



GameStatistics

NEVERWINTER

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 rôle en ligne multi joueurs **Neverwinter**, développé par **Cryptic Studios** et édité par **Perfect World Entertainment**. 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 Juillet 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, **158 réponses ont été recueillies** pour cette enquête (réparties de façon assez uniforme entre les différentes sources). Ce nombre de répondants assez limité empêchera toute analyse détaillée / par types de joueur, mais suffira pour donner un aperçu général de l'opinion des joueurs de *Neverwinter*.

Synthèse



Synthèse (1/2)

- Les deux premiers *Neverwinter Nights* forment une série bien connue des amateurs de jeux de rôle, mêlant campagnes solo, modes multi joueurs et outils de création dans l'univers des *Royaumes oubliés*. Mais ce qui pourrait être perçu comme le troisième épisode de la série s'éloigne ostensiblement de ses ancêtres : **c'est sous la forme d'un pur « MMORPG » que *Neverwinter* est revenu en cette année 2013** sur le devant de la scène. Accessible en *Free-To-Play* et reprenant tous les mécanismes traditionnels des MMORPG, il conserve néanmoins quelques traits caractéristiques de la série, à commencer par son univers des *Royaumes Oubliés*, la licence associée de *Dungeons & Dragons* et un éditeur de contenu fortement mis en avant.
- Avec une orientation différente de celle de ses aînés, *Neverwinter* a naturellement attiré un **public sensiblement différent** : si les joueurs interrogés sont très nombreux à s'intéresser vivement aux jeux de rôles en solo, ils sont encore plus nombreux à se déclarer « très intéressés » par les MMORPG (74% de l'échantillon, et ils sont d'ailleurs presque aussi nombreux à s'être déjà essayé au ténor du genre qu'est *World of Warcraft*). On notera au passage qu'un répondant sur deux a déjà joué à un des deux premiers *Neverwinter Nights*, et que les deux tiers d'entre eux voient en la licence D&D une des principales raisons expliquant leur intérêt initial pour le jeu.
- Le changement de cap d'une licence de jeu vidéo est toujours risqué, quoiqu'il puisse parfois déboucher sur de nouvelles opportunités. Dans le cas de *Neverwinter*, ce troisième épisode avait déjà reçu un accueil assez tiède de la part des critiques francophones. Et au vu des résultats de cette enquête, **ce constat assez morose semble partagé par les joueurs** : moins de 20% d'entre eux estiment que le jeu est « excellent » ou « très bon », et ils sont deux fois plus nombreux à considérer qu'il s'agit au contraire d'un jeu « moyen » voire « mauvais ». Si *GameStatistics* est loin d'avoir sondé tous les MMORPG de ces deux dernières années, cela reste le plus bas score de satisfaction enregistré pour cette catégorie de jeu (*Wakfu*, *Star Wars* et *Defiance*, aux résultats de satisfaction pourtant assez mitigés, ayant des proportions de joueurs satisfaits sensiblement plus élevées).
- Plus inquiétant encore pour l'avenir du jeu, **l'investissement des joueurs dans le jeu** – quoique assez intense, au vu de la proportion non négligeable d'entre eux y jouant en moyenne plus de 4 heures par jour - **semble de courte durée** : si l'on se limite aux répondants qui jouaient encore au jeu au moment de l'étude (c'est-à-dire en excluant ceux qui n'y jouent plus), seulement un joueur interrogé sur deux envisage de jouer encore à *Neverwinter* d'ici trois mois ; et seulement 40% d'entre eux se voient y jouer encore une ou plusieurs années.



Synthèse (2/2)

