



## INTRODUCTION : PRODUCE ET ENIX

Connu sous le nom d'*Elnard* au Japon, ce titre est un RPG (Rôle Playing Game) développé par Produce et édité par Enix.



Produce a été fondé le 6 Avril 1990, dont une partie de l'équipe est issue de la société Irem a qui l'on doit le jeu de shoot *R-Type*. Produce a développé des jeux en grande partie pour Enix et Hudson Soft sur les plateformes *Super Nintendo*, *Nintendo 64* et *Playstation*.



Enix est plus ancien que Produce, ayant été créé en 1975. Il connaît un grand succès avec la série *Dragon Quest* dans les années 80 sur NES. Très vite il devient le rival attitré de Squaresoft et de sa série des *Final Fantasy* dans le marché des RPG. Finalement, le 1er Avril 2003 Enix et Squaresoft fusionnent devenant Square-Enix. Parmi les autres grandes séries éditées par Enix, on peut citer les *Valkyrie Profile* et *Star Ocean* développés par tri-Ace. Dans les titres uniques *Soul Blazer* et *Illusion of Time* font partis des plus connus. C'est en Avril 1993 au Japon (Août 1993 en France) qu'Enix sort avec Produce le jeu *The 7<sup>th</sup> Saga*, sur *Super Nintendo*.

## LE MONDE DE TICONDERA ET SES HÉROS










L'aventure se déroule dans le monde de Ticondera, où il y a cinq mille ans le guerrier Saro vaincu le démon Gorsia à l'aide de sept runes conférant un immense pouvoir. A l'issue du combat, les sept runes furent dispersées dans le monde. Cent ans plus tard, le fils de Saro, nommé Lemele réitéra la prouesse de son père en terrassant le démon Gariso. Après sa victoire, il devint un roi puissant et respecté de tous.

Les années passèrent et Lemele était désormais un souverain âgé et sans héritier. Afin de déterminer qui lui succéderait, il chercha sept apprentis, chacun issu d'une race du royaume et les fit former pendant cinq ans dans son palais, afin d'en faire des aventuriers émérites. Aujourd'hui, leur formation est achevée et le roi les envoie à la recherche des runes. Celui qui les réunira toutes sera son héritier. Les aventuriers ne pourront compter que sur leurs propres moyens et d'une boule de cristal que le roi leur donne...



L'aventure commence sur cette trame assez classique, Enix étant assez connu pour les scénarios assez simples de ses jeux. Le joueur incarne un des aventuriers parmi les sept au choix, chacun ayant ses caractéristiques propres et ses raisons de vouloir trouver les runes.

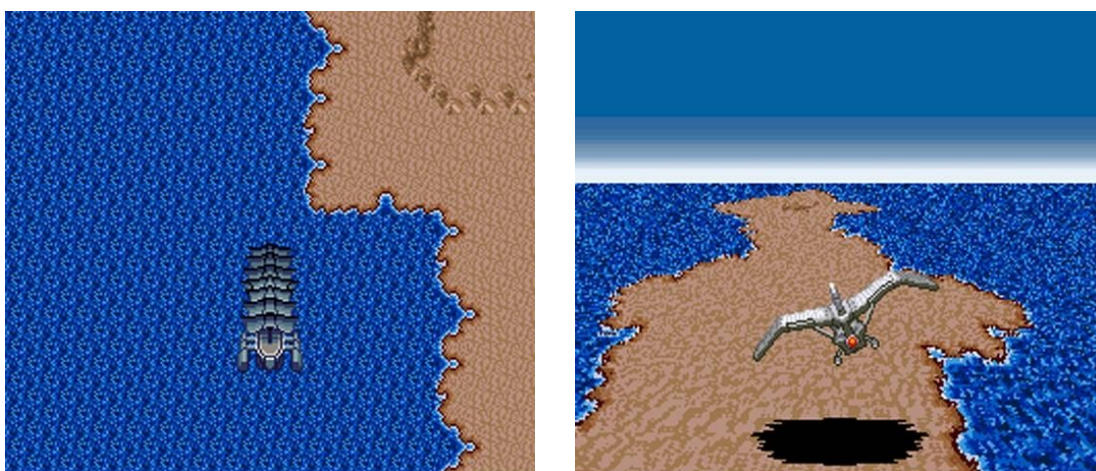
C'est une première originalité, alors que la plupart des RPG imposent le personnage principal.

