



GameStatistics

STAR WARS
THE
OLD REPUBLIC

Star Wars : The Old Republic

Rapport d'Enquête

Une Enquête indépendante basée sur les opinions des joueurs du MMO du moment





Sommaire

I. Objectifs et méthodologie	<u>P4</u>
II. Comportement d'achat et habitudes de jeu	<u>P11</u>
III. Satisfaction et fidélité	<u>P17</u>
IV. Forces et faiblesses	<u>P26</u>
V. Conclusion	<u>P34</u>



A propos de cette enquête...

- GameStatistics réalise de façon indépendante 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 multi-joueurs **Star Wars : The Old Republic**, sorti officiellement le 20 Décembre 2011.
 - Développeur : Bioware
 - Editeur : Electronic Arts
- Par commodité, les abréviations de « **SWTOR** » (Star Wars : The Old Republic) et « **MMORPG** » (jeu de rôle multi joueurs) seront régulièrement utilisées dans ce rapport.
- GameStatistics remercie tous les joueurs qui se sont portés volontaires pour participer à cette enquête, et les invite à **s'inscrire à la liste de diffusion GameStatistics** pour participer aux prochains sondages. GameStatistics remercie également les modérateurs de forums ayant donné leur accord à la réalisation de cette enquête.

I. OBJECTIFS et METHODOLOGIE





Star Wars : The Old Republic

- **Star Wars : The Old Republic (SWTOR)** est le dernier « poids lourd » dans le domaine des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs. Mettant en avant la popularité de sa licence et une forte scénarisation, le jeu escompte se tailler une place durable sur le marché des MMORPG, dominé depuis plusieurs années par le géant d'Activision-Blizzard, World of Warcraft.
- En développement pendant six ans, SWTOR aura fait couler beaucoup d'encre : son coût de développement (« le MMO le plus coûteux jamais produit »), son modèle économique (abonnement mensuel, à l'heure où les « Free to Play » se généralisent), et son orientation (accent mis sur le scénario et l'immersion) auront suscité et suscitent encore bien des interrogations, que ce soit sur **sa rentabilité réelle, l'évolution de sa population** ou tout simplement les **réelles qualités du jeu**. D'autant plus qu'avant lui, bien d'autres MMORPG ont tenté de s'attaquer au géant qu'est World of Warcraft, sans grand succès.
- Electronic Arts a d'ores et déjà annoncé un **nombre de ventes record** (2 000 000 d'exemplaires vendus en seulement un mois) faisant de SWTOR « le lancement le plus réussi de l'histoire des MMO ». Mais nul n'ignore que le succès d'un MMORPG – qu'il soit d'ordre commercial ou d'estime auprès des joueurs – se fait avant tout **sur la durée**.



Objectifs de l'enquête

- SWTOR se révèle t'il à la **hauteur des espérances**? Réussit-il à **satisfaire** ses joueurs, à les **fidéliser** sur le long terme? Sera-t-il désormais considéré comme une **nouvelle référence** parmi les jeux de sa catégorie?
- Si nul ne peut prédire l'avenir, on trouvera en revanche des éléments de réponse à ces questions en interrogeant les premiers concernés : **les joueurs**.
- Ils sont des milliers à s'exprimer publiquement et quotidiennement sur le jeu, via les blogs, forums et autres réseaux sociaux. Tout ceci constitue une masse d'information riche et quasi-infinie mais aussi difficilement exploitable, car non-mesurable et biaisée par nature : les détracteurs du jeu les plus virulents, ou bien au contraire les « fan-boys » les plus enthousiastes, sont ceux s'y exprimant le plus.
- GameStatistics cherche donc à **donner des éléments de réponse quantitatifs** à toutes ces questions, en procédant à une **enquête on-line auprès des joueurs francophones de SWTOR**.



GameStatistics

- GameStatistics est né d'une volonté de concilier **une expérience professionnelle des statistiques** à la **passion des jeux vidéo**.
- Son objectif est de réaliser des **études indépendantes** sur les jeux vidéo, principalement basées sur des sondages diffusés aux joueurs. Dans la plupart des cas, il s'agit de résumer et synthétiser de façon objective les opinions des joueurs sur un jeu.
- GameStatistics s'efforce de rester neutre dans la présentation de ses questionnaires comme dans ses analyses, mettant de côté ses éventuelles opinions de joueur susceptibles de l'influencer. L'objectif d'une étude consacrée à un jeu n'est pas de démontrer qu'il est bon ou mauvais, mais de mesurer de façon objective sa perception auprès des joueurs.
- GameStatistics étant encore en plein développement, certaines limites méthodologiques – précisées dans le présent rapport - sont à prendre en compte dans l'interprétation des résultats. Nous sommes par ailleurs ouverts à toute critique, suggestion ou proposition d'étude.



Méthodologie

- **Méthodologie** : sondage online diffusé par des invitations publiques sur six forums de jeu vidéo francophones, ouvert durant une semaine.

- **Biais méthodologiques** : Cette façon de procéder est évidemment critiquable, dans la mesure où GameStatistics est dépendant du flux et de la popularité de ces forums dans la constitution de son échantillon, sans possibilité de « cibler » de façon précise une catégorie de joueurs. Par ailleurs, on peut penser qu'une quantité non-négligeable de joueurs de SWTOR ne fréquente pas les forums, aboutissant de fait à un manque certain de représentativité.

- **Sélection des forums** : Cette limite méthodologique - incontournable dans l'immédiat - est malgré tout partiellement compensée 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 sur les jeux vidéo en général
 - **CanardPC** : site de référence pour les jeux vidéo PC
 - **Mondepersistants** : site spécialisé dans les jeux en ligne
 - **RPGFrance** : site spécialisé dans les jeux de rôle solo
 - **Clubic** : site d'informatique généraliste doté de sections consacrées aux jeux vidéo



