Extrait du Internet : Culture et Communication

http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst

Les univers virtuels, ça rapporte !

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : mardi 17 novembre 2009

Copyright © Internet : Culture et Communication

Bonjour à tous, nous allons aujourd hui parler des univers virtuels et d une possibilité assez réjouissante de gagner de l argent grâce à eux ! Mais tout d abord, qu est-ce qu un univers virtuel ? Un monde virtuel est un univers créé artificiellement et publié sur le Web qui héberge une communauté de personnes représentés sous forme d avatars, qui peuvent se déplacer dans l univers, et avoir des interactions avec les autres utilisateurs. Ainsi, il existe énormément d univers virtuels, et nous allons nous concentrer sur quelques uns relativement connus, notamment World of Warcraft (WoW), un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), mais aussi un fps (First Person Shoot ou jeu de tir à la première personne), qui permettent, chacun de manières différentes, de gagner plus ou moins d argent grâce à ses capacités de joueur pour l un, et au temps investi/ chance pour l autre.



Parlons tout d abord des différentes méthodes pour gagner de l argent sur un MMORPG tel que World of Warcraft. Dans un MMORPG comme WoW, qui se déroule dans un monde médiéval fantastique, certains joueurs sont capable, pour acquérir tel ou tel arme, de dépenser leurs argent réel sur des sites de vente d or virtuel, afin de pouvoir acheter ces items (objets du jeu), ou bien payer pour qu un tiers exécute la phase de leveling (phase ou l avatar gagne des niveaux, ce qui lui permet d utiliser des items auparavant inutilisable par lui, d apprendre de nouvelles compétences plus dévastatrices etc.&), souvent assez longue et répétitive avant ce que les joueurs qualifient de contenu Haut Niveau (HL pour High Level). Certains ont compris cela, et profite de cette possibilité pour gagner de l argent, notamment certaines entreprises chinoises, qui font travailler des « Farmers chinois », des gens qui jouent toute la journée et utilisent des logiciels pirates dans le but de fourber le jeu, et ainsi gagner plus d or plus vite, ou plus d items etc. C est ainsi que l on peut voir les canaux de discussions de WoW spammés par ces « Farmers », bien que Blizzard fasse la chasse à ces Bots(Intelligence artificielle qui et programmé pour envoyer de la pub continuellement pour tels ou tels site qui vendent des monnaies virtuelles, font du power leveling (phase de leveling faite par l entreprise pour le joueur)). Cependant, un joueur normal, sans passer sa vie à joueur pour revendre de la monnaie virtuelle, peut gagner de l argent en revendant via des sites Internet tel qu eBay des avatar qu il a joué, à des prix qui peuvent parfois atteindre des sommes assez élevées. (Voir ICI)

Passons maintenant aux FPS : il existe plusieurs FPS connus comme Half life, Left4Dead, et surtout Counter Strike. Nous parlerons donc de ce dernier. Dans ce genre de jeu, les joueurs n ont pas besoin d acheter via de l argent réel des items, et donc, il n y a aucune façon de gagner de l argent en essayant de revendre des items ou de faire du power leveling (il n y à, pour la plupart des FPS, pas de niveau de l avatar). Dans ce style de jeux, seul le skill (compétences/niveau du joueur) et la tactique compte. Les méthodes pour gagner de l argent sont simple dans le

Copyright © Internet : Culture et Communication

principe, il « suffit » de participer à des LAN (Local Area Network), assez importantes pour proposer du cash prize, et réussir, avec son équipe, à finir dans le top de la LAN, pour pouvoir gagner de l argent. Ce genre de LAN sont souvent homologuées aux ESWC (Electronic Sport World Cup, ou coupe du monde des sports électroniques), il est donc possible de récolter suffisamment de points (cela implique des bonnes places dans les classement des LAN) pour pouvoir espérer participer aux ESWC et ainsi peut être décrocher le Prix de la première place mondiale (pour l année 2009 : 200,000 $ de récompense prévue en cash et en materiel, à partager avec les différents challengers(plusieurs jeux sont joué) pour counter strike : 1er : 35000 $ et du matériel à partager en 7 minimum (les équipe dans ce genre de jeux sont en général composées de 5 joueurs, 1 manager, et 1 remplaçant, mais en pratique, il faut partager cette somme avec plus de personne, notamment garder une parti de la somme pour l organisation et continuer à pouvoir assumer les frais de cette dernière, seul le matériel reviens entièrement aux joueurs) Il est cependant très difficile de remporter des LAN de cette envergure, et lors des ESWC, les meilleurs joueurs mondiaux s affrontent, du fait qu il est impossible à des joueurs « lambda » d espérer un jour y participer. Une petite anecdote sympathique et personnelle, j'ai été pendant un moment Leader (Chef d'équipe) d'une équipe d'un niveau assez conséquent, qui nous avait permis d'évoluer beaucoup au sein d'une ligue assez reconnue, et nous nous sommes confronté aux Ubi-Team, 3eme meilleure équipe française sur counter strike : source lors des EPS VI (ESL pro series), et malgré notre niveau, nous nous sommes fait écrasé par leurs niveau de jeu, ceci pour vous montrer que percer dans le milieu de l'E-sport (electronic sport) professionnel est plus dur qu'il n'y parait.

Cependant, malgré le fait que ce type de jeu vidéo rapporte parfois beaucoup d'argent, il ne faut pas les prendre pour un métier à part entière. En effet, il faut ce dire que vos réflexes vont s'amoindrir avec le temps, et que ce genre de carrière ne dure guère plus de 4 ou 5 ans, pour les plus endurants. je citerai pour les connaisseurs la structure *aAa* (Against All Authority), qui était parmi les challengers (et souvent 1ers) en France sur le jeu Counter strike, et un petit peu sur le jeu counter strike : source, puis qui n'a pas réussi à ce maintenir au niveau. ils ont cependant su retomber sur leurs pattes, grâce à leurs renommé, et à la clairvoyance de leurs managers, en ce recyclant sur d'autres jeux, mais cela n'est pas donné à tout le monde, et encore moins à un joueur isolé (aAa est une grosse structure, née de la fusion d'autres structures déjà bien en place => voir ICI)

La majorité des joueurs professionnel continuent donc toujours leurs études, afin de ne pas finir sans rien lors de la fin de leurs carrière dans l'E-sport professionnel.

Copyright © Internet : Culture et Communication