

投资者 演示材料

2024年12月

免责声明

本演示文稿及任何附带的口头陈述（统称为“本演示文稿”）包含有关 CreateAI Holdings Inc. 及其子公司（统称“公司”）的前瞻性声明。除历史事实陈述之外，本演示文稿中包含的所有声明，包括有关降低制作成本的能力、计划推出的工具及产品发布时间以及这些工具或产品潜在成功的声明、公司未来的经营结果和财务状况、以及公司在全球各地区使用和实施人工智能技术的计划；有关公司亚洲业务战略及其知识产权价值（包括市场规模预测）；以及自动驾驶和卡车运输的潜力等内容，均为前瞻性声明。

前瞻性声明固有地面临风险和不确定性，其中许多因素无法预测或量化。在某些情况下，您可以通过诸如“将”、“预期”、“计划”、“预测”、“打算”、“目标”、“可能”、“可以”、“项目”、“预测”、“潜力”、“探索”或“继续”等词汇，或这些词汇的否定形式，或其他类似表述来识别前瞻性声明。公司主要基于当前的预期、假设以及截至本文件日期所掌握的信息作出这些前瞻性声明。

您不应过度依赖任何前瞻性声明，因为实际结果和结果可能与所述前瞻性声明存在重大差异。除法律要求外，公司不承担在本演示文稿日期之后更新任何前瞻性声明的义务。

使命

我们希望利用生成式AI技术
重新定义数字化娱乐内容的制作，为全球用户提供
高质量的动画和游戏内容

目标

5年内将制作成本和开发周期降低70%

我们的商业模式将重新定义数字化娱乐内容的制作

游戏与动画内容制作

- 制作和发行视频游戏和动画电影
- 打造自有和第三方内容的分发平台

关键里程碑

- 2025年上线两款游戏
- 备受期待的《金庸群侠传》开放世界角色扮演游戏，将于2027年上线
- 《三体》动画电影和游戏将于2027年同步上线

自研生成式AI技术

- 通过AI技术支持自研内容开发
- 为内容创作者提供生成式AI开发工具和服务（包括免费试用和订阅式付费高级功能）

关键里程碑

- 发布“Ruyi”图生视频大模型；
- 基于大模型等AI基础技术，推出一系列的定制化游戏开发平台

游戏行业市场规模超2,000亿美金

作为媒体行业中增长最快的子板块，2023年全球
视频游戏市场总收入达1,960亿美元，超过流媒体
视频、流媒体音乐和全球票房收入的总和

全球游戏玩家数量超30亿，玩家对更具沉浸感
的游戏和社交体验需求日益增长

视频游戏

1960亿美元

流媒体视频

流媒体音乐

票房

1860亿美元

游戏玩家平均年龄约36岁，数据显示25-34岁年龄组
在游戏上花费最多

游戏需求不仅是游戏玩法本身：玩家更在意游戏内广
阔的虚拟环境，更深度且全面的社交系统，以及可积
极参与内容创作

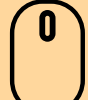
全球视频游戏市场规模按游戏设备分类



移动设备 — 50%



主机 — 28%



电脑 — 22%

移动设备

休闲娱乐型玩家为主，偏好相对轻松的游戏类型，游
戏下载通常免费且易于上手

主机与电脑

核心发烧玩家的主要平台：追求沉浸式游戏体验和
前沿的游戏玩法

全球动漫市场预计2030年将翻倍，达到约600亿美金

动漫文化正成为**全球主流文化**，拥有超过**8亿**粉丝且增长迅速

年均复合增长率 ~10%



2024年
\$310亿美元

2030年
\$600亿美元



主要增长驱动因素包括
新媒体技术的进步、流
媒体的兴起以及在教育
和广告行业的广泛应用



全球动漫粉丝超过8
亿，亚洲动漫文化已成
为全球主流的表达形式

高制作成本和漫长开发周期限制高质量内容的供应

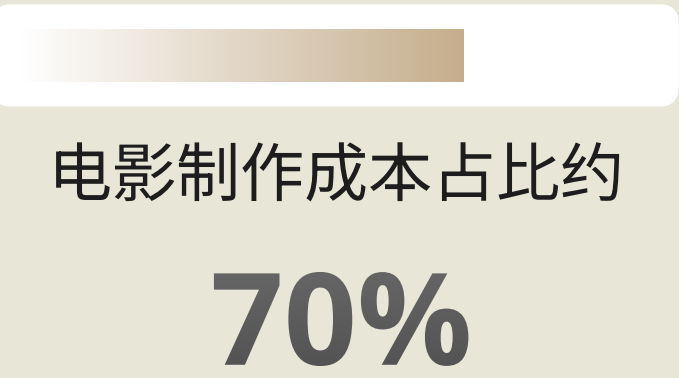
动画电影/电视剧：根据行业数据和经验,动画电影/电视剧的制作成本约占总成本的**60%-70%**，平均制作周期为**4-6年**

视频游戏：开发成本和周期因项目类型和规模不同而显著变化；根据行业经验，开发成本占总预算**50%-70%**，开发周期约**5-7年**



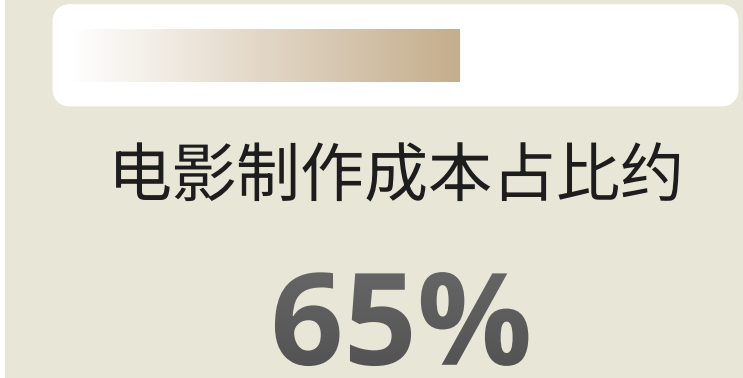
《长发公主》

制作周期：~6年
总预算：3.7亿美金



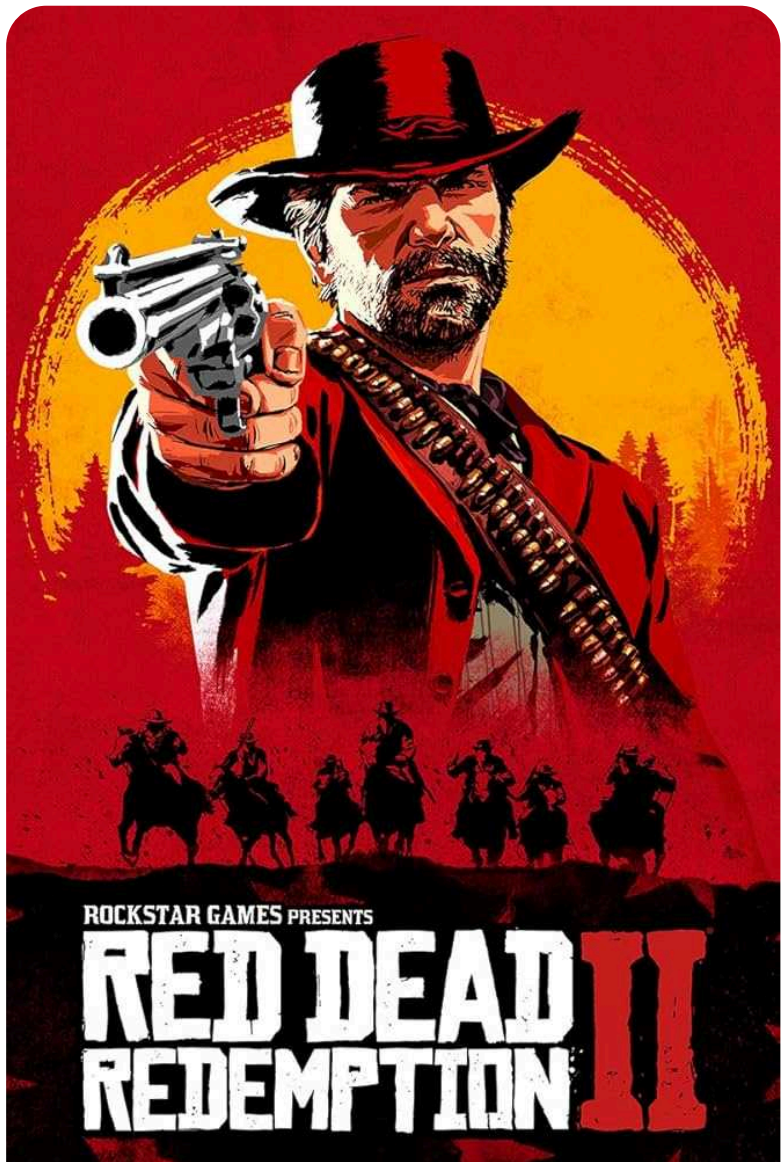
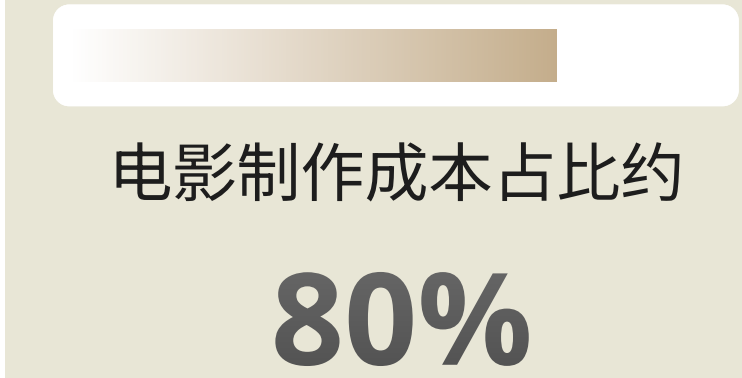
《狮子王2019》

