

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 1/8

"Tales of Symphonia" a marqué, en novembre 2004, le retour en force du RPG nippon chez nous, pauvres occidentaux, sur un GameCube déchaîné techniquement. Petit tour d'horizon d'un jeu culte.

Le RPG et ses dérivés ont connu leur essor il y a quelques années sur des machines désormais enterrées (mais revenant sacrement à la mode ces derniers temps...) dont les meilleures représentantes étaient la Super Famicom, la PC Engine ou encore la Saturn.

Il faut malheureusement se rendre compte que le genre a plutôt mal vieilli, ou en tout cas n'a pas su tirer partie des avancées technologiques des dernières générations de machines. Même si quelques essais sur PS-X et Dreamcast ont encore été tentés, et parfois réussis, il faut bien se rendre à l'évidence : le RPG old school à la japonaise ne fait plus recette, en tout cas en Occident.

Avec l'occidentalisation massive des studios de développement, la démocratisation – parfois bien crade – du jeu vidéo en général, les intérêts ludique et technique pour certains types de jeux tels que l'infiltration, l'action ou le sport, aucune place n'a réellement pu être laissée au RPG. De plus, l'essor sans cesse grandissant du MMORPG ne fait qu'empirer le phénomène, peut-être à juste titre d'ailleurs (pourquoi s'ennuyer plusieurs dizaines d'heures seul devant son écran quand on peut en passer des centaines à plusieurs ?).

Le Gamecube, à l'instar des deux autres consoles concurrentes n'est donc a priori, pour le féru de RPG, pas franchement la console de référence depuis sa sortie il y a maintenant quelques années. En effet, malgré une politique du "tout-au-jeu, rien-au-multimédia" - à laquelle j'adhère d'ailleurs complètement – les RPG n'ont jamais été particulièrement remarquables sur cette machine, et ont d'ailleurs très rarement passé la frontière de l'archipel nippon pour être adapté chez nous.

D'ailleurs, Namco, créateur du jeu qui va nous intéresser, n'avait absolument pas prévu de le sortir en Europe. Il a fallu une pétition de plusieurs milliers de gamers pour que l'éditeur daigne tout de même se pencher sur notre cas. A noter qu'avec l'effort considérable de cette pétition, un deuxième jeu initialement non prévu en Occident, "Baten Kaitos", vient également de voir le jour de par nos latitudes, comme quoi la mobilisation fait toujours mouche.

Commençons avec un peu d'histoire, pour ceux que ça intéresserait (les autres peuvent directement passer au paragraphe suivant).

La série des "Tales of" a été amorcée en 1994 au Japon avec un RPG remarquable du nom de "Tales of Phantasia" qui, malgré la très lourde concurrence du genre sur Super Famicom, s'en sortait avec les honneurs grâce à un système de combat très bien pensé (le "Linear Motion Battle", qui permettait d'obtenir un dynamisme unique en son genre durant les combats). Cette première version s'est par la suite vue adaptée sur PS-X avec quelques bonus, et a à nouveau fait la une sur GBA en 2003 au Japon.

Après ce succès qui ne dépassa malheureusement jamais les frontières naturelles du Japon (et vive l'émulation...), de nombreuses séquelles plus ou moins en rapport avec l'opus originel virent le jour sur les différents formats de machines successifs. "Tales of Destiny" vit le jour sur PS-X, "Tales of Eternia" aussi (stupidement rebaptisé "Tales of Destiny 2" aux USA, alors que le vrai TOD2 sortirait quelques temps plus tard sur PS2...). "Tales of Destiny 2", le vrai, donc, sortit en 2002 sur PS2.

Pour clore ce paragraphe légèrement hors sujet, sachez que l'engouement pour la série magique des "Tales of" n'est pas près de s'essouffler, puisque Namco prévoit, dans les mois à venir, plusieurs nouveaux titres plus ou moins originaux.

On retrouvera ainsi "Tales of Eternia" sur PSP, et même sur PC dans un MMORPG s'appuyant sur l'univers original. Sur PSP toujours est également attendu "Tales of Melfes", dont une démo devrait être, si Namco tient sa promesse, avec la version définitive de "Tales of Rebirth" sur PS2.

