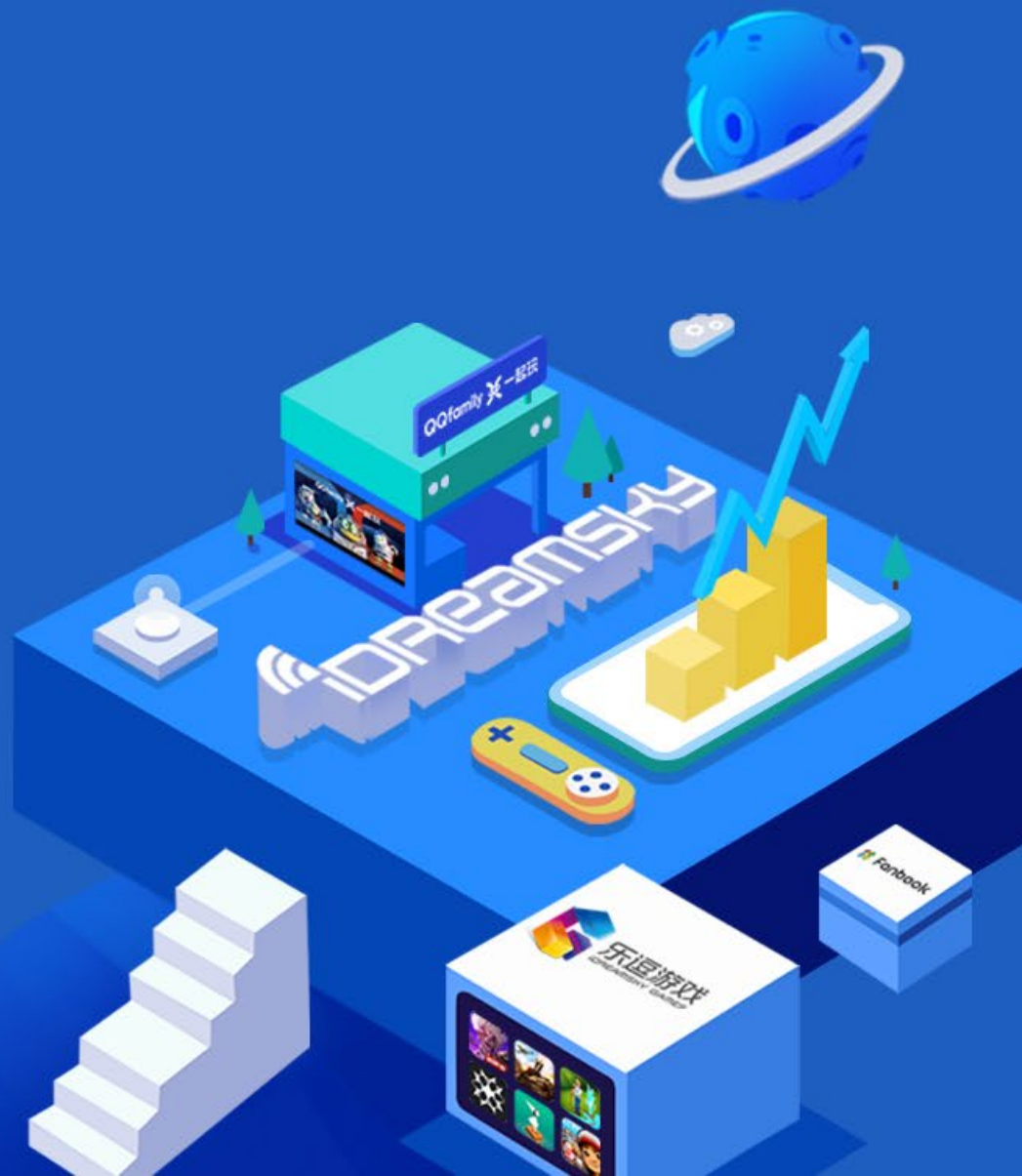




创梦天地 2022年中期业绩发布

股票代码：01119.HK

致力于成为全球领先的科技赋能IP运营商



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”，连同其附属公司统称为“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。本公司及其附属公司、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，而本公司及其附属公司、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。本公司及其附属公司、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附属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。



