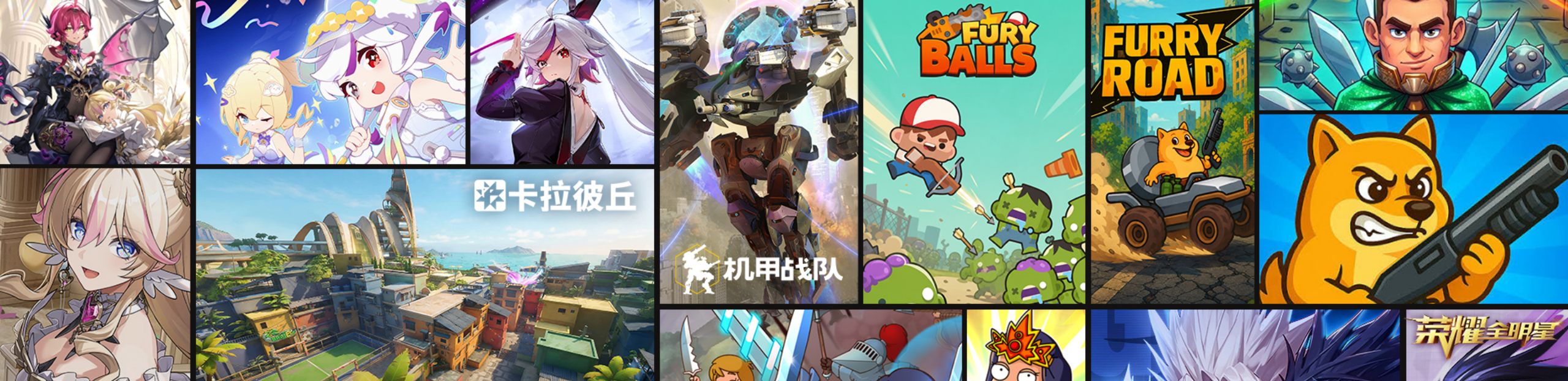




卡拉彼丘

机甲战队

FURY
BALLS

FURRY
ROAD

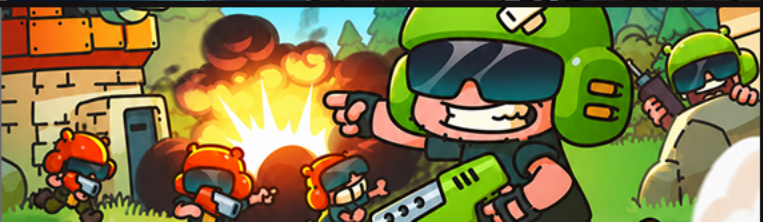
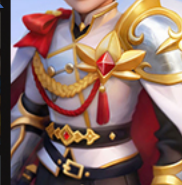
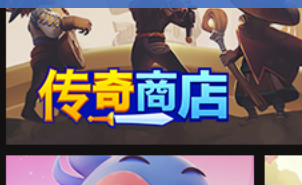
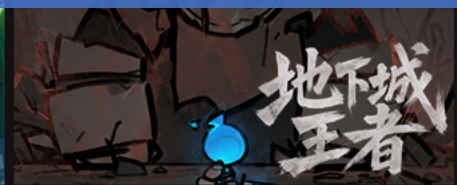
荣耀全明星

地铁跑酷

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]

2026年8月



免责声明

参加进行本次演示会议，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”，连同其子公司统称为“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。本公司或本公司的任何子公司、分支机构、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，而本公司及其子公司、分支机构、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。本公司及其子公司、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子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。

创梦天地是一家具备全球研运一体能力的游戏公司

发行业务



地铁跑酷
“闪闪”



