

## Final Fantasy Tactics Advance - 1/2

Nos amis Japonais et Américains en sont friands sur GBA, oui je parle bien des jeux "tactics" dont les illustres Tactics Ogre et Final Fantasy Tactics Advance font partie. Malheureusement pour nous, les européens, aucun de ces jeux n'était apparu en France. C'est chose faite avec cette version européenne de Final Fantasy Tactics Advance.

**Attention : vous trouverez peut-être ce test sur un site de jeuxvidéo, comme [info-game](#). C'est normal car j'ai réalisé ce test pour plusieurs sites de jeuxvidéo et j'ai ensuite décidé d'en faire profiter France-jeunes.**

Encore une fois sur GBA, ce jeu n'est pas une nouveauté mais un remake. La version GBA est tirée du jeu PSone Final Fantasy Tactics. Les graphismes et la jouabilité sont donc similaires à la version PSone.

Au début du jeu, vous découvrez un univers contemporain et vous retrouvez dans une école. Ici, vous apprendrez à vous battre et votre première bataille sera... Une bataille de boules de neige. A la sortie de l'école, un de vos amis a trouvé un livre intrigant. Celui-ci va vous emmener dans le monde de Final Fantasy que vous connaissez bien. Vous commencerez dès votre arrivée à chercher des noises à un "iguane" qui vous provoquera en duel. Montblanc, votre premier ami dans le jeu, vous expliquera alors les principales règles du jeu. Après ce duel, Montblanc vous proposera d'intégrer son clan qui l'aidera à rejoindre son monde. Evidemment, vous acceptez (non vous n'avez pas le choix).

Une fois dans le clan, vous devrez rendre visite aux bars des différents village que vous trouverez sur la carte. Vous devrez payer une petite commission pour pouvoir faire des missions qui vous rapporteront de l'expérience et de l'argent, parfois même des objets. Chaque fois qu'une mission commence, vous découvrez une aire de combat assez limitée en 3D isométrique.

Et c'est là qu'on prendra connaissance de la principale différence avec l'illustre aîné de ce jeu : un juge prendra place sur la map et fixera des règles à respecter. Si vous entravez ces règles vous aurez une carte jaune (avertissement) ou une carte rouge (prison), suivant la gravité de la faute, comme sur un terrain de foot. Aussi, quand un personnage aura éliminé un adversaire, le juge lui donnera 1JP (Juge points) qui lui permettra de faire des combos (puissantes attaques).

La jouabilité est vraiment simple mais naturellement, ça sera plus simple si vous avez déjà joué à FFT. Un didacticiel qui s'inscrit dans les missions vous aidera à vous familiariser avec ce très riche gameplay. Vous aurez pour chacun des membres de votre clan un très grand nombre de possibilités de métiers qui influenceront directement votre façon de combattre. Pendant les combats, qui sont au tour par tour, chaque personnage peut bouger puis attaquer, utiliser un objet, déchaîner des magies et parfois rebouger après son action.

## Final Fantasy Tactics Advance - 2/2

Quelques éléments vous gêneront ou vous seront favorables dans les phases de combat : il faut frapper l'adversaire dans le dos ou sur les côtés pour avoir plus de chances de l'atteindre et qu'il ne pare pas votre coup. Faites aussi attention au relief des maps qui seront favorables à une équipe ou à une autre. Ce jeu de tactics est une véritable réussite sur GBA. Il comblera les fans de la première heure (Finale Fantasy en général et FFT sur PSone) mais aussi les plus jeunes car l'ambiance de FFT a été améliorée pour ouvrir ce jeu à plus de gens.

### Graphismes

Les graphismes de ce jeu ressemblent beaucoup à ceux de son illustre aîné FFT. Les développeurs ont vraiment mis à profit la GBA pour la réalisation de leur jeu. **16/20**

### Jouabilité

La jouabilité n'est pas évidente dès le début pour les novices des tactics mais on s'y fait rapidement, notamment grâce au didacticiel et ça devient un véritable plaisir. **15/20**

### Durée de vie

Comme je l'ai dit en introduction, vous n'accrocherez pas forcément à ce jeu. Vous pourrez donc très bien vous lasser avant la fin ou, comme moi, finir ce jeu en ayant beaucoup de plaisir du début à la fin. **16/20**

### Bande-son

Les musiques sont répétitives dans les phases de combat mais cela ne gêne vraiment pas du tout et on retient surtout leur qualité. **15/20**

### Scénario

Le scénario est très bien ficelé et ceci du début à la fin. **15/20**

### En général

Un titre accrocheur qui arrive malheureusement à la même période que de nombreux hits (golden sun 2, mario advance 4 etc...). A vous de savoir où sont vos priorités, j'ai trouvé la mienne avec ce soft. **16/20**