

Kids UNIVERSE

SEPTEMBRE 2020



**JOUE
AVEC
MARIO !**



NOUVEAU !



MUSIQUE ET
SON



RECONNAISSANCE
DES BRIQUES ET
DES COULEURS



ECRAN
LCD



CONNEXION
BLUETOOTH™



ZIG ZAG™ PUZZLER



Découvrez les nouveaux jeux sur :
www.SmartGames.eu

E D I T O

Cher lecteur,

Aujourd'hui, nous vivons depuis six mois dans l'univers de Covid-19, qui touche également le secteur du jouet. Tout d'abord sur le terrain. Après des semaines de fermeture des magasins, il y avait encore des restrictions cet été qui rendaient le "funshopping" impossible. Et s'il y a aujourd'hui un secteur où le shopping doit être amusant, c'est bien celui des jouets. Mais espérons que l'impact reste limité. Les achats impulsifs auront sans doute diminué, mais les parents continueront à acheter de nouveaux jouets pour leurs enfants lorsqu'une certaine opportunité se présentera. Comme l'ont montré les crises précédentes, les gens n'aiment pas économiser sur les jouets pour leurs enfants.

Bien que les magasins de jouets reprennent peu à peu leur activité normale - quoique masquée -, le monde des salons sectoriels se passera principalement en ligne dans les prochains mois. Par exemple, il n'y aura pas de Kind und Jugend à Cologne en septembre, et le salon de la papeterie Insights-X à Nuremberg sera remplacé par une alternative en ligne en octobre. Nos amis américains de la Toy Association ont lancé cet été des semaines du marché numérique, où l'offre et la demande pouvaient encore se rencontrer de manière

agréable. En attendant, la Spielwarenmesse eG a également annoncé ses plans pour la 72^e édition du plus grand salon du jouet au monde, qui aura lieu fin janvier. Ils se sont engagés à vivre un événement en direct avec des rencontres physiques réelles, mais liées à un plan de santé et de sécurité détaillé.

Au début de l'été, on a également voté pour les trophées des Jouets de l'année 2020. Là aussi, la pandémie a mis un frein à l'action et les présentations de produits ont été déplacées sur une plate-forme numérique. Mais il est remarquable que, malgré la distance physique et la barrière numérique, les différents participants aient quand même présenté leurs produits au jury avec la même passion et la même motivation. Félicitations pour cela, en particulier à Véronique Maes et à son équipe. Découvrez les résultats de ce concours dans notre numéro d'octobre.

Bonne lecture,

Jeroen Coteur
rédacteur Kids Universe

S O M M A I R E

4. Inside news: les dernières nouvelles du secteur des 'Kids' ▲■● 12. Une stratégie complète

en matière de santé et d'hygiène pour la Spielwarenmesse 2021 ▲■● 14. LEGO® accueille

Super Mario™ ▲■● 16. PLAYMOBIL propose une version estivale des différents univers

de jeu ▲■● 18. WildBrain CPLG: une abondance de nouveau contenu pour les cinémas et

les services de streaming ▲■● 20. Les jouets, premier sujet de préoccupation pour RAPEX

▲■● 23. Ne manquez pas la semaine du marché virtuel "Toy Fair Everywhere" ▲■●

25. Gaming: le monde des jeux est prêt pour la neuvième génération de consoles

C O L O P H O N

ANNÉE 7, SEPTEMBRE 2020 NR. 27. Kids Universe est la revue professionnelle des marchands de jouets du Belux et des meilleurs marchands des Pays-Bas et de France. TIRAGE : 4.600 exemplaires FRÉQUENCE : trimestrielle WEB: www.kids-universe.be ÉDITEUR RESPONSABLE : Erik De Ridder - edr@eventbox.be RÉDACTEUR EN CHEF : Jeroen Coteur - jc@eventbox.be - RÉDACTION : Jeroen Coteur - Jacques Legros - Amantine Demal MAISON D'ÉDITION : EVENT & EXPO BELGIUM | ATOMVELDSTRAAT 8 BUS 6, 9450 DENDERHOUEM DESIGN : Bert Wagemans IMPRESSION : Drukkerij Drifosett SALES MANAGEMENT : Erik De Ridder - 0486 13 13 13 - Ine Vanbesien - 0472 90 06 17 TRAFFIC : Hilde De Ridder - Traffic.leo@telenet.be COPYRIGHT: Aucun élément de cette publication ne peut être repris, multiplié ou copié sans autorisation explicite de l'éditeur. Hormis Toys & Games.

Inside News

N E W S ▲ F R O M ■ T H E ● S E C T O R

FISHER-PRICE FÊTE SON 90^e ANNIVERSAIRE



Fisher-Price a 90 ans. Une étape importante pour l'entreprise américaine pionnière fondée en juin 1930. Fisher-Price avait déjà rendu des millions d'enfants heureux et avait apporté de nombreuses innovations à son nom au cours de sa riche histoire. La marque a été la première à utiliser le terme "Jouets pour enfants d'âge préscolaire" (1934), a été la première à fabriquer des jouets sous licence et a été l'une des premières entreprises à faire encoder les tout-petits de manière ludique via le "Code-A-Pillar" (2016).

Pour son anniversaire, Fisher-Price Belgique a lancé une action caritative en collaboration avec l'Hôpital universitaire des enfants de Bruxelles Reine Fabiola (UKZKF), l'UZ Gent, l'UZ Leuven et le CHU Charleroi. Près d'un millier de jouets ont été offerts en avril. Ces dernières années, la marque a déjà fait cadeau de centaines de jouets. Avec cette action, Mattel et Fisher-Price poursuivent leurs efforts en faveur des enfants qui ont besoin d'aide.

"Depuis quatre-vingt-dix ans, nous rendons les enfants heureux grâce à des produits innovants qui rapprochent parents et enfants depuis des générations. Nous sommes très heureux de pouvoir aider les enfants de ces hôpitaux et de célébrer ensemble cette étape importante", déclare Diane Magne, responsable marketing chez Mattel Benelux.

Lors de la pandémie mondiale COVID-19 en 2020, Fisher-Price a publié une collection spéciale de figurines et de Little People Community Champions, les "#ThankYouHeroes". Les recettes seront entièrement versées à des organisations caritatives impliquées dans la lutte contre COVID-19.

www.mattel.be

JAWS, LE JEU



JAWS est un jeu de société passionnant et stratégique qui demande une combinaison de tactique, d'habileté et un peu de chance. Avec le tout nouveau jeu de société stratégique JAWS de Ravensburger, vous pouvez vivre pleinement le film de 1975. Chaque joueur joue le rôle d'un des personnages célèbres, et oui, l'un d'eux est le redoutable requin blanc qui rend l'île d'Amity dangereuse. Les autres acteurs se partagent les rôles du shérif Martin Brody, du biologiste marin Matt Hooper et du pêcheur Quint et partent en équipage à la recherche du fameux requin.

Le jeu JAWS se joue en deux parties. Pendant l'acte 1, où le plateau de jeu avec la carte de l'île d'Amity est visible, le requin se déplace à chaque tour en secret dans l'eau autour de l'île, mange les nageurs et autres créatures aquatiques et bien sûr essaie de ne pas être découvert. Pendant ce temps, l'équipage est occupé à secourir tous ces touristes et à essayer de trouver où se trouve le requin. L'acte 2 commence lorsque Jaws a mangé neuf personnes ou lorsque l'équipage a tiré sur le requin avec le fusil à harpon, de sorte qu'il ne peut plus plonger dans les profondeurs et est plus facile à retrouver.

Et puis il se passe quelque chose de spécial : le plateau de jeu est retourné. Dans l'acte 2, vous vivez la bataille passionnante à bord de l'Orque qui coule lentement. Tous les membres de l'équipage sont bien armés, mais où le méga requin frappe-t-il encore ? Le jeu se termine lorsque les trois membres de l'équipage ont été éliminés ou lorsque l'Orque a été coulé. Alors le requin gagne. Si le requin est blessé de telle manière, c'est l'équipage qui gagne. Mais c'est plus difficile qu'il n'y paraît !

www.ravensburger.be

LE CLASSIQUE DE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EN DESIGN LEGO

Le groupe LEGO et Nintendo ont lancé le kit pour adultes LEGO® Nintendo Entertainment System™ (NES). Avec cet ensemble, les fans adultes peuvent construire leur propre console NES avec des briques LEGO. Le nouveau jeu, dernier produit de la collaboration entre The LEGO Group et Nintendo, propose un modèle NES construit à partir de briques LEGO, plein de détails réalistes, y compris une télévision LEGO assortie de style années 80, afin que les joueurs nostalgiques et les fans de LEGO puissent revivre leurs expériences préférées de Super Mario Bros.™ depuis l'enfance.

Les fans peuvent s'en souvenir en construisant une version mécaniquement fonctionnelle de leur console préférée avec des briques LEGO. Le nouveau kit NES comprendra un contrôleur avec un câble de connexion, une prise et même un espace pour la Game Pak avec une fonction de verrouillage. Le kit comprend également un téléviseur rétro, avec un personnage de Mario 8-bit sur l'écran

mobile. De plus, les fans peuvent scanner une pierre d'action avec LEGO® Mario™ du LEGO Super Mario Startset, afin qu'elle réagisse sur son écran LCD aux ennemis, obstacles et power-ups qui passent sur l'écran mobile. Tout comme il aurait réagi dans le jeu emblématique de Super Mario Bros.



www.lego.com

RÉVÉLEZ UN NUAGE PLEIN DE SURPRISES !

