



GameStatistics



GUILD WARS 2

Encuesta internacional 2013

Una encuesta independiente basada en las opiniones de los jugadores





Sobre este estudio...

- *GameStatistics* realiza **estudios online sobre temas relacionados con los videojuegos.**

- Esta encuesta trata del juego online **Guild Wars 2**, desarrollado por **ArenaNet** y producido por **NCSoft**. No es una encuesta “oficial”, no ha sido encargada por los desarrolladores/editores del juego.

- Éste es el **segundo estudio** realizado por *GameStatistics* sobre Guild Wars 2. El primer estudio tuvo lugar en 2012 entre jugadores franceses únicamente; este segundo estudio se ha hecho extensivo a un público internacional.

- Agradecimientos :
 - A Kwisatz de la página *GuildWars2-online.com* por su colaboración y traducción del cuestionario y del informe al español.
 - A los administradores / moderadores de páginas y foros que han publicado la encuesta.
 - A *ArenaNet* por el interés demostrado hacia el estudio.
 - Y, claro está, a todos los participantes a la propia encuesta.



INTRODUCCIÓN

- *Contexto y objetivo*
 - *Metodología*
 - *Notas técnicas*
- *Descripción de la muestra*





Contexto y objetivo



- **Guild Wars 2** ha sido lanzado a finales de agosto de 2012 y es en la actualidad uno de los MMORPG más populares. Recibió críticas excelentes de la prensa especializada (91 de *Metacritics*), y ArenaNet declaró haber vendido más de 3,5 millones de copias.

- Un **primer estudio** entre los jugadores de Guild Wars 2 fue llevado a cabo por *GameStatistics* en **Noviembre de 2012**.
 - **Tres meses** después del lanzamiento oficial
 - Entre **jugadores francófonos únicamente**
 - El informe completo de ese estudio está disponible en www.gamestatistics.fr (en francés únicamente)

- Este **nuevo estudio** ha sido realizado por *GameStatistics* en **Septiembre de 2013**.
 - **Un año** después del lanzamiento oficial del juego
 - **Entre un público internacional** : jugadores francófonos, hispanohablantes y anglófonos (servidores internacionales europeos y norteamericanos)

- El estudio aborda temas diversos :
 - **Satisfacción** de los jugadores de Guild Wars 2
 - **Fidelidad** de los jugadores de Guild Wars 2
 - **Puntos fuertes y flaquezas** del juego
 - Utilización y opiniones acerca de **la tienda online del juego**
 - Opiniones de los jugadores sobre las **actualizaciones**
 - **Actividades** habituales de los jugadores



Metodología



- Población: **jugadores o ex-jugadores de Guild Wars 2**
- Metodología: **encuesta online de acceso libre**, disponible en inglés, francés y español (~10 minutos)
- Comunidades: difusión de la encuesta entre **comunidades internacionales, francesas y españolas**
 - La comunidad alemana en cambio no ha sido específicamente tomada en cuenta (sin traducción disponible)
- Origen de los encuestados: el enlace para participar a la encuesta se publicó en páginas diversas de manera a poder recibir **cualquier tipo de opiniones**
 - Páginas y foros dedicados a Guild Wars 2 (inglés, francés, español) : *GuildWars2 Guru, JeuxOnline, UniversVirtuels, Guild Wars 2 Online, Guild Wars 2 Spain...*
 - Foros de páginas sobre videojuegos en general : *MMORPG.com, RockPaperShotgun, Jeuxvideo.com, Canard PC, Mediavida...*
 - Reddit
 - Twitter (retweets de los Community Managers de ArenaNet)
 - Foros oficiales de Guild Wars 2
- Datos de terreno: la encuesta permaneció abierta durante **una semana**, en **Septiembre de 2013**.
- Muestra: aproximadamente **6500 opiniones de jugadores de Guild Wars 2** han sido recogidas



■ Diferencias entre comunidades:

- En la mayoría de temas tratados en la encuesta, los **resultados son muy parecidos entre los diferentes tipos de servidor** (internacional europeo, internacional norteamericano, francés y español).
- Así, la mayor parte de los **resultados presentados en este informe se basan en la “muestra total”**, incluyendo a jugadores anglófonos, francófonos e hispanohablantes. Sin embargo, todos los temas donde se haya encontrado diferencias significativas entre los resultados de las comunidades se tratan específicamente.

■ Comparación con el estudio precedente:

- No es posible efectuar una comparación de los resultados de esta encuesta 2013 con la precedente, realizada en 2012, puesto que esta última se basaba únicamente en jugadores francófonos...
- Sí es posible, en cambio, **comparar la parte francófono de la muestra 2013 para estudiar la evolución de las opiniones de jugadores francófonos desde el año pasado** (las preguntas y la estructura del cuestionario quedando muy similares entre ambas encuestas).

■ Limitaciones de la muestra:

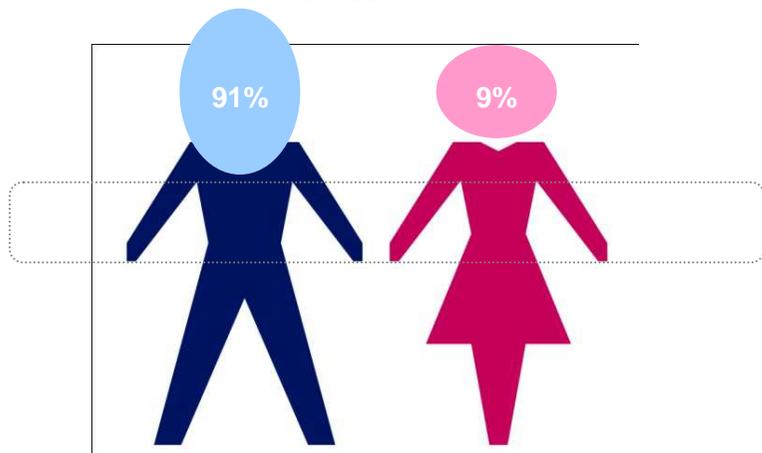
- La muestra no puede ser considerada como absolutamente “representativa” de toda la población de jugadores de Guild Wars 2, por la metodología estudiada (basada en un acceso libre y no en un panel).
- Sin embargo, sí se puede considerar la encuesta como **representativa de los jugadores “implicados”**.
- La estabilidad general de los resultados 2013/2012, al igual que entre las diferentes comunidades, muestran que, incluso si la metodología es científicamente discutible, **las tendencias generales observadas constituyen un indicador fiable de las tendencias de opiniones de los jugadores sobre el juego.**



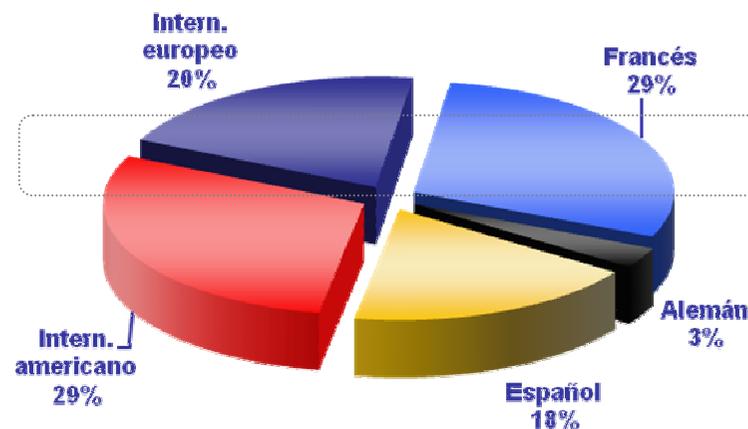
Descripción de la muestra



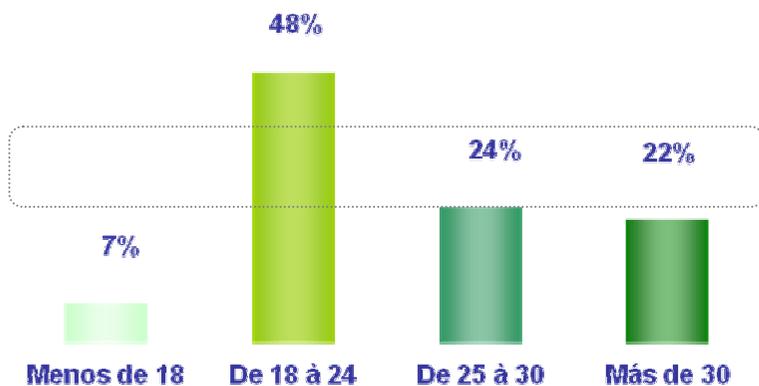
Género



¿En qué servidor juegas más habitualmente?



Edad

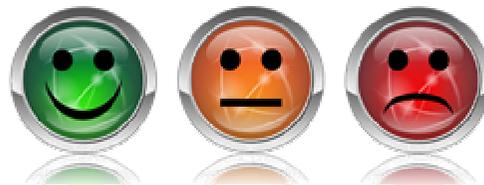


¿Cuánto tiempo, de promedio, sueles o solías jugar a Guild Wars 2?



SATISFACCIÓN

- *Satisfacción global*
- *Satisfacción por comunidad*
- *Evolución 2012 / 2013*
- *Otras comparaciones*



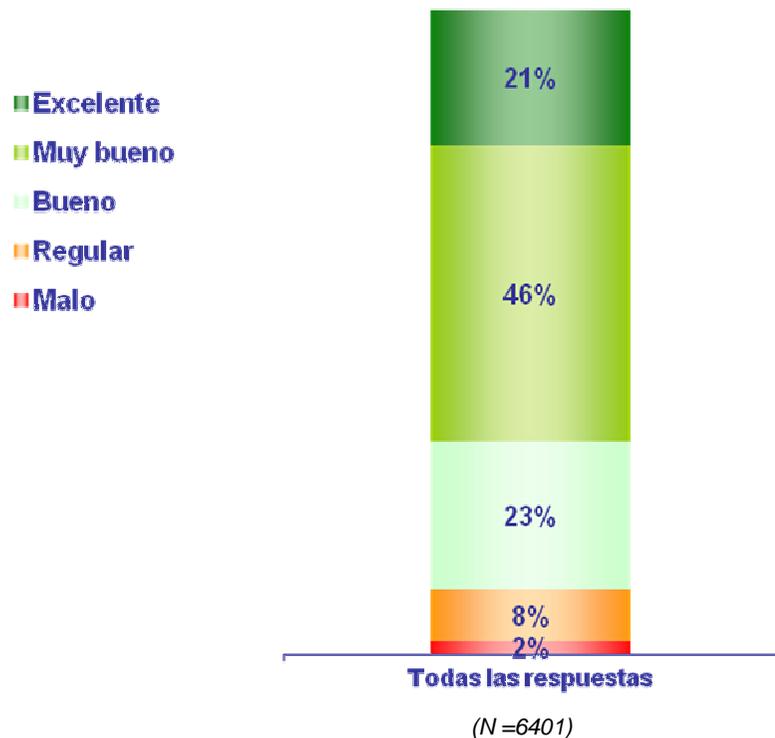


Satisfacción global



En general, ¿cómo ves el juego Guild Wars 2?

