

中期业绩发布
INTERIM RESULT
2014



Disclaimer

This presentation includes forward-looking statements and predictions, including statements about potential revenue-bearing transactions, A8 New Media Group Limited (“The Group”)’s strategies and business plans. These forward-looking statements represent the Group’s judgment and assumptions as of the date of this presentation, including but not limited to, prevailing economic and market conditions, and are subject to risks and uncertainties that could cause actual results to differ materially from those expressed in such forward-looking statements.

In particular, the Group faces risks and uncertainties that it may not be able to sustain its business model, that revenues may be lower or expenses higher than projected, or that business strategies or transactions may not go forward as planned.

Such statement are not, and should not be construed as a representation as to future performance of the Group. In particular, such target, if any, should not be regarded as a forecast or projection of future performance of the Group. It should be noted that the actual performance of the Group may vary significantly from such targets (if any).

Confidentiality

The information provided to you in this presentation (including any of the contents thereof) is given on a confidential basis and must not be passed or disclosed to any other person and no photocopy shall be allowed.

A8新媒体的定位

- 伴随着移动互联网的快速增长，以及公司过往两年在移动互联网上的布局，A8正在从一家领先的数字音乐公司转变成一家新型的新媒体集团公司、数字娱乐公司。
- 公司的业务包括基于移动互联网的音乐娱乐产业链以及精品游戏的发行平台。
- 基于战略布局，公司名称已经更改为 “A8新媒体集团”

1

行业概述

2

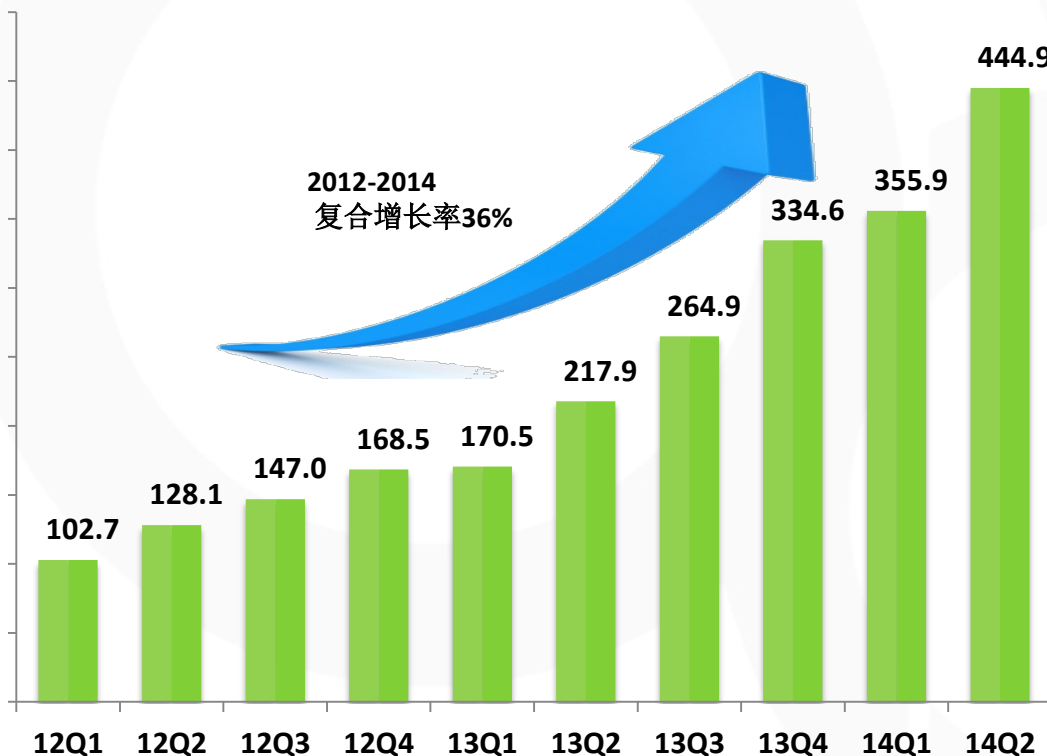
业务运营

3

财务业绩

移动互联网蓬勃发展

中国移动互联网市场规模 (亿元人民币)

