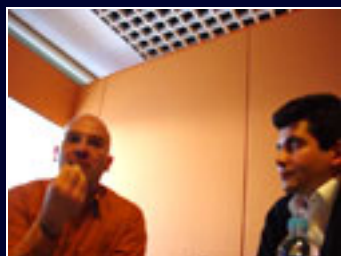




EVENEMENT : Frédéric Raynal et Bruno Bonnell réunis !

13/02/01 22:10:00



Le PDG d'Infogrames et l'auteur du premier *Alone in The Dark* reconciliés autour d'une table ? C'est au Milia, sur Overgame, et nulle part ailleurs.

Par : Bliss

ENVOYEZ CET ARTICLE

VERSION A IMPRIMER

RETOUR

EN SAVOIR PLUS

Le vieux différend entre Bruno Bonnell et Frédéric Raynal fait partie de la grande-petite histoire des jeux vidéo en France. Au début des années 90, alors jeune créateur avec un projet fou (*Alone in The Dark*), Frédéric Raynal avait trouvé en Infogrames un éditeur intéressé. Seulement voilà, quand le jeu est devenu le succès critique et commercial que l'on connaît, le contrat signé entre les deux partis s'est avéré ne pas être franchement favorable à son auteur. *Alone in The Dark* se transforme alors en licence pour Infogrames qui initie des suites (*Alone 2 et 3*) sans que Frédéric Raynal ne touche de royalties sur les millions de francs qu'engrange Infogrames. **La fâcherie devient célèbre, Raynal, résigné, mais pas à cours de projets, quitte le sein d'Infogrames pour créer Little Big Adventure.**

Les deux hommes se sont évidemment rencontrés depuis, mais leurs destins étaient définitivement séparés : à la conquête du monde, Bonnell continue d'exploiter *Alone in The Dark* avec un 4ème épisode, et Raynal, soucieux de sécuriser ses projets et son équipe, était devenu, avec *No Cliché*, un studio 100% Sega (*voir Actu : Sega lâche No Cliché*).

Mais l'Histoire, la grande, comme celle des jeux vidéo, est pleine de surprises, de chemins imprévisibles. Même si on pouvait l'anticiper, l'arrêt brutal de la Dreamcast est, par exemple, un choc, une secousse dont on ne mesure pas encore les répercussions. **Ce qu'on remarque, en tous les cas, c'est que, tout à coup, des frères ennemis comme Sega et Nintendo, ou même Sony, se mettent à travailler, non plus en concurrence, mais ensemble.**

C'est ainsi que, pour reprendre les mots de Bruno Bonnell, si le marché oblige sans doute à faire face à "la réalité de la divergence", nous nous sommes quand même pris à "rêver" à une "convergence". **Que Raynal, son équipe et son projet ambitieux *Agartha* trouvent en Bruno Bonnell une oreille attentive coule de source. Les talents français ne sont pas si nombreux, les éditeurs avec les moyens de les encourager non plus.**

Maintenant que *No Cliché* est à vendre, Raynal et Bonnell étaient appelés à se rencontrer, sans doute même pendant ce salon cannois. Ayant la chance de croiser leur route à tous les deux pendant ce Milia, notre rêve de convergence des intérêts a tout à coup pris forme. **Demander à Frédéric Raynal et Bruno Bonnell d'accepter de se rencontrer devant des journalistes est aussi culotté de notre part que courageux de la leur.** Connaissant les deux personnages, leur force, leur panache et leurs besoins respectifs, le rêve de la convergence devait pouvoir se faire. **Peut-être en terrain neutre sous l'oeil bienveillant de notre caméra, les deux hommes se sont serrés la main, souris, se sont un peu écoutés l'un et l'autre, pour se donner sérieusement rendez-vous un peu plus tard.**

L'année 2001 est définitivement une année charnière. Qui sait ce qu'elle nous réserve encore...

Sur le Web

Site officiel Milia 2001

Focus - Actu Matériel

Milia 2001 : curiosités

Focus

Milia 2001 : Reportage photos

Actu

Milia 2001 : SEGA LACHE NO CLICHE !

Milia 2001 : Gift sur PlayStation 2

Milia 2001 : F1 Racing Championship

Milia 2001 : Evil Twin bientôt

Milia 2001 : Ducati World

Milia 2001 : Dune, premières images

Milia 2001 : les bons de Bruno Bonnell (1)

Milia 2001 : Asterix Mega Madness

Milia 2001 : Eclaircies sur *Alone in the Dark 4*

Milia 2001 : Tintin Super Color Tryphonar

Milia 2001 : Dune

Milia 2001 : Conférence Infogrames

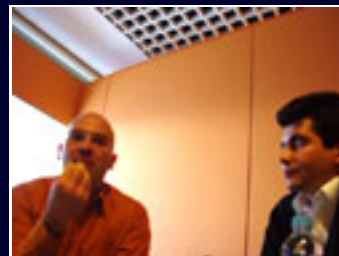
Milia 2001 : cocktail d'ouverture / photos

Milia 2001 : Warrior Kings

Milia 2001 : Une extension pour Zeus

Milia 2001 : Havas Interactive n'est plus

Milia 2001 : stand Sony, tout pour GT3



Photos © Overgame

Remerciements à Bruno Bonnell et Frédérick Raynal pour avoir bien voulu oser ce petit défi avec nous, et à Seb, qui a réussi à dompter la réticente salle de presse de ce Milia 2001 (Windows italien pour cause de sponsor.. italien, clavier US, pas de lecteurs de disquette...)

Milia 2001 : Half-Life PS2 et le multijoueur
Milia 2001 : tout Acclaim sur PS2
Milia 2001 : 3 jeux Dreamcast confirmés sur PS2
Milia 2001 : Toutes les dates d'Alone 4
Milia 2001 : en direct de Cannes !
Milia 2001 : Pokemons, les champions Eccsell
Milia 2001 : sssexy Druuna
Milia 2001 : Persian Wars

RECHERCHER