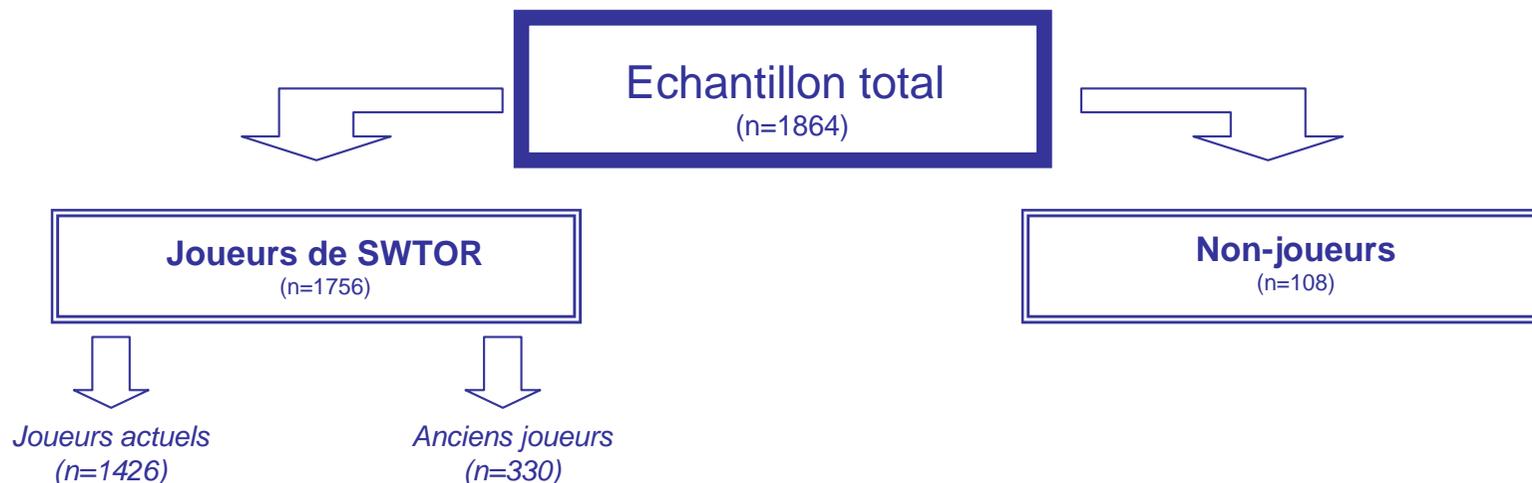
Terrain

- L'enquête a été diffusée aux joueurs du 26 Février au 4 Mars 2012, soit **environ 2 mois après la sortie du jeu** (période de référence pour les enquêtes GameStatistics). Ainsi, au moment de l'enquête la majeure partie des abonnés ne bénéficiaient plus de leur période d'abonnement d'un mois offert avec le jeu.
- Il est important de noter que ce qui est analysé n'est pas tant les « qualités intrinsèques » de SWTOR, mais sa **perception par les joueurs à un instant donné**.
- **Presque 2000 réponses complètes ont été reçues et prises en compte dans l'analyse**. Ce nombre élevé (principalement expliqué par la forte notoriété du jeu) assure un degré de précision important, atténuant ainsi les effets des biais méthodologiques précédemment évoqués.
- Il convient toutefois de souligner que les répondants issus du forum JeuxOnline sont sans doute surreprésentés, avec presque deux tiers des répondants. D'un autre côté, il s'agit également de la communauté ayant la plus forte audience sur ce domaine des jeux de rôle multi-joueurs...



Descriptif échantillon

- Les différentes questions filtres du questionnaire permettront de diviser l'échantillon en différents groupes :
 - **Joueurs de SWTOR** (abonnement en cours ou période d'essai)
 - **Anciens joueurs de SWTOR** (abonnement suspendu, sans période d'essai)
 - **Non joueurs** (joueurs n'ayant pas acheté le jeu)



- La base des « non joueurs » étant trop faible (et par ailleurs difficilement exploitable vu la méthode de recueil) **l'analyse se focalisera sur les réponses données par les joueurs de SWTOR, qu'ils aient suspendu ou non leur abonnement.** Chacune des questions posées pourra être analysée par tranche d'âge, par type de joueur ou bien encore selon son niveau d'avancement.

II. Comportement d'achat et habitudes de jeu

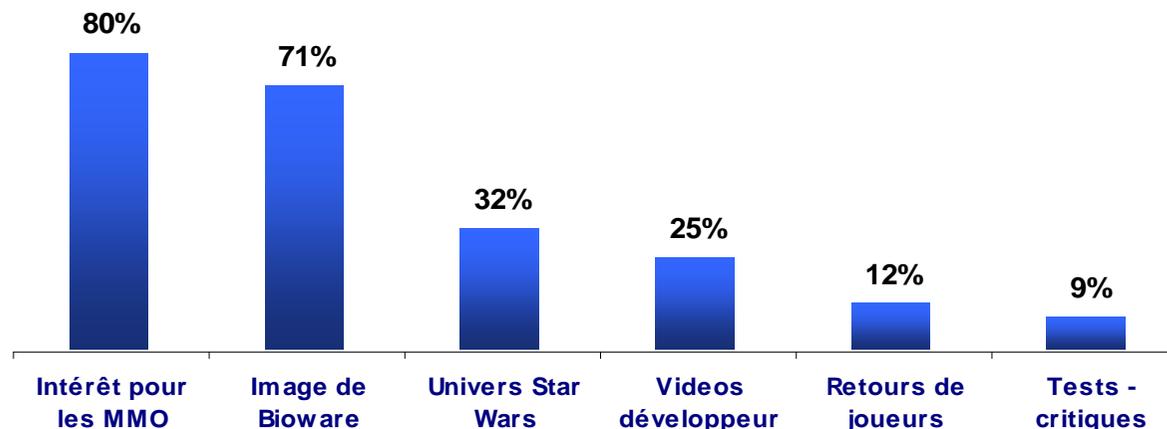




Comportement d'achat 1/2

- Parmi tous les joueurs s'étant procuré SWTOR, il faut commencer par noter **la très forte proportion de précommandes**, puisqu'ils sont 62% à avoir effectué leur achat avant la date de sortie du jeu. Si l'on rajoute ceux s'étant procuré le jeu le jour de sa sortie ou le lendemain (10%), ce sont presque les trois-quarts des joueurs qui se sont littéralement « rués » sur le jeu, sans attendre de retours de joueurs ou de critiques spécialisées. Il est à noter que cet engouement est particulièrement fort chez les joueurs de plus de 30 ans, une population sans doute rôdée aux MMO et impatiente de tester le dernier-né d'un studio réputé.
- Les motifs d'achat semblent donc essentiellement basés sur son statut de « nouveau poids lourd des MMORPG », associée à la réputation de Bioware comme studio de développement. La licence Star Wars est citée par « seulement » 30% des sondés, même si cela reste sans doute un élément important expliquant l'attrance des joueurs.

Parmi les raisons ci-dessous, lesquelles expliquent le plus votre intention d'acheter le jeu Star Wars : The Old Republic?





Comportement d'achat 2/2

- Sur la répartition des ventes entre boîtes traditionnelles et versions dématérialisées (par téléchargement légal) , on remarque que l'exclusivité du téléchargement via Origin (la plate-forme de téléchargement d'EA) n'a pas freiné l'intérêt croissant des joueurs pour le « digital ». **Ils sont ainsi presque la moitié à avoir téléchargé le jeu via Origin**. On notera au passage que ces chiffres sont du même ordre de grandeur que ceux officiellement donnés par Electronic Arts (40% de ventes dématérialisées).

	% de ventes
Achat physique du jeu en version « Standard »	41%
Achat physique du jeu en version « Collector »	12%
Téléchargement du jeu sur Origin en version « Standard »	33%
Téléchargement du jeu sur Origin en version « Deluxe Collector »	14%
Total "Boîtes "	53%
Total "Digital"	47%
Total	100%

- Il faut noter également la **forte proportion de versions collectors** (un quart des ventes, en cumulant collectors dématérialisés et en boîte), dénotant un intérêt initial fort à l'égard du jeu. A titre de comparaison, l'enquête GameStatistics sur Skyrim donnait seulement 3% de versions collector vendues, pour un coût unitaire supérieur toutefois, et uniquement sur support physique.



Fréquence de jeu

- Electronic Arts a officiellement annoncé des sessions de jeu moyennes de 5 heures, un chiffre élevé démontrant une certaine assiduité des joueurs.
- Même si cela n'est pas directement comparable, l'enquête révèle ici des fréquences de jeu moyennes effectivement élevées : ainsi près **d'un tiers des joueurs jouent en moyenne plus de 4 heures par jour**.

