



GameStatistics



WAKFU

Principaux résultats

Une enquête indépendante basée sur les opinions des joueurs





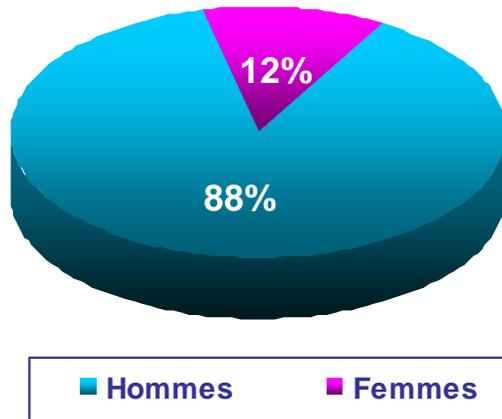
A propos de cette enquête...

- *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 **Wakfu**, développé et édité par **Ankama**. Elle a été réalisée en collaboration avec Ankama et se focalise sur la **communauté française** du jeu.
- Le présent rapport récapitule les principaux résultats issus de cette enquête, effectuée en **Octobre 2012**. Les avis de **609 répondants** issus de la communauté des joueurs Wakfu ont été pris en compte pour cette étude.



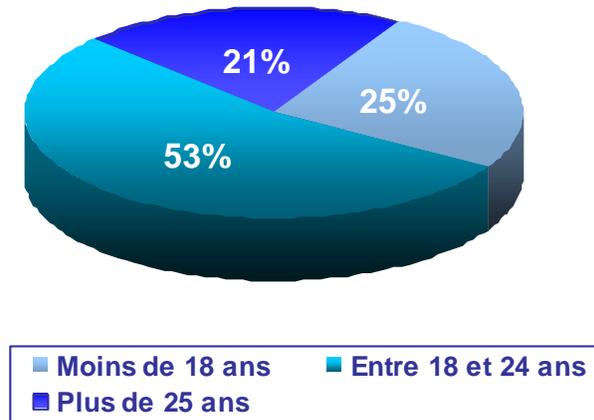
Socio-démographie

... Répartition par genre



Répartition par tranche d'âge

(moyenne = 21 ans)

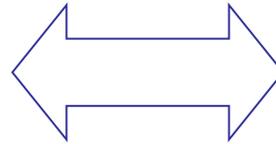


- Si la proportion de femmes reste très minoritaire avec seulement 12% des joueurs interrogés, on remarquera qu'il s'agit du double voire du triple de ce qui était habituellement observé dans les précédentes enquêtes. Pour ce qui est de l'âge moyen, celui-ci est également nettement plus bas, avec un quart de joueurs ayant moins de 18 ans.
- On ne sera donc pas surpris d'apprendre que la population de Wakfu est assez atypique – au moins par rapport aux jeux précédemment sondés par *GameStatistics* - **relativement jeune et qui n'est pas exclusivement masculine.**



Assiduité au jeu

Fréquence de jeu	%
Plus de 8 heures par jour	6%
De 4 à 8 heures par jour	27%
De 2 à 4 heures par jour	32%
De 1 et 2 heures par jour	22%
De 1 à 5 heures par semaine	10%
Moins souvent	3%



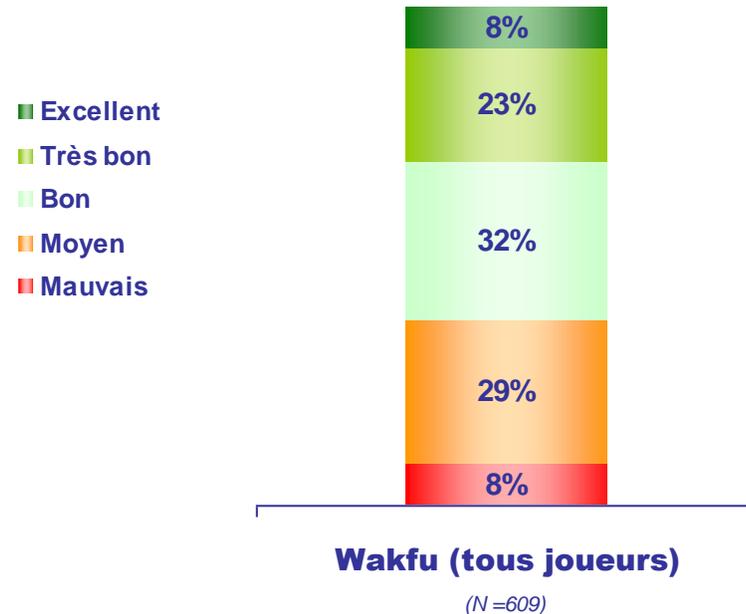
Niveau des joueurs	
Niveau moyen	84
Proportion de joueurs de niveau < 50	15%
Proportion de joueurs de niveau 50-100	49%
Proportion de joueurs de niveau > 100	36%

