



**GameStatistics**

# THE ELDER SCROLLS ONLINE

## 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 **The Elder Scrolls Online** (TESO), développé et édité par **Zenimax Online**. 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 **trois mois après la sortie officielle du jeu** (c'est-à-dire en Juillet 2014), 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, **600 réponses ont été recueillies** pour cette enquête.
- Comme la même méthodologie a été utilisée pour toutes les précédentes enquêtes *Gamestatistics*, **les résultats de TESO pourront être comparés aux autres MMO précédemment testés**, en particulier ses concurrents à gros budget sortis au cours des deux dernières années que sont *Guild Wars 2* et *Star Wars : The Old Republic* (SWTOR).

# Synthèse



# Synthèse (1/2)

- La série des *Elder Scrolls* s'est progressivement imposée comme une licence majeure dans le monde des jeux vidéo. Depuis le premier épisode intitulé *Arena* en 1994, jusqu'au récent *Skyrim* en 2012 (qui avait fait l'objet d'un sondage *Gamestatistics* aux résultats très positifs), elle s'est forgée une très forte notoriété auprès des joueurs, d'abord sur ordinateur avant de s'ouvrir massivement aux consoles. Jusqu'alors, les différents *Elder Scrolls* étaient avant tout des jeux de rôle se jouant exclusivement en solitaire ; aussi l'annonce d'un *Elder Scrolls* désormais ouvertement Online avait quelque chose d'à la fois grisant et inquiétant pour les joueurs : **l'essence de la série serait-elle conservée dans le cadre d'un MMO ?**
- Pour son éditeur Zenimax Online, **l'objectif avoué de cet *Elder Scrolls Online* était de réussir à contenter deux publics de joueurs sensiblement différents** :
  - Les très nombreux amateurs de la série originelle tout d'abord, avant tout friands d'immersion, d'exploration et autres caractéristiques typiques des jeux de rôle en solitaire.
  - Les amateurs de MMO à proprement parler dans un second temps, s'attendant donc à ce que TESO se démarque véritablement de ses nombreux concurrents, au-delà du seul atout de sa licence.
- **La synthèse s'annonçait d'autant plus difficile que Zenimax faisait le choix d'un modèle économique à base d'abonnement mensuel**, à contre-courant de la tendance du « Free-to-play ». Pour les habitués de la série habitués à payer leur jeu puis d'y jouer ensuite en toute quiétude (des années durant pour certains), la nécessité de payer chaque mois pour poursuivre l'aventure représentait une barrière psychologique plutôt difficile à franchir. Si l'on ajoute à cela les difficultés qu'ont connu les principaux MMO à grands budgets sortis ces dernières années, le pari en devenait très ambitieux, même pour une licence de la trempe des *Elder Scrolls*. A bien des égards, TES Online visait le même objectif que *Star Wars : The Old Republic (SWTOR)* sorti deux ans plus tôt avec des atouts similaires : une licence avec un fort pouvoir d'attraction, un imposant budget marketing, et la volonté de séduire les « rôlistes occasionnels » autant que les habitués des MMO.
- La réception de la presse spécialisée avait été plutôt mitigée à l'égard de *The Elder Scrolls Online*, en tous cas par rapport à ce que l'on peut attendre d'un *Elder Scrolls*. C'est là une première différence avec *SWTOR* salué par la presse en son temps. En revanche, **du côté des joueurs *The Elder Scrolls Online* rejoint *SWTOR* sur un niveau de satisfaction très partagé** : seul 1/3 des joueurs interrogés estime que le jeu est « très bon » ou « excellent », et ils sont tout aussi nombreux à considérer qu'il est au contraire « moyen » ou « mauvais ». Il est à noter également qu'on ne constate pas de différence d'appréciation majeure entre les joueurs particulièrement adeptes des MMO et ceux au contraire aimant avant tout les jeux de rôle solo.



