

行業概覽

本節及本文件其他章節所載資料及統計數據均來自我們委聘上海艾瑞市場諮詢有限公司(艾瑞)獨立編製的行業報告(艾瑞報告)。我們相信，該等資料及統計數據來自適當的來源，且我們已採取合理謹慎態度摘錄及轉載該等資料。我們並無理由相信該等資料及統計數據在任何重大方面屬虛假或誤導。本公司、參與的任何其他人士或其各自的董事、顧問及聯屬人士概無獨立核實該等資料及統計數據。因此，本公司、參與的任何其他人士或其各自的董事、顧問及聯屬人士概不就本文件所載該等資料及統計數據的正確性或準確性發表任何聲明。該等資料及統計數據或會不準確、不完整、過時或與中國境內或境外編撰的其他資料不一致。此外，據艾瑞表示，由於缺乏足夠的即時可得資料，本節並無載有本公司四大目標市場中的三個市場(即香港、台灣及泰國)的整體網絡遊戲業或網絡棋牌類遊戲市場的資料。基於上述理由，閣下不應過分依賴本節所載資料。

艾瑞

我們已委聘獨立第三方艾瑞(一家中國互聯網市場研究機構)編製艾瑞報告供本文件使用，艾瑞報告為一份關於我們四大目標市場(即中國、香港、台灣及泰國)的網絡棋牌類遊戲的行業報告。艾瑞乃根據自主研究的分析方法及數據以及自多個來源收集的數據編製艾瑞報告。我們就編製艾瑞報告支付的總代價為人民幣550,000元。

艾瑞對網絡棋牌類遊戲市場規模的預測考慮了各項因素，包括(i)相關市場規模的歷史數據；(ii)主要網絡棋牌類遊戲開發商及發行商的公開文件以及該類公司在接受艾瑞訪問時對自身經營業績的預測；(iii)行業專家的預測；及(iv)艾瑞對行業發展的估計。艾瑞對玩家基礎規模的預測乃基於若干假設，包括一個國家的經濟及國內生產總值的預期增長率、互聯網基礎設施改進及互聯網速度提高的程度，並考慮包括相關玩家群體規模的歷史數據等其他因素。艾瑞報告的可靠性或會受到上述假設及因素的準確性影響。

根據艾瑞報告，網絡棋牌類遊戲乃網絡版的棋牌類遊戲，包括但不限於象棋、紙牌、撲克、廿一點、麻將、橋牌、數獨及多米諾骨牌。該等於網絡上玩的休閒遊戲可使用虛擬代幣，但該等代幣不能兌現，在遊戲以外並無貨幣價值。網絡棋牌類遊戲應區別於由網上賭場經營的網絡「真實貨幣遊戲」。在該等真實遊戲中，可使用真實貨幣或可兌現虛擬物品且在遊戲以外有貨幣價值。由於該等使用真實貨幣的遊戲通常屬於賭博法律及法規範疇，故在經營或提供該類遊戲的司法管轄區通常須向監管機構申請牌照或許可證。

Android及iOS是主要遊戲開發商及運營商用作提供遊戲的兩個智能移動設備主要操作系統。就Android系統而言，由於Android應用於不同地域市場有眾多分銷渠道及平台，故並無有關其整體遊戲市場的全面資料。另一方面，蘋果公司的App Store乃iOS應用的唯一官方分銷渠道。艾瑞告知我們，盡其最大努力，其僅能為我們的四大目標市場(即下文呈列的中國、香港、台灣及泰國)系統地收集蘋果公司的App Store的相關及準確資料。鑒於缺乏在Android平台提供的遊戲的全面市場資訊，以及iOS及Android平台提供的同類遊戲有相同的遊戲特色、用戶體驗和流程度，艾瑞相信iOS排名為適當評價標準，能合理反映我們於該等市場的整體移動棋牌類遊戲行業的市場地位及競爭力。

行業概覽

我們最大目標市場的宏觀經濟概況

中國

中國於過往十年已實現顯著的經濟增長。二零一一年二月，中國取代日本成為世界第二大經濟體。據中國國家統計局統計，中國的名義國內生產總值由二零零七年約3.5萬億美元增加至二零一二年的8.3萬億美元，複合年均增長率為18.8%。根據艾瑞報告，預期二零一六年名義國內生產總值將達到12.2萬億美元，二零一二年至二零一六年的複合年均增長率將為10.2%。同期，中國人口由二零零七年的12.8億增加至二零一二年的13.5億，並預計於二零一六年達到14.1億。龐大的人口及持續的經濟增長為中國棋牌類遊戲行業帶來增長潛力。

