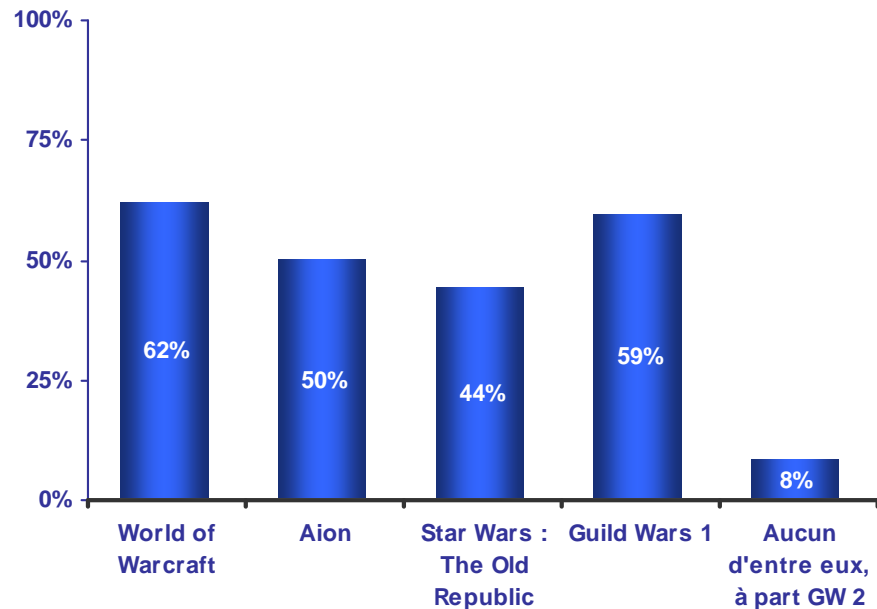


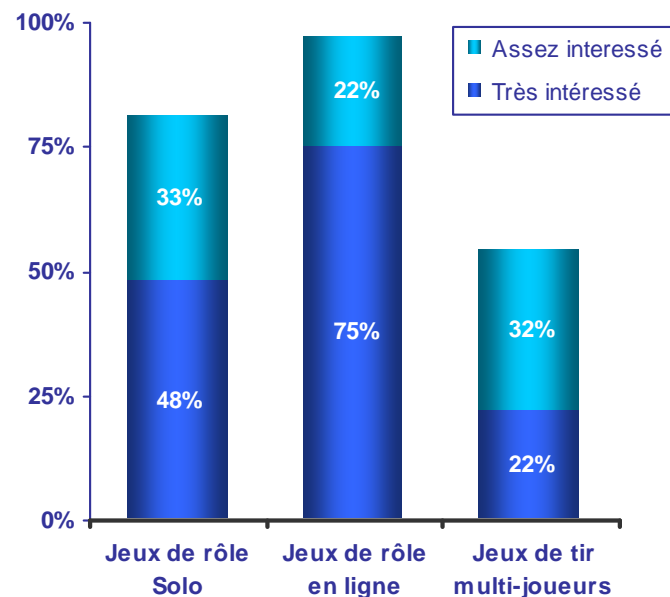


# Profil de joueur

Parmi les jeux ci-dessous, auxquels jouez-vous actuellement, ou avez-vous déjà joué?



