



[Blood] Bonjour Pierre Gilhodes, pouvez-vous vous présenter pour rafraîchir la mémoire de nos lecteurs svp ?

[Pierre Gilhodes] Bonjour Blood, Pierre Gilhodes, graphiste. J'ai travaillé une douzaine d'années chez Coktel Vision.. J'ai eu la chance de réaliser quelques jeux, la trilogie Goblins, en tant que graphiste et co auteur avec Muriel Tramis, chef de projet. J'ai scénarisé Woodruff & the Schnibble of Azimuth avec un ami programmeur, Stéphane Fournier, Muriel étant toujours chef de projet.

J'ai assisté aux rachats successifs de la société par Sierra, Cendant, Vivendi. Par la suite j'ai travaillé pour Microids, et je travaille actuellement en free lance, généralement comme animateur 3d. J'ai écrit mes jeux pour pouvoir exploiter mon style particulier, un peu trop délirant pour les produits « habituels ».

[B] A quels jeux avez-vous participé ?



[P.G] Mon premier produit à Coktel a été un jeu pour les enfants d'après Disney , « Les 3 petits cochons », un sommet. J'ai participé également à la gamme Adi, et autres produits pour enfants, Coktel se spécialisant rapidement dans l'éducatif.

[B] Avez-vous participé à Asterix ?

[P.G] J'ai travaillé sur « Asterix et le coup du menhir », notamment sur une intro marrante avec un Panoramix fou.

[B] Coktel Vision a créé Tomahawk, une entreprise spécialisée dans les erotico-soft qui ont sorti : Emmanuel, Fascination et Geisha ; quelle était l'optique de cette démarche pour Coktel ?



[P.G] Ces jeux sont nés de l'imagination de Muriel Tramis. Ils sont hors normes, essaient de faire évoluer les mentalités. Avoir un personnage féminin en premier plan, avant Lara Croft, était difficile. Le marketing étant d'autant plus frileux quand il s'agit de personnages métissés. Comme si la couleur noire rendait mal en vga 16 couleurs. Et les aspects sexy étaient atténués au fur à mesure du développement. Muriel a su malgré tout imposer ses vues et a de belles réussites à son actif.

A cette époque, l'ambition de Roland Oskian, le patron de Coktel, était de faire des jeux d'aventure d'aspect de plus en plus cinématographique, et filmés en vidéo. Cette optique ne me séduisait pas, car il faut faire beaucoup d'images pour générer un peu de jeu.

[B] Une époque révolue puisque ce type de jeux ne semble plus être très représenté à part peut-être les Larry (dont le dernier n'a pas fait l'unanimité), y aurait-il une censure plus forte à notre époque qu'il y a 15 ans ?

[P.G] La censure est principalement celle du marché. Les commerciaux disent que les jeux d'aventure, sexy ou pas, ne se vendent pas assez. Dans ce milieu, c'est le hit ou rien.

[B] Ces softs se sont ils bien vendu ?

[P.G] Sans doute, puisque la boîte a tenu jusqu'à l'avènement d'Adi et d'Adibou.

[B] Concernant Gblliins. Pouvez-vous nous dire comment vous est venue l'idée ?

[P.G] Je buvais un drink à la terrasse du Macumba Club de Vesoul, quand une certaine Debohra traversa la rue devant moi, suivie de trois personnes de petite taille, je me suis dit qu'en conjuguant leurs efforts, ils avaient leur chance. (j'ai honte)



L'idée de base de la Direction était d'avoir 3 personnages qui se chamaillent, ce qui pouvait être drôle mais pas spécialement générateur de jeu. Leurs différentes aptitudes sont venues naturellement.

[B] Gblliins reste la seule série proposant un jeu d'aventure où chaque personnage est complémentaire, comment s'est présentée cette idée ?

[P.G] La première mouture, non programmée, était un jeu d'action où les Goblins se grimpait les uns sur les autres pour atteindre leurs adversaires. Quand le principe des Goblins complémentaires s'est précisé, on m'a refusé un scénario où ils devaient réunir les éléments nécessaires à la fabrication d'un gâteau pour parvenir à leurs fins. On m'a dit que ça n'intéresserait pas les garçons. J'ai quand même réussi après à imposer mes histoires, basées sur un fil d'Ariane ténu, mais laissant la place aux pires délires.

[B] Entre les trois volets, qu'est-ce qui a changé dans votre façon d'aborder les épisodes, avez-vous pu réaliser toutes vos idées, quelles limites vous êtes-vous fixées ?



[P.G] L'esprit qu'on voulait donner à nos jeux s'est affiné. Une charte non écrite définie en collaboration avec Muriel Tramis : des jeux marrants, intéressants pour tous, amusants pour les petits enfants, donnant du fil à retordre aux grands, sans violence, sans game over, sans vulgarité, etc...