01 业务概述

BUSINESS OVERVIEW

02 业绩回顾

PERFORMANCE REVIEW

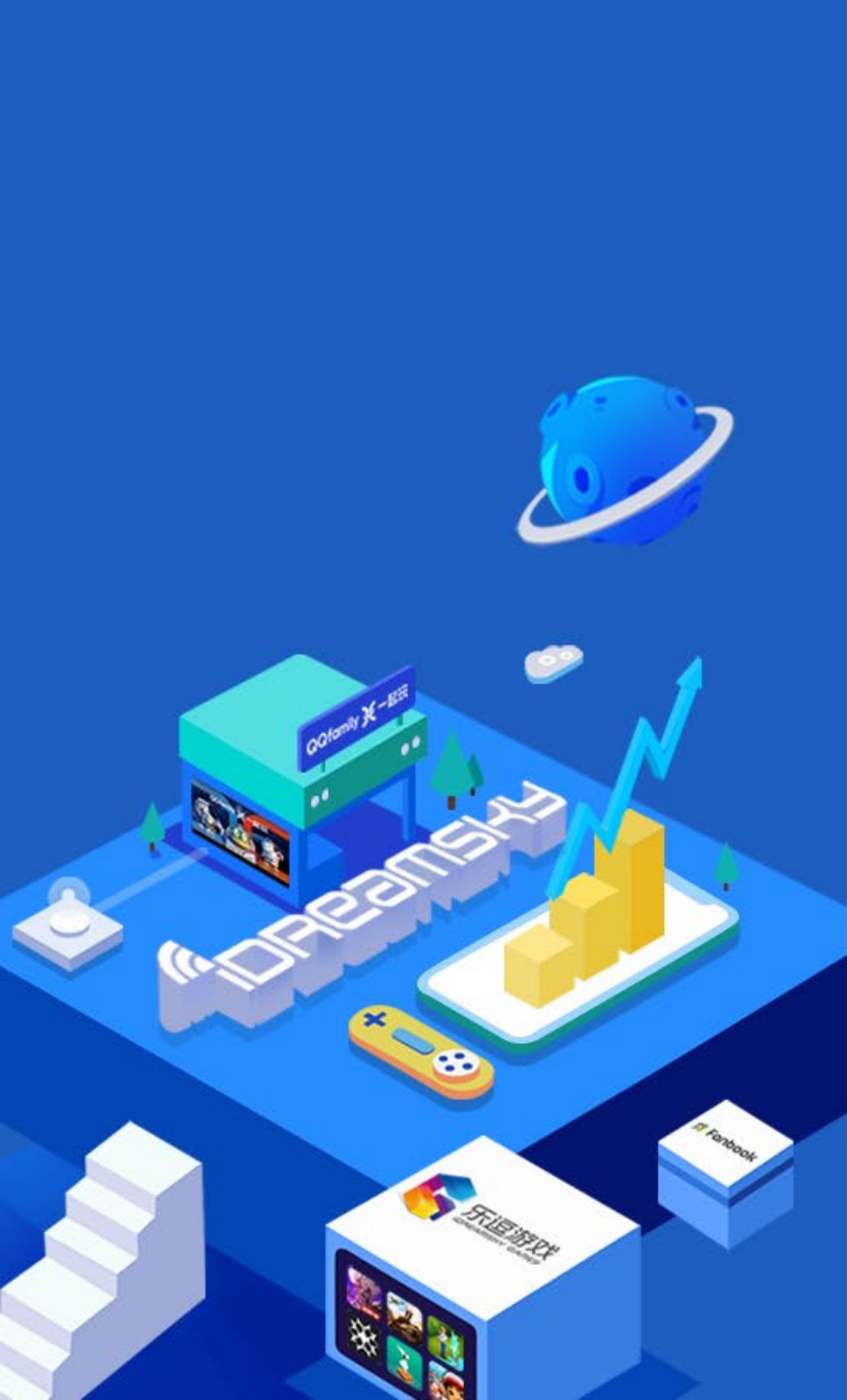
03 问答环节

Q&A SESSION

1

业务概述

BUSINESS OVERVIEW



科技赋能IP，构建多场景的用户体验



聚焦于消除、竞技与RPG三大赛道，专注于自研及运营精品游戏

QQfamily

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



数字化工具

降低用户获取成本，提升IP商业化效率

游戏+衍生品全方位IP能力



数字化用户服务能力



体验

借助Z世代热衷的体验玩法
为门店吸引流量



零售

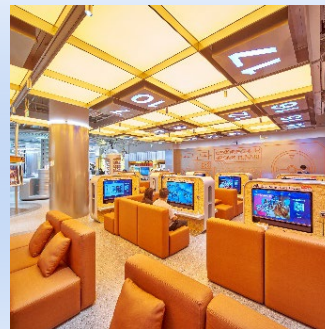
具有「IP属性」、「能够调动
消费者情绪」的高品质商品



互动体验装置



互动体验空间



升级版门店形象已经在8月初落地

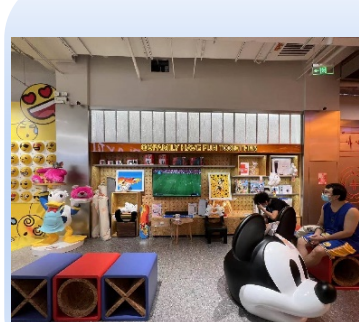
IP+手办



IP+版画



IP+家居

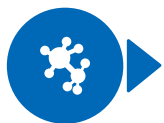


王者荣耀、英雄联盟、Mighty Jaxx中国唯一的线下专柜形象



承办QTX潮玩展 聚合产业资源

- 游戏化逛展
- 线上线下齐头并进
- 聚集大湾区潮流艺术资源



- 2021.03 正式取得腾讯QQfamily IP授权
- 2021.07 全国首家QQfamily门店盛大开业
- 2021.10 与腾讯订立QTX（腾讯潮玩展）承办协议
- 2022.03 应对疫情挑战，开启非门店渠道的探索
- 2022.05 潮流艺术品发行和交易平台——悟酱·Penta Jam上线