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



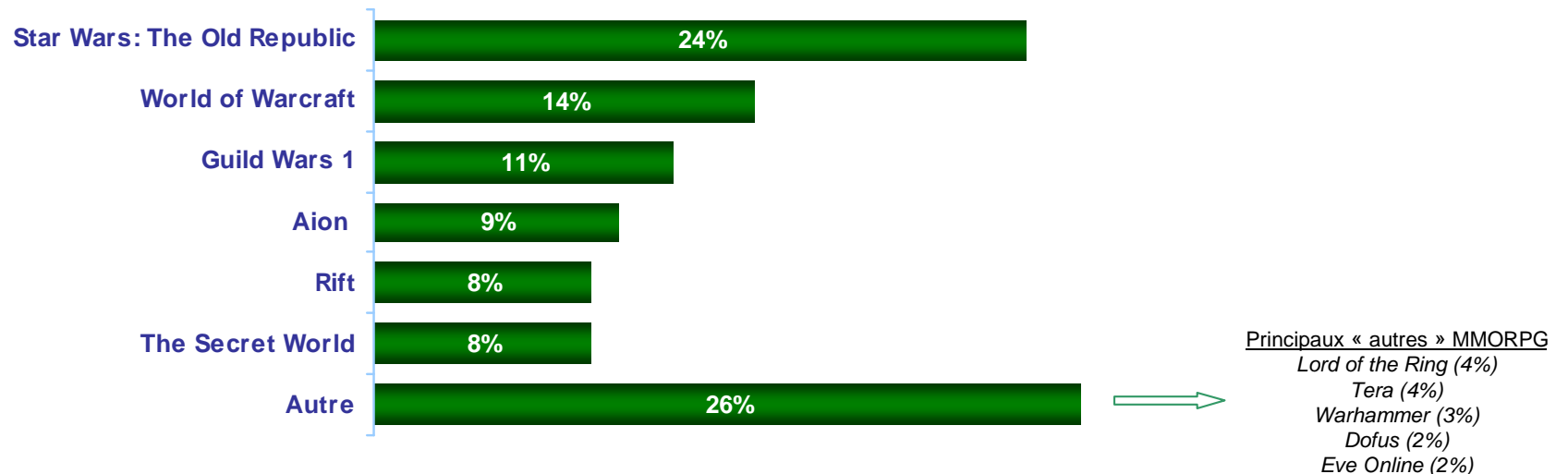
- On constate que la population de Guild Wars 2 reste fondamentalement une population **d'habités des MMORPG** :
  - ✓ Les trois quarts des répondants se déclarent de façon générale « très intéressés » par ce type de jeu, même