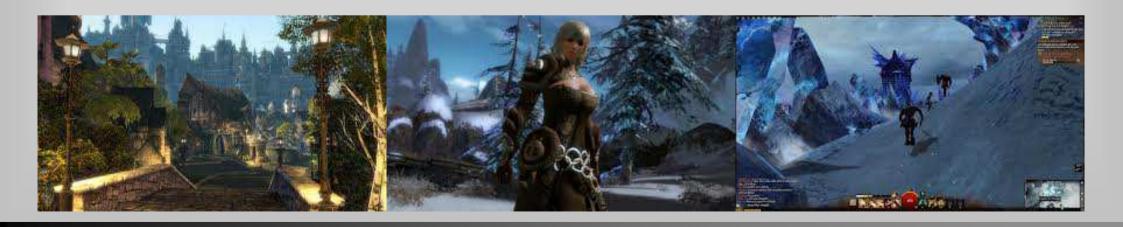




GUILD WARS 2

Rapport d'Enquête

Une enquête indépendante basée sur les opinions des joueurs





A propos de cette enquête...

- GameStatistics réalise des études sur les jeux vidéo. Ces études se basent sur des données issues de sondages menés auprès des joueurs.
- La présente enquête concerne le jeu de rôle en ligne **Guild Wars 2**, développé par **ArenaNet** et édité par **NCSoft**. Elle se focalise sur les opinions de la **communauté française** du jeu. Elle n'a pas été commanditée par les développeurs / éditeurs du jeu, mais réalisée à la seule initiative de *GameStatistics*.
- Par commodité, les abréviations anglophones de *SWTOR* (*Star Wars : The Old Republic*), *WOW* (*World Of Warcraft*) et enfin *MMORPG* (jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs) seront utilisées dans le présent rapport.



Sommaire

Caractéristiques de la population

Satisfaction

Fidélité

Forces et faiblesses

Modèle économique

Comportement

Autres résultats

Conclusion

OBJECTIFS et METHODOLOGIE





Guild Wars 2

- Guild Wars 2 est, avec Star Wars The Old Republic, le second « grand » jeu de rôle en ligne de cette année 2012. Là où son prédécesseur Guild Wars premier du nom était un jeu de rôle assez hybride dans son fonctionnement multi-joueurs mais sans véritable univers persistant Guild Wars 2 s'assume comme un « MMORPG » à part entière, bien décidé à se tailler une place durable dans ce secteur toujours dominé par l'ombre (vacillante mais persistante) de World of Warcraft.
- Guild Wars 2 se distingue avant tout par son modèle économique, et en particulier par l'absence de tout système d'abonnement : son financement est assuré par les ventes du jeu, les extensions à venir et les microtransactions de la boutique en ligne. Pour le joueur, la barrière financière et psychologique de « l'abonnement à rentabiliser » n'existe donc pas, et ce dès la sortie du jeu. Guild Wars 2 est ainsi le tout premier MMORPG à fort budget à se passer dès sa sortie de tout système d'abonnement.
- En terme de jeu, Guild Wars 2 reprend les principaux codes des MMORPG les plus populaires de ces dernières années. Toutefois, s'il reste fondamentalement orienté « parc d'attractions » dans son approche comme la quasi-totalité des MMORPG récents il s'en distingue aussi par son mode de jeu « monde contre monde » (affrontements joueurs contre joueurs à grande échelle) et son système d'évènements dynamiques. Aussi, la disparition de la dite « trinité » (chaque classe de personnage est capable d'assurer potentiellement divers rôles dans un groupe, sans être cantonnée dans les usages traditionnels dits de « Tank / Heal / DPS ») peut être perçu comme un changement majeur par les habitués des MMORPG.



Ventes et critiques

- Guild Wars 2 était attendu avec impatience par toute une communauté de joueurs fans du premier volet et/ou amateurs de MMORPGs déçus par les plus récentes productions et a immédiatement accumulé des ventes records (son éditeur annonçant 2 millions d'exemplaires vendus en deux semaines), au point que celles-ci ont du être temporairement stoppées.
- Les critiques de la presse spécialisée se sont également révélées très positives. Ainsi, on relèvera les notes suivantes attribuées au jeu par les principaux sites francophones :

Jeuxvideo.com: 18 / 20

Gamekult: 8 / 10

Gameblog: 4/5

Metacritic (aggrégateur international) : 90%

Large succès critique, enthousiasme apparent au lancement du jeu, ventes records... tout ceci n'est pas sans rappeler l'autre « grand MMORPG » de l'année 2012, Star Wars The Old Republic, qui avait connu les mêmes succès à sa sortie. Mais l'évolution de ce dernier (érosion massive de ces joueurs en quelques mois, jusqu'à un passage contraint en Free-To-Play dans l'espoir de renverser la tendance) est là pour rappeler que dans un jeu en ligne, les ventes et l'engouement initial ne sont qu'une première étape, non-décisive dans sa réussite.



Objectifs de l'enquête

- C'est sur l'engouement de ses joueurs, et par conséquence de la fidélisation de son public, qu'un jeu de rôle en ligne peut véritablement durer. D'un point de vue purement économique, même si Guild Wars 2 ne propose pas d'abonnement, le maintien sur le long terme d'une large communauté de joueurs est essentiel pour ses micro-transactions et ses futures extensions payantes. Quant à l'image que les joueurs conserveront du jeu, elle est évidemment directement liée à la qualité de leur expérience de jeu.
- Si seul l'avenir saura juger Guild Wars 2 à sa juste valeur, GameStatistics a mené une enquête quantitative auprès des joueurs francophones de Guild Wars 2 afin d'apporter des éléments de réponse aux questions suivantes :
 - Quel est le profil général des joueurs de Guild Wars 2 ?
 - Le jeu est-il à la hauteur des attentes des joueurs ? Quelles sont les catégories de joueurs les plus satisfaites, ou bien au contraire les plus critiques?
 - Se projettent-ils sur le long terme avec Guild Wars 2 ? Envisagent-ils de prolonger leur expérience audelà de quelques mois ?
 - Sur quels points sont-ils les plus critiques ou bien au contraire particulièrement satisfaits?
 - Le modèle économique de Guild Wars 2, basé notamment sur les micro-transactions, semble t'il viable?
 - Quelles sont les différentes catégories de joueurs de Guild Wars 2 ? Quelles activités préfèrent-ils ?



Méthodologie

- Méthodologie : sondage en ligne diffusé via des invitations publiques sur quatre forums de jeux vidéo francophones.
- Limites méthodologiques: en procédant à un recrutement de répondants sur des forums et non de façon purement aléatoire parmi la population étudiée cette enquête ne peut être considérée comme parfaitement représentative de la communauté des joueurs de Guild Wars 2. GameStatistics part toutefois de l'hypothèse que pour un jeu en ligne comme Guild Wars 2, les joueurs dans leur majorité sont « connectés » d'une façon ou d'une autre à leur communauté (via les forums officiels, mais aussi les autres forums, les réseaux sociaux, le bouche à oreille ...), et donc susceptibles de s'être portés volontaires pour participer à cette enquête de quelques minutes. Simplement, on retiendra que l'échantillon des joueurs interrogés est sans doute plus représentatif d'une fraction de joueurs plus investis que la moyenne, au détriment des joueurs les plus occasionnels.
- Sélection des forums : Cette limite méthodologique est toutefois atténuée par une sélection de forums d'audiences variées, permettant ainsi l'expression d'un nombre important de « sensibilités » différentes :
 - > JeuxOnline : site de référence sur les jeux en ligne
 - > **Jeuxvideos.com** : site de référence pour les jeux vidéo de tous types
 - > Canard PC : site de référence sur les jeux PC
 - Mondes Persistants : site spécialisé sur les jeux en ligne
 - ... ainsi que les inscrits à la lettre d'informations de GameStatistics

On notera également que cette sélection de forums est très similaire d'une enquête GameStatistics à une autre, aussi la comparaison des résultats avec de précédentes études – et en particulier SWTOR et son public similaire – peut être considérée comme sans biais.



