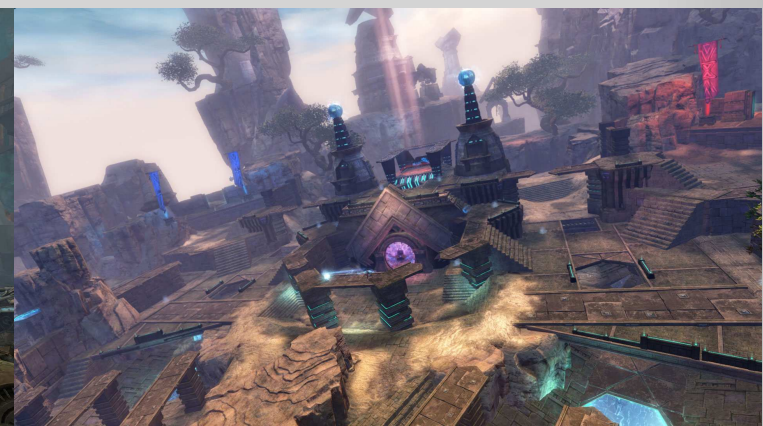




GUILD WARS 2

Enquête internationale 2013

Une enquête indépendante basée sur les opinions des joueurs





A propos de cette étude...

- *GameStatistics* réalise des **études en ligne sur des thématiques liées aux jeux vidéo**.
- La présente enquête concerne le jeu **Guild Wars 2**, développé par **ArenaNet** et publié par **NCSoft**. Il ne s'agit pas d'une enquête "officielle", et elle n'a pas été commanditée par les développeurs / l'éditeur du jeu.
- Il s'agit de la **seconde étude** réalisée par *GameStatistics* sur Guild Wars 2. Une première étude avait été réalisée en 2012, sur des joueurs français uniquement ; cette seconde étude est élargie à une audience internationale.
- Merci à :
 - Kwisatz du site *GuildWars2-online.com* qui a traduit le questionnaire et rapport en espagnol, et également diffusé cette étude auprès de la communauté des joueurs hispaniques.
 - Tous les administrateurs / modérateurs de site qui ont accepté de diffuser le sondage.
 - *ArenaNet* pour son intérêt vis-à-vis de cette étude.
 - Et bien sûr, tous ceux qui ont participé au sondage proprement dit.

INTRODUCTION

- *Contexte et objectif*
- *Méthodologie*
- *Notes techniques*
- *Descriptif de l'échantillon*





Contexte et objectif



- Guild Wars 2 est officiellement disponible depuis la fin du mois d'Août 2012, et est actuellement un des MMORPG les plus populaires. Il a reçu d'excellentes critiques de la presse spécialisée (91 sur *metacritics*), et ArenaNet affirme en avoir vendu plus de 3,5 millions d'exemplaires.
- Une **première étude** sur les joueurs de Guild Wars 2 avait été menée par *GameStatistics* en **November 2012**.
 - **Trois mois** après sa sortie officielle
 - Sur les **joueurs français uniquement**
 - Le rapport complet de cette première étude est disponible sur www.gamestatistics.fr (en français uniquement)
- Cette **nouvelle étude** a été réalisée par *GameStatistics* en **Septembre 2013**.
 - **Un an** après la sortie officielle du jeu
 - **Après d'une audience internationale** : joueurs francophones, hispanophones et anglophones (international)
- Différents sujets ont été abordés par cette étude :
 - **Satisfaction** des joueurs de Guild Wars 2
 - **Loyauté** des joueurs de Guild Wars 2
 - **Forces et faiblesses** du jeu
 - Utilisation et opinions des joueurs sur **boutique en ligne du jeu**
 - Opinions sur les **mise à jour**
 - **Activités** des joueurs
 - Et autres sujets...



Méthodologie



- Population : **joueurs ou anciens joueurs de Guild Wars 2**
- Méthodologie : **Enquête en ligne en accès libre**, disponible en anglais, français et espagnol (~10 minutes)
- Communautés: diffusion de l'enquête auprès des communautés internationales, françaises et espagnoles
 - La communauté allemande n'était en revanche pas spécifiquement ciblée (pas de traduction disponible)
- Origine des répondants : le lien pour participer à l'enquête a été diffusé via de nombreuses sources, de façon à inclure **tous types d'opinions**:
 - Forums de sites spécialisés sur Guild Wars 2 (anglais, français et espagnols) : *GuildWars2 Guru, JeuxOnline, UniversVirtuels, Guild Wars 2 Online, Guild Wars 2 Spain...*
 - Forums de sites plus généralistes sur les jeux vidéo : *MMORPG.com, RockPaperShotgun, Jeuxvideo.com, Canard PC, Mediavida...*
 - Reddit
 - Twitter (retweets des gestionnaires de communautés d'ArenaNet)
 - Forums officiels Guild Wars 2
- Dates de terrain : l'enquête était disponible **une semaine** auprès des volontaires, en **Septembre 2013**
- Taille de l'échantillon : environ **6500 opinions de joueurs** à propos du jeu ont été collectées



Notes techniques



■ Différences entre les communautés :

- Sur la plupart des sujets abordés par l'enquête, les **résultats sont très proches entre les différents types de serveur** (international européen, international nord-américain, français et espagnol).
- Par conséquent, **la plupart des résultats présentés dans ce rapport sont basés sur le « total échantillon »**, mélangeant joueurs anglophones, francophones et hispanophones. Toutefois, tous les sujets où les différences de résultats entre communautés sont significatives sont traités spécifiquement.

■ Comparaison avec l'étude précédente :

- Il n'est pas possible de comparer directement les résultats globaux de cette enquête 2013 avec la précédente réalisée en 2012, étant donné que cette dernière n'était basée que sur des joueurs francophones ...
- Mais il est en revanche possible de **comparer la partie francophone de l'échantillon 2013 afin de voir comment les opinions des joueurs francophones ont évoluées depuis l'année dernière** (les questions et la structure du questionnaire étant très similaires dans les deux enquêtes)

■ Limites de l'échantillonnage :

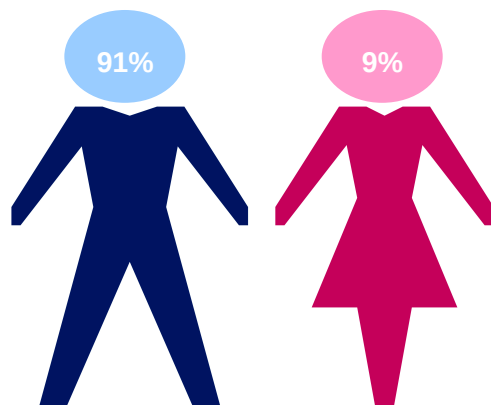
- L'échantillon ne peut pas être considéré comme véritablement "représentatif" de la population des joueurs de Guild Wars 2, au vu de la méthodologie étudiée (basée sur un accès libre et non sur un panel)
- En revanche, on peut considérer que cette enquête **est représentative des joueurs « impliqués »**
- La stabilité générale des résultats 2013 vs 2014 ainsi qu'entre les différentes communautés prouve que même si la méthodologie est scientifiquement discutable, les **tendances générales observées forment un indicateur fiable des tendances des opinions des joueurs à l'égard du jeu.**



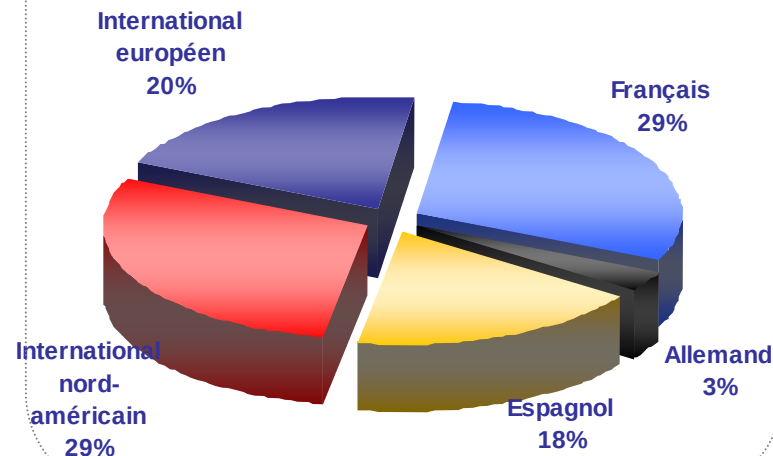
Descriptif de l'échantillon



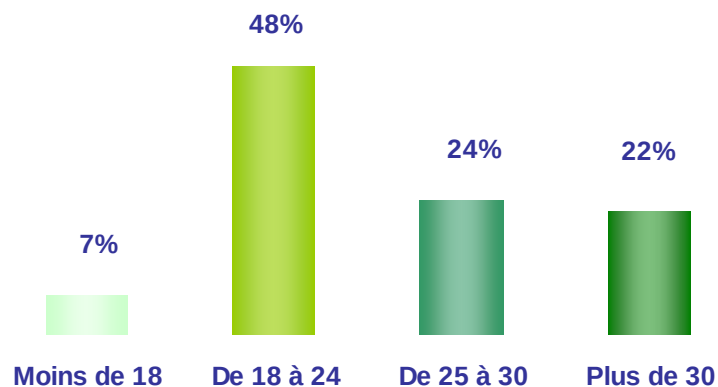
Genre



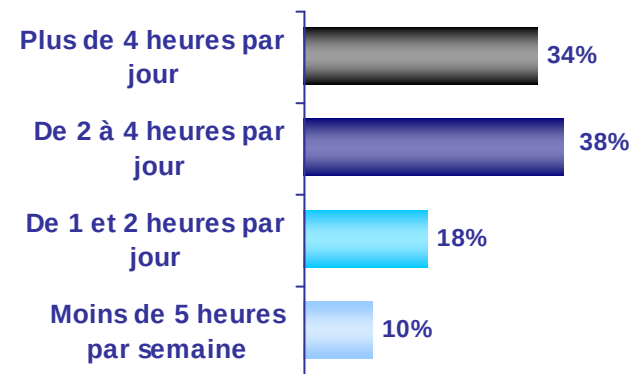
Sur quel type de serveur jouez-vous le plus souvent ?



Age

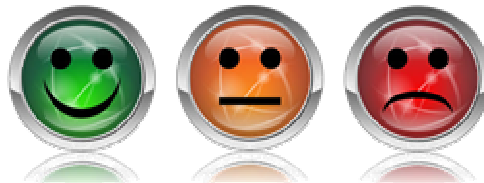


En moyenne, à quelle fréquence jouez-vous ou avez-vous joué à Guild Wars 2 ?



