
SWITCH

NINTENDO



INTRODUCTION

PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

Nintendo est une entreprise multinationale japonaise fondée en 1889 par Fusajiro Yamauchi. L'entreprise est l'un des précurseurs du jeu vidéo. A partir de la fin des années 1970, la société se lance dans la production de console et de jeux vidéo, domaine dans lequel celle-ci est spécialisée aujourd'hui.

Depuis 1983, date de lancement de la première console nommée Famicom commercialisée Nintendo Entertainment System (NES) en Europe et aux Etats Unis, Nintendo a vendu plus de 4.2 milliards de jeux vidéo et plus de 669 millions de consoles à l'échelle mondiale.

Contrairement à certains de ses concurrents du jeu vidéo qui vise une cible jeune, Nintendo s'adresse à un public plus large, principalement aux non-joueurs ou aux joueurs occasionnels, en proposant des jeux familiaux et des consoles simples d'utilisation.

En terme de communication, Nintendo se concentre sur un axe de convivialité, à travers des publicités représentant familles et groupes d'amis. L'entreprise est également très présente sur les réseaux sociaux.

Malgré une présentation de l'entreprise vis-à-vis d'un statut mondial, ne parlant pas japonais, notre travail de veille concernera les activités de Nintendo France, et nos recherches porteront sur des sources françaises.

PROJET DE VEILLE

Quant à notre projet de veille, des rumeurs ayant circulé à propos de l'arrivée d'une nouvelle console « Nintendo Switch Pro », plus performante, et très attendue par les fans de la licence. Au lancement de notre veille Nintendo à finalement sortie cette "Switch Pro" nommée "Switch Oled". Cette dernière console à été synonyme de déceptions pour les joueurs d'après nos recherches. La nouvelle console de Nintendo n'apporte que trop peu de modifications par rapport au dernier modèle, il n'y a aucune réelle évolution hormis la qualité de l'écran. Avec la nouvelle génération de consoles (Xbox series / PS5) et l'arrivée de nouveaux concurrents sur le marché de la console hybride (mis console portable, mis console de salon), Nintendo a grand intérêt à sortir une nouvelle console dans les années à venir pour rester concurrentielle.

Nous axerons donc notre veille sur les ratés de la Switch Oled afin de ne pas reproduire les mêmes erreurs, nous analyserons les réelles attentes des joueurs français, ainsi que les nouvelles offres de consoles hybrides proposées par une toute nouvelle concurrence pour Nintendo. Au travers de veilles technologiques, commerciales et concurrentielles, nous répondrons à la problématique suivante :

Quelles devraient être les spécificités de la prochaine console Switch de Nintendo pour répondre aux attentes du marché français ?

PRÉPARATION DE LA VEILLE

LE SWOT

POSITIF

NÉGATIF

INTERNE

Forces

- Console hybride
- Jeux indépendants
- Une "institution"
- Des jeux exclusifs plus que rentables

Faiblesses

- Un manque de jeux puissants comparé aux concurrents
- Un problème de manettes récurrents
- Qualité d'image faible
- Obsolescence du joystick sur le long terme.

EXTERNE

Opportunités

- Des marchés en expansion
- La digitalisation des jeux
- La réalité virtuelle

Menaces

- Sony
- Steam Deck
- Les émulateurs

Forces

- **Console hybride :**

Nintendo possède la seule (pour l'instant) console hybride du marché : la SWITCH. La SWITCH est autant une console de salon qu'une console portable. Trois modes de jeu sont possibles :

- Mode téléviseur : grâce à sa station d'accueil, le switch se connecte à l'écran d'un téléviseur pour un jeu en HD sur un grand écran
- Mode sur table : pour un multijoueur local, sans grand écran, il est possible de maintenir la console grâce à son support et de partager les deux Joy-Cons (manettes) de la console
- Mode portable : en attachant les Joy-Cons de la console, les utilisateurs profitent d'une console portable à emmener partout.

- **Jeux indépendants :**

Nintendo propose une quantité de jeux indépendants jouables sur switch. Ce qui lui permet d'augmenter son catalogue de jeux et donc l'attractivité de la switch mais également de permettre aux développeurs indépendants de faire connaître leurs jeux. Parmi ces jeux indépendants on peut trouver de nombreux jeux maintenant devenus célèbres tels que Cup Head ou encore Among us, pour ne citer qu'eux. Ils sont souvent également proposés à des prix plus attractifs que les jeux développés par Nintendo.

- **Une « institution » :**

Nintendo est une marque renommée avec une grosse communauté de fan que l'on peut retrouver sur les différents blogs spécialisés, blog de fan ou encore sur tous les réseaux sociaux (Instagram, YouTube, TikTok, etc...). La marque est ancrée depuis longtemps dans la culture populaire et suit des générations, qui souvent sont nostalgique de « leurs jeux d'enfances ». En créant des personnages qui traverse le temps (Zelda, Mario, ...) Nintendo touche des générations sur le long terme et les fidélise en ressortant toujours le nouvel opus de leurs personnages favoris.

