



[Blood] Avant de commencer, pourriez-vous vous présenter pour rafraîchir la mémoire de nos lecteurs SVP ?

[Rachid Chebli] Je suis né à Paris dans le 18^e arrondissement, j'y ai grandi, ensuite ma famille s'est déplacée vers Asnières, pour revenir sur Paris pour y accomplir mes études qui ont débouchées sur un BTS en publicité surface.

[B] A quels jeux avez-vous participé ?

[R.C] Ce sont essentiellement des jeux de chez Coktel Vision, en vrac voici quelques titres, Ween The Prophecy, Fascination, Gobliiins le 3^{ème} volet, Woodruff, puis les éducatifs ADI & Adibou, Adiboud'chou. Retour au jeu avec KOOKA Bonga qui je l'espère sortira un jour.

[B] De 1989 à 1991 a commencé la publication de la bd Bargon Attack dans le mensuel Micro News. Comment êtes-vous entré en contact avec les frères Marc et comment a-t-il été décidé que vous seriez le dessinateur officiel de la bd ?

[R.C] On se croisait dans les diverses salles de rédaction de la presse Parisienne, lors de nos livraison de dessins ou de BD, en discutant autour d'un café avec Serge, dont j'ai fait connaissance plus tard, est venue l'ébauche d'un projet de BD.

[B] Puis l'année suivante, il a été envisagé d'adapter Bargon Attack en jeu video, racontez-nous un peu comment cela s'est passé ?



[R.C] Lorsque j'allais déposer mes planches, mensuellement, chez Micro News, où je retrouvais les frères Marc, j'étais attiré par la salle où les journalistes testaient les jeux qu'ils recevaient ; en demandant à l'un d'eux comment passer du dessin papier au jeu sur écran d'ordinateur, parce qu'il n'y avait pas de raisons pour que nous aussi nous ne puissions pas profiter de ce nouvel outil qu'est l'infographie, il m'apporta les précieux conseils que j'attendais.

[B] Comment avez-vous rejoint Coktel Vision ?

[R.C] Avec les frères Marc, nous avons fait nos armes sur Amiga, nous avons joué à tout ce qui était jouable à l'époque sur Amiga, avec un synopsis et quelques bitmaps réalisés sur Amiga nous avons envoyé aux éditeurs de l'époque le tout, en attendant que ça morde. Coktel Vision correspondait le mieux à nos attentes.

[B] Bargon nous raconte l'histoire d'un jeune garçon qui découvre que le dernier jeu vidéo à la mode, contre des extra-terrestres, est en fait une porte d'entrée pour une civilisation inconnue pour envahir notre planète. Ils se regroupent en secte et agrandissent les rangs en silence. Avez-vous eu l'opportunité d'apporter votre contribution au scénario ou aux dialogues ?

[R.C] Oui bien sûr, mais à vrai dire je ne me souviens plus exactement pour quels dialogues ou quelles actions du jeu mon humble intervention a pu survenir, en effet on se réunissait et les idées fusaient de toutes parts, c'était un brainstorm assez dense et intense, qu'il fallait canaliser pour garder une ligne directrice propre aux jeux vidéos, de façon à ce que les pauvres moyens techniques de l'époque puissent nous permettre de réaliser la vision de notre jeu, pas facile.



[B] Le jeu se déroule à Paris, les Bargon sont des mammifères lézards avec une morphologie similaire à la nôtre si ce n'est des écailles sur le corps, une peau verte et une tête rose pour les plus gradés, verte pour les troufions. D'où vous est venue votre inspiration, comment avez-vous donné vie aux Bargon ?

[R.C] Etant passionné de littérature de Science fiction, H.G. Wells, Robert Silverberg, Isaac Azimov, A.E. Van Vogt, Fritz Leiber, Robert Heinlein, Ursula Leguin, Philip K. Dick, Lovecraft, en passant par le cinéma fantastique, le tout étant un immense réservoir où nous nous sommes inspirés pour notre BARGON ATTACK.

[B] Les versions CDI et CDTV, annoncées, sont-elles finalement sorties ? Si oui, qu'est-ce qui les différenciait de la version PC 256 couleurs ?

[R.C] Hélas non, BARGON est arrivé dans la période charnière du passage disquette au CD-ROM , il n'a jamais passé la frontière du CD-ROM ou autres CDI CDTV, pour d'obscures décisions marketing, le jeu a été diffusé en Europe, uniquement sur support disquettes.

[B] On ne peut s'empêcher de penser aux Envahisseurs et à Invasion Los Angeles, des clin d'oeils assumés ?

[R.C] Tout à fait, John Carpenter et Roy Thinnes figurent au top ten de mon classement Science Fiction Hall of Fame.

[B] La bd fut suffisamment intéressante pour être adaptée en jeu vidéo mais, bizarrement, pas pour regrouper les publications dans Micro News pour en sortir un album, comment cela se fait-il ?

[R.C] Il s'est fait que Micro-News, comme bien d'autres, ont mis la clé sous la porte, fermeture définitive. Etant sur le jeu, il était difficile de s'occuper de la BD et du jeu vidéo, les années passant elle fut oubliée. La BD doit traîner quelque part, dans mon sous-sol.

[B] Avez-vous des anecdotes ou des clin d'oeil sur Bargon, la bd et le jeu video ?

