

PRINCE of PERSIA

La Création de Prince of Persia
Carnets de bord de Jordan Mechner 1985-1993
de Jordan Mechner
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE

contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :

📧 : @ThirdEditions
📘 : Facebook.com/ThirdEditionsFR
📷 : Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Édition : Ludovic Castro
Assistants d'édition : Ken Bruno et Damien Mecheri
Textes : Jordan Mechner
Traduction : Jean Alloin
Préparation de copie : Hélène Furic
Relecture sur épreuves : Charles Vitse
Mise en pages : Guillaume Moindrot
Couverture classique : Ken Bruno
Couverture « First Print » : Katsuya Terada
Merci à Giuseppe Navarra

Les visuels de promotion, images de jeux, logos et dessins de conception utilisés dans le cadre de l'élaboration de cet ouvrage sont la propriété de leurs ayants droit respectifs.

Prince of Persia est une marque déposée de Jordan Mechner.

Tous droits réservés.

Le visuel de la couverture classique est inspiré du travail de Jordan Mechner sur le jeu vidéo *Prince of Persia*.

Édition française, copyright 2020, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-163-9
Dépôt légal : novembre 2020
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris

La création de

PRINCE of PERSIA

Carnets de bord de
Jordan Mechner
1985-1993



6 May 1985 - 14 August 1985

13



Narrow Ruled Eye-Ease® Paper
Single Subject

Dennison National Company, Holyoke, MA 01041

33-004

80 Sheets
8 1/4 x 6 7/8

Sommaire

Introduction.....	06
Première partie : Apple II.....	08
«Est-ce que je veux vraiment créer un autre jeu vidéo?»	11
Négociations.....	25
Californie.....	33
Le grenier.....	53
Redémarrage.....	65
Le creuset.....	73
La lumière au bout du tunnel.....	89
Retour à la réalité.....	99
Bêta.....	111
L'union fait la force.....	121
Dernière ligne droite.....	139
La sortie.....	153
Seconde partie :	
D'un flop à un mégasuccès.....	162
Un silence qui dérange.....	165
«C'est en train de disparaître sans laisser de traces.»	181
À un fil.....	191
New York.....	201
Suite.....	211
Contrées étrangères.....	223
Errant dans le monde.....	237
Paris.....	251
Mais où se cache...?	263
Le train de nuit pour Berlin.....	271
San Francisco.....	283
Post-scriptum.....	295
L'héritage.....	297

Introduction

J'ai commencé à tenir un journal à l'université, puis j'ai continué pendant plusieurs années. Durant cette période, j'ai créé mes premiers jeux vidéo, *Karateka* et *Prince of Persia*, sur un ordinateur Apple II.

Ce fut le début d'un voyage qui verrait mon prince aux multiples facettes se transformer en un héros de jeu vidéo moderne, une figurine LEGO, et même en Jake Gyllenhaal dans un *blockbuster*. Mais en 1985, celui-ci n'existait que sous la forme de quelques esquisses sur un bloc-notes aux lignes jaunes. Dans mes vieux journaux, j'ai conté l'aventure de sa naissance.

En relisant ces carnets vingt ans plus tard, en revivant les luttes créatives, techniques et personnelles qui ont finalement donné naissance au prince, je me suis dit que d'autres personnes pourraient les trouver intéressantes. Alors j'ai commencé à poster des notes quotidiennes sur mon site web, jordanmechner.com, pour créer un «journal de développeur du passé».

Une fois la publication des notes terminée, je les ai regroupées et publiées sous la forme d'un livre. Ces vieux journaux avaient l'air de résonner non seulement avec les passionnés de jeux rétro et les développeurs de jeux vidéo, mais aussi avec des écrivains, des artistes et des créateurs de toutes sortes, dont certains n'étaient pas encore nés en 1985.

Ce livre n'est pas une rétrospective. C'est ce que j'ai écrit à l'époque, au présent. Les maladroites qu'il comporte ont été gardées telles quelles - ce serait de la triche de «corriger» un journal en réécrivant des passages avec le recul -, mais nous nous sommes dit qu'il serait nécessaire d'ajouter des annotations afin d'aider les lecteurs qui ne sont pas moi à comprendre ce dont je parle dans certains passages.

