EDITION SPECIALE - IDEF 2019

RETROUVEZ NOTRE ENQUÊTE EXCLUSIVE DU JEU VIDÉO

IDEF

MultiMédia

IDEF

ISSN 1267-7663

DEATH STRANDING™

18 www.pegi.info PROVISOIRE

KOJIMA PRODUCTIONS

PS4 Pro

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.
Death Stranding™ ©2019 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. Created and developed by Kojima Productions. "Death Stranding" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. DEATH STRANDING™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.

PS4 Pro

PLAN MARKETING

	JUIN-SEPT	OCTOBRE	NOVEMBRE
TV		●	●
CINEMA		●	●
AFFICHAGE			●
DIGITAL	●	●	●
RADIO			●
PRESSE		●	●
TRADE	●	●	●

BONUS DE PRÉCOMMANDE

THÈME DYNAMIQUE PS4™ | AVATAR CHIBI LUDENS

LUNETTES « SAM » DORÉE

PLAQUE DE BLINDAGE DORÉE

CHAPEAU DORÉ

SQUELETTE DE VITESSE DORÉ

PROVISOIRE

* LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS.

Death Stranding™ ©2019 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Ltd. Created and developed by Kojima Productions. *Death Stranding' is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. DEATH STRANDING™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p. PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.

*'PS4' and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, 'PS4' is a trademark of the same company.

LICENSED PRODUCT

Playseat®

Vivez l'émotion de la Formule 1® à la maison avec les tout premiers simulateurs de course officiels de Formule 1® sous licence ! Réalisme, plaisir et confort supérieurs : Les fans de Formule 1® peuvent devenir leur propre héros de course à la maison avec Playseat® !

ASTON MARTIN
Red Bull RACING

exertis

Playseat STORE

www.playseatstore.co.uk

SOMMAIRE

MM1 HS - SPECIAL IDEF - JUILLET 2019

6

23e ENQUÊTE DU JEU VIDÉO

Les résultats de cette 23e édition, réalisée par MultiMédia à la Une, montre l'importance de garder des liens entre éditeurs et distributeurs pour maintenir un bon niveau d'activité en plaçant en tête des acteurs comme Bigben, Just for Games et Ubisoft.

38

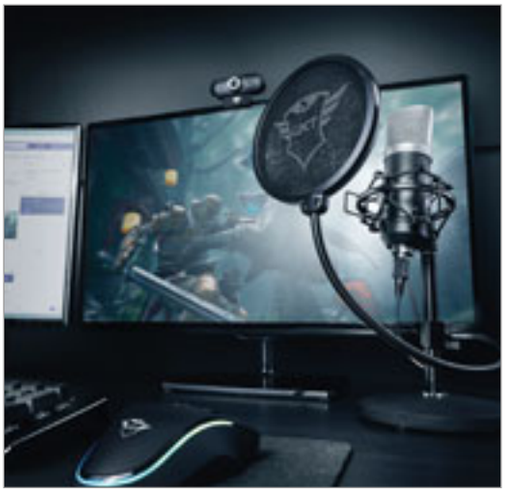
« LE JEU VIDÉO EST À LA CROISÉE DES CHEMINS »

Le jeu vidéo se porte globalement plutôt bien mais doit continuer à se réinventer. Sandrine Vigroux et Aurélie Gouttebarge de GfK France, font le point sur le début d'année pour le marché du jeu vidéo en France et nous donne leurs perspectives.

28

« UNE CROISSANCE MOYENNE ANNUELLE ENTRE 2018 ET 2022 DE 9 % POUR LE JEU VIDÉO »

Dans le jeu vidéo se croisent des géants, des développeurs innovants et une distribution qui doit sans cesse se renouveler. Pour décrypter les tendances qui porteront le futur du jeu vidéo, interview de Tom Wijman, analyste marché senior chez Newzoo.



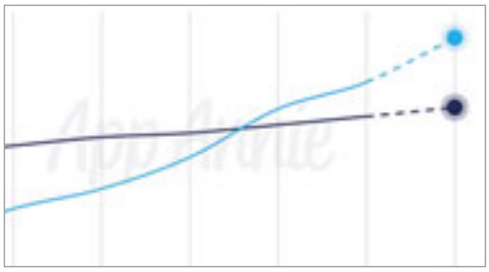
26

TRUST / DS DISTRIBUTION, UNE ALLIANCE GAGNANTE

Trust progresse très vite sur les marchés du gaming et du computing. Afin de l'accompagner dans sa croissance, il s'est allié à DS Distribution. MBS Agency (dans cet article David Garnier et Mhand Ait Elasri), qui représente la marque en France et Gilles Meissonnier, directeur général de DS Distribution, nous expliquent les tenants et aboutissants de cet accord.

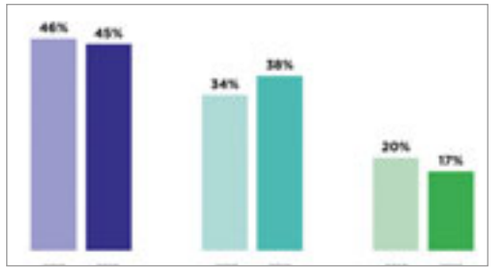
46

« LA MONÉTISATION DES JEUX VIDÉO A BEAUCOUP ÉVOLUÉ »



24

LES MAJORS DU JEU VIDÉO CONFIRMENT LEUR FORME

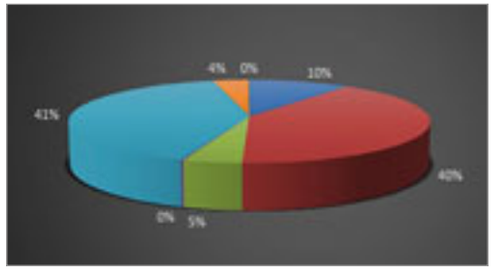


34

PRODUITS TECHNIQUES, LA MARCHE EN AVANT VERS LE PREMIUM

44

TOUS LES MARCHÉS BIEN ORIENTÉS POUR LE JEU VIDÉO



UNE 23e ENQUÊTE DU JEU VIDÉO : DE L'IMPORTANCE DE GARDER DES RELATIONS SOUTENUES

Les résultats de cette 23e édition, réalisée par MultiMédia à la Une, montre l'importance de garder des liens étroits entre éditeurs et distributeurs pour maintenir un bon niveau d'activité en plaçant en tête des acteurs comme Bigben, Just for Games et Ubisoft. Comme chaque année, MultiMédia à la Une vous propose une synthèse complète des notes des prestations commerciales, éditoriales et opérationnelles des éditeurs-distributeurs de jeu vidéo, reflet des relations entre éditeurs et enseignes. Analyse et résultats complets.

MÉTHODOLOGIE

Comme chaque année, l'objectif de notre Enquête est d'attribuer aux principaux éditeurs-distributeurs de jeu vidéo une note d'appréciation générale sur leurs prestations commerciales, éditoriales et opérationnelles. **Il est important de rappeler que toutes ces notes ne sont que le reflet de l'état de satisfaction des acheteurs (1 - très insatisfaisant, 2 - insatisfaisant, 3 - passable, 4 - satisfaisant, 5 - très satisfaisant - cf. méthodologie)** et en aucun cas de l'activité réelle des éditeurs et distributeurs. Ce sondage est opéré auprès des principaux acheteurs des centrales du secteur. Les notes par secteur sont réalisées à partir d'une moyenne de l'ensemble des notes recueillies sur la catégorie (GSA, GSS, etc.). Rappelons que la note des grossistes n'intervient pas dans le calcul de la note globale qui ne cumule que les notes de la Grande Distribution et celles des Multi-spécialistes + E-commerce. Le poids de l'activité des grossistes étant difficile à évaluer. Néanmoins, les notes des grossistes, maillon essentiel de la distribution, sont là pour vous éclairer sur une partie non négligeable de l'activité du secteur du jeu vidéo. A noter qu'il n'y a pas eu d'évolution dans notre liste des éditeurs-distributeurs qui demeure stable par rapport à 2018.

Pour cette 23e édition, MultiMédia à la Une tient à remercier l'ensemble des acheteurs du jeu vidéo sans qui cette Enquête ne pourrait exister depuis toutes ces années. Une Enquête qui, nous l'espérons, contribue, année après année, à soutenir l'activité et les acteurs du secteur du jeu vidéo. A noter que cette nouvelle édition se place dans un marché du jeu vidéo, plus complexe que jamais à analyser.