<i>Fréquence de jeu</i>	<i>%</i>
Plus de 8 heures par jour	5%
De 4 à 8 heures par jour	28%
De 2 à 4 heures par jour	44%
De 1 et 2 heures par jour	17%
De 1 à 5 heures par semaine	5%
Moins souvent	1%
Total	100%

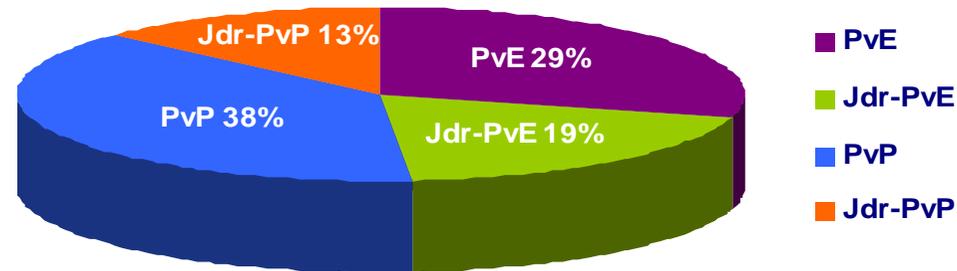
- A partir des résultats de cette question, GameStatistics définit des cibles spécifiques, utilisées dans l'analyse des résultats de plusieurs questions :
 - Plus de 4 heures par jour → « **Core** », joueurs assidus
 - Moins de 2 heures par jour → « **Casual** », joueurs occasionnels



Types de serveur

- Les déclarations des répondants quant à leur serveur de prédilection semblent montrer **une égale répartition entre joueurs issus de serveurs « PvP » (Joueurs contre Joueurs) et issus de serveurs « PvE » (Joueurs contre Environnement)**.

Répartition des joueurs francophones par type de serveur



- Même si là encore bien des facteurs biaisent toute forme de comparaison directe (ne serait-ce que par les populations respectives des différents serveurs qui ne sont pas identiques), on observe une bonne corrélation entre ces résultats et la répartition réelle des 16 serveurs francophones ouverts à ce jour (à noter toutefois une probable surreprésentation des serveurs « jeux de rôle »).

	PvE	Jdr-PvE	PvP	Jdr-PvP
% de joueurs enquête GameStatistics	29%	19%	38%	13%
Nombre de serveurs	5	2	8	1



Niveaux des joueurs

- Sur les 1750 joueurs de SWTOR interrogés, **la moyenne du niveau de leur personnage principal est de 45!**
- Ainsi, seulement deux mois après l'ouverture des serveurs, **plus de la moitié des joueurs auraient déjà atteint la limite maximale du niveau 50**. Même si le jeu offre évidemment du contenu ultérieur (reroll, pvp, collecte de matériel...), on peut légitimement s'interroger sur les risques de lassitude des joueurs, face à une progression aussi rapide. Même chez les joueurs « casual » (fréquence de jeu inférieure à 2 heures par jour), le niveau moyen de leur personnage reste particulièrement élevé (40).
- Cette distinction entre joueurs ayant atteint la limite du niveau 50 et les joueurs « en cours de progression » sera utilisée pour différencier les résultats de questions ultérieures.

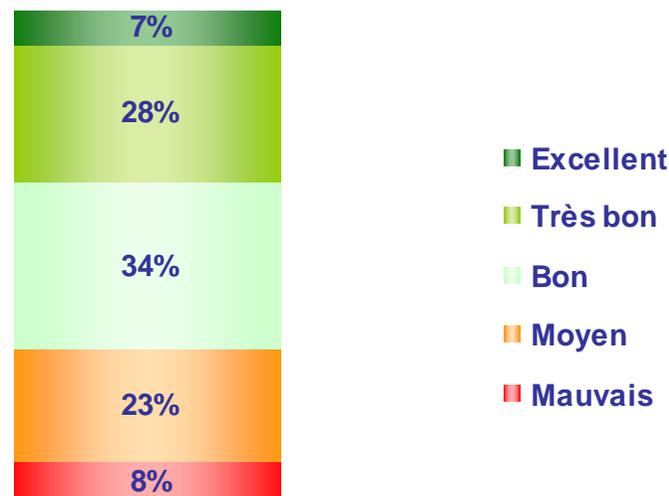
III. Satisfaction et fidélité



Satisfaction des joueurs 1/2

- Deux mois après la sortie du jeu, GameStatistics est en mesure de dresser un **premier bilan quant au niveau de satisfaction des joueurs**. Une première question leur était posée afin d'avoir leur ressenti immédiat sur le jeu.

De façon générale, quelle image avez-vous du jeu Star Wars :
The Old Republic? Diriez-vous que c'est un jeu...



- Si le ressenti est globalement positif, on remarquera qu'il reste très diversifié, et que la proportion de jugements « excellents » est très minoritaire... cette opinion contrastée se retrouve dans les notes données au jeu par les répondants en fin de questionnaire, **avec une note moyenne de 6.6 / 10**.
- A titre de comparaison et bien qu'il ne s'agisse pas de la même catégorie de jeu, *The Elder Scrolls V : Skyrim* recevait dans la précédente enquête GameStatistics une note moyenne de 8.5 / 10, et un quart de jugements « excellents »... **il ne semble donc pas exagéré de penser que face aux attentes suscitées par SWTOR, les sentiments des joueurs restent globalement mitigés**.



Satisfaction des joueurs 2/2

- L'analyse de ce niveau de satisfaction par type de joueurs permet de révéler quelques disparités, quoique l'on ne puisse parler de véritable « clivage » :



- Ainsi **SWTOR déçoit sensiblement plus les joueurs issus des serveurs PvP**, avec par exemple 46% d'entre eux attribuant au jeu une note inférieure à 7, tandis qu'ils ne sont que 31% pour les serveurs PvE. Dans le même ordre de grandeur, **les joueurs ayant atteint la limite du niveau 50 sont nettement moins enthousiastes que ceux étant encore en pleine progression** (44% contre 29%) ; les joueurs déclarant être particulièrement intéressés par les jeux de rôle solo sont également plus satisfaits de leur expérience de jeu.



Satisfaction concurrence

- Les répondants devaient également attribuer une note à plusieurs autres jeux, si tout du moins il y avaient déjà joués :
 - *Rift* et *World of Warcraft* étaient proposés en tant que « concurrents » naturels de SWTOR.
 - *Mass Effects 2* était cité en tant que production Bioware (bien qu'étant un jeu de rôle solo).
 - *Star Wars Galaxies* peut en quelques sortes être considéré comme le « prédécesseur » de SWTOR, malgré une orientation de jeu assez nettement différente.

	Nombre de répondants	Note moyenne	% de notes inférieures à 7	% de notes égales à 7 ou 8	% de notes égales à 9 ou 10
World of Warcraft	1404	6,8	34%	52%	14%
Rift	971	6,4	46%	48%	6%
Star Wars : Galaxies	362	7,3	32%	35%	33%
Mass Effects 2	813	8,1	10%	44%	46%
SWTOR	1755	6,6	38%	53%	9%

- Au vu de ces résultats, on serait tenté de dire que SWTOR ne s'en sort pas si mal, par rapport à ses deux concurrents les plus directs (*Rift* et *World of Warcraft*). Il est probable que les jeux multi joueurs nécessitant un abonnement soient jugés plus sévèrement par les joueurs. Aussi, un jeu relativement ancien comme *Star Wars : Galaxies* bénéficie sans doute d'un certain effet « nostalgique » expliquant en partie sa bonne note moyenne (mais également des opinions très contrastées).
- Ces chiffres sont toutefois à prendre avec précaution, car ils sont basés sur les notes de joueurs de SWTOR uniquement. Hors, le public réel de chacun de ces jeux est par définition différent de la cible de de cette étude.



