

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」所載資料的來源屬恰當，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。然而，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，亦無就其準確性或完整性發表任何聲明。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，市場資訊並無不利變動，以致該等資料存在保留意見、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亞洲其他國家或地區的電子賭枱遊戲及角子機市場進行研究、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、商業盡職調查及戰略諮詢等服務。我們就灼識編製的灼識報告合共向其支付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開展了一手及二手研究。一手研究涉及訪問主要行業專家及行業領先參與者。二手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、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來自與本公司管理層的訪談。此外，若干政府機構、行業協會及市場參與者已提供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乃基於以下主要假設：

- 澳門及指定亞洲國家或地區的經濟及行業發展於未來十年可能維持穩定增長；
- 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)相較傳統賭枱，電子賭枱遊戲效率更高且賭注更低；(ii)澳門的有限勞動力；及(iii)澳門的賭枱上限；及
- 並無任何可能對市場造成嚴重或根本性影響的不可預見的極端情況或行業法規。

灼識報告資料的可靠性

董事認為本節所用資料來源可靠，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屬可靠及無誤導成分。

行業概覽

澳門電子賭枱遊戲及角子機市場

宏觀經濟概覽

澳門的宏觀經濟大幅增長，其GDP從2010年的約281億美元增至2014年的約555億美元，隨後因遊客人數及博彩業收入減少，於2015年大幅降至約462億美元。由於服務出口及投資不斷增長，澳門的宏觀經濟於2016年下半年出現反彈，於2016年第三及第四季度，季度性實際GDP分別同比正向增長約4.0%及7.0%。

博彩業佔澳門GDP的半數，於2003年至2013年期間迅速增長，共批准六名（牌照）特許權持有人及在Cotai new strip新推出多個娛樂場度假村。根據國際貨幣基金組織的資料，澳門的GDP於2017年後將因此持續增長，並於2020年前達到約494億美元。

澳門博彩市場概覽

隨著路氹第二期的推出，澳門娛樂場數量從2011年的33家增至2016年的38家。隨著路氹計劃進入第三期，預期澳門娛樂場數量將進一步增至40多家，多個預期新娛樂場項目（如美高梅路氹及上葡京）目前正在興建中。

澳門博彩業收入按博彩類型可分為兩類：貴賓賭枱收入指位於特殊賭廳的賭枱產生的收入，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中場賭枱收入。

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年博彩總收入較上年跌幅明顯，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基礎設施的投資。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。

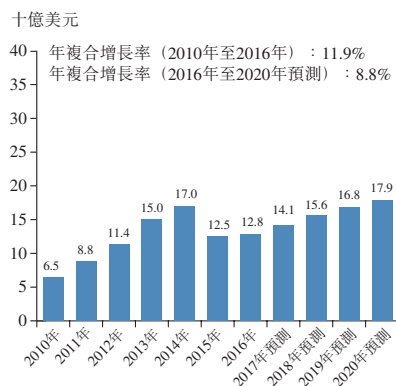
按博彩總收入計，澳門博彩市場從2013年峰值快速下滑，到2016年9月已連續下滑26個月。貴賓賭枱市場於2016年第四季度呈回穩跡象，中場賭枱市場持續增長。根據灼識的資料，澳門博彩業預期將穩步發展，2016年至2020年的年複合增長率預計約為8.2%，達到約375億美元。同時，澳門中場賭枱市場佔博彩總收入的份額預期將從2016年的約45.8%持續增長至2020年的約47.7%。

按博彩總收入計，澳門的中場賭枱市場於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。中場賭枱的賭注較低、中國內地中產階級人口數量增加以及中國內地遊客入境限制放寬及逗留期延長，均推動澳門中場賭枱市場的顯著增長。

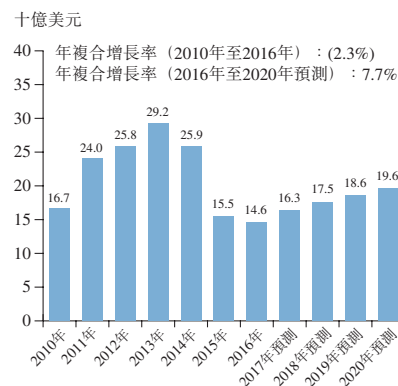
行業概覽

下圖概述於所示期間澳門中場賭枱及貴賓賭枱的過往及估計總收入：

中場賭枱總收入
(2010年至2020年預測)



