



## Mass Effect 3

*Enquête online effectuée du 13 au 20 Mai 2012, auprès de 335 joueurs recrutés sur plusieurs forums francophones de jeux vidéo.*

Troisième et dernier épisode de la série, Mass Effect 3 était attendu avec impatience par ses fans, pressés de connaître l'épilogue des aventures du commandant Shepard. La trilogie des Mass Effect, entamée en 2008 par un premier épisode très largement salué par les joueurs et les critiques, s'était imposée comme une solide référence, notamment pour la qualité de son scénario et la profondeur de son univers de science-fiction. Le second épisode, s'il fut parfois critiqué pour son évolution bridant quelque peu l'aspect « jeu de rôle » du jeu, remporta également un franc succès. Maintenant que le troisième et dernier épisode de la trilogie est disponible, GameStatistics se devait d'interroger ses joueurs.

Comme pour les précédentes enquêtes GameStatistics, on apportera les mêmes précautions quant à l'interprétation des résultats. Si le nombre de répondants à l'enquête reste tout à fait honorable, les modalités de recueil des données restent évidemment critiquables et sujettes à des biais inévitables... Pour cette raison GameStatistics continuera d'évoquer les résultats des « sondés » sans forcément l'élargir aux « joueurs de Mass Effect 3 ». Ceci étant dit, on trouvera sans doute difficilement des sources plus fiables que ce sondage, s'il s'agit d'apporter quelques éléments de réponse à la fameuse question qui guette tout jeu vidéo : au-delà des critiques qualitatives et au-delà des ventes, qu'en ont pensé les joueurs ?

On notera toutefois que le présent sondage a été effectué *avant* la sortie du fameux DLC gratuit « extended cut » améliorant la fin du jeu, un point cristallisant une bonne partie des critiques des joueurs....

### ➤ Un niveau de satisfaction perfectible

Pour cet épisode qui a bénéficié – comme pour ses prédécesseurs – de très bonnes voire excellentes critiques de la presse spécialisée (18/20 pour jeuxvideos.com, 8/10 pour Gamekult... CanardPC étant toutefois plus nuancé avec un 7/10), les sondés ayant joué au jeu sont loin d'être unanimement enthousiastes : s'ils sont 25% à considérer le jeu comme « excellent » (et 35% comme « bon »), ils sont également assez nombreux à considérer le jeu simplement comme « bon » (21%) voire « moyen » (14%). Ainsi, si ce troisième épisode de jeu reste globalement bien perçu (la note moyenne attribuée au jeu par les sondés est de 7,38), il semble y avoir d'assez nettes divergences d'appréciation. A titre de comparaison, *Kingdoms of Amalur : Recokoning* – qui pourtant sur le papier était loin de partir avec le même capital de sympathie et de notoriété – recueillait une note moyenne similaire dans le précédent sondage GameStatistics, et par ailleurs plus consensuelle (moins d'avis franchement positifs, mais moins d'avis franchement négatifs également). Quant à *TES 5 : Skyrim*, le niveau d'appréciation des sondés était très nettement supérieur, avec presque 90% de jugements excellents ou très bons.

### ➤ Une conclusion de trilogie décevante

Il était tentant pour GameStatistics de comparer les notes attribuées par les joueurs de Mass Effect 3 aux précédents épisodes. Ainsi peut-on dresser le récapitulatif suivant :

	Note moyenne	Dispersion des notes		
		% <7	% 7 - 8	% 9 - 10
Mass Effect 1	<b>8,75</b>	2%	34%	64%
Mass Effect 2	<b>8,42</b>	5%	42%	53%
<b>Mass Effect 3</b>	<b>7,38</b>	<b>23%</b>	<b>49%</b>	<b>27%</b>

Que conclure de ce tableau ? Sans doute que les deux premiers épisodes ont laissé une empreinte très positive, mais qu'en leur temps leur niveau de satisfaction dans un sondage similaire eut été sensiblement inférieur. Sans doute également qu'une bonne partie des sondés ont voulu « punir » ce troisième épisode pour son épilogue si contesté (voire partie suivante). Sans doute encore que les attentes étaient d'autant plus fortes pour ce troisième épisode, qui se devait de conclure en beauté la trilogie.

Reste que les chiffres sont assez éloquentes quant à un certain sentiment de déception frappant les joueurs de ce troisième Mass Effect. C'est particulièrement frappant lorsque l'on observe l'évolution de la proportion de « déçus » pour chaque épisode (proportion de répondants donnant une note inférieure à 7), qui, de 2 et 5% pour les premiers et seconds épisodes, tombe à presque 25% pour le troisième.

