



iDREAMSKY 创梦天地 2019年度业绩发布

(股份代码 : 1119)



目录

1

愿景和增长策略

2

2019年度财务回顾

3

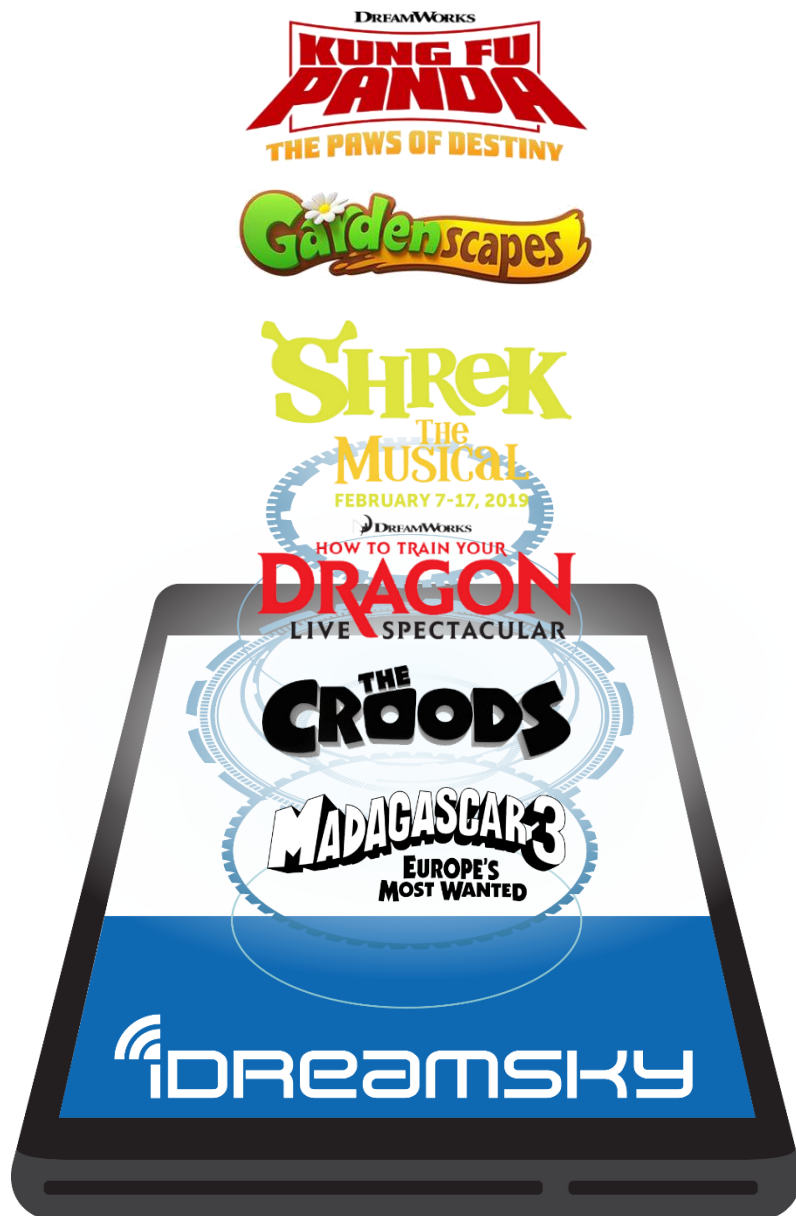
2019年度业绩回顾

4

2020年度业绩展望

5

附录

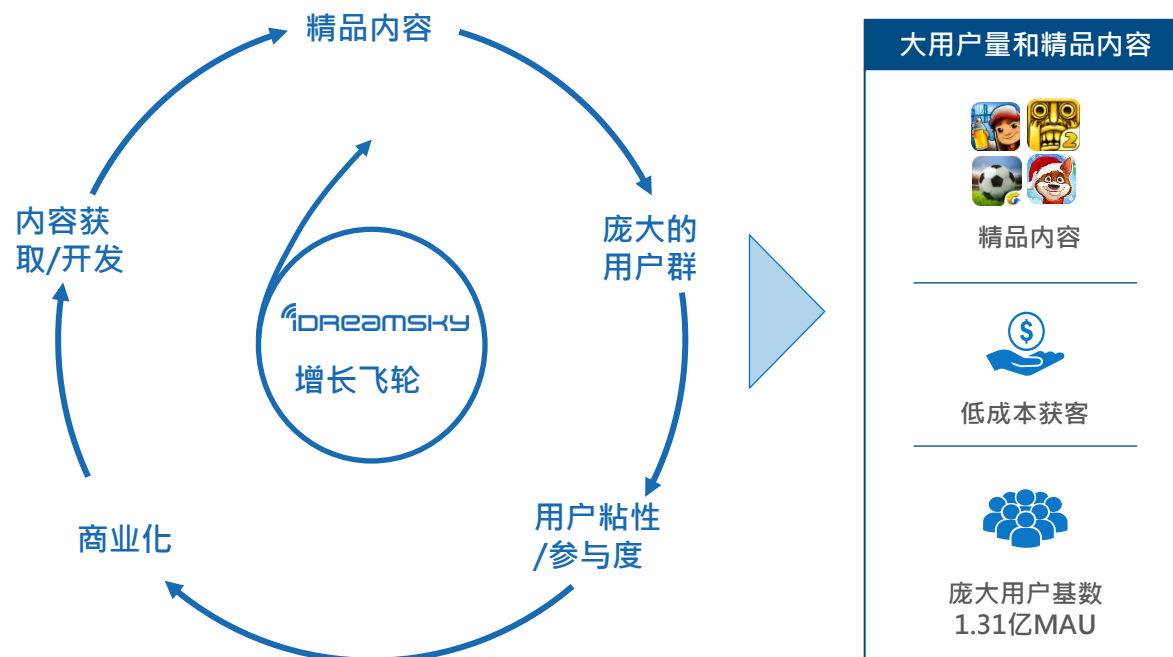


1

愿景和增长策略



我们的愿景：最受用户喜欢的游戏公司



我们相信

只有精品内容才能持续、低成本地获取庞大用户量；

只有深化用户服务体系，提升用户体验，才能提高用户参与度；

只有不断的提高数据驱动的运营能力，才能实现更大的商业化价值；

只有这样，我们才能够与更多的高质量开发商合作以及提升自研能力，获得更多精品内容，确保我们持续性增长。

	增强核心业务	合作加速飞轮
内容的运营和原创	■ 精品内容+用户服务 ■ 游戏自研 ■ 广告平台 ■ IP原创及运营	     
线上用户服务	■ IPG ■ 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	   