Les Cloudees sont des jouets mignons qui réservent des surprises amusantes. Quatorze nouveaux animaux, à chaque nouvelle vague ! Vous découvrirez le Sunshine Bunny de Sunnyland, le chat Bluesy Kitty de Raindrop Village, le panda Bougon de Stormyville, le Lucky Lama de Rainbow Point et bien d'autres petits amis. Une boîte de rangement réutilisable et les accessoires nécessaires sont inclus avec chaque animal. Remplissez le nuage d'eau et secouez, secouez, secouez jusqu'à obtenir un nuage ! Alors, cherchez le nouvel animal des Cloudees dans le nuage. Chaque animal est accompagné d'un mignon petit nuage et d'un porte-clés à emporter partout où vous allez. Âge recommandé : + 3 ans.

www.mattel.be



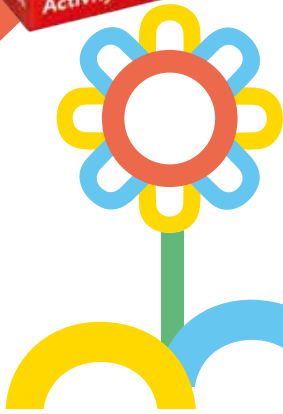
LES MEILLEURS JEUX JUMBO À EMPORTER AVEC VOUS OÙ QUE VOUS ALLIEZ

Une balade à vélo, un pique-nique, un week-end à la mer ou dans les Ardennes... C'est sans doute au programme de tout le monde cet été. Et quoi de plus amusant que de jouer à un jeu avec ses amis ou sa famille dans de tels moments ? Avec les jeux Roll & Write de Jumbo, vous êtes au bon endroit ! Une petite taille pratique, pas de grosse boîte à transporter. Et il y en a pour tous les goûts : des artistes de la parole aux amoureux des animaux en passant par les amateurs de nouilles. Les règles simples le rendent très accessible. Déballez et jouez !

Les jeux Roll & Write de Jumbo sont des jeux au format pratique avec des règles simples. Bien accessible ! Il suffit de le mettre dans votre sac à main, votre sac à dos ou votre valise et vous ne vous ennuierez pas une minute. Quel jeu choisissez-vous ? Ou alors, vous optez pour les trois ! Ils ont une chose en commun : jouer aux dés, écrire et marquer des points !

www.jumbo.com

baby
Clementoni®



f i l y
www.clementoni.com



X-raid MINI JCW Buggy Red Bull

WRC
HAPPY PEOPLE

NOUVEAU



Disponible chez :



VAN DER MEULEN
TOYS | LEISURE | OUTDOOR

Van der Meulen
Lorentzstraat 23 | 8606 JP Sneek
T +31 (0) 515 435 635
E info@vandermeulen.com

vandermeulen.com

PLUS-PLUS TROUVE UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR À BRANDUNIT

Du 01-05 au dernier Brandunit a été nommé distributeur de la marque de qualité danoise bien connue Plus-Plus. Avec Plus-Plus, les enfants avec des «plus» solides de différentes couleurs peuvent réaliser toutes sortes de structures. Plus-Plus BIG est disponible pour le groupe cible plus jeune (2 à 5 ans). Plus-Plus mini est disponible pour les enfants à partir de 5 ans. Une toute nouvelle collection sera également disponible prochainement.

www.brandunit.eu



WILDBRAIN CPLG REMPORTE LE PRIX DE L'AGENCE DE L'ANNÉE AUX INTERNATIONAL LICENSING AWARDS



WildBrain CPLG, l'une des principales agences mondiales de licences pour le divertissement, le sport et le 'brand licensing', a remporté le titre d'"Agence de l'année" lors des International Licensing Awards de cette année, qui ont été présentés lors d'une cérémonie virtuelle.

Maarten Weck, Executive Vice President et Managing Director de WildBrain CPLG, a commenté : "Nous sommes incroyablement honorés de recevoir ce prix, qui a été basé sur les votes de nos collègues de l'industrie. Je tiens à féliciter notre équipe. Au cours de l'année écoulée, ils ont travaillé très dur pour mettre en place un esprit créatif au sein de notre entreprise et pour nos nombreux clients. Sans eux, nous ne pourrions pas exceller. Nous sommes heureux de cette reconnaissance de notre travail et espérons pouvoir offrir le même niveau élevé de service et de performance aux donneurs de licence au cours de l'année à venir. Nous voulons continuer à utiliser notre énergie pour nous pousser vers des sommets encore plus élevés.

www.cplg.com

MAXI TOYS EST REPRIS PAR LE KING JOUET FRANÇAIS



Après une longue période d'incertitude, la situation est enfin claire pour le personnel de Maxi Toys. La chaîne de jouets passe entre les mains des Français après un rachat par la famille Gueydon, qui possède également la chaîne française King Jouet. La marque Maxi Toys sera conservée, et l'équipe de direction actuelle restera également en place.

Après un parcours mouvementé, avec des rachats par le Blokker néerlandais et le Green Swan portugais, Maxi Toys a déposé une demande de réorganisation juridique à la mi-mai. Plus d'un mois plus tard, King Jouet s'est engagé à reprendre les 2/3 des actifs de Maxi Toys. Sur les 26 magasins belges, 20 resteront ouverts. En France, 96 des 129 magasins seront acquis. Sur les 28 magasins Maxi Toys City, les anciens magasins Bart Smit repris d'Intertoys l'année dernière, seuls 2 seront conservés dans notre pays. Cette acquisition permettra de sauver 826 emplois sur les 1200 que compte Maxi Toys.

www.maxitoys.be

L'ÉTÉ S'ANNONCE SAUVAGE POUR SCHLEICH ET PUPPY.. VOICI LES NOUVEAUTÉS DEPUIS JUILLET 2020



Gorille Monstrueux



Plante monstrueuse avec son arme



Monstre de la jungle

puppy



NV PUPPY SA | Avenue Nobel 1 | 1300 WAVRE
www.puppy.eu

Schleich 



CONCOURS DU JOUET DE L'ANNÉE EN LIGNE



Le 8 octobre, nous découvrirons quels sont les 11 produits qui peuvent être nommés "Jouets de l'année" cette année. L'organisation de la 21e édition du concours n'a pas été une sinécure pour l'équipe de Véronique Maes. En raison de la crise de Covid-19, il n'a pas été possible d'organiser les traditionnelles présentations en direct pour le jury.

Cependant, il n'était pas question d'annuler l'édition 2020. Les entreprises de jouets enregistrées ont fait tout leur possible pour fournir une présentation vidéo originale de leur produit. Les membres du jury ont pu le consulter via un site web spécial, où ils ont également pu trouver toutes les informations sur le produit, et où ils ont pu transmettre leurs questions éventuelles. La seule différence avec les éditions précédentes était qu'ils ne pouvaient pas toucher les produits eux-mêmes.

Néanmoins, le jury - qui se compose d'un groupe de commerçants et d'un groupe de journalistes - a pu une fois de plus établir une belle liste de lauréats. Le 8 octobre à 11 heures, ils seront dévoilés lors de la conférence de presse qui aura lieu à Comeos.

www.hetspeelgoedvanhetjaar.be



© Koelnmesse GmbH
Harald Fleissner

KIND + JUGEND SAUTE L'ANNÉE 2020 ET REPREND EN 2021 AVEC UNE NOUVELLE ÉNERGIE

Malgré les chiffres d'enregistrement élevés de Kind + Jugend au printemps 2020, les développements actuels autour de Covid-19 et la situation économique ont de plus en plus marqué ce salon. De plus en plus d'exposants ont questionné leur participation à Kind + Jugend 2020. Avec # B-SAFE4business, le paquet détaillé de mesures contre le corona, Kölnmesse avait néanmoins, en concertation avec les autorités, posé les bases de l'organisation de salons dans des conditions corona.

Mais les dernières nouvelles concernant de nouveaux cas d'infection en Allemagne et la situation incertaine des voyages - surtout au niveau intercontinental - ont fait qu'une grande majorité d'exposants et de visiteurs ont décidé de ne pas participer à Kind + Jugend. Kölnmesse a donc réévalué la situation globale et a décidé de ne pas autoriser Kind + Jugend 2020 cette année. Parce que Kind + Jugend veut rester à l'avenir la plus importante plateforme de commerce de détail et d'innovation pour le secteur, nous travaillons intensivement sur des concepts et des formats qui permettront de réunir à nouveau avec succès les exposants et les visiteurs à Cologne. À l'automne 2021, Kind + Jugend 2021 donnera une nouvelle impulsion au secteur, avec une nouvelle énergie, de nouvelles stratégies de marketing et de nouveaux produits, du 16 au 19 septembre 2021.

www.kindundjugend.de

RETOUR À L'ÉCOLE AVEC SKILLMATICS



Maintenant que les vacances d'été touchent à leur fin, il est temps de stimuler un peu plus le cerveau. Préparez-vous à retourner à l'école avec Skillmatics, la dernière collection de jouets de Smart Toys & Games. Skillmatics est disponible dans les meilleurs magasins de jouets et sur la boutique en ligne.

