

## 行業概覽

本節以及本[編撰]其他章節所載資料及統計數據來自由我們委託製作並由易觀國際或易觀就[編撰]獨立編製的行業報告或易觀報告。我們認為，有關資料及統計數據的來源乃屬適當，於摘錄及複製有關資料時已採取合理謹慎的措施。我們並無理由認為有關資料及統計數據於任何重大方面乃屬錯誤或具誤導性。概無本公司、獨家保薦人、[編撰]、參與[編撰]的任何其他方或其各自的董事、顧問及聯屬人士已獨立核實有關資料及統計數據。因此，概無本公司、獨家保薦人、[編撰]、參與[編撰]的任何其他方或其各自的董事、顧問及聯屬人士就本[編撰]所載有關資料及統計數據的正確性或準確性作出任何聲明，有關資料及統計數據可能屬不準確、不完整、過時或與中國境內或境外編製的其他資料不一致。由於以上原因，不可過度倚賴本節所載資料。有關我們所在行業相關風險的討論，請參閱「風險因素—與我們的業務及我們所在行業有關的風險」一節。

### 易觀報告

我們已委託易觀對中國在線棋牌遊戲行業進行分析並編製易觀報告。我們為易觀報告的編製支付人民幣300,000元的總對價。易觀為一家位於中國的獨立諮詢公司，為各行各業的公司提供數據、資料及建議，包括互聯網及信息技術行業。我們的董事確認，於採取合理謹慎的措施後，市場資料自易觀報告日期以來並無任何不利變動（於考慮主要假設、行業發展及競爭格局之後，有關變動可能會限制本節中的資料、與其相抵觸或對其有影響），彼等信納有關披露不具誤導性並認為易觀報告中的數據及統計資料乃屬可靠。

易觀報告包括與中國在線棋牌遊戲行業有關的歷史及預測資料以及其他相關經濟數據。易觀於釐定其市場數據時已倚賴各種行業資料來源，包括但不限於行業數據庫、對市場參與者的採訪、公開之統計數據、公開發佈的公司資料及易觀行業分析師的專業知識。

易觀對網絡遊戲市場規模的預測已考慮各種因素，包括：(i)相關市場規模的歷史數據；(ii)主要在線棋牌遊戲開發商及運營商的公開文檔以及該等公司於易觀對其進行採訪期間內對其自身[編撰]經營業績的預測；及(iii)易觀對行業發展的估計。易觀對玩家群體規模的預測乃基於若干假設（包括中國經濟及國內生產總值的預期增長率、互聯網基礎設施改善及互聯網速度提升的水平），並將其他因素（包括玩家群體規模的歷史數據）考慮在內。

易觀報告的可靠性可能受到前述假設及因素的準確性所影響。

根據易觀報告，在線棋牌遊戲包括基於及來自現實世界傳統棋牌遊戲（比如撲克、麻將及象棋）的網絡遊戲。

### 中國宏觀經濟概覽

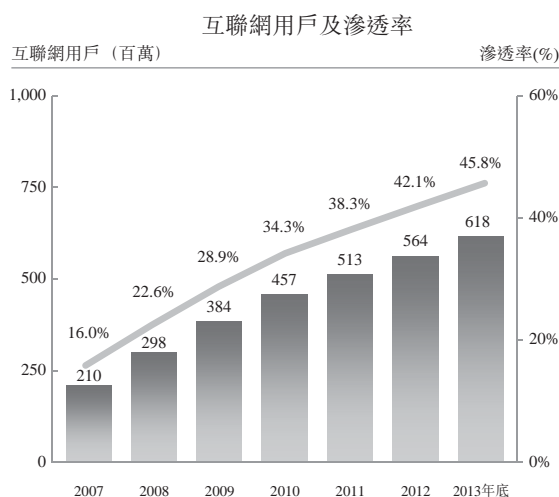
過往數十年內，中國經濟取得顯著增長。根據國家統計局的資料，中國的名義國內生產總值自二零零七年的人民幣24.7萬億元增加至二零一三年的人民幣56.9萬億元，複合年增長率

