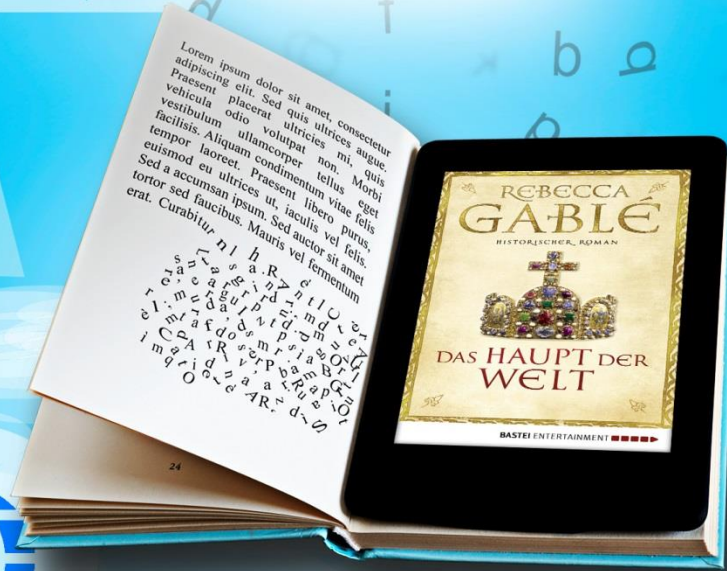


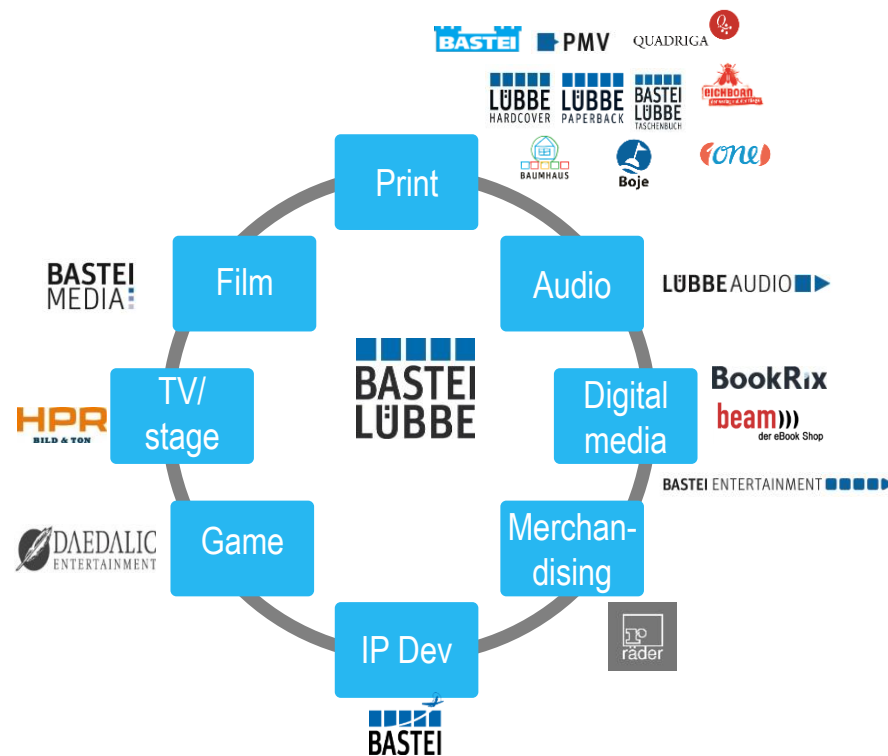
# BASTEI LÜBBE



Bastei Lübbe AG  
Hauptversammlung 16.09.2015

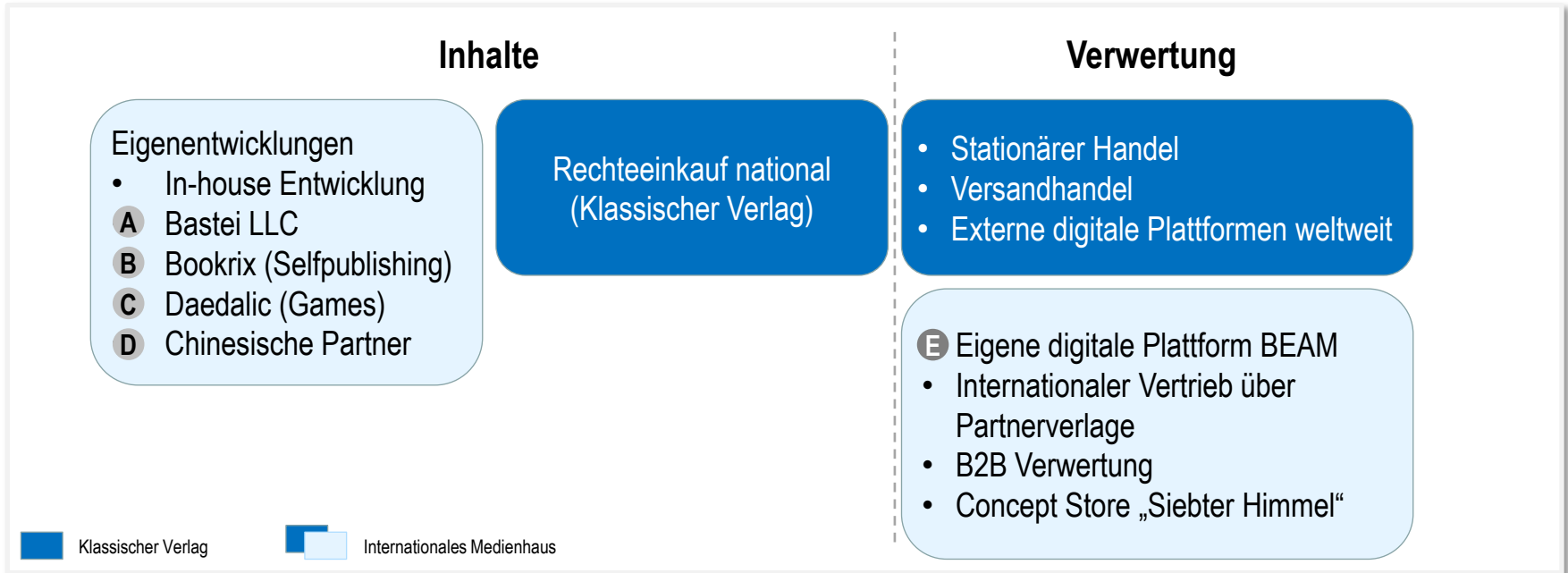
# Bastei Lübbe AG

- **Konzern-Umsatz:** € 110,2 Millionen
- **Mitarbeiter Konzern:** 420 Mitarbeiter
- **Standorte:** Köln, Berlin, München, Hamburg, Bochum, Erfurt
- **Repräsentanzen:** Los Angeles, Shanghai





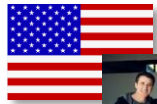
# 1 | Strategische Ausrichtung



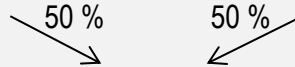
# A Entwicklung von internationalen Inhalten über Joint Venture in den USA

## GO WEST – USA

→ Gründung des Joint Venture „Bastei LLC“



Imperative



Bastei LLC



Bastei Lübbe AG



Gemeinsames Projekt (Beispiel)