DE L'IMPORTANCE DE GARDER DES RELATIONS SOUTENUES

Les résultats de cette 23e édition s'inscrivent en effet dans un nouveau contexte. Les relations entre les éditeurs de jeu vidéo et la distribution achèvent un cycle. Celui où les deux avaient besoin d'une adhésion totale de l'autre camp afin de faire progresser la cause commune. On peut le regretter, ou invoquer la fatalité de la montée en puissance inexorable du digital, mais en tout cas, les impacts sont là et notre enquête le démontre année après année. Le degré de satisfaction de la distribution dans ses relations avec les acteurs du jeu vidéo software baisse. Notre édition 2018 avait marqué une chute des notes (en moyenne de 12,8 à 12,3) et celle de 2019 s'inscrit également dans cette tendance. La moyenne générale mitigée de cette année, 12,2, en légère baisse de 0.1, est de plus un peu trompeuse. En effet, quelques bons élèves (Bigben, Just For Games, Ubisoft, Take 2...) cachent un ventre mou aux notes très moyennes et un gruppetto qui s'étoffe tel celui d'une étape de Tour de France à l'Alpe d'Huez. Celui-ci se compose en grande majorité d'acteurs ayant beaucoup digitalisés leurs activités, ou ayant (volontairement

3 Meilleures Notes

GÉNÉRAL	
BIGBEN	14,6
JUST FOR GAMES	14,4
TAKE 2 / UBISOFT	14,2
COMMERCIAL	
BIGBEN	15,6
JUST FOR GAMES	15,2
UBISOFT	13,5
EDITION	
TAKE 2	16,2
SONY I.E./ UBISOFT	15,9
BANDAI NAMCO ENT.	14,9

3 Meilleures Progressions

GÉNÉRAL	
BIGBEN	12%
WARNER BROS I.E.	5%
FOCUS HOME INTERACTIVE	5%
COMMERCIAL	
BIGBEN	14%
WARNER BROS I.E.	7%
BETHESDA	5%
EDITION	
TAKE 2	21%
FOCUS HOME INTERACTIVE	17%
CAPCOM	15%

GÉNÉRAL	NOTES	EDITEUR
GSA	14	UBISOFT
GSS + e-commerce	15,4	JUST FOR GAMES
Grossiste	15,4	TAKE 2

COMMERCIAL	NOTES	EDITEUR
GSA	13,8	BIGBEN
GSS + e-commerce	16,5	BIGBEN
Grossiste	15,5	TAKE 2

EDITION	NOTES	EDITEUR
GSA	16	UBISOFT
GSS + e-commerce	16,9	TAKE 2
Grossiste	15,4	SONY I.E.

par Yoan Langlais avec la participation de Vladimir Lelouvier

ou involontairement) réduit la voilure en termes de nombre de sorties. Ce qui limite d'autant les équipes et les relations au quotidien entre les équipes. En effet, un certain nombre d'acteurs se sont décidés à la vue de la montée en puissance du digital dans leur chiffre d'affaires et dans leurs modèles économiques, à réduire à la fois, leurs équipes commerciales, et le nombre de produits proposés. Le faible nombre de blockbusters prévus pour cette fin d'année et la « tristesse » de l'édition 2019 de l'E3 s'avèrent symptomatiques de cette tendance. Les notes de l'année prochaine seront donc intéressantes à analyser dans ce nouveau contexte. Cela impose également aux distributeurs de réfléchir à la place du secteur du jeu vidéo, et sur les arbitrages à faire, notamment vis-à-vis du hardware gaming qui progresse de son côté. On peut également constater que les plus importantes progressions de l'année sont souvent le fait d'acteurs ayant une belle activité récente comme Take 2 (Red Dead Redemption 2, NBA 2K...), Sony (Spider-Man, Days Gone...), Warner (Mortal Kombat XI) ou Bigben (qui a fait du software une priorité).

UN COCORICO MÉRITÉ

Il est également intéressant de constater que les trois premiers au Général, mais aussi (et c'est encore plus marqué) sur la partie Commercial des critères, sont trois acteurs français. C'est à dire trois acteurs motivés qui entretiennent des relations soutenues avec la distribution hexagonale dont ils ont fait un partenaire privilégié. Ce sont aussi trois acteurs qui maintiennent ce niveau constant depuis plusieurs années, et que l'on retrouve dans toutes nos éditions la plupart du temps dans notre Top 5. En revanche, ils possèdent trois profils bien différents. Bigben est un « multi-spécialiste » qui propose de nombreux produits physiques aux revendeurs : accessoires de téléphonie, accessoires gaming, et de plus en plus de software jeu vidéo. Ces relations continues avec la distribution peuvent expliquer en partie les (très) bonnes notes du Nordiste sur les critères Réactivité en cas de problème et Gestion des retours où il obtient les meilleures notes. Just For Games, le « bon élève » traditionnel de notre enquête, s'est mis lui au service de la distribution depuis des années avec ses gammes de réédition ou de rétrogaming. Il se distingue notamment sur le critère Rentabilité et Conditions commerciales où il obtient la meilleure note. Ubisoft est pour sa part, un géant du secteur, une major créatrice de blockbusters, aux activités transmédia et aux revenus de plus en plus digitalisé. Ce qui prouve que ce n'est pas le profil de société qui est le critère discriminant de notre enquête, mais les relations quotidiennes et la présence sur le terrain.

SONY PROGRESSE

Côté constructeurs, Sony I.E. réalise une bonne progression avec une note moyenne qui passe la barre des 13. Le reflet sans doute d'une bonne année. Nintendo se distingue, comme toujours, sur le critère Qualités des nouveautés avec un très bon 18, reflet de la qualité de ses nombreuses nouveautés de l'année. A noter que les moyennes de Nintendo et de Microsoft sont largement impactées par leur traditionnelle très faible note sur le critère Gestion des retours. Microsoft stagne à un niveau relativement faible en raison de certains choix stratégiques. Enfin, côté distribution, malgré une bonne année, on s'inquiète du durcissement des conditions de reprises des éditeurs qui impactent désormais les mises en place. La guerre des prix contribuent également à faire baisser la rentabilité du secteur du jeu vidéo. Le critère Rentabilité et conditions commerciales enregistre une baisse de 12 %, passant de 12,2 à 10,1. L'édition de 2020 de notre enquête sera donc un éclairage intéressant sur les mutations en cours du secteur du jeu vidéo et sur leurs impacts sur les relations entre éditeurs et distributeurs. A noter également que la distribution et notamment les spécialistes du jeu vidéo ont pour beaucoup, déjà fait évoluer les concepts de leur magasin afin d'élargir leurs offres à l'ensemble de l'écosystème du gaming et plus généralement de l'Entertainement. Avec une nouvelle offre d'accessoires gaming (souris, clavier, etc...) et de produits dérivés de la Culture Geek, les enseignes cherchent à créer un nouveau mix-produit en magasin pour maintenir la rentabilité de leur activité. ■

Meilleures notes par critères

Commerciales	Notes	Editeur
Régularité des contacts et/ou visites en magasins	16,8	SONY I.E./ UBISOFT
Suivi des commandes et livraisons	16,7	TAKE 2
Réactivité en cas de problème	17,5	BIGBEN
Gestion des retours	15,0	BIGBEN
Information client, Publicité et PLV	15,4	SONY I.E.
Rentabilité / conditions commerciales	15	JUST FOR GAMES
Editoriales & opérationnelles	**Notes**	**Editeur**
Qualité des nouveautés	18	NINTENDO / TAKE 2
Gestion du fond de catalogue	15,1	UBISOFT
Opérations commerciales / promotions	15,7	UBISOFT

Classement général

Notes prestations commerciales et éditoriales (cumulées)			2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
505 GAMES	7,8	9,3	**8,8**	10,1	-13%
ACTIVISION BLIZZARD	10,2	10,2	**10,2**	11,5	-11%
BANDAI NAMCO ENT.	13,0	14,1	**13,7**	14,1	-3%
BETHESDA	11,9	11,2	**11,4**	12,4	-8%
BIGBEN	13,0	15,3	**14,6**	13,0	12%
CAPCOM	12,7	12,0	**12,2**	12,3	-1%
ELECTRONIC ARTS	12,1	12,5	**12,4**	12,9	-4%
FOCUS HOME INTERACTIVE	10,4	12,6	**11,9**	11,3	5%
JUST FOR GAMES	12,4	15,4	**14,4**	14,2	1%
KOCH MEDIA	9,2	12,5	**11,4**	12,0	-5%
KONAMI	10,4	11,0	**10,8**	11,3	-4%
MICROSOFT	9,3	9,8	**9,6**	9,7	-1%
NINTENDO	9,9	12,1	**11,4**	11,7	-3%
SONY I.E.	13,0	13,2	**13,1**	12,7	4%
TAKE 2	12,7	14,9	**14,2**	13,9	3%
UBISOFT	14,0	14,4	**14,2**	14,4	-1%
WARNER BROS I.E.	11,5	13,5	**12,8**	12,2	5%
Moyenne générale	11,4	12,6	**12,2**	12,3	-1%

METHODOLOGIE 2019

Le panel

Pour cette 23e édition, MultiMédia à la Une a dépouillé les questionnaires renvoyés par 16 centrales et grossistes de la distribution, interrogées entre fin-avril et début juin, sur un total de 19, soit un taux de réponses significatif de près de 85 %.