## 行業概覽

為14.9%。根據中國國家統計局的資料，中國城鎮家庭人均可支配年收入自二零零零年的人民幣6,280元增加三倍以上至二零一二年的人人民幣24,565元。

### 中國互聯網及移動互聯網行業

過往數年內，中國互聯網用戶總數大幅增加。根據中國互聯網絡信息中心（「CNNIC」）（由中國政府經營的研究機構）發佈的數據，中國互聯網用戶總數自截至二零零七年年底的2.1億增加至截至二零一三年年底的6.18億，複合年增長率為19.7%，互聯網滲透率自截至二零零七年年底的16.0%提升至截至二零一三年年底的45.8%。下圖列示自二零零七年至二零一三年期間內中國過往的互聯網用戶總數及互聯網滲透率：



資料來源：CNNIC

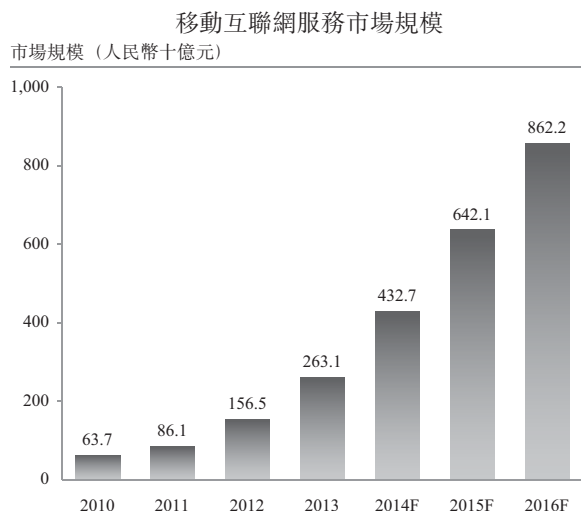
根據易觀報告，中國互聯網用戶之快速增長已獲益於幾項因素。近年來，中國政府已投入大量資源發展互聯網基礎設施，尤其是在寬帶及移動互聯網領域。智能手機的迅速滲透以及移動應用程序日益增加的功能有助於推動移動互聯網用戶的增長。根據易觀報告，移動互聯網的持續滲透將為未來數年內互聯網用戶增長的主要推動因素。

過往數年內，移動互聯網用戶群體迅速擴大，已推動移動互聯網服務市場實現強勢增長。根據易觀報告，移動互聯網服務市場規模自二零一零年的人民幣637億元擴大至二零一三年的人人民幣2,631億元，自二零一零年至二零一三年期間的複合年增長率為60.4%，預計將於二零一六年擴大至人民幣8,622億元，自二零一三年至二零一六年期間的複合年增長率為48.5%。

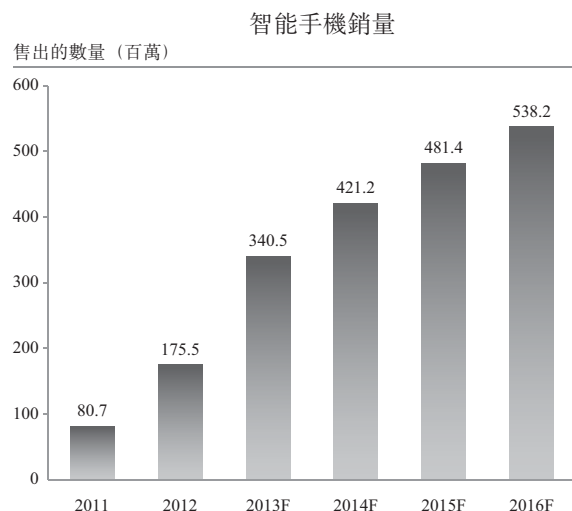
過往數年內，具備綜合互聯網功能的移動設備（比如智能手機及平板設備）越來越受歡迎。自二零一一年以來，智能手機的銷量顯著增長。根據易觀報告，中國售出的智能手機數目自二零一一年的80.7百萬增加至二零一三年的估計數目340.5百萬，複合年增長率為105.5%。於二零一三年，按售出的數量計算，智能手機銷量佔手機總銷量90%以上。根據易觀報告，中國售出的智能手機數目預計將於二零一六年增加至538.2百萬，自二零一三年至二零一六

