

ES-TU
GAME?

**Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales
du Québec et Bibliothèque et Archives Canada**

Titre: Es-tu *game*? / Daniel Guay

Nom: Guay, Daniel, 1981- , auteur

Guay, Daniel, 1981- | Téléchargement

Description: Sommaire incomplet: tome 1. Téléchargement.

Identifiants: Canadiana 20240011112 | ISBN 9782897839550 (vol. 1)

Classification: LCC PS8613.U26 E88 2024 | CDD jC843/.6-dc23

© 2024 Les Éditeurs réunis

Images de la couverture: Daniel Guay / Images générées par l'IA

Les Éditeurs réunis bénéficient du soutien financier de la SODEC
et du Programme de crédit d'impôt du gouvernement du Québec.

Financé par le gouvernement du Canada



Édition

LES ÉDITEURS RÉUNIS

lesediteursreunis.com

Distribution nationale

PROLOGUE

prologue.ca

Imprimé au Canada

Dépôt légal: 2024

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada

Daniel Guay

ES-TU
GA  E ?

1. Téléchargement



LES ÉDITEURS RÉUNIS

Du même auteur
chez Les Éditeurs réunis

Apocalypse zombie : journal d'un survivant

Tome 1, 2020

Tome 2, 2021

Tome 3, 2021

Recruté par le CH

1. *Une difficile ascension, 2016*
2. *Le camp d'entraînement, 2016*
3. *Le but de la victoire, 2017*

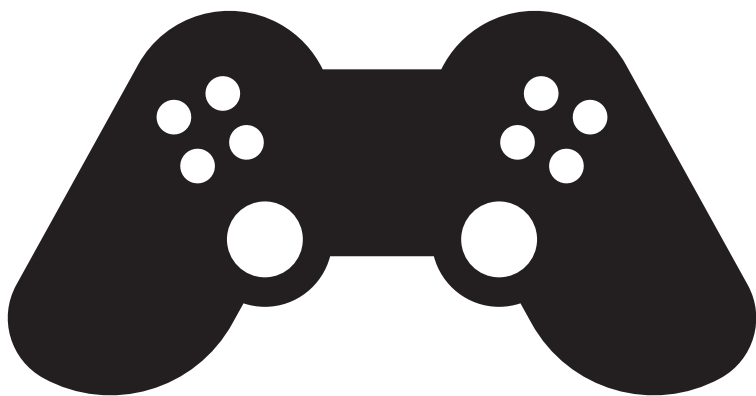
Atlantide

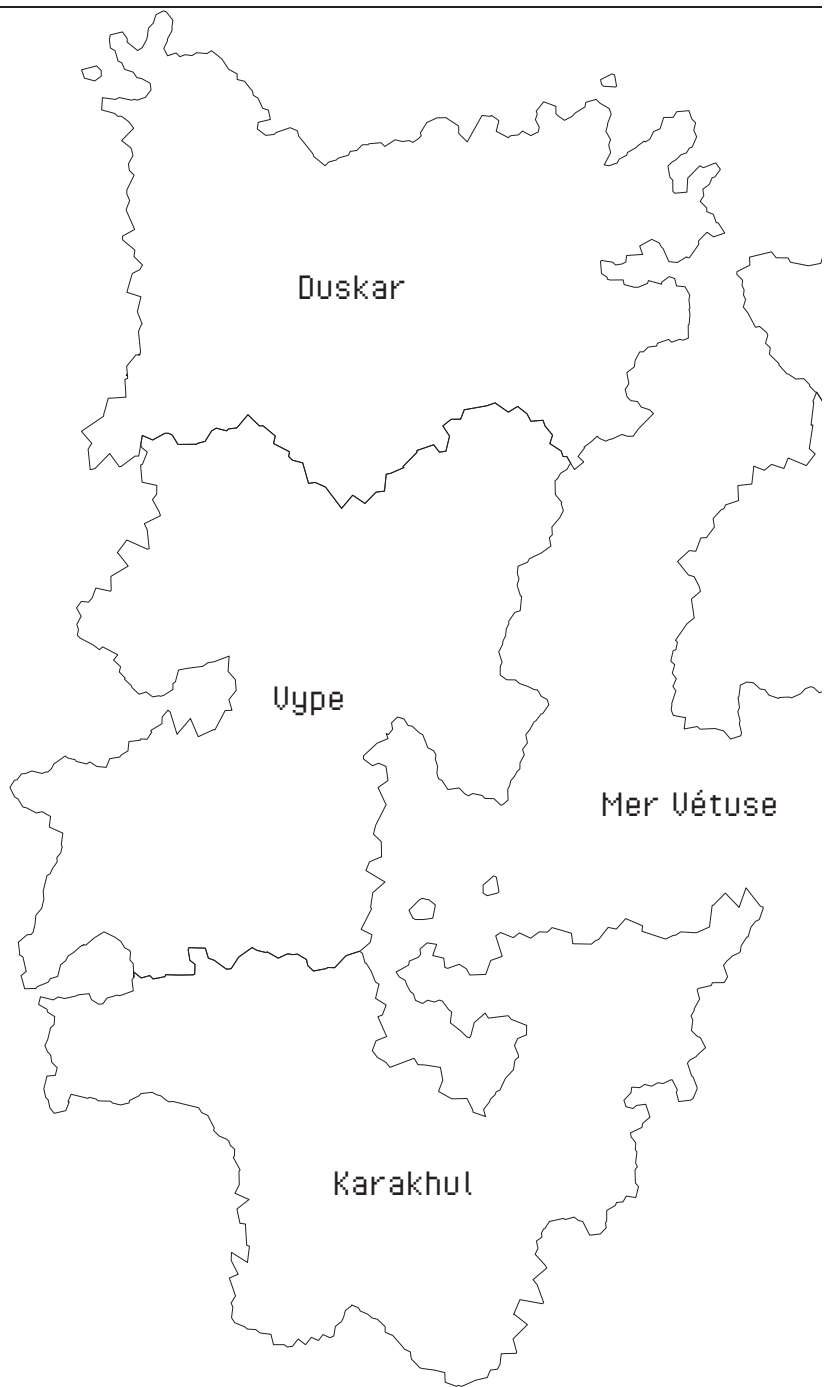
1. *La prophétie du fléau, 2012*
2. *La guerre des civilisations, 2012*
3. *La chute d'un empire, 2012*