制作周期：~4年
总预算：4.05亿美金



《双城之战第二季》

制作周期：~4年
总预算：3.1亿美金



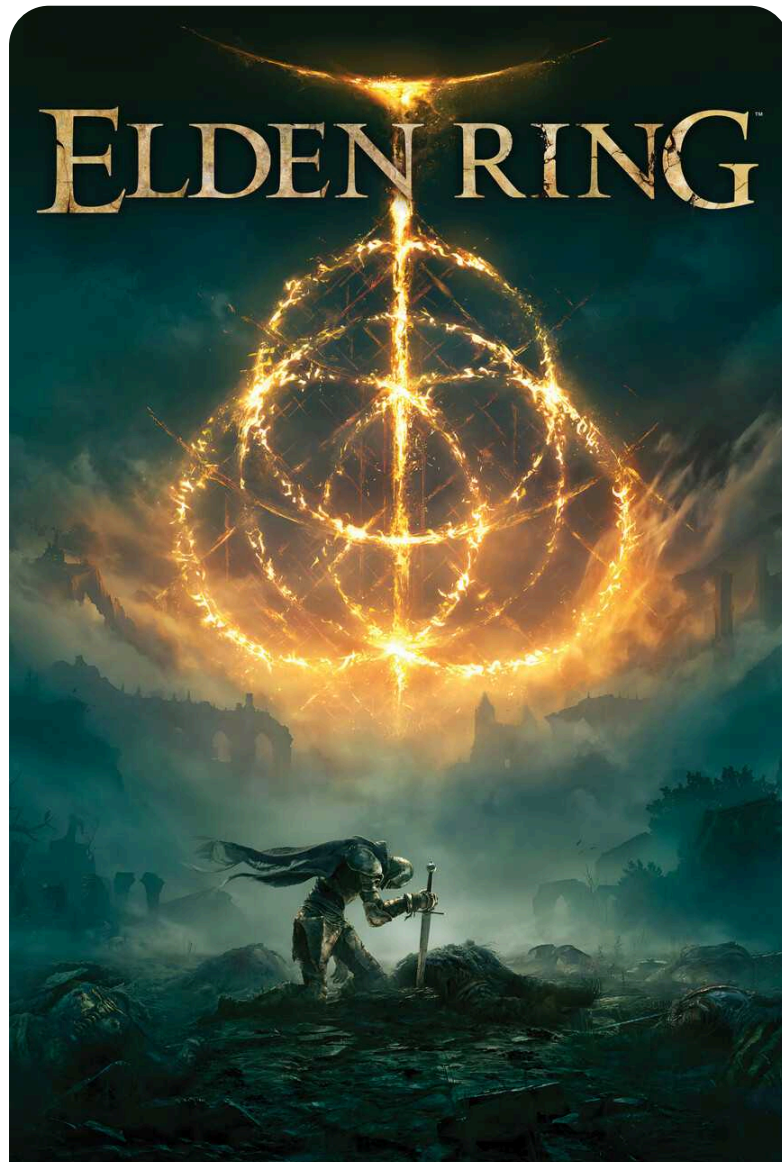
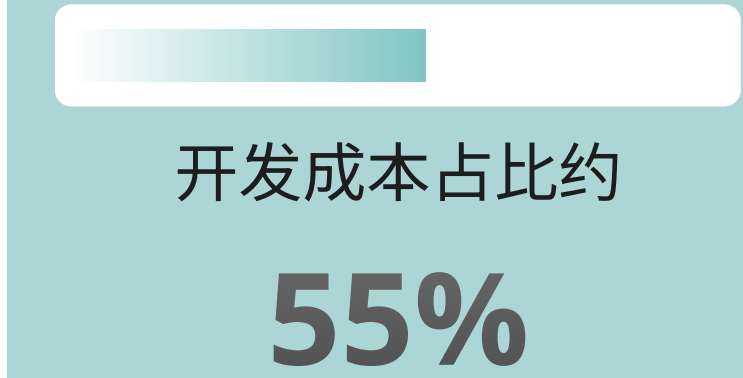
《荒野大镖客2》

制作周期：~8年
总预算：5.4亿美金



《赛博朋克 2077》

制作周期：~7年
总预算：3.2亿美金



《艾尔登法环》

制作周期：~5年
总预算：2亿美金



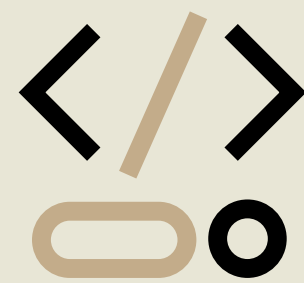
数据来源：IGN, Digital Spy, IMDb, the Numbers, DigitalVidya, The Gamer, Gament

通过可复用的技术基础打造强大的生成式AI大模型

Create 

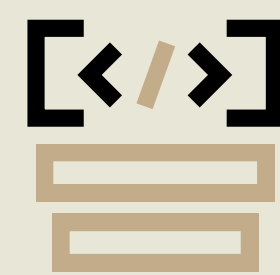
Ruyi

- 开发用于动漫游戏的图生视频大模型
- 面世一天内成为Hugging Face最受关注的图生视频模型之一
- 凭借在帧间一致性、动作流畅性方面的卓越表现，以及和谐自然的色彩呈现和构图，Ruyi大模型将为视觉叙事提供全新的可能性



算法

生成式大模型
3D场景重建
DiT 架构
推理模型加速



数据

多模态数据集
海量自动化数据处理



基础设施

可拓展的大规模计算和存储
大规模GPU资源训练

研发团队在大模型相关研发领域拥有丰富经验

自动驾驶业务与生成式AI共享底层基础设施

“Ruyi” 系列大模型 – 清晰的技术路线和强大的功能升级

Create 

2024年 - Q4

Mini - 7B

开源模型

社区爱好者和创意团队

2025年 - 1H

Standard-30B

闭源模型：私有化部署

专业内容制作团队

2025年 - 1H

Mini - 7B -ACG

开源模型

社区爱好者和创意团队

2025年 - 2H

Standard-30B-ACG

闭源模型：免费试用 & 订阅式
付费高级功能

社区爱好者和创意团队

2026年

Pro & Pro-ACG

闭源模型：私有化部署

专业内容制作团队

Mini

最高720P，最高120帧/5秒时长，任意长宽比，首/尾帧控制生成，运动幅度控制，镜头控制

Standard

1080P，摄影级的画面质感和视频生成能力

Pro

最强性能版本：2K, HDR摄影级画面质感，强大语义理解能力，多条件可控生成

根据不同游戏类型，推出定制化“ACG¹-GEN”工具



自研AI基础技术赋能“ACG-GEN”系列工具，为自研和第三方内容团队提供强大AI技术支持，显著提升内容制作效率并降低制作成本

2025年计划推出的“ACG-GEN”工具功能和特点



AVG GEN
Adventure Game

- 支持人物角色生成
- 人物主体一致性保持
- 支持场景生成
- 支持动态场景
- 提供文字转语音合成
- 冒险游戏 (AVG) 编辑器
- 支持多语言转换



Anime GEN
Animation/Anime

- 支持人物角色生成
- 人物主体一致性保持
- 支持AI场景生成
- 风格化转换
- 动画视频生成
 1. 关键帧续写
 2. 插帧
 3. 上色
- 音效生成