- **Des jeux exclusifs plus que rentable**

Nintendo possède une large variété de jeux exclusifs alors que pour la plupart des autres consoles, les jeux sont disponibles sur toutes les consoles. Cela leur permet d'assurer leur vente aux personnes qui veulent

Les jeux sont donc aussi des arguments de vente à part entières puisque disponible que sur leur console de jeu. En outre, les jeux exclusifs font partie des plus rentables du marché. Deux se retrouvent dans le top 3 : Mario en tête de liste avec 660 millions exemplaires vendus et Pokémon en troisième place avec 380 millions d'exemplaires vendus (chiffre de 2020-2021)

Faiblesses

Les faiblesses de la marque Nintendo sont principalement des défauts notés par les joueurs de leur console de jeux qui sont :

- Un manque de jeux puissants comparé aux concurrents
- Un problème de manettes récurrents
- Qualité d'image faible
- Obsolescence du joystick sur le long terme.

En plus de cela, de nombreux clients de Nintendo, semble déçus de la sortie de la nouvelle console Switch Oled, ne proposant pas une version plus puissante mais seulement une technologie d'écran améliorée.

En prenant appui sur ce SWOT, nous pouvons définir le besoin de Nintendo par la sortie d'une console plus puissante, qui pourrait faire face à l'arrivée d'une nouvelle console de jeu concurrentielle sur le marché : le Steam Deck.

Opportunités

- **Des marchés en expansion**

Le marché du jeu vidéo français connaît une forte croissance. En 2020 elle est de +11,3 %. Des parts de marchés non sans importance que Nintendo peut saisir, et qui l'a déjà fait car les ventes de consoles ont augmenté de 11% notamment sous l'effet des ventes de la console SWITCH.

- **La digitalisation des jeux :**

Le cloud gaming est de plus en plus présent, et de nombreuses plateformes de jeux vidéo en ligne se développent (googlestadia, steam, etc...). Les joueurs délaisent de plus en plus les consoles de jeux et c'est un marché que peut investir Nintendo. Les chiffre d'affaires du cloud gaming ont dépassé le milliard de dollar en 2020 selon l'agence française pour le jeu vidéo et pourrait même dépassé les 3,2 milliard en 2023. C'est un marché en très grande expansion dans lequel Nintendo à la possibilité d'investir.

- **La réalité virtuelle :**

Bien qu'en difficulté au début de son apparition, la réalité virtuelle est dorénavant de plus en plus présente dans les foyers. Son industrie pourra même atteindre les 10 milliards de dollars en 2025 selon les prévisions publiées par Omdia.

Menaces

- **Concurrents indirects :**

Les consoles de Sony et de Microsoft, semble être les plus gros concurrents de Nintendo, les 3 marques se retrouvant côte à côte dans le classement des consoles de jeux vidéo les plus vendues. Néanmoins, Néanmoins, pour Nintendo, ces deux géants ne sont pas à craindre puisqu'ils n'ont pas du tout la même cible. En effet, Nintendo cible d'avantage un public familiale que les deux autres marques.

