

行業概覽

本節所載若干資料、統計數據及數據摘錄自灼識諮詢報告。來自政府官方刊物、行業來源及灼識諮詢報告的資料未必與從歐洲及香港境內外其他來源獲取的資料一致。我們認為本節資料的來源為該等資料的適當來源，且在摘錄及轉載該等資料時已合理審慎行事。我們並無理由相信該等資料屬虛假或在任何重大方面具誤導成份。有關資料及統計數據未經我們、獨家保薦人、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]、[編纂]或參與[編纂]的任何其他方(不包括灼識諮詢)獨立核實，且概不就其準確性或完整性發表聲明。因此，[編纂]不應過分倚賴本節所載的資料(包括統計數據及估計)或本文件其他章節所載的類似資料。

資料來源

灼識諮詢受委託對中歐的博彩業及酒店業進行分析並作出報告，費用約為50,000美元。委託報告乃由灼識諮詢在不受本公司及其他利益相關方影響的情況下編製。灼識諮詢的服務包括(其中包括)行業諮詢、商業盡職審查及策略諮詢等。其顧問團隊一直追蹤多個行業界別的最新市場趨勢，包括娛樂、互聯網、環境、工業、能源、化工、保健、消費品、運輸、農業及金融，且有上述行業的相關深入市場情報。董事認為，經採取合理謹慎措施後，彼等並不知悉整體市場資料自灼識諮詢報告日期起的任何重大不利變動而對有關資料產生重大限制、抵觸或不利影響。

編製委託報告時，灼識諮詢使用各種資源進行一手及二手研究。一手研究涉及與主要行業專家及領先行業參與者訪談。二手研究涉及分析來自各公開數據來源的數據，該等來源包括捷克共和國財政部、歐盟統計局、經濟合作與發展組織(經合組織)、全球商務旅遊協會(GBTA)等。灼識諮詢收集的資料及數據使用灼識諮詢的內部分析模型及技術進行分析、評估及核實。

委託報告中的市場預測乃基於以下主要假設：(i)預期中歐整體社會、經濟及政治環境於預測期內保持穩定；(ii)中歐經濟於預測期內很可能維持穩定增長態勢；(iii)相關主要行業驅動因素可能推動中歐博彩業及酒店業，如消費者的消費支出及財富增加，休閒及商務旅遊業從2019冠狀病毒病復甦，鄰國的需求及技

行業概覽

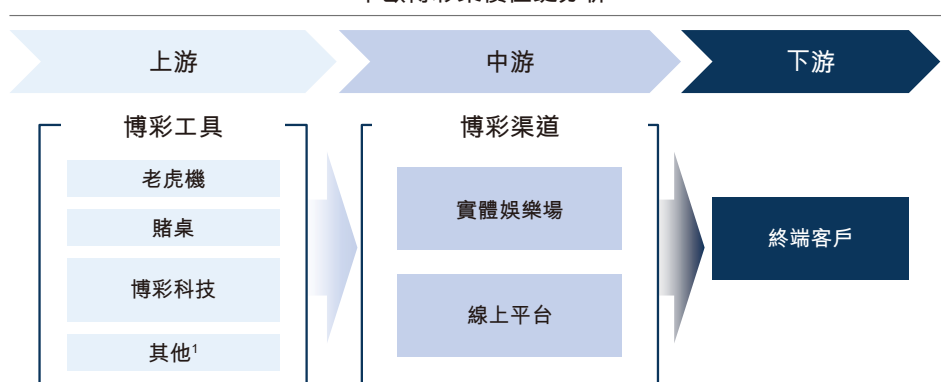
術進步；(iv)並無極端不可抗力事件或無法預見的行業法規，並可能對市場造成急劇或根本性的影響；及(v)全球經濟將逐步走出2019冠狀病毒病疫情的負面影響。

中歐博彩業概覽

博彩業指從國家有關部門獲得經營線上及實體博彩遊戲(包括老虎機、現場博彩遊戲等)牌照的行業。老虎機指電子賭博機，主要包括傳統老虎機、電子輪盤及電子骰盅等。老虎機設於實體娛樂場或線上平台。現場博彩遊戲的方式是透過實體賭桌或網站由一名或多名玩家或荷官對賭，或相互對賭。賭桌包括輪盤賭桌、撲克桌、骰子賭桌等。其他則有投注、彩票、賓果遊戲等。

中歐博彩業上游包括老虎機、賭桌、博彩科技等博彩工具的供應商。中游由通過實體娛樂場及線上平台等不同博彩渠道營運的行業參與者組成。該等行業參與者自上游供應商購置或租用博彩工具，並向終端客戶(主要為大眾人士)提供博彩體驗。

中歐博彩業價值鏈分析



附註：

1. 其他包括投注機、彩票機、博彩營運物資等

資源來源：灼識諮詢

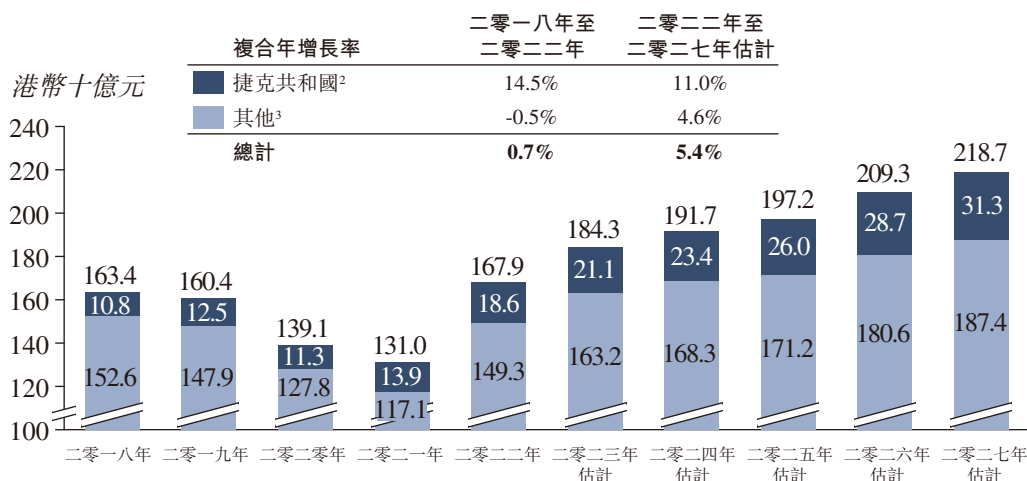
中歐博彩市場包括捷克共和國、德國、波蘭、奧地利及斯洛伐克的博彩市場，該等國家對博彩的態度及法律各有不同。按博彩總收益計，中歐博彩業的市場規模由二零一八年的港幣1,634億元減少至二零二一年的港幣1,310億元，二零二二年回升至港幣1,679億元，二零一八年至二零二二年的複合年增長率為0.7%。德國禁止非體育賽事投注等若干類型的博彩。相形之下，捷克博彩法並無嚴禁非體育項目投注。捷克共和國是大多數現代博彩類型完全合法的歐洲國家之一，其線上

