



Cyber Group Europe

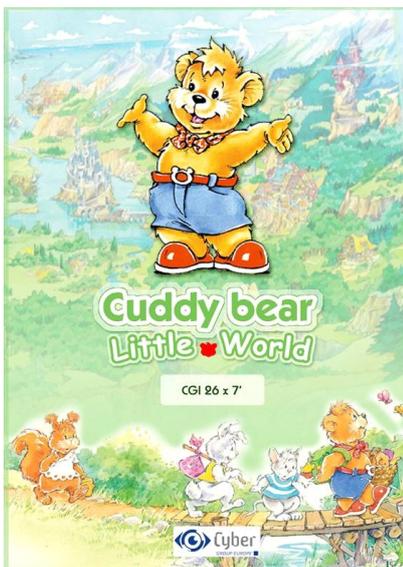


La société produit et distribue des séries TV et des films d'animation destinés aux enfants de 2 à 12 ans, d'une qualité comparable aux meilleurs produits mondiaux mais d'un coût de création inférieur grâce à une optimisation du processus de production. La société gère elle-même l'exploitation de ces séries TV et films en produits dérivés (DVD, CD, jouets, textile, papeterie,...) diffusés dans le monde entier, ce qui accroît sensiblement la rentabilité

REPÈRES

- Création : 2004
- CA: 2 M€ en 2005
- Effectifs : 5 personnes
- Milestones: la 1^{ère} série TV Ozie Boo (52 épisodes), primée au Kidscreen 2005 comme l'un des 4 meilleurs produits pré-scolaires mondiaux, est vendue dans le monde entier.

Cyber Group Europe est présentée par Leonardo Finance



La société Cyber Group Europe a été créée par des vétérans de l'industrie de l'entertainment, forts d'une expérience de 15 à 30 ans au sein des plus grands groupes mondiaux du secteur (THE WALT DISNEY Company, Sony). L'expertise et les succès de l'équipe la positionnent au niveau des meilleurs acteurs mondiaux.

Ses avantages concurrentiels sont sa capacité à créer des produits d'animation qui deviendront des succès internationaux, à développer ces produits à un coût inférieur à la moyenne du marché et à gérer leur exploitation (géographique et sur de multiples supports) pour maximiser leur rentabilité. Ces avantages concurrentiels augmentent les chances que les produits développés deviennent des marques reconnues à forte valeur capitalistique. De fait, la première série TV créée par la société, Ozie Boo (52 épisodes) est déjà primée au niveau mondial (Kidscreen 2005), diffusée par un poids lourd de l'industrie (Disney Channel), et sa rentabilité confirme le modèle économique.

Le marché mondial de l'animation, d'une taille de \$ 29,5 Milliards en 2005, devrait atteindre \$36 Milliards en 2010. Le marché européen (27% du marché mondial) est encore jeune et fragmenté, sans leader incontesté, et dominé par la France. L'animation est l'un des segments les plus porteurs de la production audiovisuelle car les produits ont une longue durée de vie. Ils gardent au fil des années le même impact auprès du jeune public qui se renouvelle tous les ans. En outre, ils offrent le plus d'opportunités de création de revenus dérivés.

D'ici 4 à 5 ans, le marché européen de l'animation connaîtra la même phase de consolidation qu'en Amérique du Nord et au Japon. Grâce à la politique de protection culturelle européenne et aux talents développés depuis une quinzaine d'années cette consolidation sera réalisée par un nombre limité d'acteurs européen. Cyber Group Europe à l'ambition et la capacité d'être l'un d'entre eux.

Le financement recherché contribuera à donner à Cyber Group Europe les moyens de son développement. Il lui permettra de renforcer ses structures (production, commerciales, support) et de co-financer en production ou en co-production (à côté notamment des subventions et des pré-ventes des droits de diffusion) 7 séries TV et 1 long métrage d'animation en cours de développement et qui seront commercialisés en 2006 et 2007.



PROFILS

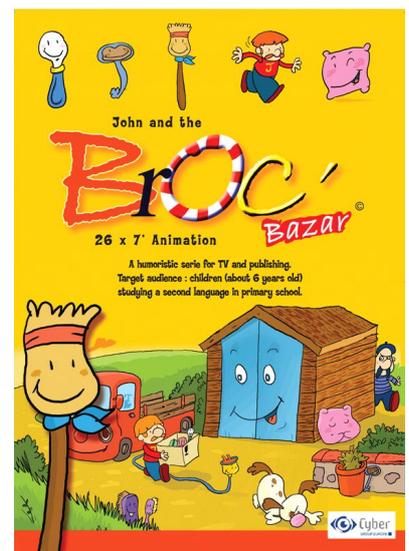
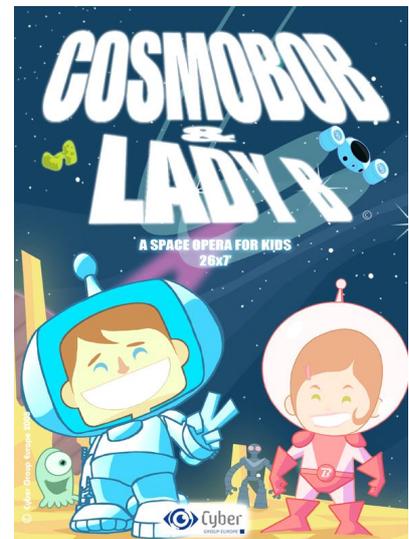
Ces produits feront croître le chiffre d'affaires de 2,0 M€ en 2005 à €8.4 Mil en 2006 et à €11.9 M en 2007. La rentabilité, déjà atteinte en 2005, dépassera 20% en 2007.

