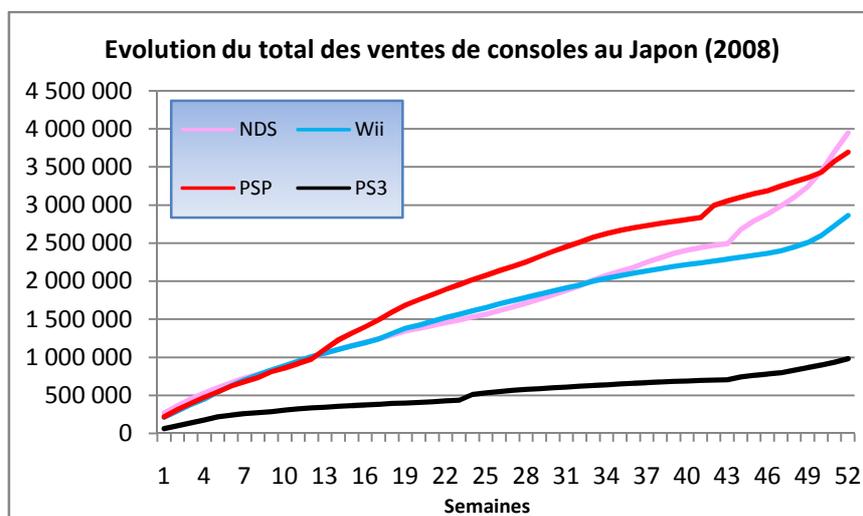
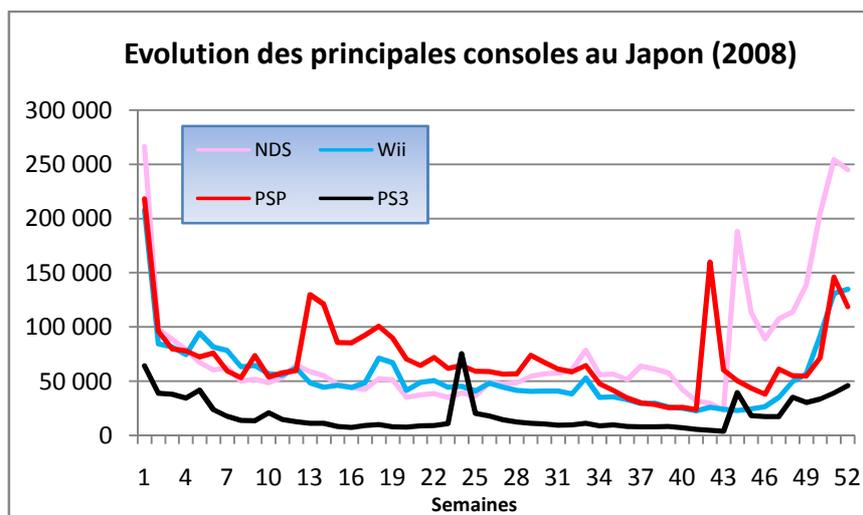


# Compte-rendu 2008

## Japon : Consoles

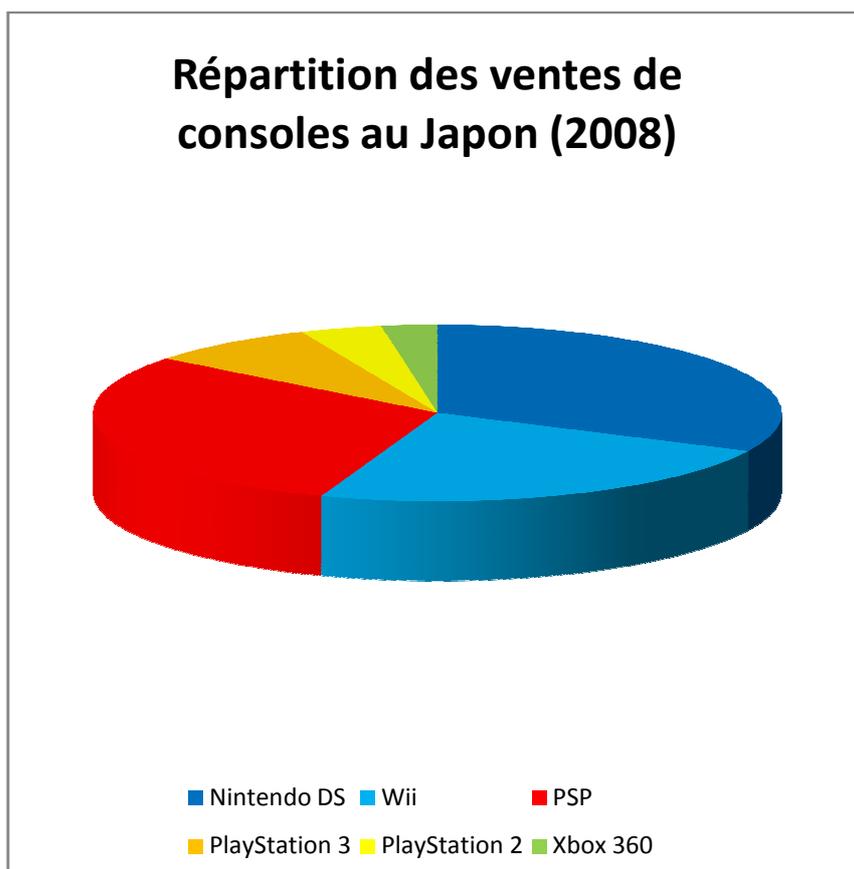
C'est devenu une habitude, voici le traditionnel compte-rendu de l'année pour les ventes de consoles au Japon. La deuxième année de la nouvelle génération qui a un peu de mal à se lancer, avec un Wii qui assure le minimum en comparaison des autres marchés, et un suspense qui s'est joué essentiellement au niveau des consoles portables, avec une année record pour la PSP et les sorties de nouveaux modèles des DS et PSP.



