

行業概覽

本節及[編纂]其他部分所載若干資料和統計數據，乃取材自多項政府刊物、市場數據供應商及其他獨立第三方資料來源。此外，本節及本[編纂]其他部分所載若干資料和統計數據，乃取材自我們委託上海艾瑞諮詢集團有限公司(或稱「艾瑞諮詢集團」)就[編纂]獨立編製的行業報告(或稱「艾瑞諮詢集團報告」)。我們相信該等資料和統計數據的來源是合適的，並以合理的審慎態度摘取和複製上述資料。我們並無理由相信，該等資料和統計數據存在任何重大的虛假或誤導情況。本公司、聯席全球協調人、聯席保薦人、聯席賬簿管理人、聯席牽頭經辦人、包銷商、以及參與[編纂]的任何其他人士，或其各自的董事、顧問及聯屬方，均未獨立核證上述資料和統計數據。因此，本公司、聯席全球協調人、聯席保薦人、聯席賬簿管理人、聯席牽頭經辦人、包銷商、以及參與[編纂]的任何其他人士，或其各自的董事、顧問及聯屬方，不會就上述本[編纂]所載資料和統計數據的正確性或準確性作出任何聲明，而該等資料和統計數據可能會不準確、不完整、過時或與中國境內外所編製的其他資料不符。基於以上所述理由，不宜對本節所載資料過分依賴。

資料來源

我們已自多項政府或其他公開資料來源，包括中國互聯網絡信息中心(或CNNIC)之統計數據摘錄及取得有關中國互聯網、網頁遊戲及手機遊戲行業之若干資料和統計數據。上述資料來源提供的歷史統計數據及市場預測乃獨立於我們的意見。

此外，我們委託了國際市場情報提供商及獨立第三方艾瑞諮詢集團，對中國網頁遊戲和移動遊戲市場進行分析。艾瑞諮詢集團所編製的行業報告，以他們對中國網頁遊戲和移動遊戲行業的具體認知為基礎。我們向艾瑞諮詢集團支付了人民幣250,000元，作為艾瑞諮詢集團為[編纂]編製行業報告的費用。該項費用的支付，並非取決於艾瑞諮詢集團的分析結果。

CNNIC

CNNIC乃由中國政府營運的研究機構。自1997年起，CNNIC已刊發多項有關中國互聯網發展的統計報告。主要研究方法包括：(i)透過以電腦輔助的電話訪談(CATI)系統進行的互聯網使用者調查；(ii)透過利用分層隨機抽樣的電話訪問進行的企業調查，利用經濟普查數據作為釐定各省樣本數量的基準，並按公司黃頁的數據進行隨機抽樣；(iii)透過CNNIC網站及中國若干最大型的網站與活躍互聯網使用者進行網上調查。

艾瑞諮詢集團報告

[艾瑞諮詢集團的獨立研究，包括在中國進行一手資料研究和二手資料研究。一手資料研究包括與行業專家、企業和渠道進行深入的晤談。二手資料研究方面，有關互聯網的研究乃採用網

行業概覽

上方法，有關行業的研究則涉及對公眾信息(包括政府數據和資料、相關經濟數據、行業數據、公司年報、季報、行業專家發表的研究和來自艾瑞諮詢集團內部研究數據庫的數據)進行廣泛的內部研究。]

[艾瑞諮詢集團對網絡遊戲市場規模的預測，考慮了多項因素，包括(i)市場規模的歷史數據；(ii)主要網絡遊戲研發商和出版商的公開存檔，以及該等公司與艾瑞諮詢集團晤談期間，對本身未來經營業績作出的預測；(iii)行業專家的預測；及(iv)艾瑞諮詢集團對行業發展的估算。艾瑞諮詢集團對網絡遊戲用戶規模的預測，乃基於若干假設，包括(i)中國經濟和國內生產總值的預期增長；(ii)互聯網基礎建設和上網速度的提升，並已考慮其他因素，例如遊戲用戶規模的歷史數據。上述假設與因素的準確性，可能會影響艾瑞諮詢集團報告的可靠程度。]