SATISFACTION

- *Satisfaction générale*
- *Satisfaction par communauté*
- *Evolution 2012 / 2013*
- *Autres croisements*



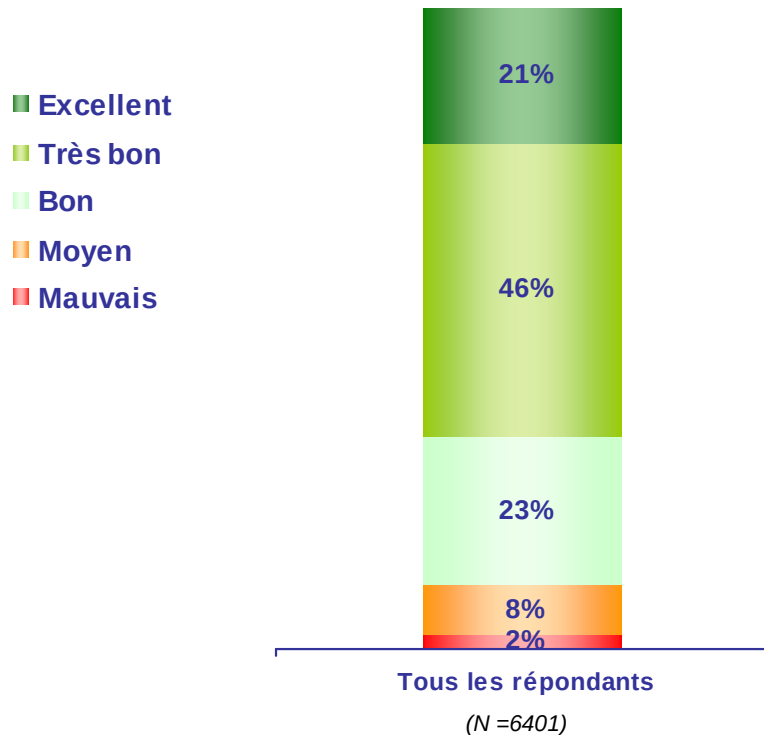


Satisfaction générale



De façon générale, quelle image avez-vous du jeu Guild Wars 2?

Diriez-vous que c'est un jeu...?



De façon générale, quelle note, sur 10, donneriez-vous au jeu Guild Wars 2?



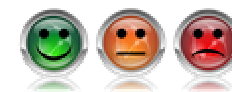
7.8 / 10

Note moyenne incluant tous les répondants

- Environ 2/3 des répondants ont une très bonne ou excellente opinion de Guild Wars 2. Une proportion très minoritaire d'entre eux (~ 10%) ont utilisé des termes négatifs pour qualifier le jeu.

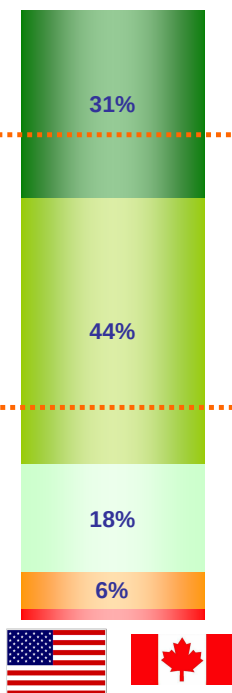


Satisfaction par communauté



Serveurs internationaux

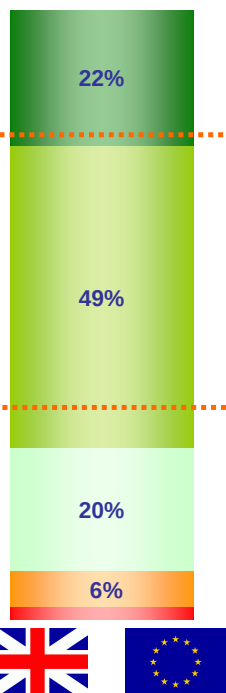
Nord-Américains



(N =1888)

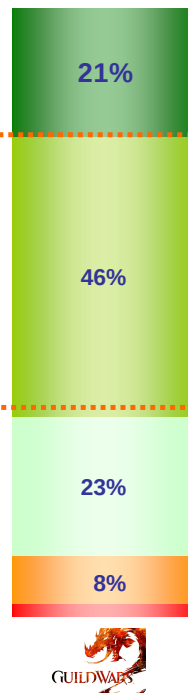
Serveurs internationaux

Européens

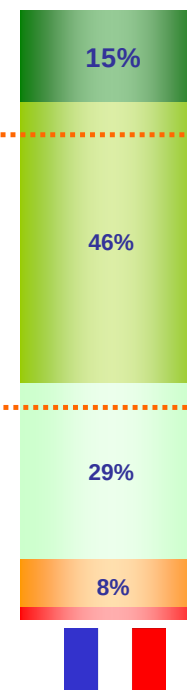


(N =1293)

TOUS SERVEURS

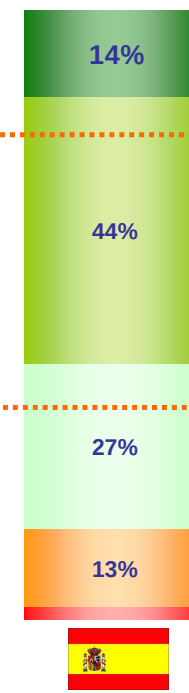


Serveurs français



(N =1842)

Serveurs espagnols



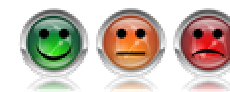
(N =1175)

Résultats en fonction du type de serveur sur lequel les répondants jouent la plupart du temps

- Les joueurs français et espagnols sont un peu moins nombreux à s'estimer satisfaits du jeu; au contraire, les joueurs d'Amérique du nord sont les plus enthousiastes. Ces différences de résultats sont sans doute plus de l'ordre sociologique / culturel, que la conséquence d'une appréciation réellement différente du jeu.
- Pour rappel, les joueurs germanophones n'étaient pas spécifiquement ciblés par l'enquête, de par l'absence de traduction en allemand.

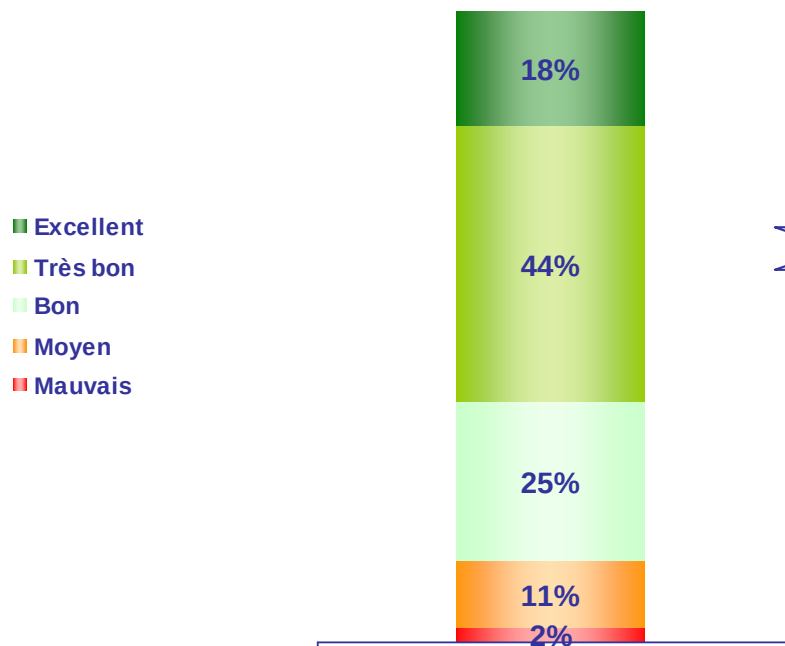


Evolution 2012 / 2013



Fin 2012

(opinions françaises)

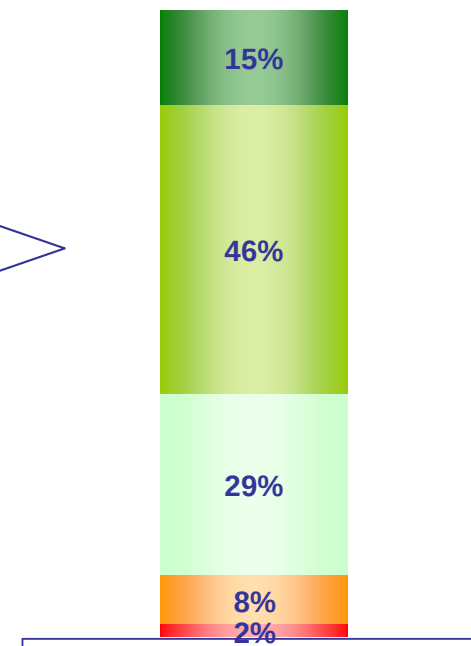


Enquête GameStatistics de **Novembre 2012**
- total échantillon, joueurs francophones uniquement -
(N =1231)



Fin 2013

(opinions françaises)



Enquête GameStatistics de **Décembre 2013**
- sous-échantillon francophone -
(N =1842)

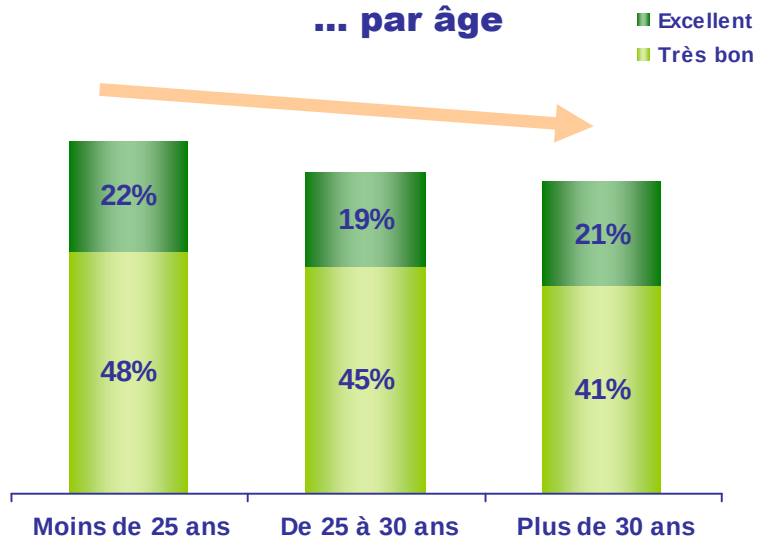
- **L'opinion générale des joueurs à propos du jeu est stable depuis l'année dernière** : les joueurs francophones sont presque aussi nombreux en 2013 qu'en 2012 à considérer que le jeu est « excellent » ou « très bon ». Un an après sa sortie, la satisfaction des joueurs de Guild Wars 2 reste élevée.