- On trouvera un certain nombre d'explications à cette appréciation générale. Certes, certains des points les plus sévèrement critiqués par les joueurs le sont aussi dans la plupart des MMORPG : ainsi en est-il du **manque d'équilibre des classes** (seulement 23% de joueurs satisfaits sur ce point), **du manque d'impact des actions des joueurs sur le monde** (8%), ou encore **du rôle limité accordé aux guildes et organisations de joueurs** (30%). Mais d'autres points négatifs sont en revanche nettement plus spécifiques à *Neverwinter* : on citera par exemple le **manque général d'originalité du jeu** (30% d'opinions positives), **sa faible durée de vie** (29%), ou bien encore **l'absence de tout sentiment d'intégration dans une communauté de joueurs** (23%). A l'opposé, le jeu ne se démarque de façon vraiment positive que sur sa **prise en main intuitive** (80% d'opinions positives) et **l'intérêt de son univers** (77%). On pourra éventuellement noter que la proportion de joueurs dénonçant des bugs / une mauvaise finition reste finalement assez contenue (30% d'opinions négatives), si on compare ce résultat aux autres MMORPG sondés (toujours très critiqués sur cet aspect). Sur les autres points, *Neverwinter* oscille le plus souvent entre le passable et le correct, la marque d'un MMORPG qui peine à trouver suffisamment d'atouts pour se démarquer de la rude concurrence.
- En-dehors des aspects purement liés au jeu, l'enquête s'est également intéressée au jugement des joueurs à l'égard de la boutique, car qui dit *free-to-play* dit risques de syndrome « Pay To Win ». Les résultats sont très partagés en la matière : **près de 40% des joueurs estiment que la boutique ne perturbe pas l'équilibre du jeu, mais ils à peu près autant à émettre le jugement inverse**. En revanche, ils sont très largement majoritaires à estimer que les prix proposés ne sont pas vraiment « raisonnables », tout en reconnaissant pour la moitié d'entre eux que les objets et services proposés sont « intéressants ». Chacun aura son idée sur ce qui sépare la boutique « Pay to Win » de la boutique « d'objets purement cosmétiques ou de confort », *Neverwinter* se situant visiblement entre les deux.
- Ce rapide survol de l'opinion des joueurs de *Neverwinter* ne saurait être complet si l'on n'abordait le sujet de la « Foundry », l'éditeur de contenu inclus dans le jeu. Quoique assez sommairement étudié au cours de cette enquête, on notera des résultats plutôt encourageants : une petite minorité des joueurs interrogés certes (7%), mais qui apparaît comme non négligeable, affirme s'être déjà attelé à la création d'aventures (au-delà du simple essai expérimental) ; **surtout, près de 4 joueurs sur 5 ont déjà participé « à plusieurs reprises » à des quêtes créées par d'autres joueurs**. On serait presque tenté d'en conclure que l'avenir de *Neverwinter* est quasi-intégralement lié à la qualité et la quantité de futur contenu géré par les joueurs. Il est vrai que *Neverwinter Nights* premiers et second du nom avaient tous deux pu profiter des nombreuses créations d'une communauté active et durable; mais une communauté active et durable, c'est ce qui risque de manquer pour ce *Neverwinter* version 2013...

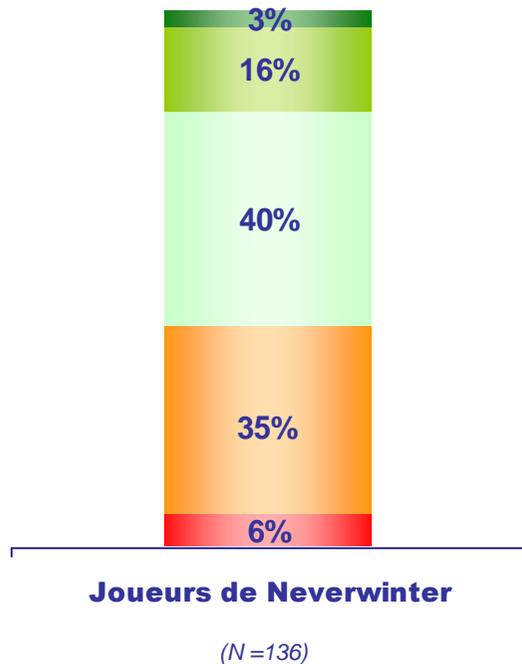
Résultats Bruts



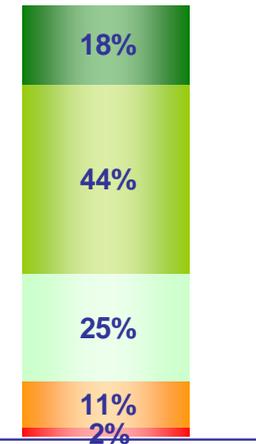
Satisfaction générale des joueurs

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

- Excellent
- Très bon
- Bon
- Moyen
- Mauvais



Comparatif Guild Wars 2



Joueurs de Guild Wars 2

Etude GameStatistics de
Novembre 2012
(N=1274)

Comparatif MMO



Joueurs

Moyenne arithmétique des 5 enquêtes MMO
menées par GameStatistics
SWTOR - Waku - Guild Wars 2 - PlanetSide 2
- Defiance

