Exposé TB

**Introduction**

Nintendo est une multinationale japonaise basée à Kyoto.

Reconnue pour son innovation dans le secteur du divertissement interactif, produit des jeux vidéo et des consoles de jeu vidéo dont la console de salon Nintendo Switch™ et les consoles portables (tel que la famille Nintendo 3DS™).

Depuis 1983, Nintendo a vendu près de 4,7 milliards de jeux vidéo et plus de 740 millions de consoles à l'échelle mondiale (en passant par la Nintendo Switch™ la Nintendo 3DS, ainsi que la Game Boy™, ou encore la Nintendo 64).

Création de quelques-unes des plus grandes icônes du secteur telles que Mario™, Donkey Kong™, Metroid™, Zelda™ et Pokémon™.

Pour se centrer un peu plus au niveau de nos frontières européennes, il faut savoir que Nintendo of Europe est une filiale basée à Francfort-sur-le-Main, en Allemagne, qui a été fondée en 1990 et œuvre en qualité de quartier général des opérations de Nintendo en Europe.

SOMMAIRE

Je voudrais donc vous présenter l’entreprise Nintendo depuis ses débuts en 1889 et en passant par quelques dates clés de l’entreprise qui furent des tremplins pour l’entreprise afin d’accéder au succès que nous lui connaissons aujourd’hui.

**1889**

**L’univers vidéoludiques encore loin…**

Fusajiro Yamauchi fabriquait au début des cartes à jouer japonaises « Hanafuda » (carte fleur) à Kyoto avec des références à l’empire Napoléonien.

Nintendo s’impose donc rapidement comme leader du marché des cartes au Japon. Puis le gendre de Fusajiro Yamauchi, Sekiryo Yamauchi, reprend l’entreprise en 1929 et l‘adapte au marché international.

La société diversifie ses activités en 1948 avec l’arrivée à la tête de celle-ci du jeune Hiroshi Yamauchi.

En 1951, la société est renommée Nintendo Playing Cards Co. Ltd.

L’entreprise prend de l’envergure et entre en bourse en 1962. La branche jeux se développe grâce à l’arrivée de Gunpei Yokoi (ingénieur de maintenance pour la chaîne de montage) qui met sur le marché plusieurs jouets dont le Ultra Hand (une grande pince extensible) qui se vendra à plus d’un million d’exemplaires.

C’est au début des années 70 (soit plus de 80 ans après la création de l’entreprise) que Nintendo va entrer dans le domaine qui fait aujourd’hui sa renommée : le jeu vidéo.

Nintendo fait alors de nombreux recrutements pour le développement de ses jeux vidéo et embauche un certain Shigeru Miyamoto.

Après des études de design industriel, Miyamoto entre chez Nintendo en 1977, lorsque la société passe de spécialiste des jeux de cartes aux jeux vidéo. Miyamoto participe alors à la création de nombreux jeux sur arcade puis sur les consoles de la firme nippone. Il est le cocréateur des franchises Super Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, F-Zero et Pikmin pour le compte de Nintendo. Certains des jeux de ces séries sont considérés comme les meilleurs de leur génération, comme Super Mario Bros., Super Mario 64 ou The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Il a également supervisé de nombreux titres édités par Nintendo et développés par d'autres studios.

Shigeru Miyamoto est considéré comme l'une des plus grandes figures du jeu vidéo.

**1980**

Au début des années 80, avec la popularisation du matériel électronique, Gunpei Yokoi, toujours chargé de la section Jeux de Nintendo, crée les Game & Watch avec lesquels est inventée la célébrissime croix directionnelle.

Ces petites consoles portables mettent en scène des personnages lambda et plus tard les plus emblématiques de la firme, tels que Donkey Kong (d’abord apparu sur borne d’arcade en 1981), Link ou encore Mario. C’est un des plus gros succès de Nintendo, avec des millions d’exemplaires vendus à travers le monde.