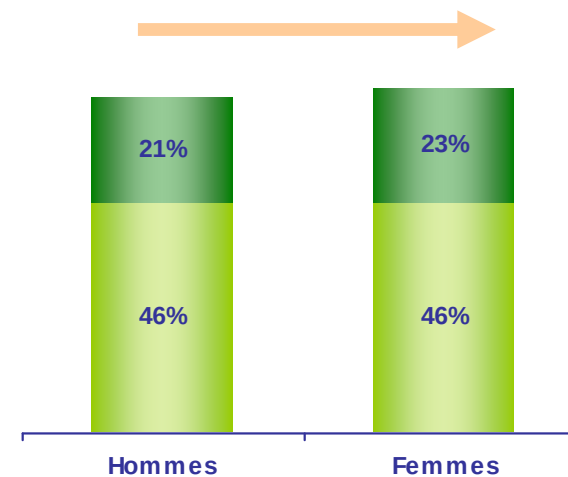
Autres croisements



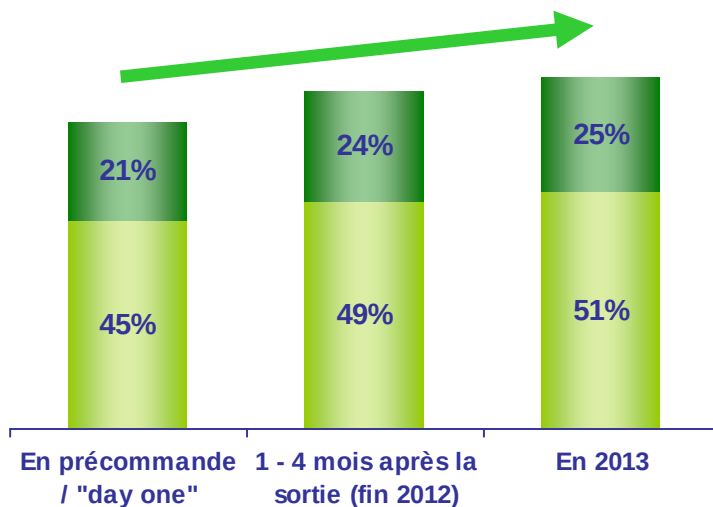
... par âge



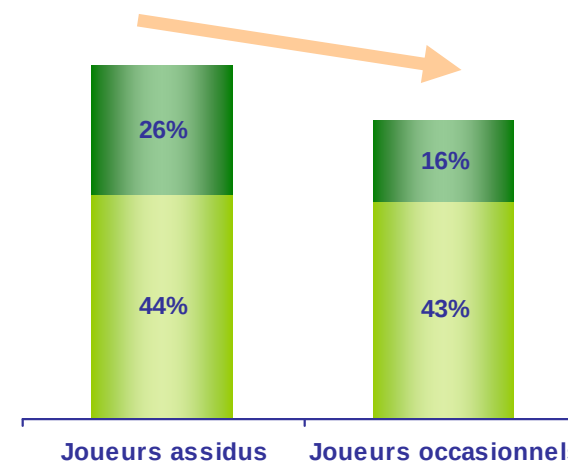
... par genre



... par date d'achat



... par type de joueur



LOYAUTE

- *Loyauté des joueurs*
- *Concurrence actuelle*
- *Concurrence future*

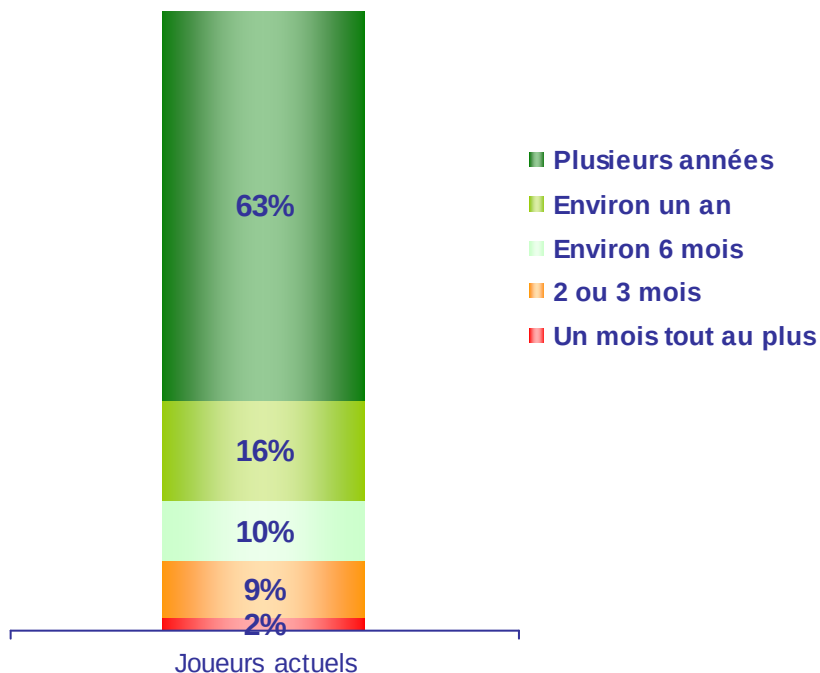




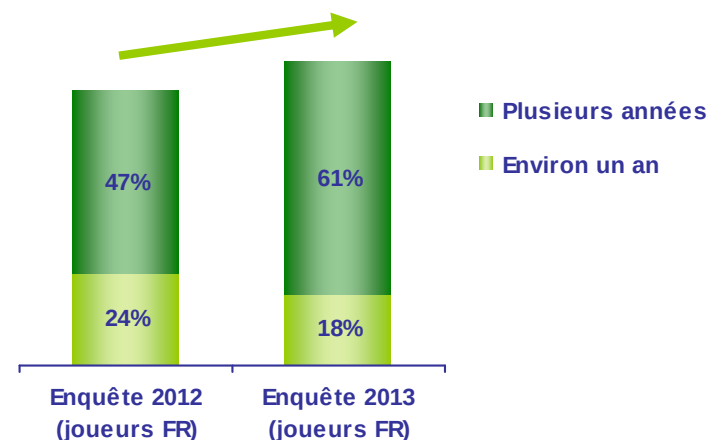
Loyauté des joueurs



A priori, combien de temps comptez-vous jouer encore à Guild Wars 2?



Evolution 2013 / 2014



- **On constate un niveau de loyauté élevé des joueurs à l'égard du jeu:** presque les 2/3 des répondants pensent qu'ils joueront à Guild Wars 2 encore « plusieurs années ». Comme pour la satisfaction, ces résultats restent relativement proches pour chaque communauté, même si les résultats espagnols sont sensiblement inférieurs aux autres.
- Ces résultats sur la loyauté en 2013 sont même légèrement supérieurs à ceux observés lors de l'enquête 2012 : la **loyauté des joueurs reste élevée un an après la sortie officielle du jeu.**

