



PLATIGE IMAGE  
**INVESTORS DAY**

4.03.2014





# AGENDA

11<sup>00</sup> - 13<sup>00</sup>

1. ROZPOCZĘCIE INVESTORS DAY
2. PREZENTACJA FIRMY
3. DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA GRUPY KAPITAŁOWEJ
4. OMÓWIENIE WYNIKÓW FINANSOWYCH
5. Q&A
6. POKAZ PROJEKTÓW PLATIGE IMAGE OK. 30 MINUT







4.03.1997

2007  
**WIEDŹMIN**  
PIERWSZY CINEMATIC DO SERII GIER



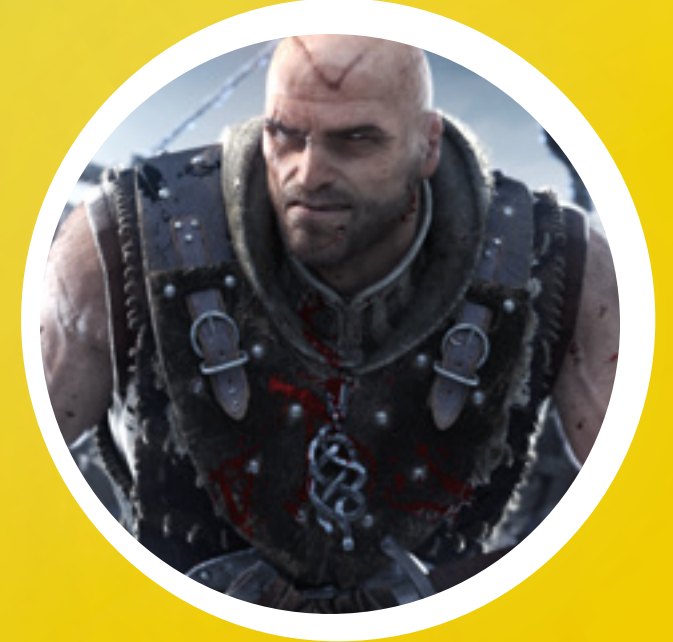
2009  
**ANTYCHRYST**  
WSPÓŁPRACA Z LARSEM VON TRIEREM



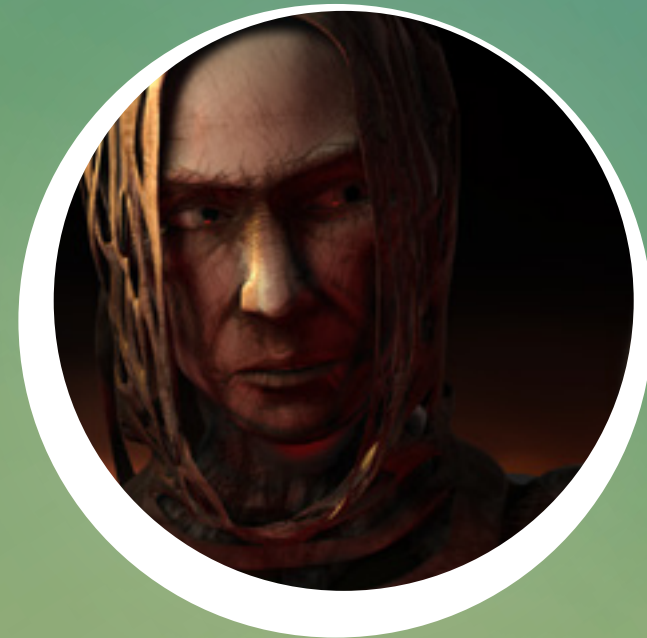
2011  
**MOVE**  
**YOUR IMAGINATION**  
KAMPANIA PROMOCYJNA POLSKI NA  
MIĘDZYNARODOWE TARGI BRANŻY TURYSTYCZNEJ



