

iDREAMSKY

创梦天地 2020年演示材料

(股票代码: 01119.HK)



免责声明

参加进行本次演示的会议，或者阅读本次演示的文稿材料，即表示阁下同意接受以下限制的约束：

本演示文稿中的信息由创梦天地科技控股有限公司（“本公司”，连同其子公司统称为“本集团”）的代表编制，以供本集团在演示时使用。本演示文稿的任何部分都不应构成任何合同、承诺或投资决定的基础或依据。

任何人均未对本演示文稿所载信息或意见的公平性、准确性、完整性或正确性做出任何明示或默示的声明或保证，任何人也不应依赖本材料所包含的任何信息。本公司或本公司的任何子公司、分支机构、关联公司、顾问或代表均不对因使用本演示文稿或其内容或与本演示文稿相关而引起的任何损失承担任何责任或法律责任（不论基于疏忽或其他原因）。本演示文稿中所载的信息可能会进行更新、完善、修改、验证和修正，且这些信息可能会发生重大变更。

本演示文稿基于截至本文日期的实际经济、监管、市场和其他状况而编制。需要理解的是，后续情况的发展可能会影响本演示文稿中所载的信息，而本公司及其子公司、分支机构、关联公司、顾问或代表均无义务予以更新、修订或确认。

本演示文稿所传达的信息可能包含某些前瞻性陈述或可能是前瞻性的陈述。这些前瞻性陈述通常包含“将会”、“可能”、“预计”、“预测”、“计划”、“预料”等字眼以及类似含义的词汇。前瞻性陈述本质上包含风险和不确定性，因为这些陈述涉及各类事件并取决于未来将发生的情况。可能另有一些重大风险尚未被认为构成重大风险，或本公司及其顾问或代表尚未意识到该等风险。针对这些不确定因素，任何人均不应依赖这些前瞻性陈述。本公司及其子公司、关联公司、顾问或代表均没有责任更新或修订前瞻性陈述以反映未来的事件或发展。

本演示文稿及其所载的信息并不构成或组成任何要约出售或要约认购，或招揽或邀请他人购买或认购本公司或其任何司法管辖区的任何子公司或关联公司的任何证券。本演示文稿或其中所包含的任何方面都不应作为做出任何合同决定或承诺的基础、依据或工具。本演示文稿及其所载的信息仅供阁下参考，不得披露、复制或再分发全部或部分内容给其他任何人。特别是，本演示文稿所包含的任何信息均不得直接或间接带往或传送至美国、加拿大、澳大利亚、日本、香港或禁止上述行为的其他司法管辖区，或者在其境内分发，除非符合适用证券法律的规定。任何不遵守此限制的行为，可能会违反美国或其他国家的证券法律。本演示文稿并未索取金钱、证券或其他对价，针对本演示文稿或其所载信息而提供的金钱、证券或其他对价，将不被接受。

通过参加本次演示会，阁下确认将完全自行负责对本集团的市场及市场地位的评估，并且阁下将自行进行分析并自行负责对本集团业务的潜在未来表现形成自己的观点。本演示文稿不应被视为监管、估值、法律、税务、会计或投资建议。任何基于某拟议证券发售而购买证券的决定（如有）应当仅仅基于为该发售而编制的发售通函或招股说明书中的信息而做出。

通过审阅本演示文稿，阁下将被视为已表明并认同阁下及阁下代表的客户位于美国境外。阁下还被视为已表明并认同阁下及阁下代表的客户是《证券及期货条例》（香港法例第571章）及该条例下制定的规则所定义之专业投资者。

目录

1

公司概况

2

业务详述

3

财务概况

4

未来展望

1 公司概况



创梦天地

游戏及 信息服务



消除类
竞技类
中重度游戏

SaaS及 相关服务

互动产品
全生命周期服务

流量获取
变现增收
政策合规
AI大数据计算分析

线下娱乐



主机体验
主机及游戏零售
潮玩

2020年，集团强化核心能力，巩固挖深优势品类护城河，并形成了由**游戏**，**开发者友好型SaaS系统**，以及“腾讯视频好时光”和“QQ Family”**双品牌运营的“一起玩”线下店**三个不同维度业务，成功构建了流量变现闭环。