Anosios

1. *Retour au pays des hommes, 2010*
2. *Le siège d'Ymirion, 2010*
3. *Les souterrains d'Asilbruck, 2011*

**Appuyez sur
une touche
pour commencer**





Duskar

Uype

Mer Uétuse

Karakhul

Nethéria



CHAPITRE 1

Des nuages sombres masquaient la lune, enveloppant l'usine d'une pluie froide et incessante. Perchée dans la tour la plus haute, une sentinelle manœuvrait avec nonchalance un projecteur, scrutant l'obscurité à la recherche d'un improbable intrus qui aurait osé s'aventurer en ces lieux hautement sécurisés.

Un peu plus bas, d'imposants gardes armés de mitraillettes se déplaçaient sur de vastes passerelles, s'efforçant de se protéger du déluge. Dissimulés sous leurs longs imperméables d'un vert sombre, ils étaient difficiles à repérer. À l'occasion, on entendait l'un d'entre eux vociférer à la fois contre la météo capricieuse et son salaire misérable qui ne justifiait guère qu'il soit trempé jusqu'aux os du matin au soir.

- S'il pleut encore demain, je ne sors pas de mon lit. Ils n'auront qu'à déduire cette journée de ma paie, je m'en fiche !

- Tu ressasses la même rengaine depuis près d'une semaine. Tu sais bien que dans ce boulot, tu travailles ou tu fais tes bagages.

Les deux hommes ne se doutaient pas un instant que leur discussion était secrètement épiée. Tapi dans l'ombre, un soldat d'élite guettait le moment propice pour passer à l'action. À la moindre erreur, l'un des deux gardes sonnerait l'alerte, ce qui signifierait également l'échec de sa mission. La patience était donc la clé de cette opération.

Es-tu *game*?

Quelques minutes plus tard, les deux gardes n'avaient pas bougé. Conscient qu'il devait agir s'il voulait progresser, le soldat d'élite retira très lentement de son étui un pistolet muni d'un silencieux. Le chargeur encore plein, il allait courir le risque de l'utiliser.

Afin de ne pas attirer l'attention, il devait éliminer les deux gardes de manière quasi instantanée, puis dissimuler leurs corps. La mire dirigée sur la nuque de sa première cible, il était sur le point d'appuyer sur la détente.

– Pause –

– Papa! s'exclama Philippe. Qu'est-ce que tu veux? J'allais attaquer et tu m'as presque tout fait rater.

À plusieurs reprises, le père de Philippe avait tenté d'attirer son attention, en vain. Agacé, il avait donné une légère tape sur l'épaule de son fils, puis une autre, insistant. Sans cacher son exaspération, Philippe avait finalement détourné les yeux de sa console de jeu vidéo portable.

– Je vais me chercher un sandwich, l'informa son père. Tu veux que je t'en prenne un?