2012  
**WIEDŹMIN 2:  
ZABÓJCY KRÓLÓW**  
CINEMATIC ZDOBYWA GOLDEN TRAILER AWARD



2002  
**KATEDRA**  
NOMINACJA DO OSKARA



2010  
**ANIMOWANA  
HISTORIA POLSKI**  
EXPO 2010 - MINISTERSTWO GOSPODARKI



2011  
**NEW CONNECT**  
DEBIUT



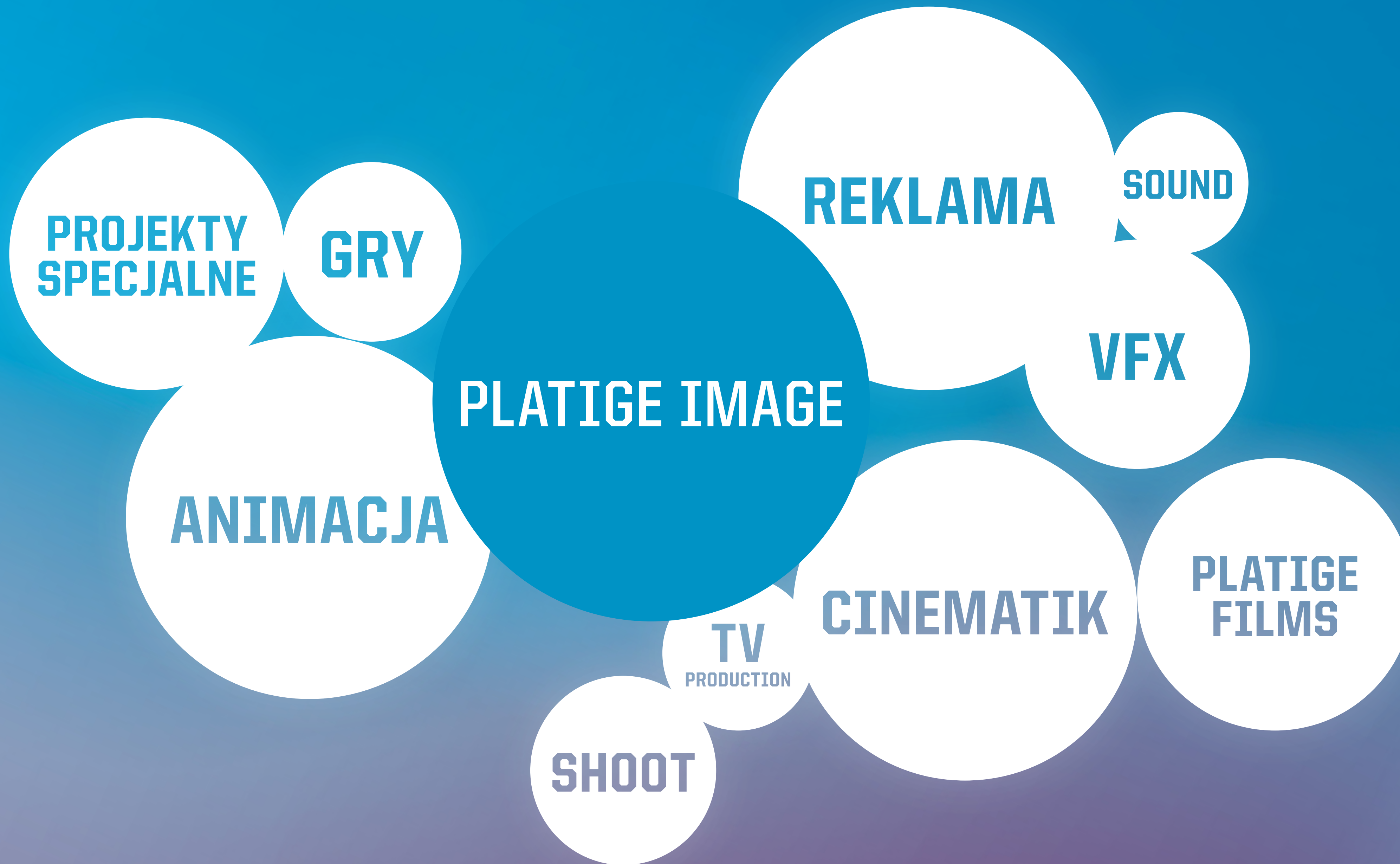
2009  
**LECH BIEG**  
PIERWSZY PROJEKT STEREOSKOPOWY



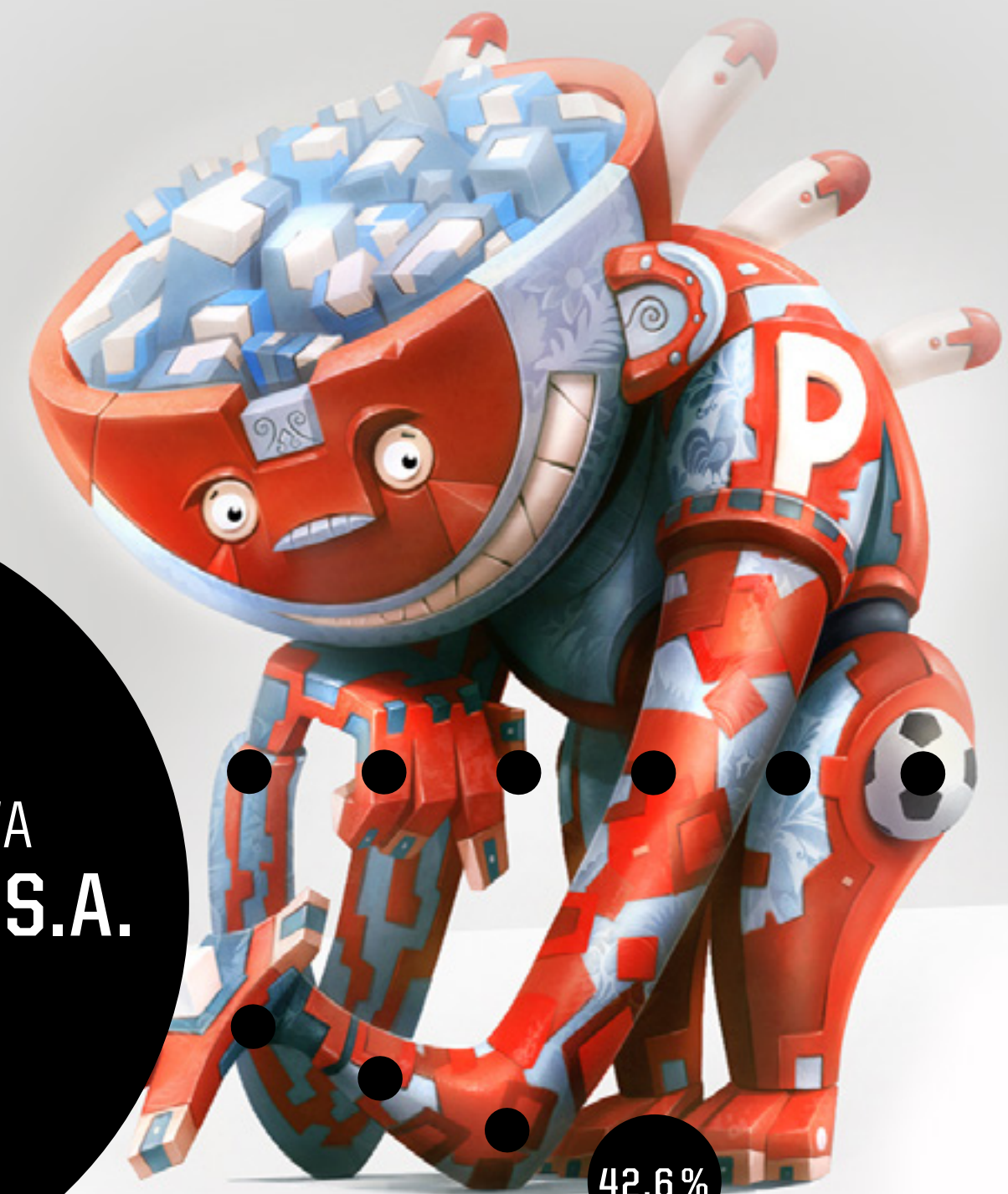
2011  
**POLITA**  
PREMIERA MUSICALU W REŻYSERII JANUSZA  
JÓZEFOWICZA ZE STEREOSKOPOWĄ SCENOGRAFIA  
WYKONANĄ PRZEZ PLATIGE IMAGE











GRUPA KAPITAŁOWA  
**PLATIGE IMAGE S.A.**

100%

PLATIGE US, INC.

