



# 创梦天地科技控股有限公司

股份代号：1119

(于香港联交所主板上市)

2023年8月



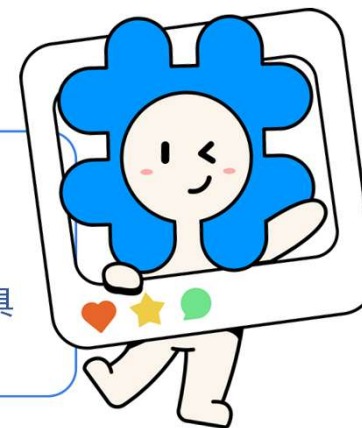


## 游戏业务

专注于自研及运营精品游戏  
聚焦三条赛道  
消除 + 竞技 + RPG

## Fanbook

社区驱动产品增长  
千万级用户增长与运营的必备工具



大用户量、长生命周期、高用户粘性

## 全球精品游戏本地化发行



梦幻花园



梦幻家园



地铁跑酷



神庙逃亡

## 自研游戏面向全球



荣耀全明星



卡拉彼丘



三角洲行动

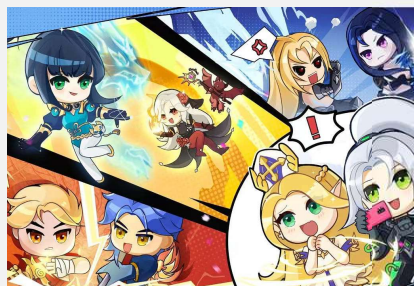


二之国:交错世界

# 在线精品游戏稳健增长

# 创梦天地

## 基于源代码的版本持续更新



## IP联动



奥特曼

名侦探柯南

拳皇



长草颜团子

故宫

## 社区运营

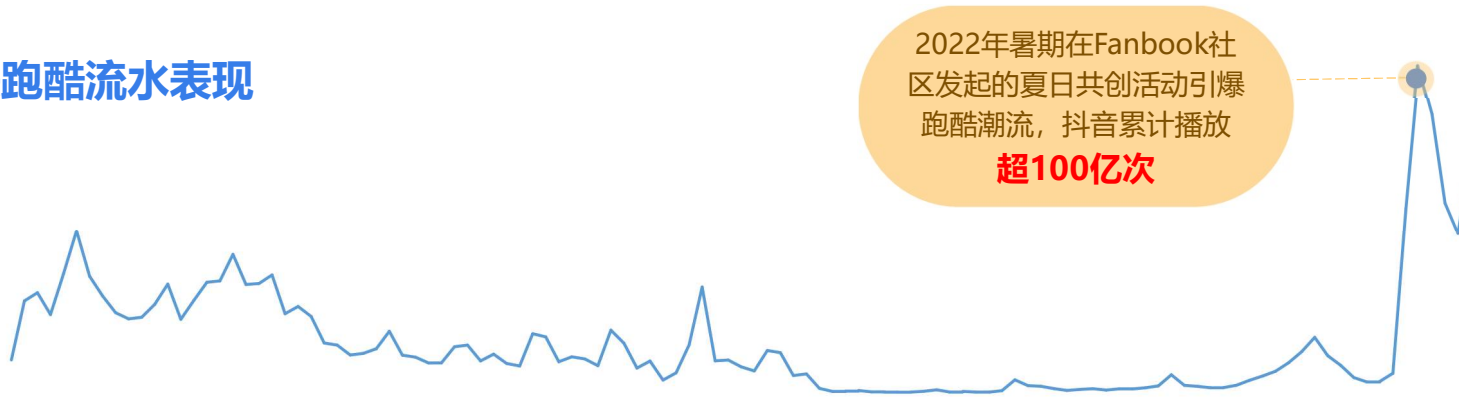






## 地铁跑酷流水表现

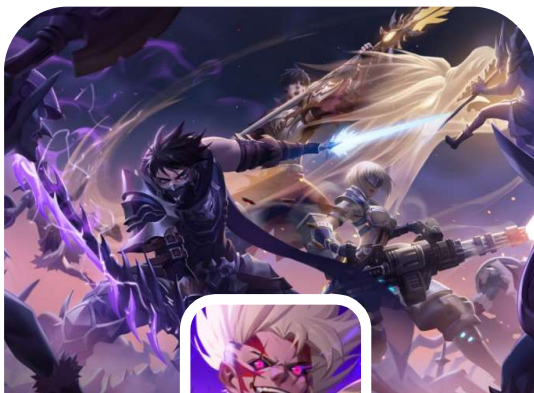
版本持续优化  
游戏自带高社交属性  
采用成功的运营策略  
更多传播和裂变的可能性



## “梦幻”系列流水表现

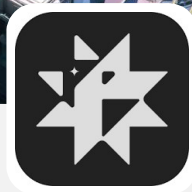
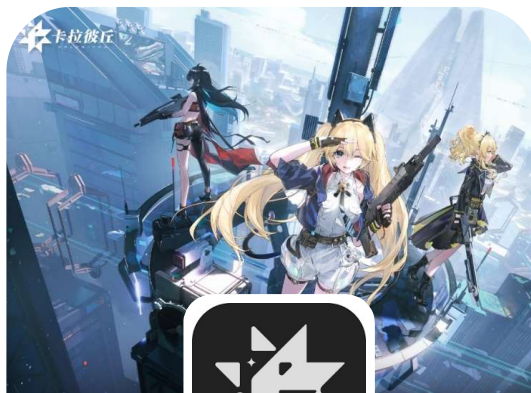
持续推出优质主题内容  
不断优化社交功能  
精准满足用户深层需求





