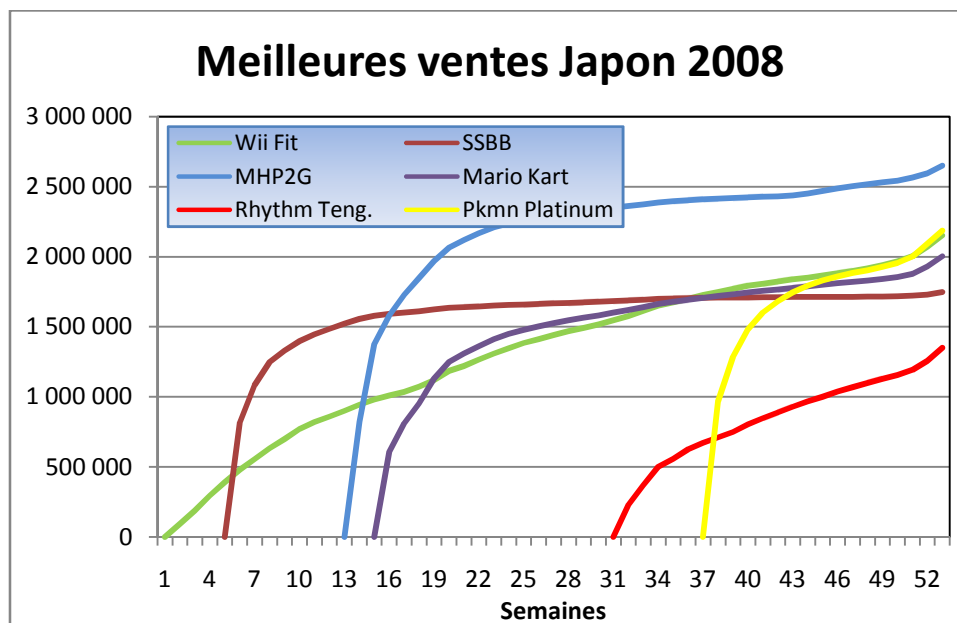


Top de l'année 2008 au Japon

Du 31 décembre 2007 au 28 décembre 2008



Top 10 des meilleures ventes sur l'année

Pos.	Nom du jeu	Csl.	Editeur	Score	Total
1	Monster Hunter Freedom Unite	PSP	Capcom	2 651 228	

(Score cumulant le jeu de base avec la version *The Best*, identique mais vendue à un prix réduit)

Pos.	Nom du jeu	Csl.	Editeur	Score	Total
1	Monster Hunter Freedom Unite	PSP	Capcom	2 452 111	
2	Pokémon Platinum	NDS	Poké. Comp.	2 187 337	
3	Wii Fit	Wii	Nintendo	2 149 131	2 967 297
4	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo	2 003 315	
5	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo	1 747 113	
6	Rhythm Heaven	NDS	Nintendo	1 350 671	
7	Dragon Quest V	NDS	Square-Enix	1 176 082	
8	Animal Crossing City Folk	Wii	Nintendo	895 302	
9	Kirby Super Star Ultra	NDS	Nintendo	855 427	
10	Wii Sports	Wii	Nintendo	841 736	3 306 470

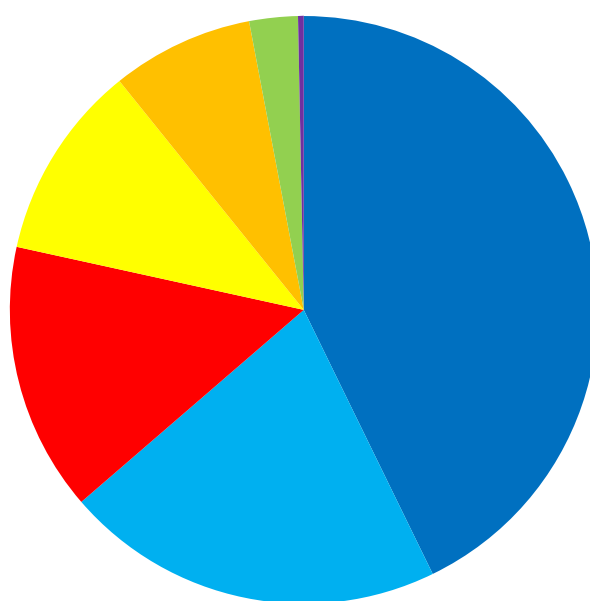
On ne s'y attendait pas vraiment au début de l'année, mais le nouveau *Monster Hunter* sur PSP a su exploser à un tel point qu'il s'est retrouvé meilleur vente de l'année, écrasant ses concurrents de chez Nintendo pourtant bien sérieux. Là encore on ne s'y attendait pas, mais *Pokémon Platinum* fut finalement le principal outsider, démarrant largement mieux que les précédents *Pokémon Jaune*, *Cristal* et *Emeraude*, il a réussi à dépasser les 2 millions avant la fin de l'année, mais malgré une remonté à Noël, ça n'aura pas suffi pour vaincre le jeu de Capcom. Ce dernier avait de toute manière une police d'assurance pour conserver sa première place, avec une baisse de prix effectuée en octobre et la réédition du jeu sous le label *The Best*, équivalent des *Platinum* ou des *Player's Choice* chez nous. Du coup, en cumulant ces deux versions, ce *Monster Hunter Portable 2nd G* de son nom original, explose totalement la concurrence.