2

2019年度财务回顾

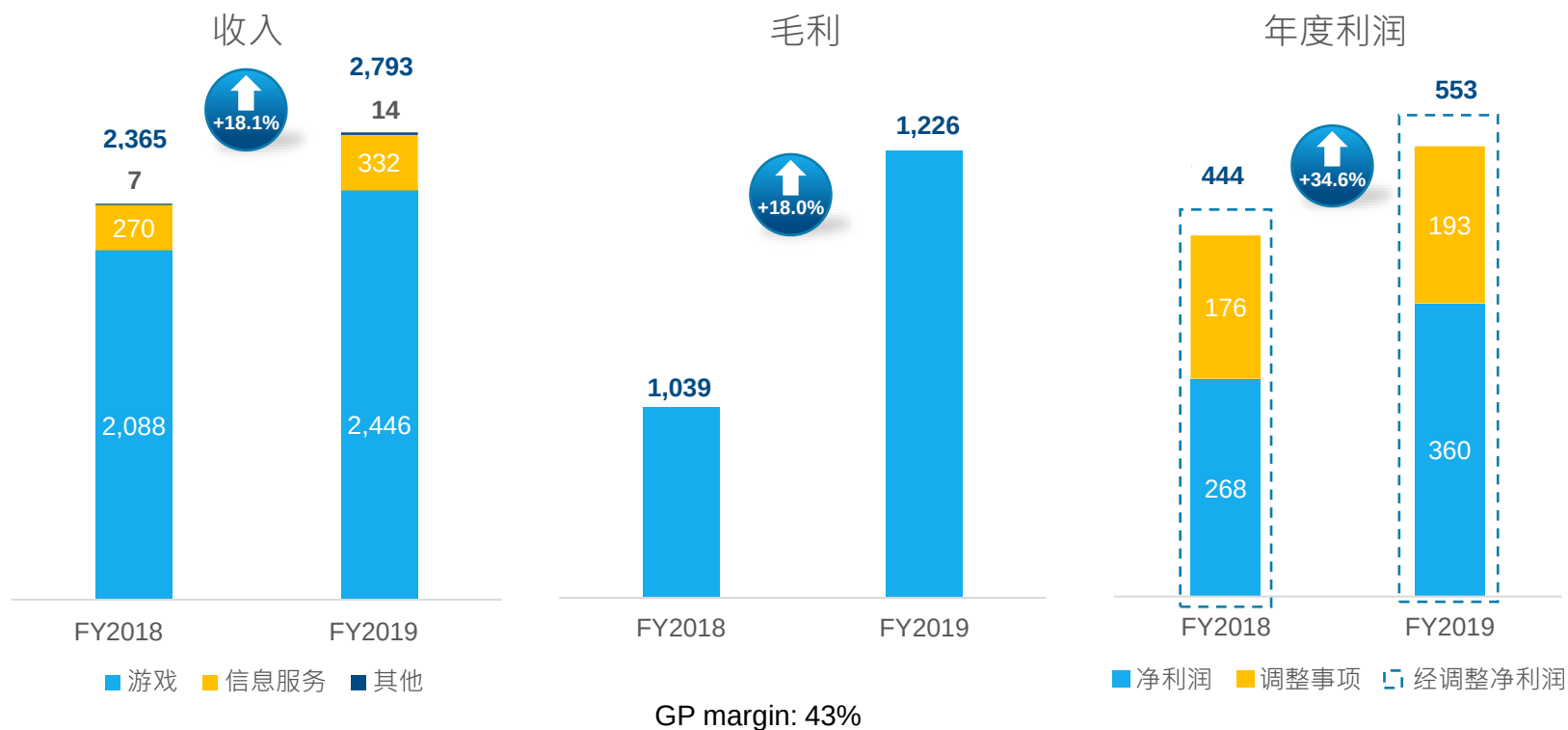


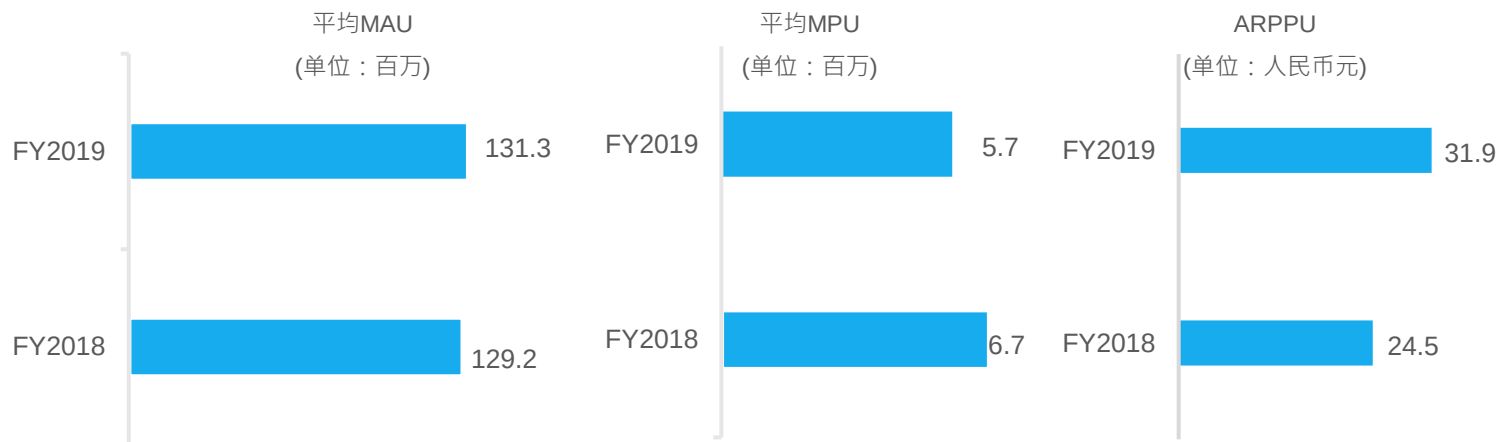
- 2019年本集团取得良好佳绩，收入同比上升**18.1%**，主要由游戏和信息服务业务所带动。
- 年度利润按年上升**34.6%**，而经调整纯利亦大幅增加**24.7%**。
- 平均月活跃用户从2018年的**129.2**百万增加到2019年的**131.3**百万，游戏商业化主要是游戏内道具付费和广告付费、订阅模式相结合，游戏内道具付费用户(MPU)从2018年的**6.7**百万减少到2019年的**5.7**百万，每月付费用户平均收入从2018年的人民币**24.5**元增加至2019年的人民币**31.9**元。