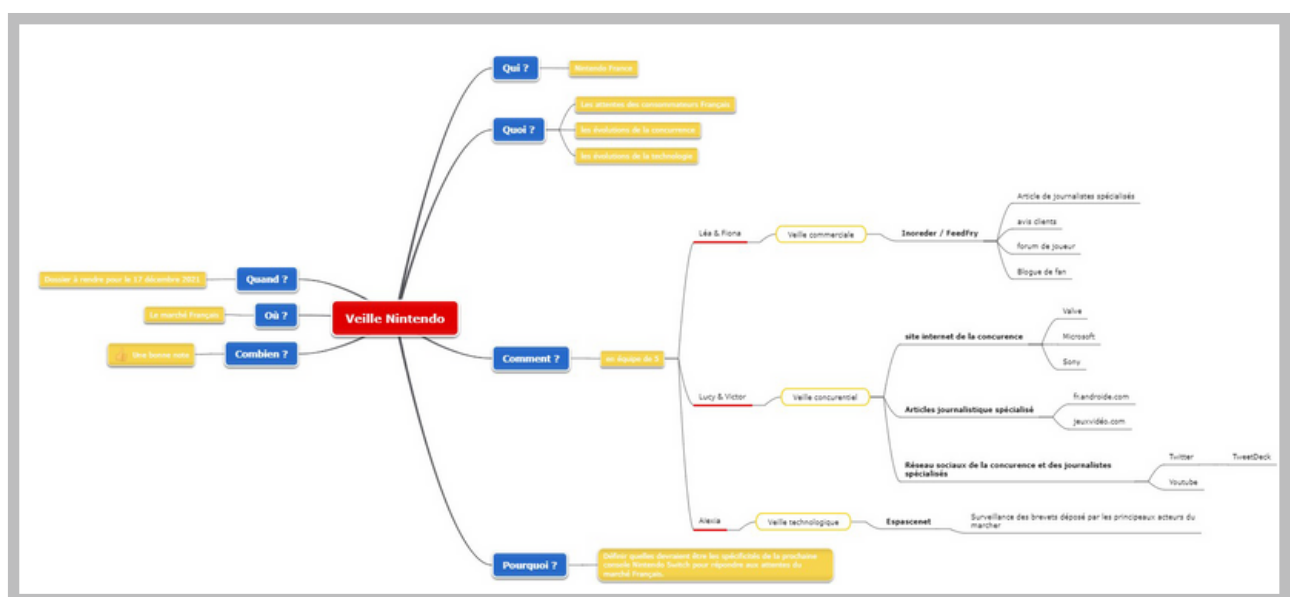
- **Concurrents directs :**

La nouvelle console de jeu : le Steam Deck, s'apparente davantage à un concurrent direct puisque cette dernière est une autre nouvelle console hybride conçu par Valve Corporation, qui semble être beaucoup plus puissante que la console de Nintendo, la Switch.

- **Les émulateurs :**

Certains émulateurs feraient tourner des jeux Nintendo Switch dans une meilleure qualité que la console de jeu elle-même. Ces logiciels rendraient alors inutile l'achat de console, et proposerait même un produit de meilleur qualité (presque) gratuitement, puisque l'émulateur permettrait de faire fonctionner des jeux Nintendo obtenu par un téléchargement illégal.

LA CARTE MENTALE



Réalisée avec Mindomo.

VEILLE COMMERCIALE

L'objectif majeur lors des recherches menées concernant la **veille commerciale**, était de valoriser au maximum les attentes de la clientèle Nintendo, vis-à-vis de la prochaine console. Afin de se représenter au mieux les critères nécessaires au vu d'une future console, connaître l'impression de la communauté au sujet de la dernière Switch en date était nécessaire.

Pour cela, à travers le moteur de recherche Google, afin d'obtenir des informations pertinentes en réponses à notre objectif, nous avons effectué des recherches ciblées à l'aide d'opérateurs booléens, tels que "fans nintendo" AND "switch pro", ou encore "switch" AND "avis fans nintendo". À l'issue de nos premières requêtes : des avis clients Google, des blogs de fans, partageant leur expérience et leur ressenti par l'évocation des défauts et des qualités de la console. Ces avis nous ont permis de constater certains défauts. Parmi, eux les "joy-con drift" c'est-à-dire des mouvements fantômes causés par les manettes, un prix trop élevé, ou encore une qualité d'image moindre. Les avis restent tout de même positifs en relevant entre autre, son principal atout qu'est son aspect hybride, ou encore le fait que la console soit accessible pour tous les âges.

Parmi ces résultats, se trouvent également des vidéos disponibles sur le site web YouTube, avec le contenu de youtubeurs spécialisés dans le jeu vidéo, proposant des améliorations selon leurs attentes.

Nos choix de recherches se sont également portés sur un réseau social, c'est-à-dire Twitter, une plateforme de microblogging, au sein duquel de nombreux avis de fans sont générés. Les mots clés utilisés furent : « Nintendo » et « Switch ». La base de nos sources est constituée en partie de tweet, en plus des articles partagés sur des blogs créés par des fans de la marque.

VEILLE TECHNOLOGIQUE

Pour mener à bien la **veille technologique**, nous avons principalement utilisé le site espacenet afin de connaître les différents brevets créés par les autres concepteurs de console de jeux. Nous avons commencé par taper "console de jeux" ainsi que l'opérateur booléen AND pour l'associer à une caractéristique comme "batterie" ou "puissance". Cela nous a permis d'en savoir davantage sur la technologie utilisée pour améliorer ces parties de la console qui sont essentielles à son bon fonctionnement. Nous avons également essayé d'en savoir plus sur la conception même de la console, les revêtements, les matériaux etc. Pour cela, nous avons associé "console de jeux" avec "playstation" en les liant avec l'opérateur booléen OR pour avoir des résultats plus larges. L'ensemble de ces recherches ont été paramétrées pour avoir les plus récentes. Nous voulions nous axer sur la nouveauté et l'innovation des consoles et de ses composants.