Ainsi, la place de la meilleure vente de l'année est pour un jeu Capcom, pile 10 ans après *Resident Evil 2* qui avait également réussi l'exploit de devenir la meilleure vente de l'année au Japon. Capcom interrompt donc l'hégémonie de Nintendo, qui avait édité les meilleures ventes des trois années précédentes (*Animal Crossing*, *Pokémon Diamant & Perle* et *Wii Sports*). Pour les autres titres on constate la longévité extraordinaire de *Wii Fit*, mais c'était attendu. *Mario Kart Wii* réalise lui aussi une excellente performance qui devrait à priori durer encore un moment. Le jeu est désormais en course pour faire mieux que *Mario Kart DS*, qui se vend encore très bien, mais surtout que *Super Mario Kart*, l'épisode SNES qui reste le record de la série avec 3,82 millions d'exemplaires. Enfin, pour ce qui est du dernier *Smash Bros.*, c'est finalement un peu décevant. Après son incroyable démarrage, le jeu n'a pas su passer par la case endurance, même s'il a tout de même réussi à dépasser le score de la version 64 selon les chiffres Famitsu, et devient ainsi la meilleure vente de la série.

Ventes totales de jeux par console

Pos.	Nom de la console	Score 2007	Score 2008	Stat.	PDM	Total
1	Nintendo DS	39 130 595	28 260 498	- 28 %	43 %	119,174 millions
2	Wii	11 665 679	13 802 220	+ 18 %	21 %	27,424 millions
3	PSP	6 750 169	9 745 758	+ 44 %	15 %	27,885 millions
4	PlayStation 2	13 262 872	7 111 971	- 46 %	11 %	192,811 millions
5	PlayStation 3	2 951 390	5 155 082	+ 75 %	8 %	8,560 millions
6	Xbox 360	1 480 551	1 770 034	+ 20 %	3 %	4,128 millions
/	Autres	612 905	210 100	- 66 %		/
/	Total	75 854 161	66 055 663	- 13 %		/

Répartition des ventes de jeux en 2008 au Japon par support

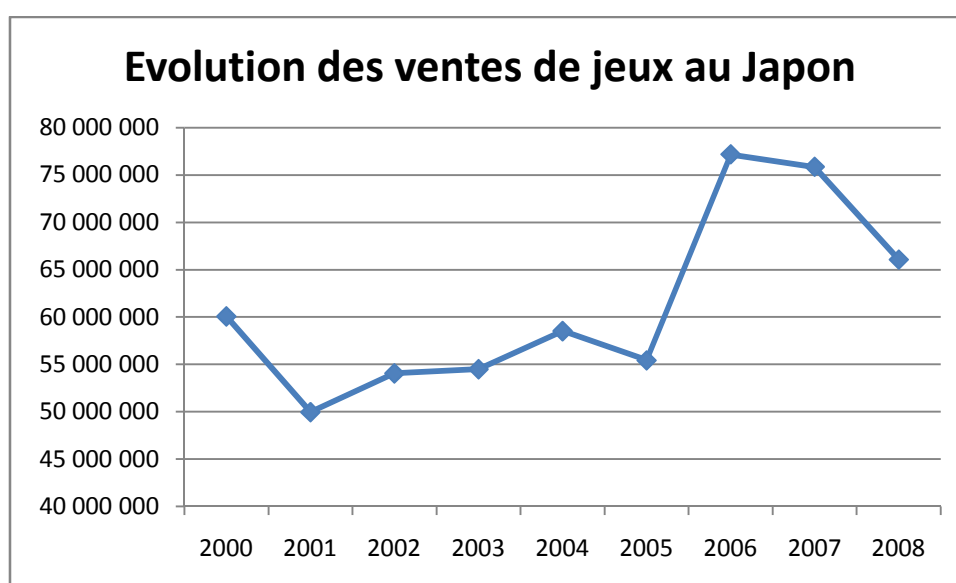


■ Nintendo DS ■ Wii ■ PSP ■ PlayStation 2
 ■ PlayStation 3 ■ Xbox 360 ■ Autres

Ventes totales de jeux par année

Année	Support le plus vendeur	Dauphin	Ventes totales	Stat.
2000	PlayStation (27,14)	Game Boy (12,08)	60 070 500	--
2001	PlayStation 2 (18,82)	PlayStation (9,64)	49 963 500	- 16,8 %
2002	PlayStation 2 (26,95)	Game Boy Adv. (12,26)	54 055 300	+ 8,2 %
2003	PlayStation 2 (31,52)	Game Boy Adv. (13,27)	54 499 400	+ 0,8 %
2004	PlayStation 2 (34,06)	Game Boy Adv. (17,10)	58 516 100	+ 7,4 %
2005	PlayStation 2 (29,08)	Nintendo DS (11,75)	55 432 000	- 5,3 %
2006	Nintendo DS (38,82)	PlayStation 2 (24,41)	77 160 800	+ 39,2 %
2007	Nintendo DS (39,13)	PlayStation 2 (13,26)	75 854 161	- 1,7 %
2008	Nintendo DS (28,26)	Wii (13,80)	66 055 663	- 12,9 %