Nous avons aussi voulu ajouter des illustrations. Pour cette raison, j'ai passé de bonnes heures à fouiller dans les archives digitales du Strong Museum of Play, qui contenaient des choses que je n'avais pas revues depuis des décennies : mes notes prises dans les années 1980, des croquis, des disquettes créées pendant le développement... Je tiens à remercier Julia Novakovic, Andrew Borman et Jon-Paul Dyson de l'ICHEG (le Centre international de

l'histoire des jeux électroniques), Jason Scott de l'Internet Archive, l'administrateur web Bryan Seles, Olivia Chernoff et Brianna Wolfson de Stripe Press, Mehdi El Kanafi, Nicolas Courcier, Ludovic Castro, Ken Bruno et Damien Mecheri de Third Éditions.

Comme ces pages vont le montrer, créer un jeu est un travail collectif, même quand il n'est apparemment programmé que par une seule personne. Le soutien commence par le cercle de la famille et des amis, et s'étend quand le projet prend de l'ampleur. Si on se souvient encore de *Prince of Persia* aujourd'hui, c'est grâce au travail, au talent et à la passion de milliers de personnes dans le monde entier, y compris les équipes de Brøderbund, Ubisoft, Disney et partout ailleurs, qui ont travaillé sur les jeux, les livres, le film, ainsi qu'à la communauté enthousiaste de fans et de passionnés de jeux rétro qui ont porté le flambeau et l'ont amené à des endroits inconcevables pour moi en 1989.

Il est maintenant temps de laisser parler le Jordan Mechner de 20 ans. Il va parfois dire des choses franchement gênantes qui me font rougir.

Jordan Mechner
Montpellier, France
Septembre 2019

L'auteur

Jordan Mechner est un écrivain, développeur de jeux vidéo, scénariste et auteur de bandes dessinées qui a créé les jeux *Karateka*, *Prince of Persia* et *The Last Express*. Il a collaboré avec Ubisoft et Disney en tant que concepteur et scénariste pour relancer la franchise *Prince of Persia* avec le jeu *Les Sables du temps* en 2003 et le film du même nom en 2010.

Jordan est l'auteur de *Templiers*, une bande dessinée classée parmi les meilleures ventes du *New York Times* et nommée pour un prix Eisner. Il a aussi fait publier et découvrir les journaux qu'il tenait pendant la création de ses premiers jeux (*The Making of Karateka* et *La Création de Prince of Persia. Carnets de bord de Jordan Mechner 1985-1993*), ainsi que son carnet de croquis *Year 2 in France*.

jordanmechner.com



Quand vous voyez de l'encre orange, c'est le Jordan de 2020 qui écrit (ou qui dessine).



Première partie:
Apple II



MON 6 MAY (1985)

Picked up my Mac from Technical Services; they'd run it for a few hours without crashing, so they just packed it back up again. On the way back I bought a surge suppressor at the Coop. Hope that takes care of the problem.

Wrote my two-page Psych paper. Now there's just one lone Music exam between me and the rest of my life. I practiced by trying to transcribe the beginning of Raiders. It's hard, even with Music Shop to test my work out on.

I accidentally deleted fifteen pages or so of Threat, by an unfortunate coincidence the very fifteen pages or so I wanted to keep. Oh, well - I'll start over from scratch tomorrow. Look at the work I've done on it until now as practice, both in how to write and how to work. From now on, I hope, I'll be more efficient, and what I write will be better than it has been.

Got my Diner's Club Card. One more card and I'll be a fully fledged human being, able to ~~use~~ pay for things with personal checks and everything.

Dad called. Billboard's top-ranked program for this week is, indeed, Karateka. That's Step Two in my convincing myself of this, ~~fact~~. Step Three will be when I see it for myself.

Some days, ~~some~~ when journal-writing time rolls around, the whole day seems to be a unit, to have

«Est-ce que je veux vraiment
créer un autre jeu vidéo?»



Broderbund a publié mon premier jeu, Karateka, au mois de décembre de ma dernière année d'université.

Le jeu se vendait peu à sa sortie, mais son succès commercial a commencé au printemps.

6 mai 1985

[New Haven] J'ai récupéré mon Mac aux services techniques; ils l'ont fait tourner pendant quelques heures sans que ça plante, alors ils l'ont remballé tout de suite. En rentrant, j'ai acheté un parasurtenseur. J'espère que ça résoudra le problème.