- 我们的信息服务收益主要来源于广告服务。信息服务收益自2018年度的人民币**270.0**百万元增长至2019年度的人民币**332.1**百万元。

2019年主要财务数据

截至2019年12月31日止年度

(单位：人民币百万)

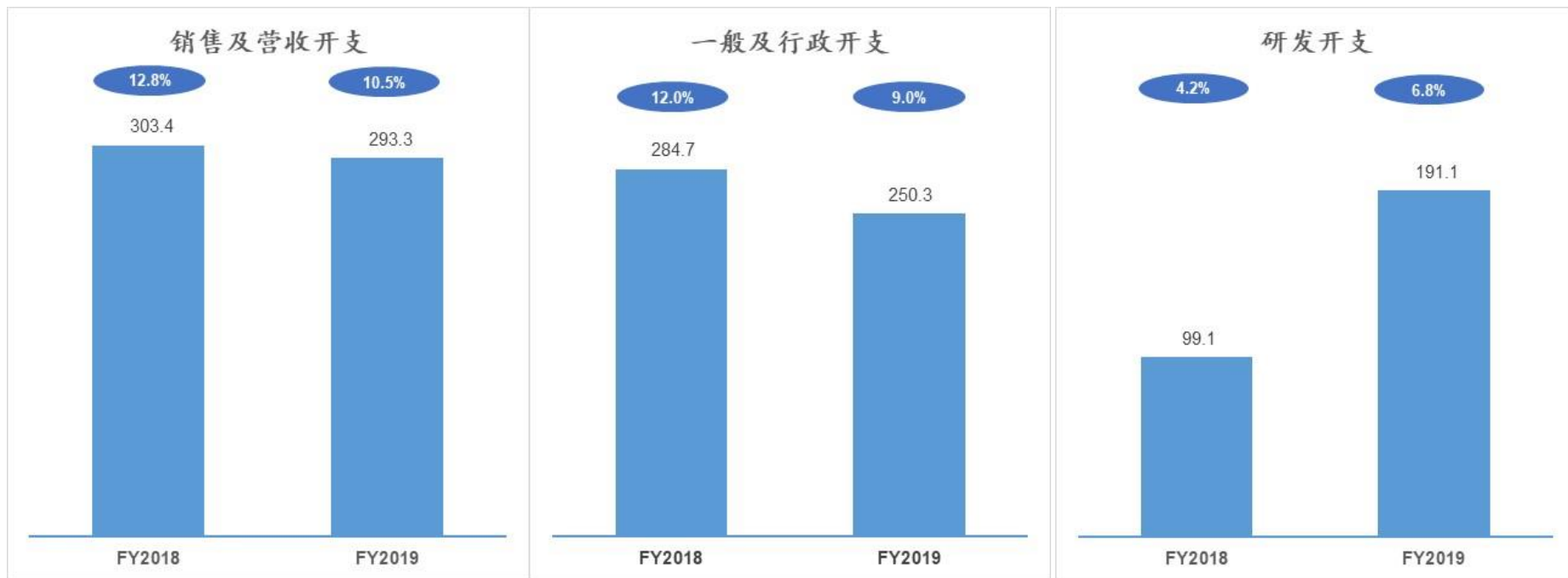




截至2019年12月31日止年度

- 平均MAU为**131.3**百万，主要得益于我们手机游戏的受欢迎程度
- 平均MPU下降至**5.7**百万，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**31.9**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。

