

Description générale

Fiche d'identité de la société

Type d'actif : Marque

Localisation du siège : Lot, Midi-Pyrénées, France

Résumé général de l'activité

Une marque française spécialisée dans les figurines de collection 1/10 inspirées de films cultes (RoboCop, Total Recall, X-Files, etc.).

La cession inclut :

- 5 figurines articulées finalisées 1/10 (ligne RoboCop),
- 1 statue en polyrésine échelle 1/4 (ligne RoboCop),
- 4 prototypes de figurines terminés et prêt pour lancer des pré-commandes,
- fichiers 3D, masters, artworks,
- site internet, identité visuelle, réseaux sociaux,
- communauté de collectionneurs,
- production en cours,
- créance distributeur sécurisée de 69 930 €.

A propos de la cession

Raison principale de la cession : Changement d'activité du dirigeant

Le dirigeant souhaite se réorienter vers une autre activité professionnelle et transmettre les actifs de la marque à un acteur disposant des ressources nécessaires pour poursuivre le développement commercial.

Compléments :

Éléments chiffrés

En k€/année	n-2	n-1	n	n+1
CA			160	
Marge brute				
EBE				
Résultat exploitation				
Résultat net				
Nb. de personnes			1	

Position / concurrence

Positionnement par rapport au marché

L'entreprise se positionne sur le segment des figurines de collection premium (1/10), orientées licences cinématographiques cultes des années 80–90. Le positionnement repose sur une niche très spécifique : les personnages non exploités ou rarement traités par les grandes marques, ce qui crée une différenciation forte et un intérêt immédiat chez les collectionneurs. La demande est alimentée par un marché global en croissance (collectibles, licences, pop culture), soutenu par une communauté active et des préventes significatives sur les premières figurines.

Concurrence

Le marché des figurines de collection compte plusieurs acteurs majeurs (NECA, Super7, Mezco, Iron Studios, Prime 1, PCS, etc.). Cependant, ces acteurs se concentrent principalement sur les héros principaux, les licences mainstream ou les personnages iconiques. La concurrence directe sur les personnages secondaires, oubliés ou inexploités est faible, voire inexistante. Ce positionnement unique permet à l'entreprise de proposer une offre complémentaire aux acteurs établis plutôt qu'une concurrence frontale.

Points forts / faibles

Points forts

Positionnement unique sur une niche peu exploitée (personnages secondaires / cultes).

Très forte demande des collectionneurs pour les licences rétro (80–90).

Première gamme déjà finalisée, démontrant la compétence créative et la faisabilité industrielle.

Préventes solides validant l'intérêt du marché.

Créance distributeur sécurisée prouvant une traction réelle.

Actifs immédiatement exploitables par un acteur déjà implanté (studio, fabricant, distributeur).

Points faibles

Dépendance à la sous-traitance OEM pour la production.

Besoin de trésorerie pour finaliser la production et activer les ventes.

Catalogue encore limité (5 figurines + 4 prototypes).

Développement d'activité freiné par un manque de ressources (temps et financement).

Nécessité d'un acteur disposant d'une structure plus large (logistique, funding, licences).

Complément d'information

Éléments complémentaires

Prix de cession souhaité : **60 k€**

Apport en fonds propres minimum pour se positionner sur le dossier : **50 k€ k€**

Compléments, spécificités

L'entreprise a généré un chiffre d'affaires encaissé de 160 k€ en 2025, principalement via des préventes, des distributions et des acomptes liés à la production OEM des figurines.

La marge brute et les résultats sont actuellement non significatifs, car l'activité repose sur un modèle de précommandes où les coûts de production et de licences sont engagés avant livraison.

La cession porte exclusivement sur les actifs et non sur la société elle-même.

Le CA encaissé en 2025 démontre l'intérêt réel du marché pour la marque et la viabilité commerciale du catalogue.

Profil de repreneur recherché

Personne physique ou morale

Complément sur le profil de repreneur recherché

Repreneur idéal :

Acteur du secteur des figurines, collectibles, jouets ou produits dérivés ; studio créatif souhaitant élargir son catalogue ; fabricant OEM ; distributeur international ; ou investisseur souhaitant reprendre une marque disposant d'actifs exploitables immédiatement.

Studio de figurines, fabricant de collectibles, investisseur, acteur du licensing, entreprise souhaitant

une gamme immédiatement exploitable.

Des compétences en production OEM, gestion de licences ou distribution seraient un plus mais ne sont pas indispensables.