

行業概覽

除非另有指明，否則本節所呈列資料來自多份官方政府刊物及其他刊物以及我們委託益普索編製的市場研究報告。我們相信該等資料之來源為恰當，而我們在選取及轉載該等資料時已合理審慎行事。我們並無理由相信該等資料在任何重大方面失實或有誤導成分，或者當中遺漏任何事實致使有關資料在任何重大方面失實或有誤導成分。我們、獨家保薦人、[編纂]、聯席[編纂]或任何參與[編纂]的其他人士並無對該等資料進行獨立核實，亦不會對其準確性發表任何聲明。該等資料及統計數據未必與香港或台灣境內外編撰的其他資料及統計數據一致。

緒言

我們已委託益普索（獨立市場研究公司）對2010年至2019年期間香港及台灣網上電腦及手機遊戲業的行業發展、趨勢及競爭格局進行分析，並作出報告，費用為480,000港元。我們的董事認為，支付費用不會影響益普索報告所得出結論的公正性。

益普索為一間獨立市場研究公司，是全球最大的研究公司之一，在全世界85個國家聘有約16,000名員工。益普索從事市場狀況、市場規模、份額及細分分析、分銷及價值分析、競爭對手跟蹤及公司情報的研究。

益普索透過蒐集以下數據及情報編製益普索報告：(a)進行案頭調研，涵蓋政府及監管數據、業內報告及分析員報告、行業協會、業內刊物及其他網上資源以及來自益普索研究數據庫的數據；(b)進行客戶諮詢，以取得有關本公司的背景資料；及(c)透過與主要利益相關者及業內專家面談進行第一手資料研究，並進行網上消費者調查。本節所載資料及數據乃摘錄自益普索報告。

益普索所蒐集的資料及數據乃採用益普索內部分析模型及技術進行分析、評估及驗證。益普索所用方法乃以不同層面搜集的資料為基準，使有關資料可予互相考證核實。

行業概覽

假設及參數

以下假設用於益普索報告：

- 假設網上及手機遊戲業所提供網上電腦遊戲及手機遊戲的全球供需乃屬穩定，且自2010年至2014年間並無短缺。
- 假設並無外部打擊(如金融危機或自然災害等)影響網上電腦及手機遊戲業於預測期間的供需。

以下參數用於益普索報告的市場規模及預測模型：

- 2010年至2019年香港及台灣的本地生產總值及本地生產總值增長率。
- 2010年至2019年香港及台灣的平均年度家庭可支配收入。
- 2010年至2019年香港及台灣的平均年度家庭消費支出。
- 2010年至2019年香港及台灣的互聯網滲透率及用戶人數。
- 2010年至2019年香港及台灣的寬頻互聯網滲透率及用戶人數。
- 2010年至2019年香港及台灣的手機滲透率、3G/4G手機互聯網滲透率及用戶人數。

董事及獨家保薦人認為，基於益普索為在其專業領域上具豐富經驗的獨立專業研究機構，該等預測及數據在所有重大方面屬可靠且無誤導成分，而本公司並無於中國擴展的即時計劃。

香港及台灣的互聯網與手機行業

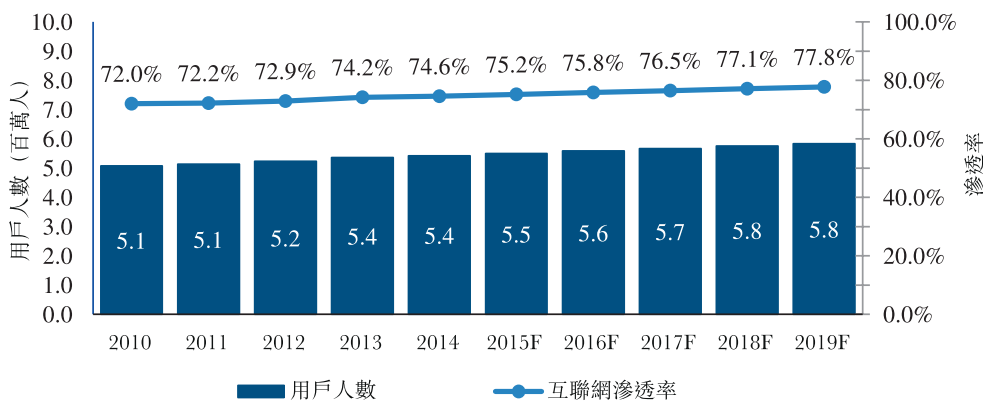
香港

香港的互聯網滲透率*由2010年的72.0%逐步增至2014年的74.6%。於同期，用戶人數由5.1百萬人上升至5.4百萬人，複合年增長率約為1.6%。展望2019年，預計互聯網滲透率的增長步伐將會放緩，由2015年的75.2%上升至2019年的77.8%。同時，估計用戶人數將由