Pour la PS2, la version européenne de "Tales of Symphonia" verra le jour dans quelques temps, ainsi donc qu'un "Tales of Rebirth" déjà dispo en japonais et qui renoue avec la 2D d'antan et le Linear Motion Battle. Un obscur "Tales of Truthia" dont personne ne sait à l'heure actuelle rien est également attendu.

La GBA présentait quant à elle un rutilant et très prenant "Tales of the World : Narikiri Dungeon 3" au dernier TGS (Tokyo Game Show), sorte de mix des persos de Symphonia et de Destiny 2 dans une exploration

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 2/8

de donjons complexe et tactique.

Le Gamecube ne reste pour la peine pas en reste, puisque après le succès mérité sur tous les continents de "Tales of Symphonia", un "Tales of Legendia", dont on ne sait malheureusement encore pas grand-chose si ce n'est que la 3D sera conservée mais le cell shading abandonné et que sa sortie est à prévoir pour le courant de 2005 au Japon. Le character design a été confié à Kazuto NAKAZAWA, qui a travaillé par le passé sur les animés de "El Hazard", l'opening de Lodoss War ou encore sur "Comedy" et "Parasite Dolls". Affaire à suivre sur GC et PS2.

Un scénario moins basique qu'il n'y paraît

L'amorce du scénario est d'un basique affligeant : dans le village d'Isélia, Colette est dédiée à devenir l'Elue de la Régénération. Kézako ? Tout simplement la personne qui sera vouée à parcourir le monde afin de libérer les sceaux de Mana, la source de toute vie, qui fera recouvrir au monde de Sylvarant sa superbe d'antan, et rayera de la carte les Désians, peuple de semi-elfes peu avenant dont la spécialité est d'enfermer les êtres humains dans des fermes pour les élever comme du bétail et les faire travailler comme des forcenés.

L'action commence dans la salle de classe de Colette, où le professeur Raine SAGE, l'institutrice, évoque justement la légendaire Régénération du monde avec ses élèves, dont Colette, Génis – le petit frère de Raine – et surtout Lloyd, le cancre endormi et tête-en-l'air de la classe... Mais aussi et surtout le héros principal du jeu !

Le jeu ne met d'ailleurs pas longtemps à démarrer, car malgré quelques parlottes liées au genre et surtout très informatives quant aux pourquoi et aux comment le jeu fonctionne, une drôle de lumière semble émaner du Temple de Martel, la divinité locale de Sylvarant, et Raine décide d'abandonner sa classe pour aller voir ce qu'il se passe. Mais Colette le sait déjà. Son investiture officielle par les Anges du Cruxis en tant qu'Elue va bientôt avoir lieu...

Accompagnée de Lloyd et Génis, Colette se rend sans attendre au Temple de Martel. Très vite, les choses se gâtent : malgré un traité mutuel de non-agression entre Isélia et la ferme humaine voisine, les Désians ont tout simplement attaqué le Temple de Martel, et semblent en vouloir à la vie de la future Elue. Sous la protection de ses deux amis, Colette va néanmoins avoir du mal à se débarrasser de tous ses adversaires. L'intervention inopinée de Kratos, un mercenaire sorti de nulle part pour les secourir et leur prêter main-forte, va néanmoins bien aider les trois adolescents qui parviennent finalement à se débarrasser de cette situation bien peu commode.

Epaulée par Lloyd, Génis et Kratos, Colette investit le Temple de Martel pour y subir les épreuves qui la mèneront jusqu'à l'autel de son investiture, et vers une mission aussi dangereuse que capitale...

Ne vous fiez pas aux apparences. J'ai moi-même fait cette erreur dans les premières heures de jeu. Le scénario est en fait un million de fois plus complexe qu'il n'y paraît à la lecture de ce petit résumé de la première demi-heure de jeu. Très vite, on se rend compte que les rebondissements sont le nerf de la guerre de TOS, et les interrogations ne tardent pas à pleuvoir : qui est donc ce Kratos surgit de nulle part ? Que sont réellement les Exphères, ces pierres étranges inventées par les Désians qui décuplent la force de leur porteur mais peuvent s'avérer aussi dangereuses que dévastatrices ? Que cachent Raine et Génis sur leurs origines ? Et quel est finalement le but ultime et réel de cette Régénération qui doit avoir lieu régulièrement pour que le monde vive temporairement en paix ? Qu'est-ce que le Cruxis ? Les Rénégats ? Et cette légende de Mithos, que tout le monde semble connaître sans vraiment en savoir les détails ?...