- **USA** als kreativer Marktführer und **digitaler First Mover**
- **Internationaler Lektorenstab**
- Derzeit sind **sechs Projekte** in der **Entwicklung** und erscheinen spät. bis **Mitte 2016** (u.a. US. Serie Heroes)
- Austausch mit großen **Agenturen**, **Produzenten** und **Studios** in **Hollywood**
- Aufbau **internationales Netzwerk** mit **Partnerverlagen** für die Entwicklung und Vertrieb von internationalen Inhalten

BookRix



Original Cover  
E-Book



Original Cover  
E-Book



Neuerscheinung bei  
Bastei Lübbe

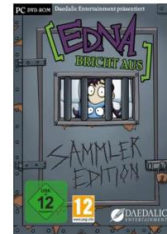
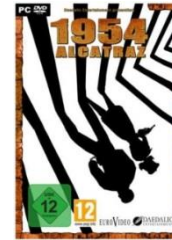
- Ziel: Erstzugriff auf vielversprechende Autoren national und international
- Im Programm Herbst/ Winter 2015 wird ein Taschenbuch des erfolgreichen Self-Publishing Autoren-Duo B.C. Schiller bei Bastei Lübbe erscheinen
- Die erfolgreiche Autorin in der Selfpublikation Poppy J. Anderson wird 2016 einen neuen Titel bei Bastei Lübbe veröffentlichen
- Entdecken von Serieninhalten
- Autoren für BEAM

## C Daedalic Entertainment

**BASTEL  
LÜBBE**

DAEDALIC  
ENTERTAINMENT

- Gründung in 2007
- Entwickler und Verleger von Computer- und Videospielen
- 100+ qualifizierte und erfahrene Mitarbeiter
- Sitz in Hamburg und Düsseldorf
- Deutschlands „Bestes Studio des Jahres 2009 & 2013“ (verliehen durch Deutscher Entwicklerpreis)
- Fokus auf **Storytelling und Adventures** (Eigenproduktionen wie Deponia, Blackguards, Edna uva.)
- Umsatz 2014/2015: 7,2 Mio. €; EBITDA: 1,7 Mio. €





C

# Aktuelle Trends in der Games-Branche, Konsequenzen, Lösungswege

## - Markttrends -



Hoher Wettbewerbsdruck durch Vielfalt an Spielen (Verdrängung)



Große Lizenzen (insbes. US Serien) werden weltweit zeitgleich vertrieben



Kunden nutzen mehr als nur eine Plattform (PC, Konsole, Mobile)



Gesamtspielemarkt wächst

## - Konsequenz -

- **Durchschlagskraft/ „Impact“ großer Lizenzen/Brands** nimmt zu
- **Spiele** müssen auf **allen Plattformen** verfügbar sein

## - Mögliche Lösungswege -

- **Einkauf von großen Lizenzen** als Basis für die **Spieleproduktion**
- Beibehaltung des **konsequenten Fokus** auf **Qualität** und **Storytelling**

