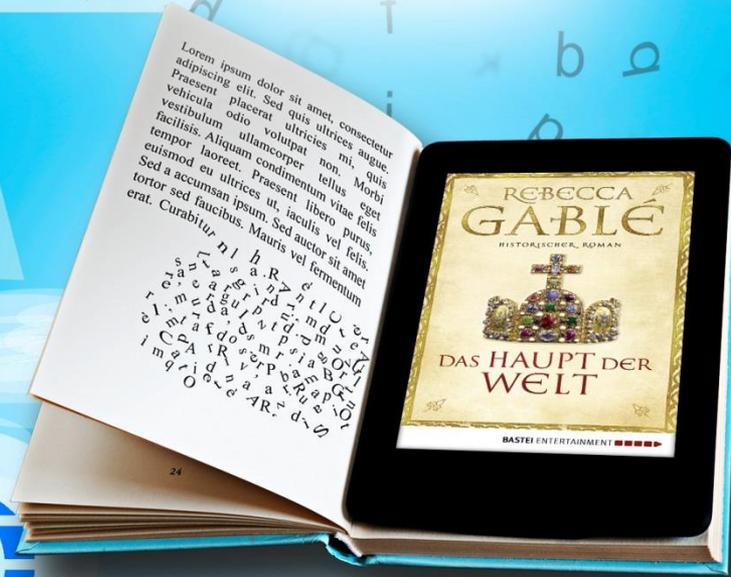


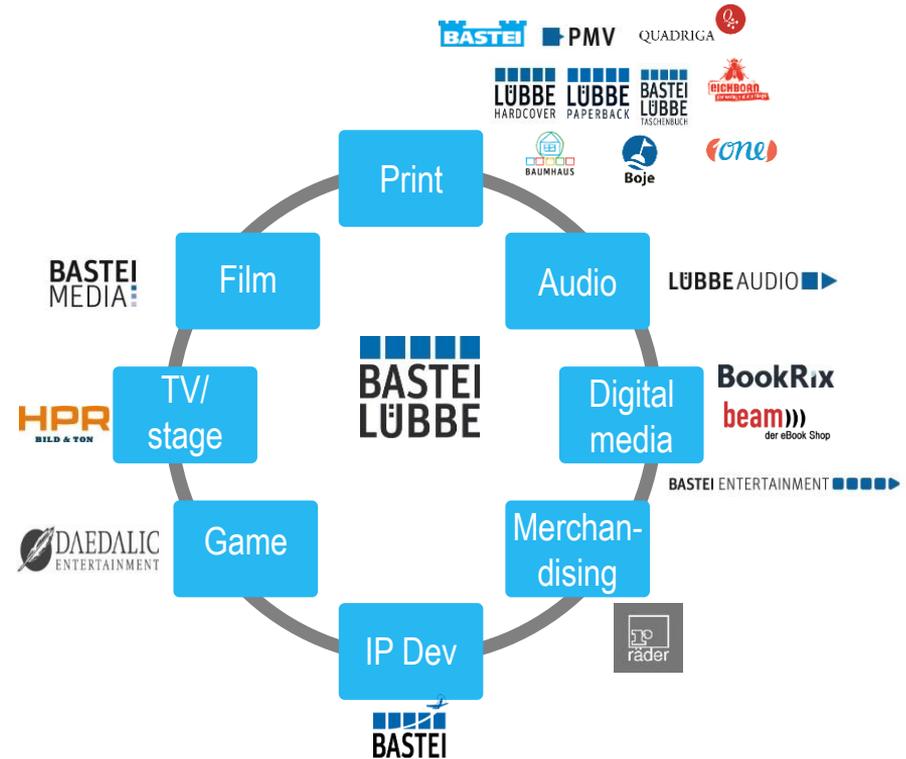
BASTEI LÜBBE



Bastei Lübbe AG
Hauptversammlung 16.09.2015

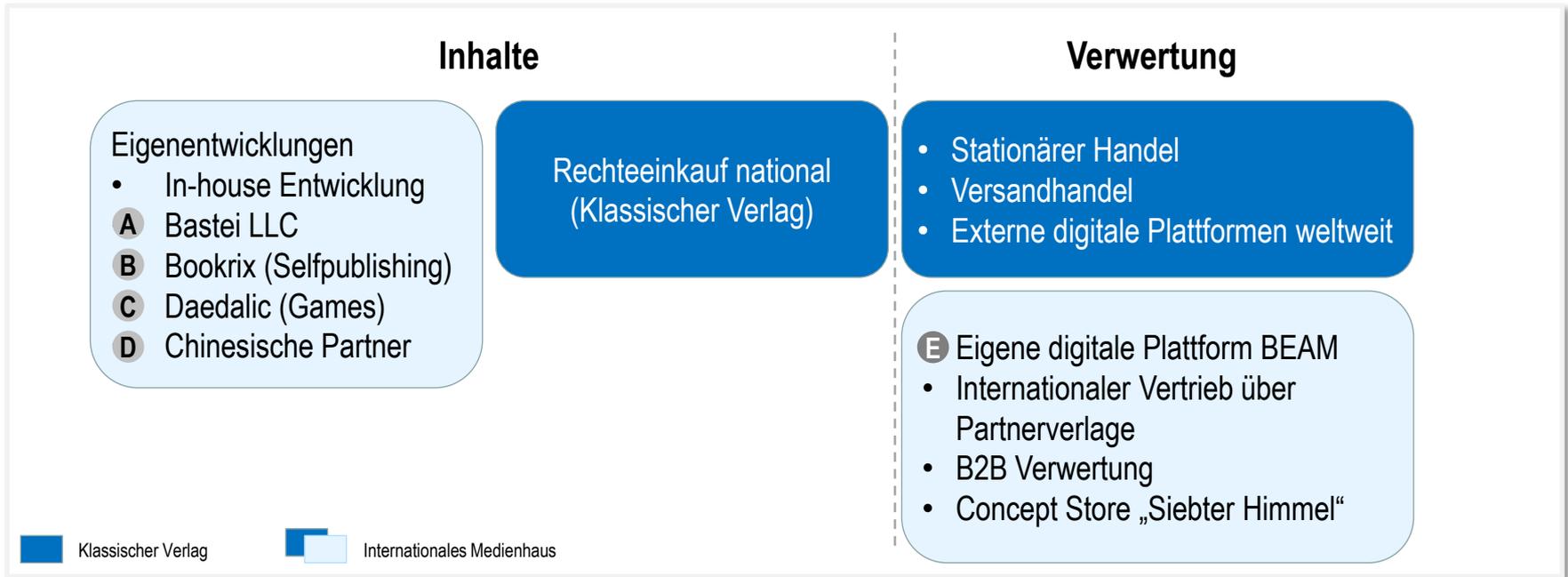
Bastei Lübbe AG

- **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

50 % 50 %



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

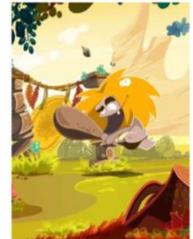
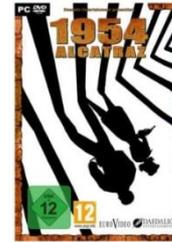
- Ziel: Erstzugriff auf vielversprechende Autoren national und international
- Im Programm Herbst/ Winter 2015 wird ein Taschenbuch des erfolgreichen Self-Publishing Autoren-Duo B.C. Schiller bei Bastei Lübbe erscheinen
- Die erfolgreiche Autorin in der Selfpublikation Poppy J. Anderson wird 2016 einen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

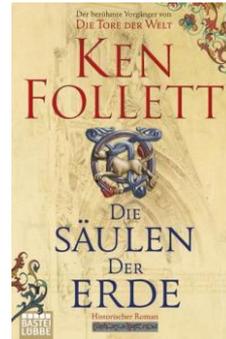
- **Einkauf von großen Lizenzen** als Basis für die **Spielproduktion**
- Beibehaltung des **konsequenten Fokus** auf **Qualität** und **Storytelling**