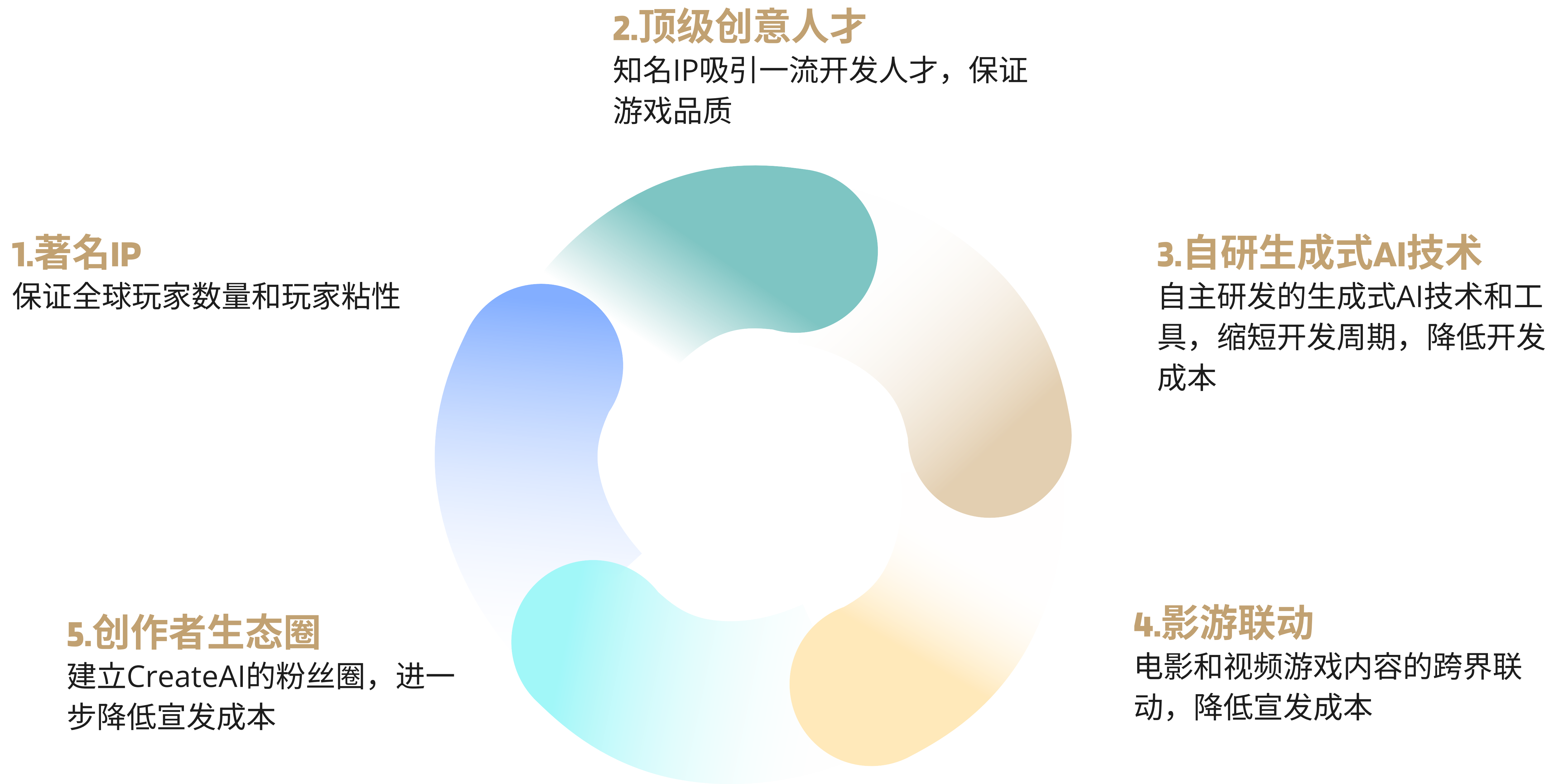


SLG GEN
Strategy Game

- 支持游戏单位生成
- 支持场景生成
- 支持游戏平衡性测试
- AI机器人
- 策略游戏 (SLG) 编辑器
- 音效生成
- 支持多语言转换

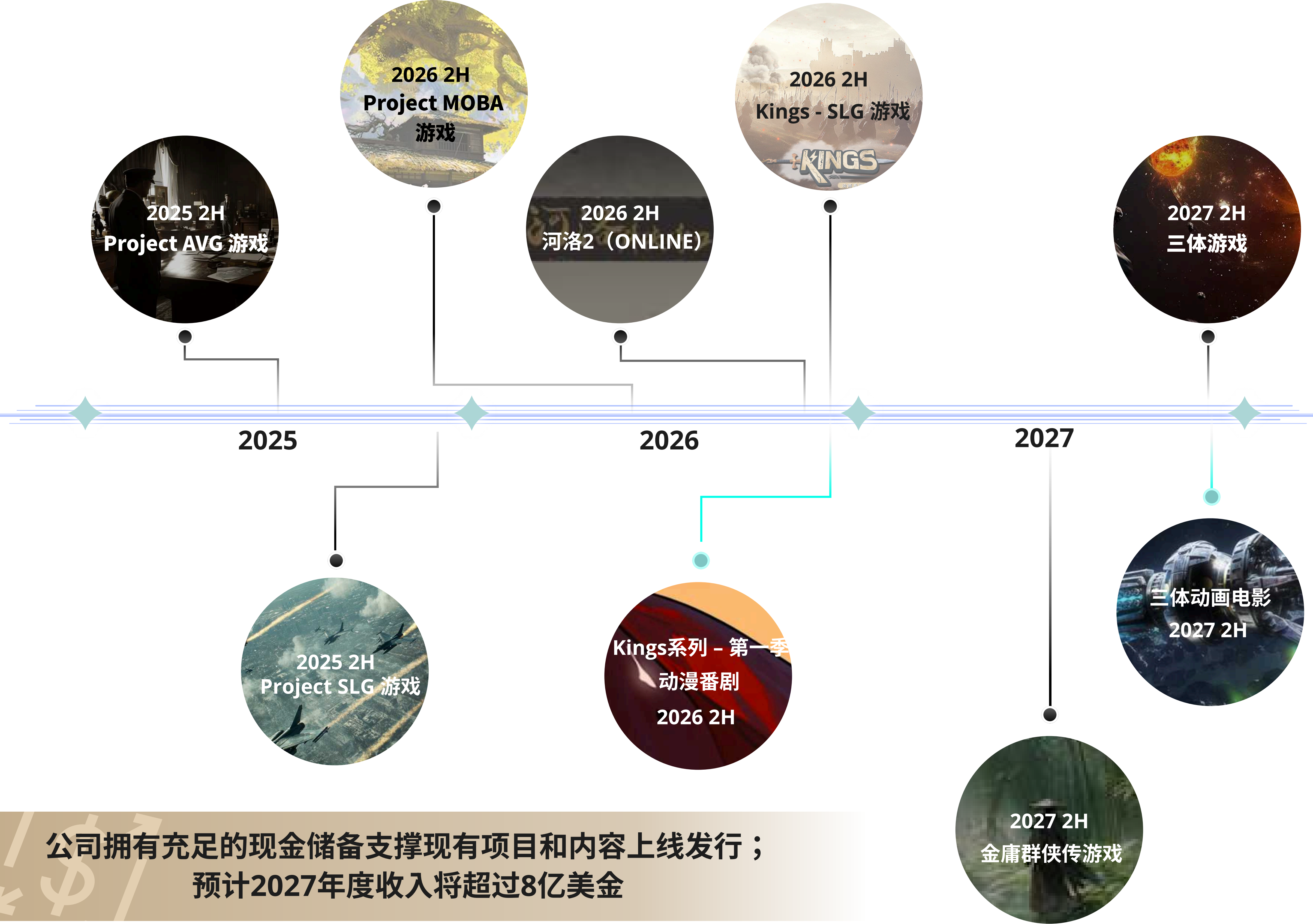
数字娱乐：我们的内容制作优势

Create 



以著名IP为起点，吸引顶级制作人才，保证游戏高品质；同时通过自研生成式AI技术缩短开发周期、降低开发成本；最后通过影游联动和创作者生态圈进一步降低宣发成本

数字内容发行时间表



公司拥有充足的现金储备支撑现有项目和内容上线发行；
