

创梦天地

2019年中期业绩

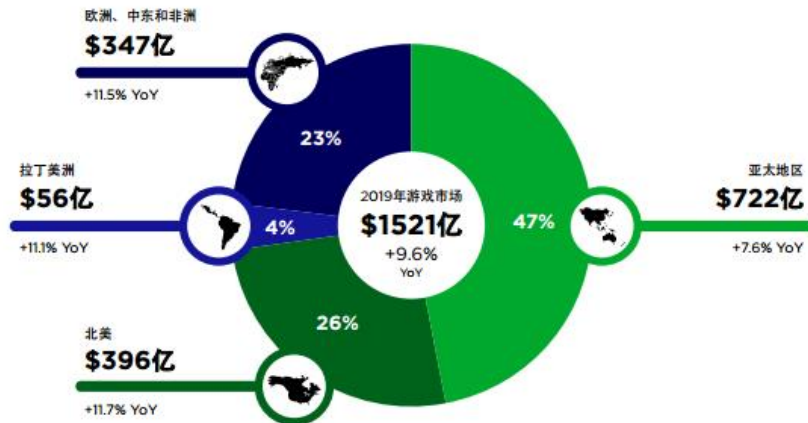
- 1 市场回顾
- 2 业务亮点
- 3 业绩摘要
- 4 未来展望



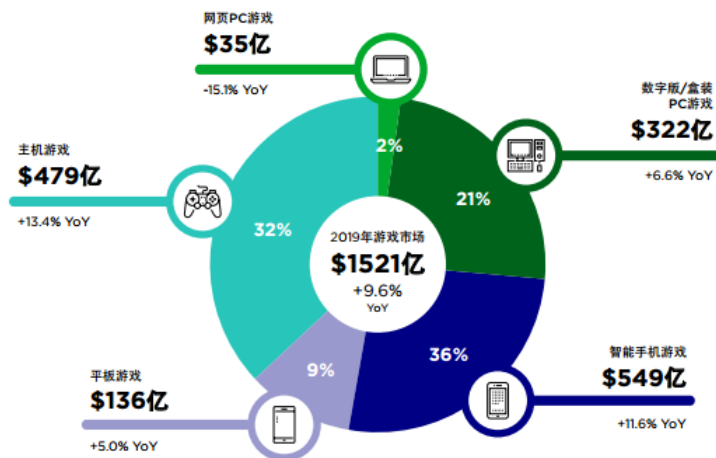
1 市场回顾

2019年全球游戏市场

2019年，全球游戏市场预计将产生1,521亿美元的收入，年同比增长9.6%。

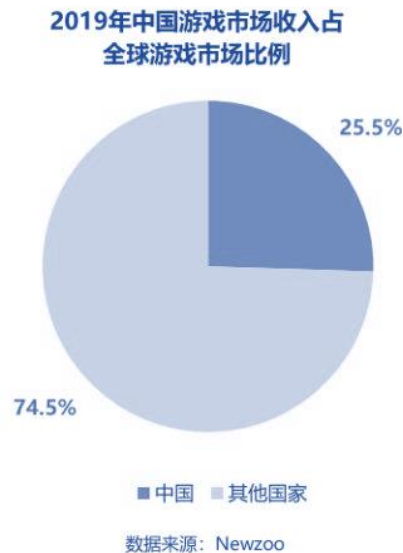


- ▶ 2019年亚太地区的游戏市场收入将同比增长7.6%，达到722亿美元，占据全球游戏市场规模的47%。
- ▶ 预计2019年中国游戏市场收入占全球游戏市场的25.5%，位居全球第1位。但游戏市场增速明显放缓，这将促使企业开始在细分市场及海外市场寻找新的“红利点”。



- ▶ 移动游戏（智能手机及平板电脑）在2019年将仍是最大的细分市场，产生685亿美元的市场收入——占据全球游戏市场规模的45%。
- ▶ 全球移动游戏收入中的80%，即549亿美元将来自智能手机游戏，而平板游戏将占据剩余的136亿美元。