主要成本占收比分析



截至2019年12月31日止年度

按占收益的百分比计：

- 销售及营收开支占收比下降至**10.5%**，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**9.0%**，减少主要是由于于2019年我们管理效率的提升以及上市开支的减少。
- 研发开支占收比提升至**6.8%**，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。

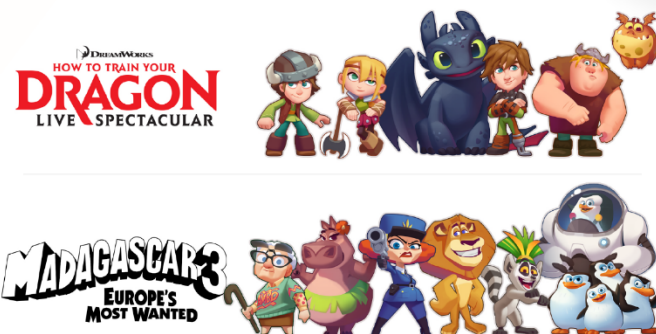
人民币千元

截至12月31日止年度

	2016FY	2017FY	2018FY	2019FY
收益	1,480,792	1,763,548	2,364,641	2,792,970
毛利	544,131	709,428	1,038,823	1,225,738
除所得税前利润	16,801	173,692	297,047	390,585
年度利润	5,121	151,904	267,833	360,397
经调整年度利润	176,038	238,347	443,640	553,211

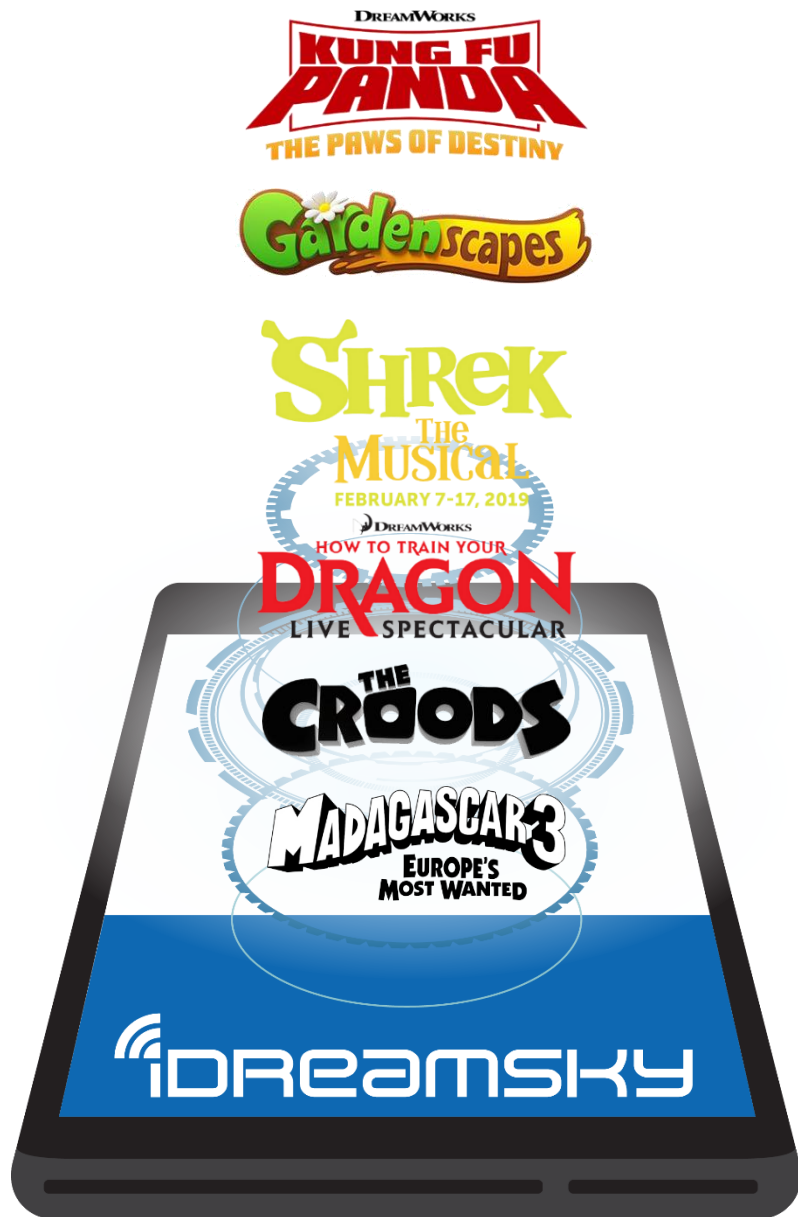
3

2019年度业绩回顾



- 2019 年全球游戏市场收入预计达到**1488**亿美元，其中移动游戏市场占比最高且市场规模稳定增长，市场收入预计达到**681.6**亿美元，同比增长**9.7%**。随着**5G**技术的落地及智慧机普及率的提升，未来移动游戏市场在全球范围内仍具备较高的拓展空间。
- 美国手游市场收入达到**161**亿美元，同比增长**24.8%**，收入超越日本，成为除中国以外，收入最高，增长最快的市场。
- 除美国市场以外，**Top10**手游市场中，亚洲地区占据**5**个名额，美国和亚洲仍是全球手游收入增长的主要动力。