(Le nombre entre parenthèses indique la quantité de jeux vendus sur le support concerné, en million)



Voilà qui met bien en évidence la situation actuelle du marché japonais. Le boom de la Nintendo DS, qui a ouvert à une nouvelle population de joueurs, a propulsé un marché en difficulté en 2006. Certes, mais il se trouve que depuis ce fameux boom la situation n'a fait que baisser. Conséquence logique du fait qu'après 2006, le carton de la DS étant acquis, Nintendo s'est calmé en termes de développements de jeux pour ce support afin de se concentrer sur la Wii. Seulement si les tiers commencent à réussir à avoir du succès sur DS, et en ont en tout clairement bien plus que sur Game Boy Advance à l'époque, ils ont encore un peu de mal et s'en sortaient bien mieux sur PlayStation. Du coup les ventes baissent, alors que la DS a pourtant encore de beaux jours devant elles, et les ventes de jeux pour une consoles sont censés augmentaient d'année en année, jusqu'au déclin de celle-ci : vous n'avez qu'à regarder l'évolution logique des ventes de jeux sur PS2 et GBA pour vous en convaincre. Quant à la situation globale, on constate clairement que le problème vient là encore des consoles de salon. Malgré quelques énormes succès Wii, la quantité de jeux efficaces n'est franchement pas terrible, et pour sa troisième année la Wii ne fait même pas 40 % de ce que la DS faisait lors de sa troisième année. Et évidemment, avec en face une PS3 à la ramasse, ça n'aide pas vraiment... Mais difficile de parler de véritable crise, en tout cas pas celle des acheteurs, mais plutôt bel et bien celle des producteurs. Car pour l'instant, tout porte à croire que ce qui manque, ce ne sont pas des clients potentiels, malgré ce que pourrait laisser penser la démographie effrayante du Japon, mais plutôt bien des jeux. Et des jeux de qualité, tant qu'à faire.

Top des éditeurs

Pos.	Nom de la société	Score 2007	Score 2008	PDM	Stat.
1	Nintendo	23 520 000	19 100 000	28,9 %	- 18,8 %
2	Namco Bandai	7 500 000	8 550 000	12,9 %	+ 14 %
3	Capcom	5 560 000	5 340 000	8,1 %	- 4,0 %
4	Konami	4 910 000	5 040 000	7,6 %	+ 2,6 %
5	Square-Enix	7 580 000	4 040 000	6,1 %	- 46,7 %

Plus grosse longévité

(Nombre de semaine où le jeu est resté dans les tops 10 Media Create)

Pos.	Nom du jeu	Csl.	Editeur	Score
1	Wii Fit	Wii	Nintendo	45 semaines
2	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo	27 semaines
3	Rhythm Heaven	NDS	Nintendo	20 semaines
4	Monster Hunter Portable 2 nd G	PSP	Capcom	17 semaines
5	Pokémon Platinum	NDS	Poké. Comp.	15 semaines
6	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo	14 semaines
6	Wii Sports	Wii	Nintendo	14 semaines
8	Calligraphy Training	NDS	Nintendo	9 semaines
8	Daigassô ! Band Brothers DX	NDS	Nintendo	9 semaines
8	Wagamama Fashion Girls Mode	NDS	Nintendo	9 semaines

Meilleures ventes des jeux originaux

Pos.	Nom du jeu	Csl.	Editeur	Score	Total
1	Wii Fit	Wii	Nintendo	2 149 131	2 967 297
2	Wii Sports	Wii	Nintendo	841 736	3 306 470
3	Wagamama Fashion Girls Mode	NDS	Nintendo	549 348	
4	Calligraphy Training	NDS	Nintendo	425 272	
5	Wii Music	Wii	Nintendo	323 882	

Suite du top 100

Pos.	Nom du jeu	Csl.	Editeur	Score	Total
11	Metal Gear Solid 4	PS3	Konami	686 254	
12	Dissidia : Final Fantasy	PSP	Square-Enix	660 262	
13	Pokémon Ranger 2	NDS	Poké. Comp.	636 777	
14	Phantasy Star Portable	PSP	Sega	633 954	
15	Professor Layton : Last Time Travel	NDS	Level-5	628 143	
16	Mario Kart DS	NDS	Nintendo	621 890	3 317 318
17	Wii Play	Wii	Nintendo	602 625	2 593 294
18	Mario Party DS	NDS	Nintendo	599 621	1 832 265
19	Wagamama Fashion Girls Mode	NDS	Nintendo	549 348	
20	Super Robot Taisen Z	PS2	Banpresto	480 093	

