



GameStatistics

ANALYSE de la notation de la **PRESSE FRANCOPHONE** sur les **Jeux vidéo PC**

Etude indépendante

CANARD PC
LE MAGAZIN DES JEUX VIDÉO

jeuxvideo.com

tom's
GAMES

GAMEKULT

GAMEBLOG.fr

JEUXACTU.com

Janvier 2013



A propos de cette enquête...

- *GameStatistics* réalise des études sur les jeux vidéo. Celles-ci se basent le plus souvent sur des données issues de sondages menés auprès des joueurs, mais pas seulement : ainsi cette étude est-elle basée sur les **notations publiques accordées par différentes sites internet / magazines de jeux vidéo francophones**.
- Plus précisément, le jeu de données utilisé pour ces différentes analyses est constitué de **l'ensemble des jeux vidéo PC testés en 2012** par **six des principaux acteurs des critiques francophones** de jeux vidéo :
 - **CanardPC** (magazine de jeu vidéo dédié aux jeux PC)
 - **JeuxVideo.com** (site internet de jeux vidéo le plus fréquenté d'après le classement *Alexa* de Janvier 2013)
 - **Gamekult.com** (second site internet le plus fréquenté d'après ce même classement)
 - **Gameblog** (cinquième)
 - **JeuxActu.com** (sixième)
 - **Tom's Games** (huitième)
- *GameStatistics* est conscient que les notes données par les testeurs de jeux vidéo ne sont qu'un aspect synthétique et forcément réducteur de leur travail de critique. Leur analyse permettra néanmoins de dresser certaines **tendances quant à leur système de notation** dans un premier temps, et **quelques caractéristiques générales des jeux PC de l'année 2012** dans un second temps.
- Par ailleurs, *GameStatistics* se garde d'émettre de quelconques jugements de valeur à l'égard des différents sites et magazines dont les notes ont été recueillies. La présente analyse est purement quantitative, exploitant et analysant des chiffres publics.

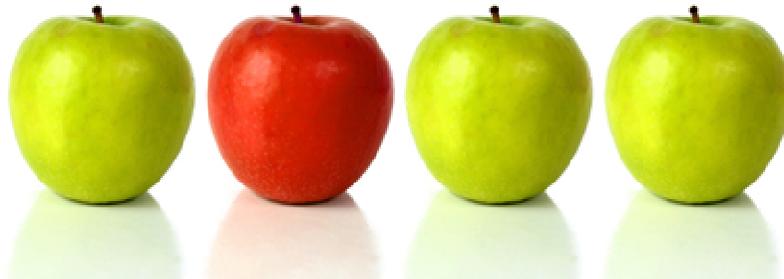


Données sources

- Pour mener cette analyse, *GameStatistics* a collecté manuellement **l'ensemble des notes attribuées aux jeux PC sur l'année 2012**, sur les différents magazines et sites Internet préalablement listés.
- A travers cette phase de collecte, *GameStatistics* a visé **l'exhaustivité des jeux PC testés en 2012**. Plus précisément, voici les différents critères retenus pour élaborer cette base de données :
 - Un jeu est comptabilisé dans la base de données dès lors qu'il a reçu au moins une note par l'un ou l'autre des sites / magazines.
 - Seuls les jeux vidéo disponibles sur PC et dont la date de sortie est en 2012 ont été pris en compte.
 - Par conséquent, les jeux exclusivement console / mobile ou bien sortis les années passées (même si *testés* en 2012) n'ont pas été inclus.
 - Les jeux indépendants, gratuits et / ou free-to-play ont également été comptabilisés, dès l'instant qu'ils ont été testés par au moins un site / magazine.
 - Tous types de jeux PC ont été pris en compte, des jeux d'action ou de rôle les plus réputés jusqu'aux petits jeux indépendants les plus atypiques.
 - Dans le cas de jeux multi plateformes, c'est la note PC, si elle existe, qui a été choisie ; si seule une note générale ou console est indiquée par le site, c'est celle-ci qui a été prise en compte.
 - Les tests de DLCs ou extensions ont été comptabilisés, bien qu'ils soient nettement plus rares.
- Au total, ce sont ainsi **288 jeux ou extensions PC** qui ont été répertoriés, chacun ayant entre une et six notes qui lui sont attribuées. Ces notes ont dans un premier temps été **harmonisées pour obtenir un équivalent de notation sur 10** (division par 2 dans le cadre de notations sur 20 tel JeuxActu ou jeuxvideo.com, multiplication par 2 pour le système d'étoiles propre à GameBlog)
- Afin de garder un socle commun à tous les jeux PC, les sites spécialisés sur un type de jeu (tel NoFrag) n'ont pas été inclus. Par ailleurs, certains magazines (Joystick) ou sites généralistes (JeuxVideo.fr) qui auraient légitimement pu apparaître n'ont pas été inclus. Toutefois, si l'un ou l'autre des différentes sites / magazines francophones souhaite que ses notes soient rajoutées à cette base de données et intégrées aux différentes analyses, il peut prendre contact avec nous.

Analyse comparative des notes de la presse francophone

- *Quels sont les sites ou magazines testant le plus de jeux PC ?*
- *Lesquels adoptent un système de notation particulièrement sévère, ou bien au contraire des plus généreux ?*
- *Comment se répartissent ces notes ? Est-ce que toute leur échelle est bien utilisée ?*
- *Comment ces notes se situent-elles, si on les compare au système de notation des anciens magazines PC ?*

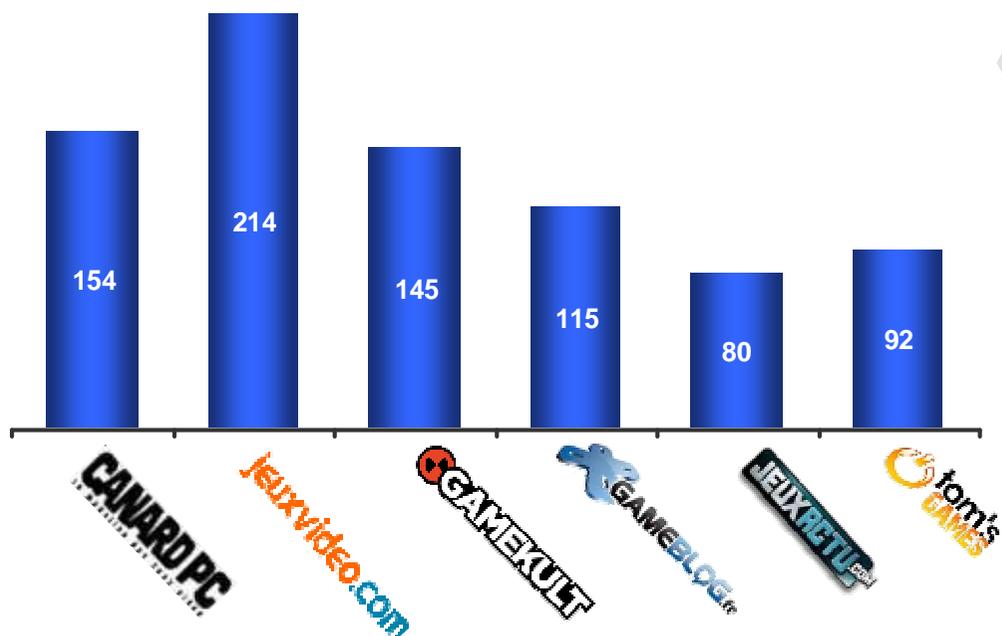




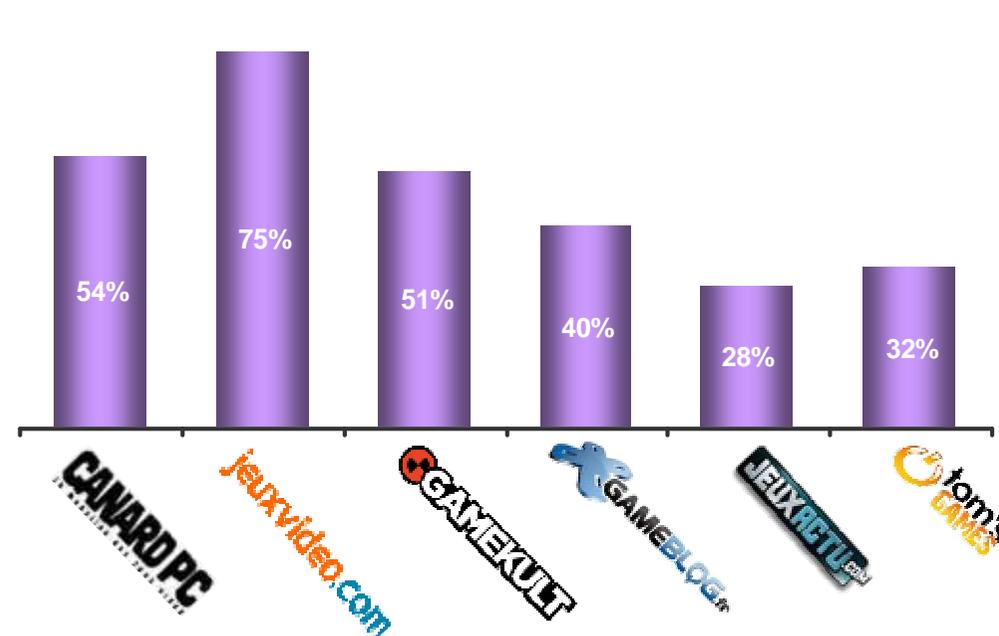
Couverture des jeux PC 1/2

- A l'exception de CanardPC – exclusivement dédié aux jeux PC - tous les sites sélectionnés s'affichent comme généralistes, couvrant toute l'actualité du jeu vidéo y compris celle des jeux PC. Avant de s'intéresser aux notes proprement dites, on s'intéressera donc à l'étendue de cette couverture : **quels sont les sites / magazines testant le plus de jeux PC ?**
- Avec la multiplication des jeux indépendants et autres Free-To-Play, le marché des jeux PC devient de plus en plus diversifié, les titres à gros budgets (« AAA ») ne formant finalement que la minorité la plus visible. Les graphique ci-dessous montre donc le nombre total de tests de jeux sortis sur PC en 2012 et la proportion (par rapport au nombre total de jeux PC référencé dans cette analyse, même s'il reste probablement sous-estimé) pour chacun des sites / magazines référencés :