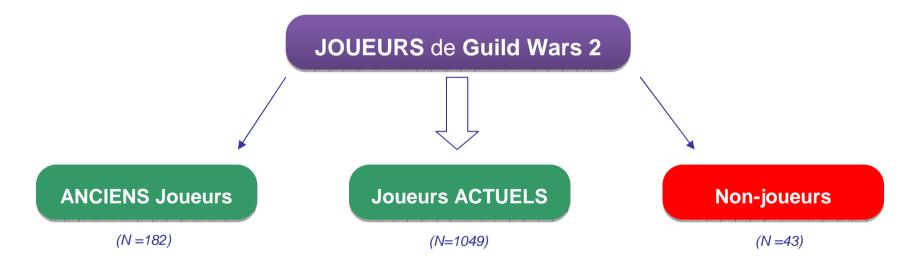
- Les invitations à l'enquête ont été diffusées du 4 au 11 Novembre 2012, soit environ 2 mois après la sortie officielle du jeu en France (période de référence pour les enquêtes *GameStatistics*). Dans la mesure où la plupart des études précédentes ont été effectuées dans le même « timing », avec un questionnaire et une méthodologie similaire, il sera possible de comparer les résultats obtenus d'une enquête à l'autre. On s'intéressera particulièrement à ceux obtenus par Star Wars : The Old Republic, « sondé » en début d'année par *GameStatistics*.
- Il est important de rappeler que cette enquête n'avait pas vocation à mesurer les « qualités intrinsèques » de Guild Wars 2, mais sa perception par ses joueurs à un instant donné. GameStatistics n'a aucune prétention à « juger » le jeu sondé, mais simplement à recueillir et synthétiser les avis de ceux y jouant ou y ayant joué.
- Au total et en excluant toutefois les questionnaires incomplets / aux réponses aberrantes, l'enquête aura reçu 1274 réponses. Aussi, si la représentativité de cet échantillon peut être sujette à discussion, sa taille est en revanche tout à fait satisfaisante, permettant l'analyse des résultats par tranche d'âge, par investissement dans le jeu ou bien encore par genre.

GameStatistics s'excuse également auprès des participants à l'enquête pour les problèmes de «fin de session» rencontrés par un certain nombre d'entre eux.



Descriptif échantillon

- Les différentes questions filtres du questionnaire avaient vocation à diviser l'échantillon en trois différents groupes :
 - Joueurs actuels de Guild Wars 2 (qu jouent actuellement au jeu)
 - Anciens joueurs de Guild Wars 2 (qui y ont joué par le passé mais n'y jouent plus désormais)
 - Non-joueurs de Guild Wars 2 (qui ont déclaré n'y avoir jamais joué)



Joueurs actuels et anciens joueurs forment donc deux sous populations distinctes dont les résultats seront parfois analysés séparément. L'enquête ne cherchait pas en revanche à étudier la sous-population des « non-joueurs », dont les réponses (trop peu nombreuses par ailleurs) ne seront pas prises en compte dans cette analyse.

Caractéristiques de la Population

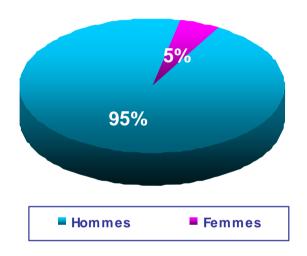
Quel est le profil général des joueurs de Guild Wars 2 ?





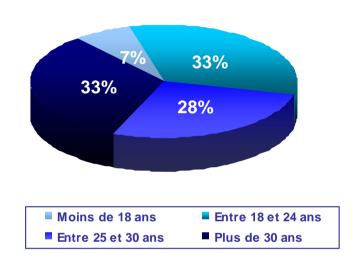
Socio-démographie

... Répartition par genre



Répartition par tranche d'âge

(moyenne = 28 ans)

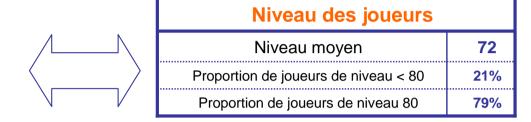


- Sans surprise, la population de Guild Wars 2 est très majoritairement constituée d'hommes, les femmes constituant une très faible minorité, dans des proportions semblables à ce qui a pu être observé dans la plupart des jeux déjà analysés.
- A 28 ans en moyenne, l'âge des répondants reste assez élevé, quoique également dans la lignée de ce qui est habituellement observé dans les enquêtes *GameStatistics*. En revanche, il est intéressant de noter que l'âge moyen sur SWTOR était sensiblement plus élevé (30 ans en moyenne) : il est probable que l'absence d'abonnement sur Guild Wars 2 ait favorisé la venue de joueurs plus jeunes.



Assiduité au jeu

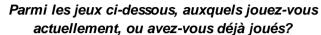
	Fréquence de jeu	%
Assidus {	Plus de 8 heures par jour	6%
	De 4 à 8 heures par jour	26%
Moyens {	De 2 à 4 heures par jour	40%
	De 1 et 2 heures par jour	18%
Occasionnels {	De 1 à 5 heures par semaine	9%
	Moins souvent	1%

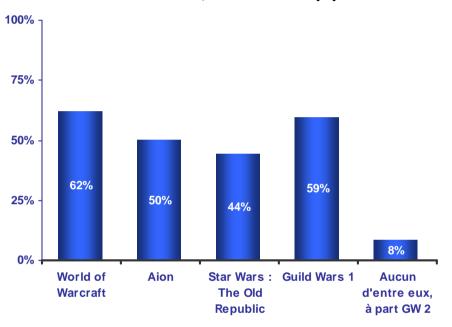


- L'échantillon recueilli est majoritairement constitué de joueurs assidus, presque un tiers d'entre eux jouant plus de 4 heures par jour (des proportions très similaires à ce qui avait été relevé pour SWTOR). Les joueurs plus occasionnels forment toutefois une minorité non négligeable, de l'ordre de 10% si l'on se limite à ceux jouant moins d'une heure par jour en moyenne. Ces deux catégories opposées (joueurs assidus et joueurs occasionnels) seront utilisées pour croiser les résultats des questions de satisfaction.
- On notera au passage que contrairement à ce que l'on pourrait croire, les joueurs les plus jeunes ne sont pas forcément les joueurs les plus assidus. Les moins de 25 ans sont même (très) légèrement plus nombreux dans la catégorie des joueurs occasionnels que leurs aînés (12% contre 8%), les proportions d'assidus étant en revanche très similaires.
- En seulement deux mois, le niveau maximum a été atteint par presque 80% des joueurs interrogés. Même si dans Guild Wars 2 (et la plupart des MMORPG depuis World of Warcraft) le niveau maximum ne représente finalement qu'un premier seuil rapidement atteint, cette proportion reste très forte, bien plus que pour SWTOR en son temps (50% des joueurs avaient alors atteint le niveau maximum, deux mois après sa sortie).

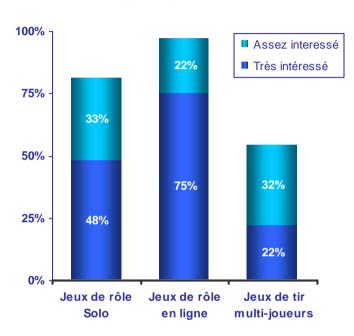


Profil de joueur





Quel intérêt portez-vous à chacun des types de jeu suivants?

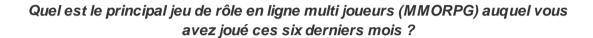


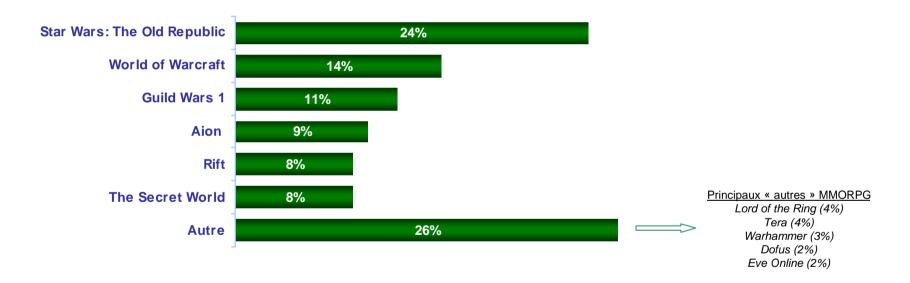
- On constate que la population de Guild Wars 2 reste fondamentalement une population d'habitués des MMORPG :
 - ✓ Les trois quarts des répondants se déclarent de façon générale « très intéressés » par ce type de jeu, même s'ils sont aussi particulièrement attirés par les jeux de rôle solo.
 - ✓ Surtout, chacun des principaux MMORPG récemment sortis (Aion, WOW, SWTOR) a déjà été essayé par environ la moitié des interrogés ; un quart des répondants ont même déjà joué aux trois, tandis qu'ils ne sont que 8% à « débarquer » dans Guild Wars 2 sans avoir jamais essayé l'un de ces jeux.
- Aussi, on notera la très forte proportion de joueurs ayant joué au premier Guild Wars (presque 60%), malgré son ancienneté.



