Final Fantasy VII - 1/2

FFVII, aussi appelé dans nos vertes contrées Final Fantasy VII, a souvent été décrit comme un must du jeu de rôle et est le premier à franchir nos frontière en 1997. Même après plus de dix ans, ce jeu reste l'un des meilleurs de la saga. Pourquoi un tel succès ?

Il était une fois...

L'histoire de Final Fantasy VII, c'est comme un bon vin, elle se déguste, mais pas n'importe comment.
Pour résumer, il s'agit du combat entre Avalanche, groupe de combattants écologistes, et la société Shinra, qui puise l'énergie de la planète sans penser aux conséquences désastreuses que cela pourrait causer. Par la suite, tout se complique avec le retour du grand Sephiroth, que tout le monde croyait mort...
La grande faiblesse de Final Fantasy VII n'est pas son scénario, qui est un peu fouillis, avouons le sans honte. Le problème, c'est la traduction qui à été faite... Une traduction faite à l'arrache, de meilleure facture que celle de Suikoden II, certes, mais quand même, venant d'une grande compagnie comme Squaresoft, c'est un peu abusé.
Pour en revenir au scénario, il est bon, un peu brouillon pour ceux qui ne sauront pas lire entre les lignes, mais vraiment bon. On se surprend à verser des larmes par moments, les différents protagonistes sont attachants, que demander de plus ?

Donne moi tes matérias !!!

On passe au système de matérias, qui est un des gros points fort du jeu !
Ayant fait et refait Final fantasy sixième du nom, j'adorais le système de magie proposé à apprendre en fonction des Espers et de point gagnés en fin de combat. Mais il fallait recommencer l'apprentissage avec chaque personnage, sachant qu'il y en a une dizaine, je vous laisse imaginer le temps fou que j'ai perdu.
Squaresoft a réussit à nous pondre une amélioration de ce système, et il se trouve que pour le moment, c'est le meilleur système que je connaisse (j'aime aussi celui de Final fantasy IX, mais c'est une autre histoire...).

Boudin de polygones

C'est la que le bas blesse.
A l'origine, Final fantasy VII devait être sur la Nintendo 64, le projet était assez avancé, alors Squaresoft à garder ce qu'ils avaient déjà fait. Je ne critique pas les décors en 3D pré-calculés qui sont magnifique, ni même les scènes cinématique qui sont toujours aussi belles (même si je les trouve un peu raides maintenant), non, je parle des petits boudins qui bougent à l'écran. Des blocs collés les uns aux autres, de loin, cela ne se voit pas trop, mais quand il y a des gros plans...
Sachant qu'il y a des personnages un peu partout, ils auraient pu faire un effort à ce niveau là. Dommage.

Estuans interius, ira vehementhi

Les musiques sont très sympathiques, certaines restent dans les oreilles pendant des heures, d'autres deviennent carrément insupportables... Mais la chose qui me fait titiller au niveau des musiques, c'est la réminiscence d'une interview de Sakaguchi (créateur de la saga) qui disait que travailler sur support CD permettrait d'avoir de superbes musiques. Sauf qu'au final, mit à part One Winged Angel, le reste des pistes entendues sont du midi pur et simple.
Sinon, pour en revenir aux musiques en elle-même, cela dépend du joueur. Par exemple, il y a ceux qui adoreront le thème des combat et ceux qui ne le supporteront plus (catégorie dont je fais partie) parce qu'ils

Final Fantasy VII - 2/2

l'auront entendu 90% du temps...

Faisable en quarante heure... Ou plus !

La durée de vie dépendra des personnes, là, il y a une sacré marge !
Quelqu'un qui foncera sans prendre le temps de monter ses niveaux et qui passera à côté des trois quart des secrets dont fourmille le jeu en aura pour une quarantaine d'heures à peu près (véridique).
A l'inverse, quelqu'un qui fouillera tout les recoins du jeu pour tout récupérer en aura pour une petite centaine d'heure (véridique aussi).
Et il y a de quoi faire, entre récupérer les armes ultimes des personnages, leur dernières limite, booster ces chocobos (les espèces d'autruche de toutes les couleurs), monter les niveaux de ses materias, et récupérer celle, tant convoitée, portant le doux nom de "Chevalier de la Table Ronde" !

Et ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants

... Ou pas. En conclusion, Final fantasy VII est un bon jeu, même un très bon jeu. C'est celui qui aidé nos vertes contrées à faire connaitre les RPGs, et rien que pour ça, vous vous devez de le posséder ! Bon d'accord, il n'est pas l'un des meilleurs graphiquement à ce jour, il a prit un coup de vieux (et là je vous entend dire Aïe !), mais il se doit d'être fait au moins une fois dans sa vie, comme tout les Final Fantasy !
Bon, moi j'y retourne, j'ai bien envie de me refaire une partie...