

Interview de Yuzo Koshiro (célèbre compositeur de musique de jeux vidéo) !

Voici une interview du célèbre musicien japonais -Yuzo Koshiro-, compositeur des musiques de Bare Knuckle I, II et III (plus connu sous le nom de Street of Rage) et de bien d'autres... Cette interview établie par la "TNL Developer Spotlight (Ancient)" est une exclusivité.

C'est bien beau la musique, mais connaître son compositeur est tout à fait autre chose. Avant d'aborder le sujet principal, on va tenter de savoir QUI est ce célèbre **Yuzo Koshiro**. Né en 1967 à Tokyo, Yuzo a commencé la musique très très tôt, à l'âge de 3 ans il était déjà assis devant un piano. Un peu plus tard, vers l'âge des huit ans, il devint un des élèves de *Joe Hisaishi* (un autre spécimène musical, le créateur de Mononoke Hime et d'autres...). La musique était son arme de prédilection. Mais c'est plus un peu plus tard, dans ses années de Lycée, qu'il découvrit Gradius. Et depuis, il finit par s'orienter vers le domaine de la création de musique de jeux vidéos. Plus tard encore, il eu un travail à mi-temps chez Falcom, d'où son premier titre : Xanado II, pour ensuite travailler dans la série Culte de Ys. Après la composition d'autres chez Falcom, il fonda avec sa mère le studio : Ancient. Là-bas, il travailla beaucoup sur la composition des musiques de la série des Bare Knuckle (connu sous le nom de Street of Rage) sur Sega, et sur quelques musiques sur la Super Famicom comme celles d'Actraiser I et II. Ancient est revenu après une petite absence dans le chef d'oeuvre de Yu Suzuki : Shenmue. Cependant Yuzo Koshiro obtient une très lourde discographie.

À Tokyo, près de la station de Toyoda, tient une maison sans grandes différences à beaucoup d'autres maisons dans le secteur. L'extérieur ressemble à une gentille maison de famille. Rien ne frappe les visiteurs lorsqu'ils rentrent. Ouvrez la porte dans le hall où vous enlevez vos chaussures, avancez et vous êtes salués par une douzaine de personnes environ travaillant pour Ancient, une compagnie visuelle de jeu vidéo dont le nom ne pourrait pas être aussi bien reconnu que Sonic Team, Polyphony, etc... mais dont les membres ont été impliqués dans un certain nombre de jeux considérés comme de vrais classiques. Les noms sont bien connus pour la plupart des "Gamers": *Revenge of Shinobi*, the Bare Knuckle/Streets of Rage series, Adventure Island, Ys, Book I & 2, ActRaiser, Shenmue, Story of Thor... Et la liste est longue.

Ancient est une compagnie différente des autres. Cela reste un petit équipement indépendant fonctionnant à partir de la maison de famille Koshiro puisque c'est au cœur des affaires des "familles-actionnées". La mère en est le président tandis que la fille (Ayano) en est la conceptrice et bien sûr le fils Yuzo en est le compositeur.

C'était avec le compositeur légendaire Yuzo Koshiro de musique de jeu que nous nous sommes assis pour cette interview, près d'un beau piano. Yuzo, tristement, souffrait d'un froid, pendant que je souffrais du retard et de l'épuisement. En dépit de ceci, l'interview a avancé comme prévu. En outre, un certain type appelé Kevin a fait un grand travail pour lutter contre ma fatigue.

TNL: Merci pour cette occasion de parler avec toi, et moi espérant que votre état s'améliore rapidement.

Yuzo Koshiro : Merci.

TNL: Bien. A quelle année avez-vous commencé à travailler pour les jeux vidéos?

Yuzo Koshiro : Ma participation avec la production de musiques de jeux vidéos a commencé en 1989.

TNL: Ah ! Et avec quel jeu as-tu commencé ?

Yuzo Koshiro : Le premier jeu sur lequel j'ai travaillé était Ys.

TNL: Et quel a été le premier travail pour Sega?

Yuzo Koshiro : Le premier projet que nous avons fait pour Sega était sur Game Gear "*Sonic the Hedgehog*".

Interview de Yuzo Koshiro (célèbre compositeur de musique de jeux vidéo) !

TNL: Quelle difficulté y avait-il les années d'avant pour écrire des musiques de jeu?

Yuzo Koshiro : Quand je faisais les musiques pour Megadrive et SNES, il était difficile de compresser la musique et de maintenir toujours la qualité de son. On travaillait sur une quantité limitée d'espace sur la cartouche.

TNL: Tu as réalisé quelques airs mémorables sur la SNES et la Mega Drive/Genesis. Avec quoi as-tu bataillé pour travailler?

Yuzo Koshiro : J'ai commencé à composer avec un *-FM generator-* vers la fin des années 80. Le MD Soundchip était un FM Synth., mais j'ai tout à fait été au courant avant de travailler avec ça. Les morceaux de SNES étaient excellent, mais la limite à 64KB était plutôt difficile à gérer. C'était juste mon effort je suppose. (Rires)

TNL: Que préfères-tu ?

Yuzo Koshiro : En fait, je les apprécie tout les deux.