**Tableau final des ventes de consoles au Japon**

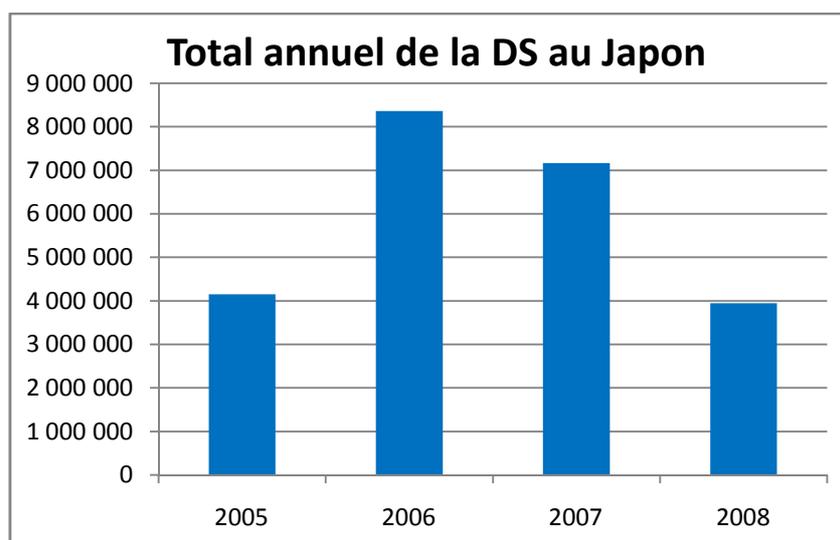
Pos.	Nom de la console	Score 2007	Score 2008	Stat.	PDM	Total
1	Nintendo DS	7 167 372	<b>3 946 785</b>	- 45 %	32 %	25 119 839
2	PSP	3 069 465	<b>3 693 026</b>	+ 20 %	30 %	11 294 626
3	Wii	3 696 517	<b>2 862 818</b>	- 23 %	23 %	7 478 978
4	PlayStation 3	1 184 118	<b>980 797</b>	- 17 %	8 %	2 622 473
5	Xbox 360	242 639	<b>322 097</b>	+ 33 %	3 %	829 439
6	PlayStation 2	772 178	<b>472 549</b>	- 39 %	4 %	~ 25 M

La Nintendo DS a connu deux années invraisemblables avec 2006 et 2007, records historiques de ventes d'une console sur une année au Japon. Alors forcément, les choses se calment un peu, il fallait bien que ça arrive. La console réussit tout de même à garder la tête, malgré la concurrence très forte cette année de la PSP, et ceci grâce à la sortie du nouveau modèle, la DSi, qui a donné un coup de pouce bienvenue à la console au moment idéal. Du côté des consoles de la nouvelle génération, en revanche, ce n'est pas terrible. Parce que justement il s'agit de nouvelles consoles, et qu'il ne s'agit que de la deuxième année. Même si la Wii assure, elle est en baisse et surtout ne tient pas la comparaison ni avec la DS sur le sol japonais, ni avec elle-même sur les autres continents, où là, la Wii bat tous les records. Chez Sony comme chez Nintendo, ce qui manque, ce sont les jeux. On attend toujours l'année où les consoles de salon sauront bousculer les portables qui règnent en maîtres sur l'archipel depuis 2005.