- L'échantillon recueilli est **majoritairement constitué de joueurs assidus**, presque un tiers d'entre eux jouant plus de 4 heures par jour. Dans le même ordre d'idées, le niveau moyen déclaré par les joueurs (pour leur personnage principal) est assez élevé.
- Les joueurs plus occasionnels forment toutefois une minorité non négligeable, de l'ordre de 15% si l'on se limite à ceux jouant moins d'une heure par jour en moyenne.
- On notera au passage que le **niveau maximum est atteint par plus d'un tiers des interrogés**.



Satisfaction des joueurs 1/2

*De façon générale, quelle image avez-vous du jeu Wakfu?
Diriez-vous que c'est un jeu...*



- Le **niveau de satisfaction général des joueurs** de Wakfu est à première vue très mitigé : le noyau dur de joueurs particulièrement satisfaits (31% de joueurs le considérant comme « excellent » ou « très bon ») est inférieur à celui de ses détracteurs (37% de « moyen » ou « mauvais »).

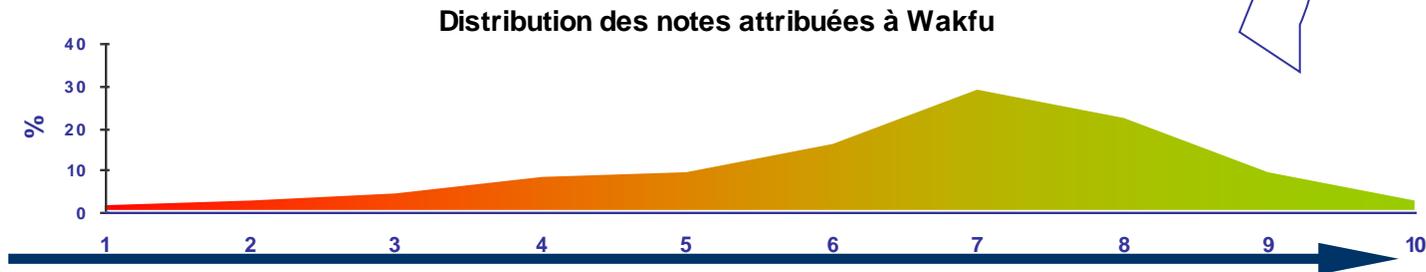


Satisfaction des joueurs 2/2

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

Jeu	Base	Note moyenne (/10)
WAKFU	609	6.6
World of Warcraft	202	7
Dofus	481	6.9
Guild Wars 2	114	7.8
Dofus - Arena	84	5.7

Note : les chiffres pour les autres jeux ne sont basés que sur la population des joueurs de Wakfu, et non sur de précédentes enquêtes ; ils ne peuvent donc être considérés comme reflétant le niveau de satisfaction de leur communauté de joueurs respective.

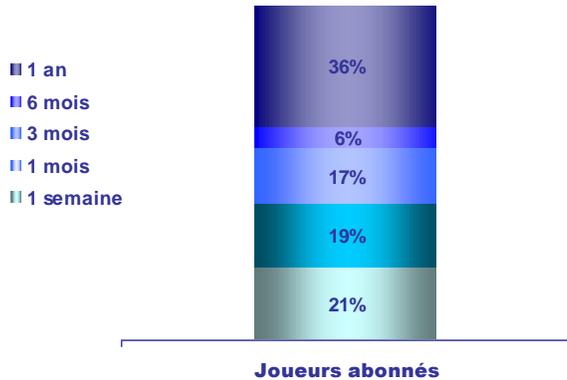


- La note sur 10 attribuée à Wakfu par ces mêmes joueurs reflète un sentiment d'insatisfaction. Ils sont notamment 40% à attribuer au jeu une note strictement inférieure à 7.
- Les joueurs de Wakfu jouant ou ayant joué à Dofus attribuent à ce dernier une note moyenne très légèrement supérieure.

