



GameStatistics

DEFIANCE

Synthèse des résultats



Une enquête indépendante basée sur les opinions des joueurs





A propos de cette enquête...

- *GameStatistics* réalise des études sur les jeux vidéo. Ces études se basent le plus souvent sur des données issues de **sondages** menés auprès des joueurs.
- La présente enquête concerne le jeu de tir en ligne multi-joueurs **Defiance**, développé et édité par **Trion Worlds**. Ce document se limitera à la présentation des principaux résultats issus de cette enquête.
- Comme pour la plupart des précédentes enquêtes *GameStatistics*, celle-ci a été menée **deux mois après la sortie officielle du jeu** (c'est-à-dire en Juin 2013), sur une population issue de plusieurs forums francophones d'audiences variées. Pour plus de détails méthodologiques, on se reportera aux précédents rapports *GameStatistics*, le questionnaire et la façon de procéder étant volontairement très similaires d'une enquête à l'autre.
- Au total, seulement **107 réponses ont été recueillies** (réparties de façon assez uniforme entre les différentes sources). Cet échantillon est constitué de joueurs s'étant procuré le jeu sur PC ou consoles (un peu moins de 60% de joueurs PC, contre environ 40% de joueurs X-Box 360 ou PS3), avec une moyenne d'âge de 29 ans. Le nombre limité de répondants empêchera toute analyse détaillée / par types de joueur, mais suffira à donner un aperçu général de l'opinion des joueurs de *Defiance*.

Synthèse



Synthèse (1/2)

- "*Transmédia*" est un terme fréquemment évoqué, lorsque certains imaginent ce que pourrait être le futur du jeu vidéo. Et s'il n'est pas le tout premier à aborder ce terrain, ***Defiance est une expérience "transmédia"*** des plus novatrices : le lancement du jeu vidéo aura été quasi-simultané avec la diffusion de la première saison de la série télévisée du même nom. L'objectif étant de permettre aux joueurs de voir leur expérience de jeu influencée par les événements de la série télévisée, et inversement. Au-delà de cet atout fortement mis en avant par la promotion du jeu, *Defiance* se démarque également par son orientation sensiblement différente de la masse des "MMO" sortis ces dernières années : déjà par son style de jeu de "TPS" (jeu de tir à la troisième personne), ensuite par son aspect hybride entre simple jeu de tir en ligne et jeu massivement multi-joueurs à proprement parler ; enfin par une diffusion non pas limitée aux PC, mais ouverte également aux consoles de jeu.
- Pourtant, *Defiance* n'a pas vraiment été bien accueilli par la critique (12/20 par exemple sur jeuxvideo.com), et à en visualiser les résultats de cette enquête, il **peine aussi à convaincre les joueurs qui s'y sont essayés** : ainsi un quart des joueurs interrogés ont une image « moyenne » voire « mauvaise » du jeu, et quasiment aucun d'entre eux n'a retenu le qualificatif « d'excellent » à son sujet. Et même si ces résultats ne sont pas à proprement parler véritablement mauvais (pour la moitié des joueurs le jeu est « bon » malgré tout), ils sont assez nettement en-dessous de ceux des autres MMO précédemment étudiés par *GameStatistics*, en particulier le récent *Planetside 2* (lui aussi jeu de tir en ligne).
- Ces résultats assez moyens se retrouvent dans les indicateurs liés à la fidélité des joueurs à l'égard du jeu : en particulier, moins de 45% d'entre eux envisagent d'y jouer encore « une ou plusieurs années », ce qui est là encore sensiblement inférieur à ce qu'avaient pu obtenir *Guild Wars 2*, *PlanetSide 2* ou même *Wakfu*. Par contre, on notera que les intentions d'achat du premier DLC à paraître sous peu sont plutôt positives, puisque la moitié des joueurs interrogés envisagent de se le procurer. Au final, *Defiance* donne le sentiment d'un **jeu assez passager pour la majorité de ses joueurs**, qu'ils apprécient dans une certaine mesure (au point d'envisager l'achat de la première extension), mais pas assez pour y rester sur le long terme.



