



GameStatistics

Game of Thrones RPG

Rapport d'Enquête



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 **Game of Thrones : le trône de fer** (à ne pas confondre avec le jeu de stratégie intitulé *Game of Thrones : Genesis*), développé par **Cyanide** et édité par **Focus Home Interactive**.
- Depuis le début de l'année 2012, *GameStatistics* a mené six études consacrées à divers jeux vidéo sortis sur PC et consoles. Le présent rapport fera état de comparaisons avec les résultats de certaines de ces études, notamment les jeux de rôle et donc « concurrents indirects » de *Game of Thrones* que peuvent être *TES 5 :Skyrim*, *Kingdoms of Amalur* et *Mass Effect 3*.



Sommaire

I. Introduction

- a. Objectifs et méthodologie
- b. Descriptif de l'échantillon

II. Présentation des résultats

- a. Satisfaction
- b. Forces et faiblesses
- c. Autres résultats

Conclusion

OBJECTIFS et METHODOLOGIE





Game of Thrones

- On ne présente plus désormais la **très populaire licence du « trône de fer »**. Principalement basée sur les romans de l'auteur GRR Martin (« *a song of ice and fire* » dans la version originale), elle fait également l'objet depuis 2010 d'une série télévisée connaissant un très important succès critique et d'audience.
- Le studio de développement français **Cyanide**, après un « forcing » de plusieurs années auprès de l'auteur, avait fini par obtenir les droits d'une adaptation en jeu vidéo. C'est ainsi que deux jeux vidéo basés sur la licence du trône de fer ont été développés par Cyanide : un jeu de stratégie temps réel et un jeu de rôle. C'est de ce dernier dont il est question dans le présent rapport.
- Beaucoup de joueurs faisaient part de leur scepticisme à l'idée qu'une licence aussi prestigieuse et désormais très populaire soit confiée à un « petit » studio, n'ayant par ailleurs pas d'expérience particulière dans le domaine des jeux de rôle (on précisera toutefois que Cyanide avait récupéré les droits du trône de fer *avant* que ne soit annoncée la série télévisée). Et pour les nombreux « fans » du trône de fer, le risque était de voir leur univers favori dénaturé par une adaptation hâtive et peu regardante sur la cohérence avec les livres. Au final, les attentes étaient donc particulièrement fortes pour un studio aux moyens limités tels que Cyanide, et le défi d'autant plus conséquent.
- Deux mois après sa sortie en France, **le bilan de *Game of Thrones* semble très mitigé à première vue** : si aucun retour sur les ventes n'a (encore?) été rendu publique, *Game of Thrones* a pâtit de critiques dans l'ensemble moyennes voire mauvaises de la presse spécialisée. Une consultation rapide des sujets consacrés au jeu dans les forums spécialisés fait état de retours assez moroses, quoiqu'avec le temps ceux-ci semblent désormais plus favorables.



Objectifs de l'enquête

- Toutes légitimes qu'elles soient, les critiques ne reflètent pas forcément l'avis des joueurs, en particulier lorsqu'il s'agit de jeux comme *Game of Thrones*, s'adressant à priori plus à un public de « spécialistes ». GameStatistics s'est donc intéressé aux appréciations de ces joueurs s'étant procuré le jeu malgré son image publique mitigée.

- Au-delà de la pure appréciation du jeu (bon ou mauvais), cette enquête vise à apporter des réponses aux questions suivantes :
 - Par rapport à d'autres jeux du même genre sortis récemment, comment se situe *Game of Thrones*?
 - Est-il fidèle à la licence du trône de fer? Les joueurs connaissant bien les livres se retrouvent t'ils dans l'univers dépeint par le jeu vidéo?
 - Quels semblent être ses principaux défauts? Lesquels semblent avoir le plus pesé dans le jugement final des joueurs?
 - Au contraire, quels sont les points forts du jeu? Lesquels resteront comme des réussites indéniables au vu des joueurs?

- *GameStatistics* a donc cherché à **donner des éléments de réponse quantitatifs** à toutes ces questions, en procédant à une **enquête en ligne auprès des joueurs francophones de *Game of Thrones***.



Méthodologie

- **Méthodologie** : sondage online diffusé via des invitations publiques sur six forums francophones de jeux vidéo / consacrés à la saga du trône de fer.

- **Limites méthodologiques** : Cette façon de procéder n'est évidemment pas optimale, 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. On prendra donc de soin dans un premier temps d'étudier les caractéristiques de l'échantillon retenu.

- **Sélection des forums** : Cette limite méthodologique est toutefois atténuée par une sélection de forums d'audiences variées, permettant ainsi l'expression d'un nombre important de « sensibilités » différentes:
 - **Jeuxvideos.com** : site de référence sur les jeux vidéo en général
 - **CanardPC** : site de référence pour les jeux vidéo PC
 - **La Garde de nuit** : site de référence sur l'univers du trône de fer (livres, série et adaptations dérivées)
 - **JeuxOnline** : site de référence sur les jeux en ligne
 - **RPGFrance** : site spécialisé dans les jeux de rôle solo
 - **X-Box Mag** : site spécialisé pour la X-Box
 - ...Ainsi que les inscrits à la lettre d'informations de GameStatistics



Terrain

- Les invitations à l'enquête ont été diffusées du 14 au 21 Août 2012, soit **environ 2 mois après la sortie du jeu en France** (période de référence pour les enquêtes *GameStatistics*). Dans la mesure où la plupart des études précédentes ont été effectuées dans le même « timing », avec un questionnaire et une méthodologie similaire, *GameStatistics* est en mesure de comparer les résultats obtenus d'une enquête à l'autre.
- Il est important de noter que ce qui est analysé n'est pas tant les « qualités intrinsèques » de *Game of Thrones*, mais sa **perception par les joueurs à un instant donné**. *GameStatistics* n'a aucune prétention à « juger » le jeu sondé, mais simplement à recueillir et synthétiser les avis de ceux qui y ont joué.
- Au total, l'enquête aura reçu **185 réponses**. Toutefois, si l'on exclut les réponses incomplètes ainsi que celles de joueurs n'ayant pas joué à *Game of Thrones*, seulement 80 réponses ont pu être prises en compte pour l'essentiel de l'analyse. Ce nombre de répondants faible s'explique par le succès limité du jeu (comparé en tous cas aux jeux précédemment sondés par *GameStatistics*), et dans une moindre mesure par la période de diffusion du sondage. Il ne sera donc pas possible d'analyser des résultats détaillés par tranche d'âge, type de plate-forme...

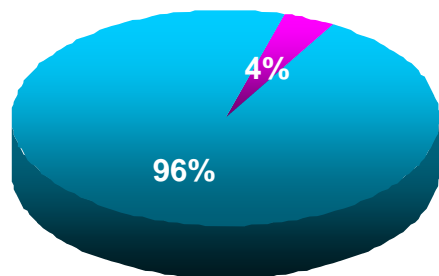
DESCRIPTIF de l'ECHANTILLON



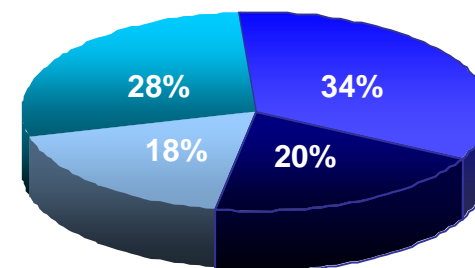


Caractéristiques générales

... Par genre

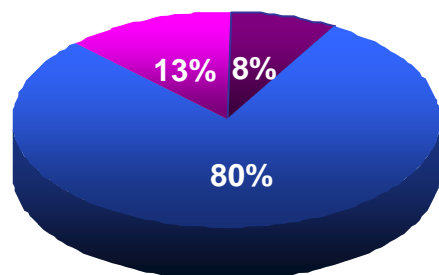


... Par tranche d'âge (moyenne = 27 ans)

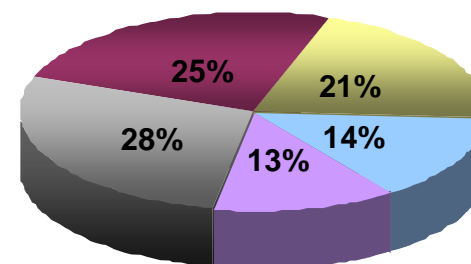


L'échantillon obtenu est **masculin, équilibré en terme de tranches d'âge**, et très majoritairement constitué de joueurs **s'étant procuré le jeu sur PC**. L'origine des répondants est assez équitablement répartie entre *CanardPC*, *jeuxvideos.com*, la *garde de nuit* et les autres sources de répondants.