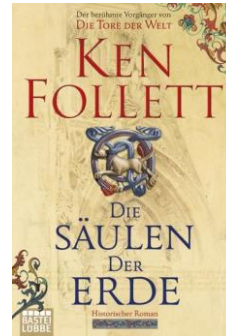


## C Vorteile von Spielen mit etablierten Namen

***Bekannte Marke***

***Wertsteigerung der Marke  
Daedalic Entertainment***

***Von Vertriebspartnern  
bevorzugt***



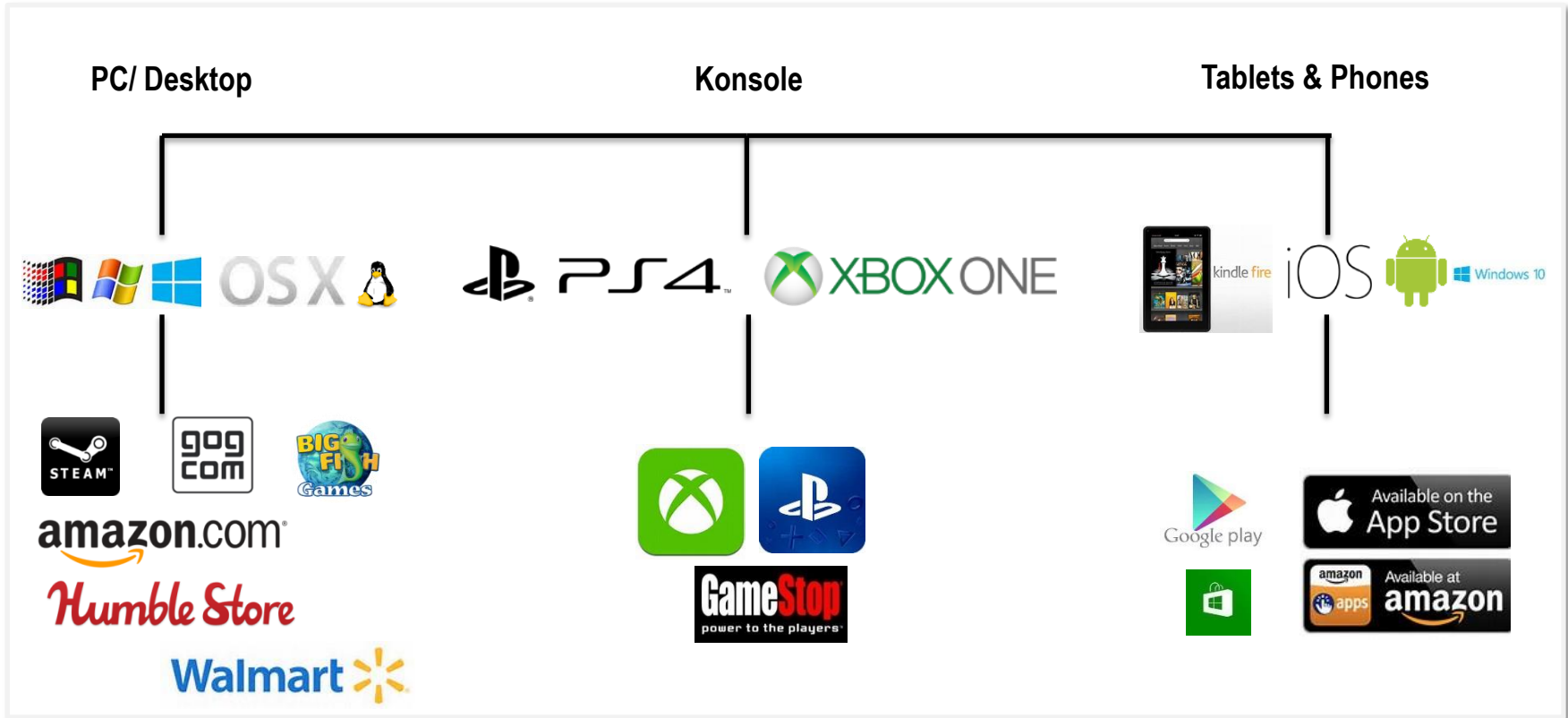
***Langfristige  
Kundenbindung***

***Preispremium***

***Identifikation mit  
Spielen/Welten/Charakteren***

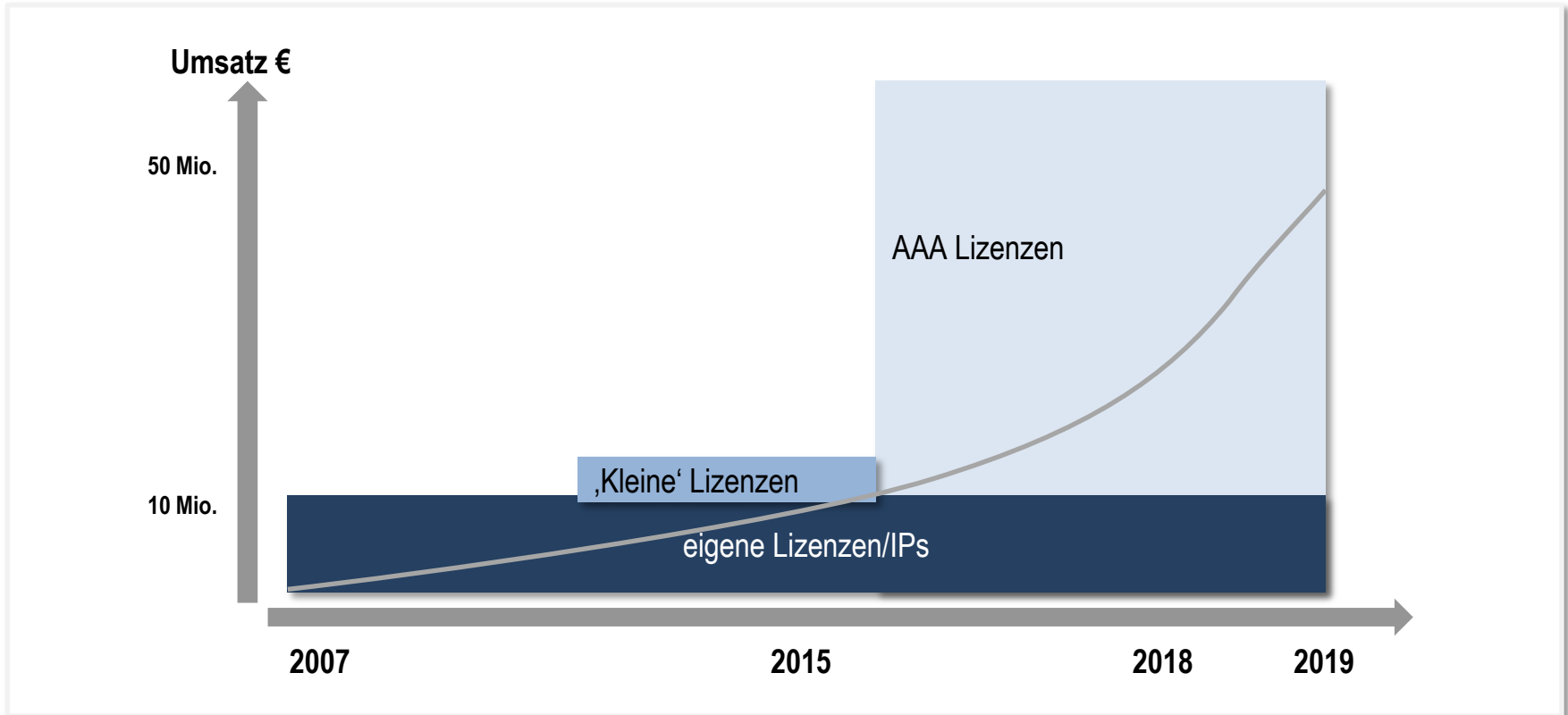
C

Lizenzbasierte Spiele werden von Daedalic auf allen relevanten Plattformen vertrieben.



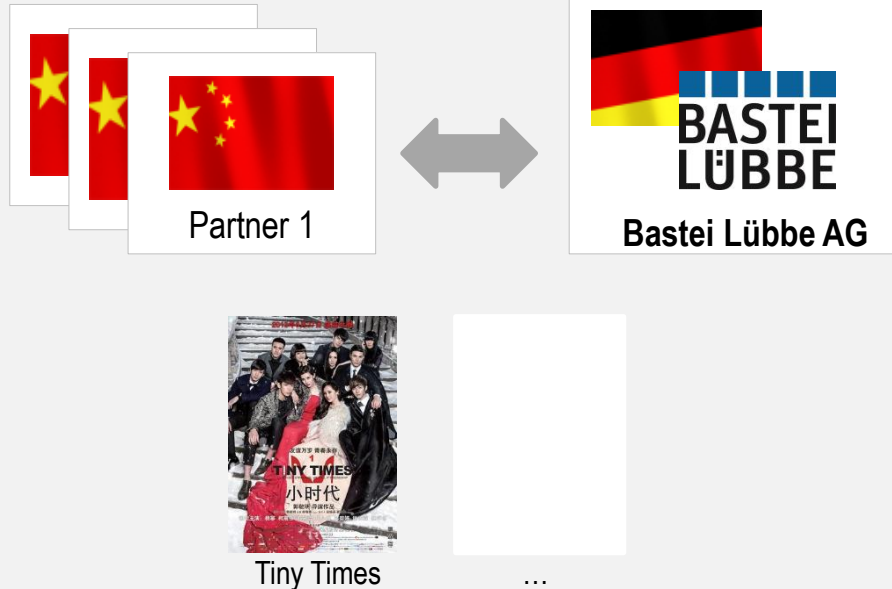
C

Ziel ist, langfristig vornehmlich AAA lizenzbasierend zu entwickeln, um Umsätze und Profit massiv steigern zu können.



## D China

### GO EAST – CHINA



- **Ziel:** - Inhalte in China für China entwickeln  
- Wo es Sinn macht, Inhalte „nach China bringen“
- Autor **Guo Jingming** ist *der* literarische Superstar in China – seine **Trilogie** hat sich **24 Millionen Mal** auf dem **chin. Markt** verkauft und die Kinokassen gesprengt
- **Lizenzvertrag für „Tiny Times“** wurde im Mai **unterzeichnet** (E-Book-Recht und Paperback-Lizenz)
- **Kooperationsverträge mit drei chinesischen Partnern** werden voraussichtlich noch in 2015 unterzeichnet

**beam)))**



***„Quality mobile-first entertainment for a new generation of readers“***

**Was können wir von der  
Film- und Musikbranche  
lernen?**

# Streaming treibt den Markt:

**NETFLIX**

 **DEEZER**

**amazon** 

**Prime** instant video

**WATCHEVER**



**Spotify**<sup>®</sup>

**maxdome**



**Großes Potenzial:**  
**Die Buchbranche ist weltweit**  
**3x so groß wie die Musikbranche.**

# HÖREN

# SEHEN

# LESEN

**Deutschland**

Musikbranche:  
€ 1,4 Mrd.\*\*

Pay TV & Paid-VoD:  
€ 2,3 Mrd.\*

Belletristik Markt:  
€ 5 Mrd.

**Weltweit\*\*\***

Musik:  
\$ 50 Mrd.

Movie & Entertainment:  
\$ 133 Mrd.

Publishing  
(Edu, Trade, STM):  
\$ 151 Mrd.

