N°234 - Mars 2017 - 7 euros

MultiMédia

À LA UNE

ISSN 1267-7663

LA CONSOLE DE SALON À EMMENER PARTOUT

LA CONSOLE DE SALON À EMMENER PARTOUT

Une console HYBRIDE unique : la puissance d'une console de salon se combine à la mobilité d'une console portable.

Une console qui s'ADAPTE A VOTRE STYLE de vie : jouez où vous voulez, quand vous voulez et avec qui vous voulez.

Une console orientée MULTI-JOUEURS : avec les deux manettes Joy-Con et l'écran intégré, invitez qui vous voulez à partager le jeu où que vous soyez.

Des jeux pour tous les goûts : de l'aventure open air The Legend of Zelda : Breath of the Wild en passant par le fun immédiat de 1-2-Switch.

Les Joy-Con, un concentré de technologie au service du gameplay.

POUR TOUS LES JOUEURS ARRIVE LE 3 MARS

Des outils pour théâtraliser en magasin.

1 900 000 000 CONTACTS pour expliquer les 3 spécificités de la console :
JOUER QUAND ON VEUT, OÙ ON VEUT ET AVEC QUI ON VEUT

Plan de lancement Nintendo Switch

	Janvier	Février	Mars
Campagne à la Télévison			
Console Nintendo Switch			
The Legend of Zelda : Breath of the Wild			
1-2-Switch !			
Campagne sur le Web			
Console Nintendo Switch			
Campagne d'Affichage			
Console Nintendo Switch			
Campagne Presse			
Console Nintendo Switch			

LA SWITCH A UNE VRAIE CARTE À JOUER

Une console qui arrive en milieu de cycle de ses concurrentes, qui plus est avec un « form factor » et une promesse de gameplay assez atypiques, représente à la fois un sacré pari et une promesse de renouvellement. La Switch a de nombreux atouts pour devenir LA console familiale et la « machine à tout faire » vidéoludique. Mais elle n'est pas sans susciter de nombreuses interrogations. Tour d'horizon.

La Switch a une vraie carte à jouer. En effet, avec son aspect « couteau suisse » vidéoludique ultime, elle peut combler un certain nombre de manques actuels du secteur. Le premier est celui d'une console réellement familiale qui satisfasse toutes les composantes d'un foyer. Actuellement, les parents qui achètent une console de jeu vidéo sont confrontés à un choix cornélien : soit choisir une console relativement fermée avec d'excellents jeux sans danger pour leur progéniture et au gameplay assez particulier (Mario Kart, Splatoon, Super Smash Bros...), soit investir dans une console aux mécaniques assez traditionnelles (PS4 ou Xbox One) proposant l'immense majorité des jeux mainstream (Fifa, NBA 2K, Overwatch...) mais qui ouvre la porte au monde des Pegi 18+ et des FPS. La Switch avec ses manettes modulaires et sa puissance intéressante peut mixer les deux. Une console permettant de jouer à la fois à Mario Kart et à Fifa peut satisfaire nombre de personnes pour lesquelles les problématiques de puissance ou de framerate ne sont pas une priorité. C'est-à-dire 70 % des joueurs, ceux qui passent leur temps à jouer à Clash Royale, Candy Crush, Just Dance, Overwatch, Minecraft ou Pokémon.

LA SWITCH RÉPOND À DE NOMBREUX BESOINS

Le second manque qu'elle peut combler est celle d'une console portable puissante avec un très bon écran sur lequel on peut jouer à des jeux type console de Génération 8 (Skyrim par exemple). Bref, la

Switch peut être la remplaçante de la... PSVita et un bon complément haut de gamme à une 3DS plus compacte. Troisième besoin que la Switch peut satisfaire, celui des joueurs complètement accrocs à leurs jeux favoris sur console de salon (Dragon Quest...) et frustrés de devoir l'abandonner dans les transports ou pendant les vacances. Quatrième cible potentielle, ceux qui rêvent depuis des années d'avoir une console Nintendo avec une puissance capable d'assurer un renouveau à leur franchise favorite. Le succès phénoménal de Pokémon Go ou de la Nes Classic Mini prouve en effet que de nombreuses franges de la population (quarantenaires nostalgiques, moins de 25 ans...) sont prêts à investir sur Nintendo si on leur apporte de vraies réponses en termes de gameplay. Un enjeu d'autant plus important que les blockbusters du jeu vidéo (physique comme mobile) tournent un peu en rond actuellement et ressassent jusqu'à la nausée les mêmes mécaniques de gameplay. Le secteur recherche donc clairement du sang neuf et Nintendo peut l'amener.