中國互聯網及移動互聯網市場

根據CNNIC之數據，中國擁有全球最大的互聯網用戶群。據艾瑞諮詢集團報告指出，中國互聯網用戶規模經歷了快速增長，從2008年的3.0億，增至2013年的6.2億，複合年增長率15.7%。此外，愈來愈多中國用戶採用多種不同終端上網，其中移動終端已成為日益流行的上網途徑。據艾瑞諮詢集團指出，中國智能手機出貨量從2010年4,000萬台增長至2013年3.2億台。智能手機的普及程度，加上3G和4G基礎建設的提升和擴容，使得中國移動互聯網用戶顯著增加。據艾瑞諮詢集團報告指出，中國移動互聯網用戶從2008年底1.2億，增至2013年底5.0億。此外，據艾瑞諮詢集團報告指出，至2018年底，估計移動互聯網用戶數目將進一步增至8.0億，即移動互聯網用戶佔互聯網用戶總數的滲透率約為89.0%。

下表列出中國互聯網用戶規模、移動互聯網用戶規模及智能手機出貨量的若干資料：

中國互聯網用戶規模

	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國互聯網用戶 規模(百萬計).	300	380	460	510	560	620	670	730	790	850	900
增長.....		28.9%	19.0%	12.3%	9.9%	9.4%	8.4%	9.3%	8.1%	7.6%	6.0%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

行業概覽

中國移動互聯網用戶規模

	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國移動互聯網 用戶規模 (百萬計)	120	230	300	360	420	500	580	640	690	750	800
增長		97.5%	29.6%	17.5%	18.3%	19.0%	15.6%	10.2%	8.2%	8.1%	7.7%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

中國智能手機出貨量

	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國智能手機出貨量 (百萬計)	40	70	190	320	380	430	470	520	560
增長		103.7%	165.5%	66.3%	19.9%	15.1%	12.5%	10.8%	10.3%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

互聯網已逐漸成為中國數碼化娛樂的主要分銷渠道，而移動終端正迅速成為享用這種娛樂的其中一種最流行的媒體。消費者可從蘋果iTunes等網上商店下載內容，或通過「優酷」、「土豆」等媒體網站串流，連接網上的音、視頻內容。隨著互聯網基礎建設的提升，上述媒體均日漸流行。再者，網絡遊戲目前已成為中國其中一種最受歡迎的互聯網數碼化娛樂方式。

中國網絡遊戲市場

艾瑞諮詢集團認為，由客戶端遊戲、網頁遊戲和移動遊戲組成的網絡遊戲市場，每一年都有強力的驅動因素。同時，國內和海外市場的開拓，形成了良好的潛力。此外，創新型的商業模式與運營模式也帶動了收益增長潛力的提升。在用戶群不斷擴大、國內和海外遊戲研發商競爭加強、資本投資增加等因素的帶動下，網絡遊戲市場近年迅速增長。]據艾瑞諮詢集團報告指出，中國網絡遊戲市場收入規模，由2011年人民幣539億元，增至2013年人民幣892億元，預計2018年增至人民幣2,667億元。下表列出中國網絡遊戲市場收入於所示期間的估計增長：

中國網絡遊戲市場收入規模

	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國網絡遊戲市場 收入規模 (以人民幣十億元計)	53.9	67.1	89.2	115.0	146.8	183.7	224.6	266.7
增長		24.6%	32.9%	28.9%	27.7%	25.1%	22.3%	18.8%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

行業概覽

此外，在各類移動娛樂中，移動遊戲是最受歡迎的活動之一。除客戶端遊戲(需要下載及在用戶電腦安裝客戶軟件的遊戲)外，中國網絡遊戲行業的另外兩個主要板塊是網頁遊戲和移動遊戲。

網頁遊戲

網頁遊戲可直接在互聯網瀏覽器上進行，無需主動安裝客戶軟件。隨著中國寬頻滲透率的增加，以及研發商普遍採用flash作為主要的網頁遊戲研發格式，網頁遊戲的受歡迎程度也日漸提升。