2019年中国游戏市场

- 2019年，中国游戏市场实际销售收入**2330.2亿元**。增速为**8.7%**，较去年增速有所回升。
- 中国移动游戏市场实际销售收入突破**1513.7亿元**，较去年**同比增长13.0%**，继续保持增长势头。
- 中国移动游戏市场已经趋于成熟，用户对精品、创新的需求而产生对产品的自然筛选现象是重要标志。精品将是未来移动游戏市场发展的重要推力。
- 2019年中国游戏海外市场，收入**111.9亿美元**，增速**16.7%**。



- 《魔力宝贝》是公司自研第一款回合制MMORPG 游戏，与腾讯精品平台合作发行
- 推出了定制版本并在香港台湾地区发行
- 完成了周年庆大型版本，召回了大量的老玩家



- 《全民冠军足球》是与腾讯第一款体育类卡牌RPG游戏
- 国内足球模拟经营类手游top1
- 独创局内微操作，海量球星版权
- 让每一个玩家都能切身感受到经典足球经理游戏的精彩体验



MAU超过2600万

《梦幻花园》自首次登陆中国市场，就迅速成为消除品类变现能力第一，且一举拿下国内多重大奖，广受好评；

2019年携玩家梦共同迈向梦幻嘉年华开拓了国内”轻竞技“模式新纪元；《梦幻花园》线下嘉年华活动曝光量超过2000万次，共有超过70万人次的玩家参与在线比赛。

MAU超过800万，·《梦幻家园》以极致的产品差异，精致的装扮体验和优质周到的服务获得了广大使用者的青睐。





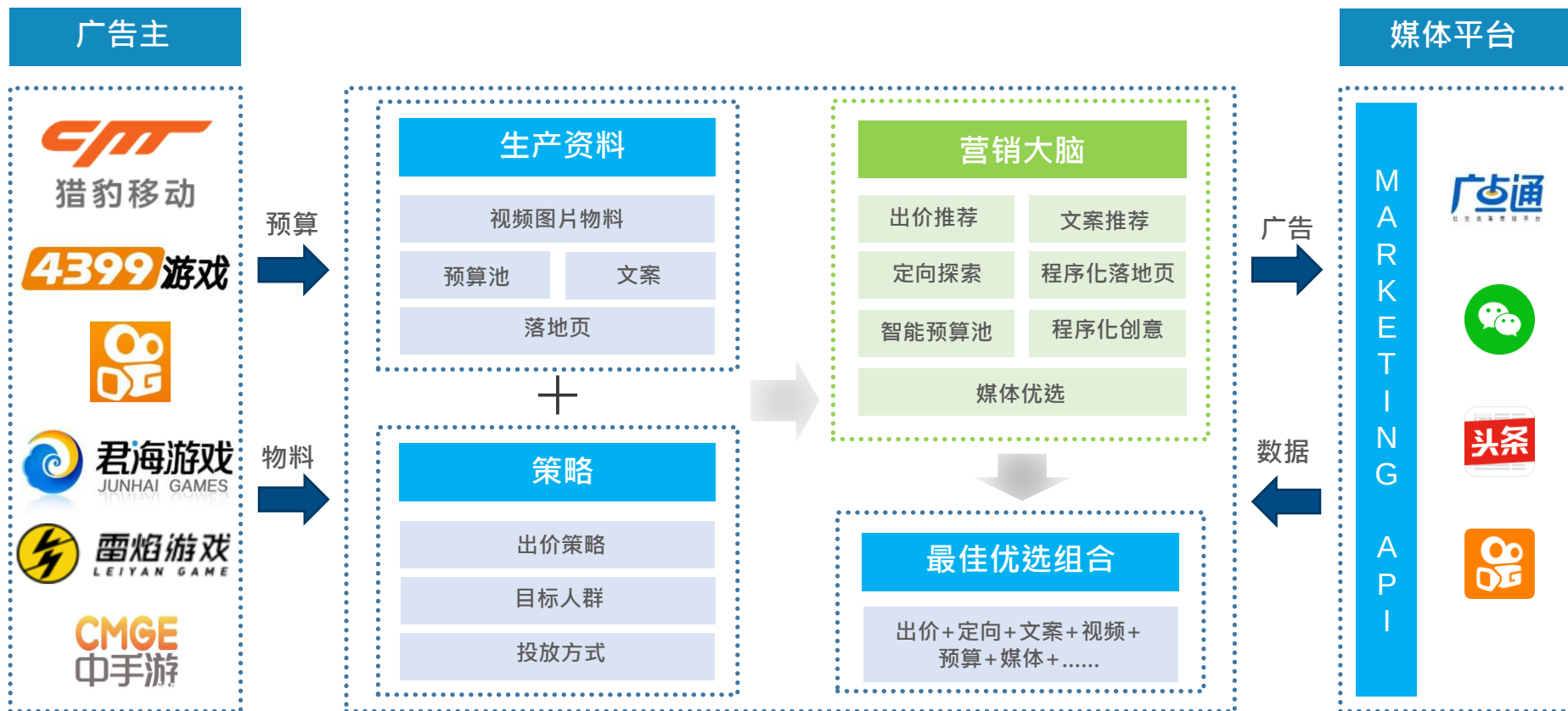
2019年至今累计所获版号

公司从2019年至今累计取得23个游戏版号，进口9个，国产14个，覆盖多款休闲和中重度精品内容。

获取的版号数量，在游戏行业排名前四。

游戏名称	申报类型	时间
梦幻家园	进口游戏	2019年5月13日
梦工厂大冒险	进口游戏	2019年7月19日
伪装游戏（客户端）	进口游戏	2019年3月29日
伪装游戏（移动）	进口游戏	2019年6月6日
地下城王者	进口游戏	2019年8月8日
带你回家	进口游戏	2019年9月20日
隐藏的家伙	进口游戏	2019年10月25日
致命框架合集	进口游戏	2019年11月25日
全民冠军足球	国产游戏	2019年1月13日
绝地战机	国产游戏	2019年3月29日
武动西游	国产游戏	2019年4月9日
龙图霸业	国产游戏	2019年3月29日
无尽寒冬	国产游戏	2019年3月12日
求和谜阵	国产游戏	2019年2月28日
全能斗士	国产游戏	2019年2月28日
水果变变消	国产游戏	2019年2月11日
弓箭手大冒险	国产游戏	2019年9月5日
镇魂街：武神躯	国产游戏	2019年12月9日
路人超能100	国产游戏	2019年1月22日
废土行动	国产游戏	2019年1月22日
花园连萌消	国产游戏	2020年2月10日
林中酷跑	国产游戏	2020年2月25日
全球行动	进口游戏	2020年3月12日

创梦智能广告投放平台



4

2020年度业绩展望

THE
CRUDDS



SHREK
The
MUSICAL
FEBRUARY 7-17, 2019



