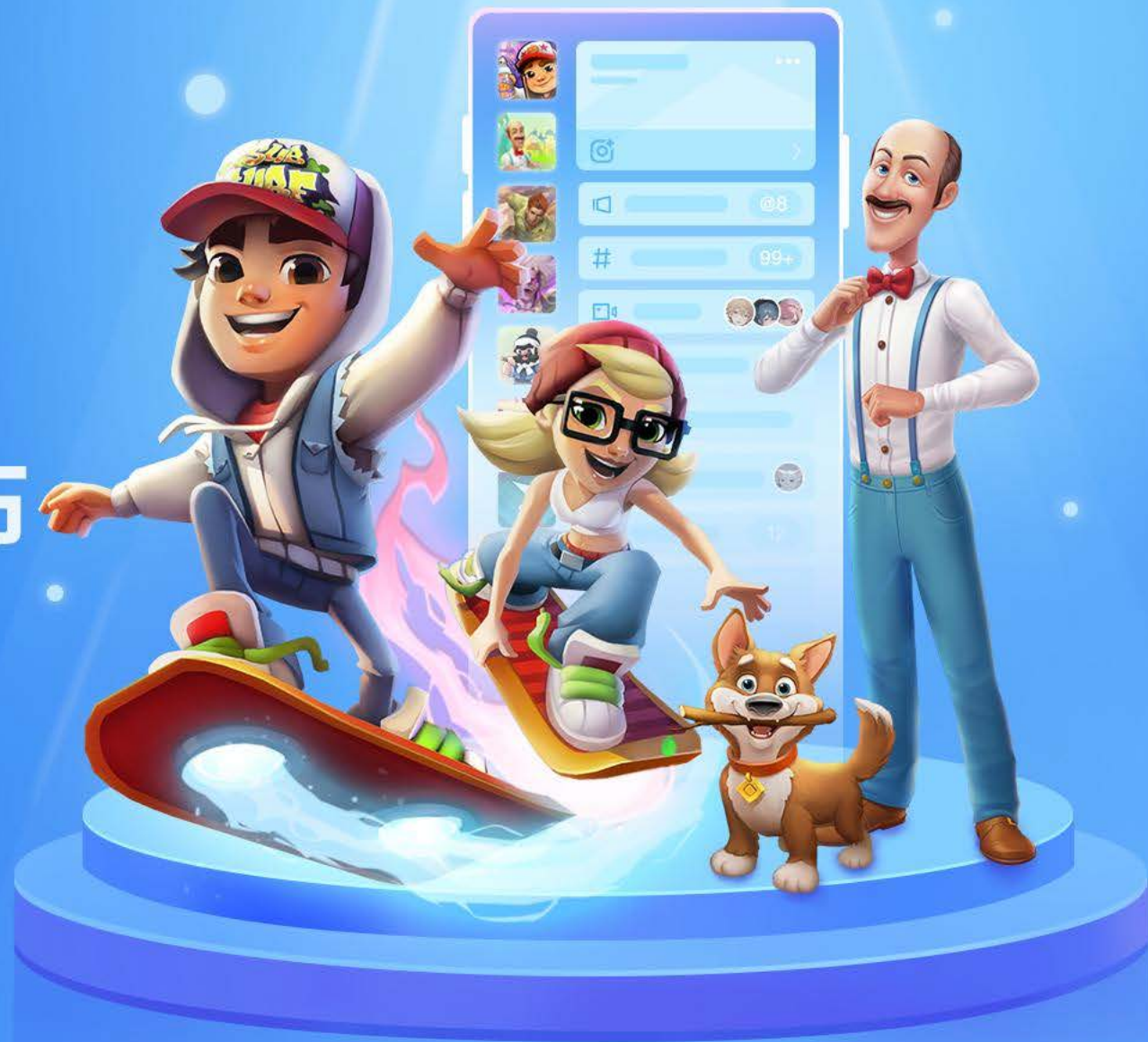


iDREAMSKY

创梦天地 2022年度业绩发布

01119.HK





游戏业务聚焦三条赛道
(消除、竞技、RPG)
专注于自研及运营精品游戏
用户基础&长线运营

基于服务器和频道架构的
大规模用户管理工具
已成为游戏运营的必备工具
用户数和活跃度快速增长

平均月活跃用户 **1.24亿**

平均月付费用户 **590万**

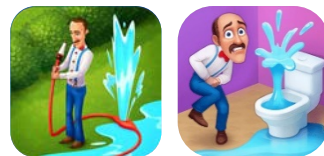
付费用户平均收入 **36.4元**

大用户量、长生命周期、高用户粘性

- 基于Fanbook构建社区导向运营能力，拥有多款长生命周期的国民级游戏
- 持续投入自研，自研游戏取得显著成绩



消除品类



梦幻花园 梦幻家园

- 经典的消除加模拟经营玩法
- 上线超6年
- 全年日均活跃用户付费贡献再创新高



传说中的合合岛 (自研)

