

# 创梦天地

2018年年度业绩

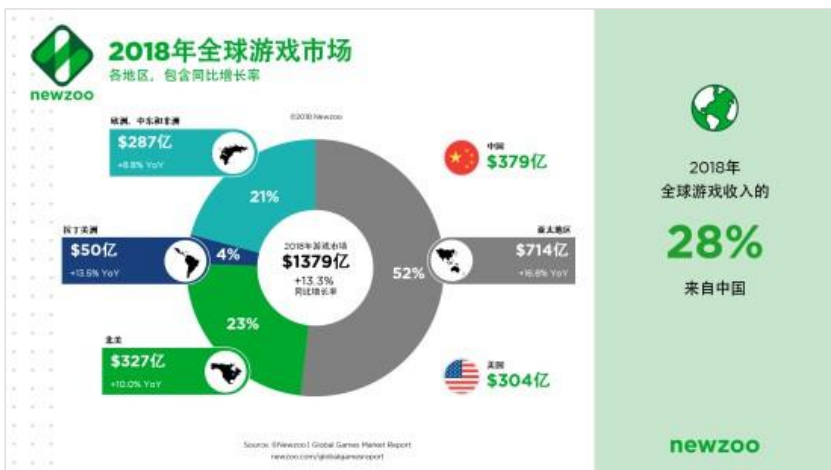
- 1** 市场回顾
- 2** 业务亮点
- 3** 财务摘要
- 4** 未来展望



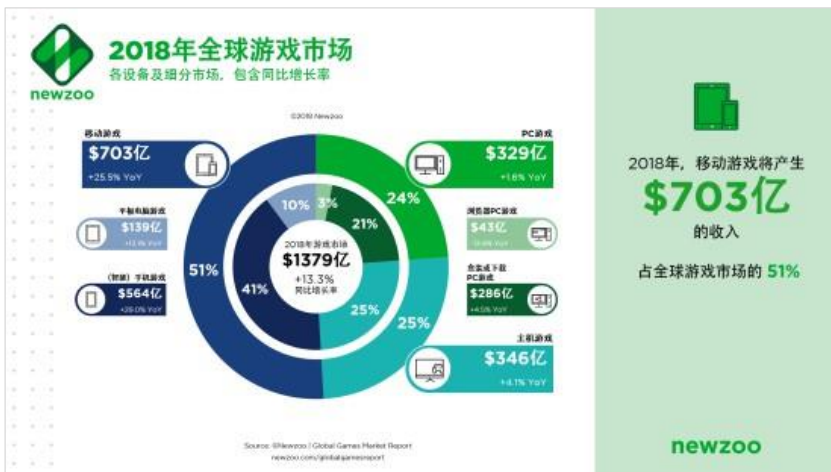
# 1 市场回顾

# 2018年全球游戏市场

中国仍是全球最大的游戏市场，移动游戏是收入最高的游戏细分市场



- 2018年全球游戏达到1,379亿美元的市场规模
- 中国是全球游戏收入最大的游戏市场
- 中东、欧洲市场收入规模在不断扩大
- 沙特阿拉伯、印度等国家保持着较高的复合增长率