Aujourd’hui encore, les Game & Watch sont très prisés par les collectionneurs et se négocient parfois autour de 500 euros !

Grâce aux profits réalisés précédemment, la branche américaine de la firme, Nintendo of America, ouvre en 1982. Le siège social est situé à New York, mais l’entreprise ouvre également un autre port d’attache à Redmond, la ville même où dort le géant Microsoft. En 1983 arrive la tristement célèbre crise du jeu vidéo, qui provoquera la chute de firmes comme Coleco ou Atari

Cela ne semble pas effrayer Nintendo qui sort alors la Famicom (ou NES, Nintendo Entertainment System, pour les Etats-Unis et l’Europe), qui se vendra à près de 62 millions d’exemplaires à travers le monde (toutes versions confondues). Outre le fait qu’elle possédait beaucoup de jeux intéressants, comme les deux premiers Zelda ou encore Super Mario Bros. qui se vendra à 40 millions d‘exemplaires, le succès de cette console vient également de son prix très attractif et du fait qu’à cette époque, la concurrence était quasi inexistante (les principaux adversaires de Nintendo ayant été affaiblis, voire éliminés par la crise).

En 1986, Sega tente de marcher sur les plates-bandes de Nintendo en sortant la Master System. Malheureusement pour Sega, Nintendo garde sa suprématie sur le marché du jeu vidéo, et la NES écrase littéralement la Master System. Le contrôle de la firme sur le marché est alors à son paroxysme, puisqu’à cette époque, environ un foyer sur deux au Japon possède une Famicom, console dont la durée de vie sera de près de 8 ans.

En 1989, Nintendo va connaître un de ses plus gros succès en sortant la célèbre console portable Game Boy, qui héritera, jusqu’à l’avènement de la Playstation 2 de Sony, du statut de console la plus vendue au monde, avec plus de 100 millions d’unités écoulées. Avec la Game Boy, la firme bat une fois de plus Sega et sa Game Gear. Le catalogue de jeux proposé sur la console est très vaste, avec des titres comme le célèbre Tetris ou quelques accessoires comme la Game Boy Caméra où les premiers selfies ont vu le jour.

Cependant, en 1990, Sega, bien décidé à laver les affronts que Nintendo lui a fait subir, revient à la charge avec une nouvelle console de salon : l’impressionnante Megadrive. Celle-ci parvient à gêner Nintendo sur son terrain de chasse, qui pour contrer cette audacieuse attaque sort la Super Famicom (ou Super NES en Amérique, Super Nintendo en Europe) qui connaît un succès moins important que celui de la NES, mais tout de même conséquent avec des tas de titres absolument cultes (Chrono Trigger, Super Mario Kart, The Legend of Zelda : A Link to the Past, Final Fantasy VI, etc.).

La même année, Nintendo entre en collaboration avec Sony pour un projet de lecteur CD adapté à la Super Nintendo.

En 1993, Nintendo rompt le partenariat qui était noué avec Sony. Un geste qui coûtera cher à la firme puisque Sony reprendra à son compte le projet de lecteur CD avec la Playstation, et dominera littéralement Nintendo et le marché du jeu vidéo sur les deux prochaines générations de consoles.

Le premier (et seul) véritable échec de Nintendo intervient en 1995 avec le Virtual Boy (créé par Gunpei Yokoi), une console équipée d’un casque de réalité virtuelle posé sur un trépied, qui se vendra tout juste à 700 000 unités. Cet échec cuisant est notamment dû au prix élevé de la console et au casque qui provoquait des nausées et des maux de tête.