香港

香港的名義本地生產總值由二零零七年的2,116億美元增加至二零一二年的2,632億美元，複合年均增長率為4.5%。根據艾瑞報告，二零一六年的名義本地生產總值估計將達到3,578億美元，二零一二年至二零一六年的複合年均增長率將為8.0%。香港總人口由二零零七年的約6.9百萬增加至二零一二年的7.2百萬，估計於二零一六年將增至7.4百萬。

台灣

台灣的名義本地生產總值由二零零七年的3,931億美元增加至二零一二年的4,743億美元，複合年均增長率為3.8%。根據艾瑞報告，預期二零一六年的名義本地生產總值將達到6,142億美元，二零一二年至二零一六年的複合年均增長率將為6.7%。根據艾瑞報告，同期台灣總人口由二零零七年的22.9百萬增加至二零一二年的23.2百萬，預期於二零一六年將增至23.5百萬。

泰國

全球金融危機後，泰國的名義國內生產總值於二零零九年下滑，但自二零一零年起逐漸回升並於二零一二年達到3,688億美元，估計於二零一六年將進一步增至5,362億美元，二零一二年至二零一六年的複合年均增長率將為9.8%。泰國總人口由二零零七年的約67.0百萬增加至二零一二年的約69.9百萬，預期於二零一六年將增至71.9百萬。

我們幾個最大目標市場的互聯網及移動互聯網行業

中國

根據艾瑞報告，過去五年中國互聯網用戶總數顯著增加，由二零零七年底的約210百萬增加至二零一二年底的564百萬，預期至二零一六年底將增長至約790百萬。互聯網普及率(即互聯網用戶總數佔總人口的百分比)於二零零七年底約為16.0%，於二零一二年底約為42.1%，估計將至二零一六年底增至56.2%。隨著中國寬帶互聯網基礎設施不斷升級，寬帶互聯網用戶總數由二零零七年底的187百萬增加至二零一二年底的501百萬，預期至二零一六年底將進一步增加至710百萬。寬帶普及率(即寬帶互聯網用戶總數佔互聯網用戶總數的百分比)預期將由二零一二年底前的88.8%增加至二零一六年底前的89.9%。

由於各種創新便攜設備(例如智能手機及平板設備)的推出及日漸普及，中國的移動互聯網用戶由二零零七年底的50百萬大幅增至二零一二年底的420百萬，於該等年底移動互聯

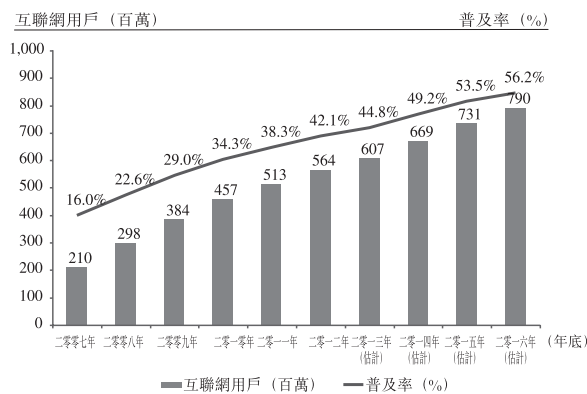
本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

行業概覽

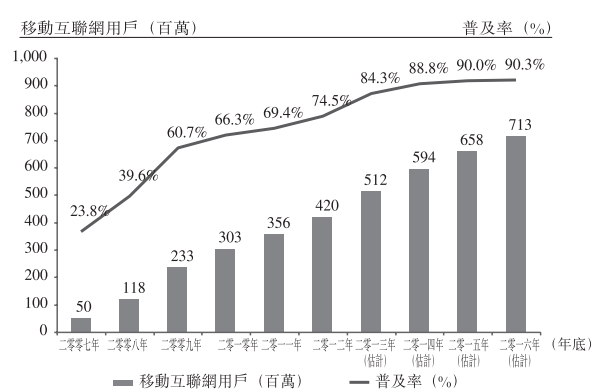
網用戶佔互聯網用戶總數的普及率分別約為23.8%及74.5%。根據艾瑞報告，至二零一六年底，估計移動互聯網用戶的人數將進一步增至713百萬，移動互聯網用戶佔互聯網用戶總數的普及率將約為90.3%。中國智能手機用戶於二零一二年底達到約200百萬台，預期至二零一六年底將達到710百萬台，即於二零一二年底及二零一六年底前智能手機佔手機總數的普及率分別為32.6%及46.2%。