1.38亿
MAU

同比增长
5.1%



590万
MPU

同比增长
3.5%



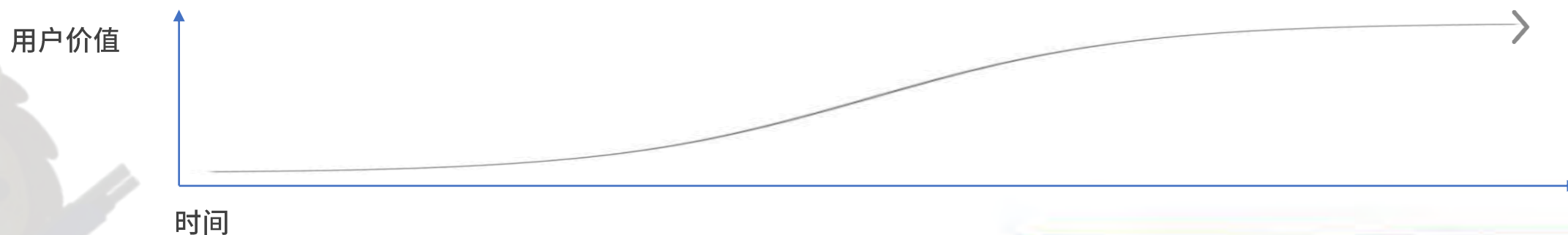
38RMB
ARPPU

同比增长
19.1%

三大业务条线构建流量变现闭环



延长流量变现的**时间链**，提升**单用户生命周期价值/LTV**





顶级的资源整合能力

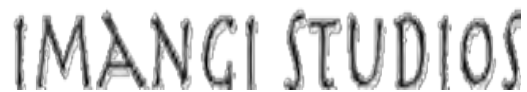
股东背景

腾讯**唯一投资**的独立手游发行商

Sony**唯一参与**的香港IPO

Tencent 腾讯 SONY

JD.COM GIC 大湾区共同家园发展基金
Greater Bay Area Homeland Development Fund



合作伙伴

全球范围行业一流



强大的管理层与董事会团队



陈湘宇
首席执行官
联合创始人
执行董事



关嵩
首席技术官
联合创始人
执行董事



高炼惇
总裁
联合创始人
执行董事



雷俊文
首席财务官



马晓轶
非执行董事
腾讯高级副总裁
IEG负责人



姚晓光
非执行董事
腾讯副总裁
天美工作室群总裁



陈宇
非执行董事
腾讯副总裁
光子工作室群总裁



何猷君
首席营销官
武汉星竞威武
董事长&CEO

2 业务详述



消除类

- 全球市场总体规模持续增长，纯三消占比持续萎缩，二代消除后来居上
- 打造“创梦厂牌”，历史积累深厚的发行经验和研发技术沉淀
- 自研产品全球化运营，海外精品游戏持续深度合作

竞技类

- 持续投入自研，构建产品矩阵
- “竞技+跨端” 游戏，为云游戏时代的来临做好准备
- 与线下业态形成协同性，布局“创梦电竞”生态

中重度精品

- 通过项目/团队投资锁定产品
- 寻找全球精品主机/PC游戏手游化发
- 专注发行，为中国游戏玩家带来更好玩的内容



主要游戏产品



全球行动

- ◆ 上线时间：2020.07
- ◆ 美术风格：军事战争写实3D
- ◆ 单局<30mins
- ◆ 游戏定位：真RTS手游
- ◆ 3V3对战，公平竞技

全民冠军足球

- ◆ 首款自主研发的回合制MMORPG游戏
- ◆ 持续为集团带来稳定的收入
- ◆ 2019年在东南亚和港澳台地区成功上线



梦幻花园

- ◆ 通过持续更新迭代精品内容，维持活跃用户的持续增长
- ◆ 年内推出“紫禁城-御花园”版本，吸引大批老用户回流

决战玛法

- ◆ 市场上仅有的两款复古类型传奇手游之一
- ◆ 上线超2年时间，一直稳定运营，ARPPU值高达500 RMB，通过内容更新和买量推广，维持活跃用户的持续增长



开发者友好型SaaS系统-可复用的企业级应用



- 效率管理
- 效果模型
- 数据管理
- 自动营销

获客

增收

数据支持
AI处理

- 运营数据归集可视化
- 大数据建模分析
- 指标追踪
- 用户标签体系、群组搭建
- 精准投喂、用户行为干预
- AI运营

- 以多年沉淀的技术中台能力为基础
- 孵化为互联网产品全生命周期支持的SaaS工具
- 从产品研发至产品上线及运营
- 服务涵盖政策合规、AI大数据计算与分析、流量获取及变现等方面