VEILLE CONCURRENTIELLE

Pour finir concernant la veille concurrentielle, celle-ci s'est réalisée en deux temps. Dans un premier temps, nous avons cherché quels étaient les concurrents directs de Nintendo et plus précisément de leur dernière console, la Switch Oled. Pour cela nous avons utilisé les mots clef: Consoles, Switch, Switch Oled, New gen, Ps5, Xbox series, concurrent, adversaire, menace. Avec l'ajout des opérateurs booléens nous obtenons des recherches de ce type : ("concurrence" OR "menace") "Switch "AND (PS5 OR Xbox). Ce sont ces recherches qui nous ont permis de déterminer que la PS5 et les Xbox series, n'étaient pas des concurrents directs à la Switch. En effet, ces consoles ne visent pas le même public, la Switch dispose du catalogue Nintendo et surtout ce ne sont pas des consoles prévues pour les mêmes utilisations. La Switch est avant tout pensée comme une console hybride, mi portable mi console de salon. Il a donc fallu continuer nos recherches en enlevant les PS5 et Xbox de nos mots clefs, à l'aide de l'opérateur booléen NOT.

Dans un second temps nous avons donc trouvé deux nouvelles consoles arrivant prochainement sur le marché et se positionnant exactement comme concurrents directs à la Switch. Il s'agit du SteamDeck de chez Valve et d'un projet d'Apple, si le second n'est pas encore confirmé le premier lui a une date de sortie prévue et des précommandes mises en place, il s'agit donc de menaces réelles pour Nintendo et sa Switch. Nous avons donc principalement axé notre veille concurrentielle sur ces deux dangers, à l'aide des mots clefs: Steam, Console Steam, Steam Deck, Steam Deck VS Switch. Ou encore : Console Apple, Projet Apple, Switch, Concurrence, menace.

COLLECTE, DIFFUSION DE L'INFORMATION

CHOIX DES OUTILS

VEILLE CONCURENTIELLE

Pour la réalisation de notre veille concurrentielle, nous avons utilisé plusieurs outils afin de suivre des informations et de les collecter au fur et à mesure.

Pour ce faire, nous avons dans un premier temps utilisé Inoreader sur le moteur de recherche Google. Nous avons créé un dossier Nintendo pour avoir accès plus facilement à nos sources. Nous avons sélectionné les articles qui nous semblaient pertinents pour réaliser notre veille.

Nous nous sommes abonnés à des flux RSS tels que les journaux en ligne : "le café du geek" et "le journal du geek", "papergeek", JAPANFM". Mais également des chaînes YouTube : "jeuxvideo.com", "jeuxvideomag", "maggfrance", "nintendoofrance", "jeuxactu", "leotech maker", "singepourpre", "kwadbo", "les numériques". Puis des sites internet comme : "les numériques", "androidworld", "steamdeck.com", "phoneandroid.com"; "jeuxvideo.com", "le Monde rubrique pixel, rubrique jeux vidéo", "FRandroid.com", "Nintendoofrance"

Nous avons aussi suivis des # sur Twitter : #Nintendodirect, #NintendoFrance" et "SwitchOled". Ensuite, nous avons utilisé Google Alert en utilisant comme mots clés "steam deck", "nintendo pro" et "nintendo oled".

VEILLE COMMERCIALE

Concernant les outils utilisés lors de la **veille commerciale**, celui le plus utilisé est Inoreader. Dans un dossier « Nintendo » nous nous sommes abonnés à des flux RSS de blog spécialisé ou de fan. Nous avons tout d'abord lancé une recherche sur ses sites en utilisant les mots clé « Switch » et « Switch pro » afin d'affiner les informations récoltées. Puis avec le logiciel Feedfry, nous avons créé des flux RSS à partir de cette requête et nous l'avons ajouté à Inoreader. Grâce à cela, nous avons suivi des flux RSS provenant des sites « Switch-Actu », « Journal du Geek », « Fandroid » et « JapanFM ».

Dans Inoreader, nous avons rétrié les articles de la requête, en ajoutant en favoris les articles qui nous semblaient les plus intéressants, pour s'adonner à une lecture plus attentive de ces derniers.

En outre, nous avons également utilisé l'outil Google Alert, en s'abonnant aux mots clés « Switch Pro ».

Enfin, nous avons également utilisé le site TweetDeck pour surveiller le réseaux social Twitter en nous abonnant à « #SwitchPro », « #SwitchOled », « #AvisNintendo » et « #SwitchOled ».