Les compétences en mathématiques ne stimulent pas seulement la curiosité des jeunes et des moins jeunes, mais contribuent également au développement des compétences de base des enfants, tout cela grâce au plaisir de jouer ! Une équipe de pédagogues et de spécialistes veille à ce que tous les jeux soient adaptés à l'âge des enfants afin que le processus d'apprentissage soit agréable. Ainsi, les jeux innovants de Skillmatics encouragent tous ceux qui souhaitent apprendre à découvrir et à étudier par eux-mêmes.

De plus, vous ne jouez pas seul aux jeux Skillmatics ! En tant qu'avatar, Skilly Billy, un spécialiste des compétences générales, est votre fidèle compagnon et vous aide à résoudre ces casse-tête. Grâce aux cartes d'activité à écrire et à effacer, les répétitions fréquentes sont possibles.

www.smartgames.eu

MATADOR EXPLORER

Avec ces jeux de construction en bois Matador, les enfants peuvent laisser libre cours à leur imagination et concrétiser leurs idées. Ces éléments de construction en bois, roues et outils, faciles à assembler, leur permettent de créer de nombreux objets.



Avec eux, vous réalisez des constructions à la fois faciles et plus complexes. Laissez votre créativité prendre le dessus !

www.bouhon.net

LIBELLUD FAIT PARTIE DU GROUPE ASMODEE !

Asmodee a annoncé le mois dernier l'acquisition de Libellud, un éditeur de jeux de société aux succès mondiaux tels que Dixit (As d'Or 2009, Spiel des Jahres 2010), Mysterium (As d'Or 2016), Seasons, Loony Quest, Obscurio et Dice Forge. Ces titres, qui ont déjà été vendus à des millions d'exemplaires, s'adressent principalement à un public familial.



www.asmodee.be

INSIGHTS-X ONLINE



© Spielwarenmesse eG - Alex Schelbert

Insights-X élargit son offre numérique pour le secteur. Afin de partager les dernières connaissances du secteur et de garantir que le monde des affaires puisse continuer à se mettre en réseau à un niveau élevé même en ces temps difficiles, l'organisateur du salon Spielwarenmesse eG travaille sur une nouvelle plateforme numérique. La date de lancement d'Insights-X Online est le 14 octobre. Le concept de la plate-forme en ligne repose sur trois piliers : la mise en réseau, l'esprit d'entreprise et le savoir-faire.

Cet événement en ligne de trois jours en direct offre à l'industrie de la papeterie l'occasion de participer et de se réunir. Le nouveau format en ligne comprendra les présentations InsightsTalks par des experts, ainsi qu'une série de workshops, organisés par les entreprises participantes. En outre, un espace sera prévu pour les contacts d'affaires individuels. Un catalogue de fabricants et de produits complet contiendra des informations sur les participants tout en mettant en lumière les dernières innovations en matière de papeterie. Insights-X Online sera fortement axé sur le partage des connaissances de l'industrie. Ernst Kick, PDG de la Spielwarenmesse eG, a déclaré : "Les premières réactions au concept derrière Insights-X Online ont été extrêmement positives et renforcent notre conviction que nous pouvons créer un lieu de rencontre passionnant pour l'industrie cet automne. "

www.insights-x.com



LA NOUVELLE COLLECTION NIKKO R/C EST MAINTENANT DISPONIBLE CHEZ BRANDUNIT

La gamme de Nikko R/C a été élargie avec de beaux modèles dans différentes gammes de prix. La collection démarre avec les 4 différents R/C Race Buggies, dont le prix de vente conseillé est de 19,99 €.

Le summum absolu de la nouvelle collection est l'Omni-X. Cette voiture de dérive est équipée d'une batterie USB rechargeable et de piles pour l'émetteur. Ready to Run, donc !

L'Omni-X peut être dérivée par un double moteur 4x4, mais les rotations à 360 degrés sont également possibles sans problème. L'Omni-X a une vitesse de pointe de 14 km/h.

À partir du 1er septembre, l'Omni-X sera disponible pour l'ensemble du marché.

Vous pouvez trouver la collection Nikko complète sur le site de Brandunit www.brandunit.eu.

Si vous souhaitez plus d'informations, veuillez envoyer un e-mail à info@brandunit.nl.



www.brandunit.eu

NEU
★
NEW

Toddys

by siku

Lancement 2020

18+
months



TOP 10
Spielzeug
2020

Design made in
Germany

SIKU lance les Toddys !! *Le premier véhicule des tout-petits !*



Plus d'infos ?

SIKU France Belgique
153 bd Haussmann 75008 Paris - accueil@siku.fr
Contact commercial Belgique : DDK Toys sprl - daniel@ddktoys.be

[toddys.official](https://www.instagram.com/toddys.official)

[siku france](https://www.facebook.com/sikufrance)



© Spielwarenmesse eG - Christian Hartlmaier

UNE APPROCHE GLOBALE DE LA SANTÉ ET DE L'HYGIÈNE POUR LA SPIELWARENMESSE

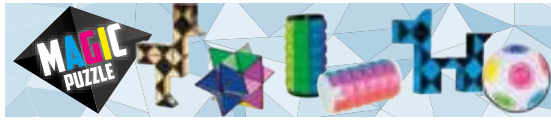
EN TANT QUE PREMIER SALON MONDIAL DU JOUET, LE SPIELWARENMESSE DE NUREMBERG EST UN RENDEZ-VOUS ANNUEL RÉGULIER DANS L'AGENDA DE TOUS LES PROFESSIONNELS DU JOUET. MAIS À CAUSE DE COVID-19, LA SITUATION NE SERA PAS LA MÊME EN 2021. POUR PERMETTRE AUX EXPOSANTS ET AUX VISITEURS DE PARTICIPER À LA PROCHAINE MANIFESTATION DU 27 AU 31 JANVIER 2021, LA SPIELWARENMESSE EG A ÉLABORÉ UN CONCEPT DE SANTÉ ET D'HYGIÈNE EN COLLABORATION AVEC L'EXPLOITANT DU SITE, LA NÜRNBERGMESSE, ET LES AUTORITÉS SANITAIRES COMPÉTENTES. SUR LA BASE DES RÈGLEMENTS DU GOUVERNEMENT BAVAROIS, LE CONCEPT SERA CONTINUELLEMENT MIS À JOUR EN FONCTION DES CHANGEMENTS QUI POURRAIENT SURVENIR.

SUIVEZ LES RÈGLES, GARDEZ VOS DISTANCES

Ernst Kick, PDG de la Spielwarenmesse eG, souligne : "Dans tous nos efforts pour organiser la Spielwarenmesse 2021, la santé et la sécurité des participants ont la plus haute priorité". Les principaux piliers du concept sont la distance sociale, l'hygiène et le suivi et la localisation. Selon la réglementation en vigueur, il est essentiel de maintenir une distance sociale de 1,5 mètre entre les individus dans l'ensemble du lieu d'exposition et pendant les réunions. C'est pourquoi la configuration des halls

est améliorée, des allées plus larges sont créées et les zones spéciales et les soirées de stands sont mises en attente. Malgré les restrictions imposées par Covid-19, les détaillants et les acheteurs peuvent s'attendre à un niveau élevé d'innovation au Spielwarenmesse, ainsi qu'à une diversité de produits qui ne peuvent être appréciés correctement que "dans la vie réelle". Par rapport aux chiffres de l'année dernière, près de 90 % des exposants ont réservé leur espace et se sont familiarisés avec les règles de santé et d'hygiène du Spielwarenmesse, qui font déjà partie in-

tégrante de notre vie quotidienne. Il s'agit notamment de porter un masque facial à l'intérieur, de se laver soigneusement les mains et d'observer l'étiquette en matière de toux et d'éternuements. Sur le lieu même de l'exposition, les installations et les surfaces publiques telles que les tables et les poignées de porte sont constamment nettoyées et désinfectées. Des systèmes de ventilation modernes fournissent aux salles de l'air frais et assurent un rafraîchissement complet de l'air plusieurs fois par heure.



