



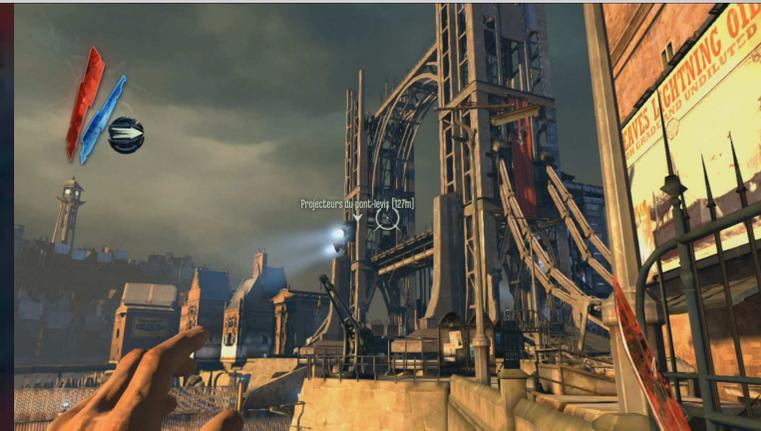
GameStatistics

DISHONORED

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 d'infiltration / action **Dishonored**, développé par **Arkane Studios** et édité par **Bethesda Softworks**. 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 à la mi-décembre 2012), sur une population issue de plusieurs forums francophones d'audiences variées. Dans le cas de *Dishonored*, aux forums généralistes habituels (CanardPC, jeuxvideo.com...) ont été rajoutés les forums des sites spécialisés NoFrag (FPS) et RPG France (jeu de rôle), correspondant au statut hybride du jeu. Pour plus de détails méthodologiques, on se reportera aux précédents rapports *GameStatistics*, le questionnaire et la façon de procéder étant très similaires d'une enquête à l'autre.
- Au total, **environ 300 réponses ont été recueillies** (réparties de façon assez uniforme entre les différentes sources) mais la présente analyse se focalisera sur les 250 issues de joueurs ayant joué à *Dishonored*. Cet échantillon est très majoritairement constitué de **joueurs s'étant procuré le jeu sur PC** (80%), qui ont déjà terminé le jeu au moins une fois (à 85%), avec une moyenne d'âge de **26 ans**.

Synthèse



Synthèse (1/3)

- *Dishonored*, jeu hybride d'action / infiltration développé par le studio d'origine française Arkane (connu notamment pour *Arx Fatalis* et *Dark Messiah of Might & Magic*), aura été l'un des jeux ayant le plus marqué l'année 2012. Ainsi l'étude *GameStatistics* sur l'analyse des notes de la presse francophone PC (à paraître prochainement) classe t'elle ***Dishonored* comme le jeu ayant rassemblé en moyenne les critiques les plus élevées de l'année 2012**. Et le chauvinisme n'y est sans doute pour rien, puisque le jeu se hisse également en tête de l'aggrégateur de critiques internationales *metacritic* sur l'année 2012 ; si l'on y rajoute les nombreuses récompenses honorifiques en tous genres, *Dishonored* a tout du « Game Of The Year » 2012. Mais malgré cette avalanche de bons points, on sait que certains jeux sont parfois très bien reçus par la critique, mais beaucoup moins par les joueurs : *GameStatistics* a mené l'enquête en interrogeant un échantillon des joueurs de *Dishonored* sur leur satisfaction générale à l'égard du jeu, tout en cherchant à analyser ses forces et faiblesses éventuelles.
- On ne fera toutefois guère durer le suspense : ainsi, sur les neuf enquêtes *GameStatistics* menées à ce jour, ***Dishonored* se hisse à la première place en ce qui concerne la satisfaction de ces joueurs**, à ex-æquo toutefois avec *Skyrim*, mais nettement devant *Mass Effect 3*, *Diablo 3* ou encore *Guild Wars 2* (trois jeux également plébiscités par les critiques) : presque la moitié des joueurs interrogés jugent *Dishonored* comme étant un jeu « excellent », et seule une minorité infime d'entre eux émettent un jugement négatif (moins de 4% de « moyen » et « mauvais » cumulés). Parmi les jeux qui s'apparentent le plus au style hybride de *Dishonored* – *Assassin's Creed 3* et *Hitman Absolution* ou bien encore *Deus Ex : Human Revolution* – les joueurs de *Dishonored* préfèrent très majoritairement celui-ci à ses « concurrents ».
- Malgré ce niveau de satisfaction extrêmement élevé, **les joueurs interrogés restent relativement prudents quant à l'achat potentiel de DLC sur le jeu**. Ils ne sont ainsi « que » 40% à avoir acheté ou à envisager d'acheter le tout premier DLC intitulé *City Trials*. Surtout, leur intention d'achat future de DLCs (deux autres ayant déjà été annoncés, en plus de *City Trials*) reste également mesurée : un tiers de futurs acheteurs déclarés ou potentiels et un quart d'indécis, les autres étant plutôt décidés à s'en tenir au jeu d'origine. Ces résultats, s'ils restent fondamentalement positifs, sont toutefois assez proches de ce qui avait pu être relevé pour *diablo 3* ou *Mass Effect 3*. Ils démontrent sans doute que même pour un jeu très apprécié de ses joueurs, une large portion d'entre eux se déclare plutôt réticente au principe des DLCs.