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



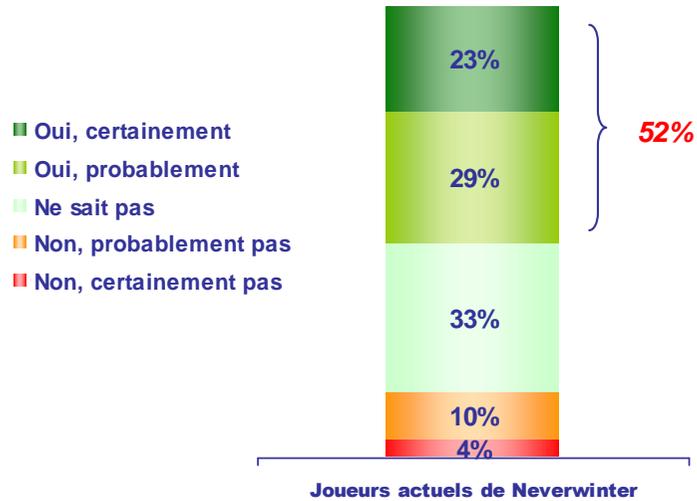
6.2 / 10

Note moyenne recueillie sur les 136 joueurs interrogés

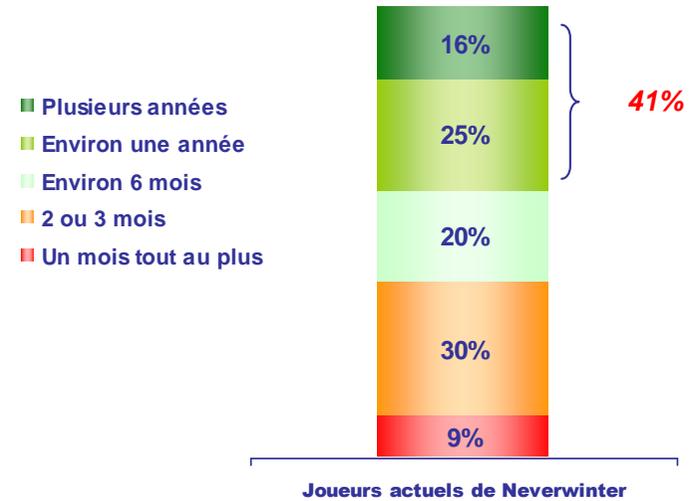


Fidélité des joueurs

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



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



	Neverwinter	Moyenne MMORPG *
Proportion de joueurs envisageant de jouer encore au MMO testé dans les 3 mois	52%	70%
Proportion de joueurs envisageant de jouer au MMO testé une ou plusieurs années	41%	55%

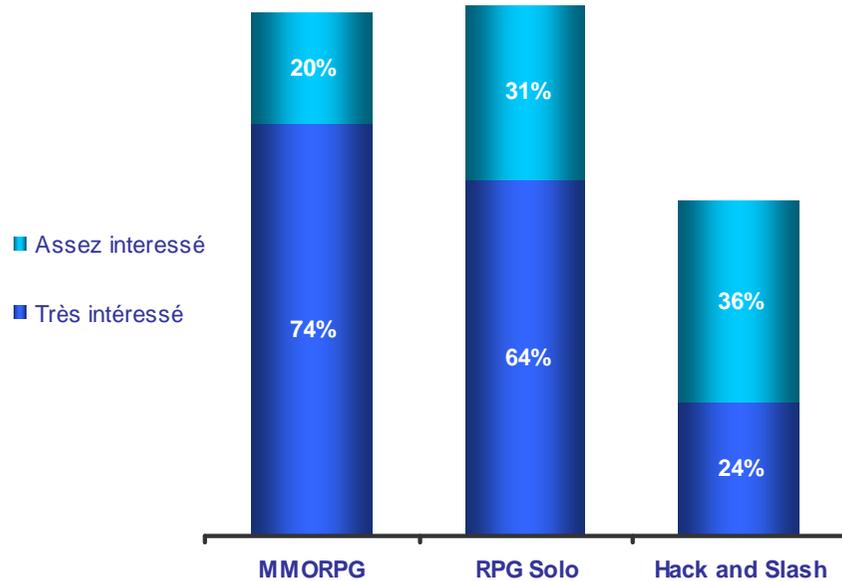
* Moyenne arithmétique des 5 enquêtes MMO menées par GameStatistics

