

Trésors secrets de la PS1 japonaise,

Ces expériences obscures qui ont fait le jeu vidéo

Introduction

La réputation du catalogue PS1 n'est plus à faire. À eux trois, les studios japonais Square, Konami et Capcom auraient sans mal assuré à cette console une postérité incomparable grâce à la succession ininterrompue des chefs-d'œuvre qu'ils ont développés pour elle et dont les suites ont eu les succès qu'on leur connaît : *Suikoden*, *Resident Evil*, *Xenogears*, *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*... La multiplication de ces poids lourds a eu vite fait de durcir le cuir des critiques et d'affiner leurs exigences : en ce temps-là, *Symphony of the Night* obtient à peine 30/40 chez Famitsu, *Vagrant Story* ne vaut pas plus de 7/10 selon Edge, *Parappa the Rapper* et *Threads of Fate* décrochent tous deux péniblement un petit C- chez Game Revolution. Le nombre des nouveautés révolutionnaires est alors si élevé que parmi les *Einhandler* ou les *Chrono Cross*, endormies dans les tiroirs de ces trois mêmes éditeurs, on rencontre quantité de perles oubliées qui dans une famille moins écrasante auraient brillé superbement, mais qui n'ont pourtant jamais été choisies pour quitter le Japon.

Il y a là quelques très belles découvertes à faire, et il ne faut pas s'arrêter en si bon chemin. Car ces quelques géants étaient loin de travailler seuls au monstrueux catalogue PS1 qui compte finalement plus de 4000 sorties¹. Toute une série d'atouts explique d'ailleurs que les studios les plus divers aient participé à établir un tel record : le faible coût de production du disque compact, l'admirable hardware de la machine, ses ventes de très loin supérieures à celles de toute autre console de salon de l'époque (plus de 104 millions contre 2 millions de 3DO), mais aussi les efforts continus de Sony pour faciliter le développement de jeux (tandis que la complexité de la Saturn constituait un empêchement majeur) et pour séduire les développeurs (tandis que la cartouche N64 repoussait tout prétendant). On observe donc non seulement une convergence des grands et des moyens studios vers la PS1 à cette époque, mais aussi la constitution d'équipes nouvelles, assoiffées d'expérimentation, et même la participation de nombreuses personnalités extérieures au monde du JV qui viendront elles aussi profiter de cette nouvelle facilité de développement et de diffusion. Le passage à la 3D offre pendant cette très courte période un fabuleux domaine d'expérimentation, dans lequel une partie des codes établis par 20 ans d'Histoire s'efface et laisse libre cours à une recherche nouvelle. La PS1 a été collectivement choisie comme le laboratoire privilégié où se réaliserait cette exploration, et où se concevrait le modèle du jeu vidéo actuel.

Le bilan de la ruée vers la Playstation fait état d'une masse prodigieuse de produits oubliables, mais aussi d'une masse plus surprenante encore d'œuvres singulières, qui avec plus ou moins d'audace et de succès ont mené des tentatives aventureuses pour renouveler la forme du jeu vidéo. Une telle ambition implique évidemment des ratés, c'est-à-dire une profusion de jeux qui, tout en multipliant les idées nouvelles, manquent de peu l'harmonie ou de beaucoup la jouabilité. Ceux-là sont les parents invisibles de nos jeux actuels et ne doivent pas être oubliés. Mais il faut aussi rendre justice à quelques belles réussites qui ont pu échapper au public d'alors à cause d'une trop grande saturation du marché, à cause d'une trop grande fantaisie ou à cause d'un caprice d'éditeur. Finalement, même si l'on sait que la branche américaine de Sony était beaucoup plus encline à encourager les localisations que ne l'était par exemple celle de Sega, nombre de succès japonais sont restés à jamais japonais, et nombre d'insuccès ont été privés de leur seconde chance outre-atlantique.

Ce sont tous ces jeux arrêtés quelque part entre leur complétion et leur juste reconnaissance qui nous intéressent ici : ceux qui n'ont pas été diffusés en-dehors du Japon à cette époque. À elles seules, les 150 perles que nous avons choisies entre toutes pourraient constituer un catalogue PS1 idéal et admirablement complet. Elles couvrent une diversité considérable de genres connus et inconnus. Elles rendent compte d'un effort d'invention continu et chacune d'elles dévoile un univers nouveau, étrange et fascinant, qui s'offre à notre gourmandise esthétique et à notre regard nostalgique d'archéologue.

¹ L'anthologie éditée en 2015 sous la direction de J'm DESTROY en recense 4178, révélant l'évidente nécessité d'un travail de fouille et de sélection méticuleuse pour approcher véritablement ne serait-ce qu'un seul aspect de cet ensemble. C'est ici un tel travail qui nous préoccupe.

Sommaire

Introduction.....	1
Studios et Créateurs.....	3
Jeux et Paysages.....	3
1. Les Domaines Ténébreux.....	3
Obscurité Archaïque.....	3
L'Horreur dans l'Indéfinition.....	4
Étranges Espaces.....	4
2. Exubérance et Liberté.....	5
L'espace merveilleux.....	5
L'Univers Ludique.....	5
La Console comme Vivarium.....	6
Jeux et Expériences.....	6
1. Convergence des Arts.....	6
L'Intensité Musicale.....	6
Jeu et Vidéo.....	7
Jeu et Animation.....	7
Jeu, Récit et Images.....	7
2. Recherche et Développement.....	8
Dialogue, Gestion, Simulation : à la recherche d'une réalité.....	8
L'Aire Expérimentale.....	9
Le Jeu du 21 ^e siècle : Chefs-d'œuvre de la PS1 Japonaise.....	9
Compléments.....	10
Portages et Remakes notables réservés au Japon.....	10
La Communauté Yaroze.....	11
Sélection Complémentaire.....	11
Domaines Ténébreux.....	11
Exubérance et Liberté.....	11
Convergence des Arts.....	12
Recherche et Développement.....	13
Conclusion.....	13
Index des noms cités.....	13
Index Jeux.....	13
Index Compagnies.....	13
Index Artistes.....	13

Studios et Créateurs

[Alfa System (1988) 7 jeux PS1] — [Mars Corporation (1998) 2 jeux] & **Shoji Masuda**
[ArtDink (1986) 30 jeux PS1] & **Kazutoshi Iida**
[OutSide Directors Company 3 jeux PS1] — [Asmik Ace (1985) 28 jeux PS1] — [Dual (1987) 6 jeux] & **Osamu Sato**
[From Software (1986) 10 jeux PS1]
[G-Craft (1994) 6 jeux PS1] & **Toshiro Tsushida**
[Human Entertainment (1983) 20 jeux PS1] — [Spike (1997) 12 jeux] — [Grasshopper (1998) 1 jeu] & **Goichi Suda**
[Idea Factory (1994) 14 jeux PS1]
[Love-de-lic (1995) 2 jeux PS1] & **Kenichi Nishi & Taro Kudo & Yoshio Kimura**
[Magical Company (Mahou) (1983) 10 jeux PS1]
[NanaOn-Sha (1993) 3 jeux PS1] & **Masaya Matsuura**
[Quintet (1989) 5 jeux PS1] — [Zeque (?) 2 jeux]
[Tonkin House (1988) 13 jeux PS1]
[System Sacom (1981) 7 jeux PS1]

Paysages

1. Les Domaines Ténébreux

Obscurité Archaïque

On connaît ce paradoxe : c'est chez les plus fins connaisseurs des machines modernes que s'épanouit le mieux le goût de l'obscurité médiévale. Elle est une image, omniprésente dans le jeu de rôle et le jeu vidéo, qui existe comme le revers de notre monde de connaissances. Elle change le déterminisme en destin, la science en sorcellerie, l'inquiétude en mystère, mais conserve presque intacte l'obscurité de notre époque désorientée. La nouveauté technologique que représente la PS1 n'ébranle évidemment pas le pouvoir évocateur de cette image. Au contraire, elle le nourrit, tout comme elle nourrit son équivalent symétrique : l'esthétique cyberpunk. Toutes deux s'insinuent aisément dans le flou ténébreux de la 3D encore expérimentale, et toutes deux s'accrochent parfaitement d'une 2D tardive qui petit à petit devient un archaïsme.

- *Senran*, 1996, Hokusho, Angel
- *Tasogare no Ode : Ode to the Sunset Era*, 1996, Tonkin House, Tonkin House
- *PoPoLoCrois Monogatari*, 1996, G-Artists Inc./Sugar & Rockets (**Minami Takayama**), Sony {culte}
 - *PoPoRoGue*, 1998, G-Artists Inc./Sugar & Rockets, Sony
 - *PoPoLoCrois Monogatari II*, 2000, G-Artists Inc./Sugar & Rockets, Sony
- *Lunatic Dawn 3*, 1998, ArtDink, Artdink [Mentionner *Lunatic Dawn Tempest* sur PS2]
 - *Lunatic Dawn Odyssey*, 1999, Artdink, Artdink
- *Wizardry : Dimguil*, 1999, Soliton/Thunder Stone Japan, ASCII Entertainment
- *Ore no Shikabane o Koete Yuke*, 1999, Alfa System /MARS CORP (**Shoji Masuda**), SONY
- *Zill O'll*, 1999, Team Infinite, KOEI
- *Charumera*, 1999, Victor Interactive, Victor Interactive
- *Brightis*, 1999, Quintet/Shade/Arc Entertainment
- *Shachou Eiyuuden : The Eagle Shooting Heroes (She Diao Ying Xiong Zhuan)*, 2000, SCEI, SCEI
- *Elder Gate*, 2000, Konami(**Koji Igarashi**), Konami
- *GeGeGe no Kitaro : Gyakushuu ! Youma Daikessen*, 2003, Konami, Konami

Étranges Espaces

Alors que le jeu d'aventure graphique gagne avec la 3D la possibilité de se fluidifier, l'on commence à présenter sur PS1 les premiers modèles de ce qui deviendra bientôt le jeu d'exploration, ou *walking simulator*. Parce que l'on conçoit pour la première fois ce type d'espace, les résultats sont merveilleusement divers, et produisent souvent un effet d'étrangeté qu'il serait difficile de reproduire aujourd'hui. Ils ne portent pas encore l'empreinte d'une production maîtrisée, codifiée et ritualisée. Ils sont des espaces expérimentaux, et en tant que tels recèlent invariablement une part de mystère.