**Tableau des ventes par année de la Nintendo DS**

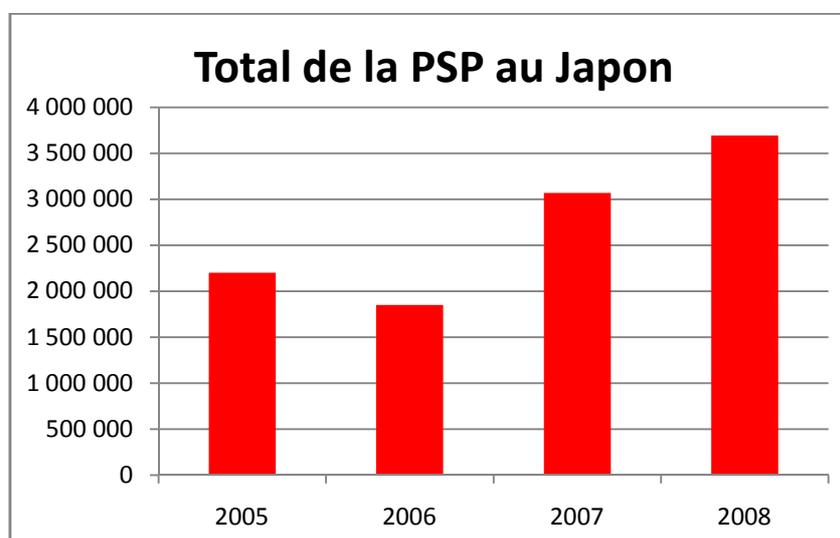
Année	Pos.	Principales sorties	Ventes	PDM	Stat.
2004	3	<b>Lancement</b> / Wario Ware / SM64DS	1 495 596	17,6 %	--
2005	1	Brain Tr. / ACWW / MKDS / Nintendogs	4 151 356	42,3 %	+ 178 %
2006	1	<b>DS Lite</b> / Pkmn D&P / NSMB / Brain Tr. 2	8 358 730	61,2 %	+ 101 %
2007	1	Pkmn DM2 / Mario Party DS / DQ IV	7 167 372	44,3 %	- 14 %
2008	1	<b>DSi</b> / Pkmn Plat. / Rhythm / Kirby / DQ V	3 946 785	32,1 %	- 45 %
<b>Total</b>					<b>25 119 839</b>



Toute chose a une fin et le phénomène DS fut suffisamment énorme pour marquer à jamais la carrière de cette console. Les 25 millions d'exemplaires vendus en environ 4 ans, c'est clairement du jamais vu : la PS2 a mis presque le double de temps pour arriver à un tel résultat. A peu de chose de près, la Nintendo DS est donc désormais la deuxième console la plus vendue de l'histoire du Japon, derrière la Game Boy. Celle-ci culmine avec un total de 32,5 millions. Il ne manque donc plus qu'entre 7 et 8 millions pour la dépasser. A l'allure actuelle, ce sera fait d'ici deux ou trois ans. Elle reste en tout cas meilleure vente de l'année, et ceci pour la 4<sup>ème</sup> année consécutive. Avec la toute récente sortie de la Nintendo DSi, et quelques grosses pointures comme *Dragon Quest IX*, elle pourrait bien réussir l'exploit d'une 5<sup>ème</sup> année de suite.

### Tableau des ventes par année de la PSP

Année	Pos.	Principales sorties	Ventes	PDM	Stat.
2004	5	<b>Lancement</b> / Everybody's Golf Portable	482 252	5,7 %	--
2005	2	Monster Hunter Freedom	2 200 710	22,4 %	+ 356 %
2006	2	Metal Gear Solid Portable Ops	1 849 173	13,5 %	- 16 %
2007	3	<b>PSP Slim &amp; Lite</b> / MHF 2 / Crisis Core	3 069 465	19,0 %	+ 69 %
2008	2	<b>PSP-3000</b> / MHF 2G / Dissidia / PSP	3 693 026	30,1 %	+ 20 %
<b>Total</b>					<b>11 294 626</b>