*附註：互聯網滲透率是指各年使用互聯網的網民與總人口數之百分比。

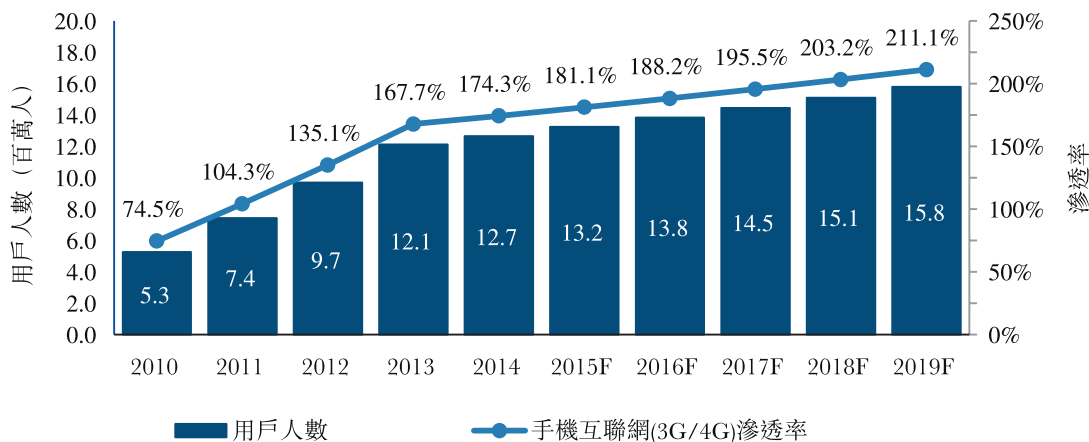
行業概覽

2015年的5.5百萬人增至2019年的5.8百萬人，複合年增長率約為1.5%。滲透率及用戶人數上升是由於互聯網服務供應商(ISP)降低互聯網服務價格所構成的價格競爭。下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年香港的互聯網滲透率及用戶人數：



資料來源：聯合國國際電信聯盟(ITU)；

下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年香港的3G/4G手機互聯網滲透率及用戶人數：



資料來源：香港特別行政區政府統計處

香港的3G/4G手機互聯網滲透率*由2010年的74.5%上升至2014年的174.3%。滲透率超過100.0%是因為若干人士擁有多於一部手機或平板電腦。用戶人數於同期由5.3百萬人上升至12.7百萬人，複合年增長率約為24.6%。由2015年至2019年，預測3G/4G手機互聯網滲透率將出現溫和增長。同時，用戶人數預計將於2015年至2019年期間按複合年增長率約4.5%

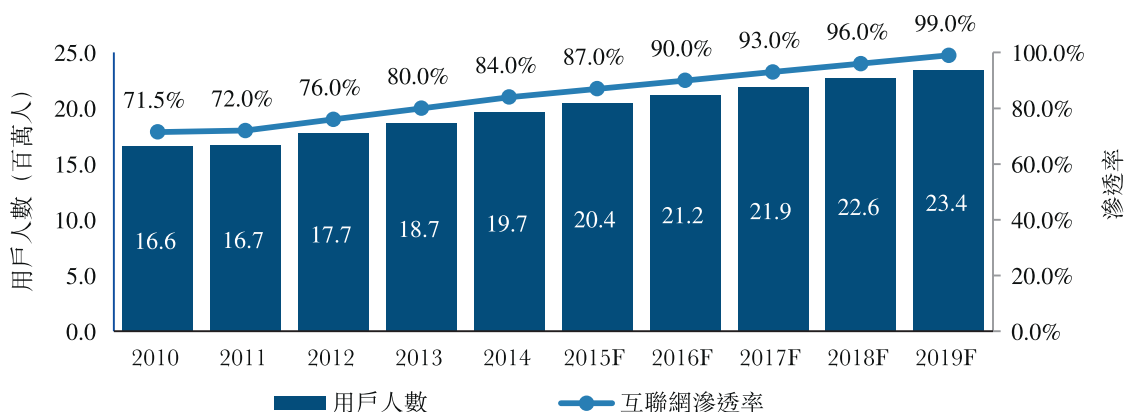
*附註：3G/4G手機互聯網滲透率指用戶人員佔總人口的比例。用戶人數包括3G/4G登記用戶、預付用戶及3G/4G公共移動服務用戶。