Origine des joueurs

Autre tendance similaire, les trois quarts des joueurs interrogés ont déclaré avoir déjà joué à un jeu de rôle en ligne multi joueurs au cours des six derniers mois. Il s'agit donc bien en majorité de joueurs habitués aux MMORPG, ayant délaissé au moins temporairement leur précédent jeu pour tester Guild Wars 2 (et éventuellement y rester).





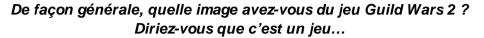
En se penchant sur l'origine de ces joueurs qui jouaient il y a peu encore à un autre MMORPG, on retrouve la plupart des grands MMORPG du marché, ainsi qu'une fraction non négligeable de « fidèles » qui jouaient encore à Guild Wars 1. On notera que les anciens joueurs de Star Wars: The Old Republic forment le plus important de ces contingents, ce qui n'est pas surprenant au regard du succès initial suivi du rapide désenchantement autour du jeu.

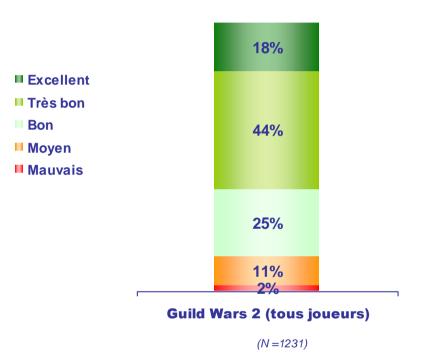
Satisfaction

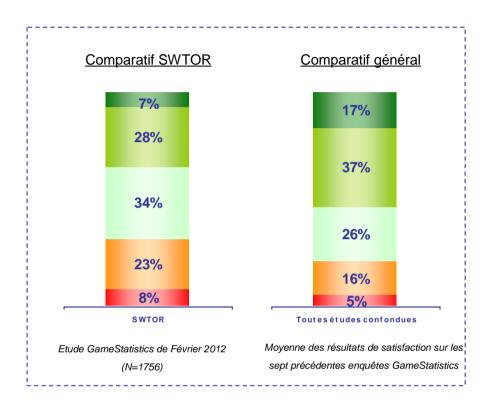
Le jeu est-il à la hauteur des attentes des joueurs ? Quelles sont les catégories de joueurs les plus satisfaites, ou bien au contraire les plus critiques?



Satisfaction des joueurs 1/4





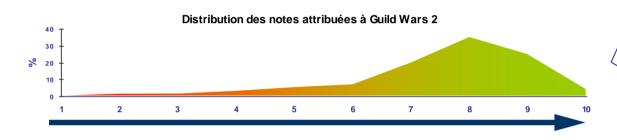


- Le niveau de satisfaction général des joueurs de Guild Wars 2 est très largement positif : presque les deux tiers d'entre eux le considèrent comme un jeu « excellent » ou « très bon », et seule une petite fraction minoritaire utilise les qualificatifs beaucoup plus négatifs de « moyen » ou « mauvais ».La comparaison de ces résultats avec SWTOR (autre enquête effectuée deux mois après sa sortie officielle) est très largement en faveur de Guild Wars 2.
- Toutefois, en comparant ces résultats avec l'ensemble des enquêtes *GameStatistics* menées à ce jour (jeux de rôle solo et MMORPG principalement), on constate qu'ils ne sont que modérément supérieurs à cette moyenne. Guild Wars 2 est donc en moyenne assurément très apprécié par ses joueurs, mais l'enthousiasme n'atteint pas par exemple celui déclenché par TES V : *Skyrim* en son temps (même s'il s'agit d'un genre de jeu différent)

Satisfaction des joueurs 2/4

De façon générale, quelle note, sur 10, donneriez-vous à...

Jeu	Base	Note moyenne (/10)
GUILD WARS 2	1231	7.6



- La note sur 10 attribuée à Guild Wars 2 par ses joueurs reflète également ce sentiment de satisfaction dans l'ensemble très positif. Presque deux tiers d'entre eux attribuent au jeu une note supérieure ou égale à 8 / 10.
- Parmi ces joueurs de Guild Wars 2: :
 - > 59 % de ceux ayant également joué à World of Warcraft attribuent une note supérieure à Guild Wars 2 (l'inverse n'étant vrai que pour 18% d'entre eux)
 - 84% de ceux ayant également joué à Aion attribuent une note supérieure à Guild Wars 2
 - 82% de ceux ayant également joué à SWTOR attribuent une note supérieure à Guild Wars 2
- Ainsi, l'attirance des joueurs de Guild Wars 2 pour ses principaux concurrents déjà sortis devrait donc être assez limitée, tandis qu'assez peu de concurrents directs se profilent à l'horizon 2013...



Satisfaction des joueurs 3/4

Avec une large proportion de répondants ayant également joué à Guild Wars 1 (59%), il est également intéressant de se pencher sur l'opinion de ces joueurs ayant ainsi joué aux deux opus. D'ailleurs, plus de 80% d'entre eux ont cité leur appréciation de Guild Wars 1 comme étant une des principales raisons les ayant poussé à se procurer son successeur.

De façon générale, quelle note, sur 10, donneriez-vous à...

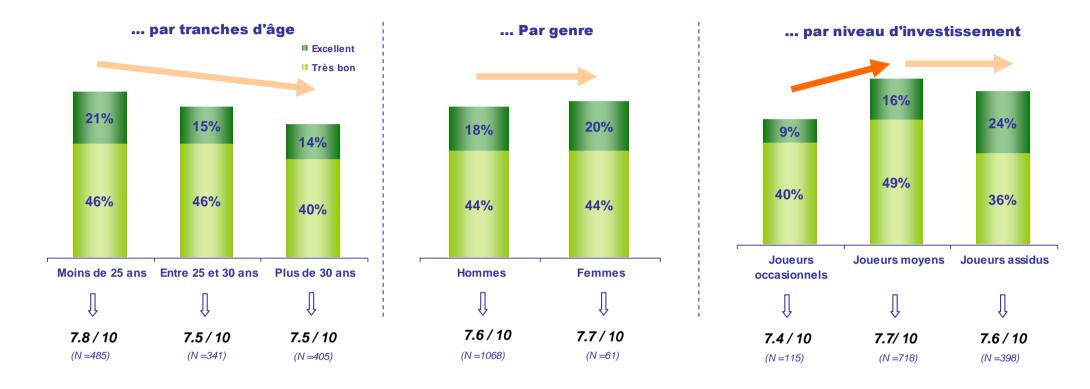
(joueurs ayant joué aux deux Guild Wars uniquement)

Jeu	Base	Note moyenne (/10)	
GUILD WARS 2	732	7.7	
GUILD WARS 1	732	7.8	

- ➤ 40% d'entre eux ont attribué une note supérieure à Guild Wars 2 par rapport à son aîné...
- > ... mais ils sont aussi 40% à préférer au contraire le premier Guild Wars à son successeur
- ... les 20% restants attribuant la même note aux deux jeux.
- Ainsi les notes attribuées par ces joueurs aux deux Guild Wars sont-elles sensiblement identiques. Bien sûr, les deux jeux ne sont pas en concurrence, et les joueurs auront probablement plus noté ce premier épisode en fonction de leurs expériences passées qu'au regard de leurs critères actuels de choix de MMORPG.
- On peut toutefois en déduire que dans l'ensemble, Guild Wars 2 n'est pas perçu comme une « trahison » ou tout du moins une « régression » par ceux ayant joué au premier épisode. Ce second épisode aura donc réussi à satisfaire la plupart des adeptes de la série, tout en contentant les nouveaux arrivants.