Synthèse (2/3)

- Si aucun chiffre de vente sur *Dishonored* n'a été communiqué, Bethesda laissait entendre que celles-ci étaient très satisfaisantes, surtout pour une « nouvelle licence ». Dans notre échantillon de répondants, on notera que les joueurs ayant précommandé le jeu, s'ils forment tout de même presque un tiers des interrogés, sont proportionnellement beaucoup moins nombreux qu'ils ne l'étaient pour *Mass Effect 3* ou *Diablo 3*. **Aussi les ventes de *Dishonored* se sont-elles sans doute plus étalées au cours des jours et semaines suivant la sortie du jeu, les excellents retours de la presse et des joueurs aidant.** D'ailleurs, interrogés sur les principaux motifs les ayant poussés à acheter *Dishonored*, les joueurs citent à 70% les critiques convaincantes de la presse spécialisée, et à environ 45% les bons retours des joueurs. L'image du studio de développement (54%) et les différents éléments présentés directement par les développeurs ou éditeurs (61%) ont également contribué de façon importante à cette décision d'achat. Ainsi, même s'il ne bénéficiait pas du soutien d'une prestigieuse licence, ***Dishonored* a su s'imposer massivement par les retours de la presse et des joueurs, tout en se montrant habile et convaincant dans sa communication.**
- Parmi la multitude d'éléments ressortant de façon majoritairement positifs, on en retiendra certains faisant quasiment l'unanimité parmi les joueurs interrogés : **l'excellente prise en main du jeu** (99% d'avis favorables), **son originalité** (93%), **l'intérêt de son univers** (97%), ou bien encore **la multiplicité des moyens mis à disposition du joueur pour résoudre ses problèmes** (97%). Autant d'éléments particulièrement mis en avant par la promotion du jeu, qui se retrouvent ainsi totalement confirmés par les opinions des joueurs. A un degré très légèrement inférieur, les graphismes, l'ambiance sonore / musicale, la réussite de la composante infiltration ou encore l'immersion sont également très largement jugés positivement. Enfin, on notera en particulier **la très forte proportion de joueurs considérant que le jeu est doté d'une bonne finition et sans bugs** (87%), alors qu'il s'agit d'un critère sur lequel les joueurs se montrent habituellement très critiques (35% en moyenne sur l'ensemble des jeux testés).
- Difficile de trouver des points franchement négatifs dans les différents critères soumis au verdict des joueurs, si ce n'est peut-être la **trop grande facilité du jeu** (presque 50% des joueurs interrogés considérant que le jeu n'est « pas difficile »), ou bien **l'aspect technique perçu comme peu avancé** (mais aucun des jeux précédemment sondés n'a fait beaucoup mieux sur ce critère). Par contre, on peut relever certains aspects où l'appréciation est quelque peu partagée parmi les joueurs : ainsi 20% des interrogés sont insatisfaits de la durée de vie du jeu, même si presque 60% le sont (et plus de 75% ont recommencé une seconde partie ou ont l'intention de le faire). 25% d'entre eux sont également critiques à l'égard de l'intelligence des adversaires. Enfin, on pourra toujours noter que certains éléments comme les combats, le scénario ou bien encore l'évolution du personnage sont certes perçus positivement, mais à un niveau qui reste plutôt en phase avec ce qui a été observé par les jeux précédemment sondés.



Synthèse (3/3)