梦幻花园
奥斯汀



机甲战队

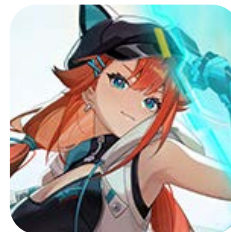
多款新游戏下半年上线

- 发行模式下拥有多款**长青游戏**，构筑创梦运营基本盘

自研业务



诺诺



汐



米雪儿

卡拉彼丘

- 《卡拉彼丘》在动漫射击赛道构建了鲜明的差异化壁垒，自研业务进入交付期，全球活跃度提升

用AI提升产研管线效率+运营效率，创造更优用户交互体验

多款长青游戏保持增长，持续引入更多精品

持续内容更新



地铁跑酷

5个

全新版本

32个

全新自研角色

- 持续完善玩法和成长体验
- 携手**华为鸿蒙**，拓展家庭大屏娱乐场景



梦幻花园

4个

全新版本

2套

全新自研皮肤

- 小游戏版本即将上线
- 日均ARPU及用户月活天数创**历史新高**

知名IP联动



- 联动《荒野乱斗》《熊出没》等知名IP
- “地铁跑酷闪闪”话题曝光近**1.5亿次**
- “闪闪”创作投稿量达**3.3万次**



- 联动《唐朝诡事录之长安》及哈尔滨文旅等
- 上线“真的送黄金”营销活动

社区精细化运营



- 创作者合作，建立稳定的内容共创机制
- 探索“官方供稿、创作者首发、素材回流”的半托管合作模式



- 加大私域沉淀，社区用户每日在线时长提升**13%**

- 多端多渠道上线带来增长：地铁跑酷小游戏流水占全端比例达到15%，梦幻花园小游戏即将上线
- “高品质内容更新+知名IP联动+社区精细化运营”巩固长青游戏优势

多款长青游戏保持增长，持续引入更多精品



6个
全新版本

14台
全新机甲

机甲战队

- DAU大幅增长27%，全平台曝光量突破3亿+
- 7月推出专属品牌活动“终极机甲节”
- 8月推出首部机甲题材AI漫剧



传奇商店

联动索尼影业经典IP，高频版本迭代与玩法打磨



超级洞洞乐

丰富公司休闲游戏产品矩阵

- “高品质内容更新+知名IP联动+社区精细化运营”巩固长青游戏优势

多款长青游戏保持增长，持续引入更多精品

发行节奏提速，新游戏陆续上线



- 新游戏类型丰富，涵盖经营策略类、动作射击类、街机类等，会以APP及小游戏等形式向玩家呈现
- 多款游戏下半年上线，持续丰富产品矩阵

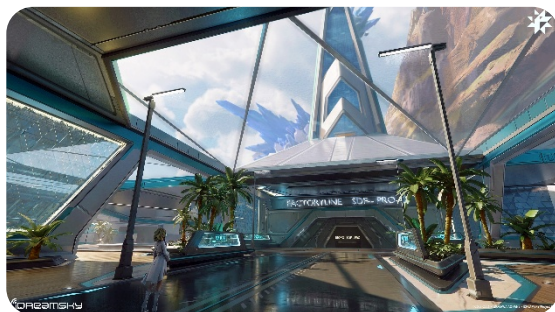
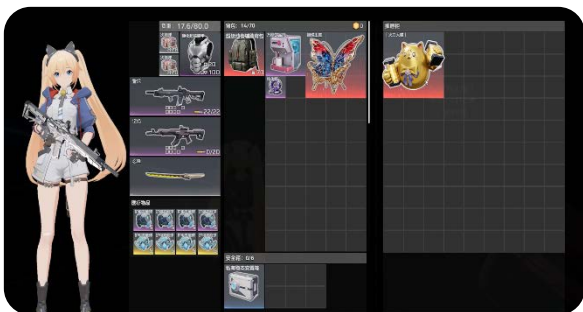
will.yan 闫维 8008

自研业务进入交付期，《卡拉彼丘》稳定增长

作为“全球首款动漫风射击游戏”，《卡拉彼丘》在动漫射击赛道构建了鲜明的差异化壁垒

玩法持续迭代

“搜打撤”模式



爆破对战地图



生化对战地图



1个 “搜打撤”
新模式

2名
新角色

2个
新地图

7次
版本迭代

预留PVE内容探索

- PC端增长显著，新增用户与活跃用户留存率同比双提升，月均ARPU同比+41%，DAU同比+30%；手游端保持稳定增长
- 《卡拉彼丘》国内市场表现提升明显
- 推出“搜打撤”模式试玩，并预留PVE内容探索空间