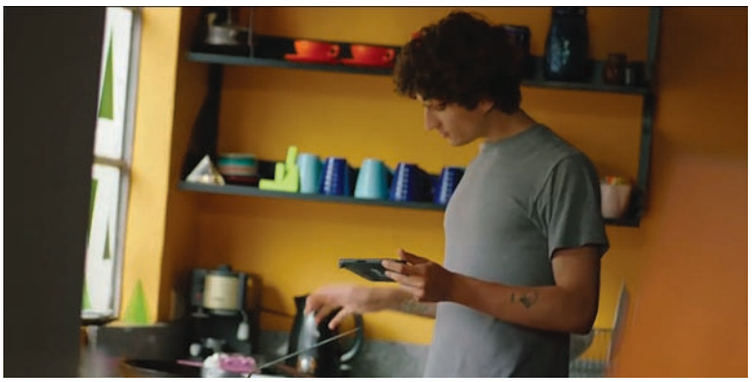
LA SOLUTION FAMILIALE DE JEU VIDÉO ?

Autre problématique, et non des moindres, que la Switch peut résoudre : le peu de succès de la version payante de Super Mario Run

par Vladimir Lelouvier

(pourtant mélange de la plus grosse franchise du jeu vidéo porté par l'éditeur n°1 et soutenu par Apple) prouve qu'a priori le jeu premium n'a pas sa place sur plateforme mobile (tablette ou smartphone). Ce qui laisse la place à une machine premium mais au « form factor » assez proche des tablettes. Enfin, élément à surveiller : le prix de la machine, pas excessif (plus ou moins 300 euros pour les offres les plus intéressantes) pour un prix de lancement (la moins cher de tous les temps).

Bref, la Switch est pour les optimismes l'aboutissement de la réflexion entamée par Nintendo avec la Wii U et s'avère LA solution familiale



très solides pour 2017 et un parc installé de 40 millions de machines en 2020. Elle peut d'autant plus avoir sa place que tout l'écosystème vidéoludique en magasin est à la recherche d'une nouvelle « vache à lait » grand public, capable de ré-attirer en magasin le très grand public et de faire vendre des montagnes de jeux pas trop chers et d'accessoires. Les excellentes précommandes sur la console sont la meilleure des réponses aux inquiétudes des Cassandre. Media Create signalait par exemple qu'un mois avant sa sortie 80 % des pré-commandes de Switch avaient été vendues au Japon et Nintendo annonce que 2 millions de console devraient être vendues au bout d'un mois de commercialisation.

L'ARGUMENT DE LA « MACHINE À TOUT FAIRE » À DOUBLE TRANCHANT

Pour les pessimistes, la Switch est en effet un couteau suisse un peu étrange et ce qu'aurait dû être la Wii U il y a… 5 ans. L'argument de la « machine à tout faire » se révèle en effet à double tranchant. Moins puissante et connectée que les Xbox One et PS4, moins dédiée au jeu mobile que la 3DS, moins mainstream qu'un Ipad, elle peut ne satisfaire totalement personne et se retrouver systématiquement 2e dans la « shopping list » des joueurs.

Autre écueil à surveiller : le catalogue de jeu vidéo. Si dès la rentrée de septembre 2017, la Switch pourra bénéficier de titres Nintendo intéressants (comme Super Mario Odyssey) et du portage de titres mainstream (Fifa, NBA 2K…) ou d'evergreen de la Génération 8 (Skyrim…), force est de constater le manque d'exclusivités susceptibles de faire vendre des consoles à court terme (seul Zelda Breath of The Wild l'est). Le reste étant déjà sorti parfois depuis des années chez les consoles concurrentes (Rayman Legends, Just Dance…) et des titres comme Mario Kart 8 Deluxe ou Splatoon 2 ne sont que des versions Goty de ces blockbusters, pas de vraies nouveautés. Par ailleurs, à moyen terme, la question se pose (comme toujours chez Nintendo) de savoir si les éditeurs-tiers sur la durée proposeront leurs principaux titres sur la console de Nintendo. Les acteurs que nous avons interrogés sont clairement dans une position d'attente, prêts à dégainer des titres si la « mayonnaise prend » pour la console et en attente d'une proposition grand public différenciante, mais ne prévoient pas un déferlement. ■