VEILLE TECHNOLOGIQUE

Pour mener la veille technologique, nous avons principalement utilisé espacenet. Ce site référence beaucoup de brevets ce qui nous a permis de savoir comment les autres concepteurs ont pallié certaines faiblesses sur leurs console de jeu. Pour en savoir plus, nous avons utilisé la recherche avancée. Nous avons choisi des mots clés tel que "console" "playstation" puissance" etc. puis nous avons sélectionné les opérateurs booléens adaptés. A ce moment-là, nous avons eu plusieurs brevets qui se sont présentés mais nous avons dû rajouter un paramètre à notre recherche : la date de publication. En effet, nous voulons améliorer les performances de la prochaine console Nintendo, alors, nous devons lui apporter des technologies récentes et ne pas proposer celle présente dans l'ancienne Switch. Une fois avoir bien paramétré le moteur de recherche du site, nous avons sélectionné les brevets les plus intéressants. Pour comprendre les brevets, il fallait souvent lire la description tout en regardant les schémas puisque le texte y faisait référence avec des numéros entre parenthèses qui correspondaient à des éléments du dessin. Si la technologie était intéressante, nous copions le lien du brevet sur un document partagé et nous écrivions une petite description de l'innovation choisie. Avons alors comme ça créé une liste de technologies et avons pu dresser une liste des améliorations possibles.

ANALYSE ET STOCKAGE DES INFORMATIONS

La veille stratégique menée à réuni une veille concurrentielle, technologique et commerciale. Nous n'avons cependant pas tout fait en même temps afin de garder une logique de recherche. Nous avons commencé par regarder ce que font les concurrents pour connaître leurs points forts et leurs points faibles. Ces informations nous ont servi à savoir sur quel axe travailler et donc faciliter le tri de nos informations.

Nous nous sommes rapidement rendu compte que c'était une course à la puissance. Nous avons alors axé nos deux autres veille sur ce sujet en gardant tout de même un œil sur les innovations de chaque console, leurs spécificités.

Nous avons alors trié nos sources de cette manière. Nous nous sommes appuyés sur ce que la veille concurrentielle avait de majoritaire. Ensuite, nous avons trié les sources trouvées lors de la veille technologique et commerciale de manière à ce qu'elles correspondent au marché actuel ainsi qu'aux attentes des consommateurs.

Nous avons dû faire face à beaucoup de contenu et très rapidement, nous avons dû les trier et un des critères de choix était la qualité des informations. Nous avons alors travaillé sur la véracité des articles, blogs, sites, vidéos etc. Pour cela, nous avons décidé de mettre en place plusieurs techniques. Tout d'abord, nous avons croisé nos sources.

Sachant que beaucoup de sources parlaient de la même chose, nous pouvions les comparer et voir s'il n'y avait pas d'aberrations ou des informations douteuses. Puis, nous avons fait des recherches sur les auteurs des articles ou des blogs afin de connaître leur légitimité. Nous avons cherché leur compte sur les réseaux sociaux, les ouvrages qu'ils avaient parfois rédigés, d'autres articles en leur nom etc.

Pour mettre en place un vrai travail de groupe, nous avons principalement utilisé un dossier partagé sur Drive où chacun pouvait partager ses recherches au fur et à mesure du temps. Cela nous a permis d'être raccord sur les axes des différentes veilles mais aussi d'échanger sur l'évolution de notre dossier. Nous discutons de l'intérêt de certaines sources, de ce qu'il fallait encore creuser etc. Petit à petit, cela nous a permis de faire une liste de points à améliorer pour notre client qui est Nintendo France. Comme nous n'avons pas réalisé nos veilles séparément, nous avons pu croiser nos résultats et se mettre d'accord sur la proposition qu'on allait faire à notre client. Si nous n'avions pas fait évoluer le dossier ensemble, nous n'aurions pas pu répondre aux attentes des consommateurs tout en répondant à la concurrence faite par les autres concepteurs.

DIFFUSION DES LIVRABLES

Nous avons décidé, pour la diffusion de nos livrables de veille, de créer une newsletter à envoyer environ tous les mois pour établir une communication régulière. Nous avons décidé d'utiliser le site MailChimp pour la créer grâce à son éditeur de contenu complet et son système d'automatisation performant.

Pour la forme, la newsletter sera composée de plusieurs articles qui synthétiseront les informations trouvées lors des différentes veilles réalisées. Les informations clés seront résumées en graphique ou en tableau pour être le plus facilement accessibles.

SYNTHÈSE DES INFORMATIONS

RECOMMANDATION CONCRÈTE

VEILLE TECHNOLOGIQUE

Suite à notre veille technologique, nous avons pu relever plusieurs points techniques à améliorer. Au niveau des composants, la puissance est l'élément qui est de plus en plus recherché par les consommateurs. Souvent, ceux-ci se plaignent de latence pendant le jeu et veulent pouvoir charger des jeux assez puissants tout en n'abîmant pas la console. Nous proposons alors un gain de puissance pour la prochaine SWITCH. Pour cela, nous pouvons nous appuyer sur une technologie de l'équilibre des puissances qui consiste à prédire les variations en équilibrant avec un calcul la puissance générée et celle déchargée.

La console utilise alors pile la puissance dont elle a besoin, elle ne dépense pas plus. De plus, comme chaque variation est prévue à l'avance, cela évite les latences lors du jeu et permet d'économiser un peu de batterie puisque la puissance ne part pas dans le vide.

