

# GUILD WARS 2 EN ATTENDANT L'OPEN DATA

LE 18 OCTOBRE 2012 SYLVAIN LAPOIX

Avec plus de deux millions de joueurs, la 2e mouture du MMORPG Guild Wars, concurrent de World of Warcraft, est une mine de données. En attendant l'Open Data, son développeur publie au compte-goutte moult graphiques et statistiques pour le plus grand plaisir de la communauté et des devs !



Malgré un nombre de joueurs approchant la population parisienne, le jeu de rôle heroïc fantasy à univers persistant **Guild Wars 2** n'avait jusqu'ici aucun institut de statistique valable.

## Parité pièces d'or-gemme

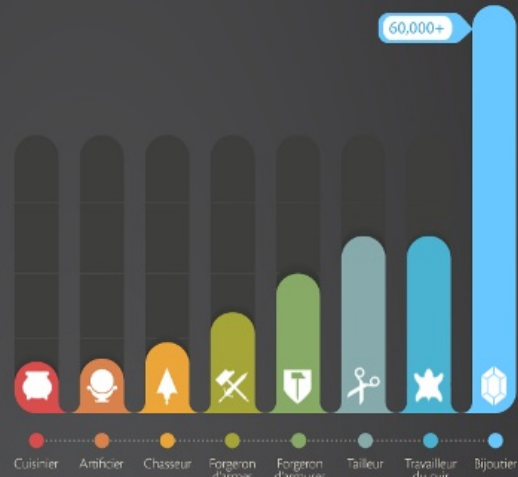
Le 23 août dernier, ce manque a été partiellement comblé quand John Smith, membre de l'équipe du développeur ArenaNet, a **publié un billet portant sur l'économie virtuelle dans la bêta** sur le blog officiel de ce concurrent de World of Warcraft.

En évaluant notamment l'argent récolté selon les professions choisies par les joueurs pour leurs personnages, le développeur a ainsi pu opérer des corrections pour éviter de trop forts déséquilibres, notamment en faveur des bijoutiers. À cela, d'autres indicateurs ont été ajoutés afin de comparer l'économie du jeu à l'économie réelle (en l'occurrence à celle des États-Unis), comme la distribution des richesses par déciles de population aux États-Unis (en dollar) et dans le jeu (en pièce d'or) ou la parité pièces d'or-gemme dans le jeu rapporté au cours de l'action Facebook.



## Disciplines

La majeure partie des professions du jeu ont trait à l'artisanat. La profession de bijoutier est plébiscitée pour plusieurs raisons, mais l'une des grandes tendances que nous avons remarquée au cours du week-end de beta est le comportement de joueurs s'aventurant dans des territoires peu connus, comme la bijouterie, et délaissant les secteurs balisés tels que la cuisine.



## Distribution des richesses

Distribution des richesses USA 2007



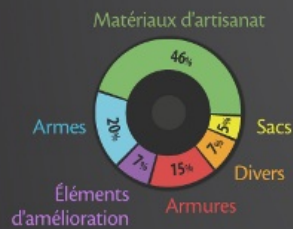
La courbe sur la gauche indique quel pourcentage de la population détient de 85 % de la richesse. La courbe sur la droite est la comparaison de la courbe de Lorenz divisée en quintiles pour GW2 et pour l'économie américaine. Plus une ligne s'approche de la ligne à 45°, plus la richesse est également répartie au sein de la population. En 2007, aux États-Unis, 20 % de la population détenait 85 % de la richesse. À la fin de la beta de GW2, 85 % de la richesse était détenue par 50 % de la population. L'économie de GW2 venant de naître, nous espérons conserver ce niveau élevé d'égalité.

## Échange de devise

Voici une comparaison de l'échange de monnaie et du cours de l'action Facebook lors de son introduction en bourse. Nous appliquons une régression polynomiale à chaque courbe pour en souligner les similitudes. Nous pouvons tirer une multitude de conclusions de cette comparaison, mais une chose me semble frappante. Dans une économie virtuelle, le comportement économique est souvent très différent de l'économie réelle. Ici, nous assistons donc à l'arrivée des valeurs du monde réel dans les échanges monétaires virtuels, et le comportement du marché commence rapidement à reproduire une bourse aux valeurs du monde réel.



