



# 2015中期业绩发布

## INTERIM RESULT

### 2015



## **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 statements 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新媒体集团简介

A8是一家新型的新媒体集团公司、数字娱乐公司，致力于打造移动互联网的音乐娱乐产业链以及精品游戏的发行平台。



手机游戏代理发行商，成功运营《啪啪三国》安卓版。指游方寸剑指重度移动游戏，以推广精品游戏为己任



A8音乐大厦，位于深圳市南山区核心商业圈，该片区已经规划为深圳市软件产业园，大厦包括写字楼、裙楼商业性物业及停车场



原创音乐人服务平台，帮助音乐人完成从创作到数字发行再到推广营销等工作



专业音乐全产业链综合服务实体，致力于打造线上线下结合的全媒体音乐产品培育孵化系统



中国首家专注于移动互联网，以“音乐云”为核心，多米目前累计激活用户达3亿

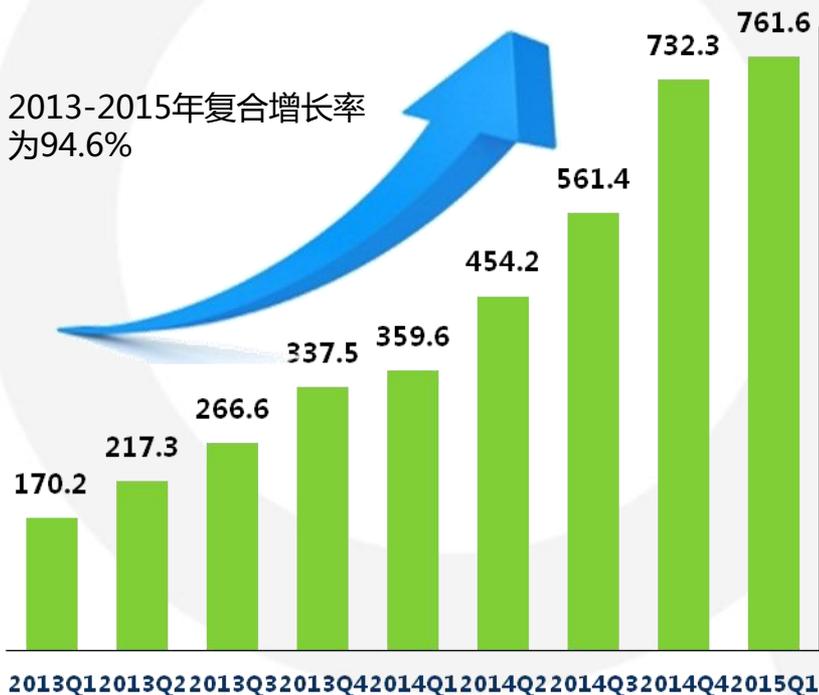


专门从事音乐现场演出的团队，致力于将国际最流行的Live House音乐演出形态传播至中国

## 移动互联网蓬勃发展

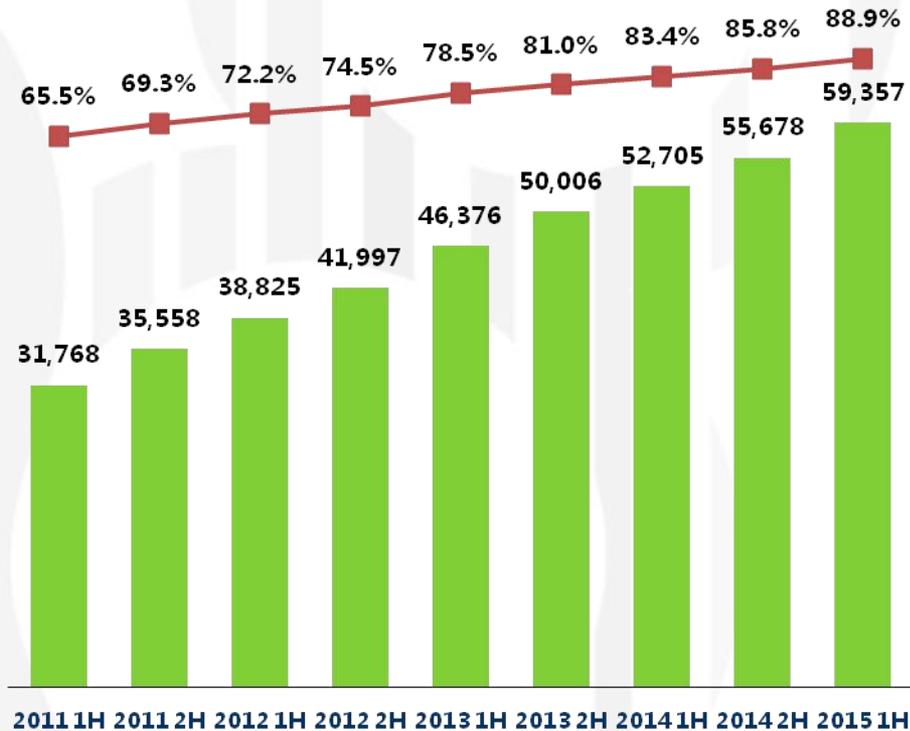
2013Q1-2015Q1中国移动互联网市场规模

(亿元)



数据来自艾瑞咨询

2011 1H-2015 1H中国手机网民规模(万人)及占比



数据来自CNNIC

- 2015Q1, 移动互联网市场规模达人民币761.6亿元, 较去年同期增长111.8%
- 至2015年6月底, 使用手机上网的人群达5.94亿人, 占比由2014年底的85.8%增长至88.9%, 随着手机终端的大屏化和手机应用体验的不断提升, 手机作为网民主要上网终端的趋势进一步明显