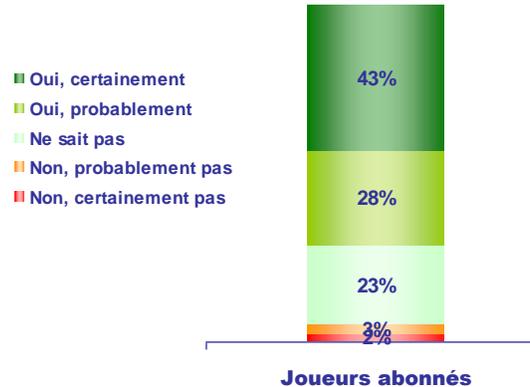


Fidélité des joueurs

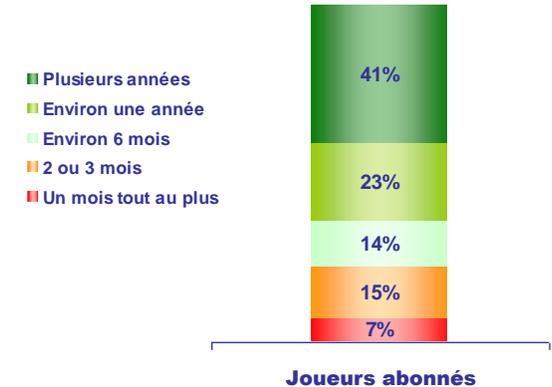
Quel est votre formule d'abonnement actuelle à Wakfu ?



Pensez-vous que vous jouerez encore à Wakfu d'ici 3 mois ?



A priori, combien de temps comptez-vous jouer encore à Wakfu ?



Si les joueurs de Wakfu sont en moyenne critiques à l'égard de leur jeu, **ils semblent aussi attachés à celui-ci, et prêts à lui « laisser sa chance »**, tout du moins pour le moment :

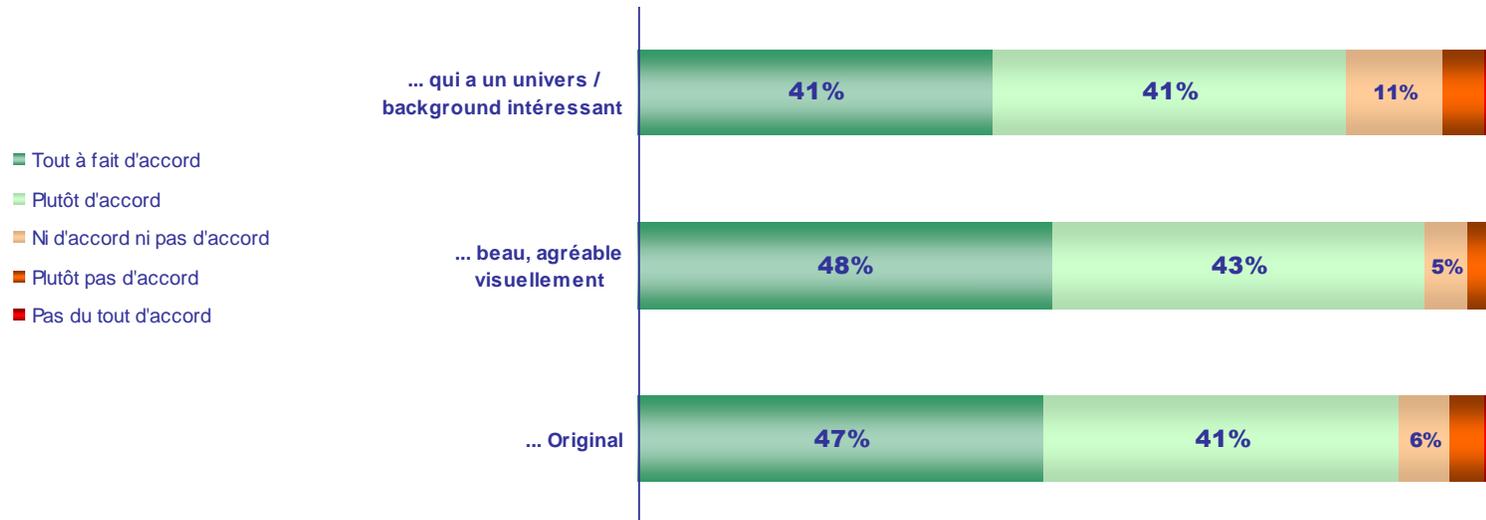
- Plus de 40% des abonnés réguliers souscrivent à un abonnement de 6 mois au plus
- Seulement 5% des joueurs envisagent de potentiellement quitter le jeu dans les 3 mois
- Presque 2/3 des joueurs comptent jouer à Wakfu encore une ou plusieurs années