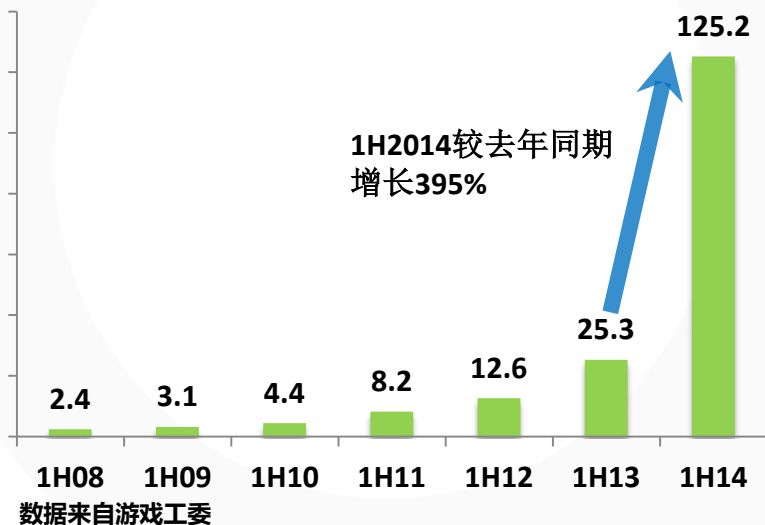


- 至2014年6月底，使用手机上网的人群占比由2013年的81%增长至83.4%，PC上网人群占比为80.9%
- 移动互联网用户总规模超越PC上网用户，手机成为第一上网终端！
- 2014年上半年市场规模达到人民币800亿元，较去年同期增长106%
- 音乐和游戏持续增长

数据来自艾瑞资讯

移动游戏市场爆发式增长

中国移动游戏市场实际销售收入
 (亿元人民币)



移动游戏用户规模达3.25亿人，同比增长89.5%

2014年上半年移动游戏市场收入达人民币125亿元，超过2013年全年规模，较去年同期增长**395%**

2014年上半年游戏收入人民币496亿元，近四年复合增长率33%；移动游戏占总游戏收入的比重从去年同期7.5%增长到25.2%

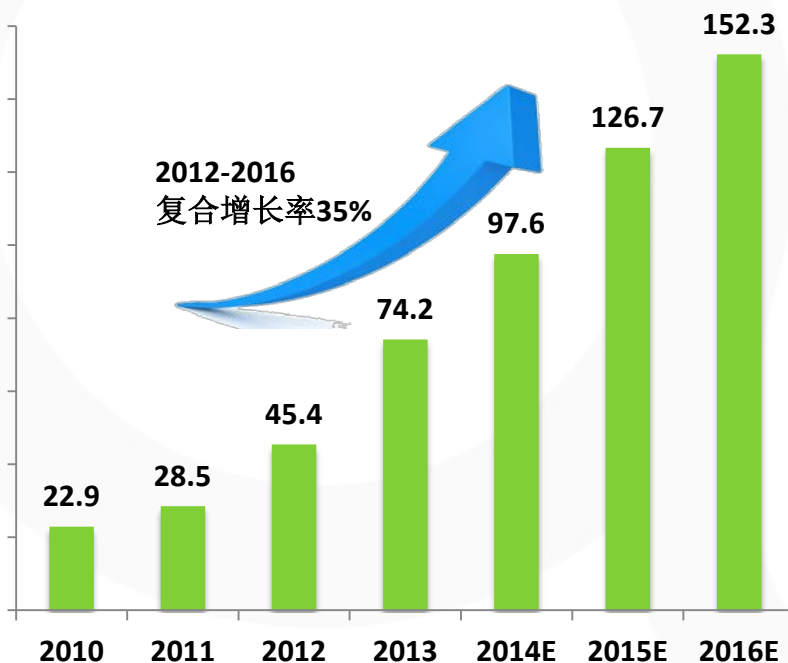
2011-2017年中国移动游戏市场规模
 (亿元人民币)