行業概覽

由13.2百萬人增至15.8百萬人。智能手機擁有量高導致用戶較傾向採用3G/4G手機互聯網以使用智能手機的功能，包括手機遊戲。儘管購買數目由1.6百萬元下跌至1.4百萬元，香港智能手機的銷售額由2012年約60億港元增至2013年約61億港元。至於平板電腦，銷量由2012年約11億港元增至2013年約17億港元，而平板電腦的銷量由2012年約243.0千部增至2013年約480.0千部。

台灣

台灣的互聯網滲透率由2010年的71.5%增至2014年的84.0%。於同期，用戶人數由16.6百萬人上升至19.7百萬人，複合年增長率約為3.3%。由2015年至2019年，預期互聯網滲透率將由87.0%上升至99.0%，而用戶人數預測將由2015年的20.4百萬人增至2019年的23.4百萬人，複合年增長率約為3.4%。互聯網滲透率增長是源自先進電信基礎設施，使個別人士能夠以具競爭力的價格上網。下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年台灣的互聯網滲透率*1及用戶人數：



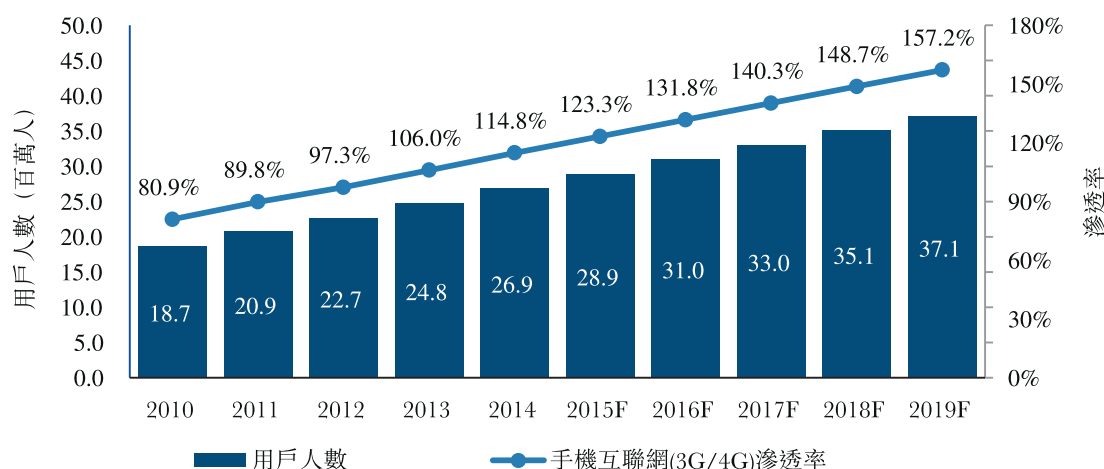
資料來源：台灣統計資訊網；聯合國國際電信聯盟(ITU)

附註：

*1： 互聯網滲透率是指各年使用互聯網的網民與總人口數之百分比。

行業概覽

下圖載列2010年至2014年及預測2015年至2019年台灣的3G/4G手機互聯網滲透率及用戶人數：



資料來源：台灣統計資訊網

台灣的3G/4G手機互聯網滲透率*2由2010年的80.9%上升至2014年的114.8%，此升幅預計將持續至2019年高達157.2%。用戶人數由2010年的18.7百萬人增至2014年的26.9百萬人，複合年增長率約為9.4%。據預測，3G/4G手機互聯網用戶人數將由2015年的28.9百萬人增至2019年的37.1百萬人，複合年增長率為6.4%，較為適中。該增長主要受提供無限數據使用計劃的手機網絡供應商所帶動，證明有關計劃極受消費者歡迎。台灣的智能手機出貨量由2013年的7.6百萬部增至2014年的9.7百萬部，增長率為27.6%。用戶越來越傾向選擇大尺寸設備以方便玩手機遊戲，5.5及7.0吋智能手機佔台灣智能手機出貨總量約三分之一。預期2015年至2019年智能手機及平板電腦的出貨量將持續增加，但隨著香港及台灣市場的滲透率超過100.0%而日漸成熟，增長率預計將較為緩慢。

香港及台灣的網上電腦遊戲市場

香港及台灣共有兩大類遊戲平台：(i)本地網上電腦遊戲分銷網站及(ii)全球遊戲分銷平台。該等平台為每個賬戶提供服務，包括安裝、更新遊戲及社群功能，如聊天功能及社交網絡朋友名單。