## 行業概覽

年期間的複合年增長率為16.5%。以下圖表列示自二零一零年至二零一六年期間中國移動互聯網服務市場過往及預測的規模以及自二零一一年至二零一六年期間中國售出的智能手機數目。



資料來源：易觀



資料來源：易觀

### 中國網絡遊戲行業概覽

自二零零零年以來，中國網絡遊戲市場已實現快速增長。根據中國互聯網絡信息中心的資料，於二零一三年中國有338百萬人玩網絡遊戲，佔中國所有互聯網用戶一半以上。根據易觀報告，按收入計算，中國網絡遊戲市場總規模自二零一零年的人民幣391億元增加至二零一三年的人民幣842億元，複合年增長率為29.2%，預計將於二零一六年增加至人民幣1,525億元，自二零一三年至二零一六年期間的複合年增長率為21.6%。

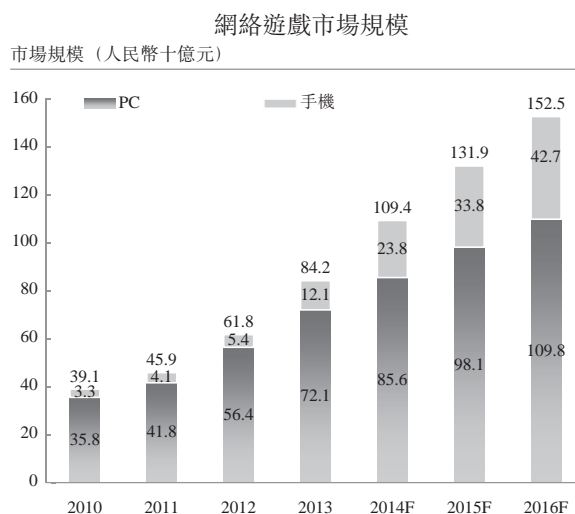
中國的網絡遊戲大體上可劃分為PC遊戲及移動遊戲。

PC遊戲包括客戶端遊戲及網頁遊戲。客戶端遊戲於二零零零年之前首次推出，要求玩家下載並在其本地計算機上安裝客戶端軟件。直至二零一一年，佔中國所有網絡遊戲年度收入80%以上。根據易觀報告，客戶端遊戲已進入成熟階段。未來數年內，來自客戶端遊戲的收入預計將以更緩慢但穩定的步伐增長。與此相反，網頁遊戲可在不安裝客戶端軟件的情況下於網頁瀏覽器暢玩，已成為中國PC遊戲增長的主要推動力。總體而言，根據易觀報告，按收入計算，中國PC遊戲的市場規模自二零一零年的人民幣358億元增加至二零一三年的人民幣721億元，複合年增長率為26.3%，預計將於二零一六年增加至人民幣1,098億元，自二零一三年至二零一六年期間的複合年增長率為15.1%。

隨著智能移動設備（包括智能手機及平板電腦）及移動互聯網接口於過往數年內的迅速滲透，移動遊戲相應地實現快速增長。根據易觀報告，按收入計算，中國移動遊戲市場規模自二零一零年的人民幣33億元（或網絡遊戲總收入的8.4%）增加至二零一三年的人民幣121億元（或網絡遊戲總收入的14.4%），複合年增長率為54.3%，預計將於二零一六年增加至人民幣427億元（或網絡遊戲總收入的28.0%），自二零一三年至二零一六年期間的複合年增長率為52.3%。

## 行業概覽

下圖列示自二零一零年至二零一六年期間按收入計算中國網絡遊戲市場過往及預測的規模：



資料來源：易觀

### 中國在線棋牌遊戲行業概覽

在中國，棋牌遊戲歷史悠久。與眾多其他娛樂活動相比，棋牌遊戲以其悠久的歷史著稱。麻將、圍棋及中國象棋等某些傳統遊戲在中國盛行幾個世紀。自在線棋牌遊戲於二十世紀九十年代末首次推出以來，已吸引大批執著的玩家群體。