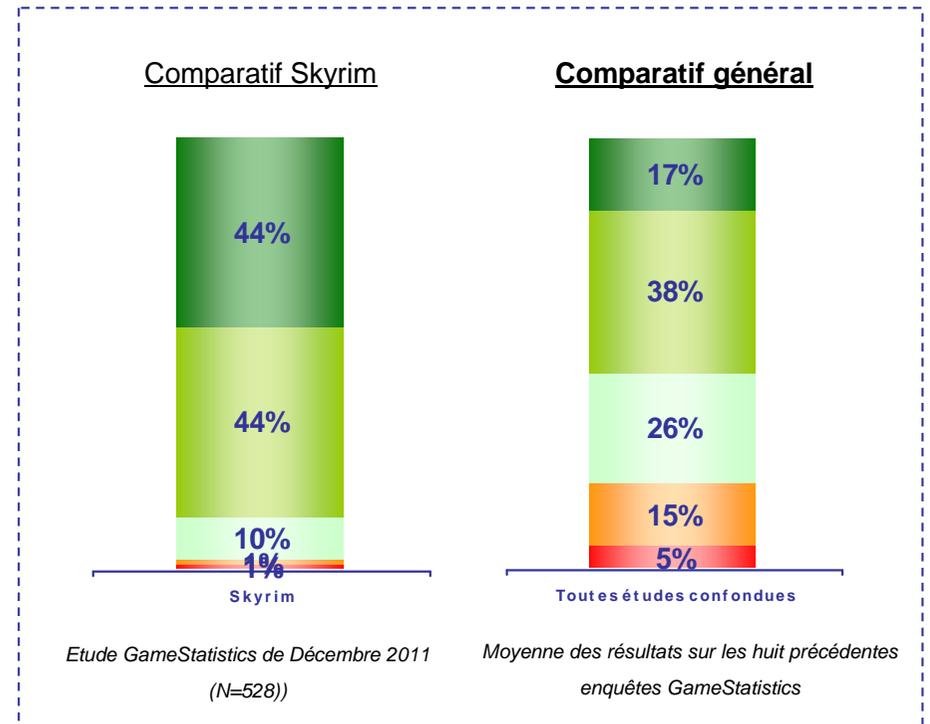
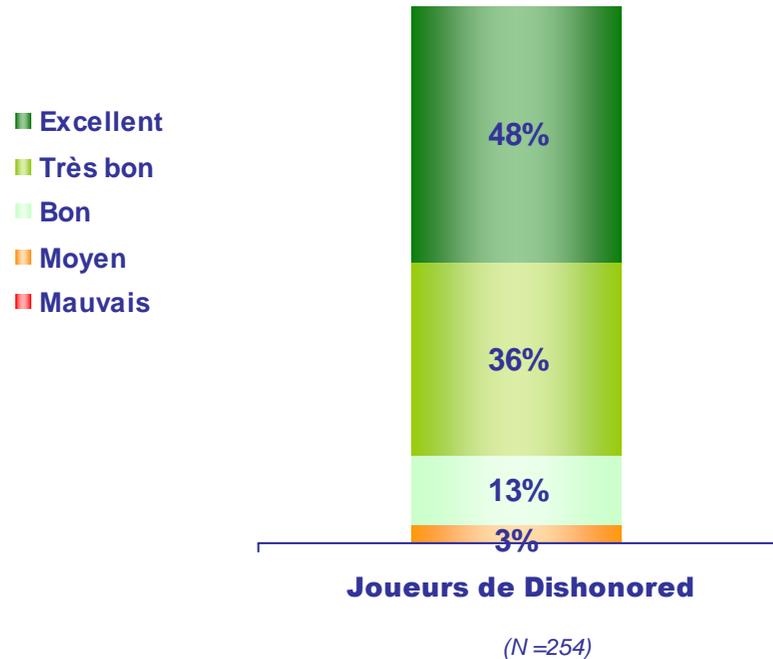
- Pour sa promotion, *Dishonored* mettait notamment en avant la variété des approches laissées au joueur pour remplir ses missions, en particulier le choix d'une approche discrète (le summum étant l'approche dite « fantôme », sans faire aucune victime) ou bien au contraire ouvertement meurtrière. Interrogés sur l'orientation de leur première partie, un peu plus de la moitié des joueurs ont déclaré avoir opté pour une approche discrète dite relative, c'est-à-dire en ne s'épargnant pas quelques crimes de temps à autres. Les approches « fantômes » ou bien au contraire plus agressives ont également été adoptées dans des proportions non-négligeables, mais ils sont très peu nombreux en revanche à avoir abordé le jeu comme s'il s'agissait d'un jeu de tir classique (une approche à priori plus adaptée pour une seconde partie). Au final, on retiendra que la **majorité des joueurs ont opté pour une approche discrète lors de leur première partie, mais que les autres alternatives n'ont pas été délaissées pour autant.**
- Les joueurs ayant terminé le jeu étaient également invités à classer, par ordre de préférence, les différentes missions du jeu (à l'exclusion de l'introduction et des intermèdes courts). L'analyse de ces différents classements montre que **deux missions ont particulièrement plu aux joueurs : « la dernière fête des Boyle » et « la maison du plaisir »** (toutes deux ayant été classées comme mission préférée par un peu moins de 30% des sondés chacune). La première mission du jeu (assassinat du grand superviseur) a également été appréciée, tandis que l'épilogue et l'enlèvement du médecin royal ont été les moins citées. Ces mêmes joueurs ayant terminé le jeu (dont on notera l'importante proportion qui l'a fait à deux voire trois reprises) ont jugé dans l'ensemble positivement l'épilogue, même si la proportion d'avis très positifs reste contenue (85% d'opinions positives, mais seulement 34% de prononcées).
- Arkane avait déjà une excellente réputation auprès des joueurs francophones – avec peut-être un petit coup de pouce de part son origine lyonnaise -, et celle-ci s'en ressort sans aucun doute renforcée après *Dishonored*. Les joueurs interrogés étaient invités à exprimer leur préférence personnelle pour la prochaine production d'Arkane : on constate sans surprise que **le principe d'une suite ou d'un spin-off à *Dishonored* remporte les suffrages (40%)** ; mais **l'aura d'un *Arx Fatalis* est restée vivace**, 20% des sondés souhaitant une suite à celui-ci (*Arx Fatalis* étant le tout premier jeu d'Arkane, un jeu de rôle très favorablement accueilli par les critiques, mais aux ventes décevantes). Quoi qu'il en soit, nul doute que les développeurs d'Arkane ont déjà fait leur choix... verdict dans une prochaine enquête sur un jeu Arkane, sans doute d'ici plusieurs années !