Les répondants sont tous des acheteurs de jeu vidéo de centrales des magasins ou des sites internet. Pour des raisons de confidentialité, nous nous sommes engagés auprès d'eux à ne pas communiquer leurs noms ou celui de leur enseigne. Ces enseignes sont les principaux leaders représentatifs des principales familles de la distribution directe. Nous avons classé les grossistes à part, en raison de leur rôle d'intermédiaire entre éditeurs / distributeurs et les magasins. Rappelons que ce sondage n'a pour objectif que d'évaluer le degré de satisfaction des acheteurs à l'occasion des relations commerciales qu'ils entretiennent avec les éditeurs. Tous ces résultats doivent être replacés dans un contexte plus général où interviennent, entre autres, le poids économique de chaque catalogue, leur spécificité, la taille des effectifs des forces de vente et les politiques commerciales des éditeurs. Il appartient donc à chacun de juger du degré de pertinence de ces résultats au regard de sa stratégie retenue dans le cadre concurrentiel du marché.

Les neuf critères

Les répondants ont noté les éditeurs / distributeurs sur six critères considérés objectifs et pertinents sur les prestations commerciales et sur trois critères complémentaires portant sur la politique éditoriale. **Les votants définissent leur indice de satisfaction pour chaque critère en attribuant une note de 1 à 5 (1 correspondant à très insatisfaisant, 3 à passable et 5 à très satisfaisant).**

Le choix des pondérations

Le schéma de pondération des réponses sur les neuf critères a été le suivant : le critère « Régularité des contacts » n'a qu'un coefficient 3 car les enseignes l'ont jugé moins important que le critère « Gestion des retours » (coef.5) par exemple. Pour les notes globales, la pondération porte aussi sur le poids économique des différents canaux de distribution (GSA et GSS+e-commerce). Pour la 17e édition, à l'image de l'institut GfK, nous avions réuni pour la première fois les catégories multi-spécialistes et e-commerce, désormais fusionnée. Rappelons que les notes cumulées par catégorie sont obtenues en réalisant une moyenne arithmétique sur l'ensemble des réponses. Enfin la note cumulée pour un éditeur est obtenue en cumulant les notes de l'ensemble des critères pondérés par le coefficient attribué à ce dernier (cf. synthèse des notes par éditeur).

par Yoan Langlais

Notes prestations commerciales			2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
505 GAMES	7,1	9,7	**8,9**	10,5	-16%
ACTIVISION BLIZZARD	9,2	9,5	**9,4**	10,8	-14%
BANDAI NAMCO ENT.	12,4	13,6	**13,2**	13,5	-3%
BETHESDA	11,9	12,3	**12,1**	11,6	5%
BIGBEN	13,8	16,5	**15,6**	13,7	14%
CAPCOM	12,0	10,9	**11,2**	12,2	-8%
ELECTRONIC ARTS	11,0	12,0	**11,7**	12,2	-4%
FOCUS HOME INTERACTIVE	9,8	12,3	**11,5**	11,4	1%
JUST FOR GAMES	13,0	16,2	**15,2**	14,9	2%
KOCH MEDIA	8,7	12,5	**11,2**	12,1	-7%
KONAMI	10,2	11,1	**10,8**	11,5	-6%
MICROSOFT	8,6	9,7	**9,3**	9,6	-2%
NINTENDO	8,0	11,5	**10,4**	11,1	-6%
SONY I.E.	12,0	11,8	**11,9**	11,6	3%
TAKE 2	11,7	14,0	**13,3**	14,0	-5%
UBISOFT	13,0	13,7	**13,5**	13,7	-1%
WARNER BROS I.E.	11,4	13,4	**12,7**	11,9	7%
Moyenne générale	10,8	12,4	**11,9**	12,1	-2%

Notes éditoriales & opérationnelles			2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
505 GAMES	9,2	8,5	**8,7**	9,3	-6%
ACTIVISION BLIZZARD	12,4	11,8	**12,0**	12,9	-7%
BANDAI NAMCO ENT.	14,2	15,2	**14,9**	15,3	-3%
BETHESDA	12,0	8,7	**9,8**	14,2	-31%
BIGBEN	11,2	12,7	**12,2**	11,6	-5%
CAPCOM	14,2	14,5	**14,4**	12,5	15%
ELECTRONIC ARTS	14,5	13,6	**13,9**	14,6	-5%
FOCUS HOME INTERACTIVE	11,6	13,3	**12,8**	10,9	17%
JUST FOR GAMES	11,0	13,5	**12,7**	12,7	=
KOCH MEDIA	10,5	12,5	**11,8**	11,9	-1%
KONAMI	10,8	10,8	**10,8**	10,8	=
MICROSOFT	10,9	10,1	**10,3**	10,0	4%
NINTENDO	14,0	13,4	**13,6**	13,0	4%
SONY I.E.	15,0	16,3	**15,9**	15,0	6%
TAKE 2	14,8	16,9	**16,2**	13,4	21%
UBISOFT	16,0	15,8	**15,9**	16,0	-1%
WARNER BROS I.E.	11,7	13,7	**13,0**	12,8	2%
Moyenne générale	12,6	13,0	**12,9**	12,8	1%

© 2019 - MultiMédia à la Une

par Yoan Langlais

Récapitulatif par critère

Notes prestations commerciales	NOTE MOYENNE SUR 20						2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de problème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	9,4	11,0	9,4	6,4	9,7	9,0	**8,9**	10,5	-16%
ACTIVISION BLIZZARD	14,0	15,4	10,0	4,0	11,7	6,7	**9,4**	10,8	-14%
BANDAI NAMCO ENT.	15,8	15,8	14,6	9,3	12,6	12,3	**13,2**	13,5	-3%
BETHESDA	13,6	14,8	12,2	10,4	10,8	11,5	**12,1**	11,6	5%
BIGBEN	15,0	16,6	17,5	15,0	11,0	14,5	**15,6**	13,7	14%
CAPCOM	13,4	14,0	13,0	7,3	11,0	10,0	**11,2**	12,2	-8%
ELECTRONIC ARTS	14,1	14,6	12,5	10,5	13,7	7,6	**11,7**	12,2	-4%
FOCUS HOME INTERACTIVE	12,7	14,7	11,7	7,7	11,0	12,7	**11,5**	11,4	1%
JUST FOR GAMES	15,0	14,7	17,0	14,0	12,4	15,0	**15,2**	14,9	2%
KOCH MEDIA	11,6	13,8	12,1	8,5	9,8	11,7	**11,2**	12,1	-7%
KONAMI	12,7	14,4	13,7	5,3	10,7	9,3	**10,8**	11,5	-6%
MICROSOFT	15,4	10,7	10,3	4,3	8,7	8,7	**9,3**	9,6	-2%
NINTENDO	16,4	14,7	11,4	4,0	14,7	8,0	**10,4**	11,1	-6%
SONY I.E.	16,8	13,7	13,6	7,6	15,4	8,7	**11,9**	11,6	3%
TAKE 2	16,4	16,7	14,7	7,9	13,2	13,1	**13,3**	14,0	-5%
UBISOFT	16,8	15,9	14,0	10,7	15,0	11,7	**13,5**	13,7	-1%
WARNER BROS I.E.	13,0	14,3	14,3	10,3	12,6	12,1	**12,7**	11,9	7%
Moyenne générale	14,2	14,5	13,1	8,4	12,0	10,7	**11,9**	12,1	-2%

