



## Sly 2: Band of Thieves™

---

### Informations sur le développeur Sucker Punch Productions, LLC

Sucker Punch Productions, L.L.C. a été créé en octobre 1997 et s'est illustré depuis en œuvrant sur des jeux d'action aussi innovants qu'esthétiques et toujours encensés par la critique. Installée à Bellevue, dans la banlieue de Seattle (États-Unis), son équipe est actuellement en train de plancher sur son prochain titre majeur : *Sly 2: Band of Thieves™* pour PlayStation®2.

Le développeur de Seattle a intégré dans ce jeu tous les ingrédients qui ont fait sa réputation par le passé : animations en « toon-shading » (plusieurs fois récompensées), équipe d'infographistes top-niveau, style visuel, scénario immersif, personnages marqués et mondes particulièrement interactifs. *Sly 2: Band of Thieves™* utilise des techniques de conception totalement inédites, parmi lesquelles un gameplay de cambriolage qui vous fera découvrir un tout nouveau concept d'aventures narratives axées sur le travail d'équipe.

*Sly 2: Band of Thieves™* constitue la suite de *Sly Raccoon™*, un jeu d'action-aventure et de gangsters qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires depuis sa sortie en 2002.

Avant *Sly Raccoon™*, Sucker Punch s'était déjà illustré avec *Rocket: Robot on Wheels*, un jeu destiné à la Nintendo 64. Commercialisé en 1999, Rocket avait obtenu un franc succès, permettant ainsi à Sucker Punch de développer des projets encore plus ambitieux.

Les co-fondateurs de cette société partagent non seulement une même passion pour les jeux vidéo, mais également un passé commun chez Microsoft, plus spécialement dans les secteurs productivité et développement de logiciels. En 1997, alors qu'un seul d'entre eux disposait d'une expérience dans le développement des jeux vidéo, le groupe quitta le géant américain pour créer son propre studio. Mais face à la croissance du secteur, il fallut bien vite se rendre à l'évidence : pour produire des jeux de grande qualité, il ne faudrait pas se contenter d'une équipe de 25 personnes. Il était temps de faire le grand saut...

## L'ÉQUIPE :

Sucker Punch compte aujourd'hui 30 salariés, parmi lesquels des infographistes, des programmeurs, des concepteurs, des testeurs ou encore des conseillers techniques. Par définition, la présentation ci-dessous ne peut être exhaustive, et ne mentionnera donc pas certains employés, dont le rôle est et sera pourtant capital dans le succès de la société :

### **Brian Fleming, co-fondateur et producteur**

Les responsabilités de Brian chez Sucker Punch s'étendent, pour ainsi dire, à « tout le reste ». Avant 1997, Brian était employé par Microsoft pour diverses tâches, dont la conception d'applications destinées au courrier électronique, l'amélioration du système d'exploitation Windows et l'élaboration de l'un des premiers projets Internet de Microsoft : le fameux site de guides touristiques et culturels Sidewalk. Lorsqu'il était encore à l'Université, Brian travailla un été chez Epyx, où il participa à la création de *California Games*, un jeu injustement boudé à l'époque. Brian est titulaire d'une licence en sciences physiques, et prétend se servir quotidiennement de ses connaissances... en apesanteur !

### **Chris Zimmerman, co-fondateur et responsable du développement**

En 1997, alors qu'il rédigeait confortablement des logiciels de productivité pour une grosse société depuis dix ans, Chris prit le risque de relever le défi Sucker Punch. Sa décision s'avéra finalement plus que judicieuse car, avouons-le, il n'y a rien de mieux que de gagner sa vie en concevant des jeux vidéo ! C'est lui qui est derrière le moteur physique et de rendu utilisé dans *Sly 2: Band of Thieves*™ même si sa véritable passion consiste à définir le code des nouvelles aptitudes pour chaque personnage de Sucker Punch. En théorie, il est censé se contenter de superviser le codage et le testing. Chris est titulaire d'une licence d'ingénieur en sciences informatiques, acquise à l'Université de Princeton. Il ne s'est jamais coiffé depuis qu'il a intégré la société.

