



创梦天地科技控股有限公司

股票代码：1119.HK

(于香港联交所主板上市)

2024年3月



业务概述：具备全球研运一体能力的游戏公司



游戏业务

专注于自研及运营精品游戏
聚焦休闲、竞技、RPG三条赛道



Fanbook

专注于社区驱动产品增长
拥有千万级用户社区平台

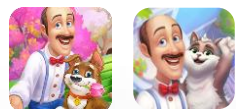


大用户量、长生命周期、高用户粘性

长线运营游戏稳健增长

通过持续内容更新、IP联动、社区运营，确保长线运营基本盘稳健增长。2023年《梦幻花园》和《梦幻家园》营收同比增长50%，稳占品类TOP3、iOS畅销榜前二十；《地铁跑酷》稳居iOS下载榜前十；《机甲战队》国内首发登上射击品类第七。

持续内容更新



梦幻花园 梦幻家园

10个

全新版本

9款

全新皮肤



地铁跑酷

12个

全新版本



机甲战队

新上线

国内唯一一款写实机甲风实时对战游戏

IP联动



地铁跑酷 X 奥特曼



地铁跑酷 X 柯南



地铁跑酷X植物大战僵尸2



梦幻花园 X 长草颜团子

社区运营



稳健增长

营收同比增长**50%+**
稳占品类**TOP3**
中国iOS畅销榜**前二十**

稳居中国iOS游戏

下载榜前十

首发登上射击品类**第七**

自研游戏高质量交付

《卡拉彼丘》立住了二次元射击赛道，成为全球首款二次元竞技射击游戏。



多端产品

	PC端	手游端	主机端
大陆	24年2月已公测	24年上线	待上线
海外	24年4月开启日韩、欧美测试，预计Q4上线		



入选2023年度中国电竞产业年会电竞表演赛



《卡拉彼丘》亮相中东LEAP科技展



赛季运营

S1	S2	S3
4种模式 7张地图 12个角色 3个月/赛季	新增绯莎角色 新增花明弓道馆地图 新增靶场挑战玩法 3个月/赛季	7种模式，11张地图，16个角色 调整为2个月/赛季 举办校园赛、城市赛等



数据情况

用户新增	日均活跃量	用户留存	日人均在线时长
130% ↑	60% ↑	10% ↑	120m

自研游戏高质量交付



荣耀全明星

稳居横版格斗类RPG手游第一，
与知名国漫IP《少年歌行海外仙山篇》深度联动，
持续开发新内容，引入新玩法、新职业



二之国：交错世界

国服版由腾讯与创梦天地联手研发，
24年2月手游正式上线，
全球性IP，新增大量国服专属内容



三角洲行动

已开启大规模PC测试，
预计24年Q4多端上线

在当下环境中，用户社区驱动产品增长尤为重要

新增社区
40000+个

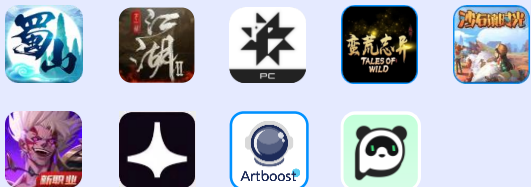
100万人
社区10+个



10万人
社区20+个



万人
社区100+个



Fanbook

Fanbook是“频道社区”理念的先行者，深度连接生产者与消费者，实现了两端的高效互动与协同。

交易额

超2亿

同比2022年增长近
50%

优秀创作者

5000+人

作品曝光量

各平台累计作品曝光量
20亿+次

持续利用AI落地应用场景和提升产研效率

凭借我们产品矩阵的多样化用户触点和独特的用户数据积累，不断将新的AI技术融入各种场景中。

AI提效



《二之国:交错世界》角色设计



《梦幻花园》农场版本新NPC立绘

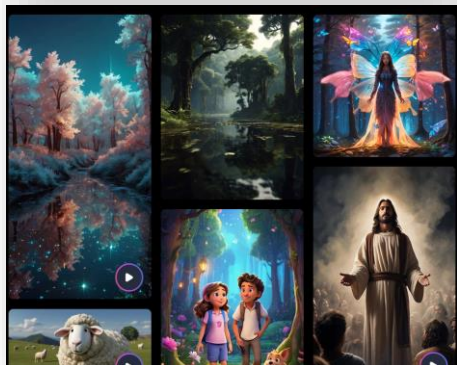
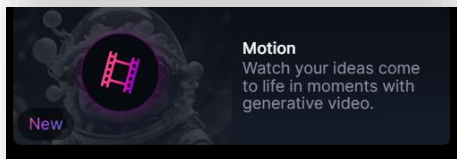
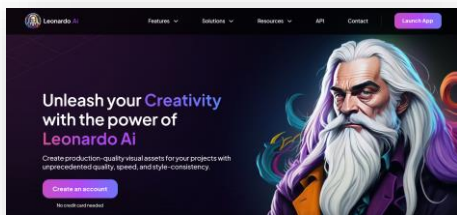