- *Doki Oki*, 1995, Banpresto, Banpresto
- *Deserted Island*, 1996, Mediamuse, KSS
- *Schrodinger no Neko*, 1997, Dual, Takara
- *Wander Trek*, 1998, Zest Works, SONY
- *Go-Jin Senki*, 1998, Tonkin House, Tonkin House
- *Enigma*, 1998, KOEI, KOEI
- *The Book of Watermarks*, 1999, ARC Entertainment Studio, Sony
- *Mystic Ark : Maboroshi Gekijo*, 1999, Produce ! (**Akihiro Yamada**), Enix
- *Gems : Nerawareta Machi*, 1999, KEJ, KEJ {culte}
- *Yamifuku Natsu : Teito Monogatari Futatabi*, 1999, B-Factor, B-Factor
- *Ecsaform*, 1999, Emotion Inc., Bandai Visual (Emotion Digital Software)
- *Nemu lu Mayu: Sleeping Cocoon*, 2000, Dual/Asmik Ace, Asmik Ace

L'Horreur dans l'Indéfinition

Un bref examen des catalogues PS1, 3DO et Saturn suffit à remarquer que les expériences d'exploration dans les années 90 restent souvent liées à un sentiment d'inquiétude, voire de crainte. Les environnements 3D de cette période sont volontiers obscurs, et l'on ne s'y avance que pour rencontrer ce qui se cache dans l'ombre. Il faut voir là une belle preuve d'intelligence de la part de nombreux développeurs qui, s'apercevant que leurs rendus seraient bien imprécis, leur profondeur de champ bien limitée et le contrôle de leurs personnages terriblement gauche, ont su tirer profit de ces désavantages pour produire des impressions qu'une technique irréprochable aurait bien pu manquer.

- *D no Shokutaku : Complete graphics version*, 1995, WARP (**Kenji Eno**), Acclaim {culte}
- *Twilight Syndrome : Tansaku-hen*, 1996, Human Entertainment, Human Entertainment {culte}
 - *Twilight Syndrome : Kyuumei-hen*, 1996, Human Entertainment, Human Entertainment
 - *Moonlight Syndrome*, 1997, Human Entertainment, Human Entertainment
 - *Twilight Syndrome: Sakai*, 2000, Vail, Spike
- *B Senjou no Alice : Alice on Borderlines*, 1997, Kodansha, Kodansha
- *Salzburg no Majo*, 1997, System Sacom/T.Dogs, T.Dogs
- *Clock Tower Ghost Head*, 1998, Human Entertainment, Human Entertainment {culte}
- *Paranoia Scape*, 1998, Jorudan (**Screaming Mad George**), Mathilda
- ... *Iru !*, 1998, Takara, Takara
- *Devilman*, 1998, Bandai, Bandai
- *Echo Night 2*, 1999, From Software, From Software {culte}
- *Yuuyami Toori Tankentai*, 1999, Exit, Spike
- *Reikoku : Kizoku Ikeda's Psychics Laboratory*, 2000, Infinity, Media Factory

2.Exubérance et Liberté

L'espace merveilleux

Même si une grande part des premiers univers en 3D produit un effet d'inquiétude, on est forcé de remarquer quelques voyages réussis sur les terres oniriques de l'enfance. Contrairement aux environnements qui exploitaient le flou, l'obscurité ou l'indéfinition des graphismes rudimentaires 32 bits, l'espace merveilleux repose sur une simplicité dans les formes, qui permet de contourner ces défauts. Cette simplicité est le support d'un travail virtuose des couleurs, qui sont le principal ressort du sentiment d'émerveillement que doit produire ce type d'environnement.

- *Bonogurashi* : Kore de Kanpei Disu, 1996, Amuse
- *Aquanaut no Kyuujitsu* : *Memories of Summer*, 1996, Artdink {culte}
 - *Aquanaut no Kyuujitsu 2*, 1999, Artdink
- *Iblard Laputa no Kaeru*, 1997, System Sacom, System Sacom
- *Odo Odo Oddity*, 1997, IDC, IDC
- *Community Pom*, 1997, Fill-in Café, Fill-in Café
- *Lagnacure*, 1997, Artdink, Sony
 - *Lagnacure Legend*, 2000, Artdink, Artdink
- *B.L.U.E. Legend of water*, 1998, CAProduction
- *Hanabi Fantast*, 1998, Magical Company (Mahou), Magical Company (Mahou)
- *Spectral Tower 2*, 1998, Idea Factory, Idea Factory
- *Dr. Slump*, 1999, Bandai, Bandai
- *Meremanoïd*, 1999, Xing Entertainment, Xing Entertainment
- *Purumui Purumui*, 1999, F2 Company, Culture Publishers
- *Stray Sheep : The Adventure of Poe & Merry*, 1999, Robot, Robot
- *London Seirei Tantei-Dan*, 1999, Bandai, Bandai
- *Ten Made Jack - Odoroki Manenoki Daitoubou*, 2000, Extrays, Enix
- *Summon Night*, 2000, Flight-Plan, Banpresto
 - *Summon Night 2*, 2001, Flight-Plan, Banpresto
- *Boku no Natsuyasumi*, 2000, Atelier Double/Millennium Kitchen, Sony {culte} [Mentionner *Boku no Natsuyasumi 2* sur PS2]

L'Univers Ludique

Qu'il relève de la satire, de la parodie ou de la simple fantaisie, un univers purement ludique, créé pour le libre amusement, peut être nécessaire au bon déroulement de certaines expériences iconoclastes. L'univers ludique anime les activités ennuyeuses, démasque le sérieux ridicule et renouvelle les genres éculés. Il est un carnaval.

- *Motor Toon Grand Prix*, 1994, Poly's (Susumu Matsuhita), SCEI
- *Ninja Jaja Marukun Oniriki Ninpouchou*, 1997, Game Studio Infinity, Jaleco
- *Paro Wars*, 1997, KCET, Konami
- *Kyuin*, 1996, Media Entertainment, Media Entertainment / *Harmful Park*, 1997, Sky Think Systems
- *Jungle Park*, 1998, Emotion / Saru Brunei
- *Godzilla Trading Battle*, 1998, Toho, Toho
- *The Airs*, 1999, Pack In Soft, Victor Interactive
- *Gekisou Tomarunner*, 1999, Desert Productions, SCEI
- *Rakugaki showtime*, 1999, Treasure, Enix
- *Segare Ijiri*, 1999, Enix {culte}, Enix [Mentionner *Zoku Segare Ijiri* sur PS2]

- *Fushigi Deka*, 2000, Capcom, Capcom
- *Oh No !*, 2000, Asmik Ace (**Osamu Sato**), Asmik Ace

La Console comme Vivarium

Le modèle du *Tamagotchi*, qui veut que la personne joueuse s'occupe de son jeu plutôt que l'inverse, a connu sur PS1 un succès inattendu. Aux côtés des jeux de *mecha* incompréhensibles et des *shooters* obscurs, le catalogue Playstation proposait une grande quantité de titres-doudou aux couleurs agréables, qui offraient la possibilité de prendre une pause et de s'oublier un instant. Qu'ils aient proposé une simple contemplation de la nature ou une participation volontaire et active à sa miraculeuse évolution, tous ces oasis aménagés parmi les débris industriels de l'univers PS1 prenaient pour seul sujet la vie. Ils constituaient, le plus souvent, une quête de simplicité terriblement touchante.