C Vorteile von Spielen mit etablierten Namen

Bekannte Marke

***Wertsteigerung der Marke
Daedalic Entertainment***

***Von Vertriebspartnern
bevorzugt***



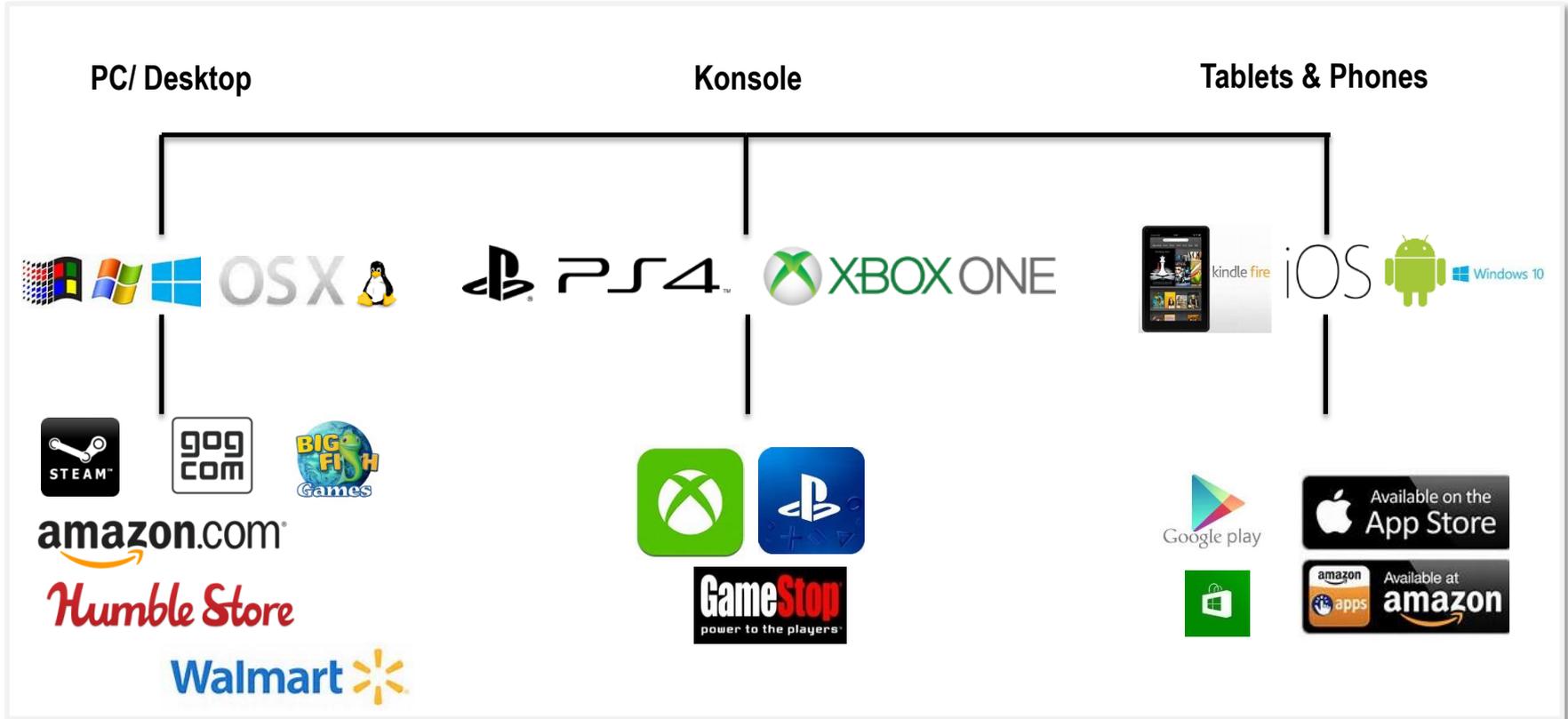
***Langfristige
Kundenbindung***

Preispremium

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

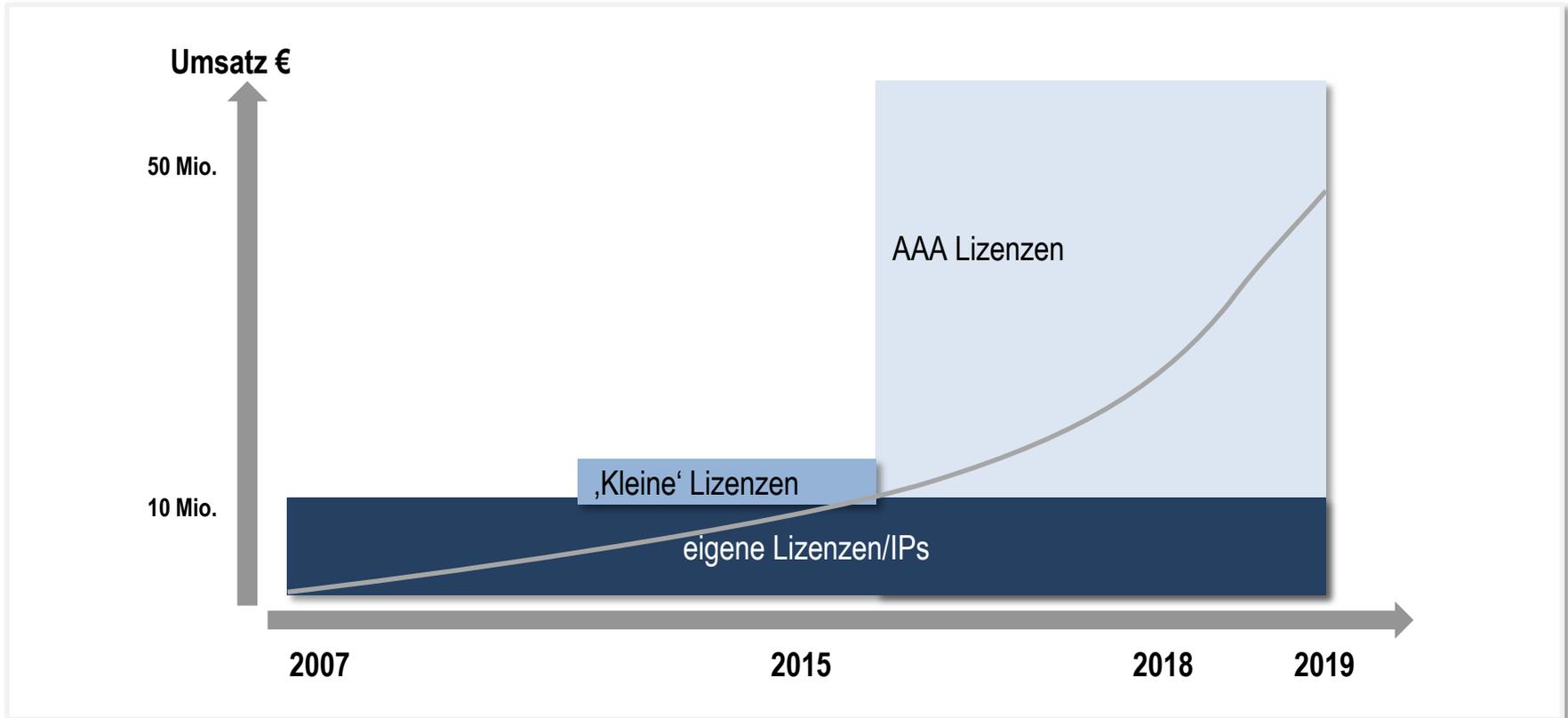
C

Lizenzbasierte Spiele werden von Daedalic auf allen relevanten Plattformen vertrieben.



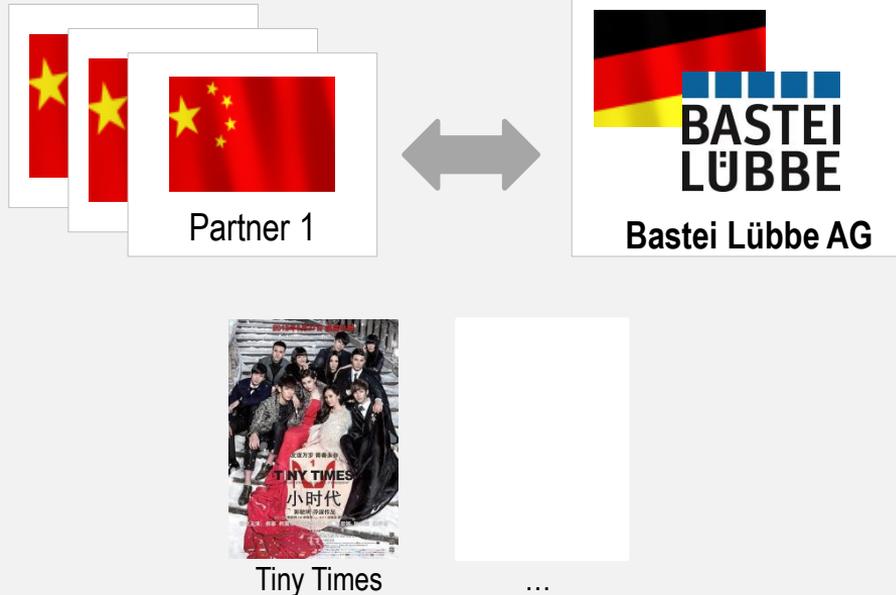
C

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[®]

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.

Alle Daten für 2013 oder 2014;* www.focus.de; ** Bundesverband Musikindustrie; beinhaltet physische Tonträger, Downloads, Aboangebote, werbefinanzierte Streaming-Services; *** International Publishers Association

**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

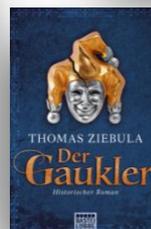
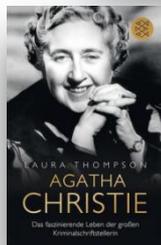
Investoren: u.a. MLC
Investments and SVB
Capital



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)))