LE LECTEUR BLU-RAY
LISEZ VOS BLU-RAY, DVD ET CD AVEC UN SEUL ET UNIQUE APPAREIL
Blu-ray Disc™

LE SOFTWARE, NERF DE LA GUERRE

Le nerf de la guerre pour vendre une console sur le long terme a toujours été de vendre des jeux diversifiés venant d'éditeurs nombreux. Nintendo semble l'avoir compris pour sa Switch et a annoncé le développement sur cette console de 100 jeux issus de 70 éditeurs (e-shop compris). L'aspect hybride de la console et la possibilité de jouer de manière classique en console de salon ont ainsi inspiré notamment les éditeurs de RPG, de jeux pour enfants, de sport ou de combat... Si les premières semaines ne verront pas forcément beaucoup de jeux, il y a de quoi se rassurer sur la quantité d'ici décembre et au-delà de 2017.

Nintendo dégaine ses franchises phares

Nintendo a d'ores et déjà présenté une dizaine de jeux pour sa Switch, d'autres devraient être annoncés plus tard. Dans les premiers mois de ventes de la console, les joueurs auront la possibilité de jouer, en plus de Zelda Breath of the Wild, par exemple à Mario Kart 8 Deluxe qui dispose de tous les éléments de la version Wii U (DLC compris), mais aussi de nouveaux personnages, d'un mode bataille revisité, de la possibilité de transporter deux objets à la fois (28 avril). Splatoon 2 adapte et améliore le jeu Wii U avec de nouvelles fonctionnalités, tenues et armes ou de nouveaux niveaux (été 2017). Super Mario Odyssey est le 3e open world de la franchise après Super Mario 64 et Super Mario Sunshine. Le plombier à moustache Mario quitte le Royaume Champignon pour la Terre (Sortie : fin 2017). De nombreuses rumeurs non confirmées courent sur l'adaptation d'autres licences de Nintendo à moyen terme : Pikmin 4, Mario Maker Switch, Pokémon Stars...

Les blockbusters des jeux de sport arrivent sur Switch

L'un des enjeux majeurs pour toucher le grand public est de disposer des blockbusters « mainstream ». Les annonces de Take Two et d'Electronic Arts, confirmant la présence respectivement de NB2K 18 et Fifa 18 à leur lancement cet automne, représentent donc un atout de poids pour la console de Nintendo et une différence importante par rapport à la Wii et à la Wii U. Surtout qu'Ubisoft y porte un jeu aussi grand public que Steep. En effet, pour les familles, pouvoir disposer des jeux Nintendo et des blockbusters du jeu de sport sur la même console permet de pas à avoir à choisir entre les deux. Ce qui enlève un argument aux PS4 et Xbox One.

De nombreux jeux de combat japonais

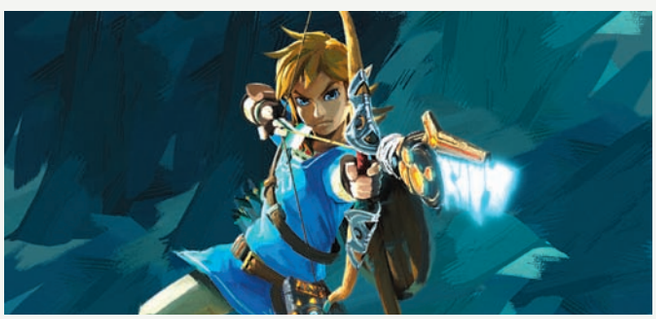
La confiance des éditeurs japonais permet à la Switch de disposer dès 2017 d'une belle offre en termes de jeux de combat. Capcom a ainsi annoncé Ultra Street Fighter 2, Arc System Works, un nouveau BlazBlue alors que Nintendo a prévu pour le printemps Arms, un jeu de combat multi-joueurs permettant d'échanger des coups en utilisant des bras extensibles et combinant des éléments empruntés à la fois aux jeux de boxe et aux jeux de tir. Par ailleurs, des rumeurs non confirmées annoncent un Super Smash Bros Switch.