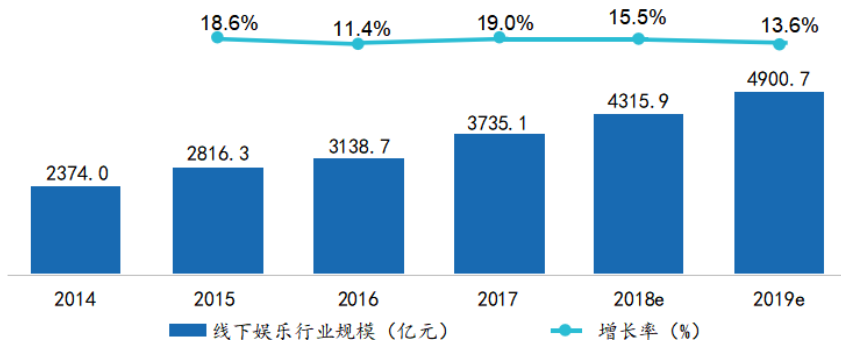
尽管受到了暂时的冲击，中国游戏市场目前已处于复苏的道路上



- ▶ 2019年上半年，中国游戏市场实际销售收入1,163.1亿元。增速**10.8%**，较去年同期有明显的回暖趋势。
- ▶ 2019年上半年，中国移动游戏市场实际销售收入为770.7亿元，同比增长**21.5%**。受到版号重启的提振，今年上半年市场销售收入增长速度**超过去年同期**，行业继续保持良好发展趋势。
- ▶ 2019年上半年，中国移动游戏用户规模为6.2亿人，同比增长**6.0%**。

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

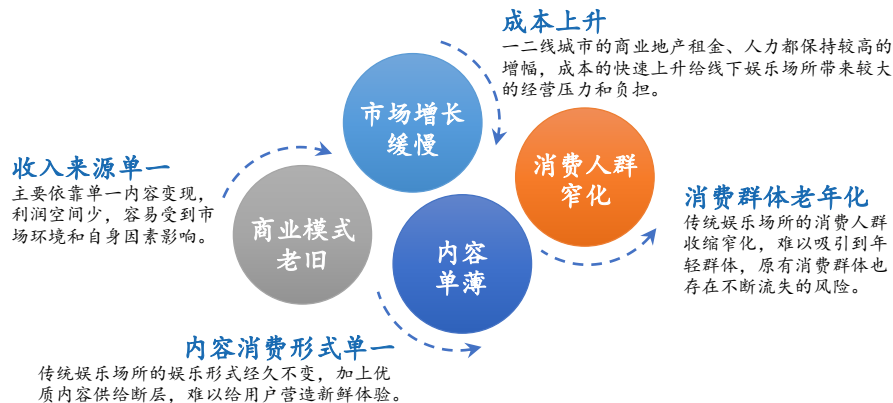
2014-2019年中国线下娱乐行业规模及预测



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

2019年主要游戏介绍

- 截止于2019年6月30日，我们在线运营57款游戏，包括16款角色扮演游戏、6款益智消除类游戏、12款休闲竞技游戏、6款跑酷游戏及17款其他游戏。
- 2019年下半年，我们预计会推出《镇魂街》、《梦工场大冒险》、《全球行动》等更多自研游戏。



2019年新增游戏版号

自2019年游戏版号重新审批以来，我们已累计获取**14**款游戏版号

游戏名称	通过时间	游戏类型
全民冠军足球	2019年1月13日	体育
路人超能100	2019年1月22日	二次元卡牌
水果变变消	2019年2月11日	消除+模拟经营
求和谜阵	2019年2月28日	解谜类游戏
全能斗士	2019年2月28日	放置类游戏
无尽寒冬	2019年3月12日	体育
绝地战机	2019年3月29日	飞行射击
龙图霸业	2019年3月29日	SLG
伪装游戏-PC端	2019年3月29日	解谜类游戏
武动西游	2019年4月9日	RPG
梦幻家园	2019年5月13日	消除+模拟经营
伪装游戏-移动端	2019年6月6日	解谜类游戏
梦工场大冒险	2019年7月19日	跑酷类游戏
地下城王者	2019年8月8日	二次元卡牌