Dirías que es un juego...



En general, ¿qué nota, del 1 al 10,

le darías a Guild Wars 2 ?



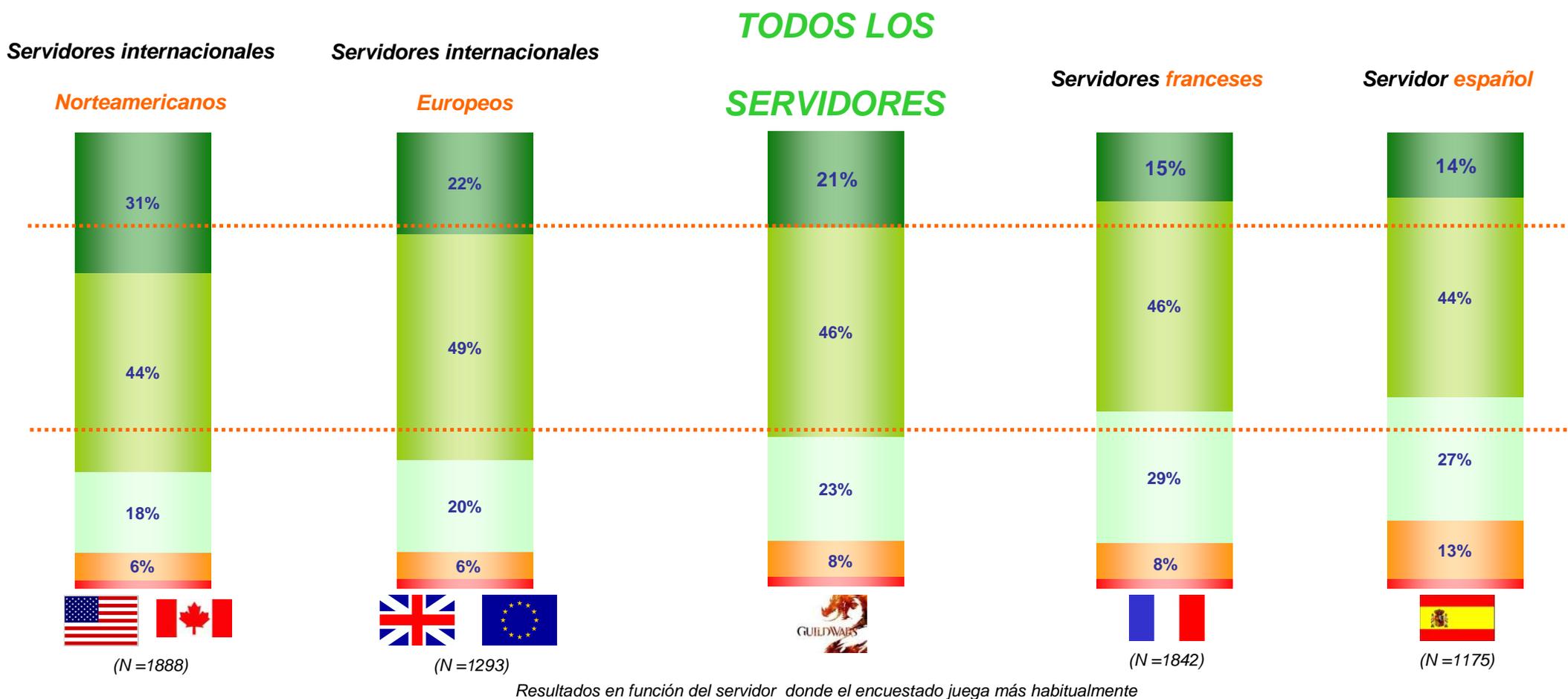
7.8 / 10

Nota media incluyendo todas las respuestas

- Aproximadamente 2/3 de los que han contestado tienen una opinión buena o excelente sobre Guild Wars 2. Una proporción muy minoritaria de ellos (~ 10%) han utilizado términos negativos para referirse al juego.



Satisfacción por comunidad



- Son un poco menos los jugadores franceses y españoles que dicen estar satisfechos con el juego; por el contrario, los jugadores de Norteamérica son los más entusiastas. Es probable que estas diferencias se deban más a cuestiones de orden sociológico / cultural que a una apreciación verdaderamente diferente del juego.
- Recordamos una vez más que la encuesta no considera específicamente a los jugadores alemanes, con motivo de no disponer de una traducción en alemán.

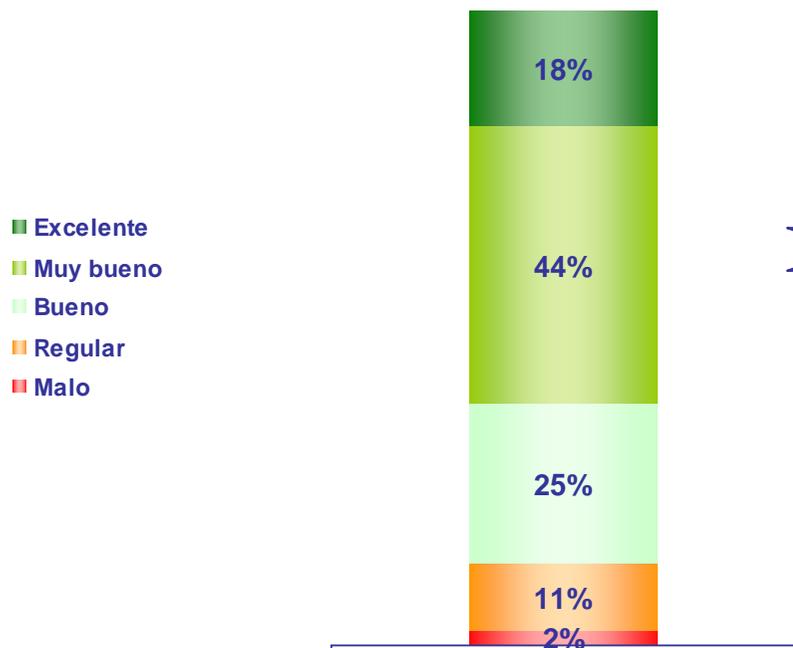


Evolución 2012 / 2013



Finales de 2012

(opiniones francesas)

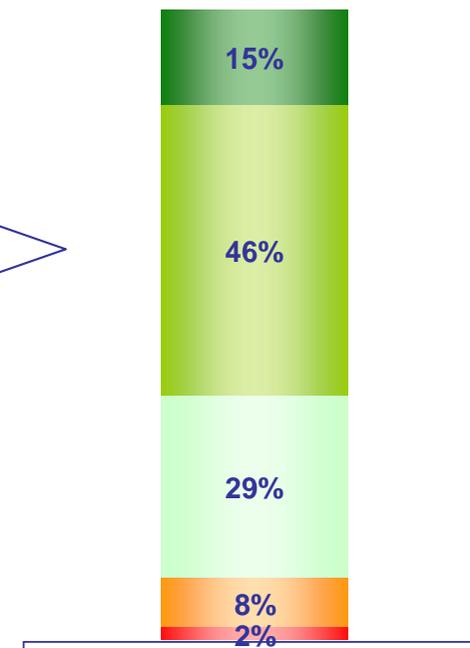


Encuesta *GameStatistics* de **Noviembre de 2012**
- total muestra, jugadores francófonos únicamente -
(N=1231)



Finales de 2013

(opiniones francesas)



Encuesta *GameStatistics* de **Septiembre de 2013**
- submuestra jugadores francófonos -
(N=1842)

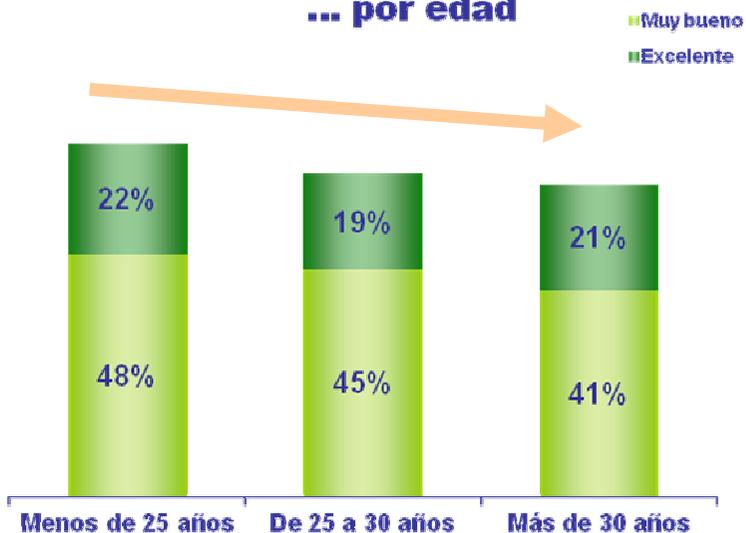
- **La opinión general de los jugadores ha seguido estable desde el año pasado:** son casi tan numerosos en 2013 que en 2012 los jugadores francófonos que consideran el juego como “excelente” o “muy bueno”. Un año después de su lanzamiento, la satisfacción de los jugadores de Guild Wars 2 sigue siendo alta.