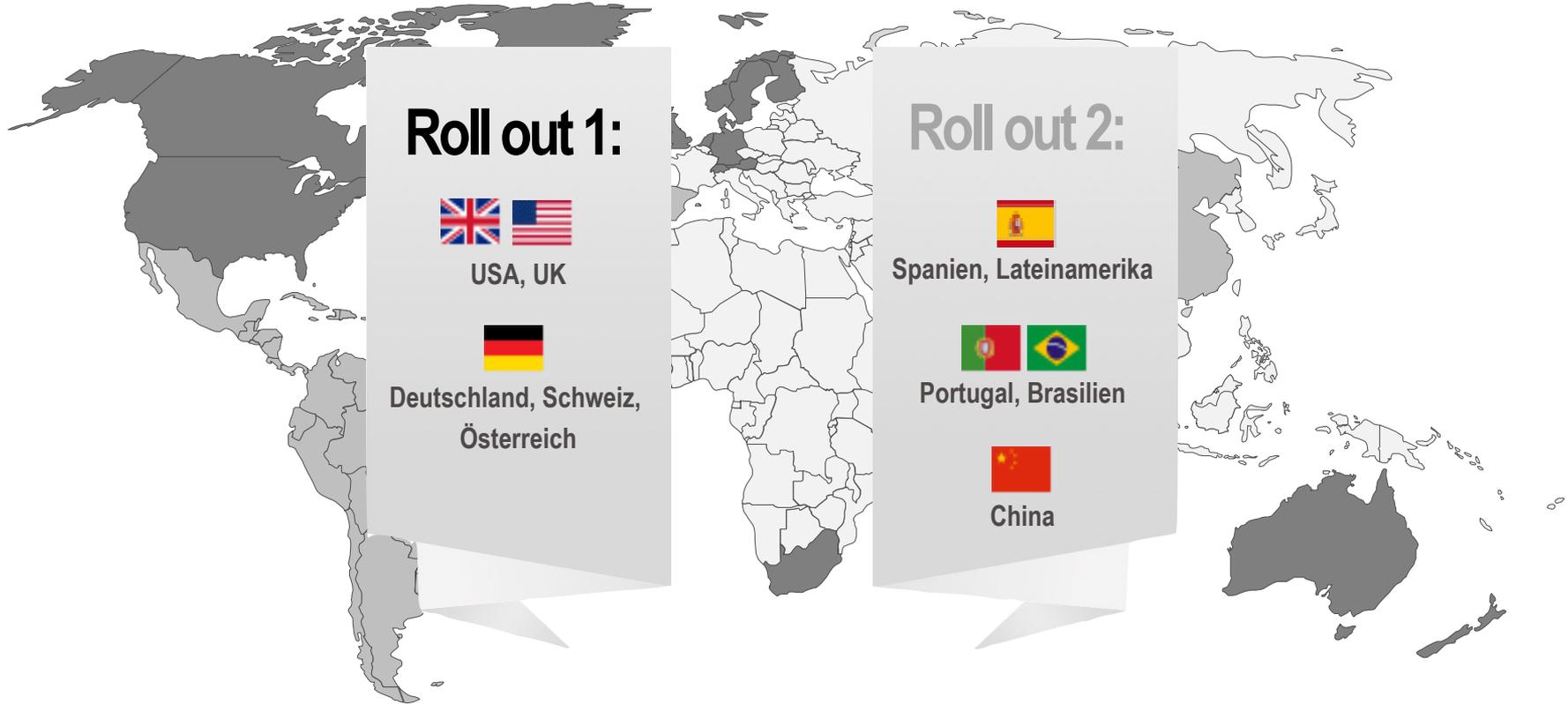
- Serienformate und Kurzinhalte
- Exklusive Inhalte („Originals“)
- Qualitätsfokus
- Konsequenter Mobile First Ansatz
- Lesen und Hören
- Nutzer Engagement/ Social Reading

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



Roll out 1:



USA, UK



Deutschland, Schweiz,
Österreich

Roll out 2:



