



Kingdoms of Amalur : Reckoning

Enquête online effectuée du 15 au 22 Avril 2012, auprès de 145 joueurs recrutés sur plusieurs forums francophones de jeux vidéo.

Il y a encore des jeux de rôle après *TES 5 : Skyrim*, et dans la longue liste des prétendants au titre 2012, ***Kingdoms of Amalur : Reckoning*** est le premier à avoir tenté sa chance. Nouvelle licence, studio de développement peu connu, orientation « action » affirmée laissant craindre une composante scénaristique réduite à sa plus simple expression : *Kingdoms of Amalur* n'était pas vraiment donné gagnant. Pourtant, son éditeur annonce des ventes honorables, et l'accueil de la presse spécialisée s'est révélé assez positif. Mais qu'en est-il des joueurs ?

Après avoir sondé leurs impressions sur la démo du jeu, GameStatistics a interrogé de nouveau des joueurs pour recueillir leurs avis sur la version finale du jeu, deux mois et demi après cette sortie officielle. *GameStatistics* tient toutefois à préciser que cette seconde analyse se base sur un nombre de répondants assez faible, en dessous de son seuil de répondants recommandé pour ses études. Si l'on se gardera donc de toute conclusion hâtive ou d'étude approfondie par type de joueurs, les tendances que l'on peut observer sur l'échantillon sont les suivantes :

- ***Kingdoms of Amalur : reckoning* semble avoir globalement réussi à satisfaire ses joueurs** : ils ne sont qu'environ 10% des répondants à considérer le jeu comme « moyen » ou « mauvais », et presque la moitié d'entre eux le considèrent même comme « très bon ». Si ces résultats sont clairement un cran en dessous de ce qu'avait pu recueillir *Skyrim* lors de l'enquête *GameStatistics* (environ 45% de « excellent » et autant de « très bon »), ils dénotent une bonne réception du jeu, et sont en phase avec l'accueil globalement favorable de la presse spécialisée.
- Dans le sillage de cette appréciation, la **note moyenne attribuée au jeu par les répondants est de 7.5 / 10**. A titre de comparaison, ils ont noté tout de même plus favorablement des jeux plus réputés et issus de grandes franchises comme *Skyrim* (8.3), *Mass Effect 2* (7.8) ou bien encore *The Witcher 2* (8.5). Seul *Fable 3* est clairement en dessous avec un 6/10. *Kingdoms of Amalur : Reckoning* ne se hissera donc probablement pas comme un jeu de rôle marquant de sa génération, mais il ne laissera pas pour autant un mauvais souvenir à ses joueurs.
- Même si le nombre limité de répondants empêche de l'affirmer avec force, on remarque une fois de plus une **nette différence d'appréciation entre joueurs PC et joueurs console** (une différence déjà remarquée lors du sondage sur la démo) : les trois quart des joueurs console considèrent le jeu comme « très bon » ou « excellent », tandis qu'ils ne sont que la moitié sur PC à affirmer un jugement aussi positif.
- S'il est de notoriété publique parmi les joueurs que l'achat dématérialisé est en pleine progression depuis quelques années, ce phénomène aurait peut-être touché encore plus fortement *Kingdoms of Amalur* : **plus de 60% des répondants PC se sont procuré le jeu par téléchargement légal**, contre 25% seulement d'achats en boîte (le reste constituant du téléchargement « moins légal »). Ce ratio boîtes vs dématérialisé était beaucoup plus

équilibré dans le cas de *Skyrim* : les joueurs seraient-ils plus enclins à télécharger les jeux à priori moins attirants sur le papier, réservant les achats de boîtes pour des « valeurs sûres » ? A moins que cette proportion ne soit que le reflet de la progression extrêmement rapide des achats dématérialisés...