### ➤ Une fin décriée par un public de « fans »

Difficile pour GameStatistics de passer à côté de cette polémique ayant très rapidement enflammé tous les forums *consacrés* au jeu, au point de pousser le studio de développement à annoncer une extension gratuite destinée à corriger l'épilogue décrié. Sans grande surprise, on ne pourra que constater le désaveu massif des joueurs sur cette fin : plus de la moitié de ceux ayant terminé le jeu ne l'ont « pas du tout appréciée », et ils sont moins de 20% à l'avoir appréciée « tout à fait » (5%) ou « plutôt » (15%). Loin d'être une simple grogne de fans un peu bruyants, la déception semble donc très nettement partagée par la grande majorité des joueurs du jeu. Et si le correctif (déjà disponible à l'heure où cet article est publié) semble corriger le tir, il ne réussira sans doute pas pour autant à effacer totalement cette déception.

Les critiques qui pleuvent sur cet épilogue s'expliquent d'autant plus qu'elles viennent de joueurs qui se sont véritablement passionnés par la série, et qui en attendaient une conclusion à sa hauteur. Ainsi peut-on constater une proportion très forte de jeux pré commandés parmi les joueurs interrogés (50%), bien plus que ce qui avait été relevé pour *Kingdoms of Amalur* (19%) ou même *Skyrim* (28%). Ils sont aussi extrêmement nombreux à s'être procurés des versions collector (50% de collector dont 43% en boîte), ou bien dans une moindre mesure à se déclarer comme acheteurs potentiels des prochains DLCs (32%, soit un peu moins que pour *Skyrim* toutefois). On rajoutera enfin que 90% des sondés ont joué au jeu plus de 25 heures (et 45% plus de 50 heures), et que 90% d'entre eux ont déjà joué aux deux premiers épisodes : tout ceci nous montre que ce troisième épisode était destiné à un public acquis et passionné par la série, mais en conséquence d'autant plus critique et exigeant.

### ➤ Un univers riche et prenant, pour une aventure linéaire

Avec son univers unanimement apprécié (99% d'avis favorables, dont 83% de très favorables !), Mass Effect 3 confirme une des principales qualités de la série, à savoir son background passionnant, véritable alternative à l'éternel Star Wars en matière de science-fiction. Le scénario (86%), la qualité des dialogues (83%) et l'immersion de façon plus générale (91%) sont tout aussi assez massivement plébiscités. L'aspect visuel (87%) et l'ambiance sonore (94%) participent également pour beaucoup aux qualités narratives et immersives de ce troisième Mass Effect.

Contrepartie naturelle de son orientation « en couloirs », les joueurs sont nombreux à considérer que l'exploration joue un rôle négligeable (60% de désaccord sur l'importance de l'exploration dans le jeu), avec une liberté d'action assez bridée (48% de désaccord). Plus surprenant en revanche, et expliquant peut-être en partie l'appréciation finale, plus d'un tiers des joueurs interrogés ne sont pas vraiment d'accord avec l'idée que « chaque décision prise par le joueur a ses conséquences sur le monde » : score naturellement bas pour un jeu « open world » comme Skyrim ou Kingdoms of Amalur, on pourrait s'attendre au contraire à un accord plus massif pour un jeu comme Mass Effect mettant justement l'accent sur les conséquences des actions des joueurs et sa « rejouabilité ». Il est probable que la fin du jeu si décriée (et offrant très peu de variations malgré le nombre extrêmement large de possibilités offertes au joueurs) joue pour beaucoup dans ces résultats... Dans le même ordre d'idée, la proportion de joueurs se déclarant prêts à recommencer le jeu reste relativement contenue (60%, soit nettement moins que Skyrim). Et seulement 43% d'entre eux considèrent que Mass Effect 3 correspond à ce qu'ils attendent d'un bon jeu de rôle...

On terminera ce tour d'horizon des forces et faiblesses du jeu par noter les scores dans l'ensemble positifs sur les aspects de prise en main (87%) ou des combats (79%). Quant au mode multi joueurs coopératif introduit par ce troisième épisode, il est majoritairement perçu comme un « petit plus appréciable » (61% des joueurs ayant joué au jeu en multi joueurs), seuls 13% d'entre eux considérant qu'il apporte une véritable dimension supplémentaire au jeu.

### ➤ **Conclusion**

En profitant de la notoriété de ses prédécesseurs, et bénéficiant de ce fait d'un public acquis à sa cause, Mass Effect 3 avait la possibilité de conclure en beauté la trilogie entamée quatre ans plus tôt. Pourtant, le résultat ne semble pas être à la hauteur des enjeux, si l'on en juge les jugements plutôt mesurés de son public.

Certes, les joueurs ne semblent pas vraiment remettre en cause les qualités premières qui ont fait le succès de la série (scénario, univers...), mais ils pointent surtout du doigt une fin bâclée, clairement en dessous des attentes qu'une telle série avait fait naître. L'extension « extended cut » aura le mérite de gommer au moins partiellement (et gratuitement) ce défaut majeur, mais n'effacera sans doute pas la marque négative laissée par la version initiale. Ainsi, s'il laissera probablement l'image d'un bon jeu de rôle, et par ailleurs légitime héritier de ses prédécesseurs, Mass Effect 3 semble donc avoir raté l'occasion de pousser la trilogie aux plus hautes marches auquel elle se dirigeait.

---

### **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 / les développeurs 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](mailto:contact@gamestatistics.fr)

---