## Synthèse (2/2)

---

- Sur la rétention, les indicateurs sont sensiblement plus positifs. Ainsi, **un peu moins de la moitié des joueurs actuels du jeu envisage de jouer à TESO encore une ou plusieurs années** : s'ils étaient plus de 70% dans ce cas de figure pour *Guild Wars 2*, c'est tout de même nettement plus que SWTOR qui chutait à seulement 33% de joueurs prêts à s'investir une ou plusieurs années. Ainsi, si l'on voit mal comment TESO pourrait éviter une chute importante du nombre de joueurs au cours des prochains mois, elle sera probablement moins spectaculaire que celle qu'a pu connaître SWTOR en son temps.
- Le modèle économique de l'abonnement pour un MMO serait-il définitivement condamné? C'est loin d'être évident, si l'on en juge les réactions des joueurs interrogés à ce sujet : une large majorité d'entre eux se prononce contre l'idée qu'un « modèle en Free to play aurait été préférable à l'abonnement actuel » (seuls un quart des interrogés sont plutôt favorables à cette idée). Ils ne sont d'ailleurs qu'environ 25% à considérer que le coût de l'abonnement n'est pas vraiment « raisonnable ». **Le modèle économique à base d'abonnement ainsi que son tarif ne sont donc pas forcément rejetés en bloc**, le public visé par TESO semblant au contraire s'en accommoder. Cela peut expliquer en revanche des attentes plus élevées, et donc une insatisfaction plus prononcée.
- **Bugs trop nombreux, trop nombreux ralentissements serveurs, problèmes des bots** : toutes ces critiques sont récurrentes dans les MMOs, mais sur TESO elles sont encore plus prononcées encore que les précédents MMO testés (plus de 50% de joueurs insatisfaits sur tous ces critères). On retrouve également un sentiment de déception prononcé sur le peu de conséquences des actions des joueurs sur le monde, le manque d'originalité ou bien encore le faible sentiment d'appartenance à une communauté. **TESO en revanche s'en sort plutôt bien pour son système de combat PvP, apprécié par plus de 50% des joueurs** (soit un résultat supérieur à la plupart des MMOs déjà testés), **ainsi que sur les éléments caractéristiques de la série : l'immersion, l'univers et les aspects sonores et visuels** sont appréciés d'une large majorité de joueurs, qui considèrent par ailleurs le plus souvent que le jeu est respectueux de l'univers des *Elders Scrolls*.
- Le pari était ambitieux, et les résultats ne sont sans doute pas à la hauteur des espérances de Zenimax Online : en cherchant à attirer et satisfaire deux populations ne recherchant pas forcément la même chose, il semble qu'aucune des deux ne soit pleinement convaincue. Toutefois, si TESO ne sera pas le « WOW-killer » secrètement espéré son éditeur, et que ses premiers mois d'exploitation verront sans doute une chute continue de ses abonnés, le jeu garde suffisamment d'atouts pour espérer stabiliser et fidéliser sa population sur le long terme. Encore une fois, on en revient au parcours de SWTOR, très décrié par les joueurs à sa sortie et clairement en-dessous des ambitions espérées, mais qui semble avoir réussi depuis à s'imposer comme un « brillant second ». Reste à savoir si Zenimax optera lui aussi pour le passage en *Free-to-play* (ou plus probablement, en « *buy to play* »), et quand...