貴賓賭枱總收入
(2010年至2020年預測)



資料來源：灼識報告

陸上博彩

澳門的陸上博彩以幸運博彩為主，而幸運博彩按博彩設備又可進一步分為以下兩類：(i)機器博彩—指於全自動機器上進行且無需其他人際互動的博彩活動；及(ii)現場博彩—指需要真人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。角子機及電子賭枱遊戲的定義及分類亦適用於澳門以外的亞洲國家及地區。

角子機

角子機包括除多終端機博彩設備及載於伺服器內／以伺服器支援的博彩設備外的所有角子機。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博彩者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以監管機器博彩市場，包括針對角子機及電子賭枱遊戲的監管標準。

電子賭枱遊戲

電子賭枱遊戲的組件包括中央伺服器、博彩者界面和所有界面元素，通過共同運作實現電子模擬賭枱遊戲運作的目的。並無真人荷官且不涉及明顯的人為互動（包括開始遊戲時）進行所有金錢交易（包括接受積分、繳碼、派彩及確保所有注碼均已正確登記）。

電子賭枱遊戲於2010年首次引入澳門，隨後很快廣受博彩者及娛樂場歡迎。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

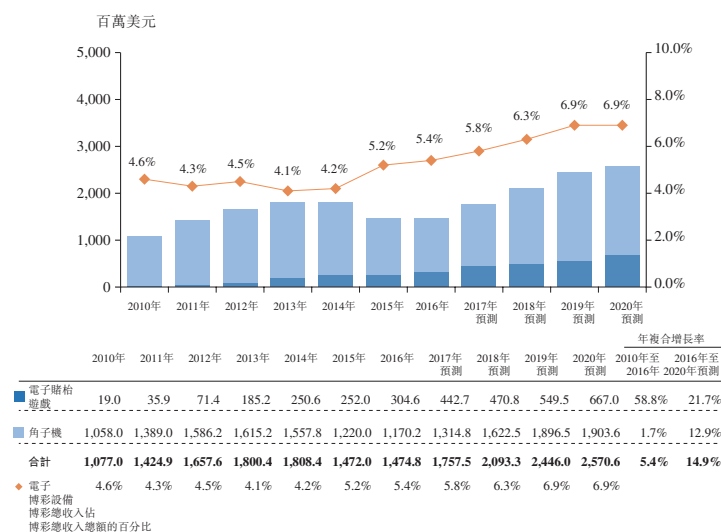
行業概覽

58.8%。澳門的機器博彩收入屬中場賭枱收入。預計電子賭枱遊戲產生博彩總收入的增速將高於中場賭枱總收入，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博彩者可在一定時間內玩到更多遊戲、電子賭枱遊戲受博彩者接納的程度日益提高及電子賭枱遊戲提供的博彩類型更加多樣化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，預計日後澳門的機器博彩收入在其博彩總收入中所佔的比重將更大。

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

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，澳門角子機及電子賭枱遊戲的市場規模自2010年至2016年分別以約7.0%及27.6%的年複合增長率增長，並分別於2016年達約2,552個座位及760個座位。