下圖載列中國互聯網、移動互聯網及智能手機普及率的若干詳情：

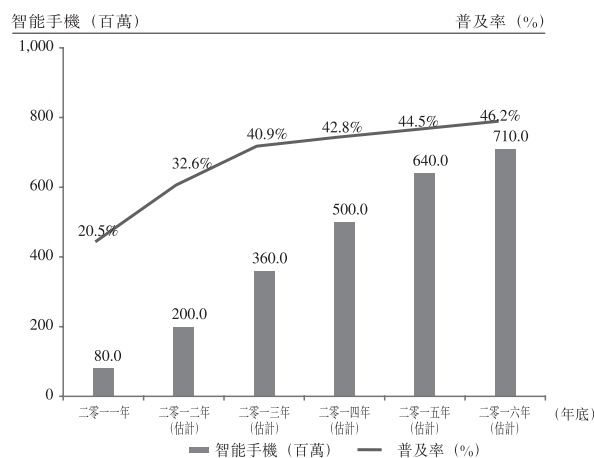
互聯網用戶及互聯網普及率



移動互聯網用戶及普及率



智能手機普及率



資料來源：艾瑞報告

行業概覽

香港

根據艾瑞報告，至二零一二年底，香港互聯網用戶的總數達到約5.6百萬，互聯網用戶佔總人口的普及率約為78.1%，預期至二零一三年底將增加至6.0百萬，普及率約為83.5%。與台灣相似，香港的寬帶互聯網覆蓋率相對較高。至二零一二年底，寬帶互聯網的覆蓋率約為互聯網用戶總數的87.0%，估計至二零一三年底將增至88.0%。根據艾瑞報告，香港是世界上寬帶互聯網覆蓋率最高的地區之一。

香港的移動互聯網用戶總數由二零零九年底的約2.8百萬(移動互聯網用戶佔總人口的普及率約為40.0%)大幅增加至二零一二年底約5.4百萬(移動互聯網用戶佔總人口的普及率為74.6%)。根據艾瑞報告，預期至二零一三年底香港的移動互聯網用戶將進一步增加至6.1百萬，移動互聯網用戶佔總人口的普及率約為85.0%。由於香港基礎設施(包括4G網絡)完善，且市場上有各種移動設備可供選擇，故香港智能手機佔所有手機的普及率較高，由二零零七年底前的約27.4%增加至二零一二年底前的61.4%。

台灣

根據艾瑞報告，至二零一二年底，台灣互聯網用戶的總數達到約17.4百萬，互聯網用戶佔總人口的普及率約為74.9%，較二零零七年底增加17.9%。由於技術進步及基礎設施完善，二零一二年底台灣寬帶互聯網覆蓋率佔互聯網用戶總數約85.0%，而二零零七年底為70.8%。

台灣的移動互聯網用戶總數由二零零七年底的約1.2百萬(移動互聯網用戶佔總人口的普及率為5.2%)大幅增加至二零一二年底的9.4百萬(移動互聯網用戶佔總人口的普及率為40.2%)。預期移動互聯網將隨著智能手機的快速發展及互聯網基礎設施的大規模建設而更加普及。由於移動設備行業的競爭及技術進步，智能手機在台灣手機市場中佔主導地位，智能手機佔手機總數的普及率由二零零七年底前的約26.9%增加至二零一二年底前的63.5%。

泰國

泰國政府自二零零二年起根據「全國資訊科技發展計劃」(National Information Technology Development Plan)推出了一套政策(最新政策於二零零九年頒佈)，支持及鼓勵互聯網及相關行業的發展。為促進互聯網相關行業的推廣及促進，泰國於二零零三年成立軟件產業促進局(Software Industry Promotion Agency)。