- *Slime Shiyou*, 1996, Tohoku Shinsha (**Masamune Shirow**)
- *Marie no Atelier*, 1997, Gust, Gust {culte} / *Dungeon Shoutenkai : Densetsu no Ken Hajimemashita*, 1998, Kinotrope, Kodansha
 - *Elie no Atelier*, 1998, Gust, Gust
- *Butage : Deiin Janai ?*, 1998, Shangri-La, Shangri-La
- *Doki Doki Poyatchio !!*, 1998, M2/Studio Saizensen/Zero System, King Records
- *Jingle Cats : Rabupara Daisakusen No Kan*, 1998, SCEI, Sony
- *Pixygarden*, 1999, Escot, Escot
- *Suizokukan Project Fish Hunter e no Michi*, 1999, Teichiku, Teichiku
- *Jellyfish : The Healing Friend*, 2000, Visit, Visit
- *Kokohore ! Dig A-Dig Pukka*, 2000, SCEI, Sony
- *Komacchi*, 2001, Victor Entertainment, Victor Entertainment
- *Mushi Taro*, 2002, Victor Entertainment, Victor Entertainment

Expériences

1. Convergence des Arts

L'Intensité Musicale

La variété des sons mis à la disposition des jeux console s'est considérablement étendue entre la renaissance du marché dans les années 80 et la sortie de la Playstation, d'abord avec le perfectionnement des processeurs son, ensuite avec la possibilité de stocker de grandes quantités de fichiers audio pré-enregistrés. En 94, quelques mois avant que ne soit distribuée la PS1, *Earthbound* marquait une étape historique remarquable dans l'usage du sampling en jeu vidéo, faisant notamment des emprunts aux Beatles et aux Monty Python. Cette évolution du son sur console, qui transforme en profondeur la manière dont on envisage la composition pour les jeux vidéo, inspire donc déjà des expérimentations sonores très aventureuses. Lorsque l'on met à disposition de cette liberté nouvelle l'espace de stockage offert par le CD, une autre dimension musicale du jeu vidéo est prête à se développer. On songe aux quelques 400 motifs musicaux d'*LSD*, aux orchestrations de *Symphony of the Night*, mais aussi à la multiplication des jeux musicaux, qui à l'exception d'*Otocky*, de *Megaman* et de quelques raretés, appartenaient plutôt au domaine de l'arcade. La plupart des réalisations novatrices résultant de ce mouvement, de *Fluid à Vib Ribbon* en passant par *Baby Universe*, a été traduite et exportée. Mais il reste encore dans le domaine du jeu musical sur PS1 quelques zones d'ombre.

- *Gaball Screen*, 1996, System Sacom (**Tetsuya Komuro**)
- *Denki Groove Jigoku V*, 1998, Opus, SCEI

- *IS — Internal Section*, 1999, Positron, Square
- *Le concert PP (Pianissimo) / Le concert FF (Fortissimo)*, 1999, Same Creative, Warashi
- *Planet dob*, 1999, Microvision Software (**dob**), Hudson
- *Rhythm 'N Face*, 2000, OutSide Directors Company (**Osamu Sato**), Asmik Ace
- *Slap Happy Rhythm Busters*, 2000, Polygon Magic, ASK
- *Utau-Uh : Seirei Songs*, 2000, Opus, Enix

Jeu et Vidéo

Ce qui oppose le plus certainement la PS1 à la N64, c'est la vidéo pré-calculée. Avec la Playstation se développent l'usage et l'abus de séquences narratives souvent très inspirées (comme il est naturel) du cinéma, et qui ont contribué parfois à faire oublier aux équipes de développement la nature et la spécificité du jeu vidéo. C'est pourtant au contact de cet apport étranger qu'elle s'est le mieux révélée : l'entrée des images empruntées et des samples sonores dans le jeu vidéo a fait apparaître sa capacité à contenir les autres médias, à les transformer, à les associer librement. Le jeu vidéo s'est alors imposé comme un formidable laboratoire culturel.

- *Cho Aniki : Kyuukyoku Muteki Ginga Saikyou Otoko*, 1995, Pre Stage, Nippon Computer System {culte}
- *Yaoi Junichi Gokuh Project UFO Watsui !!*, 1996, Japan Clary Business, Japan Clary Business
- *King of Parlor*, 1996, Japan Vistec, TEN
- *Eurasia Express Satsujin Jiken*, 1998, System Sacom, Enix
- *Uchuu no Rendezvous: Rama*, 1998, Dynamix (**Arthur C. Clarke**), Soft Bank
- *Another Mind*, 1998, Squaresoft, Square
- *Souten no Shiroki Kami no Za : Great Peak*, 1998, Pandora Box CO/ Arc Entertainment, Sony
- *Daiobake Yashiki : Hamamura Jun no Jitsuwu Kaidan*, 1998, Visit (**Jun Hamamura**)
- *Inagawa Junji : Kyofu no Yashiki*, 1999, Biliken Soft, Visit
 - *Inagawa Junji : Mayonaka no Taxi*, 2001, Biliken Soft, Visit
- *Suzuki Bakuhatu*, 2000, Sol, Enix

Jeu et Animation

L'usage de séquences animées s'est très vite généralisé sur PS1. La proximité de ces deux domaines s'illustre déjà dans la multitude des adaptations successives et dans la collaborations d'artistes visuels au design des productions les plus ambitieuses. Désormais, les studios d'animation sont sollicités pour produire directement des séquences entières qui seront intégrées au jeu, ou autour desquelles le jeu se concevra. Cet usage qui tendra à se raréfier par la suite a donné lieu, pendant cinq années, à une très grande variété d'échanges et de dialogues entre jeu et animation.

- *TIZ — Tokyo Insect Zoo*, 1996, General Entertainment/Studio Pierrot, General Entertainment
- *Alice in Cyberland*, 1996, Glams, Glams
- *Time Bokan Series — Bokan to Ippatsu ! Doronboo*, 1996, Eleven, Banpresto
- *Velledeslba Senki : Tsubasa no Kunshou*, 1997, Tenki, Sony
- *Quo Vadis : Iberukatsu Seneki*, 1997, Glams (**Mikimoto Haruhiko**), Glams
- *Serial Experiments : lain*, 1998, Geneon - Pioneer LDC (**Shiaki J. Konaka**), Pioneer {culte}
- *Mikagura Shoujo Tanteidan*, 1998, Human Club, Human Entertainment
- *Growlanser*, 1999, Career Soft, Atlus
- *Love & Destroy*, 1999, Arc Entertainment/Inti Creates, Sony
- *Space Battleship Yamato Distant Iskandar*, 1999, Vingt et un Systems, Bandai
 - *Space Battleship Yamato 2 : Ai no Senshi-Tachi*, 2000, NK System, Bandai
 - *Space Battleship Yamato : Eiyuu no Kiseki*, 2000, NK System, Bandai

- *Gundress, 2000*, Starfish (**Masumune Shirow**), Starfish
- *Matsumoto Leiji 999 : Story of Galaxy Express 999*, 2001, Polygon Magic, Banpresto

Jeu, Récit et Images

La prolifération des *visual novel* sur PS1 a entraîné nombre de collaborations fructueuses avec des auteurs de tous horizons. Ce qui s'est développé dans cet exercice, c'est une maîtrise particulière du rapport entre l'image, le texte et le son. Finalement, des jeux qui ne relèvent plus du *visual novel* profitent de ce savoir-faire nouveau pour charger les espaces d'une force émotive, mystique ou inquiétante.

- *Yaku ~Yuujou Dangi~*, 1996, Axes Art Amuse, Idea Factory (**Hideshi Hino**)
 - *Yaku Tsu : Noroi no Game*, 1997, Axes Art Amuse, Idea Factory
- *Ring of Sias*, 1996, Athena, Athena
- *Ugetsu Kitan*, 1996, Will, Tonkin House
- *Kyoufu Shinbun*, 1996, Atelier Double, Yutaka
- *End Sector*, 1998, ASCII Entertainment, ASCII Entertainment
- *Akagawa Jirou : Yasoukyoku*, 1999, Victor Entertainment/Unit Craze (**Akagawa Jirou**), Pack-In-Soft
 - *Akagawa Jirou : Yasoukyoku 2*, 2001, Unit Craze, Victor Entertainment
- *Athena : Awakening from the ordinary life*, 1999, Yumekobo Co, SNK
- *The Silver Case*, 1999, Grasshopper Manufacture (**Goichi Suda**), ASCII Entertainment {culte}
- *Addie No Okurimono : To Moze from addie*, 2000, SCEI, Sony
- *Baroque Syndrome*, 2000, Sting, Sting {culte}
- *Fuuraiki*, 2001, Full On Games [Mentionner *Fuuraiki 2* sur PS2]

2. Recherche et Développement

Dialogue, Gestion, Simulation : à la recherche d'une réalité

La quête de l'expérience « réaliste » est évidemment la préoccupation centrale de toute simulation. Ce qui reste à définir, et ce qui diffère d'une simulation à l'autre, c'est la nature de cette « réalité » qu'il faudrait retrouver, comprendre et contenir. Alors qu'elles commencent à atteindre une précision exemplaire avec *Gran Turismo* ou *Densha de Go !*, les simulations d'engin semblent changer de direction pour privilégier l'imagination face à l'imitation. Au même moment, on observe une impressionnante diversification des sujets touchés par le genre du simulateur. D'une part, des engins plus simples, tels que le planeur ou la montgolfière, sont choisis malgré (ou pour) le très faible contrôle qu'ils offrent à la personne aux commandes. D'autre part, des dispositifs effroyablement complexes tels que l'aéroport, le parti politique, le studio de développement, la station de radio ou la communauté humaine sont envisagés de plus en plus fréquemment. Ces deux directions participent d'un même approfondissement de la notion fuyante de « réalité », et d'une même exploration de la variété d'expériences que peut contenir un jeu vidéo.