Nom du personnage	Race	Histoire	Caractéristiques
Kamil Dowonna 	Humain	Chevalier, il désire les runes pour succéder à Lemele.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personnage standard, équilibré.</li> </ul>
Valsu Saizer 	Humain	Prêtre, il cherche les runes pour apporter la paix sur le monde.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meilleurs soigneur,</li> <li>Possède un excellent sort de glace.</li> <li>Mauvais en combat physique.</li> </ul>
Esuna Busy 	Elfe	Un peu prétentieuse et tête de mule, elle se lance dans l'aventure par jeu. Cependant, elle va vite perdre de sa confiance et prendre conscience de l'importance de sa tâche.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grande puissance magique.</li> <li>Possède des sorts d'attaque (mais que de glace) et de soin.</li> <li>Grande vitesse.</li> <li>Faible physiquement.</li> </ul>
Olvan Jaess 	Nain	Vieux nain sympathique, il cherche les runes pour retrouver sa jeunesse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plus de Points de Vie et meilleure défense que Kamil.</li> <li>Lent.</li> </ul>
Lejes Rimul 	Démon	En bon démon, il est manipulateur et n'ambitionne qu'une chose : devenir maître du monde.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peut équiper de puissantes armes.</li> <li>Choix d'armure très limité.</li> <li>Peut apprendre presque tous les sorts d'attaque.</li> <li>Ne peut pas apprendre de sorts de guérison.</li> </ul>
Wilmé Pelin 	Alien	Il désire réunir les runes pour prouver sa supériorité. Son arrogance égale son agressivité.	<ul style="list-style-type: none"> <li>HP les plus élevés.</li> <li>Équipement fixe.</li> <li>Faible en magie.</li> </ul>
Lux Tizer 	Machine	Robot créé il y a cinq mille ans par une civilisation disparue il cherche les runes pour élucider les mystères lié à ses créateurs. Par sa nature, il est poli, est très logique.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meilleur défense.</li> <li>Choix d'équipement et de sorts limités.</li> <li>Possède le sort Esuna qui guérit des altérations d'état.</li> </ul>

## DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

De ce que l'on a vu des personnages, on notera que leurs histoires sont peu développées et que leurs objectifs sont assez bateau. Seule Esuna est un peu plus fouillée psychologiquement. On est loin des personnages complexes des *Final Fantasy*. Pour comparaison, le quatrième opus de cette saga sortit la même année que *The 7<sup>th</sup> Saga* et on peut voir que Cecil, son personnage principal ainsi que ses compagnons sont plus recherchés.

Cependant, il est très appréciable que les paroles de certains PNJ et certains passages de l'histoire soient modifiés selon le personnage incarné. Ainsi, un des conseillers du roi encourage Kamil, mais dit à Lejes qu'il ne comprend pas pourquoi le roi a choisit un être tel que lui. Ces petites variations sont appréciables quand on refait le jeu avec un autre personnage, car l'aventure est très classique. On se dirige d'une ville à l'autre, devant parfois dévier dans un donjon pour débloquent l'accès vers la ville suivante. Sur son chemin on traverse des grottes infestées de monstres et on trouve les donjons cachant les runes. L'exploration de la map se fait à pied ou avec un bateau puis un aéroplane.



On peut rencontrer dessus des monstres, dont on peut voir le déplacement grâce à la fameuse sphère du roi (le radar en haut en gauche sur le screen suivant). Très pratique, ce système permet de prévoir les combats et il faut oublier l'idée de rester immobile pour ne pas se faire attaquer, ici, cela ne marche pas. Cela change des autres RPG proposant des combats aléatoires, c'est original. La sphère indique également l'emplacement des villes et détecte les runes.