J'ai écrit ma dissertation de deux pages pour la psycho. Maintenant, il n'y a plus qu'un dernier examen de musique entre moi et le reste de ma vie. Je me suis entraîné en essayant de retranscrire le début du thème des Aventuriers de l'arche perdue. C'est dur, même avec Music Shop pour tester.

Papa a appelé. Billboard met bien Karateka au top des ventes de jeux. C'est la deuxième étape pour me convaincre que c'est bien vrai. La troisième, c'est quand je lirai ça moi-même.

7 mai 1985

Voilà.

J'en ai fini avec Yale.

L'examen de musique était assez dur - j'ai foiré les dictées - mais voilà quoi, j'ai fait de mon mieux. J'aurai peut-être un B dans ce cours.

Après l'examen, j'ai parlé à Dwight et Tom en murmurant car plein de gens écrivaient encore. Ils voulaient savoir ce que je ferais l'année prochaine.

«Je vais programmer des jeux vidéo», ai-je murmuré.

J'ai acheté Billboard. Karateka est bien numéro un. Moi et Madonna. Wow.

10 mai 1985

Dîner avec Bill Holt au Whistler. Il m'a mis au courant de tout ce qui se passait chez Broderbund. Il m'a aussi demandé ce que je comptais faire cet été. J'ai répondu que je pensais faire un nouveau jeu. Il m'a dit que Gary adorerait me reprendre.

Du coup, je pense que j'irai là-bas vers mi-juillet, je dormirai chez quelqu'un pendant un moment et je verrai bien si j'arrive à monter un nouveau projet. J'appellerai Gary lundi pour le lui dire.

Note : appeler - pas écrire. Gary - pas Ed. Écrire à Ed n'a jamais très bien marché pour moi. C'est un homme occupé. De toute manière, j'ai comme le pressentiment qu'on ne se sert pas beaucoup de lettres manuscrites là-bas.

Bill a suggéré que je demande à Gary, pas à Ed, de régler l'ardoise. «Si ton père te renie un jour, je crois que Gary t'adoptera», m'a-t-il dit.

Ça va être génial de retourner à Marin.

Déjeuner avec Jeff Kleeman. Ensuite, il est venu chez moi et j'ai enregistré la musique de Sueurs froides pour lui. Je lui ferai signe à L.A. cet été. J'ai aussi fait mon jogging ce matin, j'ai croisé Mike Saltzman et Eve Maremont.

14 mai 1985

Je me suis arrêté au bureau de poste après mon jogging, j'ai reçu la lettre d'Ed que j'attendais depuis près de deux mois. C'est fou de voir à quel point elle m'a rendu heureux. Elle ne disait pas grand-chose - en gros, juste «ouais, d'accord, tu peux venir» - mais elle m'a ôté un poids de l'estomac que je n'avais pas réalisé porter. J'irai bien là-bas en juillet. Et je suis impatient d'y aller.

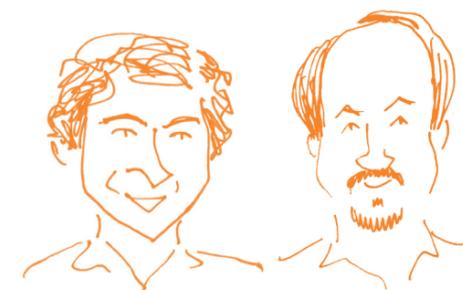
Le problème de qui paye n'a pas encore été abordé, mais je pense qu'ils seront d'accord

FOR WEEK ENDING MAY 11, 1985

Billboard TOP COMPUTERS

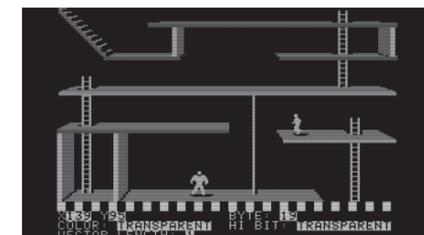
Compiled from a national sample of retail store and rack sale

WEEK	TITLE	Publisher	Genre
1 7 7	KARATEKA	Broderbund	Adventure Arcade
2 2 63	FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	Simulation Pa
3 1 20	THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY	Infocom	Adventure St
4 6 77	FLIGHT SIMULATOR	Microsoft	Simulation Pa
5 3 39	SARGON III	Hayden	Chess Game
6 12 26	KING'S QUEST	Sierra On-Line	Adventure Ga
7 8 83	EXODUS:ULTIMA III	Origins Systems Inc.	Fantasy Role



Les frères Doug et Gary Carlston et leur soeur Cathy ont fondé Broderbund, une entreprise familiale de développement et publication de logiciels, en 1980.

