

Ouf! Il fait chaud! Si ça continue comme ça, je vais fondre...

Mais où est Kath? Elle aurait dû être là depuis déjà cinq minutes. Cinq minutes, c'est quand même 300 secondes. C'est vraiment très long, 300 secondes à ne rien faire et à attendre. Pourquoi, quand on s'ennuie, les secondes semblentelles durer une éternité?

Pourtant, cinq minutes, ça peut passer tellement vite. Par exemple, quand tu mets un dollar dans un jeu d'arcade au cinéma, on dirait que les 5 minutes s'écoulent en 45 secondes.

- Il est quelle heure, là, m'man?
- Guillaume, tu me l'as demandé il y a une minute. Il est 10 h 06.

Quoi? C'est impossible... Il doit y avoir une erreur!

— Mais voyons, maman, ça ne se peut pas! L'horloge doit être brisée.

— Ça aussi, Guillaume, tu me l'as déjà dit. Et comme je t'ai répondu tantôt, ça me surprendrait que toutes les horloges de la maison soient brisées et que même l'heure de la télé soit défectueuse.



Pffft! Je me retourne et je continue de regarder par la fenêtre enneigée. Aujourd'hui, c'est une journée spéciale. Je pense que ça va être la plus belle de toute ma vie!

C'est le premier jour des vacances de Noël. Deux semaines sans école! Mais ce qui est encore plus formidable, c'est qu'aujourd'hui, le père de Kath nous amène à l'endroit où il travaille pour nous faire visiter son bureau et les locaux de sa compagnie de jeux vidéo.

Nous allons rencontrer les programmeurs, les graphistes, les concepteurs et plein d'autres gens super *cool* qui vont nous montrer comment ils ont réalisé **ESCAPADES VIRTUELLES**, le jeu trop génial qui nous transporte au cœur des civilisations disparues!

Kath et son père étaient censés être devant ma porte à 10 heures pile. Qu'est-ce qu'ils peuvent bien faire?

10

- M'maannn?
- Il est 10 h 07, Guillaume.

Hein? Comment savait-elle ce que j'allais lui demander? J'ai trop hâte qu'ils arrivent. En plus, le père de Kath nous a dit qu'il avait une surprise pour nous! Qu'est-ce que ça peut bien être?

Bon, j'ai le temps d'aller aux toilettes. Je me dépêche! J'enlève mon foulard, ma tuque, mes mitaines, mes bottes et mon manteau, puis je fonce vers la salle de bain. J'ouvre la porte, descends la fermeture éclair de mon jean et...

— Guillaume? Katherine et son père sont là, ils sont dans leur auto! Ne les fais pas attendre, ce n'est pas poli. Dépêche-toi!

Zut! Pourquoi, chaque fois que j'attends quelqu'un et que je me décide à faire autre chose, la personne arrive? Je rêve ou c'est une conspiration? Peu importe, je ne peux pas me retenir, c'est trop tard. Kath m'a bien fait attendre, elle. C'est à son tour de patienter! Un petit pipi rapide et c'est parti.



Je n'aurais pas dû boire deux verres de jus de raisin, ce matin. C'est interminable! Si ça continue, je vais me déshydrater complètement et ressembler à un de ces fruits desséchés qu'on vend dans des emballages de plastique.

Bon! Ça y est! Je refais le chemin inverse. Porte, manteau, bottes, mitaines, tuque et foulard. Je suis prêt. Oups! Presque prêt! J'allais oublier ma fermeture éclair! Zip!

00000000

Voilà! C'est parti!

Oh non! J'allais aussi oublier mon sac à dos! J'y ai glissé une petite surprise pour Kath. La semaine dernière, dans un magasin, j'ai trouvé un casque viking et une fausse moustache.

Je vais les mettre plus tard pour lui faire une blague!

Je me précipite finalement dehors en adressant de grands signes de main à Kath et à son père. Je monte à l'arrière du véhicule et je m'installe confortablement en souriant à mon amie. Nous ne disons rien, nous sommes trop excités.