網頁遊戲具有以下特點：

- **用戶群。**有別於客戶端遊戲，網頁遊戲僅需上網連接和支援flash的網頁瀏覽器即可進行。因此，戲新用戶而言，網頁遊戲的准入障礙度較低，因為網頁遊戲在任何地方都可以玩，較受科技水平較低的用戶歡迎。此外，網頁遊戲傾向以大眾化市場為對象，結合專家級遊戲和簡易休閒遊戲的特點，相對於客戶端遊戲，其用戶對象較為廣泛。該等特點亦使網頁遊戲玩家流失率較高。根據艾瑞諮詢的資料顯示，網頁遊戲的流行周期一般約為六個月，僅有高質素遊戲方可達到一年或以上的流行周期。
- **遊戲時間。**網頁遊戲的複雜程度一般低於客戶端遊戲。一般而言，遊戲用戶能夠更大程度地控制遊戲時間而不損其遊戲體驗。然而，網頁遊戲仍然保留很多專家級遊戲的特色，包括遊戲人物技能水平的演變和精密的佈局等。因此，網頁遊戲的用戶投入度通常較高，遊戲時間也較長。
- **收益化。**相對於客戶端遊戲，網頁遊戲推出後仍可修訂改良，能夠更好地適應用戶的喜好。網頁遊戲研發商往往可以收集遊戲內行為的數據，譬如用戶在哪一階段購買虛擬道具、哪些虛擬道具最受歡迎，遊戲內任務哪一階段最受用戶關注。網頁遊戲研發商能夠按照這些數據進行更加定制化的營銷活動，以提高收益和更有效地優化收益化策略。

據艾瑞諮詢集團報告指出，2013年網頁遊戲市場收入規模保持較高的增長速度，是整體網絡遊戲市場增長率兩倍以上。愈來愈多平台參與網頁遊戲市場，使產品更加豐富，用戶選擇更多，隨著中國網絡遊戲業成熟，遊戲廠商紛紛開始開拓海外市場和移動遊戲市場。據艾瑞諮詢集團報告指出，中國網頁遊戲市場收入規模，由2011年人民幣67億元，增至2013年人民幣159億

行業概覽

元，預計2018年增至人民幣488億元。下表列出中國網頁遊戲市場收入於所示期間的估計增長：

中國網頁遊戲市場收入規模

	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國網頁遊戲市場收入 規模(以人民幣 十億元計).....	6.7	9.8	15.9	21.1	26.5	33.2	40.6	48.8
增長率.....		47.1%	61.8%	32.7%	25.8%	25.3%	22.3%	20.1%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

下表列出2012及2013年中國網頁遊戲市場的主要網頁遊戲，按同期遊戲收入總額排名。這些遊戲絕大部分屬於RPG類遊戲，該類遊戲目前已成為網頁遊戲市場的主流。

2013年中國20大物業遊戲(按收入總額排名)

排名	遊戲	推出日期	研發商
1	神曲	2011年12月	第七大道
2	凡人修真2	2011年6月	雲遊控股
3	七雄爭霸	2010年8月	遊戲谷
4	彈彈堂	2009年8月	第七大道
5	醉西遊	2012年8月	雲遊控股
6	街機三國	2013年1月	江遊信息
7	秦美人	2012年9月	墨麟集團
8	鬥破乾坤	2013年1月	雲遊控股
9	傲劍	2010年12月	天神互動
10	大將軍	2012年9月	遊族信息
11	烈焰	2013年8月	廣州創思
12	古劍奇俠	2013年1月	雲遊控股
13	大俠傳	2013年7月	遊族信息
14	斬仙	2013年7月	北京互愛
15	戰龍三國	2012年8月	墨麟集團
16	武尊	2013年5月	江蘇易樂
17	倚天	2013年5月	廣州天拓
18	神仙道	2011年6月	[廈門光環]
19	勇者之塔	2012年9月	上海易娛
20	烈火戰神	2012年9月	廣州仙海

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

行業概覽

2012年中國15大網頁遊戲(按收入總額排名)