香港及台灣的網上電腦遊戲市場同有三個產生收益的方法：

- **付費遊戲／登記**：就付費遊戲模式而言，玩家須作出一次性付款才可玩遊戲。已登記玩家須定期付款（通常為每月）。

*2： 3G／4G手機互聯網滲透率是指3G／4G手機用戶佔總人口的比例。

行業概覽

- **銷售遊戲貨幣／遊戲虛擬物件**：玩家可免費暢玩網上電腦遊戲的基本功能，然而，要取得升級功能或獲取虛擬物件，彼等需要購買遊戲貨幣或遊戲虛擬物件。
- **遊戲廣告**：網上電腦遊戲開發商及發行商藉允許第三方在其頁面或遊戲刊登廣告產生收益。

網上電腦遊戲付費玩家的遊戲體驗、遊戲時段及付費或消費行為一般不會受終端用戶用於購買平台代幣、遊戲虛擬貨幣及遊戲虛擬物件的付款渠道所影響。

基於方便玩家及以物件為基礎的收益模式（據此最初可免費獲得遊戲）廣受歡迎，數碼發行成為了將網上電腦遊戲交付予玩家的主流方法。

在香港，於2014年及2015年實際及估計網上電腦遊戲付費玩家人數分別約157,900人及158,300人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約38.7%。在香港，於2014年及2015年實際及估計非付費網上電腦遊戲玩家數目分別約250,200人及250,700人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約61.3%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計網上電腦遊戲付費玩家人數分別約574,700人及577,500人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約47.5%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計非付費網上電腦遊戲玩家數目分別約635,200人及638,300人，於2014年及2015年均佔網上電腦遊戲玩家總數約52.5%。香港及台灣以玩家人數計最受歡迎的網上電腦遊戲是廣為人知的國際遊戲，如FIFA系列及Diablo系列，儘管多個本地開發及發行的網上電腦遊戲以玩家人數計榮登十大遊戲。

香港及台灣的手機遊戲市場

手機遊戲乃下載自數碼分銷平台，如Apple Inc.的App Store及Google的Google Play。手機遊戲開發商可於第三方分銷平台（如Google的Google Play）或通過其本身分銷平台發佈其遊戲。與網上電腦遊戲市場相似，香港及台灣的手機遊戲市場有三個產生收益的方法：付費遊戲／登記、銷售遊戲貨幣／遊戲虛擬物件及遊戲廣告。手機遊戲付費玩家的遊戲體驗、遊戲時段及付費或消費行為一般不會大受終端用戶用於購買平台代幣、遊戲貨幣或遊戲虛擬物件的付款渠道（即Google的Google Play、App Store或其他第三方付款平台）所影響。

在香港，於2014年及2015年實際及估計手機遊戲付費玩家人數分別約297,900人及298,500人，於2014年及2015年均佔手機遊戲玩家總數約12.0%。在香港，於2014年及2015年實際及估計非付費手機遊戲玩家數目分別約2,184,600人及2,189,000人，於2014年及2015

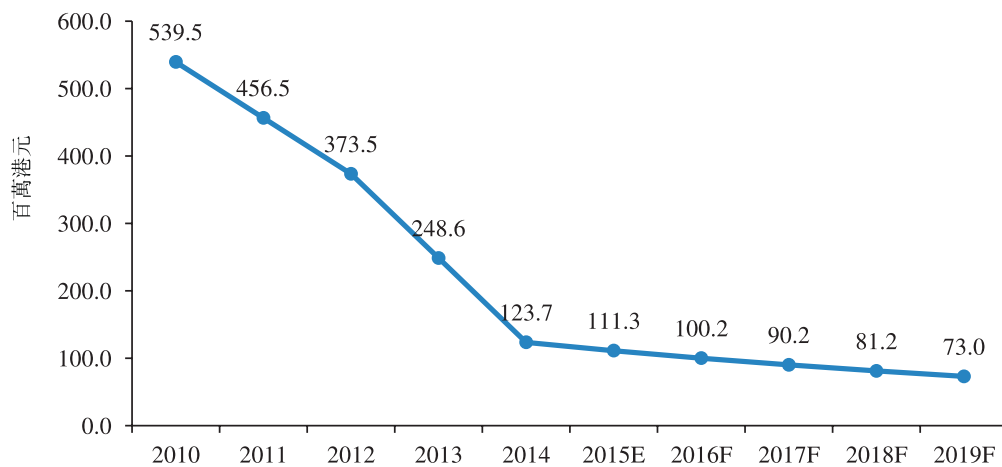
行業概覽

年均佔手機遊戲玩家總數約88.0%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計手機遊戲付費玩家人數分別約2.3百萬人及2.4百萬人，於2014年及2015年均佔手機遊戲玩家總數約20.0%。在台灣，於2014年及2015年實際及估計非付費手機遊戲玩家數目均約為9.4百萬人，於2014年及2015年均佔手機遊戲玩家總數約80.0%。受歡迎手機遊戲(尤其是角色扮演遊戲類)一般為香港或台灣手機遊戲公司發行的中文繁體遊戲。

