

## Lauréat Croissance : Prizee.com gagne le gros lot sur le web

**En six ans, le site de jeux en ligne affiche une croissance de 6.577 % ! Principalement francophone, il va se déployer en Russie et en Asie. Avec le jack pot en ligne de mire ?**

Comme toutes les - bonnes - start up qui ont réussi, Prizee.com a sa légende. Celle de son fondateur, Tristan Colombet, c'est d'avoir rodé dans sa chambre d'étudiant en informatique un site de jeux personnel avant de créer sa société de jeux en ligne en 2000. Aujourd'hui, le jeune PDG de 26 ans vient d'emménager à Clermont-Ferrand dans des locaux flambants neufs de 2.400 m2 où travaille un personnel tout aussi jeune (26 ans de moyenne d'âge) dans une ambiance très cartoon.

Ce parcours immobilier est à l'image du succès du site de jeux. En six ans, Prizee a battu un record de croissance (+6.577%), salué par Deloitte Technology Fast 50 (lire La Tribune du 28 novembre 2006), réalisant en 2006 un chiffre d'affaires toujours en forte progression (10,63 millions d'euros contre 5,7 millions en 2005) avec une rentabilité de l'ordre de 20%...

Les revenus proviennent uniquement de la vente par micropaiements de packs à 1,70 euro, des jeux facultatifs payants proposés en complément des parties gratuites. Pour récompenser et motiver les joueurs - les enfants et leurs parents -, Prizee distribue environ 15.000 cadeaux par semaine, des casquettes aux voyages et autres scooters. C'est une activité logistique à part entière qui emploie une douzaine de personnes. Après deux ans d'expérience, la société a fait l'impasse sur la publicité comme source de recettes, ce qui confère au site un confort et une sécurité de jeu importants, sans pop up ni redirection vers d'autres sites.

**Et ça marche !** Prizee compte aujourd'hui treize millions d'inscrits et peut s'enorgueillir d'être le site de jeux le plus consulté (2,3 millions de visiteurs uniques en décembre 2006). Plus inattendu, Prizee figure dans le top ten des plus gros trafics francophones dans le monde en compagnie de Google, Free, Orange, et autres E-Bay.

En 2007, Tristan Colombet table modestement sur 13 millions d'euros: "Ce sera une année de stabilisation pour rebondir plus fortement ensuite", observe Tristan Colombet. Il n'est pourtant pas question de souffler puisque l'année sera consacrée à une refonte complet du site de jeux avec le plan Prizee3.0. L'objectif vise le développement à l'international, notamment la Russie et les pays asiatiques: "En 2008, nous couvrirons l'ensemble de ces marchés et nous répondrons aux différences culturelles en proposant des dizaines d'univers avec des contenus adaptés par pays, par tranche d'âge et en fonction des paramètres d'inscription". Une conquête de la planète qui s'effectuera à partir du site unique prizee.com dont la technologie sera mise au point en interne par les équipes de Prizee.

L'autre grand projet dans la stratégie de croissance en 2007 porte sur les produits dérivés. "Nous étudions, révèle le PDG du site, les conditions les plus appropriées pour promouvoir, avec des partenaires industriels, l'image de la société et ses personnages". Parmi ceux-ci, quatre bestioles aux graphismes simples et colorés (un poisson, une grenouille, un lapin et un diabolotin) font un malheur sur le site auprès des enfants. Un autre personnage dans la "Blobzone" a fait son apparition dans l'univers de Prizee. Il s'agit, à l'image des tamagoshi, de s'occuper d'un personnage virtuel aux différentes étapes de sa vie. "Le démarrage est excellent", sourit Tristan Colombet qui imagine déjà l'ajout prochainement de nouvelles fonctions. Les projets de développement de la société, dont la télévision (lire encadré), tous autofinancés et réalisés en interne, vont nécessiter de nombreux recrutements en cours d'année. L'effectif actuel de 90 personnes devrait ainsi passer à 130 salariés d'ici à fin 2007.

### LaTribune.fr

Cet article est issu du site La Tribune.fr ([www.latribune.fr](http://www.latribune.fr)).

Aucun droit de reproduction, sous quelque forme que ce soit (photocopie, scanner, copie numérique), n'est autorisé, si ce n'est celui d'une copie unique destinée à un usage strictement personnel. Toute autre utilisation est donc soumise à l'accord préalable de l'éditeur.

Pour toute information : [information@latribune.fr](mailto:information@latribune.fr)

© 2002 La Tribune/D.I. Group

### **Une web télé pour les jeux.**

En investissant de nouveaux locaux, Prizee a aussi aménagé son propre studio et créé sa télévision. La vidéo participe à part entière à l'augmentation de l'audience du site. L'objectif est simple : il s'agit de filmer des participants lors de séquences de jeux. La pré-sélection est opérée sur le site à partir de solutions de jeux à réunir, puis les gagnants (les mineurs avec leurs parents) sont invités dans le studio pour une deuxième phase de jeu filmée avec la possibilité de gagner de 1.000 à 10.000 euros. Le premier événement a été vu par plus de deux millions de "téléspectateurs", et d'autres devraient suivre. "Nous travaillons sur des contenus de type sketches et concours destinés à animer et à faire participer notre communauté de joueurs", annonce le PDG de Prizee.com.  
C.F.

**Claude Ferrero, à Lyon**