根據易觀報告，中國手機棋牌遊戲的玩家群體自二零一零年的68百萬增加至二零一三年的140百萬，複合年增長率為27.2%；而中國PC棋牌遊戲的玩家群體自二零一零年的178百萬增加至二零一三年的209百萬，複合年增長率為5.5%。此外，根據易觀報告，中國手機棋牌遊戲的玩家群體預計將於二零一六年增加至287百萬，複合年增長率為27.0%。到二零一六年，中國手機棋牌遊戲的玩家群體預計將超過PC棋牌遊戲的玩家群體。

中國在線棋牌遊戲的玩家群體包括各種人群。隨著智能移動設備及在線支付系統的滲透，越來越多玩家在一天內的不同時刻不停地暢玩在線棋牌遊戲並進行支付。許多玩家更喜歡網絡遊戲平台，有大量的成熟玩家群體追求更好的遊戲及社團體驗。與中國其他在線棋牌遊戲供應商相比，本公司旨在吸引及保留更多具有更高可支配收入的玩家以及對棋牌遊戲有濃厚興趣的玩家。此等玩家傾向於對在線棋牌遊戲玩得更久並花費更多。彼等通常會一天多次登錄網絡遊戲平台，玩多款遊戲。

與玩家群體的增長一致，最近幾年來自在線棋牌遊戲的收入亦大幅增加。根據易觀報告，按收入計算，中國在線棋牌遊戲市場規模自二零一零年的人民幣13億元增加至二零一三年的人民幣26億元，複合年增長率為23.7%，預計將於二零一六年增加至人民幣47億元，自二零一三年至二零一六年期間的複合年增長率為22.3%。

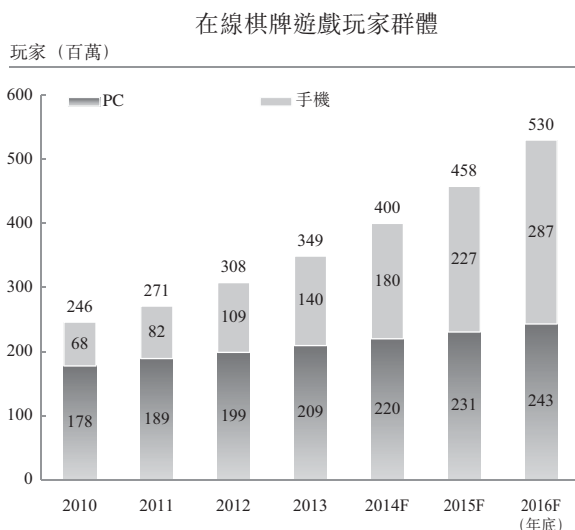
像一般移動遊戲一樣，近年來手機棋牌遊戲的增長速度較PC棋牌遊戲快得多。根據易觀報

## 行業概覽

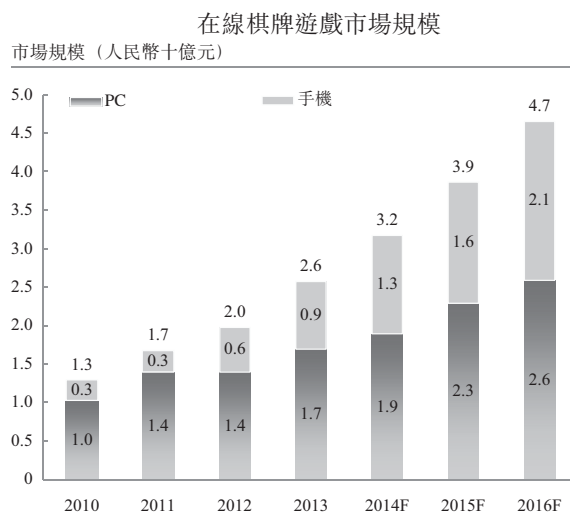
告，由於中國移動互聯網基礎設施持續改善，移動智能設備繼續於二三線城市深化滲透，未來數年內手機棋牌遊戲佔總體在線棋牌遊戲市場的份額將日益擴大。