SWTOR - Waku - Guild Wars 2 - PlanetSide 2 - Defiance

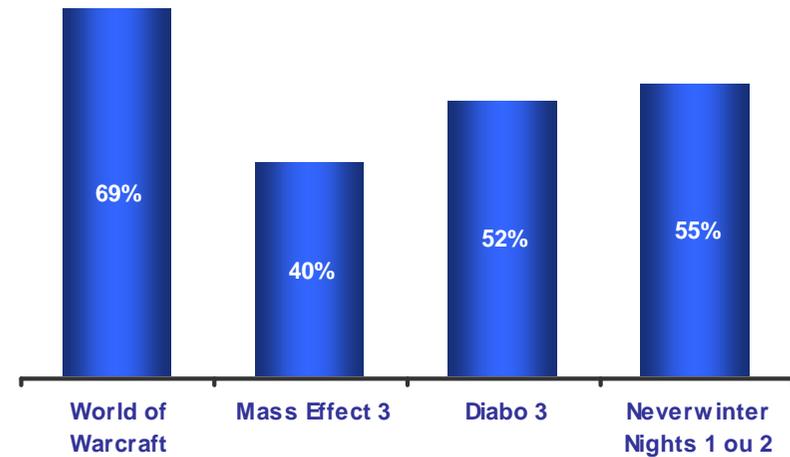


Assiduité et intérêt par type de jeu

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?



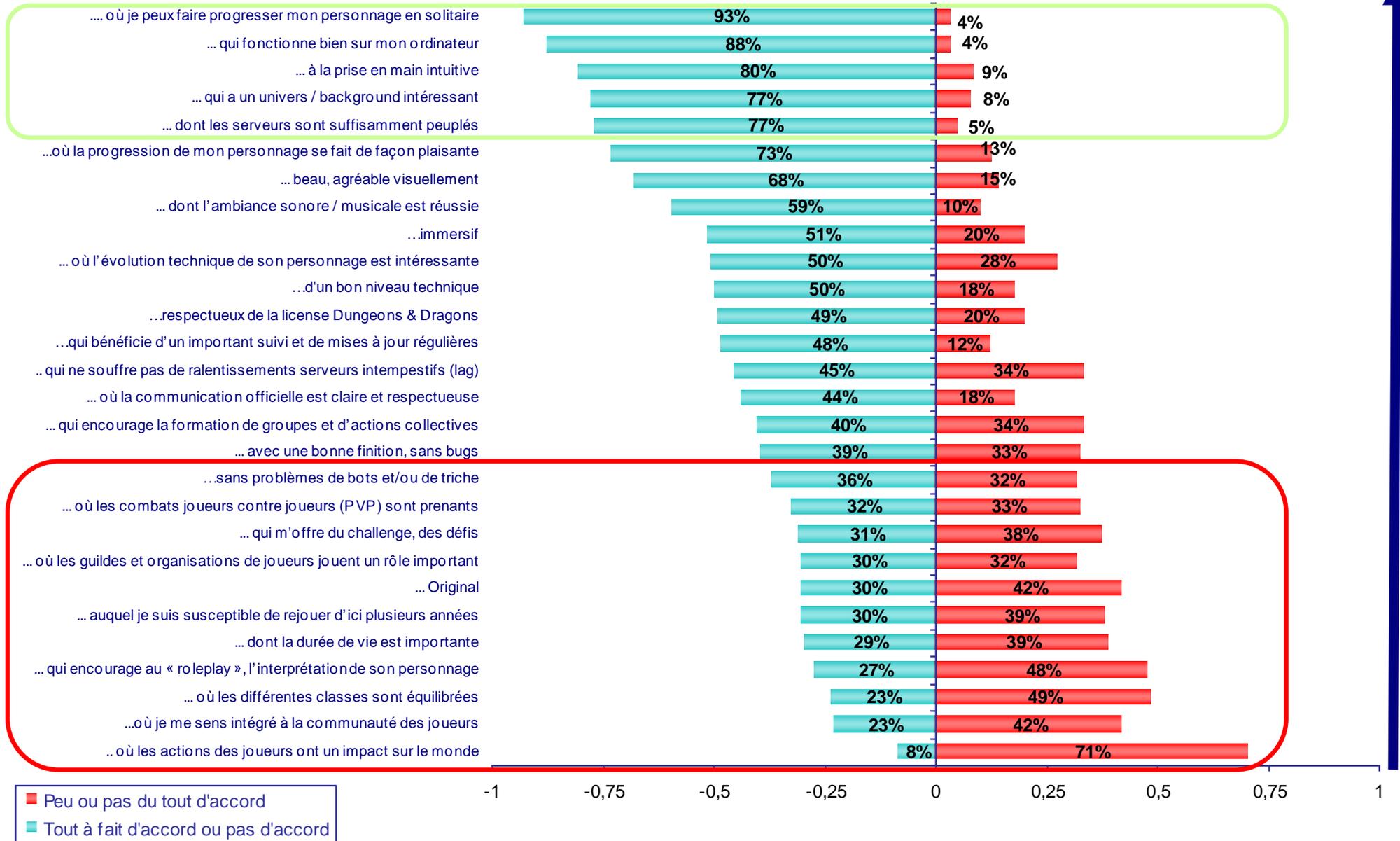
Fréquence de jeu <i>Neverwinter</i>	%
Plus de 8 heures par jour	4%
De 4 à 8 heures par jour	21%
De 2 à 4 heures par jour	39%
De 1 et 2 heures par jour	24%
De 1 à 5 heures par semaine	9%
Moins souvent	2%