[R.C] Les enfants de Claude Marc me harcelaient régulièrement, lorsque je passais chez eux, pour que je leur dessine un Bargonien, j'ai dû en faire au moins un bon millier, pour Benjamin et Victoria. C'étaient eux nos premiers fans, ne l'oublions pas, respect.

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

[R.C] La peau des Bargonniens , j'aurais dû la faire bleue.

[B] Auriez-vous des artworks, dessins n/b, ayant servi ou non pour le jeu, que vous pourriez partager avec nous ?

[R.C] Je vais me risquer au sous-sol, si c'est pour la bonne cause, je vous tiens au courant du résultat de mes fouilles.

[B] Dans la même période, vous avez travaillé sur Fascination, un jeu radicalement différent, qui, semble t-il, a été censuré dans sa version CD. Vous confirmez ?



[R.C] Effectivement les images n'ont pas été supprimées ! mais habilement rhabillées ou recouvertes par mes soins, ce qui est le cas de toutes les filles avec la poitrine dénudée par exemple ou des fesses nues, de filles ou de garçons. Je me souviens que c'était pour une version allemande, la française, je ne sais pas.

[B] Puis, au fil du temps, vous avez rejoint l'équipe de Gobliins sur le troisième opus mais surtout sur Woodruff. Il ne vous a pas fallu longtemps pour adopter le style déjanté de l'équipe, notamment en matérialisant le staff dans l'hospice. Parlez-nous un peu de votre travail sur ce titre.

[R.C] Pour le travail en pré-production, j'ai réalisé des roughs de décors, des habitations des Bouzouks, ainsi qu'une majeure partie d'animations des personnages, la cinématique d'intro avec les dinosaures avant l'arrivée du tueur de nounours de Woodruff, dont on reconnaîtra la patte Gilhodieinne.

[B] Quel est le jeu qui vous a demandé le plus de travail ?

[R.C] BARGON ATTACK, il fallut, faute de place disquettes et de temps, revenir plusieurs fois sur le contenu, supprimer des plans, donc revoir le récit et les animations, pour que tout rentre sur pas trop de disquettes, syndrome du bad CRC sur l'avant-dernière disquette.

[B] Avez-vous des anecdotes ou des clins d'oeil sur les jeux auxquels vous avez participé ?

[R.C] Quand le jeu était terminé nous étions invité à la manutention pour conditionner le jeu, on prenait un fourreau, une boîte, une notice en français ou Italien ou autre, un jeu de disquettes et on fabriquait les boîtes des jeux sur les quels ont avait travaillé, ça durait un week end, rémunéré quand même.



On ne peut oublier, pour les quelques privilégiés qui y ont participé, les Gobliins-Night à Corbeil ou à Meudon, jusqu'à très tard dans la nuit, où nous œuvrions, à la souris, tailleurs de pixels que nous étions, aux univers héroïques et burlesques de la saga Goblins.

[B] Par la suite, Coktel Vision a cessé le développement de jeux video, Comment avez-vous vécu cette décision ?

[R.C] Je venais d'arriver dans la boîte après un an, en tant qu'auteur, pour réaliser le jeu BARGON ATTACK , la soupe était bonne, alors je suis resté, qu'importe le contenu pourvu que le bol soit toujours plein.

[B] Il y a une forte communauté sur le net de nostalgiques et vieux joueurs qui prennent toujours autant de plaisir devant Woodruff, Bargon ou Goblins, en partie par opposition avec la production ludique actuelle jugée souvent insipide au niveau du contenu et d'un aspect technique toujours plus outrancier. Vous qui êtes un des pionniers de l'industrie ludique, quelle évolution avez-vous constatée au fil des ans ?



[R.C] La part de la technologie est non négligeable dans l'évolution des jeux, plus de couleurs plus d'espace disque, c'est la course à l'update, c'est épuisant, pour le porte-monnaie, le fait d'acheter un PC qui sera obsolète dans 4 mois, c'est pire pour les softs de création numérique, deux à trois mises à jour sur une année, les deux sont liés, pas de bonne machine , pas de bons softs. La variété des consoles ouvre un large champ à la création de jeux de tous les genres, ce qui me permettra sûrement d'avoir l'occasion de participer à d'éventuel jeux dont on reparlera dans les années à venir.

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

[R.C] Avec les BITMAP BROTHERS les auteurs de quelques incontournables chef-d'oeuvres, Gods, Z, Xenon, SpeedBall et j'en passe, et puis, plus récemment pour la série des "Jak & Daxter", le studio Naughty Dogs.

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

[R.C] Ça permet de redonner une seconde vie à des jeux destinés à l'oubli, personnellement je trouve ça très bien.

[B] Quelle est votre actualité aujourd'hui ?

[R.C] Animateur 3d (3Ds MAX), modelleur 3d, post-prod (Combustion, After-Effects) je suis revenu à mon statut de free-lance.

[B] Un message pour tous les fans de Bargon ?

[R.C] En réalisant ce jeu sans prétentions, on n'aurait jamais imaginé cet engouement futur pour BARGON ATTACK, respect à vous, jeune public, et merci d'apprécier notre travail.

[B] Merci d'avoir bien voulu répondre à cette interview, je vous laisse le mot de la fin.

[R.C] Merci, de m'avoir fait refaire ce petit voyage dans le temps, qui m'a permis de revoir mes anciens potes et de ranger mon sous-sol.

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

Merci à Rachid Chebli pour avoir eu l'amabilité de répondre à cette interview.

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