Résultats Bruts



Satisfaction générale des joueurs

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



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

⇒ **8.3 / 10** ⇒

55% des interrogés ayant également joué à Deus Ex : Human Revolution ont préféré Dishonored

76% des interrogés ayant également joué à Hitman Absolution ont préféré Dishonored

60% des interrogés ayant également joué à Assassin's Creed 3 ont préféré Dishonored

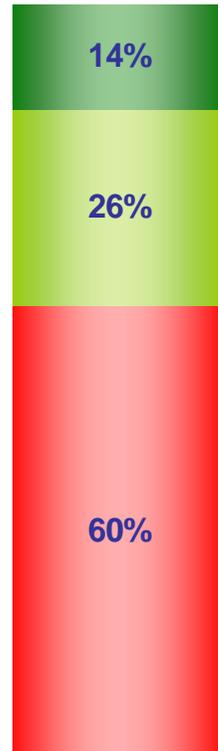
53% des interrogés ayant également joué à Dark Messiah ont préféré Dishonored



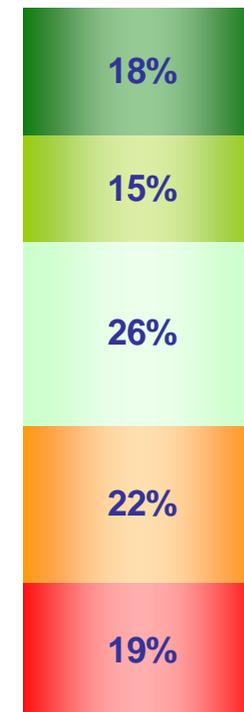
DLCs

Avez-vous acheté le premier DLC de Dishonored intitulé City Trials ?

- Oui
- Non, mais je compte l'acheter
- Non, et je ne compte pas l'acheter



Envisagez-vous l'achat éventuel de DLC (contenu additionnel téléchargeable) pour le jeu Dishonored ?

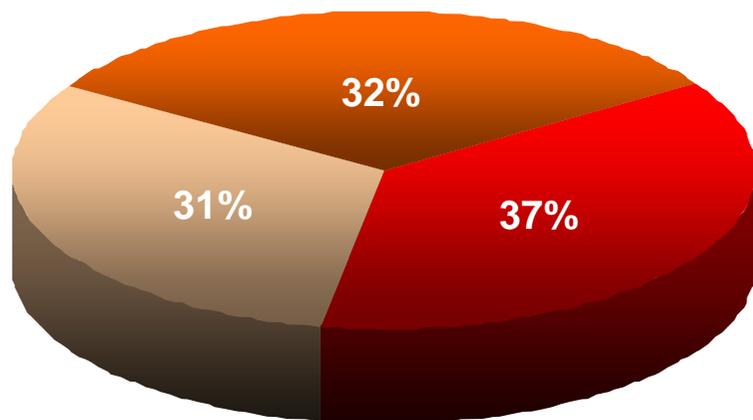


- Certainement
- Probablement
- Ne sais pas
- Probablement pas
- Certainement pas



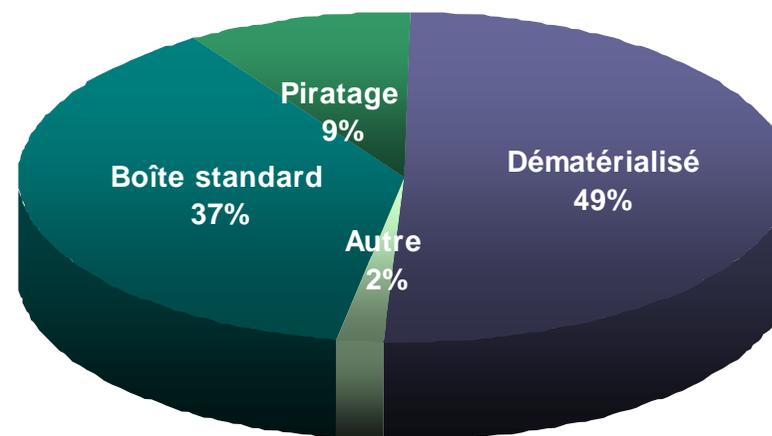
Dates et type d'achat

Quand vous êtes-vous procuré le jeu Dishonored ?