Satisfaction par critères

Diriez-vous que Neverwinter est un jeu...

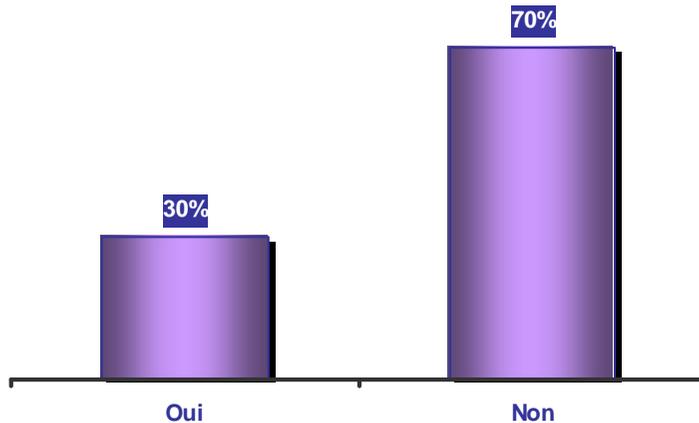
Points positifs



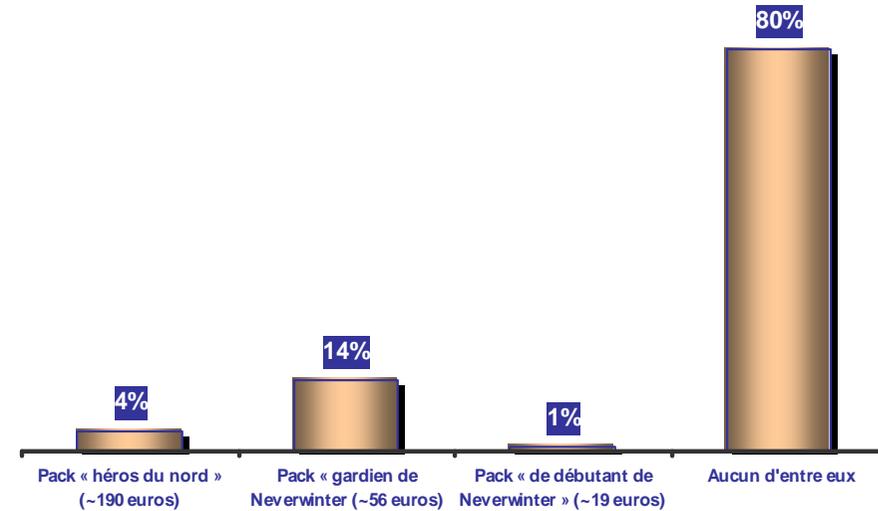


Boutique

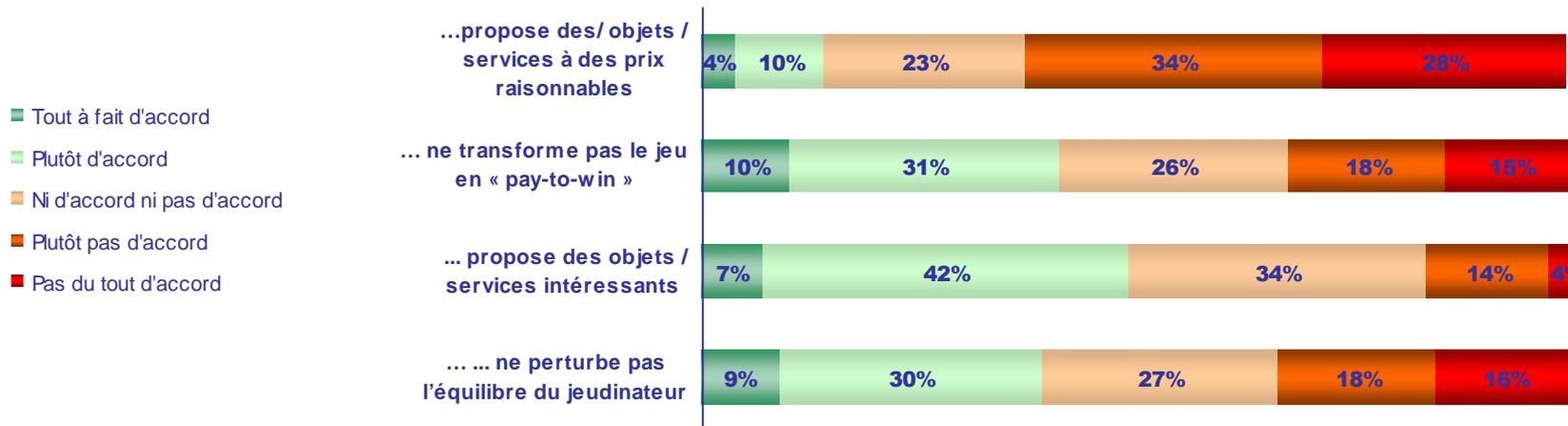
Avez-vous déjà acheté des objets / services avec de l'argent réel (en euros) via la boutique en ligne de Neverwinter ?



Avez-vous acheté un ou plusieurs « packs » de Neverwinter ?



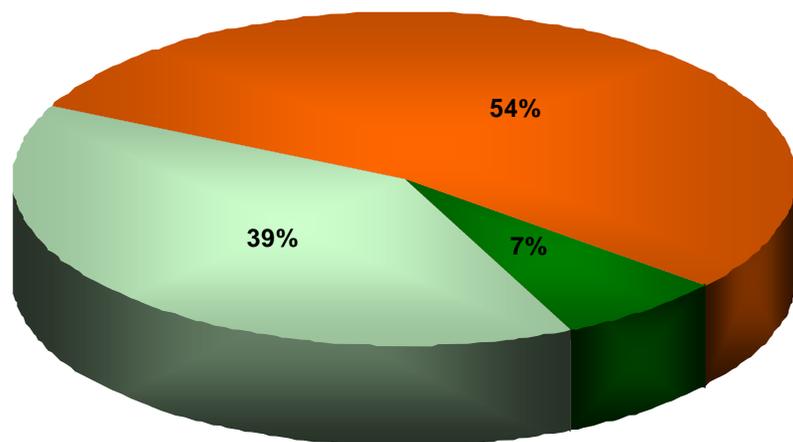
Diriez-vous que la boutique de Neverwinter..