(-) Non Significatif

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	9,0	8,4	8,4	**8,7**	9,3	-6%
ACTIVISION BLIZZARD	13,7	9,2	11,0	**12,0**	12,9	-7%
BANDAI NAMCO ENT.	16,0	13,6	13,8	**14,9**	15,3	-3%
BETHESDA	10,2	8,8	9,7	**9,8**	14,2	-31%
BIGBEN	12,0	10,8	13,5	**12,2**	11,6	5%
CAPCOM	15,5	12,5	13,9	**14,4**	12,5	15%
ELECTRONIC ARTS	14,5	12,5	13,8	**13,9**	14,6	-5%
FOCUS HOME INTERACTIVE	15,2	10,3	10,3	**12,8**	10,9	17%
JUST FOR GAMES	11,5	14,7	13,4	**12,7**	12,7	=
KOCH MEDIA	13,4	9,2	11,0	**11,8**	11,9	-1%
KONAMI	11,5	10,1	10,1	**10,8**	10,8	=
MICROSOFT	8,8	9,3	13,6	**10,3**	10,0	4%
NINTENDO	18,0	13,7	6,1	**13,6**	13,0	4%
SONY I.E.	17,1	13,9	15,2	**15,9**	15,0	6%
TAKE 2	18,0	13,6	15,0	**16,2**	13,4	21%
UBISOFT	16,3	15,1	15,7	**15,9**	16,0	-1%
WARNER BROS I.E.	13,7	12,6	12,3	**13,0**	12,8	2%
Moyenne générale	13,8	11,7	12,2	**12,9**	12,8	1%

© 2019 - MultiMédia à la Une

steelseries FOR GLORY

PAR LES INVENTEURS DU CLAVIER MÉCANIQUE GAMING

APEX 7

L'Apex 7 est un clavier mécanique de gaming assurant une performance et une durabilité garantie de 50 millions de pressions de touche en utilisant le type de switch ultra-rapide de votre choix: rouge, bleu ou marron.

AFFICHAGE INTELLIGENT OLED

L'affichage intelligent OLED fournit des informations provenant directement des jeux et des applications.

UN REPOSE-MAIN MAGNÉTIQUE DÉTACHABLE À LA SURFACE DOUCE

Une solution magnétique simple pour une fixation facile et stable, un soutien complet de la paume et une finition douce durable qui vous permettront d'écrire ou de jouer en tout confort aussi longtemps que vous le souhaitez.

ALLIAGE EN ALUMINIUM DE QUALITÉ AÉRONAUTIQUE

La structure en métal de série 5000 a été conçue pour offrir une durabilité à vie et une solidité à toute épreuve, ce qui en fait la pièce maîtresse idéale de toute installation haut-de-gamme.

Récapitulatif par critère commercial

Toutes typologies d'enseignes

Régularité contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
505 GAMES	6,0	11,0	**9,4**	10,3	-9%
ACTIVISION BLIZZARD	13,0	14,4	**14,0**	13,5	4%
BANDAI NAMCO GAMES	14,0	16,7	**15,8**	15,2	4%
BETHESDA	12,0	14,4	**13,6**	13,2	3%
BIGBEN	13,0	16,0	**15,0**	14,7	2%
CAPCOM	12,0	14,0	**13,4**	12,1	10%
ELECTRONIC ARTS	13,3	14,4	**14,1**	15,1	-7%
FOCUS HOME INTERACTIVE	10,0	14,0	**12,7**	11,8	8%
JUST FOR GAMES	13,0	16,0	**15,0**	14,9	1%
KOCH MEDIA	9,3	12,7	**11,6**	14,2	-18%
KONAMI	10,0	14,0	**12,7**	13,1	-3%
MICROSOFT	12,0	17,0	**15,4**	13,6	13%
NINTENDO	12,0	18,4	**16,4**	15,1	8%
SONY I.E.	15,0	17,6	**16,8**	16,2	3%
TAKE 2	12,0	18,4	**16,4**	15,5	5%
UBISOFT	15,0	17,6	**16,8**	14,3	17%
WARNER BROS I.E.	11,0	14,0	**13,0**	12,7	3%
Moyenne générale	11,9	15,3	**14,2**	13,9	3%

Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
505 GAMES	9,0	12,0	**11,0**	11,7	-6%
ACTIVISION BLIZZARD	14,0	16,0	**15,4**	16,8	-9%
BANDAI NAMCO GAMES	14,0	16,7	**15,8**	16,6	-5%
BETHESDA	14,0	15,2	**14,8**	13,7	8%
BIGBEN	15,0	17,3	**16,6**	13,7	21%
CAPCOM	14,0	14,0	**14,0**	14,3	-2%
ELECTRONIC ARTS	13,3	15,2	**14,6**	14,5	1%
FOCUS HOME INTERACTIVE	12,0	16,0	**14,7**	13,6	8%
JUST FOR GAMES	12,0	16,0	**14,7**	14,0	5%
KOCH MEDIA	10,7	15,3	**13,8**	14,0	-1%
KONAMI	13,0	15,0	**14,4**	14,0	3%
MICROSOFT	10,0	11,0	**10,7**	10,5	2%
NINTENDO	12,0	16,0	**14,7**	15,0	-2%
SONY I.E.	14,0	13,6	**13,7**	12,8	7%
TAKE 2	14,7	17,6	**16,7**	15,7	6%
UBISOFT	14,0	16,8	**15,9**	16,0	-1%
WARNER BROS I.E.	12,0	15,3	**14,3**	14,5	-1%
Moyenne générale	12,8	15,2	**14,5**	14,2	2%

par Yoan Langlais

Récapitulatif par critère commercial

Toutes typologies d'enseignes

Réactivité en cas de problème (coef. 6)	NOTE MOYENNE SUR 20		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
505 GAMES	6,0	11,0	**9,4**	12,1	-22%
ACTIVISION BLIZZARD	9,0	10,4	**10,0**	12,8	-22%
BANDAI NAMCO GAMES	13,0	15,3	**14,6**	16,2	-10%
BETHESDA	11,0	12,8	**12,2**	11,4	7%
BIGBEN	15,0	18,7	**17,5**	13,6	29%
CAPCOM	13,0	13,0	**13,0**	13,4	-3%
ELECTRONIC ARTS	12,0	12,8	**12,5**	13,7	-9%
FOCUS HOME INTERACTIVE	11,0	12,0	**11,7**	10,6	10%
JUST FOR GAMES	14,0	18,4	**17,0**	14,9	14%
KOCH MEDIA	9,3	13,3	**12,1**	11,5	5%
KONAMI	11,0	15,0	**13,7**	12,9	6%
MICROSOFT	11,0	10,0	**10,3**	9,7	6%
NINTENDO	6,7	13,6	**11,4**	12,9	-12%
SONY I.E.	12,0	14,4	**13,6**	12,0	14%
TAKE 2	12,0	16,0	**14,7**	15,4	-4%
UBISOFT	13,0	14,4	**14,0**	14,5	-4%
WARNER BROS I.E.	12,0	15,3	**14,3**	12,0	19%
Moyenne générale	11,2	13,9	**13,1**	12,9	1%

Gestion des retours (Coef. 5)	NOTE MOYENNE SUR 20		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient enseignes		
505 GAMES	5,0	7,0	**6,4**	7,3	-13%
ACTIVISION BLIZZARD	4,0	4,0	**4,0**	5,0	-20%
BANDAI NAMCO GAMES	12,0	8,0	**9,3**	8,4	11%
BETHESDA	12,0	9,6	**10,4**	7,7	34%
BIGBEN	13,0	16,0	**15,0**	12,9	17%
CAPCOM	10,0	6,0	**7,3**	7,5	-3%
ELECTRONIC ARTS	10,7	10,4	**10,5**	8,9	17%
FOCUS HOME INTERACTIVE	7,0	8,0	**7,7**	9,6	-20%
JUST FOR GAMES	13,0	14,4	**14,0**	15,4	-9%
KOCH MEDIA	8,0	8,7	**8,5**	9,8	-14%
KONAMI	8,0	4,0	**5,3**	6,6	-20%
MICROSOFT	5,0	4,0	**4,3**	5,7	-24%
NINTENDO	4,0	4,0	**4,0**	5,4	-26%
SONY I.E.	12,0	5,6	**7,6**	7,5	2%
TAKE 2	9,3	7,2	**7,9**	8,9	-12%
UBISOFT	13,0	9,6	**10,7**	12,1	-12%
WARNER BROS I.E.	11,0	10,0	**10,3**	8,9	16%
Moyenne générale	9,2	8,0	**8,4**	8,7	-3%