泰國的互聯網基礎設施相對落後。此外，該國寬帶服務昂貴，且連接速度慢。根據艾瑞報告，泰國互聯網用戶總數於二零一二年底約為16.6百萬，互聯網用戶佔總人口(六歲以上)的普及率約為26.4%，於二零零七年底則為9.3百萬，普及率為15.5%，體現了巨大的增長潛力。寬帶互聯網用戶的總數由二零零七年底的約1.3百萬增加至二零一二年底的4.3百萬，於該等年底寬帶互聯網用戶佔互聯網用戶總數的普及率分別為13.8%及25.9%。根據艾瑞報告，預期至二零一五年底寬帶普及率將達到約37.0%。

行業概覽

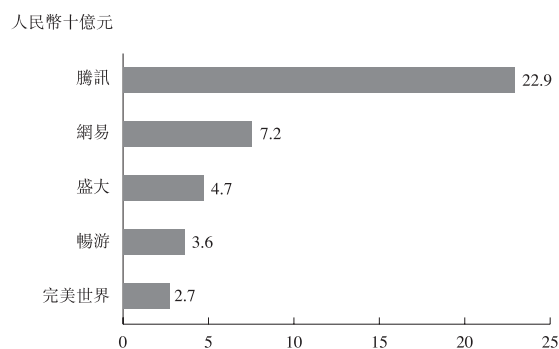
過去多年，泰國的移動互聯網行業實現了大幅增長。根據艾瑞報告，移動互聯網用戶數目由二零一零年底的約5.4百萬增加至二零一二年底的約15.7百萬，估計於二零一五年底將達到32.6百萬，於該年年底互聯網用戶佔總人口(六歲以上)的普及率分別約為8.6%、25.0%及50.7%。智能手機佔手機總數的普及率由二零零七年的19.3%增加至二零一二年的30.1%。由於3G網絡基礎設施落後，泰國智能手機普及率一直低於亞洲其他較發達國家及地區。根據艾瑞報告，泰國智能手機的數量由二零零七年底約10.2百萬台增加至二零一二年底的25.3百萬台，預期將受泰國用戶對語音及數據服務的強勁需求推動而進一步增長。

精選市場聚焦－中國網絡遊戲

概況

進入21世紀以來，受有利的政府政策、不斷擴大的玩家群體、境內外遊戲開發商之間的競爭加劇及資本投資增加推動，網絡遊戲市場迅速發展。特別是，「免費增值」模式自二零零六年以來廣受歡迎。在免費增值模式下，網絡遊戲可供免費下載及賞玩，而玩家則就增值服務及功能付費。該商業模式使網絡遊戲能夠在短期內吸引龐大的玩家群體。此外，隨著社交網絡平台的日趨流行及於移動設備上可玩的遊戲日益增加，網絡遊戲玩家作出的購買更加多元化。中國網絡遊戲的玩家已漸趨成熟，對優質網絡遊戲的需求日益增加。

根據艾瑞報告，按收益(不包括廣告收益)計，中國網絡遊戲市場總規模由二零零七年的人民幣133億元增加至二零一二年的人民幣662億元，預期於二零一六年將達到人民幣1,308億元。下圖載列根據艾瑞報告，於二零一二年五大中國上市網絡遊戲公司及其報告收益：



網絡遊戲形式

中國網絡遊戲有三種主要形式，即客戶端遊戲、網頁遊戲及移動遊戲。

客戶端遊戲(指需要在玩家電腦下載及安裝客戶端軟件的遊戲)長期以來一直是中國網絡遊戲的主要形式，市場規模由二零零七年的人民幣125億元增加至二零一二年的人民幣485億元。客戶端遊戲的開發一般週期很長且耗資巨大，導致目前市場上少數大型傳統遊戲開發商佔壟斷地位。此外，中國客戶端遊戲的發展正面臨眾多挑戰，例如缺乏創意、產品