- 移动游戏成为最大的游戏细分市场
- 在移动游戏收入中，80%来自智能手机游戏

数据来源: newzoo

# 2018年中国移动游戏市场趋势

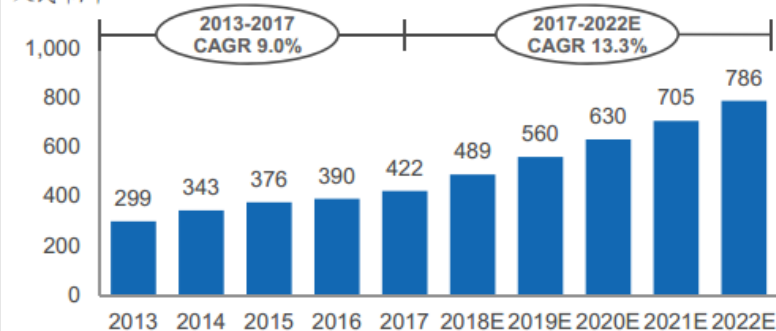
## 市场规模持续增长-由用户规模驱动走向商业化拉动



## 稳步上升的ARPPU

### 2013-2022E年中国手游市场ARPPU

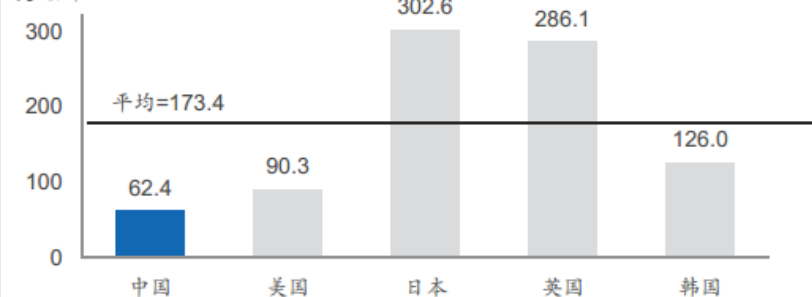
人民币/年



## 巨大的ARPPU上升潜力

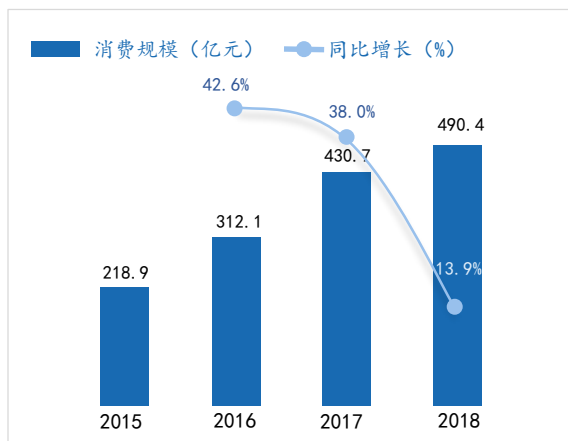
### 2017年主要国家手机游戏市场的ARPPU

美元/年

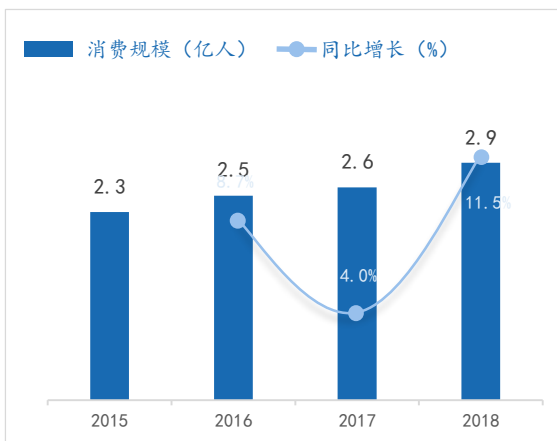


# 2018年中国移动游戏市场趋势

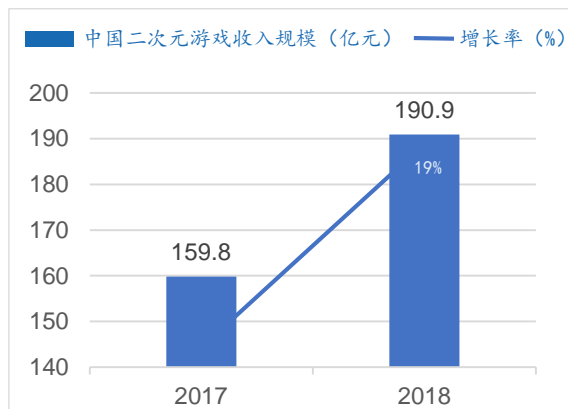
玩家结构分化，细分方向加速发展，女性向、年轻向用户规模增长高于大盘。



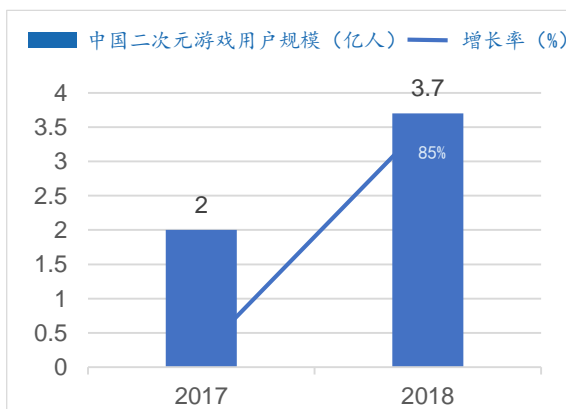
中国游戏市场女性用户收入规模



中国游戏市场女性用户规模



中国二次元游戏收入规模

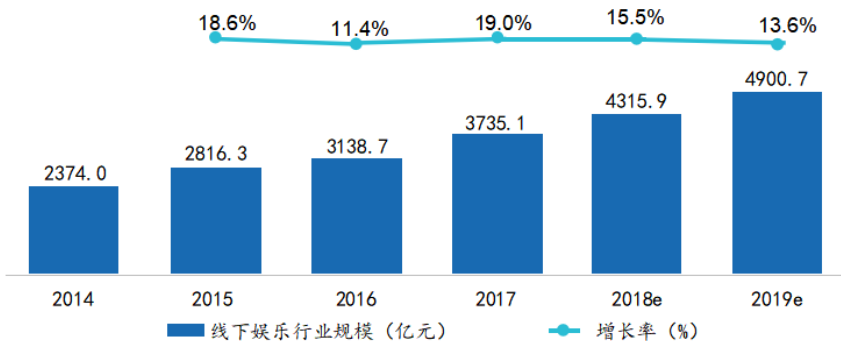


中国二次元游戏用户规模