根據易觀報告，中國來自手機棋牌遊戲的收入自二零一零年的人民幣270百萬元增加至二零一三年的人民幣893百萬元，複合年增長率為49.0%；而中國來自PC棋牌遊戲的收入自二零一零年的人民幣11億元增加至二零一三年的人民幣17億元，複合年增長率為15.4%。此外，根據易觀報告，中國來自手機棋牌遊戲的收入預計將於二零一六年進一步增加至人民幣21億元，自二零一三年至二零一六年期間的複合年增長率為33.0%；而中國來自PC棋牌遊戲的收入預計將於二零一六年進一步增加至人民幣26億元，自二零一三年至二零一六年期間的複合年增長率為15.7%。

以下圖表列示自二零一零年至二零一六年期間內按收入計算中國在線棋牌遊戲過往及預測的玩家群體及市場規模：



資料來源：易觀



資料來源：易觀

除移動互聯網接口及智能移動設備的滲透以外，根據易觀報告，中國在線棋牌遊戲的增長亦受惠於並將繼續受惠於以下因素：

- 棋牌遊戲於中國經久不衰，非常盛行；
- 中國在線支付系統的便捷性及安全性有所改進；
- 中國大型移動運營商持續推廣網絡遊戲；
- 中國政府以有利的財務及稅務政策支持體育及文化活動；及
- 隨著生活品質的提升，中國消費者對在線棋牌遊戲的需求日益增加。

### 中國在線棋牌遊戲行業競爭格局

由於棋牌遊戲於中國廣受歡迎以及在線棋牌遊戲市場准入門檻相對較低，因此中國的小型棋牌遊戲供應商數不勝數。然而，少數主要競爭對手於中國在線棋牌遊戲整體玩家群體及在線棋牌遊戲所得收入中佔據很高的百分比。根據易觀的資料，按二零一三年的用戶群體



## 行業概覽

及年度收入計算，中國六大棋牌遊戲供應商為騰訊、聯眾、邊鋒遊戲、博雅互動、波克城市及競技世界。截至二零一三年十二月三十一日止年度，按收入計算，此等六家公司佔中國在線棋牌遊戲總體市場規模的80%以上。所有此等六家公司均可提供網頁及手機棋牌遊戲，唯獨博雅互動可提供客戶端遊戲。

易觀報告基於多項指標對此等六大中國在線棋牌遊戲供應商進行排名。根據易觀，下表載列二零一三年按中國在線棋牌遊戲市場所得收入計算之六大公司排名。

排名	中國在線 棋牌遊戲的收入	中國市場 PC棋牌遊戲的收入	中國市場手機 棋牌遊戲的收入
1	騰訊	邊鋒遊戲	騰訊
2	邊鋒遊戲	騰訊	博雅互動 <sup>(1)</sup>
3	聯眾	聯眾	聯眾
4	博雅互動 <sup>(1)</sup>	博雅互動 <sup>(1)</sup>	邊鋒遊戲
5	波克城市	波克城市	波克城市
6	競技世界	競技世界	競技世界

附註：

- (1) 博雅互動的網絡遊戲提供幾個語言版本。易觀根據博雅互動來自簡體中文版遊戲的收入估計中國在線棋牌遊戲市場的收入。根據易觀的資料，來自簡體中文版遊戲的收入為中國市場的收入提供了合理估計，因為：(i)中國幾乎所有互聯網用戶玩簡體中文版的網絡遊戲，及(ii)與中國的玩家數目相比，中國境外玩簡體中文版網絡遊戲的玩家數目很小。如果計入來自其他語言版本的收入，則博雅互動來自在線棋牌遊戲的總收入分別高於邊鋒遊戲及聯眾，其來自PC棋牌遊戲的總收入將高於聯眾。

根據易觀，下表載列截至二零一三年十二月三十一日按在線棋牌遊戲數目以及累計註冊玩家計算之六大公司排名。

排名	在線棋牌遊戲數目	累計註冊玩家
1	騰訊	騰訊
2	聯眾	聯眾
3	邊鋒遊戲	邊鋒遊戲
4	競技世界	博雅互動
5	波克城市	競技世界
6	博雅互動	波克城市