预期未来四年中国移动游戏市场规模会超过人民币700亿元，五年复合增长率达到**48%**

数字音乐市场增长，在线演出贡献过半

2010-2016年中国数字音乐市场规模（亿元）



数据来自易观国际

- 根据CNNIC数据，使用网络音乐的用户数达4.8亿
- 随着移动互联网以及流媒体的发展，数字音乐市场规模近四年复合增长率达到35%
- 在线音乐的快速增长，市场上探索的包括在线演出、流量变现、广告收入、增值服务等商业模式逐渐形成
- 在线演出市场增长快速，2013年的规模达到人民币36亿元

1

行业概述

2

业务运营

3

财务业绩

基于移动互联网的音乐娱乐产业链

内容聚合

- A8.com/原创音乐大赛
- A8大厦国家音乐基地
- 文化基金
- 多米音乐
- 版权合作

内容分发

- 移动互联网上的音乐娱乐平台
- 互联网分享平台
- 各大运营商渠道

线下演出

- A8 Livehouse
- 现场演出
- O2O的探索



内容聚合及分发能力



A8.com

- ◆ 收集原创歌曲近十万首
- ◆ 年度内举办：A8原创音乐大赛、SING星索原创中国流行音乐大赛、唱响中国梦—广东省第十一届“百歌颂中华”歌咏大赛



传统渠道

- ◆ 歌曲授权近1000首



多米音乐

- ◆ 歌曲授权超过300万首

以上渠道2014年上半年度试听及下载量达50亿次

多米音乐

用户规模

- 累积激活用户量超过2.5亿
- 市场占有率13.5%,排名第三

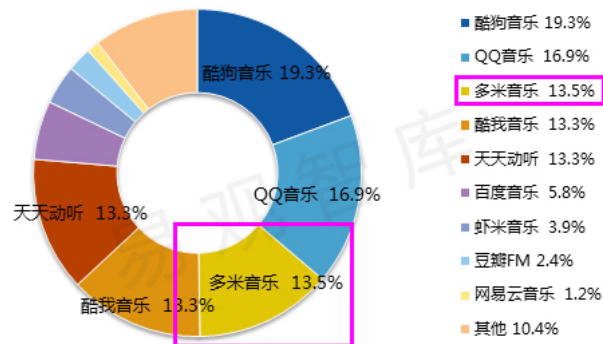
流量变现成效

- 用户付费收入尤其与联通的流量包月合作收入稳定增长，下半年将会延伸与其它运营商的合作
- 广告收入持续增长
- 多米2014年上半年收入较去年同期相比增长约85%