数据来源：伽马数据、GPC

## 新生代崛起助推线下娱乐千亿级市场规模，传统娱乐业态向新兴娱乐业态发展

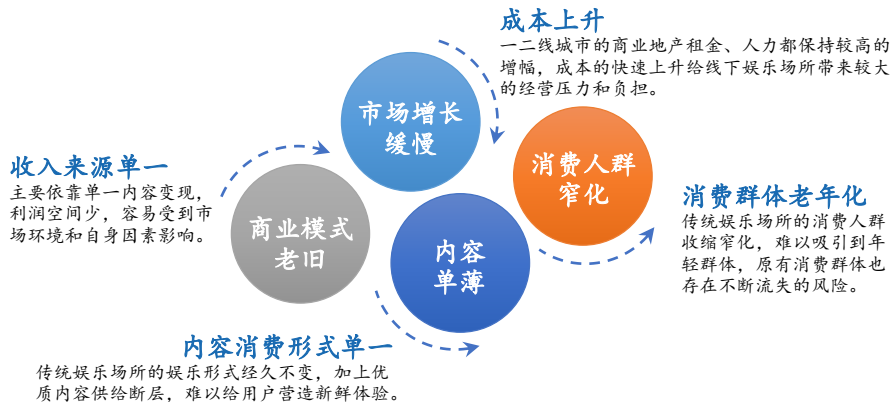
### 2014-2019年中国线下娱乐行业规模及预测



注释：中国线下娱乐行业规模包含游戏、上网娱乐、歌舞娱乐、影视播映、其他等五个细分业态的收入。  
来源：综合企业财报及专家访谈，根据艾瑞统计模型核算，仅供参考。

- 大众消费上涨，娱乐消费占比提高
- 新生代娱乐消费占比更高
- 新生代对线下娱乐的社交需求
- 新生代对线下娱乐的高参与度、高频次及高消费

### 传统线下文化娱乐行业现状



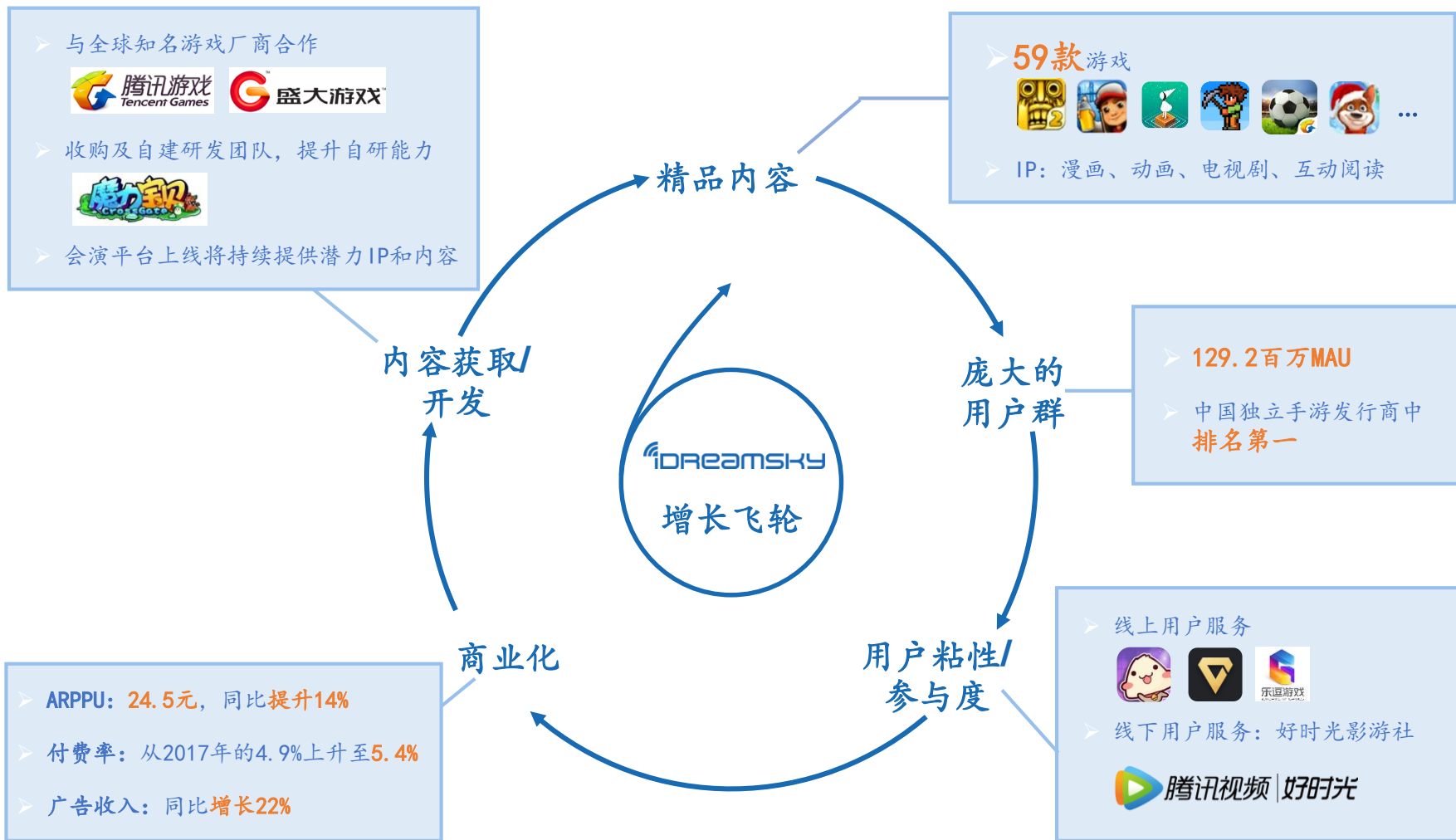
来源：艾瑞研究

- 传统线下娱乐业态老旧，缺乏创新，市场增长缓慢
- 高沉浸式、高互动的娱乐体验将持续发力，助力线下娱乐升级

## 2 业务亮点



# 创梦增长飞轮战略的持续落地



## 核心业务自建

## 合作加速飞轮

### 内容的运营和原创

- 游戏发行及运营
- 游戏自研
- 广告平台
- IP原创及运营



### 线上用户服务

- 一起玩
- 微信公众号
- 游戏社区



### 线下用户服务

- 线下数字娱乐体验馆
- 电竞比赛
- 各主题私人包房
- 游戏相关周边商品



多途径、持续的精品内容供给，是创梦增长飞轮的首要驱动引擎