**Auch in der Buchbranche wird  
Streaming an Bedeutung gewinnen.**

**OYSTER**

**USA**

Kunden: 10.000

Investoren: Founders

Fund and Highland

Capital Partners

**24symbols**

**England & Spanien**

Nutzer: 180.000

Investoren: Zed\*\*  
(32% Beteiligung)

**kindleunlimited**

**USA & Global**

Keine Angaben zur  
Kundenzahl

**NUBICO**

**Spanien**

Keine Angaben

Kundenzahl

Investoren: Telefonica,

Círculo de Lectores\*

**skoobe**

**Deutschland &  
Spanien**

Nutzer: 210.000

Investoren: Bertelsmann  
und Holtzbrinck

**Scribd.**

**USA&Global**

Keine Angaben zur  
Kundenzahl

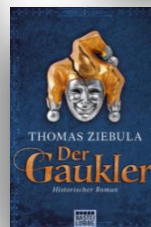
Investoren: u.a. MLC  
Investments and SVB  
Capital



**WEITERE**

\* JV aus Bertelsmann und span. Verlag Planeta; \*\* Spain-based mobile content, services and technology company

# Novitäten fehlen im Streaming-Angebot



# Unsere Lösung:

## Schwerpunkte auf

- **Serieninhalte**
- **exklusive Inhalte**
- **kurze Inhalte**
- **neue Technik des Lesens**
- **Junge Zielgruppe**

# beam)))

## eBook



## Hörbuch





# Geschäftsmodell Beam vs. „klassische“ Anbieter Abo-Modelle

## beam)))

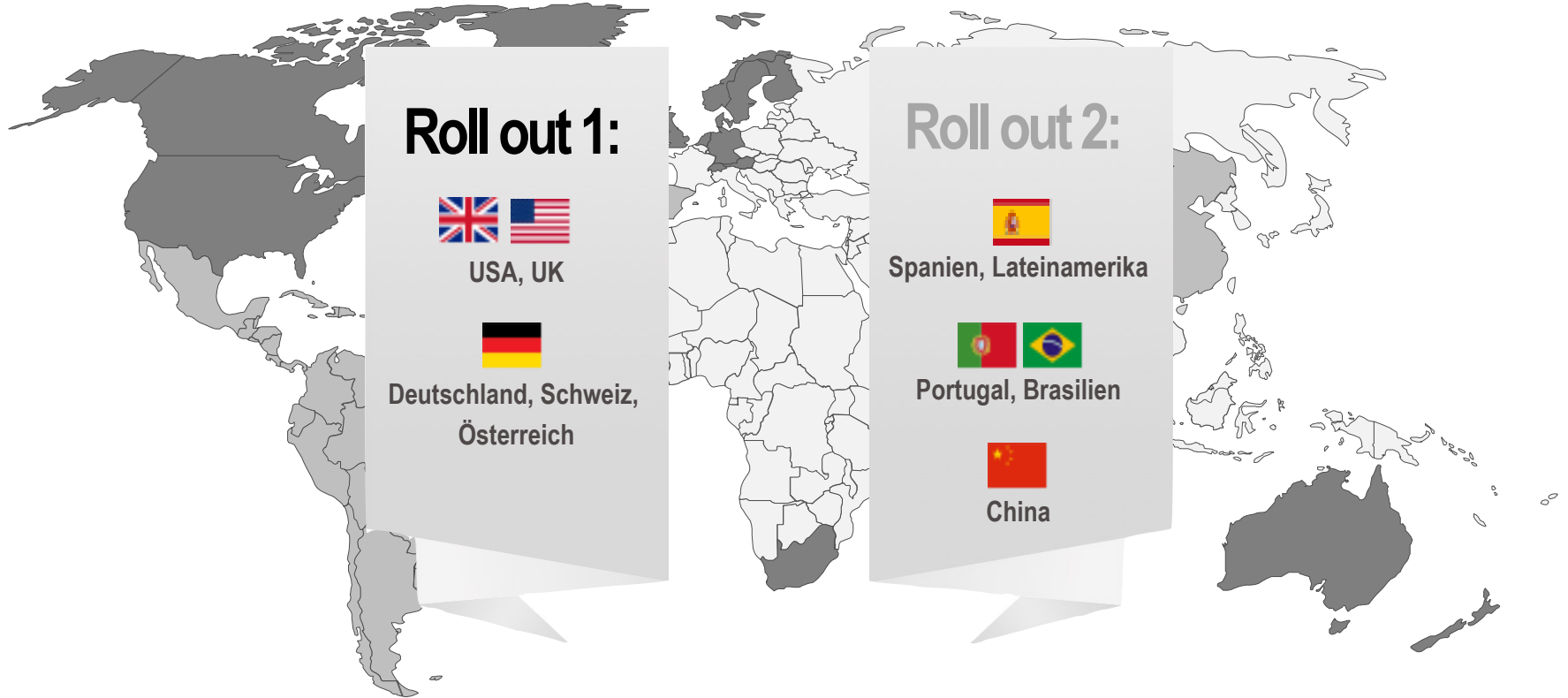
- Serienformate und Kurzinhalte
- Exklusive Inhalte (“Originals“)
- Qualitätsfokus
- Konsequenter Mobile First Ansatz
- Lesen und Hören
- Nutzer Engagement/ Social Reading