Vous l'aurez compris, TOS est une perle de scénario dans la forme. Même si le fond revient pour la énième fois à sauver le monde, les trahisures, retournements de situation à gogo, suspense et interrogations par dizaines feront que vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. Vous ne découvrirez la vérité absolue sur les origines du monde, des personnages et des différentes factions qui s'opposent qu'au bout de plusieurs dizaines d'heures de jeu enchanteresses.

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 3/8

L'un des principaux points forts du scénario de TOS réside dans le fait que tout un tas de sujets de société très actuels dans notre vie sont évoqués. Racisme, malversations politiques et de pouvoir, sacrifices de quelques uns pour le bonheur de tous, tolérance, états policiers, société de consommation, autarcie de quelques populations radicales ou martyrisées par le passé, relations familiales et amicales aussi idylliques qu'elles peuvent être chaotiques et floues... Même si le ton employé est parfois vraiment démagogique, on se plaît à retrouver les aspects bancals de notre bonne vieille planète Terre.

Bénéficiant en plus de voix anglaises soignées – les doublages sont de très bonne qualité même si les puristes du RPG comme moi regretteront l'impossibilité de profiter des voix originales japonaises – et d'une traduction française de l'intégralité des textes et des menus d'un niveau exemplaire (à laquelle nous, pauvres Français, ne sommes malheureusement pas habitués...), on obtient une plongée dans l'univers immédiate et sans accroc.

Des personnages attachants au service d'un gameplay efficace

En terme d'immersion et d'ergonomie, c'est également du tout bon. La progression dans Sylvarant est des plus simples, et correspond sans lassitude aucune à ce que l'on peut attendre d'un RPG. La progression dans les villes et villages se fait simplement, on peut parler à tout les NPC ("Non-Playable Characters", comprenez les interlocuteurs), et selon les personnages que vous décidez d'utiliser pour vos pérégrinations, leurs réactions pourront ne pas être les mêmes. Le génie de Namco a même été poussé au point qu'il vous faudra parfois vous adresser à tel NPC avec tel personnage de votre groupe pour amorcer une quête annexe ou un mini jeu (éléments dont regorge TOS).

En dehors des villes, sur les cartes, votre évolution pourra se faire de différente façon. A pieds, à dos de Noïsche, un animal étrange recueilli par Lloyd et son père adoptif, par Ptéropans, avions fonctionnant au Mana issus de la technologie désianne, ou encore en Barge Élémentale (ou BE) sur les flots, la morosité ne se fera jamais sentir dans vos déplacements d'une ville à une autre. La caméra est d'ailleurs complètement libre dans ces zones-là, pour une ergonomie de déplacement totale. Un petit regret tout de même : les zones de marche extra urbaines auraient pu graphiquement être plus soignées...

Dans les zones de combat, même topo en matière de caméra. Les ennemis sont représentés par des personnages ou des monstres que vous pouvez, ô joie, choisir de ne pas affronter, ce qui n'est pas plus mal quand vos héros sont au plus mal. De nombreuses petites énigmes comme des jeux de couleurs, des casse briques et autres labyrinthes ralentiront votre progression dans les donjons, ce qui ne fait que rajouter un peu de piquant et de stress à ces phases assez intenses, surtout que le respawn (la réapparition) des ennemis est de mise lorsque vous quittez une pièce et que vous y revenez.

Les menus sont quant à eux aussi clairs que faciles à utiliser. Entièrement traduits en Français pour notre plus grande joie, vous y trouverez les traditionnels inventaires, listes d'équipements divers, états et orientation des personnages, tableaux d'assignements des attaques spéciales et des raccourcis d'ordre à donner à vos comparses durant les combats (je reviendrai sur ce point en particulier plus tard) ou autres options du jeu telles que l'ajustement de l'écran ou encore le réglage des couleurs des différents menus et la gestion de la cuisine.