截至2022/08/31，已有门店

30 家 (珠三角外门店9家)

预计2022年全年，新增门店约

30家

预计2022年全年产品自研项目

47个

门店客流量排名

位居商圈相关品类**榜首**

非门店渠道收入占比

上半年约20%，预计全年达**30%**

预计IP衍生品业务2022年全年营收约

1.5亿元

聚焦国内一线和新一线城市年轻一代，
用「IP+」服务他们对美好生活的向往



武汉 经开永旺店

开业当日客流量超11,000人次，
当月实现门店盈亏平衡

重庆 来福士店

单月客流量超160,000人次，
当月实现门店盈亏平衡

基于数字化工具运营能力，拥有多款长生命周期的国民级游戏

消除类



经典的二代消除类手游，上线超5年，累计用户过亿

梦幻花园 梦幻家园

梦幻花园 & 梦幻家园

竞技类



7亿用户的长青跑酷手游，通过有效运营活动及开发新的玩法，DAU过千万，付费率、内购流水均创2019年至今的历史新高

地铁跑酷

地铁跑酷

竞技类



被称为跑酷类鼻祖的经典IP手游，上线超过10年，2022年上半年月活用户逆势增长


神庙逃亡

神庙逃亡

持续投入自研，自研游戏取得显著成绩

荣耀全明星

RPG类




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，月流水过亿

荣耀全明星 (自研)

全球行动

竞技类



首款自研RTS游戏，以海陆空多兵种协作和即时战略为主题，已于2019年上线

全球行动 (自研)

消除类



传说中的合合岛
(自研)

结合国风的自研合成消除类游戏, 已于2022年7月30日取得版号并正开启测试, 预计将于2022年下半年海内外同步上线



女巫日记
(自研)

首款自研消除类游戏, 结合欧美奇幻剧情带来新鲜体验, 已于2022年上半年开启测试并计划下半年于海外上线



团子合合屋
(自研)

结合可爱IP的自研合成消除类游戏, 预计将于2022年下半年开启测试并择期上线

竞技类



永恒轮回: 无限
(自研)

自研即时战略战术竞技类手游, 灵活结合单兵发育与团队策略, 入选2021金翎奖“玩家最期待手游之一”, 已于2022年7月11日取得版号



卡拉彼丘
(自研)

自研创新战术射击多端游戏, 已授权腾讯在中国大陆地区发行手游及端游版本

RPG类



小心火烛
(自研)

