

Interview Eric Chahi

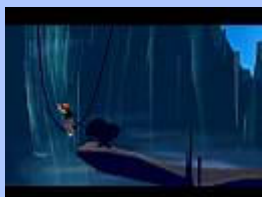
[Blood] Vers 15 ans, vous avez découvert le jeu video à travers les bornes d'arcade. Il ne vous a pas fallu longtemps pour rejoindre un cours sur la programmation sur Oric, faire l'acquisition de cet ordinateur et programmer, en 1983, votre premier jeu commercial dessus, Frog. On verra que les années suivantes, en plus de la programmation, vous réaliserez également les graphismes d'un jeu très célèbre et que vous avez également une passion pour la photographie des volcans. Finalement, vous êtes assez polyvalent, comment vous définiriez-vous ?

[Eric Chahi] Je ne sais pas... auteur, créateur ?

[B] Votre second jeu est Carnaval, un jeu de tir sur cibles. L'influence des bornes d'arcade est encore présente ?

[E.C] Oui, j'étais en plein dedans, j'étais un malade de jeux d'arcade à cette époque là. Je n'y allais pas tant que ça mais dès que je pouvais... En fait j'y allais surtout l'été, en vacances, avec mes parents. Dans les fêtes foraines il y avait souvent des stands avec des bornes d'arcades. J'aimais bien ces lieux, les salles. Une espèce de concert multicolore. Donc effectivement Frog, qui n'a rien à voir avec Frogger, est orienté action. Carnaval, quant à lui, est clairement inspiré du jeu d'arcade Carnival. On dirigeait un pistolet et il fallait dégommer des cibles en haut de l'écran.

[B] Le Sceptre d'Anubis sort en 84 chez Micro Programmes 5. Un jeu d'aventure qui marque un tournant dans votre carrière, c'est votre premier jeu avec des textures, des dialogues et un scénario. Vous avez, finalement, rapidement eu envie de faire un vrai jeu micro ?



[E.C] Avant d'acquérir l'Oric, j'avais déjà vu en magasin des jeux tourner sur cette machine, ça m'a donné envie. J'avais lu des articles dans des magazines, L'ordinateur Individuel je crois, et puis il y avait surtout " Jeux et Stratégie ", ce magazine a eu une influence assez importante en termes ludiques, il avait une chronique qui s'intitulait " Ludotique " sur des tas de jeux micros qui me faisaient terriblement envie, des jeux Apple 2 principalement, des simulations, des jeux de stratégie, d'aventure, de réflexion, donc je ne rêvais que d'une chose, c'était d'avoir un jour un Apple 2 pour jouer à tous ces jeux. L'Apple 2 était vendu 10 000 F à l'époque et donc inabordable, par contre l'Oric devait valoir environ 2000 F, en couleur et on pouvait facilement programmer dessus, c'était vraiment la machine idéale à cette époque-là. Le déclic s'est vraiment opéré en le découvrant chez un ami de mes parents, Alain Blanquet, je n'en décollais pas !

[B] La même année sort Doggy chez Loriciels qui est l'un des plus gros éditeurs du moment. Ils ont refusé le Sceptre d'Anubis mais pas Doggy qui est pourtant un titre moins ambitieux, comment avez-vous réussi à les faire céder ?

[E.C] Pour bien comprendre, historiquement, Loriciels avait édité Le Manoir du Docteur Genius, c'était un jeu d'aventure texte avec des graphismes à base de segments de droite, en fait, c'est ce qui m'avait inspiré pour créer le Sceptre d'Anubis. Entre temps, Loriciels avait édité l'Aigle d'Or, un autre genre de jeux, mi-aventure mi-action, qui devint leur jeu phare. Du coup ils avaient estimé que le Sceptre d'Anubis n'entraînait plus dans leur gamme de jeux, ils avaient quand même été impressionnés et m'avaient dit que sans l'Aigle d'or, ils m'auraient édité mon jeu sans problème. Ils m'ont dit, reviens nous voir dès que t'as quelque chose de nouveau, ce que j'ai fait pour Doggy. C'était un autre registre, un jeu d'action avec scrolling, techniquement il était plus ambitieux que le Sceptre d'Anubis, c'était aussi mon premier jeu en assembleur. Par rapport à ce qui existait sur Oric, c'était à la hauteur des autres jeux d'action.