产品优化

- 推出多米6.0，增加蜜语等社交互动新功能
- 试水多米晶饰耳机，在小米商城等多渠道销售

2014年第1季度中国移动音乐市场竞争格局



注：中国移动音乐厂商竞争格局，以其累积用户规模计，即中国音乐企业在其移动终端平台方面移动音乐应用的用户积累。

来源：上市公司财务报告、专家访谈、厂商深访、易观智库数据监测产品以及易观智库推算模型得出，部分数据将在2014年终盘点做相应调整。

来源：易观国际·易观智库

SOURCE: EnfoDesk © Analysys International

www.enfodesk.com

www.eguan.cn

多米音乐

蜜语 —— 直播式的音频互动社区，增强用户社交及情感交流



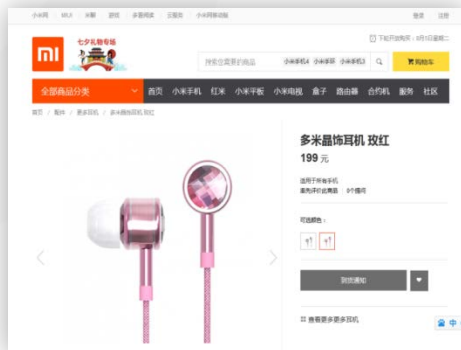
多米音乐

开发音乐周边硬件产品，推出多米晶饰耳机

小米商城、淘宝、多米微商店同步发售



多米晶饰



精品游戏发行平台

精品游戏发行 - 模式

版权金 + 流水的20-30%

流水的30-40%

流水的40-50%

游戏内容



游戏发行



联运渠道



精准挑选优质游戏
 签订独家代理权



精品游戏发行

- ◆ 2013年进入手游发行市场，定位做精品游戏的发行
- ◆ 2013年代理《啪啪三国》安卓版本在中国大陆地区的运营，**上线当月即进入收入排行榜TOP10，最好排名为第六名，单月流水过千万。**
- ◆ 2014投资青松基金（在移动互联网尤其是游戏的投资方面颇为成功），从源头挖掘、储备优质游戏



上半年签约之游戏 IP布局

街机群英传

首款连招格斗手游

三国题材3D连招格斗手游



电影级3D神战游戏



国内首款3D魔幻
MMO ARPG手游



韩国引进，混合RPG游戏
 韩国T-store排行榜NO.1产品



取得盛大文学起点网畅
 销书《我欲封天》书籍
 的游戏改编权，基于粉
 丝经济从前端部署，提
 高游戏的成功率

布局海外发行市场



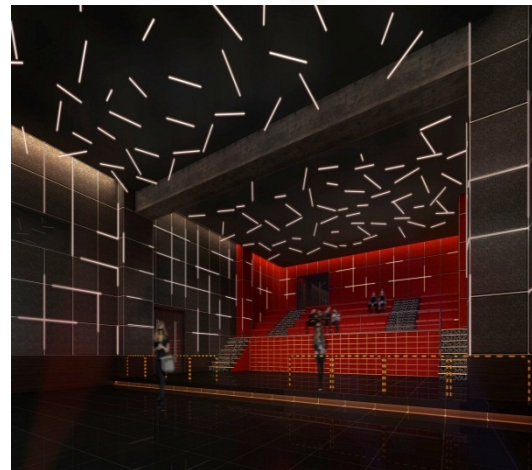
- ◆ 指游方寸投资参股专注于移动游戏和应用全球分发的BIGBANG公司，布局发行产业链
- ◆ BIGBANG目前专注于韩国、港澳台市场。核心团队来自中、韩、日本一线游戏公司（盛大、EA等）
- ◆ 韩国团队主导了《百万亚瑟王》在韩国地区的发行