100%

PLATIGE IMAGE, LLC

51%

PLASTIC SP. Z O.O.

100%

PLATIGE  
FILMS SP. Z O.O.

42,6%

VIVID  
GAMES S.A. S.K.A.

51%

JUICE SP. Z O.O.

50%

JUICE BOX SP. Z O.O.





2013  
REKLAMA POLSKA







2013  
REKLAMA ŚWIAT







2013  
**REKLAMA USA**





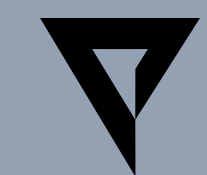


2013  
ANIMACJA

# HEROES

AND THE MISSION





**WILQ**

2013  
**ANIMACJA**





2013  
**ANIMACJA**



SPOTY DLA  
**ONZ**





2013  
**CINEMATIC**

**CYBERPUNK  
2077**





2013  
**CINEMATIC**

**WIEDŹMIN 3:  
DZIKI GON**





2013  
**CINEMATIC**

**RYSE:  
SON OF ROME**







2013  
VFX

# HISZPANKA







2013  
**GRY**

**GODFIRE:  
RISE OF  
PROMETHEUS**





2013  
**PROJEKTY  
SPECJALNE**

**CEBIT**



# CATZILLA

2013  
PROJEKTY  
SPECJALNE







2013  
**PROJEKTY  
SPECJALNE**

# **HOW TO TRAIN YOUR ROBOT**





2013  
PLATIGE FILMS

# ANOTHER DAY OF LIFE

PLATIGE IMAGE | INVESTORS DAY | 4.03.2014

Jeffrey  
2015





INNOWACJE 2013

# MOTION CAPTURE

ZESTAW DO CYFROWEJ REJESTRACJI RUCHU AKTORA  
W CELU PÓŹNIEJSZEJ OBRÓBKI GRAFICZNEJ  
ZAREJESTROWANEGO MATERIAŁU







**INNOWACJE 2013**

# **CYFROWY AKTOR**

STANOWISKO DO CYFROWEJ REJESTRACJI SZCZEGÓŁÓW  
MIMIKI TWARZY W CELU DALSZEJ OBRÓBK  
W SYSTEMIE DO ANIMACJI KOMPUTEROWEJ





# WYNIKI FINANSOWE

WSZYSTKIE DANE NA PODSTAWIE WSTĘPNYCH DANYCH  
KWARTALNYCH NIEAUDYTOWANYCH





## SKONSOLIDOWANE WYNIKI FINANSOWE GRUPY PLATIGE IMAGE

W TYS PLN	2012	2013	ZMIANA R/R
Przychody	45 320	54 353	20%
Koszty (bez amortyzacji)	37 693	49 166	31%
EBITDA	8 092	5 404	-33%
Marża EBITDA	18%	10%	
Zysk operacyjny	5 355	2 308	-57%
Marża operacyjna	12%	4%	
Zysk netto	4 992	17	

### WZROST PRZYCHODÓW

- Wynika z silnego rynku eksportowego i konsolidacji przychodów spółek zależnych

### WZROST KOSZTÓW

- Ekspansja na rynkach zagranicznych
- Konsolidacja kosztów spółek zależnych
- Wzrost kosztów głównie w obszarze kosztów produkcji

### ZYSK NETTO

- Efekt bazy - wynik na zdarzeniu jednorazowym ok. 2 mln zł w przychodach finansowych 2012