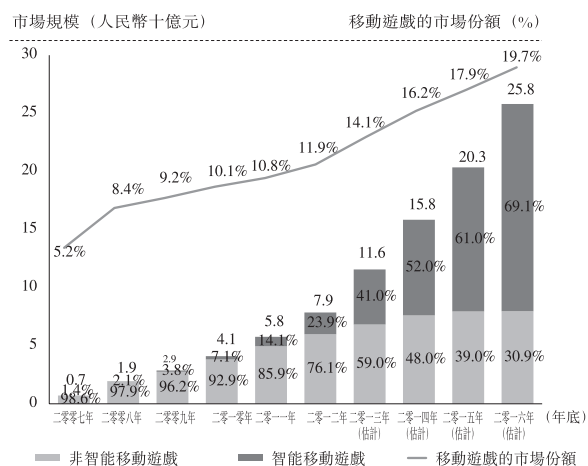
行業概覽

高度相似及市場飽和。根據艾瑞報告，估計客戶端遊戲的市場規模將由二零一二年的人民幣485億元增加至二零一六年的人民幣804億元，估計年增長率將由18.5%下降至10.5%。根據艾瑞報告，由於其他形式的網絡遊戲日漸增加及流行，預期客戶端遊戲的市場份額將由二零零七年的約93.7%下降至二零一六年的約61.4%。

根據艾瑞報告，二零一二年網頁遊戲(指能夠在網頁瀏覽器玩而毋須下載及安裝客戶端軟件的遊戲)按收益計佔中國全部網絡遊戲市場份額的14.8%，預期於二零一六年將增加至約18.8%。二零一二年全部網頁遊戲的市場規模約為人民幣76億元，預期於二零一六年將增加至人民幣168億元。與開發客戶端遊戲相比，許多互聯網公司更青睞於開發網頁遊戲，以致該行業的競爭加劇。

中國移動遊戲的發展歷史較短，但近年來大幅增長。根據艾瑞報告，按收益計，移動遊戲佔整個網絡遊戲市場的市場份額由二零零七年的約5.2%增加至二零一二年的約11.9%，預期於二零一六年將進一步增加至19.7%。過往，中國的移動遊戲是由為非智能移動軟件平台(如Symbian及Java language)開發的遊戲所主導。非智能移動設備的移動遊戲一般是預先安裝，功能及可拓展性有限。非智能移動遊戲有許多種，包括棋牌類遊戲、角色扮演遊戲及動作遊戲。然而，非智能移動遊戲的玩家體驗、品質及便利性均遠低於智能移動遊戲。由於推出創新移動設備及健康生態系統，大量開發商(包括個人)參與開發移動遊戲。二零一二年按移動遊戲的總收益(約為人民幣79億元)計，「智能」設備(主要為智能手機及平板電腦)上的移動遊戲佔24%市場份額。艾瑞報告預期，二零一六年中國智能設備遊戲的市場規模將會增加至約人民幣178億元，相等於二零一六年中國移動遊戲總收益的約69.1%。根據艾瑞報告，隨著移動設備不斷普及及移動遊戲多元化，預期玩家用於移動遊戲的時間將會繼續增加。

下圖載列中國移動遊戲及智能設備上的移動遊戲的市場規模的若干詳情：



資料來源：艾瑞報告

行業概覽

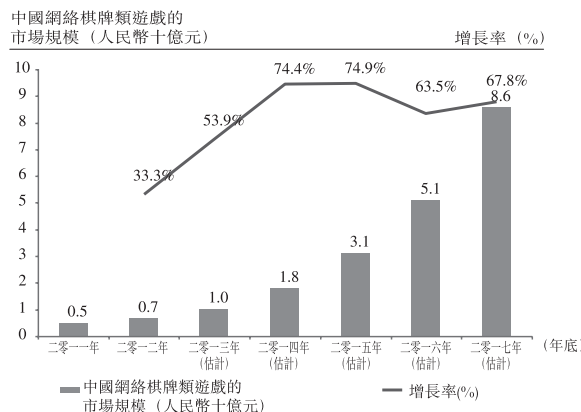
網絡棋牌類遊戲

棋牌類遊戲歷史悠久，在中國有龐大而穩定的玩家群體。過往，中國網絡棋牌類遊戲個人電腦分部的增長受到有效支付渠道匱乏及玩家支付意願低的局限。然而，智能設備不斷普及、價格實惠的智能手機持續增多、支付方法更加多樣和便利、蘋果公司iOS所開創的健康生態系統，以及閒暇時間人們對娛樂需求增加，為中國網絡棋牌類遊戲移動分部提供了極大的發展機遇。中國移動棋牌類遊戲不斷普及，主要因為遊戲質素提高、遊戲玩法更省時簡單、更多人在工餘選擇玩遊戲，以及遊戲支付系統更加便利，因而提高了玩家的忠誠度。