Synthèse (2/2)

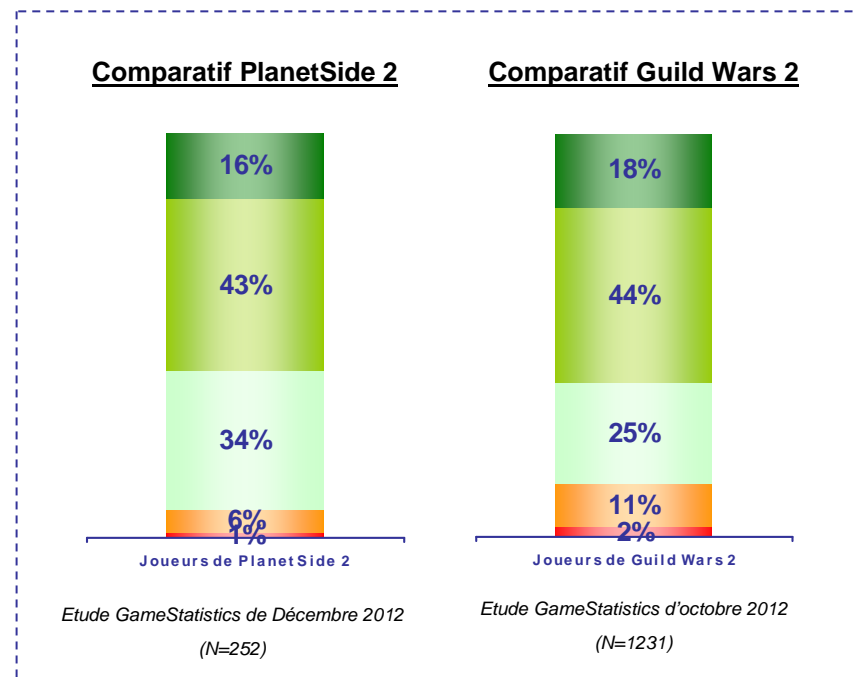
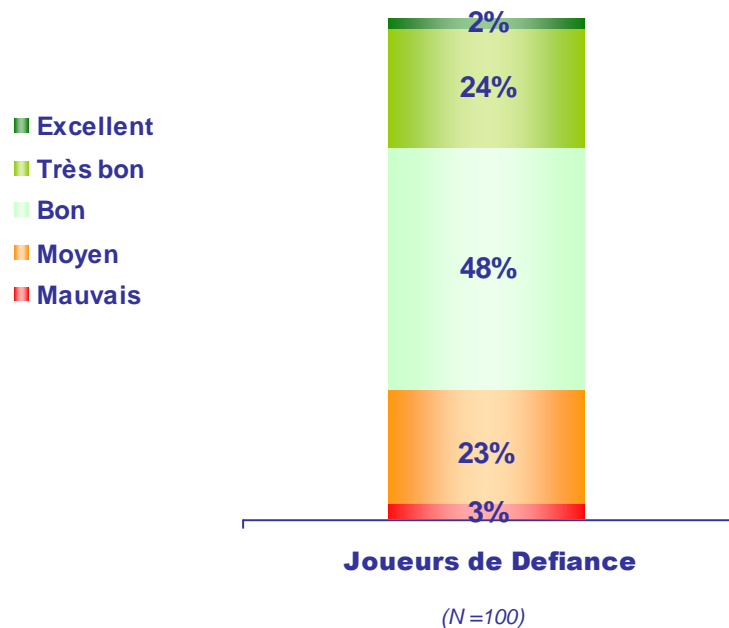
- En creusant les opinions des joueurs, on retiendra en premier lieu une **insatisfaction assez générale sur tous les aspects liés au coté véritablement « multi-joueurs » du jeu** : presque la moitié des joueurs interrogés estiment que leurs actions n'ont pas d'impact sur leur monde, que les guildes ont un rôle négligeable, ou bien – plus révélateur encore – qu'ils ne partagent pas de sentiment d'appartenance à une communauté. *Defiance* est également majoritairement perçu comme **manquant clairement de finition, et la plupart des joueurs ont une mauvaise opinion du système de combat joueurs contre joueurs** ; et s'il est vrai que la plupart des MMO déjà analysés partagent ces défauts, *Defiance* est aussi **pénalisé par des graphismes ou une ambiance sonore assez diversement appréciés**. Enfin, on notera que moins d'un tiers des joueurs interrogés estiment que le jeu est « tactique », là où presque 80% des joueurs de *PlanetSide 2* émettaient ce jugement à l'égard de leur jeu.
- De l'autre coté de la balance, assez peu d'éléments font l'unanimité, la possibilité de jouer en solitaire ne pouvant être perçu comme un point forcément positif. Toutefois, en plus d'un background jugé assez largement comme intéressant (85% des joueurs en ont une opinion positive) **la principale réussite de *Defiance* tiendrait justement dans son aspect « transmédia »**, qui visiblement a convaincu la plupart de ses joueurs : les trois quarts des joueurs interrogés ont visionné la plupart des épisodes de la série (et en ont une opinion majoritairement positive) et surtout, ils **sont plus de la moitié à reconnaître que cela apporte une « dimension supplémentaire au jeu »**. Pris isolément, cet aspect fortement mis en avant par la promotion du jeu semble donc avoir convaincu.
- En terme de modèle économique, *Defiance* avait opté pour un modèle « Buy to Play », à savoir un accès gratuit aux serveurs pour peu que le joueur ait acheté le jeu, avec le renfort désormais traditionnel de la boutique d'objets / services. Les joueurs interrogés semblent avoir **dépensé assez peu dans cette boutique** : un peu moins d'un tiers de joueurs payants, avec une moyenne de 22 euros dépensés en deux mois (soit un montant moyen presque deux fois moins élevé que ceux observés pour *Guild Wars 2* et *PlanetSide 2*). Par contre, **l'image désastreuse du « Pay to Win » a été évitée** pour les 2/3 des joueurs interrogés.
- En définitive, *Defiance* ne marquera sans doute pas durablement les joueurs qui s'y sont essayés, même si une bonne partie d'entre eux auront pu y passer un bon moment. Pourtant, le concept général liant série télévisée et jeu vidéo aura le mérite d'avoir été plus qu'une simple opération marketing. Mais les qualités du jeu proprement dit sont sans doute trop « dans la norme » des MMO, avec ses défauts récurrents et sans qualité suffisamment forte pour pousser les joueurs à s'y attacher ou y investir. Après *Defiance*, nul doute que d'autres vont retenter l'expérience du « transmédia »...