香港的網上電腦遊戲營運／發行業

由香港公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益於2010年至2014年的複合年增長率下降30.8%，由2010年的539.5百萬港元下降至2015年的111.3百萬港元。有關下降主要是由於手機遊戲玩家越來越多。於不久將來，預期香港網上電腦遊戲的收益將會下降，但由於餘下仍有網上電腦遊戲愛好者的忠實客戶群以致下降速度較慢。然而，個人電腦內亦很有可能於中期內被平板電腦取代，這或會進一步降低網上電腦遊戲的收益。

下圖載列2010年至2015年由香港公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益：



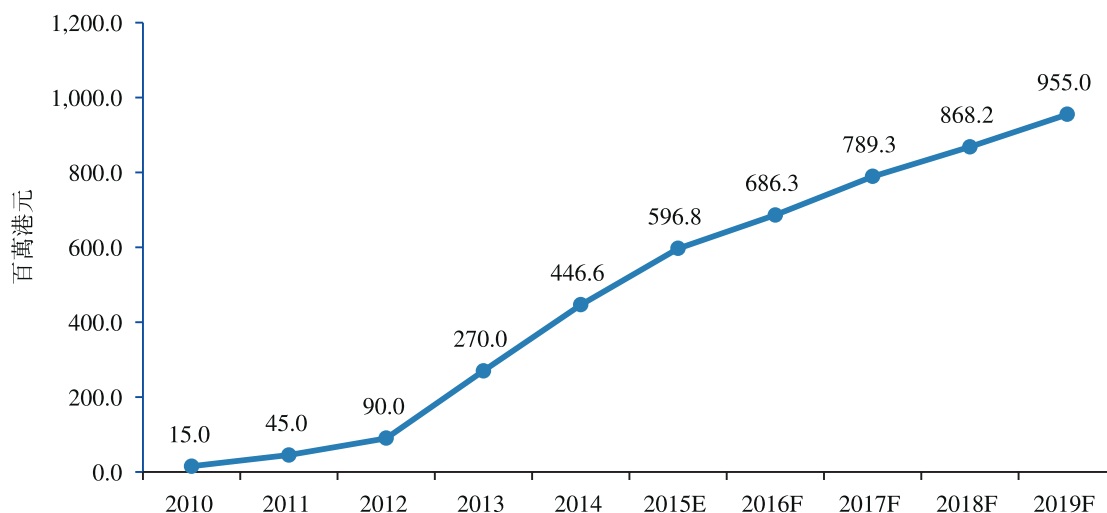
資料來源：益普索研究與分析

香港網上電腦及手機遊戲發行業的主要入行門檻包括投資於遊戲技術(包括投資硬件及軟件)和已成立的公司競爭的能力不足。隨着遊戲營運對技術的要求變得更加複雜，並需要增加投資水平，這一點便尤為重要。此外，新加入者或會發現難以建立關係，以取得對本地遊戲玩家具吸引力的流行文學、漫畫及動畫的開發權。網上電腦及手機遊戲發行公司亦需要聘請足夠技術專業知識而新加入者未必有足夠的資源聘請具高水平專門技術的員工。倘合資格員工短缺，此項問題將被放大。

行業概覽

香港的手機遊戲營運／發行業

下圖載列2010年至2019年於香港營運／發行遊戲透過各種渠道(包括付費下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益：