J'ai créé ces esquisses d'écrans de jeu en utilisant DRAX, le logiciel de création graphique que j'ai programmé pour Apple II.



pour prendre en charge mon billet. Sinon (ne pas leur dire ça), j'irai quand même.

Papa m'a donné de bons conseils pour négocier avec Brøderbund. Ma position devrait être la suivante : je n'ai pas besoin d'une avance, ni d'un salaire, ni d'une garantie qu'ils publieront le jeu une fois celui-ci terminé. Je prendrai tous les risques. Mais je veux les *royalties* les plus élevées possible. Et la pression pour négocier le contrat devrait venir d'eux, pas de moi.

17 mai 1985

Petit-déjeuner à Naples avec Dwight Andrews. Nous avons parlé de musique électronique.

Agréable surprise : j'ai reçu mon premier chèque de *royalties* pour *Karateka*, d'un total de 2117 \$. Deux mille copies vendues en avril. L'avance a été remboursée.

24 mai 1985

Le discours du doyen était assez bon. Giamatti me met toujours la larme à l'œil quand il parle d'enseignement des arts libéraux et du fait d'apprendre pour le plaisir d'apprendre.

Dans le spectacle de fin d'année, il y avait un numéro très drôle, réalisé par des comédiens de la promo, et un bon *speech* de Paul Tsongas. Le message général était que l'on doit garder un bon sens des priorités lorsque l'on avance dans la vie; les gains matériels sont creux, personne ne regrette sur son lit de mort de ne pas avoir passé plus de temps dans son entreprise.

Vendredi, il devait bien faire 32 degrés, mais comme un idiot, j'ai enfilé mon costume-cravate sous ma lourde tunique noire. Bon sang, qu'est-ce que j'ai transpiré. La procession jusqu'au Vieux Campus était une affaire prise très au sérieux; nous avons emprunté une route pleine de détours à travers le parc du New Haven Green, où nous nous sommes arrêtés en une longue ligne et avons attendu le passage de l'orchestre et du président qui paraient. On a ôté nos chapeaux quand Giamatti est passé. Ward, Larry et Dominic sifflaient des marches d'Elgar et Sousa pour ne pas s'ennuyer. Larry s'amusait avec l'ombrelle qu'il avait apportée.

Nos parents ont pris des tas de photos alors qu'on passait. On a souri et on a fait les fiers avant de se remettre en marche. Tout cela semblait irréel. Rempli d'un océan de chaises

et d'une marée de gens, le Vieux Campus ne ressemblait pas à l'endroit que je connaissais. En plus, nous y sommes entrés par un chemin inhabituel, à travers des portails d'habitude toujours fermés.

À peine avions-nous pris place que nous étions déjà diplômés, presque sans nous en rendre compte. Un hymne, une prière, et soudain, un bon millier d'étudiants « EN ORDRE » ont reçu les diplômes « tels qu'établis par le doyen ». Et c'était fini.



4 juin 1985

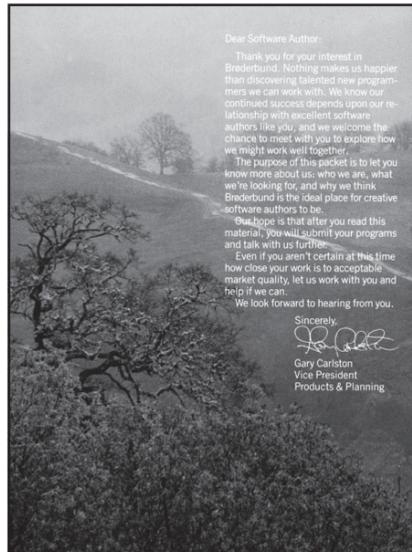
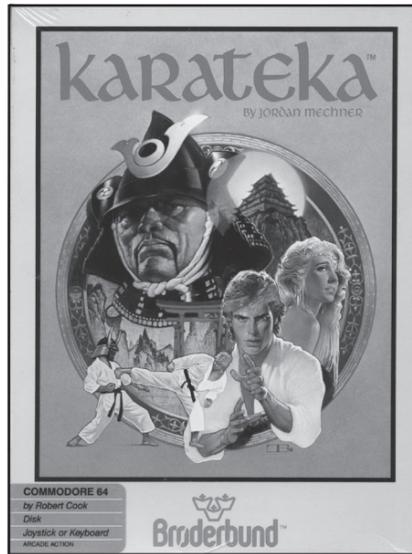
[New York] J'ai eu 21 ans aujourd'hui.