排名	遊戲	推出日期	研發商
1	神曲	2011年12月	第七大道
2	七雄爭霸	2008年8月	遊戲谷
3	神仙道	2011年6月	[廈門光環]
4	凡人修真2	2011年6月	雲遊控股
5	彈彈堂	2009年8月	第七大道
6	蜀山傳奇	2011年9月	愷英網絡
7	傲劍	2010年12月	天神互動
8	龍將	2011年11月	廣州九娛
9	夢幻飛仙	2012年3月	雲遊控股
10	QQ九仙	2011年11月	龍圖遊戲
11	神魔仙界	2012年5月	愛族信息
12	醉西遊	2012年8月	雲遊控股
13	神魔遮天	2011年6月	愛族信息
14	飛升	2012年4月	天神互動
15	大俠傳	2012年7月	遊族網絡

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

用戶方面，艾瑞諮詢集團估計，網頁遊戲行業用戶仍有增長空間。上述潛在增長的其中一項推動因素，在於愈來愈多的客戶端遊戲用戶，隨著年齡成長而改玩網頁遊戲，因為網頁遊戲一般耗時較少。另一推動因素是遊戲商採取了進取的營銷策略，從主要互聯網平台吸引新用戶。儘管這些新用戶的遊戲忠誠度未必穩定，但免費遊戲結合收費虛擬道具的模式，是培養遊戲習慣的有效方法。艾瑞諮詢集團報告指出，2011年中國網頁遊戲用戶規模為1.3億，2013年增至2.2億，預計2018年持續增至4.1億。下表列出中國網頁遊戲用戶規模於所示期間的估計增速：

中國網頁遊戲用戶規模

	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國網頁遊戲用戶規模 (百萬計)	130	170	220	260	300	340	380	410
增長率		30.8%	29.4%	18.2%	15.4%	13.3%	10.3%	9.9%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

移動遊戲

中國移動遊戲發展的歷史相對較短，但近年卻快速增長。艾瑞諮詢集團認為，這增長主要源於智能手機普及程度的大幅提升。艾瑞諮詢集團指出，2013年中國移動互聯網用戶數目達到5億，佔手機用戶總數滲透率81%。此外，中國的智能手機擁有量也在迅猛增長。

行業概覽

此外，其他因素也推動了上述的增長，其中包括下列各項：

- 城市打工族數目不斷增加，上下班交通時間愈來愈長，形成對移動娛樂的需求；
- 大部分移動遊戲耗時不多，玩法容易；及
- 移動網絡連接速度的提升，以及個人用戶移動網絡上網費用的下降。

艾瑞諮詢集團認為，智能手機的普及化將進一步推動移動互聯網市場增長，為網絡遊戲行業參與者帶來重大機遇，將其遊戲內容的接觸面拓展至個人電腦和網頁遊戲以外。此外，艾瑞諮詢集團認為，休閒移動遊戲將在上述未來增長中擔當顯著角色。再者，相對於客戶端遊戲或網頁遊戲，移動遊戲的研發週期較短，研發開支也較低。利用安卓及iOS既有的多元化移動應用程式分銷渠道，研發商得以接觸廣闊的用戶群，並且按照用戶回饋意見和喜好，定期上載遊戲更新。

移動遊戲具有以下特點：

- **用戶群**。由於智能手機和其他移動終端日趨普遍，移動遊戲能夠接觸不同類別的用戶，包括沒有利用個人電腦上網的人士。此外，移動遊戲的複雜度一般低於客戶端遊戲和若干網頁遊戲，因此能夠吸引較多的不同類別人士。據艾瑞諮詢集團指出，2011年中國移動遊戲用戶數目為8,000萬，2013年增至1.9億，預計將持續增長，至2018年達到5.9億。根據艾瑞諮詢的資料顯示，移動遊戲的流行周期較網頁遊戲短，一般介乎三至六個月，僅有高質素遊戲可達到較長的流行周期。