UNE APPROCHE RESPONSABLE

Les participants ne seront admis au Spielwarenmesse que s'ils sont en bonne santé. Les participants qui ont été en contact au cours des 14 derniers jours avec une personne infectée par le Covid-19, qui présentent des symptômes de troubles respiratoires ou qui ont une température élevée ne sont pas autorisés à entrer sur le salon. Une équipe qualifiée de personnel médical sera sur place pour fournir les soins d'urgence nécessaires. La sécurité est une priorité absolue avant même que le salon n'ouvre ses portes. L'objectif est de permettre aux participants de faire l'expérience du flair unique et de la diversité du Spielwarenmesse même dans des moments inhabituels comme ceux-ci. Par

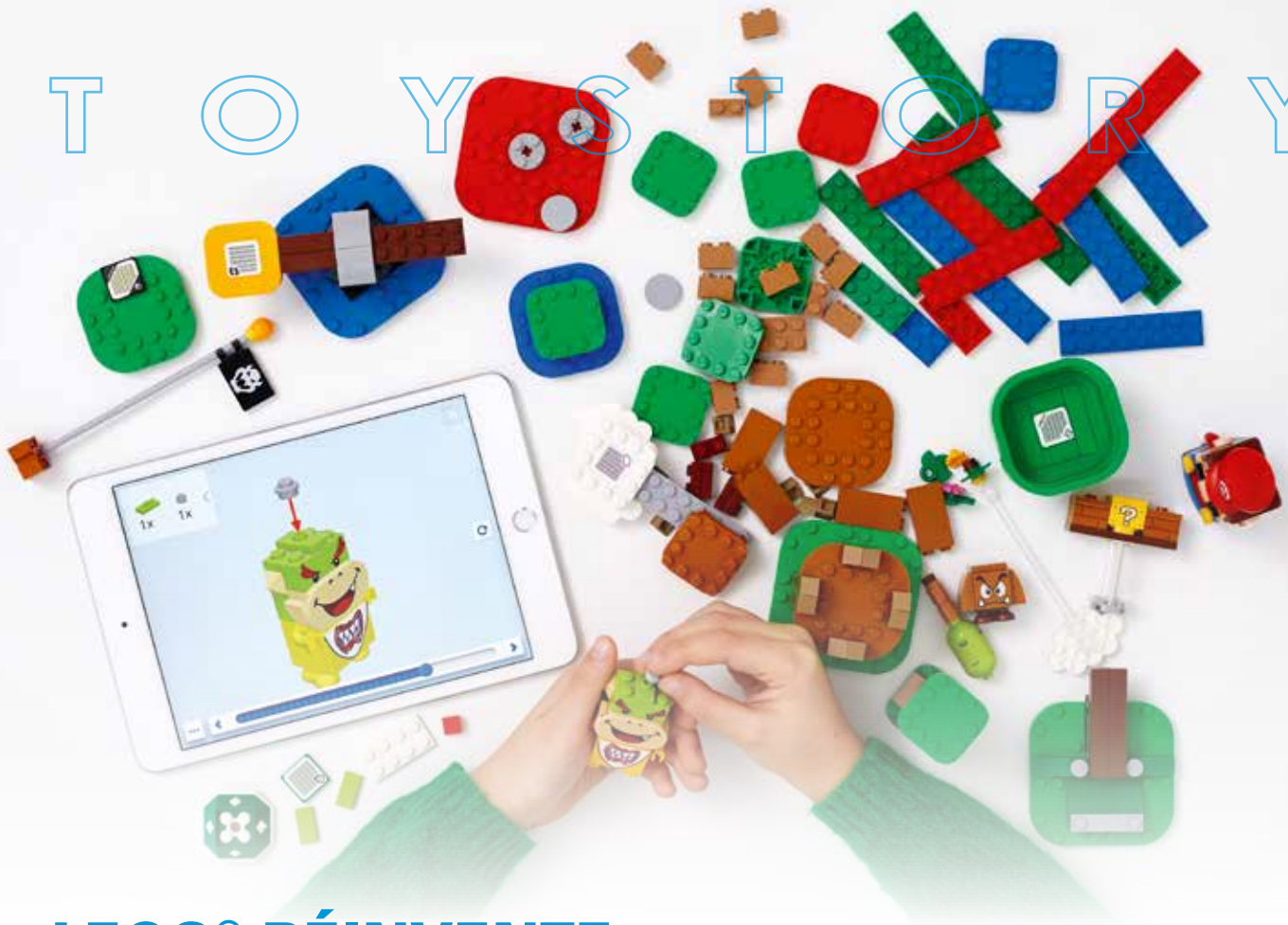
conséquent, tous les exposants, visiteurs, représentants des médias et prestataires de services doivent s'inscrire avant l'événement afin de recevoir leurs billets et laissez-passer personnalisés. C'est la meilleure façon de s'assurer que tout le monde puisse être contacté par la suite, si nécessaire. C'est pourquoi les exposants doivent également garder une liste de contacts pour tous les rendez-vous avec les clients qui se tiennent aux tables des stands et où les masques buccaux sont enlevés.

TRAVAILLER EN TOUTE SÉCURITÉ

Jusqu'à l'ouverture du salon fin janvier, les équipes travaillant sur le Spielwarenmesse suivront de près les déve-

loppements, adapteront continuellement les plans aux nouvelles constatations et communiqueront tout changement dès que possible. Le concept détaillé de santé et d'hygiène, comme l'indique Ernst Kick, permettra à chacun de se concentrer sur l'objectif principal de l'événement : "Lorsqu'il s'agit de rencontres personnelles et de décisions d'achat saines, les foires sont plus importantes que jamais. Dans notre industrie en particulier, ils sont un moteur de croissance indispensable. C'est pourquoi nous faisons tout notre possible pour organiser la Spielwarenmesse 2021 - la réunion sectorielle la plus importante de l'année - et pour faire en sorte qu'elle soit aussi sûre et agréable que possible". ●





LEGO® RÉINVENTE SUPER MARIO™

L'UN DES PERSONNAGES DE JEU VIDÉO LES PLUS POPULAIRES PREND VIE SOUS FORME DE LEGO. NUL AUTRE QUE LE PLOMBIER SUPER MARIO CONSTRUIT UN PONT ENTRE SON HABITAT DIGITAL FAMILIER ET LE MONDE PHYSIQUE DE LEGO. BIEN SÛR, LA GAMME LEGO® SUPER MARIO™ EST UNE GAMME PLEINE D'INTERACTIVITÉ.



LEGO et Nintendo partagent une passion pour l'innovation et le jeu. Les concepteurs des deux sociétés ont uni leurs forces pour créer une nouvelle expérience de jeu physique qui donne vie à Super Mario dans le monde des briques LEGO®. Cette collaboration a permis d'enrichir l'expérience de construction de LEGO ce qui permet une nouvelle façon de jouer, inspirée par l'icône bien-aimée des jeux vidéo.

PERSONNAGE INTERACTIF

LEGO® Super Mario™ n'est donc pas un jeu vidéo, ni un kit LEGO traditionnel. Au cœur de cette ligne de produits se trouve le personnage interactif de LEGO Mario que l'on retrouve dans le "pack de démarrage des aventures avec Mario" (réf. 71360), lancé le 1^{er} août. Cette figurine, qui contient une dimension numérique, donne aux enfants la possibilité de collecter des monnaies dans les niveaux de jeu physique constitués de blocs de construction LEGO.

Pour construire des niveaux, vous pouvez suivre les instructions de construction de l'application (voir ci-dessous), mais vous pouvez aussi laisser libre cours à votre imagination. Tout est possible ! Le kit de démarrage contient 7 briques d'action pour différentes interactions avec le personnage de Mario LEGO, qui a des écrans LCD dans les yeux, la bouche et le ventre pour montrer des réactions immédiates au mouvement, à la couleur et aux briques



d'action. LEGO Super Mario ajoute donc une nouvelle interactivité à l'expérience LEGO traditionnelle. "J'ai toujours aimé les produits LEGO et la façon dont ils aident les enfants à utiliser leur imagination pour jouer", déclare Takashi Tezuka-san, directeur général et producteur de jeux chez Nintendo Co. Le nouveau produit que nous avons créé avec le groupe LEGO essaie de combiner deux styles de jeu différents - un dans lequel vous construisez le monde de Mario vous-même et un autre dans lequel vous jouez avec Mario dans le monde que vous avez créé.

ENSEMBLES D'EXTENSION ET POWER-UP

Mais le kit de démarrage n'est qu'une partie de l'univers de LEGO Super Mario. Les différents ensembles d'extension - de tailles diverses - donnent à Super Mario la possibilité d'explorer d'autres niveaux. Tous les sets contiennent leur propre ensemble de défis et de personnages que les fans peuvent jouer seuls ou contre des amis. En plus des extensions annoncées en avril : La balance de la Plante Piranha (réf. 71365) et la Bataille finale des patrons au château de Bowser (réf. 71369), la gamme d'extensions comprend également : la Forteresse gardée (réf. 71362), la maison de Mario & Yoshi (réf. 71367), la chasse au trésor de Toad (réf. 71368), Desert Pokey (réf. 71363), La forteresse de lave de Whomp (réf. 71364) et la Barrage de Bill Bourrins (réf. 71366). De plus, les possibilités de jeu peuvent être encore élargies grâce aux 4 packs de power-up (Réf. 71370-71373), avec une variété de costumes pour LEGO Mario qui révèlent chacun de nouvelles caractéristiques et de nouveaux pouvoirs. Dix personnages ennemis à collectionner



ont également été lancés et sont disponibles dans des packs "blind bag" (Réf. 71361). Cela ajoute un élément de surprise supplémentaire. Chaque paquet contient un personnage à construire et une pierre d'action pour jouer avec - cela peut être un Paragoomba, Fuzzy, Spiny, Buzzy Beetle, Bullet Bill, Bob-omb, Eep Cheep, Blooper, Urchin ou Peepa.

UN GRAND ENTHOUSIASME

La nouvelle ligne semble prendre un bon départ. "La réaction à LEGO Super Mario a été incroyable", déclare Jonathan Bennink, responsable de la conception numérique de LEGO Super Mario, le groupe LEGO. "Super Mario est une telle icône. Les fans attendent depuis longtemps le dévoilement de toute la gamme de produits. Toute notre gamme, du pack de démarrage aux packs d'extension en passant par les packs de personnages, est conçue pour donner vie à Super Mario, à ses amis et à ses ennemis. Nous aimons la créativité

des fans de Nintendo et de LEGO et nous avons hâte qu'ils laissent libre cours à leur imagination dans leur interaction avec Super Mario dans le monde réel."