A8大厦商用



**Livehouse正在建设当中
可容纳1000人，
预计四季度有第一场演出**

- 大厦共25层，总面积约50,000平方米
- 租金和管理费收入会带来持续稳定的现金

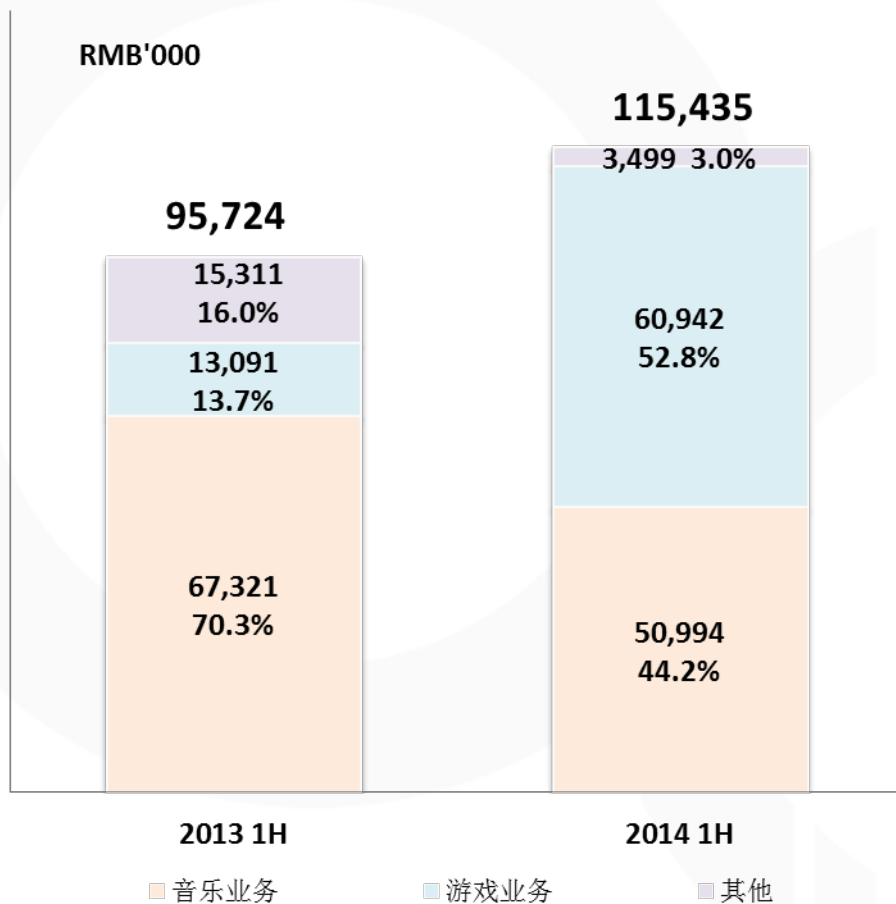


财务状况

财务亮点

- ◆ 公司上半年收入达到约人民币1.15亿元，较去年同期(约人民币9572万)增加20.6%
- ◆ 上半年净利润约人民币101万元，去年同期净亏损约人民币4590万元, 转亏为盈
- ◆ 调整后毛利率（扣除销售及市场推广开支）由去年同期约4.4%上升到本期约6.0%
- ◆ 现金及金融资产约人民币4.23亿元（2013年底为人民币4.76亿元）；无银行贷款