自研策略放置卡牌类游戏, 已于2022年4月8日取得版号, 预计将于2022年下半年开启测试并择期上线



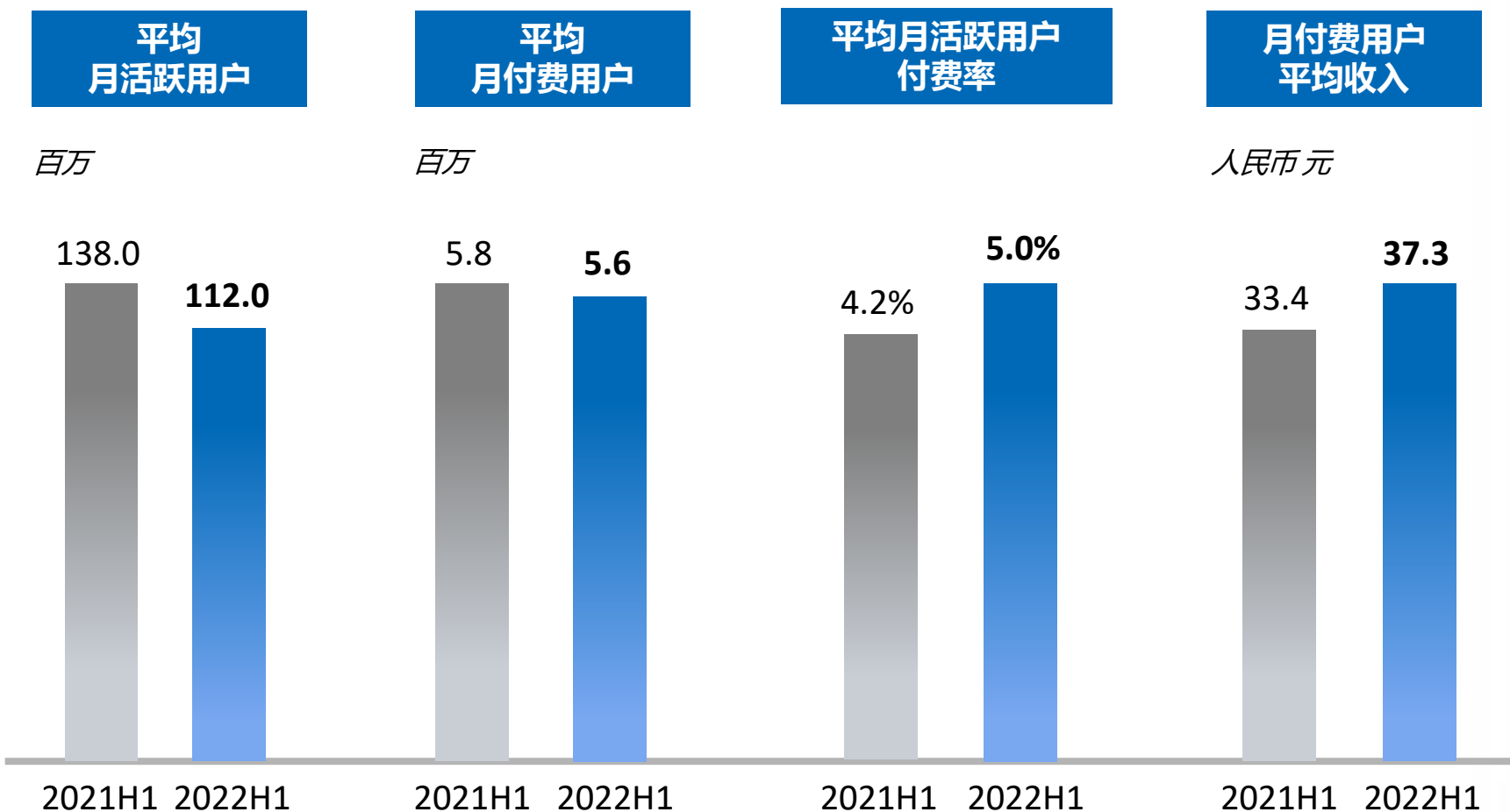
机械起源

多人跨服玩法的赛博朋克奇迹风格MMORPG游戏, 将择期开启测试

MMORPG

开放世界

与腾讯联合开发/运营的MMORPG手游, 以角色扮演形式引领用户在新世界开启冒险探索