© 2019 - MultiMédia à la Une

Récapitulatif par critère commercial

Toutes typologies d'enseignes

Information clients, Publicité et PLV (coef. 1)	NOTE MOYENNE SUR 20 PONDÉRÉE PAR ENSEIGNE		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	7,0	11,0	**9,7**	11,4	-15%
ACTIVISION BLIZZARD	11,0	12,0	**11,7**	13,8	-15%
BANDAI NAMCO GAMES	11,0	13,3	**12,6**	14,6	-14%
BETHESDA	10,0	11,2	**10,8**	11,4	-5%
BIGBEN	9,0	12,0	**11,0**	11,6	-5%
CAPCOM	11,0	11,0	**11,0**	11,4	-4%
ELECTRONIC ARTS	10,7	15,2	**13,7**	14,0	-2%
FOCUS HOME INTERACTIVE	9,0	12,0	**11,0**	11,6	-5%
JUST FOR GAMES	10,0	13,6	**12,4**	12,8	-2%
KOCH MEDIA	8,0	10,7	**9,8**	11,5	-15%
KONAMI	10,0	11,0	**10,7**	11,7	-9%
MICROSOFT	8,0	9,0	**8,7**	12,8	-32%
NINTENDO	12,0	16,0	**14,7**	14,8	-1%
SONY I.E.	14,0	16,0	**15,4**	15,2	1%
TAKE 2	10,7	14,4	**13,2**	14,6	-10%
UBISOFT	13,0	16,0	**15,0**	14,6	3%
WARNER BROS I.E.	11,0	13,3	**12,6**	12,9	-3%
Moyenne générale	10,3	12,8	**12,0**	13,0	-8%

Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	NOTE MOYENNE SUR 20 PONDÉRÉE PAR ENSEIGNE		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	11,0	8,0	**9,0**	11,1	-19%
ACTIVISION BLIZZARD	9,0	5,6	**6,7**	8,0	-16%
BANDAI NAMCO GAMES	10,0	13,3	**12,3**	12,3	=
BETHESDA	12,0	11,2	**11,5**	14,0	-18%
BIGBEN	14,0	14,7	**14,5**	14,4	1%
CAPCOM	12,0	9,0	**10,0**	15,1	-34%
ELECTRONIC ARTS	6,7	8,0	**7,6**	9,5	-21%
FOCUS HOME INTERACTIVE	10,0	14,0	**12,7**	13,1	-3%
JUST FOR GAMES	13,0	16,0	**15,0**	15,3	-2%
KOCH MEDIA	6,7	14,0	**11,7**	12,8	-9%
KONAMI	10,0	9,0	**9,3**	12,1	-23%
MICROSOFT	6,0	10,0	**8,7**	9,6	-9%
NINTENDO	8,0	8,0	**8,0**	8,6	-7%
SONY I.E.	8,0	9,0	**8,7**	10,7	-19%
TAKE 2	12,0	13,6	**13,1**	15,9	-18%
UBISOFT	11,0	12,0	**11,7**	12,0	-3%
WARNER BROS I.E.	11,0	12,7	**12,1**	12,9	-6%
Moyenne générale	10,0	11,1	**10,7**	12,2	-12%

© 2018 - MultiMédia à la Une

par Yoan Langlais

Récapitulatif par critère éditorial et opérationnel

Toutes typologies d'enseignes

Qualité des nouveautés (coef. 5)	NOTE MOYENNE SUR 20 PONDÉRÉE PAR ENSEIGNE		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	11,2	8,0	**9,0**	9,6	-6%
ACTIVISION BLIZZARD	14,4	13,3	**13,7**	14,4	-5%
BANDAI NAMCO GAMES	16,0	16,0	**16,0**	15,3	5%
BETHESDA	13,6	8,7	**10,2**	14,3	-28%
BIGBEN	12,0	12,0	**12,0**	11,7	3%
CAPCOM	16,0	15,2	**15,5**	13,6	13%
ELECTRONIC ARTS	17,0	13,3	**14,5**	15,3	-5%
FOCUS HOME INTERACTIVE	13,6	16,0	**15,2**	11,9	28%
JUST FOR GAMES	10,4	12,0	**11,5**	12,0	-4%
KOCH MEDIA	12,0	14,0	**13,4**	12,6	6%
KONAMI	12,0	11,2	**11,5**	11,6	-1%
MICROSOFT	10,4	8,0	**8,8**	10,6	-17%
NINTENDO	17,0	18,4	**18,0**	16,4	9%
SONY I.E.	16,0	17,6	**17,1**	16,4	4%
TAKE 2	17,0	18,4	**18,0**	12,7	41%
UBISOFT	17,0	16,0	**16,3**	16,5	-1%
WARNER BROS I.E.	13,0	14,0	**13,7**	12,5	10%
Moyenne générale	14,0	13,7	**13,8**	13,4	3%

Gestion du fonds de catalogue (Coef. 2)	NOTE MOYENNE SUR 20 PONDÉRÉE PAR ENSEIGNE		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	7,2	9,0	**8,4**	9,6	-12%
ACTIVISION BLIZZARD	10,4	8,7	**9,2**	11,3	-18%
BANDAI NAMCO GAMES	12,8	14,0	**13,6**	15,4	-11%
BETHESDA	10,4	8,0	**8,8**	13,3	-34%
BIGBEN	10,4	11,0	**10,8**	10,8	=
CAPCOM	12,0	12,8	**12,5**	12,1	4%
ELECTRONIC ARTS	12,0	12,7	**12,5**	13,3	-7%
FOCUS HOME INTERACTIVE	9,6	10,7	**10,3**	10,4	-1%
JUST FOR GAMES	12,0	16,0	**14,7**	13,8	7%
KOCH MEDIA	9,0	9,3	**9,2**	10,1	-9%
KONAMI	9,6	10,4	**10,1**	9,5	7%
MICROSOFT	10,4	8,8	**9,3**	9,0	4%
NINTENDO	14,0	13,6	**13,7**	13,0	6%
SONY I.E.	14,4	13,6	**13,9**	12,2	14%
TAKE 2	12,0	14,4	**13,6**	14,6	-6%
UBISOFT	15,0	15,2	**15,1**	15,8	-4%
WARNER BROS I.E.	11,0	13,3	**12,6**	12,5	1%
Moyenne générale	11,3	11,9	**11,7**	12,1	-4%

© 2019 - MultiMédia à la Une

Récapitulatif par critère éditorial et opérationnel

Toutes typologies d'enseignes

Opérations commerciales promotion (coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20 PONDÉRÉE PAR ENSEIGNE		2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	GSA	GSS+ecom	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	7,2	9,0	**8,4**	8,4	=
ACTIVISION BLIZZARD	10,4	11,3	**11,0**	11,7	-6%
BANDAI NAMCO GAMES	12,0	14,7	**13,8**	15,3	-10%
BETHESDA	10,4	9,3	**9,7**	14,6	-34%
BIGBEN	10,4	15,0	**13,5**	12,0	13%
CAPCOM	12,8	14,4	**13,9**	10,8	28%
ELECTRONIC ARTS	12,0	14,7	**13,8**	14,3	-3%
FOCUS HOME INTERACTIVE	9,6	10,7	**10,3**	9,7	7%
JUST FOR GAMES	11,2	14,4	**13,4**	13,0	3%
KOCH MEDIA	9,0	12,0	**11,0**	12,0	-8%
KONAMI	9,6	10,4	**10,1**	10,4	-2%
MICROSOFT	12,0	14,4	**13,6**	9,6	42%
NINTENDO	9,0	4,8	**6,1**	7,4	-17%
SONY I.E.	13,6	16,0	**15,2**	14,6	4%
TAKE 2	13,0	16,0	**15,0**	13,9	8%
UBISOFT	15,0	16,0	**15,7**	15,5	1%
WARNER BROS I.E.	10,0	13,3	**12,3**	13,6	-10%
Moyenne générale	11,0	12,7	**12,2**	12,2	=

Note moyenne par critère

Notes prestations commerciales	Régularité des contacts et/ou visites en magasin (Coef. 3)		Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)		Réactivité en cas de problème (Coef. 6)		Gestion des retours (Coef. 5)		Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)		Rentabilité / conditions commerciale (Coef. 4)	
	2019	2018	2019	2018	2019	2018	2019	2018	2019	2018	2019	2018
GSA	14,2	14,2	13,7	13,7	12,5	12,5	10,2	10,2	12,1	12,1	11,4	11,4
GSS+ ecommerce	13,7	13,7	14,4	14,4	13,1	13,1	8,0	8,0	13,4	13,4	12,5	12,5
Grossistes	12,4	12,6	14,2	13,8	13,0	13,2	9,6	9,3	11,8	12,0	11,6	11,3
Moyenne générale*	14,2	13,9	14,5	14,2	13,1	12,9	8,4	8,7	12,0	13,0	10,7	12,2
Variation	2,7%		1,9%		1,0%		-3,2%		-7,6%		-12,1%	