预计2027年度收入将超过8亿美金

《金庸群侠传》：最值得期待的3A武侠开放世界角色扮演游戏

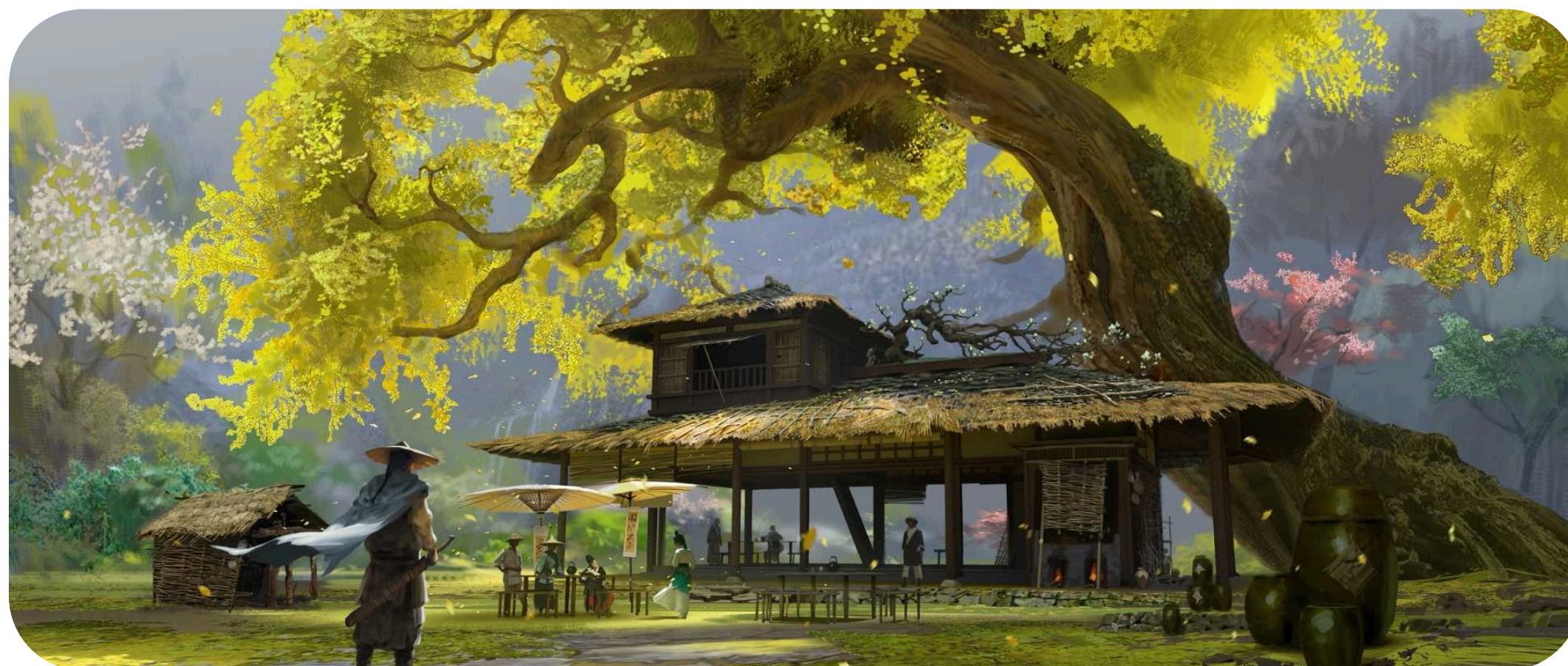
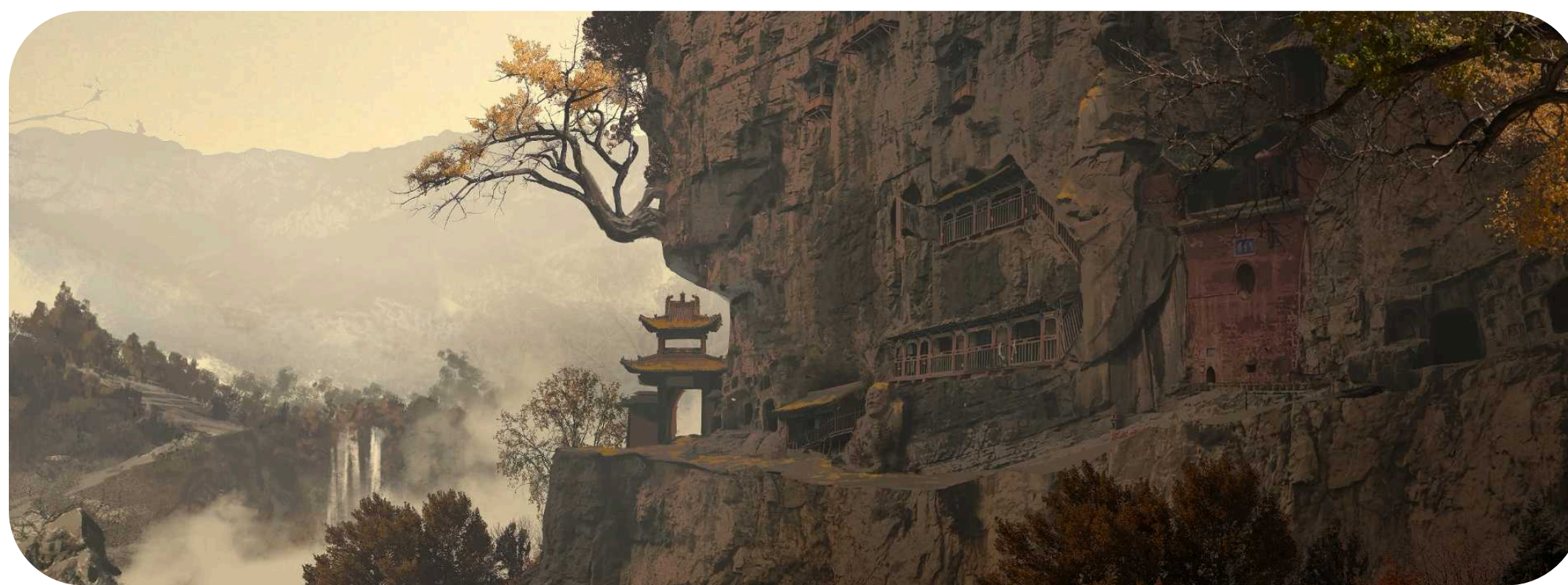
Create 

IP 背景

- 金庸先生是中国武侠文学最著名的人物，共创作超15部小说，全球累计发行总量超过1亿本，并被翻译成14种语言
- 《金庸群侠传》IP 将包含金庸15部小说所有人物和故事情节

游戏概况

- 计划开发一款“AAA”武侠开放世界角色扮演游戏：专注于“人物和故事”，让玩家在一个忠实再现金庸武侠世界的**开放世界**中探索和发展他们的角色
- 计划2026年发布测试版，2027年发布正式版