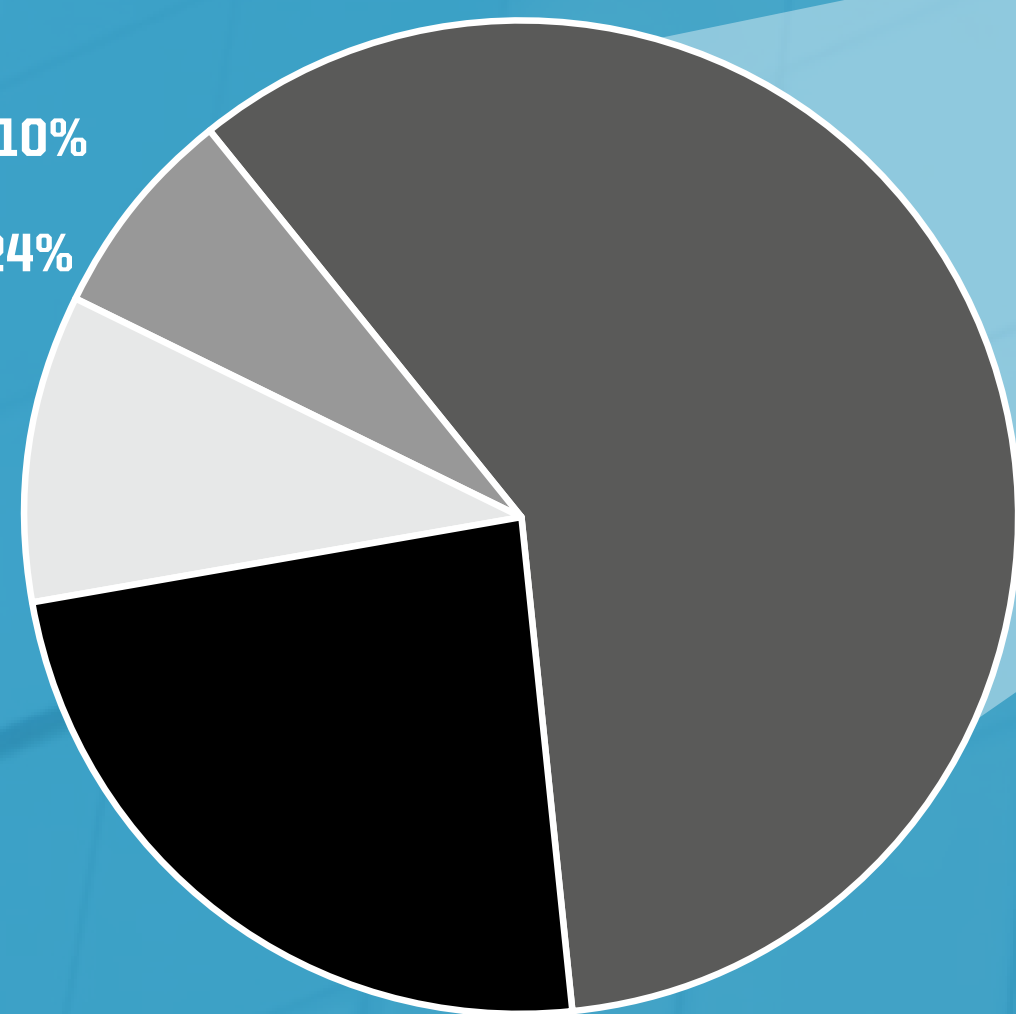




# PRZYCHODY GRUPY PLATIGE IMAGE

## STRUKTURA PRZYCHODÓW 2013

- REKLAMA 59%
- GAME 7%
- POZOSTAŁE 10%
- ANIMACJA 24%



### REKLAMA

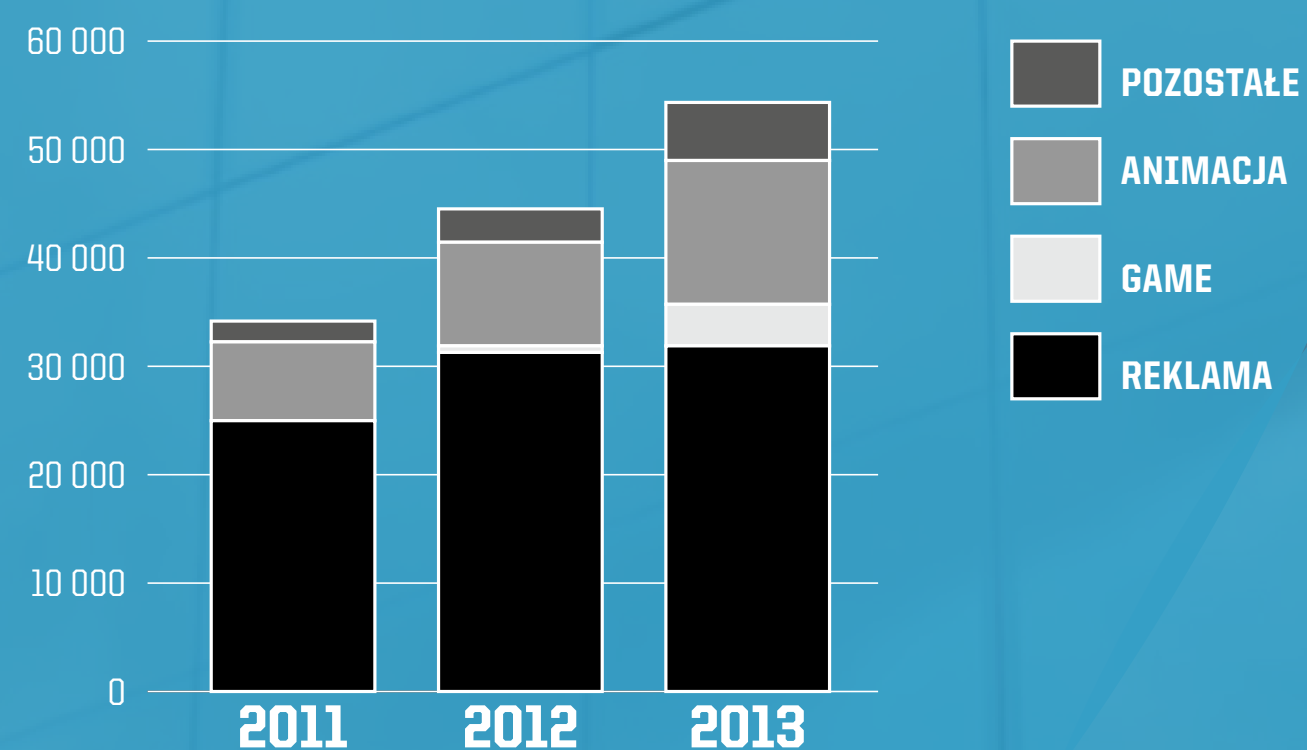


PRZYCHODY WZROSŁY Z **45,3** MLN W 2012 DO **54,4** MLN W 2013

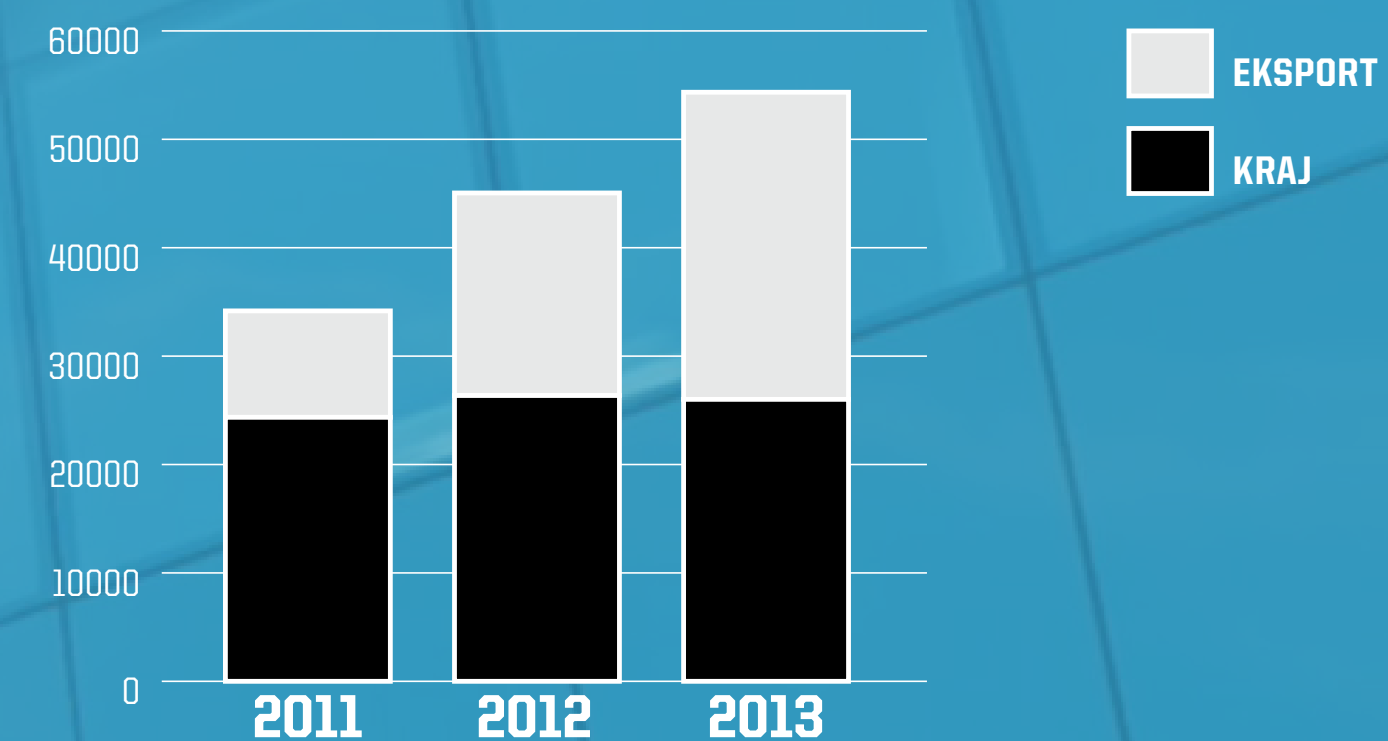
WZROST UDZIAŁU SPÓŁEK ZALEŻNYCH W PRZYCHODACH Z **6,4** MLN W 2012 DO **10,1** MLN W 2013

WZROST SPRZEDAŻY CINEMATYKÓW Z **0,6** MLN W DO 2012 DO **3,7** MLN W 2013