En 1996, la Nintendo 64 sort enfin. 500 000 unités sont vendues dès le premier jour, ce qui est un bon résultat, mais elle a du mal à se vendre sur la longueur. Malgré le fait que ce soit une console 64 bits, elle souffre d’un manque de puissance, et surtout du fait que ses jeux soient sur support cartouche. En effet, cette technologie ne fait pas le poids face aux CD bien moins chers à produire et disposant de plus d’espace de stockage de la Playstation et de la Saturn de Sega. A cause de ces déficiences, la N64 sera boudée par beaucoup de développeurs dont Squaresoft qui se sépare de la firme pour adapter sa juteuse licence Final Fantasy sur la console de Sony. Des coups durs pour Nintendo, mais qui ne l’empêchent pas de sortir d’excellents jeux sur sa console, comme Super Mario 64, The Legend of Zelda : Ocarina of Time ou encore le célèbre Golden Eye, un FPS qui réussit à faire baver les joueurs PC les plus sectaires. Ces jeux permettront aux ventes de la N64 de décoller, même si elle n’eut pas le succès voulu et qu’elle resta dominée par la Playstation.

En 1998, Nintendo sort la Game Boy Color qui rencontre un véritable succès, notamment avec des jeux comme Pokémon.

L’année suivante, la firme annonce sa prochaine console : la Gamecube (nom de code : Dolphin).

En 2001, la Nintendo 64 arrive à la fin de sa courte vie. Au moins de Juin, Nintendo sort la Game Boy Advance, une console portable plus puissante que la Super Nintendo. Même si elle se vend moins que sa grande sœur, elle réalise tout de même un score gargantuesque : plus de 80 millions d’unités vendues à travers le monde. A la fin de l’année sort la Gamecube, qui a pour lourde tâche de faire face à la Playstation 2 de Sony, à la Dreamcast de Sega ainsi qu’à une nouvelle concurrente : la Xbox de Microsoft. Malheureusement, malgré la présence de très bons jeux comme Metroid Prime, Super Smash Bros. Melee, Luigi’s Mansion ou encore The Legend of Zelda : The Wind Waker, elle ne se vend qu’à 22 millions d’unités, juste derrière la Xbox et à des années lumières de la Playstation 2 qui domine alors sans conteste cette génération de consoles.

L’échec de la Gamecube vient en partie d’un manque de jeux exclusifs dû au désintérêt des éditeurs tiers pour la console.

A noter qu’en 2002, après 50 ans passés à la tête de Nintendo, Hiroshi Yamauchi quitte la présidence de Nintendo et laisse sa place à Satoru Iwata.

Nintendo invente de nouvelles façons de jouer

Après la déception de la Gamecube, Nintendo annonce, lors de l’E3 2004, sa volonté de sortir une nouvelle console portable : la DS (pour Dual Screen).

Utilisant deux écrans dont l’un est tactile, la DS marque alors le début du renouveau de Nintendo, qui assoit encore une fois sa position de leader du marché des consoles portables. En décembre 2012 la DS devient la console de jeu la plus vendue au monde, devant la Playstation 2.

Au total, ce sont 154 millions de DS qui trouveront preneur ! Un score astronomique, à conjuguer avec les ventes de jeux. En effet, les jeux les plus vendus sur DS sont pour la plupart développés et édités par Nintendo, comme New Super Mario Bros.(plus de 30 millions d’unités), ou encore le surprenant Programme d’entraînement cérébral du Dr Kawashima qui touchera un public plus âgé, permettant de vendre la console à un vaste panel de joueurs.

Nintendo enfonce le clou en 2006 avec sa nouvelle console de salon, la Wii (nom de code : Revolution), qui utilise des manettes gyroscopiques sous forme de télécommandes appelées Wiimote et Nunchunk.

La console s’écoule à plus de 100 millions d’unités, plaçant la firme en haut du podium des ventes de consoles. L’énorme succès de la Wii et de la DS vient en partie de la nouvelle politique mise en place par Satoru Iwata, qui consiste à développer des produits faits pour le très grand public et les joueurs occasionnels (un phénomène qu’on appelle aujourd’hui à tort le casual gaming). Mais il y a un revers de la médaille. Nintendo s’est en effet attiré les foudres d’une communauté de joueurs assez importante qui accuse la firme de pratiquer une politique exclusivement axée sur ces jeux grand public et de délaisser les jeux plus gamers et par conséquent les joueurs plus endurcis.