... Par plateforme



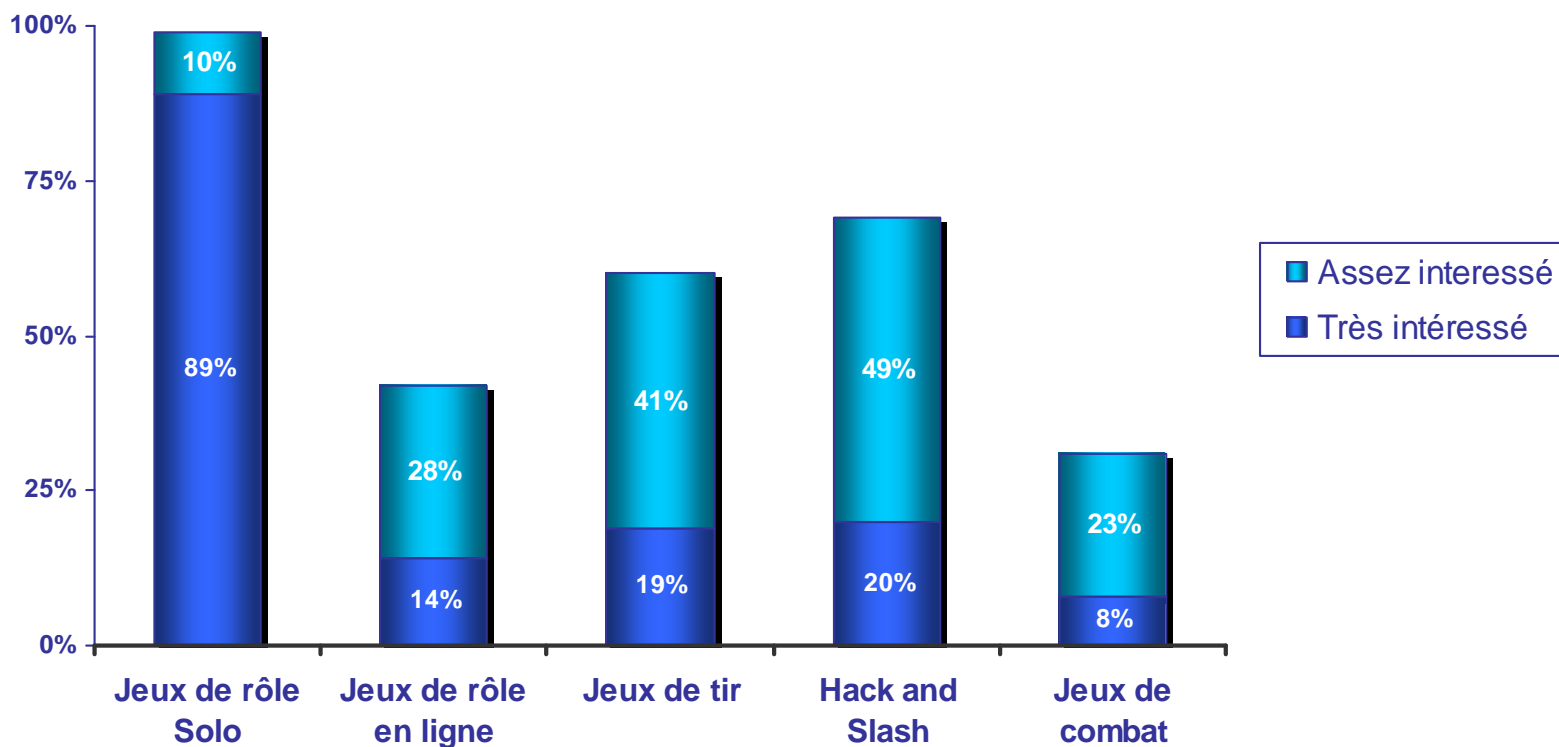
... Par Forum d'origine





Affinités par type de jeu

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

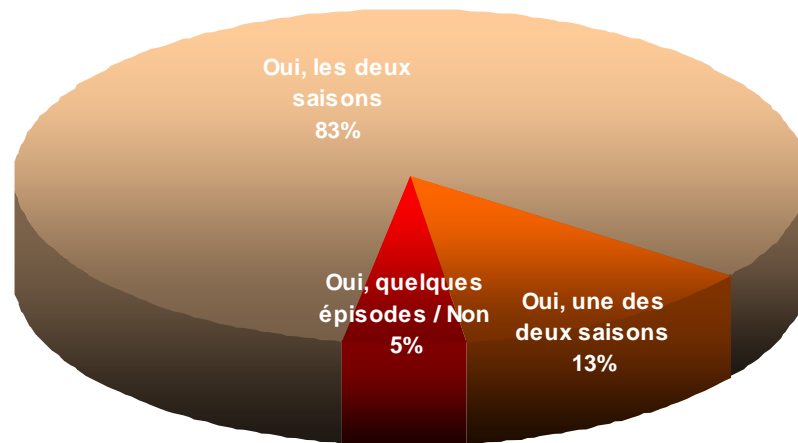


- C'est un échantillon également constitué dans sa très grande majorité par des **adeptes des jeux de rôle solo**.

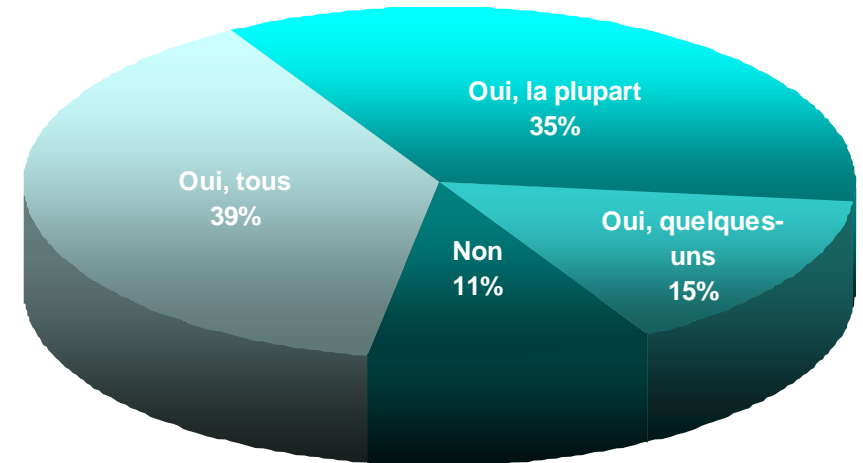


Connaissance de l'univers

Avez-vous vu la série télévisée basée sur l'univers du trône de fer intitulée « Game of Thrones » ?



Avez-vous lu des livres basés sur l'univers du trône de fer (saga intitulée « A song of ice and fire » en anglais) ?