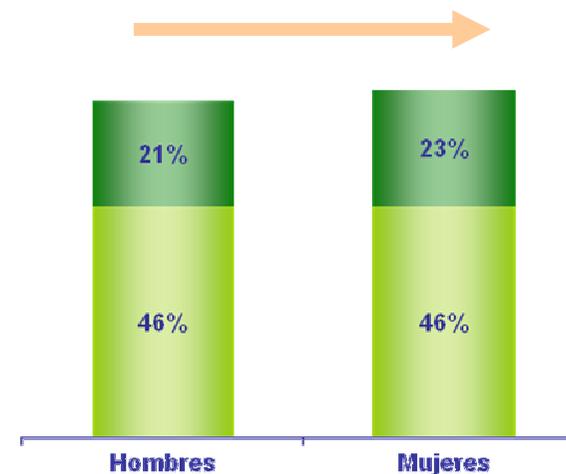
Otras comparaciones



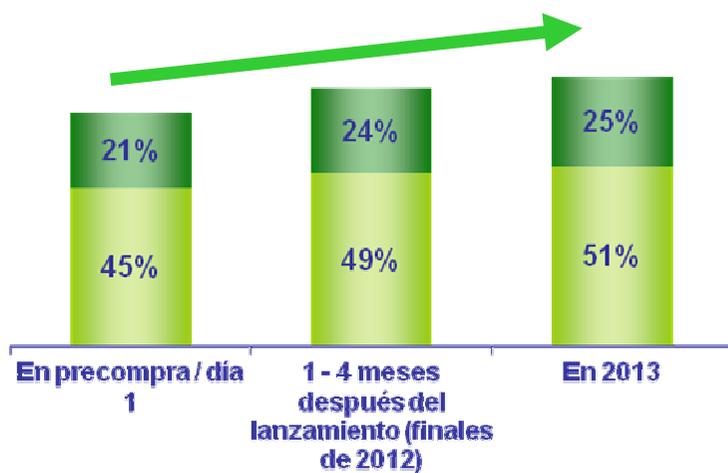
... por edad



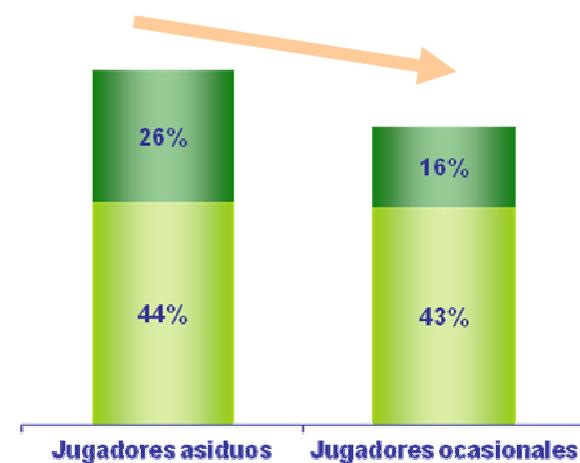
... por género



... por fecha de compra



... por tipología de jugador



FIDELIDAD

- *Fidelidad de los jugadores*
 - *Competencia actual*
 - *Competencia por venir*

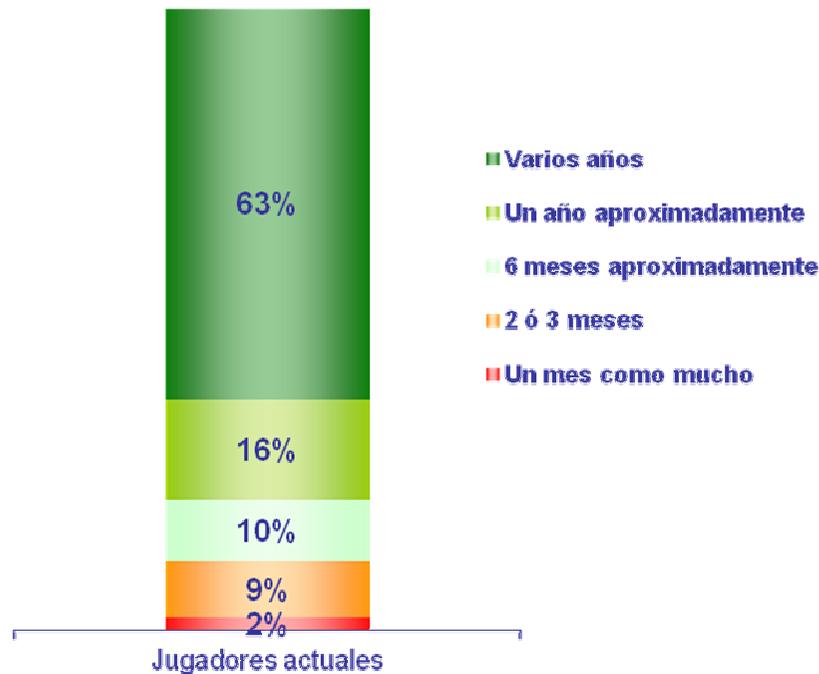




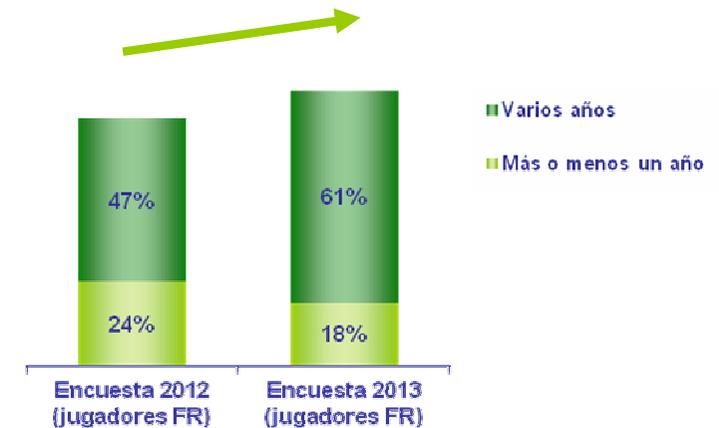
Fidelidad de los jugadores



A priori, ¿cuánto tiempo piensas jugar a Guild Wars 2?



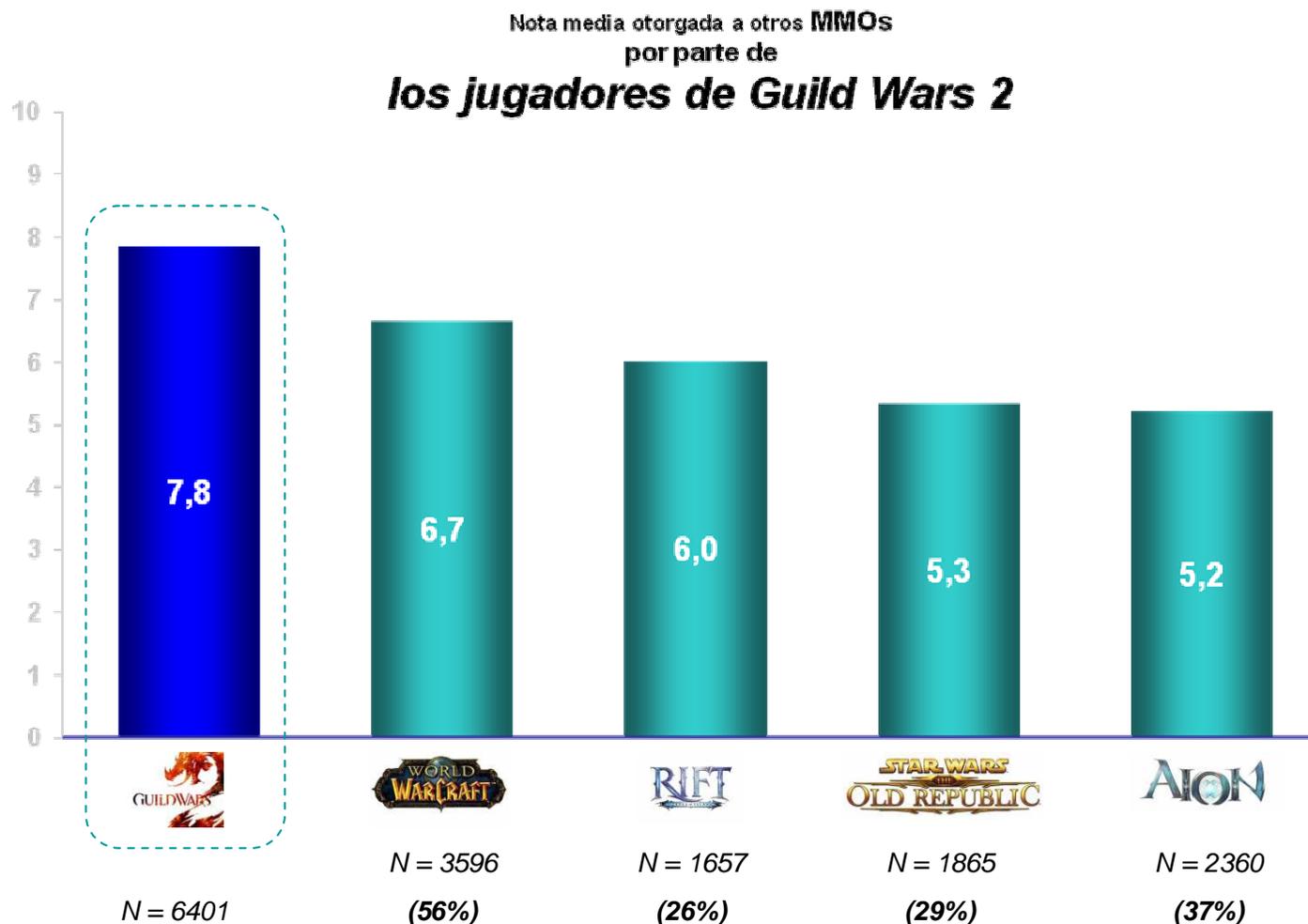
Evolución 2012 / 2013



- **Se observa un nivel alto de fidelidad por parte de los jugadores:** casi las dos terceras partes de las respuestas muestran una intención de seguir jugando a Guild Wars 2 “varios años”. Los resultados obtenidos son relativamente similares entre las diferentes comunidades, salvo los españoles con unos resultados sensiblemente inferiores al resto.
- Estos resultados acerca de la fidelidad de los jugadores francófonos son incluso ligeramente superiores a los de la encuesta 2012: la **fidelidad de los jugadores sigue siendo alta un año después del lanzamiento oficial del juego.**