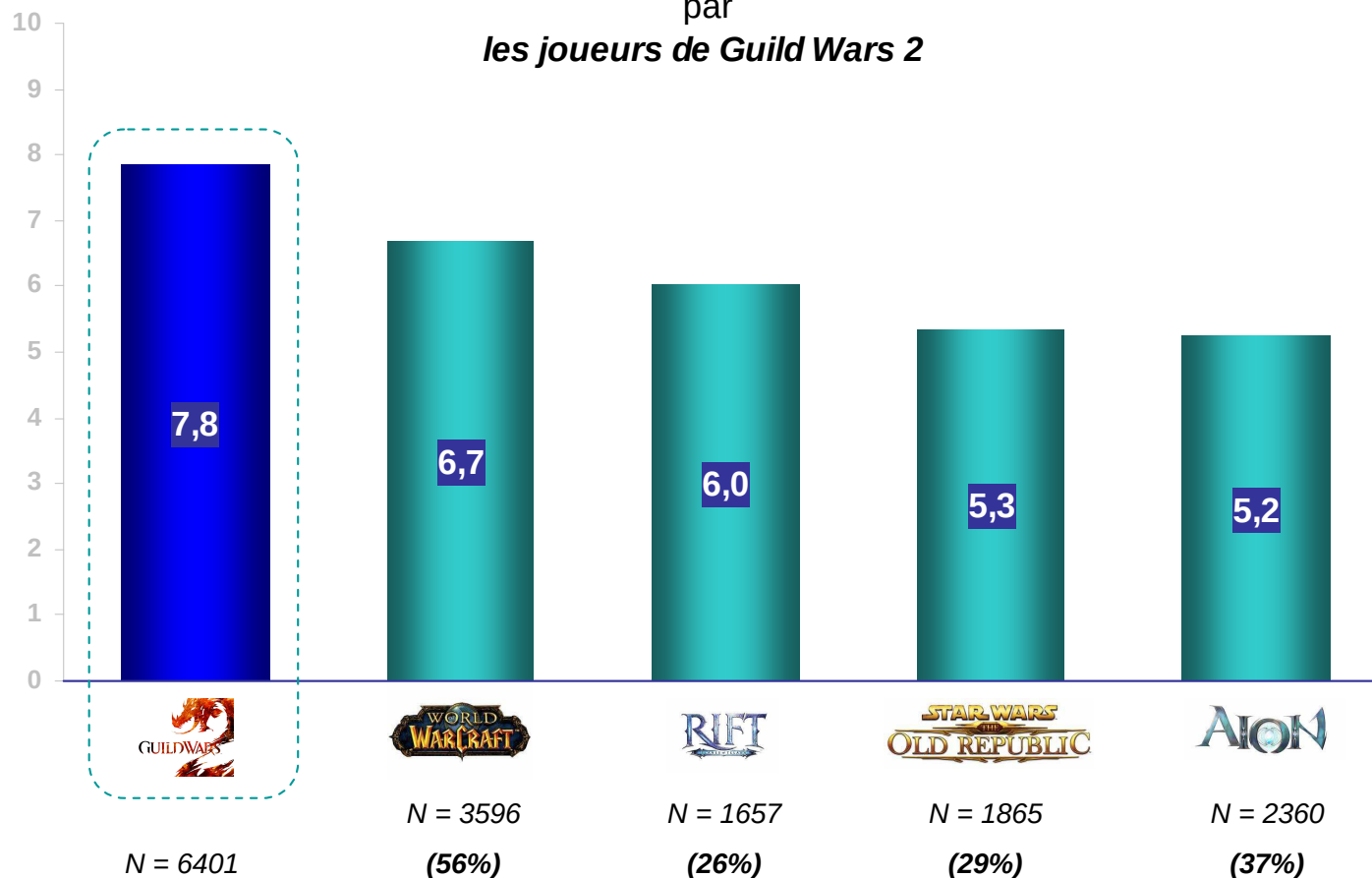


Concurrence actuelle



Note moyenne accordée aux autres MMOs

par
les joueurs de Guild Wars 2



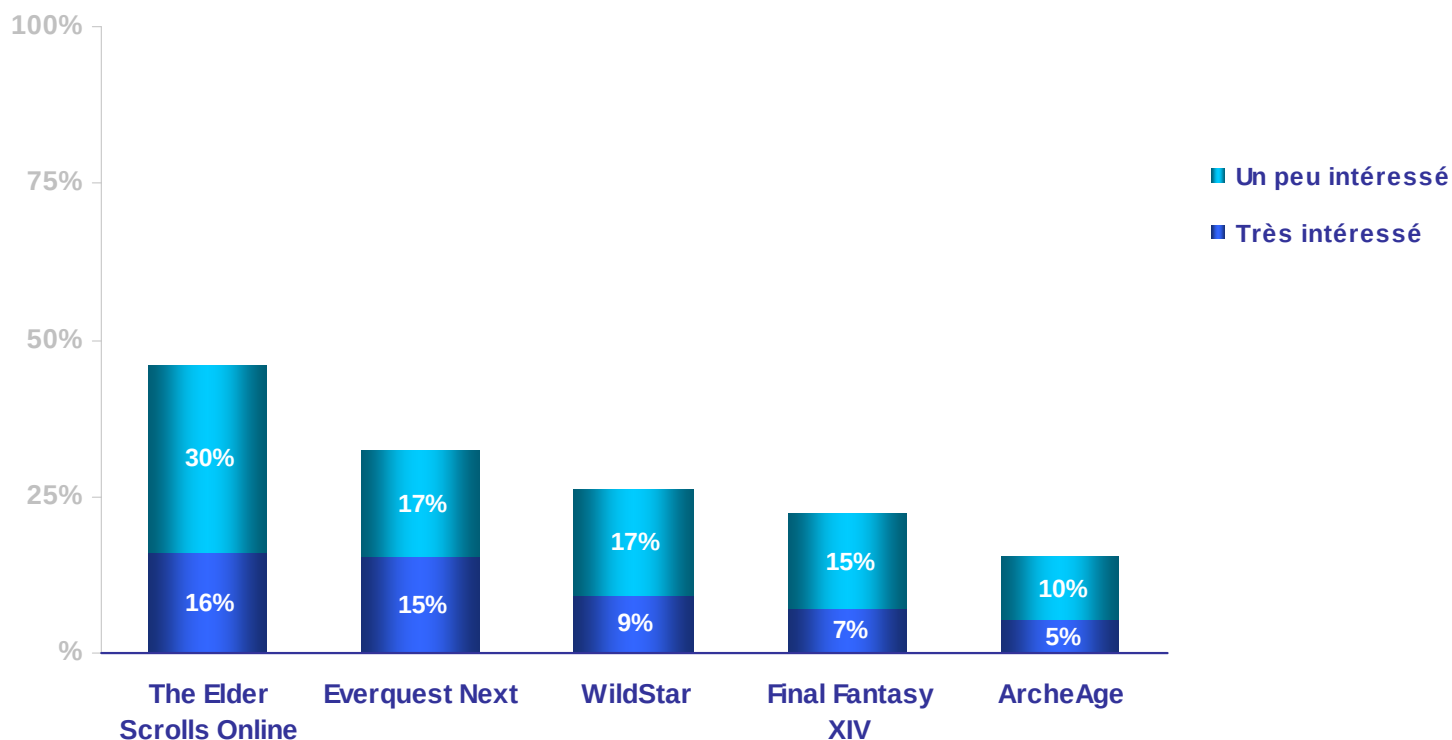
- Bien que la plupart des joueurs de Guild Wars 2 ont déjà joué à au moins un des autres principaux MMO du marché, la grande majorité d'entre eux **préfèrent Guild Wars 2 à ces principaux concurrents.**



Concurrence future



Pour chacun des jeux de rôle en ligne ci-dessous, veuillez indiquer si vous êtes à priori très intéressé, assez intéressé, peu intéressé ou pas du tout intéressé par celui-ci.



- *The Elder Scrolls online* semble être le concurrent le plus sérieux pour Guild Wars 2 à l'avenir, suivi par *Everquest Next*. **60% des répondants se déclarent intéressés par au moins l'un de ces deux titres.** 2013 était une "année paisible" pour Guild Wars 2 à ce niveau-là, mais l'année 2014 sera probablement beaucoup plus difficile.

FORCES et FAIBLESSES

- *Opinions sur points spécifiques*
- *Principales forces et faiblesses*
- *Evolution 2012 / 2013*



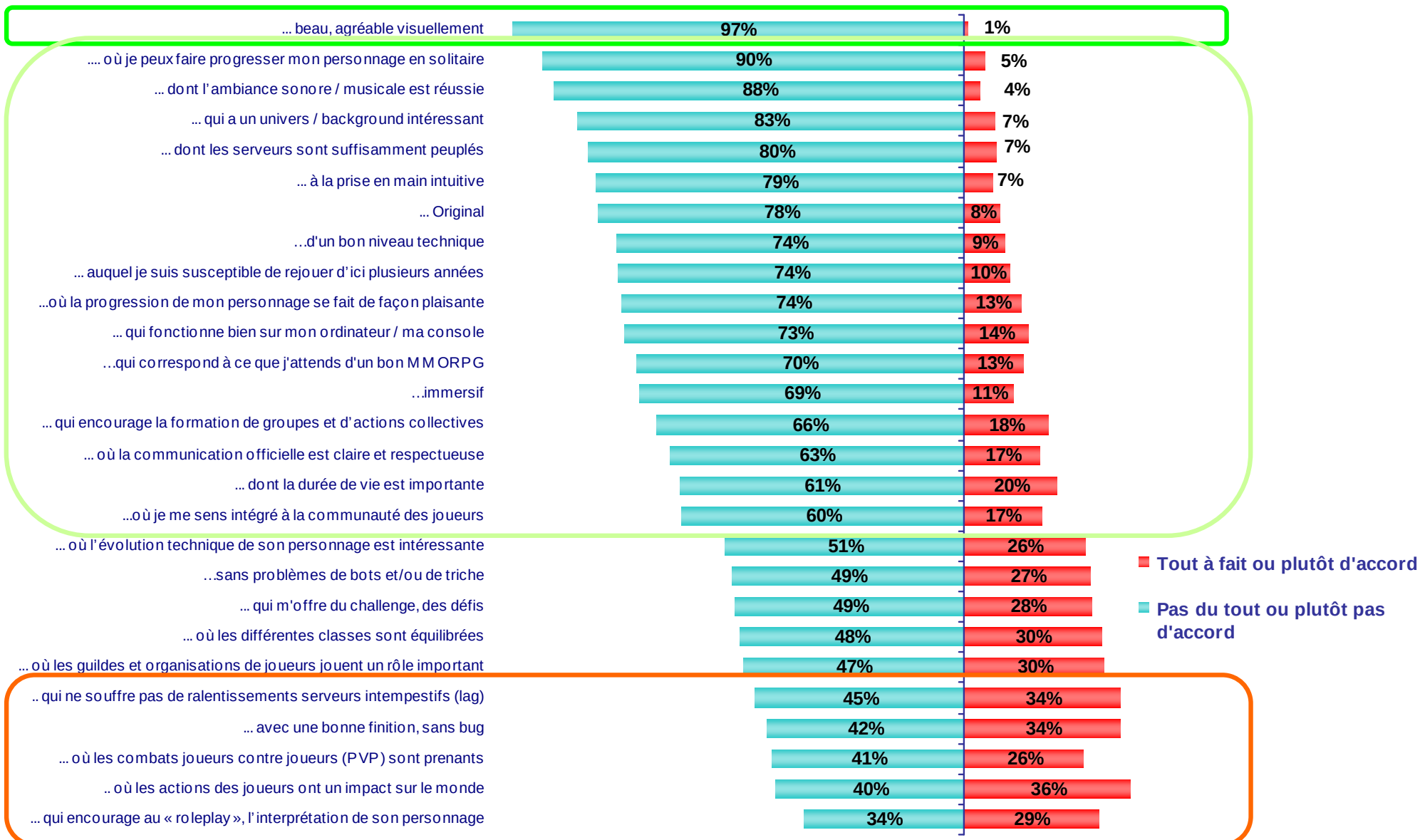


Opinions sur points spécifiques



Diriez-vous que Guild Wars 2 est un jeu...

Positive





Principales forces et faiblesses



■ Forces :

- **Pratiquement tous les joueurs considèrent que le jeu est visuellement agréable**, ce qui constitue probablement l'une des plus grandes forces de Guild Wars 2.
- **De nombreux autres points sont très largement perçus comme positifs**, comme le background, l'originalité ou le système d'évolution des personnages.

■ Faiblesses :

- **Aucune faiblesse « majeure » ne ressort de l'enquête** (le nombre d'opinions positives étant toujours supérieur aux opinions négatives, pour l'ensemble des points abordés).
- **Certains aspects du jeu sont toutefois diversement appréciés, comme les combats Joueurs contre Joueurs, le « roleplay » ou bien l'absence de conséquences dans les actions des joueurs.**
- De nombreux joueurs sont également critiques sur les bugs et le lag, mais l'expérience de *GameStatistics* sur d'autres MMO précédemment sondés montrent que les résultats de Guild Wars 2 sur ces sujets restent « dans la moyenne ».

■ Différences entre communautés :

- **Ces forces et faiblesses restent globalement les mêmes d'une communauté à l'autre, que les joueurs viennent de serveurs internationaux, français ou espagnols.**
- Naturellement, comme les joueurs francophones et hispanophones sont de façon générale un peu moins satisfaits du jeu, ils sont sensiblement plus critiques sur la plupart des sujets spécifiques.
- Les joueurs espagnols sont particulièrement insatisfaits du PvP (37% d'opinions négatives, contre 23% au total). Le système d'évolution du personnage, l'immersion et le background ont également des résultats significativement inférieurs.
- On notera également que les joueurs jouant sur le serveur espagnol ou les serveurs internationaux européen sont plus significativement plus nombreux à déclarer que le jeu fonctionne mal sur leur ordinateur.