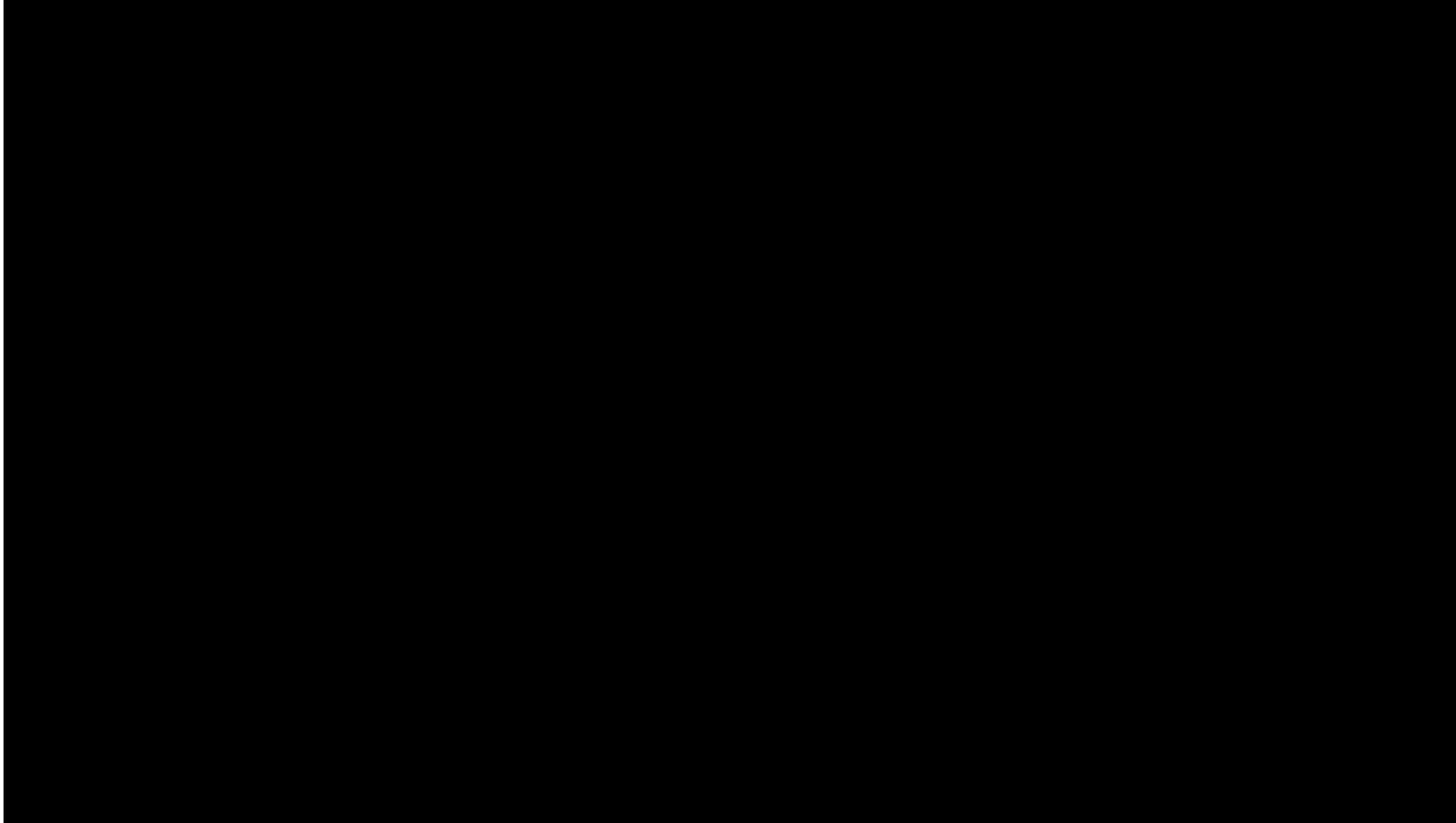
Spanien, Lateinamerika

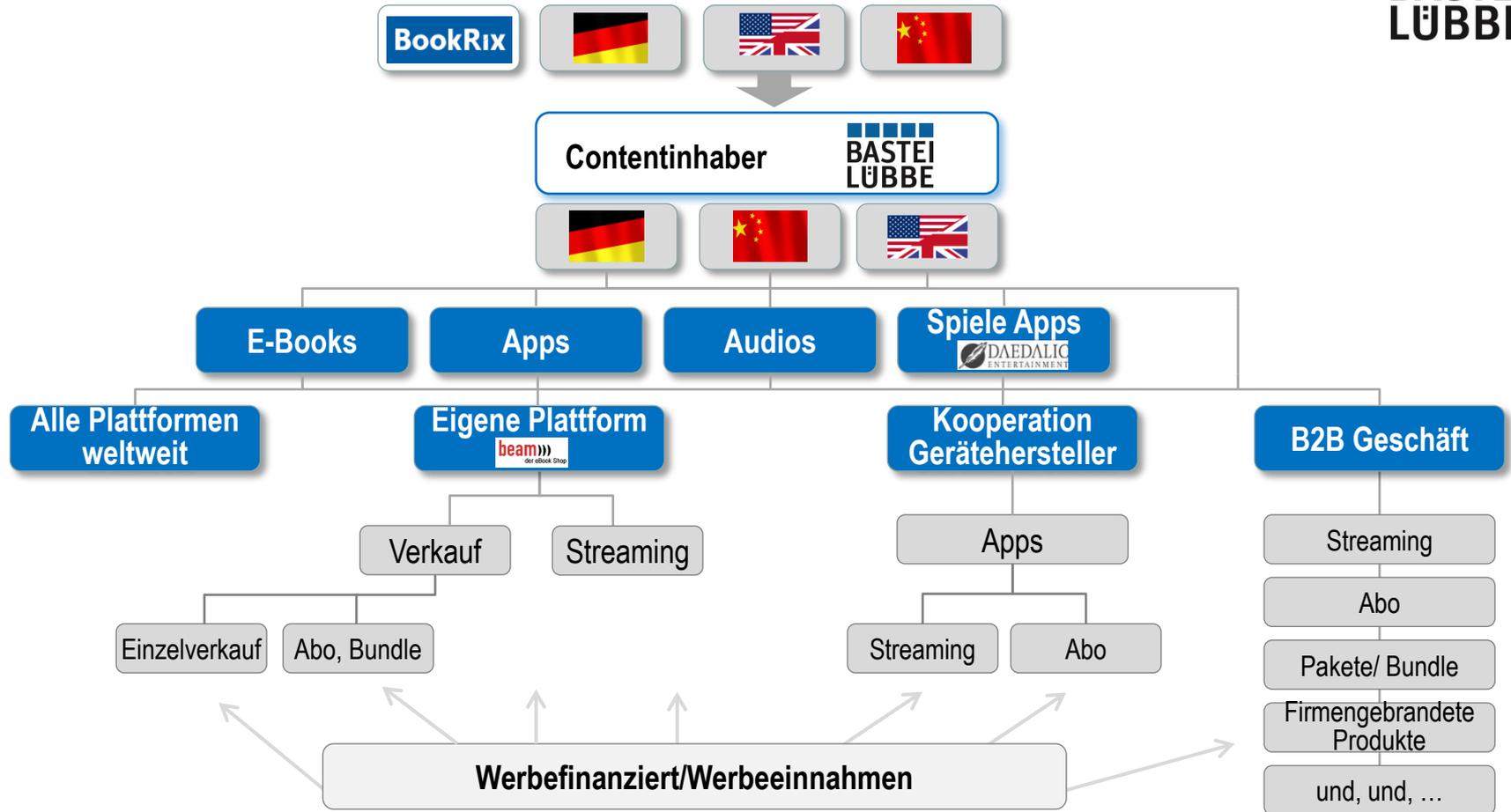


Portugal, Brasilien

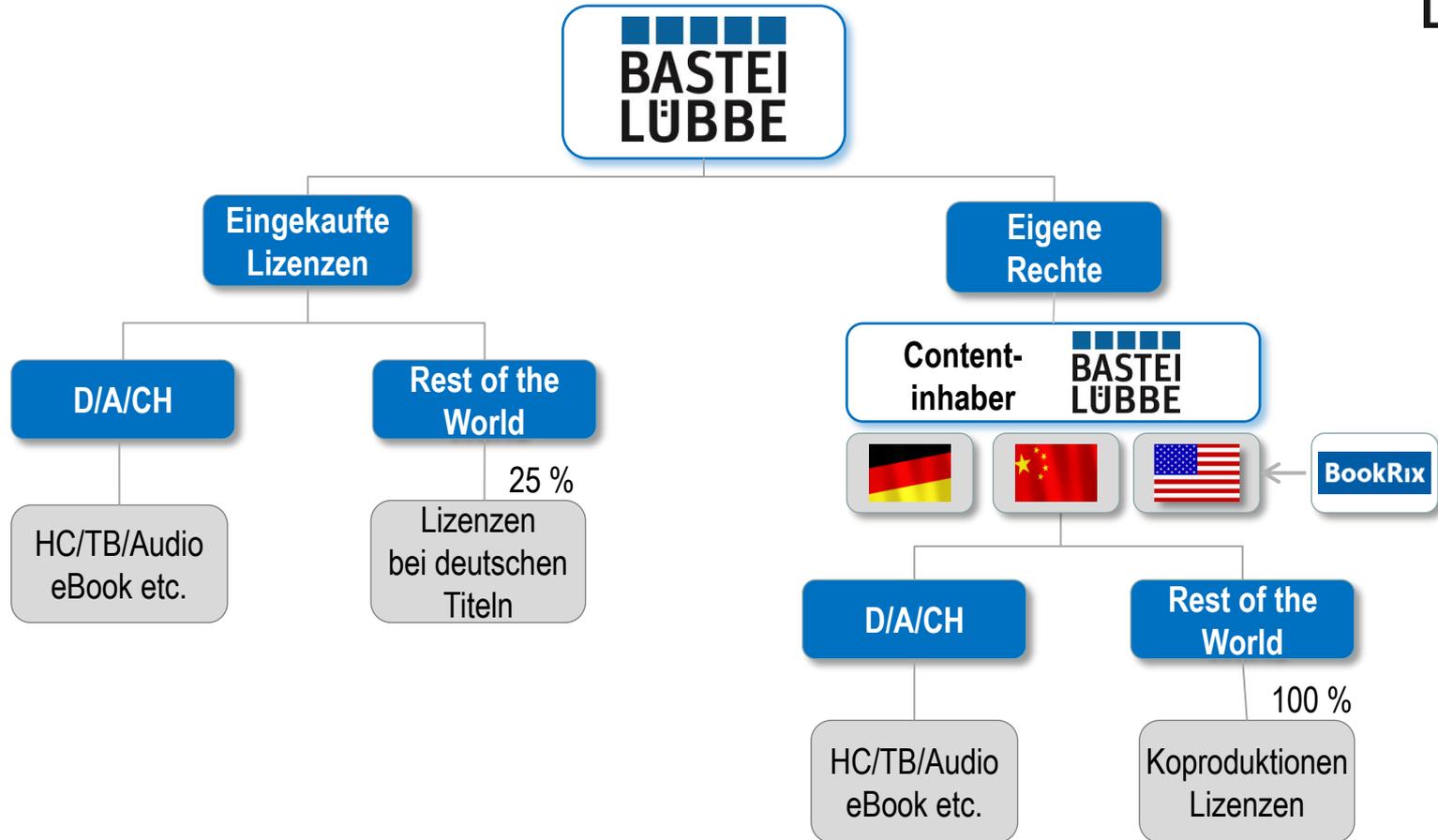


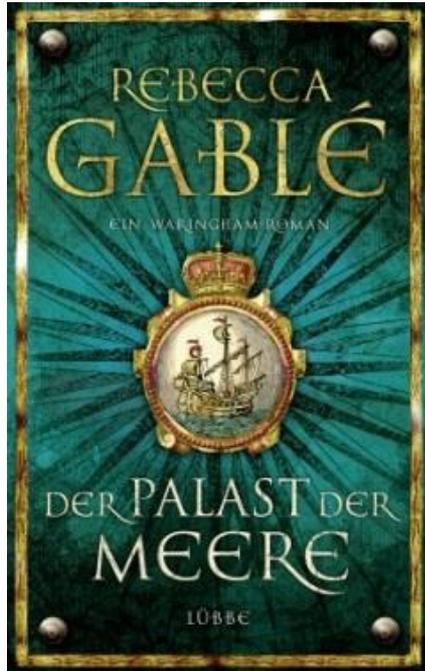
China





Print Verwertung national und international



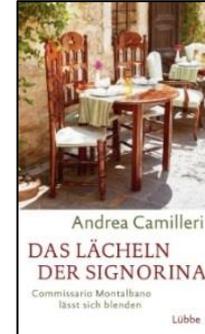
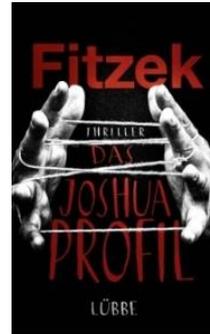
