
WORLD CYBER GAMES 2009

10^{ème} édition des olympiades du jeu vidéo

Les World Cyber Games sont aux jeux vidéo ce que les Jeux Olympiques sont au sport. Afin de célébrer la 10^{ème} édition du plus prestigieux événement mondial de sport électronique, la finale internationale investira à l'automne la ville historique de Chengdu en Chine. Près de 800 cyber-athlètes, venus de plus de 70 pays seront rassemblés pour 3 jours de compétition. Les membres de la délégation française seront désignés à l'issue d'une finale nationale qui se tiendra lors du Festival du Jeu Vidéo les 18, 19 et 20 septembre prochain à Paris - Porte de Versailles.

Les disciplines officielles mettront bien sûr à l'honneur les grands incontournables : Counter Strike et Warcraft III. Mais c'est le jeu Trackmania qui crée l'événement cette année en s'imposant parmi les disciplines officielles de la compétition. Avec une communauté très active de plus de 4 millions de joueurs, Trackmania - œuvre du français Nadeo récompensé par le *Milthon* du meilleur jeu PC en 2008 - est LE jeu de course de référence du sport électronique. Les circuits sur lesquels se dérouleront les qualifications seront proposés par les joueurs eux-mêmes grâce à l'outil de création intégré au jeu.

Le niveau des joueurs français de Trackmania permet à la France d'espérer faire mieux qu'en 2008 où la délégation était rentrée avec une seule médaille d'argent.



RENDEZ-VOUS SUR : www.worldcybergames.fr

A propos des World Cyber Games

Les World Cyber Games (WCG) sont un événement international de jeu vidéo, créé pour promouvoir l'harmonie internationale à travers des compétitions de sport électronique.

Derrière le slogan « Beyond the Game » (Au-delà du Jeu), les WCG sont un événement leader de la culture interactive en rassemblant les joueurs du monde entier dans un esprit d'amitié et de compétition. Les WCG forment le festival planétaire le plus fédérateur et le plus médiatisé du sport électronique.

Plus d'un million de joueurs ont participé aux qualifications en 2008, avec plus de US\$2.5 millions de gains. Plusieurs millions de spectateurs assistent aux finales via les retransmissions télévisées et Internet. Les WCG ont été le premier événement de sport électronique à couverture nord-américaine, sud-américaine, européenne et asiatique.