

## 行業概覽

本節及本文件其他部分包含摘錄自灼識報告的資料，該等資料由灼識獨立編製以供載入本文件。我們認為，本節「行業概覽」所載資料的來源乃有關資料的合適來源，且我們已審慎摘錄及轉載該等資料。我們並無理由認為，該等資料屬嚴重虛假或具重大誤導性，或遺漏任何事實導致該等資料屬嚴重虛假或具重大誤導性。但我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]或彼等各自的董事或顧問或參與[編纂]的任何其他各方並無獨立核實該等資料，亦不就其是否準確或完整發表任何聲明。因此，不應過度依賴該等資料。董事經合理審慎考慮後確認，自灼識報告日期起，市場資料並無不利變動，以致該等資料出現保留意見、互相抵觸或受到重大影響。

### 資料來源

我們委託灼識對澳門及其他亞洲國家的電子賭枱遊戲及角子機的市場進行研究、分析及報告。本節所載若干資料摘錄自灼識報告。灼識是一家投資諮詢公司，提供(其中包括)行業諮詢、商業盡職審查及策略諮詢等服務。我們就灼識編製的灼識報告支付總額530,000港元。該付款並不以[編纂]取得成功或灼識報告的研究結果為條件。

據灼識告知，其在編製灼識報告時展開了初步研究及次級研究。初步研究涉及訪問主要行業專家及領先的業界人士。次級研究涉及分析各類公開數據來源的數據，如國際貨幣基金組織、澳門博彩監察協調局、澳門統計暨普查局及Philippine Amusement and Gaming Corporation。有關本公司的所有資料均通過與本公司管理層會談而獲得。此外，若干政府機構、業界組織及市場參與者提供了若干資料以供分析或數據參考。灼識報告所用的全部統計資料均基於截至報告日期可獲得的資料。

### 灼識報告所用的假設

灼識報告中的市場預測基於以下主要假設：

- 澳門及指定亞洲國家的經濟及行業發展可能於未來十年維持穩定增長；
- 相關行業主要驅動因素可能推動澳門電子賭枱遊戲市場的增長。該等驅動因素包括：(i)與傳統博彩賭枱相比，電子賭枱遊戲效率更高且賭注更低；(ii)澳門勞動力有限；及(iii)澳門賭枱上限；及
- 嚴重或根本地影響市場的極端不可預見情況或行業監管並不存在。

## 行業概覽

### 灼識報告所載資料的可靠性

董事認為本節所用資料的來源可靠，因為該等資料摘錄自灼識報告。灼識是一家獨立的專業研究機構，在其行業擁有豐富經驗，故董事認為灼識報告可靠及不具誤導性。

### 澳門電子賭枱遊戲及角子機市場

#### 宏觀經濟概覽

澳門宏觀經濟大幅增長，GDP從2010年的約281億美元增至2014年的約555億美元，2015年因遊客數量及博彩業收入下滑，GDP大幅降至約462億美元。由於服務出口及投資的增長，澳門的宏觀經濟於2016年下半年出現反彈，季度性實際GDP於2016年第三及第四季度分別同比正增長約4.0%及7.0%。

澳門博彩業佔澳門GDP的一半，2003年至2013年增長迅速，批准共六名（牌照）持有人及在路氹金光大道新推出許多娛樂場度假村。根據國際貨幣基金組織的資料，於2017年以後，澳門的GDP將因此持續增長，到2020年達到約494億美元。

#### 澳門博彩市場概覽

隨著路氹二期的推出，澳門娛樂場數量從2011年的33家增至2016年的38家。隨著路氹計劃進入三期階段，澳門娛樂場數量預期將進一步增至40多家，多個預期新娛樂場項目，如美高梅路氹及上葡京，現在正在興建中。

澳門博彩業收入按博彩類型可分為兩類：貴賓廳博彩收入指位於特殊賭廳的賭桌產生的收入，每年須向政府支付每桌300,000澳門元的費用，而其他來源所得收入則為公眾博彩收入。

澳門博彩業於2013年達到巔峰，博彩總收入約為441億美元。然而，2015年博彩總收入跌幅明顯，較上年下跌約34.6%。一方面中國遊客人數（尤其是貴賓廳客戶）減少令博彩總收入下跌；另一方面澳門博彩業正處於過渡階段，下跌只屬暫時性。娛樂場經營者為吸引更多遊客及將行業焦點轉移至多元化旅遊活動，正加大對非博彩娛樂設施的投資。政府諮詢文件《澳門旅遊業發展總體規劃》已經實施，為澳門引入更多元化的旅遊活動。該等政策預期將共同提升澳門娛樂業的多樣性及加強旅遊景點的吸引力。

按博彩總收入計，澳門博彩市場從2013年巔峰快速下滑，到2016年9月連續下滑26個月。貴賓廳博彩市場於2016年第四季度呈回穩跡象，公眾博彩市場持續增長。

## 行業概覽

根據灼識的資料，澳門博彩業預期將穩步發展，2016年至2020年的年複合增長率約為8.2%，達到約375億美元。同時，澳門公眾博彩市場佔博彩總收入的份額預期將從2016年的約45.8%保持增長至2020年的約47.7%。