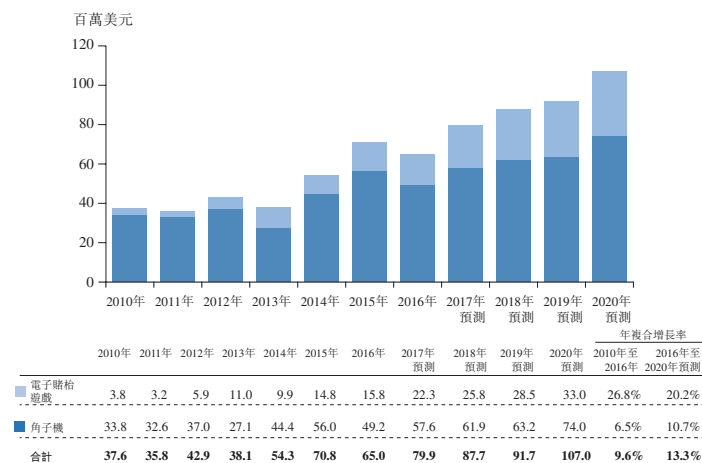
澳門頒佈新角子機及電子賭枱遊戲技術標準的時間並不固定。2012年至2013年角子機銷量及收入大幅減少，乃主要由於政府頒佈角子機技術標準第1.0版，這意味著製造商須設計新產品以符合博彩監察協調局的標準。與角子機市場類似，2014年政府頒佈電子賭枱遊戲技術標準第1.0版，導致2014年電子賭枱遊戲的銷量及銷售收入減少。然而，於2016年，受同年澳門三個新娛樂場項目所推動，該等數據大幅增加。現有角子機及電子賭枱遊戲為符合國際標準的新設備，因此，2017年至2020年期間的設備租賃市場不會因頒佈新標準（如有）而受到不利影響。

行業概覽

隨著澳門角子機及電子賭枱遊戲技術標準漸趨穩定，且預期澳門會興建新娛樂場及翻新現有娛樂場（如回力娛樂場、美高梅路氹及上葡京），預計未來數年對電子博彩設備的需求將不斷增加。預計澳門電子賭枱遊戲及角子機的銷售收入將仍可持續增長，2016年至2020年將分別以約20.2%及10.7%的年複合增長率上升，到2020年將分別達約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，到2020年將分別達約1,554個座位及3,834個座位。預計電子賭枱遊戲及角子機的平均售價將於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：

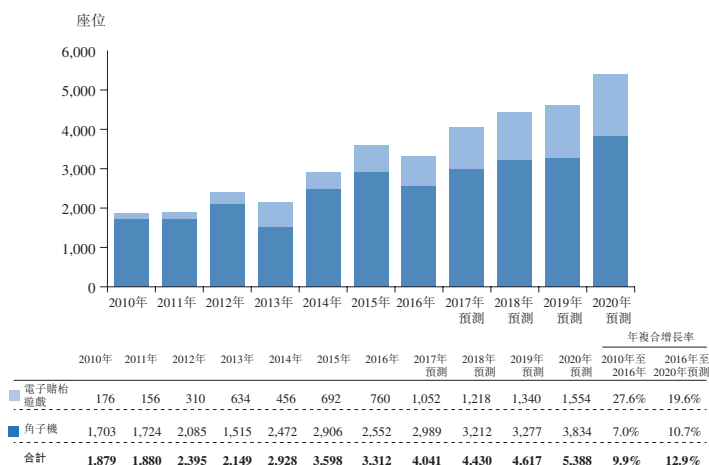
按銷售收入計的澳門電子賭枱遊戲及角子機市場規模（2010年至2020年預測）



資料來源：灼識報告

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）

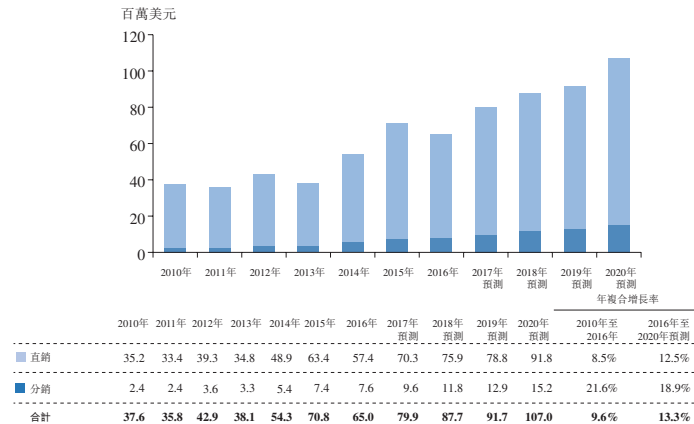


資料來源：灼識報告

行業概覽

下圖概述於所示期間按業務模式劃分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：

按業務模式劃分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%。按銷售收入計，2016年澳門分銷市場約佔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%。規模經濟及博彩設備分銷商所提供的專業本地化服務預計將有助博彩設備製造商透過分銷商於未來五年在澳門銷售產品。澳門博彩設備分銷商向製造商提供本地化服務，有效幫助其產品符合澳門法規規定及更受當地博彩者歡迎。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之間的合作關係。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當地營運成本。據灼識所知，於往績記錄期間，澳門市場的任何電子博彩設備供應商概無由分銷模式轉為直銷模式。