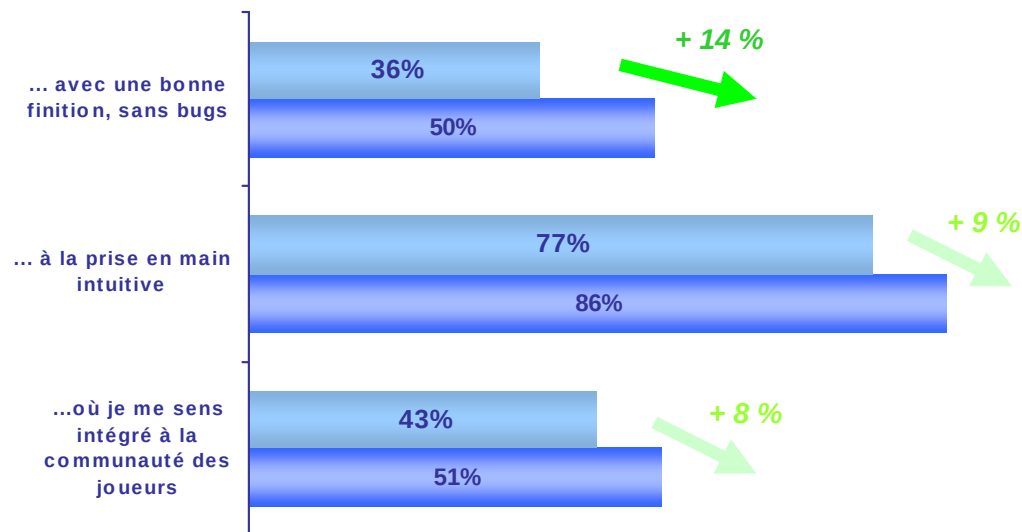


Evolution 2012 / 2013



- La plupart de ces résultats sont stables, si on compare les scores du sous-échantillon français à ceux de l'enquête 2012, mais on relèvera quelques exceptions intéressantes :

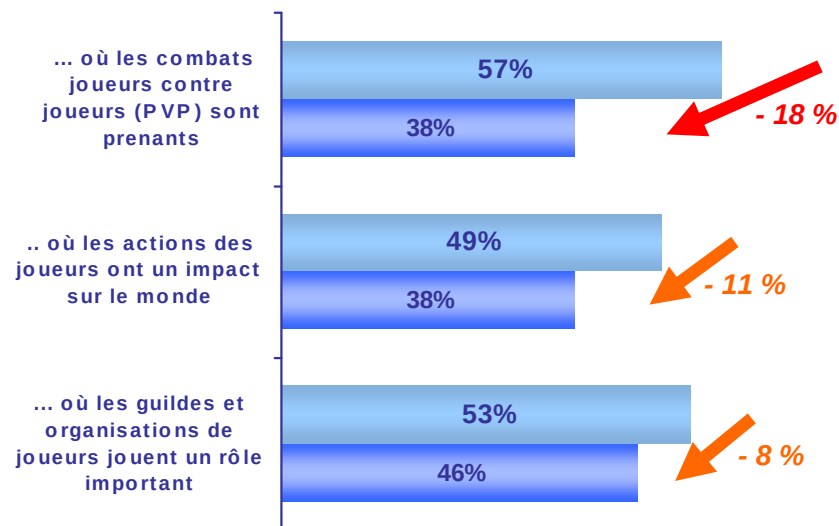
Principales évolutions POSITIVES 2012 - 2013 (% de joueurs plutôt ou tout à fait d'accord)



■ Résultats 2012

■ Résultats 2013

Principales évolutions NEGATIVES 2012 - 2013 (% de joueurs plutôt ou tout à fait d'accord)



BOUTIQUE

- *Fréquence d'achats dans la boutique*
 - *Profils des acheteurs*
 - *Opinions sur la boutique*

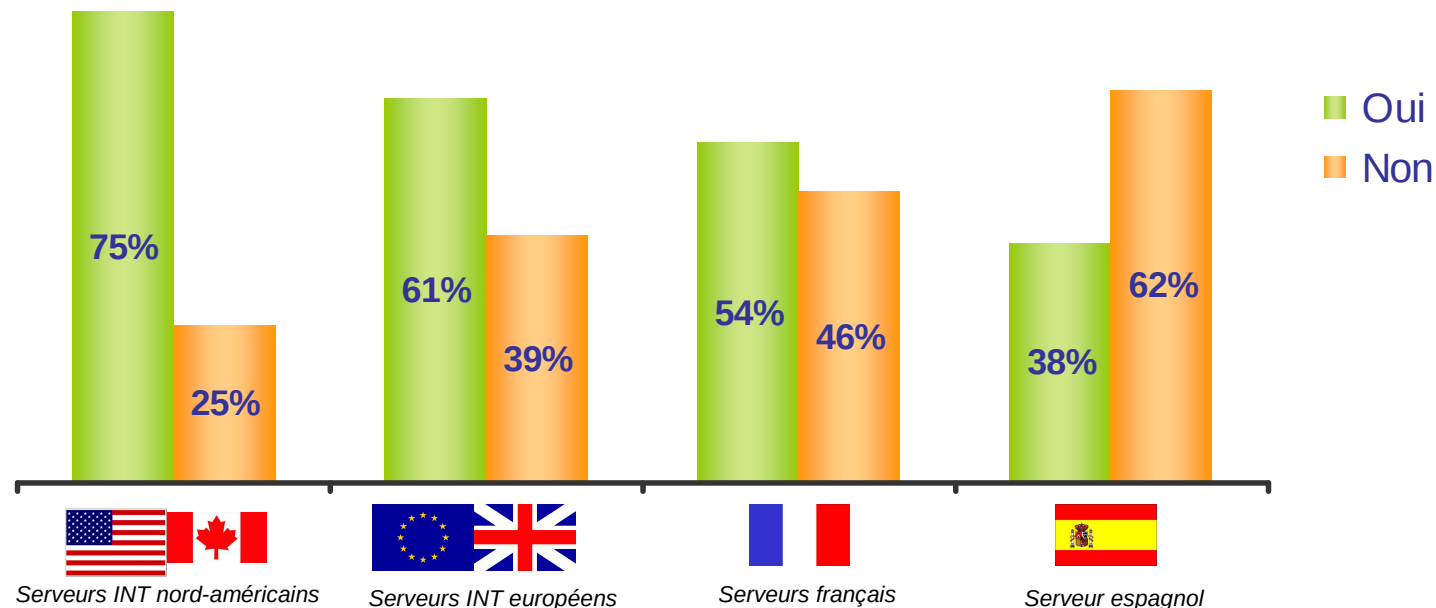




Fréquences d'achat



Avez-vous déjà acheté des gemmes avec de l'argent réel, que ce soit par la boutique en ligne du jeu ou des cartes physiques ?



- **Les fréquences d'achat dans la boutique aux gemmes du jeu varient beaucoup d'une communauté à une autre** : $\frac{3}{4}$ des répondants qui jouent sur des serveurs nord-américains ont acheté au moins une fois quelque chose dans la boutique, alors qu'ils ne sont que 38% des joueurs espagnols. Les joueurs des serveurs francophones ou internationaux européens se situent à un niveau intermédiaire entre ces deux extrêmes. Ces différences reflètent des contextes économiques différents, mais probablement aussi des comportements d'achat différents par rapport aux biens virtuels.



Profils des acheteurs



Acheteurs INTENSIFS (7%)



Joueurs de GW2 ayant dépensé **plus de 100 euros** dans les trois derniers mois

- Age moyen : **28 ans**
- **45%** d'entre eux jouent à Guild Wars 2 plus de 4 heures par jour
- Montant moyen dépensé au cours des 3 derniers mois : **~140 euros**
- **61%** pensent que Guild Wars 2 est un jeu très bon ou excellent

Acheteurs MODERES (46%)



Joueurs de Guild Wars 2 ayant dépensé **entre 1 et 100 euros** dans les trois derniers mois

- Age moyen : **27 ans**
- **30%** d'entre eux jouent à Guild Wars 2 plus de 4 heures par jour
- Montant moyen dépensé au cours des 3 derniers mois : **~20 euros**
- **65%** pensent que Guild Wars 2 est un jeu très bon ou excellent

NON-Acheteurs (47%)



Joueurs de Guild Wars 2 n'ayant **rien dépensé** au cours des trois derniers mois

- Age moyen : **25 ans**
- **22%** d'entre eux jouent à Guild Wars 2 plus de 4 heures par jour
- Montant moyen dépensé au cours des 3 derniers mois : **0 euro**
- **57%** pensent que Guild Wars 2 est un jeu très bon ou excellent

A cause des différentes monnaies utilisées par les joueurs à travers le monde, ces chiffres sont basés uniquement sur les déclarations **des joueurs français** (avec l'euro en guise de monnaie commune)

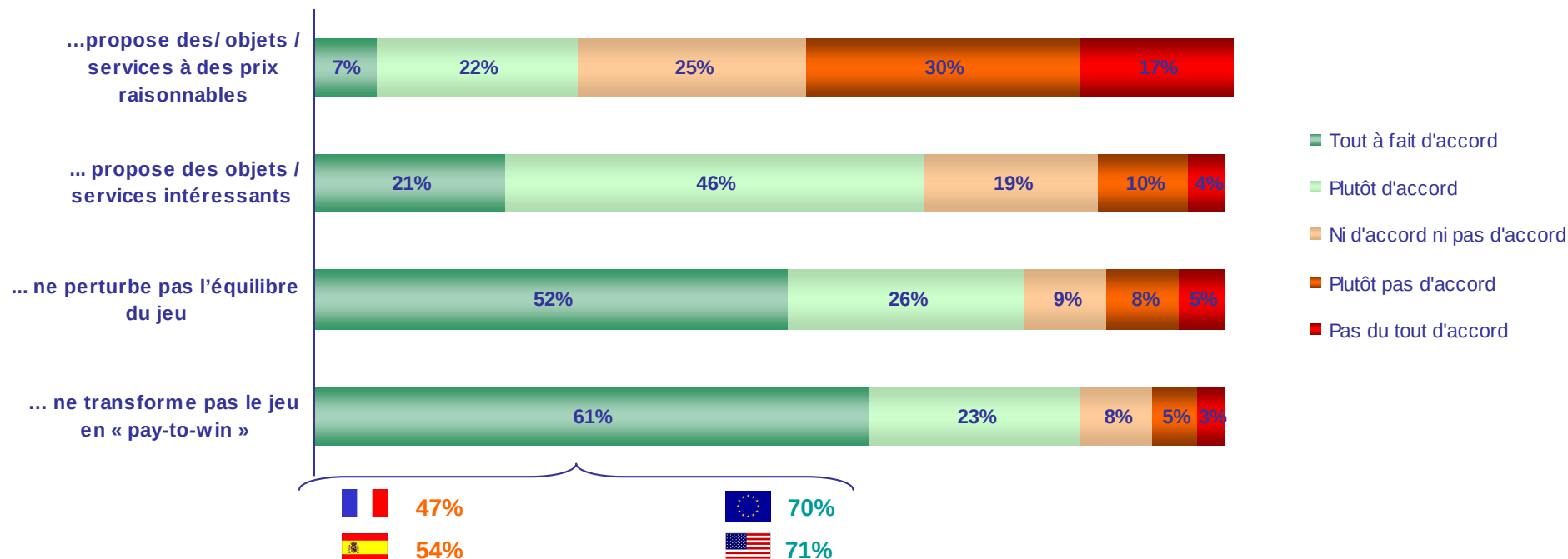




Opinions sur la boutique



Diriez-vous que la boutique de Guild Wars 2...