Nombre de jeux PC testés en 2012



Proportions de jeux PC testés en 2012



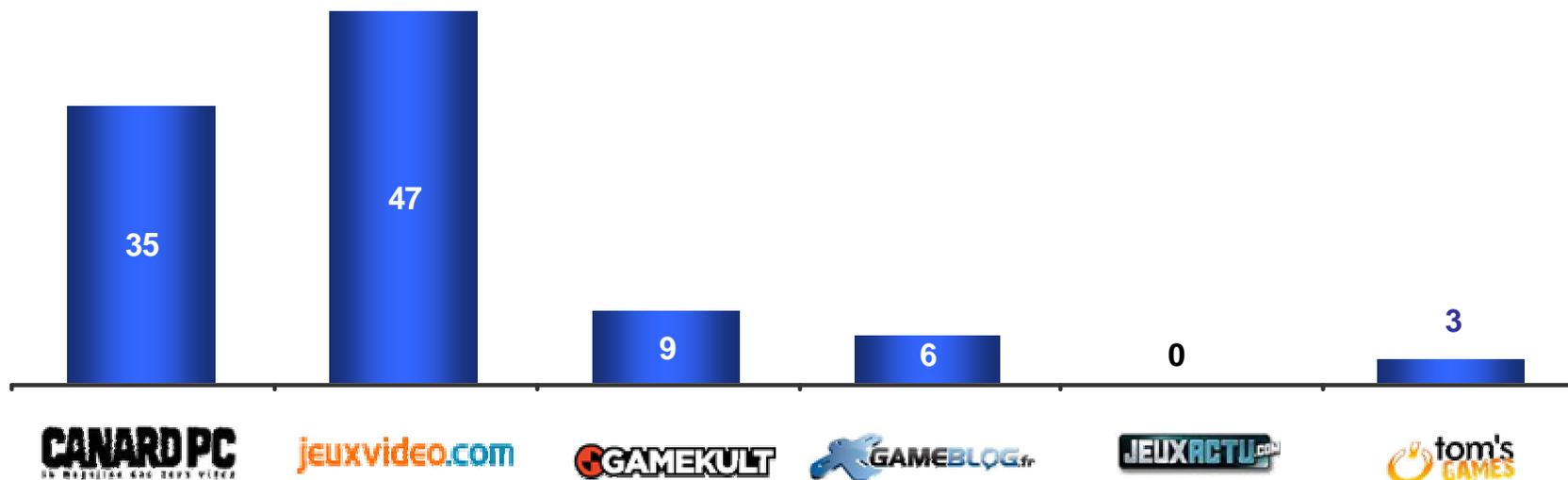
Note : les jeux qui ont été « testés » d'une certaine façon mais qui n'ont pas eu de notes à proprement parler (comme les MMO dans CanardPC) sont ici comptabilisés



Couverture des jeux PC 2/2

- Toujours dans le domaine de la couverture des jeux PC, on peut compléter les précédents graphiques en comptabilisant **le nombre « d'exclusivités » propres à chacun des sites / magazines**, c'est-à-dire des jeux qui n'ont été testés que par un seul d'entre eux à l'exclusion de tous les autres. Il s'agit alors dans la majorité de jeux très peu connus, soit parce qu'ils s'adressent à des publics très spécifiques (le jeu de rôle tchèque *Inquisitor*, la série très allemande des *simulator...*), soit parce qu'ils sont tout simplement jugés comme indignes d'intérêt (*Discothèque Manager*, *Legends of Pegasus...*). Un certain nombre de DLC / d'extensions sont également inclus dans ces exclusivités (ceux de *Mass Effect 3* par exemple n'ont été testés que par Jeuxvideo.com). Néanmoins, ils peuvent **donner une idée du travail de recherche qui a pu être mené en amont** pour dénicher certaines « curiosités », voire parfois de véritables « petites perles » (ainsi *Call of Cthulhu : The Wasted Land* n'a été testé que par CanardPC mais a reçu un 9/10 ; *Spirits* n'a quant à lui été testé que par JeuxVideo.com, mais un 16/20 lui a été attribué)

Nombre "d'exclusivités" en 2012



- Au final, en terme de couverture, **Jeuxvideo.com est de loin le site testant le plus de jeux PC**, ce qui inclut donc un très large spectre de jeux indépendants et / ou atypiques, dont nombre d'exclusivités. **Gamekult et CanardPC proposent également une couverture assez consistante** (le second proposant de plus nombre de tests « exclusifs »), tandis que **Gameblog, Tom's Games et surtout JeuxActu ne testent qu'un spectre de jeux PC beaucoup plus réduit** (le dernier ne proposant qu'un nombre extrêmement réduit de jeux indépendants, et quasiment aucune exclusivité).

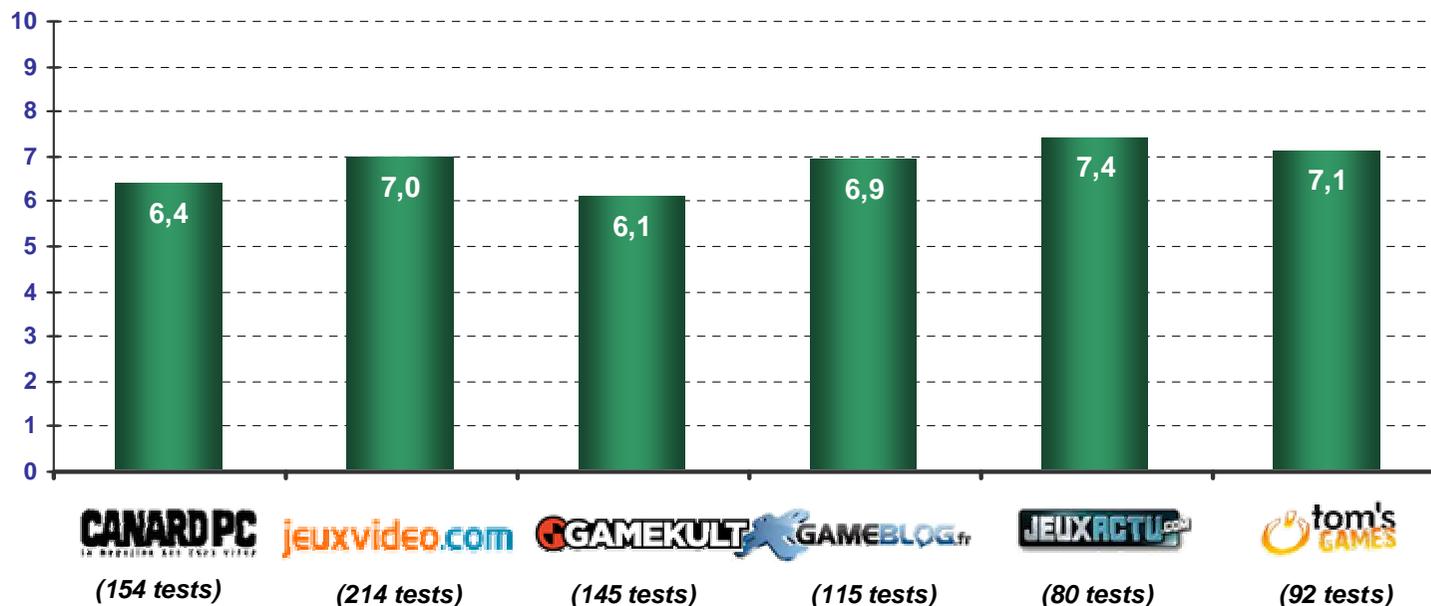


Notes moyennes 1/2

- Venons en aux fameuses notes moyennes constatées pour chacun des sites / magazines sélectionnés. Pour rappel, celles-ci sont basées sur l'ensemble des jeux sortis sur PC et testés par chacun des sites en 2012 : la base des jeux inclus dans cette moyenne n'est donc pas le même d'un site à l'autre (très large pour jeuxvideo.com par exemple, beaucoup plus faible pour JeuxActu).

Notes moyennes des jeux PC en 2012

(tous types de tests inclus)



On rappellera que ces notes sur 10 ont été obtenues en harmonisant l'échelle de notation pour une comparaison appropriée

- Première constatation, **toutes ces notes moyennes sont assez nettement supérieures à 5 / 10, ce score ne constituant donc jamais une norme.** Surtout, on constate d'**importantes variations d'un site à l'autre.** Les joueurs habitués aux notations de ces différents sites ne seront sans doute pas surpris des différents niveaux moyens relevés :
 - ✓ **Gameblog, Jeuxvideo.com et Tom's Games forment un groupe relativement homogène,** où la moyenne des jeux testés tourne autour de 7 / 10.
 - ✓ **CanardPC et surtout Gamekult ont un système de notation nettement plus sévère,** le second ne dépassant que légèrement 6 / 10 en moyenne.
 - ✓ A l'opposé, **les jeux testés par JeuxActu reçu des notes nettement plus élevées,** approchant les 7.5 / 10