[B] L'année suivante, on vous confie la conversion d'Infernal Runner sur C64 pour la version CPC. Les temps changent, vous changez de machine, comment s'est passée la transition Oric -> CPC ?

[E.C] Sans difficultés, il y avait plus de mémoire, je dirais que c'était encore le même genre de micro ordinateur, on pouvait programmer en basic directement avec un lecteur de cassette et un écran intégrés. La grosse différence était d'apprendre l'assembleur Z80. Le langage basic était un petit peu différent mais c'était une évolution, au final c'était plus simple de développer sur Amstrad.

[B] Infernal Runner reste votre première et dernière conversion. N'est-ce pas un peu frustrant de sortir un jeu sans pouvoir en assumer complètement la paternité ?

[E.C] Ça ne m'a absolument pas dérangé pour la simple et bonne raison que c'était très libre comme adaptation, Loricels m'avait montré le jeu C64 huit minutes sur un salon, j'avais été impressionné par les animations et le jeu lui-même. Laurent Weil (NDLR président de Loricels) m'a alors proposé de créer une adaptation Amstrad, il m'a dit, tu reprends le concept du mec qui est prisonnier d'une maison infernale et tu fais ce que tu veux. Donc j'ai repris certains principes du jeu avec les espèces de rayons lasers, le côté gore, ça me plaisait bien, donc ça ne m'a pas frustré.

[B] En 1986, un jeu inspiré de l'ambiance des films d'horreur voit le jour, le Pacte. L'occasion de renouer pour vous avec le jeu d'aventure. Malgré des défauts imputables à son année et aux codes du jeu d'aventure en 86, le Pacte a ses amateurs, on peut même dire que c'est à partir de ce jeu que votre carrière a réellement décollé. On sent même au travers de ce que vous en dites sur votre site qu'il tient une place bien à part pour vous.

[E.C] On ne peut pas dire que ma carrière ait véritablement décollé à ce moment-là, mais c'est effectivement pendant le développement du Pacte que je me suis dit, j'arrête les études (j'étais en première) et je vais vivre du jeu vidéo. C'était une période charnière en termes d'organisation, en termes de création, aussi j'étais moins orienté vers le gameplay mais plus vers l'ambiance, créer une atmosphère, des choses inutiles en termes de jeu, il y a des tas de choses dans ce jeu qui ne servent strictement à rien mis à part créer l'ambiance. C'était une étape importante pour moi au niveau créatif mais ça n'a pas été un succès.

[E.C] Il y a une petite anecdote, Loricels avait vraiment flashé sur ce jeu et on était entrés dans le trip ambiance diabolique, donc l'emballage était entièrement noir avec uniquement le titre en rouge sur la face avant et derrière, un texte qui disait grosso modo " **surtout ne l'ouvrez pas, ce coffret renferme le mal absolu** ". Il n'y avait aucune photo donc t'imagines, t'arrives dans une boutique, t'as un emballage qui se démarque complètement des autres jeux et manque de bol, t'as aucune photo pour t'en faire une idée. Résultat, au bout d'un mois, Loricels a rajouté des autocollants avec des photos, mais ça n'a pas changé grand chose, le jeu n'a pas été rentable.

[B] En parallèle, vous avez décidé de vous consacrer au marché ludique et de stopper vos études. Quels ont été les réactions de vos proches, de votre famille ?

[E.C] J'ai rencontré une certaine réticence mais pas une objection absolue. Ils voyaient que c'était ma passion et qui plus est, j'avais déjà créé des jeux qui m'avaient permis de gagner un peu donc ce n'était pas un saut dans le vide sans parachute. Ça c'est plutôt bien passé. En plus j'ai arrêté ma scolarité à la fin du deuxième trimestre, quelques jours avant le conseil de classe donc ça a été accueilli un peu bizarrement au niveau du lycée, mais eux, ils avaient rien à dire de toutes façons, c'était mon choix.

[B] 1987, Danger Street voit le jour, un autre jeu de tir sur cibles mais surtout, un jeu édité par Chip. Que cherchiez-vous chez cet éditeur que vous ne trouviez plus chez Loricels ?