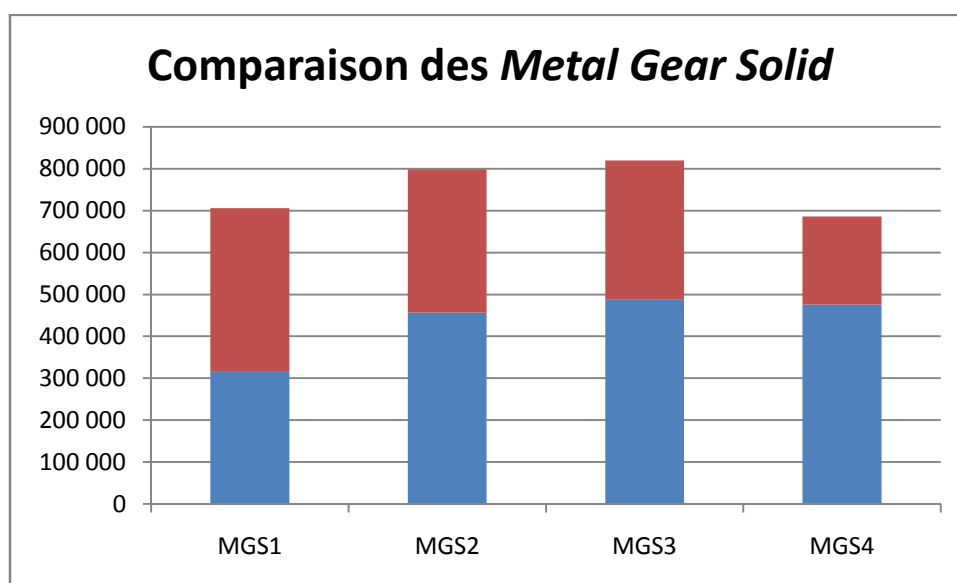
Suite du top 100

Pos.	Nom du jeu	Csl.	Editeur	Score	Total
21	Taiko no Tatsujin DS 2	NDS	Namco Bandai	444 133	
22	Chrono Trigger DS	NDS	Square-Enix	433 988	
23	Calligraphy Training	NDS	Nintendo	425 272	
24	Daigassô ! Band Brothers DX	NDS	Nintendo	424 477	
25	Orochi Warriors 2	PS2	Koei	411 019	
26	New Super Mario Bros.	NDS	Nintendo	377 034	5 372 187
27	Mario & Sonic aux J.O.	NDS	Nintendo	376 632	
28	Gundam Vs. Gundam	PSP	Namco Bandai	357 783	
29	Animal Crossing Wild World	NDS	Nintendo	338 531	4 852 053
30	Wii Music	Wii	Nintendo	323 882	
31	Devil May Cry 4	PS3	Capcom	310 012	
32	Winning Eleven 2009	PS3	Konami	297 896	
33	Persona 4	PS2	Atlus	294 214	
34	Powerful Pro Baseball Portable 3	PSP	Konami	286 901	
35	Derby Stallion DS	NDS	Enterbrain	286 682	
36	Gundam Warriors Special	PS2	Namco Bandai	277 182	
37	Yakuza Kenzan	PS3	Sega	270 438	
38	Mario Party 8	Wii	Nintendo	256 832	1 310 766
39	Fire Emblem : Shadow Dragon	NDS	Nintendo	252 309	
40	Gundam Battle Universe	PSP	Namco Bandai	252 092	
41	Taiko no Tatsujin Wii	Wii	Namco Bandai	251 083	
42	Professor Layton 2	NDS	Level-5	250 616	865 954
43	Taiko no Tatsujin DS	NDS	Namco Bandai	245 829	524 827
44	Sports Island	Wii	Hudson Soft.	241 701	
45	Bokura wa Kaseki Holder	NDS	Nintendo	240 176	
46	Enchanted Folk	NDS	Konami	233 449	
47	Mario & Sonic aux J.O.	Wii	Nintendo	231 056	594 157
48	Monster Hunter Freedom 2	PSP	Capcom	230 499	1 720 397
49	Inazuma Eleven	NDS	Level-5	229 011	
50	Link's Crossbow Training	Wii	Nintendo	227 621	
51	Pokémon Diamant & Perle	NDS	Poké. Comp.	227 226	5 624 430
52	Gran Turismo 5 Prologue Spec III	PS3	Sony	223 837	
53	Dynasty Warriors 6	PS2	Koei	223 328	555 496
54	Pokémon Donjon Mystère 2	NDS	Poké. Comp.	223 328	1 479 844
55	Powerful Pro Baseball 15	PS2	Konami	213 551	
56	2,5 millions People Kanji Test	NDS	IE Institute	213 088	324 351
57	Tales of Symphonia DotNW	Wii	Namco Bandai	212 408	
58	Sight Training	NDS	Nintendo	209 812	939 125
59	Gundam Warriors 2	PS3	Namco Bandai	206 438	
60	Mario Super Sluggers	Wii	Nintendo	204 553	