澳門電子賭枱遊戲市場的主要推動因素

相較傳統賭枱，電子賭枱遊戲的效率更高且賭注更低

各電子賭枱遊戲為時30至50秒，為娛樂場經營者帶來更高的效率。最低投注額較低往往會吸引初級博彩者首次接觸電子賭枱遊戲。此外，高效率的電子賭枱遊戲為經營者帶來更多收入，並使博彩者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。

行業概覽

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需荷官在場，該等設備能夠為博彩者提供賭枱遊戲而幾乎不產生人工成本。電子賭枱遊戲效率高及節省勞動力的優點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，將新賭枱直至2022年的年複合增長率限於3%，被認為是電子賭枱遊戲市場最重要的推動因素之一。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於新娛樂場項目或擴展現有娛樂場時採用更多電子賭枱遊戲及角子機。

90後博彩者對博彩設備的接受度

與老一輩博彩者相比，90後一代通常更能接受博彩設備。隨著亞洲更多90後博彩者開始進入娛樂場，預計電子賭枱遊戲日後將產生更多收入。由於自博彩設備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

相較傳統賭枱，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，在追蹤博彩者活動、對比各台設備的收入及與博彩監察協調局合作分享該等設備收集的數據方面，為娛樂場經營者帶來更多便利。

澳門機器博彩市場的競爭格局

澳門的機器博彩市場高度集中，按2016年銷售收入計，七大參與者合共約佔90.8%的市場份額。

作為澳門七大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，按銷售收入計，我們於2016年在澳門的機器博彩市場中排名第四，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。

下表概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商的排名情況：

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%
4	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			65.0	100.0%

行業概覽

附註：

1. 於2016年，本集團分銷的主要品牌包括Alphabet、Spintec及Konami。
2. 公司A：該公司於1953年在澳洲創辦，於澳洲證券交易所上市，為全球領先的博彩設備製造商。其提供新舊角子機、博彩設備租賃服務、技術服務及娛樂場管理系統。
3. 公司B：該公司總部位於英國，於紐約證券交易所上市。其提供產品與服務一體化組合、銷售新舊角子機、彩票機及體育投注機。
4. 公司C：該公司於1983年在美國創辦。其製造及銷售自動洗牌機、輪盤芯片分揀機、新舊角子機及電子賭枱遊戲。
5. 公司D：該公司於1968年在美國創辦，其母公司於納斯達克上市，提供彩票機及博彩設備。其為銷售新舊角子機、娛樂場管理系統等產品的製造商。
6. 公司E：該公司總部位於美國，為面向全球娛樂場市場設計、開發、製造及銷售新舊電子賭枱遊戲及角子機的環球娛樂公司。其業務遍佈美國、澳洲、加拿大及澳門。
7. 公司F：該公司於1989年創辦，總部位於美國，為電子賭枱遊戲及角子機製造商，市場覆蓋美國及亞洲。

資料來源：灼識報告

根據灼識的資料，就電子賭枱遊戲而言，2016年澳門電子賭枱遊戲按銷售收入計的市場規模約為15.8百萬美元，約佔澳門機器博彩市場的24.3%。澳門的電子賭枱遊戲市場高度集中，就2016年電子賭枱遊戲的銷售收入而言，三大電子賭枱遊戲公司合共約佔83.5%的市場份額。就2016年澳門電子賭枱遊戲的銷售收入而言，我們於澳門的電子賭枱遊戲市場排名第一，市場份額約為30.4%。