- 结合国风的自研合成消除类游戏
- 于2022年11月在中国地区上线

竞技品类



地铁跑酷

- 超10亿安装的长青跑酷手游
- 上线10年
- 月活用户数破亿



神庙逃亡

- 被称为跑酷类鼻祖的经典IP手游
- 上线超过11年
- 2022年月活用户逆势增长

RPG品类



荣耀全明星 (自研)

- 自研横板3D冒险格斗类RPG手游
- 于2021年8月底安卓及iOS双端上线
- 2022年流水超10亿



小心火烛 (自研)

- 自研策略放置卡牌类游戏
- 于2023年1月于国内上线



《卡拉彼丘》

竞技品类
二次元射击

主流品类差异化

- 二次元、美少女射击竞技、弦化纸片人在当前射击品类中具备强差异性
- 研发至今内容热度反馈优异，具备爆款潜质

测试阶段深受用户认可

- 当前产品打磨已至后期，多次测试中核心数据表现高于预期
- **预期PC/Mobile双端均将于23年H2上线**



《二之国》

RPG品类
大型多人在线角色扮演

国际知名IP影响力

- 二之国系列IP经过多代产品打磨，在亚洲范围内具备较高国民度
- 已形成相对成熟的MMO品类研发管线
- 原版授权+针对性本地化改造，提升长线耐玩性

腾讯发行具备流量优势

- 与腾讯深度合作国内发行，腾讯系流量扶持&品类经验提升首发确定性
- **预期将于23年H2上线**

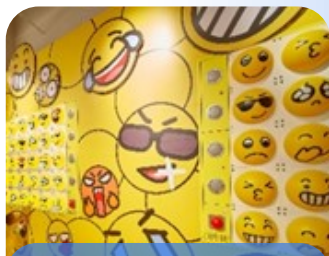


IP衍生品业务：更务实的发展，保持独立经营

创梦天地



O7扭蛋机



互动体验装置



互动体验空间

体验

“好玩的互动体验”
为门店吸引流量

QQfamily

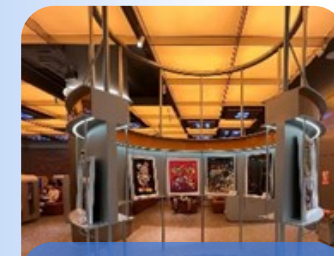


零售

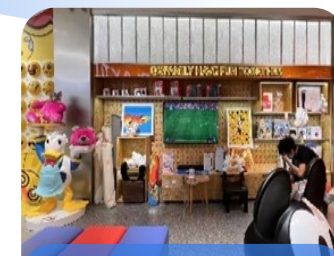
“超值的商品”
「IP属性」
调动消费者情绪



IP+手办



IP+版画



IP+家居

以「体验+零售」的新型业态

为用户提供主机游戏及潮流产品销售

服务于「Z世代」年轻人对美好生活的向往



- 1 低成本获客
- 2 提升用户留存
- 3 促进产品商业化
- 4 提升研发投入确定性



总用户数 **1000万**



日活跃用户数 **100万**

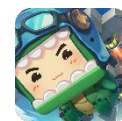
官方入驻游戏 (部分)