Philippe secoua la tête en signe de refus, puis observa son père s'éloigner dans le vaste couloir de l'aéroport. Il s'apprêtait à replonger dans son jeu d'infiltration lorsqu'il risqua un regard vers les deux jeunes filles assises presque en face de lui. Elles ne lui étaient pas étrangères. Au contraire, il connaissait mieux que quiconque la rouquine vêtue d'un ample pantalon vert et d'une camisole violette. Il s'agissait de sa sœur, Chloé, avec qui il entretenait une

relation houleuse et conflictuelle. Elle était accompagnée de sa meilleure amie. Les cheveux noirs, plutôt courts, Anaïs était vêtue de façon moins flamboyante. Un simple jeans et un t-shirt noir la rendaient presque invisible comparativement à Chloé. Et pourtant, Philippe saisisait chaque occasion de l'observer discrètement. Il avait essayé à maintes reprises de se convaincre qu'elle lui était indifférente, mais il avait finalement dû admettre qu'Anaïs lui plaisait.

Chaque fois qu'il risquait un regard en direction de la jeune fille, Philippe ne s'accordait qu'une demi-seconde, car il craignait d'être surpris. Pour cette raison, il remarqua pour la première fois le logo sur son t-shirt. Il s'agissait du célèbre symbole de Superman en forme de S.

Elle est donc une fan de DC Comics, songea Philippe. Bien qu'il n'ait jamais été particulièrement attiré par ces superhéros, préférant de loin ceux de Marvel, il devait reconnaître qu'Anaïs avait le profil d'une geek, ce qui était loin de lui déplaire.

— Contrairement à ce que croient les gens, ce symbole représente l'espoir, expliqua soudainement Anaïs.

Tiré de sa rêverie, le jeune garçon se redressa brusquement, soudain conscient qu'il avait trop longuement fixé le fameux symbole.

— Quoi? demanda-t-il, mal à l'aise.

— Le «S» sur le costume de Superman, répéta Anaïs. Il symbolise l'espoir pour les Kryptonien.

Philippe ne savait plus comment réagir. Anaïs avait remarqué qu'il observait son t-shirt et il n'avait aucun moyen de le nier. En un éclair, il surprit le sourire malicieux de Chloé qui l'observait. Elle était apparemment satisfaite de la situation et guettait avec intérêt sa réaction.

— Je crois t'avoir déjà dit que je préférerais les superhéros de Marvel, lança-t-il d'un ton qui se voulait négligent.

— Ça ne prend pas un cerveau en pleine santé pour s'intéresser à Thor et Spiderman, intervint Chloé d'une voix cinglante. Tu n'es pas apte à comprendre et à apprécier les subtilités d'un héros comme Superman.

Philippe bouillonnait intérieurement, mais il s'efforça de conserver son calme. Alors qu'il s'apprêtait à répliquer, il remarqua qu'Anaïs observait attentivement sa réaction. Il paraissait évident qu'une querelle puérile entre frère et sœur serait plus embarrassante qu'autre chose. Contre toute attente, Philippe parvint à retenir la réplique incisive qu'il avait préparée pour sa sœur, et la dispute n'alla pas plus loin.

Incapable de supporter plus longtemps les petits rires moqueurs des deux jeunes filles, Philippe se leva et partit à la recherche de son père. Ce n'était pas la première fois qu'il déambulait dans un aéroport. À quelques reprises, il était monté dans un avion, à l'occasion de vacances en famille dans le Sud. Mais cette fois-ci, le but du voyage était bien différent. Dans moins d'une heure, il s'envolerait vers Boston pour participer à l'une des plus importantes conventions de jeux vidéo en Amérique du Nord. Il était empli d'impatience à l'idée de découvrir en avant-première

les jeux les plus attendus et de se familiariser davantage avec les nouvelles technologies qui n'étaient pas encore disponibles sur le marché.

Malgré tout le ressentiment qu'entretenait Philippe envers sa sœur, il admettait qu'elle s'était merveilleusement bien débrouillée pour convaincre leur père d'effectuer ce voyage. Il s'était toutefois bien gardé de la remercier, par crainte que ce compliment se retourne plus tard contre lui. Il valait mieux taire certaines choses, comme l'attrance qu'il éprouvait pour Anaïs.

Après quelques heures de vol, l'avion se posa à l'aéroport de Boston. Selon Francis, le père de Philippe et Chloé, cette ville regorgeait de choses à découvrir. Les amateurs de baseball étaient inévitablement attirés vers l'emblématique stade des Red Sox, tandis que les érudits préféraient visiter les musées de la prestigieuse Université Harvard. Pour les passionnés d'histoire, le quartier historique offrait des jardins pittoresques et une ambiance coloniale. Une journée bien remplie s'annonçait donc pour Francis. Impatient d'entreprendre l'itinéraire qu'il s'était fixé, il donna de l'argent à Philippe et Chloé pour payer le taxi, puis leur rappela le lieu et l'heure où ils devaient se retrouver en fin de journée.

