



Final Fantasy est un RPG japonais développé et publié par [Square](#), maintenant [Square Enix](#), en 1987. Le jeu a été créé par le célèbre [Hironobu Sakaguchi](#) et est sorti originellement sur [NES](#). Grâce à son succès critique et commercial, le jeu sera adapté à de nombreux supports, même des années plus tard. Dans cette revue je parlerais essentiellement de la version auquel j'ai joué, à savoir la version [PSP](#).

« C'est ici que l'aventure commence »

Le premier *Final Fantasy*, c'est quand même quelque chose ! A cette époque, Square était en faillite et ce jeu, premier d'une nouvelle licence et porteur d'un dernier espoir concernant l'entreprise, avait beaucoup sur ses épaules. Fort heureusement pour Square, et pour l'industrie du jrpg, Final Fantasy fût un grand succès et engendra beaucoup d'autres suites, dont j'aurais sûrement le plaisir d'en écrire la revue aussi... Une chose que je ne savais pas en commençant cette aventure, c'est que cette version PSP change énormément de chose à la version originale, allant de la direction artistique jusqu'au système de magie. Le jeu est aussi beaucoup plus facile, et donc beaucoup moins long. Je me suis aussi aidé d'un petit guide en ligne lorsque j'avais l'impression de ne plus savoir où aller. Tout ceci est donc à prendre en compte.

Les affrontements :

J'ai choisi de parler de ce point en premier car c'est ce que j'ai fait pendant la plus grande partie du jeu. Et honnêtement, des années après, ça reste très agréable de parcourir donjons et continents tout en s'acharnant sur les premiers monstres qui nous barrent la route. J'ai mis approximativement 20h en tout pour finir le jeu. De ces dernières, j'ai bien dû y passer 10h en combat uniquement. Mais ce ne m'a pas ~~trop~~ gêné, les ennemis sont plutôt diversifiés et l'enchaînement de donjons à donjons n'est pas trop long, ce qui laisse place à beaucoup de combats de boss qui viennent rafraîchir l'expérience. En plus de ça, les musiques de combats sont vraiment cool à entendre, même après 20h. En revanche, la fréquence d'apparition des monstres est souvent bien trop élevée, surtout à la fin du jeu. Mais j'en reparlerai plus tard.

Les jobs :

Les jobs sont un peu les « classes » de personnage que l'on peut jouer comme par exemple Guerrier, Mage Blanc, Voleur, etc... Et son aussi un des cœurs de ce Final Fantasy. Le fait de faire son choix en début de partie et de ne pas pouvoir le changer est à la fois un point positif et négatif. D'un côté, ça permet une meilleure identification des personnages, sachant qu'ils n'ont aucun caractère, ça aide. D'un autre côté ça donne assez vite lieu à une redondance de stratégie concernant les combats, et même l'évolution des jobs n'apporte pas grand-chose. Ce dernier point est d'ailleurs contestable puisqu'il pourrait représenter un avantage concernant la rejouabilité du jeu.

Les musiques :

J'en ai déjà parlé un peu plus haut mais les musiques du jeu sont vraiment très agréables à écouter et accompagnent très bien l'aventure. Celles de la version PSP ne sont pas tout à fait les mêmes que celles de la version d'origine, mais restent suffisamment proches pour considérer que les deux versions sont égales en qualités. Les musiques de boss et de villes sont particulièrement travaillées de sorte à ce que chaque boss tout comme chaque lieux, s'ils sont importants, bénéficie de thèmes largement reconnaissables.

L'aventure :

C'est pour moi le point le plus important de ce Final Fantasy, ce sentiment d'être plongé dans un monde ~~plus ou moins~~ cohérent et de réellement vivre une aventure au travers des héros que l'on incarne. Le jeu ne fait pas vraiment dans la subtilité, et son scénario est très prétexte à base de « allez tuer 4 démons de chaque élément » ou encore en début de jeu « la princesse a été enlevé », mais peut-importe, le reste du jeu est tellement bien modelé autour du sentiment même d'être une bande de héros qui sauvent le monde, que l'on oublie tout ça. Des combats de boss superbement accompagnés de musiques epic, aux personnages bizarres que l'on rencontre, tout est fait pour réellement nous plonger dans **l'Aventure Final Fantasy**, et c'est tout ce qui compte.

Conclusion

Final Fantasy est le premier d'une longue liste de jeux auxquels je vais m'atteler tout au long de l'année, et ce fut un très bon départ pour un jeu aussi vieux d'arriver à me donner un sentiment aussi inoubliable que celui de *l'aventure*. Bien-entendu, il n'est pas sans défauts et c'est aussi loin d'être sa version originale, mais je pense que le cœur de Final Fantasy est déjà là, à ce que les suites vont en faire.