Irv Bauer est passé chez moi. On a discuté pendant quelques minutes. Il m'a félicité de ma situation de jeune prodige et m'a demandé ce que je préparais. Je lui ai répondu que j'écrivais un scénario.

«C'est dur comme business», a-t-il répondu. Puis il a dit : «Je vais te faire un cadeau.» Là-dessus, il m'a recommandé les deux tomes d'*Agee on Film* de James Agee. Je l'ai beaucoup remercié. J'imagine que je dois acheter les livres moi-même.

J'ai raccompagné Aviva (elle part en Australie via LaGuardia) et je suis allé voir *Jules et Jim*.

Ma cousine Aviva Ziegler vit à Sydney. Elle a réalisé un film documentaire sur les racines juives européennes de sa (notre) famille pour la télévision australienne.



Robert avait 17 ans quand Broderbund a publié son premier jeu, Gumball. Il a réalisé les portages de Karateka vers l'Atari et le Commodore 64. Plus tard, on a travaillé ensemble sur The Last Express.



5 juin 1985

Un jour froid, pleuviotant. J'étais un peu grognon, peut-être parce que je me sens confus et indécis à propos de mon avenir. Kay de Brøderbund a appelé et m'a dit que c'était bon pour que je loge chez Dane. J'ai réservé un vol pour L.A. et S.F. pour le 5 juillet. Alors tout est prêt. Sauf que...

Est-ce que je veux vraiment créer un autre jeu vidéo? Est-ce que je peux faire ça et écrire des scénarios en même temps? Est-ce que je peux écrire des scénarios tout court?

J'ai joué la musique de *Gremlins* pour m'évoquer l'été dernier et me mettre dans l'ambiance pour travailler dans le milieu du cinéma. Ça a marché. Demain, j'écrirai quelque chose.

La version Commodore de *Karateka* doit être sortie, j'en ai reçu une copie au courrier. Emballée dans de la cellophane et tout.

15 juin 1985

Chris Columbus doit être heureux. Steven Spielberg l'a pris sous son aile, et maintenant il tourne des films sympa à tour de bras. J'ai adoré *Gremlins*. J'ai aimé *Les Goonies*. Beaucoup.

Je suis content d'aller à San Rafael dans deux semaines. Je crois que je vais devenir dingue si je reste là sans bouger. Ici, ma vie sociale est inexistante. Je ne fais jamais rien. Je suis en train de me fossiliser.

Je ne suis pas très enjoué à l'idée de devoir m'asseoir pour programmer un nouveau jeu vidéo et de me relever un an plus tard. Mais ça me ferait du bien de vivre à Marin et de travailler à Broderbund. Rencontrer des gens nouveaux. Mon appart à moi, ma bagnole à moi. Explorer. Ouai - j'en ai très envie.

4 juillet 1985

[L.A.] Je dors chez Robert Cook à Huntington Beach. Grande fête sur la plage la nuit dernière avec sa famille et environ cinq cents personnes. On a parlé de jeux vidéo, de films et de notre avenir.

Aujourd'hui, nous sommes allés à Westwood pour voir *St. Elmo's Fire*. C'est le tout premier film que je vois sur des gens de mon âge, c'est-à-dire à peine sortis de l'université. D'habitude, ces films mettent en scène l'été après le lycée ou la première année d'université.

C'est rafraîchissant de voir ces acteurs qui ne jouaient que des jeunes de 17 ans depuis cinq ans jouer enfin des personnages de leur âge.

Karateka est numéro 2 sur la liste des meilleures ventes de *Billboard*.

5 juillet 1985

Robert est hyper motivé pour faire un nouveau jeu dès maintenant. Ma présence semble avoir cet effet sur lui. Moi, j'ai de sérieux doutes sur ma volonté d'en faire un autre.

D'un côté, si je reste encore longtemps chez moi, je vais devenir dingue. J'ai besoin d'un endroit où aller. D'amis. De travail. Déménager à Marin et créer un nouveau jeu pour Broderbund m'apporterait tout ça.