Résultats Bruts



Satisfaction générale des joueurs

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



De façon générale, quelle note, sur 10,
donneriez-vous au jeu Defiance ?



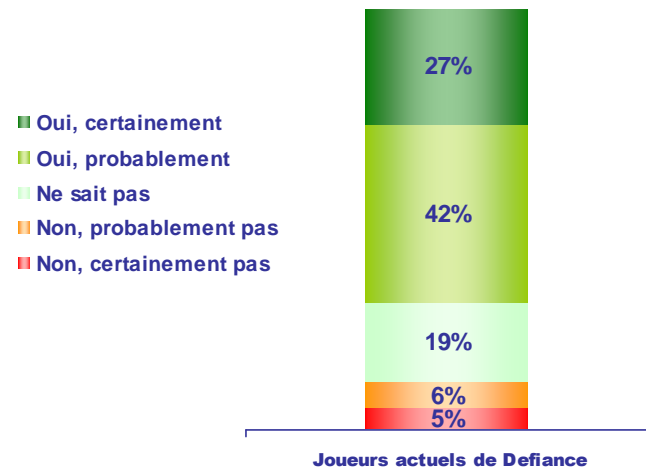
6.6 / 10

Note moyenne recueillie sur les 100 joueurs interrogés

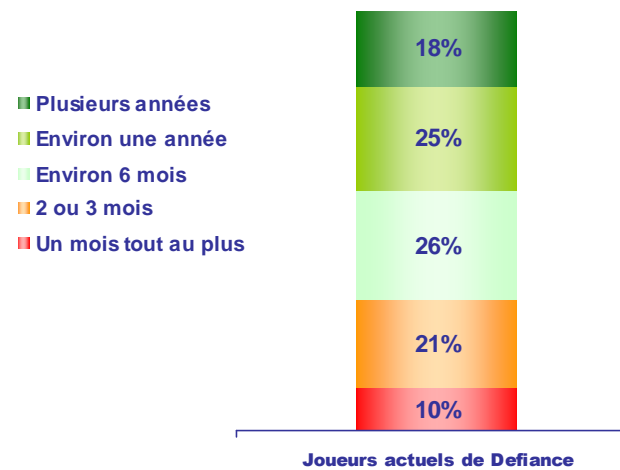


Fidélité des joueurs & extension

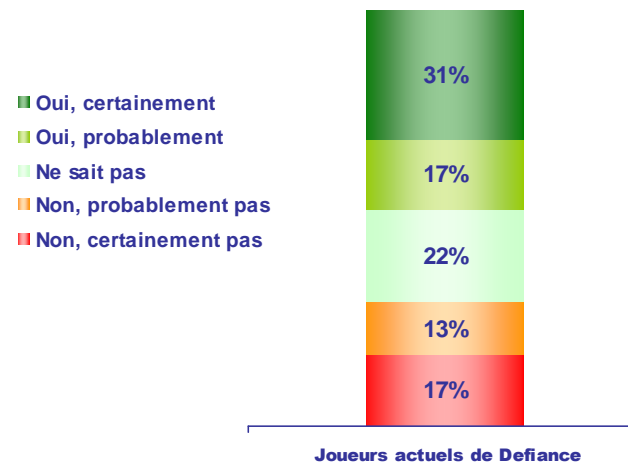
Pensez-vous que vous jouerez encore à defiance d'ici 3 mois ?