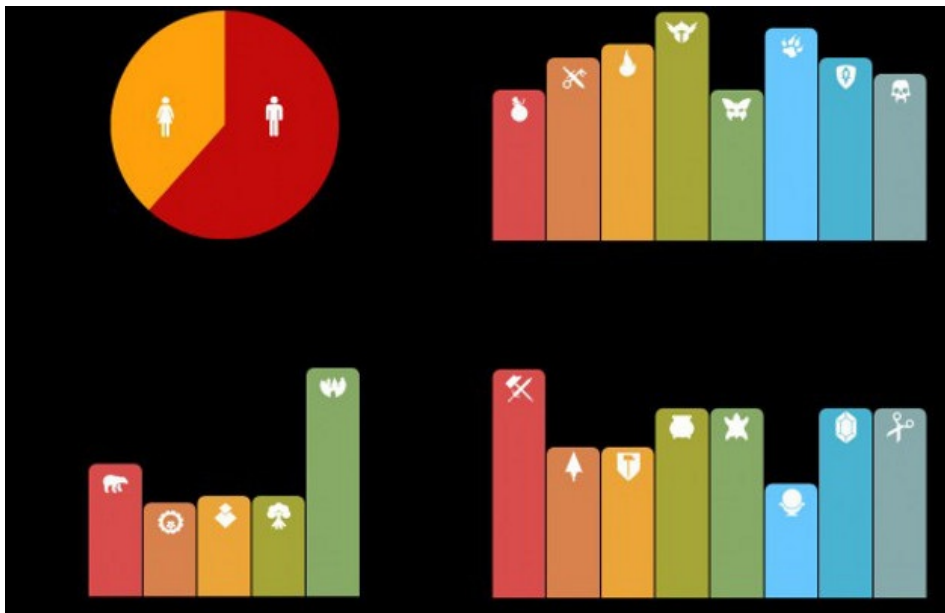
## Achats du Comptoir



## Valeur du Comptoir



Fort de l'intérêt suscité par ces considérations économétriques, John Smith a ressorti ses tableaux Excel pour une deuxième tournée le **14 septembre**, basée cette fois-ci sur les équilibres entre l'offre et la demande dans le commerce interne au jeu. En clôture de ce billet, ArenaNet offrait cette fois-ci un graphique sur la sociologie et la démographie des personnages créés par les joueurs, classant les préférences en matière de races, professions et compétences commerciales :



## Discrimination raciale

Une publication qui s'est muée en polémique quand **Peter Fries**, un des scénaristes du jeu, a poussé un coup de gueule face à l'ostracisme dont les races des **Asuras** (lutins technophiles) et des **Charrs** (félidés béliqueux) se voyaient frappés :



**AMHA<sup>1</sup>, ceux qui évitent Charrs et Asuras passent à côté des éléments narratifs les plus puissants de ce jeu.**



**GW2 race popularity makes me sad. People avoiding charr & asura are missing the strongest story stuff in our game, IMO. [twitter.com/Peter\\_Fries/st...](https://twitter.com/Peter_Fries/status/1411111111)**

**— Peter Fries (@Peter\_Fries) October 15, 2012**



Les données elles-mêmes ont vite été récupérées par la communauté et notamment par un développeur californien **Eric Hazard**, qui a remixé les chiffres livrés par ArenaNet en une dataviz interactive.

Consultable sur le site **Guildwars2viz**, l'application est également décrite dans l'intégralité de son code **sur le réseau social Github**. A une grosse couche de Javascript, l'auteur a ajouté une bibliothèque de simplification, **Coffeescript**, et des touches de Python et de **LESS** (pour le CSS).

Pas forcément niché aux endroits où on l'attend, l'Open Data a également de l'avenir dans le jeu vidéo et les MMO !



Images issues du Tumblr **Crossdressing Quaggan** et des sites **GuildWars2.com** et **GuildWars2viz.com**.

1. à mon humble avis, NdR [↔]

### EMMANUEL MAYOUD

le 18 octobre 2012 - 22:12 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Tout emballé que j'étais par cette utilisation des jeux vidéo, j'ai partagé le lien sur facebook, ce qui m'a valu un commentaire perspicace que je vous résume ainsi : ce ne serait pas plutôt de la closedata ?*

*Même si Erik Hazzard a récupéré les données (comment ?), sont-elle réutilisables comme l'entend l'opendata ([http://fr.wikipedia.org/wiki/Donn%C3%A9es\\_ouvertes](http://fr.wikipedia.org/wiki/Donn%C3%A9es_ouvertes)) ? Sinon, il va falloir changer le titre, ça va faire bugger tous les nombreux liens qui pointent vers l'article, je sais, c'est pénible, mais le journalisme total, c'est ça aussi !)*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

### SYLVAINLAPOIX

le 22 octobre 2012 - 18:49 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Quand nous parlons d'open data dans le titre, c'est bien entendu une boutade ;-). Je doute qu'une société comme ArenaNet (pas plus que Blizzard, l'éditeur de World of Warcraft) ne rende ces données publiques de sitôt... quoique, avec un peu de pression des usagers, ça pourrait aboutir. Qui c'est ?*

*Merci en tout cas de votre message qui nous a permis de lever cette ambiguïté. Mais, comme vous pourrez le voir en consultant nos autres articles sur l'open data (comme celui-ci : <http://owni.fr/2012/10/12/uruguay-tente-open-data-a-la-demande-quesabes/>) le terme est parfois utilisé pour des projets pas si ouverts que ça... Bonne lecture !*

VOUS AIMEZ



1

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

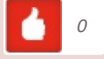
### EMMANUEL MAYOUD

le 22 octobre 2012 - 19:29 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



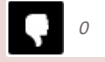
*Merci pour la réponse. Juste un correctif pour le lien : ce doit être celui-ci <http://owni.fr/2012/10/12/uruguay-tente-open-data-a-la-demande-quesabes/>, mais quand on clique sur le votre, cela renvoie sur celui-là <http://owni.fr/2009/08/28/2948/>. Excellent vidéo au demeurant !)*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE