

# 中国文化产业投资基金双周刊

## 第二十六期（2013年2月24日）

### 一、 热点评析及投资研判

本期主题：中国手机游戏的快速发展与投资分析

#### 1. 事件简述

目前中国的移动互联网用户已经突破了3.88亿，手机已经超过台式机成为了网民的第一大上网终端，其中3G用户已经突破了2亿人。移动互联网用户数量、终端数量已经非常庞大，并且还在迅速增长。移动互联网的主要变现途径就是手机游戏，2012年以来的移动互联网爆炸，给手机游戏带来了机会。

据艾瑞咨询，2012年，中国手机游戏用户付费规模达52.1亿元，增长率为40.8%，智能机手机游戏规模达到12.5%，占比达到近24%，预计2013年占比将会升至40%。伴随3G时代的到来、4G技术的部署、国外智能手机的降价、国内智能系统的开发，导致手机智能终端的普及率和游戏获取门槛降低，吸引了更多新用户的进入。手机游戏市场的激烈竞争和用户需求也使得产品类型、质量和整体用户体验得到较大提升。可以预计，未来中国手机游戏用户规模还有较大增长空间，智能手机游戏的增长速度也会有较大的提升。

#### 2. 中国手机游戏行业情况

##### (1) 中国手机游戏业务快速增长

2011年国际上伴随苹果、谷歌-摩托罗拉、微软-诺基亚鼎立之势初现，专利大战烽烟四起，国内“宽带中国”战略初定，运营商网络建设提速，内容基地成效显著，互联网企业、终端厂商合力入市，手机媒体领域投资活跃，我国3G网络建设也得到了快速推进，无线覆盖持续渗透，网络能力与质量都有了显著提升。伴随着网络技术的革新和新渠道的建设，中国手机游戏的收入大幅增长。根据游戏工委发布的《2012年中国游戏产业报告》数据，2012年的中国手机游戏市场实际销售收入为32.4亿元，比2011年增长了90.6%，手机游戏的月流水做到2000万元的公司已经出现好几家，受欢迎的游戏ARPU值可以做到400元以上。

##### (2) 大型多人在线游戏受到青睐

自手机游戏诞生以来，就被定为了碎片化时间、弱联网、轻社交等概念。在海外市场，日本以卡牌、轻社交游戏为主，欧美以单机、弱联网游戏为主，但在韩国与中国，MMORPG（大型多人在线角色扮演）类型的游戏却一反手机游戏特性受到用户青睐。在中国游戏市场结构中，缺乏主机、掌机等终端，因此手机在家庭WiFi环境下为用户提供了玩即时交互游戏的条件。其次，在缺乏电视游戏情况下，网络游戏成为中国用户的主要游戏形式。在这样的背景下，诞生一批MMORPG为主的重游戏，并能取得较高的收入前景，如《忘仙OL》、《世界OL》、《QQ御剑》、《龙之力量》等。

### (3) 非智能游戏占重要地位，智能游戏快速增长

手机游戏市场由三部分组成：智能手机游戏、非智能手机游戏以及以WAP为主的其他游戏。非智能机游戏在2012年仍保持着23%的增速，规模达到近30亿，智能手机游戏增速较高，达到140%，但目前量级较小。预计智能手机游戏将迎来一个行业高速导入期，并且很多手机游戏公司会真正的付之行动，行业中不仅仅是创业型团队，以端游、页游为主的企业会从战略布局转向产品产出，届时，整个行业的争夺更激烈。非智能手机游戏仍是行业重要的组成部分，还会保持一个低速的增长率，而且目前非智能机游戏的毛利率相对较高。