par Vladimir Lelouvier

La présence des valeurs sûres des jeux pour enfants et très grand public

Les consoles de Nintendo ont toujours été des eldorados pour les concepts dédiés aux enfants et au très grand public. Il est donc logique de constater que les grandes franchises du segment y sont présentes. On retrouvera donc sur Switch Lego City Undercover (printemps), Sonic Mania qui marque un retour aux sources pour la franchise (fin 2017), mais aussi le portage de Skylanders Imaginators (au lancement). La Switch aura également le droit en 2017 à deux jeux Minecraft : le portage de la version traditionnelle et Minecraft : Story Mode - The Complete Adventure qui compile tous les épisodes du jeu développé par Telltale Games (5 épisodes de la Saison 1 et 3 épisodes du Pass Aventure). Ubisoft proposera également dès le lancement Just Dance 2017 et Rayman Legends Definitive Edition alors que des rumeurs courent sur un crossover Lapins Crétins/Mario. De son côté, Nintendo proposera les traditionnelles compilations de mini-jeux comme 1-2-Switch qui se jouent non pas en fixant un téléviseur, mais en se regardant dans les yeux (3 mars). Il faudra également suivre Yooka-Laylee, annoncé comme le successeur spirituel de Banjo-Kazooie ou de petites perles « indé » comme World of Goo, Little Inferno ou Human Resource Machine annoncées dans un premier temps sur le Nintendo e-shop.

Le nouvel eldorado des RPG et des jeux japonais ?



L'aspect à la fois console portable et de salon pousse les développeurs japonais à proposer sur la Switch une multitude de jeux que l'on trouvait plutôt sur 3DS et PSVita ou qui n'avaient plus leur place sur les consoles de Nintendo, faute de manettes ou de puissance adaptées. Par ailleurs, la possibilité de commencer une partie sur une console de salon et la poursuivre sur console portable pousse les éditeurs à proposer de nombreux RPG sur la Switch. Le blockbuster du lancement est ainsi The Legend of Zelda : Breath of the Wild. En préparation depuis de longues années, celui-ci est un monde ouvert qui vient repousser les limites du jeu tout en reprenant les concepts à l'origine de la série. Le tout avec une esthétique en cell shading séduisante. On retrouvera aussi The Elderscrolls 5 Skyrim de Bethesda, Dragon Quest Heroes I et II ainsi que Dragon Quest X et XI et I'm Setsuna de Square Enix, Disgaea 5 de NIS, Xenoblade Chronicles 2, Fire Emblem Warriors et un autre Fire Emblem non baptisé et prévu pour 2018 chez Nintendo, Nobunaga's Ambition : Sphere of Influence et Romance of the Three Kingdoms XIII de Koei Tecmo...

Les jeux pour quarantenaires

Outre les Nintendomaniaques et les enfants, Nintendo vise clairement pour sa console les quarantenaires nostalgiques et les parents cherchant des jeux plus « intelligents ». On retrouvera donc sur la Switch des jeux old school ayant enchanté les joueurs dans les années 80 et 90 comme Super Bomberman R (Konami) ou Puyo Puyo Tetris. Côté jeux « intelligents », ont d'ores et déjà été annoncés Syberia 3 (Microids) ou Farming Simulator (Focus). De quoi satisfaire toute la famille et ne pas brider la cible aux acheteurs traditionnels de jeux Nintendo.

L'ACCESSOIRE EST IMPORTANT POUR LA SWITCH

Comme toutes les consoles de Nintendo, la Switch est une console très « accessoirisable ». Elle devrait donc faire le bonheur des accessoiristes qui cherchent des relais de croissance, comme des magasins, avides de produits physiques. Présentation de l'offre des principaux acteurs du marché.

BIGBEN

Bigben a développé une gamme d'accessoires pour la Switch qui sera disponible à la sortie de la console avec 13 références au total, de l'adaptateur secteur en passant par l'étui en silicone de protection ou la pochette résistante de transport. **L'offre mélangera des produits conçus par RDS Industries sous licence en officielle Nintendo (distribué par Bigben) et des accessoires en marque propre Bigben.** On retrouve ainsi de nombreux accessoires de protection (coque de protection transparente en polycarbonate, étui en silicone, pochette rigide EVA, film de protection effet "verre trempé" pour écran tactile), de transport (pochette officielle Zelda Breath of the Wild, pochette et valise de transport officielle Nintendo Switch...), de confort (paires de grips pour les joysticks de la Joy-Con, poignées pour les manettes Joy-Con améliorant la prise en main) ou de recharge (adaptateurs secteur/voiture pour la recharge).