Fidélité des joueurs 1/3

- Si le niveau de satisfaction des joueurs est un élément déterminant quant à la réussite du jeu, leur **fidélité** est un autre indicateur-clé tout aussi important, lorsqu'il s'agit d'un jeu multi joueurs à abonnement. Les joueurs ont-ils l'intention de prolonger leur abonnement? Et pour combien de temps? Ne risquent-ils pas de se lasser passé les premiers mois de jeu?
- 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 équivalentes : les joueurs de MMORPG peuvent être très versatiles, et l'on a déjà vu des serveurs de jeu se « vider » littéralement en quelques mois malgré une qualité de jeu à priori convenable.
- **GameStatistics peut d'ores et déjà fournir une estimation du niveau de fidélité actuel** des joueurs, en calculant le ratio des joueurs ayant mis un terme à leur abonnement, tout en excluant ceux qui bénéficient encore de leur « période d'essai » gratuite d'un mois (le fameux « taux de rétention », même s'il ne s'agit ici que d'une estimation).



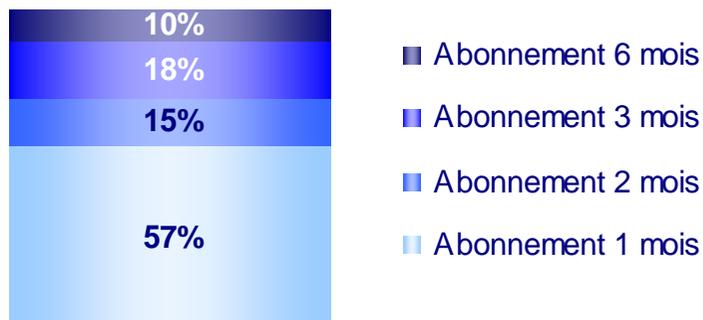
- Ainsi, ils seraient presque un **joueur sur cinq** à avoir mis un terme à leur abonnement, moins de deux mois après avoir acquis le jeu. Si cela ne constitue pas une véritable hémorragie – il n'est pas surprenant qu'une partie non négligeable des joueurs ne franchisse pas le pas du premier mois d'abonnement - ce chiffre semble malgré tout assez élevé, si peu de temps après la sortie du jeu. On notera au passage que ce taux de joueurs déçus est nettement supérieur parmi ceux ayant fréquenté un serveur PvP (24% contre 13% pour les joueurs PvE).



Fidélité des joueurs 2/3

- SWTOR risque-t-il une rapide et constante perte de ses joueurs? Si GameStatistics ne peut prédire l'avenir, trois types de questions additionnelles ont été posées aux répondants, **afin d'estimer leur potentiel de fidélité future** :
 - Formule d'abonnement actuelle (1, 2, 3 ou 6 mois)
 - Intention de continuer à jouer d'ici 3 mois
 - Durée d'investissement approximative

Quel est votre formule d'abonnement actuelle à
Star Wars : The Old Republic?

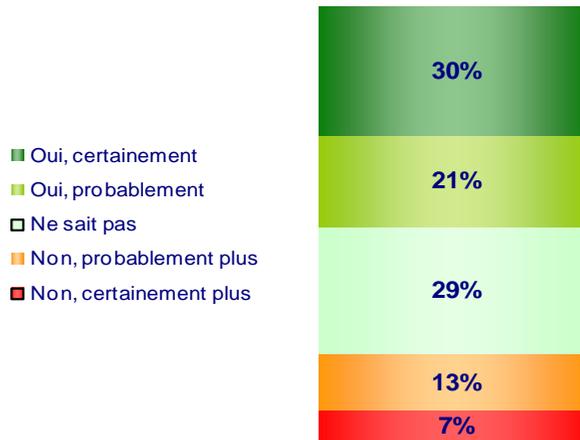


La grande majorité des joueurs optent prudemment pour un abonnement sans durée d'engagement conséquente. Ils ne sont qu'à peine 10% à s'être déjà engagés sur une période de six mois.

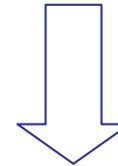
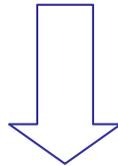
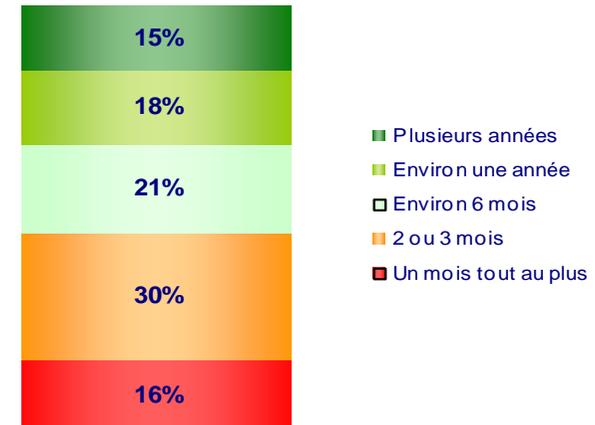


Fidélité des joueurs 3/3

Pensez-vous que vous jouerez encore à Star Wars :
The Old Republic d'ici 3 mois ?



A priori, combien de temps comptez-vous jouer
encore à Star Wars : The Old Republic avant de
mettre un terme à votre abonnement ?



Certes, SWTOR dispose d'un noyau dur de joueurs relativement fidèles (30% de joueurs certains de jouer encore au jeu d'ici 3 mois), et par ailleurs prêts à s'y engager pour longtemps (33% de joueurs estimant jouer au jeu une ou plusieurs années encore). Mais **seulement la moitié des joueurs pensent jouer encore au jeu d'ici 3 mois**, et presque les deux tiers estiment leur durée d'engagement à 6 mois ou moins.

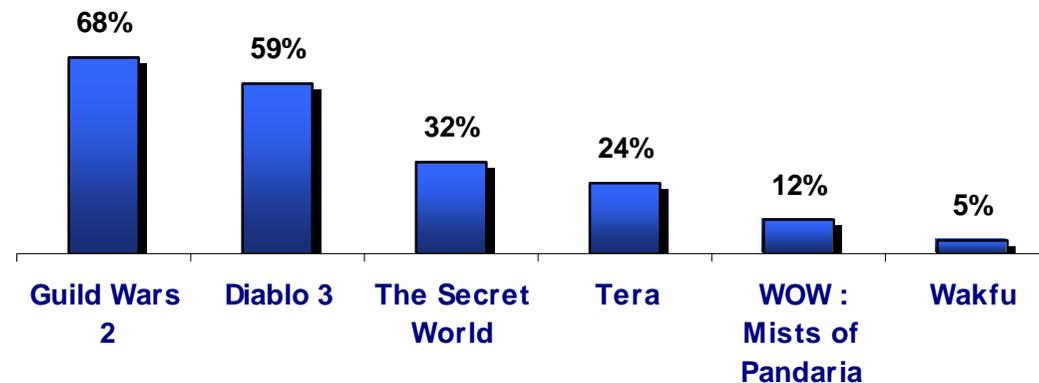


Concurrence future

- Le degré de fidélité des joueurs à l'égard de SWTOR dépendra également de la concurrence à venir dans le secteur des jeux de rôle en ligne. Aussi les répondants se sont-ils prononcés quant à leur niveau d'intérêt à l'égard de quelques-uns de ces MMORPG (ou s'en rapprochant dans le cas de Diablo 3) prévus pour l'année 2012.