行業概覽

博彩市場比奧地利及德國更為發達。捷克共和國允許其註冊辦事處位於捷克共和國、其他歐盟成員國或歐洲經濟區協議締約國的公司營運線上博彩。於德國及奧地利，為免潛在營運風險，線上博彩營運商宜持有當地牌照。按博彩總收益計，捷克共和國博彩市場的市場規模由二零一八年的港幣108億元增加至二零二二年的港幣186億元，二零一八年至二零二二年的複合年增長率為14.5%，且預期於二零二七年進一步擴大至港幣313億元，二零二二年至二零二七年的複合年增長率為11.0%。捷克共和國實體博彩業的博彩總收益於二零二二年達港幣93億元，二零一八年至二零二二年的複合年增長率為5.2%。捷克共和國的線上博彩於二零一八年至二零二二年期間大幅增長，由港幣32億元增加至港幣93億元，複合年增長率為30.6%，預計將逐步增加至二零二七年的港幣172億元，二零二二年至二零二七年的複合年增長率為13.2%，原因為：(i) 2019冠狀病毒病疫情造成的封鎖及限制禁止大眾進入實體博彩場所，令博彩模式轉為透過線上渠道進行；(ii) 移動博彩活動日趨普及，用於發展線上博彩的基礎設施有所提升。

於二零二零年三月十三日，世界衛生組織(WHO)宣佈2019冠狀病毒病疫情於歐洲正式爆發。為防止病毒傳播，各國政府機關採取以下措施，包括(i)關閉邊境；(ii)實施居家令，採取居家辦公；(iii)禁止社交聚集，關閉學校、餐廳、劇院、娛樂場等公共場所。根據捷克共和國財政部資料，於二零二零年，博彩業實體娛樂場被勒令停業數月。各國政府批准多項支援受影響企業的補貼計劃，包括稅務減免、貸款支援等。在捷克共和國，捷克共和國財政部聯同工業和貿易部就商業銀行向大型公司貸款提供一項擔保計劃。擔保總額高達1,500億捷克克朗。二零二二年，中歐博彩業復甦，按博彩總收益計，預期二零二七年將增加至港幣2,187億元。

二零一八年至二零二七年估計
按國家劃分的中歐博彩業市場規模(按博彩總收益¹計)



行業概覽

附註：

1. 包括實體及線上分部；
2. 與中歐其他國家相比，捷克共和國博彩業市場規模大幅增長，主要由於線上博彩分部的強勁增長；
3. 其他包括德國、波蘭、奧地利及斯洛伐克。

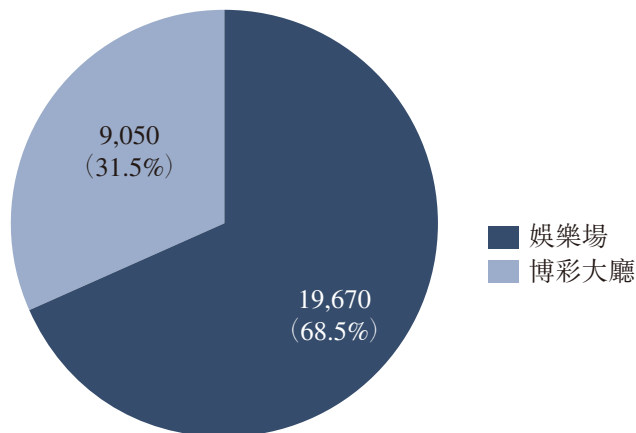
資料來源：捷克共和國財政部、UN Global Compact Network Poland、Institute of Economic and Social Studies、德國博彩法律及法規報告(Gambling Laws and Regulations Report Germany)、歐洲博彩和博彩協會(European Gaming & Betting Association)及灼識諮詢

捷克共和國實體老虎機及實體現場博彩遊戲行業概覽

捷克共和國有兩類博彩場所，包括娛樂場及博彩大廳。娛樂場指經營現場博彩遊戲及老虎機的獨立、結構分離的場所。博彩大廳指經營老虎機的獨立、結構分離的場所。於二零二二年底，捷克共和國有472間娛樂場及362個博彩大廳。

實體老虎機可在娛樂場及博彩大廳遊玩。根據捷克博彩法，博彩大廳內應營運至少15台獲認證老虎機。娛樂場內應營運至少30台獲認證老虎機及3張賭桌。於營運老虎機的娛樂場內，在捷克博彩法規定的最低數量之上，每增設一張賭桌，可增設最多10台老虎機。此限制不適用於營運至少10張賭桌的娛樂場。二零二二年按場所類型劃分的老虎機分佈如下：

二零二二年
捷克共和國的老虎機分佈(按場所類型劃分)



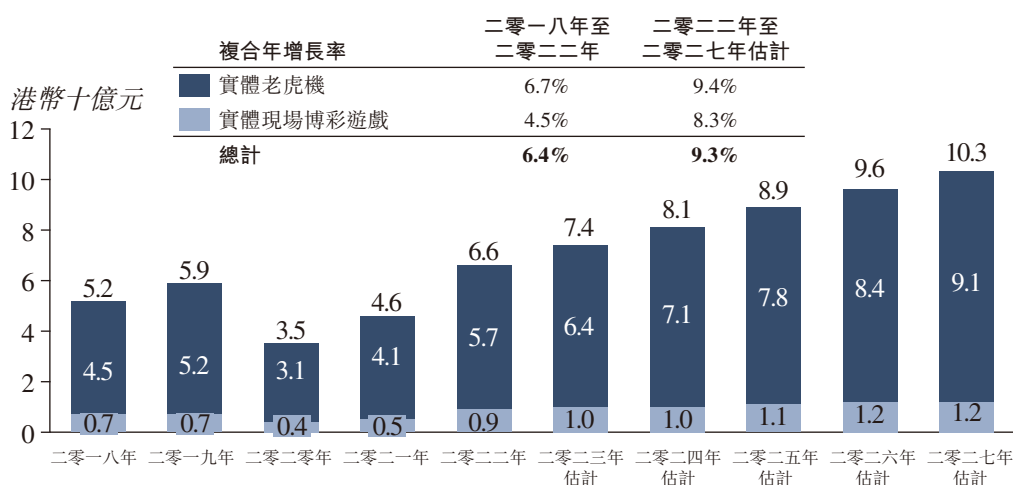
資料來源：灼識諮詢

行業概覽

二零二二年，實體老虎機分部在捷克共和國的實體博彩業中佔據主導地位。按博彩總收益計算，實體老虎機的市場規模由二零一八年的港幣45億元增加至二零二二年的港幣57億元，並預計將增至二零二七年的港幣91億元，二零二二年至二零二七年的複合年增長率為9.4%。實體現場博彩遊戲僅可於娛樂場進行。實體現場博彩遊戲行業的博彩總收益由二零一八年的港幣7億元增至二零二二年的港幣9億元，二零一八年至二零二二年的複合年增長率為4.5%，預計二零二七年將增至港幣12億元，二零二二年至二零二七年的複合年增長率為8.3%。