## 荣耀全明星

上线2年依然稳定  
在动作冒险游戏排行榜前列，  
计划布局全球发行策略



## 卡拉比丘

行业首款“弦化”玩法+二次元题材  
的竞技射击游戏，  
PC端于8月3日不删档公测，  
未来还有手游版和全球发行计划



## 二之国：交错世界

吉卜力画风的  
异世界奇幻冒险RPG手游，  
已获版号，预计今年Q3付费测试

# 卡拉彼丘：行业首款“弦化”玩法+二次元题材的竞技射击游戏

创梦天地



支持多端

	PC端	手游端	主机端
大陆	8.3不删档公测 *由腾讯发行	2024年上线 *由腾讯发行	待上线
海外	计划24年开始全球发行	待上线	待上线



内容驱动增长

## 01. 玩法更多样

现有2种模式、4张地图  
未来将持续推出新模式

## 02. 角色更丰富

现有12个角色  
未来将持续推出新角色

## 03. 活动更深化

3个月为一赛季  
随着赛季更新，竞技生态逐步深化



不删档公测数据

## 平均周活跃

70万+

## 用户平均日在线时长

120分钟+

## ARPPU (公测至今)

200元+

# Fanbook: 用户社区驱动产品增长

创梦天地

携手用户做研发、社区口碑促增长、拥抱AI提效率

交易额

超1亿

新增社区

2000+个

7-8双月新增4000+个

优秀创作者

3000+人

百万曝光级别创作者230人

作品曝光量

10亿+次

各平台累计作品曝光量

AI绘画作品

100万+条

已落地文生图、图生图、  
文生视频等能力

社区规模

100万人社区10个



10万人社区22个



万人社区100+个



\*以上均为2023H1数据



## 2023H1业绩亮点

创梦天地



总营收

**11.2 亿元**

毛利率

**45.1%**



经调整利润

**2 亿元**

同比增长

**495.5%**



经营性现金流净流入

**2.5 亿元**

同比增长

**9969.3%**



核心游戏营收同期增长

**20%+**



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，核心游戏收入较去年同期增长超20%，同时毛利率也有所提升。

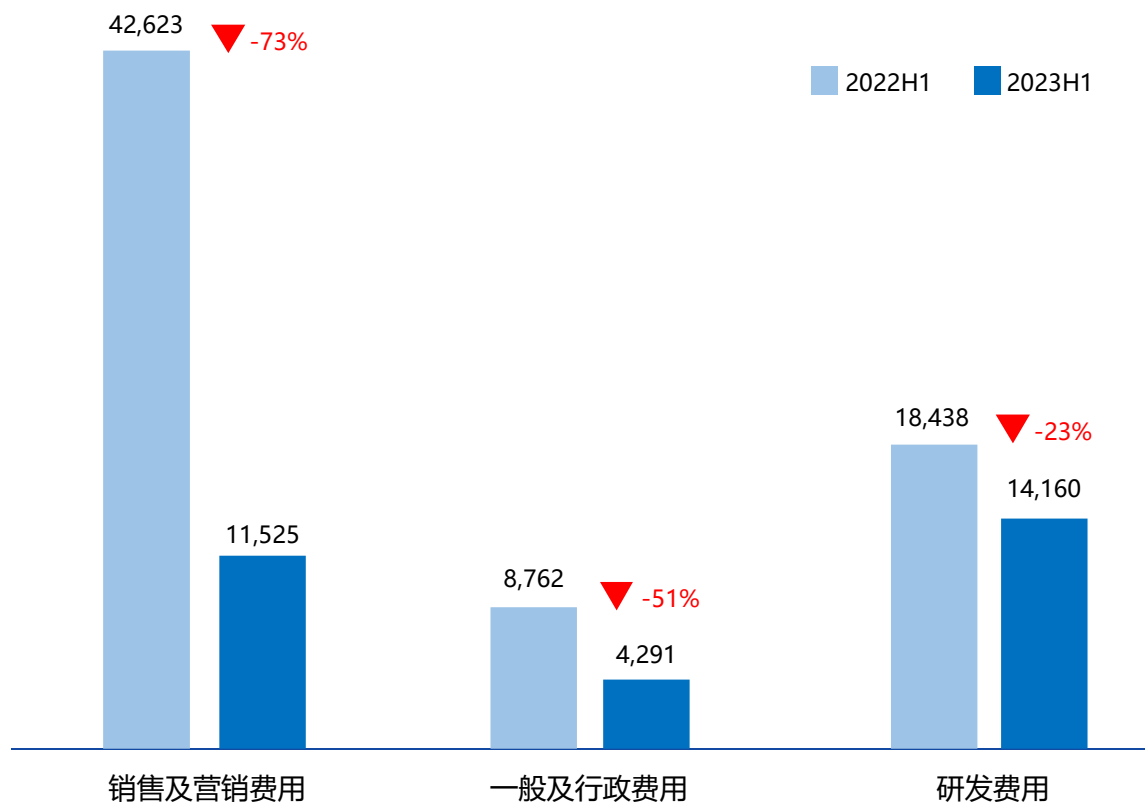
2023年H1核心运营游戏：

《荣耀全明星》《地铁跑酷》  
《梦幻花园》等。

## 2023H1业绩亮点

创梦天地

成本费用 (万元)



**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：**2022年下半年以来我们聚焦重点游戏的开发，封存了部分在研项目。

# 公司发展历程

创梦天地

## 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《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》授权腾讯国内独家发行。  
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。

iDREAMSKY

# 感谢聆听！

2023年8月