- *Sentou Kokka: Air Land Battle*, 1995, Marionette/Soliton, Sony
 - *Sentou Kokka Kai Improved*, 1997, Marionette, Sony
 - *Global Force: Shin Sentou Kokka*, 1999, Marionette, Sony
- *Neo Planet*, 1996, ISCO, Map Japan
- *Kaze no Notam*, 1997, Artdink, Artdink
- *Azito*, 1997, Astec 21, Astec 21
 - *Azito 2*, 1998, Astec 21, Astec 21
 - *Azito 3*, 2000, Astec 21, Astec 21

- *Debut 21*, 1998, Headroom, NEC Interchannel / *Digital Figure lina*, 1998, Natsume, Imageneer
- *The Game Maker*, 1998, Juusou Kagaku, Success / *Gamesoft wo Tsukurou*, 1999, Art Co, Imageneer
- *Bakusou Dekotora Densetsu : Otoko Ippiki Yuma Kaidou*, 1999, Human Entertainment, Human Entertainment
- *Art Camion Geijutsuden*, 1999, Digital Front/TYO, Alpha Unit/TYO
 - *Bakusou Dekotora Densetsu 2 : Otoko Jinsei Yume Ichiro*, 2000, Spike
- *SL de Ikou*, 1998, Tomix Digital, Tomy Corporation
 - *SL de Ikou ! II*, 1999, Tomix Digital, Tomy Corporation
- *Oasis Road*, 1999, Idea Factory, Idea Factory
- *Elan*, 1999, Visco, Visco
- *Racing Lagoon*, 1999, SquareSoft (**Motomu Toriyama**) {culte}
- *Hyouryuu Ki : The Reportage Beyond the Sea*, 1999, Mediamuse, KSS
- *Warera Mitsurin Takentai !*, 2000, Groove Box Japan, Victor Interactive

L'Aire Expérimentale

L'histoire du jeu vidéo est bien courte. Il faut un effort d'imagination pour accepter l'idée qu'un seul demi-siècle a vu se succéder un si grand nombre de revirements et d'inventions. Il faut se figurer que cette invention est un effort ininterrompu, qui commence avec la possibilité de développer et ne saurait s'interrompre qu'avec elle. Comment s'expliquer alors l'étonnant sursaut qui semble avoir eu lieu dans le milieu des années 90, et à la suite duquel s'est non seulement multiplié le nombre des jeux produits, mais aussi celui des jeux radicalement nouveaux ? Vraisemblablement, c'est bien la possibilité de développer qui a connu elle-même un renouveau ou un élargissement. Cette possibilité étendue et multipliée, cette liberté donc, se mesure dans l'inconcevable variété des expériences menées sur Playstation tant par des développeurs vétérans partant à la découverte d'un monde nouveau que par des nouveaux venus que la fièvre aura pris. À l'heure où l'apparition du jeu en 3D bouleverse les anciennes méthodes de conception, la remarquable simplicité du développement sur Playstation et les efforts constants de Sony pour attirer de nouveaux développeurs ont permis l'apparition d'une véritable vague créative.

- *Robbit mon Dieu*, 1999, Sugar & Rockets, Sony
- *Deep Sea Adventure : Katei Kyuu Panthalasso no Nazo*, 1997, Bamhouse Effect, Takara
- *Egg*, 1998, Toshiba EMI, Toshiba EMI
- *Gunnm Kasei no Kioku (Marian Memory)*, 1998 Ea / Yukito Products, Banpresto
- *Astronoka*, 1998, System Sacom, Enix
- *Hakai Ou : King of Crusher*, 1998, FAB, FAB
- *Tokyo Wakusei Planetokio*, 1999, OutSide Directors Company (**Osamu Sato**), Asmik Ace
- *Omaikomandoh Bakapurru ni Tukkomu Wo*, 2000, Magical Company (Mahou), Enix
- *Ore no Ryouji*, 1999, Argent, Sony
- *Docchi Mecha !*, 2000, SCEI, Sony

Le Jeu du 21^e siècle : Chefs-d'œuvre de la PS1 Japonaise

Comment parler de maturité pour évoquer un ensemble aussi disparate, vaste et informe que le « jeu vidéo » ? Surtout, comment reconnaître l'apparition d'un tel phénomène et en définir les caractères ? Beaucoup de facteurs difficilement mesurables peuvent entrer en compte : un rapport réflexif au médium jeu vidéo, une exploitation créative de ses qualités spécifiques, une aisance dans la manipulation et dans l'intégration d'éléments étrangers, une cohérence générale qui mette en communication les effets sensibles et les effets narratifs, une savante étrangeté, ou encore un effort technique mis au service d'une ambition artistique. C'est ce tout dernier point que l'on retiendra comme critère central pour la présente sélection : le jeu qui appartient à cette ère nouvelle se conçoit comme une œuvre artistique complète (comparable en ampleur au roman plutôt qu'à l'allégorie, modèle sur lequel se formaient beaucoup de jeux d'arcade) dont le cœur n'est ni romanesque ni cinématographique, mais bel et bien ludique. Il est mené à terme en tant que tel, sans qu'aucun compromis

ne porte atteinte à sa cohérence artistique. Il est un monde autre, soustrait à la connaissance logique mais offert à l'expérience sensible.

- *Moon : RPG Remix Adventure*, 1997, Love-de-lic (Kenichi Nishi) (Yoshio Kimura) (Akira Ueda), ASCII Entertainment {culte}
- *Kowloon's Gate*, 1997, Kowloon's Gate Project, Sony {culte}
- *Front Mission 2*, 1997, G-Craft (Squaresoft), Sony {culte}
- *Front Mission Alternative*, 1997, G-Craft (Squaresoft), Square
- *LSD : Dream Emulator*, 1998, OutSide Directors Company (Osamu Sato), Asmik Ace {culte}
- *Mizzurna Falls*, 1998, Human Club, Human Entertainment {culte}
- *UFO : A day in the life*, 1999, Love-de-lic (Taro Kudo), ASCII Entertainment {culte}
- *Planet Laika*, 1999, Quintet/ Zeque, Enix
- *Persona 2 : Innocent Sin*, 1999, Atlus, Atlus {culte}
- *Aconcagua*, 2000, SCEI, Sony
- *Forget me not -Palette-*, 2001, Nishida Yoshitaka/Enterbrain, Enterbrain

Compléments

Portages et Remakes notables réservés au Japon

Il est significatif qu'un grand nombre des jeux les plus notables des consoles concurrentes, jeux parmi lesquels certains font aujourd'hui figure de classiques, soient plus connus ou mieux reconnus sous leur forme seconde, adaptée à la PS1, que sous leur forme d'origine. On chercherait vainement un exemple inverse. L'explication la plus évidente repose évidemment sur le nombre invraisemblable des PS1 vendues. Mais il faut aussi noter que dans plusieurs cas, parce que des améliorations pouvaient être apportées, parce que des séquences vidéo pouvaient être ajoutées, le portage s'est changé en remake et représentait une opportunité artistique autant qu'une opportunité commerciale. Ainsi la version altérée par le portage est pour *Linda*³, *Gadget* ou *G.O.D.* une version définitive et un achèvement tardif du jeu. On peut à ce titre les citer parmi les jeux PS1 les plus dignes d'intérêt.

- *Darkseed*, 1995, Cyberdreams, GaGa Communications [1992, Amiga/PC] (H.R. Giger) {culte}
- *Darkseed 2*, 1997, Aim at Entertainment, B-Factory [1995, Windows, Cyberdreams]
- *In the Hunt*, 1995, Irem/Tsui Jimusho, Xing Entertainment [1993, Arcade]
- *Nanatsu no Hikan*, 1996, Koei, Koei [1996, Saturn]
- *Policenauts*, 1996, KCEO, Konami [1994, NEC PC-9821] (Hideo Kojima) {culte}
- *Sexy Parodius*, 1996, Konami, Konami [1996, Arcade] {culte}
- *Gadget : Past as future*, 1997, Synergy, Inc. [*Gadget : Invention, Travel & Adventure*, 1993, FM Towns] (Haruhiko Shono) {culte}
- *Langrisser 1 & II*, 1997, Masaya, Masaya [1991, 1994, Megadrive] {culte}
- *Langrisser IV & V*, 1999, CareerSoft, Masaya [1997, 1998, Sega Saturn]
- *Pu-li-ru-la*, 1997, Taito, Xing Entertainment [1991, Arcade, Taito]
- *Civizard : Majutsu no Keifu*, 1997, Opera House, Asmik Ace [*Master of Magic*, 1994, DOS, Simtex Software]
- *Linda³ Again*, 1997, Alfa System /MARS Corporation/Contrail, Sony [1995, PC Engine] (Shoji Masuda) {culte}
- *Shinsetsu Samurai Spirits : Bushido Retsuden*, 1997, SNK, SNK [1997, Neo Geo CD]
- *Klaymen Klaymen*, 1998, The Neverhood, Inc, Riverhill Software [*The Neverhood*, 1996, Windows] (Doug TenNapel) {culte}
- *Curiosity kills the cat ?*, 1998, Impact Interactive/Eyst, ASCII Something Good [*Dogday*, 1996, Windows, Eyst Pty]
- *Tales of Phantasia*, 1998, Wolf Team, Namco [1995, SNES] {culte}
- *G.O.D Pure: Growth of Devolution*, 1998, Infinity, Imageneer [*G.O.D: Mezameyo to Yobu Koe*, 1996, SNES]
- *Septentrion : Out of the Blue*, 1999, Human Club, Human Entertainment [Septentrion (SOS), 1993, SNES]

- *Quantum Gate I : Akumu no Joshou*, 1997, Affect, GaGa Communications [*Quantum Gate*, 1993, Windows, HyperBole Studios]
- *Machi*, 1999, Chunsoft [1998, Saturn]
- *Super Robot Wars : Complete Box*, 1999, Banpresto [*Super Robot Wars II*, 1991, Famicom, III, 1993, EX, 1994, Super Famicom]
- *Otagiriso*, 1999, Chunsoft, Chunsoft [1992, SNES]
- *Baroque*, 2001, Sting, Hamster [1998, Saturn] {culte} [Mentionner *Baroque Syndrome*]

La Communauté Yaroze

Le Net Yaroze est un kit de développement pour la Playstation destiné aux amateurs et proposé à un prix abordable. Ken Kutaragi, principal concepteur de la PS1, s'est lui-même chargé d'élaborer cet outil distribué non seulement au Japon, mais aussi en Europe et en Amérique. Des compétitions se sont tenues pour récompenser les productions les plus rigoureuses, et beaucoup de jeux ont été diffusés sur des disques de compilation. Contrairement au kit PC-Engine (le Develo) ou à celui de la WonderSwan (la WonderWitch), le Net Yaroze a rassemblé une très large communauté de créateurs, en partie grâce aux serveurs Usenet dédiés que Sony hébergeait alors.