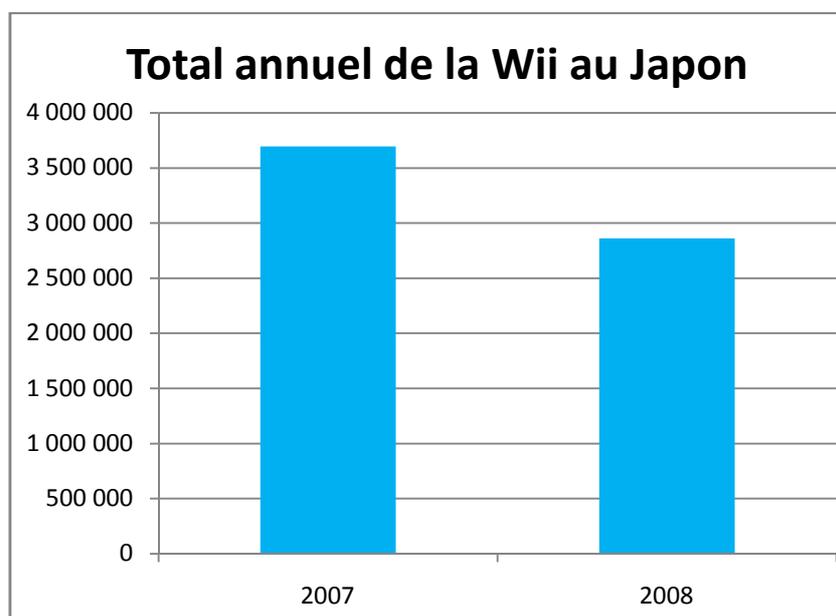


Grosse, grosse année pour la PSP. Le phénomène *Monster Hunter* a atteint des records et propulsé la console. Ca avait commencé l'an dernier, bien aidé par le combo *Crisis Core/Slim & Lite*, ça s'est accentué cette année avec la sortie du *Monster Hunter 2 G*, meilleure vente de l'année. Du coup, la console a réussi à cartonner tout le long de l'année et a bien failli finir numéro 1. Un exploit pour une machine que tout le monde enterrait il y a environ 2 ans, alors que la DS l'écrasait complètement. Et si Sony a définitivement perdu la bataille face à un Nintendo ultra-puissant, la société a quand même réussi son pari, faisant de la PSP la première console portable non-Nintendo à connaître le succès, et un succès visiblement bien implanté. Niveau jeux, la mauvaise réputation de la machine commence même à disparaître : le piratage est bien moins courant au Japon qu'en occident, et si le modèle PSP-3000 n'apporte pas de grandes nouveautés pour le joueur, il ajoute des protections contre ce piratage (pour l'instant, la machine reste impirable).

Du coup, les jeux marchent de mieux en mieux et Sony est enfin rentré dans un bon cercle, avec de plus en plus d'importants jeux venant des tiers, à l'image de Bandai qui a abandonné la PS2 comme support privilégié pour les *Gundam* et a choisi la PSP plutôt qu'une nouvelle console de salon (*Gundam Vs. Gundam, Gihren's Greed*, etc...). Le phénomène tend à s'intensifier, avec l'arrivée de tout un tas de jeux qui tentent de profiter de la folie *Monster Hunter* avec un gameplay similaire, comme l'a fait Sega et son *Phantasy Star Portable*. Et à côté, un Square-Enix qui s'il continue à privilégier la Nintendo DS, commence à sortir l'artillerie lourde sur PSP. Après le *Dissidia* de 2008, sont à prévoir des nouveaux opus de *Kingdom Hearts*, *Parasite Eve* ou encore un spin-off de *Final Fantasy XIII*, inspiré par *Monster Hunter*. Avec en prime un modèle de PSP-4000 déjà planifié pour la fin de l'année, la console peut encore faire une belle performance en 2009. En tout cas, partie comme elle est, battre à terme le score total de la Game Boy Advance (environ 17 millions) est largement possible, et même plutôt probable. Et ça, ça reste quand même un bel exploit.

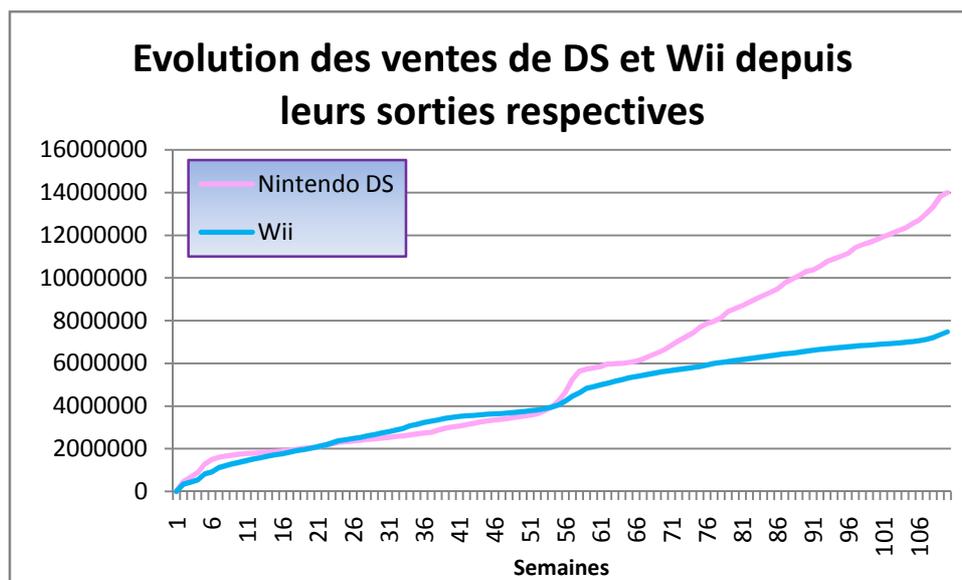
### Tableau des ventes par année de la Wii

Année	Pos.	Principales sorties	Ventes	PDM	Stat.
2006	4	Lancement / Wii Sports / Wii Play	919 643	6,7 %	--
2007	2	Wii Fit / Mario Party 8 / Mario Galaxy	3 696 517	22,8 %	+ 302 %
2008	3	Mario Kart / SSBB / Animal Crossing	2 862 818	23,3 %	- 23 %
<b>Total</b>				<b>7 478 978</b>	