C'était la toute première fois que Philippe avait l'occasion de participer à une convention sur les jeux vidéo. Une fois passée la billetterie, il réalisa que l'endroit était immense et qu'il était facile de s'y perdre.

— Nous devrions rester ensemble, suggéra Anaïs, elle aussi intimidée par l'ampleur du lieu.

Philippe ne demandait pas mieux que de passer la journée en compagnie de la jeune fille. Cependant, il devait prendre en compte sa sœur et les inévitables désaccords à venir. Par ailleurs, ses goûts pour les jeux vidéo étaient à l'opposé de ceux de Chloé et d'Anaïs. Passionné par les jeux de tir et les simulations automobiles, il n'appréciait guère les jeux d'aventure dans lesquels il était nécessaire de développer longuement les aptitudes de son personnage. Les vastes mondes à explorer et les dialogues interminables des personnages non joueurs ne suscitaient en lui aucun intérêt.

Finalement, le trio se mit d'accord sur une liste de kiosques qui permettait à chacun d'y trouver son compte. Celui qui se trouvait le plus près faisait l'unanimité. Il s'agissait d'une compagnie spécialisée dans les jeux d'enquête. Une courte vidéo de présentation aux graphismes incroyables était diffusée en boucle sur un écran géant.

Sans se soucier de la foule, Chloé se faufila habilement et parvint à obtenir une affiche du jeu, ainsi qu'une casquette promotionnelle qu'elle posa immédiatement sur sa tête.

— Elle te donne un *look* plutôt étrange, déclara Anaïs, exprimant honnêtement son opinion.

Cet aveu fit sourire Philippe. Il se serait attiré les foudres de sa sœur s'il avait osé émettre un tel commentaire. Renfrognée, Chloé enfonça la casquette sur le crâne de son frère, puis ils se rendirent au kiosque suivant.

Au fil des heures, les trois jeunes passèrent en revue presque tous les jeux dont la sortie était prévue au cours des deux prochaines années. Philippe fut particulièrement impressionné par les visuels ultra-réalistes d'un jeu de course automobile. La Mustang GT affichée à l'écran paraissait tellement réelle que seuls les yeux les plus attentifs auraient pu distinguer qu'il ne s'agissait que d'une simulation. Philippe insista pour essayer la version de démonstration, mettant ainsi à rude épreuve la patience de Chloé et d'Anaïs. Heureusement, l'attente en valait la peine. Le volant et les pédales offraient des vibrations, des secousses et une résistance qui reproduisaient fidèlement les sensations de conduite réelles.

— Il me faut ces accessoires ! s'exclama Philippe dès qu'il eut terminé la courte démonstration.

— Tu es bien trop pauvre, répliqua froidement Chloé. Tu auras tout juste assez pour acheter le jeu.

— Te rends-tu compte que ce volant et ces pédales coûtent huit cents dollars ? renchérit Anaïs.

Philippe était parfaitement conscient du prix exorbitant de ces accessoires, mais cela ne l'empêcha pas d'être déçu. Les filles venaient de gâcher son expérience.

Il était presque quatorze heures lorsqu'ils se dirigèrent vers le kiosque de QuantumPlay. Moins d'un an plus tôt, le nom de cette compagnie était totalement inconnu du grand public. Tout avait changé lorsque la vidéo de son premier jeu, intitulé *Aurora*, avait fait son apparition sur

Internet. Les joueurs du monde entier avaient découvert un univers médiéval fantastique bénéficiant de caractéristiques uniques qui laissaient loin derrière ses concurrents. Les animations étaient impressionnantes, mais ce n'était pas le seul argument qui jouait en faveur de ce nouveau titre. Ce sont les mécaniques de jeu qui avaient véritablement ébranlé le monde du jeu vidéo. L'intelligence artificielle d'*Aurora* dépassait de loin tout ce qui était disponible sur le marché. Chaque interaction, chaque décision influençait l'histoire et le déroulement du jeu. Il y avait des milliers de façons d'explorer le monde gigantesque de ce jeu d'aventure qu'avaient créé les développeurs. D'autres jeux étaient plus ou moins parvenus à réaliser cet exploit, mais la plus grande qualité d'*Aurora* résidait dans ses personnages non joueurs. En effet, les PNJ avaient la capacité d'apprendre, d'évoluer et même d'improviser. Leurs réactions étaient impossibles à prédire, car elles s'adaptaient aux choix du joueur. Selon la publicité, les PNJ qui peuplaient le monde d'*Aurora* possédaient presque une forme de conscience.

— Nous n'arriverons jamais jusqu'à la présentation privée, se plaignit Philippe. C'est le jeu le plus attendu de l'année.