Satisfaction des joueurs 4/4



- Le niveau de satisfaction des joueurs est d'autant plus élevé que les joueurs sont jeunes. C'est une tendance toutefois observée assez fréquemment dans les précédentes enquêtes, et qui ici reste assez mesurée. On ne remarque pas de différences notables entre les hommes et les femmes.
- Autre tendance fréquemment observée, cette satisfaction est moins prononcée chez les joueurs les plus occasionnels (moins d'une heure par jour en moyenne). Elle n'est toutefois pas spécialement plus forte parmi la frange de joueurs les plus assidus (plus de 4 heures par jour), aux appréciations plus divergentes.

Fidélité

Se

Les joueurs se projettent-ils sur le long terme avec Guild Wars 2 ? Envisagent-ils de prolonger leur expérience au-delà de quelques mois ?

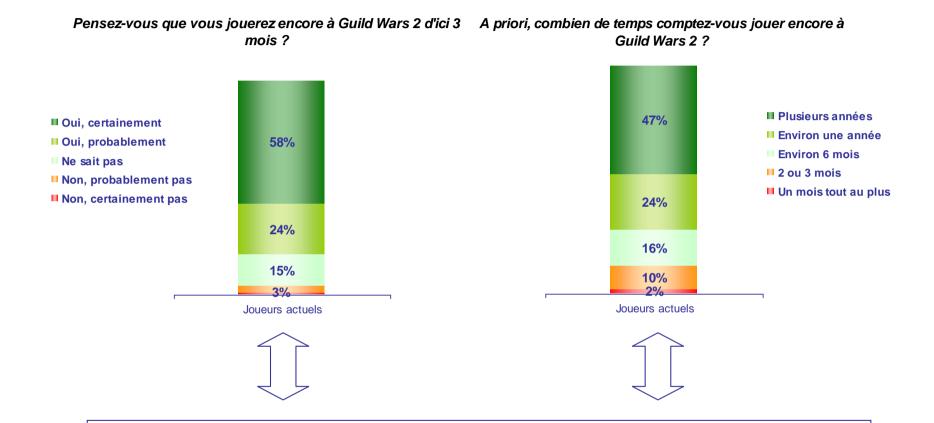


Fidélité des joueurs 1/3

- Si le niveau de satisfaction des joueurs est un élément important, leur fidélité est un autre indicateur-clé tout aussi important. Même si Guild Wars 2 ne propose pas d'abonnement, il est certain que le maintien d'une forte communauté de joueurs est essentiel pour sa réussite, que ce soit d'un point de vue financier (micro transactions notamment) ou ludique (des serveurs de jeu désertés ayant tendance à faire fuir les potentiels nouveaux arrivants). Et l'absence d'abonnement pourrait potentiellement se révéler à double tranchant : sans nécessité de « rentabiliser leur abonnement », les joueurs pourraient être plus facilement tentés d'aller voir ailleurs...
- Cette fidélité est évidemment fortement corrélée avec la satisfaction (un joueur insatisfait ne cherchera pas à jouer longtemps), mais les deux notions ne sont pas pour autant strictement équivalentes ; les joueurs de MMORPG peuvent être très critiques à l'égard d'un jeu tout en lui étant relativement fidèle. Et inversement...
- Trois types de questions additionnelles ont été posées aux répondants, **afin d'estimer leur potentiel de** fidélité future :
 - Intention de continuer à jouer d'ici 3 mois
 - Durée d'investissement approximative
 - Intention d'achat de la première extension payante
- On s'intéressera également à la volonté potentielle des anciens joueurs de revenir jouer à Guild Wars 2.



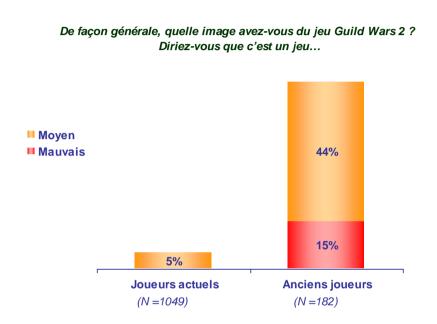
Fidélité des joueurs 2/3



Très clairement, l'hypothèse de joueurs satisfaits par leur expérience de jeu mais plutôt décidés à passer à autre chose, est à exclure. Plus de 80% d'entre eux estiment qu'ils joueront encore au jeu d'ici trois mois. Surtout, presque la moitié d'entre eux envisagent de rester plusieurs années sur le jeu. Les joueurs n'envisageant Guild Wars 2 que comme un jeu passager ne forment qu'une minorité presque négligeable, ou disons « naturelle » si l'on considère qu'il est sans doute impossible pour un jeu de retenir la totalité de ses joueurs.



Anciens joueurs





- Les anciens joueurs ceux qui ont arrêté de jouer au jeu mais qui suivent suffisamment l'actualité de Guild Wars 2 pour avoir participé au sondage forment par définition un groupe de « déçus » ayant une image mitigée voire négative du jeu. Toutefois, la proportion d'opinions très franchement négatives (jeu considéré comme « mauvais »), pour cette population d'insatisfaits, reste assez contenue.
- Surtout, ils sont nombreux à envisager malgré tout un retour à plus ou moins long terme sur le jeu. Seuls 12% d'entre eux ferment définitivement la porte à Guild Wars 2, tandis que presque 40% envisagent au contraire de revenir.



Comparaison avec SWTOR

Star Wars: The Old Republic, qui, malgré ses déboires, reste un des principaux jeux de rôle en ligne sorti en 2012, avait été sondé par GameStatistics deux mois après sa sortie officielle. A bien des égards, les deux jeux partagent nombre de points communs (public visé, succès commercial et critique, orientation générale du jeu), rendant très pertinente la comparaison de leurs résultats respectifs.

	GUILD WARS 2	SWTOR
Proportion de joueurs ayant une image du jeu très bonne / excellente	62%	35%
Proportion de joueurs ayant une image du jeu moyenne / mauvaise	13%	35%
Note moyenne sur 10	7.6	6.6
Proportion de joueurs envisageant d'arrêter le jeu dans les 3 mois	4%	20%
Proportion de joueurs estimant jouer au jeu une ou plusieurs années	71%	33%
Proportion d'anciens joueurs envisageant un éventuel retour	38%	9%

Pour rappel, les deux enquêtes ont été effectuées deux mois après la sortie officielle de chaque jeu, selon le même protocole, avec un questionnaire très similaire.

Un rapide survol de ces résultats suffit à se convaincre que malgré un « départ » similaire, Guild Wars 2 a très peu de chance de connaître la même évolution que SWTOR au cours des prochains mois...

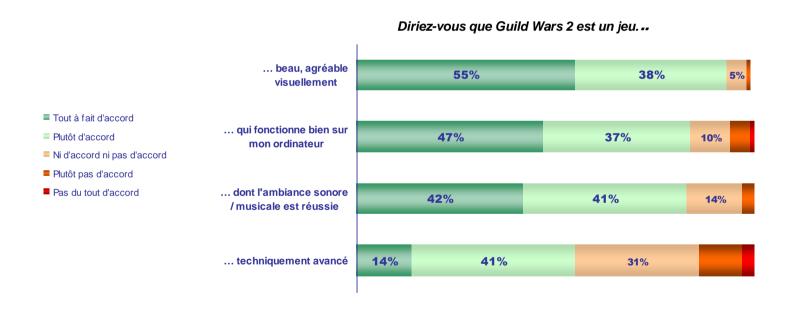
Forces et faiblesses

Sur quels points les joueurs de Guild Wars 2 sont-ils les plus critiques, ou bien au contraire particulièrement satisfaits ?



Une réussite technique...

- Au vu de l'évaluation dans l'ensemble très positive du jeu, on ne sera pas surpris de constater que sur la plupart des critères d'évaluation spécifiques qui leur étaient proposés, les joueurs se montrent généralement assez satisfaits.
- En se limitant aux aspects plus techniques dans un premier temps, on constate tout d'abord que les qualités graphiques et visuelles du jeu sont quasi-unanimement appréciées, plus de la moitié des joueurs en étant même très satisfaits. Et cette réussite visuelle ne se paie pas par des exigences matérielles élevées, puisque la très grande majorité des joueurs déclarent que le jeu fonctionne correctement sur leur ordinateur.