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



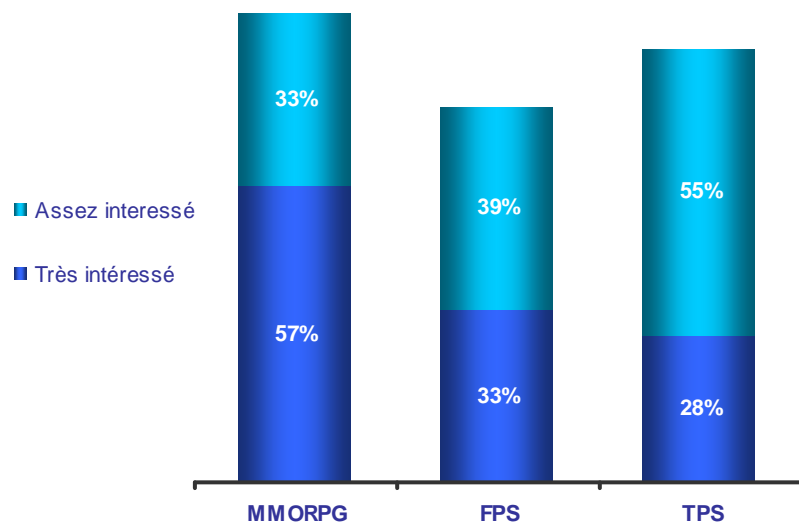
Envisagez-vous l'achat éventuel du premier DLC de Defiance intitulé « Enter the Castithan » ?