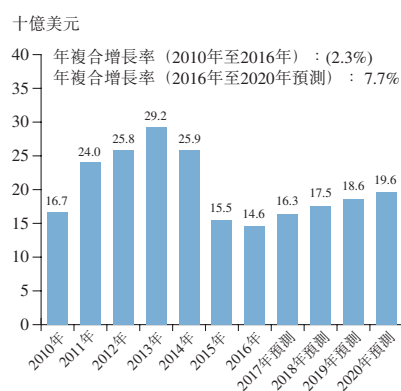
按博彩總收入計，澳門的公眾博彩市場於2010年至2016年以約11.9%的年複合增長率快速增長，並有望於2020年進一步增至約179億美元。鑒於公眾博彩較低的賭注、中國內地中產階級人口數量增加、對中國內地遊客放寬入境限制及延長逗留期，該等因素均推動澳門公眾博彩市場的顯著增長。

下圖概述於所示期間澳門公眾博彩及貴賓廳博彩的過往及估計總收入：

公眾博彩總收入  
(2010年至2020年預測)



貴賓廳博彩總收入  
(2010年至2020年預測)



資料來源：灼識報告

### 陸上博彩

澳門的陸上娛樂場博彩以幸運博彩為主，而幸運博彩按博彩設備劃分，又可進一步分為以下兩類：(1)機器博彩—指於全自動機器上進行且無需額外人際互動的博彩活動；及(2)現場博彩—指需要現場荷官參與的博彩活動。機器博彩的博彩收入包括電子賭枱遊戲及角子機產生的博彩收入，而現場博彩的博彩收入則包括傳統賭枱及現場博彩設備產生的博彩收入。

本報告主要圍繞機器博彩（可進一步細分為兩類，即角子機及電子賭枱遊戲），重點關注澳門的電子賭枱遊戲市場。除澳門外，角子機及電子賭枱遊戲的定義及分類亦適用於亞洲國家及地區。

### 角子機

角子機涵蓋除多終端博彩設備及基於伺服器／由伺服器支持的博彩設備以外的所有博彩設備。角子機於澳門博彩業歷史悠久，並於2000年前首次引入澳門。角子機被視為能夠吸引玩家參與的最重要的設備之一。澳門博彩業監管機構（博彩監察協調局）已頒佈多項技術標準監管機器博彩市場，包括針對角子機及電子賭枱遊戲的監管標準。

## 行業概覽

### 電子賭枱遊戲

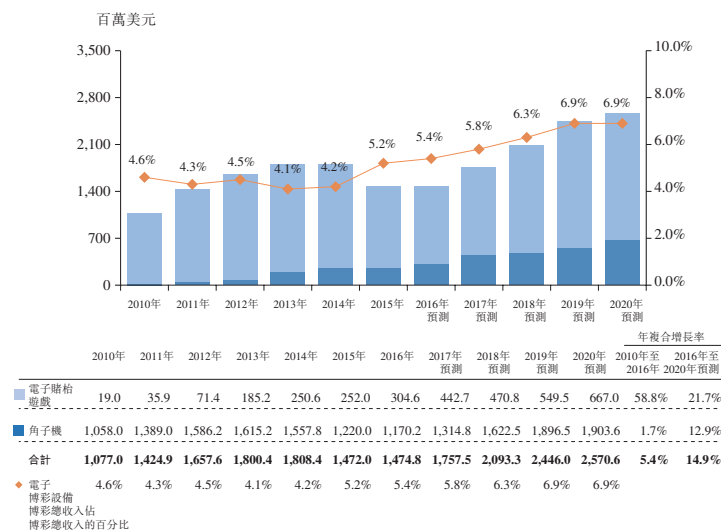
電子賭枱遊戲的組件包括中央伺服器、玩家界面及所有界面元素，通過共同運作實現電子模擬賭枱遊戲運作的目的。並無現場荷官且遊戲進行時不涉及大量的人際互動（包括開始遊戲時）進行所有金錢交易（包括接受積分、繳碼、派彩及確認所有注碼均已被正確登記）。

電子賭枱遊戲於2010年首次引入澳門，隨後很快廣受玩家及娛樂場歡迎。鑒於其效率更高且博彩監察協調局對賭枱上限設有限制，故電子賭枱遊戲產生的博彩收入從2010年的約19.0百萬美元大幅增至2016年的約304.6百萬美元，年複合增長率約為58.8%。澳門的機器博彩收入屬於公眾博彩收入。預計電子賭枱遊戲產生的博彩總收入的增長速度將高於公眾博彩總收入，並於2020年達到約667.0百萬美元，年複合增長率約為21.7%。高效率的電子賭枱遊戲使玩家可在一定時間內玩到更多遊戲，電子賭枱遊戲受玩家接納的程度日益提高，且電子賭枱遊戲提供的博彩類型更加多樣化，該等因素預計將推動電子賭枱遊戲所產生博彩總收入的增長。