[E.C] Chip proposait d'entrée de jeu un contrat plus intéressant que Loricels en termes de royalties donc je n'ai pas hésité. Je gagnais deux fois plus. Malheureusement les jeux que j'avais proposés étaient très bas de gamme et c'était plus dans un rôle alimentaire qu'autre chose. C'était un ancien de Loricels qui avait monté sa structure, qui s'appelle Carlo Perconti, Chip a commencé par de l'édition de jeux en freelance et un peu de création en interne.

[B] La même année sortit Profanation, un Gauntlet-like mais surtout, votre dernière collaboration en tant que programmeur avant plusieurs années. Sur les trois titres suivants vous occuperez le statut de graphiste, une volonté d'essayer autre chose ?

[E.C] Au fil des jeux, en réalisant les graphismes, améliorés à chaque évolution technologique, je me suis découvert une passion pour le dessin, l'illustration, la bande dessinée, pas uniquement comme admirateur de ce genre d'œuvres mais aussi pour en créer. Au départ j'étais plutôt un programmeur concepteur de jeux très fortement attiré par l'image, mais l'évolution des machines a fait que je commençais à perdre un peu pied techniquement. Là il m'a fallu faire un choix, soit je me concentrais uniquement sur la programmation, soit sur l'image mais je ne pouvais plus tout faire. Quand Chip m'a proposé de m'embaucher comme programmeur, j'ai dit non, je veux être graphiste. Carlo avait vu que j'étais bon aussi en image, il savait que je touchais un peu à tout et du coup pendant un an j'ai travaillé sur deux jeux, Voyage au Centre de la Terre et Jeanne d'Arc dont j'ai assuré l'intégralité de la réalisation graphique. Chip souhaitait utiliser la digitalisation, c'était la mode, donc j'ai travaillé à partir de ça, plus quelques dessins à la main mais c'était rare, sauf pour les animations.



[B] Danger Street et Profanation devaient à l'origine n'être qu'un seul jeu, pouvez-vous nous en parler ?

[E.C] Danger Street et Profanation devaient être à l'origine un jeu d'arcade/action plus ambitieux avec plein de gameplays différents, de scrollings, de dessus, de profil, j'étais parti dans un délire, enfin bref. Je passais trop de temps dessus et je me disais qu'en continuant à ce rythme là, dans deux ans je n'aurais pas fini. Je n'arrivais pas à organiser mon travail, c'était trop ambitieux par rapport à mes compétences de l'époque. Mais il y a eu un autre projet abandonné, un jeu orienté aventure/jeu de rôle à l'inspiration Lovecraftienne. Une fois de plus c'était trop ambitieux, il aurait fallu travailler en équipe pour ça. L'une des idées sympas c'était de pouvoir utiliser tout et n'importe quoi pour faire tout et n'importe quoi, chose qui était présente dans Dungeon Master où on pouvait utiliser une carotte pour se battre, bref tenir compte des caractéristiques physiques des objets et non de leur apparence. C'était un projet que j'avais commencé avec des amis, à cette époque là j'étais vraiment un gros fan de jeux de rôles sur plateaux, donc on s'était construit un univers avec des potes inspirés du jeu de rôle "L'appel de Cthulhu". Et donc pour le projet, Pierre le maître de jeu s'occupait du scénario et moi de la réalisation. Je voulais programmer en C sur Atari mais les outils dispos à l'époque m'ont donné une très mauvaise expérience de ce langage et justement à ce moment-là on m'a proposé un poste chez Chip, j'ai donc préféré jouer la sécurité plutôt que de me perdre à nouveau dans un projet trop ambitieux surtout que côté financier, là c'était limite. Les jeux Amstrad ne marchaient plus trop, Danger Street et Profanation s'étaient mal vendus...

[B] Pouvez-vous nous parler un peu de votre période Chip ?

[E.C] Ça c'est passé plutôt bien, j'étais responsable de la partie graphique donc j'étais relativement libre du contenu, on travaillait en équipe, donc on se concertait régulièrement. Il y avait un scénariste documentaliste, Mathieu, qui était aussi chargé en partie du game design, et aussi 3-4 programmeurs. Ça m'a permis de me faire la main sur l'image, j'ai pu expérimenter 2-3 choses, donc ce n'était pas une mauvaise expérience professionnelle. Au bout d'un an l'entreprise était en difficulté financière et je ressentais le besoin de retrouver un statut de créateur indépendant.