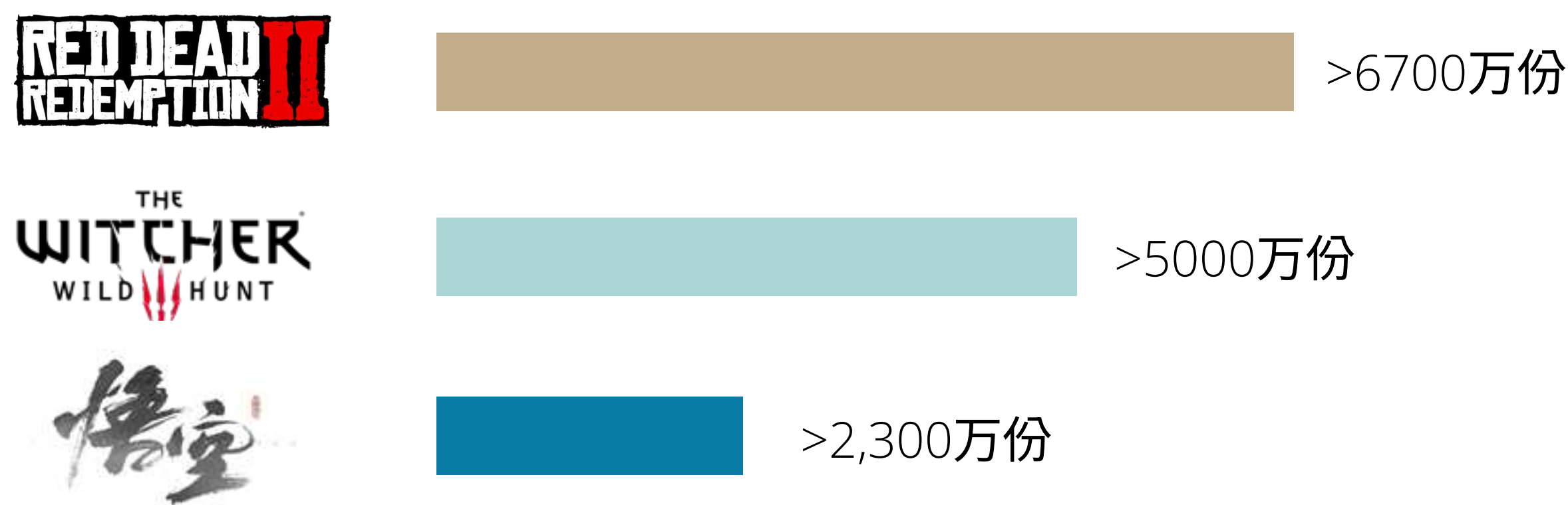
开放世界及金庸武侠游戏的市场潜力巨大

Create 

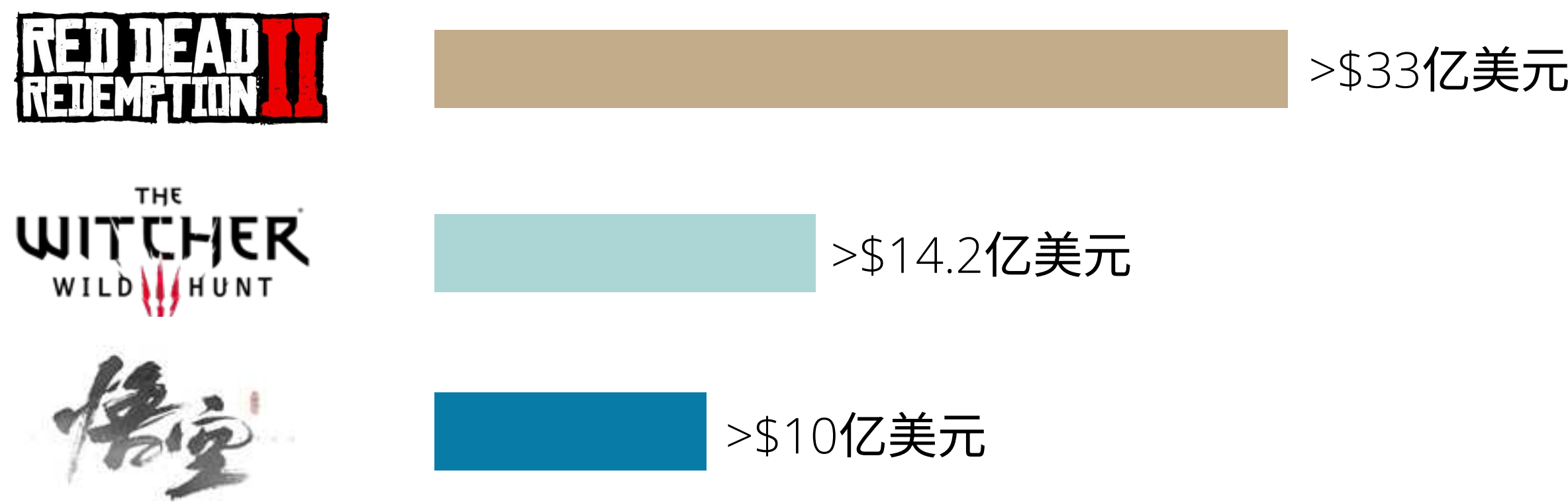
开放世界3A游戏粉丝数量众多，市场潜力大；
金庸武侠作品全球粉丝数量超3亿人

金庸武侠题材历史业绩表现优异，
但大部分游戏上线时间较长，已进入运营中后期

开放世界RPG游戏全球销量



开放世界RPG游戏收入规模



金庸武侠题材游戏上线时间和累计收入（美元）

 畅游	 	2007	>\$56亿
		2017	>\$14亿
 完美世界	 	2013	~\$8.4亿
		2019	~\$1亿
 完美世界	 	2012	~\$5.6亿
		2019	~\$1.2亿

 主机  移动端  PC端

数据来源：案头研究；公司年报和分析师报告；累计注册玩家数量和游戏收入截止到2024年6月

《三体》：动画电影和视频游戏的跨界联动

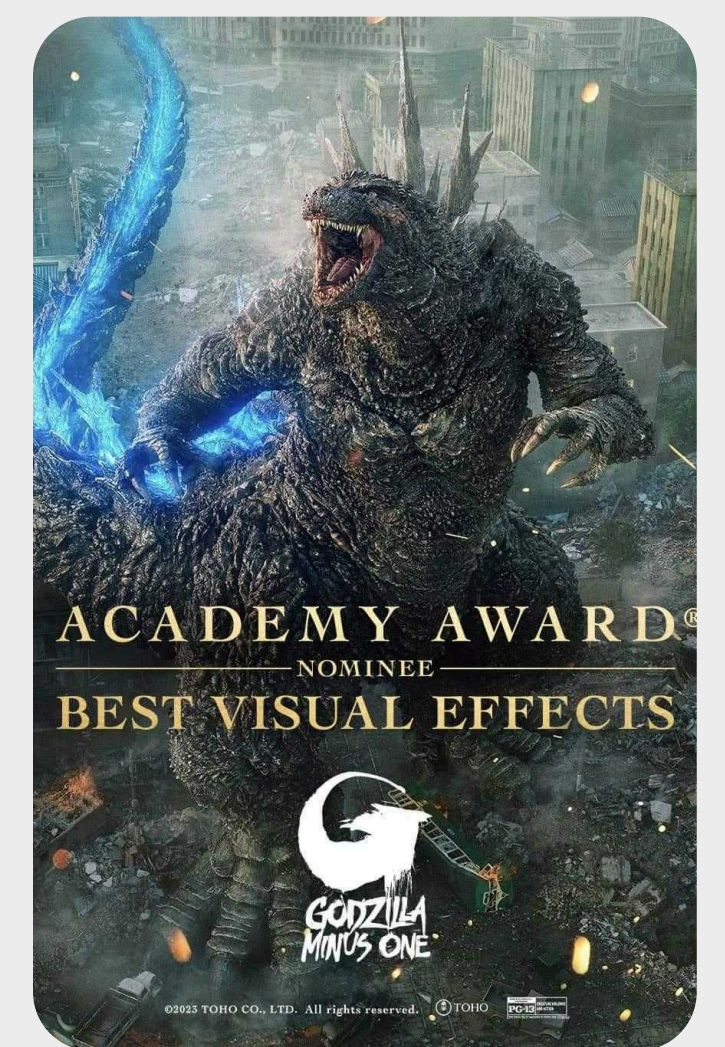
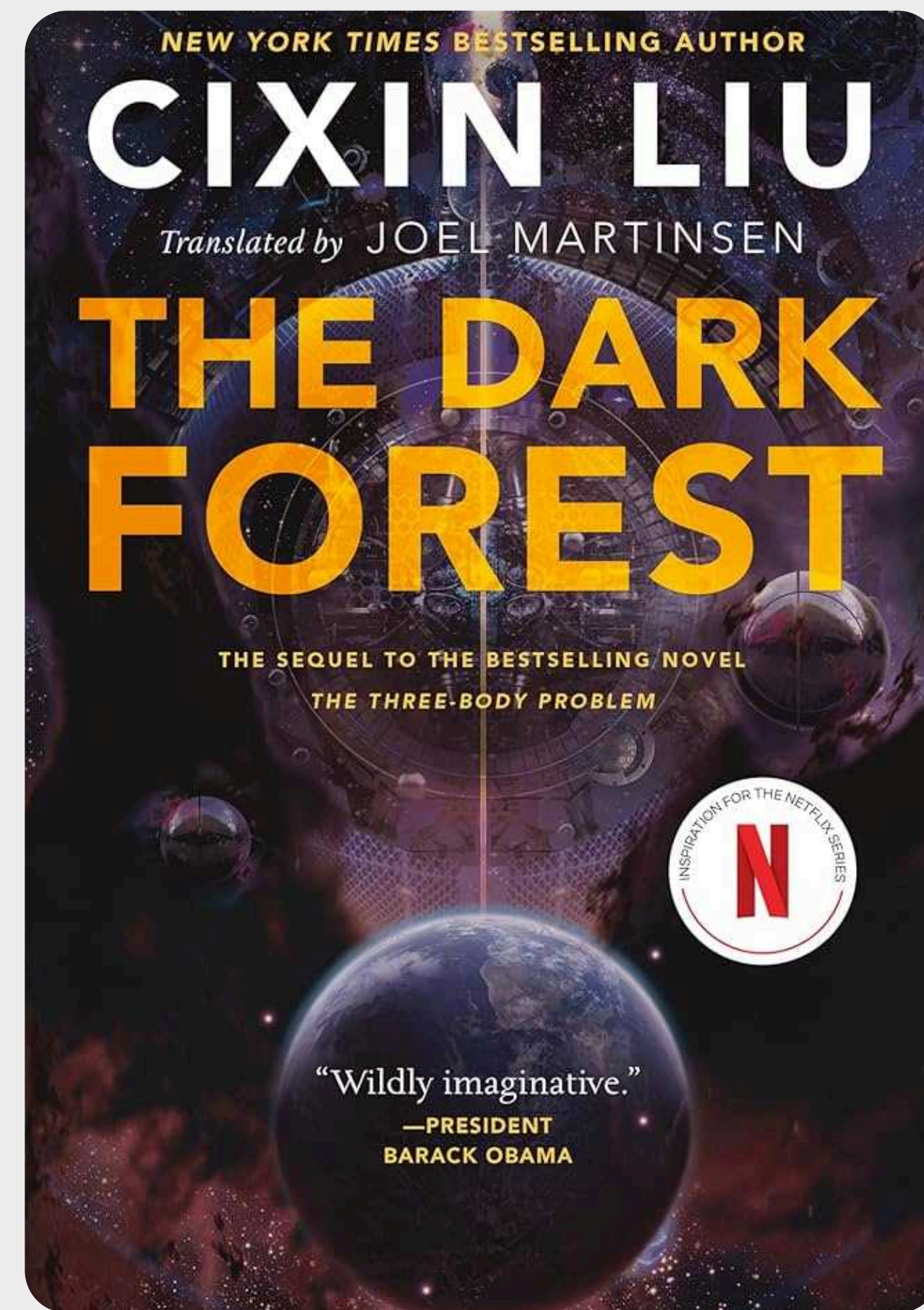
Create AI