此外，由於拉斯維加斯等部分成熟博彩市場的機器博彩收入已佔博彩總收入的70%以上，預計日後澳門機器博彩收入在其博彩總收入中的比重將更大。

下圖概述於所示期間澳門的過往及估計機器博彩收入：

按設備類型劃分的澳門機器博彩收入（2010年至2020年預測）



資料來源：灼識報告

## 行業概覽

### 澳門電子賭枱遊戲及角子機市場概覽

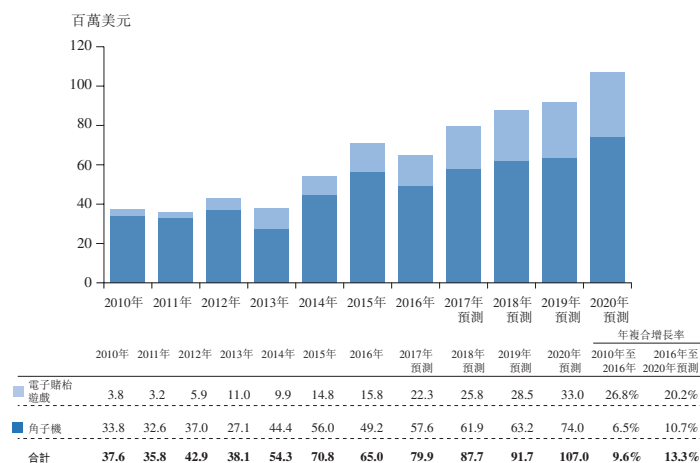
按銷售收入計，澳門角子機及電子賭枱遊戲市場規模分別從2010年的約33.8百萬美元及3.8百萬美元增至2016年的約49.2百萬美元及15.8百萬美元，年複合增長率分別約為6.5%及26.8%。同時，按銷量計，2016年澳門角子機及電子賭枱遊戲的市場規模分別達約2,552個座位及760個座位，自2010年至2016年的年複合增長率分別約為7.0%及27.6%。

2012年至2013年角子機銷量及收入大幅減少，乃主要由於政府頒佈角子機技術標準第1.0版，這意味著製造商須設計新產品以符合博彩監察協調局的規範。與角子機市場類似，2014年政府頒佈電子賭枱遊戲技術標準第1.0版，導致2014年電子賭枱遊戲的銷量及銷售收入減少。然而，於2016年，受同年澳門三個新娛樂場項目所推動，該等數據大幅增加。

隨著澳門角子機及電子賭枱遊戲技術標準漸趨穩定及新娛樂場項目獲得預期發展，預計澳門電子賭枱遊戲及角子機的銷售收入將保持穩定，2016年至2020年將分別以約20.2%及10.7%的年複合增長率上升，2020年前將分別達約33.0百萬美元及74.0百萬美元。同時，預計2016年至2020年澳門電子賭枱遊戲及角子機的銷量將分別以約19.6%及10.7%的年複合增長率增加，2020年前將分別達約1,554個座位及3,834個座位。電子賭枱遊戲及角子機的平均售價預計於2016年至2020年期間保持穩定。