Les spécificités Wakfu

- Si sur bien des points les avis des joueurs sont très partagés, trois éléments au moins semblent réunir les joueurs de façon positive:
 - L'univers et le background du jeu
 - L'aspect visuel / les graphismes
 - L'originalité

Diriez-vous que Wakfu est un jeu ...



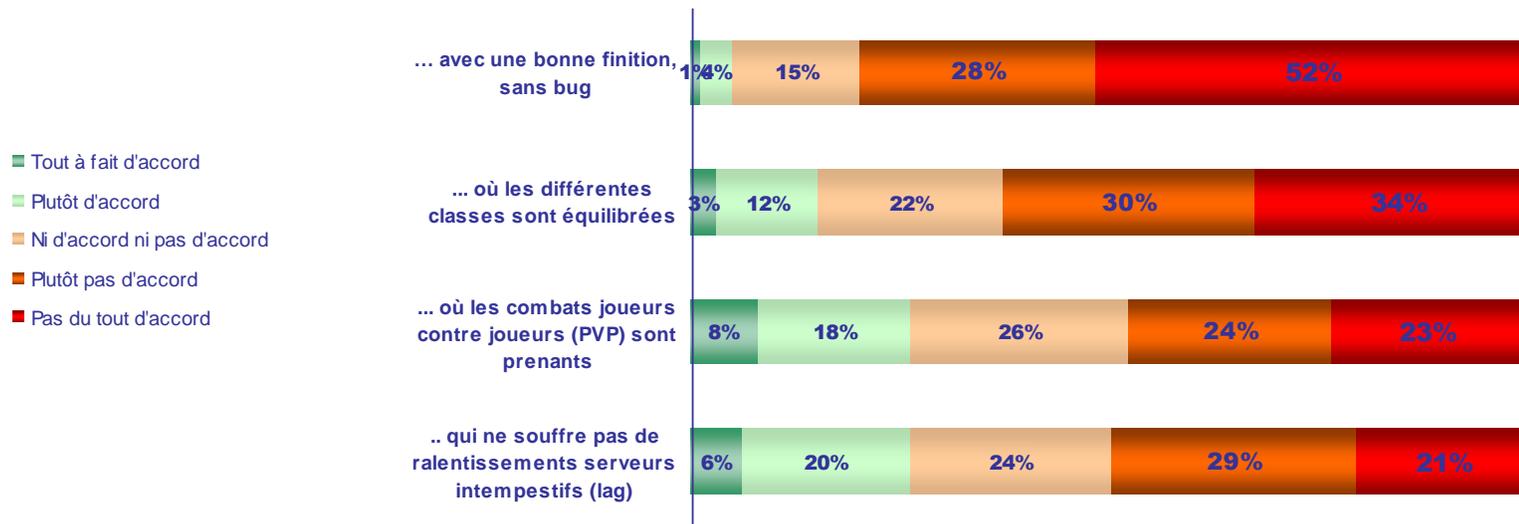
- Sur chacun de ces éléments les avis des joueurs sont quasi-unanimes, avec plus de 80% d'entre eux étant d'accord quant à leur réussite, et moins de 10% ne l'étant pas : il s'agit là **d'éléments qui expliquent sans doute en grande partie l'attachement qu'ils éprouvent pour le jeu**, au-delà des critiques qu'ils peuvent formuler par ailleurs. On notera d'ailleurs qu'il s'agit de points s'influençant les uns les autres, l'originalité de Wakfu s'expliquant en partie par son aspect visuel et son univers, tous deux assez atypiques parmi les jeux de rôle en ligne actuels.