En vérité, il n'avait pas du tout envie d'affronter la foule immense qui s'était rassemblée devant le kiosque de QuantumPlay. Philippe n'était aucunement intéressé par les jeux d'aventure et refusait de perdre un temps précieux à regarder une vidéo que sa sœur avait déjà vue maintes fois sur Internet.

— Tous ceux qui assisteront à la présentation privée recevront un code d'accès anticipé, insista Anaïs, enthousiaste. Nous pourrions essayer le jeu avant sa sortie officielle!

— Tais-toi et suis-nous, trancha Chloé d'une voix glaciale.

Comme l'avait prédit Philippe, les billets pour accéder à la présentation privée étaient en nombre limité et furent rapidement distribués parmi la foule. Quelques personnes déçues décidèrent de quitter l'attroupement, mais la grande majorité choisit de rester en attendant la diffusion imminente d'une nouvelle vidéo promotionnelle.

— J'ai repéré un endroit pour manger, mentionna Philippe, regrettant de ne pas avoir accepté le sandwich que son père lui avait proposé plus tôt dans la journée. Nous n'avons même pas fait de pause pour dîner!

— Attendez-moi ici! ordonna Chloé, ignorant complètement ce que son frère venait de dire.

Sans donner plus de précisions, elle disparut dans la foule. Dérouté, Philippe interrogea Anaïs du regard. Elle semblait tout aussi consternée que lui. C'était la première fois de la journée qu'ils se retrouvaient seuls. Un peu gêné, Philippe cherchait quelque chose à dire. Il aurait aimé paraître intelligent, ou du moins trouver un sujet intéressant pour entamer la conversation. Malheureusement, rien ne lui venait à l'esprit.

— J'espère qu'elle ne va pas faire de bêtise, finit par dire Anaïs pour briser le silence.

Es-tu *game*?

— Je connais suffisamment ma sœur pour savoir qu'on doit s'attendre à tout, rétorqua Philippe.

Le sourire approbateur de la jeune fille lui fit comprendre qu'elle partageait son opinion. Derrière son attitude joviale et parfois même angélique, Chloé avait toujours eu une pointe de malice. Elle savait faire preuve d'inventivité lorsqu'il était question d'enfreindre les règles.

— Seras-tu à la soirée que ta sœur organise dans deux jours? demanda soudainement Anaïs.

La question dérouta Philippe. Il se souvenait vaguement que Chloé avait demandé à leurs parents d'inviter un groupe d'amis à la maison, mais il ignorait les détails.

— Je ne sais pas, répondit-il franchement. Je n'ai rien de prévu.

— Je serai présente, souligna Anaïs, comme si elle souhaitait susciter son intérêt.

Ravi, Philippe avait déjà pris sa décision. Il était hors de question de manquer cette activité. Il aurait aimé formuler une séduisante réponse à la jeune fille, mais les mots ne lui venaient tout simplement pas.

La conversation s'acheva aussi subitement qu'elle avait commencé, laissant place à un pesant malaise. Pour dissimuler son embarras, Philippe scruta la foule à la recherche de sa sœur. Que pouvait-elle bien manigancer? Au bout de

quelques minutes, Chloé réapparut avec un grand sourire aux lèvres. Elle tenait à la main trois billets permettant d'accéder à la présentation privée du jeu *Aurora*.

C'était presque trop beau pour être vrai ! Philippe, qui ne s'intéressait pourtant pas aux jeux d'aventure, se sentit soudainement emballé. Il avait l'impression d'avoir gagné à la loterie. Il n'y avait qu'une ombre au tableau. Comment sa sœur avait-elle réussi à obtenir ces billets ? De nature honnête, le jeune garçon était conscient qu'il n'apprécierait probablement pas la réponse. Dans ces circonstances, il valait mieux ne rien demander. Tout comme lui, Anaïs accepta son billet sans poser de questions.

Une fois terminée la diffusion de la nouvelle vidéo promotionnelle, les heureux élus furent invités à suivre les représentants dans des salons privés. Les groupes étaient composés de trois ou quatre individus. Suivie de près par Philippe et Anaïs, Chloé ouvrit la porte qu'on lui avait désignée. Ils se retrouvèrent dans une pièce minuscule, dotée d'un long divan et d'un téléviseur fixé au mur.

— Bienvenue ! lança énergiquement l'homme chargé de les accueillir. Je m'appelle Norbert et je serai votre guide durant les trente prochaines minutes.

Il avait remarqué que ses invités parlaient français, ce qui n'était pas pour lui déplaire. Étant lui-même originaire de France, il avait l'occasion de mettre de côté l'anglais et d'utiliser sa langue maternelle. Grand et mince, avec les cheveux longs, il arborait un visage blême et émacié.