1) 消除-品类穿透，2) 休闲-巩固优势，3) 中重度-精品产品

01

消除类游戏作为我们长期以来的优势品类之一，在市场规模与用户群体上持续保持增长势态。基于多年的品类运营经验，以自研和全球精品内容代理相结合来获取更大的市场份额。

02

休闲游戏的高速发展既是机遇也是挑战，我们将进一步提升用户的在线时长，延长休闲游戏的商业寿命，基于现有庞大用户群上深度挖掘游戏的商业潜力，促进内容供给、发行与广告平台的相互合作。

03

2020年将投入包括《镇魂街》、《全球行动》、《荣耀全明星》（暂定名）等多款中重度-精品内容；并加强全球PC、主机游戏厂商的合作，将全球3A级的游戏内容引入到移动游戏市场，加强全球研发能力的整合。



2020 重点游戏

游戏	类型	来源	预计上线时间
梦工场大冒险	跑酷类游戏	自研	2020年第一季度
镇魂街：武神躯	二次元卡牌	自研	2020年第二季度
全球行动	实时战略	自研	2020年第三季度
雏蜂：深渊天使	二次元ARPG	代理	2020年第三季度
梦之彼方	回合制	自研	2020年第三季度
荣耀	二次元ARPG	自研	2020年第四季度
长草颜团子消除	消除+模拟经营	自研	2020年第四季度



Choose your
Design



00:03

4G

3月6日 星期五

Today



玩起来

本周值得关注的游戏更新



Today



游戏



App



搜索



- 产品名：《梦工场大冒险》
- 开发商：创梦天地
- 定位：公司年度战略级产品
- 游戏类型：横版跑酷+生存竞技
- 上线时间：2020年Q1



环球影业
3-6 来自微博 weibo.com

一起跑、才够酷！庆iOS不删档测试开启，再抽两名同学送阿宝手办！#转发抽奖#

@梦工场大冒险:此刻起航！一起跑、才够酷！

抽奖详情 转发送精美《驯龙高手》正版手办没牙仔！

@梦工场动画 @环球影业 @北京环球度假区 正版授权《功夫熊猫》、《驯龙高手》、《马达加斯加》、《怪物史瑞克》、《疯狂原始人》、《魔发精灵》六部系列电影的横版英雄跑酷手游《梦工场大冒险》iOS版本不删 ... 全文



梦工场动画
3-6 来自微博 weibo.com

一起跑、才够酷！庆iOS不删档测试开启，再抽两名同学送阿宝手办！#转发抽奖#

@梦工场大冒险:此刻起航！一起跑、才够酷！

抽奖详情 转发送精美《驯龙高手》正版手办没牙仔！

@梦工场动画 @环球影业 @北京环球度假区 正版授权《功夫熊猫》、《驯龙高手》、《马达加斯加》、《怪物史瑞克》、《疯狂原始人》、《魔发精灵》六部系列电影的横版英雄跑酷手游《梦工场大冒险》iOS版本不删 ... 全文



- 梦工场动画正版IP授权；
- 首款自研自发横版跑酷精品手游，全面转型研运一体，持续深耕休闲品类市场；
- 上线阶段获得App Store 首页Today专栏+新游Banner推荐
- 黑石奖最受期待游戏，入围硬核超明星候选产品名单



镇魂街



长草团子



荣耀



回合制



故宫宫廷文化

Forbidden City
Culture development Co., Ltd.