APPLICATION POUR UNE EXPÉRIENCE DE JEU ENCORE PLUS COMPLÈTE

En plus des différents jeux, le groupe LEGO a également fourni une application LEGO Super Mario gratuite. Cette application soutient et améliore encore plus l'expérience de jeu, par exemple en gardant une trace des scores du joueur et en encourageant la construction et la reconstruction continues. C'est aussi l'endroit où vous trouverez les instructions de construction des différents décors, avec des fonctions de zoom et de rotation qui le rendent très facile à utiliser. Vous recevrez également des suggestions pour d'autres façons créatives de construire et de jouer. Enfin, l'application est également un lieu sûr où les enfants peuvent partager leurs idées avec leurs amis. ●





PLAYMOBIL PROPOSE UNE EXTENSION ESTIVALE DES DIFFÉRENTS UNIVERS DE JEU

CET ÉTÉ, PLAYMOBIL A ÉLARGI LES THÈMES DES VACANCES ET DU ZOO AVEC DE NOUVEAUX JEUX, VÉHICULES ET PERSONNAGES HAUTS EN COULEUR. DES DOUX RÊVES AUX COURSES-POURSUITES PASSIONNANTES DANS L'ESPACE ET AUX COURAGEUX CHEVALIERS. CET ÉTÉ, SUIVEZ PLAYMOBIL® DANS DES MONDES DIVERS.

LE RÈGNE ANIMAL DE PLAYMOBIL® S'AGRANDIT

En mai dernier, Playmobil® a déjà levé un coin du voile avec le lancement de la première partie de la collection Zoo, axée sur le Parc animalier (70341). Il était possible d'aménager davantage le parc avec différents animaux et les kits d'accessoires complémentaires ont fourni encore plus de dynamisme. Mais il y aura encore plus d'animaux, mais aussi plus de personnages, comme la grande Animalerie (70342) avec 4 personnages, et pas moins de 17 animaux. Cet article est donc également le principal article de cette collection et deviendra un coin de jeu séparé dans le Parc animalier. Les animaux individuels ne seront pas laissés pour compte cet été, car les flamants roses (70351), les koalas (70352), les pandas (70353) et les alpagas (70350) font partie de cette collection. Tout comme avec le lancement en mai, un kit de jeux avec

logement extérieur est également disponible. C'est dans ce cas celui des pandas roux (70344).

Cette fois, pas de clôtures ni de passerelles supplémentaires pour voir les animaux, mais des orangs-outans (70345) se balançant sur un arbre. Maintenant qu'il y a beaucoup d'animaux, il faut alors bien s'en occuper. En conséquence, les éléphants sont également fournis avec un soigneur (70324). De plus, il y a un vétérinaire supplémentaire avec un véhicule tout terrain (70346) qui peut passer partout le long de tous les enclos.

STAYCATION PLAYMOBIL® : HÔTEL SUR LA PLAGE

Les amateurs de camping pourraient se laisser tenter par tout le grand camping de Family Fun, mais dès maintenant, les fans du camping seront vraiment gâtés. Alors que beaucoup de gens



T O Y S T O R Y

passeront leurs vacances dans leur propre pays, ils vont se faire plaisir à la maison en s'offrant la nouvelle ligne de vacances de Playmobil® : Hôtel sur la plage. Avec cette ligne, Playmobil arrive au cœur de l'été avec tous les moyens pour créer l'hébergement de plage idéal. L'hôtel comprend une piscine pour enfants, un bâtiment principal, un restaurant et plusieurs personnages. Pour agrandir l'hôtel, il y a une voiture de plage avec des canoës (70436), des vacanciers avec un guichet automatique (70439), un voilier (70438), un kiosque de plage (70437), un bungalow avec piscine (70435) et un club pour enfants (70440). Les vacanciers (70274) étaient déjà disponibles depuis mars dernier.

FAIRE DE BEAUX RÊVES AVEC EVERDREAMERZ SÉRIE 2

Qui n'aime pas débiller des cadeaux ? Et c'est l'une des grandes caractéristiques des EverDreamerz. Les accessoires et les EverDreamerz peuvent être remballés et débillés, jour après jour. Avec la deuxième série, Playmobil® va plus loin avec le concept du déballage et tous les rêveurs pourront se préparer à la prochaine aventure. Dans la série n° 1 où l'accent était mis sur le monde de rêve de Rosalee, Playmobil® nous emmène cette fois-ci dans le monde de rêve d'Edwina où les jeunes filles donnent vie à différents personnages de dessins animés grâce à leurs dessins. Les EverDreamerz font face à des défis inattendus : pourront-ils empêcher les bandes dessinées colorées d'Edwina de transformer le monde des rêves en un cauchemar en noir et blanc ?

Comme pour la première série, chaque EverDreamer est livré avec ses propres accessoires et cette fois, aussi avec un stylo à eau. Il est possible de collectionner 24 personnages différents et de remplir le nouveau livret d'autocollants avec les autocollants de ces sachets.



Donc plein de rêves et de plaisir à dessiner avec la série EverDreamerz 2.

Rosalee 70472

Viona 70473

Starleen 70474

Edwina 70476

Clare 70477

Boîte Surprise 70478



PLAYMOBIL®: BATAILLE DANS LES HAUTES SPHÈRES

Nous ne connaissons pas les thèmes de l'espace et de la police en détail, mais maintenant, Playmobil® lance une ligne spéciale de la police spatiale. Avec Galaxy Police, la bataille entre les pirates de l'espace et la police de l'espace va commencer. La chasse au coffre-fort et aux pirates est ouverte au moyen de 4 nouveaux véhicules, robots et diverses personnages de la police.

Camion de police Galaxy 70018 Vaisseau de police Galaxy 70019
Moto de police Galaxy 70020 Robot de police Galaxy 70021
Coffre avec code Galaxy 70022 Hélicoptère de police Galaxy 70023
Robot pirate Galaxy 70024

NOVELMORE: LA BATAILLE CONTINUE

Avec ce nouveau lancement, la bataille entre les Burnham Raiders et les Knights of Novelmores se poursuit sans relâche. Cet été, 5 nouveaux articles ont été lancés, dont 3 de Raiders Burnham et 2 de Novelmores.

Puits de lave Burnham Raiders 70390

Catapulte mobile Novelmores 70391

Transport de fonds Novelmores 70392

Bélier ardent Burnham Raiders 70393

Trebuchet à lave Burnham Raiders 70394 ●



Si vous avez besoin d'images, votre interlocuteur pourra vous aider

L I C E N S I N G

■ WILDBRAIN CPLG

UNE ABONDANCE DE NOUVEAU CONTENU POUR LES CINÉMAS ET LES SERVICES DE STREAMING

LA CRISE MONDIALE DE LA CORONA A ÉGALEMENT EU UN IMPACT IMPORTANT SUR LE CALENDRIER DU CINÉMA. DE NOMBREUX FILMS ONT ÉTÉ REPORTÉS, D'AUTRES TITRES ONT ÉTÉ DIFFUSÉS VIA DES PLATEFORMES DE STREAMING. EN RAISON DE TOUS CES CHANGEMENTS, NOUS SERONS CONFRONTÉS À UNE SAISON CINÉMATOGRAPHIQUE TRÈS CHARGÉE ET PARTICULIÈREMENT FASCINANTE. BRENDA DRAAISMA ET MEIKE DE VAERE, DU WILDBRAIN CPLG, NOUS PRÉSENTENT LES FAITS MARQUANTS DE LA PÉRIODE 2020-2021.

Même sans la pandémie, le monde du cinéma et de l'animation était déjà en train de changer. "Nous constatons que de nombreux 'licensors' avec lesquels nous travaillons, comme Hasbro par exemple, font de gros investissements pour obtenir de contenu en interne avec l'achat de eOne, par exemple. Cela renforce la présence de Hasbro à la télévision", déclare Meike de Vaere. Netflix est également en train de construire un gigantesque studio de production, où ils achetaient beaucoup de titres. De cette façon, ils obtiennent également la propriété intellectuelle, qui est nécessaire pour pouvoir lancer des lignes CP. Des 'powerhouses' de plus en plus grandes apparaissent donc. Il y a la fusion de Viacom, Paramount et CBS, maintenant connue sous le nom de ViacomCBS et Disney, par exemple, qui a absorbé Fox. Il s'agit là de changements majeurs dans le paysage du divertissement. Ils rassemblent tout sous un même toit pour être beaucoup plus forts".

LE FILM PAT'PATROUILLE EN 2021 : ANIMATION 'NEXT LEVEL ANIMATIE'

Depuis 2013, La Pat'Patrouille est un succès absolu sur Nickelodeon. En 2021, les chiots



vont enfin au cinéma. "La Pat'Patrouille est toujours la preschool property numéro 1", dit Brenda Draaisma. "La force de Pat'Patrouille est qu'elle a été populaire auprès des garçons et des filles dès le début - ce qui est unique pour une série préscolaire. Paramount sortira le film Pat'Patrouille en août 2021, qui est visuellement époustoufflant. L'animation CGI des chiots est particulièrement détaillée, jusqu'aux poils du pelage. L'histoire se déroule dans une grande ville, où les chiots doivent se sortir d'une situation terrible, à nouveau

avec leurs véhicules typiques bien sûr. Là où la série télévisée est destinée aux tout-petits, ce sera vraiment un film familial, où les frères et sœurs plus âgés et même les parents s'amuseront beaucoup. Nous sommes actuellement en discussion avec nos partenaires actuels et de nouvelles parties pour démarrer cette œuvre d'art cinématographique. Les détaillants sont déjà très enthousiastes. Ils apprécient que de tels investissements soient réalisés qui indiquent que le donneur de licence s'engage à long terme".

