie dantesque, et je pèse mes mots. Comptez une bonne cinquantaine d'heures pour finir les trois CD que comporte l'aventure, en prenant le temps d'apprécier l'aventure. Dix heures de plus pour effectuer les quêtes annexes si vous vous en sentez le courage, autant dire qu'on a en pour son argent.

EN CONCLUSION

Pour :	<ul style="list-style-type: none"> + Background + Durée de vie + Système de combats
Contre :	<ul style="list-style-type: none"> - Modélisations en 3D - Les Chocobos et le Gold Saucer
Intérêt Général :	17/ 20
<p>Final Fantasy VII a été le renouveau du RPG console, l'élan novateur qui a propulsé la Playstation au rang des meilleures consoles de l'histoire du jeu vidéo. Il faut dire que tout a été fait pour en faire un grand jeu, une mise en scène bluffante, une réalisation exceptionnelle, un scénario engagé et torturé, une galerie de personnages charismatiques, un système de magie diablement efficace, une bande son majestueuse, le succès de FF7 n'est le fruit du hasard. Certes, la 3D a mal vieilli mais son background reste sans équivalence lui permettant, plus d'une décennie après sa sortie, de toujours aussi bien réussir à nous convaincre et nous enchanter devant tant de bonne volonté à nous proposer un travail aussi soigné qu'efficace, une aventure incomparable.</p>	
<p>Blood, le 13 août 2008</p>	
<p>Sephiroth...</p>	

Liens

[Final Fantasy Ring](#)
[Final Fantasy Shores](#)
[Finaland](#)