下圖概述於所示期間按收入計的澳門電子賭枱遊戲及角子機市場的過往及估計規模：

按銷售收入計的澳門電子賭枱遊戲及角子機市場規模（2010年至2020年預測）



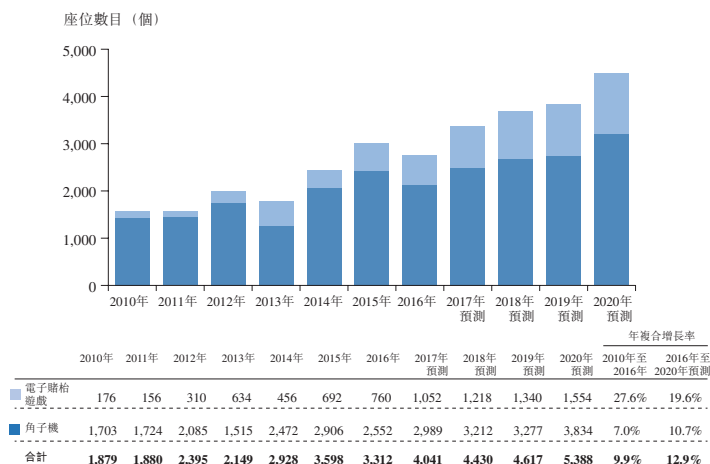
資料來源：灼識報告



## 行業概覽

下圖概述於所示期間按銷量計的澳門電子賭枱遊戲及角子機市場的過往及估計規模：

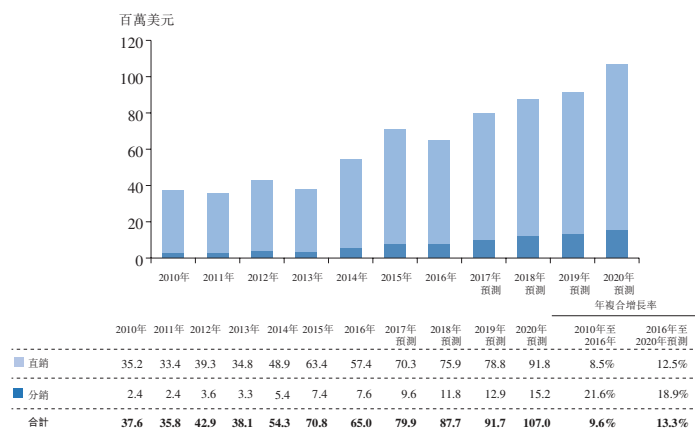
按銷量計的澳門電子賭枱遊戲及角子機市場規模（2010年至2020年預測）



資料來源：灼識報告

下圖概述於所示期間按業務模式以銷售收入計的澳門電子賭枱遊戲及角子機市場的過往及估計規模：

按業務模式以銷售收入計的澳門電子賭枱遊戲及角子機市場規模（2010年至2020年預測）



資料來源：灼識報告

澳門電子賭枱遊戲及角子機分銷市場的收入自2010年的約2.4百萬美元增至2016年的約7.6百萬美元，年複合增長率約為21.6%。就銷售收入而言，澳門分銷市場約佔2016年澳門電子賭枱遊戲及角子機市場總額的11.7%，且分銷市場的市場份額預計將於2020年進一步增至約14.2%。預計澳門的電子賭枱遊戲及角子機分銷市場的收入將於2020年達到約15.2百萬美元，自2016年至2020年的年複合增長率約為18.9%。規模經濟

## 行業概覽

及博彩設備分銷商所提供的專業本地化服務預計將為博彩設備製造商透過分銷商於未來五年在澳門銷售其產品提供支持。澳門博彩設備分銷商向製造商提供本地化服務，有效幫助其產品滿足澳門規格及更受地方玩家的歡迎。預期澳門博彩設備分銷商提供的有關專業服務將鞏固博彩設備分銷商與製造商間的合作關係。而就博彩設備製造商而言，分銷銷售模式加快了其市場進入步伐，且降低了人工成本及辦公室租金等地方營運成本。

### 澳門電子賭枱遊戲市場的主要推動因素

#### *與傳統博彩賭枱相比，電子賭枱遊戲的效率更高且賭注更低*

各電子賭枱遊戲時長30秒至50秒，為娛樂場經營者帶來更高的效率。較低的最低投注額往往會吸引初級玩家首次接觸電子賭枱遊戲。此外，高效率的模擬賭枱遊戲為經營者帶來更多收入，玩家可在一定時間內玩到更多遊戲。該等特徵已推動並預期將繼續推動澳門電子賭枱遊戲市場的發展。

#### *澳門的有限勞動力*

由於澳門的勞動力有限，故娛樂場經營者招募荷官已變得日益困難。鑒於電子賭枱遊戲模擬賭枱遊戲且無須荷官在場，該等機器能夠為玩家提供賭枱遊戲而幾乎不產生人工成本。電子賭枱遊戲產生的效益及節省勞動力的好處，預計將推動澳門電子賭枱遊戲市場的發展。

#### *澳門的賭枱上限*

博彩監察協調局於2010年實施澳門賭枱遊戲上限，將新博彩賭枱直至2022年的年複合增長率以3%為限，被認為是電子賭枱遊戲市場的最重要推動因素之一。由於2020年之前剩下不到1,000張傳統賭枱有待分配，娛樂場經營者預計將採用更多的電子賭枱遊戲及角子機，以於新娛樂場項目或擴展現有娛樂場時使用。

#### *90後玩家接受博彩設備*

與老一輩玩家相比，90後一代通常更能接受博彩設備。由於更多亞洲90後玩家開始進入娛樂場，預計電子賭枱遊戲日後將產生更多收入。由於自機器所得的收入預期會增加，娛樂場經營者或會決定購買更多電子賭枱遊戲，從而為博彩設備製造商創造更多商機。

#### *即時系統記錄的能力*

與傳統博彩賭枱相比，就即時系統記錄而言，電子賭枱遊戲為全自動並與娛樂場經營者的中央伺服器相連接。該等賭枱為自動化及可保持即時系統記錄，在追蹤玩家活動、對比各機器收入、與博彩監察協調局合作分享機器收集的數據方面，為娛樂場經營者帶來更多便利。

## 行業概覽

### 澳門機器博彩市場的競爭格局

澳門機器博彩市場高度集中，就2016年的銷售收入而言，七大參與者合共佔市場份額約90.8%。

作為澳門前七家博彩設備供應商中唯一獨家分銷其他製造商產品的獨立博彩設備供應商，我們於2016年在澳門的機器博彩市場中排名第四，就銷售收入而言，市場份額約為8.3%。其他六家博彩設備供應商概無與本集團訂立分銷協議。