二零一八年至二零二七年估計

捷克共和國實體老虎機及實體現場博彩遊戲行業的市場規模(按博彩總收益計)



資料來源：捷克共和國財政部及灼識諮詢

中歐博彩業的主要市場驅動因素

來自鄰國的需求轉移：中歐博彩業特點為各國之間的博彩法規各不相同。包括捷克共和國在內的部分國家已將博彩活動合法化，但部分國家則對其加以禁止。於奧地利，於二零一三年前，奧地利博彩法未對撲克進行監管，且容許私人撲克俱樂部營運。然而，於二零一三年，奧地利財政部宣佈撲克營運只限於持牌營運商營運的場所進行，私人撲克俱樂部被迫關閉。此為奧地利鄰國(如捷克共和國)創造吸納奧地利撲克玩家的機會。斯洛伐克首都布拉迪斯拉瓦市議會於二零二一年宣佈禁止娛樂場及其他形式的博彩活動。現有持牌營運商可繼續營運直至其牌照屆滿，而大部分牌照將於一至兩年內屆滿，部分較小型營運商則會營運至二零二七年。這類事件可能令需求由布拉迪斯拉瓦轉向捷克共和國。中歐國家之間旅遊通行無阻亦推動需求轉移。鄰國博彩活動受限或禁止帶來的需求流入使捷克共和國的博彩業市場參與者(特別是位於邊境的)可從中受惠。

可支配收入及消費支出增加：由於個人財務資源擴大，個人可支配資金增加，帶動消費支出上升。於二零一八年，奧地利、德國及捷克共和國的每年家庭人均可支配收入分別為港幣298,219.8元、港幣321,481.7元及港幣209,044.2元。於二零二二年，奧地利、德國及捷克共和國的每年家庭人均可支配收入分別增加至港幣

行業概覽

352,366.3元、港幣375,377.0元及港幣255,636.9元，二零一八年至二零二二年的複合年增長率分別為4.3%、4.0%及5.2%。在支出方面，奧地利、德國及捷克共和國消費支出總額於二零一八年分別為港幣17,741億元、港幣147,902億元及港幣9,022億元。該等數字於二零二二年上升至港幣19,778億元、港幣166,589億元及港幣11,393億元，反映於二零一八年至二零二二年的複合年增長率為2.8%、3.0%及6.0%。據預測，隨著奧地利、德國及捷克共和國的支出總額分別按複合年增長率2.8%、2.5%及4.5%增加至港幣22,676億元、港幣188,430億元及港幣14,197億元，預計二零二二年至二零二七年期間將繼續增長。個人財富的不斷增長帶動開支上升，為博彩業發展提供利好條件。

捷克共和國旅遊業從2019冠狀病毒病復甦：捷克共和國旅遊業正從2019冠狀病毒病復甦，並預期將繼續增長。捷克共和國旅遊業總收入於二零二二年為港幣408億元，較二零二一年增長76.6%。旅客方面，國外旅客數量於二零二二年為7.3百萬人次，二零二一年則為2.6百萬人次，多數來自德國、斯洛伐克、奧地利等鄰國。捷克共和國政府推出措施，旨在帶來更多入境旅客，如就捷克共和國的娛樂活動向歐盟公民提供優惠，此舉可為該地區博彩業帶來更多潛在顧客。

科技進步成催化劑：科技進步為博彩業發展的基石。其可提高客戶參與度、引入創新博彩體驗及促進高效營運。博彩機及軟件供應商的創新為博彩營運商提供更廣泛的博彩產品選擇，增添博彩營運商對玩家的吸引力。與此同時，科技進步為博彩營運商配備各種各樣的數碼工具，如娛樂場管理系統、非現金支付系統等，旨在優化管理效率、引起消費者意欲及為玩家提供公平的博彩環境。透過運用該等先進科技，營運商可精簡工作流程，提高資源分配效率、優化成本效益、提升盈利能力及建立卓著聲譽。

中歐博彩業的未來趨勢

酒店與博彩相結合，開門廣迎天下客：當人們皆在物色全包假期套餐，結合酒店及博彩設施的度假村將更受歡迎。此一站式設施讓客戶身處一地即可輕鬆盡享其理想體驗，免去為參與博彩及休閒活動而舟車勞頓。將住宿與博彩相結合的度假村正利用了此項便利因素。當度假村位於邊境地區或景點時，此方法亦對國際客戶具有吸引力。綜合娛樂場度假村提供博彩及非博彩大眾娛樂服務，滿足國際旅客的各種需求、擴大收益來源及延長盈利生命週期。

對更佳實體博彩體驗的需求不斷增加：對更佳博彩體驗不斷增加的需求正推動博彩行業採取更加以客戶為尊的方針。更佳的體驗可透過增加博彩類別、老虎機應用不同遊戲主題、精心裝設娛樂場設施等實現。博彩(尤其是實體博彩)本身帶有社交及感官層面，玩家從線下博彩體驗中尋求沉浸式互動環境。隨著各式

行業概覽

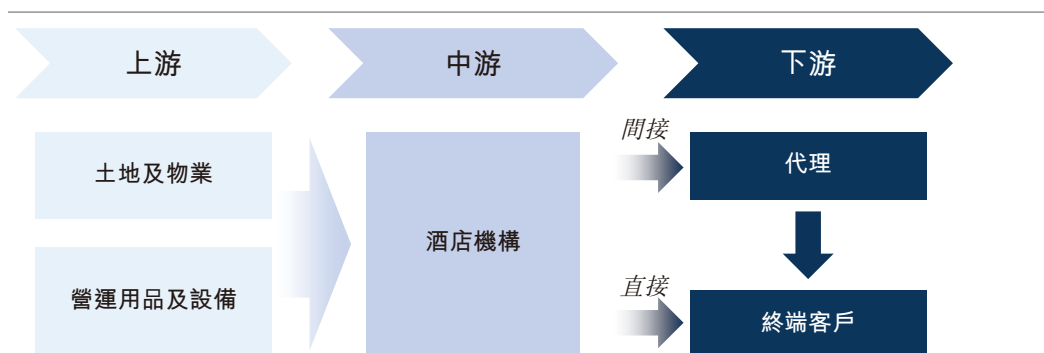
各樣的博彩活動興起，博彩行業的競爭加劇，必然要採取策略行動留住玩家，此舉推動博彩營運商優化實體供應設施，力求脫穎而出。因此，提升實體博彩體驗成為突破對手的方法之一。

博彩活動數碼化：互聯網重塑了傳統實體博彩活動，將博彩活動延伸至線上平台。隨著互聯網發展，玩家可通過多種終端設備轉戰線上博彩活動。線上博彩便利玩家參與，有助於其在中歐博彩市場佔據突出地位。然而，由於實體博彩與線上博彩的顧客追求不同體驗，預期線上博彩興起不會對實體博彩造成損害。兩類博彩的發展促進博彩業的整體增長。