Ce qui nous amène donc à nous pencher sur la batterie.

En effet, la console étant portable, elle est vouée à être utilisée lors de trajets plus ou moins longs et cela nécessite une bonne batterie. Mais comme la console doit peser moins lourd qu'un parpaing, nous proposons une solution.

En s'appuyant sur un brevet, nous avons pensé inclure à la nouvelle console un boîtier portatif, comme lors de la dernière SWITCH, mais la différence est qu'il est capable d'emmagasiner de l'énergie et donc de recharger la console à tout moment. Cette technologie permettrait de ne pas alourdir la console avec une batterie bien plus puissante mais avoir néanmoins, un gain de batterie considérable. Nous avons parlé de latence mais cela peut également passer par la réactivité entre les manettes et le jeu. Nous avons aussi une solution à ce problème. En effet, nous avons trouvé une invention concernant un code de programmation. Il permet la lecture en continu de la transmission des manettes et s'assure que la largeur de la bande est suffisante sur le réseau entre la console et la manette, le synchroniseur. Sachant que le logiciel lie en continu les mouvements de la manette, cela permet au programme d'exécution de ne pas lire seulement le moment où il y a un mouvement. Ce code permet alors de garder un contact constant entre la console et la manette ce qui évite les latences et permet d'avoir un jeu plus fluide.

Au niveau technologique, nous proposons donc une amélioration de la puissance de la console par un calcul d'énergie, une amélioration de la batterie par la modification du boîtier portatif devant une batterie nomade pour la console, ainsi qu'un code de programmation afin d'éviter les latences entre les manettes et la console.

VEILLE COMMERCIALE

Suite à notre veille commerciale, plusieurs points négatifs ont été relevés par les clients. Tout d'abord, la Switch Oled, nouvellement sortie, ne répond pas du tout aux attentes des clients, déçus que seul l'écran de la console ait évolué, alors que de nombreuses rumeurs prévoyaient l'arrivée d'une « Switch Pro » sur le marché.

En plus de cette déception, les clients de la console ont relevé plusieurs défauts, qu'ils souhaiteraient ne pas trouver dans cette hypothétique Switch Pro. Tout d'abord, ils voudraient une meilleure résolution de l'écran de la console en version portable. En effet, celle-ci est très basse : seulement 30fps et 720p. En plus de cela, toujours concernant l'écran, il y a un grand manque de visibilité en pleine lumière et l'écran ne s'adapte pas à la luminosité ambiante automatiquement. Ces deux points ne permettent pas un confort de jeu optimal. Un défaut, qui ennuie également beaucoup les clients, est le problème d'usure systématique des manettes : le joy-con drift. En règle générale, les manettes de la Switch sont très fragiles et s'endommagent très rapidement.

En outre, la clientèle de Nintendo demande un temps de réponse plus rapide. En effet, de nombreuses latences ont été remarquées sur des jeux nécessitant plus de puissance graphique (tel que Zelda – Breath of the Wild) mais aussi, les joueurs se plaignent d'un certain décalage entre la commande faite sur la manette et ce qui est affiché à l'écran, réduisant, encore une fois, le confort de jeu.

Une meilleure autonomie de batterie est aussi désirée par certains joueurs, notamment lors de l'utilisation de la Switch en mode portable. La batterie s'use rapidement, et au final, le portable ne l'est plus vraiment puisque les joueurs sont obligés de rester connectés à un chargeur.

Enfin, beaucoup de clients se plaignent d'un petit stockage interne, qui oblige l'achat d'une carte SD par la suite, rajoutant des frais, à une console déjà assez coûteuse. Par ailleurs, en ce qui concerne le prix de l'hypothétique Switch Pro, les joueurs seraient prêts à déboursier entre 349 et 399€.

VEILLE CONCURRENTIELLE

Enfin les conclusions de notre veille concurrentielle viennent appuyer celles de nos deux autres veilles. Les principales faiblesses de la Switch actuelle sont son manque de puissance et d'autonomie. En effet, le SteamDeck de Valve possède une batterie trois fois supérieure à la Switch Classique, ainsi qu'une bien plus grande puissance permettant de faire tourner des jeux très gourmands tels que le dernier assassin Creed's. Ces avantages du SteamDeck se font au détriment de son poids, celui-ci pesant dans les 669 g contre moins de 400 g pour la Switch.

Dans sa globalité la Switch est bien plus transportable, mais le SteamDeck reste d'après la presse tout à fait portable. Le prix est également plus élevé chez le SteamDeck (679€ pour la version la plus chère), mais il est important de noter que les personnes recherchant plus de puissance dans leurs machines sont également capables d'investir des sommes plus élevées, en témoigne les très nombreuses précommandes de la console. De plus, la console de Valve permettra aux joueurs d'accéder à l'immense catalogue Steam, comprenant des petits jeux indépendants comme les dernières grosses sorties du moment.