Blitter Boy – Adventure Game – Clone – Decaying Orbit – Dog Tale – Gravitation – Haunted Maze – Hover Racing – Katapila – Magic Forest – Psychon – Robot Ron – Rocks 'n' Gems – Terra Incognita – Time Slip – Ver.T – Down – INVS – Samsaric Asymptote

Sélection Complémentaire (présentations succinctes)

Domaines Ténébreux

Falcata - Astran Pardma no Monshou, 1995, Gust, Gust
Neko Zamurai, 1999, Human Entertainment
Mêrupurâna, 1996, Gust, Gust
Karyujyou, 1997, Gust, Gust
Brave Prove, 1998, Data West
Hikari no Shima : Seven Lithographs in Shining Island, 1999, Affect
Brave Sword, 2000, Sammy Studios
Tenshi Doumei, 1998, TGL, TGL
First Queen IV, 1996, Kure Software Koubou, Kure Software Koubou
Asuncia, 2000, E.O Imagination, Xing Entertainment
Oracle no Houseki, 1996, ELOI Productions, SunSoft
The Deep : Ushinawareta Shinkai, 1996, Marionette, Virgin Interactive
Chocobo no Fushigi na Dungeon, 1997, SquareSoft

Tokyo Dungeon, 1995, Kadokawa Games, Kadokawa Games
Dark Tales : From the Last Soul, 1999, Vertex Zero, Sammy Studios
Kanazawa Shogi Tsuki, 1999, Seta Corporation, Seta Corporation
Cat the Ripper : 13 Ninme No Tanteishi, 1997, Tonkin House, Tonkin House
Luciferd : Psychological Adventure, 1998, TEN, TEN
Aizouban Houshinengi, 1999, Koei & Inis, KOEI
GeGeGe no Kitaro : Nonoi no Nikuto Katachi Tachi, 1997, BEC, Bandai
Wolkenkratzer Shinpan no Tou, 1996, Weston, Asmik Ace
Nazo-Oh, 1996, Bandai Visual, Bandai / *Cho Nazo-Oh*, 2000
King's Field, 1994, From Software, From Software / *King's Field II*, 1995
Suna no Embrace : Eden no Sato no Ever, 2000, Idea Factory
Nobunaga no Yabou : Reppuden, 1999, KOEI, KOEI
R?MJ : The Mystery Hospital, 1997, System Sacom, Bandai

Exubérance et Liberté

T Kara Hajimaru Monogatari, 1998, Jaleco, Jaleco
Pachi Pachi Saga, 1996, TEN, TEN
ToPoLo, 1996, FlipFlop, Artdink
The Great Battle VI, 1997, Aspect, Banpresto
Nishijin Pachinko Tengoku Vol.3, 1998, KSS, KSS
Toys Dream, 1998, Mediamuse, KSS
Battle Konchuuden, 1999, Jaleco, Jaleco
Pocket MuuMuu, 1999, Sugar & Rockets, SCEI
Monster Complete World, 1999, Idea Factory
Densetsu Kemono no Ana, 1999, Idea Factory
Hoshi de Hakken ! Tamagotchi, 1998, Bandai, Bandai
Tilk, 1997, TGL Micro, TGL Micro
Rung Rung – Wonderful Wizard of Oz – Another World, 2000, Affect, Affect
Umihara Kawase Shun, 1997, Xing Entertainment, Xing Entertainment
Neorude, 1997 / *Neorude 2*, 1997 / *Neorude : Kizamareta Monshou*, 1999

Welcome House, 1996, Gust, Gust / *Welcome House 2*, 1996, Gust, Gust
Robin Lloyd no Daibouken, 2000, Gust, Gust
Fuun Gokuu Ninden, 1996, Aicom, Aicom
Mori no Oukoku : Kingdom of Forest, 1999, Pegasus Japan, Asmik Ace
Pocket Family Happy Family, 1998, Hudson Soft, Hudson Soft
Burger Burger, 1998, Mediamuse & Rythmics, Gasp / *Burger Burger 2*, Biox, Gasp
Puppet Zoo Pilomy, 1996, Human Entertainment, Human Entertainment
Gaia Master Kamigami no Boardgame, 2000, Nexus Interact, Capcom
Nyan to Wonderful, 1996, Pandora Box, Banpresto
Motto ! Nyan to Wonderful 2, 1999, Pandora Box, Banpresto
Doraemon : Nobitaito Fukkatsu no Hoshi, 1996 / *Doraemon 2 : SOS !*, 1997
Granu-Shima ! Daibouken, 1998, Shuwa System, Shuwa System
Nainai no Mei-Tantei, 1999, Namco, Namco
Kasei Monogatari, 1998, Japan Vistec, ASCII Entertainment
Tsun Tsun Kumi 2 : Moji Moji Bakkun, 1998 / *Tsun Tsun Kumi 3*, 1999

Twinbee RPG, 1998, KCET, Konami
Engacho !, 1999, Nihon Application, Nihon Application
King of Producer, 1997, Aqua Rouge, GMF
Googootrops, 1999, Produce !, Enix
Pepsiman, 1999, KID, KID
Hermie Hopperhead, 1996, Yuke's Media Creations/Sugar & Rockets, Sony
The Drug Store: Matsumoto Kiyoshi de Okaimono, 1998, Human, Human
The Conveni, 1997 / *The Conveni 2*, 1997 / *The Conveni Special* 1998
The Famires : The Family Restaurant, 1998, Artdink

The Famires : Shijou Saikyou no Menu, 1998, Human Club
Groove Adventure Rave : Mikan no Hiseki, 2002 / *Plue no Daibouken*, 2002
Oedo Huusui Ingaritsu Hanabi 2, 2000, Magical Company (Mahou)
Taregoro : Tarepanda no Iru Nichijou, 2000, Bandai, Bandai
Doko Demo Issho, 1999b / *Koneko Mo Issho*, 2000 / *iMade mo Issho*, 2001
Touge Max, 1997, Cave, Atlas / *Touge Max 2*, 1999 / *Touge Max G*, 2000
Suzu Monogatari, 2000, Capcom (**Shinji Mikami**)
Pet Pet Pet, 1999, Magical Company (Mahou), Magical Company (Mahou)
My Garden, 1999, Technosoft, Technosoft

Convergence des Arts

Chibi Maruko-Chan : Maruko Enikki World, 1995, Takara, Takara
Are ! Mo Kore ? Mo Momotarou, 1996, System Sacom, System Sacom
Dark Hunter : Jou Ijigen Gakuen, 1997, Koei / *Ge Youma no Mori*, 1997, Koei
Misa no Mahou Monogatari, 1998, Sammy Studios
Dancing Blade, 1998, KCET / *Dancing Blade Katteni Momotenshi II* (Tears of Eden)
Yarudora Series vol. 1 : Double Cast, 1998, Sugar and Rockets & Production I.G /
2 : Kisetu o Dakishimete, 98 / 3 : *Sampaguita*, 98 / 4 : *Yukiwari no Hana*, 01
Free Talk Studio : Mari no Kimamana Oshaberi, 1997, Media Entertainment
Jiisan 2 Tabi Bikkuri : CG Mukashibanashi, 1996, Axes Art Amuse, Idea Factory
Akazu no Ma, 1997, Visit
Tokyo Majin Gakuen Ken Kaze Tobai, 1998, Shout ! Designworks / *Tokyo Majin Gakuen Oboro Kitan*, 1999 / *Tokyo Majin Gakuen Gehouchou*, 2002
Wangan Trial, 1998, Victor Interactive, Pack-In Soft
Twin Goddesses, 1994, Polygram Magic of Japan, Polygram Magic of Japan
Kuro no Jyusan, 1996, Tonkin House, Tonkin House
The Vision of Escaflowne, 1999, Bandai, Bandai
Maria : Kimi Tachi Ga Umareta Wake, 1997 / *Jutai Kokuchi no Nazo*, 1998
Queens Road, 1997, Angel, Angel
Moritaka Chisato Safari Tokyo, 1998, Oracion Inc, KOEI
Nobunaga Hiroku Ge Ten No Yume, 1997, Athena, Athena
Spawn : The Ultimate, 1998, Oracion, Oracion
Guardian Recall, 1998, Tsuji Jimusho, Xing Entertainment
Ebisu Yoshikazu no Oona Keiti, 1996, Seta Corporation (**Ebisu Yoshikazu**)
Goo ! Goo ! Soundy, 1999, KCET, Konami
EVE : The Lost One, 1998, C's Ware/Tose Software, Imadio
Lifescope : Seimei 40 Okunen Harukana Tabi, 1996, Scitron & Art, Mutsui Bussan
Lupin III Sansei Cagliostro no Shiro Saikai, 1998, Asmik Ace, Asmik Ace
Oumagatoki, 2001, Break, Victor Interactive / *Oumagatoki 2*, 2001
Neues, 2000, Escot, Escot
Gokuu Densetsu, 1995, Allumer, Allumer