資料來源：益普索研究與分析

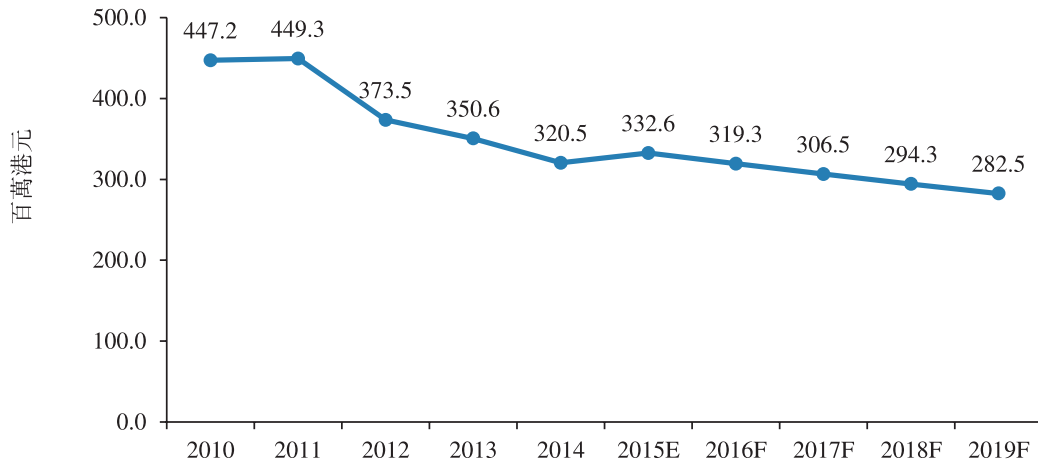
於香港營運／發行遊戲透過各種渠道(包括付費下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益由2010年約15.0百萬港元迅速上升至2014年約444.6百萬港元，複合年增長率約為133.6%。能夠玩遊戲的智能手機的滲透率上升是收益增加的主要推動因素。展望2015年至2019年，智能手機用戶及3G/4G手機互聯網用戶人數的增加趨勢預期將繼續增長，但預測香港的增長率將較為緩慢。手機遊戲的收益預計亦將按較慢的複合年增長率約12.5%由2015年的596.8百萬港元增至2019年的955.0百萬港元。

台灣的網上電腦遊戲營運／發行業

由台灣公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益於2010年至2014年錄得複合年增長率下降8.0%，由2010年的447.2百萬港元下降至2014年的320.5百萬港元。有關下降乃歸因於玩家由網上遊戲轉為手機遊戲。展望2019年，台灣網上電腦遊戲的收益將繼續下降，以複合年增長率約-4.0%放緩，乃由於餘下仍有網上電腦遊戲愛好者的忠實客戶群。平板電腦於台灣日益普及，表示個人電腦未來可能被平板電腦取代，從而可能進一步降低網上電腦遊戲的收益。

行業概覽

下圖載列2010年至2019年由台灣公司於當地營運／發行遊戲所產生的網上電腦遊戲的估計收益：

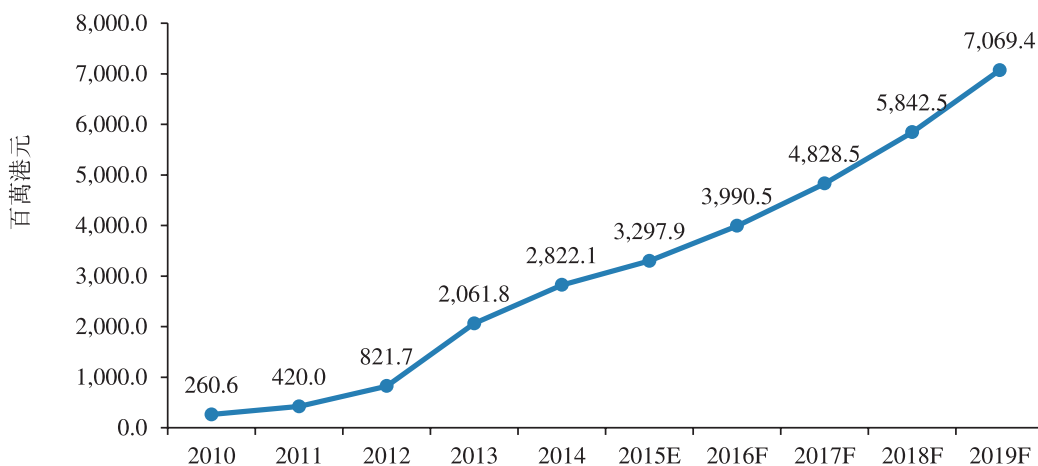


資料來源：益普索研究與分析

台灣網上電腦及手機遊戲發行業的主要入行門檻包括新加入者有關玩家喜好的行業知識不足，並欠缺與行家競爭的投資能力，這一點尤為重要，因為遊戲營運及開發的技術要求愈趨複雜且需要更高水平的投資。

台灣的手機遊戲營運／發行業

下圖載列2010年至2019年於台灣營運／發行的遊戲透過各種渠道(包括付款下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益：



資料來源：益普索研究與分析

行業概覽

於台灣營運／發行遊戲透過各種渠道(包括付款下載遊戲、應用程式中購買內容、登記及儲分卡購買)所產生的手機遊戲的估計收益由2010年的260.6百萬港元上升至2014年的2,822.1百萬港元，複合年增長率約為81.4%，有關急劇上升主要是由於智能手機及3G/4G手機互聯網的運用增加。預計由2015年至2019年台灣的手機遊戲收益將會繼續增長，將按較慢的複合年增長率約21.0%由2015年的3,297.9百萬港元增至2019年的7,069.4百萬港元。