下表概述按2016年銷售收入計的澳門電子賭枱遊戲供應商的排名情況：

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：

1. 於2016年，本集團分銷的主要品牌包括Alphabet、Spintec及Konami。
2. 有關公司E及公司F的說明，請參閱上文概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商排名之表格的附註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，2015年澳門角子機按銷售收入計的市場規模約為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，就2015年角子機的銷售收入而言，四大角子機公司合共約佔90.3%的市場份額。就2015年澳門角子機的銷售收入而言，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%。

一般而言，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；而本集團為澳門唯一一家向客戶同時提供技術服務及諮詢服務的博彩設備供應商。

行業概覽

澳門電子賭枱遊戲及角子機市場的進入壁壘包括以下各項：

嚴格的行業標準及高技術要求

電子賭枱遊戲及角子機供應商須遵從國內外行業標準。產品須符合博彩監察協調局發佈的地方標準，並由指定認證公司（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，已成為新入行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。

承諾的資本投資

作為電子賭枱遊戲及角子機設備製造商，建立業務需要大量的資金支持及熟練勞工。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大量生產電子賭枱遊戲及角子機，這延長了製造商的投資週期，因此，若無充足現金流量進行產能建設，新入行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，其全部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。新入行者在未具備成熟品牌或分銷網絡的情況下，倘要成功與澳門主要娛樂場經營者建立業務關係，預計將須花費大量時間及資金。

在澳門電子賭枱遊戲及角子機市場取得成功的關鍵因素包括：(i)經驗豐富的管理團隊；(ii)能夠提供全方位服務；(iii)掌握當地的知識及專業知識；(iv)良好的聲譽及強大的客戶網絡；及(v)能夠進行嚴格的質量控制並及時提供技術服務。

博彩設備的融資

直至2013年，娛樂場經營者均直接自製造商或代理供應商處採購大部分電子賭枱遊戲及角子機。自2013年起，由於營運商市場環境更為嚴峻，娛樂場經營者已接納不同方式為博彩設備融資以求減少資本支出。

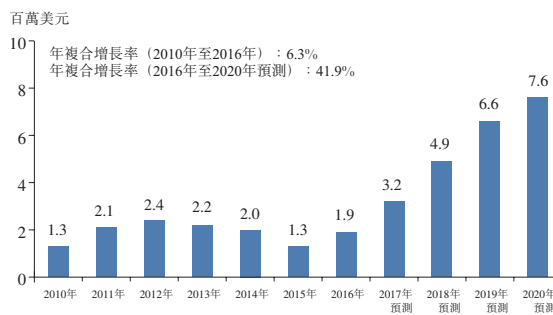
部分供應商開創了「按日收費」模式，每日以一定費用向娛樂場經營者出租博彩設備而非直銷設備。

一般而言，澳門及東南亞的博彩設備租賃市場參與者通常會以收取固定租賃費用或收入共享的方式就訂購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。由於租賃博彩設備具成本效益，預計整體市場將極具潛力，並將吸引更多公司參與其中。

於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年的年複合增長率為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（尤其是電子賭枱遊戲）更為開放。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帶動，預計到2020年電子賭枱遊戲及角子機的租賃收入將增至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年期間的博彩設備租賃量減少，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投入較少，因此能減少更換舊設備的成本。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，大力推動博彩設備租賃市場的發展。灼識表示，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，且電子賭枱遊戲及角子機多數為符合國際標準的相對較新設備，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。預期澳門新娛樂場的開辦及現有娛樂場的翻新（如回力娛樂場、美高梅路氹及上葡京）亦將促進日後對租賃博彩設備的需求。由於電子賭枱遊戲租賃業務於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年的年複合增長率將約為41.9%。

下表概述按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的排名情況：

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%
	合計	1.9	100.0%

附註：

- 有關公司A的說明，請參閱上文概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商排名之表格的附註2。
- 公司G：該公司於馬來西亞證券交易所主板上市，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，提供新舊電子賭枱遊戲及角子機產品以及租賃服務等。