Malgré une progression assez linéaire dans les quêtes principales et le scénario, quelques petites surprises viendront tout de même ponctuer l'aventure par exemple lors de rencontres avec les six autres aventuriers. Certains vous ignoreront, d'autres vous demanderont de vous accompagner car à deux c'est mieux. Un d'entre eux sera même un traître voulant tuer tous les autres, mais chut, on en dira pas plus. Bien que l'on puisse s'attendre à une fin classique selon le personnage choisit (il voit son vœu exaucé), un effort a été fait pour proposer quelque chose de plus original.

## AMBIANCE : GRAPHISME ET SONS

Graphiquement le jeu est beau. La 2D est bien réalisée, c'est coloré, détaillé et les personnages ne sont pas aussi simplifiés que dans d'autres jeux.



Au niveau des combats la vue change grâce au *mode 7* (nom déposé par Nintendo) pour leur donner plus de profondeurs, un procédé conçu pour narguer Sega à l'époque.



Cela n'apporte rien de plus au niveau du gameplay dans les combats par rapport aux autres RPG, mais il faut avouer que l'effet est fort sympathique, d'autant que la caméra se tourne selon l'ennemi que l'on vise.

La bande son est de bonne facture, sans être renversante car un peu molle. Certains thème sont un peu répétitifs et laisseront au bout d'un moment. Néanmoins, cela fonctionne assez bien et les musiques collent tout de même à l'ambiance des lieux.

L'ensemble graphismes et sons permet donc de plonger dans l'univers de Ticondera.

## UN AVENTURIER NE PART JAMAIS SANS UN BON ÉQUIPEMENT

Avant de penser à combattre, mieux vaut être équipé. Les personnages peuvent s'équiper d'armes (épées, bâtons, haches, dagues) ainsi que de pièces de protection (armures, robes, boucliers et d'un accessoire. Pas de nombreuses pièces par personnage donc, ce qui est assez dommage pour un RPG, d'autant que certains personnages son très limités pour certaines pièces (cf tableau des personnages).

A ces éléments s'ajoutent les runes qui confèrent des bonus aux personnages. Ainsi la rune du Vent permet de se téléporter dans une ville que l'on a déjà visité, celle de l'Eau régénère les Points de Vie, l'Étoile augmente la défense, la Lune augmente l'attaque, la Lumière augmente la magie, le Ciel régénère les Points de Magie.

On possède également un inventaire dans lequel seront stockés tous les objets d'usage courant (potions de santé, de magie, remède contre les altérations d'état, objets lanceurs de sorts,...) ainsi que les objets clés.

## UN AVENTURIER ÉQUIPÉ PEUT DÉSORMAIS COMBATTRE

Et si on aime les combats, on sera servi. Que ce soit sur la carte ou dans les donjons, les monstres se dirigeront vers le joueur pour le combattre, bien décidés à ne pas le laisser passer. Comme dans la plupart des RPG, il n'est pas rare de retrouver des monstres ayant la même apparence (juste la couleur qui a été changée), mais plus forts, à différents endroits du jeu. Néanmoins, il est dommage que cela soit valable aussi pour certains boss, les concepteurs auraient pu faire un petit effort de ce côté là.



Les combats sont au tour à tour, mais ne fonctionnent pas avec une jauge ATB (Action Time Battle), système très cher à Squaresoft. Plusieurs actions sont disponibles, à savoir : attaquer, se défendre, lancer un sort, utiliser un objet, regarder les statistiques du personnage et fuir. Un système simple, efficace et qui ne manque pas de stratégie.

## **OVACH ! ÇA FAIT MAL !**

Voilà une phrase que l'on se dit souvent durant ce jeu et c'est bien là son gros point noir. La difficulté est grande non pas par la complexité des énigmes mais par celle des combats. Les monstres sont puissants et les boss sont surpuissants. Pour exemple, à peine la cité de départ quittée, le premier donjon se dresse devant nous et il faut être minimum niveau dix pour parvenir à le finir.