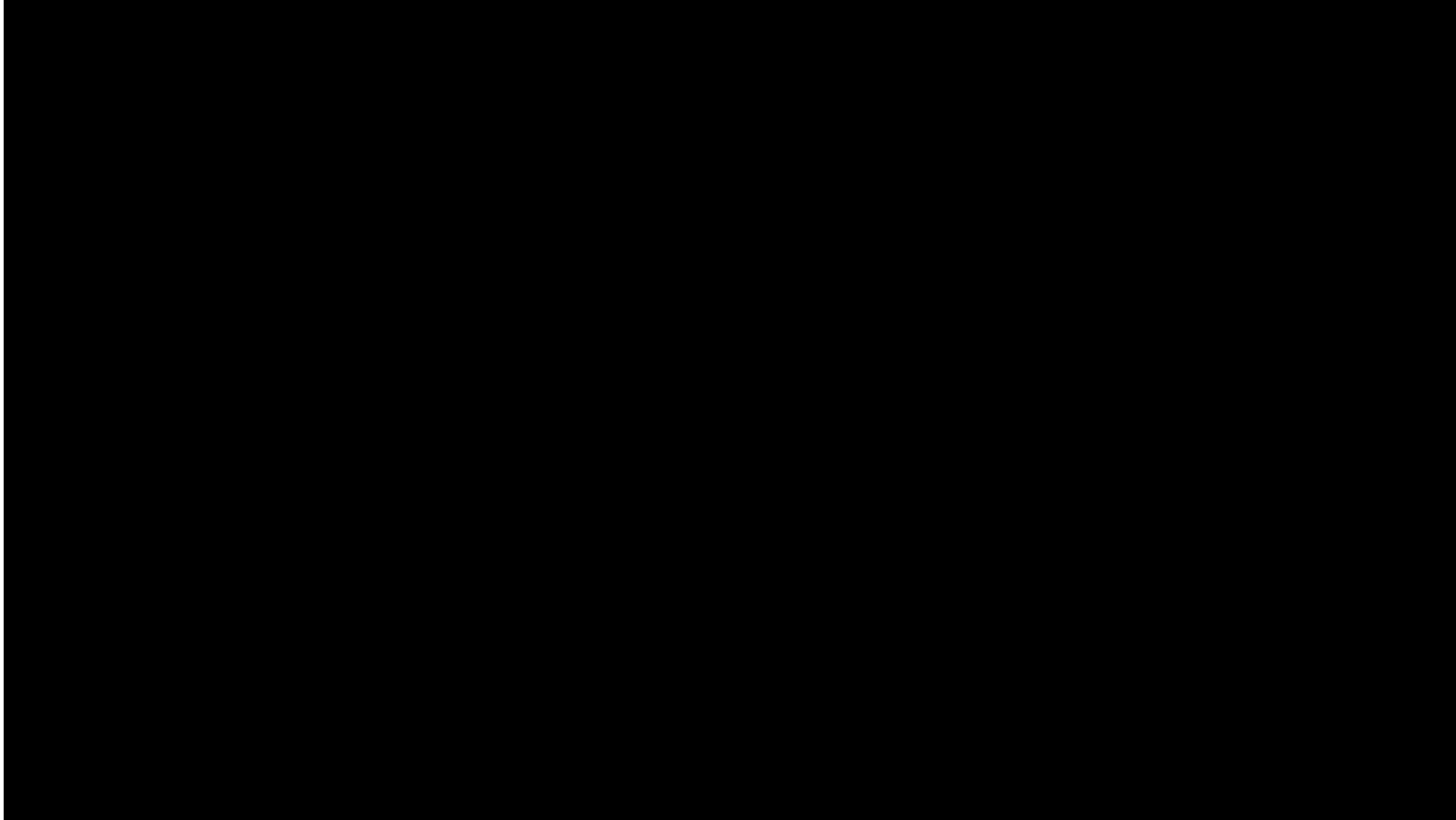
### Anbieter Abo-Modelle

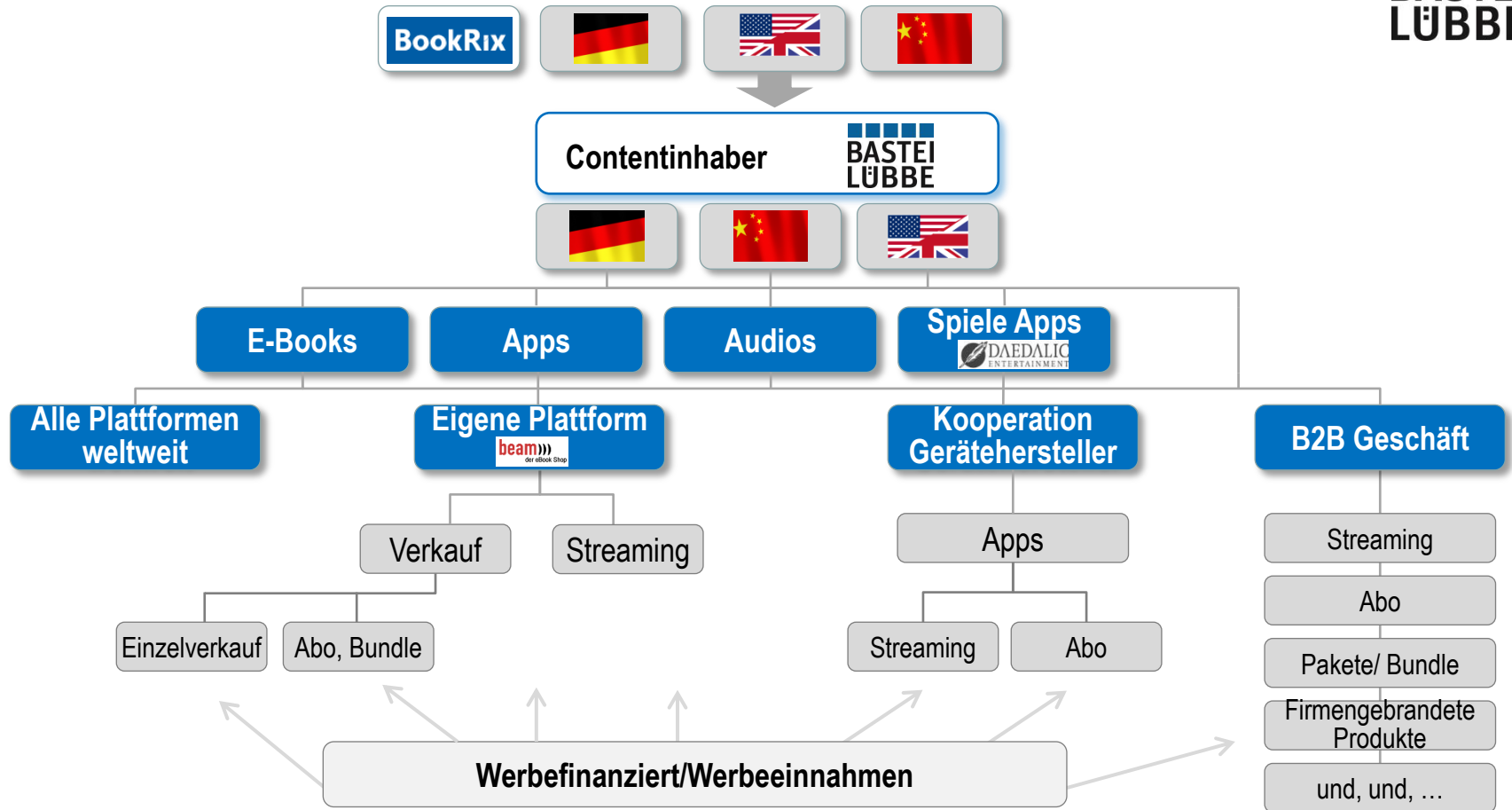
## Klassische Anbieter Abo-Modelle

- Abgeschlossene Stories / E-Books
- überwiegend nicht-exklusive Backlist-Titel
- Masse / Quantität als Fokus
- Heterogene Geräte (u.a. E-Readers)
- Lesen und ggf. auch Hören
- Kein oder wenig Nutzer Engagement