Au fur à mesure de la trilogie Goblins, nos objectifs étaient de pouvoir faire le jeu complet, tel qu'on l'avait défini, sans trop en couper à la fin pour cause de temps de réalisation restreint, d'améliorer le game play, les énigmes, les graphs, (notamment l'amplitude des décors grâce à des scrollings), d'être de moins en moins linéaires dans les énigmes et d'avoir de plus en plus de personnages interactifs, de délirer davantage dans les idées de tableaux.

Dans Goblins3, le personnage principal est généralement accompagné d'un autre ; Blount avec le perroquet Chump ou le serpent Fulbert, sa fiancée Winonna avec le petit magicien Ooya, Bizoo la puce. Blount se transformait en Blount garou, parfois c'était son ombre qu'on dirigeait.

Pour Gobliins, on était un graphiste et un programmeur, Roland Lacoste. Pour les graphs de Gobliins 2, Kaki Oskian m'a prêté main forte sur les animations. Pour Goblins 3, quelques autres graphistes ont durement travaillé, l'équipe de programmation s'est aussi étoffée.

Sur Woodruff, j'ai demandé à plusieurs jeunes graphistes de faire des fonds sur papier, pour gagner en variété. Des réunions épiques ont eu lieu, où les idées de gags fusaient. Patrick Dumas a mis tout ces fonds en couleur, avec le talent qu'on lui connaît .

[B] Quel est votre personnage préféré ?

[P.G] J'ai un petit faible pour Woodruff et ses amis les Boozooks. Leur monde n'a pas fini de m'inspirer.

[B] Avec le recul, qu'est-ce que vous auriez aimé changé ?

[P.G] J'aurais surtout voulu continuer à créer des jeux. Me lançant dans la 3d, j'ai proposé des scénarii mi 2d, mi 3d, mais les ressources étaient centrées sur Adi et les autres éducatifs.



[B] Avez-vous des anecdotes ou existe t-il des clins d'oeil dans la série Gobliins ?

[P.G] Une fois j'ai dû habiller un tout petit personnage nu, qui ne faisait que quelques pixels, à la demande des américains. Voilà comment une elfe des bois ailée s'est retrouvée en culotte et soutien gorge, ce n'est pas la seule que j'ai dû rhabiller. Les américains sont comme ça, ils admettent un déluge de sang mais s'insurgent quand un bout de sein dépasse.

Nous allions souvent aux remises de prix des journaux spécialisés. Personnellement je n'ai jamais rien eu, mais une fois j'ai accompagné un lauréat, Eric Chahi, en voiture.

[B] En 1993, Coktel Vision a été racheté par Sierra malgré des titres comme Bargon Attack ou Gobliins, pourquoi était-ce nécessaire ?

[P.G] Posez la question à la Direction de l'époque. Ca nous a permis en tout cas de voir nos petits jeux français distribués dans le monde entier. Il me reste un fan en Israël, le stupéfiant réalisateur néo Muppet Tzachi Bouchman.

[B] Quel regard portez-vous sur les anciennes machines, Atari ST et Amiga par exemple ?

[P.G] Un regard attendri, forcément. Des machines de pionniers d'un temps où tout était à faire, un temps foisonnant de créativité.

[B] Pourquoi Woodruff et non Goblins 4, il était nécessaire de stopper la série ?

[P.G] Outre les pressions de la CIA et du KGB, la Nasa m'a contraint à abandonner, lassée des messages en provenance de l'espace exigeant les solutions. Zlotter un peu, d'accord, mais être responsable du déclin neuronal de l'humanité, jamais.

Il se pourrait aussi que mes jeux, bien que rentables, ne cartonnaient pas assez. Sans doute était ce dû à la



difficulté mal maîtrisée de certaines énigmes.

[B] Woodruff est allé encore plus loin dans le délire, il n'y a qu'à entendre les voix ou voir la qualité de l'animation, qu'est-ce qui distingue le plus Woodruff de Gobliiins selon vous ?

[P.G] Au début, les animations étaient constituées des bouts de sprites assemblés dans des logiciels maison. Sur Woodruff, les différentes phases d'une animation étaient dessinées, comme dans le cinéma d'animation, et codées par différence. J'ai réussi à mettre un maximum de gags et à mener mon histoire au bout, en travaillant plus globalement et en faisant programmer des niveaux non encore dessinés.

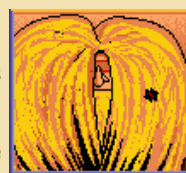
La non linéarité a atteint son paroxysme dans Woodruff, au désespoir d'un grand nombre de joueurs, perdus dans ce labyrinthe.

[B] Avez-vous des anecdotes ou des clins d'oeil pour Woodruff cette fois-ci ?

[P.G] Les journalistes des journaux de micro avaient fortement tendance à m'accuser de fumer beaucoup de moquette pour écrire les énigmes. Pures calomnies, nous nous contentions d'infusions de paillason.