Competencia actual



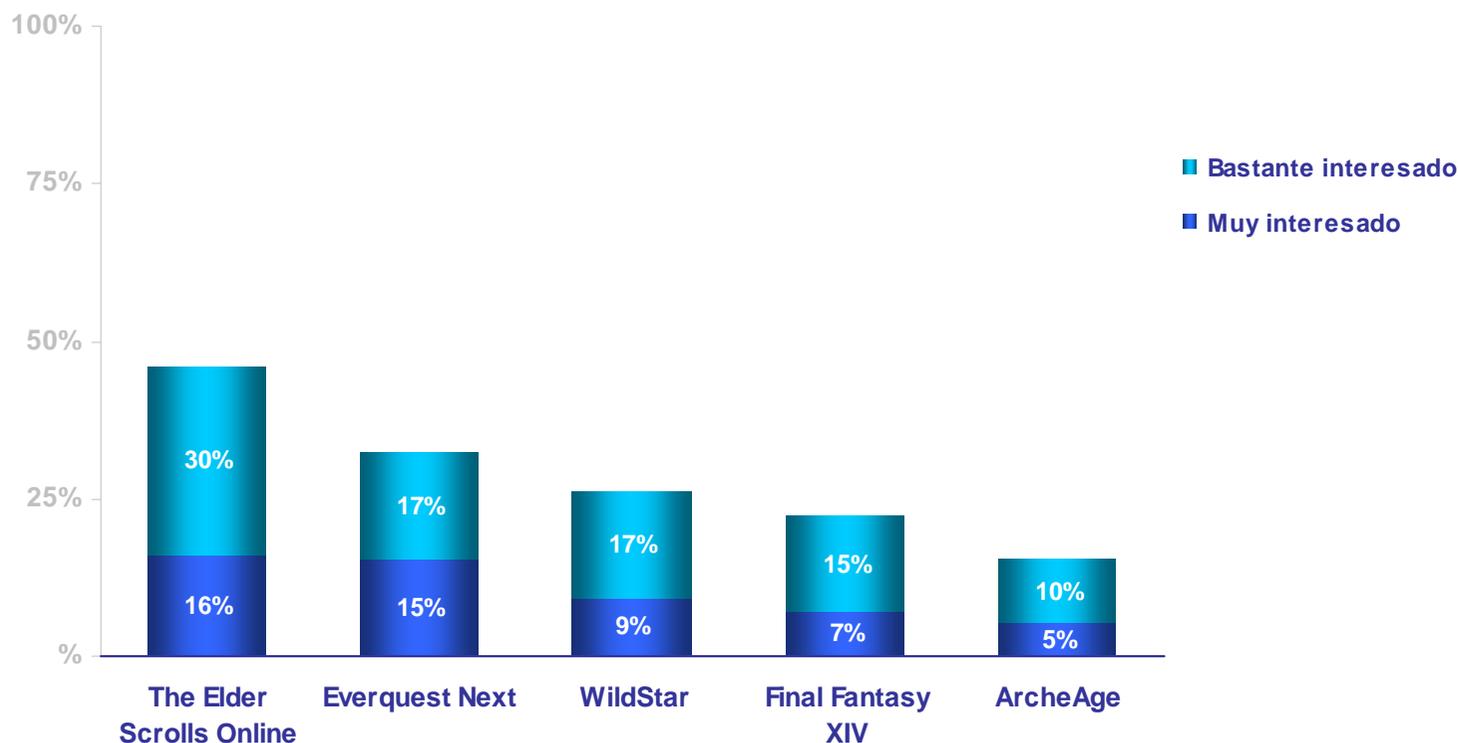
- Aunque la mayoría de jugadores de Guild Wars 2 hayan jugado como mínimo a uno de los MMO principales del mercado, **la gran mayoría prefieren Guild Wars 2 a sus principales competidores.**



Competencia por venir



En la lista siguiente de juegos por venir, indica para cada uno si estás a priori muy interesado, bastante interesado, poco o nada interesado.



- *The Elder Scrolls Online* parece ser para *Guild Wars 2* su más serio competidor por venir, seguido por *Everquest Next*. **60% de las respuestas manifiestan un interés por al menos uno de estos dos juegos**. 2013 ha sido un « año tranquilo » para *Guild Wars 2* en ese aspecto, pero 2014 será probablemente mucho más complicado.

PUNTOS FUERTES Y FLAQUEZAS

- *Opiniones en temas concretos*
- *Principales puntos fuertes y flaquezas*
 - *Evolución 2012 / 2013*



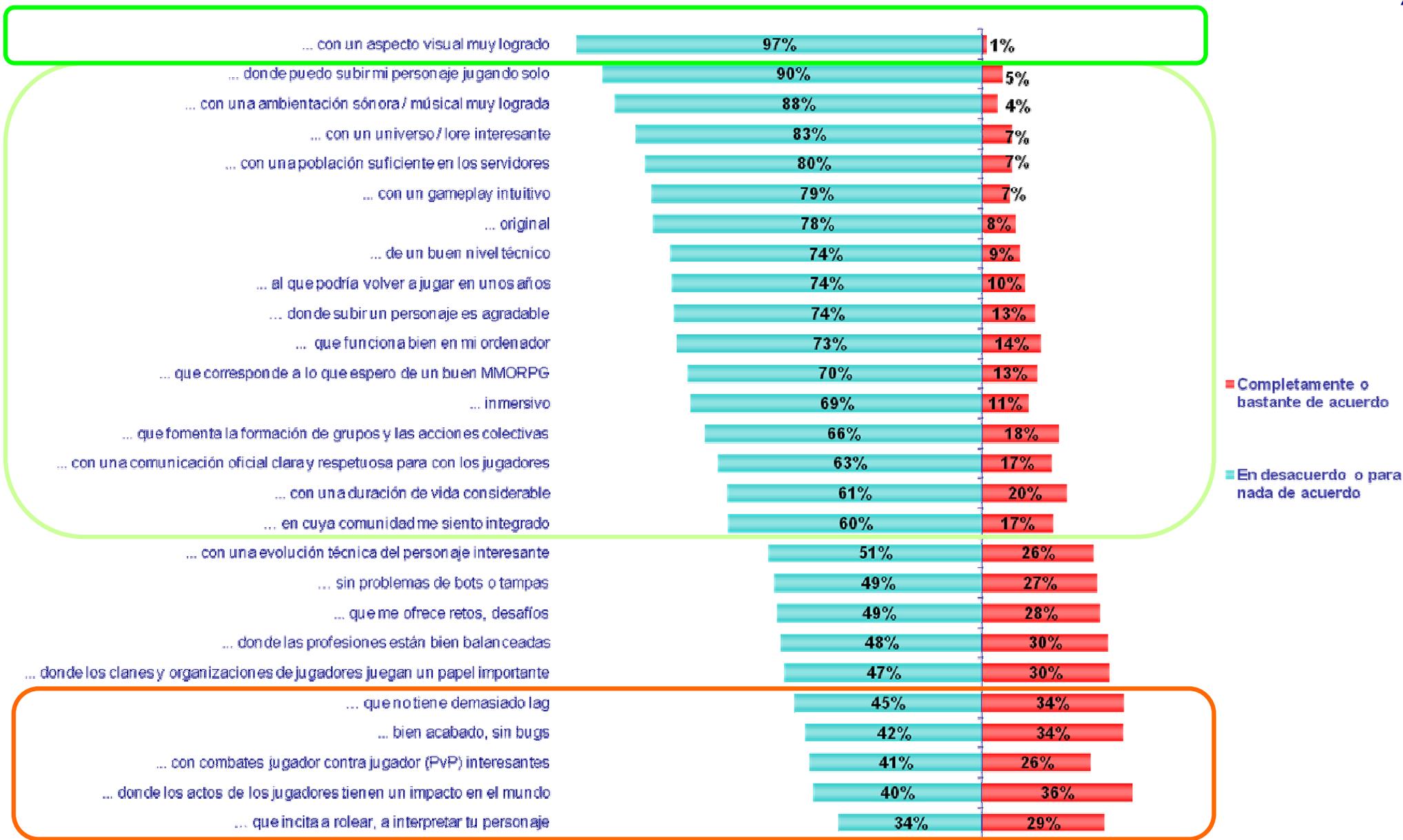


Opiniones en temas concretos



Dirías de Guild Wars 2 que es un juego...

Positivo





Principales puntos fuertes y flaquezas



■ Puntos fuertes:

- **La casi totalidad de los jugadores consideran el juego como visualmente agradable**, lo que representa probablemente una de las mejores bazas de Guild Wars 2.
- **Otros muchos puntos se perciben de manera muy positiva**, como el lore, la originalidad o el sistema de evolución de los personajes.

■ Flaquezas:

- **La encuesta no deja aparecer ninguna flaqueza « mayor »** (el número de opiniones positivas queda siempre superior al de las opiniones negativas en todos los puntos tratados).
- **Algunos aspectos del juego reciben sin embargo apreciaciones muy diversas, como los combates PvP, las posibilidades de roleo o la carencia de consecuencias de las acciones de los jugadores.**
- Muchos jugadores se muestran muy críticos acerca de los bugs y el lag, pero la experiencia de *GameStatistics* en otros MMO estudiados muestran que los resultados de Guild Wars 2 al respecto quedan dentro de un “promedio normal”.

■ Diferencias entre comunidades:

- **Fuerzas y flaquezas son globalmente las mismas en todas las comunidades, sean los jugadores de servidores internacionales, franceses o español.**
- Los jugadores francófonos e hispanohablantes siendo en general algo menos satisfechos con el juego, son naturalmente bastante más críticos en la mayoría de temas concretos.
- Los jugadores españoles son especialmente poco satisfechos con el PvP (37% de opiniones negativas por 23% en el conjunto global). El sistema de evolución del personaje, la inmersión y el lore obtienen también resultados significativamente inferiores.
- Nótese asimismo que hay un número significativamente mayor de jugadores del servidor español o de los servidores internacionales que afirman que el juego no funciona bien en su ordenador.