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE MON PETIT PONEY APPARAÎTRA AU CINÉMA EN 2021



L I C E N S I N G



Nous voyons une histoire similaire avec Hasbro. "Mon Petit Poney existe depuis 30 ans, et il y a toujours eu pas mal de matériel sur le marché", dit Meike de Vaere. "Après une décennie d'amitiés chaleureuses, d'aventures audacieuses et de rires sans fin, le monde des poneys bien-aimés d'Equestria s'agrandit pour présenter une nouvelle génération de poneys à une nouvelle génération de fans.

Avec plus d'humour, de cœur et de musique que jamais, le public sera emporté par les nouveaux poneys et l'incroyable aventure qui les attend. Les fans de Mon Petit Poney tomberont à nouveau amoureux de ce tout nouveau film d'animation par ordinateur de Mon Petit Poney, qui sera diffusé partout à partir de septembre 2021. "

Meike de Vaere : "Nous travaillons avec des partenaires pour mettre sur le marché

un magnifique et vaste programme de licences, comprenant des vêtements, des accessoires, de la papeterie, des sacs, des articles de fête, de l'artisanat, des puzzles, des vélos et bien plus encore, en plus de la ligne de jouets Hasbro. "

TOP GUN REVIENT AU GRAND ÉCRAN APRÈS PRESQUE 35 ANS

Paramount présente également Top Gun 2 dans les salles de cinéma. Brenda Draaisma : "On attend un bon box-office pour cela. Maverick et Iceman, à la fois rivaux et meilleurs amis, continueront là où ils se sont arrêtés après plus de 30 ans. Tom Cruise et Val Kilmer joueront à nouveau les rôles principaux, mais de nouveaux noms ont bien sûr été ajoutés. Il y a un très beau rôle pour le fils de Goose, le personnage qui est mort dans le premier film. Top Gun est un film qui était

populaire à l'époque, de 7 à 77 ans. Nous espérons que ce film s'adressera à un groupe cible tout aussi large. Il y aura une ligne de vêtements sur le marché dès cet automne et nous en attendons beaucoup. Et bien sûr, les jouets ne devraient pas manquer non plus. Sous le label Matchbox, Mattel va sortir le grand porte-avions, ainsi que les petits avions. Et dans la gamme Barbie, une poupée du personnage principal féminin est lancée. Le film est attendu au printemps 2021".

DE PLUS...

Cependant, il ne s'agit ici que d'une sélection du calendrier de films du WildBrain CPLG. S.O.S. Fantômes a également déménagé au printemps 2021, tout comme Loudhouse. Ce dernier sera lancé par le biais de services de streaming. On peut également s'attendre à des films de Oddbods et de Teenage Mutant Ninja Turtles en 2021. ●

Si vous êtes intéressé et/ou si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur les possibilités du CP, veuillez contacter meike.devaere@cplg.com.

LES JOUETS, PREMIER SUJET DE PRÉOCCUPATION POUR RAPEX

AU DÉBUT DE L'ÉTÉ, LA COMMISSION EUROPÉENNE A PUBLIÉ UN NOUVEAU RAPPORT SUR RAPEX, LE SYSTÈME D'ALERTE RAPIDE POUR LA PRÉVENTION DE LA VENTE DE PRODUITS DANGEREUX. MALHEUREUSEMENT, LES JOUETS SEMBLENT TOUJOURS JOUER UN RÔLE IMPORTANT DANS CETTE HISTOIRE.

Le rapport indique que les autorités doivent de plus en plus souvent répondre à une alerte. En 2019, il y a eu 4 477 interventions, contre 4 050 en 2018. Le commissaire européen chargé de la justice, Didier Reynders, a déclaré : "Le système d'alerte rapide garantit un échange d'informations sans heurts et un marché intérieur sûr. Le rapport 2019 montre qu'un travail sans précédent a été accompli pour protéger les consommateurs des produits dangereux et des dommages potentiels. En outre, la Commission, en collaboration avec les États membres, a veillé à ce que davantage de produits soient testés".

Selon le rapport, la catégorie des jouets a représenté la majorité des notifications (29 % du total), suivie par les véhicules à moteur (23 %) et les appareils et équipements électriques (8 %). Les cosmétiques, les vêtements, les textiles et les articles de mode ont également donné lieu à de nombreux avertissements, tout comme les articles de soins et autres produits pour enfants.

Les risques les plus fréquemment signalés sont liés aux blessures (27 %), telles que les fractures ou les commotions cérébrales. Les ingrédients chimiques des produits ont également été fréquemment signalés (23 %) et les risques d'étouffement chez les enfants (13 %).

TESTS COORDONNÉS DES PRODUITS

La Commission européenne a également publié les résultats des actions coordonnées sur la sécurité des produits (CASP).

Dans ce cadre, la Commission européenne et les autorités européennes sélectionnées par les États membres ont testé conjointement la sécurité de 652 produits. Les États membres ont sélectionné, entre autres, des moyens de transport personnels, des peluches, des chargeurs, des batteries et des sièges de vélo pour enfants. Sur l'ensemble des produits testés, 38 % n'étaient pas conformes à des aspects spécifiques des exigences de sécurité de l'UE. 11 % (soit 75 %) des produits testés se sont avérés présenter des risques graves pour les consommateurs. Par exemple, dans tous les sièges de vélo pour enfants testés, un certain risque a été constaté, mais seulement 8 % étaient des risques graves. La catégorie des peluches présentait le pourcentage le plus élevé de risques graves (68 %) et la catégorie des

pièces les plus faibles (1 %). Chaque fois qu'un risque grave est identifié lors de ces tests, le produit concerné est signalé par le système d'alerte rapide afin d'empêcher la mise sur le marché de produits dangereux.

PROCHAINES DÉMARCHES

La Commission continuera à moderniser le système d'alerte rapide afin d'encourager les consommateurs à consulter la base de données et à choisir des produits sûrs. Par exemple, le site web destiné aux consommateurs et aux entreprises sera mis à jour, de même que l'outil spécifique utilisé par les États membres pour envoyer des alertes.

Des actions concertées sur la sécurité des produits (CASP) seront organisées sur une base annuelle. Les activités dans le





cadre du CASP2020 ont commencé au début de l'année. Il s'agit notamment de tests de produits (tels que jouets, bijoux, cadres à grimper, câbles, petits appareils de cuisine, nids pour bébé et sièges de voiture), d'évaluations des risques, de surveillance du marché en ligne, de coopération avec les douanes, de collecte de données sur les blessures et les accidents et de campagnes d'information. Dans le cadre du coronavirus, la Commission a également lancé un appel spécial pour les produits liés au virus. Le travail conjoint, qui sera similaire à celui effectué sur les produits non liés à la corona, portera sur les masques, gels et gants. Les priorités pour le CASP2021 sont actuellement en cours de définition.

CONTEXTE

Depuis 2003, le système d'alerte rapide permet aux États membres et à la Commission européenne d'échanger rapidement des informations sur les produits non alimentaires dangereux qui sont retirés et/ou rappelés du marché en Europe. Cela permet de prendre des mesures de suivi appropriées dans toute l'UE.

Le Safety Gate, le site web accessible au public du système d'alerte rapide, fournit des mises à jour hebdomadaires des notifications des autorités nationales participantes. La modernisation du système permet de hiérarchiser des alertes spécifiques et de les traiter dès leur réception. Ce fut le cas, par exemple, lorsque des masques buccaux dangereux

ont été signalés en avril 2020. En outre, il existe le Business Gateway, qui permet aux entreprises d'informer rapidement et efficacement les autorités nationales sur les produits qu'elles ont mis sur le marché et qui peuvent être dangereux.

Une autre action dans le domaine de la protection des consommateurs est l'engagement en matière de sécurité des produits, qui concerne des actions volontaires spécifiques allant au-delà de ce qui est déjà établi dans la législation européenne. Dans ce cadre, sept sites de vente en ligne se sont déjà engagés à retirer les produits dangereux de leurs sites web en coopération avec les États membres. Récemment, la société Wish.com a également rejoint cette initiative. ●



LIGNE XTREME 24 V

Live
to
ride,
ride
to
live



LE CONFORT DE LA COMMANDE EN LIGNE CHEZ VDM!