自研业务进入交付期，《卡拉彼丘》稳定增长

扩充角色矩阵

全新游戏角色“汐”和“诺诺”上线



玩家生态建设



第二届《卡拉彼丘》嘉年华成功举办



Cuter Me



《卡拉彼丘》AI休息室

- UGC扶持计划成效显著，平台创作者规模同比增长近8倍，内容月均曝光量达2,800万+，持续破圈触达年轻用户
- 玩家生态建设成效显著，《卡拉彼丘》全球活跃度持续提升

AI FOR GAME: 效率智能体应用驱动提质增效

在AI领域，我们的理念是以独有的游戏场景和大量累积的用户行为数据为基础，与前沿大模型技术深度绑定，构筑差异化核心竞争力



- 三大智能体产品协同，覆盖运营决策、内容生产、客户服务全链路，帮助游戏团队降本增效、持续优化、驱动增长
- 公司月Token调用已突破5,000亿+，AI已全面融入游戏研发、内容生产、客户服务、投放运营及内部协同等核心流程

AI IN GAME: IP角色智能体创造新的交互体验

在AI领域，我们的理念是以独有的游戏场景和大量累积的用户行为数据为基础，与前沿大模型技术深度绑定，构筑差异化核心竞争力

AI桌宠智能助手



- 《卡拉彼丘》AI桌宠智能助手已完成首版开发
- 8月嘉年华期间开放首轮试玩，后续将加速推向全量用户

《地铁跑酷》上线“闪闪”智能体



- 《地铁跑酷》游戏内正式上线“闪闪智能体”，支持玩家实时对话交互
- 进一步验证创梦在大DAU游戏智能体的落地能力

《卡拉彼丘》休息室



- 情感陪伴—《卡拉彼丘》AI休息室，为玩家带来全新互动体验

- IP角色智能体是我们最独特的机会，也是AIGC与公司内容资产深度结合的重要方向
- 依托“闪闪”、《卡拉彼丘》等自有IP，我们持续进化AI、角色与用户的连接方式，未来将持续探索更多创新交互新形态，并具备将旗下更多独有IP角色开发为AI智能体的潜力

2026年上半年业绩概览

延续2025年扭亏为盈后的良好发展态势，盈利水平与经营质量稳步提升

总营收

7.2 亿元

环比**+10.1%**

经营性现金流净流入

3,657 万元

环比**+289%**

净利润

2,120 万元

保持盈利

经调整净利润

2,821 万元

成本费用 (亿元)

项目	2025H1	2026H1	变化
销售及营销费用	1.08	0.87	▼19.4%
一般及行政费用	0.47	0.43	▼8.7%
研发费用	0.49	0.38	▼21.2%

销售及营销费用

营销费用的下降主要是
主要是由于我们不断提升的获客效率及精细化运营，带来销售费用的下降。

一般及行政费用

一般及行政费用的降低是
由于我们实施精细化成本管控，主动优化公共开支、严控非必要支出，达到科学的降本增效。

研发费用

研发费用较去年同期下降明显，主要是自研游戏《卡拉彼丘》日趋成熟，相关研发支出减少；同时，我们将AI技术全面应用于游戏开发各环节，有效提升研发效率，进一步降低研发成本，推动整体研发费用优化。

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~2013年

- 开始运营网络游戏。
- 成功发行《神庙逃亡》。
- 成功发行全球经典跑酷手游《地铁跑酷》。
- 获腾讯旗下THL R19 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。

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QQ family IP，首家QQ family旗舰店开业。

2019年~2020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。
- 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。

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》。

2015年~2017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”。
- 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。
- 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。

2022年

- 9岁的《地铁跑酷》重回iOS游戏免费榜单首并霸榜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。
- QQ family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。

2025年~2026年

- 《卡拉彼丘》移动端于10月首发登顶多平台榜单。
- 海外精品游戏《冲冲奇兵》、《超级洞洞乐》和《奇幻灵之战》将陆续上线。
- 《卡拉彼丘》上线“搜打撤”新玩法试玩。
- 布局AI智能体业务。
- 多款新游戏陆续上线……



IDREAMSKY
感谢聆听

PIXEL GUN 3D

卡拉彼丘

机甲战队

FURY
BALLS

FURRY
ROAD

荣耀全明星

地铁跑酷

地下城
王者

传奇商店

喧闹的城堡

梦幻花园

超级
洞洞乐