Evolución 2012 / 2013

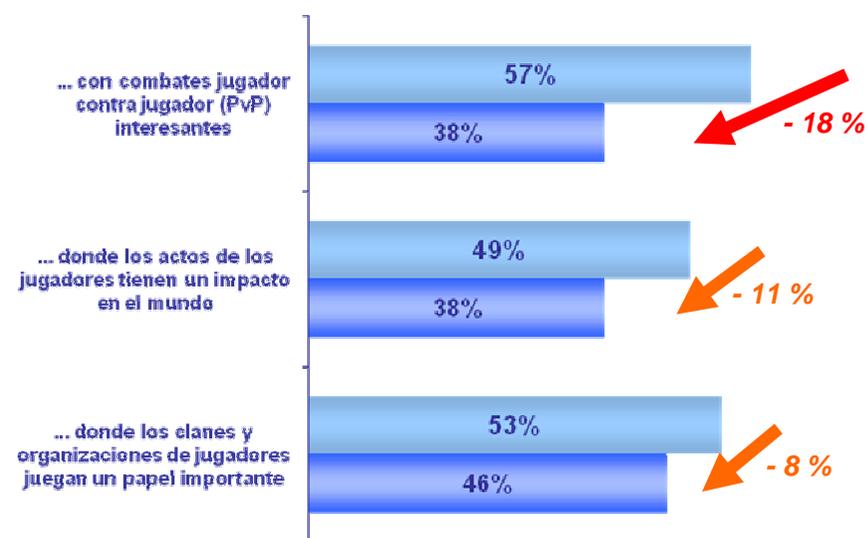
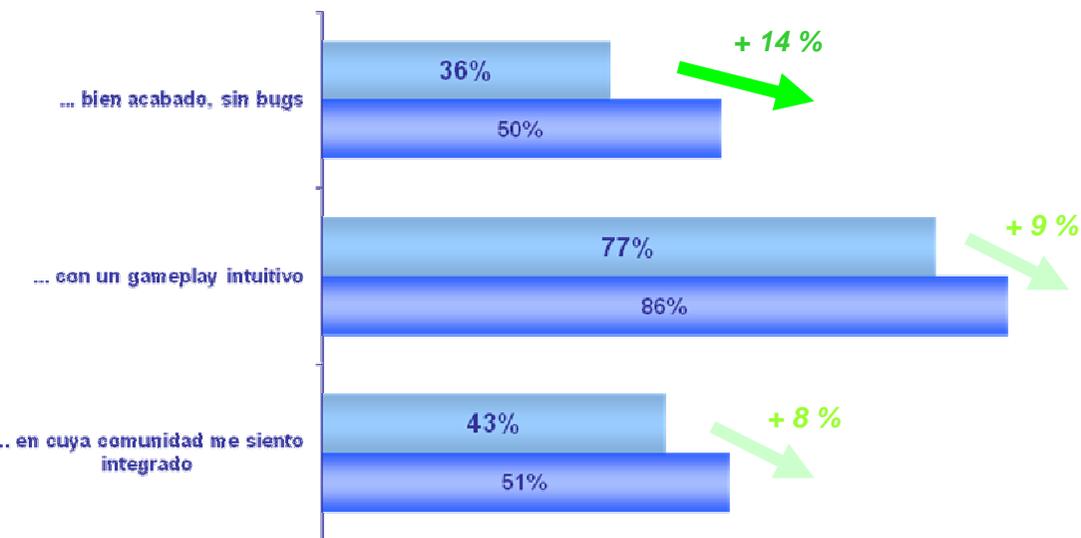


- La mayor parte de los resultados han permanecido estables comparando las cifras de la submuestra francesa con las de la encuesta 2012, pero se observan algunas excepciones interesantes:

Principales evoluciones POSITIVAS 2012 - 2013
(% de jugadores completamente o bastante de acuerdo)

■ Resultados 2012
■ Resultados 2013

Principales evoluciones NEGATIVAS 2012 - 2013
(% de jugadores completamente o bastante de acuerdo)



TIENDA

- *Frecuencia de compras en la tienda*
 - *Perfil de los compradores*
 - *Opiniones acerca de la tienda*

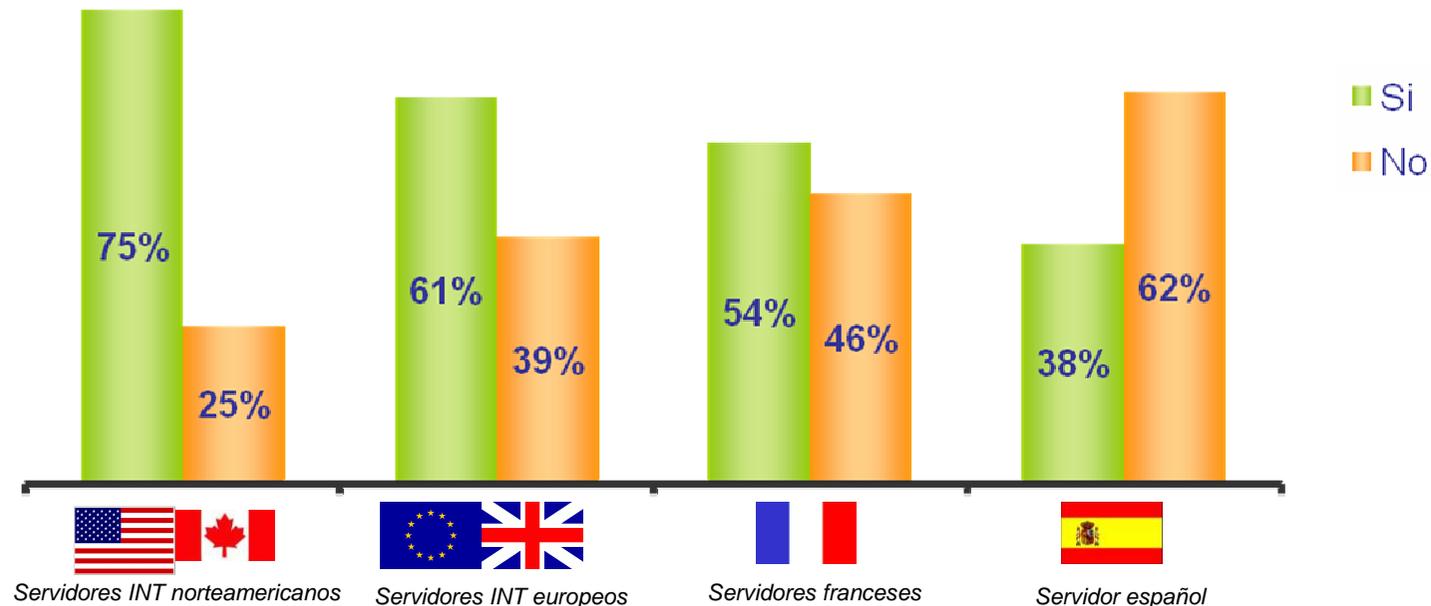




Frecuencia de compras



¿Compraste gemas alguna vez con dinero real, a través de la tienda online del juego o con tarjetas prepago físicas?



- **La frecuencia de compra con dinero real en la tienda del juego varía mucho entre las diferentes comunidades:** así, las tres cuartas partes de respuestas de los que juegan en servidores norteamericanos han comprado en la tienda como mínimo una vez en los tres últimos meses, mientras que son sólo el 38% de los jugadores españoles. Los jugadores de servidores francófonos o internacionales se sitúan en un nivel intermedio entre ambos extremos. Dichas diferencias reflejan contextos económicos diferentes, pero probablemente también comportamientos diferentes en lo referente a la compra de bienes virtuales.



Perfil de los compradores



Compradores INTENSIVOS (7%)



Jugadores de GW2 que gastaron **más de 100 €** en los 3 últimos meses

- > Promedio de edad: **28 años**
- > **45%** de ellos juegan a Guild Wars 2 más de 4 horas al día
- > Importe medio gastado en los 3 últimos meses : **~140 €**
- > **61%** opinan que Guild Wars 2 es un juego muy bueno o excelente

Compradores MODERADOS (46%)



Jugadores de GW2 que gastaron **de 1 a 100 €** en los 3 últimos meses

- > Promedio de edad: **27 años**
- > **30%** de ellos juegan a Guild Wars 2 más de 4 horas al día
- > Importe medio gastado en los 3 últimos meses : **~20 €**
- > **65%** opinan que Guild Wars 2 es un juego muy bueno o excelente

NO-Compradores (47%)



Jugadores de GW2 que no han **gastado nada** en los 3 últimos meses

- > Promedio de edad : **25 años**
- > **22%** de ellos juegan a Guild Wars 2 más de 4 horas al día
- > Importe medio gastado en los 3 últimos meses : **0 euro**
- > **57%** opinan que Guild Wars 2 es un juego muy bueno o excelente

Considerando la diversidad de divisas utilizadas por los jugadores en todo el mundo, esos resultados se basan únicamente en las respuestas de **jugadores franceses** (con el euro como divisa común)

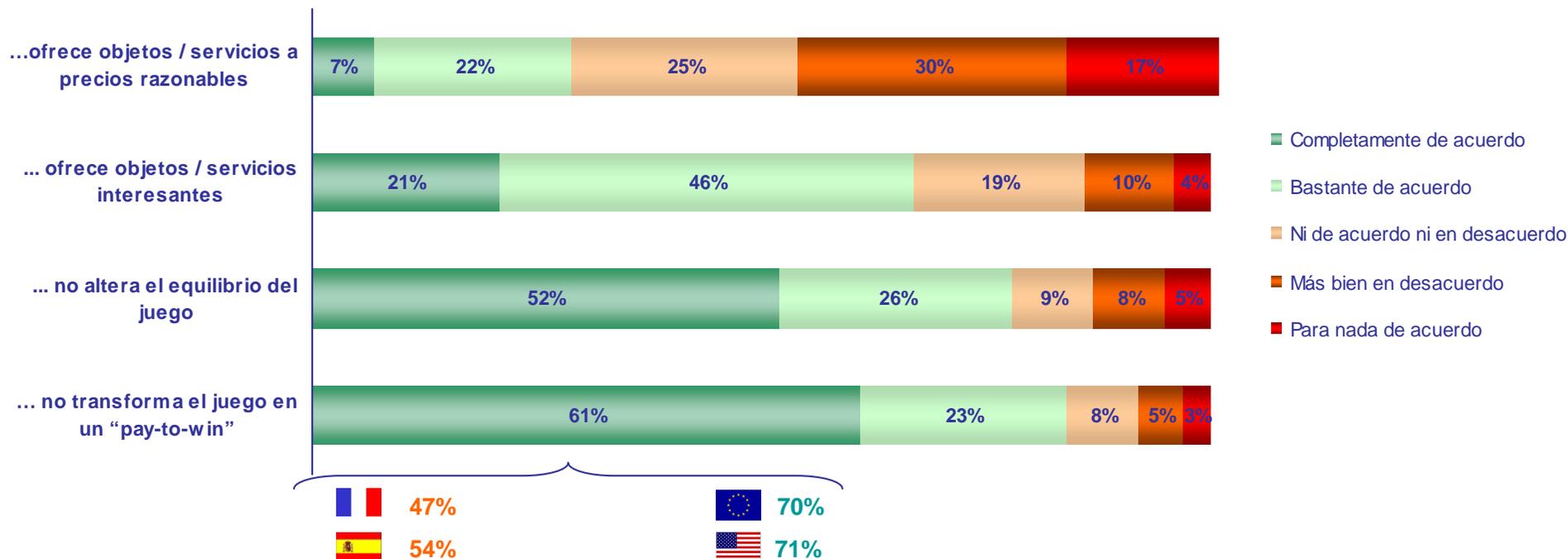




Opiniones acerca de la tienda



Dirías que la tienda online de Guild Wars 2.