IP 背景

- 刘慈欣先生创作的《三体》系列小说全球销量超3,000万本，是国内最具全球影响力的科幻系列小说
- 首部获得“雨果奖”最佳小说奖的亚洲小说，并已被Netflix和腾讯改编成多个热门影视作品

动画电影及视频游戏概况

- 2D动画电影将基于《三体II：黑暗森林》改编，并与全球知名创作团队联合制作
 - 河森正治：日本著名机械设计师，以《超时空要塞》系列和《变形金刚》前身《迪亚克隆》系列的主要设计师而闻名
 - 白组株式会社：日本最大、最著名的动画系列和电影制作工作室之一
- 公司自主研发的跨平台《三体》游戏计划在2027年下半年同步全球发行，以最大化营销协同效应，并增强粉丝社区互动
- 公司角色：联合出品和游戏开发、运营



《三体》：动画电影和视频游戏的跨界联动

Create 

《三体》 游戏

- 一款全平台的“3A”第一人称射击游戏，完美融合欧美市场最受欢迎的游戏类型，配合三体IP的国际化影响力，让玩家沉浸在经典剧情的同时，又参与到紧张刺激的战斗中
- 在《三体》的世界中，存在着众多势力和复杂的科技、社会体系，如地球三体组织、人类舰队、三体文明等；在不断探索外星文明中，体会真正的黑暗丛林法则



其他IP储备项目 - 《KINGS》系列

Create AI

IP 背景

- 不可思议的神秘力量创造了一个新时代和一个全新的地球；几十颗耀眼的彗星燃烧着长长的尾巴落向地面，在它们身后，紧随着数以百计的小流星
- 曾经在人类璀璨文明中闪耀的各个时代的明君圣主和侍奉他们的名将，以其全盛时期的状态，在全新的世界中汇聚一堂；他们或者合纵连横，或者相互攻伐，最终目的却都是将罗马这个大帝国推翻，创造属于自己的神话
- 史诗战争动画《KINGS》，人类世界最伟大的争霸战徐徐拉开帷幕，印证与践行属于他们的王道

《KINGS》动画番剧与游戏

- 引人入胜的设定：著名君主齐聚一堂，为了霸权展开永恒的战斗——君主幻想宇宙
- 影游联动：起始于独立创作的小说，并通过动漫作品扩展其影响力，最终转变为一款炙手可热的独立IP游戏



2025年计划发售的游戏项目

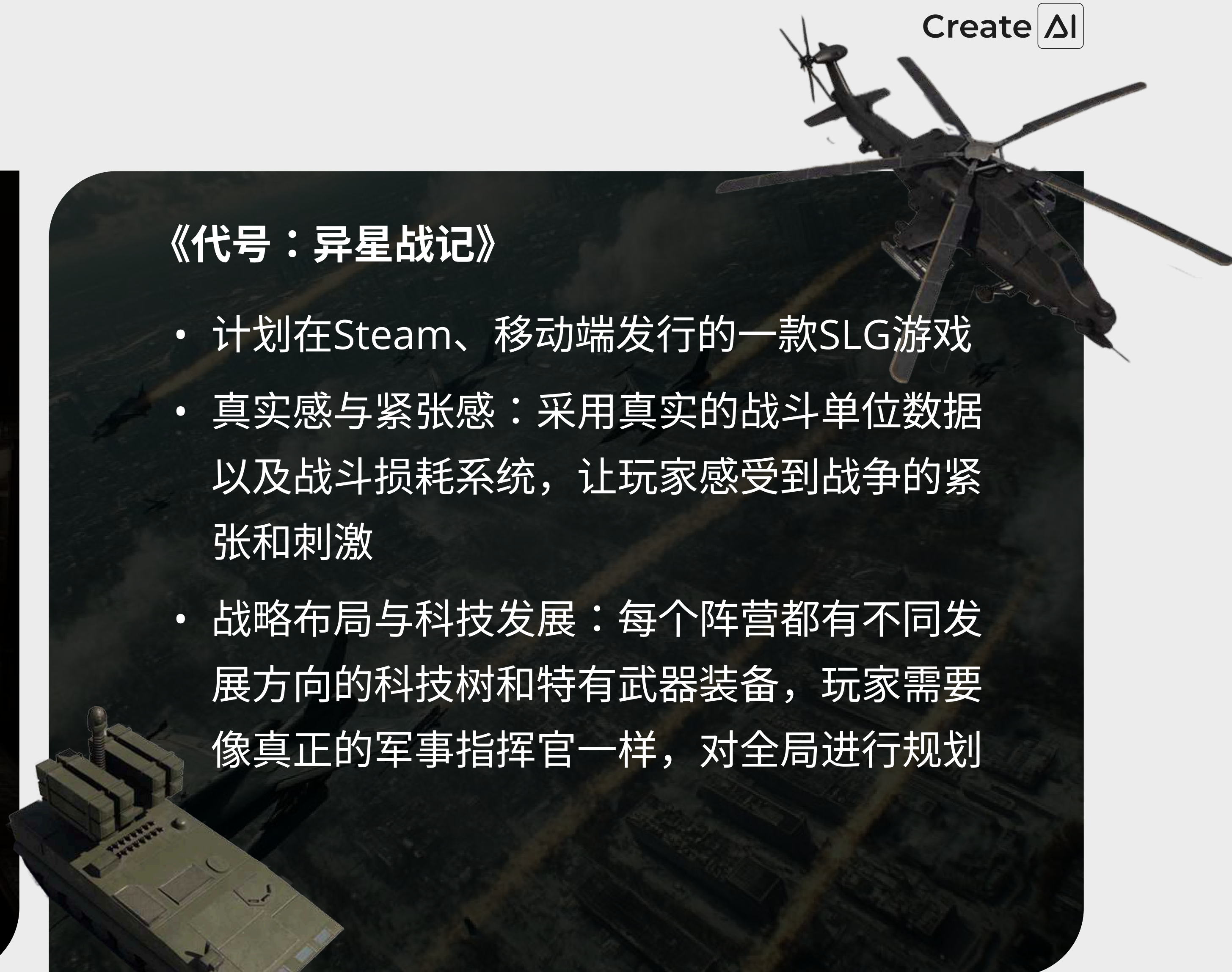
《代号：谍战》

- 使用自研ACG-GEN工具制作的一款二战题材的谍战AVG
- 增强沉浸体验：知名AVG游戏制作人和专业作者负责游戏剧情编写，加上自研AVG-GEN出色的工具性能，共同为玩家展现一场步步惊心的谍战大戏
- 丰富的剧情分支：具有多章节故事和多重分支选择，玩家每一个决定都会影响故事的走向，创造出独一无二的游戏体验