- En pré-commande
- Le jour de la sortie officielle ou jusqu'à une semaine après
- Plus d'une semaine après la sortie officielle

De quelle façon vous êtes-vous procuré le jeu Dishonored ?

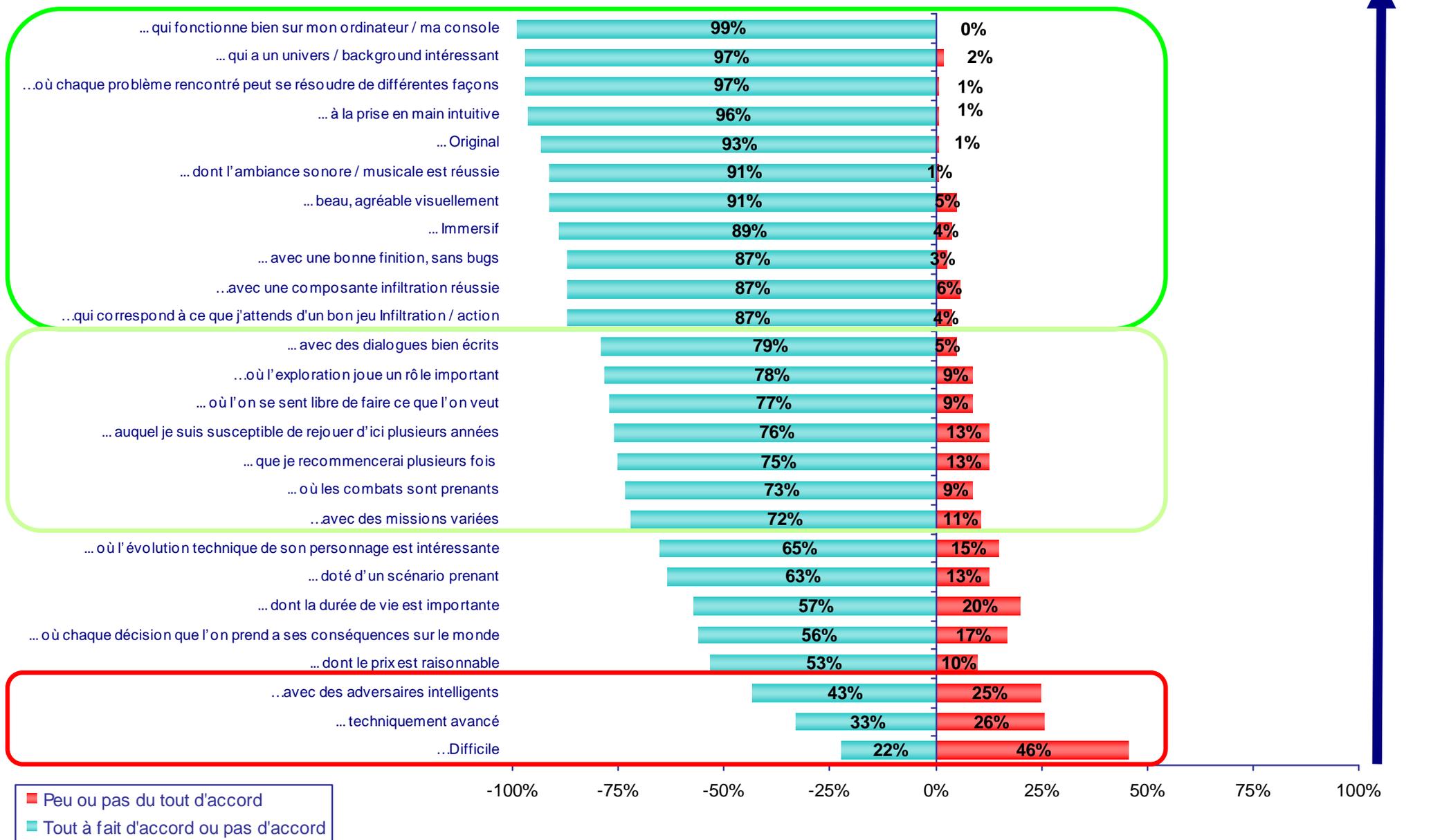




Satisfaction par critères

Diriez-vous que Dishonored est un jeu...