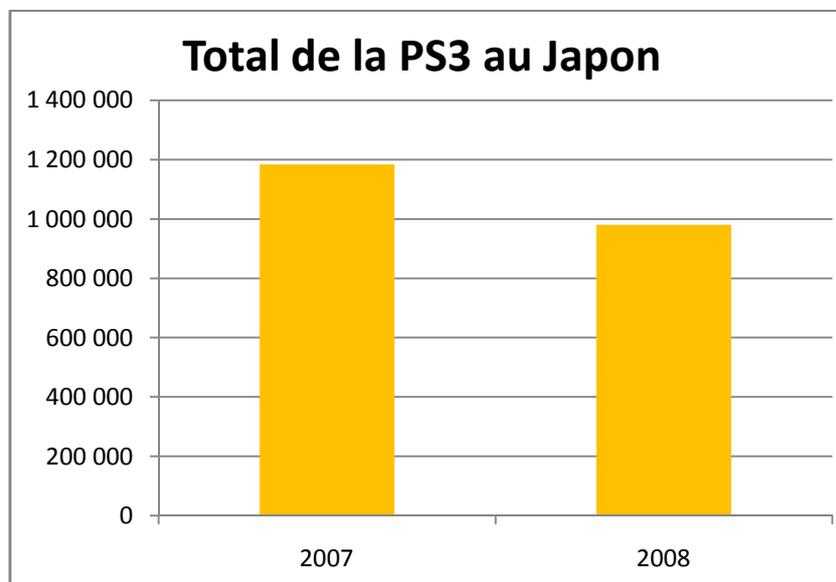
Une année bien décevante pour la Wii. On attendait à un boom, il fut totalement absent et au lieu de ça les ventes de la console sont en baisse. Alors évidemment, vu les échecs de la N64 et de la GC, c'est formidable. Mais deux comparaisons font mal. Premièrement, là où en occident la Wii bat tous les records, faisant mieux que la DS, se vendant comme une console ne s'était jamais autant vendue et faisant largement mieux que la PS2, console la plus vendue au Monde, la Wii japonaise est assez pitoyable. En outre, et c'est le deuxièmement, en un peu plus de 2 ans, elle fait moins bien d'environ 1 million d'exemplaire par rapport à la PS2 pour une même période, mais surtout, la Wii étant sortie un 2 décembre, exactement comme la DS, la période est parfaitement convenable : la Wii fait moins bien d'environ 7 millions (moitié moins !) par rapport à la DS sur une même période. Forcément, et comme s'amuse à le répéter Nintendo concernant leurs objectifs : on peut vendre une DS à chacun de tous les membres de la famille, contrairement à une console de salon qui suffit pour toute la maison. Mais tout de même, l'écart est assez énorme pour une machine censée élargir le marché. Côté gamer, le nombre chiffre de jeux à fort potentiel commercial est assez faible, et côté casual, bah c'est pareil en fait. Même si *Wii Fit* a cartonné tout au long de l'année, il n'y aura eu qu'une seule grosse sortie casual en 2008, et elle aura lamentablement raté son coup (*Wii Music*).

Sur ce point 2009 promet d'être un peu mieux, avec le fameux *Wii Sports Resort*. Mais une suite sera-t-elle suffisante ? Il faut dire que trouver un concept casual vendeur n'est pas franchement évident, et que si sur DS Nintendo a assuré le coup, sur Wii ils semblent avoir bien plus de mal. Quant aux productions gamers prévues pour 2009, ça ne semble pas très folichon. Des jeux récemment annoncés par la firme, rien qui ne puisse avoir un réel impact commercial. Evidemment, la politique actuelle de Nintendo encourage l'idée que les gros jeux de 2009 ne sont pas encore annoncés. Alors il faudra se contenter des rumeurs et spéculations, qui indiquent que l'on pourrait bien voir sortir un *Pikmin 3*, un *Mario Galaxy 2* et un *Mario Party 9* cette année. Néanmoins, le soutien des tiers commence à se faire sentir et pourrait aider. La fameuse annonce de *Monster Hunter 3* sur Wii commence à se concrétiser puisque le jeu est prévu pour 2009, mais on commence aussi à voir les effets que ça fait sur les autres éditeurs. Il y a le fameux *Dragon Quest X*, même si celui-ci ne sortira certainement pas cette année, il y a le *Samurai Warriors 3* (bien qu'il soit probable qu'il ne s'agisse pas d'une exclusivité ?) et il y a le nouveau *Tales of* (2009 ?). Même s'il n'y en a pas énormément, ceux-là sont tout de même de grosses pointures. Et puis sait-on jamais, on aura peut-être le plaisir de voir quelques (grosses) surprises (*MadWorld* ?...).