《代号：异星战记》

- 计划在Steam、移动端发行的一款SLG游戏
- 真实感与紧张感：采用真实的战斗单位数据以及战斗损耗系统，让玩家感受到战争的紧张和刺激
- 战略布局与科技发展：每个阵营都有不同发展方向的科技树和特有武器装备，玩家需要像真正的军事指挥官一样，对全局进行规划



我们将通过与传统制作流程的同品质游戏制作时间和成本进行对比，体现生成式AI技术对游戏开发效率的提升

建立创作者生态圈，赋能内容创作并增强社区与粉丝互动

Create AI

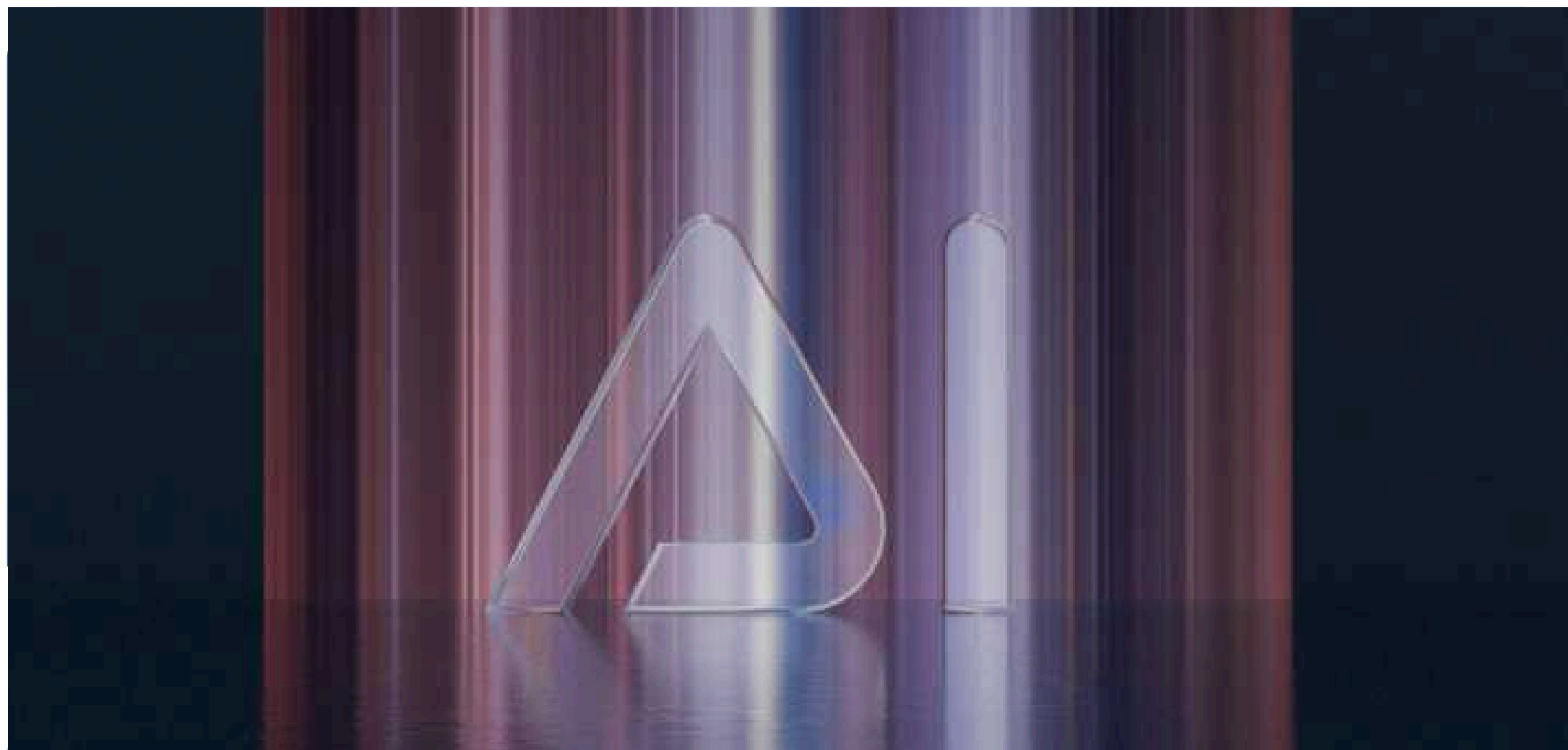
打造高质量的自有内容和第三方内容发行平台



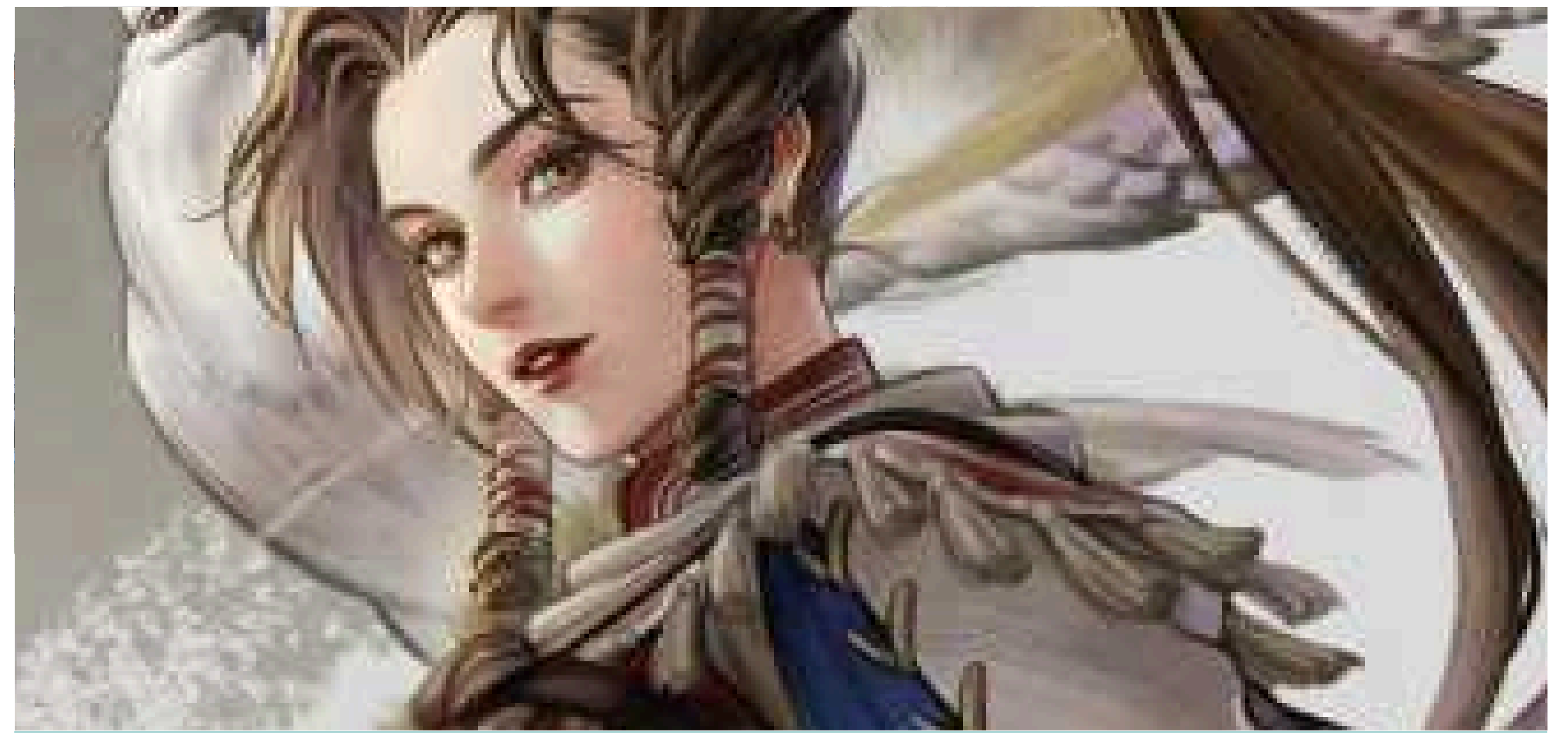
与知名艺术家和KOL合作，提高平台知名度