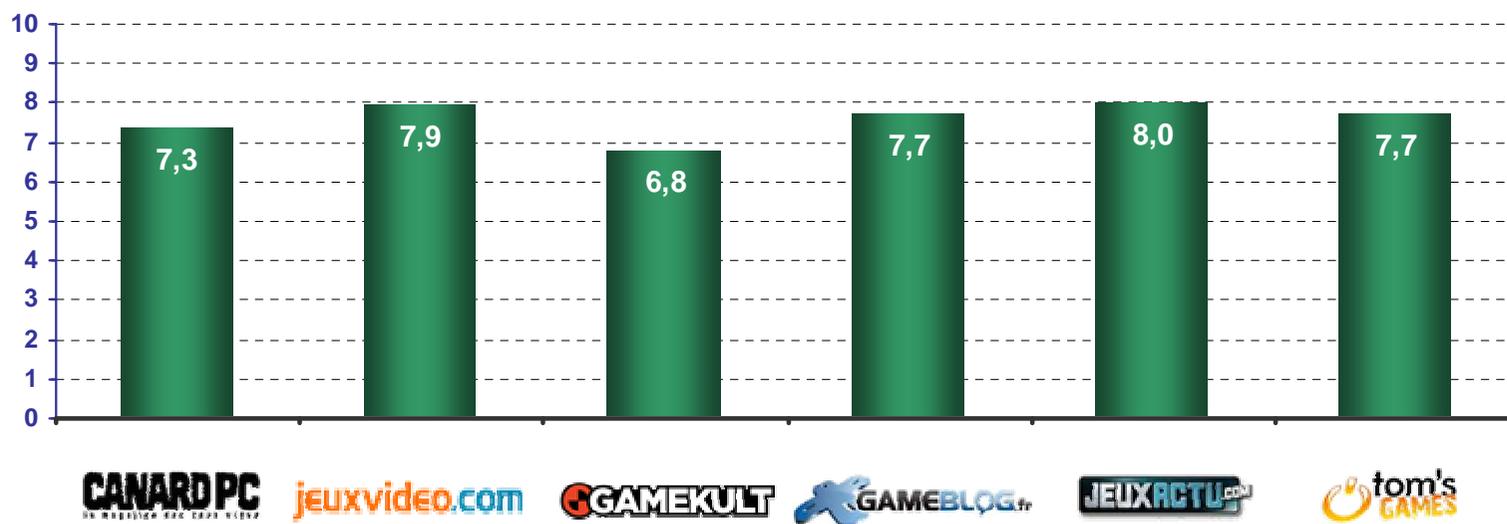


Notes moyennes 2/2

- Les chiffres issus du précédent graphique, s'ils permettent d'avoir une idée du système de notation propre à chaque site, sont en revanche légèrement biaisés **si l'objectif est de comparer la fermeté / la clémence de leur notation** : ainsi, il est plutôt normal qu'un site ayant testé un grand nombre de « petits jeux » ait une note moyenne plus basse qu'un autre ne s'étant au contraire intéressé qu'à des « blockbusters » réputés.
- Afin de pouvoir effectuer malgré tout cette comparaison, on referra l'analyse **en se limitant aux seuls jeux ayant été testés par les six sites / magazines** : il s'agit par définition de jeux plutôt connus, avec budgets plus élevés et / ou s'étant fait connaître par leur qualité ; aussi ne sera t'on pas surpris de remarquer des notes moyennes sensiblement plus élevées que précédemment.

Notes moyennes des jeux PC en 2012

Uniquement les 37 jeux ayant été testés par tous les sites / magazines

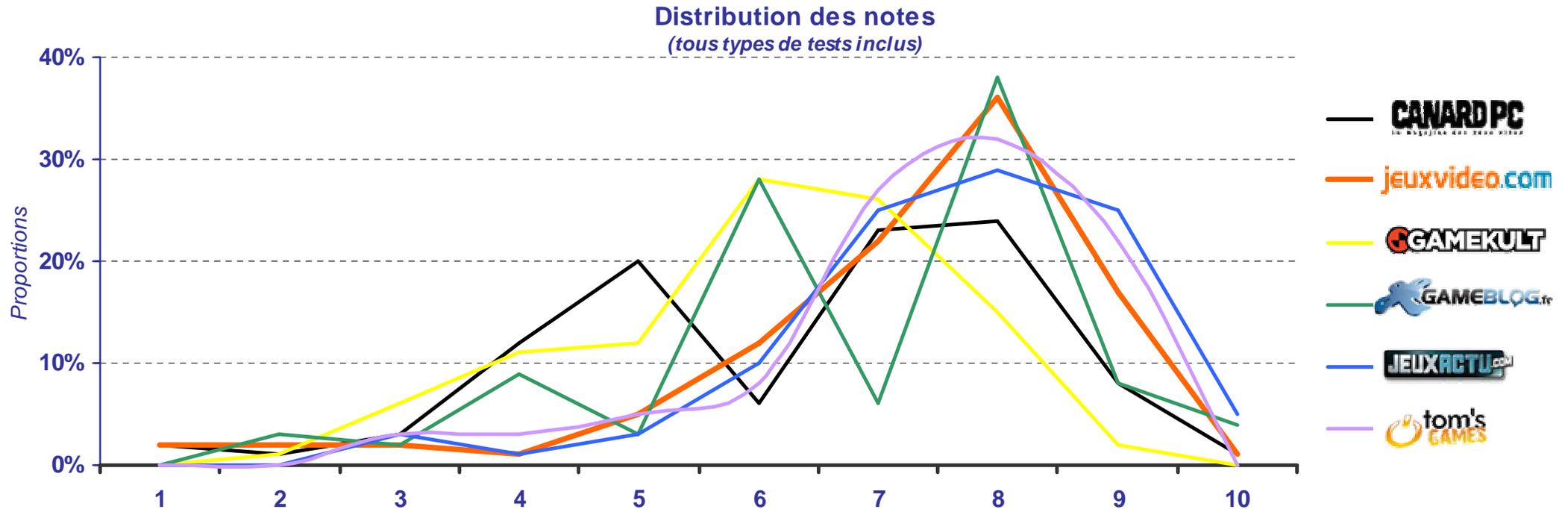


- Les tendances précédemment citées restent globalement les mêmes : ainsi **Canard PC et surtout Gamekult présentent un système de notation globalement plus « dur »**, avec des notes moyennes sensiblement plus basses que leurs concurrents sur ces jeux. Par contre, on constate une moyenne très élevée pour Jeuxvideo.com, presque au même niveau que celle (toujours aussi haute) de JeuxActu : ainsi, **si jeuxvideo.com suit une notation plus mesurée pour son vaste répertoire, ces mêmes notes sont beaucoup plus élevées dès lors qu'on s'intéresse aux titres les plus en vue.**



Dispersion des notes 1/2

- Au-delà de la seule moyenne, on s'intéressera également à la **dispersion des notes** : les sites / magazines de jeux vidéo utilisent-ils toute leur échelle de notation, ou bien les notes sont-elles confinées dans une tranche bien déterminée ? Lesquels sont les plus volatiles, susceptibles d'aller d'un extrême à l'autre ? On s'intéressera dans un premier temps à la distribution des notes, à savoir les proportions de notes pour chacun des différents sites / magazines.



Dans un système de notation parfaitement équilibré (un jeu a autant de chances de recevoir un 1 qu'un 10 ou bien un 5), la courbe correspondante serait une droite horizontale située aux alentours de 5%.

- Premier constat, ces courbes sont « déportées vers la droite », indiquant ainsi **de fortes proportions de jeux notés aux alentours des 7 – 8 – 9, les points d'échelle les plus bas étant très peu utilisés** (en particulier pour JeuxActu, jeuxvideo.com ou bien encore Tom's games). On peut déjà remarquer également que la courbe de CanardPC se distingue quelques peu des autres, par sa trajectoire plus équilibrée, synonyme de notes plus dispersées.



Dispersion des notes 2/2

- Plus lisible sans doute, on complètera ces courbes par le tableau ci-dessous, **récapitulant les proportions de notes supérieures ou égales à 8 / inférieures ou égales à 5 / entre les deux**, pour chacun des sites et magazines concernés :

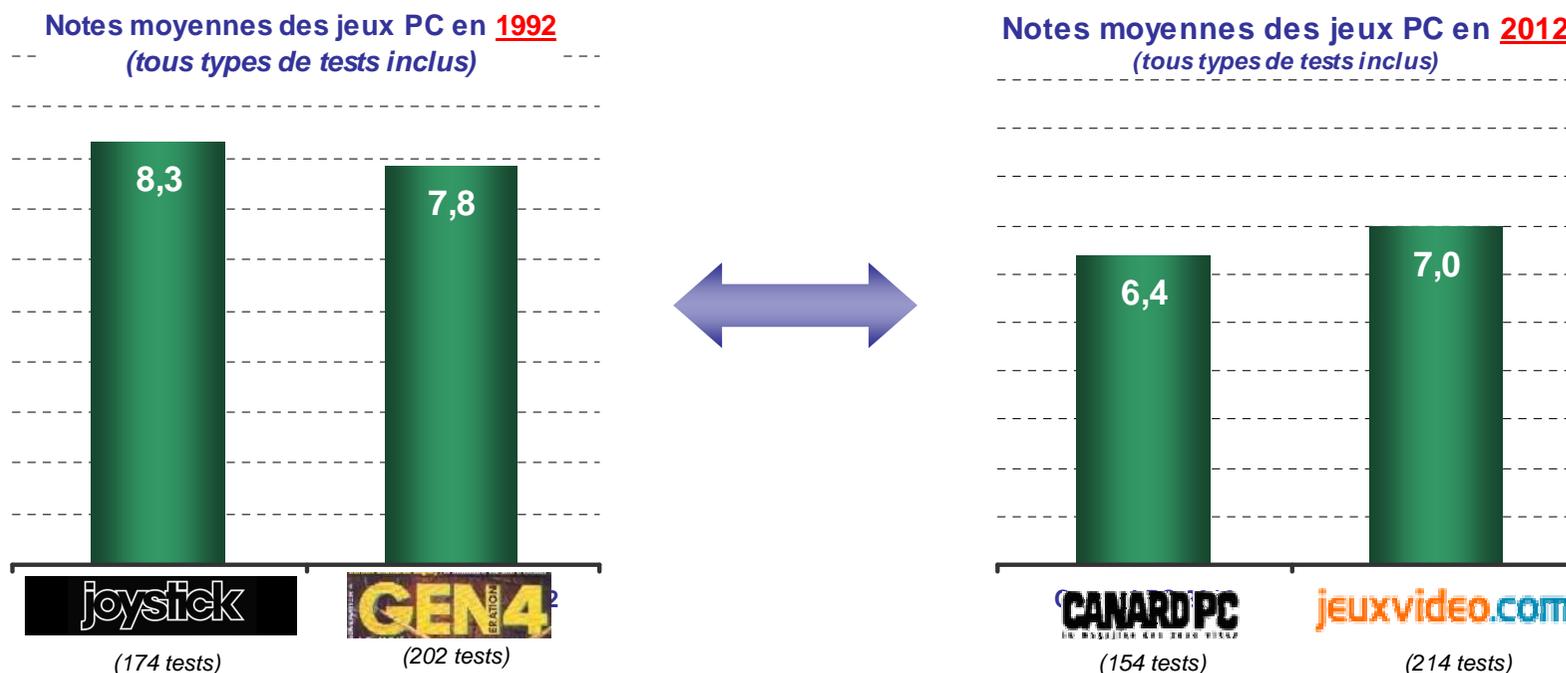
	Inférieur ou égal à 5	De 6 à 7	Supérieur ou égal à 8
	37 %	29 %	34 %
	17 %	30 %	53 %
	29 %	54 %	17 %
	16 %	34 %	50 %
	11 %	30 %	59 %
	14 %	33 %	53 %