中歐酒店業概覽

中歐酒店業的上游包括土地及物業以及營運用品及設備的供應商，有關用品及設備包括餐具、床上用品、洗滌用品、清潔用品、廚房用具、客房配件等。酒店業的中游是為終端客戶提供住宿及餐飲服務的住宿機構。行業下游包括代理及終端客戶。終端客戶包括企業客戶及大眾人士，而代理包括傳統旅行社及線上旅遊代理商，如Booking.com或酒店官方網站。

中歐酒店業的價值鏈分析

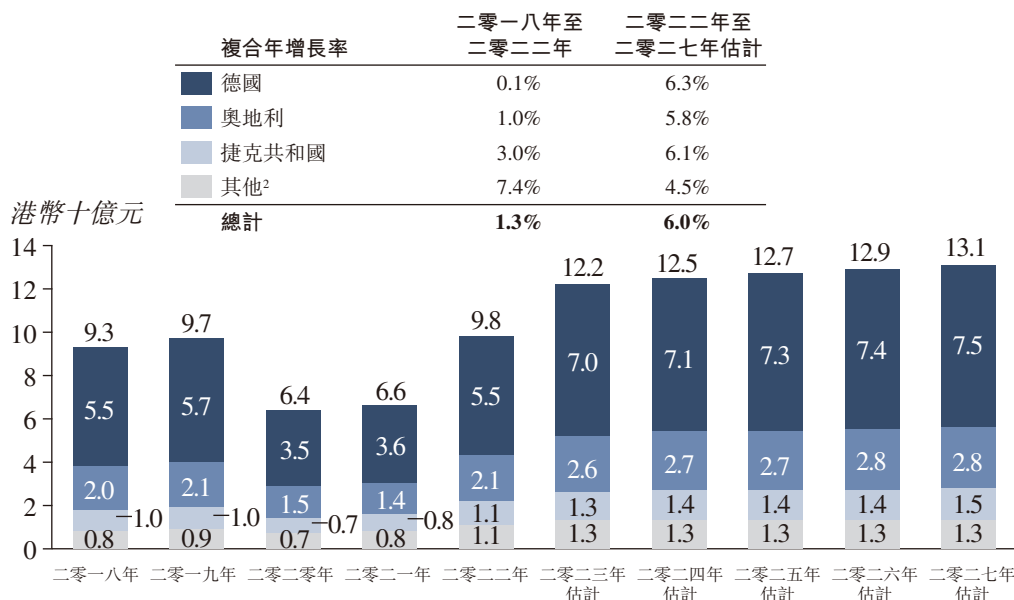


資料來源：灼識諮詢

中歐為本地及海外旅客的熱門旅遊地。按收益計，中歐酒店業的市場規模由二零一八年的港幣93億元增加至二零一九年的港幣97億元，於二零二零年及二零二一年則因2019冠狀病毒病疫情導致的封鎖及旅遊限制分別減少至港幣64億元及港幣66億元。隨著全球旅遊限制於二零二二年有所放寬，中歐酒店業開始復甦，預期於二零二三年將回升，市場規模達致港幣122億元。按床位及臥室計，德國、奧地利及捷克共和國的淨使用率分別由二零二一年的39%、32%及28%上升至二零二二年的55%、50%及38%。隨著全球酒店業逐步重拾正軌，按收益計，中歐酒店業預期於二零二七年增加至港幣131億元，於二零二二年至二零二七年的複合年增長率為6.0%。於二零二二年，德國佔中歐市場約56.1%，預期於二零二二年至二零二七年將維持穩定份額。

行業概覽

二零一八年至二零二七年估計¹
按國家劃分的中歐酒店業市場規模¹(按收益計)



附註：

- 酒店業的市場規模包括住宿及餐飲收益，住宿包括酒店、汽車旅館、旅遊營地等；
- 其他包括波蘭及斯洛伐克。

資料來源：捷克統計局、德國聯邦統計局、波蘭中央統計局、奧地利統計局、斯洛伐克統計局及灼識諮詢

中歐酒店業的主要市場驅動因素

商務旅遊及企業活動需求增加：歐洲為全球第三大商務旅遊地區，其商務旅遊支出佔二零二二年全球商務旅遊支出約20%。全球商務旅行協會(GBTA)預測，旅遊限制放寬及重開邊境後，歐洲商務旅遊支出將繼續恢復，於二零二三年將較二零二二年增長25.3%。德國及奧地利公認為領先的企業旅遊市場。國際會議協會(ICCA)對全球各國的目的地表現指標(DPI)進行研究，以衡量該等目的地於舉辦國際協會會議方面的整體表現。在二零二一年目的地表現指標位列前20的國家中，歐洲國家佔70.0%。而於歐洲國家中，德國及奧地利則分別位列第二及第七。除商務會議外，公司團隊建立等其他類型的企業活動以及將週末及假期合併至公幹等均為該等地區的酒店帶來機遇。

中歐旅遊業從2019冠狀病毒病復甦：於二零二二年，奧地利、德國及捷克共和國的旅遊業從2019冠狀病毒病迅速復甦。奧地利的國際旅客人數由二零二一年的12.7百萬人次增加106.3%至二零二二年的26.2百萬人次。同樣，德國的國際旅客人數有所增長，由二零二一年的11.7百萬人次增加143.6%至二零二二年的28.5百萬人次。捷克共和國的海外旅客人數亦見增長，由二零二一年的2.6百萬人次按年增長185.8%至二零二二年的7.3百萬人次。透過目標明確的宣傳活動及政府舉措促進中歐旅遊業的發展，成為吸引旅客前往該地區的另一催化劑。德國國家旅

行業概覽

遊局(GNTB)及奧地利國家旅遊局(ANTO)將其國家宣傳為旅遊度假及商務旅遊勝地。捷克旅遊局已制定二零二一年至二零二五年捷克共和國目的地策略(Czech Republic Destination Strategy 2021 to 2025)，以吸引全球旅客。旅客人數增加將會提升中歐酒店服務的需求。於二零二一年至二零二二年，由於旅客人數增加，奧地利、德國及捷克共和國入住酒店及類似住宿的國際旅客人數分別上升109.6%、141.7%及187.1%。

富豪數量增加：由於旅遊是高淨值人士(HNWI，指淨財富超過1.0百萬美元(港幣7.8百萬元)的人士)的主要消費範疇之一，全球高淨值人士數量不斷增加可帶動更富有的旅客人數上升。於二零二二年，全球高淨值人士約70.0百萬人，並預期增加至二零二七年約109.0百萬人，複合年增長率約為9.3%。歐洲一直是全球旅客的熱門旅遊地，在到訪歐洲的所有國際旅客中，有10.4%到訪德國、奧地利及／或捷克共和國。更富裕的旅客往往更願意增加住宿開支，繼而可帶動德國、奧地利及捷克共和國酒店業的增長。