## STRUKTURA PRZYCHODÓW



## STRUKTURA PRZYCHODÓW

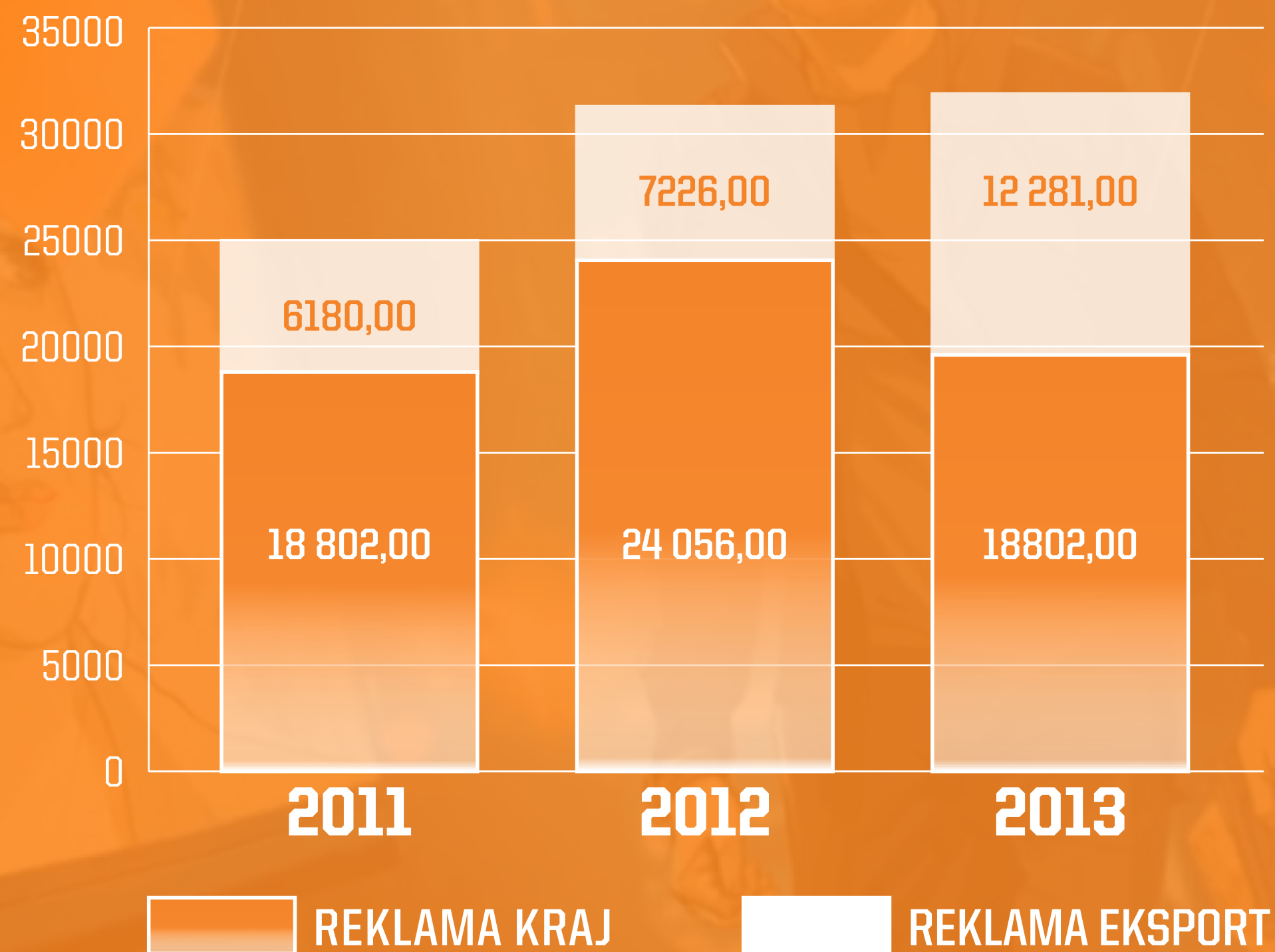






PRZYCHODY GRUPY PLATIGE IMAGE

# REKLAMA



## CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA PRZYCHODY Z RYNKU REKLAMY

- SPADEK PRZYCHODÓW Z RYNKU KRAJOWEGO
- „CIĘCIA” BUDŻETÓW REKLAMOWYCH W KORPORACJACH
- ZMIANA MODY – SPOTY LIVE ACTION ZAMIAST ANIMACJI
- KONKUROWANIE Z MAŁYMI STUDIAMI O STOSUNKOWO PROSTE PROJEKTY
- PRESJA CENOWA