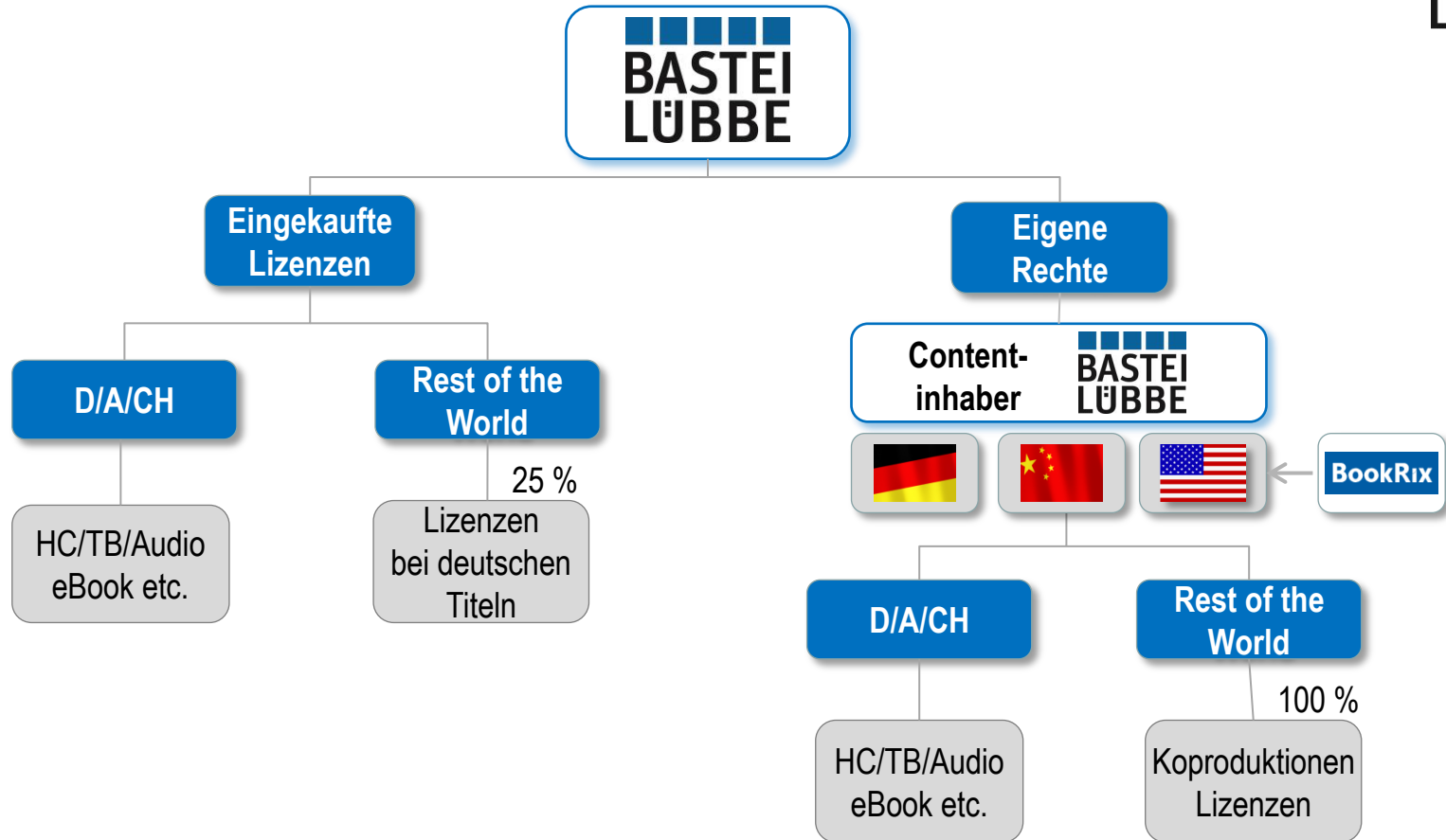
# Die Markteinführung beginnt 2016

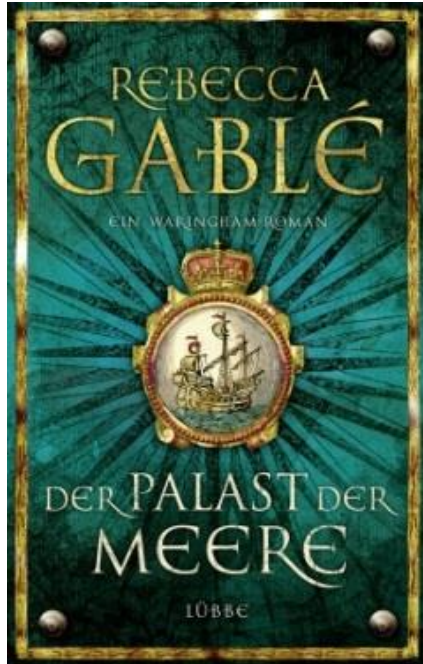






# Print Verwertung national und international





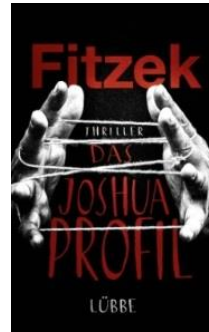
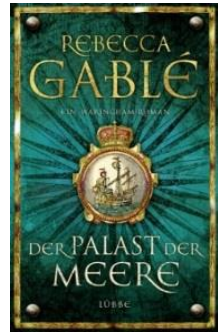
2 | Bestseller 2014 und  
Highlights Herbst/Winter 2015

# Jahresbestseller 2014

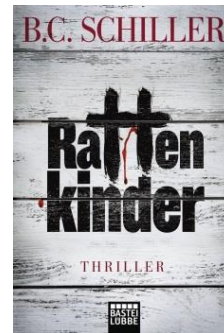




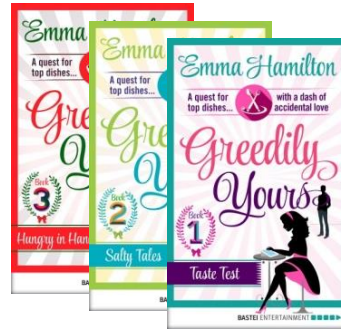
## Highlights Herbst/Winter 2015 – Hardcover und KiJu



## Highlights Herbst/Winter 2015 – Taschenbuch



# Highlights Sommer/Herbst 2015 – Digitale Serien

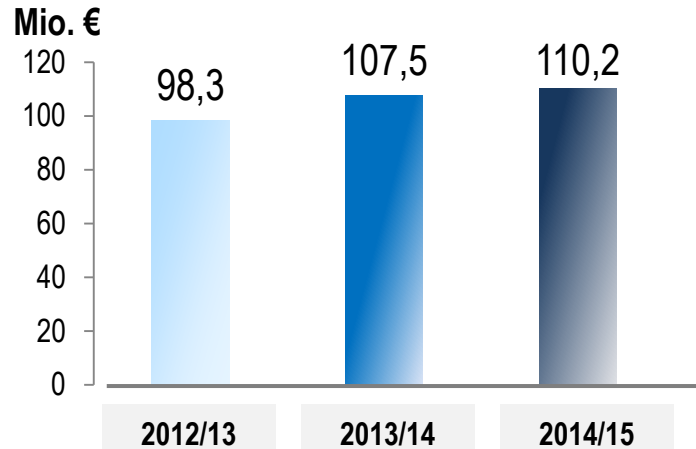




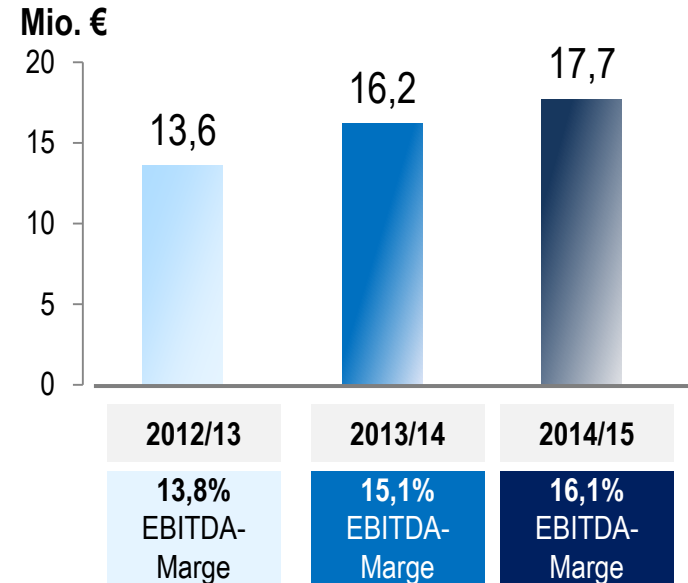
### 3 | Die Zahlen Geschäftsjahr 2014/15

# Umsatz und EBITDA Konzern – GJ 2014/15 IFRS

## Umsatz in Mio. €



## EBITDA in Mio. €



# Gewinn- und Verlustrechnung Konzern – GJ 2014/15

## IFRS

Bastei Lübbe AG	2014/2015 in Mio. €	2013/2014 in Mio. €	Veränderung in Mio. €
<b>Umsatzerlöse</b>	<b>110,2</b>	<b>107,5</b>	<b>+2,7</b>
Bestandsveränderungen	0,5	1,1	-0,6
Sonstige betriebliche Erträge	8,5	0,9	+7,6
Materialaufwand	53,1	49,0	+4,1
Personalaufwand	21,8	19,2	+2,6
sonstigen betrieblichen Aufwendungen	27,0	25,1	+1,9
Beteiligungsergebnis	0,3	0,0	+0,3
<b>EBITDA</b>	<b>17,7</b>	<b>16,2</b>	<b>+1,5</b>
Abschreibungen	-3,2	-1,7	-1,5
<b>EBIT</b>	<b>14,5</b>	<b>14,5</b>	<b>+/-0</b>
Finanzergebnis	-2,2	-2,4	+0,2
<b>EBT</b>	<b>12,3</b>	<b>12,1</b>	<b>+0,2</b>
Steuern	-2,1	-3,5	+1,4
<b>Periodenergebnis</b>	<b>10,2</b>	<b>8,6</b>	<b>+1,6</b>