一起玩，更好玩！ -Z世代线下社交&娱乐场景

IDREAMSKY

一起玩 创梦

QQfamily™

双品牌运营



休闲娱乐
内容组合



店面业态



全数字化—服务中台与管理后台

电竞生态—承接线上业务竞技产品矩阵的赛事场景

流量变现闭环—线下获取的精准用户数据

坪效增长空间—叠加潮玩业态



- 主机游戏已成为中国游戏市场的巨大蓝海；
- 截止2020年，拥有4家直营门店；
- 2021年，预计线下店直营店“一起玩”将增至30家；
- 2021年3月取得QQfamily授权，未来3年计划开设合计150家QQfamily主题线下店。



2020



“一起玩” 标准单店模型

350平方米	主机专区	VR体验区	包房	零售
运营人员：6~8人	大厅switch卡座 Play Station专区	大厅 包房	各类主题包房	主机 游戏 潮玩
月收入：40-50万	成本：18-20万	毛利：55%-60%	运营性净利：20%-30%	



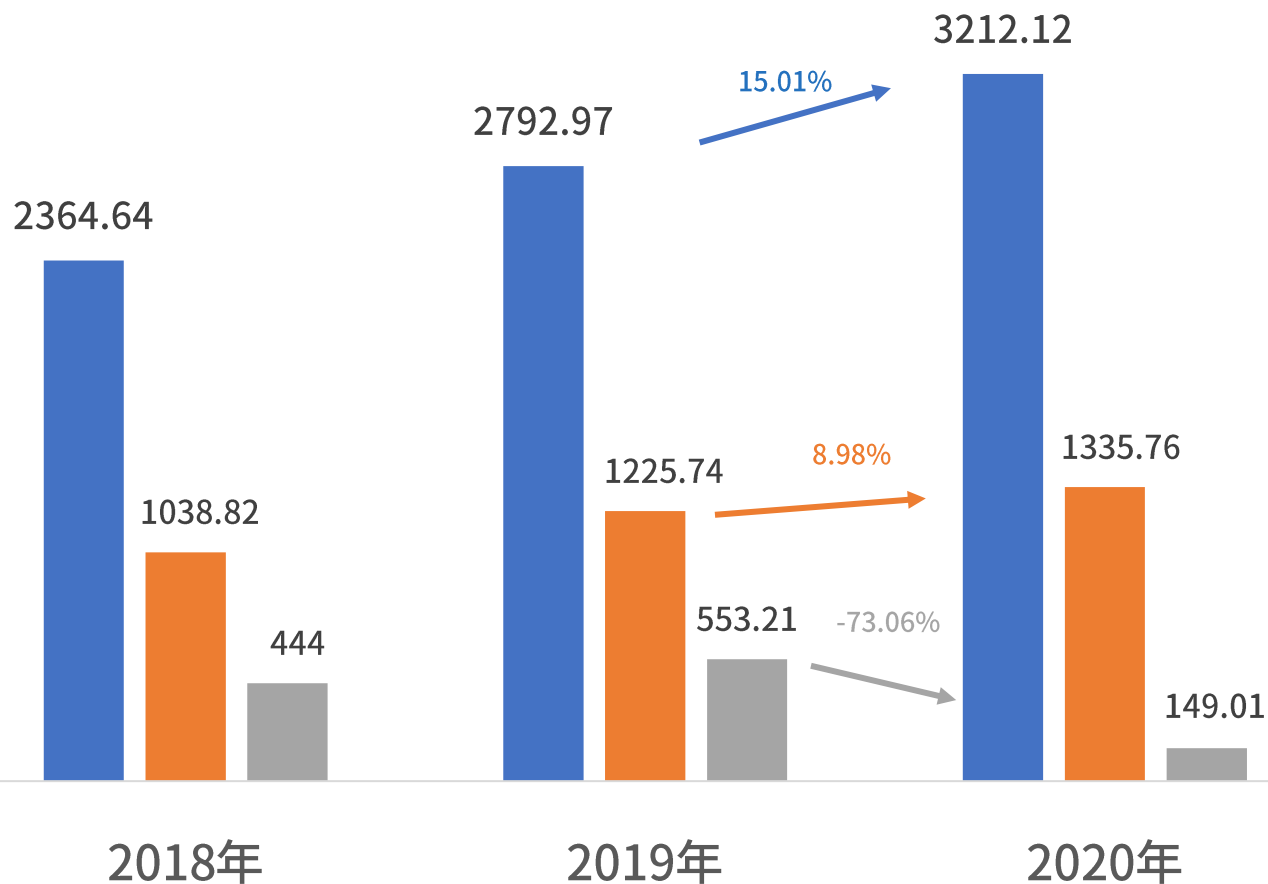
3 财务概况



主要财务数据

■ 营业收入 ■ 毛利润 ■ 经调整年度利润

单位：百万元



按类别划分收入

	营业收入	占比	毛利率
游戏及信息服务	3167.48	98.60%	41.10%
游戏	2,805.56		
信息服务	347.53		
其他	14.39		
SaaS及相关服务	38.15	1.20%	77.30%
线下娱乐业务	6.49	0.20%	63%