Ses épaisses lunettes masquaient partiellement son visage. Il aurait pu passer pour l'un de ces savants fous souvent représentés dans les dessins animés.

Philippe s'installa au bout du divan, écoutant distraitement Norbert énumérer toutes les qualités du jeu qu'ils étaient sur le point d'essayer. Dans la mi-trentaine, l'homme chargé de leur faire découvrir *Aurora* avait activement participé à son développement. À l'entendre, on devait même lui attribuer le mérite pour tout ce qui faisait de ce jeu un véritable bijou. *Ce n'est pas la modestie qui l'étouffe*, pensa Philippe.

— J'espérais pouvoir l'essayer plutôt que d'en entendre parler, intervint Chloé au beau milieu du monologue de Norbert.

— Une vraie passionnée, commenta l'homme en souriant. Tu as tout à fait raison.

Il ne semblait pas vexé par cette remarque discourtoise. Au contraire, il déclara qu'il comprenait parfaitement l'impatience de la jeune fille. Lui-même surexcité, il remit une manette à Chloé. Dès qu'elle appuya sur un bouton pour lancer le jeu, un écran de chargement apparut. L'attente ne dura que quelques secondes avant que la cinématique d'introduction commence. Les visuels étaient magnifiques et la narration, captivante. Même Philippe avait les yeux rivés sur l'écran.

— C'est incroyable, murmura Anaïs.

— Chut! la réprimanda Chloé, désireuse de savourer pleinement ce moment.

La cinématique, d'environ trois minutes, s'était montrée à la hauteur des attentes, mais la suite s'avéra tout aussi étonnante. Pour les besoins de la démonstration, un personnage avait déjà été créé et Chloé se lança immédiatement dans l'aventure. Dès sa rencontre avec un premier personnage non joueur, il devint évident que ce jeu était loin d'être ordinaire. Il s'agissait d'une simple paysanne qui se rendait au marché pour y vendre des légumes, ce qui ne promettait rien d'extraordinaire. Et pourtant, l'échange avec ce PNJ était tout simplement prodigieux. À l'aide du *joystick*, Chloé pouvait diriger facilement la discussion en choisissant parmi une série d'options qui s'adaptaient au fur et à mesure de la conversation. Les sujets étaient si variés qu'ils paraissaient presque infinis.

— Combien y a-t-il de dialogues possibles? demanda Anaïs.

— Il n'y a aucune limite, répondit Norbert avec satisfaction. Une personnalité a été générée pour chaque PNJ, à partir de laquelle ils déterminent eux-mêmes ce qu'ils disent. Leur personnalité continuera d'évoluer tout au long du jeu, sans aucun contrôle de notre part.

Philippe commençait à comprendre l'engouement suscité par ce jeu vidéo. Il était même tenté de se lancer dans l'aventure.

Après dix minutes qui semblèrent bien trop courtes à Chloé, elle céda à contrecœur la manette. Ce fut donc

Anaïs qui eut la chance d'affronter un premier adversaire. Les commandes simples et fluides offraient des combats dynamiques et stimulants.

— Les ennemis ne seront pas tous aussi faibles, expliqua Norbert une fois que le guerrier fut éliminé. La difficulté a été ajustée pour cette démonstration, ce qui, selon moi, n'était pas une bonne idée.

Il paraissait contrarié, comme s'il considérait qu'on avait dénaturé son œuvre. Quelques secondes s'écoulèrent, puis il retrouva son sourire. Philippe, qui n'avait pas encore eu la chance d'essayer le jeu, estimait que son tour était venu. Il demanda à prendre la manette, suscitant l'indignation de sa sœur.

— Tu ne voulais même pas venir à ce kiosque, lui rappela-t-elle en fronçant les sourcils. Anaïs et moi attendons depuis des mois d'avoir la chance de jouer à *Aurora*.

Le ton monta rapidement, au point où Norbert dut intervenir pour ramener le calme.

— N'oubliez pas que d'ici quelques minutes, je vous remettrai un code d'accès anticipé qui vous permettra de jouer à *Aurora* dès que vous serez de retour chez vous.

Un peu gênée, Anaïs fit signe à Chloé de se calmer et Philippe réalisa qu'il n'avait pas été très malin. Pour se rattraper, il se leva et remercia Norbert pour le temps qu'il leur avait accordé.

— Ce n'est pas encore tout à fait terminé, précisa l'homme aux épaisses lunettes. En fait, pour obtenir votre accès anticipé, nous sollicitons votre participation pour tester l'un de nos nouveaux produits.