Si le SteamDeck semble battre la Switch sur tous les points, il ne faut pas non plus oublier que la console de Nintendo est sortie il y a presque cinq ans, Valve a donc eu tout le temps de s'inspirer de celle-ci pour créer le SteamDeck. Pourtant, malgré ses années, la Switch reste très performante sur certains points. La console de Nintendo fournit une expérience clef en main et facile d'accès, le dock permettant de jouer en mode "console de salon" est fournie avec la console (ce qui n'est pas le cas du SteamDeck) et d'après la presse la Switch reste bien plus ergonomique et plus agréable à tenir en main que la future console de Valve.

Il faudrait ainsi pour la future console de Nintendo partir sur un modèle de Switch plus puissant et plus autonome, même si cela doit se faire au détriment de la portabilité (Pour une console extrêmement nomade, il existe déjà la game "Lite" de la Switch).

Ces améliorations doivent être faites sans impacter l'ergonomie déjà très bonne de la Switch, mais également sans abandonner l'aspect "jeux vidéo pour tous" qui permet à la console de se démarquer.

Nous n'avons pas évoqué la future console d'Apple, car malgré de nombreuses fuites, celle-ci n'a toujours pas été officiellement présentée. Mais il est important pour Nintendo de réaliser qu'en 2017 ils ont ouvert la voie des consoles hybride et que désormais, après cinq années de monopole, ils ne sont plus seuls dans cette catégorie...

CONCLUSION

OBSTACLES RENCONTRÉES

Pour la veille concurrentielle et commerciale les obstacles rencontrés ont été que, nous n'avons pas trouvé de textes scientifiques car le sujet est trop récent. Nous avons principalement pioché dans des sources de blogs, d'articles en ligne, de sites spécialisés dans le gaming, des pages de fans et autres.

Ainsi, chaque sources devaient être vérifiées : qui est l'auteur ? C'est-à-dire, voir s'il est sur les réseaux sociaux, lesquels, si c'est quelqu'un de connu, qu'est-ce qu'il fait la vie, pourquoi il fait ça... Quel est son objectif, également s'il a fait d'autres choses etc... Quel est le site : l'éditeur qui publie l'information ? Quelle en est la nature ? Comment les informations sont-elles structurées ? Objectif sur site ? Quelle en est la date ? Des recherches extérieures ont dû être menées afin d'avoir des sources fiables sur lesquelles nous pouvons réaliser notre veille.

Autre obstacle, c'est que l'absence de texte scientifiques nous oblige à nous baser sur des avis de fan et donc d'avoir un regard subjectif.

Concernant la veille technologique, c'est que toute la technologie n'est pas référencée sur le site et que donc, tout n'est pas public. Il était compliqué d'avoir toutes les informations. Les brevets trouvés pour notre veille technologique donnaient plutôt une piste d'amélioration qu'une réponse concrète. Puis, les sources étaient assez restreintes et il était important de taper les bons mots clés pour pouvoir trouver les informations et surtout les informations utiles.

BILAN DU PROJET DE VEILLE

A la suite de nos recherches, nous pouvons donc conclure que le mot d'ordre à suivre au vue d'une future console Nintendo, serait la puissance. Un point à améliorer globalement à différents niveaux.

Un premier constat réalisé auprès de la clientèle de la marque dont les attentes tendent vers une véritable évolution technologique pour un confort de jeu optimal incluant son interface et son système. Deux points considérés quelques peu défectueux, en tout cas insuffisants, à améliorer, au sujet de la latence entre le jeu et les manettes, déjà problématique en raison de leur fragilité vis-à-vis de mouvements fantômes provoqués par les joy-cons, puis d'une résolution d'écran imparfaite. Un ensemble considéré trop coûteux vis-à-vis d'un manque de qualité et de performance de la part de la console qui nécessite en plus le rachat de certains dispositifs tels qu'une carte SD ou encore de manettes.

La console se doit également être capable de rivaliser avec la concurrence, sans impacter son ergonomie agréable, raison d'une bonne expérience de jeu, et conserver son aspect de console ouverte à tous. Des caractéristiques qui permettent à Nintendo de se démarquer. Afin d'obtenir un véritable gain de puissance au sein de la console, certaines technologies sont envisageables afin d'effacer de façon maximale certaines fragilités.

La prochaine console Nintendo serait donc une console puissante par l'amélioration ou le complément de technologies, base d'une certaine fluidité et d'un gain de performance qualitative et quantitative au sein de son système et de son interface. Cela inclut une meilleure batterie à l'aide d'un boîtier portable, équilibre d'énergie évitant des latences ou encore une meilleure résolution d'écran pour un certain confort de jeu. Le prix de cette dernière s'élèverait entre 349 et 399€.