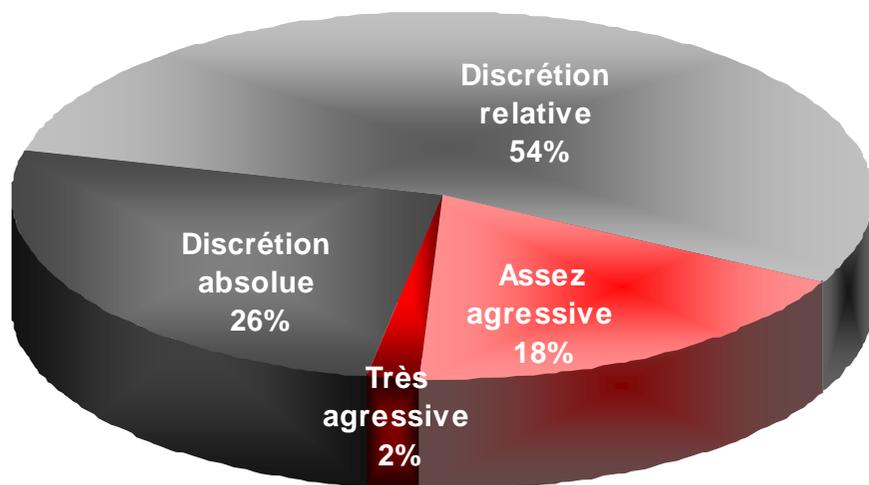
Points positifs



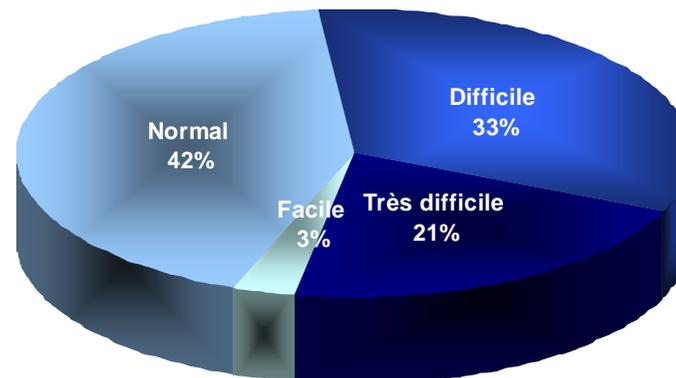


Styles de jeu

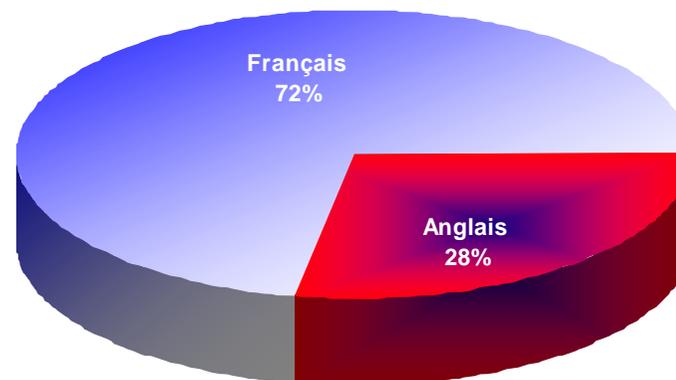
Pour votre toute première partie de Dishonored, quelle approche générale avez-vous choisi ?



Et quel niveau de difficulté avez-vous choisi, pour cette toute première partie ?



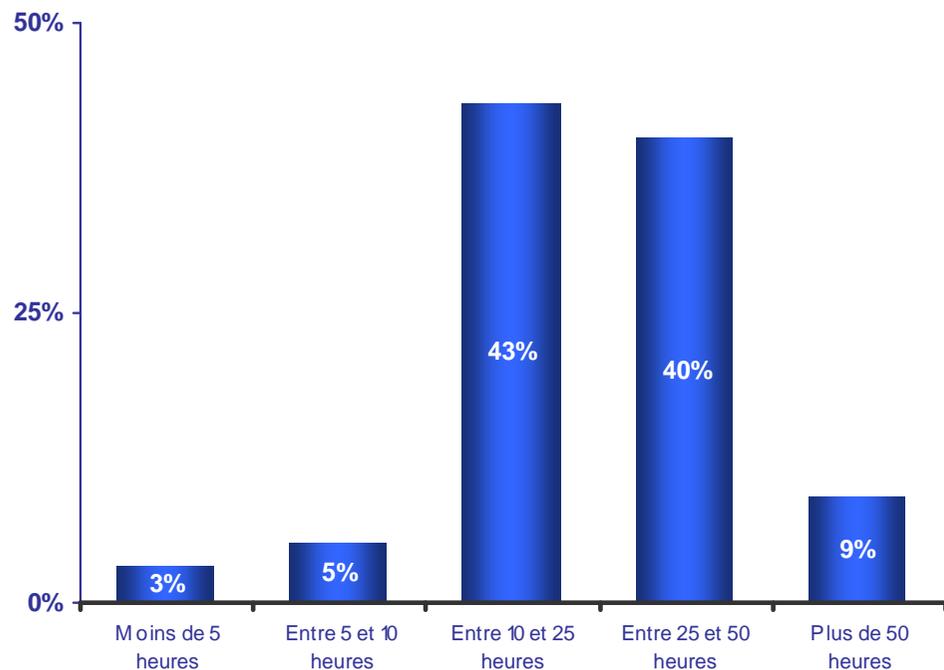
Enfin, en quelle langue avez-vous joué pour cette première partie ? (hors sous-titres)