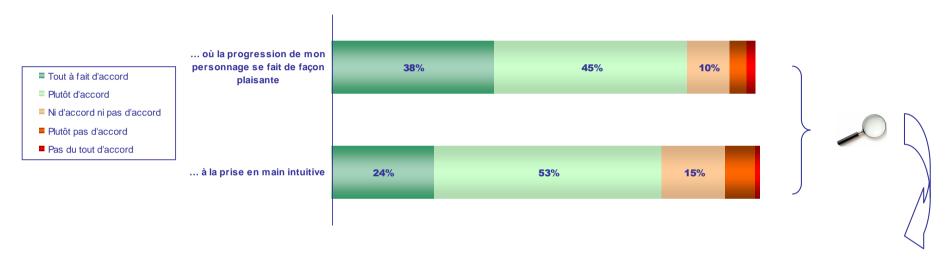
■ En restant dans cet aspect technique, on note que les sons et musiques sont également très largement appréciés. Sur le coté techniquement avancé du jeu, les jugements semblent à première vue plus partagés (« seulement » 55% de jugements positifs), mais ils restent assez positifs si on les compare à ce qui est habituellement observé pour ce qualificatif par définition exigeant.



... et un plaisir de jeu immédiat

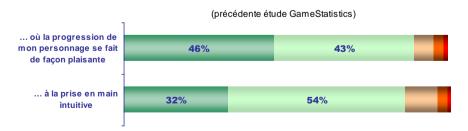
■ En représentant assumé du sous-genre (largement dominant) des MMORPG « parcs d'attractions », Guild Wars 2 se devait d'assurer à ses joueurs une prise en main rapide, et une progression de leur personnage aussi agréable que possible. Sur ces deux points liés à l'accessibilité et le plaisir de jeu immédiat, l'objectif semble largement atteint.

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



■ En ce domaine, SWTOR était une réussite reconnue, les résultats de la précédente enquête sur ces deux éléments spécifiques étant même légèrement supérieurs à Guild Wars 2. Si ce dernier a déployé d'importants efforts pour rendre agréable la progression de ses joueurs, SWTOR et son système de jeu fortement inspiré des jeux de rôle solo était encore plus convaincant en la matière.

Comparaison des résultats avec SWTOR





Un univers convaincant

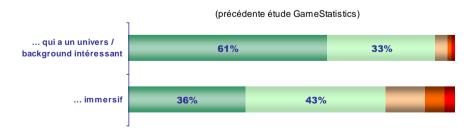
Guild Wars 2 ne bénéficie pas de l'attrait d'une prestigieuse licence, et son univers aurait pu servir de simple prétexte suscitant peu d'intérêt. Néanmoins, Guild Wars 2 parvient à contenter assez largement ses joueurs en termes d'immersion et d'univers, même si une fraction non négligeable d'entre eux est plus réservée sur ces points.

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



Sur ces éléments, la comparaison avec les résultats de SWTOR sera également en faveur de ce dernier. L'attrait de la licence Star Wars explique sans aucun doute cette très forte adhésion à l'univers, tandis que le doublage intégral a certainement joué pour beaucoup dans l'immersion. La question reste toutefois de définir si les coûts associés (de la licence et du doublage intégral) en valaient la chandelle...

Comparaison des résultats avec SWTOR

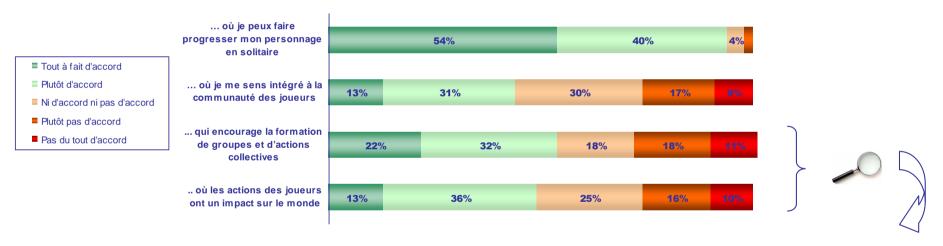




Un parc et un peu de sable

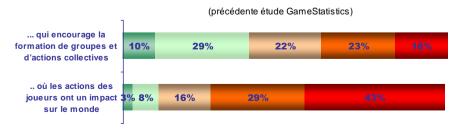
Si Guild Wars 2 ne peut définitivement pas être considéré comme un MMORPG « bac à sable », il n'est pas pour autant totalement démuni en matière d'interactions entre joueurs : certes, la quasi-totalité des joueurs s'accordent sur la possibilité de progresser en solitaire, et leur sentiment d'intégration globale au sein d'une communauté reste très partagé. Mais on peut remarquer que presque la moitié d'entre eux estiment que leurs actions ne sont pas sans conséquence sur le monde : il est probable que les évènements dynamiques et surtout le mode de jeu « monde contre monde » contribuent à œs jugements.

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



Comparaison des résultats avec SWTOR

■ Il est intéressant de constater que SWTOR au contraire — lui aussi clairement orienté « parc d'attractions » - était très sévèrement jugé sur ces éléments. Si en matière de groupes et d'actions collectives les avis restaient assez partagés, ses joueurs déploraient très majoritairement une absence totale d'impact de leurs actions sur le monde.





Des "guerres de guilde" en demi-teinte

Au vu de son nom, on pourrait penser que Guild Wars 2 a placé les « guerres de guilde » au cœur de son système de jeu. Pourtant, sur ces deux points que sont l'importance des guildes dans le jeu (et organisations de joueurs au sens large) et l'intérêt des combats entre joueurs, les avis sont partagés, avec seulement un peu plus de 50% d'opinions positives.



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

On notera tout de même que ces résultats sont sensiblement plus élevés lorsque l'on se limite aux réponses des joueurs jouant activement au sein d'une guilde, ou bien combattant fréquemment en mode « monde contre monde ». Ils n'en restent pas moins relativement contenus.

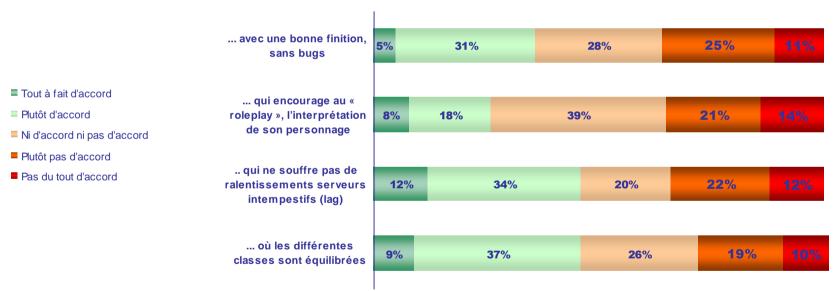
prenants



Quelques autres points perfectibles

- Dans cette analyse des forces et faiblesses de Guild Wars 2, aucun élément ne ressort comme étant majoritairement perçu comme négatif. On retiendra toutefois trois sujets d'importance où la proportion de joueurs satisfaits reste limitée :
 - Les trop nombreux bugs et la mauvaise finition du jeu (36% d'opinions négatives)
 - Les ralentissements serveurs (34% d'opinions négatives)
 - Le déséquilibre des classes (un peu moins de 30% d'opinions négatives)

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



On nuancera toutefois la plupart de ces éléments qui sont communément critiqués dans les jeux en ligne, en particulier lors de leur lancement : Guild Wars 2 ne s'illustre pas vraiment sur ces points, mais ne fait sans doute pas pire que la plupart de ses concurrents. Seul le terrain de jeu peu propice au *roleplay* peut être considéré comme un défaut prononcé et particulièrement affirmé, avec seulement 25% d'opinions favorables contre 35% de défavorables.