La stratégie

1. Se concentrer sur les produits d'animation qui sont intemporels et culturellement plus faciles à adapter aux différents marchés internationaux avec une approche créative globale. Ils ont une valeur capitalistique importante car ils génèrent des sources de revenus multiples (multi diffusions, droits dérivés...) et récurrents sur une longue période (jusqu'à 15 à 25 ans).
2. Privilégier la série TV qui est plus facile à faire évoluer en marque dans un délai plus rapide et à moindre risque (coûts de création plus faibles que les films, pas de coûts marketing et de distribution, rediffusions multiples, suites fréquentes). Elle permet de maximiser le retour sur investissement.
3. Grâce au savoir faire de l'équipe et à l'utilisation des technologies de production 2D et 3D les plus avancées, créer des séries TV et films d'animation du niveau des meilleurs produits existants, mais à un coût inférieur permettant une rentabilité rapide.
4. Développer ce catalogue de produits audiovisuels à partir de la France pour bénéficier de conditions uniques garantissant aux producteurs français le financement et la vente de leurs productions.
5. Transformer progressivement ce catalogue de produits en un catalogue de marques universellement reconnues dans l'industrie de l'animation.
6. Signer avec les leaders de l'industrie que la société connaît bien des accords de distribution multi produits (output deals) pour créer un chiffre d'affaires prévisible sur une longue période.
7. Exploiter de manière systématique toutes les opportunités qui s'offrent le long du cycle de vie du produit d'animation pour maximiser sa rentabilité. En particulier, conclure des accords de droits dérivés les plus larges possible au niveau international afin d'optimiser le développement des produits et des marques, et de générer des revenus additionnels
8. Étendre progressivement le modèle en fédérant autour Cyber Group Europe un réseau de producteurs et créateurs indépendants français, européens et internationaux qui bénéficieront de son savoir faire pour créer des produits internationaux rentables, de ses accords de diffusion / distribution et de ses services de back office.

Le business modèle

Il est conçu de manière à ce que l'échec éventuel d'un produit ne mette pas en danger la pérennité de la société. La plus grande partie du coût de création (jusqu'à 60%) est pré-financée par les diverses subventions





PROFILS

L'Opportunité

Financée jusqu'ici par ses fondateurs, Cyber Group Europe recherche 3 M€ pour renforcer ses structures (production, commerciales, support) et co-financer les produits en cours de développement et qui seront commercialisés en 2006 et 2007.

Le panachage des fonds levés sous forme d'actions / obligations convertibles, un fort effet de levier sur les fonds propres et un objectif de liquidité à 5 ans rendent l'investissement très attractif

*Cyber Group Europe est
labellisée Leonardo Finance*



disponibles en France et en Europe pour les produits audiovisuels, et par la pré-vente des droits de diffusion/distribution et des droits dérivés.

Le coût de création des produits inférieur à la moyenne du marché et l'exploitation de ces produits sur de multiples supports dans le monde entier permettront de générer une rentabilité de l'ordre de 20% à 25% dès 2007.

Ce modèle crée un fort effet de levier sur les fonds propres et explique le faible montant de fonds recherchés.

L'équipe

L'équipe est constituée de professionnels aguerris des industries audiovisuelles et de *l'entertainment*, issus des plus grands groupes mondiaux du secteur. Elle dispose également d'une expérience prouvée dans la création, le développement et la cession de petites structures entrepreneuriales.

Fondateurs

Pierre Sissmann (27 ans d'expérience) ancien cadre supérieur de sociétés leaders de l'industrie, ayant notamment dirigé et géré les activités en Europe de The Walt Disney Company, représentant \$10 Milliards de chiffre d'affaires annuel, \$0,9 Milliard de bénéfice, 100 filiales et 17 000 employés. Il a également créé et dirigé pendant 10 ans son studio d'animation en Europe qui a produit ou co-produit 4 séries TV et 4 long métrages d'animation (dont Le Bossu de Notre Dame, Tarzan, Le Livre de la Jungle 2) distribués dans plus de 50 pays dont les USA.

Dominique Bourse (19 ans d'expérience) ancien cadre supérieur de The Walt Disney Company. A notamment géré sa division « produits interactifs de loisir » (jeux vidéo, PC, téléphones mobiles, Internet) en Europe, Asie Pacifique et Amérique Latine. A également contribué au lancement en Europe de sa division « vente de cassettes vidéo au grand public » jusqu'à ce qu'elle devienne leader du marché.

Personnels clés

Cécilia Dubois (13 ans d'expérience) ancienne Directrice du Planning Stratégique et du Développement au sein de The Walt Disney Company et Disneyland Paris

Frédéric Richard « Billy » (13 ans d'expérience) Producteur et animateur vedette d'émissions pour les enfants au sein de chaînes de TV leaders de l'industrie en France (TF1, Canal J...)

Peter Morris (30 ans d'expérience) ancien Président Europe des Disney Stores.

Luc Vanhal (20 ans d'expérience) ancien Président de Vivendi Universal Games Inc. et ancien Directeur Financier de la division Consumer Products de The Walt Disney Company (4 Md\$ de chiffre d'affaires).

Jan Smith (20 ans d'expérience) ancien Président Disney Interactive Inc. et Senior Vice President Publishing US. Co-fondatrice des Disney Stores aux Etats-Unis.

Guy Aelvoët (30 ans d'expérience) ancien Président The Walt Disney Company (Japon).