- La quasi-totalité des répondants sont **familiers avec l'univers du trône de fer**, au moins par l'intermédiaire de la série. Ils forment une majorité un peu plus contenue toutefois à avoir une bonne connaissance des livres.
- Au final, on retiendra donc que l'échantillon des répondants doit être vu comme étant plutôt **représentatif des « joueurs PC, amateurs de jeux de rôle et connaisseurs de l'univers du trône de fer »**

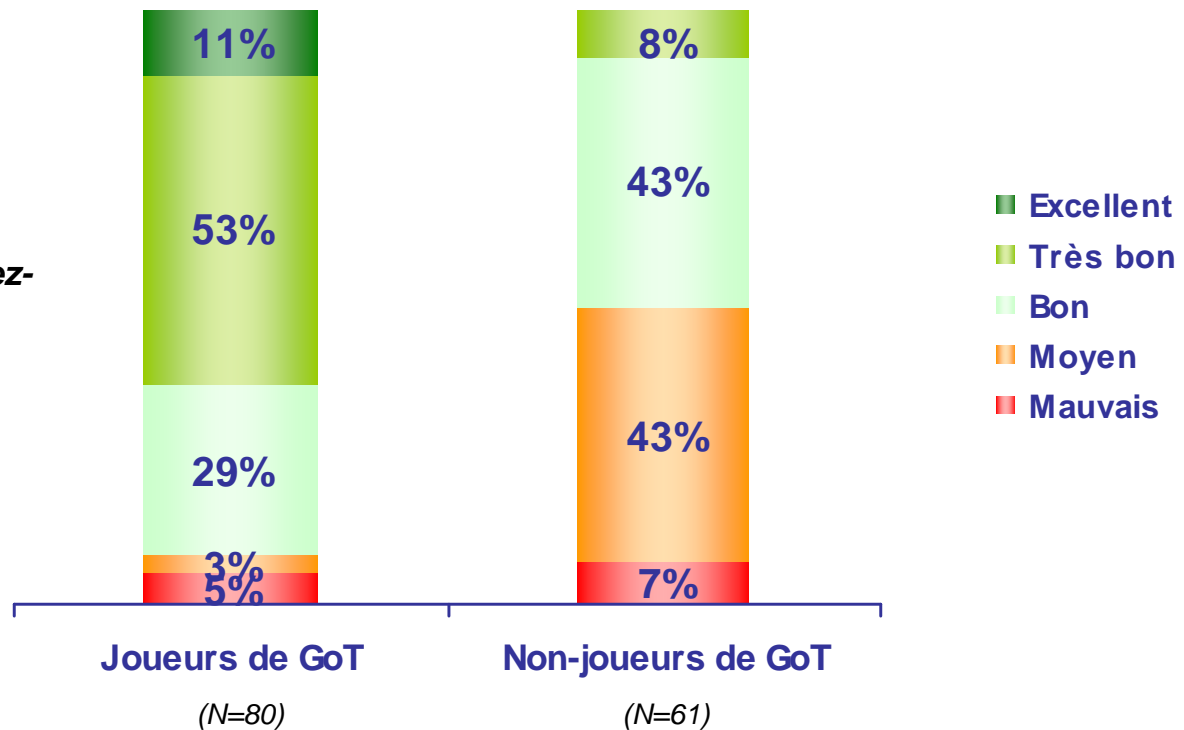
Satisfaction



Satisfaction des joueurs 1/2

De façon générale, quelle image avez-vous du jeu *Game of Thrones*?

Diriez-vous que c'est un jeu...

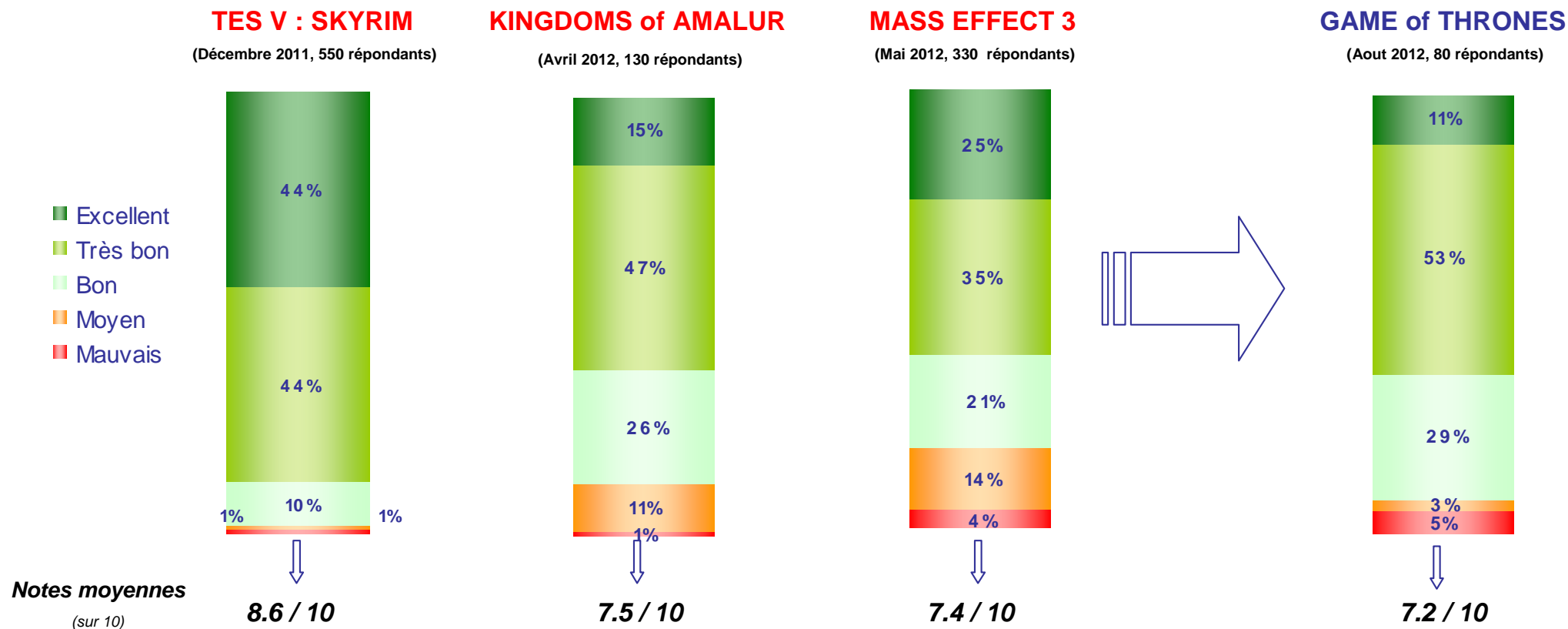


- Le **niveau de satisfaction des joueurs** s'étant procuré *Game of Thrones* semble à **première vue plutôt positif**, avec un peu plus de la moitié d'entre eux le considérant comme « très bon ». En revanche, **l'image de *Game of Thrones* auprès des interrogés ne s'étant pas procuré le jeu est nettement plus négative**, sans doute influencée (au moins en partie) par les mauvaises notes décernées par la critique.
- *Game of Thrones* semble donc avoir trouvé son public, malgré une image « publique » globalement négative.



Satisfaction des joueurs 2/2

- Comparaison des résultats avec les précédentes études GameStatistics de 2012 consacrées à des jeux de rôle :
(cible « joueurs du jeu » uniquement)

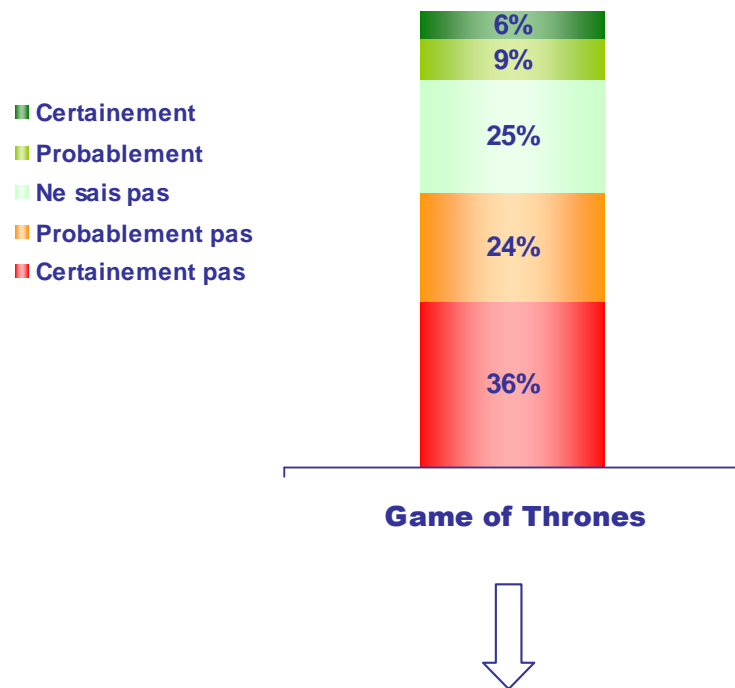


- *Game of Thrones* n'a pas à rougir de la comparaison avec les autres grands jeux de rôle de 2012. Certes, *Skyrim* est loin devant avec ses 90% de répondants enthousiastes, mais *Kingdoms of Amalur* et même *Mass Effect 3* affichent un niveau de satisfaction moyen assez similaire à *Game of Thrones*. On notera aussi que les opinions des joueurs interrogés sur ce dernier sont plus homogènes que celles des joueurs de *Mass Effect 3* par exemple : ces derniers étaient plus nombreux à être particulièrement enthousiastes à l'égard du titre, mais aussi plus nombreux à être sévèrement critiques (18% d'opinions négatives, contre 12% pour *Kingdoms of Amalur* et seulement 8% pour *Game of Thrones*).