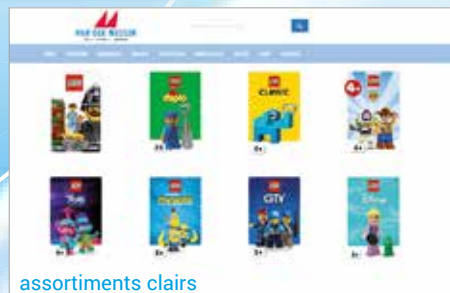


LES AVANTAGES:

- informations actualisées sur les prix et le stock
- **design adaptatif** : fonctionne parfaitement sur PC, tablette et smartphone
- recherche rapide d'articles grâce aux filtres
- historique de commandes et factures consultables
- via le site, vous êtes toujours au courant des dernières offres et tendances



offres actualisées



assortiments clairs



design adaptatif

NE MANQUEZ PAS LA SEMAINE DU MARCHÉ VIRTUEL "TOY FAIR EVERYWHERE"

TOY FAIR EVERYWHERE - LA TOUTE PREMIÈRE SÉRIE DE SEMAINES DE MARCHÉ VIRTUEL POUR LE SECTEUR MONDIAL DU JOUET - A ACCUEILLI PLUS DE 180 EXPOSANTS ET DES DIZAINES DE MILLIERS DE JOUETS ET DE JEUX PENDANT LES DEUX PREMIÈRES SEMAINES DE MARCHÉ EN JUILLET ET AOÛT. DES ACHETEURS AU DÉTAIL DE PLUS DE 60 PAYS ONT UTILISÉ LA PLATEFORME DU TOY FAIR EVERYWHERE POUR RECHERCHER DES PRODUITS INNOVANTS POUR LEURS RAYONS. LES OBSERVATEURS DES TENDANCES DU MONDE ENTIER ATTENDENT DÉJÀ AVEC IMPATIENCE LA DERNIÈRE SEMAINE DE MARCHÉ DE LA SAISON, QUI SE DÉROULERA DU 14 AU 20 SEPTEMBRE 2020.



"Tout comme le salon du jouet de New York est l'endroit où il faut être pour découvrir les tendances personnelles et faire des affaires, Toy Fair Everywhere est la ressource en ligne des détaillants et des membres du secteur du jouet qui cherchent à accéder à des produits innovants à une époque où les réunions et les voyages ne sont pas toujours sûrs ou possibles", a déclaré Marian Bossard, vice-présidente exécutive des événements du marché mondial de la Toy Association. "Nous sommes déterminés à aider l'industrie à aller de l'avant pendant cette période d'incertitude. Toy Fair Everywhere est un lieu de rencontre numérique réussi pour les entreprises qui souhaitent se connecter et trouver de nouvelles opportunités commerciales".

DES POSSIBILITÉS INFINIES

Les entreprises de jouets utilisent de manière innovante la plateforme pour présenter des produits dans leur surface de stand illimitée. De plupart des salles d'exposition sont visuellement magnifiques, sont exceptionnellement bien présentées aux acheteurs potentiels et profitent pleinement de toutes les fonctionnalités de la plateforme. Des réunions virtuelles et des démonstrations de produits sont organisées, de nouveaux contacts sont établis et des analyses en temps réel sont fournies pour une portée personnalisée. Toy Fair Everywhere est une approche innovante pour soutenir et développer les entreprises. L'initiative a été présentée dans de nombreux médias, dont Forbes. Et le buzz continue de croître.

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Les visiteurs de la semaine du marché en septembre seront accueillis avec un solide programme rempli d'événements numériques et de contenu à la demande. Par exemple, ils auront accès à une présentation exclusive des dernières tendances présentée par l'équipe des tendances de The Toy Association. La programmation supplémentaire comprend l'accès aux enregistrements du projet "Generations of Play, An Oral History" de The Toy Association, rendu possible par StoryCorps, et de nouveaux contenus édu-

catifs, notamment les récents webinaires à la demande, la dernière étude de marché de Kidz Global et les recherches du NPD Group sur les enfants et les plateformes d'influence.

INFLUENCER CHOICE LIST

La semaine du marché en septembre dévoilera également la 'Choice List' des influenceurs du Toy Fair Everywhere, rendue possible par Clamor. Cette liste présente les meilleurs jouets et jeux des exposants de Toy Fair Everywhere, choisis par un panel de familles et d'influenceurs de jouets de premier plan des plateformes telles que YouTube, Instagram et TikTok. Cette liste est une reconnaissance de la passion et de l'innovation dont les fabricants de jouets font preuve en permanence.

L'ALTERNATIVE NUMÉRIQUE EN ATTENDANT LES ÉVÉNEMENTS EN DIRECT

"Nous sommes convaincus que les événements en direct reviendront dès que possible", a ajouté M. Bossard. "En attendant, les options numériques telles que Toy Fair Everywhere continueront d'exister et de servir d'excellent complément aux possibilités de commercialisation offertes par les événements en direct.

Visitez ToyFairEverywhere.com pour plus d'informations, pour consulter la liste actuelle des exposants et pour vous inscrire.



create visibility

Belgium: Kids Universe

China: Toys & Hobby

Germany: das spielzeug

Japan: Weekly Toy News

Netherlands:

Speelgoed en Hobby

Norway:

Baby, Hobby & Leketøy

Poland: Świat Zabawek

Spain: Juguetes B2B

Sweden: Lek & Babyrevyn

United Kingdom:

Toys 'n' Playthings

USA: The Toy Book

*Create
Visibility in
the Leading
Toy Trade
Magazines!*



international toy
magazines
association

ITMA Presidents:

Lena Hedö
Lek & Babyrevyn, Sweden
e-mail: lena@lekobaby.se
Telephone: +46 70 590 77 33

Reyne Rice
Toy Trends, USA
e-mail: reyne@reynerice.com
Telephone: +1 631 335 5917

www.toymagazines.org



Xbox Series X



PlayStation 5

LE MONDE DE JEUX EST PRÊT POUR LA NEUVIÈME GÉNÉRATION DE CONSOLES

CETTE ANNÉE, PRESQUE TOUS LES AMATEURS DE JEUX METTRONT UNE NOUVELLE CONSOLE DE JEU SUR LEUR LISTE DE VŒUX DE NOËL, CAR MICROSOFT ET SONY LANCERONT TOUS DEUX UN NOUVEAU PRODUIT PHARE CETTE ANNÉE. MAIS QU'EST-CE QUE CES CONSOLES DE NOUVELLE GÉNÉRATION ONT EXACTEMENT À OFFRIR, ET QUELLES SONT LES PRINCIPALES DIFFÉRENCES ? UN APERÇU DE CE QUE NOUS SAVONS POUR LE MOMENT...

En novembre, cela fera sept ans que la Playstation 4 et la Xbox One ont été lancées. Bien qu'à la moitié de cette période, une mise à niveau ait été prévue sous la forme de la PS4 Pro et de la Xbox One S/ Xbox One X, il était grand temps pour les fans de jeux de se lancer dans une nouvelle génération de consoles et de repousser à nouveau les limites du jeu.

Cette patience est maintenant enfin récompensée. Bien qu'une date de lancement exacte n'ait pas encore été communiquée pour les deux consoles, on suppose qu'elles seront dans les rayons des magasins d'ici Noël. Si l'offre peut suivre la demande bien sûr, car après sept ans, l'intérêt sera énorme. Si le prix de vente n'est pas trop élevé, on peut s'attendre à une course folle sur les deux consoles.

DESIGN

Au cours du printemps, nous avons déjà reçu les premières photos des consoles et de leurs contrôleurs. Sony a opté pour un design particulièrement futuriste, avec une

pièce centrale noire entre deux pièces latérales courbes en noir ou en blanc, selon la version choisie. À cet égard, la série Xbox X est beaucoup plus sobre. Microsoft a opté pour un design de bloc élégant et compact, sans trop de fioritures. Une nette différence de style.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Mais même si vous aimez le fait qu'une console ne soit pas déplacée dans votre intérieur, il est évident que ce qui se trouve sous le "capot" est encore plus important. Et ici, les deux consoles sont déjà plus semblables l'une à l'autre. La PS5 peut compter sur un processeur AMD Zen 2 à 8 core, une mémoire de travail GDDR6 de 16 Go et une capacité de stockage de 825 Go SSD. La série Xbox X est à son tour alimentée par un processeur AMD Zen 2 et un GPU AMD basé sur la micro architecture RDNA 2. Il disposera de 16 Go de mémoire de travail GDDR6 et de 1 To de stockage SSD. Ces qualités techniques de la PS5 et de la Xbox Series X permettront de réduire les temps de démarrage et de chargement,

d'obtenir des fréquences d'images plus stables, des résolutions plus élevées et une meilleure qualité de jeu. En théorie, les deux consoles peuvent fournir des images en résolution 8K, mais en pratique, il faudra un certain temps avant que ce contenu "lourd" ne soit livré. Les deux consoles disposent également d'un Drive Blu-Ray UHD 4K, bien que la PS5 apparaisse également dans une version moins chère sans plateau de disque.

CONTROLLERS

Une nouvelle console comprend bien sûr un nouveau contrôleur. Avec la PS5, c'est le contrôleur DualSense. Il dispose d'un retour haptique et de déclencheurs adaptatifs, vous permettant de ressentir la tension de vos actions dans les boutons L2 et R2. La position de la barre lumineuse a également été déplacée vers l'avant du contrôleur. Le bouton "Share" a été remplacé par un bouton "Create". Le design modernisé de la commande sans fil de la Xbox présente des surfaces spécialement formées et une géométrie raffinée pour plus de confort de

G A M I N G



PS5 DualSense Controller



New Xbox Controller

jeu. La texture du grip et un D-pad hybride vous permettent de garder le contrôle. Vous pouvez donc facilement capturer du contenu pendant que vous jouez.