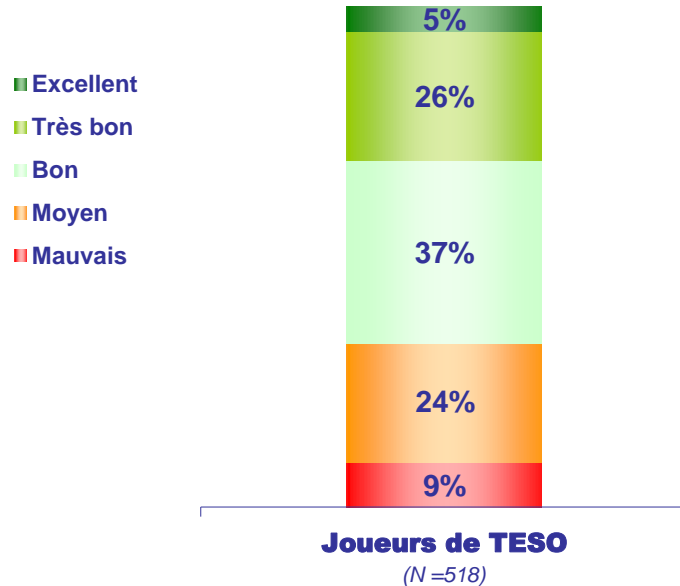
# Résultats Bruts



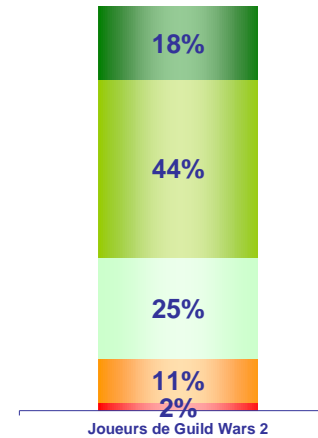
# Satisfaction générale des joueurs

De façon générale, quelle image avez-vous du jeu *The Elder Scrolls Online* ?

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

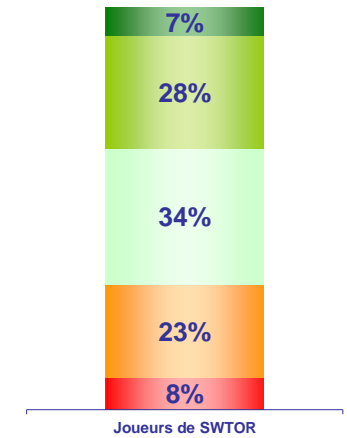


Comparatif Guild Wars 2



Etude GameStatistics de  
Novembre 2012  
(N=1274)

Comparatif SWTOR



Enquête GameStatistics de Mars 2012  
(N=1864)

De façon générale, quelle note, sur 10, donneriez-vous au jeu *The Elder Scrolls Online* ?



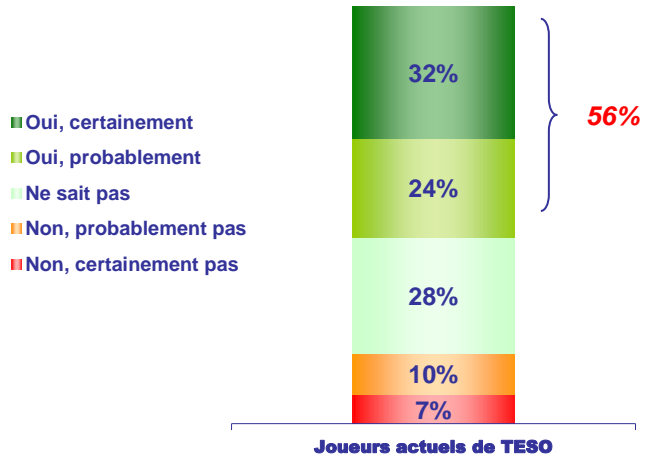
**6.4 / 10**

Note moyenne recueillie sur les 518 joueurs ayant joué au jeu

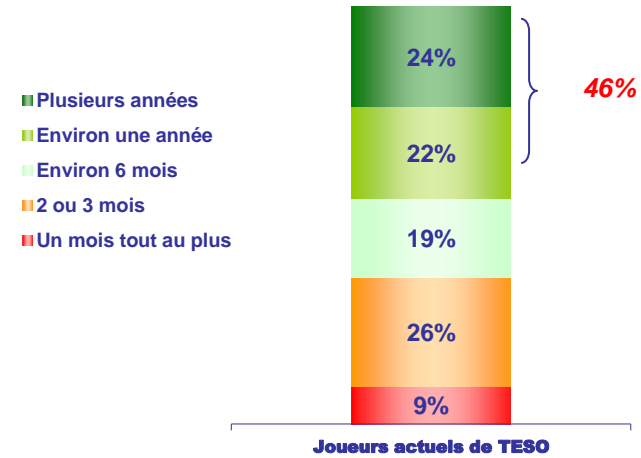


# Fidélité des joueurs

Pensez-vous que vous jouerez encore à The Elder Scrolls Online d'ici 3 mois ?