- **Le système de notation de Canard PC est le plus disparate**, avec une dispersion très marquée couvrant fréquemment les extrêmes, positifs comme négatifs.
- **Les notes de Gamekult**, bien que se situant à un niveau moyen sensiblement bas, **sont le plus souvent contenues dans une zone intermédiaire**, et beaucoup plus rarement dans les extrêmes.
- **JeuxActu** se distingue par la **plus forte proportion de notes élevés**, associée au **plus faible taux de notes basses**.
- **Les trois autres sites** présentent des distributions sensiblement équivalentes, **avec une majorité de tests dépassant les 8 / 10**.



1992 - 2012

- Comment la notation des jeux vidéo a-t-elle évolué en 20 ans ? *GameStatistics* a utilisé les données du site *abandonware-magazines.org* (base de données « SuperListe ») pour mener une **rapide analyse comparative des notes attribuées vingt ans plus tôt par Joystick et Génération 4, deux magazines emblématiques des années 1990 - 2000**. Les notations de l'époque en pourcentages ont été ramenées à une note sur 10 pour pouvoir réaliser le même exercice que précédemment, et tous les tests répertoriés dans la source pour l'année 1992 ont été pris en compte.



- Ce comparatif est sans appel : il y a vingt ans **les notes attribuées par ces magazines étaient en moyenne largement supérieures à celles données aujourd'hui** (le même exercice réalisé sur une période passée plus large présente toutefois une différence moins marquée). Sur une échelle de 100 points, environ 80% des jeux testés tombaient dans la tranche des 80 – 100%.... On remarquera par ailleurs que le nombre de tests cette année-là était sensiblement identique à ce que l'on observe de nos jours : Si le PC a perdu son quasi-monopole, il semble que la diversité des jeux soit tout autant au rendez-vous vingt ans plus tard.

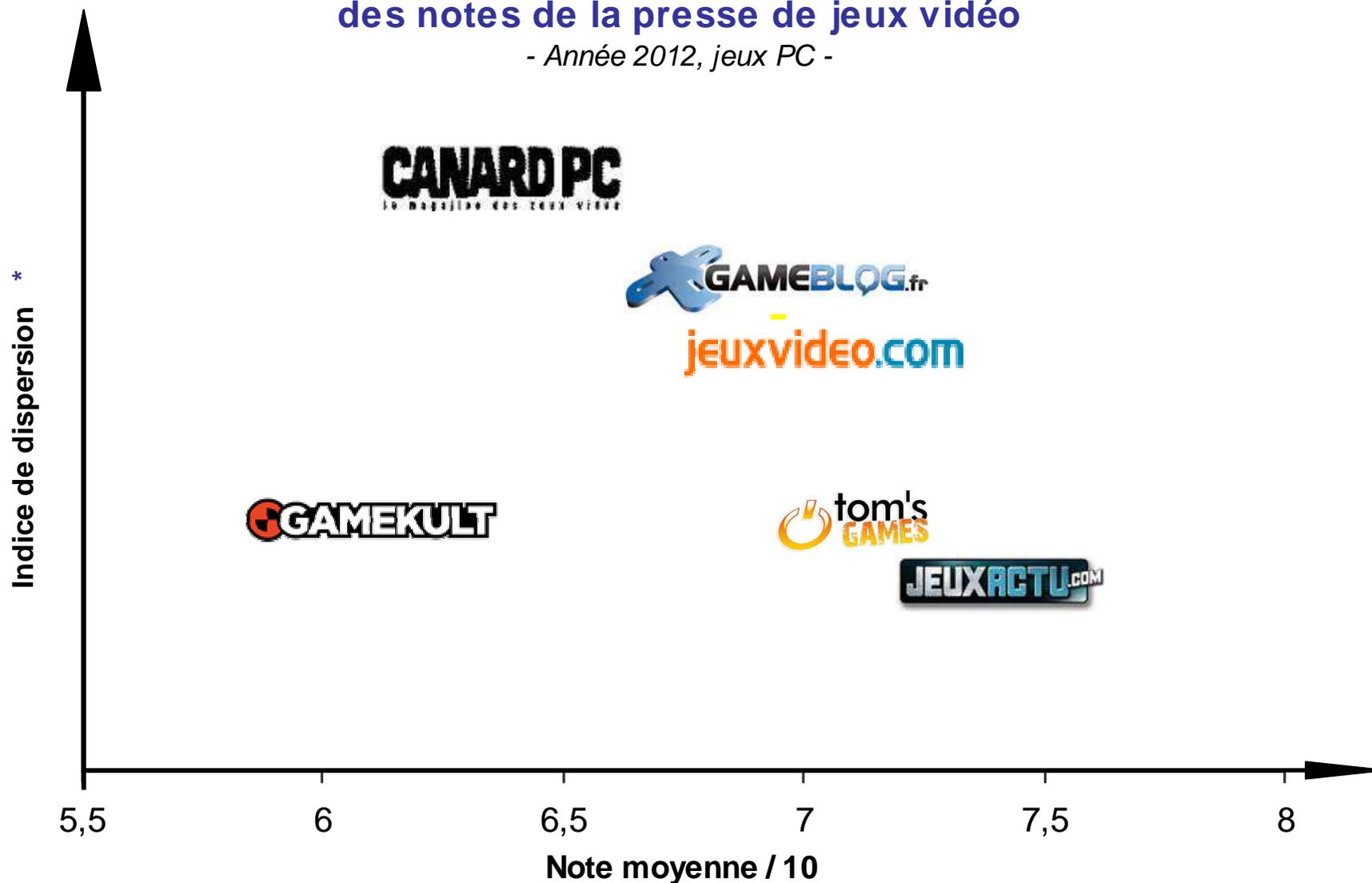


En résumé 1/2

Moyennes et dispersion

des notes de la presse de jeux vidéo

- Année 2012, jeux PC -



* Indice de dispersion : plus l'indice est élevé, plus l'ensemble de l'échelle de notation est utilisée (indice basé sur l'écart type)



En résumé 2/2

CANARD PC
Le magazine des jeux vidéo

Canard PC teste un **grand nombre de jeux PC**, nombre d'entre eux n'étant pas couverts par les autres sites. La notation de Canard PC **est la plus versatile** : si en moyenne leurs notes sont **relativement basses** comparées aux autres sites, elles peuvent facilement aller d'un extrême à l'autre.

GAMEKULT

Gamekult se distingue par un **système de notation particulièrement dur** si on le compare à ses concurrents, avec une note moyenne nettement plus basse : cette notation plus sévère s'accompagne aussi **d'une dispersion très faible**, plus de 50% de ces notes étant de 6 ou 7 / 10.

JEUXACTU.COM

JeuxActu est le site présentant la **note moyenne les plus élevée**, approchant les 7.5 / 10 voire 8 / 10 sur les jeux les plus connus. JeuxActu est aussi celui qui **teste le moins de jeux PC**, limitant ses critiques aux plus connus d'entre eux.

JEUXVIDEO.COM

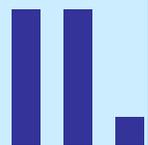
Jeuxvideo.com est le site francophone testant **le plus grand nombre de jeux PC**, dont un grand nombre qui ne le sont nulle part ailleurs. La moyenne de toutes ces notes peut être considérée comme « normale », mais s'élève de façon très marquée pour les jeux les plus connus.

GAMEBLOG.fr

Comparé à ses concurrents, Gameblog peut être considéré comme **parfaitement « dans la norme »** : c'est vrai pour la moyenne de ses notes, leur dispersion et la quantité de jeux PC testés.

tom's GAMES

Tom's Games teste **relativement peu de jeux PC**, et leur attribue des **notes dans l'ensemble élevées**, par ailleurs **assez peu dispersées**. Toutes ces tendances restent toutefois moins prononcées que pour JeuxActu.