L'univers dans lequel vous évoluerez ne sera pas un gros choc pour qui est habitué aux RPG depuis la PC Engine et la Super Famicom. Entre Heroic Fantasy, science-fiction et médiéval fantastique, Sylvarant est un monde où la magie et les combats à l'arme blanche sont des pontifes de la vie. Pas d'armes à feu, pas de blindés et autres machines de guerre contemporaines, la technologie la plus avancée est réservée à certaines populations bien précises et obéit à des lois du genre bien respectées, pour la peine.

Les personnages jouables sont au nombre de 9. Voici une petite présentation rapide de chacun d'entre eux pour que vous puissiez vous rendre compte de la richesse du background employé.

Le héros principal est Lloyd IRVING. Jeune garçon plutôt nul en cours mais infiniment dévoué à ses amis Génis et Colette, il manie l'épée avec brio, et pousse même le vice à en utiliser deux en combat, ce qui malheureusement ne lui procure pas une résistance particulièrement efficace. Lloyd a un passé obscur.

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 4/8

Recueilli par un Nain vivant en marge d'Isélia, sa mère a apparemment perdu la vie en le sauvant des griffes des Désians lorsqu'il n'était encore qu'un bébé... Son père, lui, est inconnu au bataillon... Lloyd va connaître l'évolution classique de tout héros de RPG qui se respecte, passant de gamin ne réfléchissant pas trop aux conséquences de ses actes en potentiel sauveur du monde posé et dévoué. Un cheminement intéressant bien que classique, mais fort heureusement, les révélations, notamment sur son père et l'origine de son Exphère particulière, vont aller bon train jusqu'à la vérité...

Colette BRUNEL est l'Elue de la Régénération, la jeune fille dont la destinée depuis sa naissance est de sauver le monde de sa décrépitude et de l'emprise des Désians. Douce, un peu empotée et le cœur sur la main, on peut la trouver un peu trop stéréotypée au début, mais son évolution propre et les révélations faites à son sujet ne manquent pas de piquant, si bien qu'on s'attache bien vite à cette maladroite professionnelle qui n'est malheureusement pas la plus efficace au combat avec ses chakrams, des sortes de frisbees coupants.

Génis SAGE (on appréciera le jeu de mots en Anglais...) est le meilleur ami de Lloyd, mais aussi le petit frère de Raine, l'institutrice du village d'Isélia. Supérieurement intelligent, il maîtrise les pouvoirs magiques avec brio, et sait se rendre attachant, particulièrement lorsqu'il vanne Lloyd sur son petit pois de cerveau. Très faible au combat au corps à corps, c'est encore sa magie qui se révèle la plus efficace, quoique peu impressionnante et réellement dévastatrice au début, les sorts qu'il maîtrisera à la fin du jeu font de lui un allié à ne pas négliger...

Raine SAGE est donc la sœur aînée de Génis, et l'institutrice des enfants d'Isélia. Très érudite en histoire du monde et passionnée d'archéologie et de magitechnologie, elle est l'un des piliers du groupe d'aventuriers. Guérisseuse et grand soutien en terme de Boost Up (augmentation des statistiques de combat comme l'attaque, la défense, la rapidité...), un combat important ne pourra pas se faire sans elle. Une révélation de taille attend d'ailleurs le joueur quant aux origines réelles de la jeune femme et de son frère, et une quête annexe leur fera rencontrer un personnage extrêmement important pour eux deux dans des circonstances aussi émouvantes que tristes...

Kratos AURION est le personnage le plus troublant du groupe, sans aucun doute. Mercenaire sortant de nulle part pour secourir l'Elue au début du jeu, il se révélera aussi puissant qu'énigmatique. Semblant, vous vous en rendez compte au cours du jeu, connaître plus ou moins les principaux dirigeants désians, les plus grosses révélations du jeu le concerneront directement... Charismatique et possédant un style de combat à l'épée à la fois bourrin et raffiné, il deviendra vite une sorte de mentor dans l'adversité pour Lloyd...