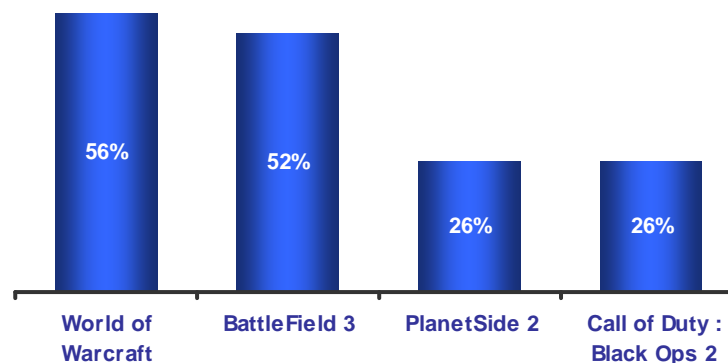


Assiduité et intérêt par type de jeu

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



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



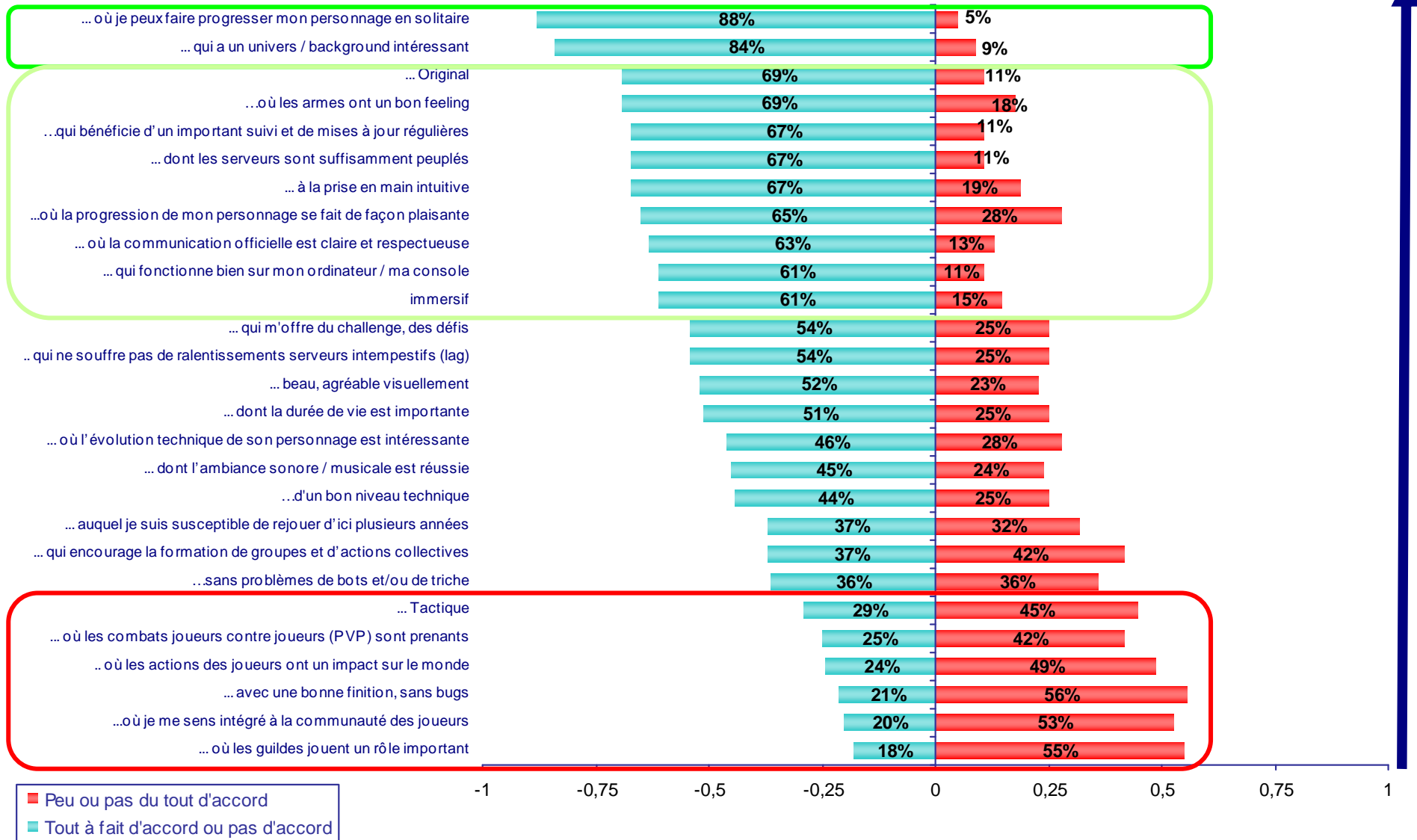
Fréquence de jeu <i>Defiance</i>	%
Plus de 8 heures par jour	3%
De 4 à 8 heures par jour	15%
De 2 à 4 heures par jour	38%
De 1 et 2 heures par jour	20%
De 1 à 5 heures par semaine	21%
Moins souvent	3%



Satisfaction par critères

Diriez-vous que Defiance est un jeu...

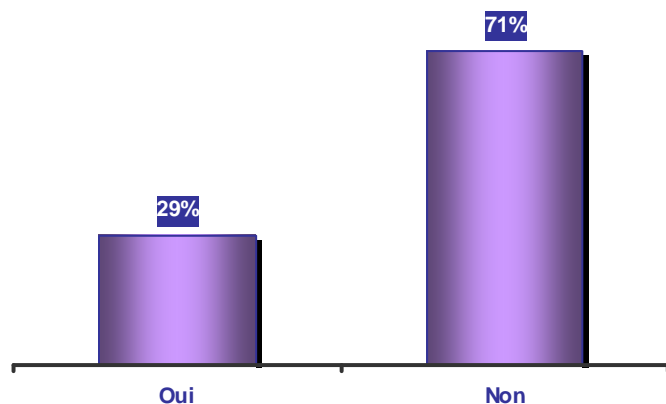
Points positifs





Boutique

Avez-vous déjà acheté des crédits avec de l'argent réel (en euros) via la boutique en ligne de Defiance?