中歐酒店業的未來趨勢

擴大服務範圍，拓寬收益來源：酒店正跨越其僅提供住宿的傳統角色，邁進提供多方面體驗的領域。酒店可透過一系列服務，包括提供水療、健身服務及其他娛樂康健項目，多元化擴大收益來源。提供該等服務使酒店能夠面向更廣泛的市場，既可吸引尋求工作與生活平衡體驗的商務旅客，亦可吸引尋求全面住宿體驗的休閒旅客，從而提高入住率及收益。

線上平台使用率提高：中歐的酒店正採用移動應用程式及酒店管理系統等技術來提高其服務質素。酒店業數碼化可為賓客提供更多便利。例如，賓客可通過移動應用程式管理預訂、無鑰匙進入客房、請求服務及瞭解當地旅遊景點。線上平台亦為賓客提供折扣，讓其比較各種住宿選擇，覓得符合預算的理想住宿地點，使該等線上平台大行其道。於二零一八年，德國、奧地利及捷克共和國透過領先線上旅行社訂房留宿的人數達51.7百萬人。於二零二二年，該數字增加至59.3百萬人，二零一八年至二零二二年間的複合年增長率為3.5%。同時，透過該等平台預訂客房晚數數目佔旅遊住宿機構客房晚數總數的比例由二零一八年的8.6%上升至二零二二年的10.5%。據預測，隨著使用線上平台的優勢獲廣泛認可，線上預訂的滲透率將繼續增長。

關注可持續發展：隨著人們對環境議題的意識提高，中歐的酒店正將可持續發展常規納入其營運，以實現可持續發展。越來越多酒店實施節能技術及舉措，如安裝太陽能板、LED照明、節水活動，以減少其碳足跡、盡量減輕對環境的影響、提高營運效率及樹立負責任的社會形象。

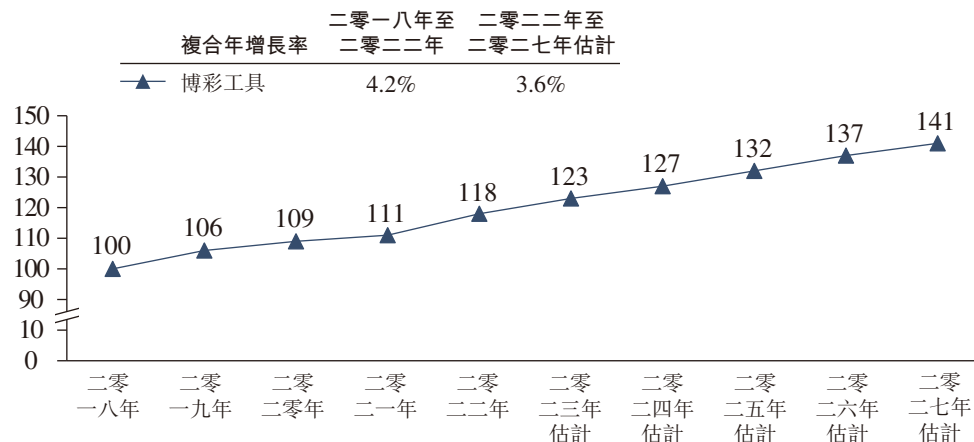
行業概覽

中歐博彩業及酒店業的成本分析

一般而言，博彩業及酒店業的成本結構包括以下方面：(1)勞工成本，包括支付予僱員的工資、薪金及社會保障供款；(2)公用事業成本，例如水電、供暖等；(3)材料成本，包括餐飲；及(4)其他成本，包括市場推廣成本、維護成本等。博彩工具成本包括與購買及租賃博彩設備、博彩軟件等相關的成本，亦為博彩業務的關鍵成本項目。於二零一八年，德國、奧地利及捷克共和國的每年平均通貨膨脹率分別為1.9%、2.1%及2.1%。德國、奧地利及捷克共和國的通貨膨脹率其後呈上升趨勢，於二零二二年分別達8.7%、8.6%及15.1%。有關增幅對同期相關成本變化造成部分影響。

於二零一八年及二零二二年期間，博彩工具價格(包括博彩工具租金)穩步上升。由於博彩業使用的博彩工具種類繁多，此處使用價格指數以展示捷克共和國博彩工具的價格趨勢。以二零一八年作為價格指數的基準年，二零二二年的價格較二零一八年上升18%，而於二零二二年至二零二七年則預期上升19.5%。

二零一八年至二零二七年估計
捷克共和國博彩工具的價格指數¹



附註：

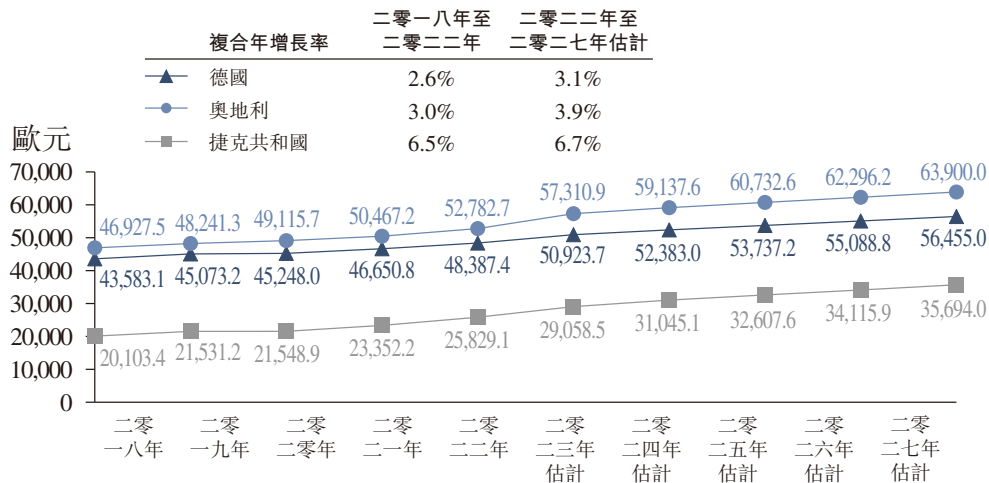
- 以二零一八年作為價格指數的基準年。

資料來源：灼識諮詢

隨著二零一八年至二零二二年通貨膨脹率的上升，德國、奧地利及捷克共和國的僱員人均薪酬穩步增長。德國、奧地利及捷克共和國的僱員人均年薪分別由二零一八年的43,583.1歐元、46,927.5歐元及20,103.4歐元上升至二零二二年的48,387.4歐元、52,782.7歐元及25,829.1歐元，同期複合年增長率分別為2.6%、3.0%及6.5%。於二零二七年，預期德國、奧地利及捷克共和國的僱員人均年薪將分別達致56,455.0歐元、63,900.0歐元及35,694.0歐元，於二零二二年至二零二七年分別以3.1%、3.9%及6.7%的複合年增長率增長。