** moyenne établie sur la somme GSA+GSS pondérée par coeficient enseigne*

© 2019 - MultiMédia à la Une

Notes éditoriales & opérationnelles	Qualité des nouveautés (Coef. 5)		Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)		Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	
	2019	2018	2019	2018	2019	2018
GSA	13,7	13,7	11,0	11,0	11,2	11,2
GSS+ ecommerce	13,2	13,2	12,6	12,6	12,6	12,6
Grossistes	14,1	12,1	11,4	12,3	11,4	11,6
Moyenne générale	13,8	13,4	11,7	12,1	12,2	12,2
Variation	3,3%		-3,9%		0,1%	

** moyenne établie sur la somme GSA+GSS pondérée par coeficient enseigne*

par Yoan Langlais

GSA / Grande distribution

Notes prestations commerciales	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20					2019	Rappel 2018	Variation 19/18
		Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de problème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publi-cité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	6,0	9,0	6,0	5,0	7,0	11,0	**7,1**	9,8	-27%
ACTIVISION BLIZZARD	13,0	14,0	9,0	4,0	11,0	9,0	**9,2**	9,8	-6%
BANDAI NAMCO ENT.	14,0	14,0	13,0	12,0	11,0	10,0	**12,4**	14,4	-14%
BETHESDA	12,0	14,0	11,0	12,0	10,0	12,0	**11,9**	11,9	=
BIGBEN	13,0	15,0	15,0	13,0	9,0	14,0	**13,8**	14,1	-2%
CAPCOM	12,0	14,0	13,0	10,0	11,0	12,0	**12,0**	12,5	-4%
ELECTRONIC ARTS	13,3	13,3	12,0	10,7	10,7	6,7	**11,0**	13,1	-16%
FOCUS HOME INTERACTIVE	10,0	12,0	11,0	7,0	9,0	10,0	**9,8**	12,6	-22%
JUST FOR GAMES	13,0	12,0	14,0	13,0	10,0	13,0	**13,0**	14,1	-8%
KOCH MEDIA	9,3	10,7	9,3	8,0	8,0	6,7	**8,7**	12,2	-29%
KONAMI	10,0	13,0	11,0	8,0	10,0	10,0	**10,2**	11,4	-10%
MICROSOFT	12,0	10,0	11,0	5,0	8,0	6,0	**8,6**	8,4	2%
NINTENDO	12,0	12,0	6,7	4,0	12,0	8,0	**8,0**	10,6	-25%
SONY I.E.	15,0	14,0	12,0	12,0	14,0	8,0	**12,0**	11,2	8%
TAKE 2	12,0	14,7	12,0	9,3	10,7	12,0	**11,7**	13,9	-16%
UBISOFT	15,0	14,0	13,0	13,0	13,0	11,0	**13,0**	14,2	-8%
WARNER BROS I.E.	11,0	12,0	12,0	11,0	11,0	11,0	**11,4**	12,4	-8%
Moyenne générale	11,9	12,8	11,2	9,2	10,3	10,0	**10,8**	12,2	-11%

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotion (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	11,2	7,2	7,2	**9,2**	5,9	55%
ACTIVISION BLIZZARD	14,4	10,4	10,4	**12,4**	11,4	9%
BANDAI NAMCO ENT.	16,0	12,8	12,0	**14,2**	13,6	4%
BETHESDA	13,6	10,4	10,4	**12,0**	12,8	-6%
BIGBEN	12,0	10,4	10,4	**11,2**	12,1	-7%
CAPCOM	16,0	12,0	12,8	**14,2**	11,5	24%
ELECTRONIC ARTS	17,0	12,0	12,0	**14,5**	14,5	=
FOCUS HOME INTERACTIVEACTIVE	13,6	9,6	9,6	**11,6**	12,4	-6%
JUST FOR GAMES	10,4	12,0	11,2	**11,0**	12,1	-9%
KOCH MEDIA	12,0	9,0	9,0	**10,5**	13,0	-19%
KONAMI	12,0	9,6	9,6	**10,8**	12,3	-12%
MICROSOFT	10,4	10,4	12,0	**10,9**	9,5	14%
NINTENDO	17,0	14,0	9,0	**14,0**	13,1	7%
SONY I.E.	16,0	14,4	13,6	**15,0**	15,1	-1%
TAKE 2	17,0	12,0	13,0	**14,8**	13,4	11%
UBISOFT	17,0	15,0	15,0	**16,0**	16,2	-1%
WARNER BROS I.E.	13,0	11,0	10,0	**11,7**	11,9	-2%
Moyenne générale	14,0	11,3	11,0	**12,6**	12,4	1%

Notes cumulées	Commercial	Editorial	moyenne cumulée par coefficient critère
505 GAMES	7,1	9,2	**7,8**
ACTIVISION BLIZZARD	9,2	12,4	**10,2**
BANDAI NAMCO ENT.	12,4	14,2	**13,0**
BETHESDA	11,9	12,0	**11,9**
BIGBEN	13,8	11,2	**13,0**
CAPCOM	12,0	14,2	**12,7**
ELECTRONIC ARTS	11,0	14,5	**12,1**
FOCUS HOME INTERACTIVEACTIVE	9,8	11,6	**10,4**
JUST FOR GAMES	13,0	11,0	**12,4**
KOCH MEDIA	8,7	10,5	**9,2**
KONAMI	10,2	10,8	**10,4**
MICROSOFT	8,6	10,9	**9,3**
NINTENDO	8,0	14,0	**9,9**
SONY I.E.	12,0	15,0	**13,0**
TAKE 2	11,7	14,8	**12,7**
UBISOFT	13,0	16,0	**14,0**
WARNER BROS I.E.	11,4	11,7	**11,5**
Moyenne générale	10,8	12,6	**11,4**

© 2019 - MultiMédia à la Une

par Yoan Langlais

GSS (Multi-spécialiste) + e-commerce

Notes prestations commerciales	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	NOTE MOYENNE SUR 20					2019	2018	Variation 19/18
		Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de pro-blème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	11,0	12,0	11,0	7,0	11,0	8,0	**9,7**	10,8	-10%
ACTIVISION BLIZZARD	14,4	16,0	10,4	4,0	12,0	5,6	**9,5**	11,3	-16%
BANDAI NAMCO ENT.	16,7	16,7	15,3	8,0	13,3	13,3	**13,6**	13,2	3%
BETHESDA	14,4	15,2	12,8	9,6	11,2	11,2	**12,3**	11,5	7%
BIGBEN	16,0	17,3	18,7	16,0	12,0	14,7	**16,5**	13,5	23%
CAPCOM	14,0	14,0	13,0	6,0	11,0	9,0	**10,9**	12,1	-10%
ELECTRONIC ARTS	14,4	15,2	12,8	10,4	15,2	8,0	**12,0**	11,8	2%
FOCUS HOME INTERACTIVE	14,0	16,0	12,0	8,0	12,0	14,0	**12,3**	10,9	12%
JUST FOR GAMES	16,0	16,0	18,4	14,4	13,6	16,0	**16,2**	15,2	6%
KOCH MEDIA	12,7	15,3	13,3	8,7	10,7	14,0	**12,5**	12,0	4%
KONAMI	14,0	15,0	15,0	4,0	11,0	9,0	**11,1**	11,5	-3%
MICROSOFT	17,0	11,0	10,0	4,0	9,0	10,0	**9,7**	10,1	-4%
NINTENDO	18,4	16,0	13,6	4,0	16,0	8,0	**11,5**	11,3	2%
SONY I.E.	17,6	13,6	14,4	5,6	16,0	9,0	**11,8**	11,7	1%
TAKE 2	18,4	17,6	16,0	7,2	14,4	13,6	**14,0**	14,1	-%
UBISOFT	17,6	16,8	14,4	9,6	16,0	12,0	**13,7**	13,5	2%
WARNER BROS I.E.	14,0	15,3	15,3	10,0	13,3	12,7	**13,4**	11,8	14%
Moyenne générale	15,3	15,2	13,9	8,0	12,8	11,1	**12,4**	12,1	2%