### (4) 中国手机游戏出口已过行业爆发期

2010年智能机移动游戏海外收入的增长率达到180%，并开始引起行业注意。2012年中国移动游戏海外市场收入为8.2亿元，以智能手机游戏出口为主，达到5.9亿元，增长率达88.2%，其中iOS平台占总收入的60%。自苹果、谷歌的开发平台推出以来，国内诞生了一批专注于海外市场的研发商，海外成熟、规范的市场是吸引他们的重要原因。根据艾瑞统计，2012年超过60%的移动游戏海外收入来自于iOS平台，非智能机海外占27%，多以终端内置和游戏外包为主，Android占11%。从增长率来看，移动游戏海外出口已过行业爆发期，海外Android、iOS市场空间被本土研发商压缩，海外已经不是研发商的第一选择，此外，随着国内移动游戏产业链健全，专注于海外的企业会将目光重新转向国内市场。

### (5) 手机网页游戏即将进入市场

网页游戏研发商也将目光转向于手机游戏这一新兴市场。盛大游戏、游奇、心动等页游研发商纷纷推出页游手机版，页游移植也将成为2013年行业的主旋律。在商业模式方面，手机游戏也继承了页游联运模式，腾讯、UC、91无线、当乐、360等在今年集中资源至智能机游戏开放平台。另外，在技术层面，HTML5是手机网页游戏较为权威的技术形态，这种技术突破了之前WAP有限负载的缺点，也解决了之前Flash技术的耗电、造成浏览器崩溃、平台兼容性差等问题。从国外的应用经验来看，现在HTML5安卓和IOS系统配合较好。预计未来，更多的页游公司将投入手机页游的市场中。

### (6) 游戏平台多样化，游戏发行渠道增多

今年游戏的推广渠道的增多，这为中小企业提供了更多的创业空间，诸如微博、视频网站、人人、以及将来的微信游戏平台等新媒体都是游戏极佳的宣传和发布平台，为游戏生产商提供了便捷的产品发布方式，更有利于他们积攒用户群和开发互动社区。目前，腾讯、百度和奇虎360都在做手游的运营平台，腾讯基于其庞大的客户群，已经成为第一大手机游戏分发平台，同时还开发了不少的手机游戏。优视科技则通过UC浏览器推荐手机游戏并参与分成，实现了商业上的闭环。

## 3. 投资观点

### (1) 依靠明星游戏，海内外合作成趋势

艾瑞分析认为，中国在移动游戏的发展中仍旧位于起步地位，国外的手机游戏厂商在技术研发方面具有较大优势，短期内，手机游戏的海内外厂商合作模式还将持续。国内许多手机游戏服务商正在通过与国外游戏厂商之间的合作增强其自身的资源优势，例如近期腾讯合作暴雪代理《Call Of Duty Online》，EA Mobile 与 360 达成手机游戏合作等。这样一种代理合作的方式能够快速依靠明星产品的号召力获得用户量的增加。UC 开发的《混沌与秩序 Online》就是很好的例子，自发布起就受到全球玩家的热烈追捧，与 Gameloft 签约后，借助这样一款优质游戏，从手机用户身上挖掘出更多的付费价值。另外，Gameloft 的国际资源对于 UC 海外市场的拓宽也是一种助力。

## (2) 依靠 Appstore，中小企业降低开发成本

对于国内一些中小移动游戏研发者而言，选择一个拥有庞大流量的移动游戏平台进行合作加盟将成为一种必要的生存手段。依靠巨大用户规模的影响力，能有迅速进行产品的推广。同时，这些平台中的中小企业也会有更多的时间和成本去专注于研发更高质量的移动游戏产品，而游戏质量的高低则是决定游戏用户黏性的关键。

## (3) HTML5 网页游戏技术值得关注

基于 HTML5 技术的手机网页游戏已经首家切入腾讯的微信平台，在试水期间得到了第一手的用户体验和反馈的数据。其背后运营者赵霏从 2005 年起就一直做 H5 游戏开发，他表示之前一直在做国外市场也和 UC 新浪微博合作过，但是感觉都不是特别的好。他本人非常认可 HTML5 是很有发展的，他认为 HTML5 游戏的发展有两个途径：一个是浏览器、一个是社交平台。而之前在微博上面试水效果不是很好，他始终坚信 HTML5 是最适合微信游戏平台的，原因是：1) 不需要跳出社交平台，随时可以回到社交应用；2) 离线能力，减轻用户流量问题；3) 本地存储，可以保存用户的进度和成就；4) 对搜索引擎友好，便于随时找到；5) 安全，无任何计费漏洞；6) 有多媒体，摄像头和位置服务等接口；7) 绕过现有的商店下载模式，解决了安装和计费问题；8) 可以和社交平台结合，做更多的互动。目前他正积极的参与到微信游戏平台的试水中，确保一天一款游戏的上线。前期主要是通过小游戏获取用户，后期会考虑把网页游戏搬迁到微信上面来，从小型游戏转向大型游戏的开发是微信团队的目标，而开发多人在线大型游戏是符合中国玩家习惯的。圈内的游戏行家们预计开放的微信游戏年收入达到 6 亿没有任何问题。

## (4) 免费精品游戏值得关注

手机游戏市场竞争激烈，却仍未出现绝对性领军角色，大量游戏涌现出来，可是真正的精品却很少，手机游戏市场远未饱和。受页游影响，手机游戏“短平快”的玩法伤害了用户体验，也导致新用户的成本飙升。中小开发者的利益不断被侵蚀，过去半年内，次日留存率一路走低，从 30% 多降至 20% 上下，客户粘性直线下降。从整个行业来看，目前大概只有 10% 的手机游戏团队会做的比较好，20%-25% 的团队能勉强维持，中小企业的团队不具备运营能力和商务资源，倚重渠道却难以得到重视，资金流的短缺造成大批企业死亡。

开发周期短、产品数量多但质量差难以被市场消化和接受，在竞争中淘汰是这类产品的必然结果。

我们可以选择性地关注那些先开发免费的游戏，之后进入App检验游戏效果，再做进一步游戏开发的手游企业。事实表明，一些免费的精品游戏可能在进入手机平台两年后才发挥优势，这与游戏的终生价值指标有关，其产品生命周期被拉长。部分较大的企业更加注重培养活跃玩家，通过长时间的运营建立自己的品牌，并获得更大范围的盈利。比如，位列2011年美国苹果游戏营收榜单之首的是PocketGems的《TapZoo》，但这款游戏在2010年9月就发布了。PlayFirst的《DinerDash》发布于2009年3月，但直到2012年1月才迎来盈利高峰期。

### (5) 投资手游企业存在的风险

国内手游发展环境远未成熟，原因有两点。第一，手游推广渠道分散，如手游推广需要在各大移动平台上做广告，成本比网游高而生命周期却比网游短，iOS游戏还要给苹果进行分成，此外还要选择91、当乐这样的联运平台，最后自己能剩下的利润没有多少。第二，国内网络环境普遍较差，网游道具模式被约束无法施展。而单机模式的手机游戏遭遇盗版、破解现象普遍，通常连开发成本都无法收回，甚至血本无归。

不成功的手游企业可以分为以下几类：1) 已拿到千万投资的企业，在市场初期不愁经费，可以选择做自己想做的产品，但目标不明确，不能专心做产品，不易成功；2) 已拿到千万投资的企业，曾经参与过成功的产品，但往往成功的产品是需要庞大的团队协调完成的，个人参与不一定能使新产品再获得成功；3) 已拿到百万投资的企业，往往先做出了一款游戏，然后急于开展业务，接入了大量的渠道，之后发现赚不了钱，产品的问题又会从这些渠道中都反映出来，产品改进的压力大，容易使团队的运作进度陷入混乱；4) 没有大资金投入的创业者，光靠有几个核心成员和新颖的想法，产品变现能力不一定理想。

创业团队往往会盲从大渠道的运营。渠道商的运营人员每天面对的是海量的产品，他们对一款产品的关注度是有限的，往往渠道的运营是处于好意将自己对产品的感受会告诉产品商，产品商就会按渠道商的意见去改产品，但渠道商实际看的主要数据就是ARPU值和留存率，一个运营在不了解产品本身内部用户行为数据的情况下，给出的产品意见，往往是运营人员本人个体的感受。团队要优化好自己的产品首先必须有自己的数据分析和挖掘能力，如果没有，那就外部引入资源，但绝对需要保证自己的团队能把产品向正确的方向优化。一款产品优化不能超过3个月，3个月还没优化好，那就不是产品的问题，而是人的问题。