s'ils sont aussi particulièrement attirés par les jeux de rôle solo.
  - ✓ 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).

*Quel est le principal jeu de rôle en ligne multi joueurs (MMORPG) auquel vous avez joué ces six derniers mois ?*

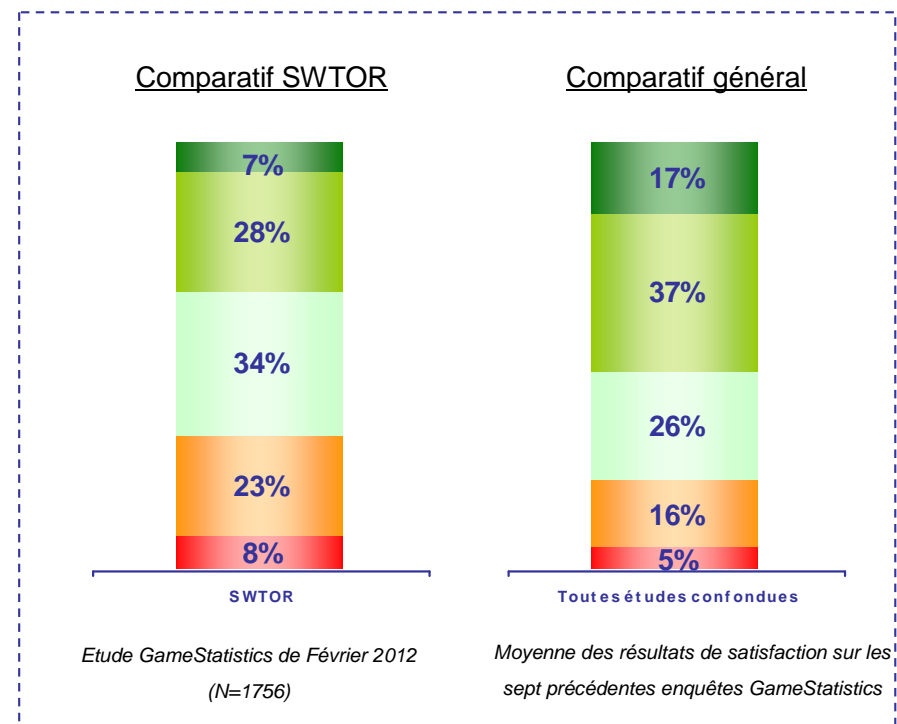
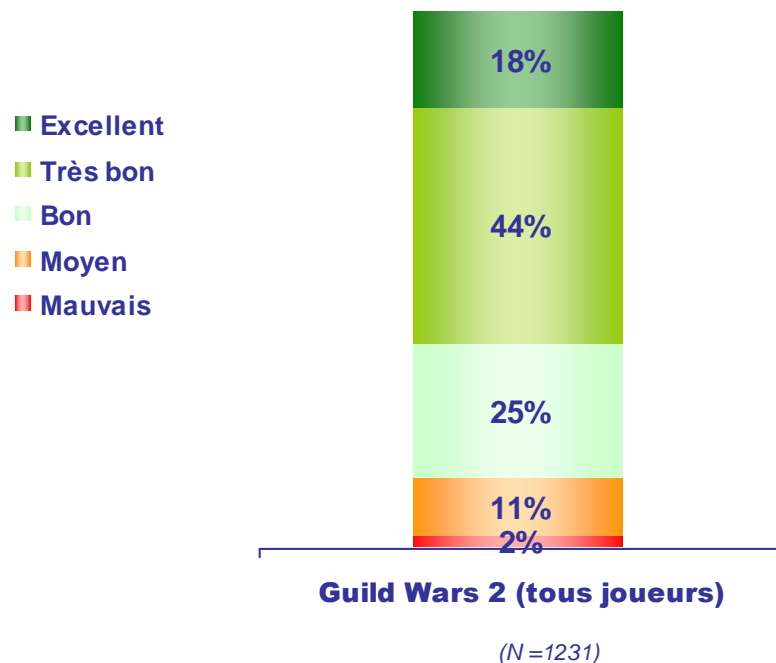