Mais ça me laisserait moins de temps pour écrire des scénarios. Je pourrais en écrire trois avec le temps consacré à faire un nouveau jeu. Et... l'industrie du jeu vidéo est en train de s'assécher. Au total, *Karateka* pourrait à peine me rapporter 75000 \$, et pourtant ce jeu est au top des ventes. Rien ne dit que mon prochain jeu aura autant de succès. Ou qu'il existera seulement un marché pour les jeux vidéo dans deux ans ou plus.

10 juillet 1985

[San Rafael] C'était sympa d'aller dans les bureaux de Broderbund et de voir tout le monde. J'ai déjeuné avec Gene Portwood, puis j'ai passé quelques heures assis dans son bureau avec Lauren Elliott et Gary Carlston, à parler d'idées pour mon nouveau jeu. David Snider m'a montré l'Amiga - wow! - et Chris Jochumson m'a montré la version Mac de *Print Shop*.

Broderbund se porte bien. *Print Shop* se vend incroyablement bien. Je suis presque convaincu de vouloir déménager et faire un nouveau jeu.

Après avoir écrit mon premier scénario.

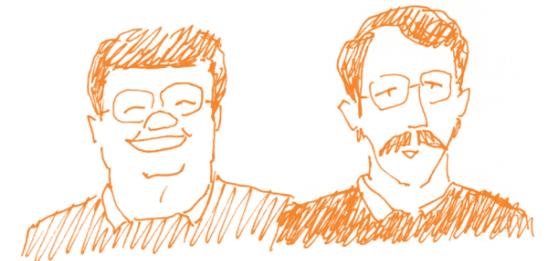
16 juillet 1985

Danny Gorlin m'a amené chez lui pour me montrer *Airheart*, qui, un an plus tard, a enfin des graphismes en double hi-res¹. Il m'a demandé ce que j'en pensais.

Le jeu a le même problème que quand je l'ai vu pour la dernière fois. De petits objets détaillés sur un fond noir. Ça devrait être

1. Il s'agit d'un mode graphique spécifique de l'Apple II.

En 2017, Robert est devenu Veda Heubinkz-Cook. Elle est encore plus intelligente, drôle, et impressionnante que Robert, ça fait 35 ans qu'on est amis.



Gene Portwood et Lauren Elliott étaient les concepteurs de jeux internes de Broderbund. Ils m'ont aidé sur *Karateka*, et ont créé le premier jeu *Carmen Sandiego* avec Dane Bigham.



Le premier jeu de Danny était Choplifter. Ce jeu a fait de lui un millionnaire. C'était l'un de mes premiers héros concepteurs de jeux. Même s'il était modeste et se comportait normalement, j'étais toujours émerveillé quand je le croisais.

dément, incroyablement beau; les gens devraient regarder le jeu et se dire : «Je n'arrive pas à croire que je vois ça sur un Apple II.» Mais en fait, en l'état, ce n'est pas très impressionnant.

Je lui ai dit : «Ce que tu as fait est honnête, mais ce ne sont que des trucs durs à représenter et à programmer. Tu devrais ajouter quelques effets cheap pour que les gens remarquent, par contraste, ceux qui sont plus compliqués.» J'ai fait plusieurs suggestions. Il m'a écouté, mais j'ai vu qu'il voulait vraiment croire qu'il y était presque et qu'il ne lui restait plus qu'un mois de développement.

Danny a investi beaucoup de temps et d'argent là-dedans. Je suis inquiet. Techniquement, c'est une merveille, mais l'univers qu'il a choisi de représenter avec cette superbe technologie est tellement exotique que j'ai peur que les gens n'y répondent pas. C'est ce que Gene Portwood appelle «des graphismes à la recherche d'un jeu».

17 juillet 1985

Gene et moi avons trouvé un thème pour le prochain jeu pendant notre repas. Ali Baba, Sinbad. C'est pluriforme, familier, unique d'un point de vue visuel et - dans le domaine des jeux vidéo - ça n'a pas été exploité jusqu'à la lie.

Robert, Tomi, Steve et moi sommes allés dîner à l'Acapulco. La serveuse n'a pas voulu croire que j'avais 21 ans parce que mon permis de conduire new-yorkais n'avait pas de photo. «Vous auriez pu le bricoler vous-même», a-t-elle dit. Alors Steve a commandé une margarita et me l'a fait passer. J'en étais à ma troisième gorgée quand le patron est arrivé et me l'a enlevée de la bouche avec un «merci» glacial. Il était si énervé même après ça qu'il est revenu à notre table pour nous faire la leçon.