[B] Puis, en 1989, vous passez chez Delphine et arrivez à convaincre Paul Cuisset de travailler sur leur prochain jeu grâce à des illustrations. Ce projet c'est, bien sûr, les Voyageurs du Temps, le jeu qui fit décoller Delphine et qui a marqué tous les amateurs de jeux d'aventure comme étant le premier point & click Français. Avec ce titre vous avez pu exprimer toutes votre créativité à travers une série d'illustrations tout en abordant des genres radicalement différents puisque l'intrigue du jeu fait voyager le joueur dans des époques au style graphique très différent. Quel souvenir en gardez-vous ?

[E.C] C'est un bon jeu, c'est ce qui a vraiment lancé Delphine parce qu'avant il y avait eu Bio



Challenge qui était techniquement très bien programmé et beau, mais ce fut vraiment Les Voyageurs du Temps qui permit à Paul et Delphine (NDLR Paul Cuisset, directeur de Delphine Software) de se démarquer, de démarcher aux Etats Unis et c'est ce qui m'a permis de me lancer aussi. Comme le jeu avait bien marché, les royalties me donnèrent un certain confort financier pour pouvoir créer librement Another World ensuite. Il faut savoir que Paul trouvait très peu à redire sur mon travail et réciproquement, il n'y avait pas de contraintes, pas de prise de tête. Une belle expérience de travail en équipe, enfin en duo.

[B] A chaque nouvel éditeur, vous vous retrouvez sur un projet plus ambitieux, vous sentez quand il est temps d'aller voir ailleurs ?

[E.C] C'est au feeling de l'évolution technologique, de mon évolution personnelle et aussi de ce qui se présente. Mon chemin a croisé celui de Delphine mais il aurait pu croiser celui de Ere à une autre époque également, ça s'est fait comme ça. C'est le hasard de la vie.

[B] Vous semblez garder une certaine nostalgie pour l'Apple 2 alors que vous n'avez jamais réalisé de jeu commercial dessus. Pouvez-vous nous expliquer la raison de cet attachement ?

[E.C] Pourquoi ne pas avoir développé dessus ? Déjà, il y avait zéro marché en France, ensuite c'était une machine qui coûtait excessivement cher. Ça m'a pas empêché d'en avoir un, mes premières royalties sont passées dedans. Je développais sur micro et je jouais sur Apple 2 parce qu'il faut savoir que sur cet ordinateur, il y avait une ludothèque fantastique, c'était des centaines et des centaines de logiciels. Il y en avait peu qui étaient importés en France et ça circulait pas mal, les rares imports coûtant entre 400 et 1200 Francs. Avant je connaissais principalement le jeu à travers l'arcade. J'ai donc véritablement découvert le jeu sur micro-ordinateur, jeu de stratégie, jeu de rôle, comme Wizardry, Lode Runner, Choplifter, Rescue Raider, Karateka, Archon, King Quest, Pinball Construction Set, Flight Simulator, bon j'arrête, ce sont ces jeux qui ont fait, je dirais, mon éducation ludique sur micro. Globalement en termes de game design, les jeux créés sur Apple 2 sont d'un autre niveau que ceux qui ont vu le jour sur Amstrad ou Oric, l'Apple 2 était précurseur. C'était une machine de bidouilleur et c'est ce qui a poussé les développeurs à créer des choses originales. Des boîtes comme Electronic Arts, Origin, Sierra se sont montées avec l'Apple 2 et aussi le C64.

[B] Durant ces années prolifiques, où vous avez appris à vous connaître et affiner vos projets, quels jeux ont bercé votre inspiration ?

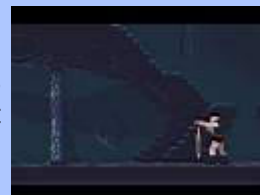
[E.C] Mis à part les jeux que j'ai cité sur Apple 2, Xenon sur Oric m'avait impressionné (NDLR pas celui des Bitmap Brothers), un shoot-them-up largement au-dessus de ce qui était proposé sur cette machine. Sur Amiga il y avait Battle Chess, Populous, Data Storm...

[B] On peut dire que c'est grâce à l'arcade que vous avez rejoint le secteur du jeu video. Jouez-vous encore aujourd'hui aux jeux d'arcade, à travers l'émulation par exemple ?