下表概述澳門博彩設備供應商的排名情況（就彼等於2016年的銷售收入而言）：

排名	供應商	在澳門的業務模式	澳門博彩設備品牌	銷售收入 (百萬美元)	市場份額
1	公司A	直銷	自有品牌	26.6	40.9%
2	公司B	直銷	自有品牌	6.4	9.8%
3	公司C	直銷	自有品牌	6.0	9.2%
4	本集團	分銷	Spintec、Alphabet、Konami	5.4	8.3%
5	公司D	直銷	自有品牌	5.4	8.3%
6	公司E	直銷	自有品牌	5.0	7.7%
7	公司F	直銷	自有品牌	4.3	6.6%
	其他			5.9	9.2%
	合計			<u>65.0</u>	<u>100.0%</u>

附註：

- 於2016年，本集團分銷的主要品牌包括Alphabet、Spintec及Konami。
- 公司A：該公司於1953年在澳洲創辦，於澳大利亞證券交易所上市，為世界上領先的博彩設備製造商。其提供新的及二手角子機、博彩設備租賃服務、技術服務及娛樂場管理系統。
- 公司B：該公司總部位於英國，於紐約證券交易所上市。其提供產品與服務組合、銷售新的及二手角子機、彩票機及體育投注機。
- 公司C：該公司於1983年在美国創辦。其製造及銷售自動洗牌機、輪盤芯片分揀機、新的及二手角子機及電子賭枱遊戲。
- 公司D：該公司於1968年在美国創辦，其母公司於納斯達克上市，提供彩票及博彩設備。其為銷售包括新的及二手角子機、娛樂場管理系統等產品在內的製造商。
- 公司E：該公司總部位於美國，是面向全球娛樂場市場設計、開發、製造及銷售新的及二手電子賭枱遊戲及角子機的全球性娛樂公司。其在美国、澳洲、加拿大及澳門均開展業務。
- 公司F：該公司於1989年創辦，總部位於美國，其為一家電子賭枱遊戲及角子機的製造商，其市場覆蓋美國及亞洲。

資料來源：灼識報告



## 行業概覽

根據灼識的資料，就電子賭枱遊戲而言，按銷售收入計，2016年澳門電子賭枱遊戲市場規模約為15.8百萬美元，約佔澳門機器博彩市場的24.3%。澳門電子賭枱遊戲市場高度集中，按電子賭枱遊戲的銷售收入計，2016年三大電子賭枱遊戲公司約佔總市場份額的83.5%。按澳門電子賭枱遊戲的銷售收入計，2016年我們於澳門電子賭枱遊戲市場名列第一，市場份額約為30.4%。

下表概述澳門電子賭枱遊戲供應商的排名情況（就彼等於2016年的銷售收入而言）：

排名	供應商	銷售收入 (百萬美元)	市場份額
1	本集團	4.8	30.4%
2	公司F	4.3	27.2%
3	公司E	4.1	25.9%
	其他	2.6	16.5%
	合計	15.8	100.0%

附註：

- 於2016年，本集團分銷的主要品牌包括Alphabet、Spintec及Konami。
- 有關公司E及公司F的說明，請參考上文概述澳門博彩設備供應商2016年銷售收入排名之表格的附註6及附註7。

資料來源：灼識報告

根據灼識的資料，就角子機而言，按銷售收入計，2015年澳門角子機市場規模約為56.0百萬美元，約佔澳門博彩設備市場的79.1%。澳門的角子機市場高度集中，按角子機的銷售收入計，2015年四大角子機公司約佔總市場份額的90.3%。按澳門角子機的銷售收入計，2015年本公司角子機的銷售收入約為38,640美元，獲得市場份額約0.07%。

通常，澳門的博彩設備供應商向娛樂場經營者提供技術服務，且一般會將提供技術服務的收入劃撥至產品銷售；而本集團是澳門向客戶既提供技術服務又提供諮詢服務的唯一一家博彩設備供應商。

澳門電子賭枱遊戲及角子機市場的進入壁壘包括如下：

### 嚴格的行業標準及高技術要求

電子賭枱遊戲及角子機的供應商須遵從地方及國際行業標準。產品須符合博彩監察協調局發佈的地方標準，並由指定檢測實驗室（如Gaming Labs International (GLI)及BMM Testlabs）進一步檢測。該等嚴格標準及相對較高的技術要求，已成為新進入者進入澳門電子賭枱遊戲及角子機市場的最高進入壁壘之一。

## 行業概覽

### 承諾的資本投資

作為電子賭枱遊戲及角子機設備的製造商，建立業務需要大量的資金支持及嫻熟勞工。此外，娛樂場經營者對電子賭枱遊戲及角子機的需求通常由項目推動，要求製造商在特定時間內以穩定質量批量生產其電子賭枱遊戲及角子機，這延長了製造商的投資週期，因此，若無充足現金流量以建立產能，新進入者進入該業務領域尤為困難。