Sheena FUJIYABASHI est une tueuse ninja qui en veut apparemment beaucoup à l'Elue. Elle n'a de cesse de la poursuivre pour la tuer... Maladroite et peu sûre d'elle au début, elle se joindra finalement au groupe dans des circonstances que je vous laisserai découvrir. "Faiseuse de pacte", elle possède une magie élémentaire extrêmement puissante et sera une redoutable alliée.

Zélos WILDER est un beau gosse en puissance. Lié à Colette par un élément que je ne puis révéler, il est frimeur, imbu de lui-même et très frivole. Se mêlant finalement au groupe au départ pour les surveiller, ses techniques de combat à l'épée ne vous seront pas indispensables contre des boss, mais relativement efficaces contre des ennemis de carte ou de donjons.

Préséa COMBATIR est une petite fille étrange... Semblant se mouvoir et parler comme un robot programmé, elle possède une force surhumaine... Là où pour le rôle du bourrin du groupe on attendait un gros guerrier musculeux et peu réfléchi officiant à la masse d'arme, on a la surprise d'avoir à la place une frêle gamine de 10 ans aux cheveux roses coiffés en couettes capable de brandir avec agilité une hache gigantesque faisant trois fois sa taille... Un des personnages les plus énigmatiques du groupe, dont les révélations la concernant seront autant de rebondissements pour le scénario.

Régál BRYANT est un prisonnier dont la mise à mort sera suspendue s'il arrive à capturer l'Elue. D'une incroyable dextérité avec ses jambes, il combat les bras entravés par de lourdes menottes lui interdisant l'utilisation de ses mains. Il semble cacher un lourd secret, et même connaître Préséa sans savoir vraiment comment... Encore de grandes révélations seront faites par son intermédiaire. Il est réfléchi et posé, parfois austère, mais se révélera un compagnon de combat efficace mais pas primordial.

Pour apprendre à mieux connaître ces personnages et leurs relations au sein du groupe, les développeurs ont

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 5/8

eu la bonne idée d'incorporer des "saynètes", sortes de petites cut-scenes assez courtes, dont la possibilité de lecture est indiquée en bas à gauche de l'écran lorsqu'elle est activable. A vous alors de presser le bouton Z pour profiter d'un dialogue entre personnages et d'ainsi en apprendre plus sur leur personnalité. Même si la réalisation de ces saynètes est très basique (portraits fixes des persos avec bouche qui bouge sans cohérence avec le texte), elles sont un réel atout au cheminement de l'attachement éprouvé pour les personnages.

Afin de personnaliser un peu les héros, deux autres éléments sont disponibles pour le joueur : les Capacités EX et les Titres.

Les Capacités EX sont en fait des sortes de spécialisations vers lesquelles vous pouvez orienter vos personnages en plaçant sur eux jusqu'à 4 "gemmes EX" de différents niveaux (5 Levels de gemmes). Ainsi, chaque gemme aura, selon son Level et le personnage sur lequel elle sera placée, son propre effet : un coup de plus au combo de base, temps de délais réduit pour l'invocation d'un sort, augmentation de l'intelligence, de la force ou de la défense, etc... Et comble du bonheur – comme quoi chez Namco, on ne fait pas les choses à moitié... - des "Capacités EX combinées", correspondant à l'alliance de plusieurs capacités de gemmes sur un même perso, leur permettront de réaliser des attaques spéciales particulières cachées...

Les "Titres", eux, sont attribués aux personnages selon plusieurs critères, à savoir une conduite particulière au combat, l'accomplissement d'une quête annexe ou d'un mini jeu, ou tout simplement dans le déroulement normal du scénario. Ces titres correspondent à des attitudes observées par les personnages, et ce sera à vous, joueur, de leur attribuer selon l'idée que vous vous faites de chacun d'entre eux. Mais attention ! Le titre que vous attribuez (interchangeable quand vous le voulez via le menu) à tel ou tel protagoniste influera sur lui : il augmentera la force et la résistance, mais baissera son intelligence et son agilité par exemple, et l'orientation de l'attribution des points augmentés lors d'un passage au niveau supérieur sera altérée selon le titre. Pour exemple, car c'est l'un des plus parlant, avec Raine, vous pourrez en faire une "Archéologue", ou bien plutôt une "Grande Guérisseuse". Selon l'un ou l'autre de ces titres, elle n'aura pas la même évolution, et de ce fait pas les mêmes augmentations de stats.

