

Tekst 7

Profession: joueur vidéo

Ils sont payés pour jouer. Les meilleurs s'affronteront lors de la Coupe du monde des jeux vidéo, du 6 au 11 juillet au Futuroscope, à Poitiers.



(1) Plus d'un million de dollars en deux ans. Ce sont les fabuleux gains d'un jeune Américain de 21 ans, Jonathan Wendel, surnommé Fatality, le dieu de l'arène virtuelle. Il n'est ni un génie de la Net économie, ni le fils d'un roi de l'industrie. Son truc, c'est le jeu vidéo. Des heures entières à s'entraîner, chaque jour, sur son jeu préféré: Quake III. Et voilà le résultat: une domination énorme dans les compétitions et des sponsors qui se bousculent pour le financer.

(2) C'était il y a quatre ans. Depuis, la professionnalisation des joueurs de jeux vidéo est en marche. Un phénomène baptisé «Pro Gaming». Partout dans le monde, des équipes de joueurs mercenaires¹⁾ se forment en un clic de souris: tous sont passionnés de jeux vidéo et

passent des heures devant leur écran. Leur but: devenir le meilleur pour remporter les gains en argent liquide des différents tournois internationaux et décrocher un sponsoring lucratif. Dans l'espoir de devenir un jour le nouveau Fatality.

(3) Tout a commencé avec l'ouverture au grand public des salles de jeux en réseau il y a tout juste cinq ans. La société Liguarena organise chaque année à Paris la plus grande LAN (local area network) européenne, la LAN ARENA. «Une LAN, c'est une partie de jeu en réseau avec des ordinateurs reliés entre eux, mais sans être connectés à Internet. Sur le plan humain, il est plus agréable de jouer dans la même pièce que chacun chez soi. Voilà pourquoi les salles de jeux ont connu un

certain succès», explique Grégorio Machadinho, membre de Liguarena. «Des milliers de joueurs jouent au même jeu depuis deux ou trois ans, 45 poursuit-il. Certains ont un niveau monstrueux et pour le simple amateur, venir les voir dans une salle, c'est un vrai spectacle. D'où l'idée d'organiser des LAN Parties. On paie les meilleurs 50 joueurs pour jouer aux quelques jeux qui sont très demandés dans les salles: Counter Strike, qui oppose terroristes et anti-terroristes et Quake III, dans lesquels des cybermercenaires s'entretient 55 à coups de rockets ou de fusils à pompe.» Aujourd'hui, on compte 500 salles en France, des milliers aux Etats-Unis et il y a autant de salles en Corée du Sud que de cafés chez nous.

60 (4) L'explosion du phénomène a conduit plusieurs pays à organiser des tournois pour attirer les meilleurs joueurs du monde. Et ça marche! Devant le nombre colossal de joueurs, des tournois internationaux s'organisent un peu partout: la CyberAthlet Pro League (CPL) aux Etats-Unis, la Coupe du monde des jeux vidéo en France et le World Cyber Games (WCG) en Corée 70 du Sud. Des qualifications sont organisées toute l'année dans plusieurs pays, les spectateurs paient pour assister aux rencontres. Bref, c'est du sérieux et chaque tournoi propose même des gains 75 gigantesques: 50 000 euros pour la CPL, 25 000 pour les WCG et 1400 euros pour la LAN ARENA.

noot 1 mercenaire = op winst belust

Tekst 7 Profession: joueur vidéo

- 1p **22** Au premier alinéa on parle de FATALITY (ligne 4).
Qui est-ce?
A L'inventeur du jeu Quake III.
B Le meilleur joueur professionnel de jeux vidéo.
C Un des sponsors de Jonathan Wendel.
D Un industriel américain important.
- 1p **23** Que peut-on conclure du 2e alinéa?
1 Aucun joueur professionnel de jeux vidéo n'a encore su égaler Jonathan Wendel.
2 Il y a de plus en plus de joueurs professionnels de jeux vidéo dans le monde entier.
A Seul 1 est vrai.
B Seul 2 est vrai.
C 1 et 2 sont vrais.
D 1 et 2 sont faux.
- 2p **24** Geef van elk van de onderstaande beweringen aan of deze wel of niet overeenkomt met de inhoud van alinea 3.
1 Het aardige van een LAN Party is dat je samen met anderen videospelletjes speelt.
2 Quake III en Counter Strike zijn de meest populaire spelletjes tijdens een LAN Party.
3 Met name in Zuid-Korea zijn LAN Party's razend populair.
Noteer het nummer van elke bewering, gevolgd door 'wel' of 'niet'.
- «Bref, c'est du sérieux» (regel 73)
- 2p **25** Noem drie elementen uit de laatste alinea waarop de schrijver deze conclusie baseert.