Le pire, c'est qu'ils nous ont quand même fait payer la boisson.

18 juillet 1985

En me conduisant à l'aéroport, Tomi m'a dit :

«Je crois que tu devrais poursuivre ta carrière de scénariste. À fond.»

J'étais surpris et lui ai demandé pourquoi. Elle m'a dit que Brøderbund était un endroit correct, chaleureux et amical pour travailler,

mais que pour les programmeurs, ce n'était pas si bien que ça. Les plus vieux, comme Chris et David, commencent à avoir peur parce que leur seul talent monnayable, c'est la programmation, et que c'est un truc de jeunes. Les nouveaux venus sont prêts à travailler plus longtemps pour moins cher et n'ont pas encore de petite amie ou de famille pour leur prendre des heures de travail. En plus, personne ne sait combien de temps le marché du jeu vidéo va durer, ni comment ce sera l'année prochaine.

Je n'y aurais jamais pensé de cette manière.

28 août 1985

[Chappaqua] Un de ces jours pluvieux de fin d'été. Réveillé à 11 h 30, j'ai conduit maman en ville et je l'ai raccompagnée.

J'ai fini la lettre pour Ed Bernstein à Brøderbund. Il fallait que je trouve une idée de synopsis, alors j'ai juste noté quelque chose qui m'est passé par la tête. J'ai scellé la lettre et l'ai envoyée.

Alors, quelque chose d'étrange est arrivé. J'ai commencé à avoir des images dans ma tête représentant mes personnages : le sultan, la princesse, le garçon. J'ai vu ces scènes dans mon esprit comme si c'était un film de Disney. Alors j'ai écrit un scénario - bouclé en une heure. Je pense que je m'en suis bien tiré. C'est assez similaire à *Karateka*, mais c'est plus plausible, plus complexe, et surtout, plus drôle. Gene va adorer. Peut-être que l'histoire précédant la trame pourrait être écrite et illustrée, comme une bande dessinée, et publiée avec le jeu.

Mes pensées nocturnes ces derniers temps étaient du genre : «Est-ce que j'ai les épaules pour faire un nouveau jeu vidéo? Est-ce que c'est ce que je veux faire? Est-ce que j'en suis capable? Et si la partie de mon cerveau qui écrit du code s'était atrophiée? Est-ce que je vais foirer lamentablement? Est-ce que je ne devrais pas devenir scénariste à plein temps?»

Aujourd'hui m'a fait me sentir mieux.

30 août 1985

J'ai passé une bonne journée à bosser sur le jeu. (Scénario? Quel scénario?) J'en suis au point où je veux vraiment sortir acheter un caméscope, un magnétoscope et un numériseur et me mettre au boulot.



Tomi Pierce a cofondé la start-up de logiciels éducatifs Sensei avec Steve Patrick en 1984, sous l'aile de Doug Carlston. Leur premier titre était "Geometry."



Mon père a composé la musique de Karateka sur un grand piano Steinway et je l'ai retranscrite sur ordinateur.

C'est un psychologue scolaire, un entrepreneur et un pianiste amateur passionné. C'était la première fois qu'il composait.



Mon frère David (qui avait alors 15 ans) était d'accord pour faire de la motion-capture (de l'époque). C'était avant qu'il se lance à fond pour devenir un maître du Go.



La version Atari de *Karateka* est arrivée via FedEx. Côté graphismes, c'est très beau, côté son, c'est horrible. Papa et moi avons passé la journée à corriger la musique. Elle devrait être correcte, mais pas de la qualité de la version Commodore.

Je suis incroyablement content d'être excité à l'idée de faire ce nouveau jeu. Ça me rend joyeux et confiant pour le futur.

Mais bon, peut-être que me sentir bien ne veut pas dire que ce que j'écris est bien. Peut-être que les meilleures choses ne sont issues que du désespoir le plus noir. Ou peut-être pas.

24 septembre 1985

J'ai réussi mon test de conduite, même si j'ai tapé le trottoir en me garant, j'ai oublié de regarder dans le rétro, je me suis arrêté à un feu vert et j'ai eu du mal à sortir la clé du contact. Donc voilà, j'ai mon permis de conduire. Effrayant, hein?