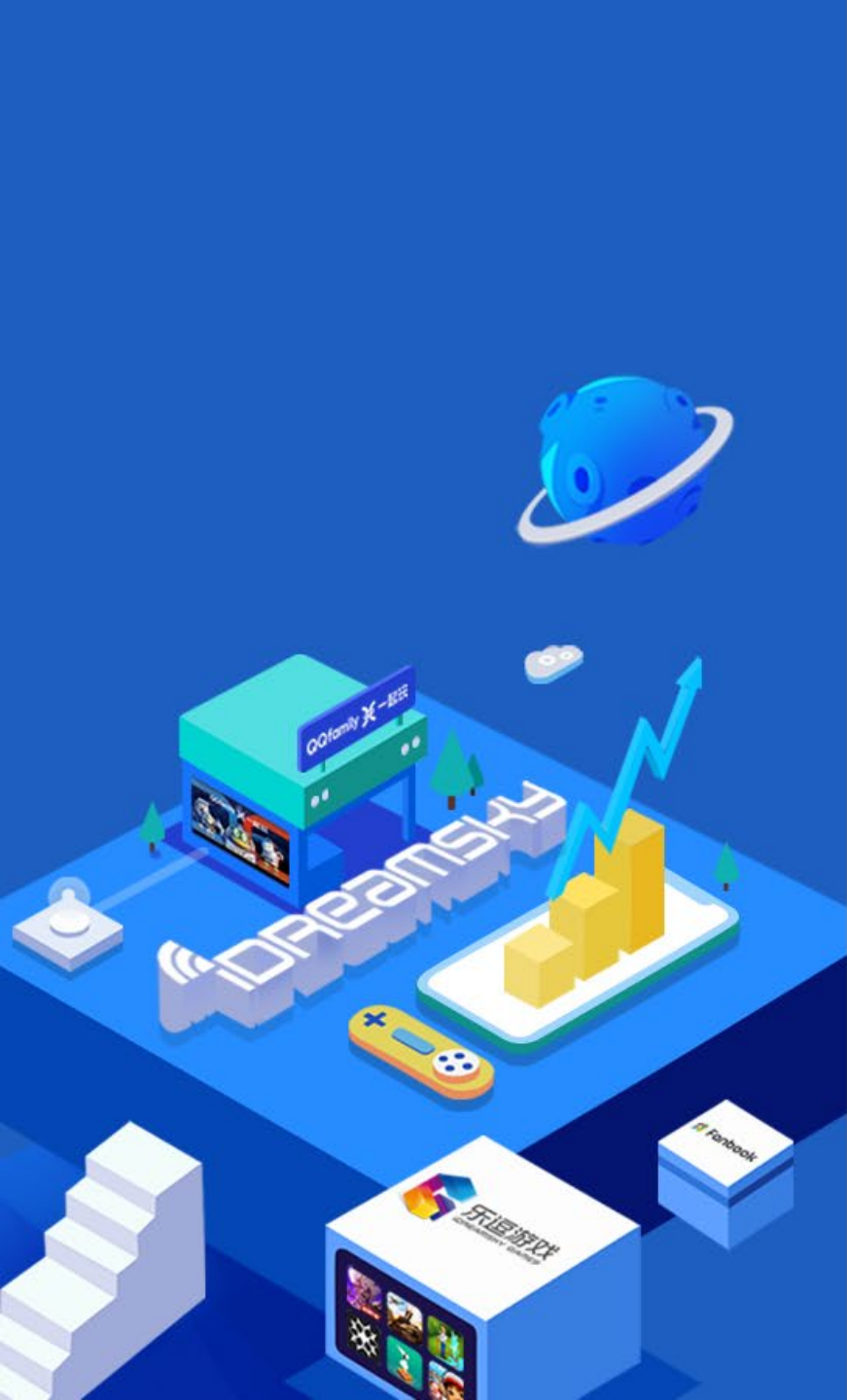
- 2022年上半年平均月活跃用户与平均月付费用户同比下滑，主要是由于我们自2021年以来逐步终止不再符合游戏业务战略的非核心游戏，在运营游戏数量有所减少
- 通过开展有效的运营活动，2022年上半年平均月活跃用户付费率同比提升至5.0%
- 2022年上半年月付费用户平均收入同比有所增长主要是由于RPG游戏收入占比增加，而RPG游戏的月付费用户平均收入较高

