

Tekst 6

Jeux en réseau, la guerre virtuelle



Cools mais impitoyables, les «tueuses» de la L-Team n'ont pas froid aux yeux.

Les jeux vidéo ne sont plus le privilège de timides petits garçons. C'est ce que nous montrent les filles de la L-team (www.l-team.net). Ces filles vont défendre leur titre de championne du monde (série féminine) de *Counter Strike*. Le principe de ce jeu est simple. Une équipe de cinq joueurs a le rôle des terroristes qui doivent poser une bombe, cinq autres joueurs sont les antiterroristes chargés de les en empêcher. Tous les douze rounds de trois minutes, les rôles s'inversent.

Le mélange de stratégie et d'action fait de *Counter Strike* le jeu en réseau le plus pratiqué de la planète. Plus de trois ans après son lancement, le succès est toujours là. Une 17 dans le monde de l'informatique, où tout se démode au bout de six mois. «Des débutants peuvent s'amuser, même contre des très bons. Ce n'est pas le cas dans d'autres jeux très techniques, tels que *Quake III*», explique Guitou, membre de l'équipe qui va se battre aujourd'hui contre la féroce L-Team.

La partie commence. Pas question de perdre la moindre fraction de seconde durant la partie. Les 18 sont tous des garçons. Derrière les PC alignés de la L-Team, on peut assister au déroulement des stratégies développées après des heures d'entraînement. Kallista, une jeune brune, choisit la stratégie à suivre au début de chaque round. Chaque joueuse – Kallista, Lili, Gigi, Nikita et Ramdam – a une place déterminée sur l'écran et des rôles précis. Les grenades volent, les adversaires, touchés par une rafale, explosent. C'est rapide, violent, mais bien rigolo. Avec la précision des tirs, la L-Team a vite battu les adversaires. 19 ? La L-Team gagne 18 à 6. Les garçons disent que c'est la faute des PC mal configurés. Parfois les

perdants présentent encore moins de fair-play et se laissent aller à des remarques machistes, assez fâchés de s'être fait battre par des filles.

En général, on pense que les garçons sont plus forts dans les jeux vidéo. Mais pourquoi, diable, y aurait-il une distinction homme-femme dans un jeu où tout le monde est assis devant son PC? «Bien sûr, ce n'est pas une question de 20, explique Lili, mais les garçons s'investissent plus dans le jeu, les fanatiques jouent plus de trois heures par jour. Nous, on préfère garder nos week-ends pour nous.»

Les filles préparent néanmoins minutieusement leur stratégie quatre soirs par semaine durant deux heures. Pas besoin de 21, les parties se déroulent le plus souvent sur Internet. Certaines habitent même Marseille ou Toulouse. Les organisateurs ont voulu créer des tournois féminins afin de permettre aux filles de percer dans un océan de garçons. «Il nous est arrivé d'être les seules filles au milieu de 300 garçons», se souvient Lili.

Etre 22 présente alors plein d'avantages... dont un financier. C'est la rareté qui attire les sponsors! Par exemple, le sponsor de la L-Team leur paye voyages, logement et PC pour les compétitions. Un début vers la professionnalisation, alors qu'elles auraient du mal à battre les meilleurs garçons...!

Mais amener les filles à de telles compétitions adoucit l'image sur les jeux en réseau. Car le grand public sait qu'une fille ne va pas développer une passion pour 23 dans la vie réelle parce qu'elle joue aux petits soldats virtuels. «Pour la télévision, tout ce qu'on a gardé de notre interview, c'est qu'on ne tue pas les gens dans la rue!» raconte Lili, irritée.

■ Tekst 6 Jeux en réseau, la guerre virtuelle

Kies bij iedere open plek in de tekst het juiste antwoord uit de gegeven mogelijkheden.

1p **17** ■

- A déception
- B exception
- C solution
- D tradition

1p **18** ■

- A adversaires
- B débutants
- C joueurs
- D perdants

1p **19** ■

- A But
- B Cause
- C Résultat

1p **20** ■

- A capacité
- B chance
- C finances
- D temps

1p **21** ■

- A discuter
- B paniquer
- C s'ennuyer
- D se rencontrer

1p **22** ■

- A un amateur
- B une fille
- C un garçon
- D un professionnel

1p **23** ■

- A les armes
- B les compétitions
- C les garçons
- D les jeux vidéo