Analyse et classements des jeux PC en 2012

- *Quels ont été les jeux PC ayant reçu l'accueil critique le plus favorable en 2012 ?*
- *Quels styles de jeux ont été les plus répandus ? Lesquels ont reçu le meilleur accueil critique ?*
- *Quelles nationalités ont en moyenne produit les « meilleurs » jeux ? Et quels éditeurs ?*
- *Les exclusivités PC sont-elles minoritaires ou majoritaires ? Ces jeux en sont-ils plus réussis ?*
- *Quelle corrélation observe t'on entre l'accueil critique et l'accueil des joueurs ?*





Un peu de mathématiques

- La première partie de ce document se focalisait sur la comparaison des systèmes de notation propres à chaque site / magazine. Cette seconde partie délaisse cet aspect pour se concentrer uniquement sur **les différents jeux PC de 2012, et les notes moyennes qu'ils ont pu obtenir**. Ainsi, pour un jeu PC donné, on **construira un « score moyen » issu des différentes notes données par chaque critique**, comme peut le faire *Metacritic*, mais en se limitant aux notes francophones et avec une méthode d'agrégation différente.
- La façon de procéder la plus simple consisterait à établir une moyenne des différentes notes reçues pour chaque jeu. Cela présente toutefois un inconvénient: comme certains sites notent de façon beaucoup plus sévère que d'autres, et sachant par ailleurs que rares sont les jeux à avoir été testés par *tous* les sites / magazines, avec ce système un jeu est pénalisé s'il est testé par un site « sévère », tandis qu'il est au contraire favorisé s'il est testé par un autre site « généreux ». Par exemple, un jeu qui n'aurait été testé que par JeuxActu et Tom'sGame serait potentiellement favorisé par rapport à un autre jeu ayant quant à lui été testé sur Gamekult et CanardPC.
- Ainsi, pour les analyses à venir, *GameStatistics* a créé un indicateur intitulé (à défaut de mieux !) « *GS-score* », une sorte de note moyenne propre à chaque jeu, mais prenant en compte les disparités de chaque système de notation. Ainsi retiendra t'on que :
 - Ce *GS-score* **s'étend de 0 à 200** (0 pour un jeu extrêmement mal noté, 200 pour un jeu exceptionnellement bien noté).
 - Par construction, un ***GS-score* de 100 constitue une note « parfaitement moyenne »**.
 - Par extension, un ***GS-score* supérieur à 100 indique que le jeu a été bien reçu par la critique**, et inversement.*D'un point de vue plus mathématique, on retiendra que ce *GS-score* a été construit en centrant les données à 100, et en réduisant leur écart-type à 50.*
 - Seuls sont pris en compte les jeux **ayant reçu au moins trois notes**. Aussi, Les DLCs / extensions ne sont ici pas comptabilisés.
- Ce score *GS-score* sera utilisé pour la plupart des statistiques à venir. Quelques exemples de *GS-score* que l'on obtient :
 - ✓ **Assassin's Creed III** (action / aventure, Ubisoft) : **155** → Jeu très bien reçu par les critiques
 - ✓ **Medal of Honor** (FPS, Electronic Arts) : **48** → Jeu très mal reçu par les critiques
 - ✓ **Dungeonblowl** (stratégie / sport, Cyanide) : **103** → jeu « moyennement » reçu par les critiques, correspondant à la moyenne des jeux PC testés en 2012.
- Pour résumer, on retiendra que le ***GS-Score* attribue à chaque jeu une valeur allant de 0 à 200, synthèse de toutes les notes qu'il a reçu des critiques francophones, et où un 100 constitue la moyenne de ces notes en 2012.**



Palmarès 2012 (1/2)

- La plupart des sites de jeux vidéo ont déjà dressé leur bilan de l'année 2012, en adressant prix et récompenses honorifiques en tous genres aux jeux qu'ils ont considéré comme les meilleurs de l'année. *GameStatistics* n'a pas « sondé » assez de jeux pour établir ce style de palmarès, mais a cherché à connaître, via l'utilisation des *GS-score*, les **jeux PC de l'année 2012 ayant reçu le meilleur accueil de la part de la presse francophone**.



Podium établi en sélectionnant les 3 jeux PC ayant eu le plus haut « GS-score » en 2012, établi via la méthodologie expliquée en page précédente et à partir des notes des six principaux sites / magazines de jeu vidéo francophone

- La première place de ce « podium » ne surprendra probablement personne, *Dishonored* ayant déjà reçu son lot de récompenses en tous genres ; l'enquête *GameStatistics* menée à son sujet a d'ailleurs révélé un niveau de satisfaction extrêmement élevé des joueurs interrogés. Les seconde et troisième places sont peut-être plus surprenantes : *Fifa 2013* est la déclinaison annuelle d'une longue série à succès, et *Diablo III* a déchaîné des passions contradictoires parmi ses joueurs (ce qu'a également montré l'enquête *GameStatistics*). Ces trois jeux restent néanmoins « mathématiquement » (au moins selon la méthode utilisée) **les trois jeux PC ayant reçu en moyenne les meilleures notes de la presse francophone**.



Palmarès 2012 (2/2)

Derrière ce trio de tête viennent :



- Malgré l'explosion de titres indépendants ou à l'ambition plus limitée, on constate que les **meilleurs titres de ce classement restent des jeux à forts budgets**. Il faut ainsi attendre les 6ème et 8ème place pour les premiers jeux ne pouvant pas être considérés comme « AAA ».
- Le site *Metacritic* (qui lui agrège un nombre beaucoup plus importante de sites internationaux) avait déjà publié son propre palmarès, ainsi établi pour les jeux PC :
 - 1) *Dishonored*
 - 2) *Mark of the Ninja*
 - 3) *Guild Wars 2*
 - 4) *The Walking Dead*
 - 5) *Borderlands 2*

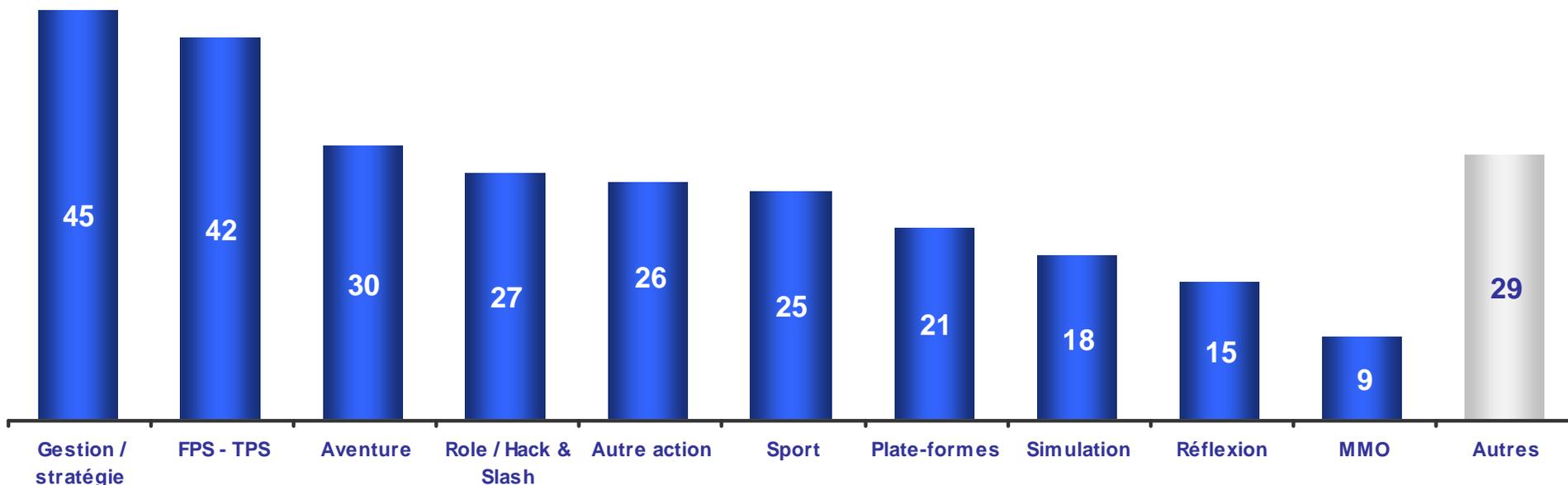
On retrouve donc le même « Game of the Year », et sensiblement les mêmes titres en haut du classement. On remarque quelques petites nuances toutefois : *The Walking Dead* a ainsi été (très) légèrement moins bien apprécié par les critiques francophones, de même que *Mark of the Ninja*. *Fifa 2013* et *Diablo III*, au contraire, ont été plus plébiscités par les critiques issues de l'hexagone. On nuancera toutefois ces différences, dans la mesure où il suffit d'une seule critique légèrement moins enthousiasme pour perdre quelques places dans ce palmarès : dans l'ensemble tous ces jeux ont été particulièrement bien reçus par la presse en général, qu'elle soit francophone ou internationale.



Catégories de jeu 1/2

- Quelles ont été les grandes catégories de jeux les plus **répandues** en 2012 ?

Nombre de jeux PC testés par catégorie, en 2012



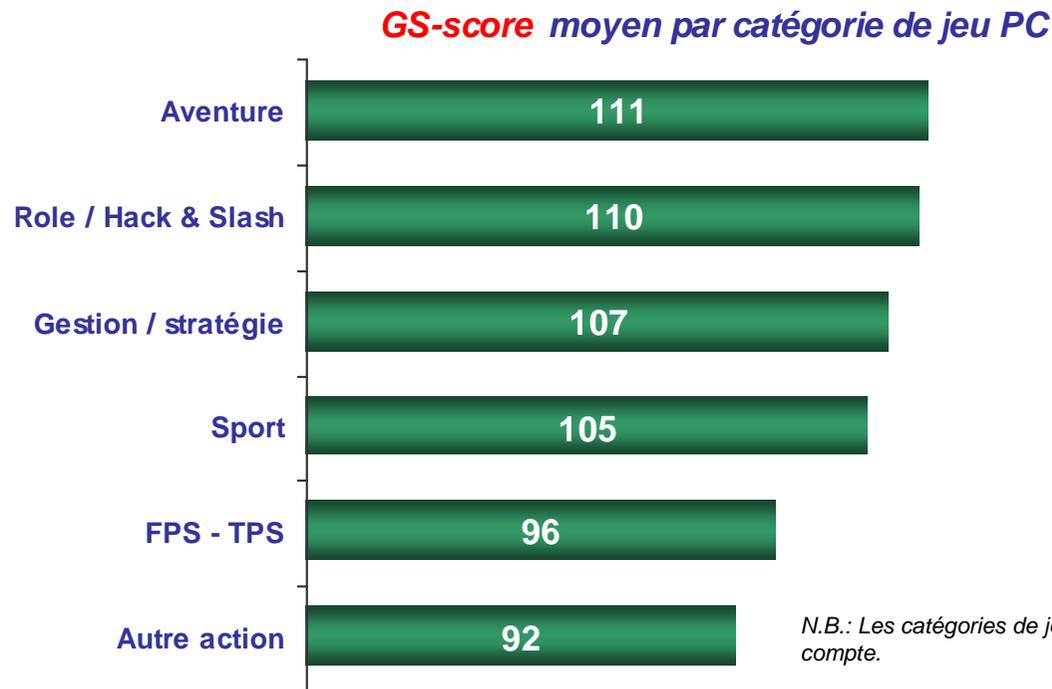
La définition d'une nomenclature pour définir des catégories de jeu est un exercice délicat, dans la mesure où les frontières sont parfois floues d'un genre à l'autre, sans compter les très nombreux jeux mêlant les genres: un hack and slash » doit-il être rapproché d'un jeu d'action ou d'un jeu de rôle? Est-il nécessaire de séparer les FPS des TPS ? Les jeux de simulation sportive doivent-ils être considérés comme des jeux de sport ou bien de gestion ?...Les choix qui ont été faits ici sont probablement discutables, mais semblent suffisants pour donner une idée générale de l'importance de chacune de ces catégories.