* 我们的主要运营指标包括由我们发行及运营的所有游戏的数据。截至2022年6月30日止六个月，魔力宝贝（手机版）、全民冠军足球及全球行动三款游戏并非由我们发行或运营。

2

业绩回顾

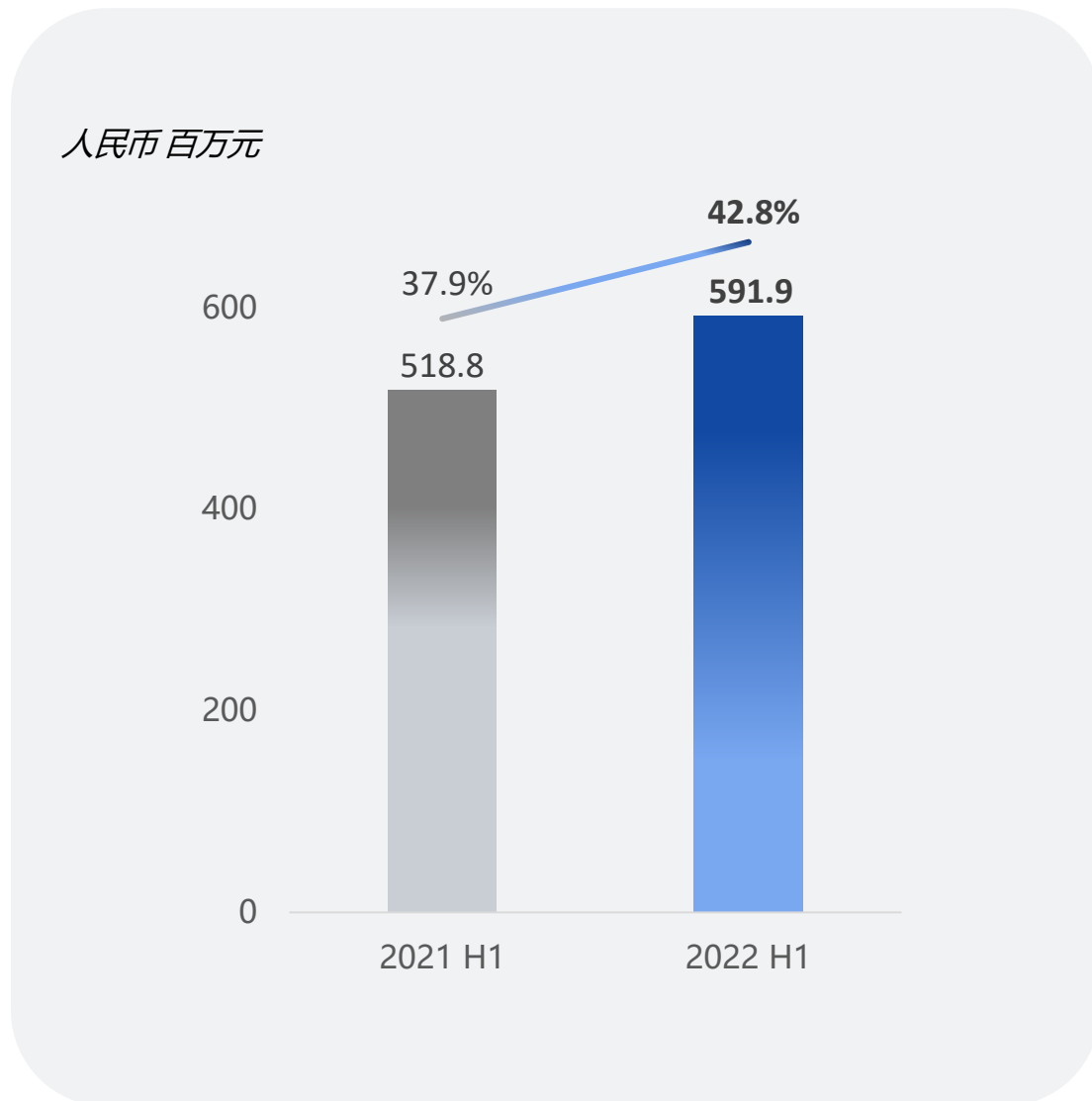
PERFORMANCE REVIEW



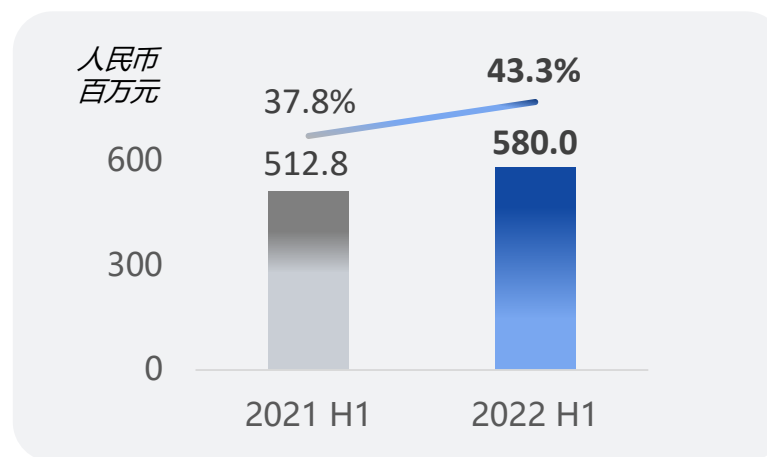
人民币百万元	2021 H1	2022 H1	同比变动
收入	1,367.1	1,381.5	+1.1%
游戏及信息服务收入 ¹	1,355.2	1,339.6	-1.2%
IP衍生品收入	11.8	41.9	+254.1%
毛利	518.8	591.9	+14.1%
期间亏损	(68.0)	(222.0)	+226.7%
经调整期间利润/ (亏损) ²	44.4	(156.9)	-453.7%

1. 2022年上半年，游戏及信息服务收入中，游戏收入逆势同比增长8.0%至约人民币12.84亿元，主要得益于我们核心运营游戏的稳健表现
2. 经调整期间利润/亏损乃源自我们的期间利润/亏损，惟不包括股份酬金开支、金融资产公允价值损益、分类为以公允价值计量且其变动计入损益的金融负债可换股债券之公允价值变动、可换股债券的利息费用、合约资产减值亏损及联营企业投资的减值拨备（如有）