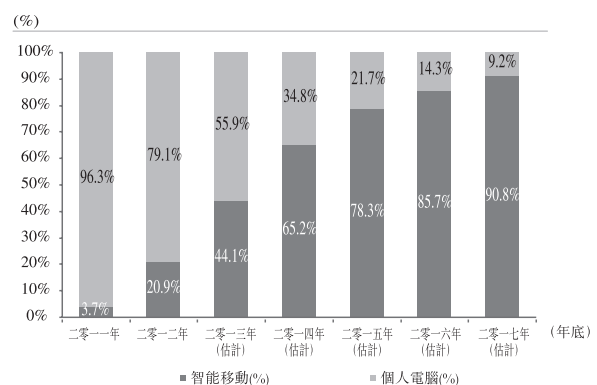
根據艾瑞報告，二零一二年中國整體網絡棋牌類遊戲市場約為人民幣660百萬元，預期於二零一七年增長至約人民幣86億元，同期複合年均增長率為66.9%。根據上述中國網絡棋牌類遊戲市場規模及我們二零一二年來自以中國市場為目標的簡體中文版網絡棋牌類遊戲收益人民幣154.0百萬元計算，二零一二年我們於中國網絡棋牌類遊戲市場的市場份額為23.3%。此外，據艾瑞表示，二零一二年網絡棋牌類遊戲市場的移動分部約達人民幣140百萬元，預期於二零一七年將大幅增長至約人民幣78億元，同期複合年均增長率為123.9%。移動智能分部於二零一一年及二零一二年分別佔網絡棋牌類遊戲市場的3.7%及20.9%，預期於二零一七年前將進一步擴大至90.8%，這與玩家從使用個人電腦轉向使用智能移動設備玩遊戲的趨勢一致。

下圖載列中國網絡棋牌類遊戲市場規模的若干詳情：

網絡棋牌類遊戲的市場規模



網絡棋牌類遊戲的市場明細



資料來源：艾瑞報告

根據艾瑞報告，蘋果公司的iOS平台是中國移動棋牌類遊戲的主要分銷渠道，而該等遊戲在中國的大部分收益產生自iOS平台。二零一二年，我們在中國所有提供iOS移動棋牌類遊戲的遊戲開發商中排名第一，按自iOS移動棋牌類遊戲所產生收益計，約佔中國市場份額的32%。按下載次數計，二零一二年我們在中國所有iOS移動棋牌類遊戲開發商中亦排名第一，約佔iOS移動棋牌類遊戲下載總數的22.3%。我們在中國市場的成功主要受惠於我們棋

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

行業概覽

牌類遊戲的質量和數量以及我們早著先機的優勢。至二零一二年底，我們在中國提供13款移動棋牌類遊戲，根據艾瑞報告，就二零一二年中國國內所提供的iOS移動棋牌類遊戲的數目而言，我們排名第四。按二零一二年中國國內所提供的iOS移動棋牌類遊戲的數目計，我們在中國境內公司開發商中排名第一。

按二零一二年自中國所得收益計，我們所提供兩種版本（標準版和高清版）的《德州撲克》在所有iOS移動棋牌類遊戲中分別排名第一和第四。我們的《鬥地主》和《德州撲克》亦在二零一二年中國iOS下載量最大的遊戲中排名前五名。

下表根據艾瑞報告，載列按二零一二年的收益、下載次數及所提供遊戲的數目計，中國名列前茅的iOS移動棋牌類遊戲和移動棋牌類遊戲開發商：

排名	遊戲		遊戲開發商		
	收益	下載次數	收益／市場份額	下載次數／市場份額	所提供的遊戲數目
1	博雅的《德州撲克》	Dodur的《Puzzle Bubble Free!》	博雅－32%	博雅－22%	Weikuan Zhou
2	KAMAGAMES的《德州撲克》	Faya的《求合體》	KAMAGAMES－12%	Weikuan Zhou－17%	Electronic Arts
3	iFree Studio的《魔卡幻想》	博雅的《鬥地主》	iFree Studio－10%	Dodur－13%	GodGame
4	博雅的《德州撲克》（高清版）	博雅的《德州撲克》	成都愛特生信息技術－7%	Simply Game－9%	博雅
5	成都愛特生信息技術的《歡樂聯網炸金花》	Weikuan Zhou的《俄羅斯方塊》	GameSpring－4%	Faya Media－8%	Easymobi