香港網上電腦及手機遊戲營運／發行業的競爭力分析

我們是一間香港知名的本地網上電腦及手機遊戲公司。就2015年上半年收益而言，我們的天龍八部3D遊戲在香港手機角色扮演遊戲中排名最高。此外，我們發行的其中一款遊戲SD Gundam Capsule Fighter Online於2015年上半年以香港玩家人數計榮登網上電腦遊戲第九名。香港網上電腦及手機遊戲發行商與在香港設有附屬公司的香港及海外(包括地區性及國際性)遊戲發行商進行競爭。由自行發行遊戲的大型國際開發商所開發的網上電腦遊戲亦在香港市場構成激烈競爭(例如由Blizzard Entertainment Inc.開發及發行的*Diablo III*)。

網上電腦及手機遊戲業競爭的主要因素包括獲得開發商的受歡迎遊戲並成功進行市場推廣的能力，以提高發行商遊戲在市場上眾多遊戲中的知名度。此外，在開發及發行網上電腦及手機遊戲之前，網上電腦及手機遊戲營運商和發行商須掌握最新的行業趨勢、消費者喜好及最新技術發展知識。

我們於2014年及截至2015年6月30日止六個月在香港所佔網上電腦及手機遊戲營運／發行業市場份額分別約11.7%及約9.0%，乃按香港公司於當地營運／發行遊戲所產生的總收益計算。

根據益普索報告，由於自行發行遊戲的大型國際開發商所開發的網上電腦遊戲亦為香港市場中的競爭者，整體網上電腦遊戲市場的競爭於近年加劇，及市場相對分散。

通過專注於各式各樣的手機遊戲類型，主要手機遊戲營運商／發行商一般針對不同客戶群。隨著手機遊戲業迅速發展，2013年後競爭甚為激烈。基於大量手機遊戲及其相對較短壽命，必須進行重大市場推廣活動及宣傳以達致商業上的成功。因此，手機遊戲營運商／發行商需要具備充足財務資源就遊戲進行市場推廣，而大型市場參與者則較易實行。

根據益普索報告，全球手機遊戲市場的競爭於近年加劇，因為大量手機遊戲開發商以數萬計手機遊戲進入市場。由於手機遊戲對比傳統電子遊戲(如電視遊戲)的開發成本相對低，較低的門檻讓新開發商更容易入行。

資料來源：益普索研究與分析

本文件為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽資料時須一併細閱本文件封面「警告」一節。

行業概覽

本公司經營的天龍八部3D*於2015年(1月至6月)以收益計在手機角色扮演遊戲中排名第一。下表載列於2015年(1月至6月)以收益計的香港十大手機角色扮演遊戲：

排名	公司	發行商	遊戲類型
1	天龍八部3D	Gameone Group Ltd.	MMORPG
2	神魔之塔	Mad Head Ltd.	拼圖、角色扮演遊戲
3	魔神世界	GameRabi	角色扮演遊戲
4	魔力寶貝	Square Enix Co., Ltd.	MMORPG
5	哆啦A夢修理工場	Animoca	模擬、角色扮演遊戲
6	忍者Q傳－忍者來了國際版	TopGamer	角色扮演遊戲
7	神鵬俠侶－金庸武俠 正版授權	Inch Interactive Entertainment (TW) Ltd.	角色扮演遊戲
8	漫威英雄：未來之戰	Netmarble US Inc.	角色扮演遊戲
9	克魯賽德戰記	NHN Entertainment Corp.	角色扮演遊戲
10	仙變世界	Rainbow Inc.	角色扮演遊戲

資料來源：益普索研究與分析

本公司發行的SD Gundam Capsule Fighter Online於2015年(1月至6月)以玩家計在香港網上電腦中排名第九。下表載列於2015年(1月至6月)以玩家計的香港十大網上電腦遊戲：

排名	公司	發行商	遊戲類型
1	FIFA	Electronic Arts Inc.	運動、模擬
2	Diablo III	Blizzard Entertainment	動作角色扮演遊戲
3	Grand Theft Auto V	Rockstar Games	動作冒險
4	League of Legends	Garena Online.	MOBA
5	Football Manager	SEGA Holdings Co., Ltd.	運動、模擬
6	Nobunaga's Ambition Online	Game Flier International Corp.	MMORPG
7	Dota 2	Valve Corp.	MOBA
8	Phantasy Star Online 2	Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.	MMORPG
9	Hearthstone: Heroes of Warcraft SD Gundam Capsule Fighter Online#	Blizzard Entertainment Gameone Group Ltd.	策略 MMOTPS
10	Eden Eternal	Alta Multimedia Ltd.	MMORPG