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	8,0	9,0	9,0	**8,5**	10,7	-21%
ACTIVISION BLIZZARD	13,3	8,7	11,3	**11,8**	13,6	-13%
BANDAI NAMCO ENT.	16,0	14,0	14,7	**15,2**	16,0	-5%
BETHESDA	8,7	8,0	9,3	**8,7**	14,8	-41%
BIGBEN	12,0	11,0	15,0	**12,7**	11,4	11%
CAPCOM	15,2	12,8	14,4	**14,5**	12,9	12%
ELECTRONIC ARTS	13,3	12,7	14,7	**13,6**	14,7	-7%
FOCUS HOME INTERACTIVE	16,0	10,7	10,7	**13,3**	10,3	29%
JUST FOR GAMES	12,0	16,0	14,4	**13,5**	12,9	5%
KOCH MEDIA	14,0	9,3	12,0	**12,5**	11,5	9%
KONAMI	11,2	10,4	10,4	**10,8**	10,2	6%
MICROSOFT	8,0	8,8	14,4	**10,1**	10,2	-1%
NINTENDO	18,4	13,6	4,8	**13,4**	13,0	3%
SONY I.E.	17,6	13,6	16,0	**16,3**	15,0	9%
TAKE 2	18,4	14,4	16,0	**16,9**	13,5	25%
UBISOFT	16,0	15,2	16,0	**15,8**	16,0	-1%
WARNER BROS I.E.	14,0	13,3	13,3	**13,7**	13,2	4%
Moyenne générale	13,7	11,9	12,7	**13,0**	12,9	1%

Notes cumulées	Commercial	Editorial	Moyenne cumulée par coefficient critère
505 GAMES	9,7	8,5	**9,3**
ACTIVISION BLIZZARD	9,5	11,8	**10,2**
BANDAI NAMCO ENT.	13,6	15,2	**14,1**
BETHESDA	12,3	8,7	**11,2**
BIGBEN	16,5	12,7	**15,3**
CAPCOM	10,9	14,5	**12,0**
ELECTRONIC ARTS	12,0	13,6	**12,5**
FOCUS HOME INTERACTIVE	12,3	13,3	**12,6**
JUST FOR GAMES	16,2	13,5	**15,4**
KOCH MEDIA	12,5	12,5	**12,5**
KONAMI	11,1	10,8	**11,0**
MICROSOFT	9,7	10,1	**9,8**
NINTENDO	11,5	13,4	**12,1**
SONY I.E.	11,8	16,3	**13,2**
TAKE 2	14,0	16,9	**14,9**
UBISOFT	13,7	15,8	**14,4**
WARNER BROS I.E.	13,4	13,7	**13,5**
Moyenne générale	12,4	13,0	**12,6**

© 2018 - MultiMédia à la Une

4gamers™
NOUVEAUX
PRO4-70
Official Licensed Product
for
PS4
PRO4-70-CAMOM MIDNIGHT CAMO
PRO4-70-RGA-BLK ROSE GOLD ABSTRACT BLACK
PRO4-70 BLACK
PRO4-70-CAMOA ARCTIC CAMO
PRO4-70-RGA-WHT ROSE GOLD ABSTRACT WHITE
PRO4-70 ROSE GOLD
PLASTIC FREE PACKAGING
PACKAGING
SANS PLASTIQUE!
Distribution Europe (hors U.K) via
Sony DADC
Directeur Commercial France-Benelux-Iberia: Manuel Simonnet
Tél : +33 (0)6 74 74 43 55 – email: manuel.simonnet@sonydadc.com
ACCESSORIES 4 TECHNOLOGY
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Not recommended for children under 6 years of age. Please retain this packaging for future reference. Due to the 4Gamers™ policy of constant improvement and technical refinement, the company reserve the right to alter the specification. 4Gamers™ is a registered trademark of Accessories 4 Technology Limited. MADE IN CHINA

Grossiste

Notes prestations commerciales	NOTE MOYENNE SUR 20						2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (Coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (Coef. 3)	Réactivité en cas de problème (Coef. 6)	Gestion des retours (Coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (Coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (Coef. 4)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	13,3	13,3	13,3	10,7	12,0	14,7	**12,9**	10,5	23%
ACTIVISION BLIZZARD	13,3	14,7	10,7	6,7	12,0	9,3	**10,5**	10,7	-2%
BANDAI NAMCO ENT.	12,0	16,0	13,6	12,0	9,6	12,8	**13,0**	13,7	-5%
BETHESDA	10,0	13,0	13,0	10,0	11,0	12,0	**11,6**	11,3	3%
BIGBEN	14,7	14,7	13,3	17,3	12,0	14,7	**14,8**	13,9	6%
CAPCOM	11,2	14,4	13,6	9,6	10,4	12,0	**12,0**	11,3	6%
ELECTRONIC ARTS	10,4	14,4	14,4	10,4	12,8	9,6	**12,0**	12,3	-2%
FOCUS HOME INTERACTIVE	13,0	15,0	14,0	7,0	10,0	13,0	**12,0**	13,0	-7%
JUST FOR GAMES	13,6	15,2	15,2	12,8	11,2	15,2	**14,3**	14,1	1%
KOCH MEDIA	12,0	14,0	12,0	11,0	10,0	11,0	**11,8**	12,6	-7%
KONAMI	11,2	14,4	12,0	5,6	12,0	12,0	**10,8**	11,2	-4%
MICROSOFT	13,0	10,0	10,0	4,0	9,0	9,0	**8,8**	8,5	4%
NINTENDO	11,2	12,8	10,4	4,0	13,6	5,6	**8,7**	9,6	-10%
SONY I.E.	14,0	16,0	14,0	9,0	15,0	9,0	**12,3**	11,3	8%
TAKE 2	16,8	16,8	16,8	12,8	13,6	15,2	**15,5**	14,9	4%
UBISOFT	13,0	16,0	13,0	11,0	14,0	10,0	**12,5**	11,9	5%
WARNER BROS I.E.	8,8	11,2	12,0	9,6	12,0	12,0	**10,9**	11,9	-8%
Moyenne générale	12,4	14,2	13,0	9,6	11,8	11,6	**12,0**	11,9	1%

Notes éditoriales & opérationnelles	NOTE MOYENNE SUR 20			2019	Rappel 2018	Variation 19/18
	Qualité des nouveautés (Coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (Coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (Coef.3)	Moyenne générale pondérée par coefficient critères		
505 GAMES	12,0	12,0	12,0	**12,0**	9,3	29%
ACTIVISION BLIZZARD	16,0	12,0	12,0	**14,0**	14,9	-6%
BANDAI NAMCO ENT.	14,4	11,2	13,6	**13,5**	14,0	-3%
BETHESDA	11,0	9,0	10,0	**10,3**	12,7	-19%
BIGBEN	12,0	13,3	14,7	**13,1**	12,1	8%
CAPCOM	13,6	10,4	10,4	**12,0**	11,8	2%
ELECTRONIC ARTS	16,8	13,6	12,8	**15,0**	15,0	=
FOCUS HOME INTERACTIVE	14,0	11,0	8,0	**11,6**	12,9	-10%
JUST FOR GAMES	11,2	12,8	12,8	**12,0**	11,8	2%
KOCH MEDIA	14,0	9,0	9,0	**11,5**	11,5	=
KONAMI	13,6	10,4	9,6	**11,8**	12,8	-8%
MICROSOFT	11,0	11,0	11,0	**11,0**	10,1	9%
NINTENDO	16,0	14,4	6,4	**12,8**	14,0	-9%
SONY I.E.	16,0	13,0	16,0	**15,4**	14,9	3%
TAKE 2	16,8	13,6	13,6	**15,2**	15,0	2%
UBISOFT	16,0	15,0	13,0	**14,9**	14,4	3%
WARNER BROS I.E.	15,2	13,6	9,6	**13,2**	13,3	-1%
Moyenne générale	14,1	12,1	11,4	**12,9**	13,0	-1%

Notes cumulées	Commercial	Editorial	Moyenne
505 GAMES	12,9	12,0	**12,6**
ACTIVISION BLIZZARD	10,5	14,0	**11,6**
BANDAI NAMCO ENT.	13,0	13,5	**13,2**
BETHESDA	11,6	10,3	**11,2**
BIGBEN	14,8	13,1	**14,3**
CAPCOM	12,0	12,0	**12,0**
ELECTRONIC ARTS	12,0	15,0	**12,9**
FOCUS HOME INTERACTIVE	12,0	11,6	**11,9**
JUST FOR GAMES	14,3	12,0	**13,6**
KOCH MEDIA	11,8	11,5	**11,7**
KONAMI	10,8	11,8	**11,1**
MICROSOFT	8,8	11,0	**9,5**
NINTENDO	8,7	12,8	**10,0**
SONY I.E.	12,3	15,4	**13,3**
TAKE 2	15,5	15,2	**15,4**
UBISOFT	12,5	14,9	**13,2**
WARNER BROS I.E.	10,9	13,2	**11,6**
Moyenne générale	12,0	12,9	**12,3**

© 2019 - MultiMédia à la Une

par Yoan Langlais

Synthèse des notes par éditeur

505 GAMES	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de pro-blème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publi-cité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	6,0	9,0	6,0	5,0	7,0	11,0	11,2	7,2	7,2	**7,8**
GSS + e-commerce	11,0	12,0	11,0	7,0	11,0	8,0	8,0	9,0	9,0	**9,3**
Grossiste	13,3	13,3	13,3	10,7	12,0	14,7	12,0	12,0	12,0	**12,6**