## 内容来源方式

- 授权
- 定制开发
- 内容买断
- 自主研发

## 独特深度的合作关系



源代码获取

## 细分品类布局

59款游戏，覆盖多个品类



未来布局：体育、女性向、二次元、AR/VR

## 获得多个奖项

- 金钻奖-2018年最具影响力企业
- 金钻奖-2018年最受欢迎网络游戏
- 金钻奖-最佳独立游戏
- 黑石奖-最受欢迎休闲游戏
- 黑石奖-硬核明星游戏
- 黑石奖-最受欢迎独立游戏
- 2018年中国互联网百强企业
- 白马奖-乐逗游戏
- 中国原创游戏精品出版工程-五行天

## 丰富用户娱乐内容，构建精品内容平台



我是大神仙

- ▶ 畅销漫画的动画制作
- ▶ 和腾讯动漫共同投资孵化
- ▶ 于2018年6月进入制作阶段，并计划2019年开始商业化



火凤燎原

- ▶ 沉淀18年的知名漫画
- ▶ 现今世界上最长篇的三国漫画
- ▶ 粉丝量逾百万
- ▶ 取得该IP十年期动画、动画电影、游戏及动画衍生商品的改编运营权



零一之道

- ▶ 创梦原创网络漫画作品
- ▶ 腾讯动漫平台连载
- ▶ 阅读量接近3亿
- ▶ 后续改编游戏



会演互动平台

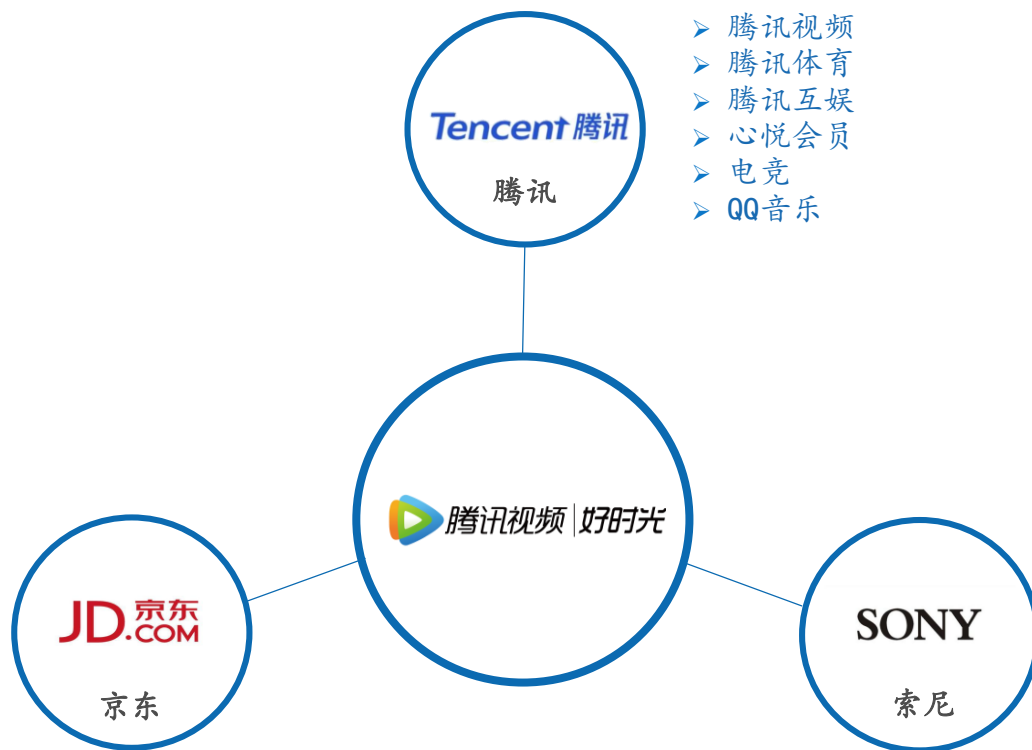
- ▶ 自带内容编辑器的移动端软件
- ▶ 可以与使用者互动的双向内容
- ▶ 与多个知名IP合作