## Tableau des ventes par année de la PlayStation 3

Année	Pos.	Principales sorties	Ventes	PDM	Stat.
2006	5	Lancement / Ridge Racers 7	457 558	3,3 %	--
2007	4	Everybody's Golf 5 / DW6 / Gundam	1 184 118	7,3 %	+ 159 %
2008	4	MGS 4 / WE 2009 / WKS / DMC4	980 797	8,0 %	- 17 %
<b>Total</b>					<b>2 622 473</b>

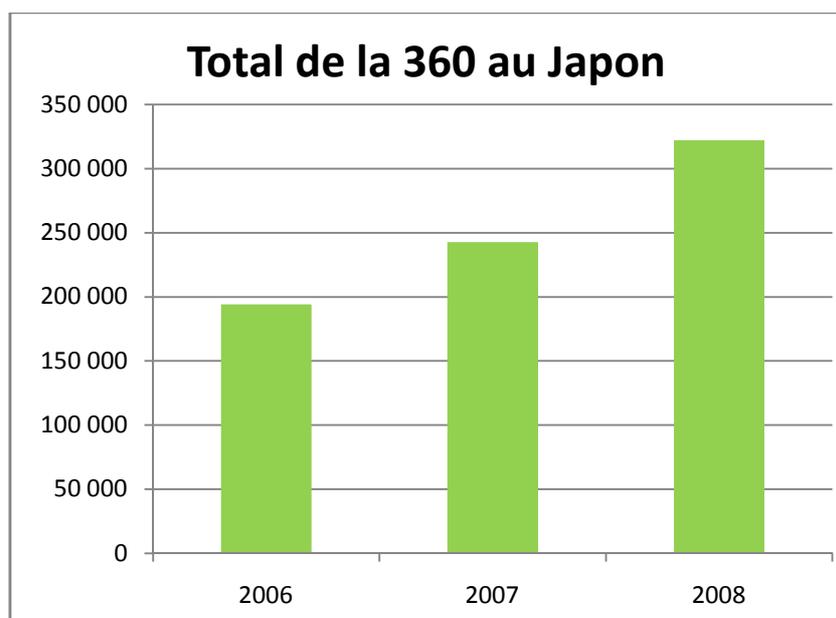


Bien moyenne aussi fut l'année 2009 pour la PS3. Non seulement la console avait réalisé un mauvais score en 2007, mais elle réussit à faire pire cette année. Il faut dire que non seulement le prix est élevé, mais en plus le calendrier est plutôt vide, avec l'essentiel des gros jeux Sony qui sont destinés à se vendre sur le marché occidental, la plupart des éditeurs japonais qui sont un peu à la ramasse en jeux pour la nouvelle génération, et Microsoft qui se débrouille pour faire de la plupart des gros RPG nouvelle génération des exclusivité (au moins temporaire) pour la 360. Malgré tout, cette dernière se trouve être hors compétition et ne constitue du coup pas une menace. La Wii elle, s'attaque à un créneau différent et a pour l'instant bien du mal avec les gamers, tandis que la PS2 semble commencer à devenir bien has-been auprès du public. Du coup, les éditeurs tiers japonais commencent à s'activer un peu plus, (d'autant qu'ils visent de plus en plus l'occident où la nouvelle génération est parfaitement lancée) à l'instar de Konami qui aide bien Sony en sortant *Winning Eleven 2009* uniquement sur PS3 (et 360), la version PS2 arrivant en janvier, après la période des fêtes. Après tout, ce même Konami a prouvé qu'il était possible de faire un important score sur la console de Sony avec *Metal Gear Solid 4*.

En fin de compte, avec une telle concurrence sur le sol japonais, la PS3 devrait logiquement tôt ou tard réussir à tenir un rythme de croisière important, mais la grande question c'est, quand ? Une chose est sûre, tout dépendra des jeux. Une première offensive est attendue début 2009 avec les sorties de *Naruto*, *Street Fighter IV*, mais surtout *Resident Evil 5*, *Yakuza 3* et le blu-ray de *Final Fantasy VII Advent Children*, qui contiendra une démo jouable de *Final Fantasy XIII*, le tout sera proposé en bundle avec la console. Un beau combo de jeux important, mais encore une fois, il faut que ça suive derrière, et là, on a quand même pas grand-chose d'annoncé pour le courant de l'année. On peut tout de même s'attendre à quelques portages d'actuelles exclusivité 360, comme *The Last Remnant* (confirmé), ou encore *Tales of Vesperia* ou *Star Ocean 4*, même si rien n'a été annoncé pour ceux là. Non à vrai dire, c'est surtout avec le fameux *Final Fantasy XIII* qu'on aura droit au grand examen. Celui-ci est attendu pour fin 2009, tout comme un certain *Gran Turismo 5* qui pourrait être d'une grande aide. Mais savoir s'il sortira enfin à la date annoncé, celui-là, c'est une autre histoire...