创梦增长飞轮战略的持续落地

与全球知名游戏厂商合作



收购及自建研发团队，提升自研能力



互动故事平台上线将持续提供潜力IP和内容

57款游戏



IP: 漫画、动画、电视剧、互动阅读

内容获取/
开发

精品内容

庞大的
用户群

130.1百万MAU

中国独立手游发行商中
排名第一

DREAMSKY
增长飞轮

商业化

用户粘性/
参与度

ARPPU: 31.7元, 同比提升33.2%

广告收入: 同比增长34.1%

线上用户服务



线下用户服务: 好时光影游社



增强核心业务，强化与优秀合作伙伴关系

	增强核心业务	合作加速飞轮
内容的运营和原创	<ul style="list-style-type: none">■ 游戏发行及运营■ 游戏自研■ 广告平台■ IP原创及运营	 腾讯游戏  腾讯动漫  阅文集团  盛趣游戏  拱顶石  mail.ru
线上用户服务	<ul style="list-style-type: none">■ 一起玩■ 微信公众号■ 游戏社区	 JD.COM  猫眼电影
线下用户服务	<ul style="list-style-type: none">■ 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	 SONY  绝地求生  KPL  腾讯视频

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



细分品类布局

57款游戏，覆盖多个品类

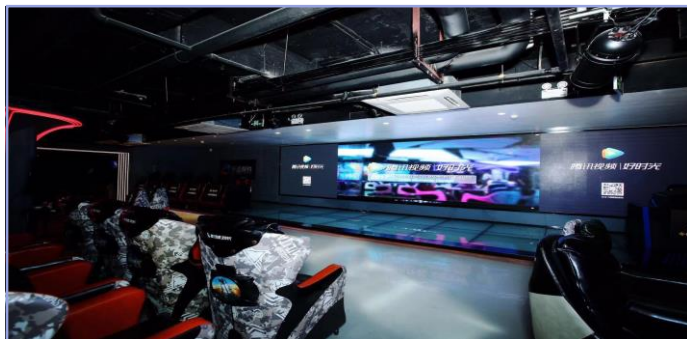
- 角色扮演:
- 消除益智:
- 休闲竞技:
- 跑酷:
- 创新品类:
- 未来布局: 体育、女性向、二次元、AR/VR

获得多个奖项

- 2019年中国游戏资本峰会白马奖-创梦天地
- 三星Galaxy Store2019年度佳合作伙伴
- 2019年中国互联网企业100强
- 三星Galaxy Store2019年度最佳人气游戏【梦幻花园】