Vous l'aurez donc compris, tout est fait dans TOS pour que l'on s'attache à ces personnages, et le pari est pour le moins réussi !

Technique, son et durée de vie : le tiercé gagnant de TOS

Au niveau technique, pas de doute possible, c'est vraiment du tout bon. Les graphismes sont tout simplement somptueux, tout en cel shading, et les décors bénéficient d'une variété exemplaire. Désert, ville portuaire, régions glacées, ville elfique, forêt labyrinthique, montagne abrupte ou cascade d'eau vive, tous les milieux climatiques sont représentés avec brio. C'est coloré, profitant de nuances des couleurs parfaites, et les animations ne sont pas en reste avec des mouvements propres à chaque personnage jouable ou non et des environnements très vivants.

Les combats bénéficient d'un soin tout particulier comme il semble que ce soit la règle dans tous les épisodes des "Tales of", profitant ici d'un dynamisme rarement atteint, et dont l'intensité ne se retrouve que dans des titres comme "Star Ocean 2" sur PS-X ou "Grandia" 1 (sur Saturn) et 2 (sur Dreamcast et PS2).

Au commandement d'un groupe de quatre protagonistes à choisir via le menu principal, vous ne dirigerez en effet directement qu'un seul d'entre eux (Lloyd, par défaut...) en le faisant bouger en temps réel avec le stick directionnel. C'est là la grande force de TOS : les combats en temps réel. Exit les phases d'attaque/défense si chères aux RPG classiques. Ici, on vit le combat sans attendre son tour. Les attaques spéciales sont assignées à une manipulation de la manette (bouton B seul, puis bouton B avec n'importe quelle direction du stick), et Namco a même poussé la perfection ergonomique jusqu'à lorgner du côté des fameux "raccourcis-clav" chers aux joueurs PC en permettant de programmer sur le stick C de la manette deux actions d'autres personnages afin de leur ordonner telle ou telle chose. Bien pratique pour se faire soigner in extremis ou déclencher une magie particulièrement destructrice au moment décisif.

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 6/8

Les ennemis, pour leur part, profitent d'une modélisation et de mouvements vraiment impressionnants, et leur taille autant que leur envie d'en découdre vous forcera parfois à mettre le jeu sur pause pour profiter du spectacle ou bien simplement souffler un peu.

Pas de doute, donc, le côté technique de TOS est une preuve que les RPG, avec le niveau auquel les développeurs sont désormais arrivés, peuvent aussi bénéficier d'une plastique avantageuse. Pour ne rien gâcher, c'est sieur Kosuke FUJISHIMA, mangaka connu et reconnu (pour ses mangas "Ah ! Megamisama" ou encore "You're under arrest") qui s'est collé avec efficacité au character design des protagonistes et antagonistes, ajoutant l'incontournable et irrésistible touche japanime du RPG nippon typique.

Côté bande-son, une fois encore, la réalisation est sans bavure. Même si on regrettera l'absence dans l'intro de la chanson originale ("Starry Heaven", un vrai bonheur), il n'en reste pas moins que les doublages en Anglais sont plus que convaincants, et que l'ambiance sonore correspond tout à fait à chaque lieu visité, à chaque situation rencontrée, à chaque nouveau personnages, bon ou mauvais, croisé, à chaque évènement important qui se déroule. C'est Motoi SAKUBARA qui a assuré l'OST (Original SoundTrack) du jeu, et si ce nom ne vous dit rien, les gamers connaissent forcément certaines de ses compositions dont les plus charismatiques restent sans nul doute celles du très original "Valkyrie Profile" de la PS-X, des différents opus de la saga "Star Ocean" (PS-X et PS2) mais aussi de la plupart des "Tales of" et des "Shining" de feu la Saturn.

D'ailleurs, si vous avez aimé cette OST, courez chez votre revendeur, un coffret quatre CD ("Memories of Sylvarant" pour les CD 1 et 2, et "Memories of Tethe Alla" pour les CD 3 et 4) est disponible en import, regroupant sans complexe les quelques 111 morceaux du jeu pour plus de quatre heures de musique enchanteresse. Ayant malheureusement un prix un peu élevé puisque n'étant dispo qu'en import, ce coffret s'impose néanmoins comme une petite friandise très agréable qui vous rappellera aux bons souvenirs des heures passées devant votre machine.