TNL: Quand as-tu commencé à faire des jeux en tant qu'élément d'Ancient, et quel a été le premier jeu produit indépendamment d'Ancient?

Yuzo Koshiro : De 1991 à 1992. Notre premier jeu indépendant était *-The Story of Thor-* [appelé *-Beyond Oasis-* en Amérique du Nord].

TNL: Quel autres compositeurs de jeux vidéos admires-tu?

Yuzo Koshiro : Koji Kondo de Nintendo.

TNL: Quand tu fais des musiques de jeu, en est-il un échange d'idées avec l'équipe designer du jeu?

Yuzo Koshiro : Je fais la musique tout seul, mais je joue au jeu pour obtenir un feeling en ce qui concerne la sorte de musique à composer.

TNL: Comment est le processus, différent des jours les plus proches?

Yuzo Koshiro : De nos jours, je dois utiliser beaucoup de synthétiseurs différents, mais c'est une manière, il y avait seulement quelques morceaux que j'avais besoin pour pouvoir m'inquiéter à ce sujet. Il est plus difficile de composer de nos jours, parce que la musique est en qualité CD, alors nous devons prendre beaucoup plus de facteurs et des canaux de sons en considération.

TNL: Combien de personnes travaillent à Ancient maintenant?

Yuzo Koshiro : Quinze personnes. C'est des affaires de famille-orientées. Cinq programmeurs, deux concepteurs son, trois planificateurs.

TNL: Est-ce un challenge de travailler avec un si petit groupe?

Yuzo Koshiro : Oh oui, c'est difficile.

TNL: Néanmoins avez-vous la liberté pour choisir vos propres projets?

Yuzo Koshiro : On se rend compte certainement quels chanceux nous avons été dans le passé pour faire nos propres jeux, et nous continuerons à faire ainsi parce que nous avons les concepteurs qui ont les capacités et les programmeurs travaillant pour nous. On lance souvent, voir toujours nos propres idées aux compagnies qui sont intéressées à travailler avec nous. En raison de l'industrie changeante, nous pouvons également être forcés d'accepter les projets qui nous intéressent des autres compagnies.

TNL: Voudrais-tu rester indépendant?

Interview de Yuzo Koshiro (célèbre compositeur de musique de jeux vidéo) !

Yuzo Koshiro : Oui, certainement. Si tu veux faire des jeux originaux, l'indépendance est capitale

TNL: Quels jeux aimes-tu?

Yuzo Koshiro : Récemment, j'aime des jeux FPS, c'est-à-dire Team Fortress. En fait on a un réseau là-bas que nous employons parfois. [note: D'ailleurs Ancient a son propre serveur et clan pour des jeux de FPS appelés ANC.]

TNL: Avec quelles compagnies as-tu travaillé?

Yuzo Koshiro : On a travaillé avec beaucoup de grandes compagnies comme Enix et Sega.

TNL: Je vois. Lesquelles de ces compagnies aimes-tu le plus et pourquoi?

Yuzo Koshiro : Sega. Cette compagnie nous a donné la plupart de la liberté. Nous avons eu une association avec elle pour, bien..., sur dix ans.

TNL: Quel hardware aimes-tu le plus?

Yuzo Koshiro : La Mega Drive/Genesis. La série des *Bare Knuckle* étaient un énorme succès pour nous.

TNL: Combien de temps as-tu pris pour écrire la musique pour les systèmes plus anciens, comparée à maintenant?

Yuzo Koshiro : Environ trois à six aux mois. Maintenant la composition est plus pour trois mois, puisque le matériel est beaucoup plus performant.

De nos jours nous passons moins de temps à compresser et à travailler autour du hardware pour obtenir notre musique dedans. Il est plus dur aussi bien, bien que... Parce que maintenant la production de la musique pour les systèmes plus nouveaux prend beaucoup plus de ressources en raison d'une plus haute qualité.

TNL: Que penses-tu du son de la Game Boy Adv. ?

Yuzo Koshiro : C'est amusant de faire la musique pour la GBA. C'est un peu comme travailler avec les limites des systèmes de cartouche des vieux systèmes, ainsi, oui, C'est amusant de fonctionner autour des qualités inférieures. La musique CD est amusante à créer, mais j'aime la vieille manière de faire la musique aussi bien.

TNL: Lequel de tes projets a été ton favori ?

Yuzo Koshiro : Bare Knuckle II / Streets of Rage 2.

TNL: Quelle sorte de musique écoutes-tu ?

Yuzo Koshiro : J'apprécie la musique classique: Bach, Mozart, etc... Compositeurs de film, comme John Williams, c'est aussi bien....

TNL: En tant que Game Designer, trouvez-vous difficile d'apprécier le travail d'autres?

Yuzo Koshiro : Non, pas vraiment. J'ai toujours le plaisir de jouer aux jeux d'autres pour moi.

TNL: Merci de cette entrevue. Nous attendons avec plus d'intérêts votre excellent travail à l'avenir

Note : Cette interview a été traduite de l'anglais par moi même (et vu mon niveau:/). Donc je ne suis pas sûr d'une réussite à 100%. La moindre phrase chocante.. Je prend note. Merci.