## 移动游戏市场爆发式增长

2011 1H-2015 1H中国移动游戏市场实际销售收入  
(亿元)



数据来自游戏工委

- 2015年上半年，移动游戏用户规模达3.66亿人，同比增长12.5%；移动游戏实际销售收入达人民币209.3亿元，同比增长67.2%；移动游戏实际销售收入占游戏行业总收入的34.6%，占比仅次于端游
- 艾瑞咨询发布数据显示，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，2011-2018年的复合增长率为68.8%

## 移动音乐市场稳定增长

2010-2016年中国移动音乐市场规模(亿元)



数据来自速途研究院

- 中国移动音乐市场稳定增长，2014年达人民币38.4亿元，同比增长23.1%；预计2015年将达人民币45.3亿元
- 移动音乐商业模式逐渐形成，包括在线演出、流量变现、广告收入、增值服务等



- 线上继续内容的收集
- 线下探索演出运营模式和类型
- 未来多元化收费模式
- O2O的探索

**内容收集**

- 线上
  - A8.com
  - 多米音乐
  - 粉丝平台
- 线下
  - A8Live
  - 德木Live
  - 原创音乐大赛

**内容制作**

- 在线直播/录播
- 艺人访谈
- 亚洲榜样行动

**内容分发**

- A8.com
- 多米音乐
- 粉丝平台
- 其他电视媒体互联网媒体

**现场演出**

- A8Live
- 德木Live

# Live House运营模式探索

线下演出品牌「A8Live」依托于A8音乐大厦裙楼的LiveHouse剧场，集音乐演出、创客咖啡厅、专业录音棚、乐队排练室、音乐教育基地为一体，上半年演出27场，并为超过20位知名艺人提供录音服务。



