



## Revue de presse

### Groupe TF1 : la bonne forme de la branche TF1 Games (Valérie Leboucq, *Les Echos*, mercredi 23 mars)

[Alors que la branche divertissement du groupe TF1 (hors cinéma et vidéo), dirigée par Olivier Jacobs, a généré des ventes additionnelles de 67 millions d'euros l'an dernier, dégagant ainsi 11,3 millions de profit opérationnel.]

[...] Dans cet ensemble, l'activité jeux proprement dite [TF1 Games] n'a pas à rougir puisque, avec 2,2 millions d'unités vendues en 2015 au total (France et export), elle s'est hissée dans le trio de tête du marché hexagonal, juste derrière le géant américain Hasbro (*Monopoly*, *Scrabble*, *La bonne paye...*) et le spécialiste tricolore Asmodee (*Dobble*, *Jungle Speed*, *Timeline*). « TF1 Games a commencé par décliner en version plateau ses propres programmes de jeux télé, comme *Qui veut gagner des millions* ou *A prendre ou à laisser* », raconte sa directrice, Corinne Derudder. Suivent en 2007 l'acquisition de Dujardin, éditeur du

très populaire *Mille bornes* et, en 2009, celle du *Cochon qui rit*, un jeu de dés pour les petits. « Deux marques à fort affect et qui se jouent en famille », relève la dirigeante. Elle dispose de plusieurs leviers pour faire entrer les jeux dans le XXI<sup>e</sup> siècle.

[...] La vraie percée, c'est à son équipe de développement (six personnes) que TF1 Games la doit. Depuis trois ans, la marque aligne les succès, avec trois créations qui ont en commun de marier technologie et action. « Les enfants sont acteurs du jeu et bougent au lieu de rester collés au canapé », se félicite Corinne Derudder. Conçu sur le principe d'une chasse au trésor jalousement gardé par des rayons laser, *Chrono Bomb*, le premier de la série, s'est écoulé à plus de 700 000 exemplaires en 2015, accédant à la première place des ventes de jeux [en France]. La barre du million sera franchie cette année grâce à Walmart, qui va aussi le distribuer [aux Etats-Unis]. [...] ■