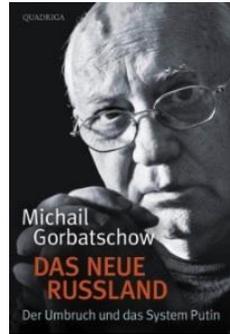
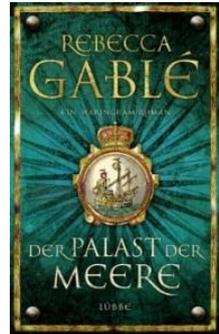


2 | Bestseller 2014 und
Highlights Herbst/Winter 2015

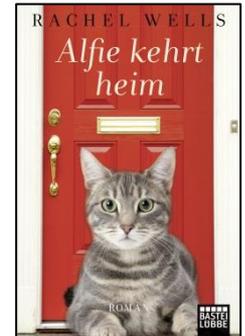
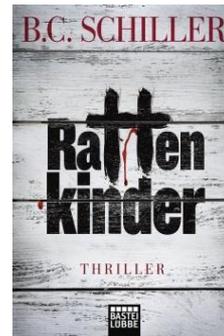
Jahresbestseller 2014



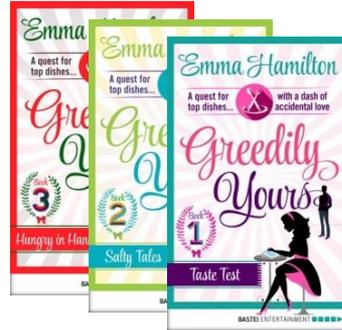
Highlights Herbst/Winter 2015 – Hardcover und KiJu