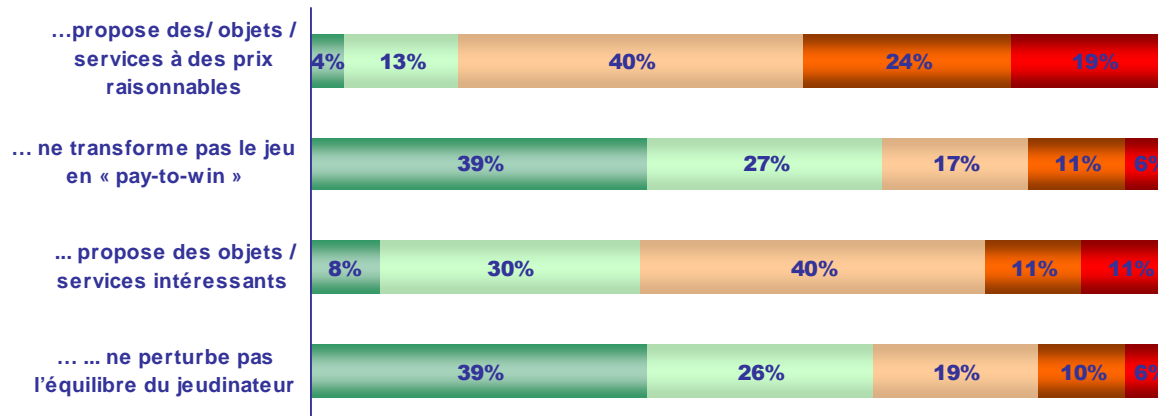


Dépense moyenne des joueurs ayant déjà utilisé la boutique en ligne :

22 euros en 2 mois de jeu

Diriez-vous que la boutique de Defiance...

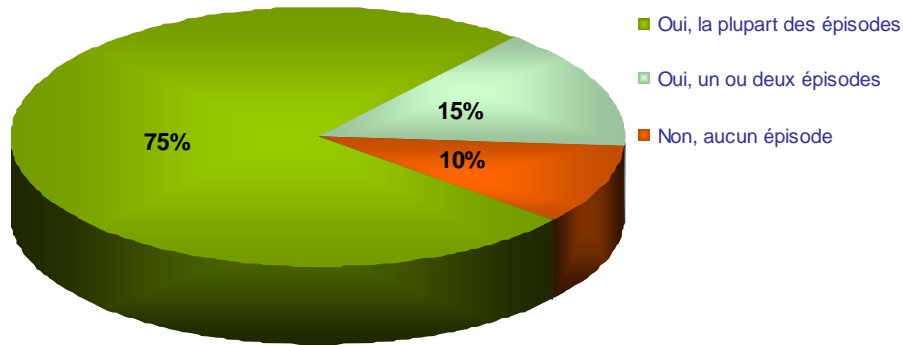
- Tout à fait d'accord
- Plutôt d'accord
- Ni d'accord ni pas d'accord
- Plutôt pas d'accord
- Pas du tout d'accord



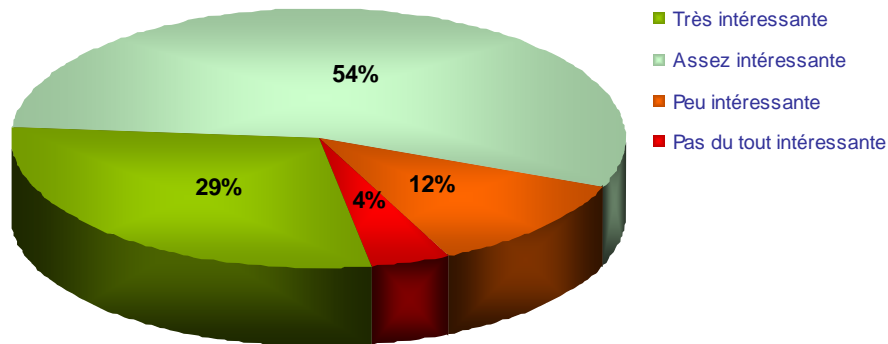


Synergie série TV / jeu vidéo

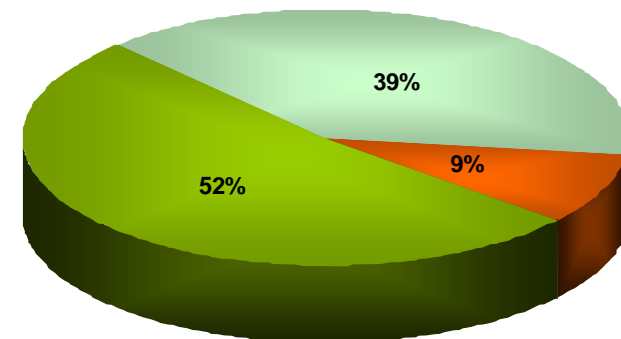
Avez-vous vu la série télévisée *Defiance* ?



Quel jugement portez-vous sur la série télévisée *Defiance* ? Diriez-vous que vous la trouvez... ?



Que pensez-vous de l'aspect « transmédia » du jeu vidéo *Defiance* ? Diriez-vous que...



(question adressée uniquement aux joueurs ayant vu au moins un épisode de la série)