## RYNKI ZAGRANICZNE BARDZO KONKURENCYJNE

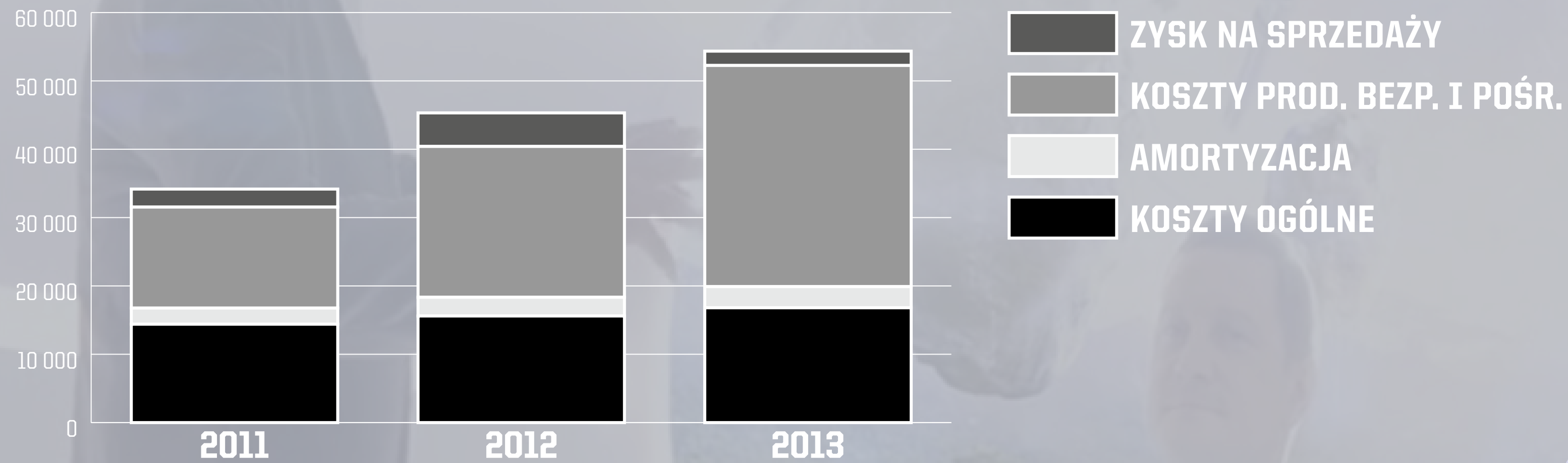
- PRZEWAGA LOKALNYCH STUDIÓW (WYGODA PRACY AGENCJI REKLAMOWEJ)
- RÓŻNICA CENOWA ZBYT MAŁA, ABY PRODUKOWAĆ REKLAMĘ „NA ODLEGŁOŚĆ”

## OD 2014 WSPÓŁPRACA Z DWOMA NOWYMI REŻYSERAMI REKLAMOWYMI

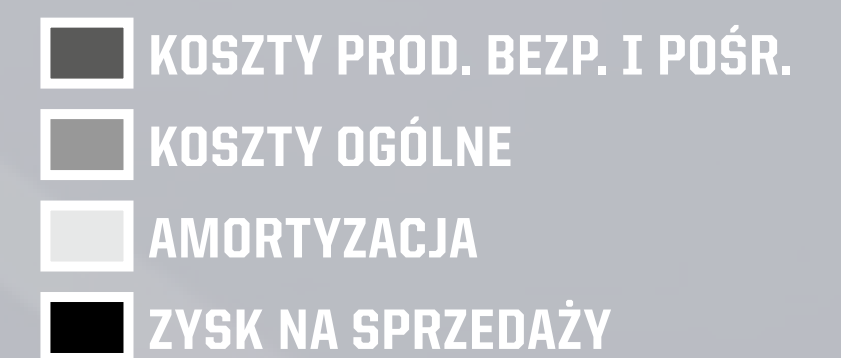
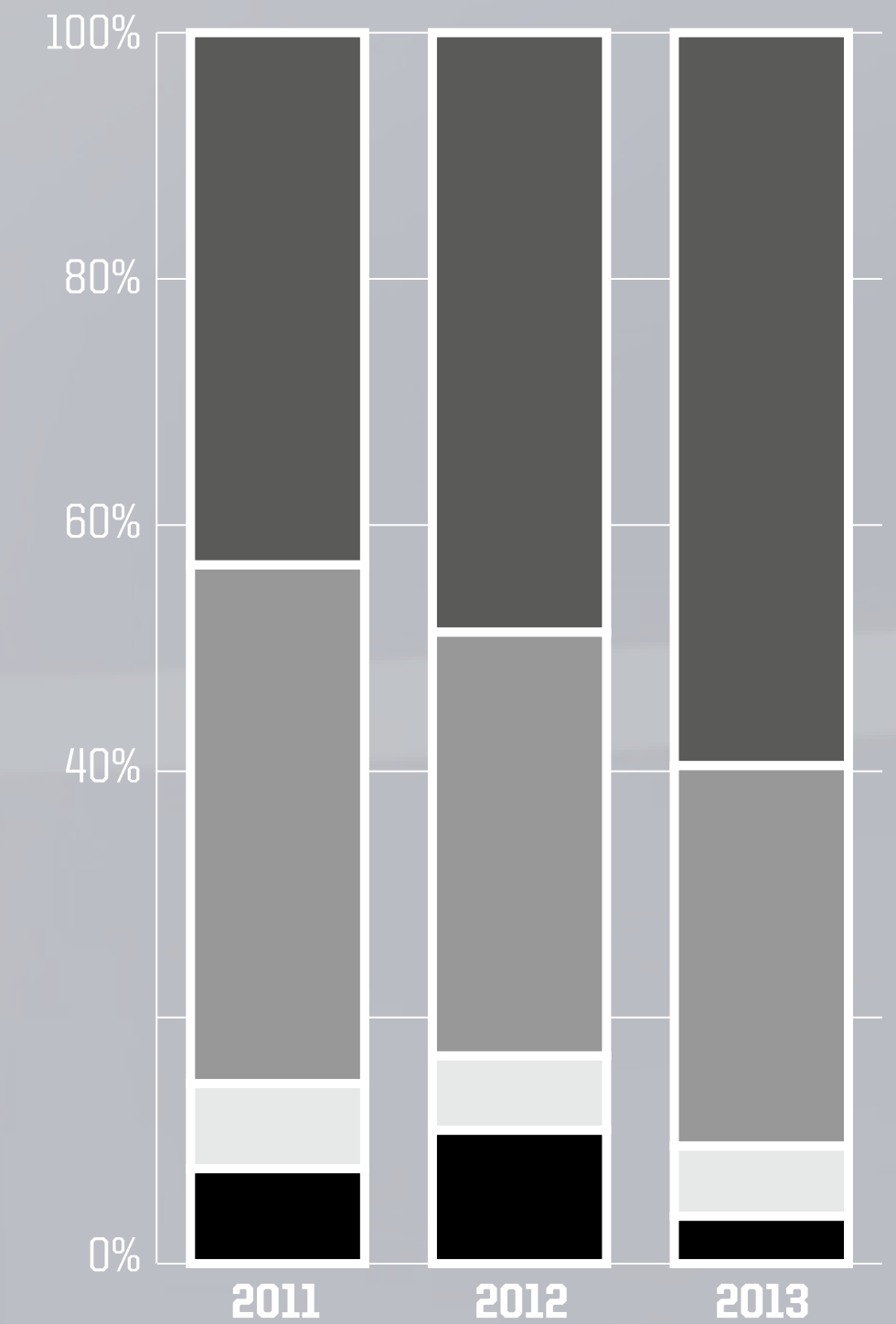