資料來源：益普索研究與分析

#附註：本公司於2015年7月31日不再經營此遊戲。

行業概覽

香港網上電腦及手機遊戲業的主要機遇包括：

- **智能手機及平板電腦日益普及：**香港的3G/4G互聯網滲透率日益上升及在智能手機及平板電腦上玩手機遊戲為推動手機遊戲需求的有利因素，為手機遊戲發行商創造機遇。超過一半智能手機持有人聲稱玩手機遊戲是使用智能手機的主要目的之一。此外，平板電腦有較強的計算能力及較大的屏幕，有潛力支援更多種類的手機遊戲，甚至支援某些網上電腦遊戲。
- **香港嚴厲的版權法：**知識產權受《版權條例》保障且嚴格執行。此舉鼓勵創新及創意，對支持本地網上電腦及手機遊戲業的發展至為重要。
- **基於流行文學、漫畫及動畫的網上電腦及手機遊戲的受歡迎程度：**基於流行文學、漫畫及動畫的網上電腦及手機遊戲的受歡迎程度亦被視為香港及台灣網上電腦及手機遊戲行業的機遇，舉例來說，香港及台灣多款網上電腦及手機遊戲均基於流行文學或漫畫，如神鵬俠侶、天龍八部3D及哆啦A夢修理工場，該等流行知識產權的可用性與受歡迎程度將繼續支撐香港及台灣網上電腦及手機遊戲市場的增長。
- **與海外遊戲開發商的關係穩定：**本公司與主要海外遊戲開發商(特別是台灣、日本及中國)的關係穩固，使本公司從受歡迎網上電腦及手機遊戲中獲取高收益潛力。
- **經濟前景樂觀：**香港網上電腦及手機遊戲的需求預期會上升，原因是2015年至2019年經濟前景的預測樂觀，例如，預料香港於期內的GDP按年增長將介乎2.0%至3.3%，且平均可動用收入複合年增長率將為3.8%。
- **硬件延伸崛起並不斷銳進：**硬件延伸如虛擬現實裝置崛起並越趨先進，可作為市場增長動力，推動香港網上電腦遊戲市場發展。先進硬件延伸可提升遊戲體驗，特別是射擊類、模擬類、動作探險類及運動類遊戲，可吸引網上電腦愛好者及新玩家。
- **港元兌日圓升值：**於2010年至2014年，港元匯率兌日圓於過往期間升值，由2010

行業概覽

年0.0887港元兌1日圓減至2015年(1月至6月)0.0645港元兌1日圓。港元升值可減少香港本地網上電腦及手機遊戲發行商採購日本網上電腦及手機遊戲的成本。

本公司認為具有以下競爭優勢：

- **豐富的行業經驗：**本公司於開發、經營及發行網上電腦及手機遊戲方面有逾10年經驗。因此，本公司驕人的成績將使本公司於營運及發行網上電腦及手機遊戲行業享有領先地位，並獲取潛在的未來增長機會。
- **在遊戲行業具有強大的專業知識：**本公司在遊戲行業擁有紮實的專業知識。本公司主席／執行董事於遊戲行業有逾10經驗，且為香港遊戲產業協會有限公司創始人之一。本公司員工亦於遊戲開發及平台開發方面有雄厚精湛的技術，使本公司得以在香港開發首個Web 2.0多功能網上電腦遊戲平台，在競爭中脫穎而出。
- **與知名遊戲開發商建立穩定的關係：**本公司與主要遊戲開發商／營運商建立良好關係，使本公司取得具吸引力的網上電腦遊戲及手機遊戲，並比競爭對手更有優勢。

台灣網上電腦及手機遊戲業的競爭力分析

台灣的網上電腦及手機遊戲營運／發行業被認為零散，而且有大量實力雄厚的本地行家開發及發行網上電腦及手機遊戲。於2014年，主要台灣上市遊戲營運／發行商包括茂為歐買尬數位科技股份有限公司、樂陞科技股份有限公司、智冠科技股份有限公司、宇峻奧汀科技股份有限公司、弘煜科技事業股份有限公司及遊戲橘子數位科技股份有限公司，該等公司於遊戲業(包括網上電腦、手機遊戲及電視遊戲)合計產生收益約20,818新台幣(相等於約4.841.4百萬港元)。鑒於2014年主要台灣上市遊戲營運／發行商佔有高百分比市場份額，台灣整體遊戲業的競爭被認為激烈。我們於2014年及截至2015年6月30日止六個月在台灣所佔網上電腦及手機遊戲營運／發行業市場份額分別約0.3%及約0.2%，乃按台灣公司於當地營運／發行遊戲所產生的總收益計算。