Niveau d'intérêt des joueurs de SWTOR pour les MMORPG à venir

(très intéressé ou assez intéressé)



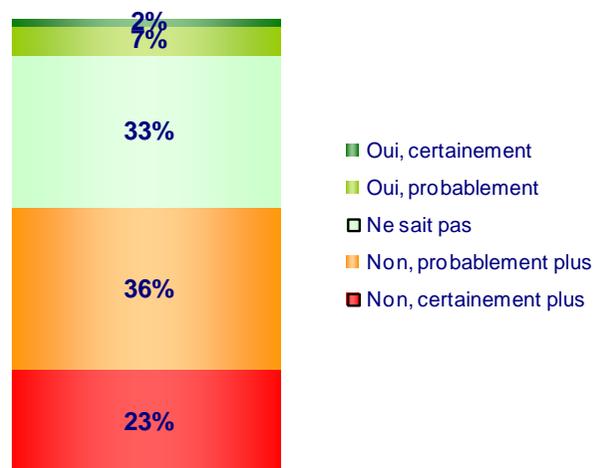
- Guild Wars 2 et Diablo 3 risquent fort de mettre à mal la situation de SWTOR**, tout du moins les premiers mois suivant leur sortie. On notera d'ailleurs que le premier attire particulièrement les joueurs issus de serveurs PvP, ceux-là même qui semblent les plus déçus par SWTOR. Les « outsiders » comme *The Secret World* ou *Tera* pourraient également s'avérer potentiellement dangereux pour la population de SWTOR. En revanche, l'extension à venir de *World of Warcraft* laisse visiblement de marbre les joueurs (alors qu'ils sont très nombreux dans l'échantillon à avoir joué au jeu original), tout du moins pour le moment.



Anciens joueurs

- Avant de terminer ce tour d'horizon des perspectives d'évolution de la population du jeu, il convient de s'intéresser à ces « anciens joueurs », c'est-à-dire ceux qui n'ont pas renouvelé leur abonnement : s'ils sont environ 25% dans cette situation, deux mois après la sortie du jeu, combien sont-ils malgré tout susceptibles de revenir jouer dans un futur plus ou moins proche?

Pensez-vous rejouer un jour à Star Wars : The Old Republic?
(n=330)



- **SWTOR ne peut véritablement compter sur un retour massif de ces joueurs ayant été déçus par leur expérience**, ou tout du moins insuffisamment satisfaits pour s'y investir sur le long terme. Ils ne sont qu'à peine 10% à envisager la reprise de leur abonnement, mais presque 60% à être réfractaires à cette idée.

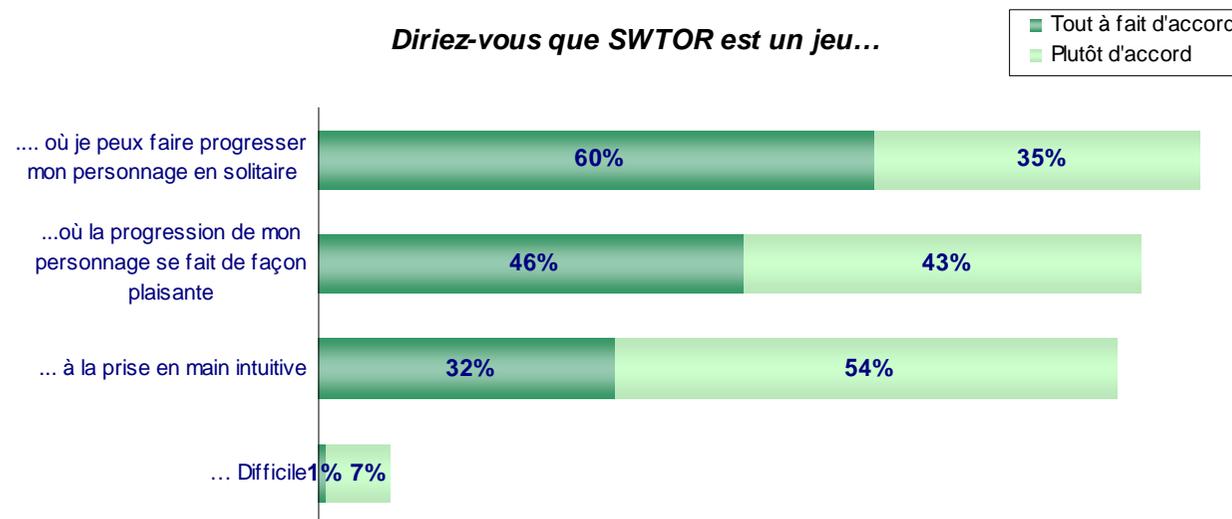
IV. Forces et faiblesses





Un plaisir de jeu immédiat

- La **grande majorité des répondants reconnaissent en SWTOR un jeu aisé à prendre en main, où la montée en puissance de son personnage se fait de façon plaisante et aisée**. Par rapport aux phases de « leveling » des autres MMORPG, souvent perçues comme laborieuses et inintéressantes, SWTOR se démarque donc de façon positive.

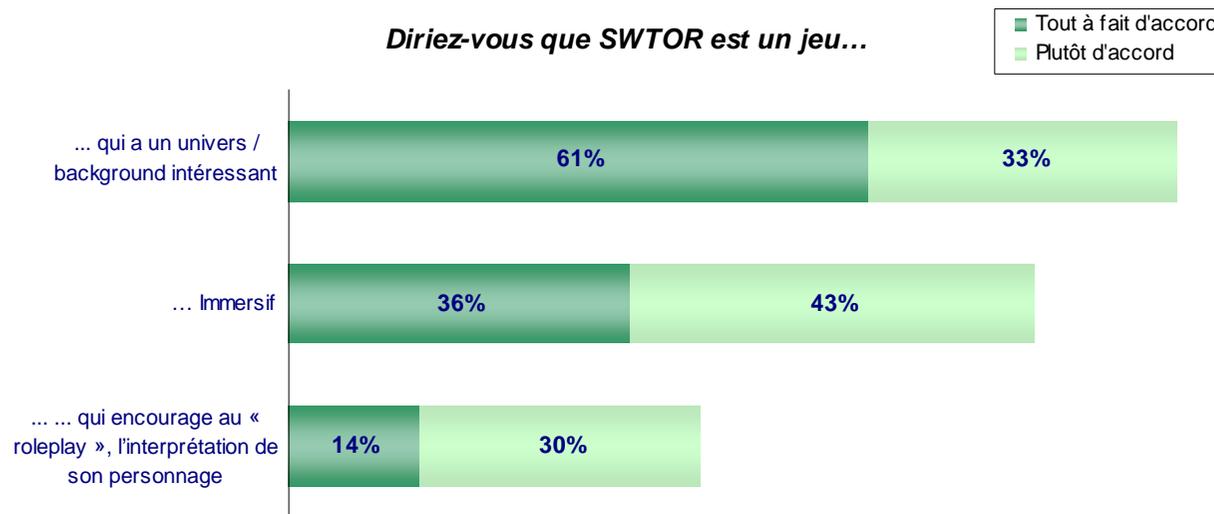


- Mais ce plaisir de jeu semble « s'essouffler » rapidement, en témoignent les différences de satisfaction entre les nouveaux arrivants, et ceux qui ont déjà atteint la limite du niveau 50 (voir partie précédente). La difficulté perçue comme extrêmement faible par les joueurs est sans doute un des facteurs expliquant cette essoufflement, même s'il n'est pas le seul.