Recherche et Développement

Aubirdforce, 1996, Bandai, Bandai / *Aubirdforce After*, 1998, Bandai, Bandai
Spectral Force, 1997 / *Spectral Force 2*, 1998 / *Lovely Wickedness*, 1999
Calcolo!, 1997, Clef Inventor, Clef Inventor
Zero Pilot : Ginyoku no Senshi, 1998, Marionette/ Global Entertainment, Sony
Tadama Wakusei Kaitakuchuu, 1995, Pure Sound, Altron
Mushi no Idokoro, 1996, Gen Soft, Gen Soft
Kuru Kuru Panic, 1996, Kool Kizz, Kool Kizz
Zera-Chan Puzzle : Pittato Pair, 2001, GungHo, Affect
Neo Atlas, 1998, FlipFlop, Artdink / *Neo Atlas 2*, 1999, FlipFlop, Artdink
Zeiramzon, 1996, Banpresto, Banpresto
Kisha de go !, 2000, Taito, Taito / *Jet de go !*, 2000, Racdym, Taito
Aqua Paradise no Suizokukan, 2000, Office Create, Victor Interactive
Dungeon Creator, 1996, Electronic Arts Victor, Electronic Arts Victor
Happy Hotel, 1997, Tohoku Shinsha, Tohoku, Shinsha
NOON : New Type Action Game, 1998, Micro Cabin, Micro Cabin
Panekit, 1999, Sony, Sony
Digital Glider Airman, 1999, Ornith, ASK Corp.
Love Love Torokko, 1999, TYO, TYO
Fox Junction, 1998, Trips, Trips
Seiji wo Asobou ! Potestas, 1998, Video Champ, Nexus Interact

Conclusion

Index des noms cités

Index des Jeux

Index des Compagnies

Index des Artistes

LSD

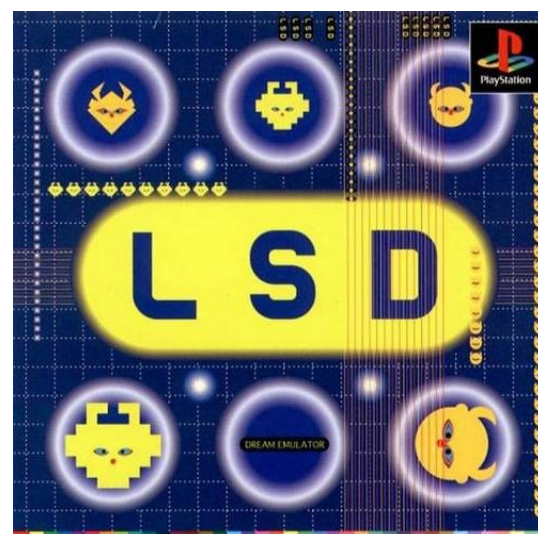
Dream Emulator

Il y a quelques années, lorsque se sont multipliées les productions indépendantes dans le monde du jeu vidéo, *LSD : Dream Emulator* s'est bâti une réputation tardive pour devenir l'un des grands antécédents de cette nouvelle vague. En effet, cette œuvre anachronique a tout d'un jeu artistique contemporain. Elle porte la signature d'un auteur, qui de la bande son au système en passant par les visuels a marqué de son empreinte bien particulière chaque aspect de cet environnement. Elle propose une expérience de pure exploration présentée comme un voyage intérieur d'ordre spirituel. Enfin, elle ne s'embarrasse d'aucun des codes stylistiques ou narratifs qui faisaient du JV, malgré sa diversité, un domaine relativement homogène : elle ne présente ni personnage, ni mise en contexte, ni objectif. *LSD* est le fruit d'une invention totale. Peut-être est-il d'ailleurs le premier exemple d'une libération ludique à ce point radicale débouchant, malgré le manque de maîtrise qu'implique toute réelle nouveauté, sur une expérience harmonieuse.

Car *LSD* n'est pas seulement jouable : il est addictif. Une session de jeu porte toujours son lot de découvertes et chaque découverte renforce le mystère de ce jeu et de son système. Pour cette raison, il existe peu d'œuvres dont on puisse tirer de meilleurs *let's play*. En plus d'être le prototype du jeu indépendant, du jeu d'exploration et de l'« OVNI », *LSD* est donc aussi celui du jeu-spectacle dans la pratique duquel on ne produit pas une performance plus ou moins impressionnante, mais une création unique et une histoire nouvelle. Très proche de l'installation artistique dans la manière dont il nous demande de le réaliser nous-même en le rencontrant, ce jeu est un véritable revirement dans la manière dont on envisage l'expérience ludique.

LSD nous prête un corps invisible dont les pas sonores traversent un univers de rêve peuplé d'apparitions. Toute collision nous transporte dans un nouvel espace. Chaque rêve, session dont la durée arbitraire varie entre quelques secondes et une dizaine de minutes, se clôt sur un graphique interprétant notre expérience : elle est plus ou moins heureuse et plus ou moins frénétique. En fonction de cette activité, l'environnement de jeu évolue : ses textures et son atmosphère changent brutalement (les motifs cohérents laissant place à des écritures, puis à une débauche de couleurs, puis à des photographies, et sombrent finalement dans l'incohérence pure), et le roulement des 462 motifs sonores épouse cette transformation. Certains rêves ne sont pas jouables : croyant lancer une partie, nous pouvons être surpris par un court récit écrit ou par une vidéo. *LSD* est donc également remarquable par la manière dont il associe différents médias pour produire une expérience radicale et complète. Son caractère exceptionnel est aujourd'hui récompensé par une grande reconnaissance dans le milieu du JV, et il exerce une influence considérable sur nombre de développeurs indépendants. Pour le 20^{ème} anniversaire du titre, la *game jam* « Emulated Dreams » propose d'en réaliser un pastiche.

La version complète du jeu est accompagnée de *Lucy in the Sky with Dynamites*, une *soundtrack* remixée par Ken Ishii, mais aussi de *Lovely Sweet Dream*, carnet de rêves tenu pendant 10 ans par Hiroko Nishikawa, sur lequel s'est fondé le travail expérimental d'*LSD*. Pour la conception de ce livret, les rêves d'Hiroko ont été illustrés par près de 80 artistes, parmi lesquels on compte Takato Yamamoto, Yoko d'Holbachie, Suzy Amakane ou le compositeur Ryuichi Sakamoto (ancien membre du YMO, collaborateur de Love-de-Lic ou de Toshio Iwai). Un autre disque relatif à *LSD* a lui aussi été diffusé en 1998 : *LSD and Remixes*. Celui-ci profite encore une fois de la collaboration de Ken Ishii, mais aussi de celles de Morgan Geist, Jimi Tenor ou μ -Zik. En 2018, Osamu Sato a emprunté le nom du remake HD fan-made *LSD Revamped* (Figglewatts, 2014) pour nommer un *remastering* de ces anciens titres et la performance live durant laquelle ils étaient accompagnés de visuels en partie issus du jeu. Il a également appliqué ce nom à une série d'œuvres visuelles. En 2017, une image tirée du jeu illustre l'album *Relaxer* du groupe britannique alt-J.



Matricule : SLPS-01642

Diffusion (JP) : 22 Octobre 1998

Développeur : OutSide Directors Company

Éditeur : Asmik Ace Entertainment

Auteur : Osamu Sato (1960)

Design : Satoshi Ashibe
Hiroko Nishikawa

Programmation : Yoshinori Maeda

Art : Kazuhiro Goshima
Noboru Iizuka

Mizzurna Falls ミザーナフォールズ

Country of the woods and repose

Aujourd'hui plus que jamais, on admire la mécanique humaine qui anime les environnements de *Shenmue* et de *Majora's Mask*. De même, on est encore fasciné (rageusement ou amoureuxment) par le sort fantasque que réserve la comédie humaine de *Deadly Premonition* à son héritage lynchien revendiqué. Mais dans le même temps, on ignore presque complètement ces mêmes qualités lorsqu'elles sont rassemblées quelques années plus tôt (trop tôt, sans doute !) dans cet objet mystérieux qu'est *Mizzurna Falls*.

En 99, ce jeu qui n'a jamais connu de traduction officielle réinventait l'univers de *Twin Peaks* dans un monde ouvert réglé par une routine hebdomadaire. Il offrait de parcourir en véhicule les vastes avenues neigeuses d'un bourg isolé où chaque pas révélait un trésor de mise en scène. Il déployait un réseau de personnages digne d'un *Policenauts* et une galerie d'environnements sans équivalent à cette époque. Porté par une équipe pourtant très réduite pour une *open world*, il est sur le plan des ambitions techniques et artistiques le chef-d'œuvre le plus flamboyant qui ait jamais été enfermé dans une diffusion japonaise sur la PS1.

