



# PlanetSide 2

## 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 tir en ligne ***PlanetSide 2***, développé et édité par **Sony Online Entertainment**. Elle n'a pas été commanditée par les développeurs / éditeurs du jeu, mais réalisée à la seule initiative de *GameStatistics*.
- *GameStatistics* a mené plus de dix études consacrées à des jeux vidéo depuis le début de l'année 2012. Le présent rapport fera ponctuellement état de comparaisons avec les résultats de certaines de ces études passées, en particulier celles centrées sur les jeux de rôle en ligne massivement multi joueurs.

# OBJECTIFS et METHODOLOGIE





# PlanetSide 2

---

- **PlanetSide 2** est désormais quasiment **l'unique représentant d'une catégorie de jeu encore rarissime**, les « MMOFPS », c'est-à-dire les jeux de tir en vue subjective (FPS) au sein d'un univers persistant et massivement multi-joueurs (MMO). En fait, le seul autre représentant de cette catégorie à part n'est autre que son prédécesseur *PlanetSide* premier du nom : sorti en 2003, celui-ci avait connu un certain succès, et fidélisé une communauté de joueurs appréciant notamment cette sensation quasi-unique de batailles rangées massives, impliquant des centaines de joueurs dans un univers permanent. Etrangement, alors que les jeux de rôle en ligne ont connu depuis des dizaines de déclinaisons en tous genres, aucun autre jeu ne s'était aventuré sur ce créneau des « MMOFPS » ; **c'est donc sans concurrence directe ou presque que ce second épisode de PlanetSide a débarqué sur PC.**
- A l'origine envisagé comme une simple refonte graphique du premier épisode, *Planetside 2* a finalement été développé comme un nouvel épisode à part entière ; toutefois, il reprend l'essentiel des concepts qui avaient fait la réussite de son prédécesseur, et **diffère surtout de par son modèle économique *Free-To-play*** : aucun abonnement donc n'est requis pour jouer au jeu (quoiqu'un abonnement soit proposé en parallèle pour les joueurs les plus impliqués), celui-ci étant par ailleurs téléchargeable gratuitement. La rentabilité du jeu repose donc principalement sur la fameuse boutique d'objets et de services, forcément présentée comme n'étant pas *pay-to-win*. Un système qui, associé à une campagne de publicité d'importance (à la télévision notamment), promettait au jeu un grand nombre de joueurs.
- *PlanetSide 2* a reçu un accueil positif des critiques, quoique sans enthousiasme excessif (GS-score de 122 / 200), et de par son modèle *free-to-play*, de nombreux joueurs se sont précipités sur le jeu à sa sortie. Pourtant, après trois mois d'exploitation, *PlanetSide 2* connaît une forte baisse de sa fréquentation, et Sony vient d'ailleurs d'annoncer la fusion prochaine de serveurs. S'agit-il d'une évolution naturelle faisant suite à l'afflux des « curieux » des premiers mois, ou bien le signe d'une tendance plus durable de désertification du jeu ?



# Méthodologie

---

- **Méthodologie** : sondage online diffusé via une invitation publique sur quatre forums de jeux vidéo francophones, dans les sections / sujets consacrés à *PlanetSide 2*.
- **Date de terrain** : le sondage a été diffusé la semaine du 10 au 17 Février 2013, soit un peu moins de 3 mois après la sortie officielle du jeu (20 Novembre 2012). Alors qu'habituellement les sondages *GameStatistics* s'effectuent plutôt dans les deux mois suivant la sortie d'un jeu, il était ici nécessaire d'attendre la première mise à jour majeure du jeu (fin Janvier 2013). Au total, les avis de 270 joueurs ont été pris en compte dans la production des résultats.
- **Limites méthodologiques** : comme pour toutes les précédentes enquêtes publiques de *GameStatistics*, ce sondage ne peut pas être considéré comme parfaitement représentatif de l'ensemble des joueurs de *PlanetSide 2*. Il se limite tout d'abord à la population des joueurs francophones du jeu, et de par la méthode de collecte utilisée, concerne plutôt la fraction de joueurs la plus investie dans le jeu.
- **Sélection des forums** : cette limite méthodologique est atténuée dans un premier temps par une sélection de forums d'audiences variées, permettant ainsi l'expression d'un nombre important de « sensibilités » différentes :
  - **JeuxOnline** : site de référence sur les jeux en ligne
  - **Jeuxvideos.com** : site de référence pour les jeux vidéo de tous types
  - **Canard PC** : site de référence sur les jeux PC
  - **NoFrag** : site spécialisé sur les jeux de tir
  - ... ainsi que les inscrits à la lettre d'informations de *GameStatistics*
- **Comparaisons avec les études passées** : aussi, dans la mesure où toutes les précédentes enquêtes *GameStatistics* ont été réalisées dans des conditions très similaires (méthode de collecte, timing, questionnaire), l'utilisation de ces résultats passés à titre comparatif sera un indicateur supplémentaire d'évaluation pour le jeu sondé. On s'intéressera en particulier aux jeux en ligne massivement multi joueurs déjà sondés que furent *Star Wars : The Old Republic* et *Guild Wars 2* (bien qu'il s'agisse de jeux de rôle).