《地铁跑酷》宣传KV

AI NPC



Leonardo AI



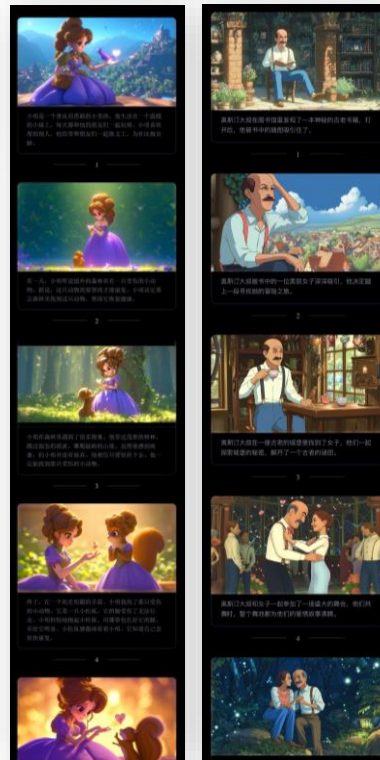
AI陪伴



简介: 有问必答



AI故事绘本大师



2023年业绩亮点



总营收

19.2 亿元

毛利率

37.3% (经调整)



经调整利润

1.4 亿元

扭亏为盈



经营性现金流净流入

2.5 亿元

同比增长

169.4%



核心休闲游戏营收同期增长

47%

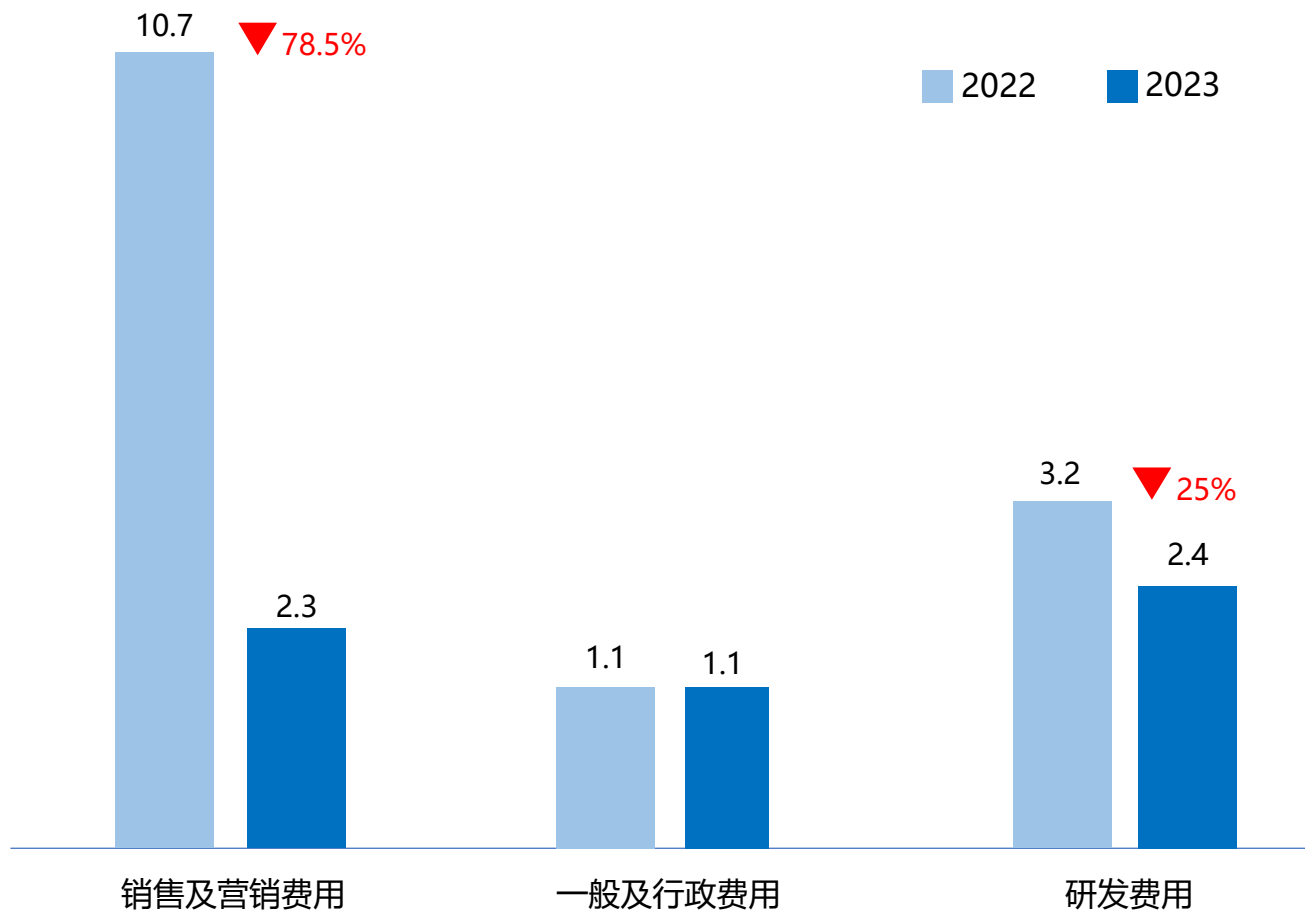


得益于持续聚焦主业，我们的核心游戏营收实现了稳健增长，其中核心休闲游戏收入较去年同期增长47%，同时毛利率也有所提升。

2023年核心休闲游戏：《梦幻花园》《梦幻家园》等。

2023年业绩亮点

成本费用 (亿元)



销售及营销费用：不断提升的获客效率以及精细化运营，带来销售及营销费用的大幅下降。

一般及行政费用：不断优化集团内部组织结构，增加前端业务的聚焦度，同时提升组织管理效能，达到科学的降本增效。

研发费用：随着Fanbook基础功能的成熟，我们在这款产品上的投入减少，同时我们将AIGC技术应用于游戏研发中，切实提高了研发效率，带来了游戏研发成本的降低。

公司发展历程

2009年

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年

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年

开始运营网络游戏。

成功发行《神庙逃亡》。

2013年

成功发行全球经典跑酷手游《地铁跑酷》。

获腾讯旗下THL A19 Limited投资，成为腾讯在国内投资的唯一一家手游发行平台。

2014年

在美国纳斯达克成功上市，成为当时纳斯达克史上最年轻上市公司。

2015年

在中国大陆成功发行“史上最美手游”《纪念碑谷》。

发行《苍穹变》。

被德勤评为“深圳成长最快的高科技公司”。