- En se penchant sur l'origine de ces joueurs qui jouaient il y a peu encore à un autre MMORPG, on retrouve la plupart des grands MMORPG du marché, ainsi qu'une fraction non négligeable de « fidèles » qui jouaient encore à Guild Wars 1. On notera que les anciens joueurs de Star Wars : The Old Republic 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 des joueurs 1/4

De façon générale, quelle image avez-vous du jeu Guild Wars 2 ?  
Diriez-vous que c'est un jeu...

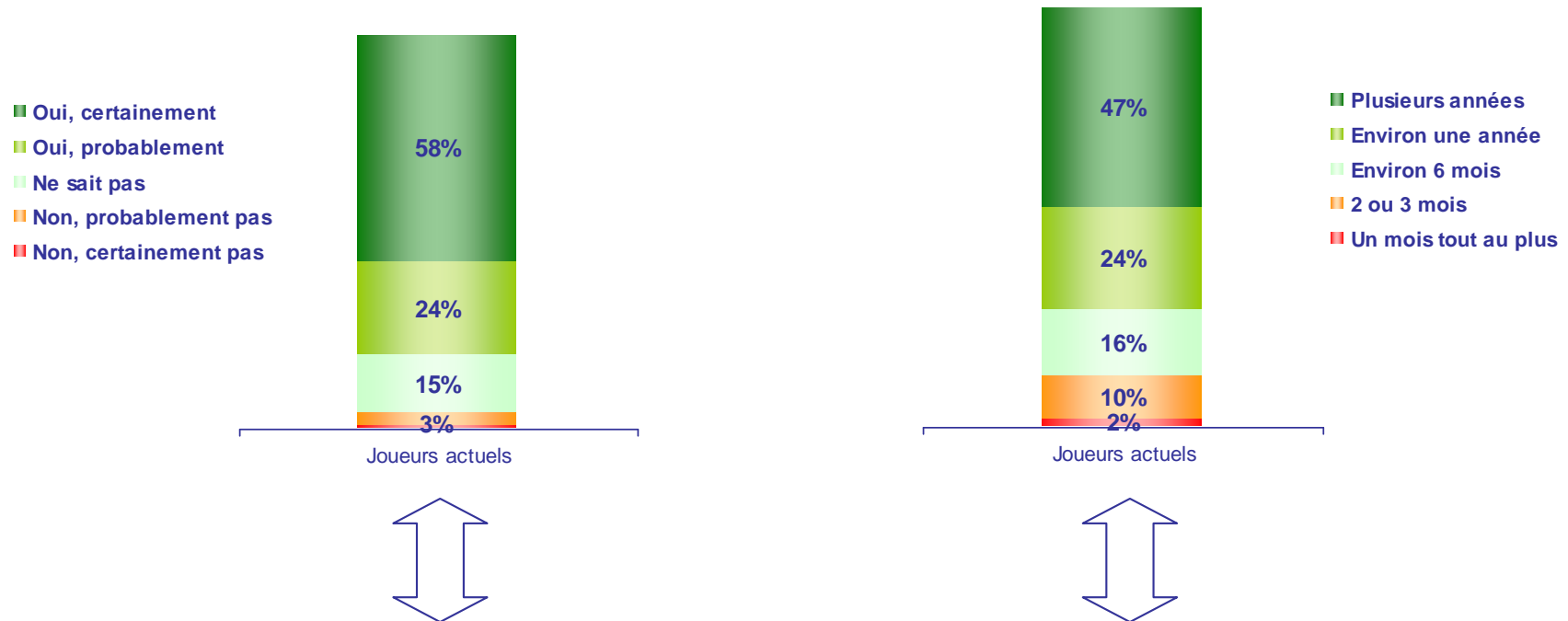


- Le **niveau de satisfaction général des joueurs de Guild Wars 2 est très largement positif** : presque les deux tiers d'entre eux le considèrent comme un jeu « excellent » ou « très bon », et seule une petite fraction minoritaire utilise les qualificatifs beaucoup plus négatifs de « moyen » ou « mauvais ». 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)



# Fidélité des joueurs 2/3

Pensez-vous que vous jouerez encore à Guild Wars 2 d'ici 3 mois ? A priori, combien de temps comptez-vous jouer encore à Guild Wars 2 ?



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.