KONIX

Pour la première fois, Konix sera présent sur un lancement de console. Il arrivera avec une gamme de 5 produits, gamme qui devrait doubler à moyen terme. Konix proposera un starter pack (sacoche, écouteur, chiffon... à 19,99 euros), une sacoche bandoulière avec un emplacement pour les cartouches (19,99 euros), une sacoche de transport (14,99 euros), une housse de protection (14,99 euros), un pad ergonomique afin d'optimiser l'utilisation des Joy Con (19,99 euros). Sont en préparation notamment un pad avec recharge intégrée, un casque spécifique à la Switch et des grips pour les joysticks.

NINTENDO

Nintendo proposera une gamme complète d'accessoires. **Le cœur de l'offre tournera évidemment autour des manettes officielles.** On retrouvera ainsi la manette Switch Pro à 74,99 euros et la paire de manettes Joy-Con à 85 euros et une manette Joy-Con individuelle (droite ou gauche) à 55 euros. Le Japonais proposera sinon quelques basiques : adaptateur secteur (29,99 euros), pochette de transport/protection d'écran (19,99 euros), une paire de volants Joy-Con (19,99 euros) ou un support de recharge pour Joy-Con (29,99 euros).

par Vladimir Lelouvier

POWER A

Power A propose évidemment une gamme intéressante pour le lancement de la Switch. **Elle s'orientera vers 3 problématiques principales : la portabilité, le confort et la recharge.** On retrouve ainsi le Joy-Con Charging Dock qui permet de recharger 4 Joy-Con simultanément et efficacement (avec par exemple des leds individuelles indiquant le niveau de charge), l'Hybrid Cover (housse de protection avec support intégré), l'Everywhere Messenger Bag (pour ranger et transporter sa Switch avec des cases amovibles internes) ou le Joy-Con Comfort Grip (qui fournit une prise confortable pour les contrôleurs Joy-Con, 14,99 euros).

PDP

PDP disposera au lancement d'une dizaine de références et complétera ses gammes à partir du mois de mai, notamment avec une solution de recharge répondant au cahier des charges spécifique de Nintendo. Son offre comprendra des housses de protection et des kits de démarrage classiques ou colorés, des protections pour écran, des casques et une solution de charge. **Le tout en licence officielle, sur des produits qualitatifs et fonctionnels tout en restant accessibles en prix pour le consommateur final.**

SUBSONIC

Subsonic dispose de la gamme la plus étendue parmi les accessoiristes-tiers au lancement de la Switch avec pas moins de 16 références. L'accessoiriste lyonnais a clairement fait le pari de l'aspect mobile de la console. On retrouve donc de nombreuses solutions de rangements : un rangement pour 16 cartouches ou cartes SD (8,99 euros), une Soft Case (9,99 euros), une Hard Case (9,99 euros) et une tout en 1 Armor Case (15,99 euros). La recharge est également à l'honneur avec un Car Charger (12,99 euros), un Power & Play Charger qui permet de jouer tout en rechargeant (14,99 euros) et un Play & Charge Stand (14,99 euros) tout comme la protection avec un Screen Protector (4,99 euros), un Super Screen Protector (9,99 euros) et des Stick Grip (4,99 euros). On retrouve aussi un pack 7 en 1 (sacoche, écran de protection, oreillette...) à 14,99 euros. De manière plus originale, Subsonic lance un Car Holder afin de fixer la console derrière le siège d'une voiture, un speaker stand avec enceinte intégrée, un casque audio aux couleurs de la console (24,99 euros) et à plus long terme, des accessoires dédiés à certains jeux comme un volant.

L'ultime combat d'action-réflexion!

PuyoPuyo™ TETRIS®

Frantic Four-Player Puzzle Mashup!

Disponible le 28.04.2017

Sur PS4 et Nintendo Switch

3™
www.pegi.info
PROVISIONAL

PS4

NINTENDO SWITCH™

OFFICIAL TETRIS PRODUCT
TETRIS.COM

SEGA®

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Puyo Puyo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Tetris ® & © 1985~2017 Tetris Holding. Tetris logos, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding. Licensed to The Tetris Company. Tetris Game Design by Alexey Pajitnov. Tetris Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved.

Sublicensed to and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria

"PS", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.