举办线下粉丝互动活动，提升用户活跃度和粘性



提供AI工具和开源大模型，赋能有志艺术创作者

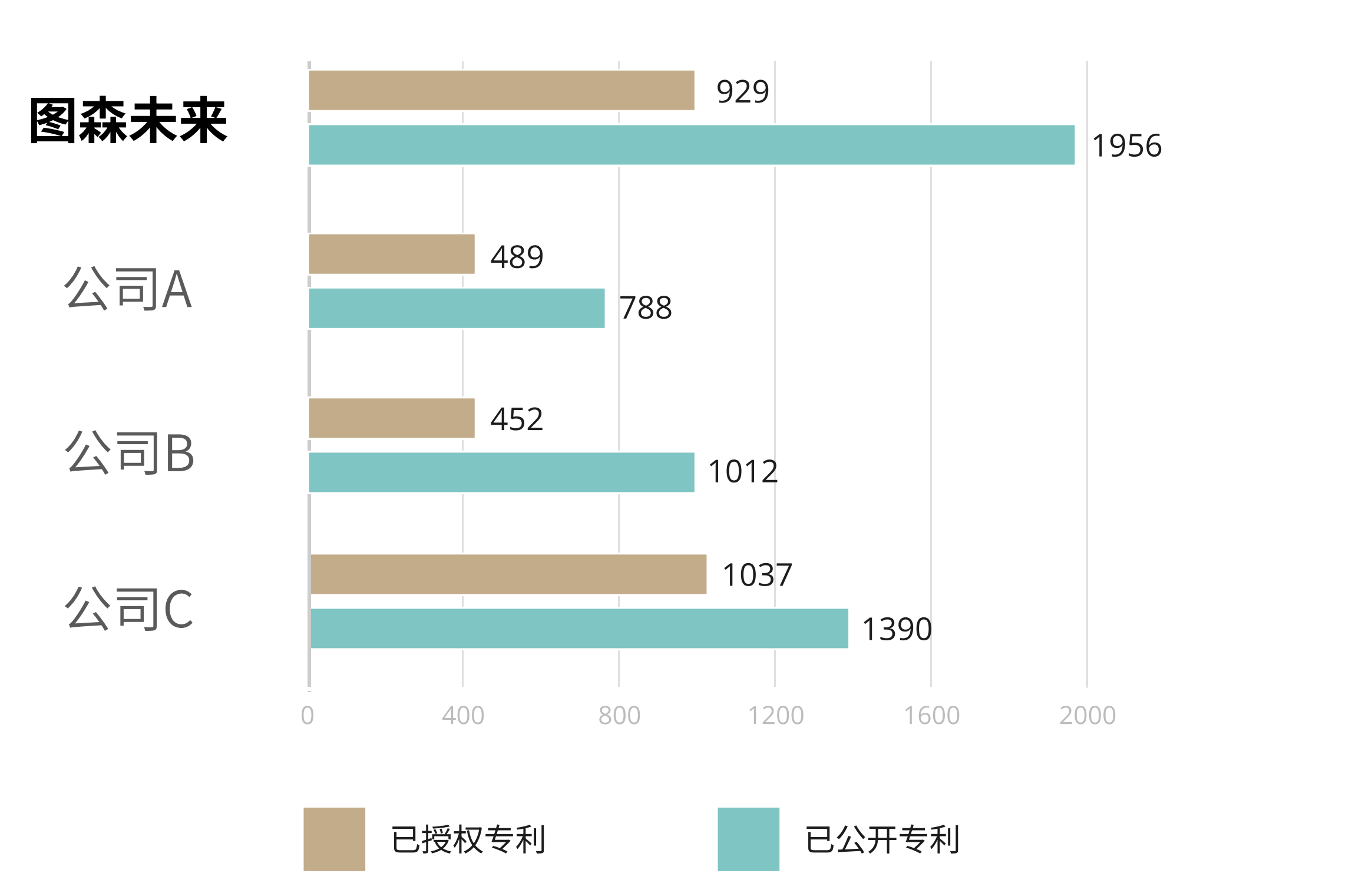


推出“武侠联盟”，增强社区归属感并实现营销协同

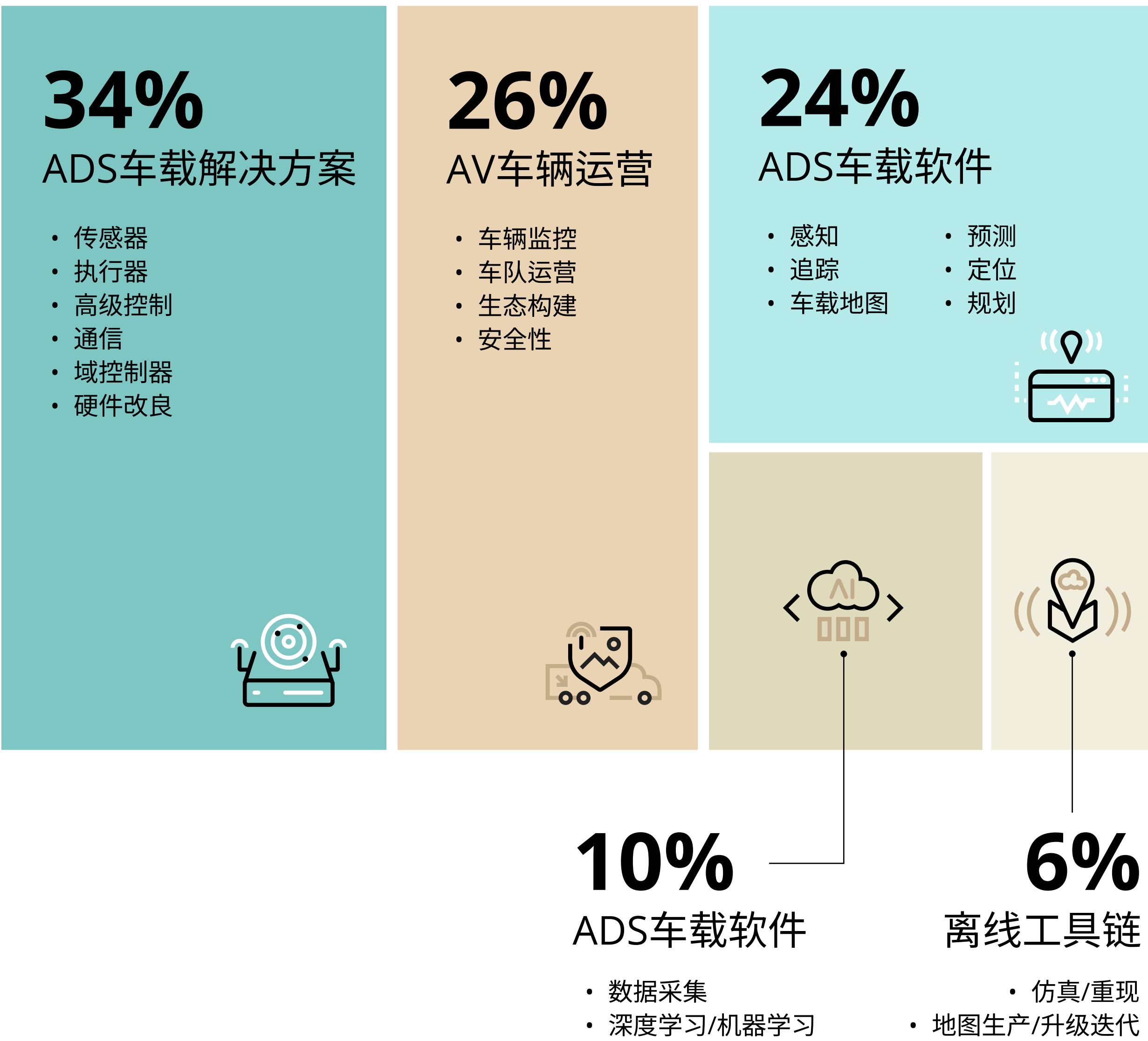
持续将行业领先自动驾驶技术和专利组合货币化

行业短期内面临产业链不成熟、单车运营成本过高和研发资金消耗巨大等挑战，因此轻资产运营模式是最佳策略

世界范围的授权与公开专利申请数量



已授权专利组合



• IP组合覆盖整个自动驾驶卡车生态系统，专利组合包括**929项**授权专利和**1,956项**公开专利

注释：专利数据来源于PatSnap数据库，截止至2024年11月5日