Intriguée, Chloé voulut savoir de quoi il s'agissait. Satisfait de sa réaction, Norbert quitta brièvement la pièce et revint avec une boîte parfaitement carrée. Il la déposa sur une petite table et ouvrit le couvercle, révélant son contenu. En se redressant, Philippe aperçut l'objet de forme ovale qui lui rappelait une technologie qui lui était familière.

— Est-ce un casque de réalité virtuelle? s'enquit-il avec intérêt.

— J'estime que les casques de réalité virtuelle sont surévalués, répondit Norbert. Ceci est un accessoire d'un tout autre genre.

Sa réponse ne fit qu'aiguiser davantage la curiosité de son petit auditoire. Elle soulevait encore plus de questions. À quoi pouvait bien servir ce casque s'il ne s'agissait pas de créer une expérience immersive en trompant les sens du joueur?

— N'avez-vous jamais rêvé de contrôler vos jeux vidéo sans avoir à utiliser une manette encombrante? demanda Norbert de façon théâtrale.

Soudain, tout devint clair pour Philippe. L'objet qu'il avait sous les yeux était une interface cerveau-machine, également connue sous le nom d'ICM. Cette technologie,

largement utilisée dans le domaine médical, permettait d'interpréter les signaux cérébraux pour contrôler des dispositifs externes tels que des prothèses robotiques ou des membres artificiels. Il était également possible de contrôler un curseur à l'écran ou même de saisir du texte, le tout uniquement par la puissance de l'esprit.

Les explications de Norbert se révélèrent beaucoup plus simplistes. Il se contenta d'affirmer qu'en enfilant le casque, il était possible de contrôler un jeu vidéo par la pensée.

— Qui veut essayer ? demanda-t-il avec enthousiasme.

Chloé, habituellement fonceuse et avide de nouvelles expériences, préféra garder le silence. Anaïs sembla vouloir dire quelque chose, mais finalement, elle décida de se taire. Déçu par la réaction des deux jeunes filles, Norbert se tourna vers Philippe.

— Je ne suis pas certain de vouloir connecter mon cerveau à cette machine, déclara honnêtement le jeune garçon. Je ne veux pas amocher mes neurones.

— C'est sans danger, tenta de le rassurer Norbert. Nous souhaitons simplement recueillir les commentaires des joueurs pour améliorer notre technologie.

Philippe n'était toujours pas convaincu. Il avait beaucoup lu sur le sujet et il savait que tester un nouveau prototype comportait des risques. Après un bref moment de réflexion, il décida de passer son tour.

Déconcerté, Norbert les regarda avec insistance. Il tenta une fois de plus de convaincre les jeunes gens, en vain. Ce refus général le rendit moins sympathique et il décida d'utiliser des mesures plus drastiques. D'une voix menaçante, il déclara que si aucun d'eux n'essayait le casque, il ne leur remettrait pas leurs accès anticipés.

— Vous n'avez pas le droit ! s'indigna Chloé.

Pour toute réponse, l'homme aux épaisses lunettes lui désigna la porte du doigt. Ce geste suffit à la calmer. Elle ne pouvait rien contre lui. Il devait pourtant y avoir une solution pour sortir de cette impasse. Tout à coup, Chloé leva les yeux vers son frère.

— Je croyais que tu rêvais de devenir ingénieur, dit-elle en relevant un sourcil. Ce n'est pas en étant aussi prudent que tu révolutionneras le monde.

En temps normal, Philippe n'aurait prêté aucune attention au petit manège de sa sœur. Il se moquait éperdument de son opinion. En revanche, toute l'attention d'Anaïs était focalisée sur lui. Il ne voulait pas qu'elle le prenne pour un dégonflé.

— Es-tu *game* ? lança Anaïs sur un ton de défi.

Ces trois mots eurent l'effet d'une bombe dans l'esprit du jeune garçon. Nerveux et incapable de réfléchir davantage, il réalisa qu'il avait perdu la bataille. Levant les yeux au ciel, il retira sa casquette, tendit la main pour prendre le casque que lui tendait Norbert et le plaça sur sa tête.

L'accessoire était incroyablement léger et s'adaptait parfaitement au crâne du jeune garçon. Malheureusement, il n'y avait aucun miroir pour lui permettre de vérifier s'il avait l'air stupide. Un frisson lui traversa le dos lorsqu'il entendit Anaïs chuchoter. Se moquait-elle de lui? Il préféra ne pas s'attarder sur cette pensée et concentra son attention sur Norbert, qui tentait de lui expliquer le fonctionnement du casque ICM. Les yeux écarquillés, Norbert pointait le téléviseur qui affichait une boule rouge posée sur une ligne noire horizontale qui traversait l'écran.

— Ce premier exercice est très simple, expliqua Norbert. Il sert à calibrer l'appareil en fonction de tes ondes cérébrales. Tu dois te concentrer sur la boule rouge et la faire se déplacer de gauche à droite le long de la ligne horizontale.