线下-室内沉浸式体验

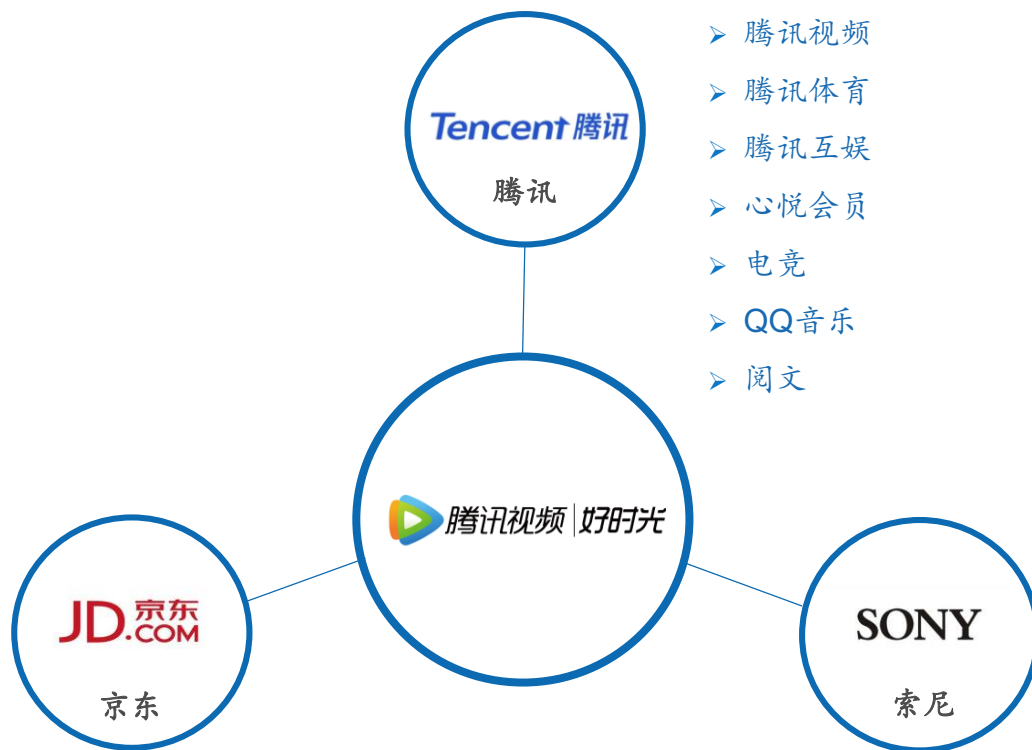
全新升级的线下用户体验



- 集PC电竞、主机游戏、私人影院、美食于一体的娱乐街区；
- 两家直营店及14家加盟店，多家加盟在筹备中；
- 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%
- 新增线上会员数万，且保持高速增长