- **La boutique de Guild Wars 2 shop n'est globalement pas perçue comme « Pay To Win »**, avec moins de 10% de joueurs partageant cette opinion. La plupart des joueurs pensent que les objets ou services proposés par la boutique sont intéressants, même si la plupart d'entre eux estiment également que les prix proposés ne sont pas vraiment « raisonnables ».
- Une nouvelle fois, on constate des **différences significatives sur ce sujet entre les joueurs des serveurs internationaux (français ou européens) et les joueurs français / espagnols** : en particulier, ~70 % des joueurs sur serveurs internationaux sont fortement d'accord avec l'idée que Guild Wars 2 n'est pas « pay to win », alors qu'ils ne sont que 50% des joueurs français / espagnols à être d'accord.

MISES A JOUR

- *Opinions générales sur les mises à jour*
- *Opinions spécifiques sur les mises à jour de 2013*
 - *Extension hypothétique*



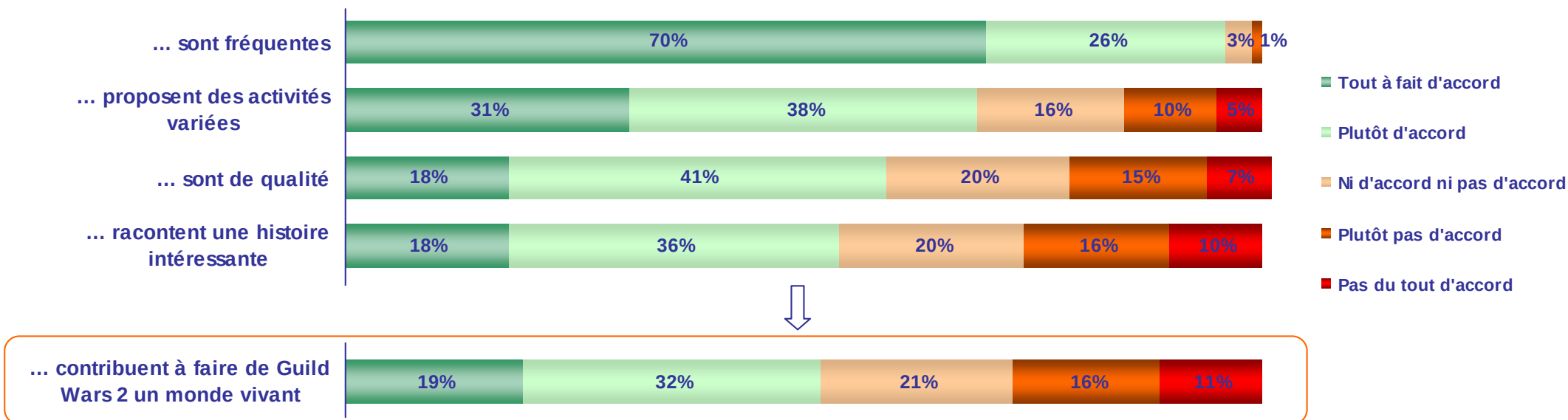


Opinions générales sur les mises à jour



Comment jugez-vous le suivi et l'évolution de Guild Wars 2 au cours du temps ?

Diriez-vous que les mises à jour ...



- La quasi-totalité des joueurs sont d'accord avec l'idée que les mises à jour de Guild Wars 2 sont fréquentes, et la plupart d'entre eux estiment également qu'elles proposent des activités variées. **Fréquence et diversité des mises à jour sont deux points sur lesquels la plupart des joueurs s'accordent.**
- Cependant, les avis sur la qualité de ces mises à jour sont plus partagés, de même que les avis sur l'histoire qu'elles racontent. Au final, **seulement un répondant sur deux estime que ces mises à jour contribuent à faire de Guild Wars 2 un « monde vivant ».**



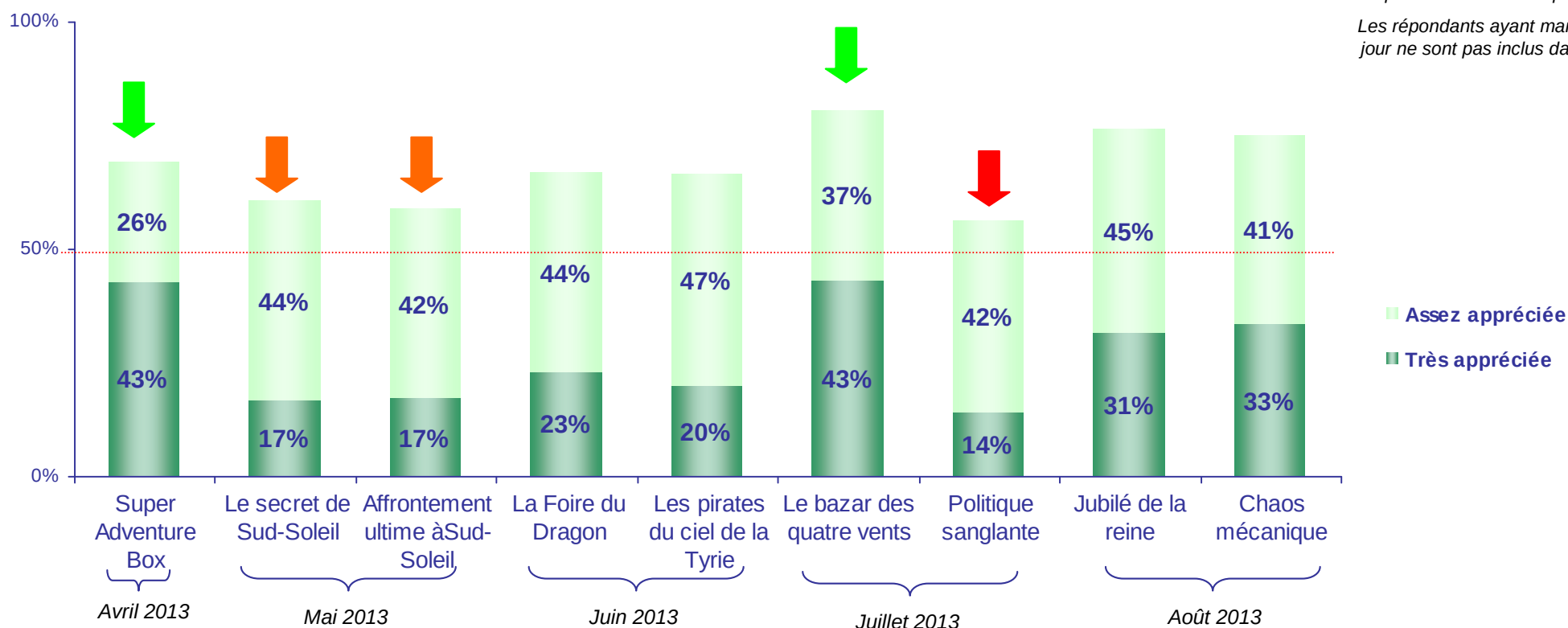
Opinions spécifiques sur les MAJ de 2013



Pour chacune des mises à jour de Guild Wars 2 listées ci-dessous, veuillez indiquer s'il s'agit d'une mise à jour que vous avez très appréciée, assez appréciée, ou peu / pas appréciée.

Les mises à jour de fin d'année 2013 et celles antérieures à Mai 2013 n'étaient pas incluses dans le questionnaire

Les répondants ayant manqué la mise à jour ne sont pas inclus dans les chiffres



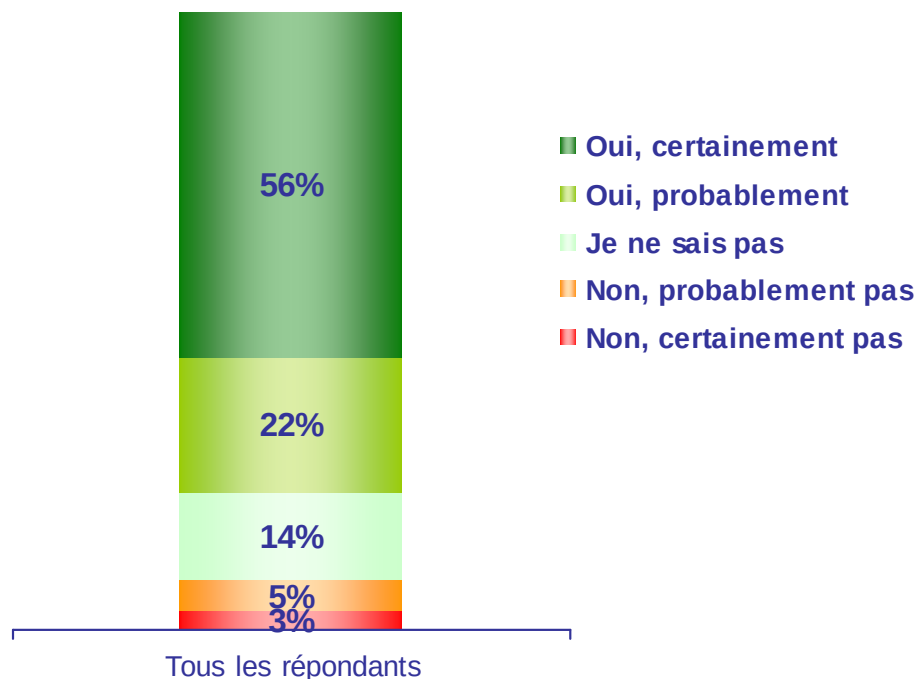
- Chacune des mises à jour parues entre Avril et Août 2013 a été appréciée par plus de la moitié des joueurs. **Cependant, il n'y a pas de véritable tendance à la hausse avec le temps, les opinions des joueurs pouvant être assez nettement différentes d'une mise à jour à l'autre.**
- Les mises à jour les plus appréciées sont *Super Adventure Box* (avec une forte proportion de joueurs l'ayant très appréciée, même s'ils sont nombreux également à ne pas l'avoir appréciée) et le *bazar des quatre vents* (plus consensuel). Au contraire, assez peu de joueurs ont vraiment aimé *politique sanglantes* et les deux mises à jour *Sud-Soleil* de mai.