- S'il peut donner parfois l'impression d'être cloisonné dans ses spécialités (jeux de rôle, jeux de stratégie, FPS...), **le jeu PC dans sa globalité est en réalité très diversifié** : la multiplication des jeux indépendants ou à budgets limités (permis par la dématérialisation) sont probablement une des explications à cette forte diversité.
- **Les jeux d'aventure, de simulation (en tous genres !) ou bien encore les « Tower Defense »** (inclus ici dans les jeux de gestion / stratégie), parfois peu visibles parmi les grands titres connus, **sont en réalité très nombreux**.
- Certaines **catégories de jeu considérées comme des « spécialités console »** (les jeux de plate-forme par exemple, voire de combat ou les shoot'em up) sont **désormais loin d'être inexistantes sur PC**, bien que moins visibles et / ou portées par des acteurs plus modestes.
- On évoquera également les très nombreuses « curiosités », jeux de niche inclassables, parfois innovants, pas toujours appréciés, mais potentiellement porteurs de nouveaux concepts destinés à se démocratiser.



Catégories de jeu 2/2

- Et quelles ont été les grandes catégories de jeux les plus appréciées par la critique en 2012 ?



- Au vu de ces chiffres, on constate que **ce sont les jeux d'action en tous genres - y compris les FPS ou TPS - qui en moyenne ont été les moins bien reçus par la presse** : aux grandes réussites critiques que peuvent être *Dishonored* (171), *Far Cry 3* (163) ou bien encore *Borderlands 2* (157), s'opposent des *Medal of Honor* (37), *Syndicate* (52) ou bien encore *Doom 3 : BFG Edition* (48), tous les trois particulièrement mal reçus. On notera également que l'édition 2012 de la fameuse série des *Call of Duty* - régulièrement au palmarès des meilleures ventes de jeux vidéo – n'obtient qu'un « honorable » GS-score de 132.
- A l'opposé, les **jeux d'aventure et jeux de rôle s'illustrent de façon plus positive**, avec un GS-score sensiblement supérieur à 100 pour ces deux catégories. *The Walking Dead* (150) et *Botanicula* (150) sont sans doute les meilleurs représentants 2012 d'un genre récemment délaissé, mais qui revient en force ; les scores de jeux de rôle / hack and slash sont plus dispersés, *Diablo 3* (166), *Darksiders 2* (145), *Mass Effect 3* (145) ou bien encore *Legends of Grimrock* (138) s'opposant à d'autres titres nettement moins bien reçus (*Game of Thrones, of Orcs and Men, Realms of Ancien War, Krater...*)

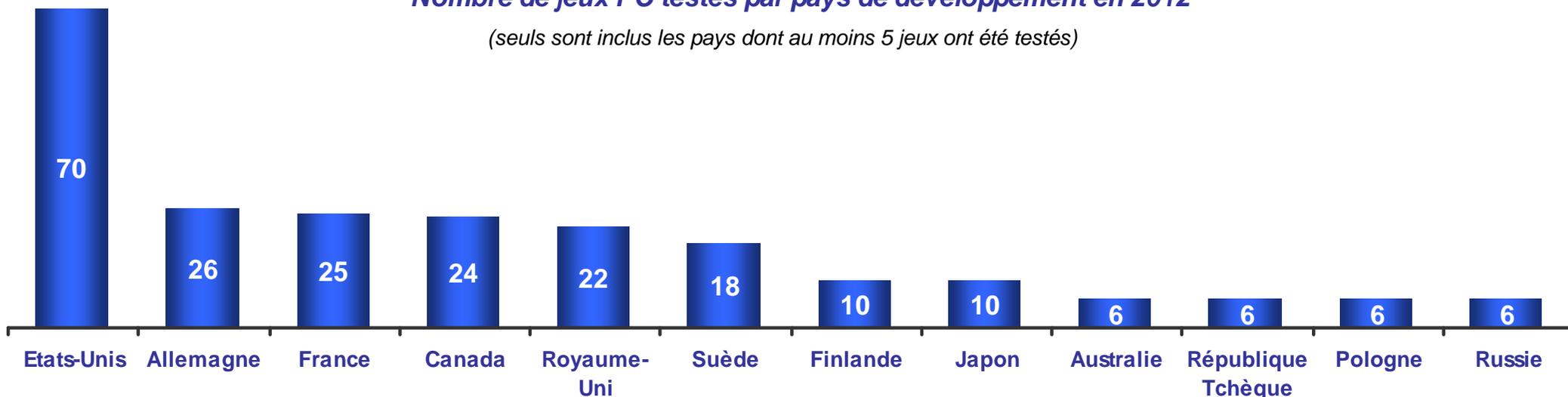


Pays développeurs 1/2

- Quels sont les principaux **pays développant** les jeux vidéo PC, en 2012 ? On ne s'intéresse pas ici aux pays *éditant* les jeux, mais bien à la nationalité des studios de développement qui les produisent.

Nombre de jeux PC testés par pays de développement en 2012

(seuls sont inclus les pays dont au moins 5 jeux ont été testés)



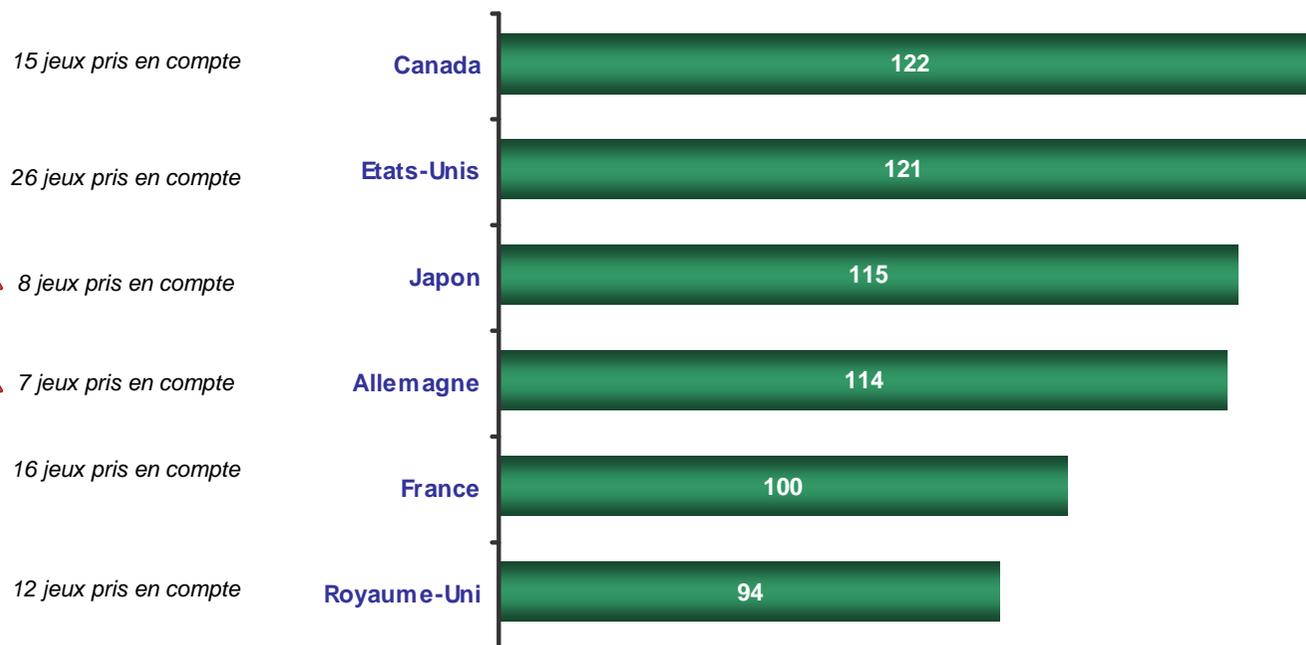
- Naturellement, **les Etats-Unis restent le principal pays développeur de jeux vidéo PC**, quoique l'ensemble des pays européens réunis en développent un plus grand nombre. Avec 25 titres développés dans l'hexagone, la France se trouve à un niveau similaire à ses voisins allemands et anglais, quoique pour ce cas précis on puisse suspecter un biais de par l'origine de ces données (les « petits jeux » français étant probablement plus souvent couverts par les critiques francophones... mais les allemands trichent avec toutes leurs déclinaisons des *Simulator* !). Le Canada, dont les conditions sont réputées très favorables à l'industrie du jeu vidéo, se distingue également par une production assez importante, tandis que jeux issus de l'Europe de l'est ou de la Scandinavie forment des minorités non négligeables.
- On notera surtout la **très faible quantité de jeux PC développés en dehors de l'Europe ou de l'Amérique du nord** - ou tout du moins de jeux PC suffisamment visibles pour avoir été testés en France - seul le Japon faisant exception (il faudrait aussi évoquer le cas spécifique des MMO, très nombreux en Asie et souvent localisés en occident, mais qui peinent encore à émerger et sont ainsi rarement testés). Il est probable que ce quasi-monopole de la production occidentale dans le marché français des jeux PC (et probablement le marché occidental en général) soit amené à évoluer : verra-t-on d'ici quelques années des quantités non négligeables de jeux développés en Amérique latine, au Moyen-Orient voire en Afrique?