收入结构

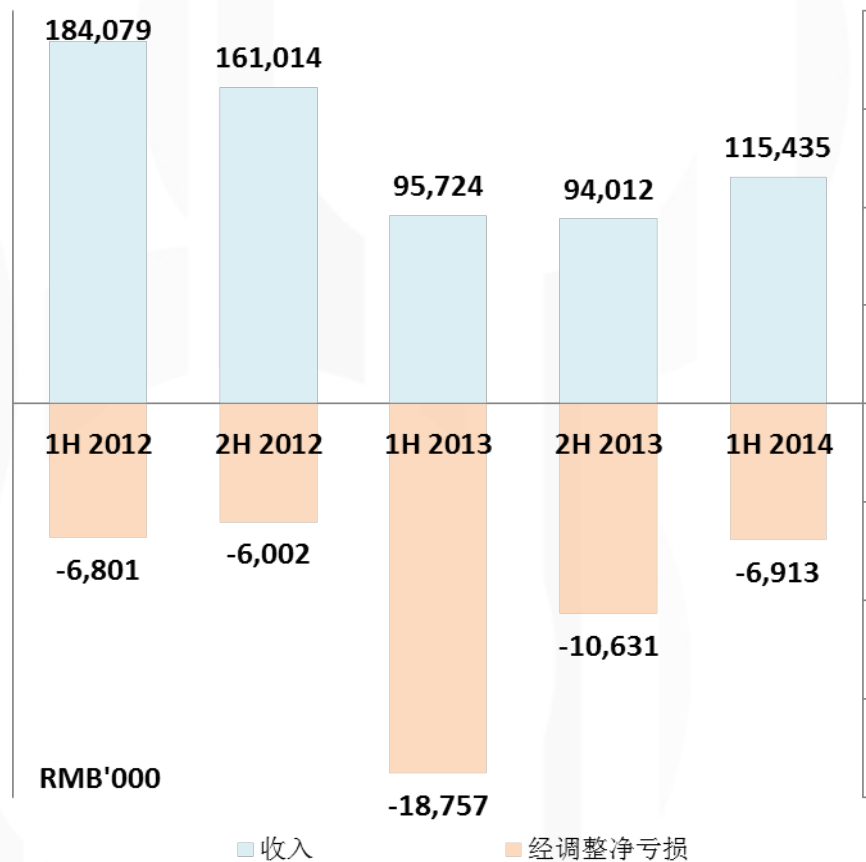
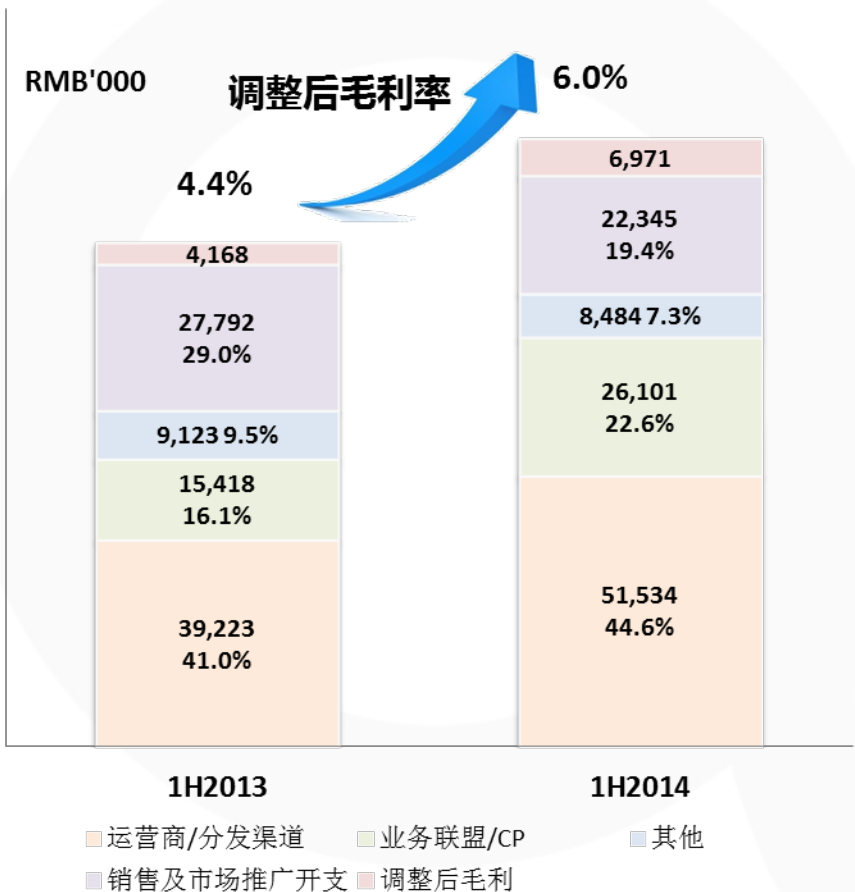


- 集团总收入约人民币1.15亿，较去年同期的人民币9572万增长20.6%

集团战略部署和转型的成果初现：

- 游戏业务快速增长，收入占比从去年同期的14%提升到本期的53%；收入规模由人民币1309万增加到人民币6094万，增长幅度366%

成本 / 毛利 / 经调整净亏损



注：调整后毛利=毛利 - 销售及市场推广开支

经调整净亏损，剔除了A8音乐大厦投资物业估值调整及分担联营公司亏损等影响因素

调整后毛利率由去年同期约4.4%上升到本期约6.0%

资产负债表状况

(人民币千元)	2014年6月30日	2013年12月31日
现金余额	423,217	475,949
流动资产	495,081	546,157
流动负债	103,470	122,023
非流动资产	422,872	389,182
总资产	917,953	935,353
净资产	788,996	785,886
应收账款回收期	73天	99天

股本

截至本报告日

	普通股股数	百分比
控股股东及其一致行动人	581,557,398	40.7%
公众股东	847,289,730	59.3%
合计	1,428,847,128	100%

问答环节

联系我们

邮件: ir@a8.com

电话: +86 755 3332 6316/6376