



# 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)

2025年3月



# 业务概述：具备全球研运一体能力的游戏公司



# 海外精品发行沉淀能力，新品激发增长势能

海外精品游戏发行业务是公司成熟模式，我们坚持长生命周期运营，聚焦引入具有独特优势和垂直细分品类的产品，通过精细化获客和客户服务、持续迭代内容、提升用户LTV\*，构建稳健的业务基本盘。2024年，经典游戏持续贡献营收。

## 持续内容更新



地铁跑酷

12个

全新版本

45个

全新自研角色



梦幻花园



梦幻家园

10个

全新版本

## IP联动



地铁跑酷 | 奥特曼



地铁跑酷 | 奶龙



梦幻花园 | 敦煌



梦幻花园 | 甄嬛传

## 社区运营



## 稳健增长

TOP10 多渠道热门榜

40%+ 版本付费率提升

历史新高 营收持续增长

10%+ 日活跃用户平均  
付费金额同比增长

## 海外精品发行沉淀能力，新品激发增长势能

2024年，新上线的《机甲战队》、《传奇商店》取得亮眼的业绩，成为新的长青游戏，为发行业务带来更持续的业绩增长。目前，公司还储备了多款海外精品游戏，保障营收强劲增长。



### 机甲战队

国内首款写实机甲风实时对战游戏

**国服版营收位居全球机甲射击类游戏前五**

深耕机甲文化爱好者和策略竞技深度用户群体



### 传奇商店

工具中台×社区裂变，重塑模拟经营赛道

**2024年12月上线，营收远超海外同期**

验证“工具赋能-生态反哺”的创新模式



### 冲冲奇兵

融合塔防、策略与卡牌元素的创新手游

**预计2025年内上线**

海外深耕积淀产品力与良好口碑

# 自研创新驱动全球布局，多端IP构筑核心壁垒



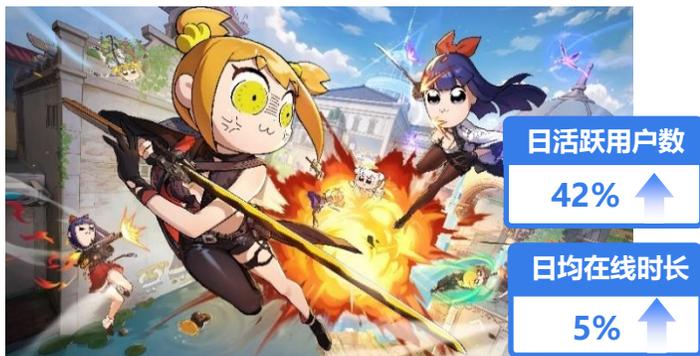
## 赛季运营

已推出21个角色、21张地图、9种模式



## 大众赛事体系

组织4届高校赛，超300所高校参与



## 大头模式 (2024年11月推出)



## 生化模式 (2025年3月推出)



## 炸弹派对模式 (计划2025年H1推出)

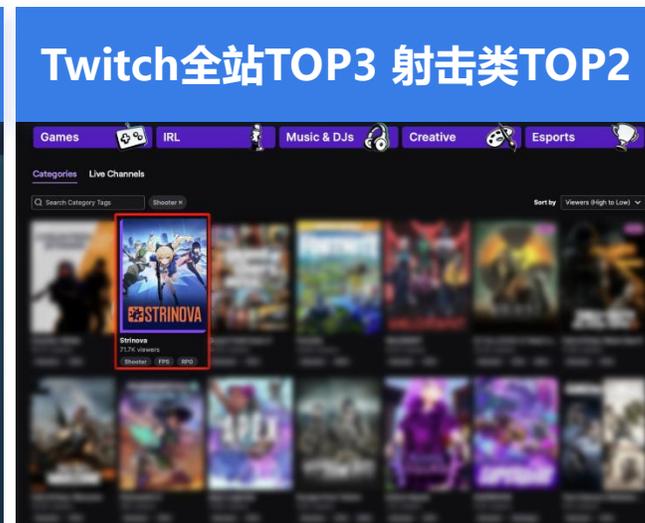
《卡拉彼丘》持续推出全新休闲玩法，提升游戏口碑与用户活跃度

# 自研创新驱动全球布局，多端IP构筑核心壁垒

《卡拉彼丘》PC端于2024年11月全球上线，登顶Steam平台“新品榜”和“热门免费游戏榜”，同时登上Twitch直播游戏榜Top3、射击游戏榜Top2。在美国、日本、欧洲等地区收获大批忠实用户，并连续四周稳居Steam日本地区每周热销榜前十名。



海外表现亮点



全球多端上线

	PC端	手游端	主机端
大陆	2024年2月已公测	已进入测试阶段 计划2025年内全球上线	已进入测试阶段 计划2025年内上线主机平台
海外	2024年11月已全球公测 平台：Steam、Epic Games、官网等		