A priori, combien de temps comptez-vous jouer encore à The Elder Scrolls Online ?



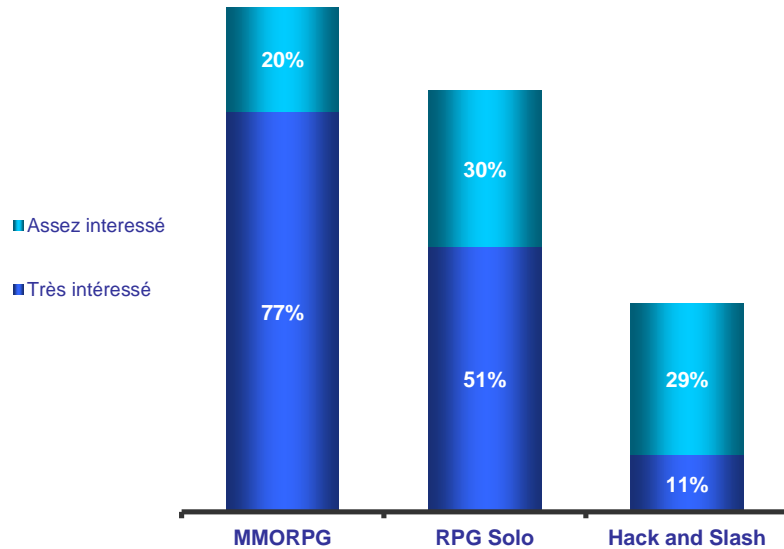
	TESO	Guild Wars 2	SWTOR
Proportion de joueurs envisageant de jouer encore au MMO testé dans les 3 mois	56%	81%	51%
Proportion de joueurs envisageant de jouer au MMO testé une ou plusieurs années	46%	71%	33%