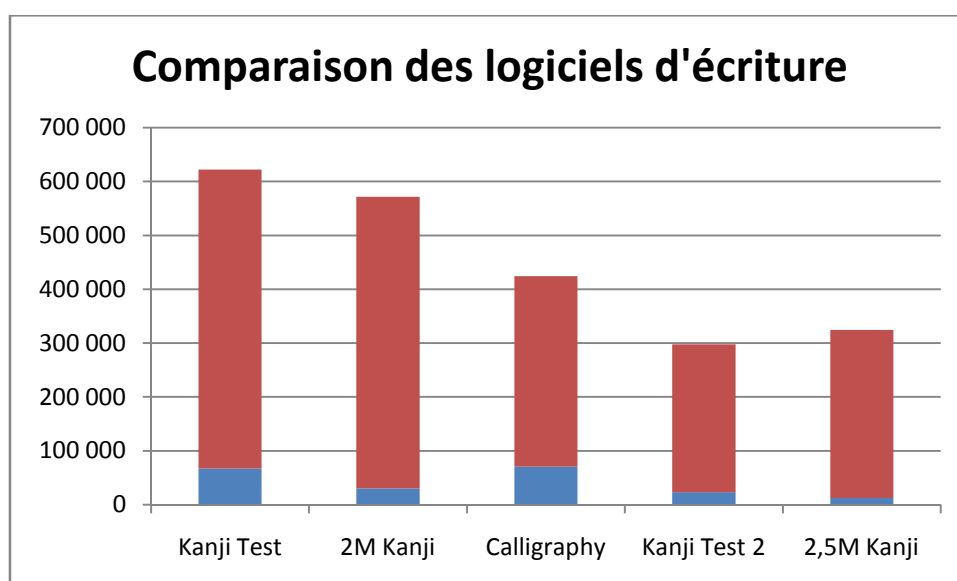
Suite du top 100

Pos.	Nom du jeu	Csl.	Editeur	Score	Total
61	White Knight Chronicles	PS3	Sony	203 033	
62	Pro Baseball Spirits	PS2	Konami	199 789	
63	Monster Hunter Portable 2G – Best	PSP	Capcom	199 117	
64	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	197 422	945 106
65	J.League Winning Eleven 2008	PS2	Konami	196 788	
66	Grand Theft Auto IV	PS3	Capcom	195 779	
67	Winning Eleven 2008	PSP	Konami	190 140	
68	Dragon Ball Origins	NDS	Namco Bandai	185 229	
69	Brain Training 2	NDS	Nintendo	184 560	4 967 131
70	Family Finance Diary	NDS	Nintendo	180 563	550 022
71	Tottado Yoiko no Mujintô Seikatsu	NDS	Namco Bandai	179 007	
72	Tales of Hearts	NDS	Namco Bandai	176 526	
73	Quiz Magic Academy DS	NDS	Konami	175 636	
74	Final Fantasy IV	NDS	Square-Enix	175 388	622 475
75	Megaman Starforce 3	NDS	Capcom	174 426	
76	Gundam GG : The Axis Menace	PSP	Namco Bandai	174 107	
77	Super Robot Taisen A Portable	PSP	Banpresto	171 475	
78	Dragon Ball Z Burst Limit	PS3	Namco Bandai	163 010	
79	Professor Layton	NDS	Level-5	162 839	928 597
80	Orochi Warriors	PSP	Koei	162 403	
81	Dragon Quest IV	NDS	Square-Enix	161 783	1 214 610
82	Tales of Vesperia	360	Namco Bandai	161 070	
83	Sim City Creator	NDS	Electronic Arts	159 245	
84	Penguin no Mondai	NDS	Konami	154 987	
85	Tamagotchi no Kirakira Omisetchi	NDS	Namco Bandai	154 939	
86	Harvest Moon : Sun and Friends	NDS	Marvelous	154 525	
87	Macross Ace Frontier	PSP	Namco Bandai	149 131	
88	Yûsha no Kuse ni Namaikida 2	PSP	Sony	146 767	
89	Etrian Odyssey II	NDS	Atlus	145 421	
90	Star Ocean Second Evolution	PSP	Square-Enix	143 424	
91	Nintendogs	NDS	Nintendo	142 591	1 850 984
92	Tales of Destiny Director's Cut	PS2	Namco Bandai	142 301	
93	Valkyria Chronicles	PS3	Sega	141 589	
94	Brain Training	NDS	Nintendo	140 992	3 750 890
95	The Melancholy of Haruhi Suzumiya	PS2	Banpresto	139 425	
96	Let's make a J.L Pro Soccer Club DS	NDS	Sega	137 051	
97	Valkyrie Profile DS	NDS	Square-Enix	136 948	
98	Yakuza 2 – The Best	PS2	Sega	136 809	201 866
99	Kanji Test 2	NDS	Rocket Co.	136 750	297 873
100	Winning Eleven 2008	PS2	Konami	135 128	680 152