### 與娛樂場經營者的業務關係

澳門的博彩業高度集中，澳門所有的娛樂場僅由六家獲發牌博彩承批公司經營。經營者根據其與供應商的業務關係、價格、質量及其他方面，選擇電子賭枱遊戲及角子機供應商。為維持與客戶的合作，成熟的電子賭枱遊戲及角子機供應商已建立良好的聲譽及業務關係。在尚未建立品牌或分銷網絡的情況下，預計新進入者與澳門的主要娛樂場經營者建立業務關係，須耗費大量時間及資本。

在澳門電子賭枱遊戲及角子機市場取得成功的主要因素包括：(i)經驗豐富的管理團隊；(ii)提供廣泛服務的能力；(iii)地方知識及專業知識；(iv)良好的聲譽及強大的客戶網絡；及(v)嚴格的質量控制及及時提供技術服務的能力。

### 博彩設備的融資

直到2013年，大部分電子賭枱遊戲及角子機由娛樂場經營者直接自製造商或代理供應商處採購。自2013年以來，由於娛樂場經營者於經營商市場環境趨緊形勢下尋求減少其資本支出，娛樂場經營者已接納不同方式為博彩設備融資。

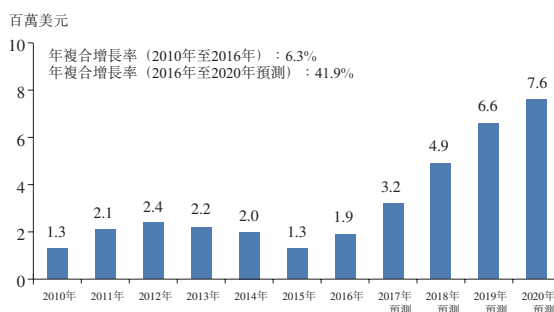
部分供應商開創「按日收費」模式，每日以一定費用向娛樂場經營者出租博彩設備而非直銷設備。

一般而言，在澳門及東南亞，典型的博彩設備租賃市場參與者以固定收取租賃費用或共享收入的方式就安置角子機及電子賭枱遊戲與娛樂場經營者訂立合約。租賃費用視博彩設備的類型及性能而定。由於所租賃博彩設備具有成本效益的特點，預計整體市場將極具潛力，並將吸引更多公司參與其中。

2016年，電子賭枱遊戲及角子機的租賃收入為1.9百萬美元，2010年至2016年間年複合增長率為6.3%，原因是澳門娛樂場經營者僅租賃少量高價博彩設備。自2016年起，澳門博彩設備市場對租賃博彩設備的選項更為開放，尤其是租賃電子賭枱遊戲。此外，租賃設備所需初期投入較少，因此能減少更換舊設備的成本。受設備租賃模式市場接納度日益提升及其成本效益特質所驅動，預計到2020年電子賭枱遊戲及角子機租賃收入將增至7.6百萬美元，2016年至2020年的年複合增長率約為41.9%。

## 行業概覽

### 按租賃收入計的澳門電子賭枱遊戲及角子機租賃市場規模（2010年至2020年預測）



資料來源：灼識報告

澳門電子賭枱遊戲及角子機租賃市場規模於2010年至2016年間略有增長，年複合增長率約為6.3%。2012年至2014年期間，博彩設備租賃量減少的主要原因為2012年頒佈角子機技術標準第1.0版及2014年頒佈電子賭枱遊戲技術標準第1.0版。由於澳門博彩業表現疲弱，2015年博彩設備租賃量有所減少。租賃博彩設備所需初期資本投資減少，因此能夠降低更換舊機器的成本。自2016年起，澳門已引進更多新博彩設備產品（尤其是電子賭枱遊戲）。當地娛樂場經營者可透過租賃試用該等新博彩設備，這將極大推動博彩設備租賃市場的發展。由於澳門有關部門並無定期發佈角子機及電子賭枱遊戲技術標準，且電子賭枱遊戲多數為符合國際標準的相對較新的設備，因此，2017年至2020年期間的設備租賃市場不會因新標準（如有）的發佈而受到不利影響。預計澳門新娛樂場的開辦及現有娛樂場（如回力娛樂場、美高梅路氹及上葡京）的翻新亦將促進未來對租賃博彩設備的需求。由於電子賭枱遊戲租賃業務將於2017年開始運作，電子賭枱遊戲及角子機租賃市場規模預計將在2020年前達到約7.6百萬美元，2016年至2020年間的年複合增長率約為41.9%。

下表載列按2016年租賃收入計的澳門電子賭枱遊戲及角子機租賃市場供應商排名：

排名	供應商	租賃收入 (百萬美元)	市場份額
1	公司A	0.6	30.0%
2	公司G	0.5	25.0%
3	公司H	0.4	20.0%
4	公司I	0.1	6.0%
	其他	0.3	19.0%
	<b>合計</b>	<b>1.9</b>	<b>100.0%</b>