附注：

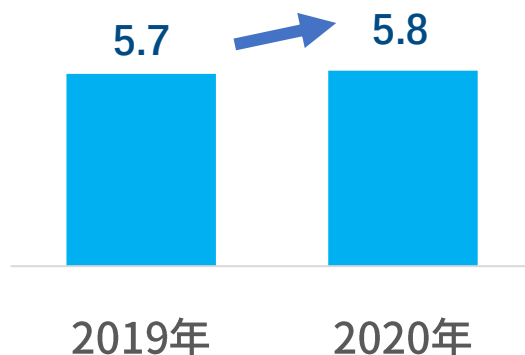
- 对于不符合集团游戏业务的未来核心战略的部分游戏IP计提减值拨备人民币126.3百万；
- 对于收购上海火魂产生的商誉减值拨备人民币422.3百万元；
- 研发投入较上年增加人民币134.1百万，主要用于加强内部研发能力及孵化SaaS产品；
- 财务成本增加人民币100.5百万元，主要原因系新增银行借款及发行可转债的利息支出增加人民币51.0百万元及欧元计价的银行借款受汇率波动影响确认汇兑损失人民币49.5百万元。

主要运营数据

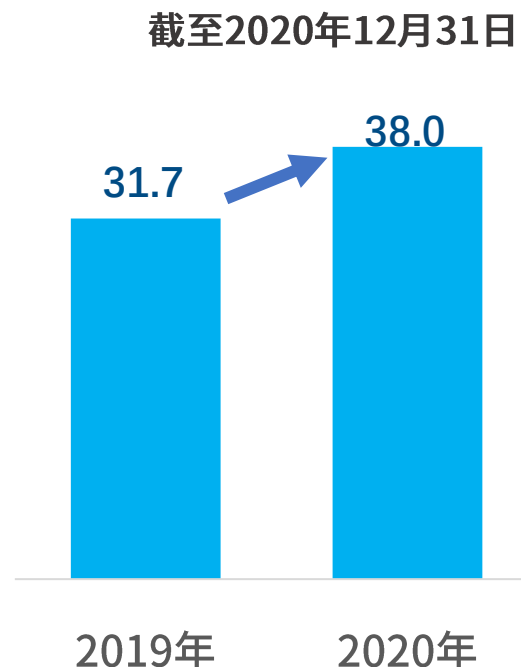
平均月活跃用户数/百万人



平均月付费用户数/百万人



月付费用户平均收入/元



附注：

- 平均月活跃用户数增加主要得益于我们所提供的手机游戏的受欢迎程度；
- 月付费用户数增加的趋势与月活跃用户的增加基本保持一致；
- 月付费用户平均收入增加主要是由于推出需要更多时间投入及提供价格更高的虚拟产品的更多游戏

主要费用分析

销售及营销开支

占收入比例%

10.5% 10.6%



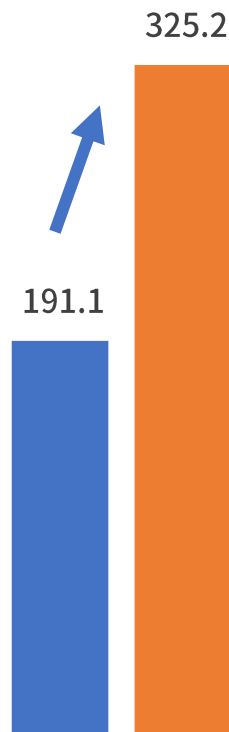
一般及行政开支

9.0% 11.5%



研发开支

6.8% 10.1%



■ 2019 ■ 2020

(百万人民币)

附注:

- 销售及营销开支增加至10.6%，主要由于促销及广告开支增加，因我们加大了梦幻花园、梦幻家园和决战玛法等品牌游戏的促销。
- 一般及行政开支增加至11.5%，主要由于对不符合集团游戏业务的未来核心战略的部分游戏IP计提减值拨备。
- 研发开支增加至10.1%，主要由于我们增加了内部研发能力及孵化SaaS产品的投入。

3 未来展望





2021年展望

- ◆ 自研新产品《小动物之星》5月不删档上线，6月正式上线；
- ◆ “创梦电竞”生态落地，2021年举办“全国百城联赛”，4月将携手武汉星竞武威举办武汉高校赛；
- ◆ 推进SaaS板块业务全面商业化，年内完成板块资本化规划；
- ◆ 预计2021年新增“一起玩”直营门店至30家；
- ◆ 全国首家QQ family旗舰店计划于2021年7月盛大开业；
- ◆ 入局潮玩业态，5月1日创梦潮玩将发布第一款游戏潮玩。