Malheureusement, alors qu'*LSD* parvient à tirer accidentellement profit de son imperfection, et tandis que les jeux Love-de-lic réalisent pleinement leur programme artistique grâce à une juste mesure de leurs possibilités techniques, *Mizzurna Falls* souffre parfois de son double pari et affronte dans un combat inégal les limites de la PS1². Pour ressentir aujourd'hui à sa juste valeur la qualité esthétique d'un tel jeu, il faut donc se rendre capable d'oublier la rigidité de son animation, l'imprécision de ses contrôles ou les quelques diableries de sa caméra. Le jeu en vaut la chandelle.

Cela tient d'abord à son environnement : le cycle jour/nuit et les intempéries colorent magnifiquement la ville de Mizzurna où l'on peut observer le ballet des PNJ se déplaçant à pied ou dans leur véhicule personnel sous le balancement régulier des feux suspendus. Conçu à l'origine comme un huis-clos, ce jeu propose des intérieurs particulièrement soignés et détaillés, qui dégagent la même chaleur mystérieuse que ceux de la série de David Lynch. Les secrets qui se découvrent derrière chaque personnage, enfin, achèvent de charger cet environnement d'une vie profonde et fascinante, qui excède largement les limites de la ville pour animer le lac qu'on parcourt en bateau et les bois obscurs où se prépare le dénouement.

L'équipe Sun Studio, composée de seulement 8 personnes sous contrat (et non de titulaires d'Human Entertainment) a travaillé un an à *Mizzurna Falls*. Parce que les effectifs étaient réduits et le temps court, plusieurs idées importantes ont dû être délaissées, notamment un carnet de bord ou un système monétaire avancé. La composition du son et des *cutscenes* était externalisée. A l'issue de ce projet, une partie de l'équipe Sun menée par Naoki Sonoda (*lead programmer* sur *Mizzurna* que l'on connaît aussi pour sa participation à l'illustre *Clock Tower*) cesse de travailler avec Human et fonde le studio Garden, qui en réalisant sur PS2 *Air Range : Rescue Helicopter* (2001) et *Fire Heroes* (2004) poursuivra l'engouement pour le jeu de sauvetage réaliste et pour la gestion de crise déjà manifesté par Taichi Ishizuka avec son premier jeu, *The Firemen* (1994, SNES). Aujourd'hui, on doit au critique Bruno de Figueiredo et à la traductrice ResidentEvie une hausse d'intérêt pour ce jeu longtemps abandonné. Cette dernière mène depuis 2015 le *Mizzurna Project*, qui doit aboutir à une traduction complète du jeu en anglais.



Matricule : SLPS-01783

Diffusion (JP) : 23 Décembre 1998

Développeur : Human Club (Sun Studio)

Éditeur : Human Entertainment

Auteur : Taichi Ishizuka (1973)

Programmation : Naoki Sonoda (lead)

Tetsu Konno

Friday

Yasuhi Sugiyama

Art : Yutaka Kambe

Makoto Kazamaki

Chikara Asahina

Composition : Kenji Hikita

Chiharu Sugiyama

Shigemitsu Goto

Movie Design : Kazuhito Okada

Arimasa Yamamoto

² "This game's concept and system exceed the PS1's power" Taichi Ishizuka interrogé par Steve Szczepaniak. Tous les détails liés au développement dans cet article sont tirés de l'interview publiée dans *The Untold History of Japanese Game Developers, vol. II*, SMG Szczepaniak, 2015, p.308-313.

UFO

A day in the life

À l'image du Yellow Magic Orchestra auquel il doit son nom, le petit studio Love-de-Lic a la rare particularité de rassembler plus d'un génie créateur. C'est sur la Playstation que Kenichi Nishi et Taro Kudo, deux anciens employés de Square, conçoivent leurs premières œuvres personnelles dans un cadre proche de ce qu'on appelle aujourd'hui le jeu indépendant. Ils démontrent à cette occasion, l'un après l'autre, leur capacité à diriger des projets radicalement innovants et indéniablement aboutis. Ainsi, deux ans après la sortie du classique *Moon:RPG Remix Adventure* dirigé par son collègue, Taro Kudo prend les commandes du prochain chef-d'œuvre signé Love-de-Lic : *UFO, A day in the life*.

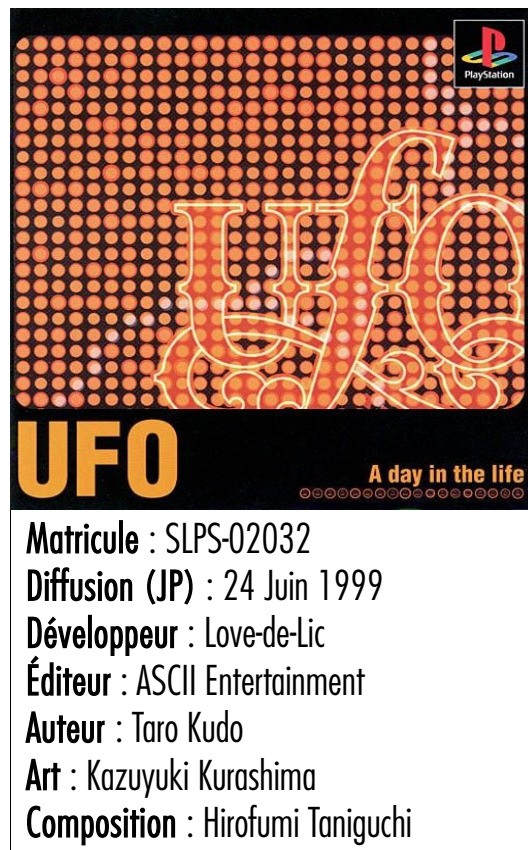
Une cinquantaine d'*aliens* est piégée sur terre à la suite d'un *crash*. Cette population vit un peu partout, imperturbable, divisée et dissimulée au milieu d'environnements humains. En tant qu'extraterrestre chargé de mission, nous partons à la recherche de ces réfugiés, mais nous ne sommes pas plus capables de les voir que ne le sont les humains. Nous devons donc mener un véritable travail d'enquête, observer les routines et les répétitions des comportements terrestres pour déceler les anomalies à la source desquelles se trouve très certainement un extraterrestre perturbateur. Nous avons à notre disposition (planté sur notre tête) une sorte d'appareil photo produisant des négatifs que « Mother » consommera pour en tirer des images des *aliens* invisibles.

La proposition d'*UFO : A day in the life* est donc éminemment fantaisiste, mais fait parfaitement sens. Si la présentation de ce jeu tient du RPG et son fonctionnement du puzzle game, il faut admettre que l'ensemble reste exactement inclassable, original et singulier. Mais à l'image de tout bon jeu (c'est là la seule famille à laquelle on puisse le rattacher sans risque), il fonctionne. Il fonctionne en récompensant notre patience, en prenant amicalement à revers notre esprit, en nous faisant apprendre de nouvelles combinaisons logiques et esthétiques, et finalement en nous offrant une place dans un processus si fonctionnel que notre intérêt pour lui vira à l'obsession.

L'identité visuelle d'*UFO* repose sur une série d'associations inattendues : Par-dessus des décors en 3D pré-calculée admirablement soignée se promènent des crayonnés à la spontanéité brouillonne mais exacte et des figures grotesques en *claymation* évoquant *The Neverhood*. Par moments, une image photographique ou un solide en 3D grossière peuvent même venir troubler à nouveau cet ensemble déjà disparate. Cette logique du collage et de la fantaisie, parce qu'elle est assumée avec audace et adossée à une conception artistique irréprochable, produit un ensemble tout à fait agréable, pour ne pas dire réconfortant. Rien n'est plus charmant que de voir le chaos devenir harmonie sans cesser d'être le chaos.

L'univers d'*UFO* est chaleureux, agréable et drôle, mais par-dessus tout, avec son défilé d'*aliens* tous radicalement dissemblables et son mariage heureux d'images hétéroclites, il est une ode à l'harmonieuse dissemblance. Il célèbre l'imparfaite cohérence du monde. La superposition de plusieurs réalités (celle des humains, celle de la personne qui joue et celle des *aliens* perdus) qui évoluent parallèlement mais peuvent toutefois entrer en contact dresse un tableau complexe du monde, qui suppose qu'au-delà de ce que nous percevons existe une série d'autres choses amusantes. Nous ne sommes pas, comme souvent dans la fiction impliquant des extraterrestres, invités à craindre ce qui est inconnu et étranger, mais bien plutôt à investir en imagination ce domaine que nous ignorons et qui pourrait constituer pour notre univers familier un enrichissement prodigieux.

Hélas, *UFO* ne connaît pas plus de succès à sa sortie que *Moon : RPG Remix*. Comme lui, toutefois, il acquiert vite une reconnaissance générale et devient un classique. L'année de sa sortie, Taro Kudo fonde le studio Vanpool, qui dans la veine Love-de-Lic donnera naissance à *Endonesia*, puis collaborera longuement avec Nintendo, notamment sur les RPG Mario.