演出剧场



创客咖啡



专业录音棚



乐队排练室



中宣部刘奇葆、广东省委胡春华  
 考察A8Live



新闻联播报道A8Live

## A8Live 承接活动形式多样化，服务艺人国际化



英国王牌乐队星际水手Starsailor



台湾小捣蛋家族



韩国偶像女团Stellar



港台最受欢迎女歌手-杨千桦录音



中国大陆知名歌手-筷子兄弟录音



《我是歌手2》总决赛亚军-邓紫棋录音

## 转型探索

- 国家版权局严格规范版权，且竞争对手纷纷抢夺独家版权，导致版权成本大幅增加
- 开始转型探索以降低对版权的依赖，采用全新娱乐行业“互联网+”模式，致力于打造中国最大粉丝平台

## 上半年回顾

- 广告收入和游戏联运收入部分增长明显，同比分别增长69%和116%

## 下半年展望

- 多米音乐：着力向垂直化、个性化以及智能化进行平台转型
- 粉丝平台：打造中国最大粉丝平台
- 亚洲榜样行动
- 粉丝周边产品



## 游戏业务战略布局

专注发行，只做精品

### 游戏内容

- 获取优质IP的游戏改编权
- 参股优质游戏研发商
- 投资青松基金二期

### HTML5

- 投资HTML5游戏发行平台运营商，与指游方可发行业务互补，未来可能成为指游方可的发行平台

### 海外发行

- 投资专注于游戏及互联网应用全球发行业务的公司BIGBANG，布局海外发行市场

游戏  
内容

海外  
发行

HTML  
5  
游戏

围绕用户

## 游戏的发行运营



3D千人同屏国战策略游戏



三国题材3D连招格斗游戏



国内首款3D魔幻MMO ARPG游戏

- 2015年上半年新发行《街机群英传》《众神王座》《神机三国》（原名《军师救我》）三款游戏，其在推广期内获得渠道大量推荐，并已开始为企业提供流水收入，其中《军师救我》月流水已达到人民币百万水平
- 坚持精品策略，内部制订严格上线标准，运营团队对未达上线标准的游戏会不断改进和优化，达到上线标准才安排上线运营，这导致游戏上线时间延迟且收入未达预期



- 2015年上半年继续精细化运营《啪啪三国》安卓版
- 运营团队协调研发商进行4次版本更新，组织40余次营销活动，以吸引新老用户，目前总注册用户约380万
- 运营数据超预期，上线接近2年仍维持月流水约人民币300万的水准

## 游戏产品/IP的储备

游戏产品储备



逗趣策略推塔手游



国战MOBA手游

优质IP储备

加强版权储备，  
深度挖掘版权价值



我欲封天HTML5

我欲封天OL

我欲封天3D

- 「我欲封天HTML5」已完成开发并于2015年5月在腾讯渠道开启小规模封测，测试数据表现优于市场
- 其他产品开发中，预期「我欲封天OL」下半年推出



月票排行榜		说明	月票排行榜		说明
端脑	1	① 壁水羽 15.58亿 科幻 推理 恐怖	镇魂街	5	① 许辰 10.56亿 魔幻
星STAR	2	① 千亮 5.06亿 搞笑 生活 科幻	雏蜂	6	① 白猫sunny 8.07亿 动作 科幻 战争
黑瞳	3	① 兔B 21.2亿 魔幻 动作	星迹	7	① 默 3846万 搞笑 动作 科幻
虎x鹤 妖师录	4	① 黄晓达 5.75亿 魔幻 动作	拜见女皇陛下	8	① ZCloud 7.98亿 搞笑 生活 动作