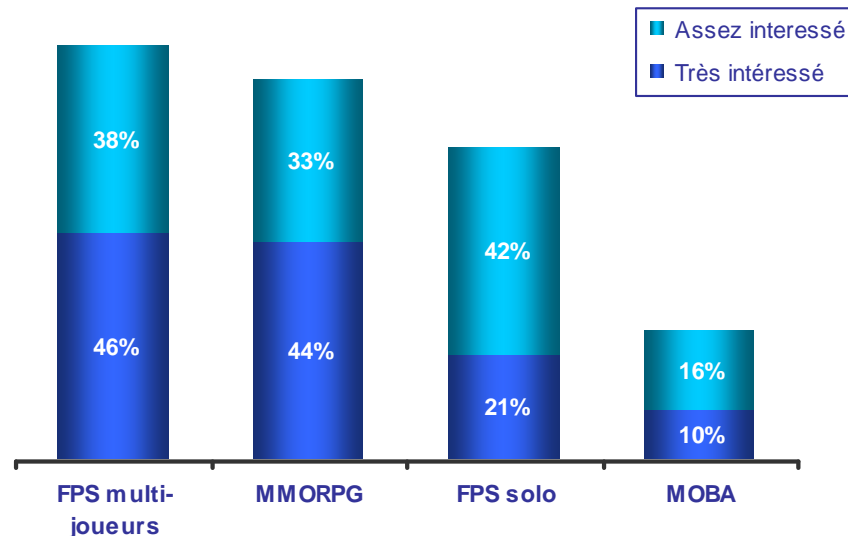
# RESULTATS



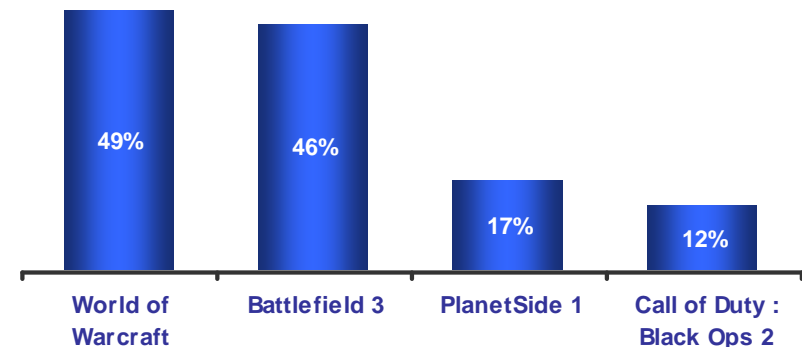


# Profil des joueurs

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?



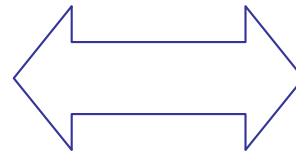
- Au carrefour du jeu de rôle en ligne massivement multi joueurs et du jeu de tir en ligne traditionnel, PlanetSide 2 est quasi-unique en son genre : il n'existe pas à proprement parler d'habitues des « MMOFPS ». Ainsi constate t'on que **la population de PlanetSide semble se constituer à part égal d'amateurs de FPS et d'amateurs de MMORPG** :
  - ✓ La grande majorité de ses joueurs déclarent être intéressés par les jeux de tir multi-joueurs (85%), et ils sont presque aussi nombreux à se déclarer également intéressés par les jeux de rôle en ligne multi-joueurs (77%).
  - ✓ *World of Warcraft* et *Battlefield 3*, que l'on peut considérer comme « emblématiques » de leurs genres respectifs (MMORPG et jeux de tir en ligne), ont tous deux été joués par presque 50 % des interrogés.
- On notera également que la **proportion de joueurs ayant joué au premier PlanetSide premier du nom reste assez limitée**, avec moins de 20% de « vétérans » ayant connu le premier épisode.





# Assiduité au jeu

Fréquence de jeu <i>PlanetSide 2</i>	%
Plus de 8 heures par jour	3%
De 4 à 8 heures par jour	12%
De 2 à 4 heures par jour	34%
De 1 et 2 heures par jour	28%
De 1 à 5 heures par semaine	20%
Moins souvent	3%



Niveau des joueurs ( <i>Battle Rank</i> )	
Niveau moyen	28
Proportion de joueurs de niveau < 20	43%
Proportion de joueurs de niveau 20-50	49%
Proportion de joueurs de niveau > 50	8%

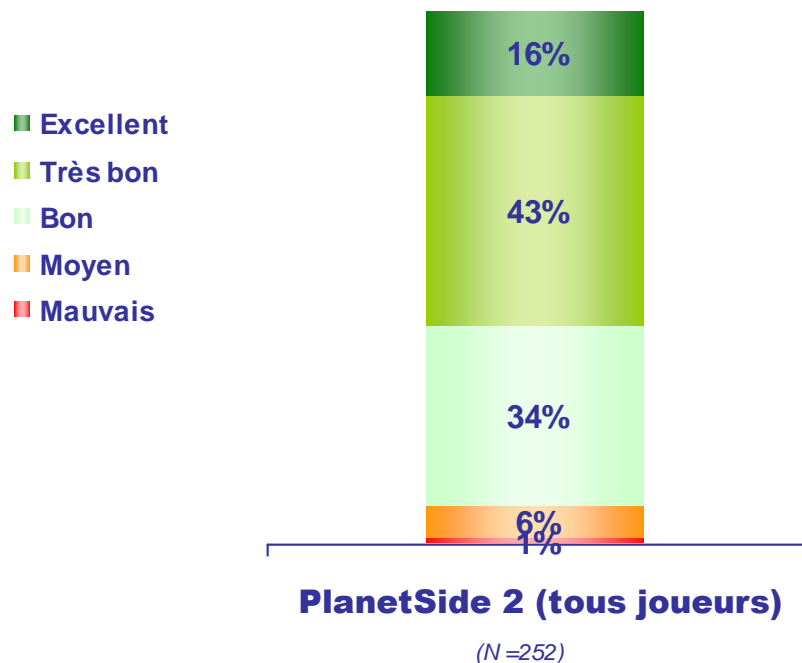
- A la différence des MMORPG précédemment sondés (*Guild Wars*, *SWTOR*, *Wakfu*), on **constate des fréquences de jeu nettement plus faibles** pour *PlanetSide 2*. Alors que pour tous ces jeux près d'un tiers des joueurs interrogés déclaraient jouer plus de 4 heures par jour, ces joueurs très assidus ne forment « que » 15% de l'échantillon sur *PlanetSide 2*. A l'inverse, la proportion de joueurs occasionnels, jouant seulement quelques heures par semaine, est ici presque deux fois supérieure.
- Ces différences s'expliquent probablement par les différences de système de jeu, celui de *PlanetSide 2* étant centré quasi-exclusivement autour des combats entre joueurs : le jeu pousse assez peu au « farming » (répétition systématique d'actions basiques pour pouvoir faire évoluer son personnage) propre aux MMORPG, et l'aspect compétitif se place visiblement plus sous le sceau de l'organisation / le talent que l'intensité des sessions de jeu. D'ailleurs, même s'ils jouent de façon moins intensive, les joueurs interrogés estiment très majoritairement que le jeu dispose d'une bonne durée de vie (voir « points forts »).
- On notera au passage qu'à la différence de la plupart des MMORPG, le système de jeu de *PlanetSide 2* ne s'articule pas autour d'un « niveau maximum » rapidement atteint : trois mois après la sortie du jeu, presque la moitié des joueurs n'ont pas franchi le niveau 20, et seule une minorité d'entre eux ont passé le cap du niveau 50 (pour un maximum de 100).