# KOSZTY, ZYSK NA SPRZEDAŻY



KOSZTY OGÓLNE I INFRASTRUKTURY RELATYWNIIE STAŁE.  
DYNAMIKA KOSZTÓW PROJEKTOWYCH PRZEWYŻSZA DYNAMIKĘ PRZYCHODÓW.  
SPADEK MARŻY NA SPRZEDAŻY. PRZYJMUJĄC STAŁY POZIOM KOSZTÓW PRZYCHODY W 2013 NIŻSZE.  
WZROST KOSZTÓW ZARZĄDZANIA ZESPOŁAMI, PRODUKCJI I PRZYGOTOWANIA OFERT (KREACJA).

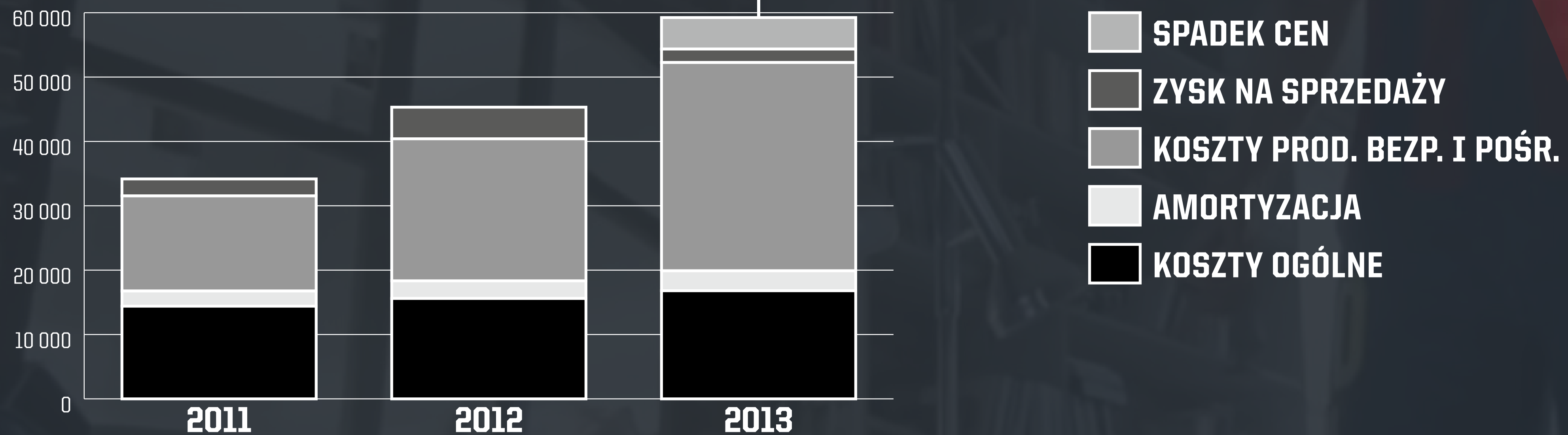






# WPŁYW SPADKU CEN W 2013

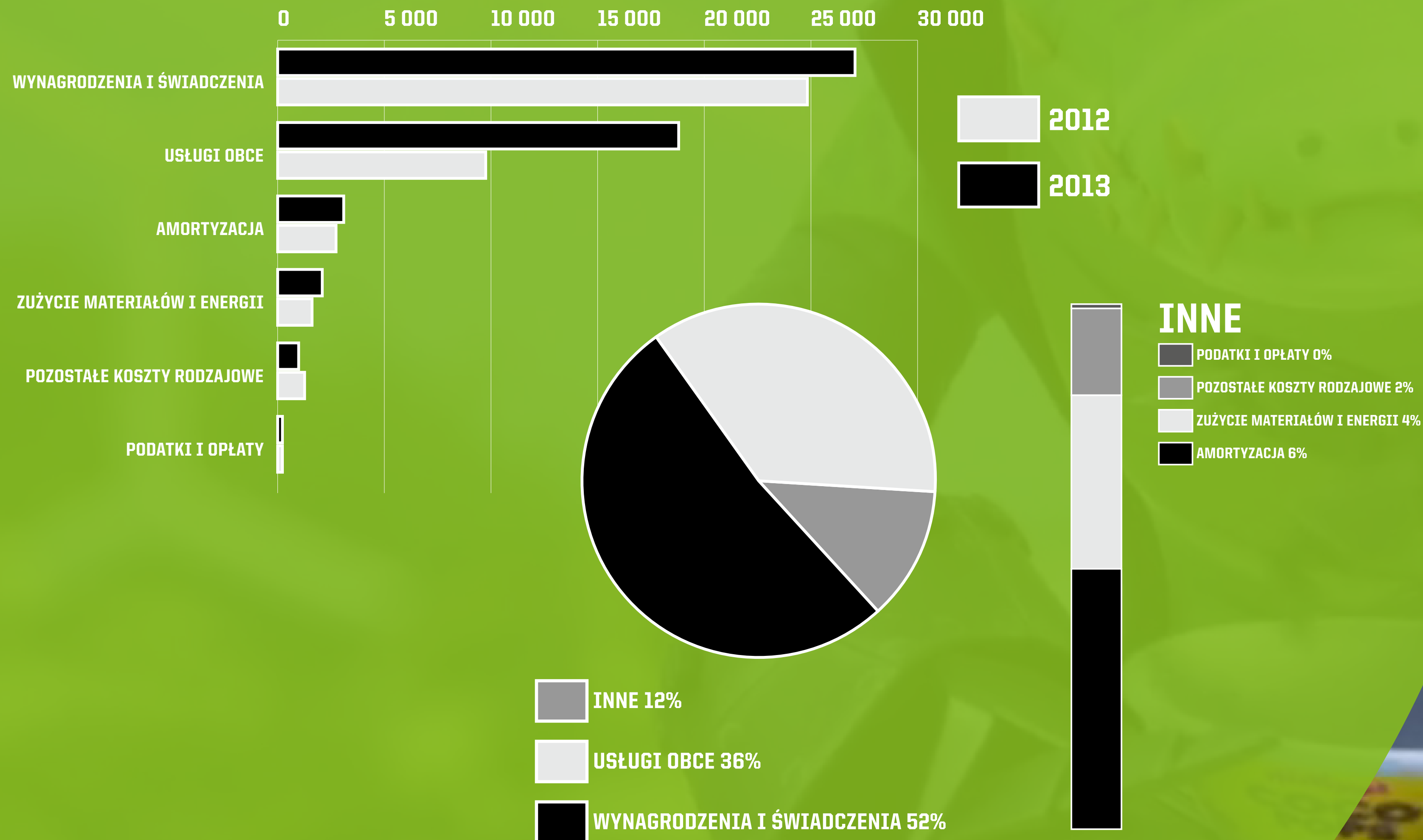
DODATKOWY ZYSK PRZY ZAŁOŻENIU RENTOWNOŚCI  
NA SPRZEDAŻY **9%** VS **4%** ACTUAL







# KOSZTY OPERACYJNE



2013 - **52,3 MLN**  
2012 - **40,4 MLN**  
**WZROST R/R 29%**





# BILANS

WYBRANE DANE

W TYS PLN	2012	2013	
<b>AKTYWA TRWAŁE</b>	<b>24 352</b>	<b>28 752</b>	<b>72%</b>
W tym: Rzeczowe aktywa trwałe	20 495	23 198	
<b>AKTYWA OBROTOWE</b>	<b>14 781</b>	<b>10 917</b>	<b>28%</b>
w tym: Należności	7 911	6 946	
<b>AKTYWA RAZEM</b>	<b>39 133</b>	<b>39 669</b>	<b>100%</b>
Kapitał Własny	22 734	22 913	
Kapitały Mniejszości	2 246	1 739	
Zobowiązania długoterminowe	7 504	6 762	17%
Zobowiązania krótkoterminowe	5 554	7 854	20%
<b>PASYWA RAZEM</b>	<b>39 133</b>	<b>39 669</b>	<b>100%</b>