附註：

- 有關公司A的說明，請參閱上文概述澳門博彩設備供應商2016年銷售收入排名之表格的附註2。
- G公司：該公司於馬來西亞證券交易所主板上市。該公司於馬來西亞、柬埔寨王國、老撾人民民主共和國、越南、新加坡、澳門特別行政區、菲律賓、東帝汶及尼泊爾開展業務，提供二手及全新電子賭枱遊戲及角子機銷售及租賃服務等。

## 行業概覽

3. H公司：該公司是台灣領先的博彩設備及系統製造商之一，其產品包括電子賭枱遊戲、角子機及博彩系統。該公司於澳門分銷及租賃博彩設備。
4. I公司：該公司總部位於香港，並於聯交所上市。該公司主要為澳門及越南博彩業及其他行業的公司提供外判管理解決方案及資訊技術服務，亦為娛樂場提供博彩設備租賃及管理綜合服務。

資料來源：灼識報告

澳門電子賭枱遊戲及角子機租賃市場非常集中，於2016年，按租賃收入計，四大供應商合共約佔81.0%的市場份額。

### 新型博彩的創新

在電子賭枱遊戲及角子機市場，不斷創新新型博彩。近期創新類型包括機器模擬一項運動（賽馬）而進行的虛擬體育比賽，但該機器仍保留角子機的機率遊戲邏輯。拉斯維加斯現今引進了一款「技能型博彩」，其將街機風格視頻遊戲元素引入角子機類型博彩中。

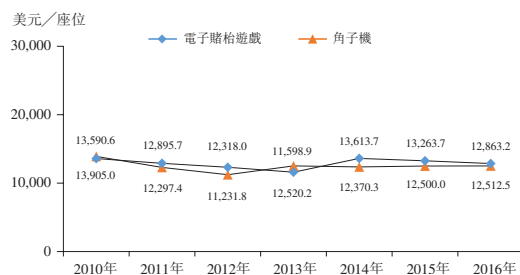
### 澳門電子賭枱遊戲與角子機的價格

於2010年至2016年，澳門電子賭枱遊戲與角子機的平均採購價保持相對穩定。2016年電子賭枱遊戲與角子機的採購價分別達每個座位約12,863.2美元及每個座位12,512.5美元，2010年至2016年的年複合增長率分別約為負0.9%及負1.7%。電子賭枱遊戲與角子機的採購價預期於2016年至2020年期間維持穩定。

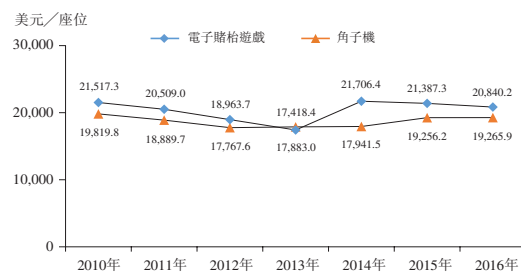
於2010年至2016年，澳門電子賭枱遊戲與角子機的售價亦保持穩定。2016年電子賭枱遊戲與角子機的售價分別約為每個座位20,840.2美元及每個座位19,265.9美元，自2010年起年複合增長率分別約為負0.5%及負0.5%。電子賭枱遊戲與角子機的每個座位價格預期於2016年至2020年期間保持穩定，主要是由於澳門的博彩設備行業日益受到規管。

下圖概述澳門電子賭枱遊戲與角子機於所示期間的過往平均採購價及售價：

澳門電子賭枱遊戲與角子機的平均採購價（2010年至2016年）



澳門電子賭枱遊戲與角子機的平均售價（2010年至2016年）



資料來源：灼識報告

## 行業概覽

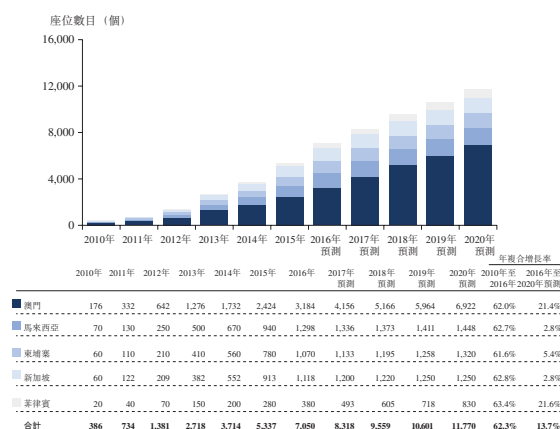
### 電子賭枱遊戲及角子機於東南亞市場的概覽

#### 電子賭枱遊戲及角子機於東南亞的安裝數

由於電子賭枱遊戲為東南亞博彩業的新興博彩設備，自2010年至2016年，其於澳門及東南亞的安裝數以約62.3%的驚人年複合增長率增長，於2016年達約7,050個座位。預計於2020年前將進一步增至約11,770個座位，自2016年至2020年的年複合增長率約為13.7%。