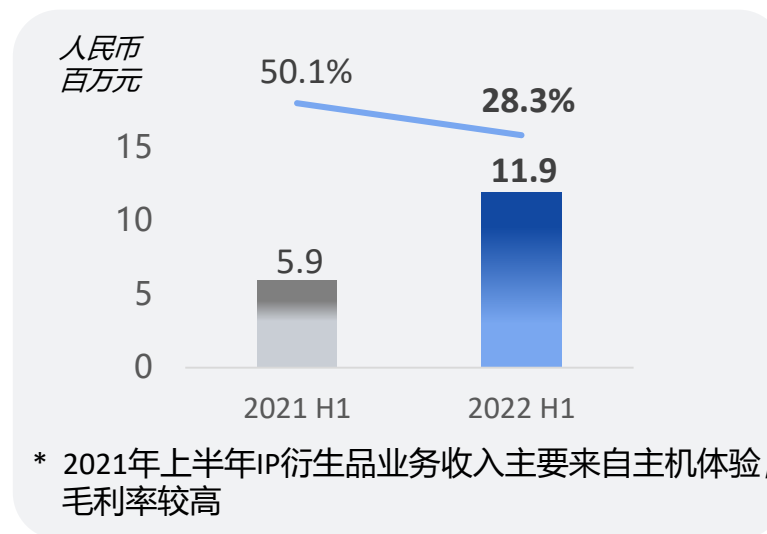
综合毛利及毛利率



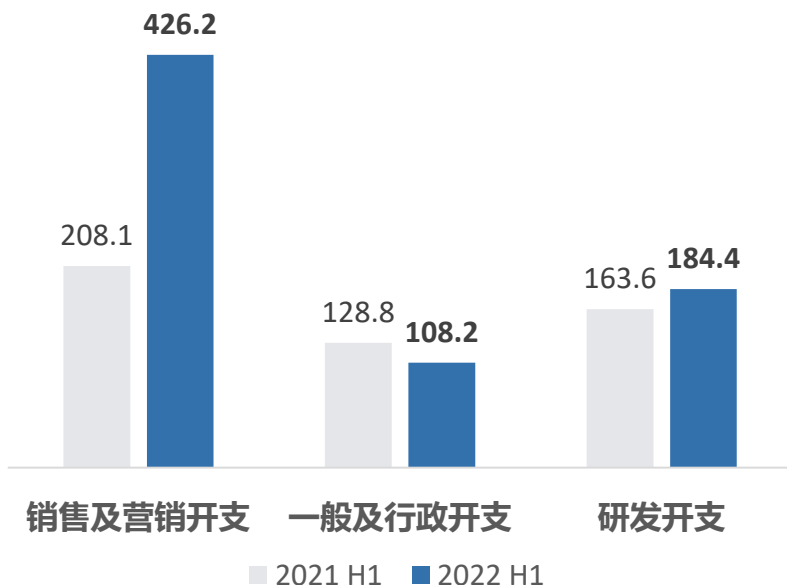
游戏业务毛利及毛利率



IP衍生品业务毛利及毛利率



人民币 百万元	2021 H1		2022 H1	
	绝对值	占收入百分比	绝对值	占收入百分比
整体营运开支	500.5	36.6%	718.8	52.0%
销售及营销开支	208.1	15.2%	426.2	30.9%
一般及行政开支	128.8	9.4%	108.2	7.8%
研发开支	163.6	12.0%	184.4	13.3%



- 销售及营销开支同比增长104.9%，主要是因为：1) 移动游戏推广开支增加，尤其是我们以买量方式对《荣耀全明星》进行持续推广，对本期间产生阶段性影响，预计2022年下半年逐步收回前期买量支出；2) IP衍生品业务板块，包括悟酱、QTX潮玩展等项目的营销投放增加；3) 数字化工具的营销及推广支出增加
- 一般及行政开支同比下降15.9%，主要是因为本集团的管理效率不断提升
- 研发开支同比增长12.7%，主要是因为本集团：1) 在核心自研游戏研发和IP衍生品新品开发方面持续投入；2) 增加了对数字化工具的投入