精選市場聚焦－香港、台灣及泰國的移動棋牌類遊戲

香港

香港的移動棋牌類遊戲市場成熟且競爭激烈。香港移動棋牌類遊戲市場上的主要開發商來自中國、韓國和台灣。根據艾瑞報告，二零一二年香港移動棋牌類遊戲的市場規模總額按收益計約為人民幣60百萬元，預期於二零一七年將達到人民幣650百萬元，二零一二年至二零一七年的複合年均增長率為63.0%。由於技術支持有限且開發成本高，許多本地遊戲公司處於發展初期，一般經營獲海外遊戲開發商許可的遊戲，僅有極少數本地遊戲公司從事內部遊戲開發。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

行業概覽

我們目前在香港提供13款iOS移動棋牌類遊戲。根據艾瑞報告，按二零一二年收益計我們是排名第一的遊戲開發商，約佔市場份額的25%。按下載次數計，我們亦是二零一二年香港排名第一的iOS移動棋牌類遊戲開發商，約佔二零一二年香港iOS移動棋牌類遊戲下載總數的21.8%。

在二零一二年香港所有的iOS移動棋牌類遊戲中，我們的《鬥地主》按所得收益計排名第一，按下載次數計排名第四；我們的《德州撲克》標準版按所得收益及下載次數計則分別排名第四和第八。此外，在二零一二年香港收益最高的20款iOS移動棋牌類遊戲中，我們擁有最大的遊戲組合。

下表根據艾瑞報告，載列按二零一二年的收益、下載次數及所提供的遊戲數目計，香港名列前茅的iOS移動棋牌類遊戲和移動棋牌類遊戲開發商：

排名	遊戲		遊戲開發商		
	收益	下載次數	收益／市場份額	下載次數／市場份額	所提供的遊戲數目
1	博雅的《鬥地主》	Pigars Entertainment的《麻雀館－跑馬仔》	博雅－25%	博雅－22%	Electronic Arts
2	Applibot的《Legend of the Cryptids》	Recax的《雀王會館 正宗香港麻雀 (麻將)》	Applibot－10%	GodGame－17%	GodGame
3	KAMAGAMES的《德州撲克》	Playtika的《Slotomania》	GodGame－9%	International Games System－11%	Weikuan Zhou
4	博雅的《德州撲克》	博雅的《鬥地主》	KAMAGAMES－8%	Pigars Entertainment－9%	博雅
5	Playtika的《Slotomania》	Electronic Arts的《MONOPOLY Hotels》	Playtika－6%	Lucy－8%	Zynga

台灣

台灣以往對來自中國的遊戲公司施加嚴格限制，如禁止其在台灣獨立運營網絡遊戲。過去幾年，台灣政府已放寬相關法規與政策，這為中國和台灣的遊戲公司均提供了新機遇。

台灣的互聯網相關產業相對成熟且競爭激烈。台灣境內的遊戲開發商具備雄厚的研發能力，並已佔據領先市場地位。於二零一二年，台灣移動棋牌類遊戲的市場規模約為人民幣60百萬元，較上年增長317.6%。根據艾瑞報告，預期於二零一七年將進一步增至約人民幣1,730.0百萬元，二零一二年至二零一七年的複合年均增長率為93.7%。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

行業概覽

根據艾瑞報告，於二零一二年，我們在台灣的iOS移動棋牌類遊戲中排名第二，按收益計約佔市場份額的22%。於二零一二年，除最大的移動棋牌類遊戲開發商按收益計約佔24%市場份額外，並無任何其他棋牌類遊戲開發商的市場份額超過5%。我們目前在台灣提供12款iOS移動棋牌類遊戲，根據艾瑞報告，按二零一二年台灣所提供的iOS移動棋牌類遊戲數量計算，我們排名第四。