Nouveau point, et pas des moindres pour un RPG, la durée de vie. Le boîtier du jeu proclame sans complexe "plus de 80 heures de jeu pour en explorer toutes les subtilités", tandis que la quasi-totalité de la presse papier et en ligne l'estimait plus aux alentours de 60 heures... Sacré décalage tout de même, aussi me dois-je de rétablir la vérité.

Pour votre première partie de TOS, comptez entre trente-cinq et quarante heures à tout casser. Pourquoi un tel écart avec les chiffres précédemment énoncés ? Simplement parce que vous allez découvrir le jeu, son univers, son ergonomie. Donc, exit les quêtes annexes, les mini jeux, et même la découverte d'autres perspectives de jeu en dirigeant en combat d'autres personnages que Lloyd (qui est bien évidemment le plus simple à utiliser). Cependant, si on prend en compte que les fameuses quêtes annexes et mini jeux se comptent par dizaines (sans même parler du fait d'une situation donnée qui fera changer carrément le scénario pour les dernières heures), que les personnages jouables en combat sont au nombre de huit en plus de Lloyd, et que trois niveaux de difficulté sont disponibles (Facile/normal, Dur et Mania – ce dernier ne se débloquent qu'après avoir fini le jeu une fois), le calcul est à mon avis vite fait. Recommencez le jeu une seconde fois me paraît être une évidence même, et la donne change radicalement dès lors que le niveau de difficulté est augmenté. Exit les batailles faciles dans lesquelles on expédie son ou ses adversaires à gros coups de combos bien placés. C'est simple, le mode Mania porte son nom à merveille, ça dépote, et même les premiers ennemis vous en feront baver comme jamais...

De plus, en finissant le jeu une première fois, vous aurez la possibilité de recommencer en sauvegardant la nouvelle partie par-dessus la précédente, vous permettant ainsi dès le départ d'avoir accès à un magasin secret d'avant jeu dans lequel vous pourrez dépenser les points obtenus en combat pour démarrer à nouveau avec des options particulières, comme par exemple conserver l'argent accumulé en fin de partie précédente, conserver votre inventaire, le compendium des objets du jeu, votre liste d'ennemis déjà rencontrés, et pire, de garder en mémoire du jeu tous les modes longue distance débloqués.

Je m'explique : le mode longue distance est débloqué lorsque vous trouvez, sur les différentes zones de la carte de Sylvarant, des monolithes qui vous permettent de parcourir l'aire de jeu dont dépend la pierre à dos de

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 7/8

Noïsche, en gros donc d'aller plus vite et d'éviter les ennemis beaucoup plus facilement. Intéressant, n'est-ce pas ? Seulement, il y a un hic : à force de vous balader au cours de votre nouvelle partie à dos de Noïsche, vous ne vous battez du coup plus tellement sur les cartes, et vos personnages ont de ce fait une évolution de leur niveau beaucoup plus lente que lors de la première partie... Double tranchant amer lorsque l'on se rend compte de cela contre un boss expédié en quelques minutes sur la partie d'avant, mais que vous réalisez ne pas avoir une seule chance de terrasser faute de techniques et d'expérience nécessaire...

Bref, vous l'aurez compris, TOS possède vraiment une durée de vie intéressante, en tout cas pour qui prendra la peine de l'explorer de fond en comble, de parcourir les forums dédiés au jeu sur le net à la recherche d'informations sur les quêtes annexes les mieux cachées (aaaaah... Abyssion... J'me comprends...) et apprendra à manier tous les personnages et leurs subtilités propres en combat.

Il est également à noter que le jeu, en combat en tout cas, est jouable jusqu'à 4 en même temps, ce qui est en soit une petite révolution ! Point besoin de quatre GC, quatre jeux et quatre GBA, une console, un soft et quatre manettes seront largement suffisants. De l'avis général, cette fonctionnalité est très sympathique, quoiqu'un peu brouillonne si on ne pense pas à désactiver la fonction de zoom automatique sur le premier joueur en combat, mais je ne m'étendrais pas sur le sujet dans la mesure où je n'ai pour le moment pas eu l'occasion de l'essayer moi-même.