排名第四

排名第八

- 获得原创动漫网站「有妖气」上S级动漫作品「虎X鹤妖师录」、「拜见女皇陛下」的手游改编权

## A8音乐大厦



- 大厦共25层，总面积约50,000平方米
- 2015年上半年，租金和管理费收入约人民币2,303万元

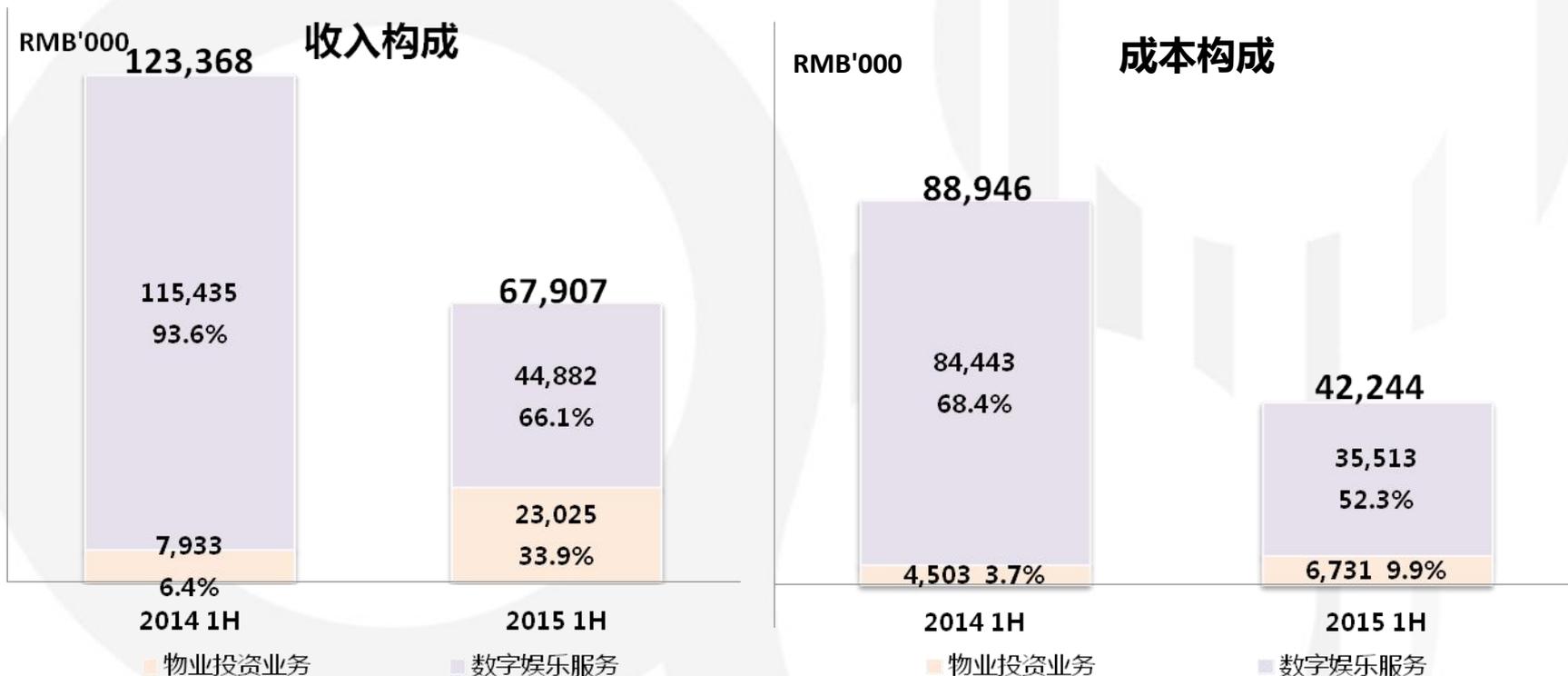
聘请业内知名的物业管理专家“第一太平戴维斯”为租户提供高品质的服务

  
第一太平戴維斯

## 财务摘要

- ◆ 考虑到投资物业于2014年开始运营以来为集团带来持续及稳定的收入贡献，本集团自2015年中期开始，指定该业务作为主营业务之一
- ◆ 2015年上半年公司拥有人应占溢利约人民币580万元（去年同期约人民币140万，经重列）；经调整净损益由去年同期净亏损约人民币422万元转为本期净盈利约人民币122万元，扭亏为盈
- ◆ 毛利率和净利润率较去年同期均大幅提升，毛利率由去年同期约26.4%上升到本期约35.9%，净利润率由去年同期约0.8%上升到本期约8.1%
- ◆ 2015年上半年收入约人民币6,791万元，较去年同期（约人民币1.23亿，经重列）减少45%
- ◆ 截至2015年6月30日，现金及现金等价物约人民币4.03亿元，无贷款；资产净值约人民币9.69亿元