- ❖ 美术风格：2D美式卡通，萌系
- ❖ 玩家反馈：TapTap 评分 9.5；
- ❖ 定位：休闲竞技
- ❖ 特点：强社交性，单局 < 6mins
- ❖ 预计上线时间：2021Q2





其他待上线产品



代号:永恒



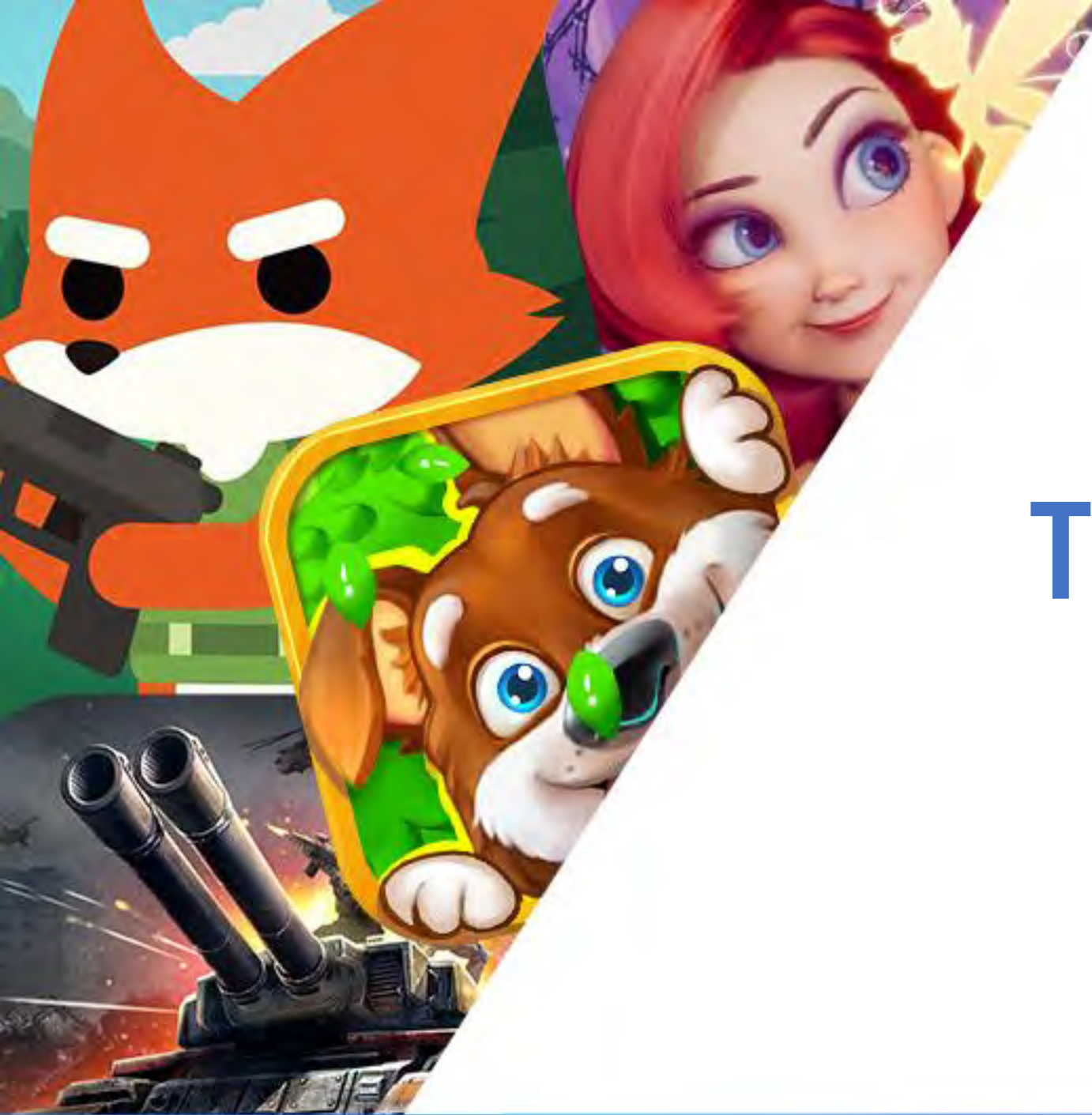
Culinary Genius © & TM Humble Pie Rights Ltd 2017 - 2020



荣耀全明星



卡拉比丘
CALABIYU



THANKS