Pour preuve, le jeu le plus vendu sur Wii est Wii Sports (82 millions d’unités), un soft composé de mini-jeux de sports familiaux qui était présent dans les premiers packs de la console. Wii Sports est actuellement le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps.

Le 23 mars 2010, il est temps pour Nintendo d’annoncer une nouvelle console portable : la 3DS. La machine reprend le modèle de la DS et y ajoute un affichage en 3D auto-stéréoscopique (sans lunettes).

De plus, la 3DS est rétrocompatible avec les jeux DS. La console est officiellement dévoilée le 15 juin 2010 à l’Electronic Entertainment Expo. Avec la 3DS, Nintendo a eu le meilleur lancement de console au Japon avec plus de 4,7 millions d’unités vendues en 11 mois.

Durant l’E3 2011, Nintendo annonce la Wii U, successeur de la Wii. La nouvelle machine propose une nouveauté de taille : le Wii U GamePad, une manette avec un écran tactile intégré. Ce nouveau périphérique sera l’élément central de la conférence de Nintendo, à tel point que beaucoup de joueurs se demanderont s’il s’agissait d’une nouvelle manette pour la Wii ou d’une toute nouvelle console. Nintendo mettra fin à ce flou général quelques jours plus tard et confirmera que la Wii U est une toute nouvelle console qui disposera de la manette Wii U GamePad. Grâce à cette dernière, certains jeux sont ainsi jouables sans télévision.

La console sort à la fin de l’année 2012 dans le monde. Les ventes sont timides. En effet, les acheteurs de la Wii ont pour la plupart acheté très peu de jeux. A vouloir trop viser un public familial, Nintendo ne s’est pas aperçu que les joueurs moins hardcores achetaient moins de jeux et n’attendaient pas spécialement une nouvelle console.

De plus, à sa sortie la Wii U ne propose pas de jeux suffisamment attirants pour vendre la console par palettes. Un remake de The Legend of Zelda : The Wind Waker en septembre 2013 et la sortie de Mario Kart 8 en mai 2014 boosteront les ventes. Mais en septembre 2014, après presque deux ans de présence sur le marché, la Wii U ne s’est écoulée qu’à 7 millions d’exemplaires.

La conférence enregistrée Nintendo Digital Event à l’occasion de l’E3 2014 dévoile la plateforme Amiibo. Périphérique optionnel, la plateforme permet de faire communiquer des figurines et des jeux vidéo compatibles. Il est ainsi possible de transférer les données d’un personnage dans un jeu. Amiibo sort fin 2014 et fonctionne avec la Wii U et la 3DS via un lecteur NFC (Near Field Communication). Les premiers jeux compatibles annoncés sont Super Smash Bros. sur 3DS et Wii U, Mario Kart 8 et Mario Party 10 sur Wii U. Les douze premières figurines commercialisées représentent les plus célèbres personnages de Nintendo : Mario, Donkey Kong, Peach, Yoshi, Link, Samus Aran, un villageois d’Animal Crossing, Kirby, Fox McCloud, Pikachu, Marth et l’entraîneuse Wii Fit.

A la suite du décès de Satoru Iwata survenu le 11 juillet 2015, deux nouveaux présidents lui succèderont : Tatsumi Kimishima de 2015 à 2018, puis Shuntaro Furukawa, actuel président de Nintendo suite à la démission de Kimishima.

Nintendo Switch : En octobre 2016, Nintendo révèle la Nintendo Switch, connue jusqu'alors sous son nom de code « NX ». L'innovation majeure de cette console hybride est la possibilité de passer du mode console de salon au mode console portable sans avoir besoin d'interrompre la partie. Son système de manettes détachables permet de nombreuses possibilités de jeu

Conclusion

Graphique