[E.C] Ça m'est arrivé d'y rejouer pour découvrir des jeux d'arcade que je ne connaissais pas et aussi pour les redécouvrir avec un regard actuel. Ça me fait autant plaisir qu'à l'époque de rejouer à ces jeux. Je pense pas cependant que j'y jouerais régulièrement.

[B] En 1989, vous découvrez Dragon's Lair sur Amiga, une sorte de dessin animé interactif. Vous travaillez alors, secrètement, sur ce qui sera, même aujourd'hui, votre carte de visite, Another World. Dans ce jeu, on incarne Lester, un scientifique qui se retrouve malgré lui dans une sorte de monde parallèle et hostile. La réputation du jeu vient aussi du fait qu'il a été réalisé entièrement par vous, hormis la bande-son et la notice. Vous avez donc renoué avec la programmation laissée de côté quelques années auparavant tout en vous servant de votre dernière activité puisque vous avez réalisé les graphismes ainsi que des esquisses qui ont mis tout le monde d'accord. Another World vous a fait découvrir la peinture ou la peinture vous a-t-elle inspiré pour ce jeu ?

[E.C] Avant d'entrer chez Chip, je m'intéressais énormément à l'illustration et je commençais déjà à dessiner ; pendant que j'étais salarié chez Chip, le soir, je dessinais, je peignais, je visitais toutes les librairies spécialisées pour découvrir des albums, des illustrations fantastiques, j'étais vraiment dans ma grosse période peinture-illustration. Finalement, Another World était un condensé de ce que j'avais appris, j'étais déjà passionné d'illustration avant. Ça m'a permis de concrétiser un rêve, de pouvoir réaliser l'illustration du packaging de mes jeux. Sur les Voyageurs du temps, j'avais failli le faire, j'avais proposé un concept et dessiné une esquisse, malheureusement US Gold, qui était le diffuseur de Delphine dans le reste de l'Europe, avait préféré s'en charger en utilisant mon esquisse comme base de travail, j'avais quand même réalisé les illustrations de la notice.



[B] Vous ne participerez pas à Flashback, pour qu'elle raison ?

[E.C] On ne m'a pas proposé de travailler dessus de toute façon. J'ai appris le développement de Flashback quelques mois plus tard.

[B] Parmi tous les ordinateurs sur lesquels vous avez travaillé, lequel garde une place à part ?

[E.C] L'Amiga. Il était complet en termes d'image et de son, les outils de développement étaient également excellents.

[B] Comment considérez-vous les jeux Readysoft ?

[E.C] C'est de l'animation avec très peu d'interaction, j'ai jamais été très fan de ces jeux-là, en fait. Je ne suis pas fan de Dragon's Lair en termes de jeu, le gameplay est réduit à néant, il s'agit d'appuyer sur une direction à certains moments d'une vidéo, donc, pour moi le jeu, c'est pas ça du tout. Par contre, ce qui m'avait impressionné c'est la technologie, c'était impressionnant de voir ça sur Amiga. Ces animations en aplat 2D plein écran, on n'avait jamais vu ça.

[B] A peine remis du succès d'Another World, vous avez constitué une équipe dont certains, anciens de chez Delphine, pour créer Amazing Studio. Finalement, à travers votre parcours, vous avez exprimé votre volonté de travailler en freelance de manière à pouvoir diriger vos projets de bout en bout, donc cette dernière initiative suit un processus logique. Le premier jeu à sortir fut Heart of Darkness. Il ne pouvait s'agir d'un jeu Delphine, il était temps de partir une fois encore ?

[E.C] Début 92, j'ai rencontré Frédéric Savoir qui bossait chez Delphine et qui m'a proposé de monter un projet ensemble. J'ai décidé de partir sur Heart of Darkness en constituant une équipe avec certaines personnes que j'avais rencontrées chez Delphine. Ça me semblait plus rassurant de bosser avec un gros éditeur comme Virgin qui était implanté mondialement et qui garantissait une distribution plus homogène.

[B] Le titre est un pied de nez au "Heart of the Alien", la suite d'Another World réalisé par Interplay ?

[E.C] Le titre "Heart of the Alien" a été décidé après "Heart of Darkness". Mais c'était peut être voulu de la part d'Interplay, je ne sais pas.

[B] HOD vise un public beaucoup plus jeune, un enfant qui cherche son chien, ce qui n'a pas échappé à Spielberg. Pourquoi avoir choisi cette cible plutôt que la tranche ado comme vos jeux précédents ?