- Avec un **taux de précommandes d'environ 20%** chez les répondants (plus élevé chez les joueurs console), auxquels on rajoutera 20% d'acheteurs le jour de la sortie du jeu/le lendemain, le jeu semble avoir réussi à convaincre une catégorie de joueurs avant même la diffusion des tests, et ce malgré son statut « d'outsider ». Ce taux n'étant que légèrement plus élevé pour *Skyrim* (28%), il semblerait bien que les pré commandes se généralisent, même pour des jeux ne bénéficiant pas d'une licence ou d'un studio de développement « prestigieux ».
- **20% des sondés ont déclaré avoir déjà acheté le premier DLC** disponible au moment de l'enquête, et 25% de répondants supplémentaires envisagent de franchir le pas. Ce premier DLC ayant été *plutôt* bien accueilli par les critiques, cette proportion d'acheteurs ne paraît pas surprenantes.
- Les points forts du jeu déjà révélés par la démo semblent se confirmer, au vu des réponses des sondés sur le jeu complet : les **combats** (86% de jugement plutôt positifs), **l'évolution technique du personnage** (83%) et la **prise en main intuitive** (93%) sont très majoritairement perçus de façon positive. A ces points déjà relevés lors de la précédente enquête, on rajoutera également **la durée de vie** (96%), quasi-unanimement saluée comme importante. Ainsi, dans son positionnement « action » assumé, *Kingdoms of Amalur* semble avoir rempli son cahier des charges. On remarquera au passage la forte proportion d'amateurs de *Hack'n slash* parmi les joueurs de l'échantillon (presque 90%).
- Par ailleurs, **les problèmes techniques rencontrés dans la démo** – 40% des répondants dénotaient des bugs ou un manque de finition - **semblent s'être raréfiés dans la version finale** du jeu, puisqu'ils ne sont plus qu'à peine 10% à rester sur ce sentiment. Le jeu fonctionne par ailleurs très bien sur la majorité des machines (95%), et les graphismes sont appréciés (85%) malgré des aspects techniques perçus comme peu avancés (36%).
- Pour ce qui des aspects plus spécifiques aux jeux de rôle, **évidemment Kingdoms of Amalur ne rivalisera avec les ténors du genre, mais il s'en sort plutôt honorablement**, au vu de son positionnement: son univers est majoritairement apprécié (75% de jugements positifs) – la touche R.A Salvatore ? – de même que l'immersion (65%), la liberté (63%) ou encore l'exploration (75%). Par contre, le niveau d'écriture des dialogues, le scénario ou encore l'originalité laissent des impressions beaucoup plus partagées parmi les sondés (autour de 50% d'accord sur chacun de ces points).
- En points quasi-unanimement perçus comme négatifs, les répondants dénoncent surtout une absence de conséquences des actions du joueur sur le monde... mais ils n'étaient pas forcément beaucoup moins nombreux pour *Skyrim* (une qualité plutôt rare dans les jeux de rôles !). Par contre, on notera que seulement 10% des répondants considèrent le jeu comme « difficile », ce qui pourrait potentiellement être perçu comme un défaut important.

En définitive, certes *Kingdoms of Amalur : Reckoning* ne fera sans doute pas oublier dans le cœur des « rôlistes » les *Skyrim*, *Mass Effect* et autres *The Witcher* (pour ne pas remonter jusqu'à *Baldur's Gate* ou *Fallout!*). Il n'en reste pas moins que pour un titre aux attentes initiales limitées, les acheteurs semblent avoir pleinement apprécié leur expérience de jeu. Sa composante « action » semble faire l'unanimité, et sa dimension « jeu de rôle » n'est pas qu'un alibi.

TES 5 : Skyrim : mais qui donc prendra sa place ? Sans doute pas *Kingdoms of Amalur*, mais le premier prétendant part sous les applaudissements du public....

 **A propos de GameStatistics**

GameStatistics réalise des études sur les jeux vidéo de façon indépendante.

La présente étude n'a pas été commanditée par l'éditeur du jeu, et ne fait l'objet d'aucune exploitation commerciale.

Pour tout commentaire, demande d'informations ou proposition d'étude, veuillez envoyer un courriel à : contact@gamestatistics.fr