### **Bruce Oberg, co-fondateur et responsable de la programmation**

Avant de créer Sucker Punch, Bruce était ingénieur en chef chez Microsoft, chargé notamment de mener à bien le développement de Word pour Macintosh 98 et de gérer les autres versions de Word. Avant cela, Bruce avait travaillé sur Microsoft Mail pour Macintosh. Et encore avant cela, il était ingénieur chez AT&T Bell Laboratories, où il s'occupait d'acronymes aussi barbares que ISDN, 5ESS et DCLU. Bruce est titulaire d'une maîtrise en mathématiques (Université du Nebraska, Lincoln) et d'une autre en sciences informatiques (Université de Washington). Personne au monde ne possède autant de flippers que lui !

### **Dev Madan, responsable de l'infographie et concepteur de personnages**

L'histoire d'amour entre Dev et les jeux vidéo débute en 1990, lorsqu'il est embauché chez Taito Software pour développer le système Nintendo 8-bit. Il se met plus tard à son compte et apporte ses talents d'illustrateur à des clients tels que SquareSoft, Warner Brothers ou encore les Supersonics de Seattle. En 1992, Dev revient aux jeux vidéo en participant à la création de la société Humongous Entertainment, pour laquelle il créera la plupart des personnages principaux et définira l'esthétisme visuel des jeux. Deux ans plus tard, il se lance dans la bande dessinée et travaille pour le magazine DC Comics (*Batman Adventures*, *Judge Dredd*, *Plastic Man* et *Young Heroes in Love*) ainsi que pour Dark Horse et Marvel. C'est en 1998 qu'il rejoint Sucker Punch en tant que responsable de l'infographie, oeuvrant notamment sur le premier jeu de la société, *Rocket: Robot on Wheels* (1999) et sur *Sly Raccoon*™ (septembre 2002).

### **Nate Fox, concepteur**

Nate débute dans l'industrie du jeu vidéo en 1997 lorsqu'il est embauché chez Sierra Sports Northwest en tant qu'animateur. Mais son faible intérêt pour le sport le pousse à sombrer dans l'univers surréaliste de *Rocket: Robot on Wheels*, et dans celui de Sucker Punch par la même

occasion. Concepteur à plein temps au sein de la société, il a participé à *Sly Raccoon*<sup>TM</sup> et à *Sly 2: Band of Thieves*<sup>TM</sup>.

### **Rob McDaniel, concepteur**

Après une brillante carrière d'étudiant professionnel, Rob s'est reconverti en trouvant un « vrai » travail en tant que concepteur chez Sucker Punch pour le jeu *Rocket: Robot on Wheels*. Durant ce projet, il se découvre un don particulier pour la conception de gants sadiques. Par ailleurs, son utilisation assez spéciale de la technologie motrice ne manquera pas de surprendre ses petits collègues programmeurs. Depuis l'année 2000, il est employé à temps plein dans la société et a participé à *Sly Raccoon*<sup>TM</sup> et à *Sly 2: Band of Thieves*<sup>TM</sup>. Rob est titulaire d'un diplôme d'animation informatique et se montre toujours prêt à « mettre en pratique » sa licence en génétique. Sauf que pour Rob, « mettre en pratique » signifie subir des expériences démentielles destinées à lui conférer des super-pouvoirs de mutant...

Pour de plus amples informations sur les jeux SCEE, consultez notre site web :

[www.playstation.com](http://www.playstation.com)

<p><b>Développeur</b> : SCEA/Sucker Punch <b>Genre</b> : plate-forme, action <b>Nb de joueurs</b> : 1 <b>Plate-forme</b> : PlayStation®2 <b>Accessoires</b> : manette analogique (DUALSHOCK®2), Memory Card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) <b>Date de sortie</b> : hiver 2004 / 2005</p>
--

### **Sony Computer Entertainment Europe Ltd.**

Sony Computer Entertainment Europe, basé à Londres, est responsable de la distribution, du marketing et de la vente du matériel et des logiciels PS one® et PlayStation®2 dans 102 territoires répartis en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique et en Océanie. Fin septembre 2003, plus de 39 millions de consoles PlayStation® et PS one® ont été envoyées dans ces territoires PAL et plus de 98 millions dans le monde. Entre ses débuts en Europe le 24 novembre 2000 et fin septembre 2003, plus de 20 millions de consoles PlayStation®2 ont été exportées dans les territoires PAL, plus de 62 millions dans le monde entier, faisant de la console l'un des produits électroniques grand public les plus populaires de l'histoire

PlayStation et le logo PlayStation, PS one et PS2 sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.