地铁跑酷



球球大作战



迷你世界



黑色沙漠



光与夜之恋



卡拉彼丘



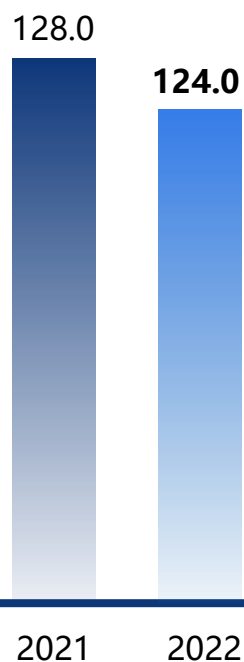
梦幻花园



蜀山: 初章

平均月活跃用户

百万



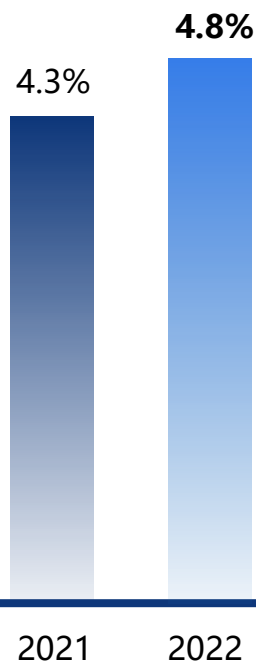
平均月付费用户

百万



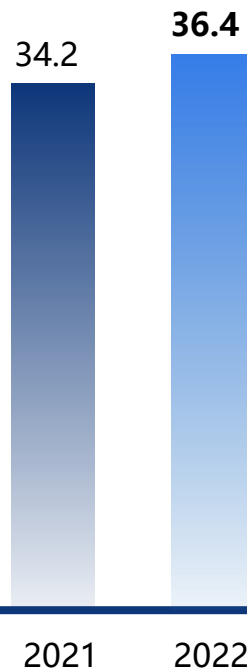
平均月活跃用户付费率

人民币元



月付费用户平均收入

人民币元



- **平均月活跃用户**同期对比略有下降，主要由于公司逐步终止不再符公司游戏业务战略的产品。
- **平均月付费用户**和**付费率**较同期均有所上升，主要来源于10年精品游戏地铁跑酷重回巅峰，月付费用户增加。
- **月付费用户平均收入**较同期增加，主要由于本公司RPG收入比重增加，RPG的付费用户平均收入较高。



2022年总营收

27.3亿元

同比增长

3.7%



2022年游戏收入

25.3亿元

同比增长

10.2%



游戏收入的上涨得益于核心运营游戏的稳健表现，核心自研游戏收入大幅上升；精品发行游戏收入上升明显。



2022年核心游戏营收占比

70%



2022年核心运营游戏：《荣耀全明星》《地铁跑酷》《梦幻花园》《梦幻家园》等。

感谢聆听！



附：创梦天地发展历程

2009-2015:
抓住移动互联技术下的用户增长红利，从发行切入，快速发展

2016-2020:
探索自研游戏，以提升产研能力，寻找第二增长曲线

2021-2023:
集中资源做最确定性的主营业务，更务实、更聚焦

2009

成立深圳市梦域科技有限公司，主要从事移动互联网业务

2011

正式成立深圳市创梦天地科技有限公司，在中国大陆成功发行《水果忍者》《愤怒的小鸟》等手游

2012

成功发行《神庙逃亡》，开始运营网络游戏

2013

成功发行《地铁跑酷》等，并开始游戏自研，获腾讯旗下THL A19 Limited累计投资共计1500万美元，成为腾讯国内唯一投资的手游发行平台

2014

在美国纳斯达克成功上市，成为纳斯达克史上最年轻上市公司

2015

在中国大陆成功发行《纪念碑谷》《苍穹变》等；被德勤评为“深圳成长最快的高科技公司”

2016

自研大型MMO手游，成功发行《坦克之战》《圣斗士星矢-集结》等；9月完成私有化，并于纳斯达克退市

2017

发行《梦幻花园》；与腾讯合作的首家腾讯视频好时光门店在深圳开业

2018

《梦幻家园》；12月在港交所上市；与腾讯云达成战略合作

2019

布局自研，启动《荣耀全明星》等自研项目；于深圳南山主办GameDaily Connect全球游戏开发者大会

2020

与腾讯云正式签署战略合作协议；成功发行自研RTS手游《全球行动》；联合腾讯WeGame共同推出的《星际战甲》国服新版本正式上线

2021

获腾讯授权QQfamily IP品牌，首家QQfamily旗舰店在深圳开业；自研游戏《荣耀全明星》《小动物之星》上线

2022

《地铁跑酷》上线9年，重回iOS游戏免费榜单首并霸榜33天；《传说中的合合岛》手游上线；QQfamily从大湾区走向全国，全国布局40家门店

2023

自研游戏《卡拉彼丘》和《二之国：交错世界》已获版号，预计年内上线；1月Fanbook用户数突破1000万，每日活跃用户达100万