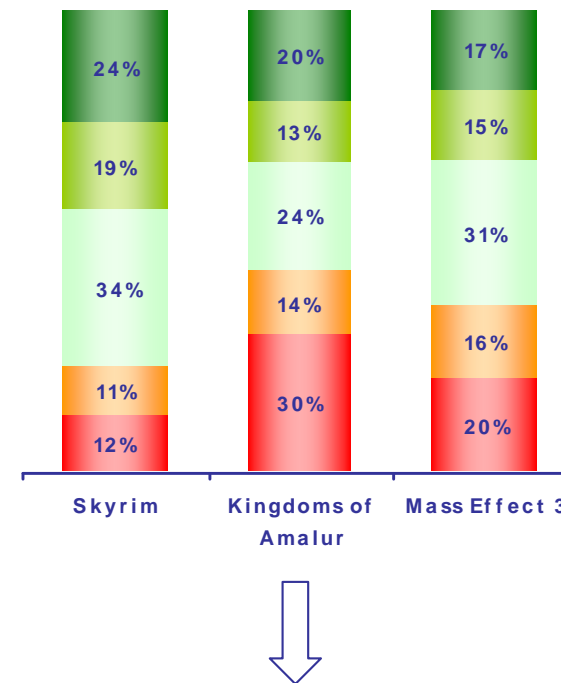


DLCs potentiels

Envisagez-vous l'achat éventuel de DLC (contenu additionnel téléchargeable) pour le jeu *Game of Thrones*?



Précédentes enquêtes *GameStatistics*



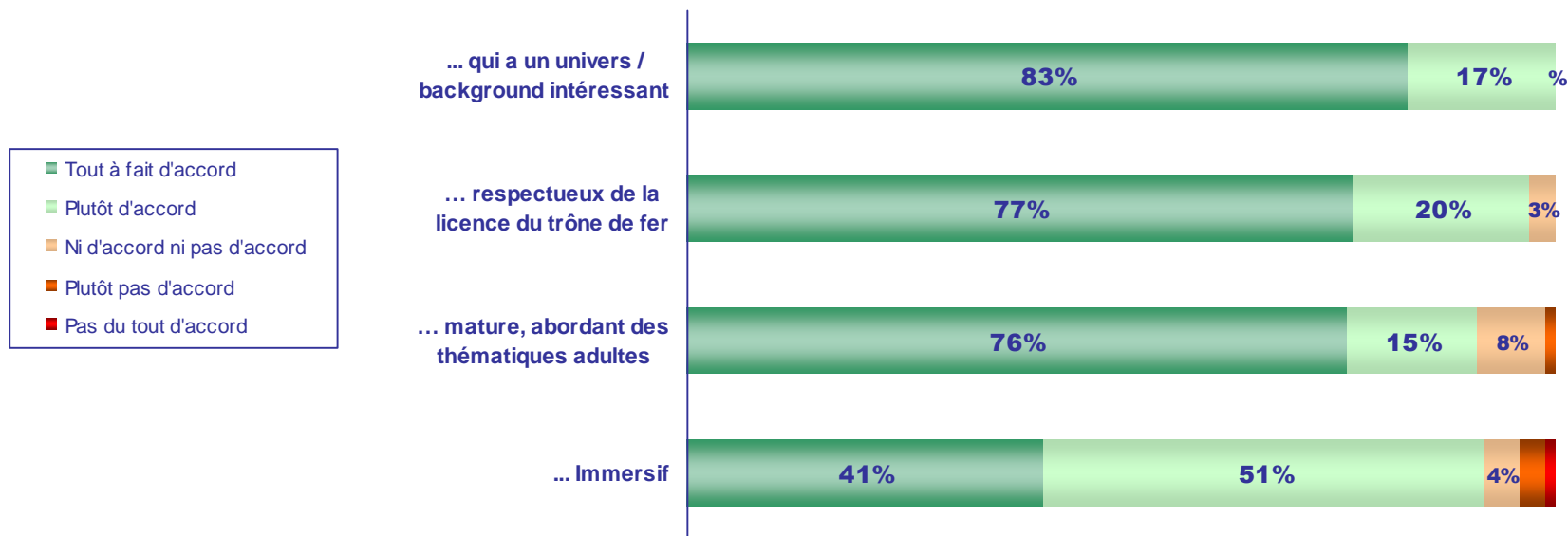
En revanche, si les joueurs interrogés affichent un niveau de satisfaction honorable à l'égard du jeu, ils ne sont pas pour autant décidés à se procurer d'éventuels DLCs. *Kingdoms of Amalur* et *Mass Effect 3* présentaient à cet égard des répondants plus désireux de poursuivre leur expérience de jeu.

Forces et faiblesses



Un univers respecté et apprécié

Diriez-vous que Game of Thrones est un jeu...

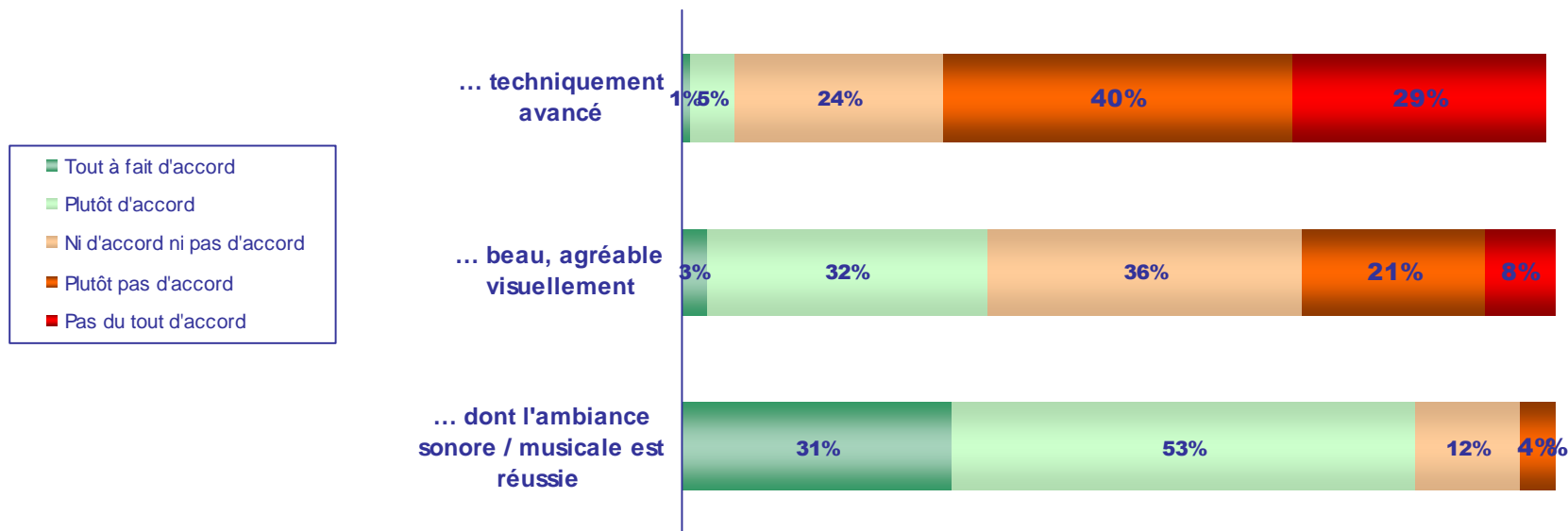


- Une adaptation en jeu vidéo d'une licence populaire court toujours le risque d'être sévèrement critiquée pour ses compromis avec l'œuvre originale. Hors, malgré la forte proportion de connaisseurs dans l'échantillon, **la totalité des répondants estiment que Game of Thrones respecte fidèlement l'univers de Georges RR Martin**. Cette fidélité à la licence se retrouve notamment dans la tonalité « mature » du trône de fer, massivement considérée par les répondants comme bien représentée dans le jeu.
- De cette adaptation scrupuleuse, il en résulte un univers là encore **unaniment apprécié**, ainsi qu'un **sentiment d'immersion très largement partagé**.