- **La tienda de Guild Wars 2 no se percibe globalmente como un “Pay To Win”**, con menos del 10% de los jugadores compartiendo esta opinión. La mayoría de jugadores opinan que los objetos o servicios de la tienda son interesantes, pero la mayoría piensa también que los precios no son exactamente “razonables”.
- Una vez más, se observan diferencias significativas al respecto entre jugadores de servidores internacionales (norteamericanos o europeos) y los jugadores franceses/españoles: concretamente, ~70 % de jugadores de servidores internacionales están de acuerdo en que Guild Wars 2 no es un “Pay To Win”, contra sólo el 50% de jugadores franceses/españoles.

ACTUALIZACIONES

- *Opiniones sobre las actualizaciones en general*
- *Opiniones específicas sobre las actualizaciones de 2013*
 - *Eventual expansión*



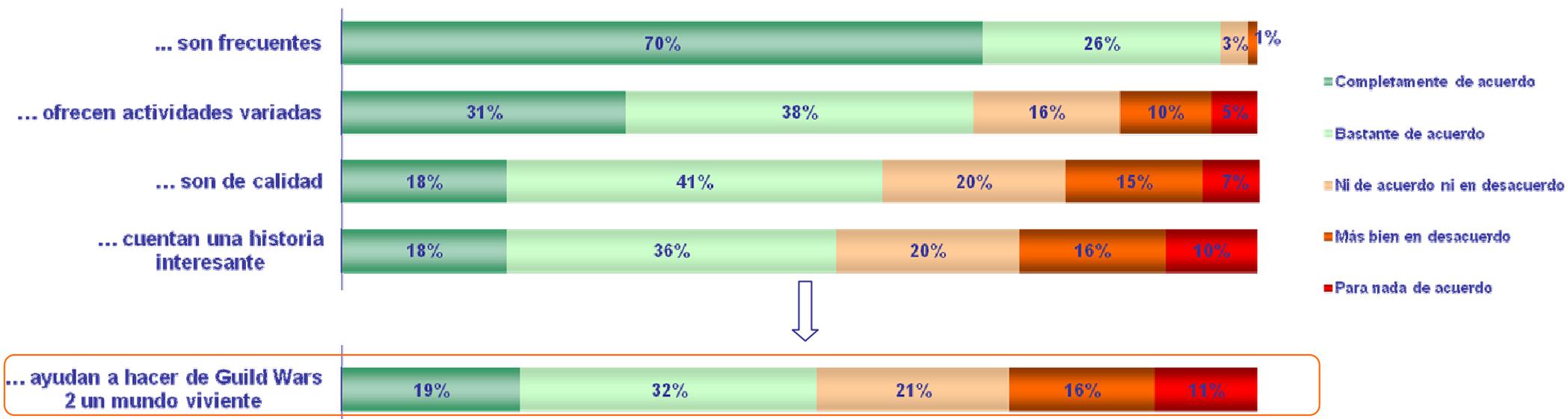


Opiniones sobre las actualizaciones en general



¿Cómo evalúas el seguimiento y la evolución de Guild Wars 2 con el tiempo?

Dirías que las actualizaciones...



- La casi totalidad de jugadores están de acuerdo en que las actualizaciones son frecuentes, y la mayoría consideran que ofrecen actividades variadas. **Frecuencia y diversidad de las actualizaciones son dos puntos en que la mayoría de jugadores están de acuerdo.**
- Sin embargo, las opiniones en cuanto a la calidad de las actualizaciones son mucho más diversas, al igual que las opiniones sobre la historia narrada. Al final, **sólo una respuesta de cada dos considera que las actualizaciones ayudan a hacer de Guild Wars 2 un “mundo viviente”.**



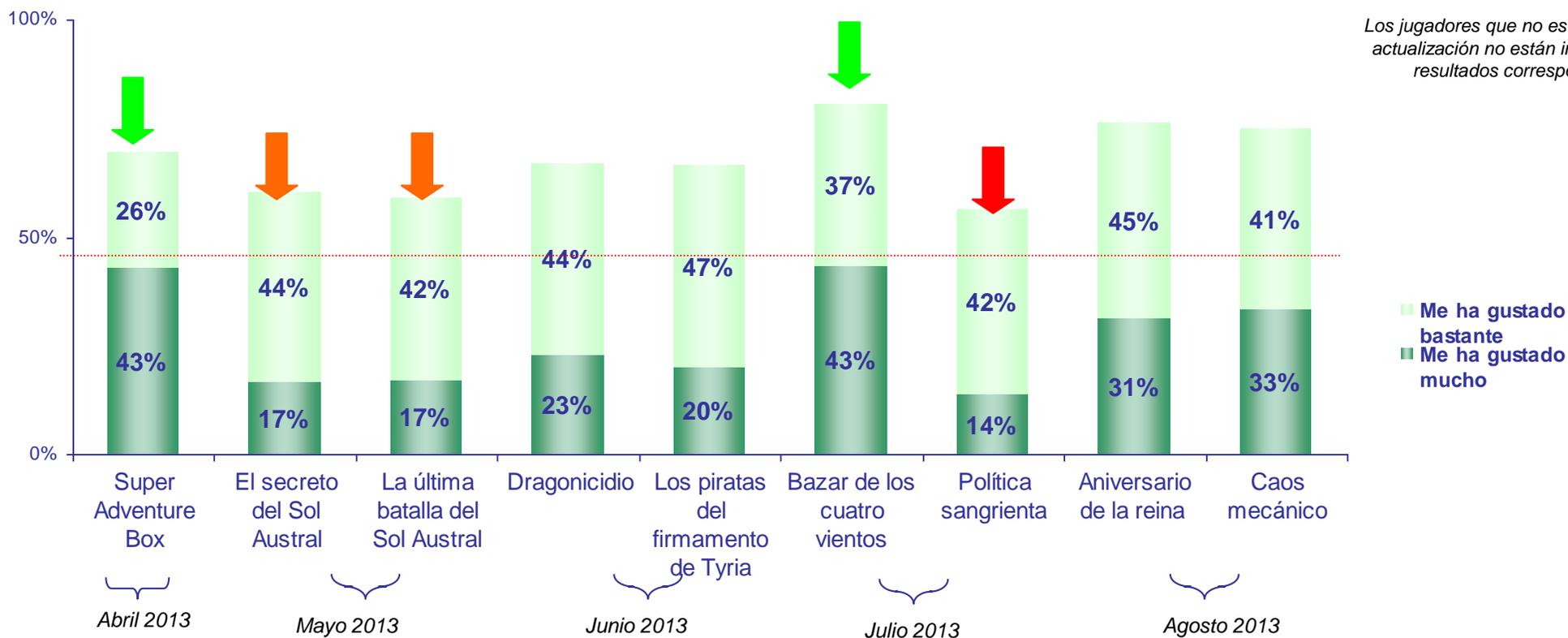
Opiniones sobre las actualizaciones de 2013



Para cada actualización de Guild Wars 2 de la lista siguiente, indica si te ha gustado mucho, bastante, o si te ha gustado poco o nada.

Las actualizaciones de finales de 2013 y las anteriores a mayo 2013 no estaban incluidas en el cuestionario

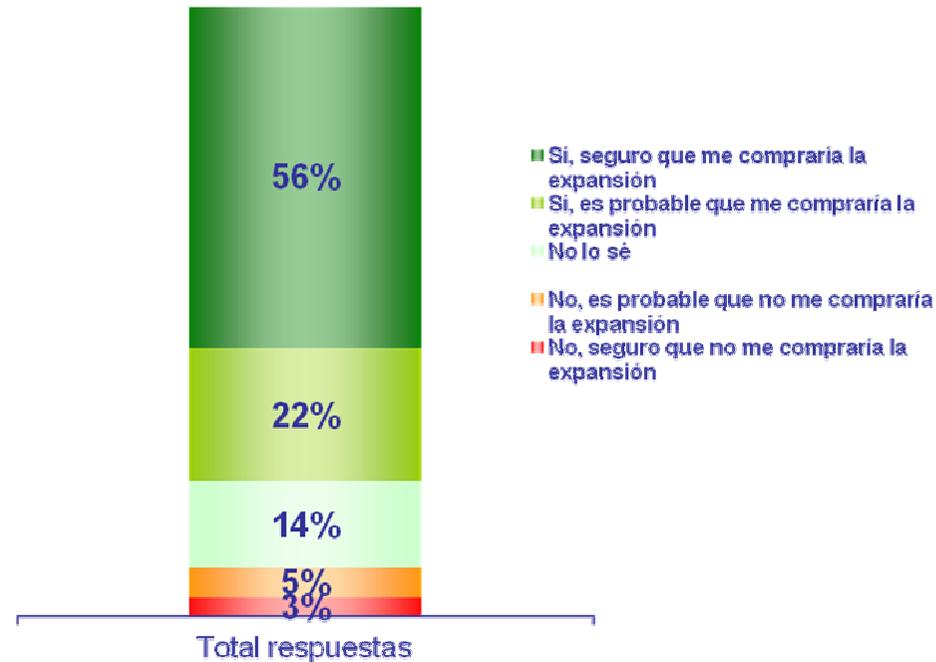
Los jugadores que no estuvieron en una actualización no están incluidos en los resultados correspondientes



- Todas las actualizaciones de Abril a Agosto 2013 han gustado a más de la mitad de jugadores. Sin embargo, no se aprecia ninguna tendencia a aumentar con el tiempo, las opiniones de los jugadores pudiendo ser muy diferentes según las actualizaciones.
- Las actualizaciones que más han gustado fueron la *Super Adventure Box* (con un fuerte porcentaje de jugadores a los que ha gustado mucho, aunque sean también muchos los a quien no ha gustado) y el *Bazar de los cuatro vientos* (más consensual). Por el contrario, pocos jugadores han apreciado realmente *Política sangrienta* y las dos actualizaciones del Sol Austral de mayo.