Highlights Herbst/Winter 2015 – Taschenbuch



Highlights Sommer/Herbst 2015 – Digitale Serien

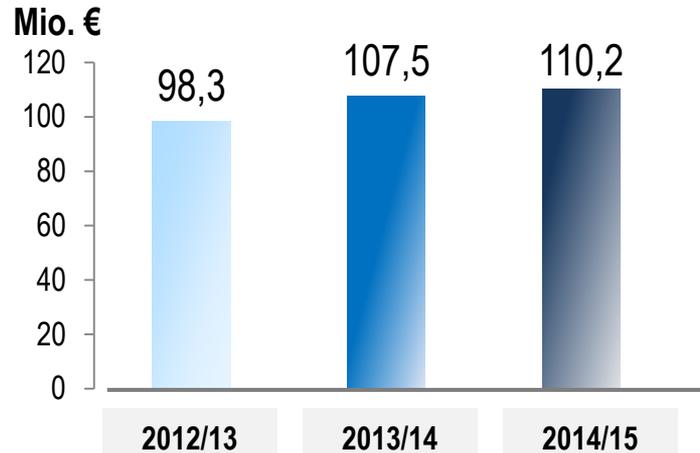




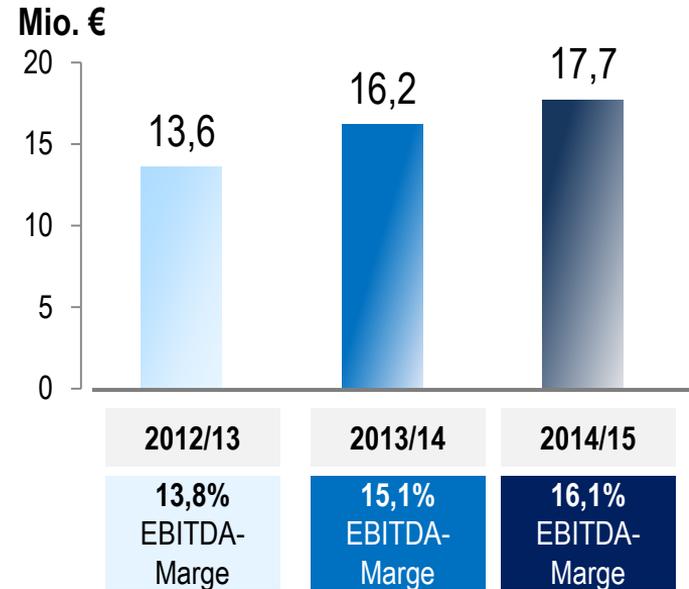
3 | Die Zahlen Geschäftsjahr 2014/15

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. €
Umsatzerlöse	110,2	107,5	+2,7
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
EBITDA	17,7	16,2	+1,5
Abschreibungen	-3,2	-1,7	-1,5
EBIT	14,5	14,5	+/-0
Finanzergebnis	-2,2	-2,4	+0,2
EBT	12,3	12,1	+0,2
Steuern	-2,1	-3,5	+1,4
Periodenergebnis	10,2	8,6	+1,6

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.)
Langfristige Vermögenswerte			
Immaterielle Vermögenswerte	26,1	11,1	+15,0
Bestand vorausgez. Autorenhonorare	24,2	26,2	-2,0
Sonstiges	13,5	9,8	+3,7
Summe	63,8	47,1	+16,7
Kurzfristige Vermögenswerte			
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
Summe	60,5	60,5	+/-0,0
SUMME AKTIVA	124,3	107,6	+16,7

Konzern-Bilanz: Passiva – zum 31.03.2015

IFRS

in Mio. €	zum 31.03.2015	zum 31.03.2014	Veränderung (abs.)
Eigenkapital			
Summe Eigenkapital	60,7	51,5	+9,2
Langfristige Schulden	35,0	30,1	+4,9
Finanzielle Verbindlichkeiten	29,7	29,7	+/-0
Sonstiges	5,3	0,4	+4,9
Kurzfristige Schulden	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
SUMME PASSIVA	124,3	107,6	+16,7

Gewinn- und Verlustrechnung Konzern Q1

Geschäftsjahr 2015/2016 IFRS

(TEUR)	01.04. - 30.06. 2015	01.04. - 30.06. 2014	Veränderung
Umsatzerlöse	20.737	20.579	158
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
Ergebnis vor Zinsen, Ertragsteuern und Abschreibungen (EBITDA)	-482	1.101	-1.583

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
	Umsätze	6,7	6,0	9,0	10,1	2,8	2,0	2,3
EBITDA	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

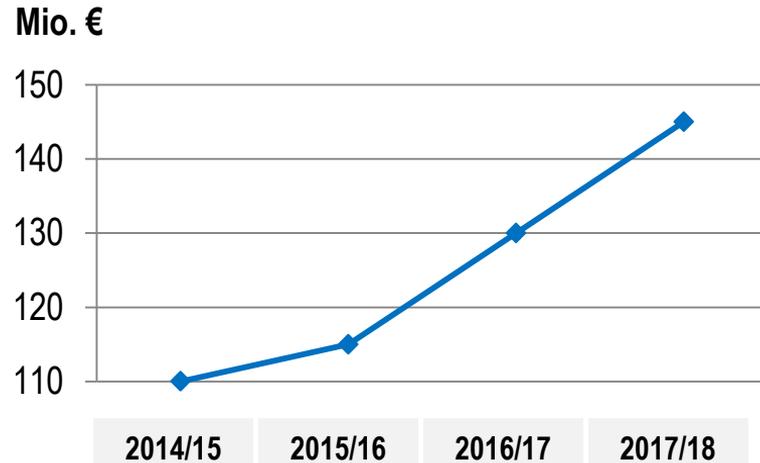
in T €	30.06.2015	31.03.2015	Veränderung
Langfristige Vermögenswerte	66.022	63.810	2.212
Kurzfristige Vermögenswerte	56.065	60.533	-4.468
Summe Aktiva	122.087	124.343	-2.256
Eigenkapital	59.007	60.679	-1.672
Langfristige Verbindlichkeiten	35.152	35.048	104
Kurzfristige Verbindlichkeiten	27.928	28.616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



