

Lisez le texte, puis répondez aux questions :

## La *Wii* se fait un nom

La *Wii* fait sa révolution dans le monde du jeu vidéo. Elle est la première console de salon à réellement innover et, surtout, à l'annoncer clairement en proposant une nouvelle manière de jouer. [...] Ce nouveau concept de jeu vidéo a rapidement connu le succès avec déjà 2 millions de DS vendues en France depuis son lancement et 7 millions en Europe. Les joueurs ne recherchent plus seulement de nouveaux jeux mais de nouvelles sensations, ils se lassent peut-être aussi des interminables suites des jeux à succès qui n'apportent en général que des améliorations graphiques mais sans créer de véritable surprise.

Même si Nintendo a décidé d'axer sa communication sur cette différence, il faut quand même rappeler que Sony, avec sa PS2, propose déjà depuis plusieurs années des jeux à succès qui permettent de jouer « différemment », 650 000 jeux *EyeToy* (jeu commandé par une mini caméra qui filme et intègre le joueur au cœur du jeu) ont été vendus en France depuis quatre ans, 300,000 personnes s'amuse à chanter avec leur micro dans *SingStar* et 260,000 exemplaires de *Buzz* (les jeux à quiz) permettent déjà de se croire dans un jeu télévisé.



monde ou à remporter les championnats de ce que vous voulez.

Côté technologie, la *Wii* n'est sûrement pas la plus puissante des consoles nouvelle génération, comme la Xbox 360 sortie à la fin de 2005 ou la PS3 attendue pour le printemps 2007, mais c'est la seule à vous donner la sensation de faire partie du jeu. Côté look, contrairement à ses concurrentes, elle est plus compacte et s'intègre facilement dans votre salon ou votre chambre. Son poids léger vous permet également de la déplacer plus facilement. C'est incontestablement LA console faite uniquement pour jouer, pour s'éclater entre amis et faire chauffer l'atmosphère sans se ruiner. [...]

Pascal Molinaro [texte adapté de : *Phosphore* février 2007]



---

### QUESTION 3

#### La *Wii* se fait un nom.

3.1 Avant l'arrivée de la *Wii* comment les concurrents ont-ils amélioré les jeux vidéo?

---

---

(2)

3.2 Ecrivez le numéro suivant en mots : 650 000

---

(1)

3.3 Donnez les noms de deux sur trois des jeux de Sony PS2 mentionnés dans ce texte.

---

(1)

3.4 Pourquoi ces jeux de Sony PS2 ont-ils connu un tel succès ?

---

---

---

(2)

#### 3.5 **Vrai ou Faux**

Citez du texte pour soutenir votre choix.

3.5.1 D'autres marques de jeux vidéo apportaient des changements banaux à leurs nouveaux jeux.

(2)

Vrai	Faux
------	------

---

---

---

3.5.2 Bien que les changements apportés aux jeux vidéo semblent différents, le public est devenu fatigué de ce qu'on proposait.

(2)

Vrai	Faux
------	------

---

---

---

3.5.3 Le pouvoir de la nouvelle *Wii* est plus fort que celui des consoles des concurrents.

(2)

Vrai	Faux
------	------

---

---

---

(6)

3.6 Pourquoi tant de filles s'intéressent-elles à jouer à la *Wii* en comparaison avec d'autres jeux vidéo ? Répondez en vous exprimant en vos propres mots.

---

---

---

(2)

3.7 Regardez la photo des jeunes qui accompagne cet article et dites ce que les ados font. Puis citez du texte une phrase du troisième paragraphe qui pourrait bien servir de légende (caption) pour cette photo.

---

---

---

(2)

3.8 Comment savez-vous que quand on a écrit cet article, la PS3 n'était pas encore disponible dans les magasins ?

---

---

---

(2)

3.9 Faites la comparaison entre la *Wii* et les autres jeux. Dans ce texte nous apprenons au moins quatre avantages de ce jeu en comparaison aux autres. Exprimez-vous de vos propres mots.

---

---

---

---

(4)

3.10 Dans la dernière phrase de cet article regardez les mots « incontestablement », « LA » et « uniquement » et expliquez comment ce choix de mots souligne l'enthousiasme de l'écrivain pour la *Wii*.