## 全新升级的线下用户体验



- 直营店：2家（深圳、广州）
- 合作店：14家累计到店人数超过50万人，并持续快速上升中
- 用户画像：以年轻男性用户为主，18~30岁用户占75%，男性用户占65%
- 超过500个B端客户
- 单店月均举行超4场大型活动
- 新增线上会员数万，且保持高速增长

## 与重要股东的紧密合作



- 腾讯视频
- 腾讯体育
- 腾讯互娱
- 心悦会员
- 电竞
- QQ音乐

- 京东为线下店提供爆品IP周边自助购买展柜
- 线下店引导顾客京东商城下单购买

- PlayStation线下宣传伙伴
- PlayStation设备及相关配件的体验及售卖
- 销售正版PlayStation游戏



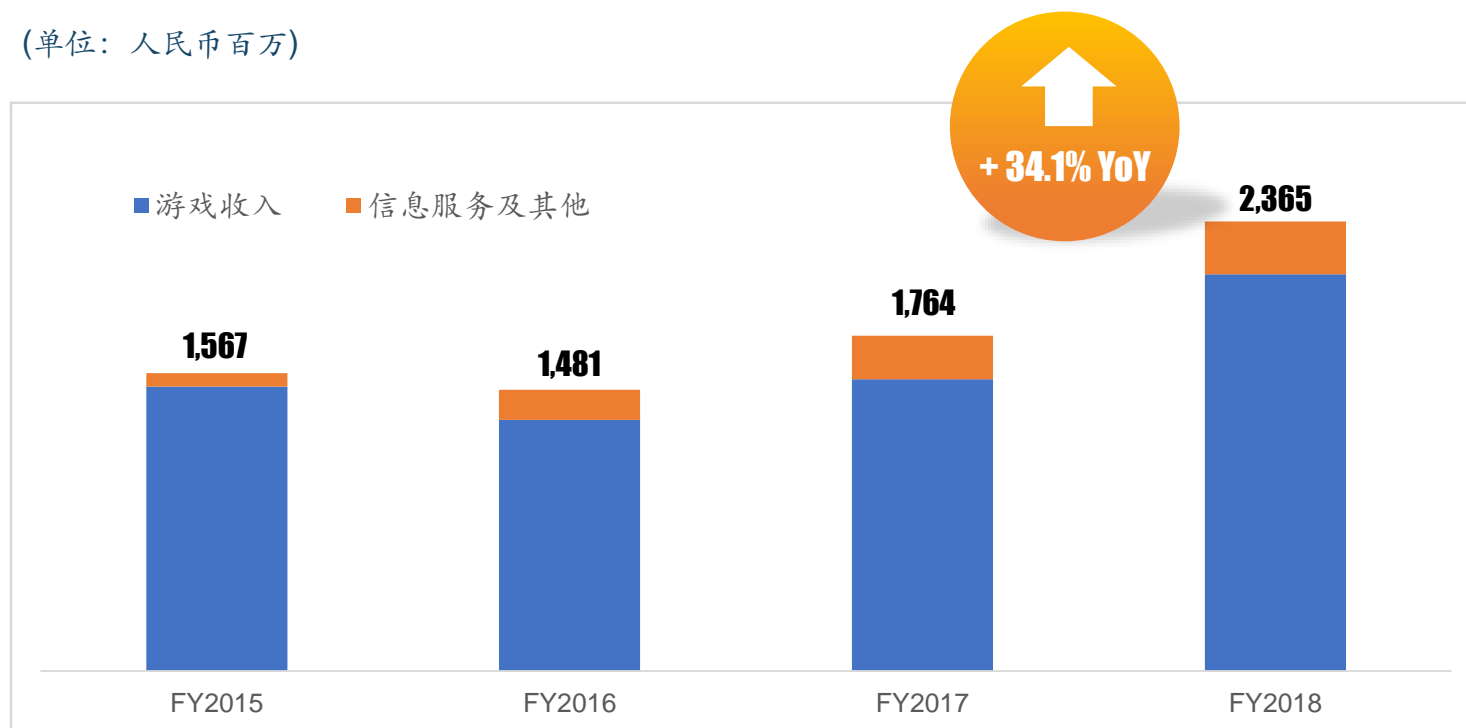
### 3 财务摘要

# 利润表

单位：人民币千元	2018年度	2017年度	年度变动比例
<b>收益</b>	<b>2,364,641</b>	<b>1,763,548</b>	<b>34.1%</b>
收益成本	-1,325,818	-1,054,120	25.8%
<b>毛利</b>	<b>1,038,823</b>	<b>709,428</b>	<b>46.4%</b>
销售及营销开支	-303,373	-203,073	49.4%