[E.C] C'était histoire de changer d'univers, de thème, c'était pas une question de public.

[B] HOD est bourré d'excellents concepts, les ombres qui prennent vie, les graines qui se transforment en arbres, d'où vous sont venues toutes ces idées ?

[E.C] Pour les graines, il y a peut être une influence, celle de Totoro, de Miyazaki, ça vient peut

être de là.

[B] Après la ré-édition d'AW, il est logique de vous demander si HOD aura droit au même traitement ?

[E.C] J'aurais jamais l'énergie pour le faire pour HOD, j'ai pas envie d'y passer plus de temps, 6 ans c'était déjà trop. Et puis Another World a l'avantage d'être entièrement vectoriel et donc facilement adaptable aux multiples résolutions, ce qui n'est pas le cas pour HOD où il faudrait redessiner les milliers de phases d'animation en haute résolution, ça serait un travail vraiment trop énorme.

[B] Après Heart of Darkness, vous vous êtes pris de passion pour la photographie de volcans. Parlez-nous un peu de cette passion, a quand remonte-t-elle ?



[E.C] J'ai découvert mon premier volcan actif en 1999 et à partir de là, ça m'a passionné et je suis allé sur différents lieux, le Vanuatu, l'Indonésie, Hawaii. Ça a été une belle découverte, une belle expérience, c'était l'avènement de la photo numérique, je trouvais ça extrêmement souple puisqu'on pouvait essayer sans risque, comme il n'y a pas de pellicule, on a beaucoup plus droit à l'erreur qu'avec de l'argentique. Ça a été mon nouveau canal d'expression puisque j'avais mis les jeux de côté. Je suis quelqu'un qui est par nature créatif et je dois forcément m'exprimer quelque part et je l'ai fait à travers la photographie de volcans.

[B] En Avril dernier, vous avez secoué le monde du jeu vidéo une seconde fois en réalisant une réédition pour Another World. Une version à la fois fidèle puisqu'on peut rejouer à la version originale, avec les graphismes d'époque, et ambitieuse puisque le moteur et les graphismes ont été entièrement refaits. Mais surtout, il est à présent compatible avec tous les Windows. Qu'est-ce qui a demandé le plus du temps et de travail ?

[E.C] Entre les scripts et le travail graphique, il y a peut être quatre mois de travail.

[B] Comment avez-vous racheté les droits d'Another World ?

[E.C] Je n'ai pas proprement parlé racheté les droits. Il y a plusieurs Delphine, il y a Delphine Software qui a déposé le bilan mais avant tout, Delphine c'est une maison de disque et la maison mère existe toujours. J'avais signé avec la maison mère donc j'avais un interlocuteur. Les droits du jeu je les avais déjà récupérés depuis quelques années, par contre je ne disposais pas de la marque, c'est ça que j'ai dû racheter. Pour l'histoire Delphine est l'éditeur de Richard Clayderman, fin des années 80 c'était la grande époque pour cette maison de disque, le PDG Paul de Senneville avait décidé d'investir dans le secteur du jeu vidéo, ça a été une chance, car il faisait entièrement confiance à ses créatifs comme Paul Cuisset ou plus tard Frédéric Raynal.

[B] AW a été gratifié d'un niveau supplémentaire en passant sur PC. Finalement, cela ne lui a pas fait de mal car sa durée de vie était assez courte. Avec cette réédition et son moteur qui ne souffre d'aucune saccade, le jeu peut être fini rapidement, au grand désarroi de certains joueurs. Pourquoi ne pas avoir inclus de niveaux supplémentaires ? Est-ce prévu ?

[E.C] Nan, au grand désarroi de certains, c'est pas prévu. Faut que je passe à autre chose, là.

[B] Concernant l'héritage d'AW que pensez-vous de l'Odyssée d'Abe ?

[E.C] Je pense qu'il a été probablement influencé par Heart of Darkness. La première fois qu'on avait présenté HOD, c'était au CES de Las Vegas et justement les futurs auteurs d'Abe étaient passés nous voir et étaient bien impressionnés par ce qu'on avait créé. Et quelques temps plus tard ils ont créé Abe. Je l'ai jamais fini mais je trouve qu'il y a une ambiance sympa et visuellement c'est assez chouette. Peut-être un peu trop répétitif. Il y a des jeux, une fois que le temps a passé, il faut retrouver l'énergie d'y jouer. Ça



m'est arrivé, Civilisation, j'y avais jamais joué et je l'ai découvert il y a un an et c'est vraiment un excellent jeu.