Une réalisation décevante

Diriez-vous que Game of Thrones est un jeu...



- C'est principalement dans ses aspects techniques que *Game of Thrones* semble se montrer défaillant, et cela se ressent dans les réponses des répondants : **plus des 2/3 d'entre eux estiment que le jeu est en retard techniquement parlant**, et ils sont **presque un tiers à considérer qu'il n'est pas franchement agréable visuellement**. Ces aspects auront sans doute fait fuir une partie non négligeable du public potentiel du jeu.
- *Game of Thrones* arrive toutefois à se montrer plus convaincant auprès des répondants sur ses aspects sonores et musicaux, le renfort des musiques issues de la série contribuant sans doute à ces appréciations très largement positives.



Un scénario captivant

Diriez-vous que Game of Thrones est un jeu. ..

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

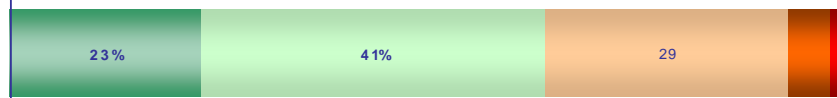
... doté d'un scénario prenant



... avec des dialogues bien écrits



... où chaque décision que l'on prend a des conséquences sur le monde



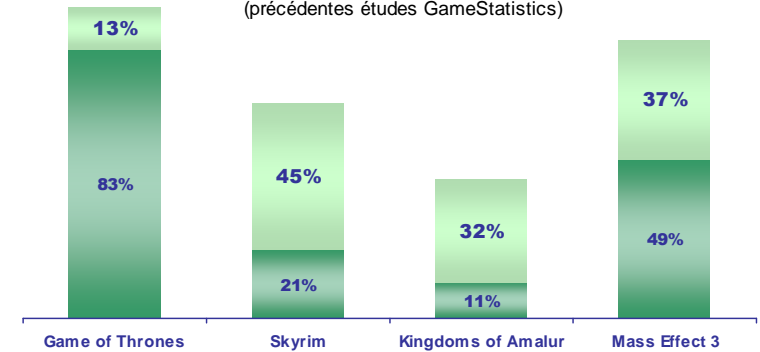
C'est dans une quasi-unanimité que les joueurs interrogés ont jugé le **scénario de Game of Thrones comme étant particulièrement prenant**, et ils sont presque aussi nombreux à considérer que les dialogues qui le servent sont bien écrits. A titre de comparaison, des RPG « ouverts » comme *Skyrim* ou *Kingdoms of Amalur* ont obtenu dans leur étude consacrée des résultats très nettement inférieurs, et même *Mass Effect 3* reste un cran en dessous.

Ce scénario est par ailleurs perçu comme relativement évolutif, dans la mesure où la majorité des interrogés estiment que les décisions prises par le joueur ont une influence sur le cours des événements.

- Plutôt d'accord
- Tout à fait d'accord

Comparaison des résultats sur "Doté d'un scénario prenant"

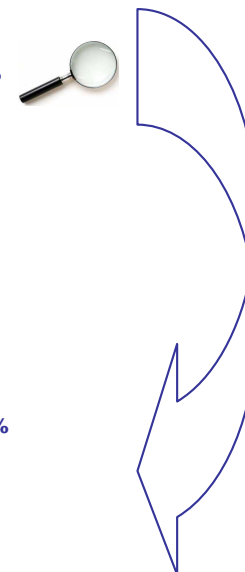
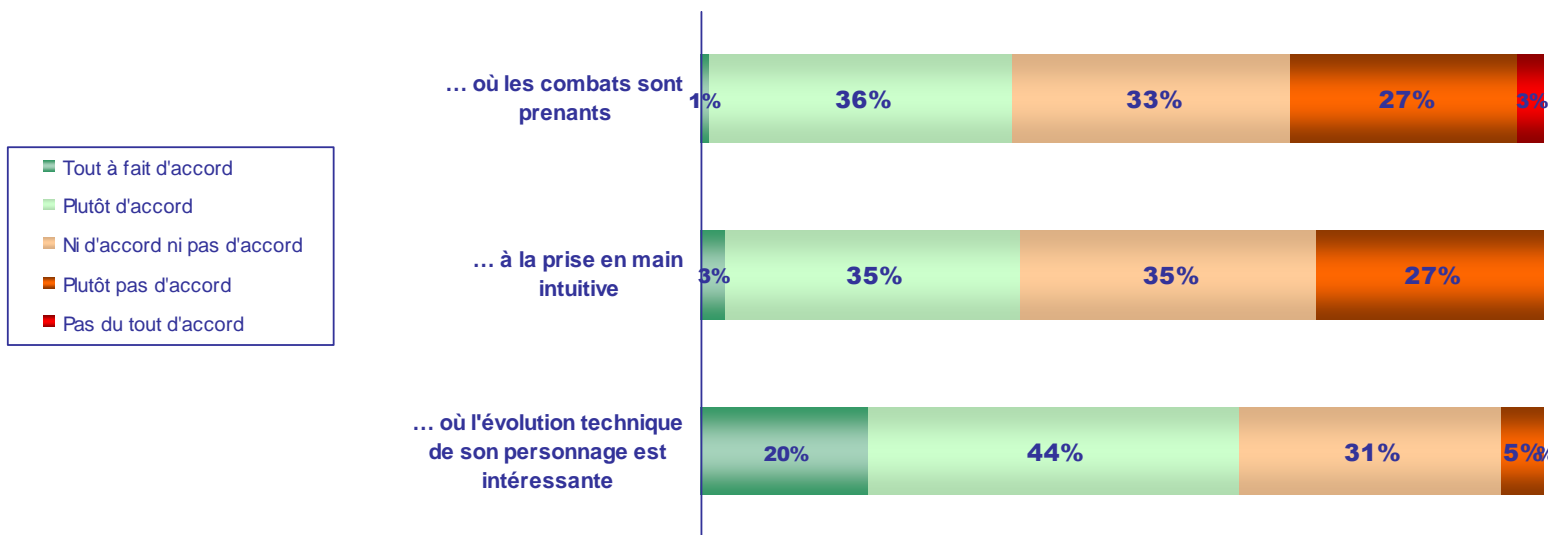
(précédentes études GameStatistics)





Un système de combat mitigé

Diriez-vous que Game of Thrones est un jeu...

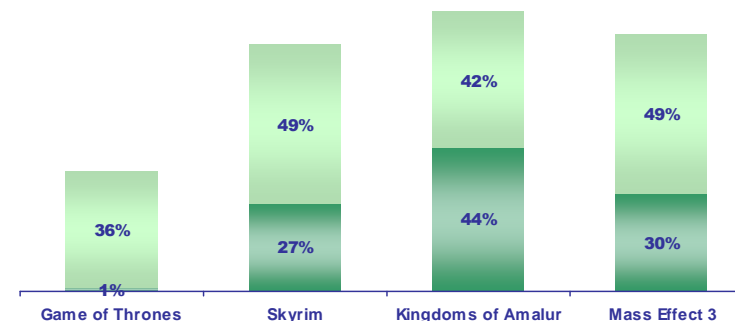


Comme dans la plupart des jeux de rôle, les combats constituent une composante essentielle de *Game of Thrones*. **Mais sur ce point précis, les avis des interrogés sont partagés, pour ne pas dire mitigés** : les différents jeux de rôle précédemment testés par *GameStatistics*, s'ils ne sont pas unanimement appréciés sur cet aspect, sont en tous cas très nettement au-dessus de *Game of Thrones*. De plus, même si cela ne se limite pas aux combats, la **prise en main est également assez décriée**. En ce qui concerne l'évolution du personnage enfin, la tendance est plus positive, d'autant que les jeux de rôle « concurrents » présentaient des résultats similaires sur ce point précis.