## 收入构成 / 成本构成

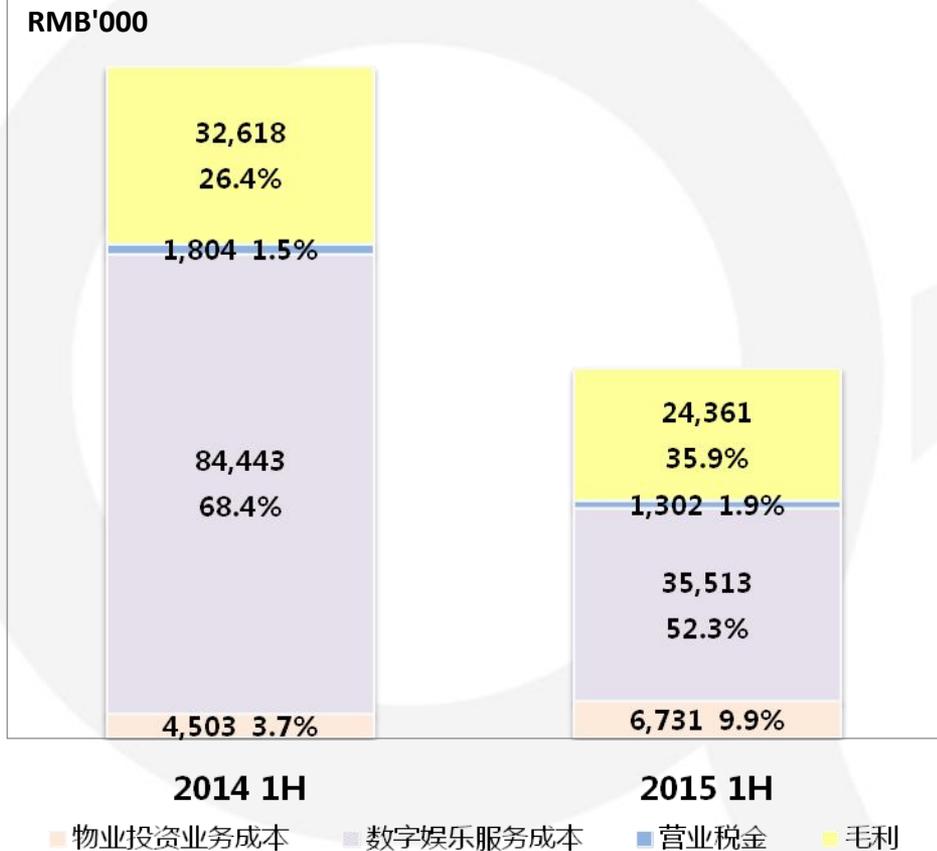


➤ **2015年上半年总收入约人民币6,791万元，同比减少45%**

其中，物业投资业务收入约人民币2,303万，同比增加191%；游戏相关服务收入约人民币3,605万，同比减少44%，主要源于游戏延迟上线；音乐娱乐服务收入约人民币883万，同比减少83%，主要源于公司战略转型而主动摒弃部分传统无线音乐业务