一般及行政开支	-284,655	-203,119	40.1%
研发开支	-99,102	-105,742	-6.3%
金融资产及合约资产之减值亏损净额	-30,189	-10,625	184.1%
其他收入	15,249	30,809	-50.5%
其他收益／（亏损）净额	3,244	-5,579	-158.1%
以公允价值计量且其变动计入损益的金融资产的公允价值亏损	-10,631	-1,708	522.4%
<b>经营利润</b>	<b>329,366</b>	<b>210,391</b>	<b>56.5%</b>
财务成本净额	-34,665	-37,806	-8.3%
分占以权益法入账之投资净利润	2,346	1,107	111.9%
<b>除所得税前利润</b>	<b>297,047</b>	<b>173,692</b>	<b>71.0%</b>
所得税开支	-29,214	-21,788	34.1%
<b>年度利润</b>	<b>267,833</b>	<b>151,904</b>	<b>76.3%</b>
<b>经调整净利润</b>	<b>443,640</b>	<b>238,347</b>	<b>86.1%</b>



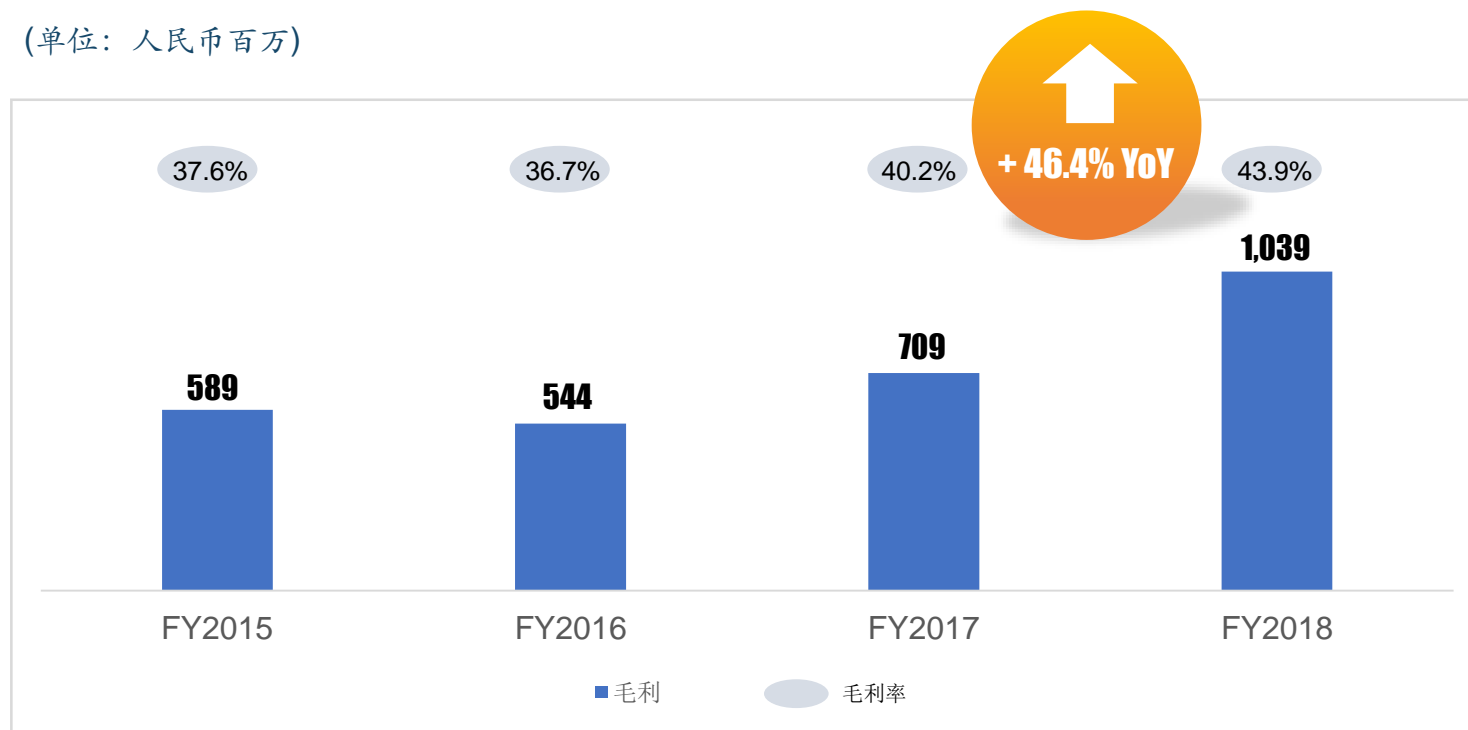
(单位：人民币百万)