Comparaison des résultats sur "où les combats sont prenants"

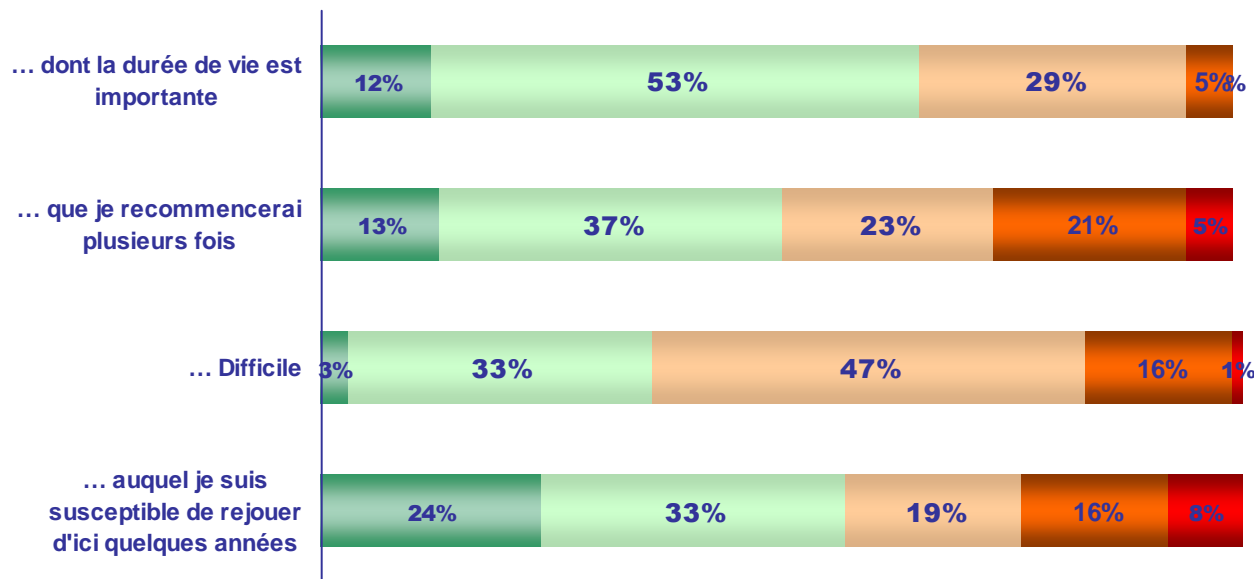
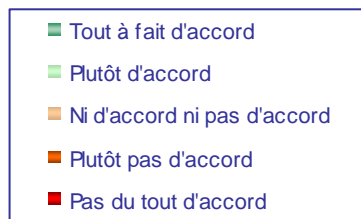
(précédentes études GameStatistics)





Une durée de vie honorable

Diriez-vous que Game of Thrones est un jeu...

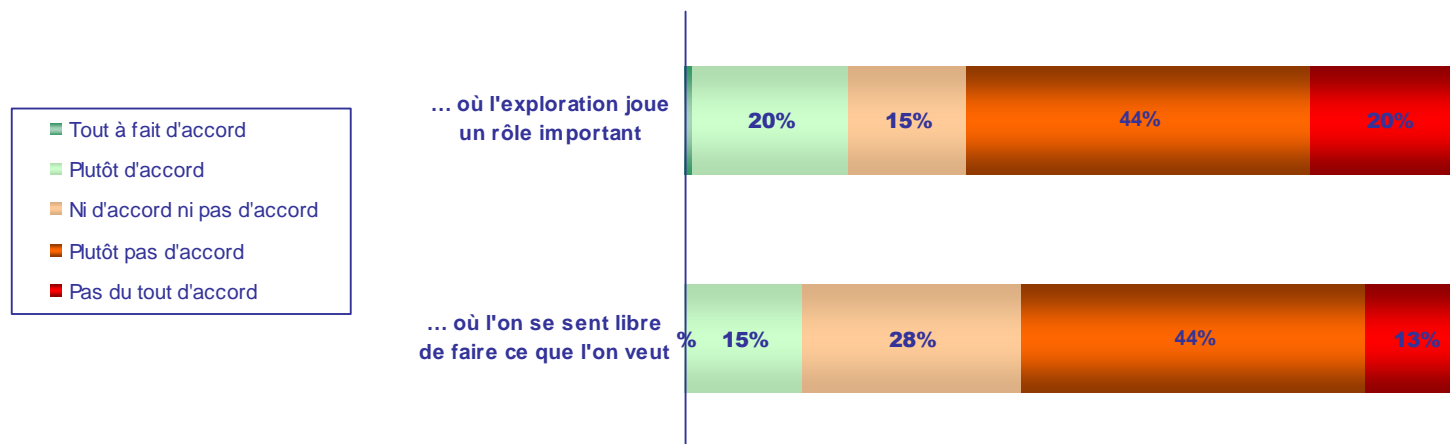


- Dans l'ensemble, *Game of Thrones* **s'en tire honorablement en ce qui concerne sa durée de vie**, même si l'opinion des joueurs interrogés n'est évidemment pas aussi favorable que pour des jeux de rôle « open world » (*Skyrim / Kingdoms of Amalur*). La **rejouabilité est un peu moins évidente**, avec seulement la moitié des répondants s'estimant susceptibles de recommencer le jeu après l'avoir terminé.
- On notera au passage qu'une proportion non-négligeable de joueurs estiment que le jeu est « plutôt difficile », ce qui est finalement plutôt élevé si on compare ce résultat avec l'ensemble des études menées à ce jour.



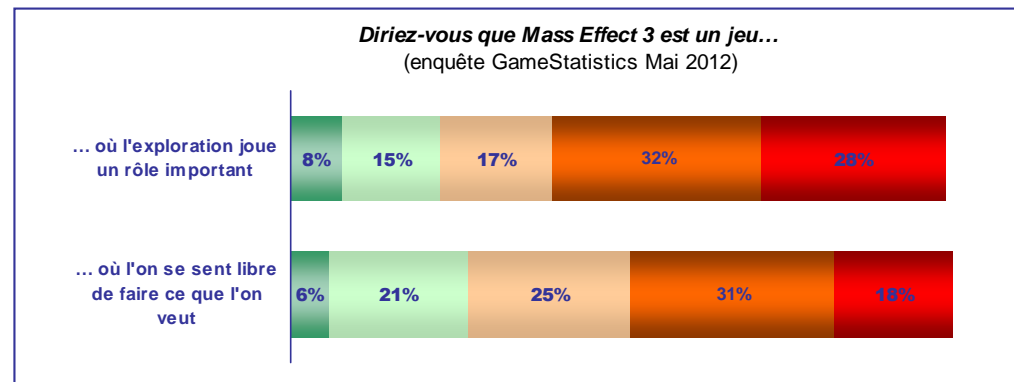
Une linéarité affirmée

Diriez-vous que *Game of Thrones* est un jeu...



- *Game of Thrones* propose une expérience de jeu linéaire, aussi la majorité des joueurs pointent-ils du doigt le manque de liberté, ainsi que la place réduite accordée à l'exploration.

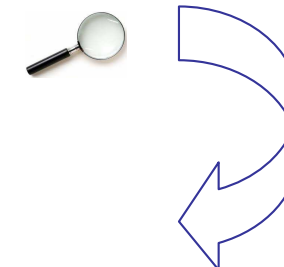
- On nuancera toutefois ces résultats si on les compare à ceux - globalement similaires - obtenus par *Mass Effect 3* lors d'une précédente étude : un jeu de rôle définitivement orienté vers un scénario fort aura souvent tendance à le « payer » par une linéarité plus poussée.