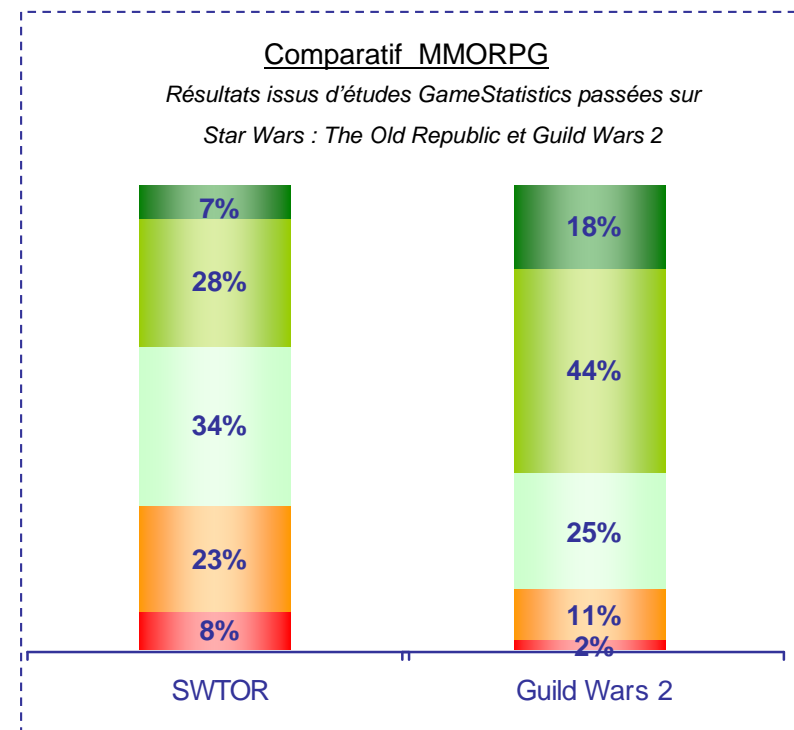


# Satisfaction des joueurs 1/2

De façon générale, quelle image avez-vous du jeu PlanetSide 2 ?  
Diriez-vous que c'est un jeu...



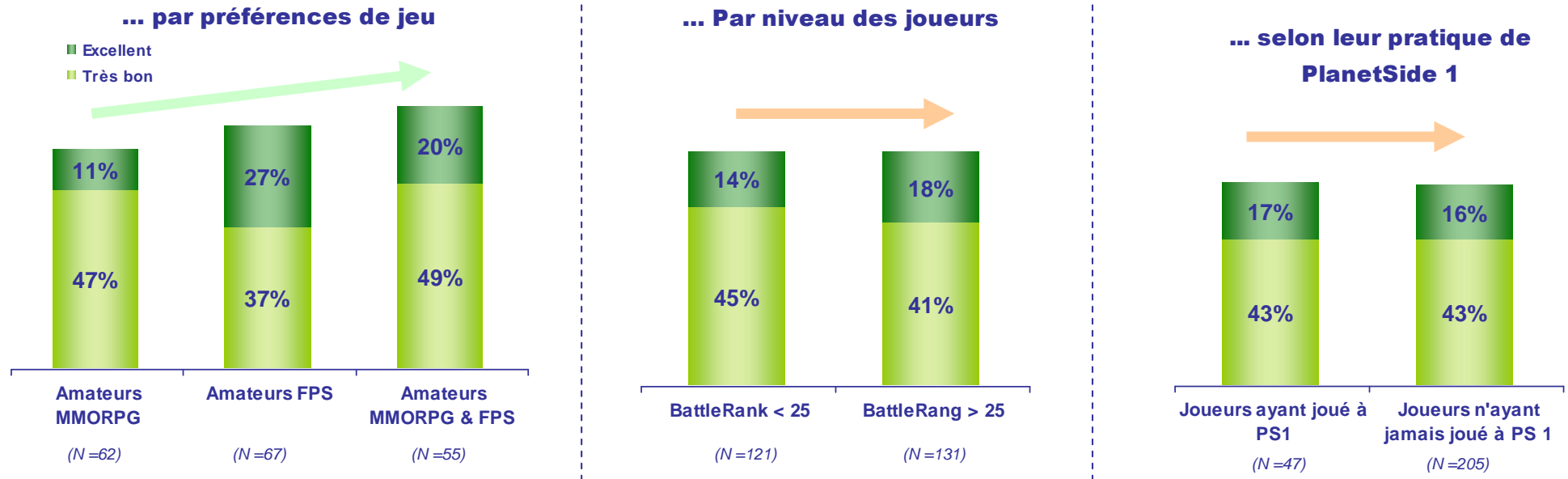
7.6 / 10



- Le **niveau de satisfaction général des joueurs** de *PlanetSide 2* est dans l'ensemble très positif : près de 60% d'entre eux estiment que le jeu est « très bon » ou « excellent », et moins de 7% l'estiment au contraire « moyen » ou « mauvais ».
- Si on compare ces résultats avec ceux obtenus par les deux principaux MMORPG lancés depuis 2012, on peut dire que *PlanetSide 2* s'en sort très bien : ses joueurs sont aussi satisfaits du jeu que ne l'étaient ceux de *Guild Wars 2* deux mois après sa sortie, avec une proportion légèrement plus faible même de joueurs particulièrement critiques.