¿Te plantearías comprar una posible expansión de pago de Guild Wars 2?



- Aunque oficialmente no haya ninguna expansión en preparación, **cerca del 80% de los encuestados se declaran interesados por la compra de una expansión**. Es decir que, aunque con actualizaciones gratuitas y periódicas, la mayoría de jugadores estarían eventualmente interesados en pagar por una actualización que sea realmente “de importancia”.



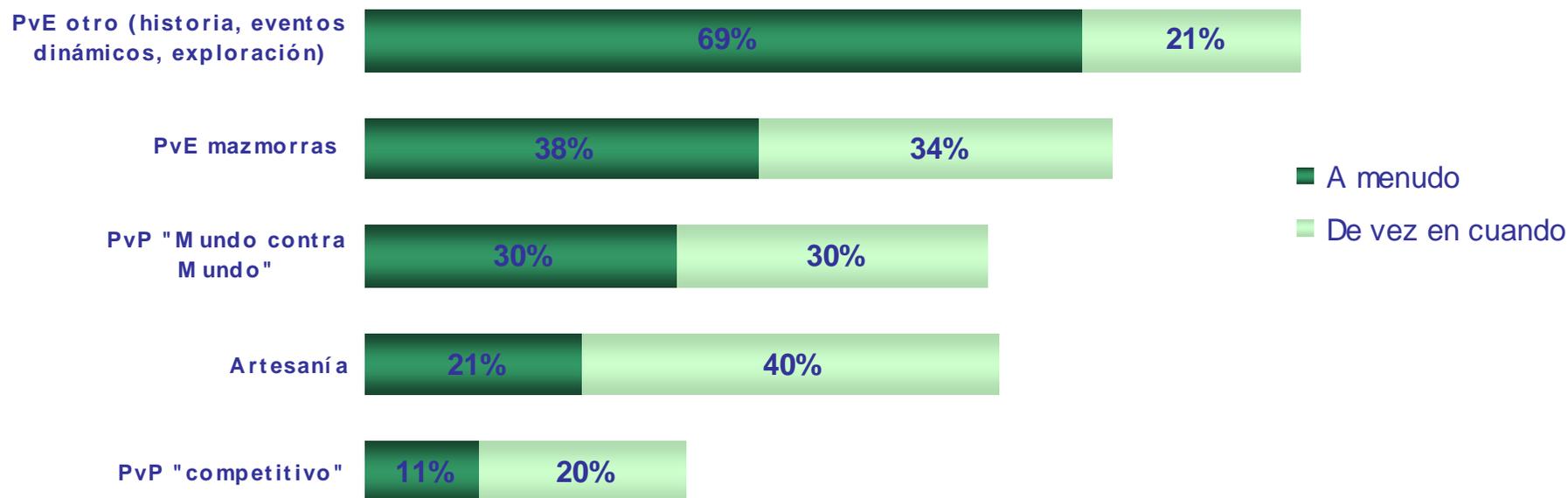
ACTIVIDADES

- *Popularidad de las principales actividades del juego*
 - *Popularidad y valoración de las actividades*



Popularidad de las principales actividades

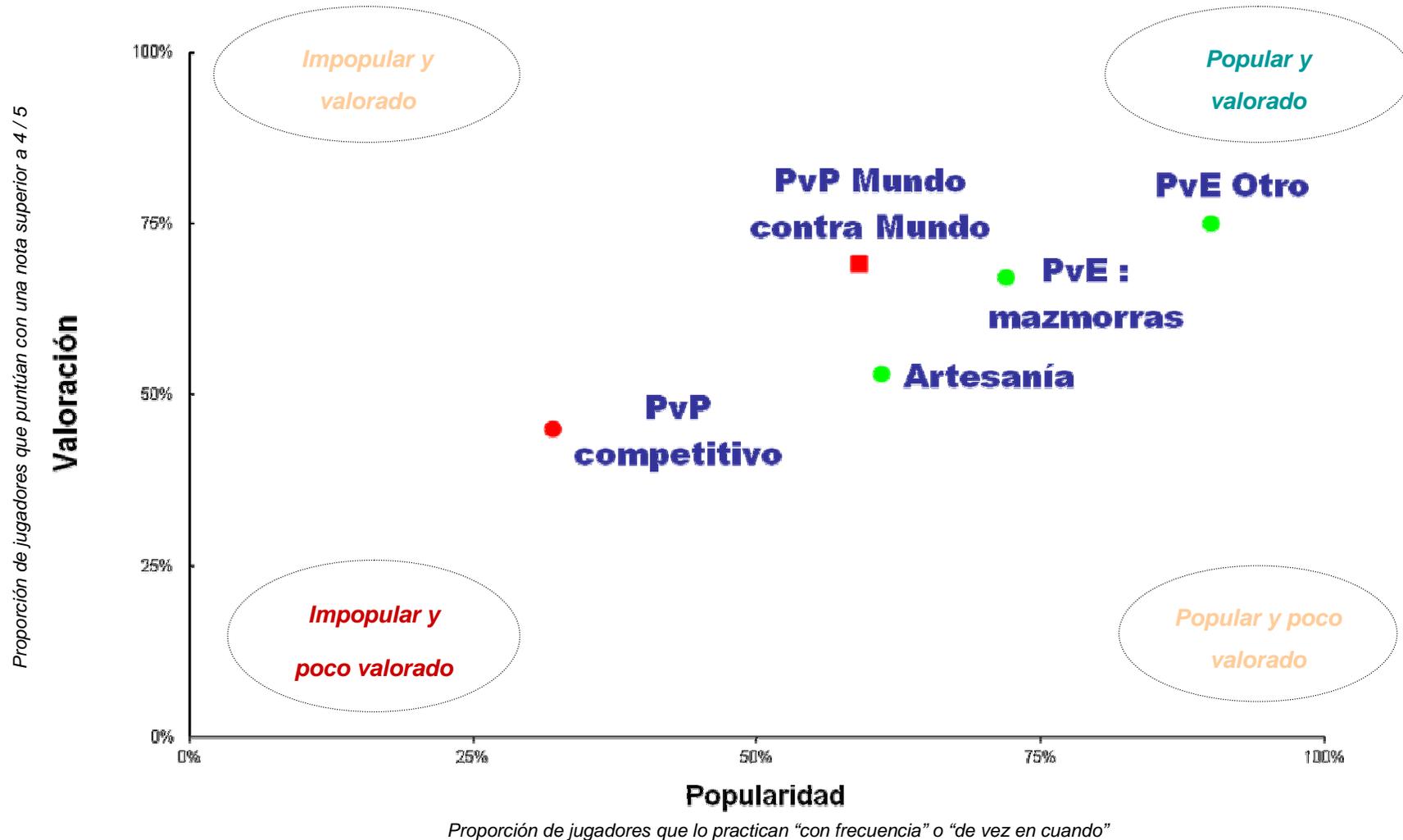
Para cada una de estas actividades asociadas a Guild Wars 2, indica si es algo que haces a menudo, de vez en cuando, pocas veces o nunca.



- El PvE “tradicional” sigue siendo la actividad principal de la mayoría de jugadores de Guild Wars 2, mientras el PvE en mazmorras y el PvP en “mundo contra mundo” interesan también a muchos jugadores. El PvP competitivo (estructurado) es por el contrario mucho menos popular, con sólo un 11% de jugadores frecuentes.
- Comparando los resultados de la submuestra francófona con los resultados de 2012, se observa una proporción claramente mayor de aficionados a las mazmorras (37% de usuarios frecuentes, por un 22% en 2012). A la inversa, el número de jugadores que practican con frecuencia el PvP “Mundo contra Mundo” ha claramente disminuido (27% vs 39%).



Popularidad y valoración de las actividades

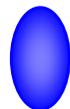


- Las actividades más populares son generalmente las más apreciadas por los que las practican. El PvP competitivo puntúa bastante mal, incluso si se limita la valoración a los jugadores que lo practican con frecuencia.



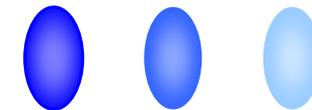
MÁS resultados

- *Compra del juego*
- *Profesiones favoritas*
- *Consolas de última generación*

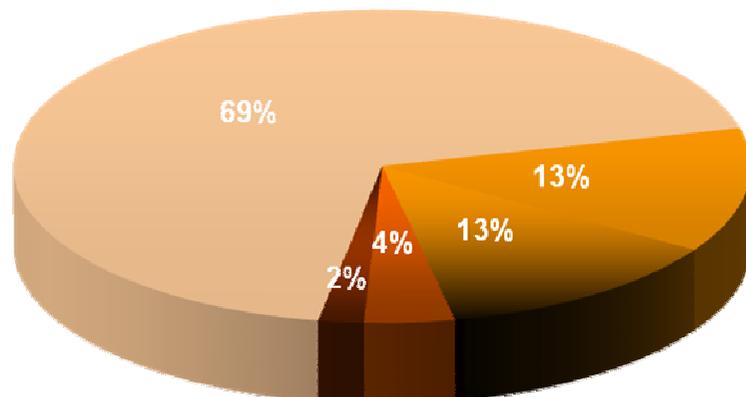




Compra del juego

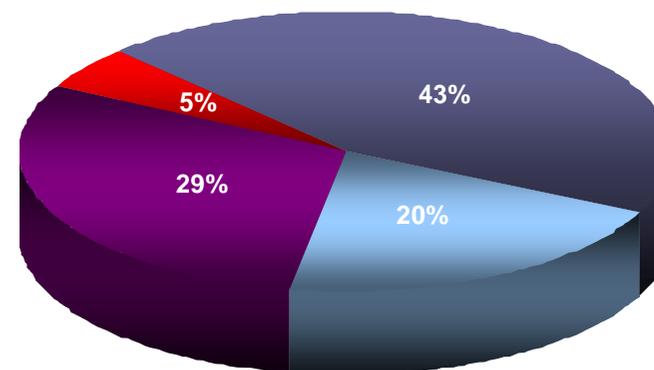


¿Cuándo adquiriste el juego Guild Wars 2?