Autres aspects

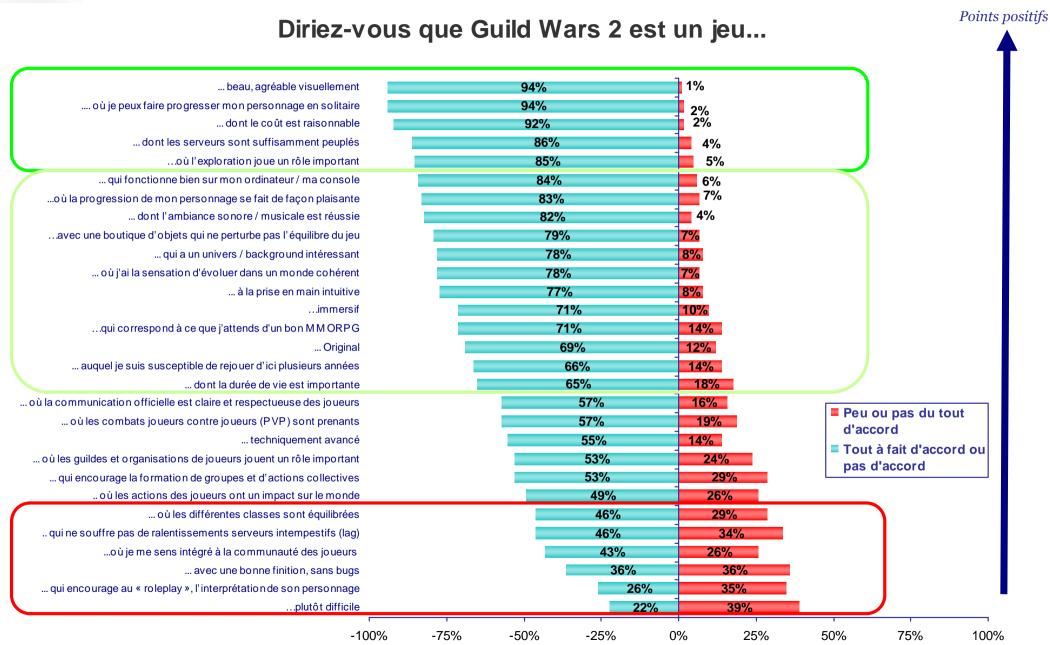
Guild Wars 2 est un jeu	Plutôt / tout à fait d'accord	Plutôt pas / pas du tout d'accord
dont la durée de vie est importante	65%	18%
original	69%	12%
auquel je suis susceptible de rejouer d'ici quelques années	66%	14%
plutôt difficile	22%	39%
qui correspond à ce que j'attends d'un bon MMORPG	71%	14%
dont les serveurs sont suffisamment peuplés	86%	4%
où la communication officielle est claire et respectueuse des joueurs	57%	16%
ou l'exploration joue un rôle important	85%	5%

Parmi les autres points qualifiant le jeu, on notera principalement :

- L'importance de l'exploration dans le jeu, reconnue comme tel par 85 % des joueurs
- La large proportion de joueurs (deux tiers) s'estimant susceptibles de rejouer au jeu d'ici plusieurs années
- Une difficulté perçue comme plutôt limitée par une grande partie des joueurs (le jugement était plus prononcé encore pour SWTOR)



En résumé...



Modèle économique

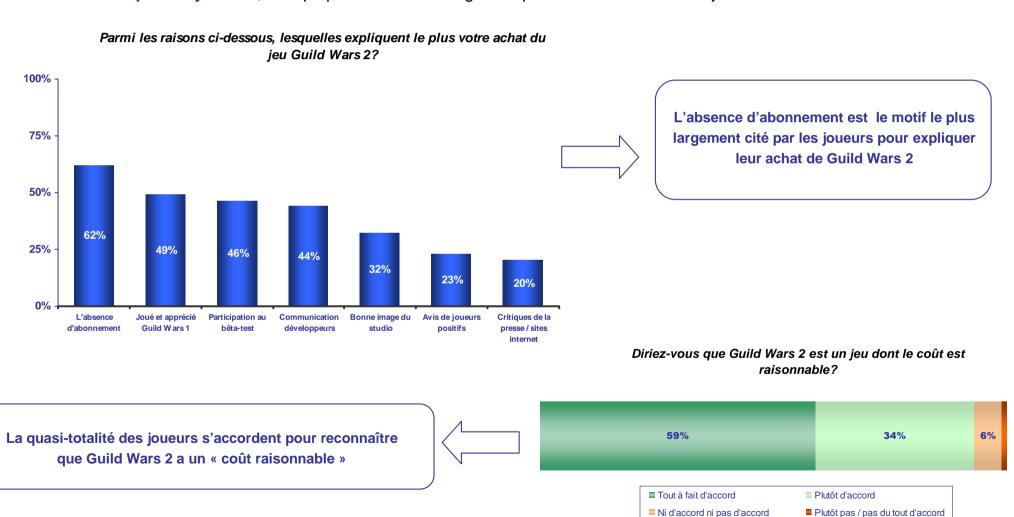
Le modèle économique de Guild Wars 2, basé notamment sur les micro-transactions, semble t'il viable ?





Un modèle attractif

Guild Wars 2 n'est pas un Free-To-Play dans la mesure où l'accès au jeu reste conditionné par l'achat initial de la boîte (ou son téléchargement), mais il se distingue donc par l'absence de tout système d'abonnement. Sans surprise, ce choix est plébiscité massivement par les joueurs, et explique sans doute en grande partie le succès initial du jeu.

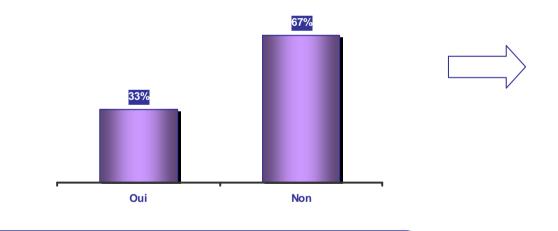




Boutique en ligne : fréquence et opinion

A défaut d'abonnement, Guild Wars 2 propose une boutique en ligne d'objets et de services liés au jeu, présentés comme « cosmétiques » ou « de confort ». Et s'il est possible de se les procurer via la monnaie virtuelle du jeu, le joueur peut également les payer indirectement (via l'achat de gemmes) en monnaie bien réelle. Principale source de revenus pour une multitude de jeux Free-To-Play, ce genre de boutique doit résoudre une difficile équation pour être viable : attirer suffisamment les joueurs (ou tout du moins une partie d'entre eux) pour qu'ils y investissent une partie de leurs économies, tout en ne perturbant pas trop l'équilibre du jeu (ou en le faisant croire...) et éviter ainsi l'écueil rédhibitoire du « Pay To Win ».

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



Un tiers des joueurs a déclaré avoir déjà utilisé au moins une fois la boutique en ligne pour des achats avec argent réel

Diriez-vous que Guild Wars 2 est un jeu avec une boutique d'objets qui ne perturbe pas l'équilibre du jeu ?

La grande majorité des joueurs estime que cette boutique ne perturbe pas l'équilibre du jeu. Moins de 10% d'entre eux en ont une image défavorable.