POUR LES NOUVEAUX ET LES ANCIENS JEUX

Et enfin, il y a les jeux. Les principaux titres de tiers tels que FIFA 21, Watch Dogs : Legion, Far Cry 6 et Battlefield 6 pourront bien sûr être joués sur les deux consoles. Mais bien sûr, chaque console a aussi

ses propres titres exclusifs, qui peuvent persuader les joueurs de choisir soit la PS5, soit la Xbox Series X. Ou pour les heureux, peut-être les deux. Sur PS5, vous pouvez vous lancer dans Rift Apart, la toute nouvelle aventure de Ratchet & Clank. Parmi les autres exclusivités, citons Marvel's Spider-Man : Miles Morales, Godfall et Astro's Playroom. Gran Turismo 7 a également été annoncé, bien que cette sortie prendra au moins un an. L'un des éléments qui attirent l'attention sur les Xbox Series X est bien sûr le Halo Infinite, ou Halo 6. Parmi les autres titres exclusifs, citons Fable, State of Decay 3 et Forza Motorsport. En outre, les deux consoles seront rétrocompatibles. Sur la PS5, vous pourrez également jouer aux jeux de la PS4, et sur la Xbox Series X, vous pourrez même jouer avec tous les jeux des 20 ans d'histoire de la Xbox.



Halo Infinite



Ratchet & Clank: Rift Apart

COMBIEN CELA VA-T-IL COÛTER ?

Pour l'instant, Sony et Microsoft n'ont pas encore annoncé de prix indicatif pour leurs nouvelles consoles. Les rumeurs et les fuites de presse, fiables ou non, sont si diverses qu'elles restent pour l'instant spéculatives. Quelque part, c'est aussi un jeu de poker entre les deux entreprises technologiques, car celui qui parvient à mettre sa console 50 ou 100 euros moins cher sur le marché que le concurrent, pourrait être en mesure de convaincre beaucoup de sceptiques. Cela s'est passé il y a sept ans, lorsque la PS4 s'est révélée beaucoup moins chère que la Xbox One au moment de son lancement. A suivre... ●

LA F1 RETOURNE À ZANDVOORT (OU AU MOINS DANS LE JEU)

AVEC QUELQUES MOIS DE RETARD, LA SAISON DE LA F1 A PU COMMENCER AU DÉBUT DU MOIS DE JUILLET. UNE SAISON DÉCAPITÉE, PARCE QU'EN RAISON DE LA CRISE DE COVID, UNE DIZAINE DE GP ONT ÉTÉ RETIRÉS DU CALENDRIER. UNE SÉRIEUSE DÉCEPTION, SURTOUT POUR LES FANS DE COURSE NÉERLANDAIS QUI ONT VU LA COURSE À ZANDVOORT - OÙ LA F1 ALLAIT REVENIR POUR LA PREMIÈRE FOIS DEPUIS 1985 - ANNULÉE.



Mais la saison de la F1 "telle qu'elle aurait dû être" peut toujours être vécue dans le jeu vidéo officiel Codemasters. Le calendrier original complet, avec le retour de Zandvoort et le tout premier GP du Vietnam, est finalement dans le jeu. Comme d'habitude, vous pouvez être dans la peau de tous les pilotes du circuit de F1. Mais grâce à l'ajout du mode My Team, vous pouvez maintenant créer votre propre équipe de F1 - avec vos propres sponsors, vos propres choix de R&D, vos propres

pilotes - pour défier Ferrari, Mercedes et Red Bull. Une valeur ajoutée absolue pour le jeu. Nous nous sommes mis au travail avec une édition spéciale du jeu de Michael Schumacher, qui comprend certaines des voitures, casques, costumes et podiums emblématiques de la légende allemande.

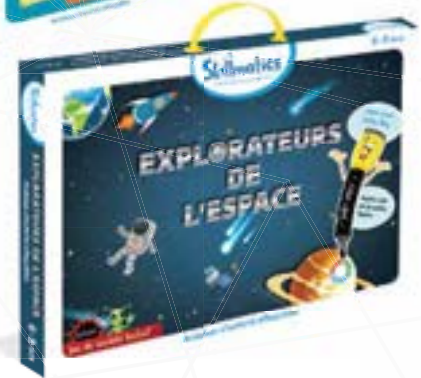
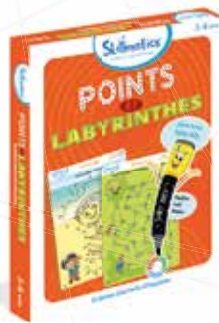
La franchise F1 de Codemasters a atteint un niveau élevé ces dernières années. L'expérience de conduite de la F1 2020 est donc la meilleure que nous ayons eue dans

la série. Le pilotage est réaliste, stimulant mais pas trop difficile. Le gameplay lui-même ne comporte pas de changements choquants, mais des petits ajustements intelligents et de moins en moins de bugs. Le seul inconvénient est le temps de chargement parfois long, mais pour la F1 2021, la nouvelle génération de consoles devrait donner une solution. Les joueurs qui veulent se mesurer les uns aux autres peuvent à nouveau utiliser l'écran partagé. ●

Découvrez cette nouvelle gamme de produits

Skillmatics™

A fantastic way to build skills



© 2019-2020 SMART - Belgium. All rights reserved.

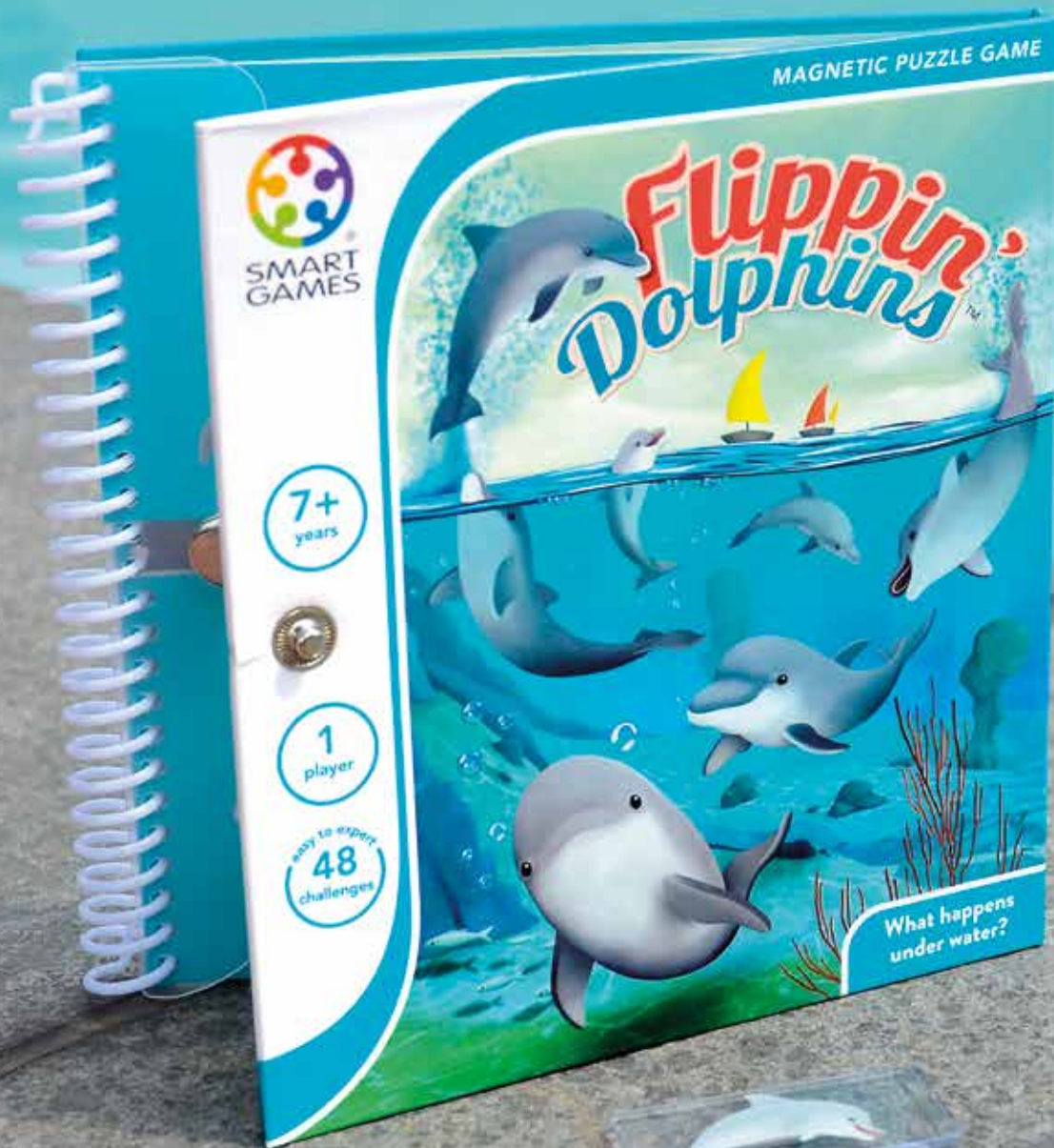
Plus d'information:

Bert De Smet
bert@smart.be
+32 499 19 13 41

Jeremy Van den Brandt
jeremy@smart.be
+32 472 48 49 81



Nous sommes prêts
pour les vacances
d'été, l'êtes-vous ?



Découvrez nos jeux de voyage sur notre site
www.SmartGames.eu