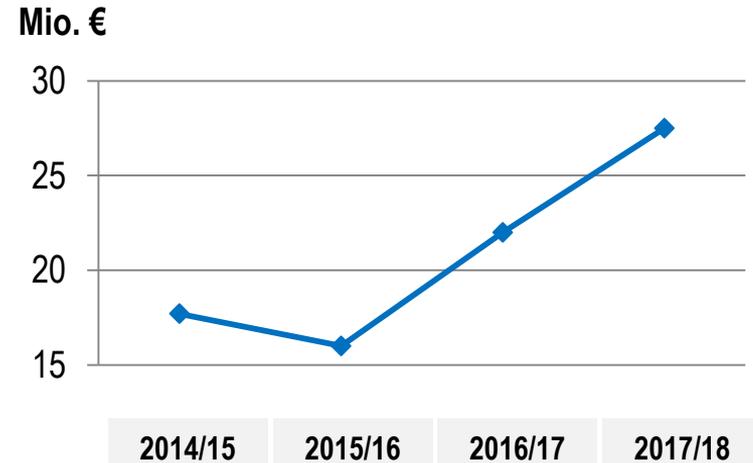
4 | Ausblick

Ausblick Umsatz und EBITDA auf Konzern-Ebene IFRS

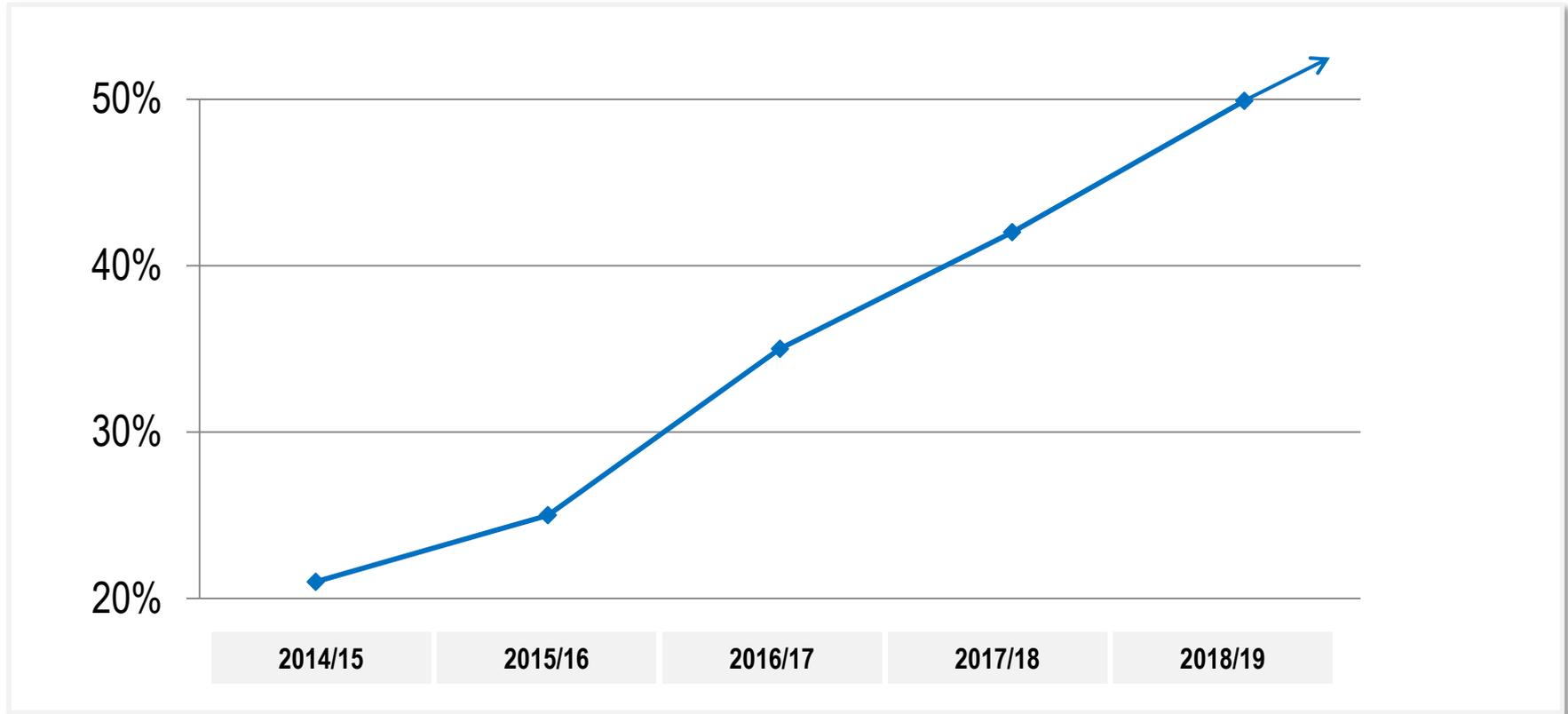
Umsatz in Mio. €



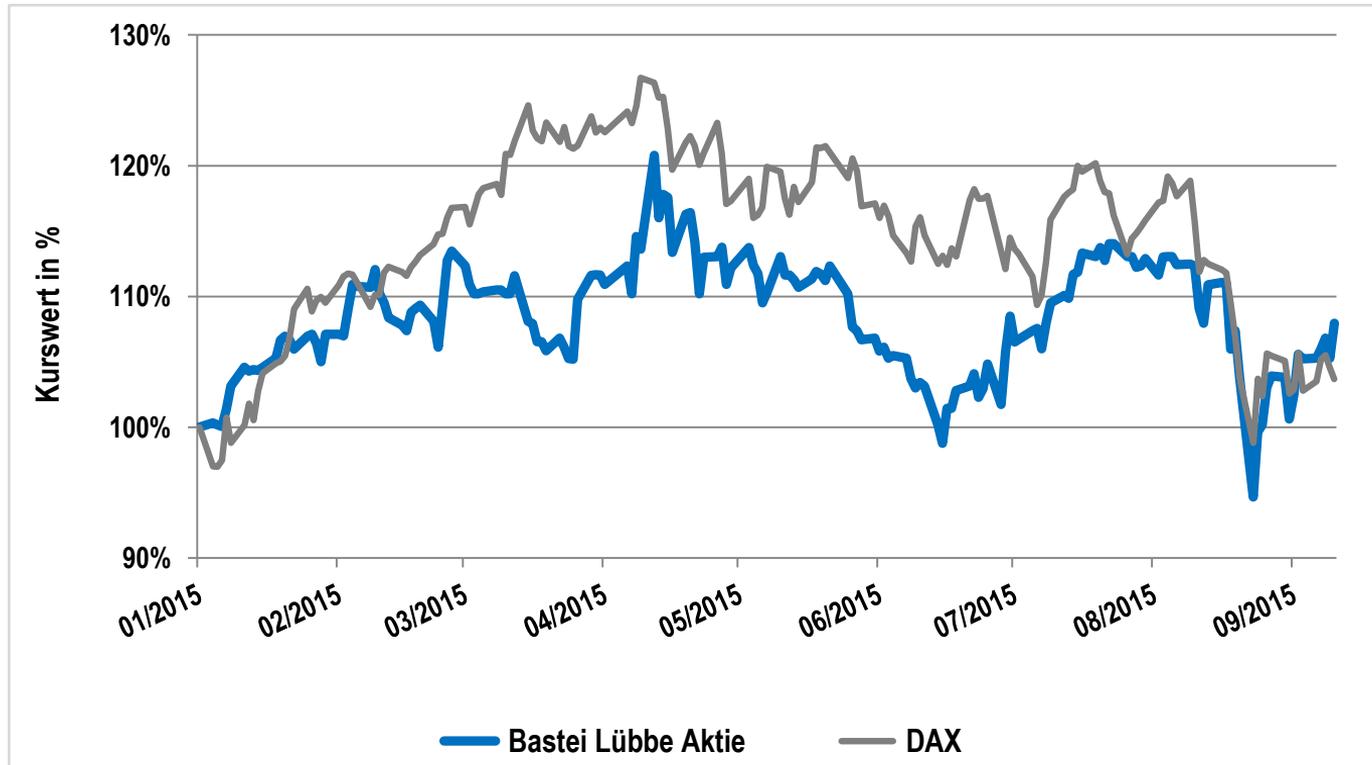
EBITDA in Mio. €



Ausblick: Anteil Digital am Gesamtumsatz auf Konzern-Ebene



Aktienkursentwicklung





**Danke für Ihre
Aufmerksamkeit!**