# Satisfaction des joueurs 2/2

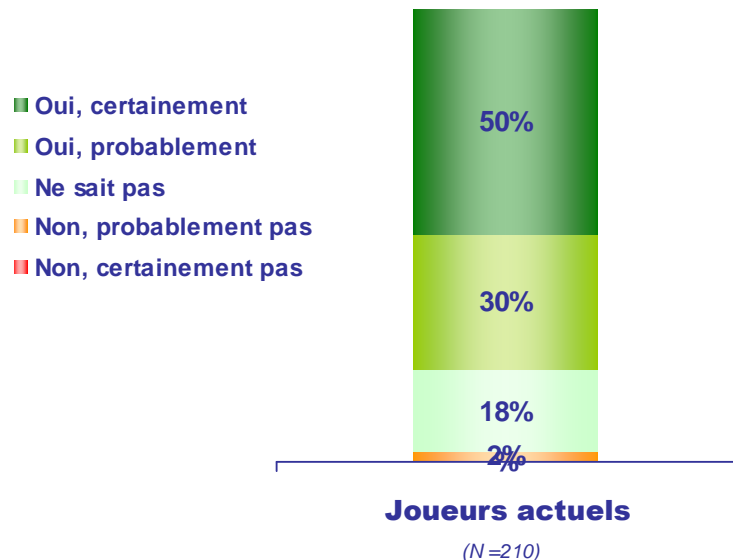


- S'il rassemble ces deux types de joueurs, **PlanetSide 2** semble contenter plus les amateurs de jeux de tir que les amateurs de MMORPG à proprement parler. Mais ce sont encore les joueurs qui apprécient les deux genres qui en sont les principaux satisfaits.
- On ne constate pas, en moyenne, de différences majeures d'appréciations entre les joueurs d'un niveau encore faible ou moyen, et les « vétérans » qui disposent déjà d'un personnage avancé. L'intérêt pour le jeu semble donc se maintenir à mesure que le personnage du joueur progresse.
- Les joueurs qui ont déjà joué au premier *PlanetSide* accordent certes une excellente note à ce premier épisode (8,4 / 10), la plupart du temps supérieure à la note qu'ils accordent au second (l'effet nostalgique jouant sans doute dans cette différence d'appréciation). Toutefois, ces mêmes joueurs n'en sont pas pour autant plus critiques à l'égard de *PlanetSide 2*, qu'ils apprécient tout autant que les joueurs n'ayant pas connu ce premier épisode.

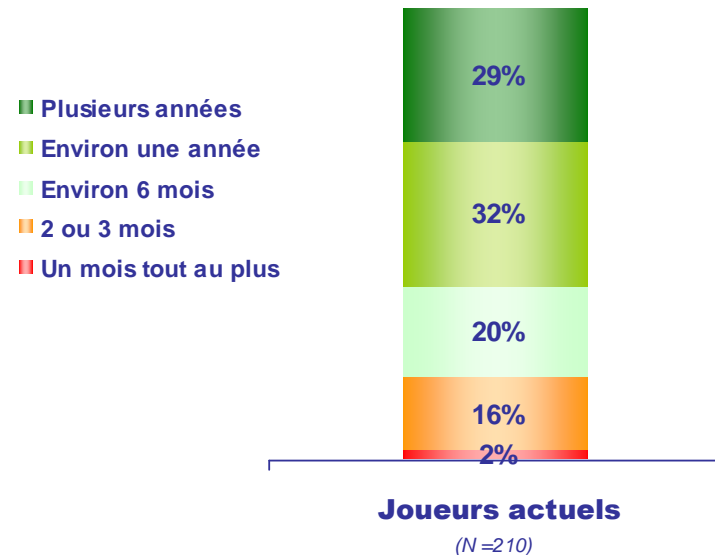


# Fidélité des joueurs

Pensez-vous que vous jouerez encore à PlanetSide 2 d'ici 3 mois ?



A priori, combien de temps comptez-vous jouer encore à PlanetSide 2 ?