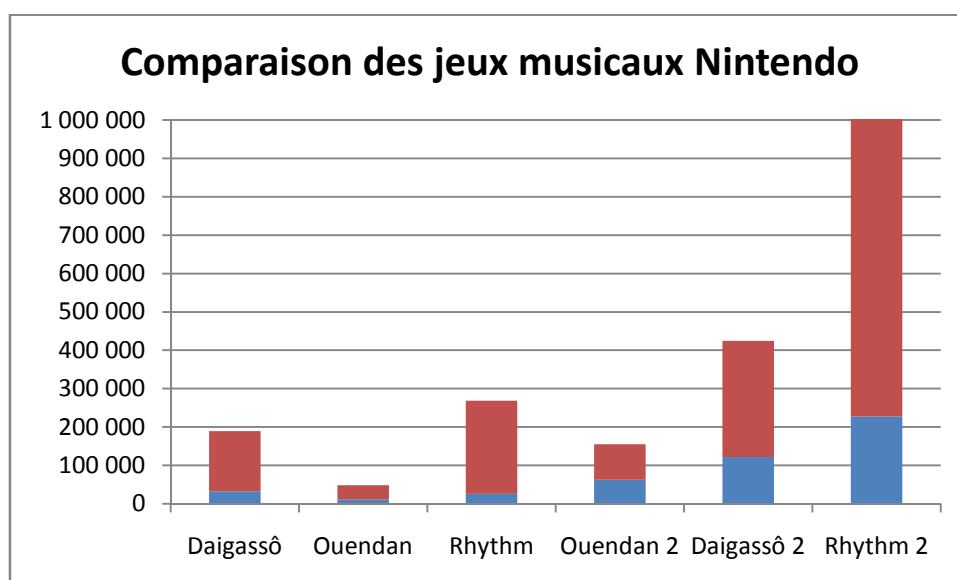
L'année s'est donc finalement bien terminée pour certains jeux, comme le montreront les graphiques qui suivent. Ainsi, le dernier *Metal Gear Solid* marque certes le moins bon score de la série, mais n'est finalement qu'à 20 000 exemplaires du premier volet, et un peu plus de 100 000 des deuxièmes et troisièmes opus. Pour un jeu sorti sur PS3, c'est honorable. Et il a toujours ses chances de dépasser ses prédécesseurs avec les sorties inévitables de rééditions à petit prix. Attention toutefois, même pour les trois premiers épisodes, le graphique ne prend pas en compte ces rééditions, sinon les scores seraient sensiblement plus élevés. On note également que si Nintendo a su gagner la bataille des logiciels d'écritures pour l'année 2008, son *Calligraphy Training* n'a toutefois pas réussi à dépasser les premières tentatives de IE Institute et Rocket Company. C'est la première fois que Nintendo se fait battre dans un domaine de jeux casual, même on sait ce genre de jeux tenaces, et que la bataille n'est sûrement pas terminée...



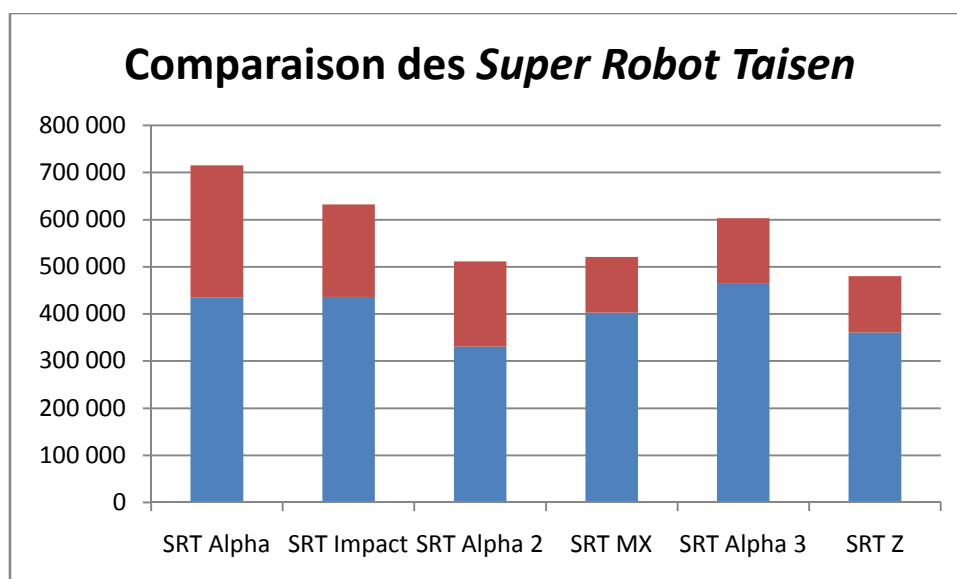
Note : La partie bleue indique les ventes sur la première semaine. Le rouge les ventes sur les autres semaines, bleu + rouge représentant donc le total des ventes à ce jour.
Ceci est valable pour tous les graphiques.