[B] Vous souvenez-vous quels étaient les doubleurs de Woodruff ?

[P.G] L'aspect sonore était réalisé depuis Gobliiins par l'excellent et prolifique Charles Callet, malheureusement décédé depuis. Il était très à l'aise dans ces univers délirants. On entend sa propre voix dans l'écran de Woodruff qui suit l'asile, le laboratoire. Deux ou trois phrases avaient été oubliées et il les a faites lui même. C'est flagrant et très attendrissant.



[B] Une solution pour Woodruff est dispo sur notre site mais je n'ai pas trouvé comment accéder à la scène de l'asile où Woodruff a une camisole et comment travailler dans l'usine. Il y a peut-être d'autres séquences que j'ai oubliées, pouvez-vous me dire comment y parvenir et comment les passer ?

[P.G] C'est un chemin de croix pour se faire embaucher à l'usine. Il y a différents élément à utiliser pour faire une photo qui contentera la dame du recrutement, et un certificat à obtenir du fonctionnaire. On peut obtenir le tout assez tardivement. Woodruff se retrouve à l'asile à l'issue de son travail dans l'usine à chapeaux. Il retrouve les membres l'équipe du développement chez les aliénés.

[B] Avez-vous eu des projets de jeux avortés ?

[P.G] Plein de jeux sont restés dans les cartons, notamment un Doom Like dans l'univers des Boozooks, avec le moteur de Duke Nukem. Le Doom like positif et marrant est encore à faire. Envoyez vos dons à Blood, qui transmettra.

[B] Quelle est votre actualité aujourd'hui ?

[P.G] Je travaille sur des clips avec des anciens de Coktel pour Interactif Factory. J'ai un peu participé à l'excellent Quake like « Bet on Soldier » de Kylotonn.

[B] Parlez-nous un peu de Gobliins 3D, quelle fonction occupez-vous sur le développement, avez-vous déjà un éditeur sous le coude, nous voulons TOUT savoir^^



[P.G] Le jeu s'intitulera sans doute Gobliinoïde, le titre qui avait été refusé au début de Gobliiins. J'écris un scénario, dans la grande tradition Gobliins ; je réalise tous les graphs et les animations. Mon associé Vincent Lhermitte programme tout ça, avec son moteur maison. Il y aura 21 niveaux linéaires très variés, un maximum de personnages.

[B] Vous avez gardé des contacts avec Patrick Dumas, qu'en est-il des autres personnes ayant travaillé pour Coktel Vision ?

[P.G] Patrick se consacre surtout à la bande dessinées, avec sa série « Allan Mc Bride » ; il fait aussi une série d'aventure sur un cavalier maure dans le journal Pif. Je reste en contact avec nombre de protagonistes de Coktel, bien sûr.

[B] Il est assez difficile de jouer aux jeux Coktel Vision sur PC aujourd'hui à cause d'un message d'erreur, "error divide by zero" dû à la vitesse des machines actuelles, pourriez-vous envisager de nous offrir un patch permettant juste de désactiver ce message, je pense par exemple à Gobliiins ou Fascination ?

[P.G] J'allais vous le proposer. J'apprend la programmation cette nuit et je vous l'envoie demain matin. (pas avant 7h30)

[B] Que pensez-vous de l'abandonware et des sites qui proposent, en téléchargement gratuit, les jeux Coktel Vision ?

[P.G] C'est bien de redonner vie à des vieux jeux qui nous ravissent encore.

[B] Quels sont vos jeux préférés (réalisés ou non) et ceux auxquels vous auriez aimé participer ?

[P.G] La liste est trop longue ; j'aime les jeux d'aventure, mais également les jeux d'action, l'adrénaline des grands Quake like

[B] Comment voyez-vous l'industrie du jeu vidéo aujourd'hui, son évolution depuis vos débuts ?

[P.G] Il m'arrive encore de rêver que je suis attaqué par des zombies, mais je suis mieux armé maintenant.

[B] Auriez-vous des travaux sur la série Gobliins, Woodruff et Goblins 3D qui n'auraient pas servi pour les jeux ou des artworks que vous pourriez partager avec nous pour que nous les mettions en ligne ?

[P.G] Dès que j'aurai fini le patch, je fouille dans mes tiroirs.

[B] Un message pour tous les fans de Gobliins et Woodruff ?

[P.G] Un grand bravo pour les acharnés qui ont réussi à les finir, surtout Woodruff. Cette personne aura double ration de flan à l'institut psychiatrique de Ronchin.



[B] Merci d'avoir bien voulu répondre à cette interview.

[P.G] Merci à vous Blood.

Propos recueillis par Blood le 9 Septembre 2005 pour Alone in the Past ?

Merci à Pierre Gilhodes pour avoir eu l'amabilité de répondre à cette interview ainsi que pour les images inédites.

Voici quelques images inédites de MegaDreamPark (le Doom-Like)



Et enfin, quelques images de Goblinoïde