Pays développeurs 2/2

- Et quelles ont été les pays dont les jeux ont été les plus appréciés par la critique francophone en 2012 ?

GSscore moyen par pays de développement PC



Seuls sont pris en compte les pays ayant développé au moins 6 jeux éligibles au GS-score (au moins 3 notes dans les critiques francophones)

- Si l'Europe dans son ensemble développe le plus grand nombre de jeux PC, **ceux qui proviennent d'Amérique du nord ont été nettement plus appréciés par les critiques francophones**. Le Canada et les Etats-Unis se distinguent par un GS-score moyen élevé, qui s'explique principalement par un nombre très réduit de titres « médiocres » (d'après les critiques, tout du moins).

- Grâce à *Dishonored* d'Arkane Studio (ainsi qu'à *Endless Space* d'Amplitude Studio, *Rayman Origins* d'Ubisoft Montpellier ou bien encore *Fly'n* d'Ankama), **la France sauve l'honneur en atteignant tout juste le GS-score « parfaitement moyen » de 100**. Les nombreux titres de Cyanide (*DungeonBlowl*, *Game of Thrones*, *Pro Cycling Manager*, *Confrontation*) ont été diversement appréciés, mais une poignée d'autres titres développés en France et mal reçus par les critiques (*Realms of Ancien War*, *Shad'O*, *Wanted Corp*) contrebalancent les succès français. Aussi, on remerciera les développeurs anglais de *007 Legends*, qui grâce à leur GS-score de 0, nous permettent de devancer nos voisins d'outre-manche ! Quant à l'Allemagne, elle fait la démonstration de sa rigueur toute germanique, puisque 6 de ses 7 titres éligibles au GS-score se situent dans la tranche des 110 – 130 : peu de titres « exceptionnels » donc, mais finalement quasiment tous bien reçus.



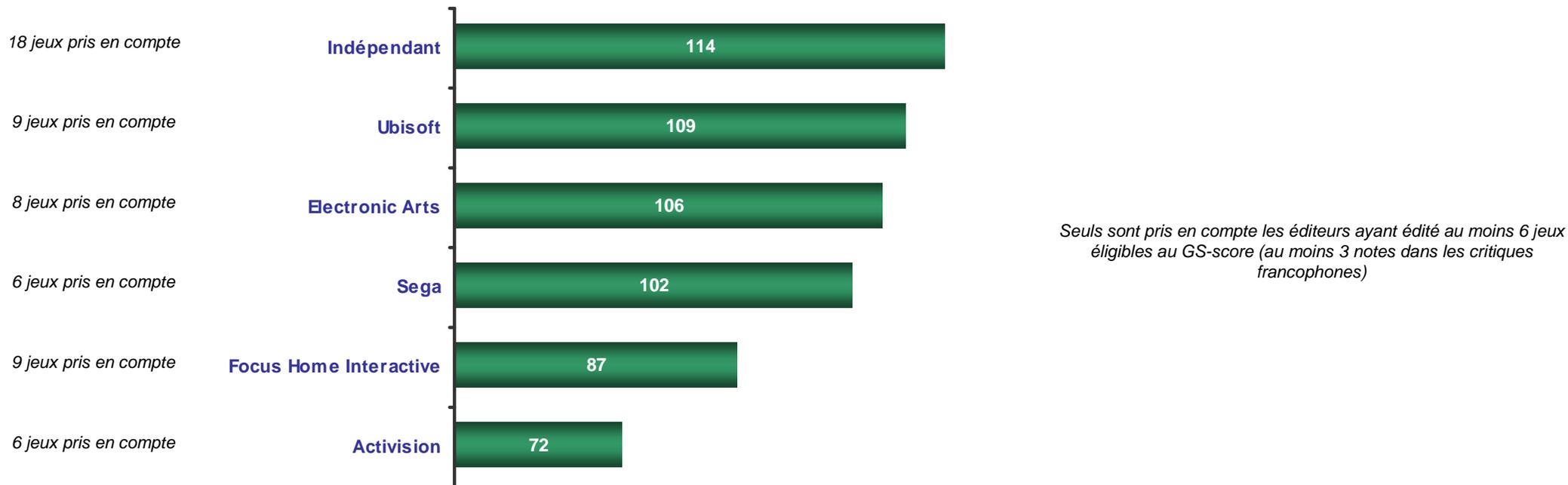
Attention peu de jeux pris en compte



Editeurs

- On s'intéressera désormais aux éditeurs de jeux vidéo : lesquels ont édité les jeux PC les plus appréciés par la critique francophone en 2012 ?

GS-score moyen PC par éditeur

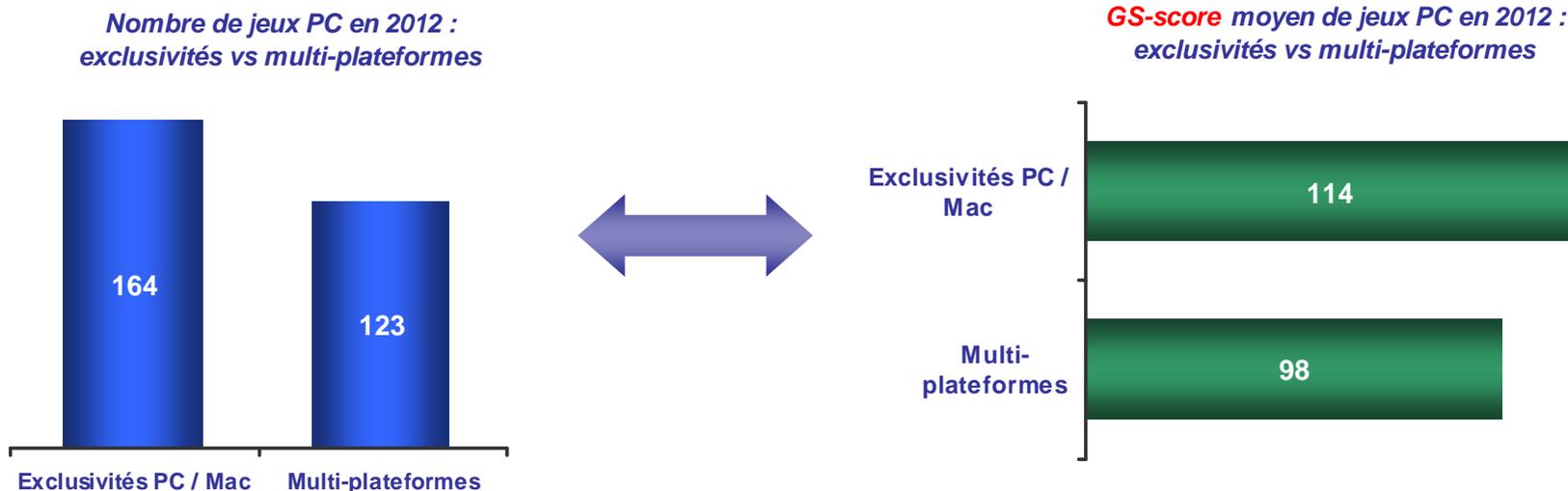


- Les **jeux indépendants, en plein essor grâce à la dématérialisation, auront marqué l'année 2012** : nombre d'entre eux ont été particulièrement appréciés par les critiques, tels *Natural Selection 2* (162), *Faster Than Light* (141), *Legends of Grimrock* (139) ou bien encore *Orcs must Die 2* (132). Il est vrai qu'au vu de leur prix d'achat plus faible, les critiques sont sans doute plus indulgents à leur égard. Aussi, la plupart des jeux indépendants, quand ils sont testés, ne le sont que par un ou deux critiques et n'apparaissent donc pas dans ces résultats : seuls ceux ayant vraiment réussi à « émerger » et à suffisamment attirer l'attention de la presse spécialisée le sont.
- Parmi les grands éditeurs mondiaux, **Electronic Arts et Ubisoft ont édité des jeux ayant en moyenne été reçus positivement par la critique** : on retiendra notamment *Fifa 2013* (170) et *Mass Effect 3* (145) pour le premier, et *Assassins Creed 3* (155) et *Rayman Origins* (163) pour le second. Activision en revanche présente un bilan bien plus négatif, le score très correct du *Call of Duty* annuel (132) ne compensant pas les très mauvaises réceptions de *007 Legends* (0) ou *Tony Hawk Pro Skater* (54). Quant à l'éditeur français Focus Home Interactive (qui édite notamment l'essentiel des jeux du studio français Cyanide), il obtient également un score assez nettement en dessous de la moyenne, seul *Wargame* (146) ayant eu une réception particulièrement positive.



Multi-plateformes et exclusivités

- Depuis plusieurs années, la tendance est au multi plateformes : la plupart des grands titres sont développés à la fois pour le PC et les consoles (Playstation 3 et X-Box 360 jusqu'à présent), les jeux exclusivement développés sur PC (éventuellement portés sur Mac) se faisant de plus en plus rares. Cette tendance est très visible chez les titres à fort budget (communément appelés « AAA »), qui doivent toucher un public toujours plus large pour rentabiliser leurs investissements.