# Segmentberichterstattung Konzern – GJ 2014/15

## IFRS

	Buch		Non-Book		Romanhefte und Rätselmagazine	
	in Mio. €					
	April 14 – März 15	April 13 – März 14	April 14 – März 15	April 13 – März 14	April 14 – März 15	April 13 – März 14
Umsätze	79,2	85,8	20,5	11,5	10,5	10,2
EBITDA	12,6	15,5	3,1	-0,6	1,9	1,3
Abschreibung	0,9	0,9	2,0	0,6	0,2	0,2
EBIT	11,7	14,5	1,1	-1,2	1,8	1,1

# Konzern-Bilanz: Aktiva – zum 31.03.2015

## IFRS

in Mio. €	zum 31.03.2015	zum 31.03.2014	Veränderung (abs.)
<b>Langfristige Vermögenswerte</b>			
Immaterielle Vermögenswerte	26,1	11,1	+15,0
Bestand vorausgez. Autorenhonorare	24,2	26,2	-2,0
Sonstiges	13,5	9,8	+3,7
<b>Summe</b>	<b>63,8</b>	<b>47,1</b>	<b>+16,7</b>
<b>Kurzfristige Vermögenswerte</b>			
Vorräte	19,7	18,9	+0,8
Forderung aus Lieferungen und Leistungen	16,9	13,6	+3,3
Finanzielle Vermögenswerte	9,4	15,1	-5,7
Sonstiges	0,9	0,8	+0,1
Zahlungsmittel	13,6	12,1	+1,5
<b>Summe</b>	<b>60,5</b>	<b>60,5</b>	<b>+/-0,0</b>
<b>SUMME AKTIVA</b>	<b>124,3</b>	<b>107,6</b>	<b>+16,7</b>

# Konzern-Bilanz: Passiva – zum 31.03.2015

## IFRS

in Mio. €	zum 31.03.2015	zum 31.03.2014	Veränderung (abs.)
<b>Eigenkapital</b>			
Summe Eigenkapital	60,7	51,5	+9,2
<b>Langfristige Schulden</b>	35,0	30,1	+4,9
Finanzielle Verbindlichkeiten	29,7	29,7	+/-0
Sonstiges	5,3	0,4	+4,9
<b>Kurzfristige Schulden</b>	28,6	26,0	+2,6
Finanzielle Verbindlichkeiten	4,2	4,0	+0,2
Verbindlichkeit. aus Liefer. und Leistungen	12,2	13,1	-0,9
Rückstellungen	6,1	5,9	+0,2
Sonstiges	6,1	3,0	+3,1
Summe Schulden	63,6	56,1	+7,5
<b>SUMME PASSIVA</b>	<b>124,3</b>	<b>107,6</b>	<b>+16,7</b>



# Gewinn- und Verlustrechnung Konzern Q1

## Geschäftsjahr 2015/2016 IFRS

(TEUR)	01.04. - 30.06. 2015	01.04. - 30.06. 2014	Veränderung
<b>Umsatzerlöse</b>	<b>20.737</b>	<b>20.579</b>	<b>158</b>
Bestandsveränderungen	-988	461	-1.449
Sonstige betriebliche Erträge	173	434	-261
Materialaufwand	-9.306	-9.785	479
Personalaufwand	-5.838	-4.921	-917
Sonstiger betrieblicher Aufwand	-5.273	-5.591	318
Ergebnis aus At-Equity bewerteten Beteiligungen	-5	-90	85
Übriges Beteiligungsergebnis	18	14	4
<b>Ergebnis vor Zinsen, Ertragsteuern und Abschreibungen (EBITDA)</b>	<b>-482</b>	<b>1.101</b>	<b>-1.583</b>

# Segmentumsätze Konzern Q1 Geschäftsjahr 2015/2016 IFRS

in Mio. €	Digital		Buch		Non-Book		Romanhefte und Rätselmagazine	
	Q1 2016	Q1 2015	Q1 2016	Q1 2015	Q1 2016	Q1 2015	Q1 2016	Q1 2015
	<b>Umsätze</b>	6,7	6,0	9,0	10,1	2,8	2,0	2,3
<b>EBITDA</b>	0,3	1,2	-0,8	-0,4	-0,3	-0,3	0,2	0,4

# Konzern-Bilanz zum 30.06.2015 - Q1

## Geschäftsjahr 2015/2016 IFRS

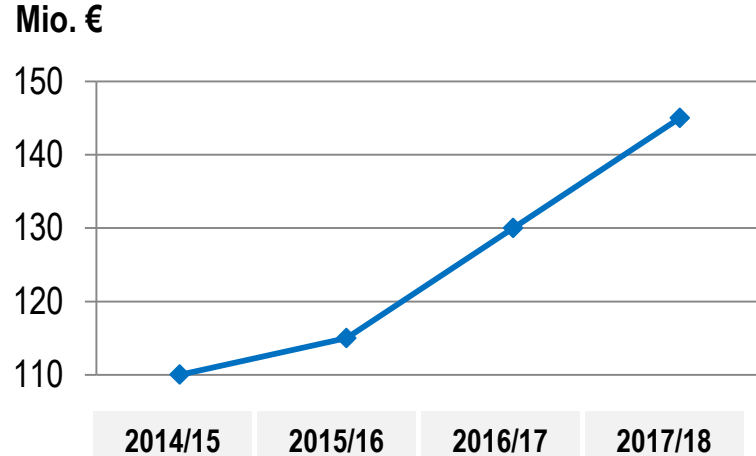
in T €	30.06.2015	31.03.2015	Veränderung
Langfristige Vermögenswerte	66.022	63.810	2.212
Kurzfristige Vermögenswerte	56.065	60.533	-4.468
<b>Summe Aktiva</b>	<b>122.087</b>	<b>124.343</b>	<b>-2.256</b>
Eigenkapital	59.007	60.679	-1.672
Langfristige Verbindlichkeiten	35.152	35.048	104
Kurzfristige Verbindlichkeiten	27.928	28.616	-688
<b>Summe Passiva</b>	<b>122.087</b>	<b>124.343</b>	<b>-2.256</b>