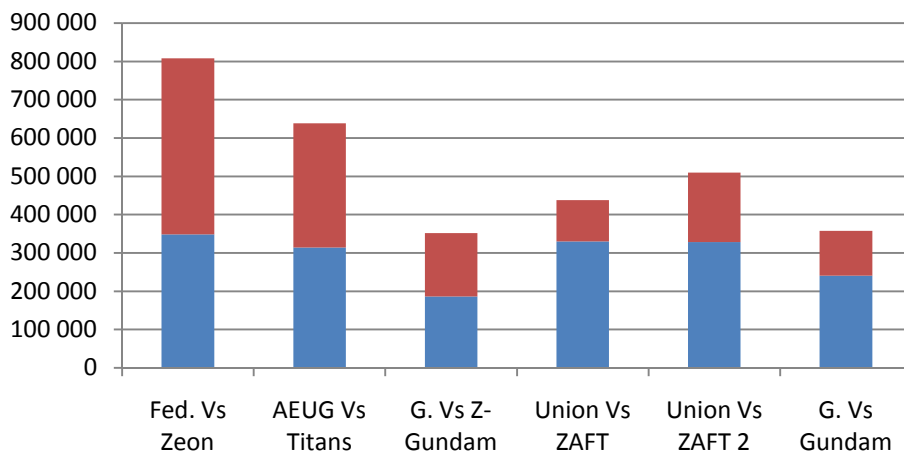
Cette année aura également été l'année des jeux musicaux chez Nintendo, qui aura d'abord réussi à connaître un beau succès avec la suite de l'excellent *Daigassô ! Band Brothers* qui aura finalement dépassé les 400 000 exemplaires. Mieux encore, le fameux *Rhythm Heaven*, suite du *Rhythm Tengoku* sur GBA qui fut déjà un succès surprise, reste assurément la surprise de l'année, et une performance très appréciable : ce qui est certainement le meilleur jeu de Nintendo cette année aura su se vendre semaines après semaines, jusqu'au véritable carton, alors que le fameux *Wii Music*, autoproclamé succès garanti, jouissant d'une des plus grosses campagnes marketing de l'année, aura lui totalement raté son coup. Une de ces justices dont seul le Japon est capable. On notera enfin que les deux premiers *Layton* se rapprochent doucement du million, que *Nintendogs* persiste, en route vers le double million tandis que *Brain Training 2* est sur le point de dépasser les 5 millions. Que *Super Mario Galaxy* n'aura fait qu'un score assez moyen pour sa deuxième année, même pas fichu de dépasser le million ; pour le coup, même si ça reste un score parfaitement bon, c'est tout de même une injustice, pour ce qui est sans nul doute le meilleur jeu de la console. Et pour finir, signalons que c'est la première année qu'un jeu Xbox 360 se place dans le top 100 avec *Tales of Vesperia*, à la 82^{ème} place. Tandis que sur l'intégralité de ce top 100, on ne compte qu'un seul jeu développé par un studio occidental, à savoir *Grand Theft Auto IV* sur PS3, 66^{ème}, développé par les anglais de Rockstar North.



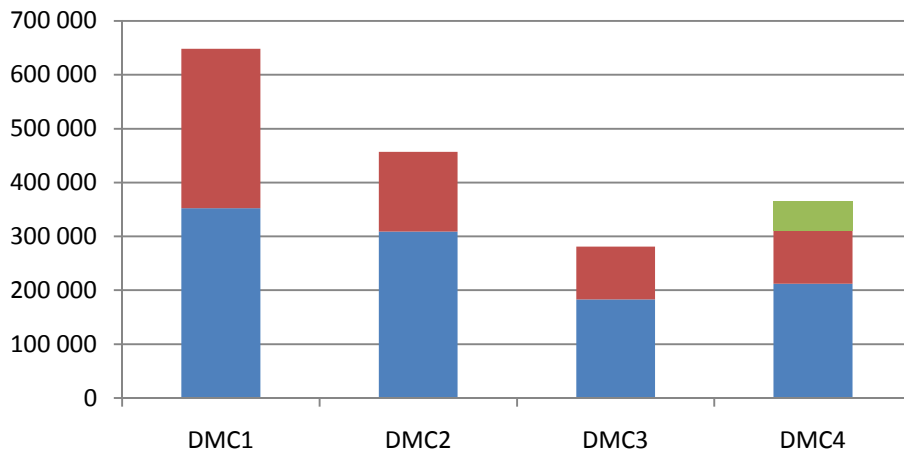
(Dans un souci de lisibilité, le maximum de ce graphique est de 1 million)



Comparaison des *Gundam Versus*.