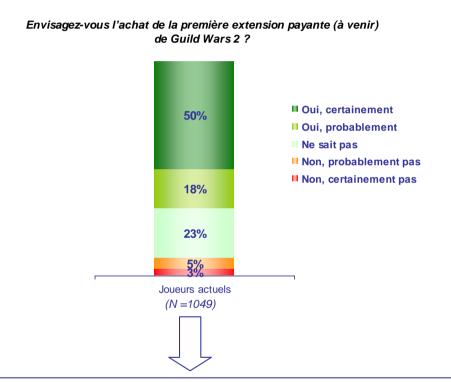
Boutique en ligne: montants investis

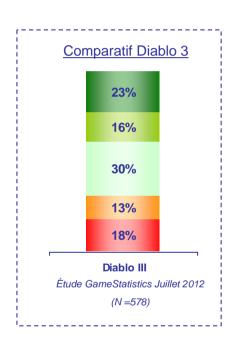
- Le profil de ces joueurs ayant déjà « consommé » via la boutique en ligne est sensiblement différent des autres joueurs :
 - ✓ il s'agit tout d'abord de joueurs particulièrement satisfaits par le jeu (70% de jugements très positifs, contre 58% pour les autres)
 - ✓ ... et nettement plus âgés (30 ans en moyenne contre 26.5 pour les autres)
 - ✓ ... mais dont la pratique du jeu n'est pas forcément plus intensive (proportions de joueurs « assidus » similaires)
- Si un tiers des joueurs a déjà utilisé la boutique en ligne via de l'argent réel (achat de gemmes), quel montant ces joueurs ont-ils investi depuis l'ouverture des serveurs ?
 - En moyenne, ces joueurs ont déclaré avoir **dépensé au total 42 euros** pour l'achat de gemmes
 - La moitié d'entre eux ont dépensé moins de 25 euros
 - > Environ 5% d'entre eux ont dépensé plus de 100 euros
- Il est tentant d'extrapoler à partir de ces résultats, même si la manœuvre reste un peu hasardeuse : ainsi en deux mois les joueurs interrogés ont investi en moyenne 14 euros par joueur, si l'on mélange ceux qui ont dépensé de l'argent aux autres. Rapporté à un système d'abonnement individuel mensuel, cette somme est équivalente à 7 euros par mois et par joueur!
- Certes, cette somme moyenne par joueur reste inférieure à ce que coûtent généralement les abonnements mensuels de MMORPG (au hasard World of Warcraft, à 10 euros par mois environ), et par ailleurs beaucoup plus volatile. La difficulté pour ArenaNet sera probablement de réussir à assurer un tel rythme de transactions (ce qui suppose de nouveaux objets ou services) sans pour autant brusquer ses joueurs, et en particulier ceux qui sont le plus investis dans les compétitions : un délicat équilibre à maintenir sur le long terme...



Extensions futures

Enfin, au-delà des ventes initiales et du succès de la boutique en ligne, la viabilité économique de Guild Wars 2 sera sans doute également déterminée par le succès ou non de ses prochaines extensions payantes (d'ores et déjà annoncées, même si l'on ignore encore tout de leur contenu).





La moitié des joueurs se déclarent certains d'acheter la première extension, et moins de 10% d'entre eux pensent s'abstenir.

Sur cette problématique, le seul élément de comparaison pertinent est Diablo III, dont l'extension payante à venir avait également été annoncée au moment de l'enquête *GameStatistics*. Même si le type de jeu diffère, la comparaison est très nettement en faveur de Guild Wars 2.

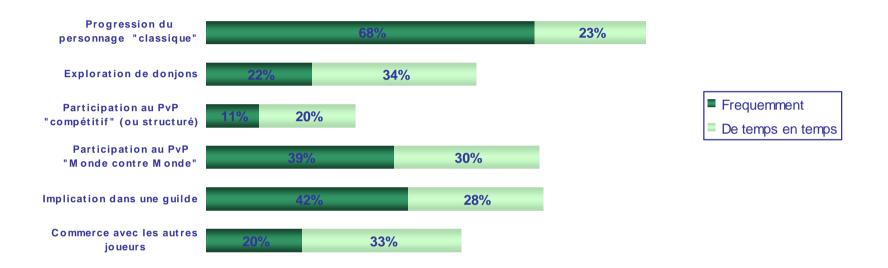
Comportements

Quelles sont les différentes catégories de joueurs de Guild Wars 2 ? Quelles activités préfèrent-ils ?



Comportement des joueurs

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



- De ces chiffres (et leurs déclinaisons par âge, genre ou avancement dans le jeu) on en tirera les enseignements suivants :
 - ✓ La grande majorité des joueurs consacrent naturellement une part importante de leur temps de jeu à la progression de leur personnage au sens large (histoire personnelle, évènements dynamiques, exploration…)
 - ✓ L'exploration des donjons, défis « PvE » pour les joueurs les plus avancés, ne concerne nettement qu'une moitié des joueurs; mais cette proportion chute drastiquement si l'on s'intéresse aux joueurs n'ayant pas encore atteint le niveau 80.
 - Les affrontements PVP dits « compétitifs » n'ont qu'un succès limité, puisqu'un tiers seulement des joueurs déclarent y participer fréquemment ou de temps en temps. On notera que les joueurs les plus jeunes sont les plus friands de ce type d'activité.
 - ✓ Au contraire, les combats PVP en « monde contre monde » rencontrent un succès important parmi les joueurs, en particulier les plus assidus.
 - ✓ Seule une minorité de joueurs ne s'implique pas ou peu dans une guilde, et 40% au contraire déclarent y participer fréquemment.
 - ✓ On notera également que les femmes sont proportionnellement beaucoup moins nombreuses à apprécier les affrontements PVP (des deux types), mais également plus impliquées dans les guildes et plus portées sur le commerce.



Une classification des joueurs 1/2

- Ces chiffres nous renseignent sur les habitudes de jeu des joueurs de Guild Wars 2, mais GameStatistics a voulu aller plus loin en cherchant à classifier les joueurs selon ces habitudes.
- Pour ce faire, *GameStatistics* est parti d'une hypothèse neutre, sans à priori sur la constitution de ces groupes de joueurs. Une technique statistique de classification a été appliquée à partir du jeu de données issu des questions comportementales, afin de chercher à former les classes les plus homogènes possibles, formées de joueurs aux comportements semblables.
 - Méthode utilisée : Classification Ascendante Hiérarchique (CAH)
 - Variables d'entrées : variables de comportement (voir page précédente) et fréquence de jeu
- L'algorithme de classification a constitué 4 différentes classes de joueurs, ainsi nommées après étude de leurs caractéristiques respectives :
 - ✓ Les « Belliqueux »
 - √ Les « Passionnés »
 - ✓ Les « Asociaux »
 - ✓ Les « Communautaires »
- On s'intéressera aux différents éléments caractérisant ces groupes, ainsi que leurs appréciations respectives de Guild Wars 2. Bien sûr, la constitution de ces classes, toute statistique qu'elle soit, reste par définition arbitraire, les profils de joueurs étant multiples et parfois très atypiques. Mais ces classes proposent toutefois une vue synthétique de la typologie des joueurs de Guilds Wars 2, en essayant d'aller au-delà de la simple distinction joueurs PvE / joueurs PvP ou bien encore hardcore / casual.



Une classification des joueurs 2/2

Les « BELLIQUEUX »

(22 % des joueurs interrogés)

Particulièrement friands du PvP « monde contre monde »
Délaissent fortement les donjons et le PvE en général
Assidus au jeu

Assez fortement impliqués dans leur guilde Amateurs occasionnels du PvP compétitif

Note moyenne attribuée à Guild Wars 2 : 7.3 / 10

Les « PASSIONNES »

(38 % des joueurs interrogés)

Très assidus au jeu

Grand amateurs de donjons

Totalement investis dans leur guilde

Très intéressés également par le PvP « monde contre monde »

Très portés sur le commerce

Note moyenne attribuée à Guild Wars 2: 7.9 / 10

Les « ASOCIAUX »

(23 % des joueurs interrogés)

Ne s'impliquent que rarement dans leur guilde
Très peu portés sur le commerce
Adeptes du PVP, en particulier le compétitif
Joueurs plus occasionnels
Ne s'intéressent pas aux donions

Note moyenne attribuée à Guild Wars 2 : 7.3 / 10

Les « COMMUNAUTAIRES »

(16 % des joueurs interrogés)

Joueurs occasionnels

Très réfractaires au PVP en général

Très portés sur le commerce

S'investissent sensiblement dans leur guilde

Adeptes modérés des donjons

Note moyenne attribuée à Guild Wars 2 : 7.7 / 10

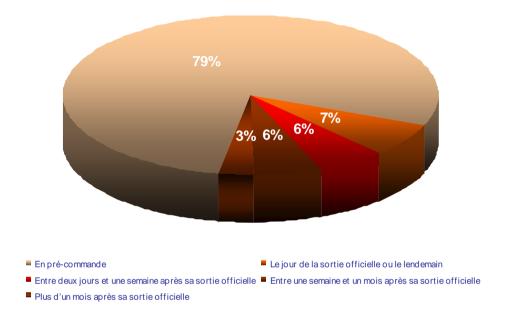
Et vous, de quelle classe de joueurs vous sentez-vous le plus proche?