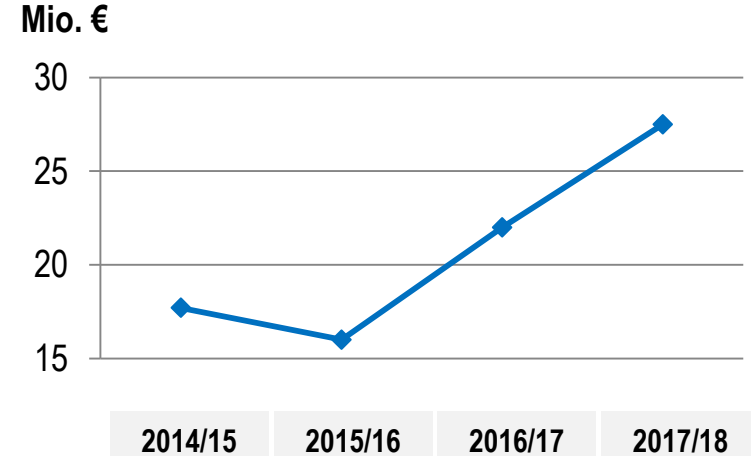
## 4 | Ausblick

# Ausblick Umsatz und EBITDA auf Konzern-Ebene IFRS

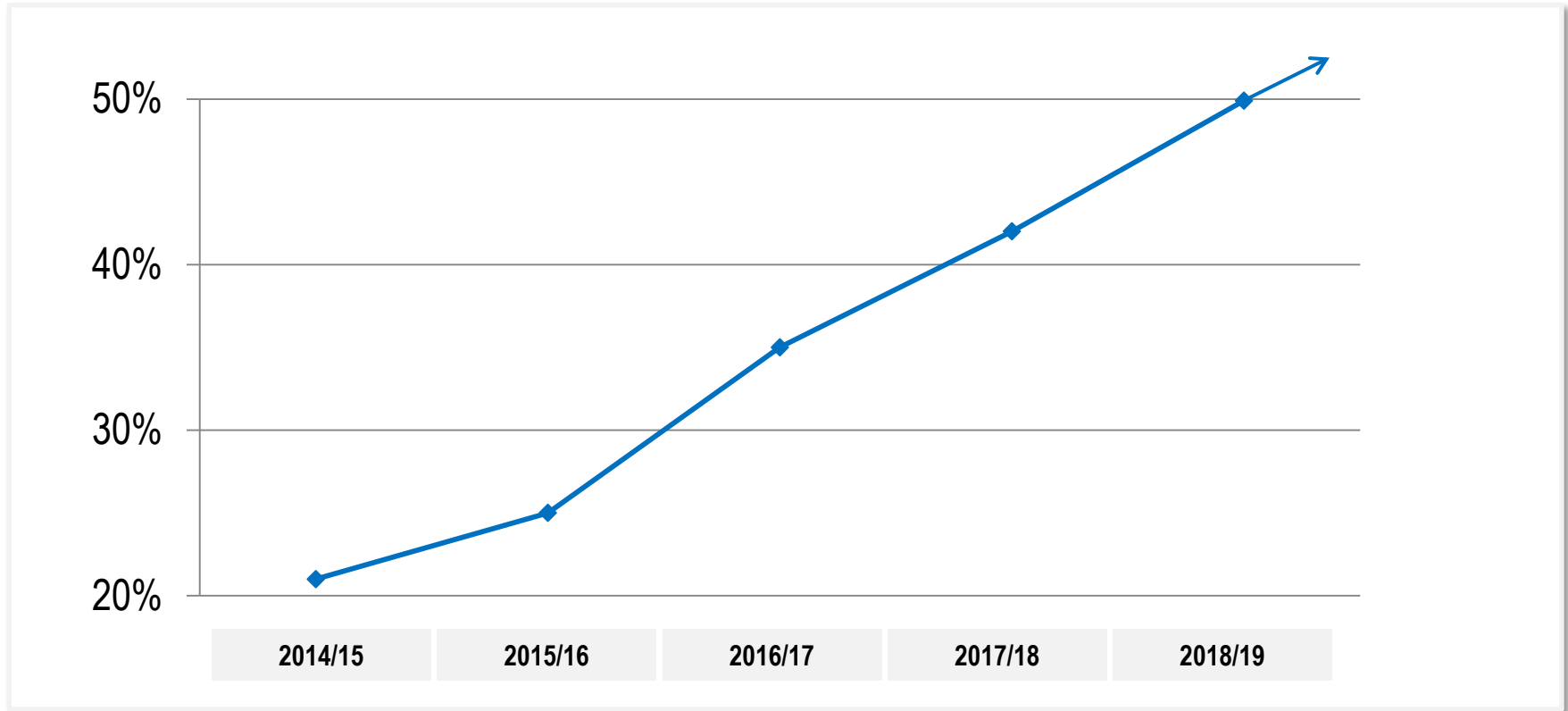
## Umsatz in Mio. €



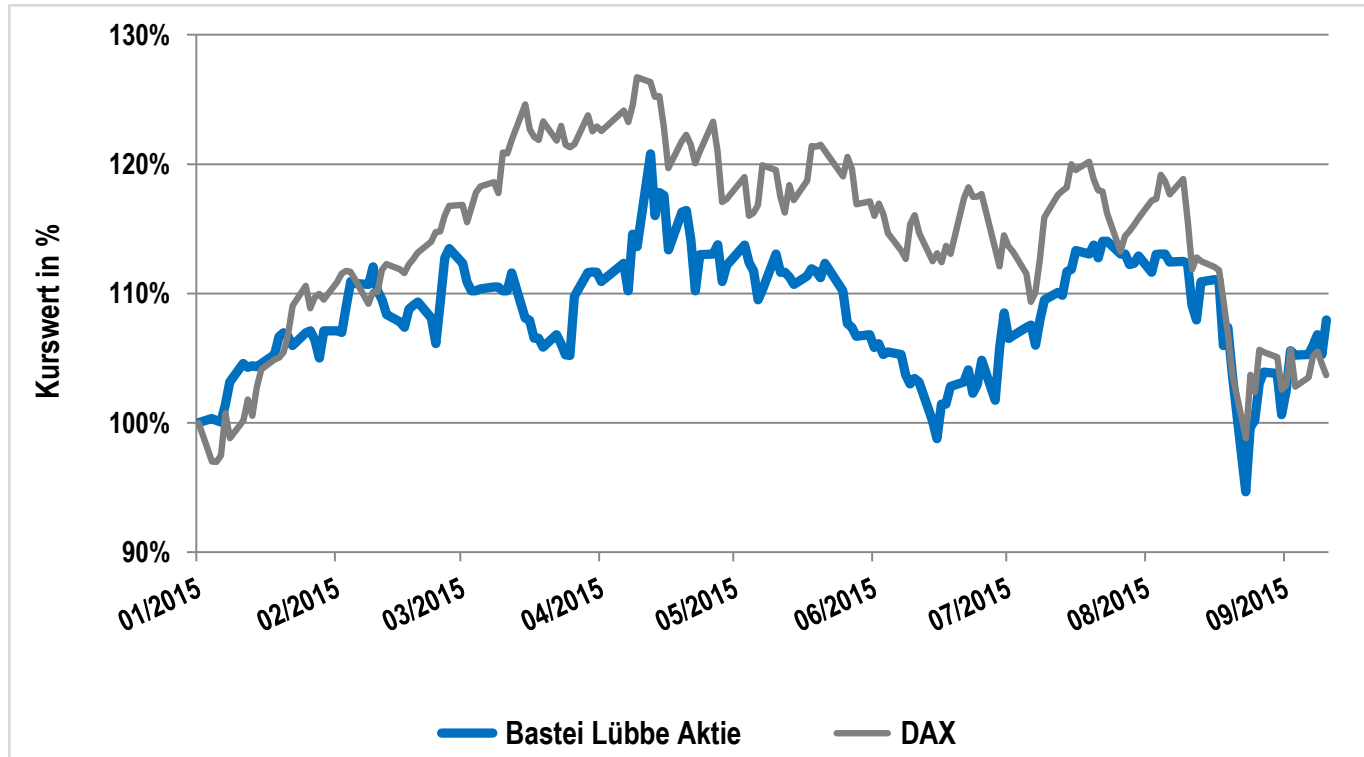
## EBITDA in Mio. €



# Ausblick: Anteil Digital am Gesamtumsatz auf Konzern-Ebene



# Aktienkursentwicklung





**Danke für Ihre  
Aufmerksamkeit!**