## Tableau des ventes par année de la Xbox 360

Année	Pos.	Principales sorties	Ventes	PDM	Stat.
2005	6	Lancement / DoA 4 / Ridge Racers 6	70 567	0,7 %	--
2006	7	Blue Dragon / Dead Rising / Lost Planet	194 136	1,4 %	+ 175 %
2007	6	Lost Odyssey / Ace Com. 6 / Idolm@ster	242 639	1,5 %	+ 25 %
2008	6	ToV / Last Remnant / Infinite Undiscover.	322 097	2,6 %	+ 33 %
<b>Total</b>			<b>829 439</b>		

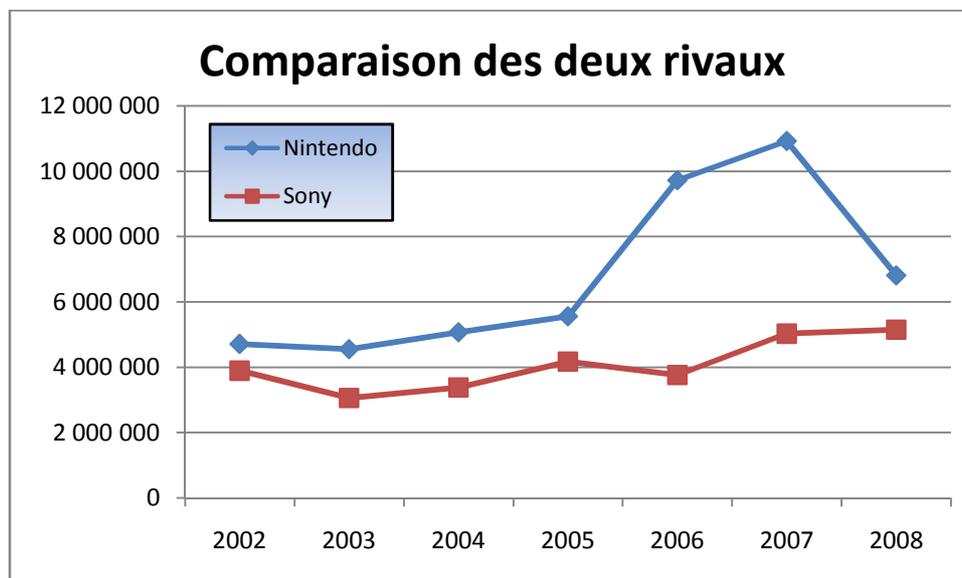


Perdante-née, la Xbox 360 a réussi à avoir une belle année en 2008, lorsqu'on la ramène à son niveau. Hausse importante des ventes par rapport à 2007, et même hausse au niveau de la part de marché, bien qu'elle reste risible. Il faut dire que les sorties cumulées dans la deuxième moitié de l'année, des RPG exclusifs *Tales of Vesperia*, *Infinite Undiscovery* et *The Last Remnant*, le tout avec une grosse baisse de prix, ça aide. Néanmoins, pour 2009, pas grand-chose de prévu... Il y a le fameux *Star Ocean 4*, judicieusement sous-titré *The Last Hope*, éventuellement on peut aussi compter *Ninety Nine Nights 2*, mais après... Alors forcément, on peut s'attendre à un *Blue Dragon 2*, vu que ça fait maintenant plus de 2 ans que le premier opus est sorti, et que l'idée d'une suite a beaucoup été évoqué, mais comme d'habitude pour la 360, ça ne suffit pas. Le bilan reste tout de même positif, et si l'an dernier on saluait la performance que fut le fait de dépasser, en environ 2 ans, le total de la première Xbox (500 000), on salue désormais la seule console nouvelle génération à être en hausse pour 2008, et qui plus est une hausse parfaitement stable, identique à celle de l'année précédente.

## Tableau final des ventes de constructeurs au Japon

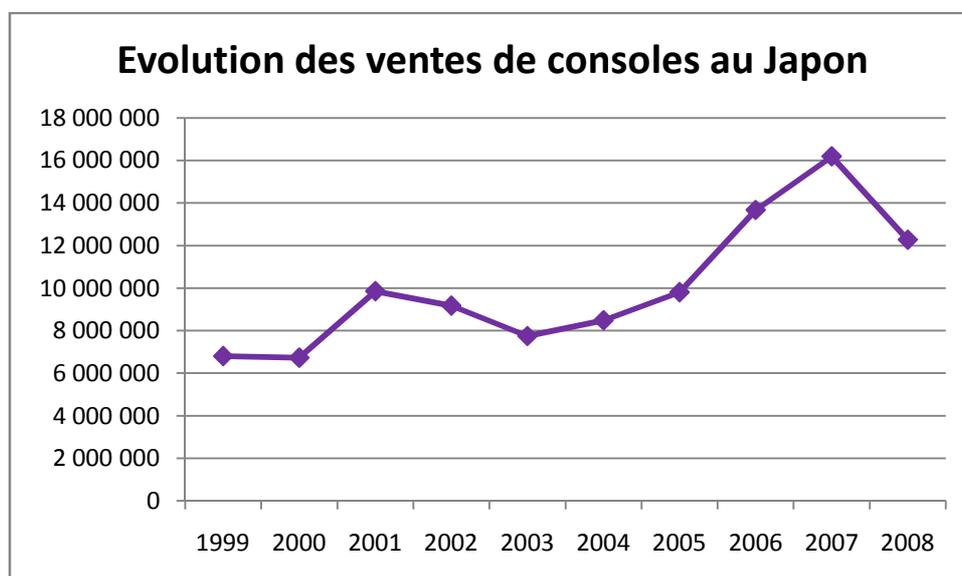
Pos.	Nom de la société	Evo.	Score 2007	Score 2008	PDM	Stat.
1	Nintendo	=	10 925 249	<b>6 809 603</b>	55,5 %	- 38 %
2	Sony	=	5 025 761	<b>5 146 372</b>	41,9 %	+ 2 %
3	Microsoft	=	242 639	<b>322 097</b>	2,6 %	+ 33 %
/	Total	/	16 193 649	<b>12 278 072</b>	100 %	- 24 %