Extension hypothétique



*Envisageriez-vous l'achat d'une éventuelle extension payante de
Guild Wars 2 ?*



- Bien qu'il n'y ait officiellement aucune extension en préparation, **presque 80% des répondants seraient intéressés par l'achat d'une telle extension**. Ainsi, malgré les mises à jour gratuites et régulières, la plupart des joueurs restent potentiellement intéressés par l'idée de payer pour une mise à jour qui serait véritablement "majeure".

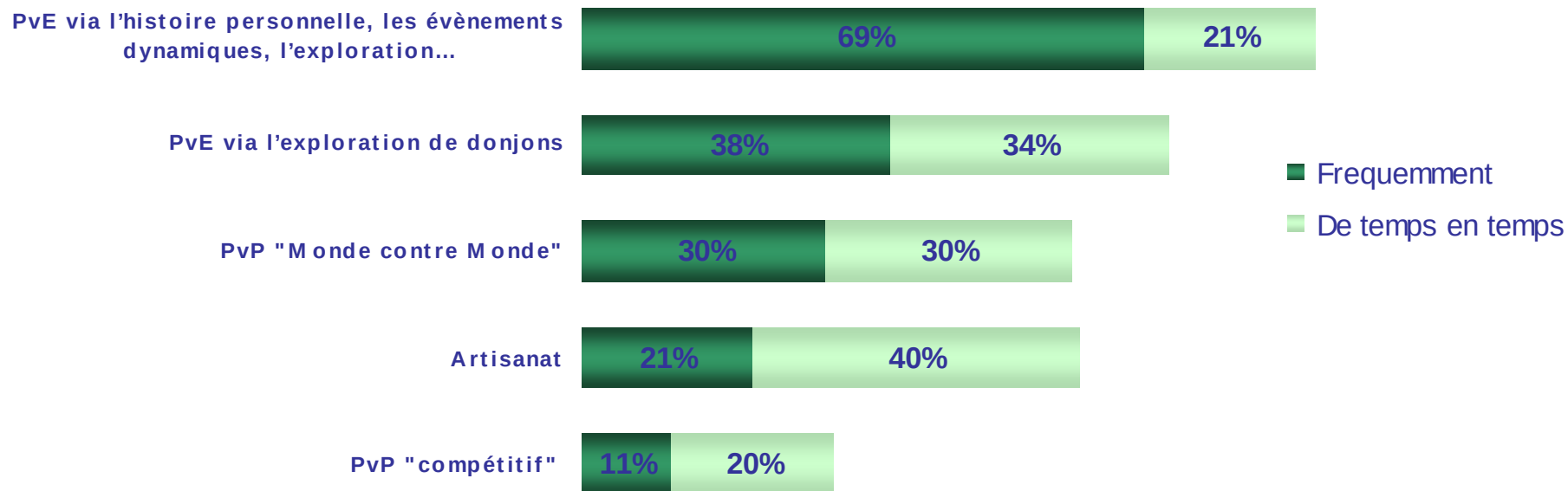
ACTIVITES

- *Popularité des principales activités du jeu*
 - *Popularité et évaluation des activités*



Popularité des principales activités

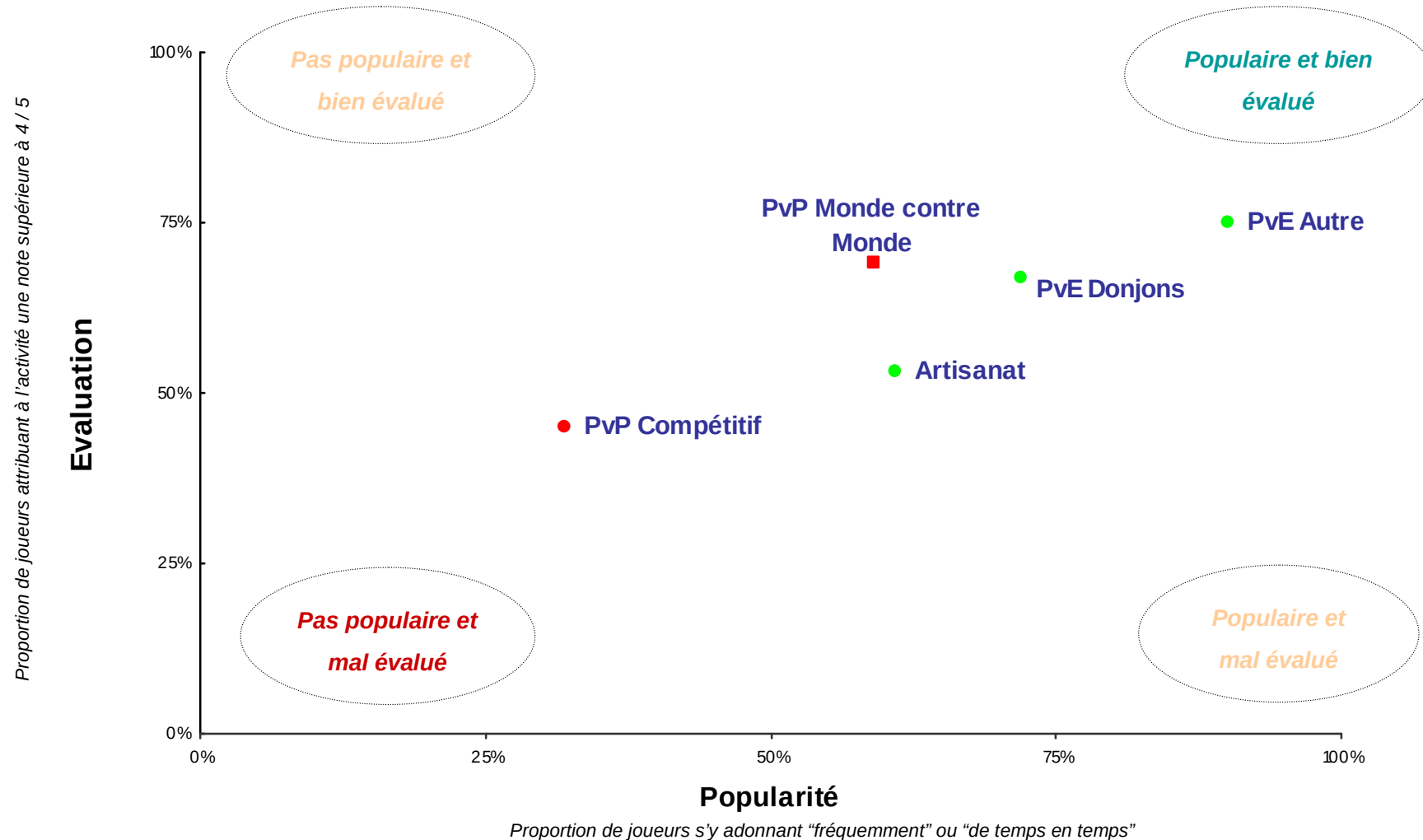
Pour chacune des activités liées à Guild Wars 2 ci-dessous, veuillez indiquer s'il s'agit de quelque chose que vous faites fréquemment, de temps en temps, rarement ou jamais ?



- **Le PvE "traditionnel"** reste l'activité principale de la plupart des joueurs de Guild Wars 2, tandis que le **PvE en donjons et le PvP en "monde contre monde" intéressent également de nombreux joueurs**. Le **PvP compétitif (structuré) est en revanche nettement moins populaire**, avec seulement 11% d'utilisateurs fréquents.
- En comparant les résultats du sous-échantillon francophone avec les résultats de 2012, on constate une proportion nettement plus forte d'adeptes des donjons (37% d'utilisateurs fréquents, contre 22% in 2012). A l'inverse, le nombre de joueurs qui pratiquent fréquemment le Pvp « Monde contre monde » a très nettement diminué (27% vs 39%).



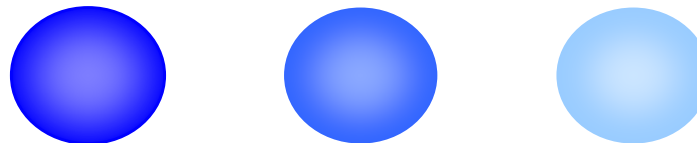
Popularité et évaluation des activités



- Les activités les plus populaires ont tendance à être celles étant les plus appréciées par leurs adeptes. Le PvP compétitif est plutôt mal noté par les joueurs, même en limitant cette évaluation à ceux qui en font fréquemment.

AUTRES résultats

- *Achats du jeu*
- *Classes préférées*
- *Consoles de nouvelle génération*

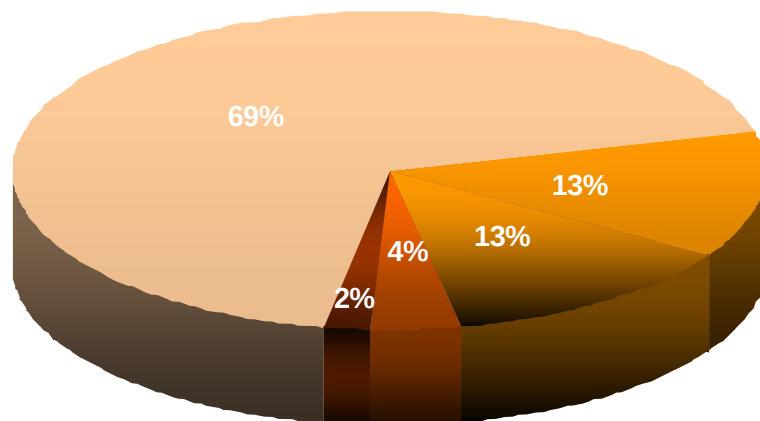




Achats du jeu

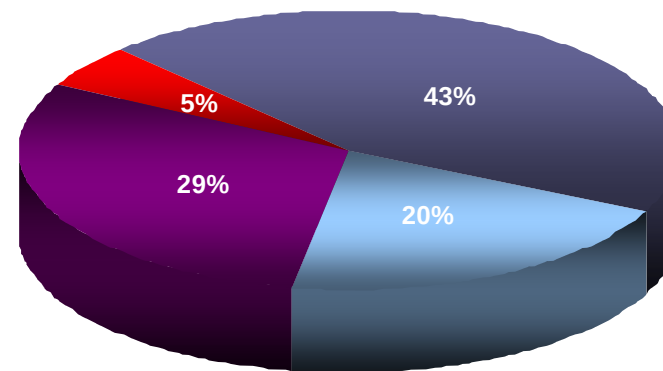


Quand vous êtes-vous procuré le jeu Guild Wars 2?