Un MMORPG assumé

- Electronic Arts avait mis l'accent sur la forte scénarisation du titre, ainsi que la renommée de Bioware comme studio de développement spécialisé dans les jeux de rôle. Sur ce point-là également, le pari est réussi et les avis sont assez unanimes : **l'univers et l'immersion sont très largement désignés comme des points forts du jeu**, l'attrait de la licence Star Wars y contribuant probablement. Le jeu n'est pourtant pas pour autant perçu comme favorable au « roleplay », cette notion (par ailleurs très subjective) étant sans doute en contradiction avec l'aspect « massivement solo » du jeu...

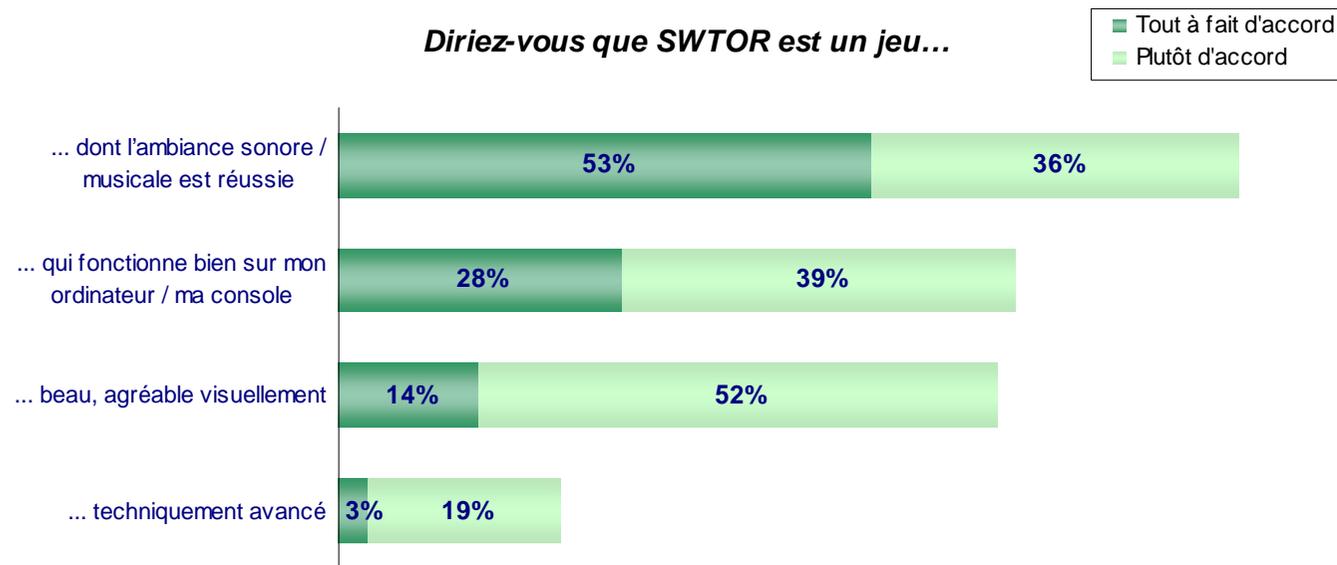


- Ces résultats sont à rapprocher du niveau de satisfaction des amateurs de jeux de rôle solo, sensiblement plus élevé que la moyenne (voir partie précédente). Il est d'ailleurs à noter qu'un certain nombre de joueurs qualifient le jeu comme étant un « excellent *KOTOR 3* » (*KOTOR* étant une série de deux jeux de rôle développés par Bioware, se déroulant également dans l'univers de Star Wars).



Des aspects techniques et artistiques mitigés

- SWTOR ne prétend pas être particulièrement avancé d'un point de vue technique, et à ce sujet les joueurs se montrent particulièrement critiques : la réputation de « jeu à gros budget » assumée de SWTOR explique sans doute que les joueurs s'estiment en droit d'attendre beaucoup mieux à ce sujet. Toutefois, cela ne porte pas vraiment préjudice à **l'aspect visuel du jeu, qui reste apprécié par les deux tiers des répondants**, de même qu'il leur permet de faire fonctionner le jeu très correctement sur leur ordinateur.

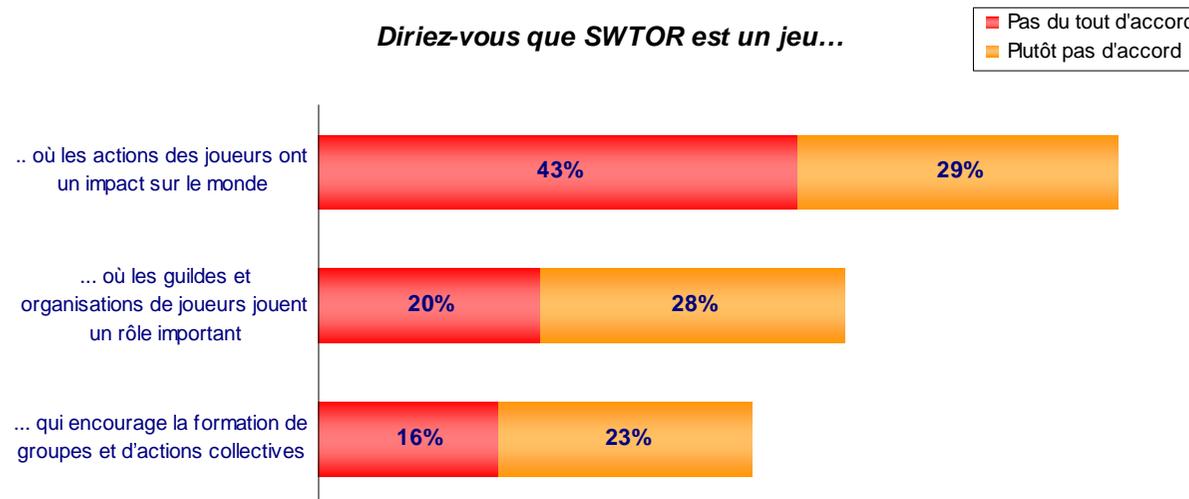


- **Les musiques et plus généralement l'ambiance sonore du jeu sont en revanche très largement plébiscitées.** Les éternelles mélodies de John Williams produisent toujours leur effet, et les nouveaux thèmes spécifiques semblent être tout autant appréciés. On peut supposer que cet aspect contribue également pour beaucoup au plaisir des joueurs découvrant le jeu.