---

---

---

---

(3)

### QUESTION 3

#### La Wii se fait un nom.

3.1 Avant l'arrivée de la Wii comment les concurrents ont-ils amélioré les jeux vidéo?

*Ils ont amélioré les dessins, les images, la graphie/ l'aspect graphique des jeux.* (2)

3.2 Ecrivez le numéro suivant en mots : 650 000

*Six cent cinquante mille* (1)

3.3 Donnez les noms de deux sur trois des jeux de Sony PS2 mentionnés dans ce texte.

*Eye Toy, Sing Star ou Buzz* (1)

3.4 Pourquoi ces jeux de Sony PS2 ont-ils connu un tel succès ?

*Les joueurs participent d'une manière différente/différemment. Il y a plus d'action, plus d'activités qu'avec les premiers jeux.* (2)

#### 3.5 Vrai ou Faux

Citez du texte pour soutenir votre choix.

3.5.1 D'autres marques de jeux vidéo apportaient des changements banaux à leurs nouveaux jeux.

(2) 

Vrai	
------	--

*La première console à réellement innover*

---

*Des jeux à succès qui n'apportaient en général que des améliorations graphiques sans créer de véritables surprises.*

---

3.5.2 Bien que les changements apportés aux jeux vidéo semblent différents, le public est devenu fatigué de ce qu'on proposait.

(2) 

Vrai	
------	--

*Ils se lassent peut-être aussi des interminables suites des jeux à succès qui n'apportaient en général que des améliorations graphiques sans créer de véritables surprise*

---

3.5.3 Le pouvoir de la nouvelle Wii est plus fort que celui des consoles des concurrents.

(2) 

	Faux
--	------

*Côté technologie, la Wii n'est sûrement pas la plus puissantes des consoles nouvelles générations.*

---

---

---

(6)

3.6 Pourquoi **tant de filles** s'intéressent-elles à jouer à la *Wii* en comparaison avec d'autres jeux vidéo ? Répondez en vous exprimant de vos propres mots.

*Elles peuvent s'entraîner être en forme  
faire de l'exercice/  
perdre du poids/, maigrir,*

(2)

3.7 Regardez la photo des jeunes qui accompagne cet article et dites ce que les ados font. Puis citez du texte une phrase du troisième paragraphe qui pourrait bien servir de légende (caption) pour cette photo.

*La télécommande *Wii* à la main, vous commandez vos jeux en reproduisant les mouvements désirés ....*

(2)

3.8 Comment savez-vous que quand on avait écrit cet article que la **PS3** n'était pas encore disponible dans les magasins ?

*«La PS 3 attendue pour le printemps » indique que ce jeu sortirait au mois de mars avril mai et cet article date du février où on est toujours en hiver.*

(2)

3.9 Faites la comparaison entre *Wii* et les autres jeux. Dans ce texte nous apprenons au moins quatre avantages de ce jeu en comparaison aux autres. Exprimez-vous de vos propres mots.

<i>avantages</i>	
<i>On ne reste pas immobile en y jouant</i>	<i>« on bouge »</i>
<i>Pas grand</i>	<i>Elle est plus compacte et s'intègre dans facilement dans votre salon ou votre chambre.</i>
<i>Facile à « transporter »</i>	<i>Son poids léger vous permet également de la déplacer plus facilement</i>
<i>Pas lourd</i>	<i>Son poids léger vous permet également de la déplacer plus facilement</i>
<i>Assez joli</i>	<i>compacte et s'intègre dans facilement dans votre salon ou votre chambre.</i>
<i>Le prix assez bas</i>	<i>« sans se ruiner »</i>

(4)

3.10 Dans la dernière phrase de cet article regardez les mots « incontestablement », « LA » et « uniquement » et expliquez comment ce choix de mots souligne l'enthousiasme de l'écrivain pour la *Wii*.

*Avec ces expressions il n'y a aucune doute que le *Wii* soit un jeu par excellence : les lettres majuscules en LA souligne la pareille n'existe nulle part. Les deux autres mots sont forts parce qu'on ne peut pas nier à ces expressions.*

(3)

[25]