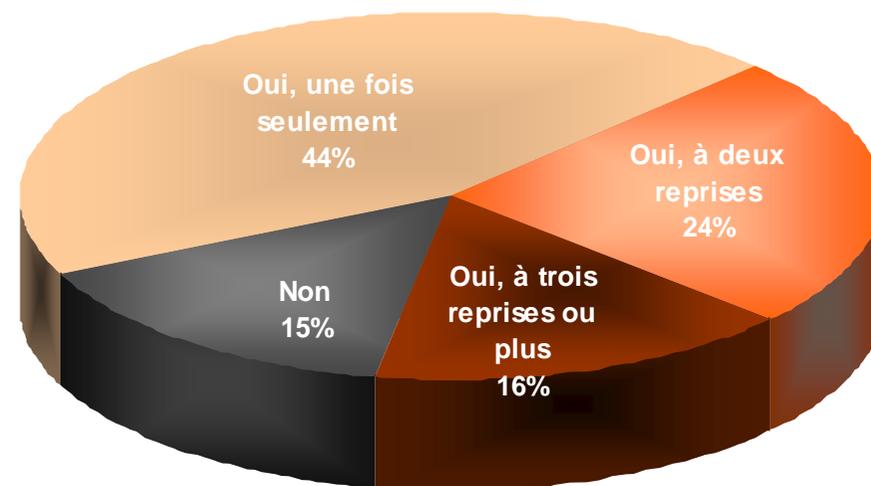


Intensité de jeu et durée de vie

Au total, combien d'heures avez-vous consacrées au jeu Dishonored?



Avez-vous terminé Dishonored ?