Petit point annexe à évoquer tout de même, la présence du "Wonder Chef" ! Mais keskecékecetrunkor ? Une sorte de délire inexplicable des développeurs, sans aucun doute, mais d'une efficacité implacable.

En fait, en fin de combat ou pendant vos pérégrinations, vous pourrez, en pressant simplement une touche, préparer un petit quelque chose à manger pour vos personnages. Cela aura pour effet de leur rendre sans attendre plus ou moins de vie, de points de magie, les soigner du poison ou de tout autre état de statut altéré, etc...

Au milieu des échoppes d'armement et d'objets divers, vous aurez également à gérer un stock de nourriture dont la diversité est impressionnante. Viandes, poissons, légumes, condiments ou je ne sais quoi d'autre encore, la diversité est là et bien là. Mais pour apprendre à mélanger ces ingrédients avec méthode jusqu'à en faire des plats, il vous faudra écumer les villes une à une à la recherche d'objets étranges qui ne devraient pas être là (genre une statuette de hamburger dans le coin d'une église...), et les examiner... Car dedans se cachera le Wonder Chef, le super-héros de la cuisine, qui vous apprendra une nouvelle recette à chaque rencontre ! Ayant la possibilité de voir le perso une fois par ville et vu le nombre de ces dernières, je vous laisse imaginer la quantité de recettes possibles à apprendre !

Ensuite, à vous de voir qui cuisinera, car chaque personnage à sa compétence de cuisine pour chaque plat, et sachez qu'un mauvais cuisinier (comme Raine...) ne réussira pas systématiquement à le préparer.

Une idée vraiment farfelue mais très fraîche et amusante !

La goutte dans l'océan

Trêve d'éloges et pour finir ce pavé, il faut tout de même bien faire la fine bouche et énumérer les quelques défauts du soft, car aucun jeu, comme rien dans ce bas monde, n'est évidemment parfait.

Ainsi, on regrettera peut-être le nombre limité de coups spéciaux assignables au personnage jouable en combat (5 seulement) ainsi que celui, encore plus limité, des raccourcis du stick C (2 seulement).

On pestera aussi contre une IA parfois défaillante de nos trois comparses sur le champ de bataille qui, même si c'est rare, bousille à elle seule un duel pourtant bien engagé. J'entends par là, pour exemple, la guérisseuse que vous avez paramétrée pour être loin des ennemis afin de vous soutenir à distance en plein milieu de la boucherie de combos ennemis. Rare, donc, mais énervant au possible lorsque ça arrive.

Le nombre limité à 20 d'objets de chaque sorte (pouvant être augmenté à 30 via le fameux magasin secret) qui, surtout en début de partie en Dur et en Mania, se révèle bien vite insuffisant, vous forçant à vous ravitailler plus de mesure.

Tales of Symphonia : Long hard road out of Hell - 8/8

On maudira également les développeurs, mais c'est ici pure considération de puriste du genre (voire de casse-pieds), d'avoir épurer de la version européenne la possibilité de profiter des voix japonaises, la chanson de l'intro et le Sound Test initialement déblocable en finissant le jeu une fois.

De bien maigres reproches, je vous l'avoue, mais qu'il faut bien énumérer tout de même pour que la boucle de la critique globale soit bouclée.

Sortez les portefeuilles

Personnages charismatiques et haut en couleurs, ambiances sonore et environnementale uniques, scénario intelligent, ergonomie et trouvailles de gameplay exemplaires, esthétique irréprochable, durée de vie et possibilités annexes gigantesques, ce TOS est un régal. Une fois entamé, il devient très difficile d'en décrocher, tant on tient toujours à savoir "ce qu'il va se passer après".

Fana ou pas de RPG, TOS est définitivement un jeu culte sur GC. Profitant d'une traduction française intégrale des textes d'une qualité rarement atteinte, il s'offre à toutes et tous, petits et grands, joueurs occasionnels ou hardcore gamers. Le jeu Gamecube de l'année 2004, et sans doute LE RPG de la machine... Vivement la suite !