得益于魔力宝贝、梦幻花园等热门游戏的良好表现，本年度游戏收入较去年同期增长36%，是总收入增长的主要因素。

# 毛利及毛利率

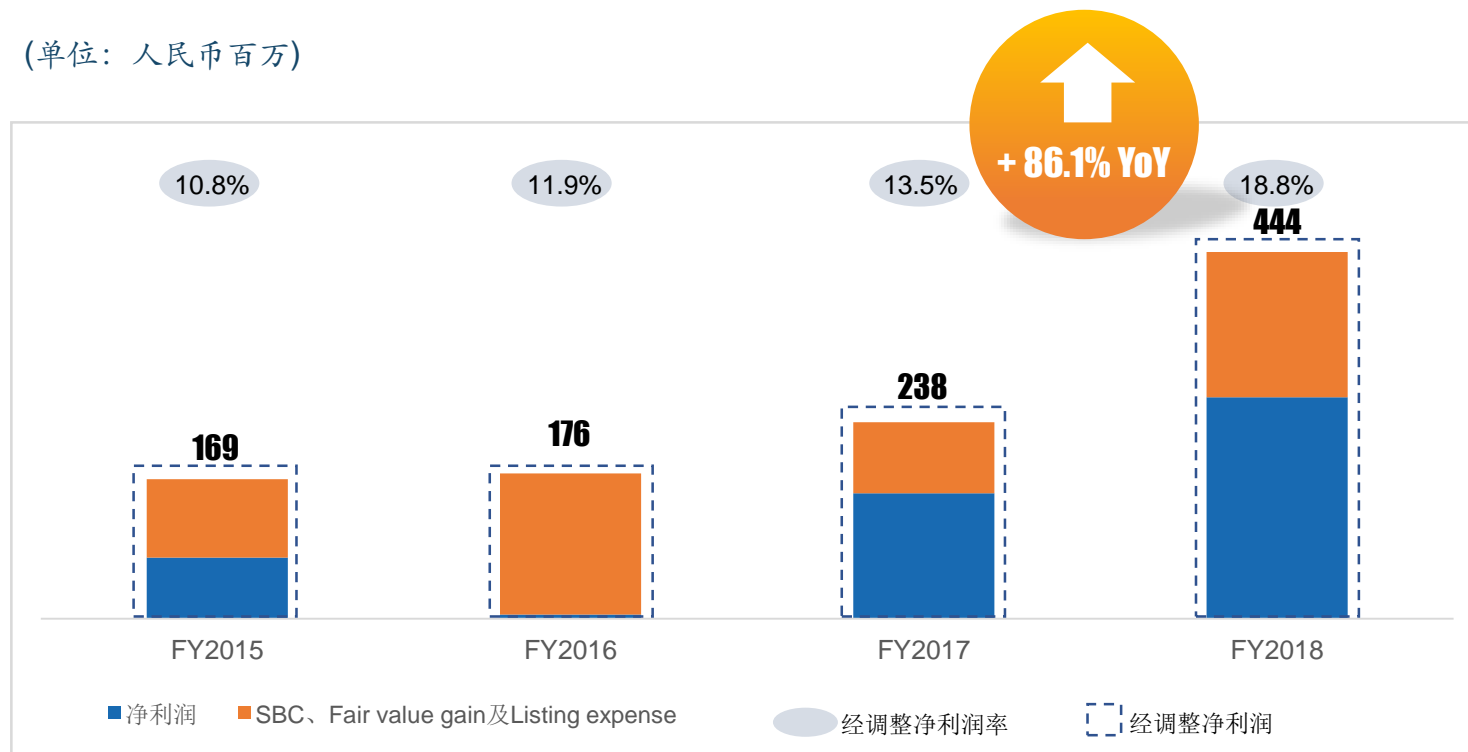
(单位：人民币百万)



第三方支付收入占比及自研游戏收入提升，使得毛利率有较大的提高

# 经调整净利润

(单位：人民币百万)



毛利的提高及不断提升的运营效率促使净利润稳步提升

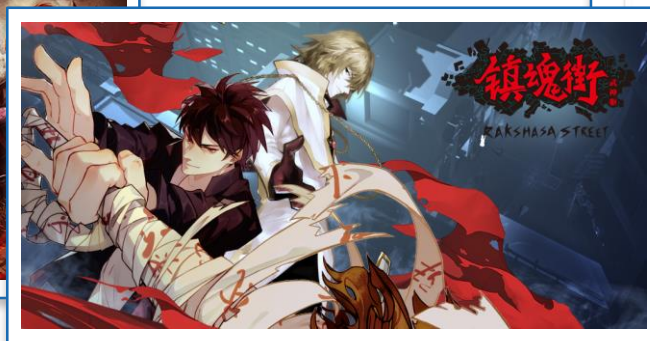


## 4 未来展望

- 聚焦精品游戏，与知名研发公司深度定制
- 加强与腾讯的产品合作（全球行动等）
- 针对年轻向、女性向用户品类
- 将推出多款自研游戏：梦工厂冒险、全球行动等
- 超20款游戏储备，其中超10款已获得版号