Les lacunes Wakfu

- A l'opposé, on trouve plusieurs éléments sur lesquels les joueurs se retrouvent massivement pour exprimer leur désaveu :
 - **Les trop nombreux bugs et la mauvaise finition du jeu** principalement, opinion partagée par 80% des joueurs.
 - **Le déséquilibre des classes** est également mis en avant par plus de 60% d'entre eux.
 - Enfin, les **ralentissements serveurs** et **l'intérêt des combats joueurs contre joueurs** ressortent également assez largement comme des points négatifs.

Diriez-vous que Wakfu est un jeu ..

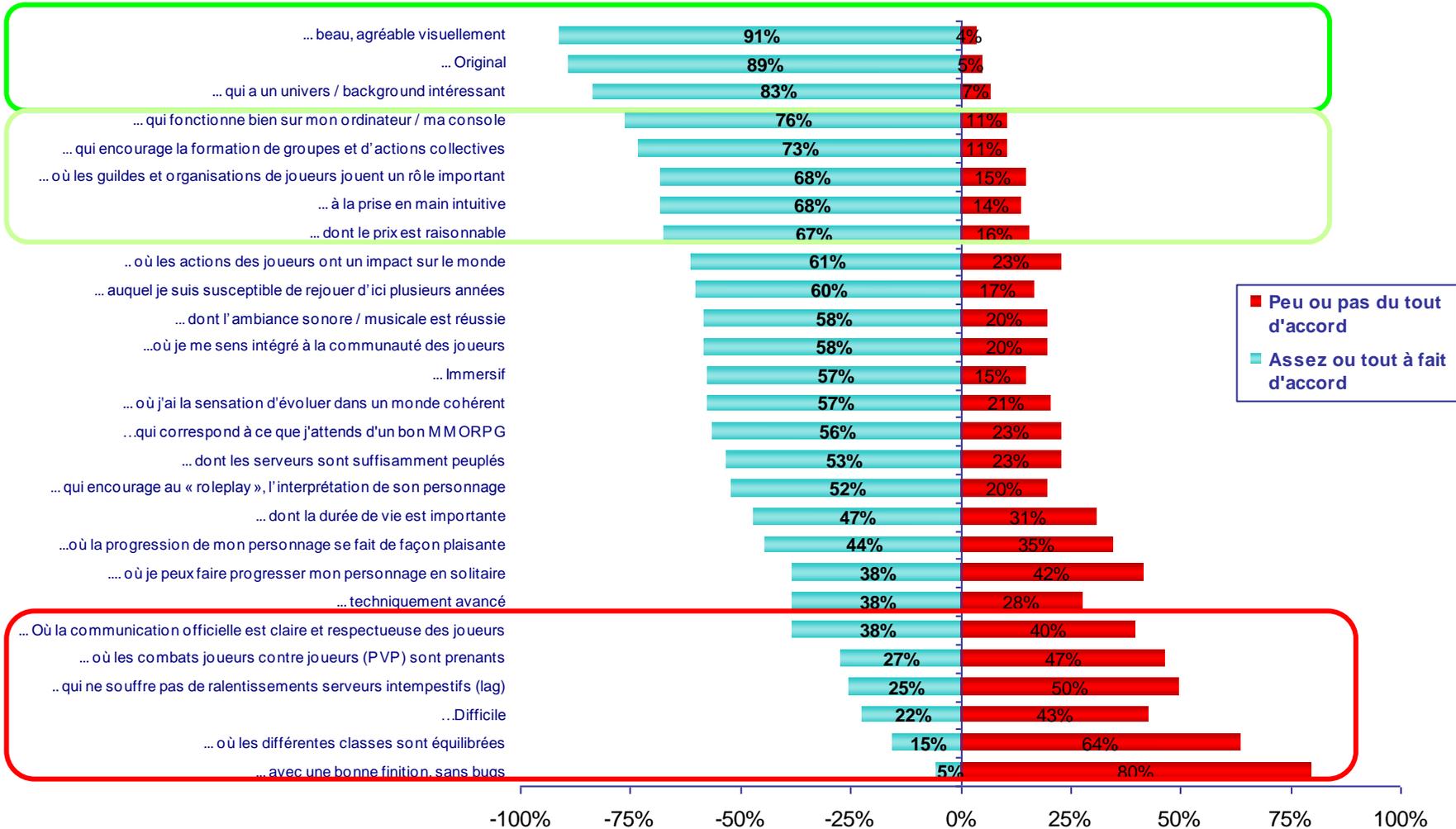




En résumé...