行業概覽

3. 公司H：該公司為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。其於澳門分銷及租賃博彩設備。
4. 公司I：該公司總部位於香港，並於聯交所上市，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高度集中，按2016年的租賃收入計，四大供應商合共約佔81.0%的市場份額。

新型博彩的創新

電子賭枱遊戲及角子機市場創新不斷，新型博彩層出不窮。近期創新類型包括虛擬體育博彩，即一台設備可模擬一項體育運動（賽馬），但該設備仍保留角子機機率遊戲的原理。拉斯維加斯現時引進了一款「技能型博彩」，其將街機風格視像遊戲元素融入角子機博彩中。

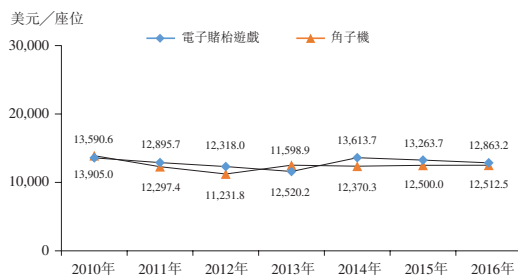
澳門電子賭枱遊戲及角子機的價格

於2010年至2016年，澳門電子賭枱遊戲及角子機的平均採購價格保持相對穩定。2016年電子賭枱遊戲及角子機的平均採購價格分別約為每個座位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%。電子賭枱遊戲及角子機的平均採購價格預期將於2016年至2020年期間保持穩定。

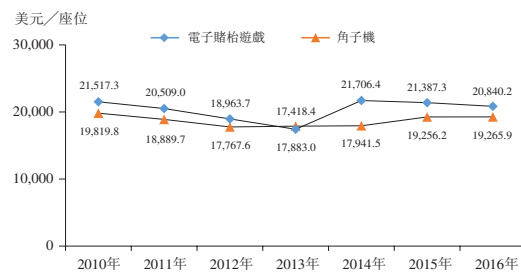
於2010年至2016年，澳門電子賭枱遊戲及角子機的售價亦保持穩定。2016年電子賭枱遊戲及角子機的售價分別約為每個座位20,840.2美元及每個座位19,265.9美元，自2010年起年複合增長率分別約為負0.5%及負0.5%。每個電子賭枱遊戲及角子機座位的價格預期將於2016年至2020年期間保持穩定，主要因為澳門博彩設備行業的監管日趨嚴格。

下圖概述於所示期間澳門電子賭枱遊戲及角子機的過往平均採購價格及售價：

澳門電子賭枱遊戲及角子機的平均採購價格（2010年至2016年）



澳門電子賭枱遊戲及角子機的平均售價（2010年至2016年）



資料來源：灼識報告

東南亞電子賭枱遊戲及角子機市場概覽

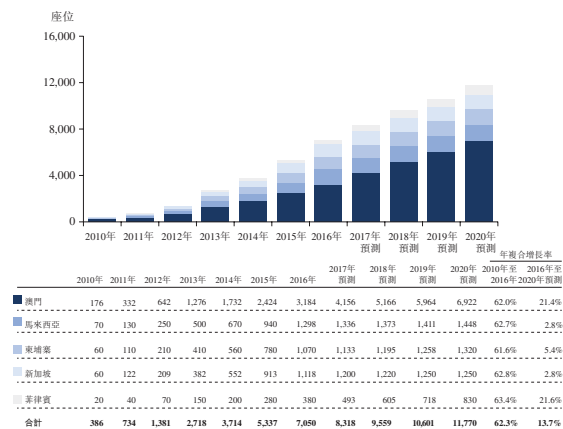
東南亞電子賭枱遊戲及角子機的裝機量

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裝機量增速驚人，年複合增長率約為62.3%，於2016年達約7,050個座位。預計到2020年將進一步增至約11,770個座位，2016年至2020年的年複合增長率約為13.7%。