线下-丰富的IP和资源连接

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
- 阅文

- 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
- PlayStation 正版游戏销售



3 业绩摘要

截至2019年6月30日止六个月

收入

我们的收入录得**33.3%**的同比增长。游戏收入及信息服务收入是整体收入增长的主要驱动力。

利润

经营利润同比增长**92.4%**。

经营利润率为**17.8%**，较去年同期提高**5.5**个百分点。

期间利润同比增长**111.5%**。

经调整净利润增长**106.7%**。

用户

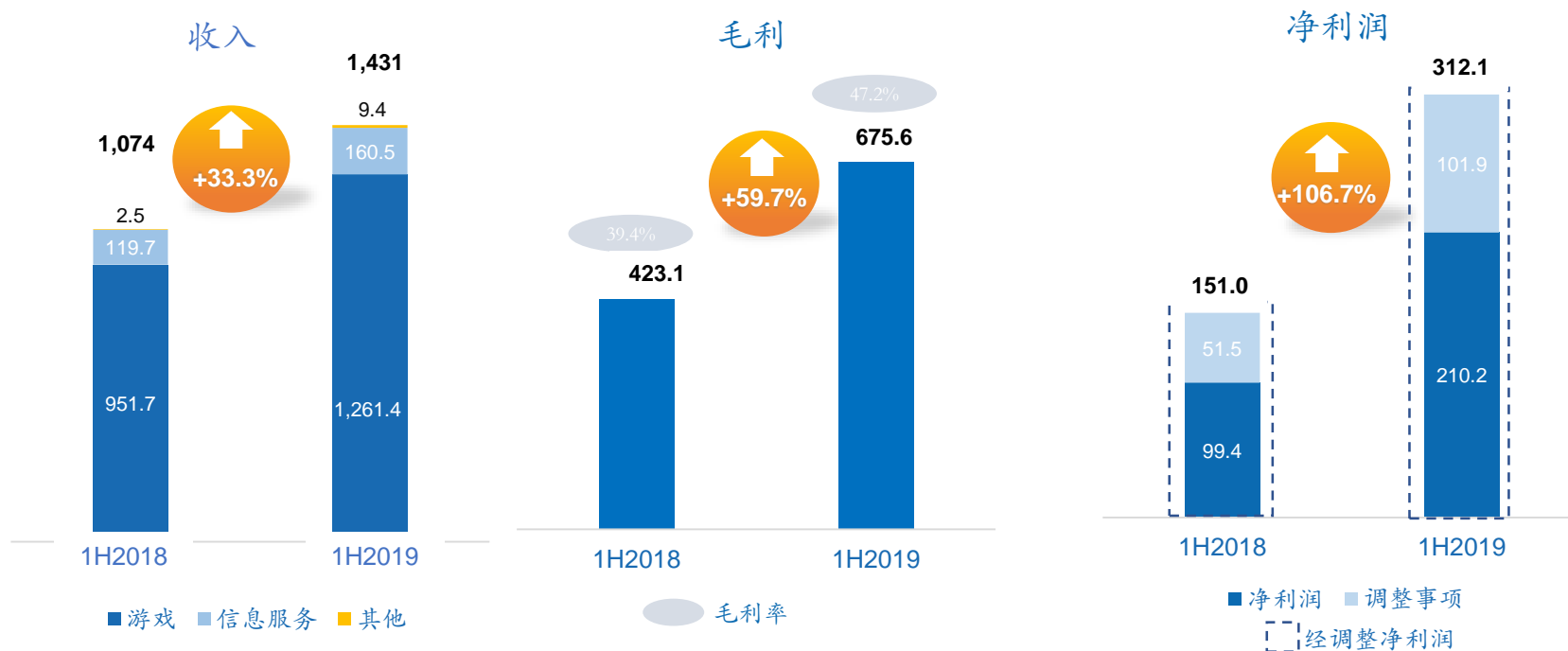
我们的平均月活跃用户增加至**130.1**百万。

月付费用户平均收入由人民币**23.8**元增加至人民币**31.7**元。

2019年上半年主要财务数据

(单位: 人民币百万)

截至2019年6月30日止六个月

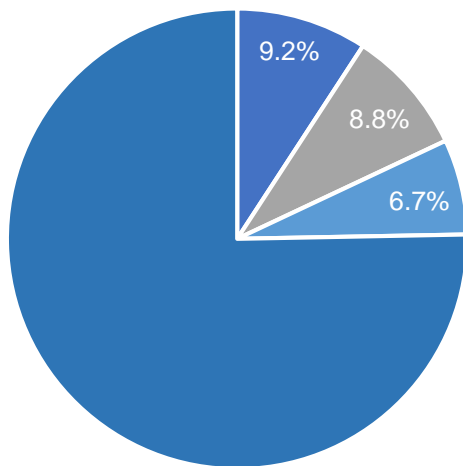


截至2019年6月30日止六个月

- 我们的收入录得33.3%的同比增长。游戏收入及信息服务收入是整体收入增长的主要驱动力。
- 毛利同比增长59.7%。
- 净利润同比增长111.5%。经调整净利润增长106.7%。