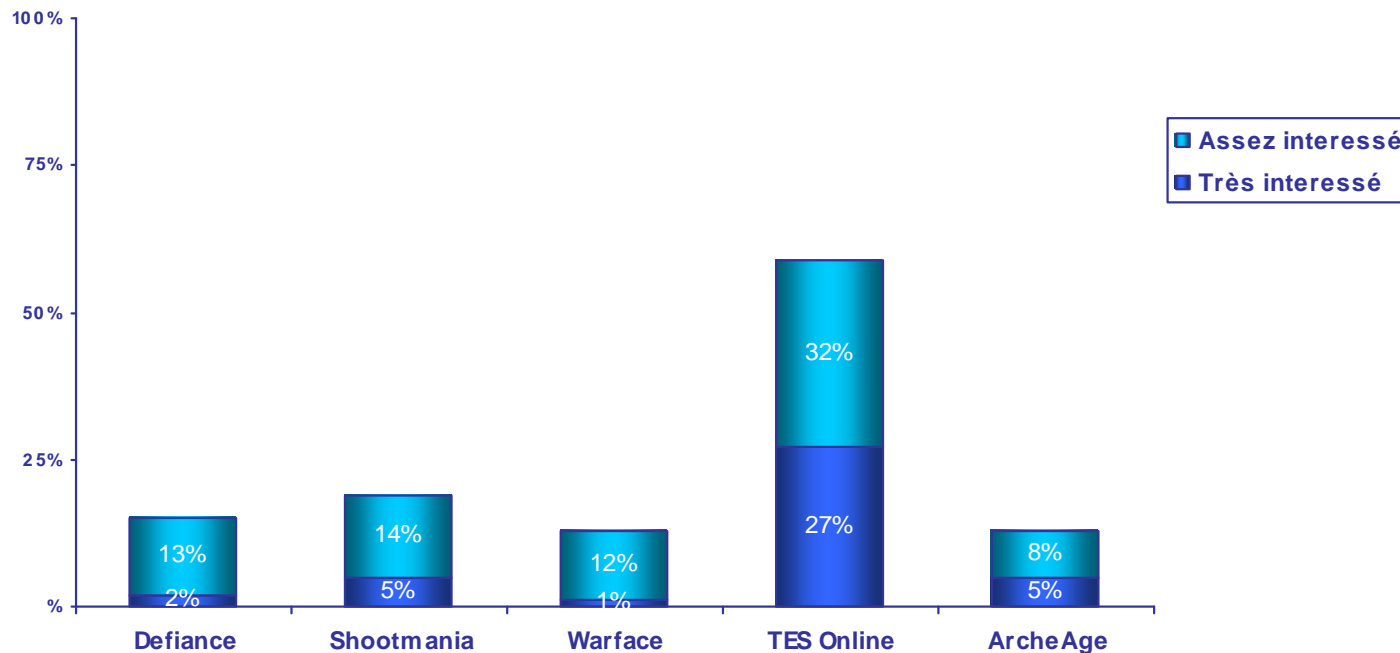


- S'il *PlanetSide 2* semble avoir subi une forte baisse de sa population passé son premier mois d'exploitation (ce qui n'est pas tellement surprenant pour un *Free-To-Play* où il est si facile d'essayer le jeu puis arrêter dans la foulée), **ces chiffres montrent que cette tendance est sans doute destinée à se stabiliser, tout du moins parmi sa population de joueurs la plus investie** : ainsi 4 joueurs interrogés sur 5 estiment qu'ils joueront encore au jeu d'ici trois mois, et surtout presque 60% d'entre eux envisagent de jouer au jeu encore une ou plusieurs années.
- Ces résultats en terme de *fidélité* des joueurs sont assez comparables à ceux obtenus par *Guild Wars 2* deux mois après sa sortie, qui semble témoigner depuis d'une bonne vitalité. Si l'échelle n'est pas la même, on peut donc penser que l'actuelle baisse de population de *PlanetSide 2* n'a rien d'une « hémorragie » destinée à se prolonger. Il faut noter également que la moitié des joueurs interrogés qui ont arrêté le jeu estiment probable ou certain leur retour à moyen terme.



# Concurrence future

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



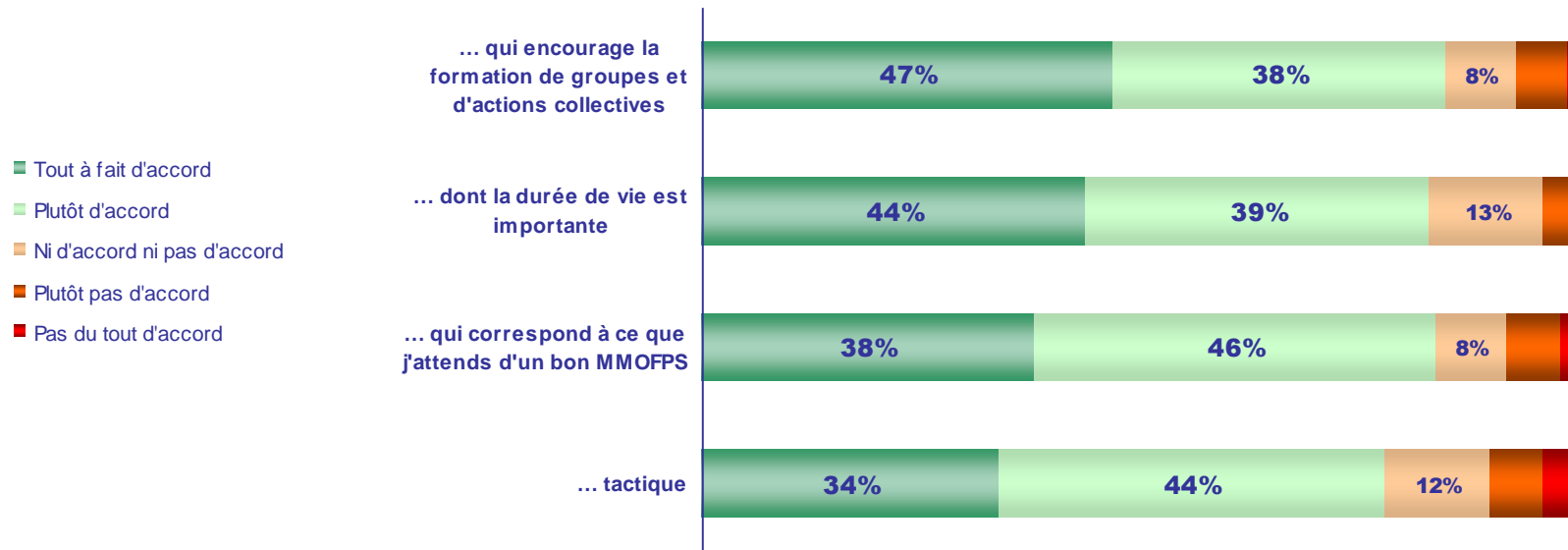
- Un avantage pour un jeu hybride et quasi-unique en son genre comme peut l'être *PlanetSide 2*, c'est que ses joueurs n'ont pas vraiment d'offres alternatives dans ce style. Ainsi, parmi les différents jeux de tir en ligne multi-joueurs à venir (mais qui ne sont pas forcément « massifs », ni « persistants »), **aucun d'entre eux ne semble particulièrement intéresser les joueurs actuels de *PlanetSide 2***, pas même *Défiance* qui semble encore le jeu à venir se rapprochant le plus d'un MMOFPS.
- Paradoxalement, c'est un jeu de rôle en ligne, *The Elder Scrolls Online*, qui semble intéresser le plus les joueurs actuels de *PlanetSide 2*. Toutefois, celui-ci s'annonce comme un « blockbuster » à forte notoriété (avec encore beaucoup d'inconnues, notamment son modèle économique), et il ne sera vraisemblablement disponible qu'en fin d'année 2013.



# Quelques points forts

- Si *PlanetSide 2* semble fidéliser un noyau dur de joueurs, c'est qu'il remplit à leurs yeux certaines des principales qualités requises pour le genre :

Diriez-vous que *PlanetSide 2* est un jeu ...