《故宫》IP深度定制，中国传统文化与游戏相结合，建造国人心中的【御●花园】，打造寓教于乐的游戏体验。



付费率提升



ARPPU提升



广告变现及
订阅会员
权益服务



丰富的
内容储备

可持续增长

深度运营

商业化

持续迭代

源代码

运营优化

用户行为分析



独特的
渠道能力

自有渠道

游娱网 uacc 游戏小区

MobGi 交叉营销

腾讯视频 线下管道

腾讯渠道

应用宝

微信平台

QQ平台

第三方

手机应用商店

超级APP

社交平台

线上应用商店

长期积累的市场和渠道能力、数据驱动的深度运营能力，及多元变现方式，支持我们的可持续性增长，实现成功商业化

腾讯视频 | 好时光

背景：接近50%的00后及90后，每周至少参与一次线下娱乐。且消费力显著高于80后及70后。线下泛娱乐的机会深度挖掘年轻群体线下娱乐的两大要求——体验与社交。

我们正在建立一个全新的线下用户服务模式以进一步获取用户、增加用户参与度：

1. 数据精准画像
2. 数字内容集成及管理
3. 用户的自助化管理

腾讯视频独家授权



电竞游戏社交区域

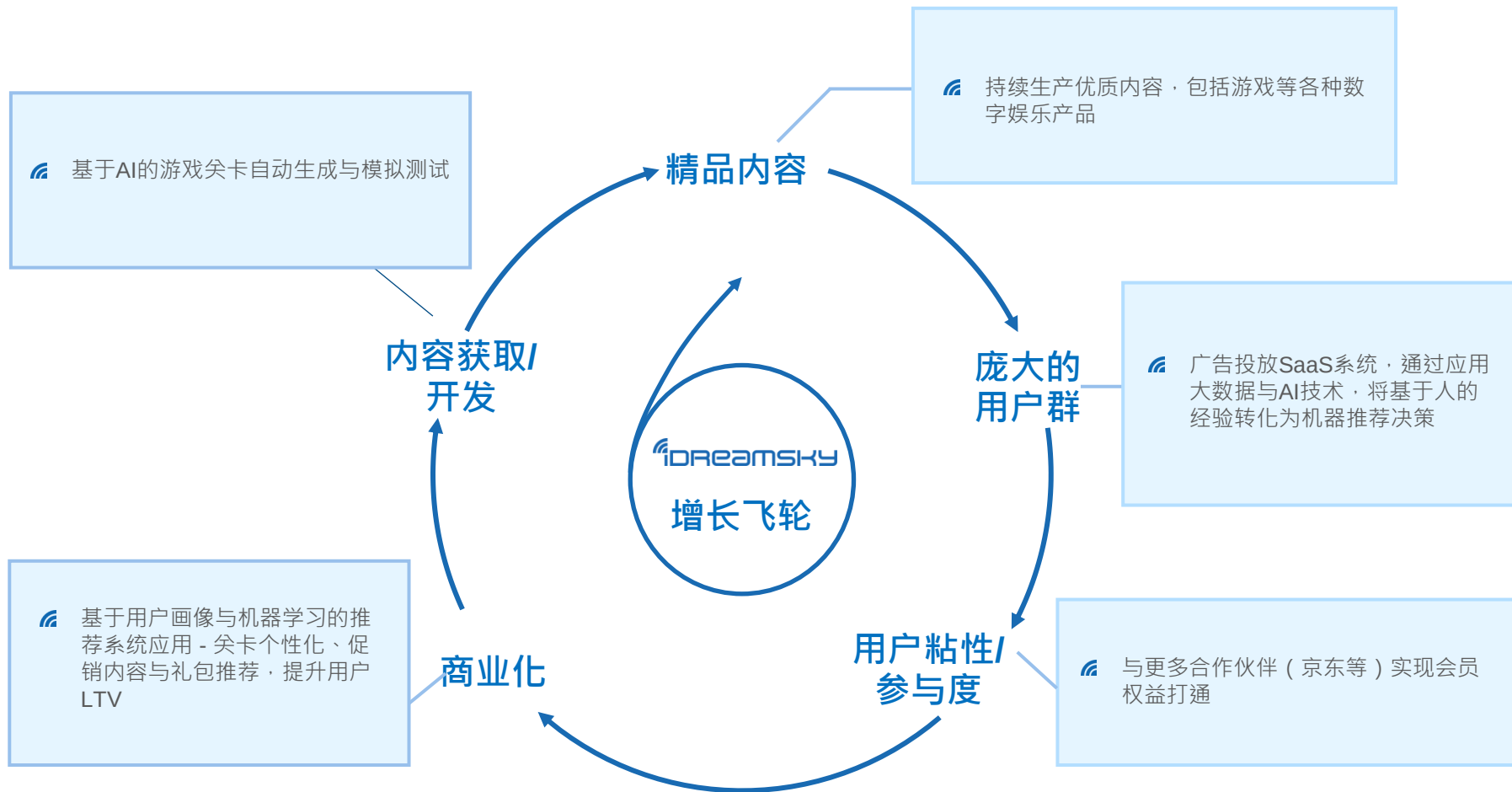


多功能娱乐包房



主机巨头深度合作





5

附录

THE
CRDOODS



SHREK
The
MUSICAL
FEBRUARY 7-17, 2019



Consolidated statement of comprehensive income



(Unit: RMB'000)

	2019FY	2018FY	YOY(%)
Revenues	2,792,970	2,364,641	18.1%
Cost of revenues	(1,567,232)	(1,325,818)	18.2%
Gross profit	1,225,738	1,038,823	18.0%
Selling and marketing expenses	(293,343)	(303,373)	-3.3%
General and administrative expenses	(250,275)	(284,655)	-12.1%
Research and development expenses	(191,077)	(99,102)	92.8%
Net impairment losses on financial assets and contract assets	(70,016)	(30,189)	131.9%
Other income	28,337	15,249	85.8%
Other losses – net	(95,802)	3,244	-3053.2%
Fair value losses on financial assets at fair value through profit or loss	74,672	(10,631)	-802.4%
Operating profit	428,234	329,366	30.0%
Finance income	11,239	16,358	-31.3%
Finance costs	(46,889)	(51,023)	-8.1%
Finance cost, net	(35,650)	(34,665)	2.8%
Share of net (loss)/profit of investments accounted for using the equity method	(1,999)	2,346	-185.2%
Profit before income tax	390,585	297,047	31.5%
Income tax expense	(30,188)	(29,214)	3.3%
Profit for the year	360,397	267,833	34.6%