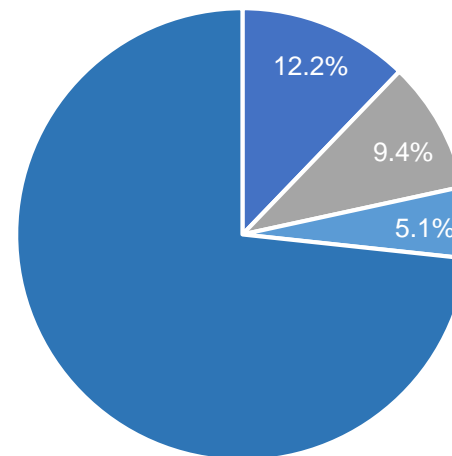
三项费用占收比分析

1H 2019



- 销售及营销开支占比
- 一般及行政开支占比
- 研发开支占比
- 其他

1H 2018



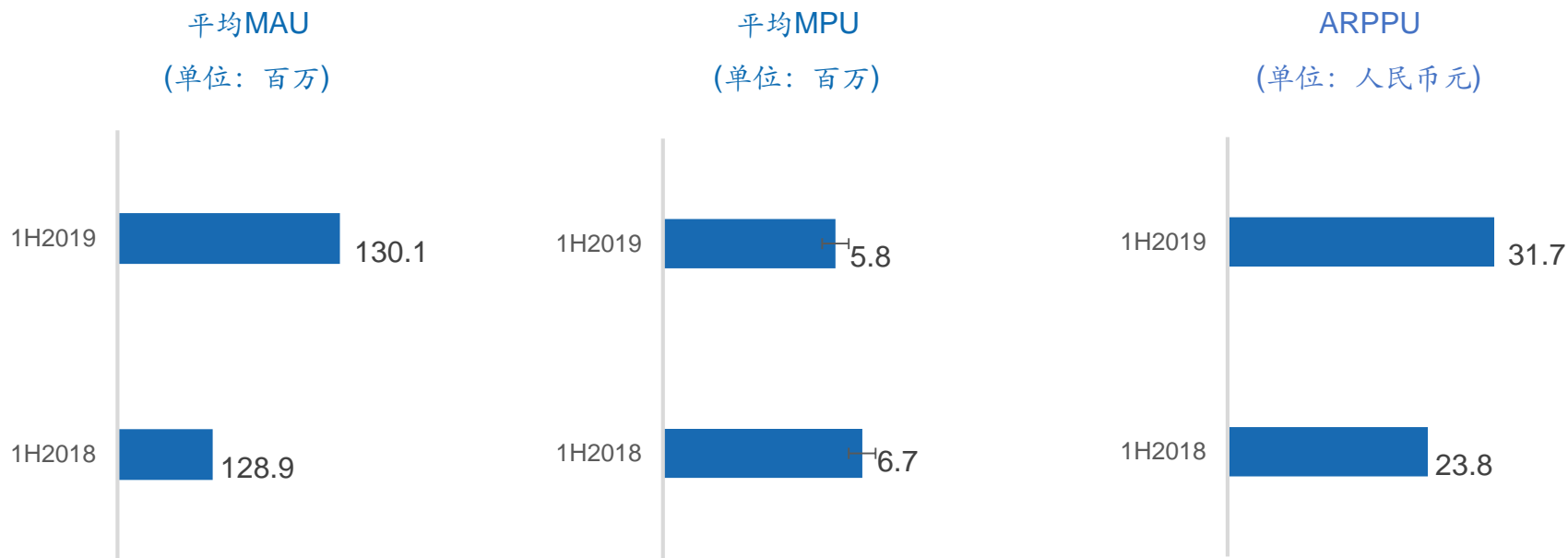
- 销售及营销开支占比
- 一般及行政开支占比
- 研发开支占比
- 其他

截至2019年6月30日止六个月

按占收益的百分比计：

- 销售及营销开支占收比下降至**9.2%**，主要是由于我们的广告投放更精准，使得我们的促销及广告开支减少。
- 一般及行政开支占收比下降至**8.8%**，主要是由于我们的管理更有效率。
- 研发开支占收比提升至**6.7%**，主要是由于我们推出了若干游戏研发项目，使得游戏研发费用增加。

2019年上半年其他数据



截至2019年6月30日止六个月

- MAU增加至**130.1**百万人次，主要是我们持续推出多款热门的游戏；
- MPU下降至**5.8**百万人次，主要是我们在休闲游戏中以激励性广告替代部分IAP付费，使得IAP付费人数有所下降。与此同时，广告收入跟去年同期相比大幅上涨。
- ARPPU大幅增至人民币**31.7**元，主要是由于我们推出更多中重度游戏，该类游戏的ARPPU值更高。