Kredyty bankowe	8 484	9 999	25%
Debt to EBITDA	1,05	1,85	





# CASH FLOW

W TYS PLN	2012	2013
Przepływy z działalności operacyjnej	5 447	3 077
Przepływy z działalności inwestycyjnej	-6 389	-8 243
W TYM: wpływy	2 680	224
wydatki	-9 069	-8 467
Przepływy z działalności finansowej	-1 759	1 227
W tym: wpływy	126	2 182
wydatki	-1 885	-955
Przepływy pieniężne razem	-2 701	-3 939
Środki pieniężne na 31.12.20xx	5 042	1 039





# CAPEX

## NAKŁADY INWESTYCYJNE W 2013

MODERNIZACJA NIERUCHOMOŚCI	3,1mln
ZAKUPY SPRZĘTU I TECHNOLOGII IT	2,6mln
ZAKUPY ŚRODKÓW TRWAŁYCH	0,6mln
INWESTYCJE FINANSOWE	2,2mln
<b>RAZEM</b>	<b>8,5mln</b>



# OUTLOOK 2014

- DALSZA RESTRUKTURYZACJA GRUPY
- WZROST PRZYCHODÓW
- POPRAWA RENTOWNOŚCI
- ZMNIEJSZENIE UDZIAŁU KOSZTÓW OGÓLNYCH W CAŁKOWITYCH KOSZTACH
  
- WEJŚCIE NA NOWE OBSZARY - TV PRODUCTION
- WEJŚCIE NA NOWE RYNKI
  
- DZIAŁANIA PROROZWOJOWE W OBSZARZE GIER KOMPUTEROWYCH - CINEMATYKI I WŁASNE GRY Z SEGMENTU HIGH END
- DEVELOPMENT FILMÓW VFX I ANIMOWANYCH
- GRY I FILMY - OBSZARY BUDOWY WŁASNEGO IP







DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