Daniel, lui, nous explique le plan de la journée :

— Alors, les enfants, quand nous allons arriver, nous commencerons par une visite des bureaux où l'on fait les croquis et les dessins des jeux. Vous allez rencontrer les illustrateurs. Ensuite, nous irons voir les concepteurs des niveaux. Ce sont eux qui décident des quêtes et de l'ordre des missions à effectuer. Après, nous visiterons les programmeurs, ceux qui installent la toile de fond des jeux, les contrôles et les décors. Finalement, nous allons rencontrer les gens qui s'occupent d'animer les personnages. D'ailleurs,

Guillaume, tu vas voir Simon. C'était lui, le responsable de l'animation des déesses et des dieux grecs, dont la belle Aphrodite. Tu pourras le remercier!

La remarque du père de Kath est suivie d'un clin d'œil. Je jette un regard en coin à mon amie. Pour ceux qui l'ont oublié, la dernière fois que nous avons joué à **ESCAPADES VIRTUELLES**, nous étions en Grèce et à la fin, la déesse Aphrodite, la plus belle femme du monde, m'a... eh bien... elle a...

— Très drôle, papa! Tu veux qu'il remercie Simon parce que cette affreuse déesse grecque lui a donné un bisou sur la bouche! Il devrait plutôt le chicaner. En tout cas, moi, c'est ce que je vais faire!

Je préfère m'abstenir de tout commentaire. De toute façon, je ne sais pas trop quoi dire! Le trajet est long. Nous devons nous rendre en plein centre-ville, au pays des gratte-ciel. C'est là que le père de Kath travaille. J'en profite pour lui poser quelques petites questions:

- Daniel, pourquoi se sent-on si mal quand on connecte les lunettes au début du jeu?
- Ah, ça, Guillaume, c'est parce que les lunettes envoient des ondes spéciales dans ton cerveau, et ce sont ces ondes qui étourdissent. Nous avons essayé d'améliorer la sensation, mais tu sais, le cerveau est très complexe, alors c'est difficile. La seule chose dont nous sommes certains, c'est que ces ondes ne sont pas dangereuses!

Bon, c'est mieux que rien. Au moins, ce ne sont pas des ondes zombies qui dévorent le cerveau.

— Daniel, je me demande aussi ce qui arrive si on meurt pendant le jeu.

16

— En fait, Guillaume, ce qui se passe...



Avant que le père de Kath termine sa phrase, mon amie s'exclame:

— On y est! Regarde, Guimauve, c'est ici!

Wow! C'est haut. Devant l'immeuble, le nom de la compagnie et le logo sont représentés. *RUBICOM Studio de développement de jeux vidéo*. Génial! La meilleure journée de ma vie peut commencer!



Dans l'entrée du bâtiment, il y a une immense statue d'Osiris, le dieu égyptien, et une statue de Méduse, la terrible femme à la chevelure de serpents qui m'a presque tué dans le dernier monde.



Le père de Kath pousse une grande porte arrondie et là... nous arrivons au paradis.

Derrière, des dizaines et des dizaines d'ordinateurs et d'écrans géants sont alignés. La salle est remplie de personnes qui pianotent sur leur clavier ou qui dessinent avec des crayons spéciaux sur des tablettes. C'est vraiment très technologique.

Ça y est. C'est décidé. Je veux travailler ici quand je vais être grand.

Dans le bureau de Daniel, nous pouvons voir, accrochés sur les murs, des douzaines de croquis et de dessins de nos anciennes escapades virtuelles: le cyclope de la Grèce, la momie d'Égypte, Zeus, le Sphinx... Wow! Dire que nous étions à l'intérieur de tout ça il n'y a pas si longtemps!

Après nous avoir fait faire le tour, Daniel nous présente Jean, l'illustrateur du jeu. Ce dernier nous explique comment il dessine les paysages et les personnages à l'aide d'un logiciel, directement sur sa tablette. Il a un crayon électronique spécial. Adieu papier et stylo. Une fois le tout terminé, il peut les transférer dans l'ordinateur du fameux Simon, celui qui anime les personnages et qui les crée en trois dimensions.

En arrivant au poste de travail de Simon, le père de Kath refait une blague sur Aphrodite et Simon me tape dans la main pour me féliciter. Un petit sourire se dessine sur mon visage, alors que celui de mon amie disparaît complètement.

Simon nous montre comment il anime les personnages en mettant des points de mouvement sur leurs articulations: les genoux, les coudes, le cou... C'est fascinant! Les dessins créés par Jean prennent vie sous nos yeux. Simon prête même son crayon spécial à Kath pour qu'elle

22