Non-IFRS Financial Measure

(Unit: RMB'000)

	2019FY	2018FY	YOY(%)
Reconciliation of profit for the year to adjusted profit for the year			
Profit for the year	360,397	267,833	34.6%
Add: Fair value (gains)/losses on financial assets at fair value through profit or loss	(74,672)	10,631	-802.4%
Add: Share-based compensation expenses	100,301	85,910	16.8%
Add: Listing expenses	-	79,266	0.0%
Add: Impairment losses on contract assets	39,765	-	NA
Add: Impairment provision of goodwill resulting from a business combination	422,331	-	NA
Less: Gain from the reversal of the unpaid consideration payables from a business combination	(294,911)	-	NA
Adjusted profit for the year	553,211	443,640	24.7%

Non-IFRS Financial Measure (continued)

(Unit: RMB'000)

	2019FY	2018FY	YOY(%)
Reconciliation of profit for the year to EBITDA and adjusted EBITDA			
Profit for the year	360,397	267,833	34.6%
Add: Depreciation of property and equipment, investment property and right-of-use assets	33,370	7,693	333.8%
Add: Amortization of intangible assets	117,438	86,143	36.3%
Add: Income tax expense	30,188	29,214	3.3%
Add: Interest expense	46,889	51,023	-8.1%
EBITDA	588,282	441,906	33.1%
Add: Fair value (gains)/losses on financial assets at fair value through profit or loss	(74,672)	10,631	-802.4%
Add: Share-based compensation expenses	100,301	85,910	16.8%
Add: Listing expenses	-	79,266	-100.0%
Add: Impairment losses on contract assets	39,765	-	NA
Add: Impairment provision of goodwill resulting from a business combination	422,331	-	NA
Less: Gain from the reversal of the unpaid consideration payables from a business combination	(294,911)	-	NA
Adjusted EBITDA	781,096	617,713	26.4%

Expenses by Nature

(Unit: RMB'000)

	2019FY	2018FY	YOY(%)
Channel costs	1,006,632	975,182	3.2%
Employee benefits expenses	337,569	236,142	43.0%
Promotion and advertising expenses	279,913	297,883	-6.0%
Revenue share to content providers	276,652	215,188	28.6%
Amortization of intangible assets	117,438	86,143	36.3%
Impairment provisions for intangible assets	20,117	14,072	43.0%
Outsourcing expenses for technical services	41,405	13,937	197.1%
Travelling and entertainment expenses	22,019	17,496	25.9%
Professional service fees	10,473	88,522	-88.2%
Cloud computing, bandwidth and server custody fees	20,805	26,416	-21.2%
Rental expenses	3,595	18,146	-80.2%
Impairment provisions for financial assets and contract assets	70,016	30,189	131.9%
Impairment provisions for prepayments	105,176	7,967	1220.1%
Depreciation of property, plant and equipment	9,295	7,693	20.8%
Depreciation of right-of-use assets	23,430	-	NA
Depreciation of investment property	645	-	NA
Auditor's remuneration	6,951	3,200	117.2%
Other tax expenses	3,424	2,728	25.5%
Others	16,388	2,233	633.9%
Total cost of revenue, selling and marketing expenses, administrative expenses, research and development expenses and net impairment losses on financial assets and contract assets	2,371,943	2,043,137	16.1%

Condensed cash flow statement and balance sheet

(Unit: RMB'000)

Condensed consolidated cash flow statement	2019FY	2018FY	YOY(%)
Net cash inflow from operating activities	350,796	206,400	70.0%
Net cash outflow from investing activities	(1,148,532)	(1,171,478)	-2.0%
Net cash inflow from financing activities	197,855	1,473,846	-86.6%
Net decrease in cash and cash equivalents	(599,851)	508,768	-217.9%

Condensed consolidated balance sheet	Dec 31, 2019	Dec 31, 2018	YOY(%)
Current assets	3,101,039	3,267,212	-5.1%
Non-current assets	2,985,723	2,350,859	27.0%
Total assets	6,086,762	5,618,071	8.3%
Current liabilities	1,858,045	2,304,731	-19.4%
Non-current liabilities	283,124	135,234	109.4%
Total liabilities	2,141,169	2,439,965	-12.2%
Total equity	3,945,593	3,178,106	24.1%
Total equity and liabilities	6,086,762	5,618,071	8.3%

Key Financial Ratios and Key Operational Metrics



Key Financial Ratios	2018FY	2019FY
GP Ratio	43.9%	43.9%
Adjusted net profit rate	18.8%	19.8%
Adjusted EBITDA Rate	26.1%	28.0%
Adjusted return on total equity	14.0%	14.0%
Adjusted return on total Assets	7.9%	9.1%
Gearing ratio	43.4%	35.2%
Current ratio	1.42	1.67
Key Operational Metrics	2018FY	2019FY
Average MAUs(millions)	129.2	131.3
Average MPUs(millions)	6.70	5.7
Average ARPPU(RMB)	28.4	31.9

* Our key operational metrics included data from all games published and operated by us. During the year ended December 31, 2019, Cross Gate (Mobile version) (魔力宝贝 (手机版)) and FIFPro World Players' Union (全民冠军足球) were the only two games not published or operated by us, which were published and operated by Tencent.