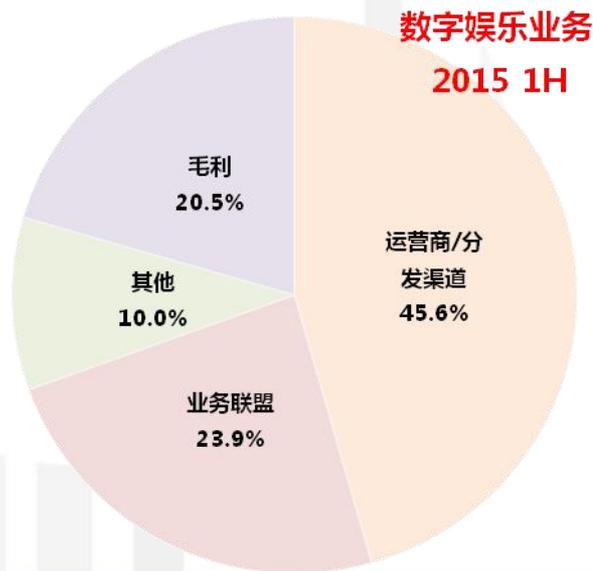
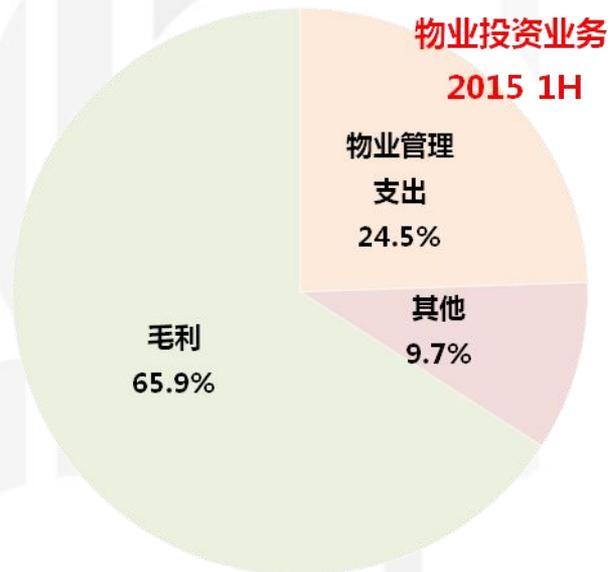
➤ **2015年上半年总成本约人民币4,224万元，同比减少52.5%**