Evidemment, après l'année record de 2007, difficile de faire mieux, et avec l'épuisement du phénomène DS et la contre performance de la Wii et la PS3, les ventes sont à la baisse, sauf chez Microsoft qui en profite pour gratter les miettes de part de marché. Et avec une PSP en pleine forme, Sony remonte aussi et voilà que Nintendo repasse sous la barre des 60 % de part de marché, alors qu'ils étaient au dessus des 70 % en 2006. La confrontation entre les deux géants devient un peu plus équitable et du coup un peu moins évidente en terme de résultat, même si avec la Wii qui surpasse largement la PS3, Nintendo garde une certaine avance qui devrait à priori se confirmer l'année prochaine.



### Evolution des ventes de constructeurs au fil des années

Nom de la société	Score 2003	Score 2004	Score 2005	Score 2006	Score 2007	Score 2008
<b>Nintendo</b>	4 555 200	5 070 676	5 561 294	9 724 555	10 925 249	6 809 603
<b>Sony</b>	3 059 400	3 381 026	4 169 456	3 757 966	5 025 761	5 146 372
<b>Microsoft</b>	101 400	37 982	82 584	195 906	242 639	322 097
<b>Total</b>	7 751 000	8 489 684	9 813 334	13 678 427	16 193 649	12 278 072



## Tableau des ventes par année des consoles

Année	Source	Sorties de nouvelles consoles	Ventes	Stat.
1999	Famitsu	<b>WonderSwan</b>	~ 6 810 000	--
2000	Famitsu	<b>PlayStation 2 / PSone / WonderSwan Color</b>	6 734 938	- 1,1 %
2001	Famitsu	<b>Game Boy Advance / GameCube</b>	~ 9 862 000	+ 46,4 %
2002	Media Create	<b>Xbox / SwanCrystal</b>	9 180 600	- 6,9 %
2003	Media Create	Game Boy Advance SP	7 751 000	- 15,6 %
2004	Media Create	<b>Nintendo DS / PSP / PStwo</b>	8 489 684	+ 9,5 %
2005	Media Create	<b>Xbox 360 / Game Boy Micro</b>	9 813 334	+ 15,6 %
2006	Media Create	<b>Wii / PlayStation 3 / Nintendo DS Lite</b>	13 678 025	+ 39,4 %
2007	Media Create	PSP Slim & Lite	16 193 649	+ 18,9 %
2008	Media Create	Nintendo DSi / PSP-3000	12 278 072	- 24,5 %

Et voilà, c'est la première fois depuis 2002 que les ventes baissent, après le pic atteint en 2007, record historique essentiellement réalisé avec l'aide de la DS et de la PSP. Mais tout porte à croire que 2009 sera en hausse. Cela ne se jouera pas au niveau des portables, qui devraient se maintenir, mais bien au niveau des consoles de salon, qui n'ont pour l'instant pas su prendre la relève.

## Evolution des parts de marché au fil des années

Nom de la société	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Nintendo	47 %	32 %	58 %	51 %	59 %	60 %	57 %	71 %	67 %	55 %
Sony	26 %	54 %	36 %	42 %	40 %	40 %	42 %	28 %	31 %	42 %
Autres	27 %	14 %	6 %	7 %	1 %	0 %	1 %	1 %	2 %	3 %

## Tableau des parts de marché séparées

Marché	Nintendo	Sony	Microsoft
<b>Génération DS/PSP</b>	<b>69,0 %</b>	<b>31,0 %</b>	<b>0 %</b>
Comparaison fin 2007	73,6 %	26,4 %	0 %
<b>Génération Wii/PS3</b>	<b>68,4 %</b>	<b>24,0 %</b>	<b>7,6 %</b>
Comparaison fin 2007	68,2 %	24,3 %	7,5 %
<b>Cumul génération actuelle</b>	<b>68,9 %</b>	<b>29,4 %</b>	<b>1,7 %</b>
Comparaison fin 2007	72,6 %	26,0 %	1,4 %