ACTIVISION BLIZZARD	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	13,0	14,0	9,0	4,0	11,0	9,0	14,4	10,4	10,4	**10,2**
GSS + e-commerce	14,4	16,0	10,4	4,0	12,0	5,6	13,3	8,7	11,3	**10,2**
Grossiste	13,3	14,7	10,7	6,7	12,0	9,3	16,0	12,0	12,0	**11,6**

BANDAI NAMCO Entertainment	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	14,0	14,0	13,0	12,0	11,0	10,0	16,0	12,8	12,0	**13,0**
GSS + e-commerce	16,7	16,7	15,3	8,0	13,3	13,3	16,0	14,0	14,7	**14,1**
Grossiste	12,0	16,0	13,6	12,0	9,6	12,8	14,4	11,2	13,6	**13,2**

Bethesda	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	12,0	14,0	11,0	12,0	10,0	12,0	13,6	10,4	10,4	**11,9**
GSS + e-commerce	14,4	15,2	12,8	9,6	11,2	11,2	8,7	8,0	9,3	**11,2**
Grossiste	10,0	13,0	13,0	10,0	11,0	12,0	11,0	9,0	10,0	**11,2**

bigben	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	13,0	15,0	15,0	13,0	9,0	14,0	12,0	10,4	10,4	**13,0**
GSS + e-commerce + e-commerce	16,0	17,3	18,7	16,0	12,0	14,7	12,0	11,0	15,0	**15,3**
Grossiste	14,7	14,7	13,3	17,3	12,0	14,7	12,0	13,3	14,7	**14,3**

CAPCOM	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	12,0	14,0	13,0	10,0	11,0	12,0	16,0	12,0	12,8	**12,7**
GSS + e-commerce + e-commerce	14,0	14,0	13,0	6,0	11,0	9,0	15,2	12,8	14,4	**12,0**
Grossiste	11,2	14,4	13,6	9,6	10,4	12,0	13,6	10,4	10,4	**12,0**

** Moyenne générale calculée par coefficient critères*

ELECTRONIC ARTS	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publi-cité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	13,3	13,3	12,0	10,7	10,7	6,7	17,0	12,0	12,0	**12,1**
GSS + e-commerce	14,4	15,2	12,8	10,4	15,2	8,0	13,3	12,7	14,7	**12,5**
Grossiste	10,4	14,4	14,4	10,4	12,8	9,6	16,8	13,6	12,8	**12,9**

FOCUS HOME INTERACTIVE	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	10,0	12,0	11,0	7,0	9,0	10,0	13,6	9,6	9,6	**10,4**
GSS + e-commerce	14,0	16,0	12,0	8,0	12,0	14,0	16,0	10,7	10,7	**12,6**
Grossiste	13,0	15,0	14,0	7,0	10,0	13,0	14,0	11,0	8,0	**11,9**

Just For Games	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publi-cité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	13,0	12,0	14,0	13,0	10,0	13,0	10,4	12,0	11,2	**12,4**
GSS + e-commerce	16,0	16,0	18,4	14,4	13,6	16,0	12,0	16,0	14,4	**15,4**
Grossiste	13,6	15,2	15,2	12,8	11,2	15,2	11,2	12,8	12,8	**13,6**

KOCH MEDIA	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandeset livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	9,3	10,7	9,3	8,0	8,0	6,7	12,0	9,0	9,0	**9,2**
GSS + e-commerce	12,7	15,3	13,3	8,7	10,7	14,0	14,0	9,3	12,0	**12,5**
Grossiste	12,0	14,0	12,0	11,0	10,0	11,0	14,0	9,0	9,0	**11,7**

KONAMI	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	10,0	13,0	11,0	8,0	10,0	10,0	12,0	9,6	9,6	**10,4**
GSS + e-commerce	14,0	15,0	15,0	4,0	11,0	9,0	11,2	10,4	10,4	**11,0**
Grossiste	11,2	14,4	12,0	5,6	12,0	12,0	13,6	10,4	9,6	**11,1**

Microsoft	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de pro-blème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commer-ciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	12,0	10,0	11,0	5,0	8,0	6,0	10,4	10,4	12,0	**9,3**
GSS + e-commerce	17,0	11,0	10,0	4,0	9,0	10,0	8,0	8,8	14,4	**9,8**
Grossiste	13,0	10,0	10,0	4,0	9,0	9,0	11,0	11,0	11,0	**9,5**

** Moyenne générale calculée par coefficient critères*

par Yoan Langlais

Nintendo	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de pro-blème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	12,0	12,0	6,7	4,0	12,0	8,0	17,0	14,0	9,0	**9,9**
GSS + e-commerce	18,4	16,0	13,6	4,0	16,0	8,0	18,4	13,6	4,8	**12,1**
Grossiste	11,2	12,8	10,4	4,0	13,6	5,6	16,0	14,4	6,4	**10,0**

Sony Interactive Entertainment	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	15,0	14,0	12,0	12,0	14,0	8,0	16,0	14,4	13,6	**13,0**
GSS + e-commerce	17,6	13,6	14,4	5,6	16,0	9,0	17,6	13,6	16,0	**13,2**
Grossiste	14,0	16,0	14,0	9,0	15,0	9,0	16,0	13,0	16,0	**13,3**

T2 Take-Two Interactive	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publi-cité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	12,0	14,7	12,0	9,3	10,7	12,0	17,0	12,0	13,0	**12,7**
GSS + e-commerce	18,4	17,6	16,0	7,2	14,4	13,6	18,4	14,4	16,0	**14,9**
Grossiste	16,8	16,8	16,8	12,8	13,6	15,2	16,8	13,6	13,6	**15,4**

UBISOFT	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	15,0	14,0	13,0	13,0	13,0	11,0	17,0	15,0	15,0	**14,0**
GSS + e-commerce	17,6	16,8	14,4	9,6	16,0	12,0	16,0	15,2	16,0	**14,4**
Grossiste	13,0	16,0	13,0	11,0	14,0	10,0	16,0	15,0	13,0	**13,2**

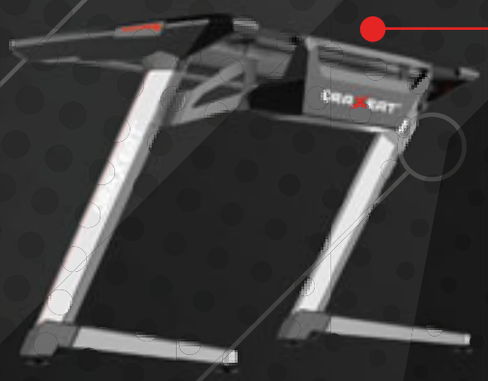
WB	Régularité des contacts et/ou visites en magasins (coef. 3)	Suivi des commandes et livraisons (coef. 3)	Réactivité en cas de problème (coef. 6)	Gestion des retours (coef. 5)	Information client, Publicité et PLV (coef. 1)	Rentabilité / conditions commerciales (coef. 4)	Qualité des nouveautés (coef. 5)	Gestion du fond de catalogue (coef. 2)	Opérations commerciales / promotions (coef. 3)	Moyenne Générale*
GSA	11,0	12,0	12,0	11,0	11,0	11,0	13,0	11,0	10,0	**11,5**
GSS + e-commerce	14,0	15,3	15,3	10,0	13,3	12,7	14,0	13,3	13,3	**13,5**
Grossiste	8,8	11,2	12,0	9,6	12,0	12,0	15,2	13,6	9,6	**11,6**

** Moyenne générale calculée par coefficient critères*

ORAXEAT®

MOBILIER GAMING PREMIUM

UNE MARQUE CONÇUE POUR DURER



GT SERIES

- Dimensions 120 x 64 cm
- Boîtier pour câbles
- Tapis de souris XL
- Rétro-éclairage

MX SERIES

- Conception ergonomique
- Finitions soignées
- Coussins nuque et lombaire
- Châssis en acier

TK SERIES

- Composants premium
- Accoudoirs 4D
- Coussins nuque et lombaire
- Châssis en acier

XL SERIES

- Dimensions XL
- Coussins à mémoire de forme
- Réglable sur mesure
- Châssis en acier

COMPOSANTS PREMIUM

CONCEPTION ERGONOMIQUE

SAV FRANÇAIS

GARANTIE 10 ANS

WWW.ORAXEAT.COM

contact@oraxeat.com / Tél : 01.34.10.59.90