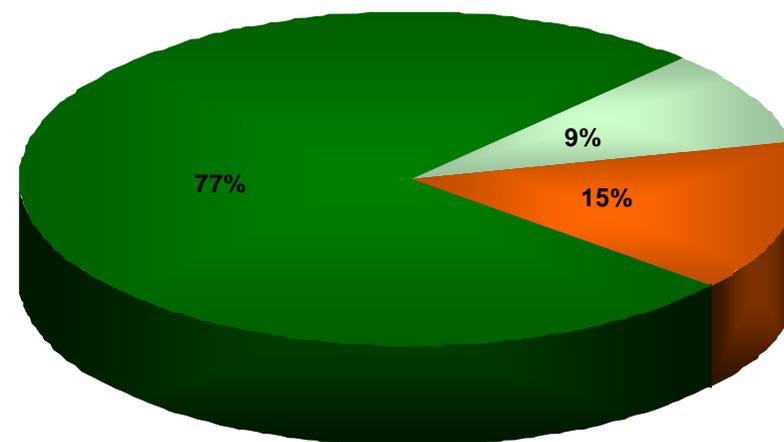
Foundry

Avez-vous déjà utilisé l'éditeur de niveau de Neverwinter intitulé « The Foundry » ?



- Oui, et j'ai déjà conçu une ou plusieurs aventures
- Oui, je l'ai rapidement essayé mais sans forcément créer de véritable contenu
- Non, je ne l'ai jamais essayé

Et avez-vous déjà participé à une quête créée par un autre joueur via cet éditeur de niveau ?



- Oui, à plusieurs reprises
- Oui, une fois seulement
- Non, jamais