Des interactions entre joueurs limitées

- Tout du long de son développement, SWTOR pouvait donner l'aspect d'un jeu « massivement solo », riche de par les histoires individuelles des personnages avec leur environnement (quêtes, relations avec les personnages non joueurs...), mais peu porté dans les interactions entre joueurs. Au vu des résultats sur certains critères, le jugement des répondants semble aller en ce sens : **pour presque la moitié d'entre eux les guildes et organisations de joueurs n'ont pas un rôle important, et ils sont presque 40% à juger que de manière générale, le jeu n'encourage pas à la formation de groupes et d'actions collectives** (ce taux étant toutefois nettement plus faible chez les joueurs « core », qui doivent affronter des défis plus conséquents)

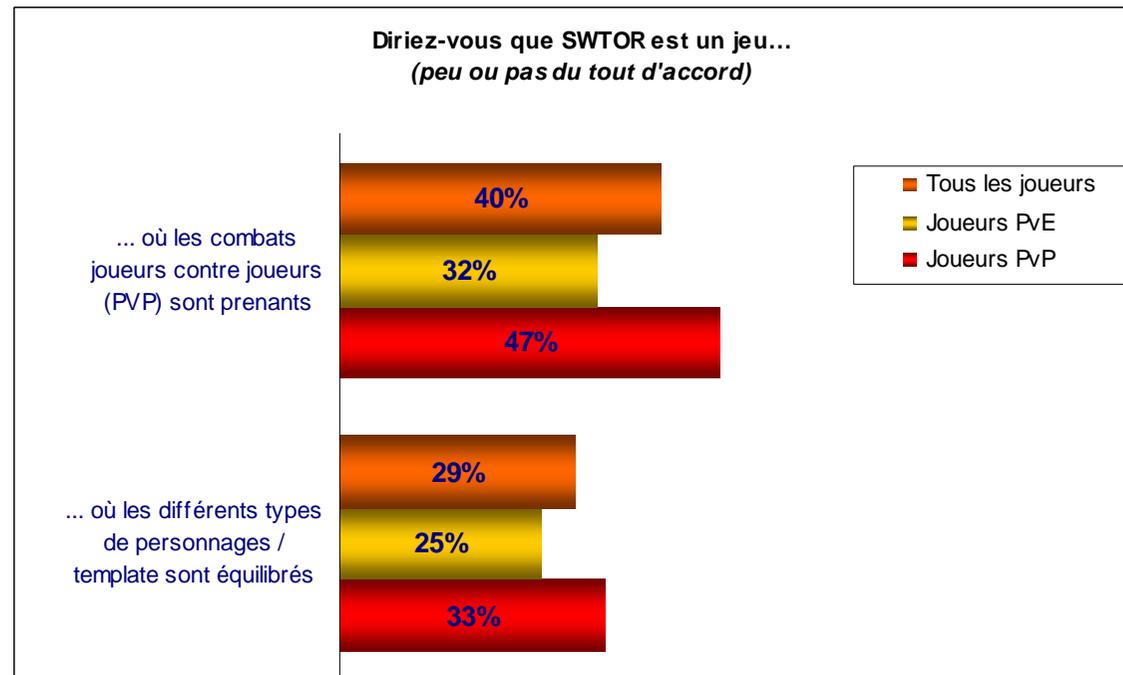


- Mais le reproche le plus massivement souligné concerne l'aspect statique de l'univers, étant donné qu'ils sont **presque 75% à juger que les actions des joueurs n'ont aucune incidence sur le monde** (dont 43% le pensant très fortement). Ainsi, si les joueurs s'intéressent aux histoires narrées par le jeu via son environnement, ils ont beaucoup plus de difficulté à s'immerger de façon plus globale dans l'univers virtuel formé de la multitude des joueurs.



Un volet PvP critiqué

- Si SWTOR n'est pas par essence un MMORPG véritablement dédié aux affrontements entre joueurs, il peut avoir l'ambition d'en faire un élément important, en attestent les nombreux serveurs aux règles adaptées. Sur ce point également, les joueurs sont dans l'ensemble assez critiques : ainsi **40% des répondants jugent ces affrontements « PvP » comme peu prenants**, et plus de la moitié de ces derniers sont catégoriques dans leur jugement. De plus, l'équilibre des différents types de personnage – qui est une condition souvent essentielle à l'intérêt de ces affrontements - est lui aussi jugé sévèrement avec presque 30% d'insatisfaits.
- Ces critiques sont particulièrement prononcées chez les premiers concernés, à savoir les joueurs officiant sur des serveurs justement consacrés au « PvP ». On rappellera d'ailleurs que le niveau de satisfaction moyen de ces mêmes joueurs est assez nettement inférieur à leurs homologues « PvE ».