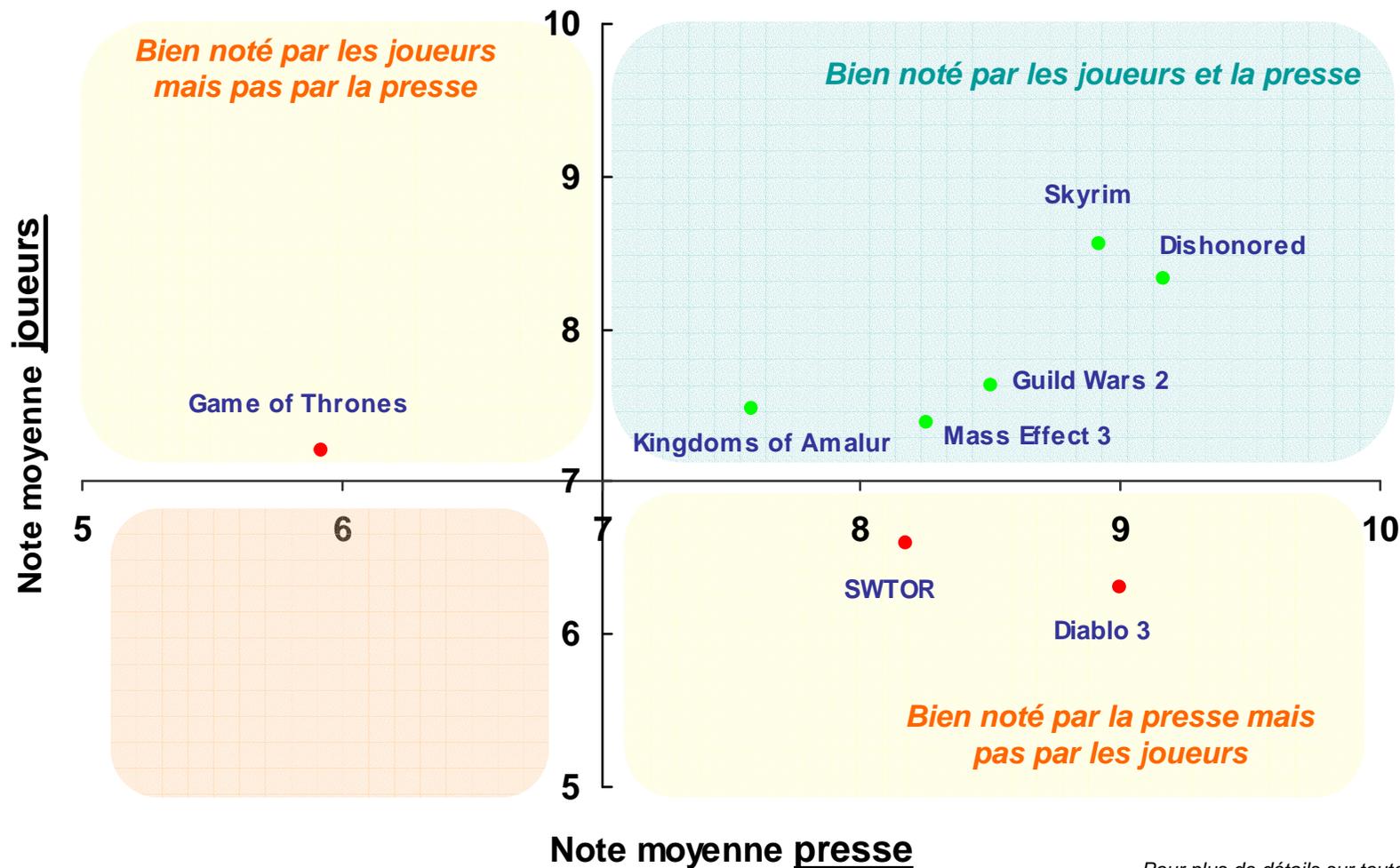
- Pourtant, ces chiffres montrent que sur l'année 2012, les **exclusivités PC** (éventuellement portés sur Mac, voir sur mobiles ou tablettes numériques) **restent plus nombreuses que les titres multi plateformes**, si l'on s'intéresse à l'ensemble des jeux vidéo PC. Cela s'explique probablement par deux choses : l'essor de la dématérialisation tout d'abord, qui a permis l'émergence d'une forte quantité de « petits jeux », souvent sur des marchés de niche, dont la majorité sont développés sur PC ; aussi, le fort développement de jeux vidéo sur mobiles et tablettes favorise l'émergence de ces « petits jeux » qui peuvent être ensuite facilement portés sur PC. Néanmoins, **dès lors que l'on ne s'intéresse qu'aux titres « AAA », on constate que l'écrasante majorité d'entre eux sont des jeux multi plateformes**, à quelques exceptions près (*Diablo 3*, ou bien les MMORPG comme *Guild Wars 2* ou *The Secret World*)
- Cette tendance au multi plateforme est parfois accusée d'appauvrir la qualité des jeux PC, ou tout du moins de les dénaturer : simplification du gameplay, adaptation des interfaces aux limites matérielles des consoles, usage rendu parfois nécessaire des manettes de jeu... Ces chiffres issus des notes de l'année 2012 montrent qu'en moyenne, **les exclusivités PC ont reçu un accueil plus favorable des critiques**. Il est probable que ces jeux ciblant plus souvent un public bien spécifique, en moyenne ils en sont d'autant plus appréciés, quoique leur audience en soit plus réduite.



Corrélations notes joueurs / presse 1/2

- Au cours de l'année 2012, *GameStatistics* a mené des enquêtes sur 8 jeux vidéo sortis sur PC, qui ont permis d'établir – entre autres – **l'appréciation générale des joueurs à l'égard de ces jeux**. Le graphique suivant dresse la correspondance entre les notes moyennes des joueurs issus de ces sondages, et les notes moyennes données par la presse.

N.B. : On considérera les notes en dessous de 7/10 comme mauvaises



Pour plus de détails sur toutes ces enquêtes, on se reportera aux différents rapports publics librement accessibles sous www.gamestatistics.fr



Corrélations notes joueurs / presse 2/2

- Globalement, il existe une **importante corrélation entre les notes de la presse et l'appréciation des joueurs**, en témoignent les « points verts » où celles-ci sont relativement proches l'une de l'autre. Toutefois, **cette règle semble loin d'être systématique**, à en juger les trois contre-exemples parmi les huit jeux sur lesquels *GameStatistics* a mené l'enquête :
 - Le cas de *Star Wars : The Old Republic* (SWTOR), s'explique probablement par son style de jeu : les jeux de rôle en ligne ne peuvent véritablement être jugés qu'avec le temps, et à l'enthousiasme initial (qui explique sans doute les bonnes notes de la presse) a vite succédé un désenchantement prononcé des joueurs. On peut supposer que si le sondage *GameStatistics* avait été mené au lancement du jeu (et non deux mois après), l'enthousiasme des joueurs aurait été plus prononcé.
 - *Diablo 3* a souffert de diverses polémiques (hôtel des ventes, connexion online...) ayant terni l'image du jeu auprès des joueurs, alors même que les attentes de ces derniers étaient particulièrement élevées : il en résulte ce décalage entre des critiques très positives et des joueurs assez virulents à l'égard du jeu.
 - Pour *Game of Thrones* enfin, c'est le schéma inverse qui s'est produit : assez mal reçu en moyenne par la presse, les joueurs sondés ont dans l'ensemble apprécié ce titre, dont les qualités contrebalancent ses défauts plus visibles. Si l'audience de ce titre a sans doute été moyenne, ceux qui se sont malgré tout procuré le jeu en sont visiblement plutôt satisfaits.



En résumé

- L'année 2012 aura vu le **triomphe critique de *Dishonored***, suivi de *Fifa 2013* et *Diablo 3*, si l'on utilise la méthode utilisée par *GameStatistics* pour établir son palmarès. Ce sont encore les jeux « à forts budgets » qui dominent ce classement, même si des jeux indépendants et/ou aux ambitions plus modestes - *Natural Selection 2* ou *Mark of the Ninja* – auront réussi à se hisser dans les dix premières places.
- Avec presque 300 titres testés par la presse francophone en 2012, **les jeux PC restent nombreux et diversifiés** : si les genres traditionnellement considérés comme propres aux PC (FPS, jeux de rôle, MMORPG...) restent nombreux, **de nombreux autres types de jeu** – jeux d'aventure, jeux de plate-forme, curiosités en tous genres – **se développent ou reviennent en force**, en particulier grâce à l'essor du dématérialisé et des jeux indépendants. Ce phénomène s'accroîtra probablement en 2013, avec l'arrivée des premiers jeux issus du « *Crowdfunding* ».
- La production de jeux PC – tout du moins celle qui parvient à atteindre la presse francophone – reste encore **quasi-exclusivement occidentale** (si l'on excepte la minorité de jeux japonais, et les MMO asiatiques qui peinent à s'implanter) avec une forte domination des États-Unis. Le Canada peut également se vanter d'une production conséquente et de qualité, et les jeux issus de l'Europe de l'est ou du nord constituent des minorités non négligeables. **Quant à la France, elle reste un des principaux pays européens développeurs de jeux PC**, aux côtés de l'Allemagne et l'Angleterre. La production française aura en 2012 alterné le pire et le meilleur (*Dishonored*, *Rayman*, *Endless Space*).
- Les deux grands éditeurs de jeux vidéo que sont Electronic Arts et Ubisoft auront dans l'ensemble édité des jeux bien reçus par les critiques francophones. Surtout, **les titres indépendants, loin d'être des jeux de seconde main, ont en moyenne été notés plus favorablement que ceux ayant le support d'un éditeur** : si la majeure partie de ces jeux indépendants restent dans l'ombre, ceux qui réussissent à émerger bénéficient en moyenne d'une très bonne réception critique.
- Si le multi plateformes est un passage désormais quasi-systématique pour les titres à fort budget, **il reste encore légèrement minoritaire si l'on considère l'ensemble de la production des jeux PC**. Sur l'année 2012, les exclusivités PC (auxquels on rattache les jeux portés sur Mac ou tablettes) ont reçu en moyenne des notes sensiblement plus élevées que leurs homologues multi plateformes.



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, pour participer aux prochaines enquêtes... et suivez notre fil Tweeter.
- Le cas échéant, si vous êtes très courageux, vous pouvez vous porter volontaire pour nous à aider à mettre à jour ces données sur l'année 2013, en prenant en compte un plus grand nombre de sites ou magazines, francophones ou étrangers.



❖ Vous faites partie d'un site consacré aux jeux vidéo, et avez aimé ce rapport ?

- Le cas échéant, si vous souhaitez que les notes de votre site soient intégrés à cette analyse (ou pour celles à venir), n'hésitez pas à entrer en contact avec nous.
- Pour tout type de remarque ou de question, n'hésitez pas à nous contacter : contact@gamestatistics.fr



❖ Qui que vous soyez, vous n'avez pas aimé ce rapport ?

- Diffusez-le malgré sa médiocrité, que tous puissent le traîner dans la boue !