# 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.*

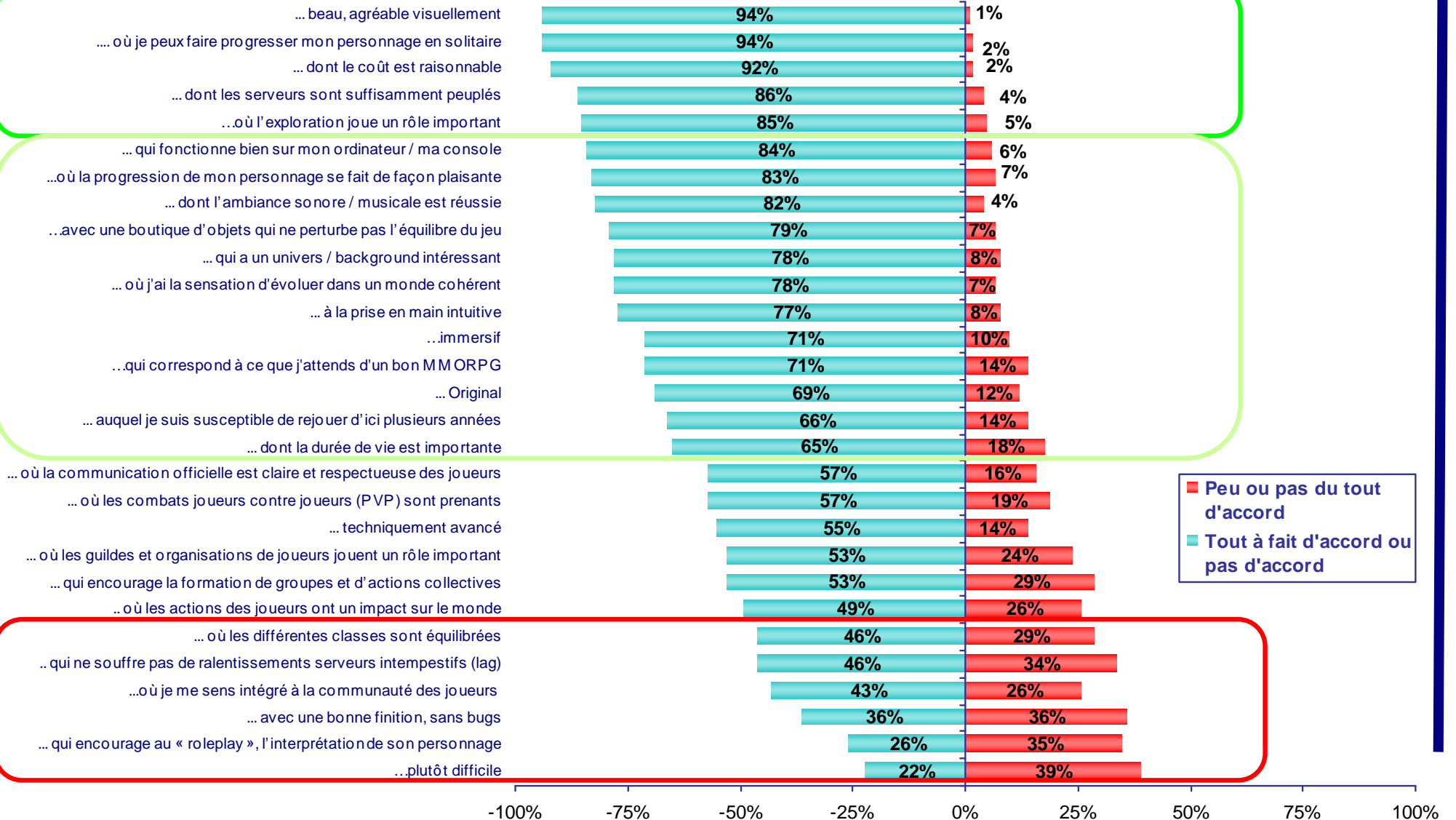
- Un rapide survol de ces résultats suffit à se convaincre que malgré un « départ » similaire, Guild Wars 2 a très peu de chance de connaître la même évolution que SWTOR au cours des prochains mois...



# En résumé...

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

Points positifs



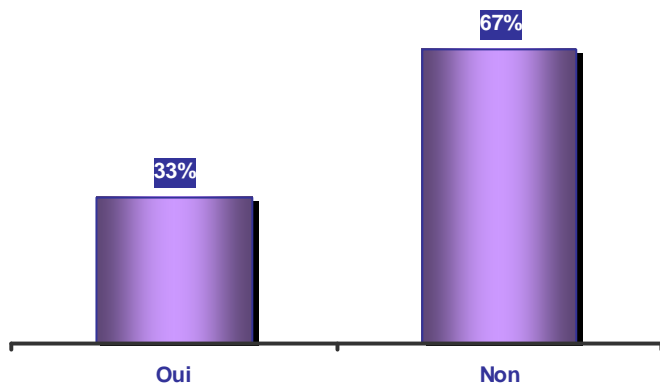
■ Peu ou pas du tout d'accord  
 ■ Tout à fait d'accord ou pas d'accord



# Boutique en ligne : fréquence et opinion

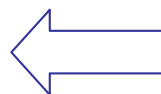
- A défaut d'abonnement, Guild Wars 2 propose une boutique en ligne d'objets et de services liés au jeu, présentés comme « cosmétiques » ou « de confort ». Et s'il est possible de se les procurer via la monnaie virtuelle du jeu, le joueur peut également les payer indirectement (via l'achat de gemmes) 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.

Tout à fait d'accord    Plutôt d'accord  
Ni d'accord ni pas d'accord    Plutôt pas / pas du tout d'accord



# 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 guildes

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 guildes

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 guildes

Très peu portés sur le commerce

Adeptes du PVP, en particulier le compétitif

Joueurs plus occasionnels

Ne s'intéressent pas aux donjons

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 guildes

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?