Points positifs

Diriez-vous que Wakfu est un jeu...

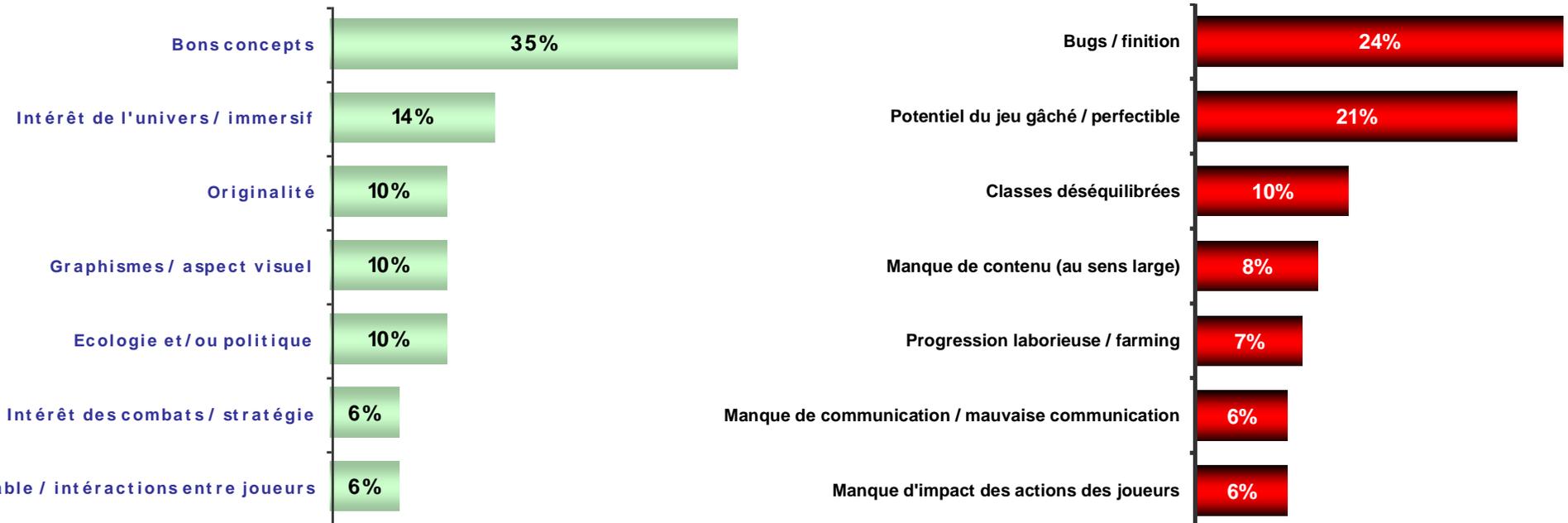




En spontané...

- Les joueurs étaient également invités à s'exprimer librement sur les qualités et défauts du jeu via une question ouverte. Ces réponses ont été recodées afin d'en tirer les principaux éléments remontés spontanément par les joueurs.

Si vous deviez résumer Wakfu en quelques mots ou phrases, que diriez-vous ?



- On retrouve dans ces déclarations spontanées des éléments déjà mis en évidence dans les questions fermées. Une large partie des joueurs souligne les bons concepts généraux de Wakfu, mais ils sont nombreux parmi eux à considérer également que ce potentiel est gâché ou tout du moins largement perfectible. On notera aussi qu'ils sont relativement nombreux à citer des éléments « sandbox » (politique, environnement ou interactions entre joueurs au sens large) parmi les principales qualités du jeu, mais une partie non négligeable d'entre eux estime également que ces éléments sont insuffisamment exploités dans l'état actuel des choses. Sur les points négatifs, on retiendra principalement les bugs, ainsi que quelques autres défauts pour la plupart mis en évidence par les questions fermées : classes déséquilibrées, progression laborieuse, communication mal perçue ou insuffisante.