Les filles jouent un rôle majeur sur le marché. Eidos a la réponse à tous leurs désirs !

Les filles accros aux jeux vidéo !

Avec plus de 42% de croissance en 2007, le marché des logiciels de jeux vidéo se porte bien. 30 millions de logiciels pour consoles ont été vendus : c'est une véritable explosion ! Cette croissance est très fortement soutenue par le succès des jeux pour consoles portables, la DS représentant sans conteste le plus important segment du marché.

L'exploitation des nouvelles tendances de consommation permet d'élargir la cible des joueurs, notamment auprès des juniors, des seniors et du public féminin. Le jeu vidéo fait partie intégrante des pratiques culturelles des préadolescents et 64% des filles de 10 à 12 ans ont une console DS.

Une explosion des ventes en 2007 :
+42%
(ventes réseau (tous réseaux))
Une croissance soutenue en 2006

64%
des filles de 10 à 12 ans possèdent une console DS*

Les filles jouent maintenant autant que les garçons

1 million de jeux « animaux » ont été vendus en fin d'année 2007**

En 2007, les filles ont joué autant que les garçons aux jeux vidéo.

Forte progression des jeux à thématique « Animaux »

L'intérêt de plus en plus marqué des jeunes filles pour les jeux vidéo provient du développement d'une offre logicielle adaptée. Parmi les thèmes les plus recherchés par les joueuses, se détachent très nettement celui des chevaux et poneys et plus généralement celui des animaux.

EIDOS un partenaire incontournable

Avec plus de 20 titres déjà commercialisés, Eidos occupe depuis 2006 une place majeure sur le segment des jeux « *équestres et d'animaux de compagnie* ». Des succès comme « *Ma Pension d'Animaux* » sur PC ou plus récemment « *Ma Clinique Vétérinaire* » ou encore « *Pony Friends* » sur DS ont renforcé notre part de marché pour positionner Eidos en seconde position derrière Ubisoft.

*Source GfK 2007. **Source GfK, Jeux Pour Jeunes de 1/10 au 31/12/2007.

En lançant le concept «Eidos Friends», Eidos renforce sa position de leader sur le marché.

Eidos Friends réunit tous les jeux du catalogue Eidos créés pour les filles.

La passion des animaux y occupe une place importante mais Eidos Friends proposera de nombreux autres thèmes en affinité avec les joueuses. Eidos Friends est une nouvelle marque communautaire de fidélisation qui se déploiera sur internet, dans les médias ou à travers des actions de promotion en magasins.

Pony Friends : N°1 des ventes en 2007*

Le jeu « Pony Friends » sur DS, avec plus de 200 000 unités vendues*, est la plus grosse vente du segment « animaux » en 2007, toutes nouveautés et toutes plateformes confondues.

N°1 en Allemagne

Eidos consolide son offre avec les puissantes gammes « Anikids » et « Cheval & Poney », 2 marques qui représentent plus de 30% de parts de marché en Allemagne.

*Source NPD
© Pony Friends licensed by Eidos. All rights reserved.

*Source NPD
© Pony Friends licensed by Eidos. All rights reserved.

Les outils du succès

D'importants moyens et outils tels qu'un projet complet de CRM incluant un site web dédié, des goodies, des catalogues seront mis à la disposition des points de ventes et des consommateurs. Des PLV pour animer les magasins ainsi que des présentoirs pour des dispositifs spéciaux sont aussi au programme.

Marketing : un soutien puissant et permanent sur la cible

Des opérations de promotion et de communication « non-stop » jusqu'à Noël. Une visibilité importante déployée en affinité avec des univers médias spécialisés en presse, web et en télévision.

www.eidosfriends.com

Un nouveau portail communautaire pour les filles de 8 à 14 ans.

PLV pour vos points de vente : Bar, Tabac, Cafés...