La difficulté du jeu est très mal réglée, car elle n'est pas progressive mais fonctionne par paliers. Les phases de montée de niveaux sont donc nécessaires, car souvent on se retrouve confronté à un boss impossible à vaincre car il est nettement supérieur. Curieusement le boss de fin que l'on peut s'attendre ultra-puissant ne l'est pas tant que ça et cela montre vraiment le mauvais équilibrage de la progression.

A cela s'ajoute que les ennemis sont loin d'être idiots dans leurs actions. A l'instar de certains RPG ou l'ennemi, n'utilise pas son attaque touchant tous les personnages alors qu'avec celle-ci il peut gagner, ici il s'en servira immédiatement. Il y a peu de place aux erreurs, car souvent elles ne pardonnent pas.

On ne peut avoir qu'un seul compagnon d'aventure, mais son choix est des plus importants pour avoir un duo équilibré. Les combats sont déjà assez durs, pour aller se compliquer la tâche parce que l'on a mal choisi.

## **LA ROUTE EST LONGUE**

Il faut compter une soixantaine d'heures pour achever le jeu, dont la moitié pour faire progresser ses personnages. Sachant que parmi les heures d'entraînements, il en faudra une dizaine, juste pour gagner l'argent nécessaire pour s'acheter les dernières pièces d'équipements qui coutent extrêmement chères.

Grande consolation, de nombreuses quêtes optionnelles viennent compléter l'aventure, venant rompre la linéarité de la trame principale.

La durée de vie est donc très longue, ce qui en soit est un bon point. On ne peut pas dire qu'il n'y a rien à y faire ou qu'il est trop court, mais tout le monde ne sera pas satisfait de la répartition exploration-scénario-combats.

## CONCLUSION

*The 7<sup>th</sup> Saga* est un RPG possédant de nombreuses qualités, techniquement dans ses graphismes et dans son système de jeu. Cependant, bien que suivant la tendance des jeux de son époque à imposer des phases de montée de niveau, elles sont beaucoup trop nombreuses chez lui par rapport à ses concurrents. De plus, toujours par rapport à ses rivaux, son scénario manque de consistance, malgré une bonne trame de base et des personnages qui offrent un bon potentiel. Cela aurait dû être plus exploité.

Ayant rebuté énormément de joueurs à son époque par sa difficulté, il sortirait aujourd'hui qu'il éprouverait les mêmes difficultés pour s'imposer. A une époque où la majorité des joueurs attendent d'un RPG un grand scénario avant des combats, le temps passé sur ce jeu à combattre, hors scénario est trop élevé et sa difficulté n'est pas progressive. Finalement, sans regarder les graphismes et la bande sons (car ils ont grandement évolués depuis), on lui reprocherai aujourd'hui les mêmes défaut qu'hier...

## Annexe

Jeux développés par Produce :

- *The 7th Saga*
- *Aldynes: The Mission Code for Rage Crisis*
- *Brain Lord*
- *Dual Heroes*
- *Googootrops*
- *Image Fight (planning only)*
- *Kaijuu Senki*
- *Kaikan Phrase: Datenshi Kourin*
- *Mystic Ark*
- *Mystic Ark: Maboroshi Gekijou*
- *Paca Paca Passion*
- *Paca Paca Passion 2*
- *Paca Paca Passion Special*
- *R-Type (planning only)*
- *Super Bomberman*
- *Super Bomberman 2*
- *Super Bomberman 4*
- *Super Adventure Island*

Staff du jeu :

- Game planner : Shinji Imada
- Game designer : Toshiyuki Suzuki
- Graphics director : Jun Kusaka
- Monster designer : Taeko Suzuki
- Graphics designer : Takayuki Hirai, Junko Oda, Tomoko Sogou
- Main programmer : Takeo Sumita
- Sub Programmer : Toshiyuki Suzuki, Makoto Sakai
- Music composer : Norihiko Yamanuki
- Sound Creator : Tutomu Kukino, Yasunori Mituda
- Package Illustrator : Yasuhiro Kagami
- Director : Shinji Imada
- Producer : Kouji Mitumori, Shigeki Maruyama