行業概覽

二零一八年至二零二七年估計 德國、奧地利及捷克共和國的僱員人均年薪¹



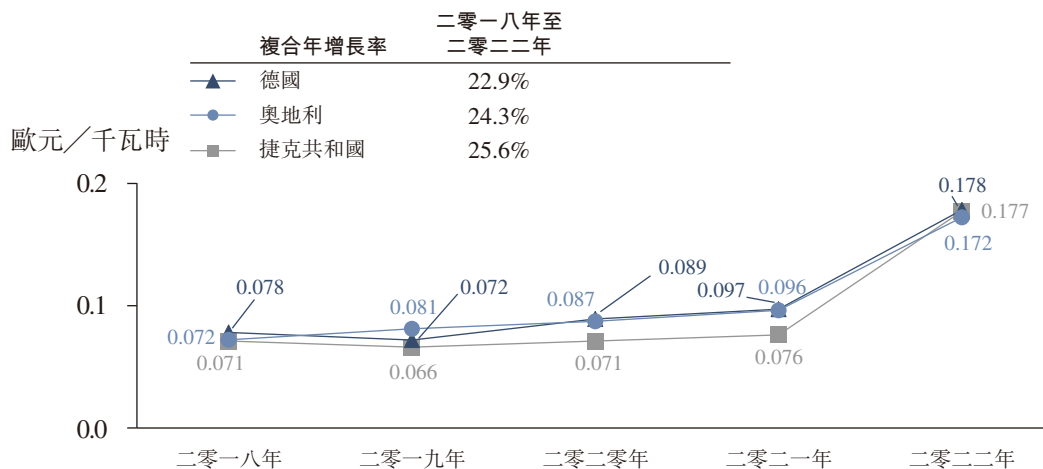
附註：

- 僱員薪酬包括(i)以現金或實物支付的工資及薪金；(ii)僱主實際及估算的社會供款。

資料來源：歐盟統計局及灼識諮詢

公用事業開支包括電費，通常佔娛樂場或酒店公用事業開支總額最大部分。於二零一八年至二零二二年，德國、奧地利及捷克共和國非家庭消費者的電價分別以22.9%、24.3%及25.6%的複合年增長率上升。基於一系列綜合因素，歐洲能源價格自二零二一年開始上升。於俄烏軍事衝突期間，俄羅斯政府決定暫停向部分歐盟成員國輸送天然氣，隨之推高天然氣及電力價格。歐盟通貨膨脹率上升亦導致公用事業開支增加。與過往年度相比，二零二二年夏季的高溫亦導致製冷能源需求增加，成為推動能源價格上升的另一因素。

二零一八年至二零二二年 德國、奧地利及捷克共和國非家庭消費者的電價

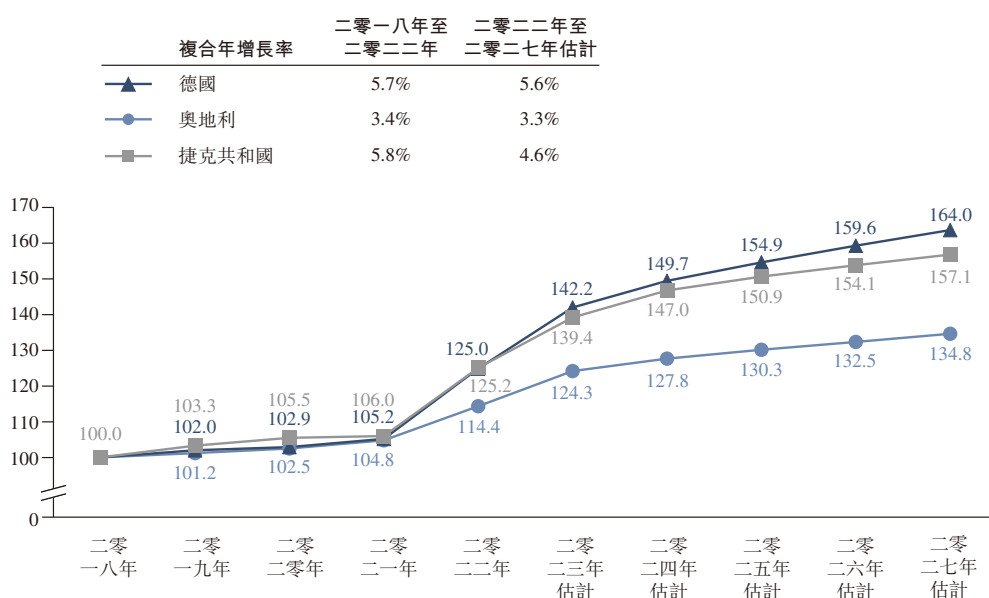


資料來源：歐盟統計局及灼識諮詢

行業概覽

倘提供餐飲服務，材料成本(尤其是餐飲成本)則是娛樂場或酒店經營開支的重要組成部分。餐飲製造業的生產物價指數反映餐飲服務的成本。於二零一八年至二零二二年，德國、奧地利及捷克共和國的生產物價指數分別以5.7%、3.4%及5.8%的複合年增長率上升。該升幅於二零一八年至二零二一年期間維持穩定，但自二零二一年起急劇上升，主要原因之一為能源價格上漲導致食品生產、運輸及儲存成本增加，令餐飲價格上漲。於二零二二年至二零二七年，預期德國、奧地利及捷克共和國飲食製造業的生產物價指數將以5.6%、3.3%及4.6%的複合年增長率上升。

二零一八年至二零二七年估計
德國、奧地利及捷克共和國的餐飲製造業生產物價指數¹



附註：

- 以二零一八年作為各國生產物價指數的基準年。

資料來源：歐盟統計局及灼識諮詢

中歐博彩業及酒店業的競爭格局

捷克共和國實體娛樂場行業的競爭格局

於二零二二年底，捷克共和國有37間公司獲發牌照營運實體老虎機及33間公司獲發牌照營運實體現場博彩遊戲，營運中娛樂場達472間。約15間、10間及15間娛樂場分別與Palasino Excalibur City、Palasino Wulowitz及Palasino Furth im Wald相距不足一小時車程。捷克共和國的實體娛樂場行業相對分散，按娛樂場老虎機總數計，三大娛樂場營運商佔娛樂場老虎機總數約35.4%，其餘娛樂場營運商各自所佔份額則不足5%。根據財政部的數據，捷克共和國的老虎機及／或現場博彩遊戲場所(包括娛樂場及博彩大廳)總數由二零一八年的1,636間減少至二