- precompra
- el día del lanzamiento oficial / en la primera semana
- entre 1 y 4 meses después del lanzamiento
- entre 5 y 8 meses después del lanzamiento
- hace menos de 3 meses

¿De qué modo adquiriste el juego Guild Wars 2?

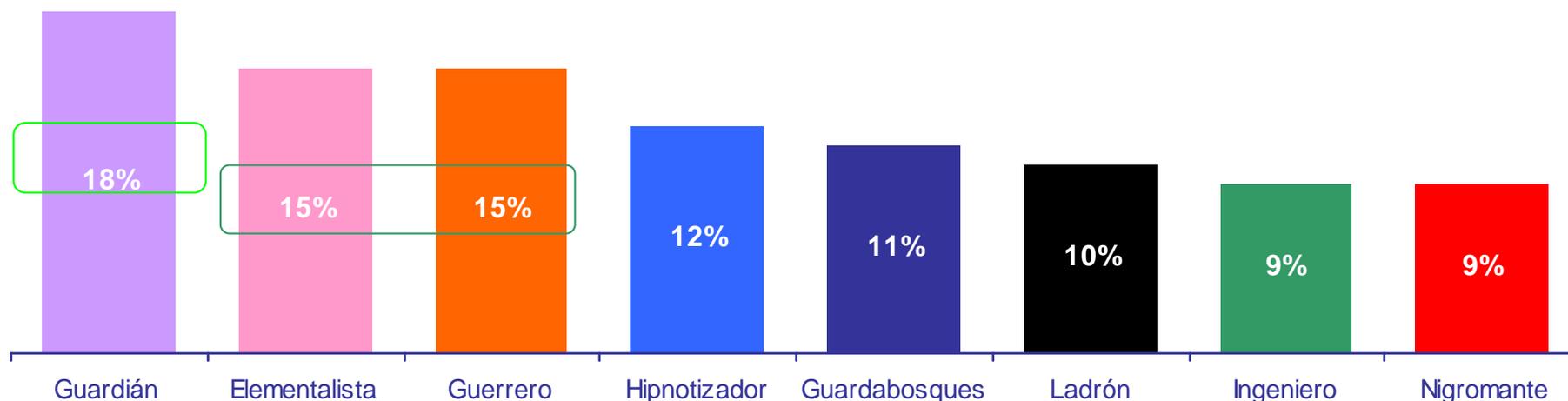


- Compra física del juego : Edición Estándar o Heroic
- Compra física del juego : Edición Coleccionista
- Descarga del juego : Edición Digital o Heroic Digital
- Descarga del juego : Edición Digital DeLuxe

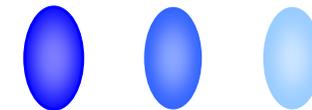
- **Casi dos terceras partes de los encuestados compraron el juego en su versión digital.** La proporción de compra digital es especialmente alta entre los jugadores de servidores norteamericanos (75%), y a la inversa más baja entre los jugadores españoles (50%).
- La mayoría de los encuestados hicieron una precompra del juego. Es interesante señalar que los más antiguos jugadores han preferido descargar el juego mientras que los recién llegados (que compraron el juego varios meses después del lanzamiento) han sido más numerosos en elegir la versión física.



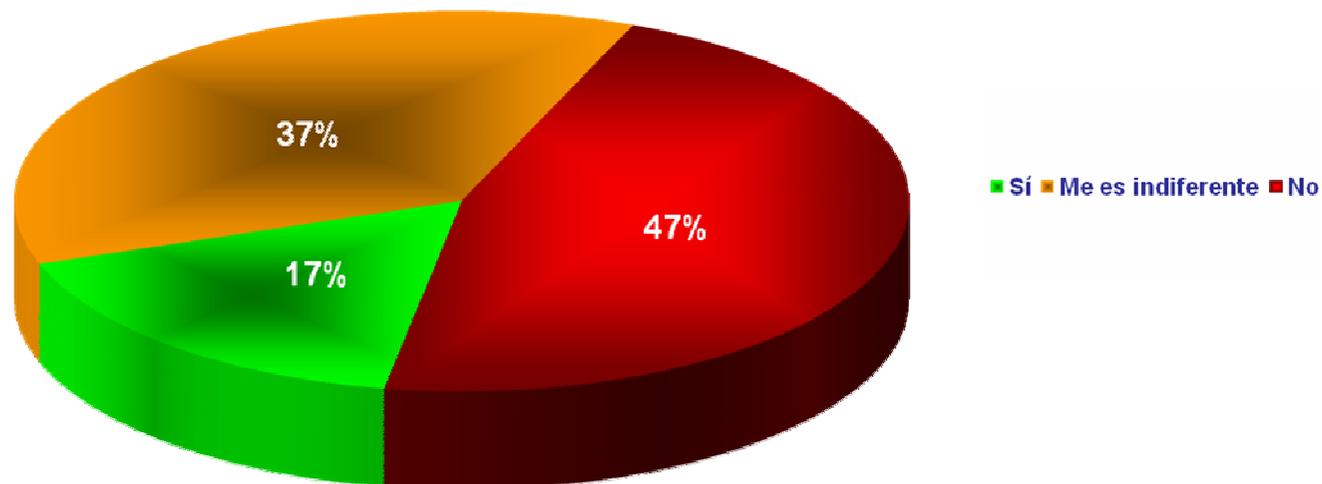
¿Cuál es tu profesión favorita en Guild Wars 2?



- En el momento de la encuesta (Septiembre 2013), el **guardián era la clase más popular, seguido del elementalista y el guerrero**. Las otras clases tienen sus aficionados también, pero no tan numerosos.
- En ese aspecto, no se observan muchas diferencias entre comunidades: las tres clases encabezan siempre el ranking de popularidad en servidores franceses, español o internacionales. Como mucho podemos destacar que hay más jugadores hispanicos que han elegido el guerrero por encima del guardián.



¿Te gustaría que Guild Wars 2 tenga una versión para consolas de última generación (PS4, X-Box One)?



Recordamos que la encuesta se realizó dos meses antes del lanzamiento de las nuevas consolas

- Casi la mitad de los actuales jugadores de Guild Wars 2 no desean la portabilidad del juego a las consolas de última generación, y a menos del 20% les gustaría.
- Sin embargo, la pregunta clave para ArenaNet sería probablemente “¿cuántos nuevos jugadores aportaría una versión para consola?” más que “¿a cuántos de los actuales jugadores les gustaría jugar a GW2 en su consola?”...

RESUMEN



Resultados más relevantes

- Un año después de su lanzamiento oficial, **dos terceras partes de jugadores de Guild Wars 2 consideran que es un juego muy bueno o excelente.**
 - Ese alto nivel de satisfacción permanece estable en relación con la encuesta 2012, tres meses después del lanzamiento oficial.
 - Los jugadores francófonos o hispanohablantes son menos entusiastas que los usuarios que juegan en servidores internacionales.
- **La fidelidad de los jugadores es alta**, con aproximadamente dos tercios de jugadores que piensan jugar a Guild Wars 2 “varios años” más.
 - Para los jugadores encuestados, los MMO principales del mercado se perciben todos como siendo de una calidad sensiblemente inferior a la de Guild Wars 2..
 - A medio plazo, sin embargo, *The Elder Scrolls Online* y *Everquest Next* se auguran como serios competidores, visto el interés que suscitan en una mayoría de jugadores.
- **El principal punto fuerte de Guild Wars 2** en el que todos los jugadores están de acuerdo **está en el aspecto visual.**
 - Otros muchos aspectos del juego reciben una valoración positiva de una mayoría de jugadores, como el lore, la originalidad y el sistema de progresión del personaje..
 - Por el contrario, algunos puntos son más discutidos, en especial el PvP, las posibilidades de roleo y la falta de impacto de las acciones de los jugadores.
- Globalmente, **Guild Wars 2 no se percibe como un juego “pay to win”**, aunque las costumbres y opiniones sobre la tienda online varían bastante según las comunidades.
- **El PvE sigue siendo la actividad principal** – y la más valorada - de la mayoría de jugadores de Guild Wars 2, con el PvP “Mundo contra Mundo” que tiene bastante éxito también. A la inversa, **El PvP competitivo es mucho menos popular**, y, de hecho, valorado bastante duramente por los que lo practican.
- La mayoría de jugadores de Guild Wars 2 están de acuerdo en que las **actualizaciones son frecuentes y variadas**. Pero sólo la mitad de los jugadores comparten la noción general de « mundo viviente » promocionada por ArenaNet.



Si has leído este informe...

❖ ¿Eres jugador y te ha gustado este informe?

- Compártelo, con tus conocidos, en los foros, en tu Twitter...
- Suscríbete a la Newsletter *GameStatistics*, si no lo has hecho todavía, síguenos en Twitter... Y envíanos tus comentarios a: contact@gamestatistics.fr



❖ ¿Eres un profesional del sector de los videojuegos y te ha gustado este informe?

- Si estás interesado por un estudio similar sobre otro juego, *GameStatistics* puede rápidamente diseñar y llevar a cabo una encuesta adecuada y presentarte los resultados.
- *GameStatistics* puede asimismo diseñar encuestas *ad hoc* sobre problemáticas más específicas; con frecuencia, los jugadores tienen la respuesta a muchas de las preguntas que te planteas.
- Si tienes alguna pregunta, puedes consultarnos por mail a : contact@gamestatistics.fr



❖ ¿Eres jugador o profesional y no te ha gustado este informe?

- Tendrás tus motivos....
- Y también puedes comunicarlos por mail a: contact@gamestatistics.fr