- 综合毛利率大幅提升4.9个百分点至42.8%



- 在具有确定性的核心业务上持续投入



- 自研游戏收入占比持续提升，带动游戏业务毛利率明显增长



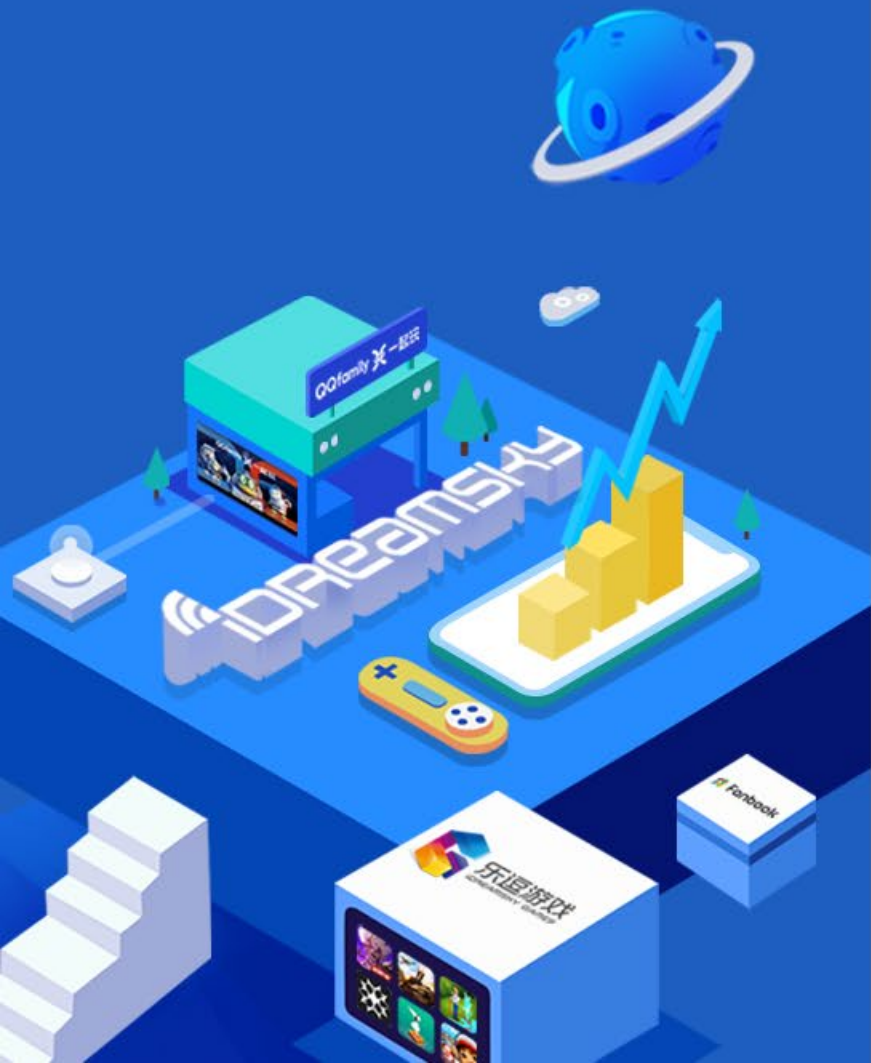
- IP衍生品业务规模初现，收入同比增长254.1%



3

问答环节

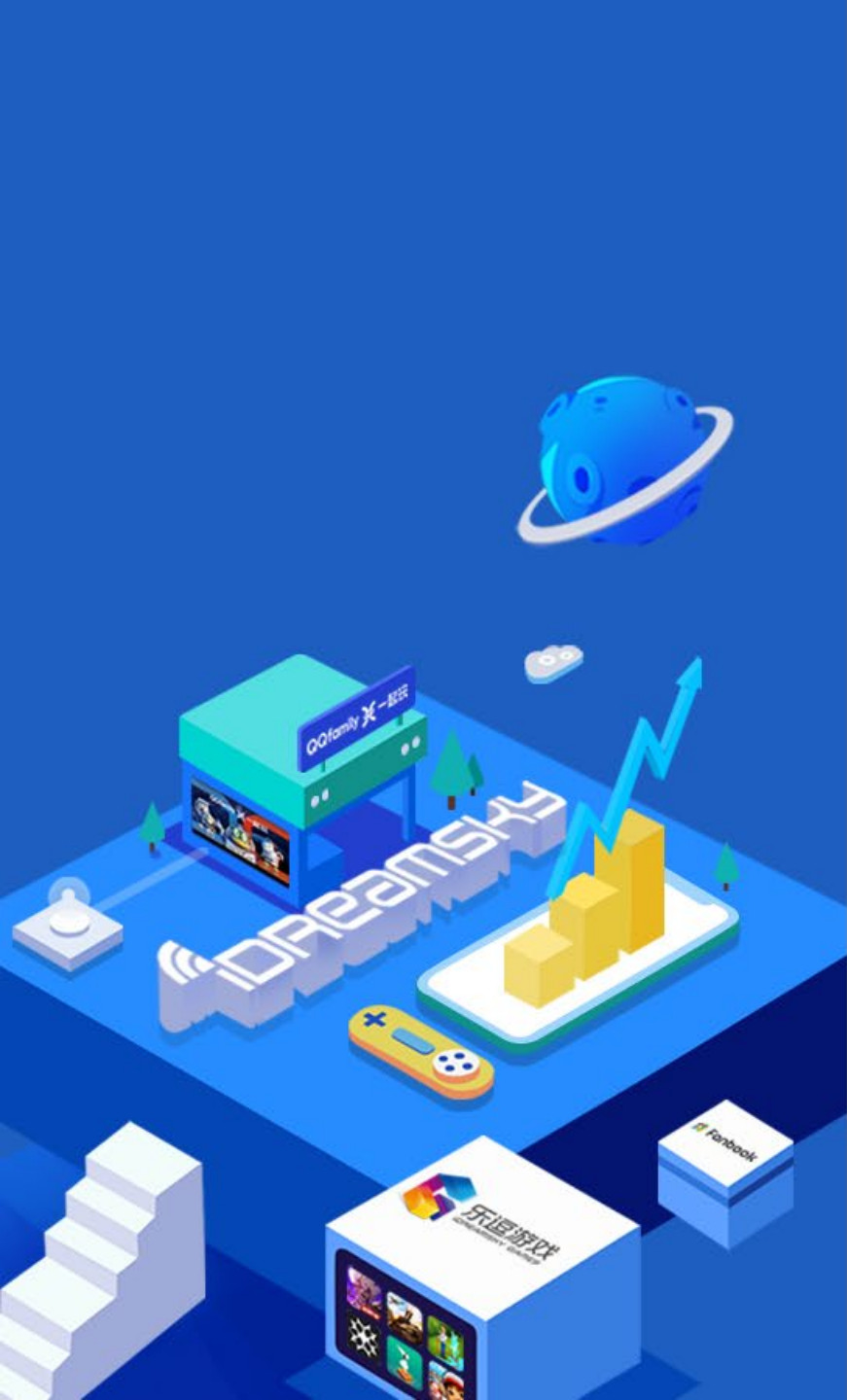
Q & A SESSION



THANKS!

创梦天地
iDREAMSKY





附录

APPENDIX