行業概覽

二零二二年約834間，其中博彩大廳總數由二零一八年的1,088間減少至二零二二年的362間。由於自二零一七年一月一日起生效的捷克博彩法及自二零一七年一月一日起生效的博彩稅法規定就登記及報告提高了老虎機數量下限要求及更為嚴格的資訊科技系統要求，缺乏足夠資金的營運商難以遵守新法規並最終遭淘汰。財政部表示，由於法律條件的限制，老虎機及現場博彩遊戲集中於大型場所。於二零一七年底，72%的博彩場所內獲認證老虎機數目不足15台。截至二零二零年一月一日，該數字下降至僅有2%。

捷克博彩法及博彩稅法令博彩大廳營運商的市場環境挑戰重重。這一變化更有利於大型娛樂場營運商，並為包括本集團在內的娛樂場營運商提供合併機會。於二零二二年，按娛樂場老虎機總數計，本集團躋身捷克共和國十大娛樂場營運商之列。

二零二二年 捷克共和國十大娛樂場營運商的排名(按娛樂場老虎機總數計)¹

排名	娛樂場營運商	二零二二年	
		捷克共和國 娛樂場營運商的 娛樂場老虎機 總數 ²	二零二二年 佔捷克共和國 娛樂場老虎機 總數的百分比
1	公司A	~4,270	~21.7%
2	公司B	~1,470	~7.5%
3	公司C	~1,220	~6.2%
4	公司D	~740	~3.8%
4	公司E	~740	~3.8%
6	公司F	~710	~3.6%
7	公司G	~690	~3.5%
8	公司H	~680	~3.5%
9	本集團	492	2.5%
10	公司I	~480	~2.4%
十大		~11,492	~58.5%
其他		~8,178	~41.5%
總計		19,670	100%

附註：

- 上述數據截至二零二二年曆年底。該排名以娛樂場實體老虎機總數為指標，當中考慮老虎機佔實體老虎機及實體現場博彩遊戲行業的大部分市場份額；
- 老虎機數量僅包括娛樂場內老虎機數量，而不包括博彩大廳內的老虎機數量；老虎機越多並不代表盈利能力越高，因為需要考慮老虎機的佔用率。

資料來源：捷克共和國財政部及灼識諮詢

行業概覽

十大娛樂場營運商及其相關娛樂場簡介如下：

公司	娛樂場地 點 ¹	簡介
公司A	過半數位於邊境	隸屬於一間上市高科技博彩科技公司，主要從事生產老虎機。公司A於一九八零年成立，以奧地利為基地，提供廣泛博彩產品，包括老虎機、賭桌遊戲及體育博彩活動。
公司B	其中五間位於邊境或鄰近邊境	一間於二零零二年成立，以捷克共和國為基地的非上市娛樂場營運商。
公司C	其中約十間位於邊境或鄰近邊境	一間於一九九八年成立，以捷克共和國為基地的非上市娛樂場營運商。
公司D	其中兩間鄰近邊境	該公司於一九五七年成立，隸屬於一間娛樂休閒行業、以德國為基地的國際非上市家族企業集團。
公司E	其中約五間位於邊境	一間於二零零二年成立，以捷克共和國為基地的非上市娛樂場營運商。
公司F	其中一間鄰近邊境	一間於二零零二年成立，以捷克共和國為基地的非上市娛樂場營運商及博彩工具供應商。
公司G	概無位於邊境或鄰近邊境	一間於二零一零年成立，以捷克共和國為基地的非上市娛樂場營運商。
公司H	概無位於邊境或鄰近邊境	一間於二零一八年成立，以捷克共和國為基地的非上市娛樂場營運商。
本集團	全部鄰近邊境	一間娛樂、博彩及休閒集團，於捷克共和國營運一間綜合娛樂場度假村以及兩間全方位服務娛樂場。
公司I	其中兩間鄰近邊境	一間於一九九四年成立，以捷克共和國為基地的非上市娛樂場營運商。

附註：

- 由於本集團為娛樂場營運商，其在所需牌照、博彩氣氛及目標顧客方面與博彩大廳無法比較，此處僅考慮娛樂場；
- 上述數據截至二零二二年曆年底。

資料來源：灼識諮詢

中歐酒店業的競爭格局

中歐酒店業高度分散，而中歐的領先參與者均為大型國際酒店集團。截至二零二二年底，中歐有超過130,000間住宿設施。本集團的五間酒店分別位於德國、奧地利及捷克共和國。按收益計，本集團於二零二二年在於中歐酒店業的市場份額為1.2%。

本集團的競爭優勢

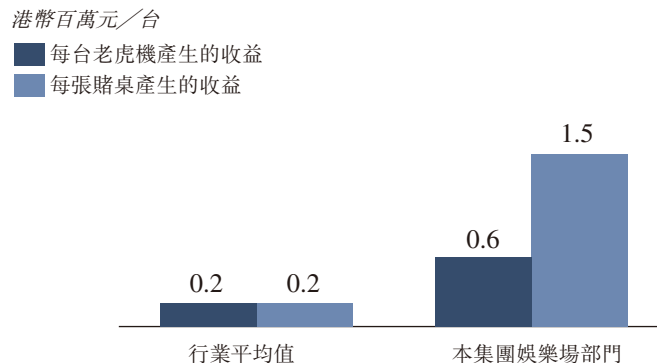
捷克共和國十大娛樂場營運商：按娛樂場老虎機總數計，本集團於二零二二年躋身捷克共和國十大娛樂場營運商之列。

行業概覽

本集團的三間娛樂場各自為區內主要參與者之一：按二零二二年捷克共和國老虎機的博彩總收益計，Palasino Excalibur City、Palasino Wulowitz及Palasino Furth im Wald佔茲諾伊摩、克魯姆洛夫及多瑪澤里塞地區市場份額約45%、50%及20%。

高於行業平均水平的創收能力：根據財政部的數據，於二零二二年，捷克共和國有逾28,000台獲認證老虎機及逾4,000張賭桌。按每台老虎機及每張賭桌產生的收益計，本集團娛樂場部門的創收能力高於行業平均水平，具體如下：

二零二二年 捷克共和國處於行業平均值的創收能力與本集團娛樂場部門的比較



附註：

1. 每台老虎機產生的收益 = 年內老虎機產生的收益 / ((老虎機期初數目 + 老虎機期末數目) / 2)；
2. 每張賭桌產生的收益 = 年內賭桌產生的收益 / ((賭桌期初數目 + 賭桌期末數目) / 2)。

資料來源：捷克共和國財政部及灼識諮詢

所有娛樂場均策略性地位於邊境：捷奧邊境地區及捷德邊境地區雲集多間娛樂場，原因為邊境的另一邊對博彩的監管較為嚴格。例如，在德國，僅國有娛樂場可經營線下撲克及德國約半數實體娛樂場屬國有性質。奧地利禁止於酒吧及餐廳等公共場所舉辦撲克遊戲，奧地利政府亦已採取措施禁止外國撲克網站於國內營運。本集團的娛樂場全部位於邊境，以吸引來自德國及奧地利等附近國家的玩家。