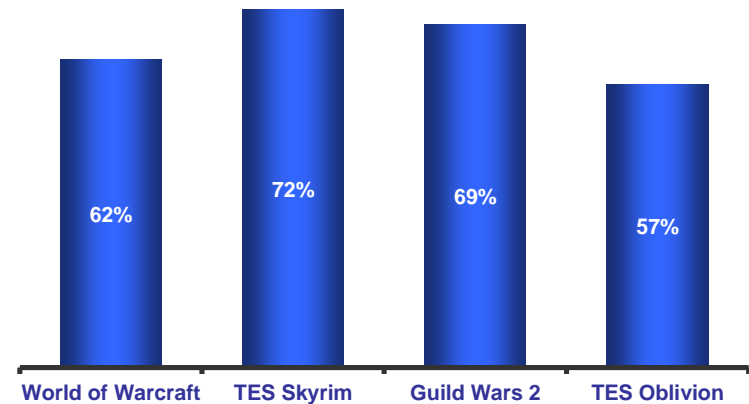


# Assiduité et intérêt par type de jeu

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



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

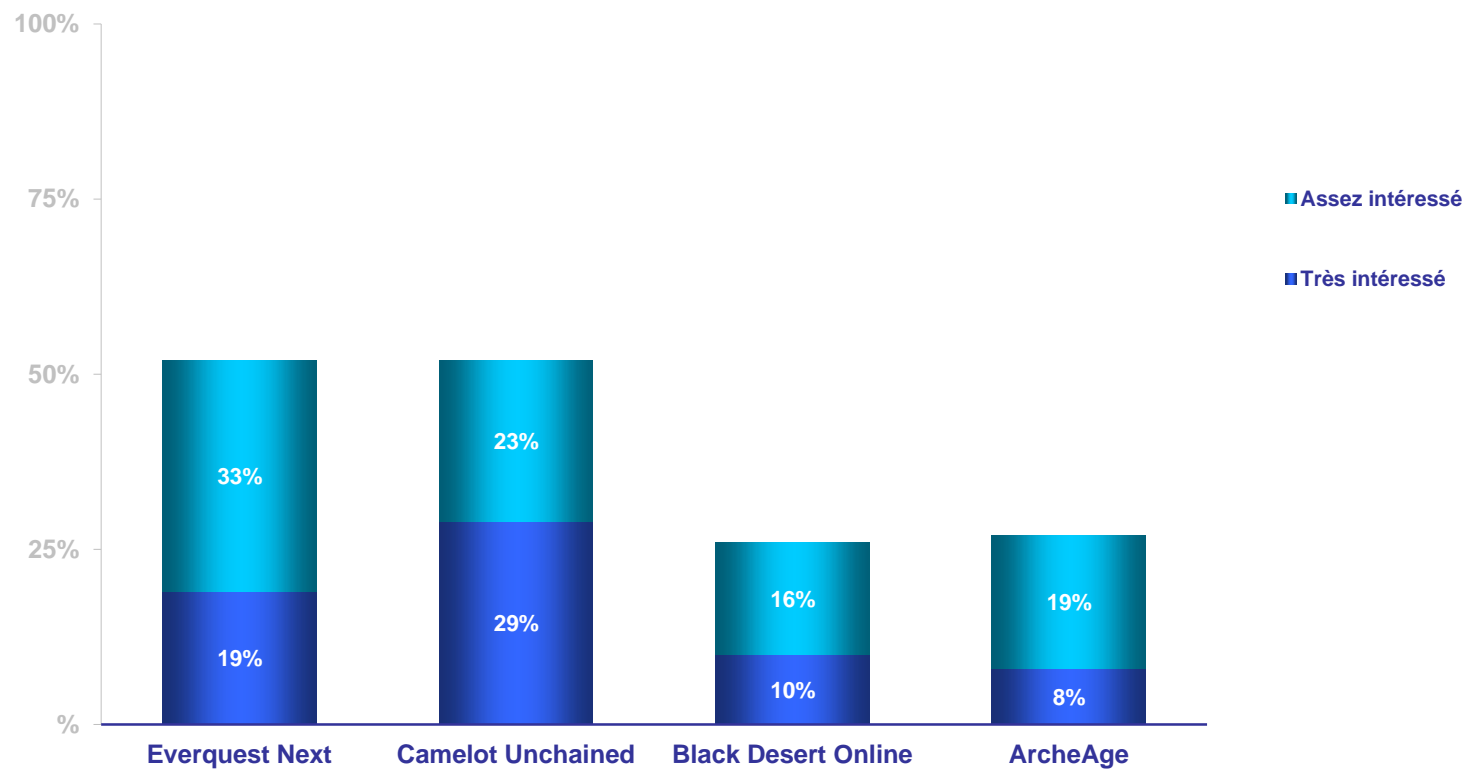


Fréquence de jeu <i>TESO</i>	%
Plus de 8 heures par jour	4%
De 4 à 8 heures par jour	26%
De 2 à 4 heures par jour	42%
De 1 et 2 heures par jour	19%
De 1 à 5 heures par semaine	7%
Moins souvent	2%



# Concurrence future

*Pour chacun des jeux de rôle en ligne ci-dessous, veuillez indiquer si vous êtes à priori très intéressé, assez intéressé, peu intéressé ou pas du tout intéressé par celui-ci.*