利润表

单位：人民币千元	截至6月30日止6个月		
	2019年	2018年	变动比例
收益	1,431,303	1,073,838	33.3%
收益成本	-755,700	-650,665	16.1%
毛利	675,603	423,173	59.7%
销售及营销开支	-131,154	-131,178	0.0%
一般及行政开支	-126,410	-101,083	25.1%
研发开支	-95,641	-54,389	75.8%
金融资产及合约资产之减值亏损净额	-28,555	-10,507	171.8%
其他收入	16,936	6,319	168.0%
其他收益/(亏损)净额	-50,955	2,934	-1836.7%
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	-5,141	-2,915	76.4%
经营利润	254,683	132,354	92.4%
财务成本净额	-21,555	-12,689	69.9%
分占以权益法入账之投资净利润/(亏损)	-253	528	-147.9%
除所得税前利润	232,875	120,193	93.8%
所得税开支	-22,638	-20,777	9.0%
期间利润	210,237	99,416	111.5%
经调整期间利润	312,104	150,963	106.7%



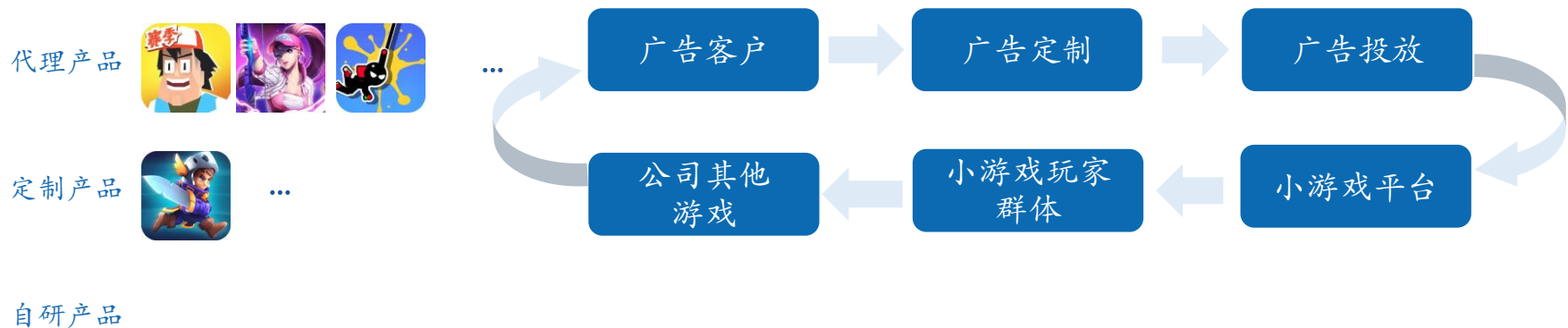
4 未来展望

线上—自研与代理发行并重

- 加强公司研发能力，持续提高自研游戏收入占比；
- 聚焦精品游戏，与知名研发公司深度定制；
- 针对年轻向、女性向用户品类；
- 将推出多款自研游戏，覆盖多品类
 - ✓ 魔力宝贝海外版本（回合制）
 - ✓ 梦工厂大冒险（跑酷）
 - ✓ 全球行动（RTS）
 - ✓ 镇魂街（二次元卡牌）
 - ✓
- 超20款游戏储备，其中14款已获得版号。



超休闲小游戏，实现广告变现



独特深度的合作关系



- ▶ 当前超轻度休闲游戏市场正处于蓝海开拓时期，有巨大的增量空间。通过该业务可建立更底层的轻度休闲游戏用户池。
- ▶ 建立庞大用户池，实现广告变现，提高公司盈利能力，也可以向公司内的其他游戏输送用户。