# 毛利分析



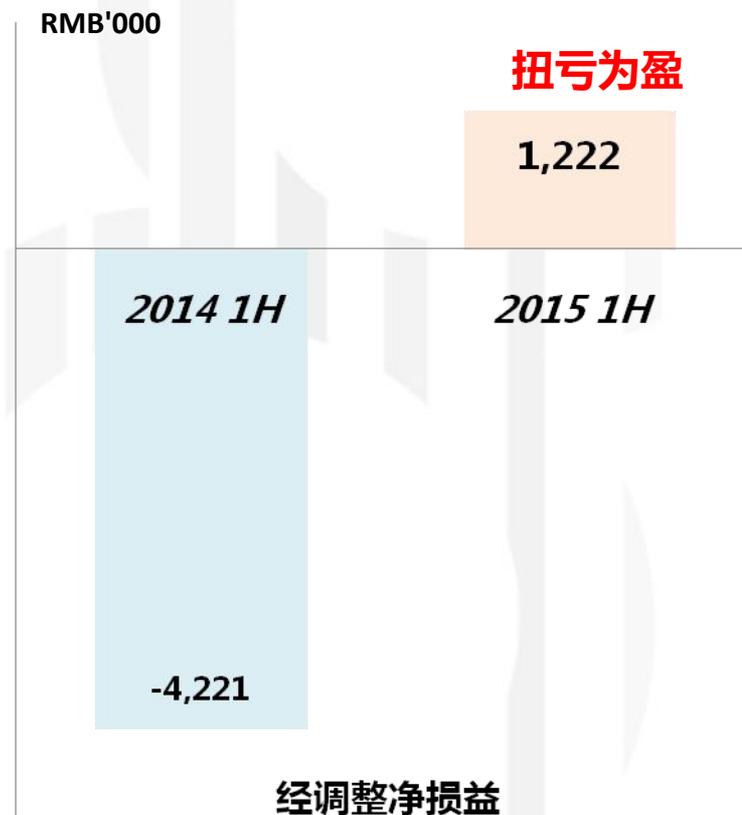
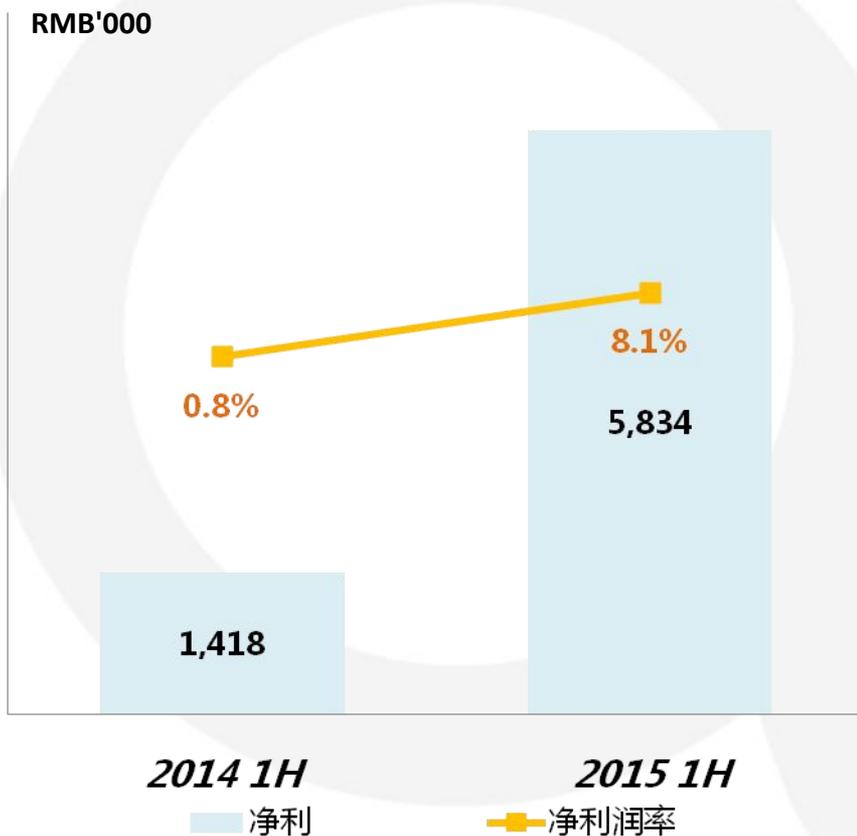
注: 百分比为成本/毛利占收入的占比

- 整体毛利率由去年同期的26.4%上升至本期的35.9%，主要源于较高毛利率的物业投资业务于本期的贡献增加而致



分部成本构成情况

## 净利 / 经调整净损益



- ▶ 净利润由去年同期约人民币140万上升至本期约人民币580万，同比上升314%
- ▶ 净利润率由去年同期的0.8%上升至本期的8.1%

注：若剔除A8音乐大厦投资物业估值调整、分担联营公司亏损、推定利息和期权费用等非经营因素影响，经调整净损益由去年同期净亏损约人民币422万元转为本期净盈利约人民币122万元

## 资产负债表状况

(人民币千元)	2015年6月30日	2014年12月31日
流动资产	437,321	367,262
流动负债	91,335	122,493
非流动资产	680,741	608,664
总资产	1,118,062	975,926
净资产	969,122	798,411
应收账款回收期	64天	65天

说明：

- ▶ 报告期末，流动资产的增加主要由于本公司已于2015年4月27日完成一项配售，此次配售增加现金及现金等价物约人民币1.62亿元
- ▶ 报告期后，本公司另完成一项配售，以及一项认购事项尚待股东大会批准，假设认购事项完成，合计募集资金净额约人民币3.66亿元，拟日后出现机会时用于本集团投资，重点放在移动互联网游戏产业链及线上线下音乐产业链的整合

## 附上本公司旗下产品官方微信号，谢谢垂注！



指游方寸



多米音乐



德木现场



A8Live