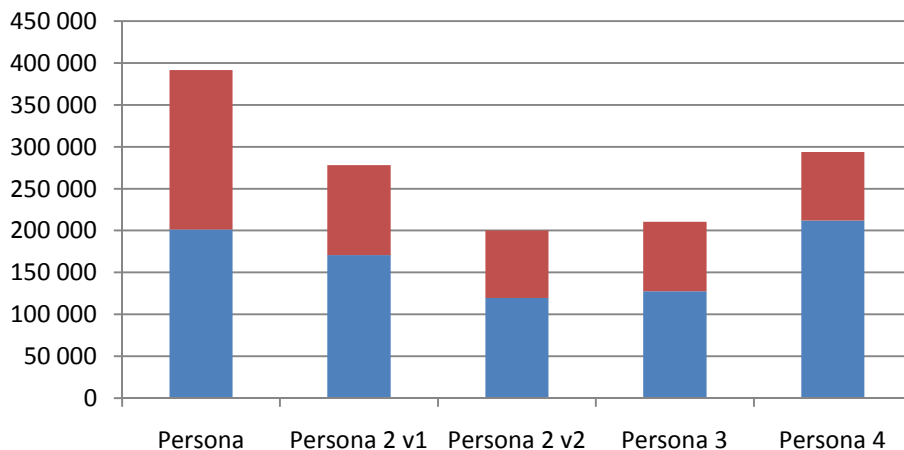


Comparaison des *Devil May Cry*

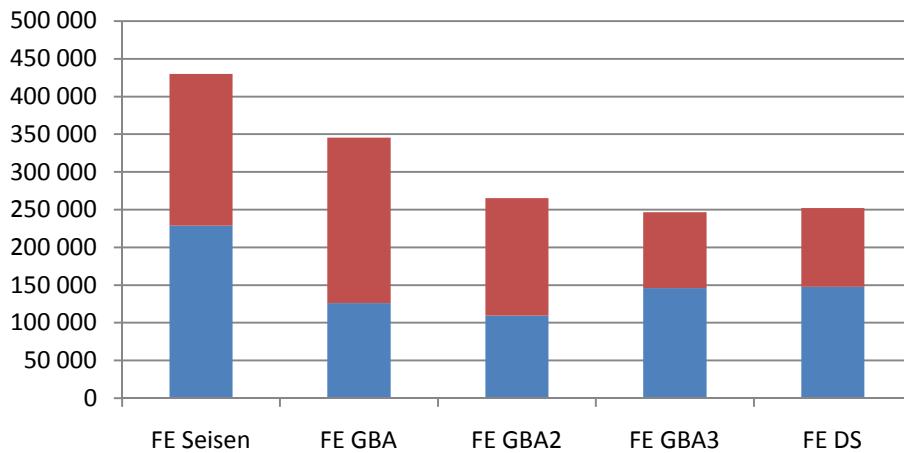


(La partie verte représente les ventes totales de la version Xbox 360 du jeu)

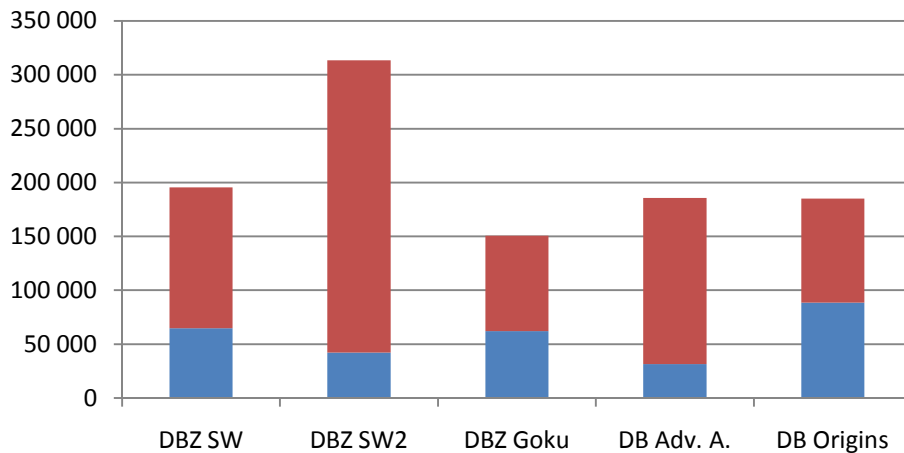
Comparaison des *Persona*



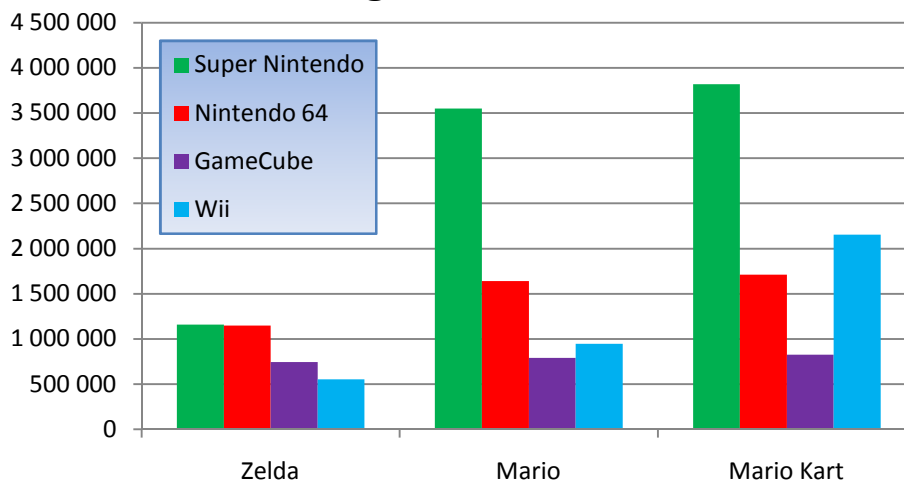
Comparaison des *Fire Emblem*



Comparaison des *Dragon Ball*



Evolution des grosses séries Nintendo



(Scores selon Famitsu, sauf pour les jeux SNES, qui sont selon les données du CESA)