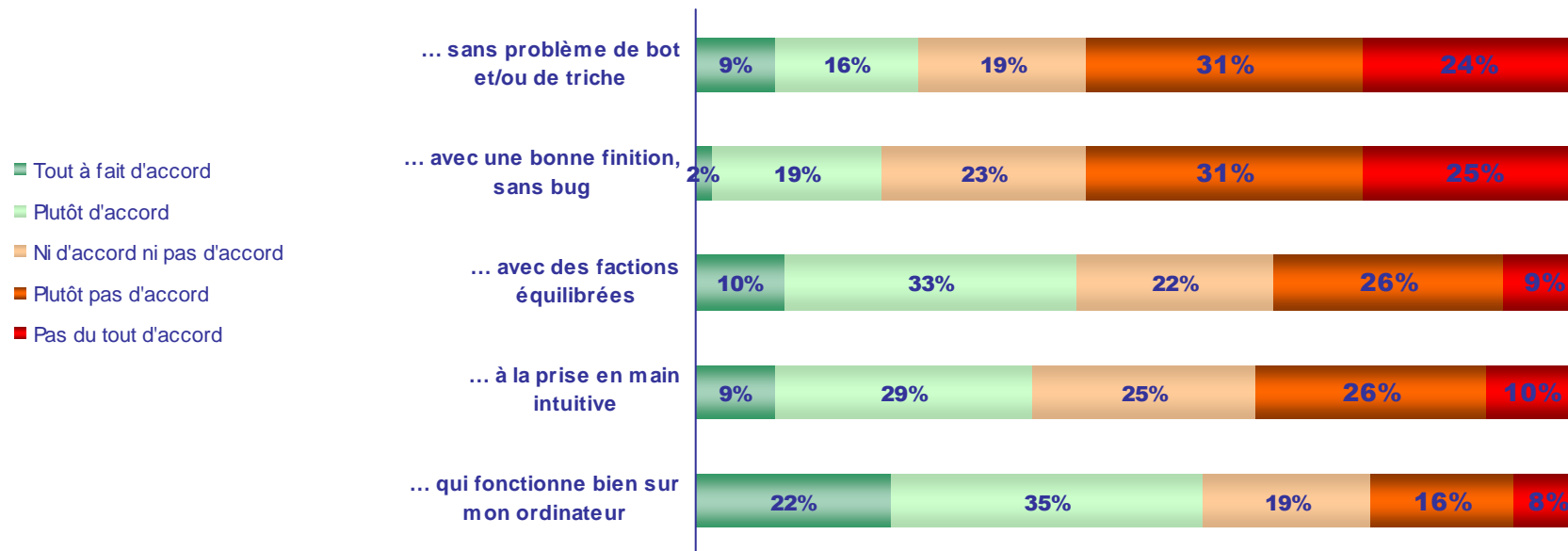
- Ainsi *PlanetSide 2* est-il perçu par la grande majorité de ses joueurs comme un **MMOFPS de qualité** et **tactique**, qui encourage **fortement la formation de groupes et d'actions collectives**. L'absence de contenu « PvE » (*PlanetSide 2* ne reposant que sur des affrontements entre joueurs) **ne porte visiblement pas préjudice à la durée de vie du jeu**, qui est perçue comme importante par plus de 80% des joueurs interrogés. Malgré l'absence de concurrence directe, *PlanetSide 2* semble donc avoir réussi son pari de s'imposer comme un MMOFPS de qualité, qui remplit certains des plus importants critères que l'on pouvait en attendre.



# Quelques points faibles

- Mais *PlanetSide 2* est un jeu exigeant, tant d'un point de vue technique que de la prise en main : **ainsi les joueurs estiment-ils majoritairement qu'il s'agit d'un jeu où la prise en main n'est pas évidente**, et une portion importante d'entre eux estime que le **jeu fonctionne mal sur leur ordinateur**. Ces deux points expliquent sans doute en partie la difficulté pour le jeu d'attirer à lui de fortes quantités de nouveaux joueurs, ceux-ci pouvant être déroutés par l'un ou l'autre de ces aspects.

Diriez-vous que PlanetSide 2 est un jeu...



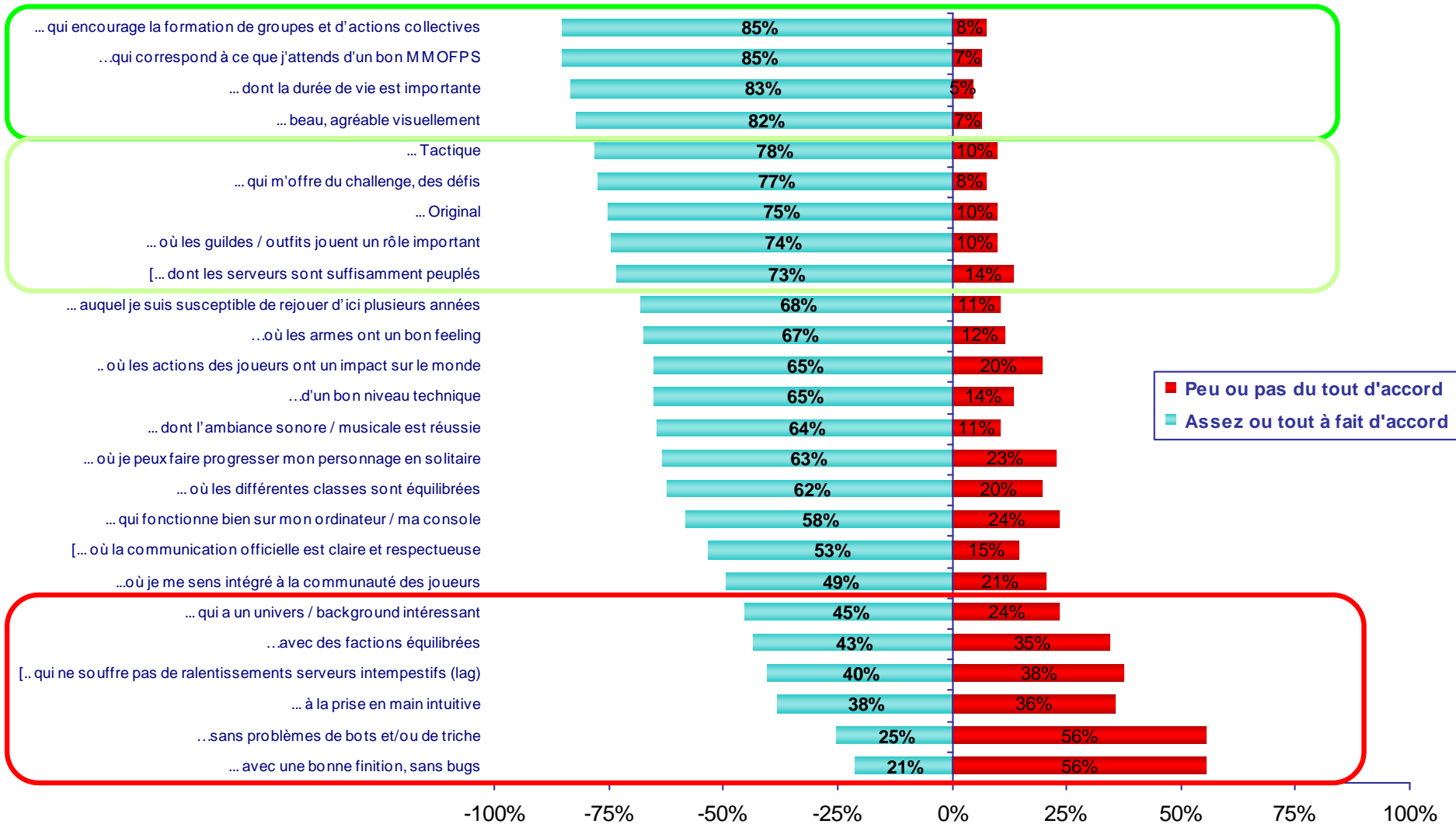
- Les problèmes d'équilibrage et de finition sont pointés du doigt par les joueurs dans la grande majorité des jeux en ligne, surtout lors de leurs premiers mois : *PlanetSide 2* est « dans la norme » en ce qui concerne les bugs, ce qui veut dire qu'il ne fait en moyenne guère mieux que les autres MMORPG tout aussi critiqués en la matière (SWTOR, Guild Wars 2, Wakfu), mais pas forcément pire non plus. L'équilibrage des classes n'est pas fortement remis en cause (60% des joueurs en sont satisfaits) mais c'est **le déséquilibre des factions** qui est majoritairement critiqué. Enfin, bien des jeux en ligne ont vu leur intérêt fortement réduit par les **bots et les techniques de triche en tous genre**, et *PlanetSide 2* semble particulièrement atteint par ce fléau : seuls 25% des joueurs estiment que le jeu ne connaît pas vraiment de problèmes de ce type.