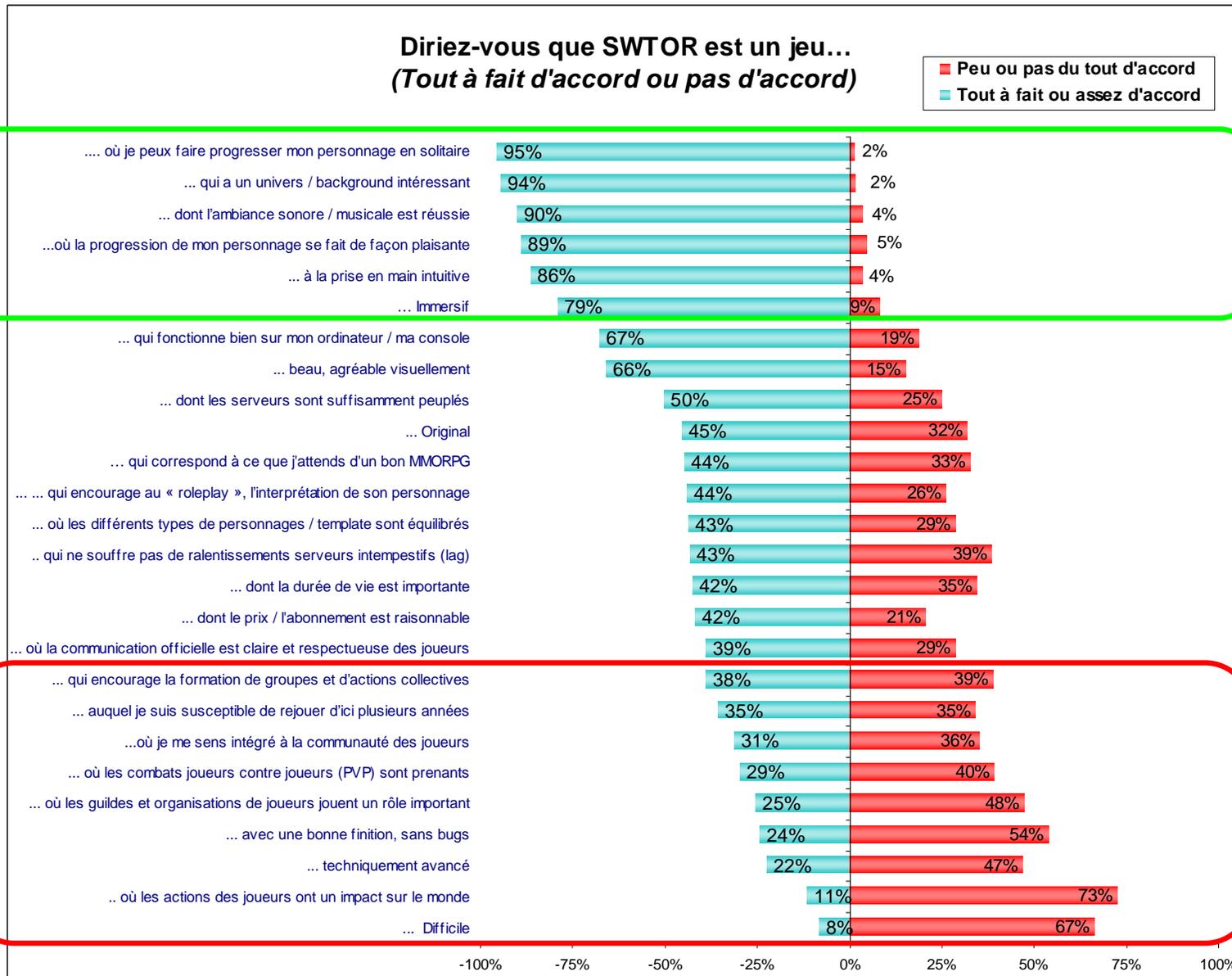
Quelques autres aspects

		<i>Tout à fait d'accord ou assez d'accord</i>	<i>Peu ou pas du tout d'accord</i>
Jeu	... Original	45%	32%
	... qui correspond à ce que j'attends d'un bon MMORPG	44%	33%
	... avec une bonne finition, sans bugs	24%	54%
Long terme	... dont le prix / l'abonnement est raisonnable	42%	21%
	... dont la durée de vie est importante	42%	35%
	... auquel je suis susceptible de rejouer d'ici plusieurs années	35%	35%
Communauté	...où je me sens intégré à la communauté des joueurs	31%	36%
	... dont les serveurs sont suffisamment peuplés	50%	25%
Services	.. qui ne souffre pas de ralentissements serveurs intempestifs (lag)	43%	39%
	... où la communication officielle est claire et respectueuse des joueurs	39%	29%

- Un jeu plutôt commun en terme d'originalité et de qualité, à la finition jugée comme assez médiocre (un sentiment particulièrement répandu chez les joueurs « core »)
- Un coût d'abonnement dans l'ensemble considéré comme raisonnable (notamment chez les joueurs assidus), avec des jugements assez partagés sur la durée de vie du jeu.
- Un aspect communautaire limité, sans grand sentiment d'appartenance, ne souffrant toutefois pas pour l'instant de sous-peuplement.
- Un service imparfait en terme de ralentissements serveur (« lag »).



En résumé...



Points positifs

V. Conclusion





Un lancement en grande pompe...

- Incontestablement, Star Wars : The Old Republic aura réussi son lancement, affichant fièrement ses deux millions de boîtes vendues. La **puissance marketing d'Electronic Arts**, la **renommée de BioWare** et la **licence Star Wars** lui auront permis d'attirer un très large public : des joueurs les plus occasionnels aux « core gamer » s'étant frottés à tous les MMORPG récents, en passant par les adeptes des jeux de rôle en solo, ils sont nombreux à avoir participé à l'engouement général – ou bien la curiosité - pour celui qui prétend ébranler sérieusement le quasi-monopole de World of Warcraft.
- Bien reçu par les critiques et ayant profité d'un enthousiasme communicatif lors de sa sortie, SWTOR a su séduire immédiatement les joueurs par **l'intérêt de son système de progression, son inspiration puisée dans les jeux de rôle solo** et sa **prise en main immédiate**. Au croisement du jeu de rôle solo et du MMORPG, l'histoire narrée par le jeu, via ses quêtes et ses milliers de lignes de dialogues doublées, renforcée par ailleurs par une ambiance sonore dans l'esprit des films, contribue pour beaucoup à ce succès. Et si le jeu accuse un certain retard technique, cela ne semble pas lui porter vraiment préjudice, en témoigne son aspect visuel majoritairement perçu comme acceptable.
- Quant à son **système d'abonnement mensuel payant**, considéré par certains comme anachronique à l'heure de la généralisation des « Free to Play », **il ne semble pas constituer en soi un frein au succès du jeu**, la majeure partie des joueurs l'acceptant bon gré mal gré... avec toutefois en sous-entendu l'idée qu'ils n'hésiteront pas à y mettre un terme, au premier signe de lassitude.



... mais des retours mitigés

- Car malgré son succès initial, **Star Wars : The Old Republic ne réussira pas à cacher un sentiment général de désenchantement**, plus ou moins marqué selon les types de joueurs. Ce sentiment est particulièrement répandu chez les joueurs issus de serveurs dits « pvp », alors même qu'ils constituent pourtant presque la moitié des joueurs.
- Conséquence naturelle de ces retours mitigés, **le degré de fidélité de ces joueurs reste précaire** : si, après deux mois de jeu, « seulement » 1 joueur sur 5 a mis un terme à son abonnement, ils ne sont toutefois qu'une minorité à se déclarer prêts à s'y investir sur le long terme. A l'exception d'un noyau dur de joueurs plutôt convaincus, la majorité d'entre eux voient en SWTOR un jeu plutôt passager, où ils n'ont pas vraiment l'intention de s'y investir durablement.
- En développant SWTOR, Bioware a mis à profit son expérience passée dans les jeux de rôle solo, rajoutant des éléments issus de *Mass Effects* ou *Kotor* à un MMORPG plus traditionnel. **Ce choix de conception contribue autant à son succès initial** – univers immersif, sensation de vivre une aventure épique - **qu'à un sentiment de lassitude qui s'installe sitôt franchi le cap du niveau 50**. Les joueurs se plaisent à vivre les histoires narrées par l'environnement, mais la lassitude s'installe dès lors que celles-ci prennent fin, le reste du jeu apparaissant – à tort ou à raison – comme étant très largement inspiré de ses principaux concurrents...



... et un avenir incertain

- Star Wars : The Old Republic est-il à condamné à subir le sort de ces prédécesseurs, à savoir une perte progressive et continue de ses joueurs, jusqu'à être contraint de mettre un terme à son système d'abonnement? GameStatistics ne saurait prédire l'avenir, d'autant plus que le lancement du jeu s'accompagne de constantes modifications susceptibles d'inverser le cours des choses. **Mais si les risques de désertification des serveurs sont réels, la tendance n'est sans doute pas inéluctable.** Certains reproches faits au jeu seront sans doute difficilement résolus (tel l'aspect « statique » de l'univers), mais beaucoup d'autres sont susceptibles de s'améliorer, en particulier concernant le manque de contenu « end game ».
- Sur quels axes SWTOR doit-il focaliser ses efforts, s'il veut inverser cette tendance? Là encore, GameStatistics ne saurait se substituer aux développeurs ou à l'éditeur du jeu ; toutefois, **on peut penser que SWTOR gardera un réel pouvoir d'attraction à l'égard des nouveaux joueurs**, et qu'ils seront nombreux encore à venir au moins « essayer » le jeu. La récente mise en place des périodes d'essai gratuites devrait probablement assurer un bon renouvellement de la population compensant au moins partiellement les abandons.
- **Mais le principal défi, pour Electronic Arts et Bioware, sera sans doute de réussir à fidéliser ses joueurs actuels sur le long terme.** Quels sont les principaux axes d'amélioration susceptibles de répondre aux besoins des joueurs ? Lesquels sont particulièrement cruciaux pour leur donner envie de prolonger durablement leur expérience ? Sur ces sujets, GameStatistics n'a pas donné la parole aux joueurs. Pour une prochaine enquête, peut-être...