[B] Et Flashback ?

[E.C] C'est un bon jeu.

[B] Delphine justement, a fermé il y a quelques années, qu'est-ce que cela vous inspire ?

[E.C] J'étais un peu triste, c'était un des derniers piliers de l'époque Amiga à avoir survécu. Et j'ai trouvé ça vraiment dommage. Finalement ce qui compte, c'est que les auteurs comme Paul continuent à créer, peu importe la structure. J'espère qu'il y aura un renouveau de la création française en tous cas.

[B] Vous travaillez actuellement sur un jeu de stratégie. Un genre différent de ce que vous avez fait jusqu'à présent. Est-ce plus un défi pour vous ou la volonté d'essayer autre chose ?

[E.C] J'aime bien me renouveler, donc créer quelque chose de différent. Le jeu de stratégie, je n'ai jamais travaillé dessus, j'ai envie d'apporter ma pierre à l'édifice, ce sera original.

[B] Quelle sera l'ambiance ? Futuriste ?

[E.C] Non.

[B] Fini le jeu d'aventure ?

[E.C] Aujourd'hui j'ai pas une envie particulière pour participer à un jeu d'aventure mais peut-être, oui.

[B] Et aujourd'hui, a quoi jouez-vous ?

[E.C] Ouendan sur DS, We love Katamari Damacy et Dokutsu un freeware Japonais. J'ai commencé Shadow of The Colossus, un jeu qui m'a impressionné par son début.

[B] Suivez-vous l'émulation en général ? Qu'en pensez-vous ?

[E.C] Je ne suis pas ça de très près. En tous cas je trouve la démarche de l'émulation vitale pour assurer la pérennité des jeux créés sur des machines qui aujourd'hui n'existent plus.

[B] Que pensez-vous de l'abandonware ?



[E.C] De manière formelle et juridique c'est illégal. Maintenant, dans le contexte actuel, il y a des tas de jeux qui sont pratiquement perdus, des sociétés fermées, des auteurs injoignables, c'est un patrimoine et il est important que ces jeux-là restent accessibles. Effectivement, s'il n'y a pas moyen d'entrer en contact avec les auteurs, je ne vois pas de mal à proposer une diffusion, même sans accord du moment que ce n'est pas commercial. En ce qui me concerne, il n'y a aucun problème pour les jeux que j'ai créés sur Oric et Amstrad. Par rapport à la réédition d'Another World, je tolère la diffusion des versions 16 bits du moment là encore qu'il n'y a pas d'exploitation commerciale par les sites proposant les fichiers. A l'Inverse il y a des gens qui critiquent le fait de ressortir un jeu 15 ans après et d'en faire une exploitation commerciale, je vois pas le problème puisqu'on peut très bien se procurer, neuf, un bouquin ayant été écrit dans les années 30, voire bien avant.

[B] L'annonce de la sortie de la réédition a fait le tour du net, des sites de jeux vidéo et des blogs. Déjà plusieurs interviews, un compteur de site qui ne désemplit pas. Vous attendiez-vous à un tel accueil, quinze ans après ?

[E.C] Non, je ne m'attendais pas à un tel enthousiasme, ça fait extrêmement plaisir. C'est aussi un encouragement pour la suite. Ça veut dire que les gens sont réceptifs à une création d'auteur. Or, dans le jeu vidéo, actuellement, à quelques rares exceptions près, la tendance est plutôt à l'anonymat, où les créatifs travaillent à l'ombre d'un éditeur ou d'un studio, et on ressent souvent le manque d'une personnalité capable s'insuffler une vision dense et personnelle à un projet. Ça manque beaucoup aujourd'hui. Je pense que cela relève plus d'une politique éditoriale globale que d'un manque de talents.

Un grand merci à Eric Chahi pour son temps et sa disponibilité. Nous lui souhaitons bon courage pour son nouveau jeu et vous encourageons à visiter son [site](#).

Propos recueillis par Blood le 16 Septembre 2006 pour Alone in the Past ?

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood, Largo et Ranx. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires respectifs.