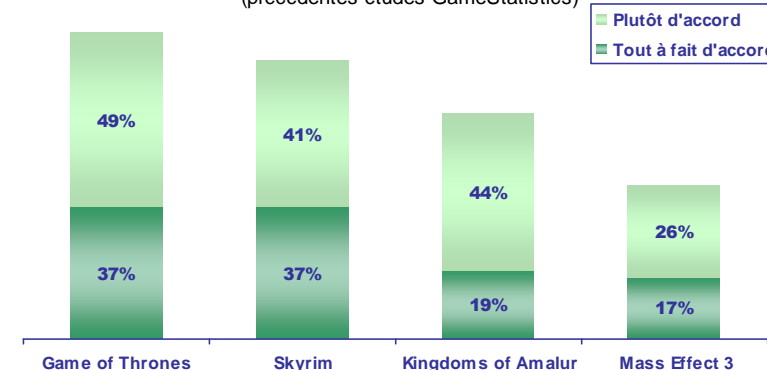
Autres points....

	Plutôt / tout à fait d'accord	Plutôt pas / Pas du tout d'accord
... qui fonctionne bien sur mon ordinateur / ma console	85%	5%
... dont le prix est raisonnable	59%	7%
... avec une bonne finition, sans bugs	27%	47%
... Original	77%	7%
... qui correspond à ce que j'attends d'un bon jeu de rôle	87%	4%



- *Game of Thrones* a **fonctionné correctement chez la plupart des joueurs interrogés.**
- **Son prix est considéré comme raisonnable** par une majorité d'entre eux.
- La **finition laisse toutefois à désirer**, plus de la moitié des interrogés ayant exprimé un avis négatif sur ce point.
- Le jeu est très majoritairement jugé comme **relativement original.**
- Enfin et surtout, par rapport aux précédentes études, c'est finalement ***Game of Thrones* qui obtient le score le plus élevé sur « qui correspond à ce que j'attends d'un bon jeu de rôle ».**

Comparaison des résultats sur
"qui correspond à ce que j'attends d'un bon jeu de rôle"
(précédentes études GameStatistics)



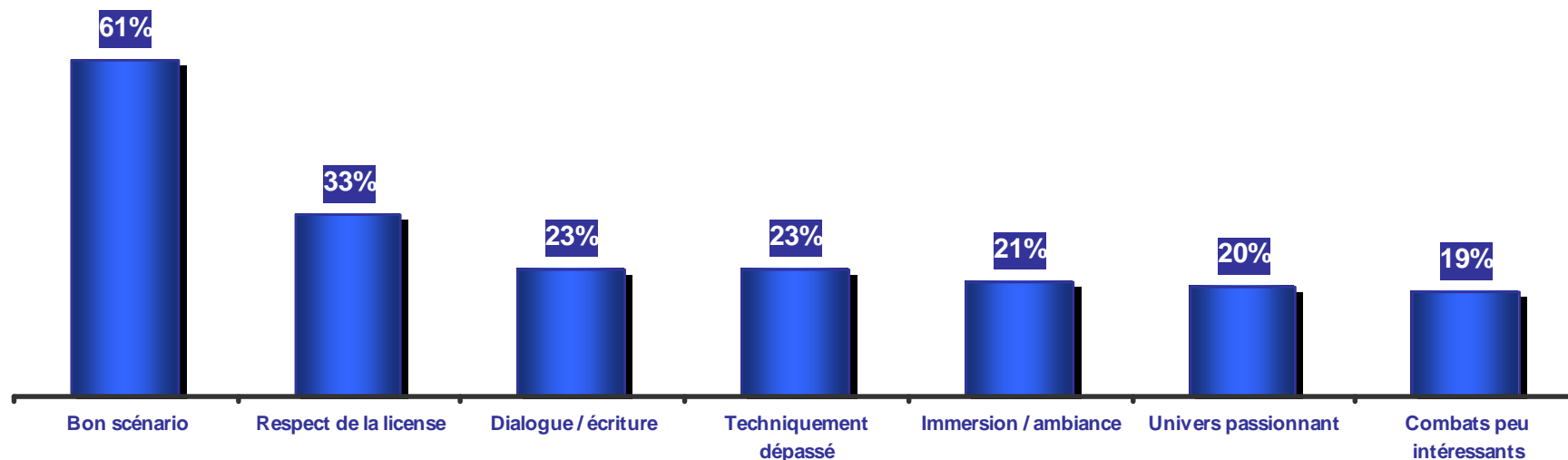


Pour résumer...

- En définitive, c'est sans doute en laissant les joueurs interrogés s'exprimer librement sur les qualités et défauts du jeu que l'on obtient la synthèse des points les plus contestés et appréciés du jeu :

Si vous deviez résumer en quelques mots ou phrases les principales qualités de Game of Thrones, que diriez-vous ?

(Question ouverte avec résultats recodés)



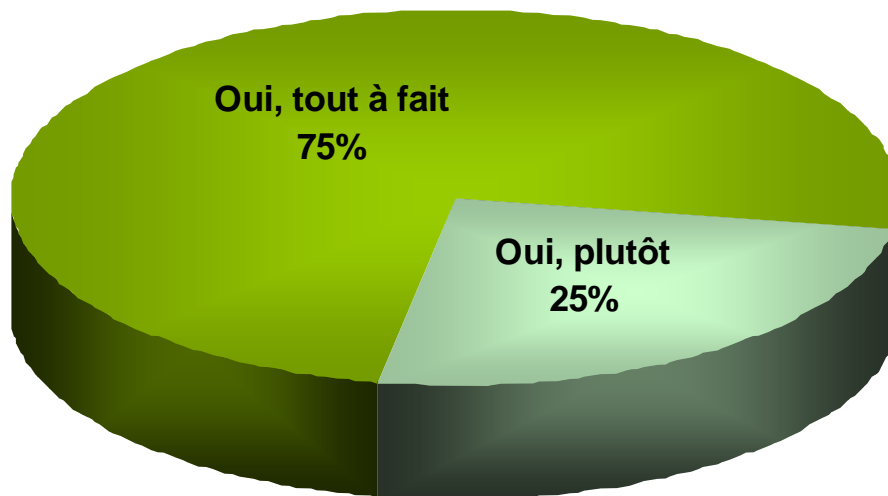
- Le scénario est incontestablement la plus grande réussite de *Game of Thrones*, puisque plus de **60% des joueurs interrogés citent spontanément la qualité du scénario / de l'histoire en trait caractéristique du jeu**. Le respect de la licence, et dans une moindre mesure la qualité de l'écriture, l'intérêt de l'univers et le sentiment d'immersion sont également remontés comme points particulièrement positifs.
- On retrouve en revanche **dans les points négatifs des combats mitigés et un aspect technique jugé dépassé** aux regards des critères actuels.

Divers



Epilogue

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



« Fin "coup de poing", sombre et triste. Respectueux de ce qu'on peut s'attendre d'un tel univers. »

« Une fin sombre et mature qui correspond à l'évolution des personnage sans être attendue. »

« J'ai trouvé les 4 fins cohérentes à l'univers Game of Thrones ».