娛樂場與酒店服務相結合，令商業模式韌性較大：本集團Palasino Savannah Resort由Palasino Excalibur City及Hotel Savannah組成，提供博彩設施、住宿及其他招待服務。結合酒店服務業務模式的娛樂場提供全面便利的一站式娛樂中心，為旅客帶來種種好處。因此，該綜合業務模式更具市場競爭力。博彩分部與非博彩分部互惠互利，帶動收益產生。

中歐博彩業及酒店業的主要進入門檻

監管規定及牌照獲取條件嚴格：捷克共和國的博彩業受監管，為新進者提供的機會有限。準娛樂場營運商須為各種博彩活動領取牌照。截至二零一八年，

行業概覽

分別有41間及35間公司獲發實體老虎機牌照及實體現場博彩遊戲牌照。於二零二二年，僅有37間及33間公司分別獲發實體老虎機牌照及實體現場博彩遊戲牌照。所有準娛樂場營運商均須接受全面的審查，包括展示財務實力、確保有透明的存款來源及所有權架構，以遵守法律及監管標準。例如，報告法令第19/2019號已就博彩營運商向財政部傳輸數據的範圍、數據技術參數、數據傳輸方法及次數方面訂明嚴格報告規定，使博彩營運商必須具備充足能力營運及維持靈活的娛樂場管理系統，確保數據處理及傳輸的準確性及效率。該等嚴格規定使新進者難以進入市場。

高資本要求：設立娛樂場涉及高資本投入。除對處所、博彩設備及其他基礎設施的初始投資外，捷克共和國的娛樂場營運商亦須透過向財政部的特定賬戶存入保證金或作為財政部接受的銀行擔保而提供擔保。目前，就基本牌照申請而言，保證金介乎5.0百萬捷克克朗(港幣1.7百萬元)至50.0百萬捷克克朗(港幣17.3百萬元)，視乎營運博彩遊戲類型而定。根據新捷克博彩法，保證金將有所改變。博彩營運商將根據其於新捷克博彩法生效日期前第二至五個稅務期間繳付的博彩稅金額繳納不同金額的保證金，保證金最高達300.0百萬捷克克朗(港幣103.7百萬元)。由於營運酒店需要在土地、建築、建設或翻新等方面投入大量資金，故高資本要求亦適用於酒店。

成熟參與者佔據主導地位：中歐博彩業及酒店業均由成熟市場參與者提供完善服務，該等參與者已建立忠實客戶群。建立聲譽及客戶忠誠度需時，新進者在短期內難以達成。

中歐博彩業及酒店業的關鍵成功因素

吸引客戶的策略地點：娛樂場位於策略地點，如鄰近國際邊境、靠近娛樂處所或毗鄰旅遊勝地，可通過吸納不同國家客戶受惠於較高的客流量。對娛樂場而言，位於策略地點可把握跨境人流，倘前往娛樂場的車程較短，更能夠為玩家提供更多便利。酒店亦自策略地點受惠，既可作為國內及國際客流量的渠道，又可以美景吸引顧客。黃金地段帶來的競爭優勢可擴大客戶覆蓋範圍及收益潛力，使其成為實現可持續發展及盈利能力的關鍵因素。

多元化的博彩遊戲組合：有能力滿足廣泛玩家偏好的娛樂場將獲得明顯的競爭優勢。娛樂場通過提供多種機器及博彩遊戲選擇，將其自身定位為充滿活力、以客為先的玩家聚集地。娛樂場會不斷更新其博彩遊戲組合，引入新主題並融入提升玩家參與度及刺激感的創新技術。新穎元素不僅可吸引新玩家，亦可通過打破單調及可預測性留住現有玩家，提高整體滿意度。

強大的品牌知名度及高客戶忠誠度：在博彩業中，強大的品牌價值有助與忠實客戶保持密切關係及提供定制客戶會員計劃、VIP玩家計劃等，藉此超越競

行業概覽

爭對手。彼等培養客戶之間的信任及忠誠度，鼓勵多次到訪及口碑推薦。這有助於從回頭客產生持續的收益流入，亦有助吸引新客戶。

服務質素及賓客體驗：提供卓越的顧客服務對娛樂場及酒店業取得成功均至關重要。娛樂場及酒店需要充分瞭解不同顧客的情況。設施齊全亦是服務的一部分。娛樂場及酒店對其設施的投資將提升整體賓客體驗。這包括滿足客戶各種需求的設施，如客房、餐廳、健身中心及多功能活動空間等。

中歐博彩業及酒店業的機遇與挑戰

於高峰時段服務更多玩家的老虎機數量有限：大部分實體娛樂場提供多款博彩遊戲的老虎機。部分老虎機的受歡迎程度可能延長玩家用於單一老虎機的時間，導致娛樂場內過度擠迫，老虎機供應有限。該情況在週末等高峰時段尤其明顯，更多老虎機被佔用，使部分玩家無法遊玩。此外，捷克博彩法規定的等待時間要求老虎機玩家每玩兩小時後必須相隔15分鐘方可繼續，對老虎機供應構成挑戰，即使該等老虎機未有頻密遊玩，亦無法供玩家遊玩。因此，老虎機數量不足造成娛樂場的瓶頸問題，尤其是在高峰時段。娛樂場需確保高峰時段有足夠的老虎機可供遊玩，例如查看老虎機在高峰時段的使用率而非平均使用率。

遵守不斷變化博彩法規的難度：於中歐，博彩法規不斷轉變，其中大多數政府為推動負責任博彩而傾向更嚴格的監管方針。如娛樂場未能採取適當措施遵守新法規，則不斷收緊的法律將對娛樂場構成挑戰。有關挑戰涉及多個方面，包括保證金資本要求更高、額外玩家保護措施、投入更多資金完善娛樂場基建設施等，而實力較弱的娛樂場營運商可能難以達成。此外，在捷克共和國等若干國家，個別城市保留於其管轄範圍內限制或禁止若干博彩活動的權力。例如，捷克共和國第二大城市布爾諾於二零一五年起開始禁止博彩機器，導致該市的博彩機器數量不斷減少。於該等情況下，實力較弱的娛樂場將被迫縮減規模或承受倒閉風險。

對提供更多許可博彩遊戲的娛樂場的需求日益殷切：儘管若干城市監管框架收緊為當地娛樂場帶來挑戰，但亦為其他許可進行更多類型博彩活動地區的娛樂場創造機遇。例如，捷克共和國首都布拉格將自二零二四年一月一日起禁止老虎機。禁令一經生效，老虎機數量將會減少，令需求錯配，導致客流分散至法規更寬鬆的其他城市。該等城市的娛樂場屆時可通過吸納來自布拉格的玩家而獲益。

中歐旅遊業客戶基礎具備增長潛力：世界各地旅客大量湧入中歐為娛樂場及酒店創造機遇，以把握經擴大潛在客戶基礎。潛在客戶亦包括同時尋求住宿及博彩體驗的客戶。這為娛樂場及酒店營運商提供推廣自身及提高品牌知名度以吸引新客戶的機遇。