- Pré-commande
- Le jour de la sortie officielle / la semaine suivante
- De 1 à 4 mois après la sortie officielle
- De 5 à 8 mois après la sortie officielle
- Moins de 3 mois

De quelle façon vous êtes-vous procuré le jeu Guild Wars 2?



- Achat physique du jeu en version « Standard » ou « Heroic »
- Achat physique du jeu en version « Collector »
- Téléchargement du jeu en version « Standard numérique » ou « Heroic numérique »
- Téléchargement du jeu en version « Deluxe numérique »

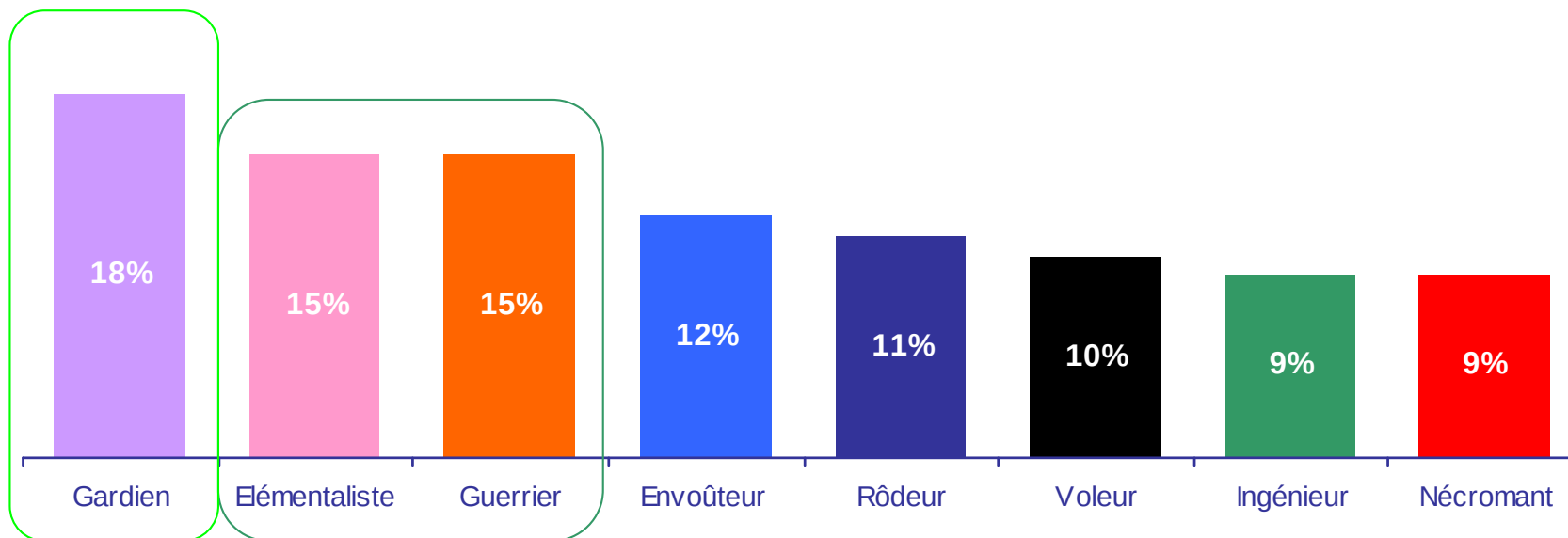
- **Presque 2/3 des répondants ont acheté le jeu en version numérique.** Cette proportion d'achat numérique est particulièrement élevée chez les joueurs des serveurs nord-américains (75%), et au contraire plus basse chez les joueurs espagnols (50%).
- La majorité des répondants ont acheté le jeu en pré-commande. Il est intéressant de noter toutefois que les joueurs les plus anciens préfèrent le téléchargement à l'achat physique, tandis que les nouveaux arrivants (ceux ayant acheté le jeu plusieurs mois après sa sortie) sont plus nombreux à avoir opté pour une version boîte.



Classes préférées



Quelle est votre classe préférée dans Guild Wars 2 ?



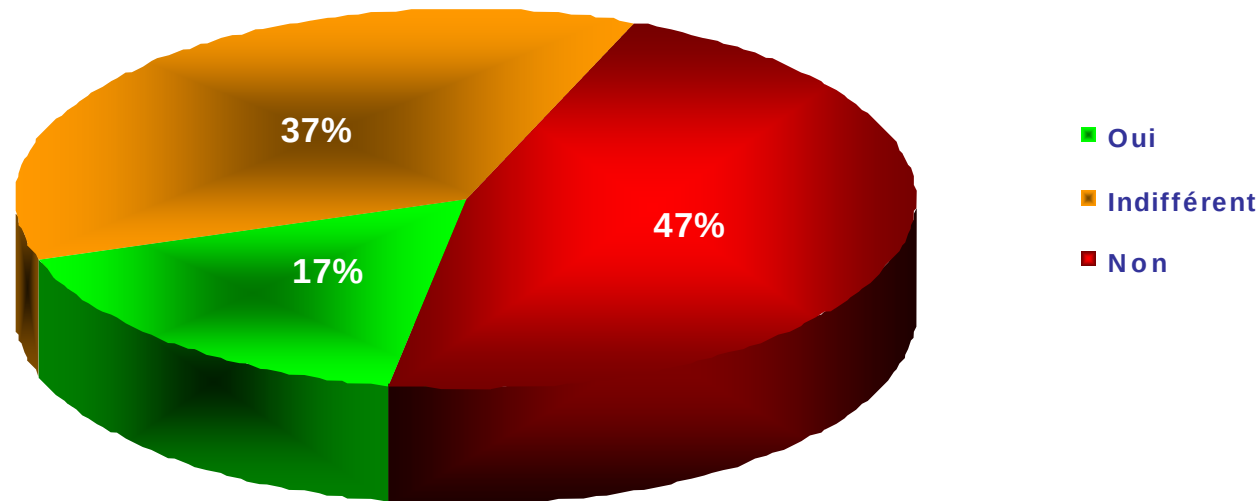
- Au moment de l'enquête (Septembre 2013), le **gardien était la classe la plus populaire, suivie par l'élémentaliste et le guerrier**. Les autres classes ont leurs propres adeptes également, bien qu'ils soient moins nombreux.
- Sur ce sujet, on remarque assez peu de différences entre communautés : ces trois classes apparaissent toujours comme les trois plus populaires, que les joueurs proviennent de serveurs français, espagnols ou internationaux. Tout au plus peut on noter que les joueurs hispaniques sont plus nombreux à préférer le guerrier au gardien.



Consoles de nouvelle génération



Aimeriez-vous que Guild Wars 2 soit également disponible sur consoles de nouvelle génération (PS4, X-Box One) ?



Pour rappel, l'enquête a été réalisée deux mois avant la sortie des nouvelles consoles

- Presque **la moitié des joueurs actuels de Guild Wars 2 ne souhaitent pas que le jeu soit rendu disponible sur les consoles de nouvelle génération**, et moins de 20% d'entre eux aimeraient un portage sur ces consoles.
- Cependant, pour *ArenaNet* la principale question serait sans doute « combien de nouveaux joueurs une version console attirerait-elle » plutôt que « combien des joueurs actuels aimeraient pouvoir y jouer sur consoles ? » ...

En RESUME



Principaux résultats

- Un an après sa sortie officielle, Guild Wars 2 est considéré comme **très bon ou excellent par les 2/3 de ses joueurs**.
 - Ce niveau élevé de satisfaction est stable par rapport à l'enquête de 2012, trois mois après la sortie officielle.
 - Les joueurs francophones et hispanophones sont moins enthousiastes que leurs homologues jouant sur serveurs internationaux.
- **La loyauté des joueurs est élevée**, avec environ 2/3 de joueurs estimant qu'ils joueront au jeu encore « plusieurs années ».
 - Pour les joueurs interrogés, les principaux autres MMO du marché sont tous perçus comme étant d'une qualité sensiblement inférieure à Guild Wars 2
 - Mais à moyen terme, *The Elder Scrolls Online* et *Everquest Next* s'annoncent comme des concurrents sérieux, au vu de l'intérêt qu'ils soulèvent auprès d'une majorité de ces joueurs.
- **Le principal atout de Guild Wars 2 sur lequel tous les joueurs s'accordent réside dans ses aspects visuels**.
 - De nombreux autres aspects du jeu sont jugés positivement par la majorité des joueurs, comme le background, l'originalité et le système d'évolution des personnages
 - Au contraire, certains points sont nettement plus discutés, notamment le PvP, les possibilités de « roleplay » et le manque de conséquence dans les actions des joueurs.
- De façon générale, **Guild Wars 2 n'est pas perçu comme étant "pay to win"**, même si les usages et opinions à l'égard de la boutique en ligne du jeu varient assez fortement en fonction des communautés.
- **Le PvE reste l'activité principale** - et la plus appréciée - pour la plupart des joueurs de Guild Wars 2, même si le PvP en « Monde contre monde » est également assez répandu. **Le Pvp compétitif en revanche est nettement moins populaire**, et par ailleurs jugé assez sévèrement par ses adeptes.
- La plupart des joueurs de Guild Wars 2 s'accordent sur le fait que les **mise à jour sont fréquentes et diversifiées**. Mais l'idée générale du « monde vivant » promu par ArenaNet n'est partagé que par la moitié des joueurs interrogés.



Si vous avez lu ce rapport...

❖ Vous êtes joueur et avez aimé ce rapport ?

- N'hésitez pas à le diffuser à vos connaissances, sur des forums, sur votre compte Twitter...
- Inscrivez-vous à la Newsletter GameStatistics si ce n'est déjà fait, suivez notre fil Twitter... et n'hésitez pas à faire part de vos commentaires à : contact@gamestatistics.fr



❖ Vous êtes un professionnel du jeu vidéo et avez aimé ce rapport ?

- Si vous êtes intéressés par une étude similaire pour un autre jeu, *GameStatistics* peut rapidement mettre en place le sondage adapté et vous présenter ensuite ses résultats.
- *GameStatistics* peut également mettre en place des enquêtes *ad hoc* couvrant des problématiques plus spécifiques ; les joueurs ont bien souvent la réponse aux questions que vous pouvez vous poser.
- Pour tout type de demande ou de question, n'hésitez pas à envoyer un mail à : contact@gamestatistics.fr



❖ Que vous soyez joueur ou professionnel du jeu, vous n'avez pas aimé ce rapport ?

- Vous avez sans doute vos raisons....
- Et vous pouvez toujours les expliquer via un mail envoyé à : contact@gamestatistics.fr