下圖概述於所示期間電子賭枱遊戲於澳門及東南亞的過往及估計安裝數：

電子賭枱遊戲於澳門及東南亞的安裝數（2010年至2020年預測）

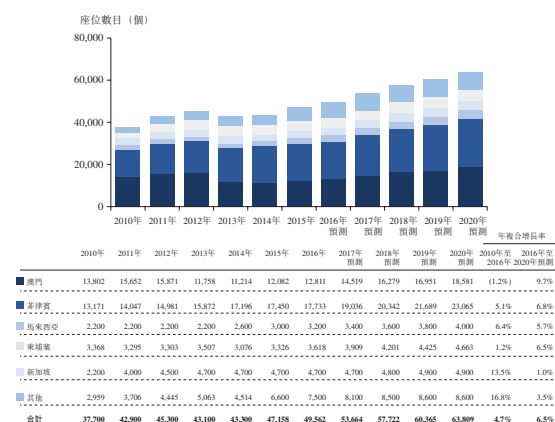


資料來源：灼識報告

然而，就角子機而言，2013年澳門及東南亞角子機的安裝數下跌，此乃由於2013年澳門發佈新技術標準，令澳門的角子機安裝數減少。雖然於2013年下跌，但預計自2016年至2020年，澳門及東南亞角子機整體安裝數將繼續按約6.5%的年複合增長率增長，總數約為63,809個座位。

下圖概述於所示期間角子機於澳門及東南亞的過往及估計安裝數：

角子機於澳門及東南亞的安裝數（2010年至2020年預測）



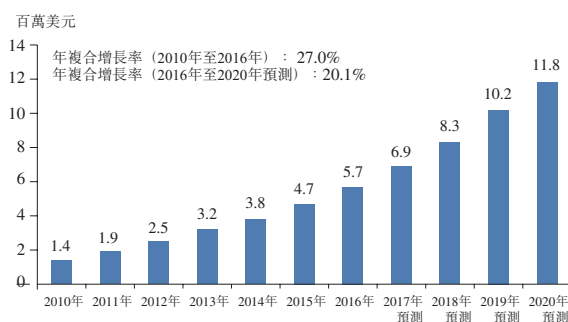
資料來源：灼識報告



## 行業概覽

除新機器博彩的安裝數外，翻新角子機及電子賭枱遊戲於東南亞市場盛行。除菲律賓及新加坡外，其他新興東南亞國家普遍並無適用於角子機及電子賭枱遊戲的具體技術法規。馬來西亞及柬埔寨等國家為新興國家，有關博彩設備的法規或標準有限，因此翻新機器擁有潛在市場。

### 按銷售收入計的東南亞二手電子賭枱遊戲及角子機規模（2010年至2020年預測）



附註：亞洲包括菲律賓、馬來西亞、柬埔寨、老撾及其他。

資料來源：灼識報告

東南亞二手電子賭枱遊戲及角子機市場規模從2010年的約1.4百萬美元增至2016年的約5.7百萬美元，年複合增長率約為27.0%。東南亞的娛樂場經營者購買新博彩設備及二手博彩設備作為產品組合的一種手段。通常，就博彩設備購買總量而言，新博彩設備比二手博彩設備所佔比例更高。由於二手電子賭枱遊戲及角子機所需購買成本較低，東南亞娛樂場（尤其是小規模娛樂場）越來越傾向於二手博彩設備。預計東南亞二手電子賭枱遊戲及角子機市場規模將於2020年達到約11.8百萬美元，2016年至2020年的年複合增長率約為20.1%。

下表載列按2016年銷售收入計的東南亞二手電子賭枱遊戲及角子機市場供應商排名：

排名	供應商	二手機銷售收入 (百萬美元)	市場份額
1	公司A	2.0	35.0%
2	公司B	0.9	15.0%
2	公司D	0.9	15.0%
2	公司E	0.9	15.0%
5	公司C	0.6	10.0%
	其他	0.4	10.0%
	合計	5.7	100.0%

資料來源：灼識報告

---

## 行業概覽

---

附註：

1. 有關公司A的說明，請參閱本節「澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述澳門博彩設備供應商2016年銷售收入排名之表格的附註2。
2. 有關公司B的說明，請參閱本節「澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述澳門博彩設備供應商2016年銷售收入排名之表格的附註3。
3. 有關公司D的說明，請參閱本節「澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述澳門博彩設備供應商2016年銷售收入排名之表格的附註5。
4. 有關公司E的說明，請參閱本節「澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述澳門博彩設備供應商2016年銷售收入排名之表格的附註6。
5. 有關公司C的說明，請參閱本節「澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述澳門博彩設備供應商2016年銷售收入排名之表格的附註4。

東南亞的二手電子賭枱遊戲及角子機市場相當集中，按租賃收入計，2016年五大供應商約佔總市場份額的90.0%。

除新興東南亞市場外，大量亞洲潛在市場目前正在研究開放博彩市場或令博彩合法化。例如，日本不久前通過立法准許國內經營博彩業。亞洲新興及潛在市場對亞洲角子機及電子賭枱遊戲需求會日增。