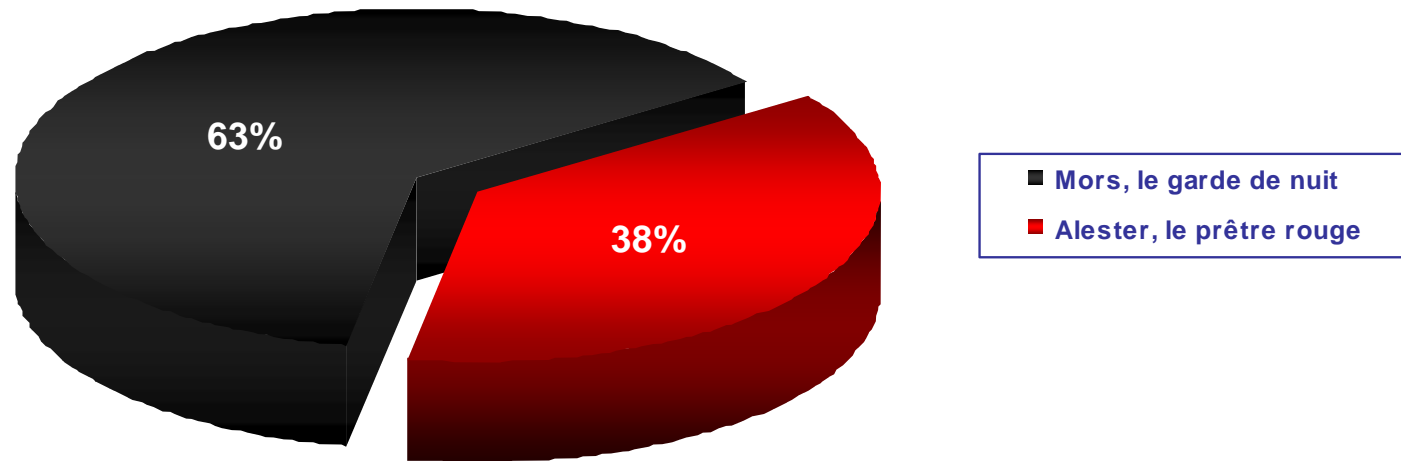
- Si l'on interroge les joueurs ayant terminé le jeu (environ 80% des répondants), **leur avis sur l'épilogue est très enthousiaste** : les trois quarts d'entre eux l'ont fortement apprécié, et aucun n'a exprimé d'opinion négative. Pour *Mass Effect 3*, la tendance était presque l'opposée... Cela contribue sans doute pour beaucoup à l'appréciation très positive du scénario par ces joueurs.



Personnage préféré

- *Game of Thrones* met en scène deux personnages principaux (Mors et Alester) que le joueur incarne à tour de rôle, d'un chapitre sur l'autre. Tous les joueurs ont donc eu l'occasion de se familiariser avec ces deux « héros », d'où l'inévitable question :

Globalement, lequel des deux personnages principaux avez-vous préféré dans Game of Thrones ?



- Mors remporte donc assez nettement la « compétition » en s'imposant comme le personnage préféré d'une large majorité de joueurs (l'effet « Garde de nuit ? »)



Comportement d'achat

■ Quelques chiffres concernant les **répondants s'étant procuré Game of Thrones** :

Proportion d'achats en version dématérialisée	47%
Taux de pré commandes	11%
Taux de piratage déclaré	13%
Prix moyen	40 €
Proportion d'achat en promotions / à prix réduit	45%

⇒ Proportion d'acheteurs « légaux » parmi les répondants s'étant procuré le jeu par téléchargement

⇒ Proportion de répondants ayant pré-commandé le jeu

⇒ Proportion de répondants ayant déclaré avoir téléchargé illégalement le jeu

⇒ Prix moyen payé par les répondants s'étant procuré le jeu légalement

⇒ Proportion de répondants ayant déclaré avoir payé le jeu moins de 40 euros

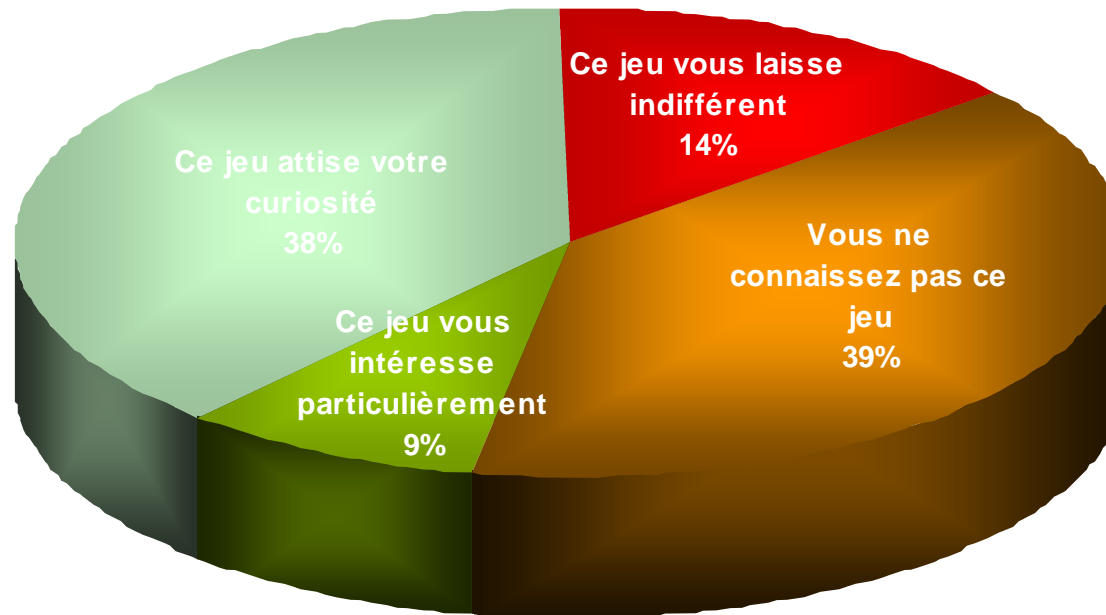
- La proportion d'achats dématérialisés, en approchant les 50%, reste la plus élevée observée jusqu'à présent par *GameStatistics*.
- Au contraire, le taux de pré commandes est assez faible, tout du moins si on le compare avec ce qui a pu être observé sur des jeux à fort budget (Skyrim, Mass Effect 3, Diablo III...)
- Bien que fortement sujette à caution, la proportion de répondants ayant déclaré avoir téléchargé illégalement le jeu semble légèrement plus élevée que pour les autres jeux testés par *GameStatistics* (influence de la sortie décalée entre Europe et Amérique du Nord?).

- Pour les interrogés **n'ayant pas joué au jeu**, les principales raisons avancées sont les mauvaises critiques de la presse spécialisée (26%), les avis de joueurs négatifs (20%) et le fait que d'autres jeux plus intéressants soient sortis dans la même période (20%).



Et pour le prochain jeu de Cyanide...

Quel intérêt portez-vous au jeu de rôle en développement intitulé « of Orcs and Men » ? Diriez-vous que...?



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

- « *Of Orcs and Men* » est le prochain jeu de rôle développé par Cyanide, prévu pour le mois d'Octobre 2012. A certains critères il se rapproche de *Game of Thrones*, sans la licence du trône de fer mais dans un contexte original. Un peu moins de la moitié des joueurs interrogés s'intéressent à celui-ci, mais ils sont plus d'un tiers à ne pas connaître son existence.

Conclusion





Conclusion

- Adapter une licence aussi prestigieuse que le trône de fer en jeu vidéo, au moment même où la série télévisée se faisait massivement connaître, le défi était relevé, surtout pour un studio aux moyens et à la notoriété limités.
- **Des aspects techniques et visuels quelques peu dépassés, un système de combat diversement apprécié, une linéarité un peu trop prononcée** : si ces points n'ont pas empêché les passionnés de jeux de rôle et du trône de fer d'apprécier *Game of Thrones*, ils auront en revanche certainement privé le jeu d'une base de joueurs plus forte.
- Pourtant, à défaut d'avoir su séduire massivement les foules et les critiques, *Games of Thrones* aura réussi à **conquérir et satisfaire son public**, en misant principalement sur un **scénario massivement plébiscité** et un **univers passionnant et fidèlement retranscrit**. Ce même public suivra désormais avec attention les prochaines productions *Cyanide*, qui aura peut-être à l'avenir l'occasion de transformer l'essai...

« Une histoire captivante qui replonge dans l'univers des livres »

« Immersif, jouissif, agréable ... Différent et en total accord avec la plus grosse caractéristique du jeu de rôle qui est le scénario ! »

« Fidèle à l'univers, prenant et bien écrit, mais pauvre graphiquement et techniquement. »

« Un livre ouvert mais dont on ne peut s'écarter des pages. »

« Un excellent jeu de rôle qui, en dépit d'un aspect technique en retard, sait nous régaler d'une histoire profonde, bien écrite, et qui colle parfaitement avec l'univers du trône de fer. »