线下一独一无二的泛娱乐业态



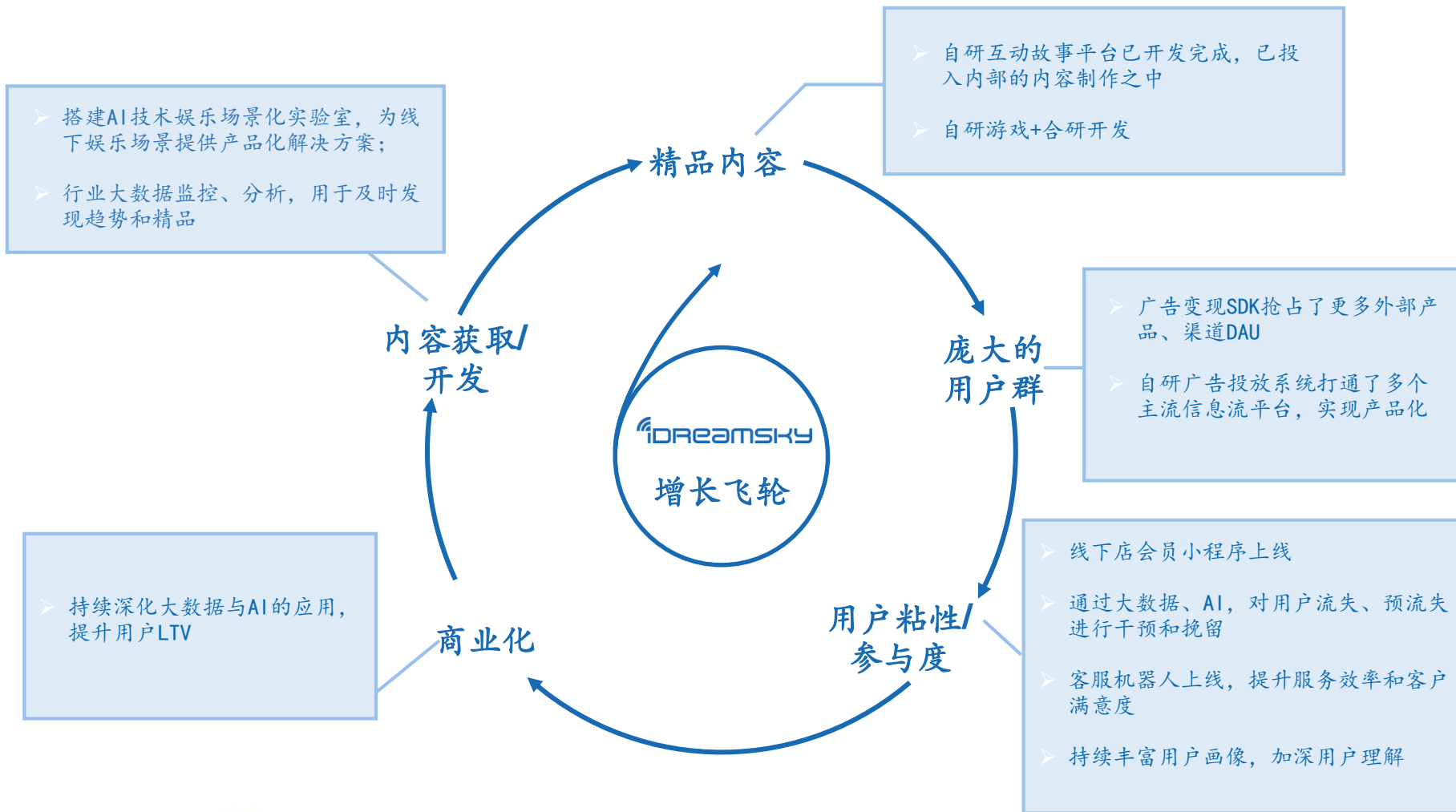
紧抓【社交】与【体验】两大线下娱乐的痛点，整合私人影院、电竞、主机、PC、餐饮等多种业态，通过创意游戏化管理及运营，线上线下一用户互相整合。

未来拓展计划

- 现有合作店**14**家
- 现有直营店**2**家
- 2019年12月31日：预计签约合作达**50**家左右
- 在业态不断成熟的同时，我们会持续在全国范围内扩张。。。



利用前沿技术，提升用户体验



 **腾讯云** 基于腾讯云构建 微服务 + 智能大数据 基础平台

谢谢!