根據艾瑞報告，我們的《德州撲克》和《鬥地主》按收益計在二零一二台灣的iOS移動棋牌類遊戲中分別排名第一和第三。

下表根據艾瑞報告，載列按二零一二年的收益、下載次數及所提供的遊戲數目計，台灣名列前茅的iOS移動棋牌類遊戲和移動棋牌類遊戲開發商：

排名	遊戲		遊戲開發商		
	收益	下載次數	收益／市場份額	下載次數／市場份額	所提供的遊戲數目
1	博雅的《德州撲克》	International Games System的《麻將明星3缺1-16張》	GodGame – 24%	GodGame – 27%	Electronic Arts
2	GodGame的《麻將神來也麻將》(高清版)	CiRE Software的《對戰暗棋》	博雅 – 22%	International Games System – 17%	Weikuan Zhou
3	博雅的《鬥地主》	GodGame的《麻將神來也麻將》	KAMAGAMES – 5%	博雅 – 10%	GodGame
4	KAMAGAMES的《德州撲克》	TonyQiang的《方塊 – 經典回憶》	Zynga – 5%	CiRE Software – 8%	博雅
5	GodGame的《麻將神來也麻將》	International Games System的《麻將明星3缺1》(高清版)	Playtika – 4%	ElitesCastle – 7%	Zynga

泰國

目前，泰國網絡遊戲市場收益總額逾90%來自海外開發商。泰國國內的遊戲開發商仍處於發展初期，一般經營獲海外開發商許可的遊戲。與台灣和香港相比，泰國的移動遊戲市場相對發展滯後，主要由海外遊戲開發商主導。根據艾瑞報告，二零一二年泰國移動棋牌類遊戲的市場規模總額按收益計約為人民幣73.0百萬元，預期於二零一七年將增至人民幣820.0百萬元，二零一二年至二零一七年的複合年均增長率為62.2%。

本網上預覽資料集為草擬本，所載資料並不完整，並可能會作出修訂。閱覽本網上預覽資料集時，須一併細閱本網上預覽資料集封面「警告」一節。

行業概覽

應用商店和Facebook是外國遊戲開發商進軍泰國市場的兩大分銷及推廣平台。根據艾瑞報告，泰國的移動遊戲市場目前處於發展初期。泰國的iOS移動棋牌類遊戲市場相對集中，按二零一二年的收益計，三大遊戲開發商合共佔市場份額的60%。在所有移動服務中，移動遊戲是泰國第三最受歡迎的移動應用。鑒於市場增長勢頭強勁，早期進入者正準備鞏固其在泰國移動遊戲市場的長期領先地位。

我們是泰國市場領先者，按收益計約佔二零一二年泰國iOS移動棋牌類遊戲市場份額的43%。於二零一二年，排名第二的市場領先者擁有約10%的市場份額。按泰國市場上提供的iOS移動棋牌類遊戲的數量計算，二零一二年我們在泰國的遊戲開發商中排名第三。

按二零一二年泰國iOS移動棋牌類遊戲所得收益計，我們所提供兩種版本（標準版和高清版）的《德州撲克》分別排名第一和第二。根據艾瑞報告，該兩種版本的《德州撲克》所產生的收益總額約為泰國排名第三的iOS移動棋牌類遊戲開發商收益的四倍。此外，按二零一二年下載次數計，該兩種版本的《德州撲克》亦在泰國所有iOS移動棋牌類遊戲中分別排名第一和第三。

下表根據艾瑞報告，載列按二零一二年的收益、下載次數及所提供的遊戲數目計，泰國名列前茅的iOS移動棋牌類遊戲和移動棋牌類遊戲開發商：

排名	遊戲		遊戲開發商		
	收益	下載次數	收益／市場份額	下載次數／市場份額	所提供的遊戲數目
1	博雅的《Thai Texas Poker》	博雅的《Thai Texas Poker》	博雅－43%	博雅－20%	Electronic Arts
2	博雅的《Thai Texas Poker》(高清版)	BitRhymes的《Bingo Bash》	Zynga－10%	BitRhymes－13%	GodGame
3	Zynga的《Poker》	博雅的《Thai Texas Poker》(高清版)	Applibot－7%	Zynga－12%	博雅
4	Applibot的《Legend of the Cryptids》	Applibot的《Legend of the Cryptids》	KAMAGAMES－7%	Mobage－12%	Optime Software
5	KAMAGAMES的《德州撲克》	Zynga的《Poker》	Mobage－5%	Applibot－10%	Zynga