# En résumé...

## Diriez-vous que PlanetSide 2 est un jeu...

Points positifs

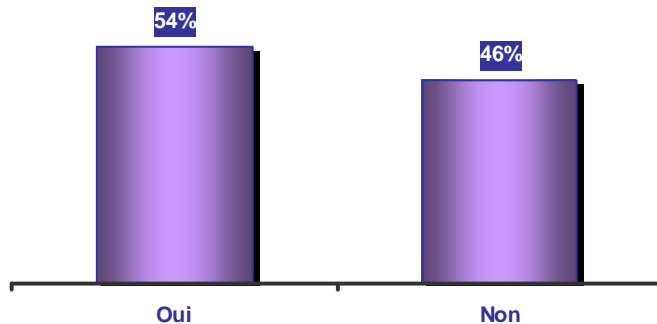






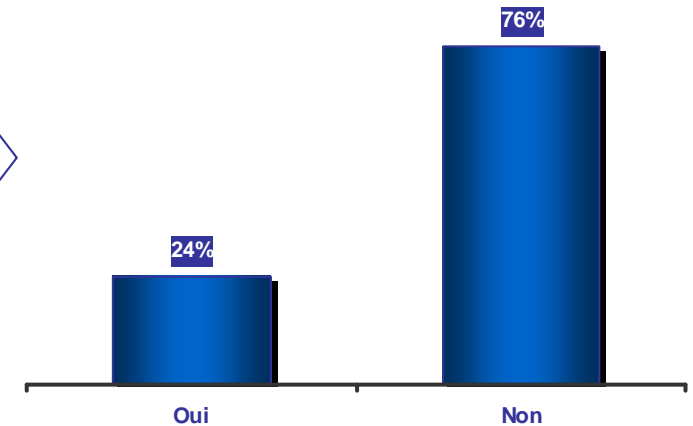
# Modèle économique

Avez-vous déjà dépensé de l'argent réel pour l'achat de Station Cash dans Planetside 2 ?



Les joueurs interrogés ont dépensé en moyenne **47 euros** dans la boutique, au cours des deux mois et demi suivant l'ouverture du jeu

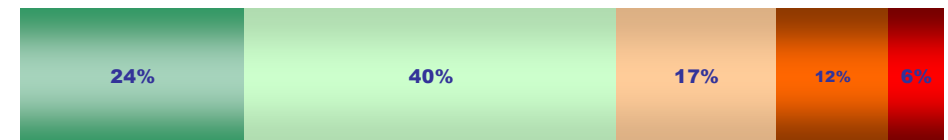
Souscrivez-vous actuellement à l'abonnement mensuel « Premium » de Planetside 2 ?



- L'éditeur du jeu avait affirmé qu'environ 10% des joueurs de *PlanetSide 2* payaient, alors que cette proportion est supérieure à 50% dans l'échantillon : ainsi, si la grande majorité des joueurs « de passage » jouent ou ont joué au jeu sans dépenser, cette proportion de joueurs qui paient est nettement plus forte dans la fraction des joueurs investis (celle qui a été interrogée via cette étude). On constate d'ailleurs que cette proportion est beaucoup plus forte que ce qui avait été relevé pour *Guild Wars 2* (33%), pour des montants comparables. On notera également qu'environ un joueur interrogé sur cinq souscrit au système d'abonnement.

Diriez-vous que Planetside 2 est un jeu avec une boutique d'objets qui ne perturbe pas l'équilibre du jeu

Les avis des joueurs sont plutôt partagés quant à savoir si la boutique du jeu perturbe ou non son équilibre. Si les avis négatifs sur la question restent contenus (moins de 20% d'opinions défavorables), les joueurs de *Guild Wars 2* étaient moins critiques sur ce point.

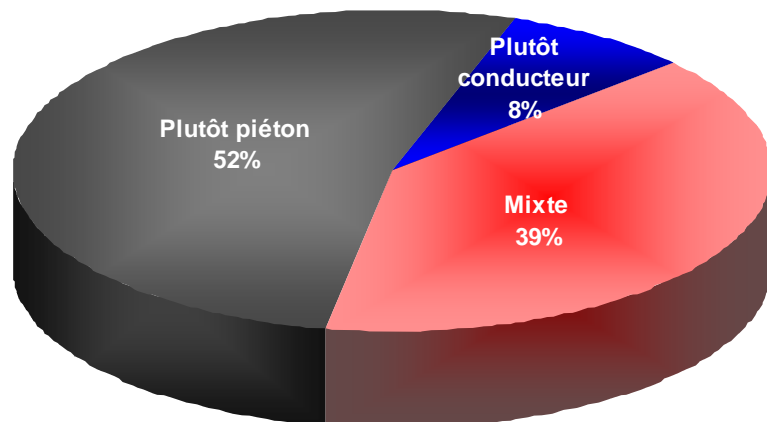


Tout à fait d'accord  
Plutôt d'accord  
Ni d'accord ni pas d'accord  
Plutôt pas / pas du tout d'accord  
Pas du tout d'accord