中國移動遊戲用戶規模

	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國移動遊戲用戶規模 (百萬計)	80	120	190	300	390	460	530	590
增長率		46.3%	56.7%	60.6%	27.5%	18.4%	15.4%	12.0%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

- **遊戲時間**。智能手機用戶能夠實時上網，移動遊戲佔據用戶不使用個人電腦的時間，能夠提升用戶的投入度。用戶享有較大的靈活性，可利用每天短暫空閒時間玩遊戲，譬如午膳休息和寢前時間。
- **收益化**。相對於網頁遊戲，移動遊戲一般付費用戶人數較多，但人均消費較低。然而，移動付費渠道日趨多元化，有助於推動非付費用戶變為付費用戶。

行業概覽

艾瑞諮詢集團認為，移動遊戲市場已成為中國網絡遊戲行業增長的主要火車頭，未來佔整體網絡遊戲市場的百分比將不斷提高。]據艾瑞諮詢集團報告指出，2011年中國移動遊戲市場收入規模人民幣62億元，2013年增至人民幣149億元，預計到了2018年將增至人民幣918億元。

中國移動遊戲市場收入規模

	2011年	2012年	2013年	2014年 估算	2015年 估算	2016年 估算	2017年 估算	2018年 估算
中國移動遊戲市場收入 規模(人民幣十億元)...	6.2	8.8	14.9	23.6	36.1	51.9	70.6	91.8
增長率.....		40.7%	69.3%	59.1%	52.7%	43.7%	36.1%	30.1%

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

艾瑞諮詢集團指出，2013年，20大移動遊戲佔中國移動遊戲市場收入總額42.1%。下表按2013年收入總額列出主要移動遊戲排名：

2013年中國10大移動遊戲(按收入總額排名)

排名	遊戲	推出日期	研發商
1	我叫MT online	2013年1月	樂動卓越
2	擴散性百萬阿瑟王	2012年12月	Square Enix
3	捕魚達人系列	2011年1月	觸控科技
4	時空獵人	2012年10月	銀漢科技
5	王者之劍	2013年1月	藍港
6	忘仙	2012年6月	神奇時代
7	大掌門	2012年9月	玩蟹科技
8	天天酷跑	2013年9月	騰訊
9	植物大戰殭屍系列	2011年10月	寶開遊戲
10	神仙道	2012年1月	[廈門光環]

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

行業概覽

受歡迎的移動遊戲，用戶滲透率一般也較高，用戶滲透率指某期間個別移動遊戲用戶數目占同期移動遊戲用戶總數百分比。下表列出2013年最受歡迎移動遊戲的滲透率：

2013年中國10大移動遊戲(按月覆蓋人數滲透率排名)

排名	遊戲	每月用戶滲透率 (%)	研發商
1	天天愛消除	29.0	騰訊遊戲
2	天天酷跑	24.2	騰訊遊戲
3	天天連萌	12.6	騰訊遊戲
4	神廟逃亡	12.1	樂逗遊戲
5	包圍蘿蔔	11.0	[廈門光環]
6	水果忍者	10.9	樂逗遊戲
7	植物大戰殭屍2	10.8	寶開遊戲
8	找你妹	9.1	分播時代
9	節奏大師	8.0	騰訊遊戲
10	捕魚達人	7.8	觸控科技

資料來源：艾瑞諮詢集團報告

2013年中國10大移動遊戲(按日覆蓋人數滲透率排名)

[待與艾瑞諮詢集團討論為何只列出9個]

排名	遊戲	每日用戶滲透率 (%)	研發商
1	天天愛消除	24.8	騰訊遊戲
2	天天酷跑	21.2	騰訊遊戲
3	天天連萌	7.3	騰訊遊戲
4	植物大戰殭屍2	6.9	寶開遊戲
5	保衛蘿蔔	6.9	[廈門光環]
6	神廟逃亡	6.5	樂逗遊戲
7	找你妹	5.1	分播時代
8	節奏大師	5.0	騰訊遊戲
9	捕魚達人	4.4	觸控科技
10	消滅星星	4.2	嘉豐永道

資料來源：艾瑞諮詢集團報告