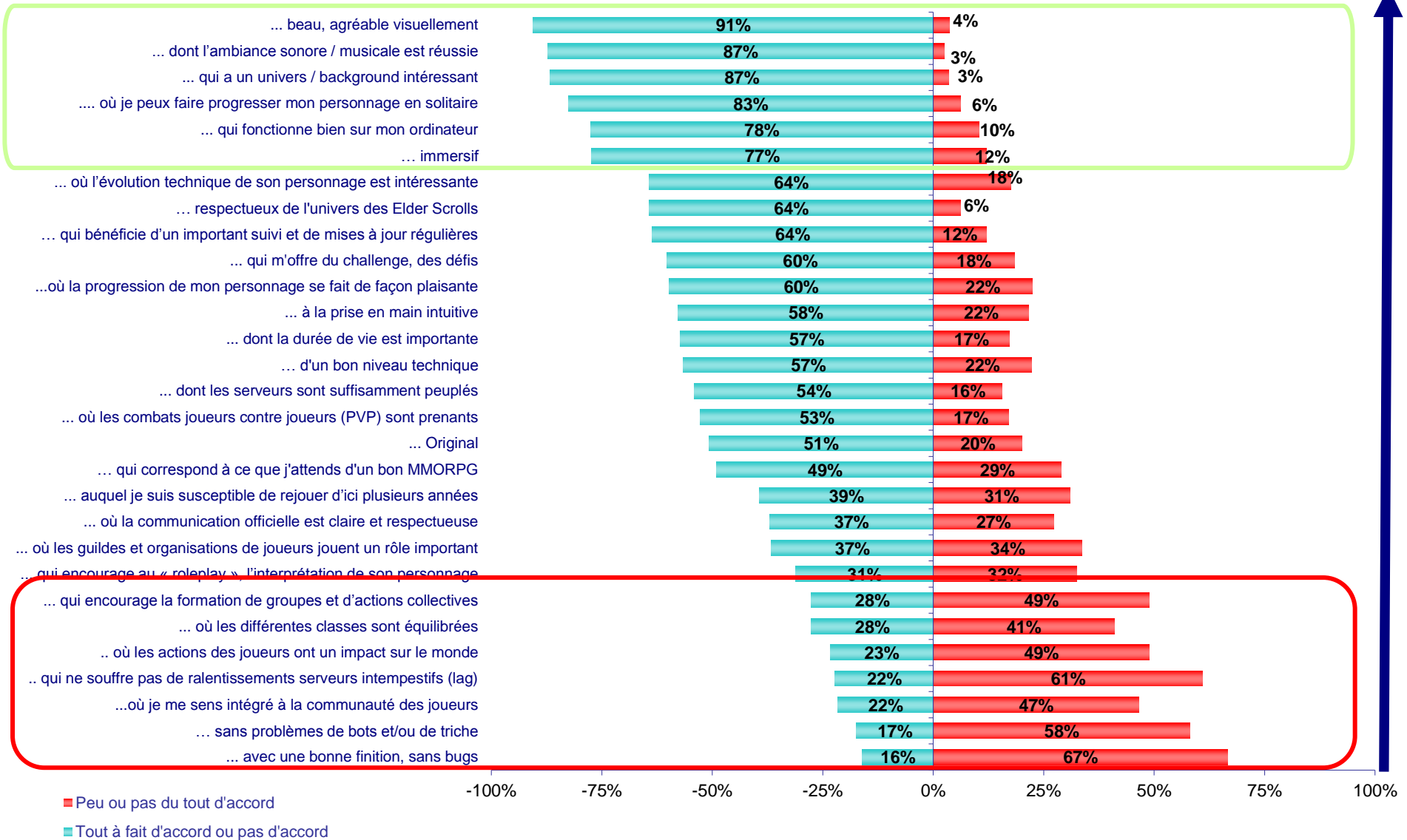




# Satisfaction par critères

Diriez-vous que *The Elder Scrolls Online* est un jeu...

Points positifs ↑





# Abonnement

*A propos du modèle économique de TESO, diriez-vous que...*

... le coût de l'abonnement est raisonnable



... la présence d'une boutique d'objets aux effets cosmétiques uniquement est acceptable



... un système de « Free to Play » serait préférable au système actuel d'abonnement



■ Tout à fait d'accord

■ Plutôt d'accord

■ Ni d'accord ni pas d'accord

■ Plutôt pas d'accord

■ Pas du tout d'accord



# Motifs d'achat

*Parmi les raisons ci-dessous, lesquelles expliquent le plus votre achat du jeu TESO ?*