暗黑热血



镇魂街



灵能100



零一之道



我是大神仙

- ▶ 零一之道：将启动零一之道有声小说、有声漫画、互动阅读类的产品开发
- ▶ 我是大神仙：第一季动画作品计划于2019年8月在腾讯视频平台上线播出
- ▶ 火凤燎原：游戏改编及其他衍生商品
- ▶ 会演互动：会演互动平台正式推出，推出多款爆款动漫产品，快速推出UGC工具

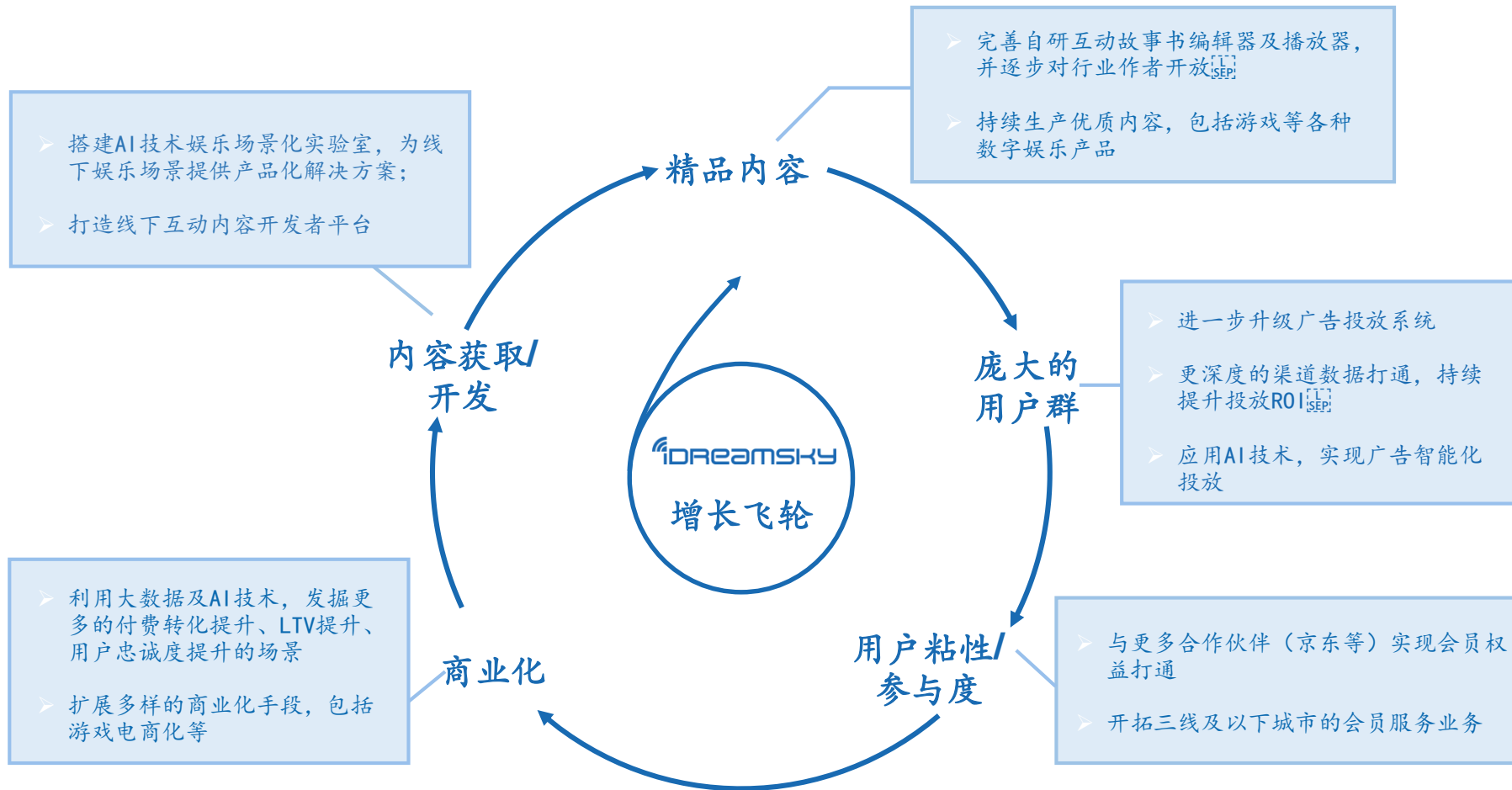
# 线下-室内沉浸式体验



- 会员权益
- 用户沉浸式体验
- 电竞
- 年轻人
- 未来三年新店全国铺开



# 利用前沿技术，提升用户体验





谢谢!