Annexe

Veille commerciale

- <https://www.nintendo.fr/Hardware/Gamme-Nintendo-Switch/Nintendo-Switch/Nintendo-Switch-1148779.html>
- <https://www.nintendo.fr/News/Indie-World/Indie-World-1440347.html?f=147394-87-21991>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_s%C3%A9ries_de_jeux_vid%C3%A9o_les_plus_vendues
- <https://www.leparisien.fr/economie/avec-27-milliards-de-joueurs-le-marche-du-jeu-video-pese-desormais-300-milliards-de-dollars-29-04-2021-DHDANMMVYVDGFBENW5LUFV6LQE.php#:~:text=Le%20march%C3%A9%20des%20jeux%20vid%C3%A9o,d'ici%20%C3%A0%20fin%202023>
- https://www.frandroid.com/produits-android/console/575680_cloud-gaming-tout-savoir-sur-le-futur-du-jeu-video-et-les-differents-services-disponibles
- <https://www.journaldunet.com/solutions/dsi/1496941-l-industrie-de-la-vr-en-2020/>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_consoles_de_jeux_vid%C3%A9o_les_plus_vendues
- <https://kulturegeek.fr/news-150843/nintendo-estime-sony-microsoft-reellement-concurrents-directs>
- <https://www.phonandroid.com/lemulateur-yuzu-fait-tourner-les-jeux-nintendo-switch-en-8k-sur-votre-pc.html>
- <https://www.japanfm.fr/nintendo-switch-oled-nest-pas-le-switch-pro-que-vous-recherchez/>

- <https://www.inoreader.com/article/3a9c6e7a9e692716-nintendo-switch-les-problemes-de-joy-con-sont-inevitables-selon-un-de-ses-developpeurs>
- <https://www.inoreader.com/article/3a9c6e7a9e692722-lemulation-rattrape-la-nintendo-switch-le-4k-60-fps-atteint-sur-pc-avec-les-derniers-jeux>
- <https://www.switch-actu.fr/actualites/console/rumeur-la-switch-pro-plus-puissante-que-prevue/>
- <https://youtu.be/CVuAaks4AOw>
- <https://youtu.be/VrvjV3e39Sc>
- <https://www.presse-citron.net/vous-attendiez-la-switch-pro-voici-la-nintendo-switch-oled/>
- <https://www.presse-citron.net/switch-pro-nintendo-met-fin-au-suspens-pour-le-moment/>

Veille concurrentielle

- <https://www.steamdeck.com/fr/>
- <https://store.steampowered.com/steamdeck/>
- <https://www.lesnumeriques.com/console-de-jeu/valve-presente-la-steam-deck-son-pc-console-de-jeu-portable-aux-allures-de-nintendo-switch-nl6624l.html>
- <https://www.lesnumeriques.com/console-de-jeu/nintendo-switch-oled-p64l79/test.html>
- <https://www.lesnumeriques.com/console-de-jeu/comparatif-consoles-accessoires-jeux-video-all30.html>
- https://www.frandroid.com/marques/nintendo/1093679_switch-oled-pourquoi-nintendo-a-adopte-un-systeme-de-dissipation-plus-petit
- https://www.frandroid.com/marques/valve/1003099_nintendo-switch-oled-vs-steam-deck-ecran-puissance-jeux-prix-on-fait-le-point-sur-les-differences
- <https://www.nintendo.fr/Hardware/Gamme-Nintendo-Switch/Nintendo-Switch-Modele-OLED/Nintendo-Switch-Modele-OLED-2000984.html>
- https://www.youtube.com/watch?v=RDbljDesVE&t=10s&ab_channel=Kwadbo
- https://www.youtube.com/watch?v=o3xW7se3_DE&ab_channel=L%C3%A9o-TechMaker
- https://www.youtube.com/watch?v=zSAmyzRGC14&ab_channel=SingePourpre
- https://www.youtube.com/watch?v=yYo3MyVe2qU&ab_channel=JulienChi%C3%A8ze
- https://www.youtube.com/watch?v=QT7nCCffCP0&ab_channel=E.M.B
- https://www.youtube.com/watch?v=m0KjkJndi6s&ab_channel=HardiskTV
- https://www.youtube.com/watch?v=bN5-N9IAW4l&ab_channel=JV-JeuxVid%C3%A9o
- https://www.youtube.com/watch?v=hY0Fhps3P3Q&ab_channel=ConkeraxLive
- https://www.youtube.com/watch?v=fg4GllkvxU&ab_channel=LeChoixFacile
- https://www.youtube.com/watch?v=DTtYbloXi8g&ab_channel=Gamekult

Veille technologique

- Étui de protection portatif.
- Gain de puissance.
- Dispositif de commande.