2016年

自研大型MMO手游，成功发行《坦克之战》、《圣斗士星矢-集结》等产品。

9月完成私有化，并于纳斯达克退市。

2017年

成功发行位列全球移动游戏收入TOP10的《梦幻花园》。

与腾讯合作的首家腾讯视频好时光门店开业。

2018年

12月登陆港交所（股票代码1119），索尼、京东作为基石投资者。

主办首届澳门电竞嘉年华。

成功发行《梦幻家园》。

腾讯代理发行《全民冠军足球》、《魔力宝贝》。

2019年

布局自研，启动《荣耀全明星》等自研项目。

主办 Game Daily Connect 全球游戏开发者大会。

2020年

与腾讯云达成战略合作。

成功发行自研RTS手游《全球行动》。

联手京东举办2020京东全国校园赛。

联合腾讯WeGame，共同推出《星际战甲》国服新版本。

2021年

上线自研游戏《荣耀全明星》、《小动物之星》。

自研游戏《卡拉彼丘》授权腾讯国内独代发行。

与腾讯联合运营《黑色沙漠》。

与华为达成战略合作，共同探索优质内容生态。

与星竞威武达成战略合作，打造专业电竞赛事生态。

获腾讯授权QQfamily IP，首家QQfamily旗舰店开业。

2022年

9岁的《地铁跑酷》重回iOS游戏免费榜首并霸榜33天。

自研国风休闲合成手游《传说中的合合岛》上线。

横版ARPG手游《荣耀全明星》流水破10亿。

QQfamily从大湾区走向全国，全国布局40家门店。

《二之国：交错世界》获得版号。

2023年

《卡拉彼丘》《三角洲行动》获得版号。

Fanbook用户数突破1000万，每日活跃用户达100万。

自研游戏《卡拉彼丘》8月3日不删档上线。

QQfamily实现独立运营

2024年

《机甲战队》国服版1月18日正式上线。

《卡拉彼丘》客户端2月1日正式公测。

《二之国：交错世界》国服版2月28日不删档上线。

与SCCC达成战略合作，推进沙特游戏电竞发展。

参展中东最大的LEAP科技展。

IDREAMSKY

感谢聆听

2024年3月