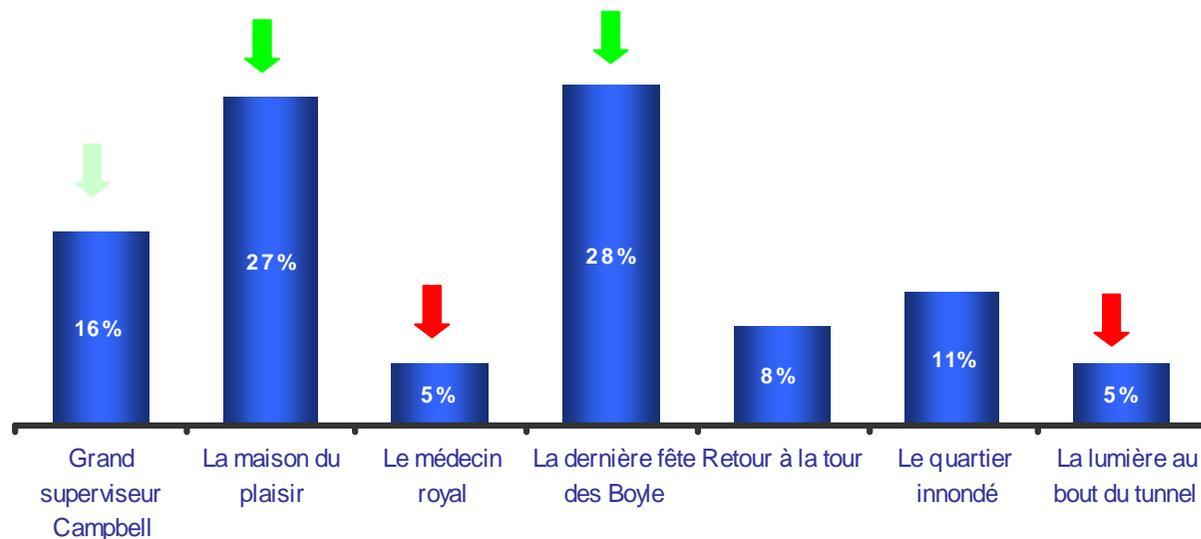




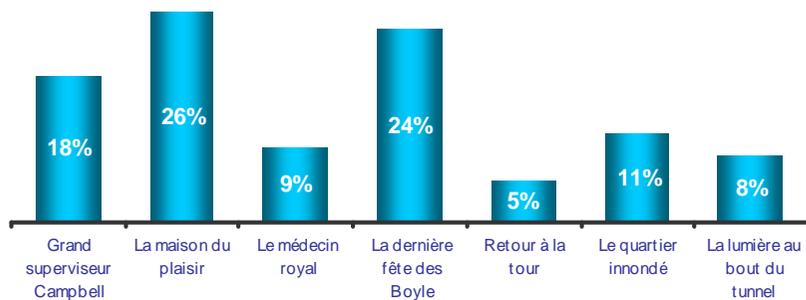
Epilogue et missions préférées

Lesquelles des principales missions du jeu ci-dessous avez-vous le plus appréciées?

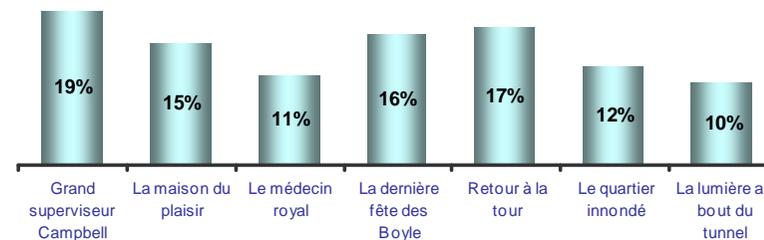
Cité en PREMIERE position



Cité en SECONDE position



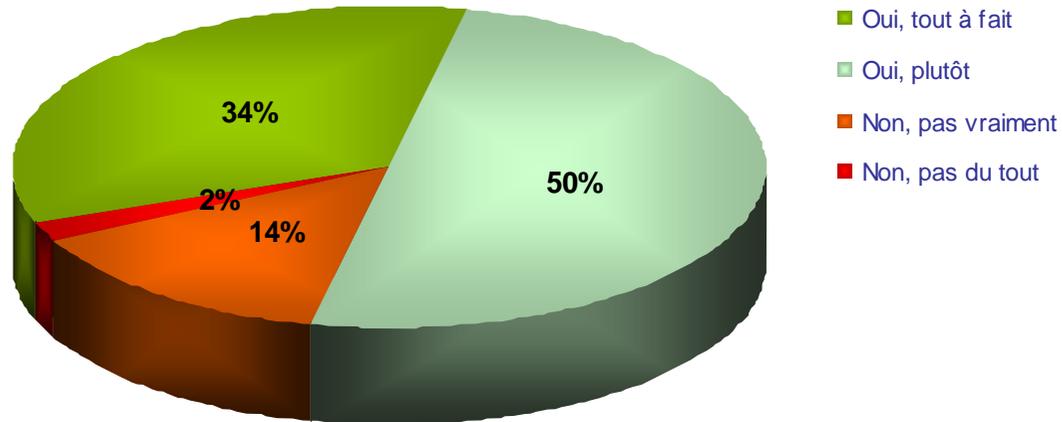
Cité en TROISIEME position



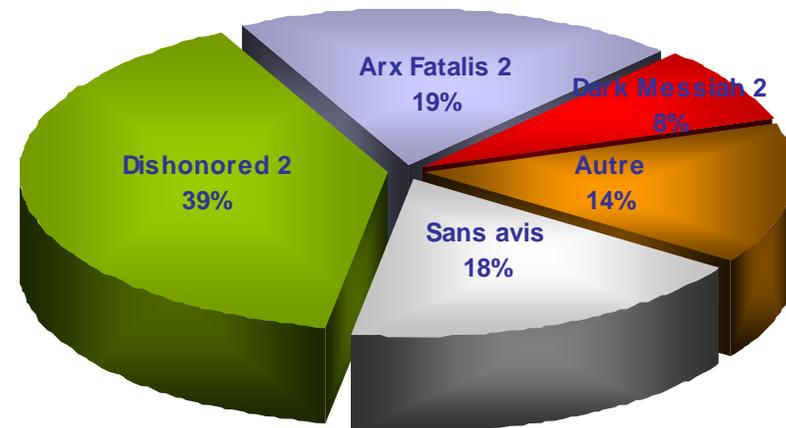


Appréciation épilogue / prochain jeu

Avez-vous apprécié la fin de Dishonored ?
(joueurs ayant terminé le jeu uniquement)



Pour le prochain jeu d'Arkane Studio (qui a développé Dishonored), que préféreriez-vous ?



Note : cette question a été posée à l'ensemble des répondants de l'enquête, et pas uniquement ceux ayant joué à Dishonored