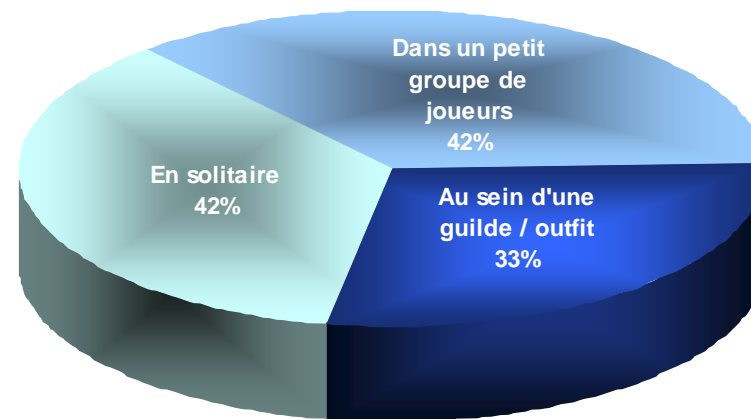


# Autres chiffres...

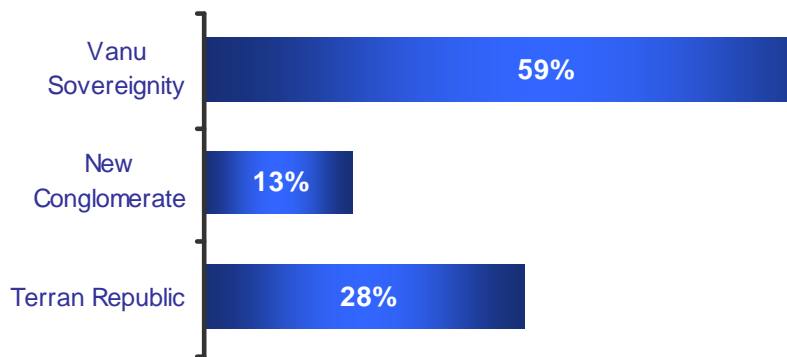
*Dans PlanetSide 2, quel type de joueur êtes vous ?*



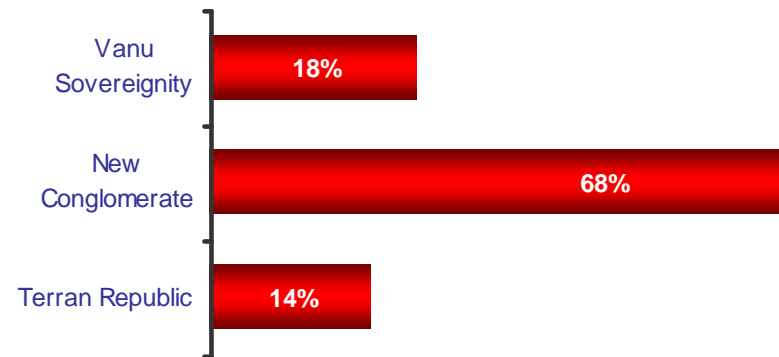
*Et jouez-vous généralement...?*



*Quel est, selon vous, la faction la plus favorisée actuellement ?*



*Quel est, selon vous, la faction la moins favorisée actuellement ?*



# Conclusion



# Conclusion

---

- *PlanetSide 2*, tout comme son prédécesseur en son temps, part avec l'avantage d'être un pionnier dans un genre encore déserté par la concurrence. **Ses principes de jeu séduisent un public peut-être encore limité, mais satisfait par la formule et sa réalisation** : les joueurs apprécient particulièrement **la durée de vie conséquente du jeu, l'aspect tactique des combats** ou encore le **gameplay articulé autour des actions collectives des joueurs**. Par ailleurs, s'il reste avant tout un jeu de tir, *PlanetSide 2* attire tout autant les adeptes des jeux de rôle en ligne, quoique ce soient les amateurs des deux genres qui apprécient le plus ce mélange du MMO au FPS.
- Pourtant, la quantité de joueurs a très nettement baissé depuis le lancement du jeu, en témoignent notamment les fusions annoncées de serveurs. *PlanetSide 2* n'a visiblement pas réussi à « capter » les très nombreux joueurs ayant essayé le jeu à la suite de son lancement (un essai d'autant plus facile qu'il est totalement gratuit). On notera deux raisons expliquant probablement pour beaucoup ce décrochage : **une prise en main jugée comme laborieuse** par une grande partie des joueurs, et des **exigences matérielles élevées**. Ainsi, si l'essai du jeu est aisé et accessible à tous, pouvoir « rentrer » dans le cœur du jeu, et dans de bonnes conditions, l'est beaucoup moins.
- Il semble néanmoins prématuré de pronostiquer une désertion continue de la population de *PlanetSide 2*. Ceux qui ont réussi à passer outre ces difficultés initiales (en l'occurrence des joueurs qui disposent d'une machine adéquate, et qui ont pris le temps de maîtriser les bases du jeu) sont très majoritairement satisfaits du jeu, et surtout, **prêts à s'y investir dans la durée** : il est probable que ce noyau dur de joueurs convaincus puisse assurer au jeu une longévité honorable. Cela passera toutefois par la résolution de problèmes nuisant au plaisir des joueurs : les traditionnelles **corrections de bugs** propres à tous les MMO, ainsi qu'un **rééquilibrage des factions**, en font partie. Dans le cas de *PlanetSide 2* se rajoute le **problème particulier de la triche et des bots**, fléau susceptible à lui seul de détruire l'intérêt du jeu si rien n'est fait pour le résoudre.
- Bien sûr, au-delà des pures qualités ludiques du jeu (ou de ses défauts), l'avenir de *PlanetSide 2* réside aussi pour beaucoup dans ses sources de revenus, d'autant plus imprévisibles qu'elles sont très aléatoires dans un jeu basé entièrement sur le *Free-to-Play*. Pour l'instant, la population de joueurs investie dans le jeu s'est montré visiblement assez « généreuse », de même que la proportion d'abonnés parmi ces joueurs n'est pas négligeable. Il restera à voir, sur le long terme, si ces joueurs continueront à payer suffisamment pour assurer la viabilité financière du jeu, et ce sans que ne soit franchie pour autant la frontière redoutée du « *Pay to win* ».