# Fanbook驱动用户服务提升, AI助力产研和运营提效

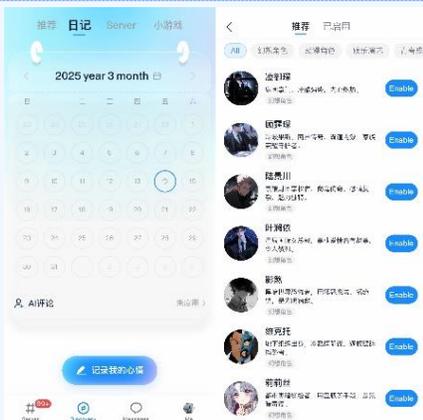


社区平台Fanbook是连接、管理与服务用户的桥梁，正加速推动AI工具的普惠化应用。我们将AI融入到游戏研发的各个环节，并与腾讯云成立联合创新实验室，聚焦AI助力游戏研发提质增效。

## 助力社区运营



### AI客服

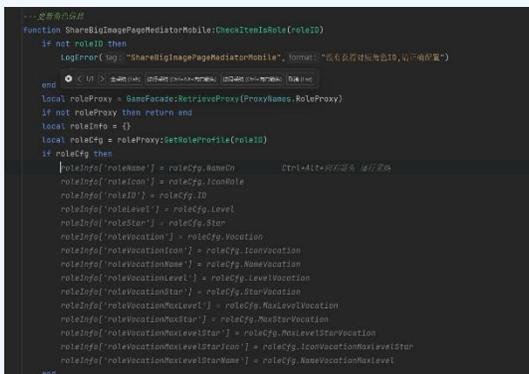


### AI日记

## 赋能产研提效



### AI代码审查

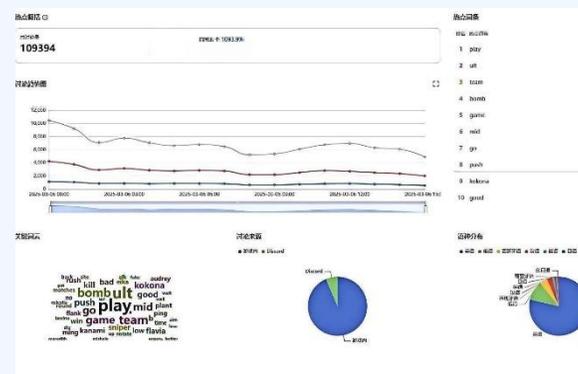


### 编程场景全流程智能化

## 提升运营效率



### 完成大模型部署



### 用户声音AI聆听平台

# 2024年业绩概况



总营收  
**15.14 亿**  
元



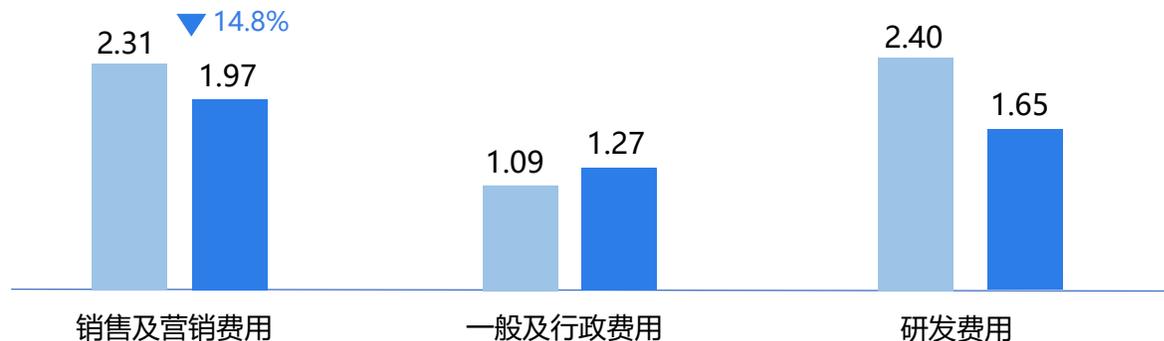
经营性现金流净流入  
**1.52 亿元**



经调整净亏损  
**0.30 亿元**

## 成本费用 (亿元)

2023 2024



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。

同期对比略有增加，主要原因为专业服务费用等增加。

较去年同期下降明显，主要是随着Fanbook基础功能成熟后，我们的投入逐渐减少，同时我们将AI融入到游戏研发的各个环节，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。

## 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

成功发行《机甲战队》、《传奇商店》国服版。

《卡拉彼丘》PC端完成国服及全球公测；加入电竞世界杯。

与SCCC达成战略合作，推进沙特游戏电竞发展。

与腾讯云成立联合创新实验室。

 iDREAMSKY

感谢聆听

