



Journal de conception

Projet Reset

Christian



Jour 1

Ça y est, notre rêve va enfin pouvoir se réaliser. Jonathan et moi, nous venons de recevoir un financement d'un organisme étranger. Le financement n'est pas mirobolant mais nous allons pouvoir nous lancer dans la création de notre premier jeu vidéo.

Jour 34

Les célébrations suite à l'obtention du financement sont maintenant terminées, il va falloir se mettre au travail. Avec Jonathan, nous formons une équipe de choc et même si la tâche est immense, nous sommes confiants que nous allons y arriver.

Jour 38

Nous avons mis nos idées sur le papier. Nous avons beaucoup d'ambitions! Nous allons révolutionner le monde des jeux vidéo! C'est excitant!

Jour 45

Aujourd'hui séance de travail avec Jonathan sur le scénario autour de la piste de course. Je le soupçonne de me laisser développer mes idées pour que je m'essouffle... J'accepte ma condition car c'est là que nous avons les meilleures idées.

Jour 56

Je suis en retard pour un rendez-vous avec Christian qui veut me présenter son prototype de bestiaire. Il va encore être fâché. Je vais lui apporter un café pour l'amadouer.

Jour 57

Jonathan veut intégrer un tatou comme boss dans notre jeu. Je ne suis pas convaincu que ce soit l'idée du siècle, mais après c'est lui et lui seul qui est chargé du bestiaire.

Jour 75

Nous avons rendez-vous avec un investisseur clandestin potentiel. Nous lui présentons notre prototype et nous lui expliquons que notre jeu est un pionnier dans son domaine, même si c'est sur le marché noir. Il nous explique qu'être pionnier cela peut être à



double tranchant. Il nous parle de l'histoire du betamax et de la VHS. Jamais entendu parler. Ce n'est pas avec lui que nous allons casser les codes.

Jour 92

Nous revoyons nos ambitions légèrement à la baisse. Nous nous sommes peut-être un peu emballés lors des tours de terrain. Ça paraît plus facile à faire lorsque l'on a pas les mains dans le code.

Jour 105

Le développement est maintenant sur de bons rails : le scénario est bien ficelé, nous avons nos personnages et nos environnements. Tout ça n'aurait pas pu se réaliser sans un partenaire aussi compétent que Jonathan. Sans lui, le projet n'aboutira pas.

Jour 137

Voilà un moment que je n'ai pas écrit dans mon journal. Nous sortons de plusieurs semaines de débogage du prototype. Nous n'en voyons pas le bout. Nous réglons un problème et deux surgissent. C'est enrichissant mais épuisant.

Jour 138

Nous revoyons, encore, nos ambitions à la baisse. Démoralisant.

Jour 144

Encore une semaine complète à corriger des bugs. Je n'en peux plus. Heureusement Jonathan est là pour me remonter le moral et pour me faire rire. Quel bout en train celui-là avec ses blagues à la limite de la grivoiserie. Comme il le répète souvent : on est mal payé, mais on rigole! Mais plus pour très longtemps, car le succès est proche!

Jour 149

Aujourd'hui je m'aperçois que les jeux vidéo j'aime bien y jouer. Les fabriquer, un peu point. Allé au travail! Nous y sommes presque!

Jour 155



Le prototype est enfin prêt! Nous pouvons enfin le faire tester auprès de quelques amateurs.

Jour 172

Les retours des testeurs sont très bons! Nous avons encore du travail pour finaliser la version finale, mais pour l'heure nous pouvons célébrer une première étape importante!

Jour 173

Hier soir Jonathan a piqué une crise... Il m'a jeté son champagne à la figure sous prétexte que je lui aurais révélé l'une des fins de Witcher III... Qui n'a pas fini ce jeu en 2047? Il est parti en hurlant qu'il ne voulait plus me voir ni entendre parler de notre jeu... Il a toujours été un peu trop sensible aux spoilers. Il faut dire, je l'ai spoilé malencontreusement à plusieurs reprises. Qu'est-ce que je vais bien pouvoir faire sans lui?

Jour 181

Toujours pas de nouvelle de Jonathan... J'ai tout essayé pour le contacter, son téléphone, son courriel, les réseaux sociaux et même les applications de rencontres. Je ne sais pas ce que je vais faire sans lui, c'était notre jeu. Je ne suis pas sûr de pouvoir finir seul.

Jour 214

Jonathan ne reviendra plus. Une connaissance commune me l'a confirmé. Il aurait des contacts avec d'autres équipes de développement clandestines. Quel traître. Je n'aurais pas imaginé cela de sa part. Mais j'aurais dû m'en douter, derrière ses yeux de truites charmeurs se cachait un être vil et mesquin.

Jour 225

Nouvelle résolution : je ne vais pas laisser Christian ruiner mon rêve de créer un jeu vidéo. Je vais poursuivre l'aventure seul. Direction la planche de travail.

Jour 233

J'ai trouvé une nouvelle dynamique et un nouvel élan pour le projet. Le départ de Jonathan était peut-être une bonne chose après tout. Les idées fusent!



Jour 272

Le jeu est terminé! J'ai tout revu de fond en comble! Le jeu n'a plus rien à voir avec le premier prototype. Je suis vraiment fier du résultat! Le jeu va sûrement faire un carton dans les cercles clandestins.

Jour 273