Philippe était perplexe. De quelle façon devait-il s'y prendre? Sans manette, il n'avait aucun contrôle sur ce qui se déroulait à l'écran.

— Essaie, insista l'homme aux épaisses lunettes.

Se sentant ridicule, le jeune garçon observa la boule rouge et l'imagina se déplacer vers la gauche. Il fut extrêmement surpris de constater qu'elle lui obéissait. Cela lui semblait presque impossible. Encouragé par ce premier succès, il la ramena à sa position initiale.

— C'est vraiment toi qui fais ça? s'étonna Chloé.

Philippe était trop captivé pour répondre. Il parvenait déjà à contrôler la vitesse à laquelle se déplaçait la boule rouge sans bouger le petit doigt.

— Je ne pensais pas y arriver aussi facilement, avoua-t-il. J'ai lu quelque part qu'il fallait beaucoup d'entraînement pour maîtriser ce genre d'appareil.

Un large sourire se dessina sur le visage de Norbert.

— Tu n'as encore rien vu, dit-il en tapant quelques touches sur un clavier.

La boule rouge disparut et le jeu *Aurora* reprit là où Anaïs s'était arrêtée. Cette fois-ci, Philippe n'attendit pas les explications. Il était impatient de vérifier s'il pouvait maîtriser facilement les mouvements du personnage, et c'était effectivement le cas. Sans la moindre difficulté, il arrivait à courir, bondir et même effectuer des roulades.

— Utilise ton épée, suggéra Anaïs, emballée par cette incroyable technologie.

Le personnage tira l'arme de son fourreau et effectua quelques coups dans le vide. Toutes les commandes répondaient à la perfection.

— Et si tu essayais d'engager la conversation avec un PNJ, proposa Norbert.

Docile, Philippe se dirigea vers deux jeunes garçons qui se chamaillaient près d'une rivière. Dès qu'il fut suffisamment près, il leur ordonna de se calmer. Il n'avait même pas

Es-tu game?

eu besoin de parler ou de sélectionner un choix. Il s'était contenté de penser à ce qu'il voulait dire. Le dialogue était immédiatement apparu à l'écran.

- Cessez de vous bagarrer. L'un de vous pourrait tomber à l'eau.

- Désolé, monsieur, nous ne voulons pas avoir de problèmes.

Philippe peinait à croire qu'il discutait avec un PNJ en utilisant seulement son esprit. Il se demandait de quelle façon poursuivre la conversation lorsque, malgré lui, une pensée lui traversa l'esprit.

- Je me demande ce qu'Anaïs pense de moi. Est-ce qu'elle est impressionnée de me voir maîtriser aussi facilement ce casque ICM?

- Qui est Anaïs? Nous ne connaissons pas ce nom. Est-ce qu'elle habite le village?

Chloé éclata de rire derrière Philippe. Embarrassé, le jeune garçon se dépêcha de retirer le casque. Un coup d'œil rapide lui apprit qu'Anaïs était également amusée par le dialogue qui s'était affiché à l'écran.

- Ce jeu est stupide! s'emporta Philippe. Il ne mérite pas toute l'attention qu'on lui accorde. Et ce casque n'est qu'un autre gadget sans aucun avenir. J'ai suffisamment perdu mon temps avec ce savant fou aux lunettes ridicules.

Téléchargement

Sa réaction ne fit qu'accentuer les rires. Furieux, il s'apprêtait à quitter la pièce lorsqu'il fut arrêté par Norbert.

— Ne pars pas sans avoir reçu ta récompense, déclara l'homme d'un ton impérieux.

Il lui tendit une carte plastifiée sur laquelle était inscrit un code permettant de télécharger gratuitement le jeu *Aurora* avant même sa sortie. Il avait déjà remis les leurs à Chloé et Anaïs.

Toujours furieux, Philippe attendit que les deux jeunes filles aient quitté la pièce avant d'accepter le cadeau.

— J'ai autre chose pour toi, dit Norbert, qui refusait de le laisser partir. Puisque tu as accepté d'essayer le casque ICM, tu as droit à une carte bonus pour déverrouiller un contenu exclusif dans le jeu.

Philippe était visiblement mal à l'aise. Il regrettait d'avoir insulté l'homme qui lui offrait maintenant une récompense. Il voulut s'excuser, mais n'ouvrit pas la bouche. Honteux, il accepta la seconde carte que lui tendait Norbert. S'il avait été plus attentif, il aurait peut-être remarqué le sourire malicieux que l'homme tentait vainement de dissimuler.

— La démonstration n'est pas encore terminée, murmura Norbert en regardant le jeune homme s'éloigner.