Autres résultats

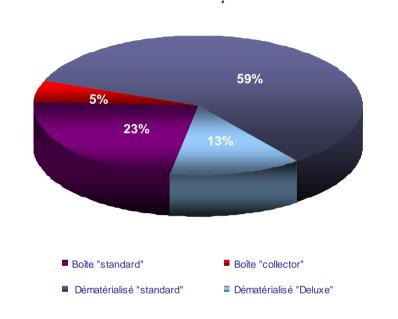


Dates et type d'achat





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

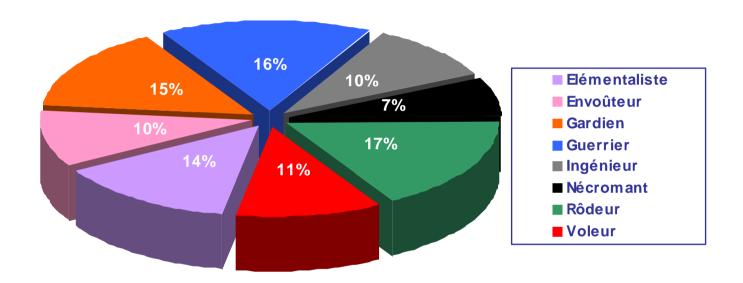


- Le taux de pré commandes est extrêmement fort parmi les joueurs interrogés (presque 80%), le plus élevé relevé à ce jour dans les différentes enquêtes *GameStatistics* (plus encore que pour SWTOR et Mass Effect 3). Ce taux s'explique certes par l'attente générée par le jeu, mais sans doute également par les week-end de « beta ouverte » organisés par ArenaNet avant la sortie du jeu, et réservés aux joueurs ayant pré commandé le jeu.
- Le taux d'achat en dématérialisé est lui aussi extrêmement fort (presque 75% d'achats dématérialisés au total) et nettement supérieur à tout ce qui a pu être observé pour les précédents jeux sondés. Le passage au dématérialisé se généralise parmi les joueurs, et le phénomène est probablement plus marqué encore pour les jeux en ligne.
- Les éditions collector physiques en revanche, au coût unitaire particulièrement élevé, n'ont rencontré qu'un succès limité.



Classes de personnages





- Dans l'ensemble, les différentes classes de Guild Wars 2 sont relativement bien réparties parmi les joueurs ; les rôdeurs, guerriers, gardiens et élémentalistes sont légèrement plus répandus, tandis que le nécromant semble nettement plus rare.
- On observe assez peu de variations sur ce sujet en fonction de l'âge des joueurs. Par contre, et même si le faible nombre de joueuses parmi les interrogés (60) empêche d'en tirer des conclusions solides, on note tout de même que cette répartition est nettement différente parmi les femmes : le rôdeur, l'envouteur et l'élémentaliste sont beaucoup plus fréquents, au détriment du gardien, du guerrier et du voleur. Les gros bras et les filous ont visiblement moins la cote auprès de la gent féminine...

Conclusion



Conclusion

- Dans le feuilleton « qui veut la peau de World of Warcraft ? », Guild Wars 2 n'est finalement que le dernier candidat d'une longue lignée de prétendants. Nombre de ces challengers n'auront fait qu'un passage éclair, d'autres ont agonisé de longues années avant de mourir dans l'indifférence générale ; certains même sont tant bien que mal parvenus à fidéliser un certain public. Mais aucun n'a vraiment réussi à s'imposer sur la durée et à la hauteur de ses ambitions initiales.
- Guild Wars second du nom s'est lancé à son tour dans la course, après l'échec plus ou moins avéré de SWTOR en début d'année 2012. Comme lui, le cœur de son public est essentiellement constitué des adeptes de MMORPG, à la recherche permanente de l'eldorado des jeux de rôle en ligne. Comme lui également, son lancement fut tonitruant, ventes et critiques étant au diapason pour prédire un avenir radieux au titre. Mais la comparaison s'arrêtera là : car au contraire de son malheureux concurrent galactique, Guild Wars 2 semble avoir conquis le cœur de ses joueurs. Surtout, loin de ne voir en Guild Wars 2 qu'un simple jeu passager, ils sont nombreux à être prêts à s'y engager durablement.
- Aucun jeu n'est exempt de défauts aux yeux de son public, et Guild Wars 2 ne fait pas exception : ainsi les joueurs se montrent-ils très partagés sur le degré de finition du jeu, l'équilibre des classes et les ralentissements serveurs ; des critiques toutefois récurrentes sur tous les MMORPG, et qui restent ici relativement contenues. Plus gênant peut-être, Guild Wars 2 ne fait pas non plus l'unanimité en ce qui concerne les affrontements joueurs contre joueurs en règle générale, ainsi que l'influence finalement assez limitée des guildes dans le jeu.
- Les points sur lesquels les joueurs se retrouvent sont au contraire nettement plus positifs : on retiendra particulièrement les qualités graphiques, le plaisir associé à la progression de son personnage et l'importance accordée à l'exploration, des qualités quasi-unanimement reconnues par son public. Aussi, on notera que pour un jeu appartenant à la grande famille des MMORPG dits parcs d'attractions, Guild Wars 2 réussit honorablement sur des critères plutôt liés à l'interaction des joueurs entre eux, ou entre joueurs et environnement. Le mode de jeu « monde contre monde » très largement pratiqué par les joueurs contribue sans doute pour beaucoup à ces appréciations.



Conclusion

- Au-delà de ses qualités ludiques, le succès de Guild Wars 2 s'explique aussi pour beaucoup par l'attrait de son modèle économique : nombreux sont les joueurs à citer l'absence d'abonnement comme une des principales raisons ayant motivé leur venue, permettant ainsi au jeu d'attirer un public jusqu'alors réfractaire aux abonnements. La boutique en ligne est jusqu'à présent bien acceptée par ses joueurs, et les revenus qu'elle génère semblent loin d'être négligeables, même s'ils n'atteignent probablement pas le montant de la « dîme » de World of Warcraft rêvée par tous les investisseurs. Si l'on rajoute que Guild Wars 2 semble avoir un boulevard devant lui pour la vente de ses prochaines extensions, tous les indicateurs sont au vert quant à la viabilité de son modèle économique.
- Audacieux de par son modèle économique, Guild Wars 2 l'est moins dans ses principes de jeu : sans lui dénier ses propres innovations, il reste fondamentalement dans la lignée des principes dictés par World of Warcraft huit ans plus tôt, désormais résumés par la formule de MMORPG parcs d'attractions. Pourtant, de plus en plus de voix prédisent un retour en force des MMORPG catalogués par opposition de bacs à sable. En attendant, Guild Wars 2, en reprenant, épurant et améliorant les recettes de WOW, semble parfaitement en phase avec son public, pour maintenant et probablement un certain temps encore. L'important suivi déployé jusqu'à présent par ArenaNet pour satisfaire sa communauté de joueurs, sera probablement un autre atout.
- Au-delà de cette enquête, on serait tenté de vouloir désormais répondre à ces deux questions récurrentes quant à l'avenir des MMORPG : assiste t'on à la fin des systèmes d'abonnements ? La recette du parc d'attractions est-elle en voie d'extinction ? Le succès apparent de Guild Wars 2 semble dire oui pour la première question, et non pour la seconde. Mais un cas particulier ne crée pas la règle, et si le débat reste ouvert, GameStatistics s'abstiendra d'apporter ses propres pronostics. L'année 2013, probablement, nous apportera en revanche de nouveaux éléments cruciaux sur ces questions, à commencer par l'orientation du descendant légitime du calife : qui sait, peut-être Blizzard créera t'il la surprise en annonçant son rejeton comme un Free-To-Play Sandbox!

Si vous avez lu ce rapport...

Vous êtes joueur et avez aimé ce rapport ?

- N'hésitez pas à le diffuser à vos connaissances, sur votre blog, sur votre compte Tweeter...
- Inscrivez-vous à la Newsletter GameStatistics si ce n'est déjà fait, suivez notre fil Tweeter... car GameStatistics n'a aucun avenir sans répondants volontaires pour ses enquêtes!



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 *adhoc* 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 nous contacter : contact@gamestatistics.fr



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

- Diffusez-le malgré sa médiocrité, que tous puissent le traîner dans la boue!
- Et vous pouvez toujours envoyer des mails d'insulte : nous sommes ouverts à la critique... jusqu'à une certaine limite!