J'ai reçu une lettre d'Ed. Il s'est extasié à propos du nouveau jeu et a proposé de me payer un billet pour le rejoindre et discuter de mon contrat «dès que ça (me) convient». Cool, pas vrai? (Désolé, maman, papa... je ne serai pas là pour dîner. Il faut que j'aille en Californie pour le week-end. Les affaires. Vous savez ce que c'est.)

25 septembre 1985

Le magnétoscope et le caméscope du Diners Club sont arrivés. Ça fait peur d'avoir du matériel qui vaut 2500 \$ qui n'est pas à moi et que je ne peux pas me payer. David et moi (surtout David) avons passé la journée à jouer avec. C'est une merveille de technologie, mais je respirerai mieux une fois qu'on aura rendu le tout.

Je me sens si malhonnête.

2 octobre 1985

La nuit dernière, je suis resté éveillé, plein d'inquiétude, en pensant au nouveau jeu. Tous les détails que je vais devoir mettre dedans... À ce niveau, ça me fait peur. Comment j'ai fait pour *Karateka*? Je n'arrive pas à m'en souvenir. Je ne suis pas sûr de pouvoir le refaire.

Le doute est toujours là, quelque part dans ma tête. Il me parle de temps en temps. Il me dit : «Jordan! Qu'est-ce que tu fais?»

Tu recules d'un pas. Tu veux être créateur de films. Il est temps de passer à autre chose! Tu as mené ta vie de développeur sur Apple à fond il y a un an. Tu es entré dans l'industrie juste avant qu'elle ne commence à mourir, juste avant que tu t'arrêtes de t'intéresser aux jeux vidéo. Maintenant tu veux faire «juste un jeu de plus»... pourquoi? Timidité! Peur de te lâcher! Tu vas perdre un an, mec! Si tu veux aller à Hollywood, c'est maintenant!»

«Tais-toi», dis-je, et le doute grommelle et retourne, pour l'instant, dans son trou.

17 octobre 1985

Je devrai filmer David ce week-end parce que je dois rendre la caméra d'ici mardi. Problème d'avoir David comme modèle : le temps que je sache de quelles animations j'aurai besoin, il sera à 5000 kilomètres d'ici (et peut-être qu'il aura grandi aussi).

Ed Bernstein m'a rappelé. «J'ai l'impression que je dois te faire une offre, m'a-t-il dit. Si tu me faisais une contre-offre?»

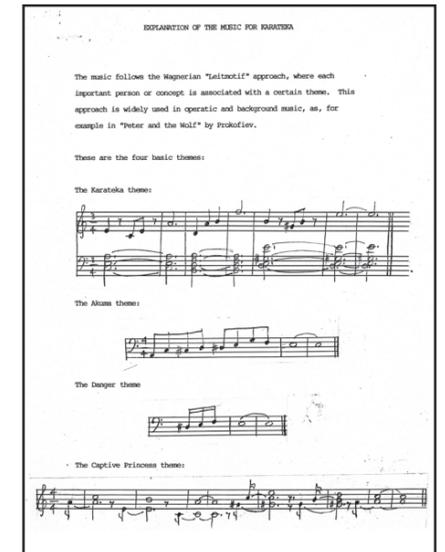
Je me suis demandé comment faire une contre-offre s'il n'y a pas d'offre sur laquelle se baser. Mais je lui ai dit : «Pas d'avance, pas de salaire, et 20 % des royalties. Ce serait l'idéal pour moi.»

Il m'a répondu aussitôt : «Mon idéal serait pas d'avance, pas de salaire, et 15 % de royalties.»

Je déteste négocier avec des gens que j'apprécie. Je veux tout de suite être sympa. Je ne veux pas qu'ils pensent que je suis avare. Mais d'un autre côté, je veux autant d'argent que possible.

Ce matin je me suis assis au soleil et j'ai relu Ma montagne. J'ai réalisé à quel point ma vie est éloignée de la nature. Je regarde un écran d'ordinateur toute la journée. *Fast food*, lumières floues. Je n'ai que 21 ans; mes yeux devraient être bleu-blanc, mais ils sont injectés de sang.

Le goût du voyage est toujours en moi. Il n'est pas mort. Merci, Jean George.



C'est encore un super bouquin pour ados. L'auteur, Jean Craighead George, vivait aussi à Chappaqua.

20 octobre 1985

J'ai filmé David en train de courir et de sauter dans le parking du Reader's Digest.
Ça devrait suffire pour le moment.