行業概覽

下圖概述於所示期間澳門及東南亞電子賭枱遊戲的過往及估計裝機量：

澳門及東南亞電子賭枱遊戲的裝機量（2010年至2020年預測）

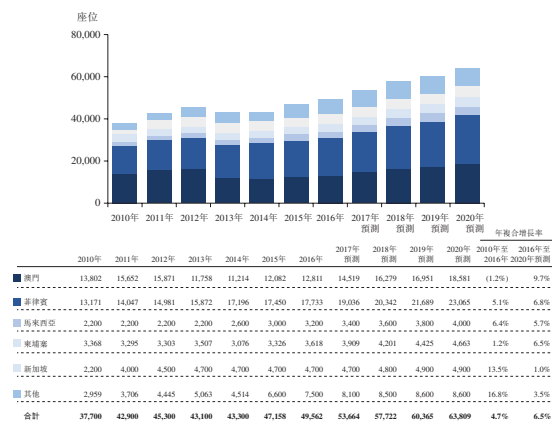


資料來源：灼識報告

然而，就角子機而言，由於2013年澳門發佈新技術標準令澳門的角子機裝機量減少，從而導致2013年澳門及東南亞角子機的裝機量減少。雖然裝機量於2013年有所減少，但預計自2016年至2020年期間，澳門及東南亞角子機的整體裝機量將以約6.5%的年複合增長率繼續增長，總數將達至約63,809個座位。

下圖概述於所示期間澳門及東南亞角子機的過往及估計裝機量：

澳門及東南亞角子機的裝機量（2010年至2020年預測）

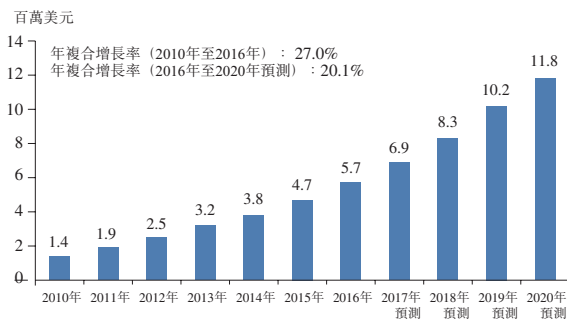


資料來源：灼識報告

行業概覽

除新機器博彩的裝機量外，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缺乏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新興國家有關博彩設備的法規或標準有限，因此翻新設備擁有潛在市場。

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：東南亞包括菲律賓、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全新及二手博彩設備以作產品組合。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通常更高。由於二手電子賭枱遊戲及角子機所需的購買成本較低，東南亞娛樂場（尤其是小型娛樂場）越來越傾向採用二手博彩設備。預計東南亞的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年的年複合增長率將約為20.1%。

下表概述按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的排名情況：

排名	供應商	二手設備 銷售收入 (百萬美元)	市場份額
1	公司A	2.0	35.1%
2	公司B	0.9	15.8%
2	公司D	0.9	15.8%
2	公司E	0.9	15.8%
5	公司C	0.6	10.5%
	其他	0.4	7.0%
	合計	5.7	100.0%

資料來源：灼識報告

附註：

- 有關公司A的說明，請參閱本節上文「澳門電子賭枱遊戲及角子機市場－澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商排名之表格的附註2。
- 有關公司B的說明，請參閱本節上文「澳門電子賭枱遊戲及角子機市場－澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商排名之表格的附註3。

行業概覽

3. 有關公司D的說明，請參閱本節上文「澳門電子賭枱遊戲及角子機市場－澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商排名之表格的附註5。
4. 有關公司E的說明，請參閱本節上文「澳門電子賭枱遊戲及角子機市場－澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商排名之表格的附註6。
5. 有關公司C的說明，請參閱本節上文「澳門電子賭枱遊戲及角子機市場－澳門機器博彩市場的競爭格局」一段概述按2016年銷售收入計的澳門博彩設備供應商排名之表格的附註4。

東南亞的二手電子賭枱遊戲及角子機市場高度集中，按2016年的租賃收入計，五大供應商合共約佔93.0%的市場份額。

除東南亞新興市場外，目前大量亞洲潛在市場正在研究開放博彩市場或推進博彩合法化。例如，日本不久前通過立法准許國內經營博彩業務。亞洲新興及潛在市場對亞洲角子機及電子賭枱遊戲的需求有望與日俱增。