

Sujet : Pour Jean-Christophe, la musique est une passion. Partagez-vous cette passion ? Ou bien en avez-vous une autre ? Vous expliquerez ce que cette passion vous apporte.

17

Ma passion pourrait se représenter en un mot : "créer". Mais ceci est bien vaste comparé au sens que je lui donne. Je veux parler de la création sur une machine ; une machine regroupant à la fois la beauté des sons, de la musique ; et à la fois celle de l'image "vivante". Je veux parler de la création sur micro-ordinateurs. Beaucoup disent que seul le mot "ordinateur" me fascine, que la vue d'un de ces robots me fait rêver, et que tout ce qui s'y rapporte m'intéresse à tel point que j'en oublie le reste du monde. Mais c'est faux. Seul ce que je (ou autre homme) crée sur cette machine. Je m'en vais vous expliquer.

Je rentre chez moi, après une dure journée de travail acharné auprès de professeurs des plus sévères (peut-être suis-je trop subjectif), et retire mes chaussures. Je pose mon cartable, monte l'escalier, et m'approche de plus en plus, de marche en marche, de mon domaine, une petite pièce à faire assez grande pour contenir : une chaise, une armoire d'un bureau sur

lequel repose mon fidèle outil de travail depuis maintenant 7 ans : Arnold, mon micro-ordinateur ainsi surnommé par ses confabriquants. Ici, je ferme la porte m'installe sur la chaise de bois, allume le drive (ainsi est appelé le lecteur de disquette dans le jargon informatique), puis l'unité centrale (le cœur du micro), (le clavier) et enfin le moniteur. Et ce n'est qu'en pressant ce dernier bouton, lorsque l'écran brille par la clarté de sa couleur bleu roi, lorsque le message de bienvenue fait son apparition en jaune or, seulement à cet instant je me retrouve plongé dans un autre monde; un monde dont je suis le seul dieu, l'unique créateur.

Comme à l'accoutumée je saisis la disquette comprenant les fichiers de mon nouveau programme; Ravinging, un jeu de réflexion-stratégie que je ne cesse d'améliorer depuis maintenant 3 mois; et l'introduit doucement dans le drive. Je charge le fichier lanceur du jeu. Je choisis mes commandes: jouer au clavier, ou bien avec mon bon vieux joystick, la manette de jeu au nom de Speedking (littéralement "roi de la vitesse"). Je opte donc pour le joystick, et commence à jouer sur des tableaux de jeu que je connais dans les moindres détails, dont je connais toutes les astuces pour en venir à bout. Je vous épargnerais la narration d'un scénario qui a le mérite de ne pas exister. Vous vous trouvez simplement devant une aire de jeu composé de murs, de plusieurs aimants, et de divers cubes, chacun frappé d'une forme géométrique. Cela va du cube rouge marqué d'un triangle au vert décoré d'une boule bleu, en passant par le

qui ont du chiffre 1. Le but étant de faire disparaître tous les cubes pour passer au niveau supérieur (donc plus difficile). Pour ~~le~~ faire, vous avez la possibilité de déplacer chaque cube à droite ou à gauche seulement, et, loi de la gravité oblige, ce cube tombera si rien ne le retient. Lorsque deux cubes identiques se touchent, ils disparaissent. Cela à l'air facile? Que nenni! De plus, le temps vous est compté...

Des graphismes haut en couleurs, des effets sonores alléchants et une animation des plus fluides font de ce jeu un hit à ne pas laisser entre toutes mains... j'ai déjà concocté trente niveaux, et je vais essayer d'atteindre les cent! Bon, j'arrête ici la publicité, et quand mon jeu sera fini, je le ferai éditer, comme d'habitude, un autre jeu m'avait rapporté beaucoup d'argent, mais même si l'éditeur ne payait pas, je m'en souciais guère. Bref, vous l'avez compris, j'aime la programmation, c'est mon hobby, ma passion... ma future vie professionnelle...

Sylvain