Planet Laika プラネットライカ

Peu après la diffusion et le succès de son *Kowloon's Gate* au Japon, l'obscur équipe nord-américaine Zeque s'associe avec le studio japonais Quintet, célèbre notamment pour les classiques SNES *ActRaiser* (1990), *Soul Blazer* (1992) et *Illusion of Gaia* (1993), pour produire une seconde curiosité exclusive à la PS1. On sait bien peu de choses aujourd'hui sur cette étonnante collaboration d'une entité déjà légendaire avec l'un des points d'ombre les plus notoires de l'histoire du développement dans les 90's, si ce n'est que Zeque était en charge de la direction artistique et de l'écriture tandis que Quintet assumait la composition musicale et la programmation.

Le résultat, présenté à la vente comme un RPG, est en fait une sorte de jeu d'aventure extraterrestre dont le sujet principal est l'âme humaine. Comme *Kowloon's Gate* en son temps, *Planet Laika* propose une exploration profonde de ce domaine mystérieux, cette fois en nous proposant de contrôler les trois personnalités de Laika, spationaute en guerre contre l'I.A. despotique qui règne sur les esprits de la planète Mars. Laika fait partie d'une équipe d'humains envoyée sur la planète rouge après la disparition d'une précédente expédition. Ses trois alter-ego, Ernest, Yolanda et Spacer, correspondent aux trois types de personnalité autorisés et cultivés sur la planète Mars (schématiquement : vision, force et introspection). L'alternance de ces trois pôles nous permet de résoudre différents puzzles, et ainsi de progresser vers une meilleure compréhension de l'obscur trame du jeu. Son nom, qui fait référence à la chienne Laika, premier être vivant envoyé en orbite en 1957, s'explique par l'apparence qu'il donne aux astronautes humains : ce sont des chiens. Cette particularité est l'héritage d'une sombre Histoire : nous découvrirons bientôt que cette déshumanisation est intimement liée au sort des esprits martiens qui, eux, portent des visages humains.

Si le *pitch* de *Planet Laika* est d'abord surprenant, son impeccable cohérence dissipe néanmoins rapidement cette première impression pour laisser place à une inquiétude viscérale. Forcé de jongler avec les troubles psychiatriques de notre personnage, confronté à une humanité difforme et à une intelligence de synthèse décomposée, nous sommes plongé dans une expérience psycho-horifique troublante. Lorsque nous sommes libéré du huis-clos du vaisseau, c'est pour poser le pied sur une planète où tout n'est qu'illusion, et où l'emprise de l'I.A. maléfique sur les esprits prend la forme d'un jeu d'hallucinations. Comme on pouvait s'y attendre venant de Zeque, la grande variété des images et des mises en scène présentées par *Planet Laika* compose un ensemble sensé et harmonieux, qui ne s'éloigne jamais de son sujet : l'unité de l'âme. Du personnage d'« Universal Man » dont les membres sont séparés mais la conscience intacte jusqu'aux expériences de voyage hors du corps, cette œuvre nous soumet à une série d'épreuves logiques, philosophiques et ludiques qui doivent ébranler notre perception du réel, du corps, et de la personnalité.

La particularité et la beauté de *Planet Laika* reposent sur cette galerie d'inventions et sur leur savant agencement au sein d'un environnement maîtrisé. L'atmosphère (ou pour être plus juste, la diversité des atmosphères) de ce jeu s'infiltre en nous profondément, et pas une fausse note ne vient perturber la prise de cet univers sur notre imagination. Jusque dans ses batailles, qui sont peu nombreuses, *Planet Laika* reste surprenant et approfondit encore sa rhétorique. Son système, à mi-chemin entre *Pong* et le combat contre Ganondorf à la fin d'*Ocarina of Time*, exige que nous renvoyions vers nos ennemis leurs projections grâce à nos propres pouvoirs lumineux, en alignant précisément leur fréquence de battement sur celle des attaques qui nous sont adressées.

Moins obscur que *Kowloon's Gate*, plus ludique, plus habile dans la manière dont il retient et renouvelle notre attention, *Planet Laika* est une indéniable réussite dont l'insuccès ne saurait s'expliquer ni par une faiblesse technique, ni par une trop grande bizarrerie, puisque sa présentation, sa mise en scène et sa narration sont formellement proches des classiques passés ou à venir du RPG et du *survival horror* auxquels ce jeu n'a rien à envier.



Aconcagua アコンカグア

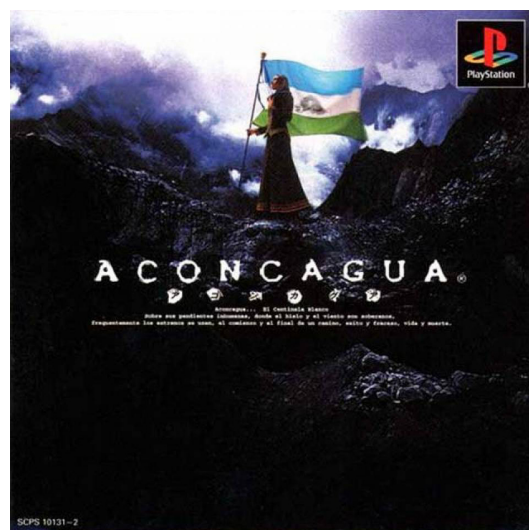
... *El Centinela Blanco*

Durant les mois qui ont précédé et suivi sa diffusion japonaise, *Aconcagua* bénéficiait d'une bonne couverture médiatique internationale. Sony avait diffusé une vidéo dévoilant ses doublages anglais, et une supposée volonté de pénétrer le marché argentin invitaient les journalistes américains à croire fermement à une diffusion planétaire. Mais l'histoire du jeu vidéo est trop rapide, et face au silence soudain et inexplicable de Sony, cet engouement a été oublié, l'attente s'est dissipée et l'on n'a plus entendu parler de ce titre depuis 2000. Pourtant, comme le suggéraient les *trailers*, tous ses doublages sont enregistrés en anglais et en espagnol puis sous-titrés en japonais.

Présenté comme un survival-horror par Gamespot et comme un jeu d'aventure par IGN, *Aconcagua* est un jeu de survie et de gestion humaine qui repose sur une trame politique inhabituelle : le personnage de Pachamama, une opposante politique de premier plan qui s'oppose à la dictature subie par Meruza (nation fictive d'Amérique du Sud correspondant à la province de Mendoza, en Argentine) est la cible d'une attaque terroriste alors qu'elle est à bord d'un avion de ligne qui s'écrase sur l'Aconcagua, plus haut sommet des Andes. Avec les autres survivants, elle doit dès lors parvenir à quitter les montagnes en vie tandis que l'armée gouvernementale projette encore de l'assassiner. Cinq personnages sont jouables tout au long de la partie : le journaliste japonais Kato, l'ingénieur anxieux Steve, la suspecte journaliste américaine Julia, l'argentin Lopez, et Pachamama.

Ce qui fait la particularité de ce titre, c'est cette focalisation sur la complexité des rapports politiques, humains et moraux, qui est exposée par la trame et approfondie par le *gameplay*. Contrairement à la plupart des jeux de survie, celui-ci requiert beaucoup d'interactions entre personnages, et peu d'interactions entre un personnage et son environnement. Il faut imaginer que le danger que représente la montagne est bien mince en comparaison avec les dangers humains qui menacent de détruire notre équipe, de l'intérieur comme de l'extérieur. Pour maintenir une efficace collaboration entre les différents rescapés, il nous faut nous prêter à un exercice de logique, de rhétorique et de stratégie qui reproduit dans un milieu apparemment reculé les schémas conflictuels présentés dans l'introduction. Il semble alors que la politique existe partout où se trouve plus d'un être humain. La mise en rapport des différents personnages et de leurs caractères est donc la condition principale de toute réussite dans le système complexe et brillant d'*Aconcagua*. Cette omniprésence du dialogue implique évidemment un travail profond de l'arrière-plan de chaque personnage et de la cohérence scénaristique générale. Une telle précision dans ce domaine est encore très rare à l'époque où ce jeu voit le jour. L'un des rares points de comparaison envisageables serait *Mizzurna Falls*, dont le créateur est d'ailleurs devenu depuis guide de randonnée en montagne.

Doté d'une interface très simple malgré la profondeur de son gameplay, servi par une réalisation 3D à peu près insurpassable sur PS1, par une mise en scène très maîtrisée et par une composition musicale d'une grande finesse, *Aconcagua* est une véritable réussite technique en plus de proposer une expérience résolument originale. On ne peut que remarquer qu'il surpasse et précède l'excellente série *Zettai Zetsumei Toshi* (connue sous les noms de *Disaster Report* en Amérique et *SOS : The Final Escape* en Europe). La maturité et le sérieux de son approche du jeu vidéo comme média narratif le distinguent nettement de toutes les productions qui tenteraient aveuglément de reproduire dans ce médium particulier les procédés du cinéma ou de la littérature. *Aconcagua* parvient à inventer une grammaire ludo-narrative cohérente et suffisamment complexe pour concurrencer ces deux médias anciens sur le terrain de la fiction.



Matricule : SCPS-10131-2

Diffusion (JP) : 1^{er} Juin 2000

Développeur : WACWAC !

Éditeur : SCEI

Auteur : Yasutaka Masuda

Ecriture : Akihito Tomisawa

Takeshi Kawachimaru

Programmation : Hirofumi Tsuda

Nobuhiko Yoshino

Character Design : Shigeyuki Itoh

Art : Sukeyasu Arimoto

Composition : Kazuhiko Toyama

Acting : Takayuki Nakayama

Hideki Fukuda

Sachiko Kojima

Yasuhiro Nakada