## 二、文化产业重要政策动向

### 1. 文化部

2月5日，文化部办公厅发布了《关于开展2012年度全国美术馆发展扶持计划相关

工作的通知》。“全国美术馆发展扶持计划”是文化部“国家美术发展工程”的重要组成部分，对入选该计划的项目，文化部将给予奖励性扶持。“2012 年度全国美术馆发展扶持计划”将通过评选，对于全国美术馆在 2012 年内实施的优秀项目进行奖励性扶持。扶持内容包括了：国家重点美术馆优秀展览项目、优秀展览项目和优秀公共教育和推广项目，但不包含已列入 2012 年全国美术馆馆藏精品展出季活动目录的展览。

此外，文化部办公厅还发布了《关于 2012 年度全国画院优秀创作研究扶持计划申报工作的通知》。为深入贯彻落实党的十七届六中全会和党的十八大精神，加强对国有画院创作和研究工作的引导、扶持，鼓励和支持画院积极开展形式多样、内容丰富的美术创作研究活动，促进画院推出更好、更多的优秀美术作品和研究成果，在连续两年实施“全国画院优秀创作研究扶持计划”的基础上，2012 年度文化部继续实施该计划。该计划是“国家美术发展工程”的重要组成部分，对于入选该计划的创作研究项目文化部将予以奖励性扶持。“2012 年度全国画院优秀创作研究扶持计划”将通过评选，着重对于国有画院组织开展的深入基层的优秀创作项目和基于本地美术资源进行的研究项目予以扶持。

同一天，文化部印发《全国文化信息资源共享工程“十二五”规划纲要》的通知。全国文化信息资源共享工程（简称文化共享工程）是国家重大文化惠民工程，在我国公共文化服务体系建设中具有战略性、基础性地位。“十一五”期间，在党中央、国务院的正确领导下，在各级文化行政部门的大力推动下，文化共享工程建设取得了丰硕成果，覆盖城乡的服务网络基本建成，数字资源初具规模，技术平台日趋成熟，管理体系不断完善，初步实现了优秀文化信息资源在全国范围的共建共享。当前，文化共享工程已从共建进入到全面共享的发展阶段，面临着三个重要转变，即工作重点从侧重设施建设向侧重管理服务转变；建设方式从铺摊建点的规模化建设向专业化和品牌化转变；发展模式从单一化向社会化转变。

## 2. 新闻出版总署

2 月 18 日，新闻出版总署办公厅发布了《2013 年新闻出版改革发展工作要点》的通知。通知内容为加强行政管理体制改革，切实转变政府职能；深化非时政类报刊出版单位转企改制，实施报刊编辑部体制改革工作；巩固出版发行单位改革成果，推动出版企业建立现代企业制度；实施出版传媒企业集团化发展战略，打造骨干企业和战略投资者；拓宽出版传媒企业融资渠道，支持出版传媒企业走向资本市场；推进新闻出版事业单位改革，深化党报发行体制改革；提升新闻出版公共服务水平，实现新闻出版惠民工作全覆盖；健全现代出版物市场体系，建设统一开放、竞争有序的出版物大市场；加快出版与科技的深度融合，推动新闻出版产业转型升级；加快实施新闻出版项目，有序推进产业基地(园区)建设；引导民间资本有序参与出版经营活动，努力形成多种所有制共同发展的格局；加强新闻出版国际传播力建设，推动新闻出版走出去。

### 3. 广电总局

2月7日，广电总局向各省、自治区、直辖市广播影视局，新疆生产建设兵团广播电视局，解放军总政宣传部、中央电视台、中国电影集团公司、中央新影集团、中国教育电视台、中央和国家有关单位发出《关于实行电视纪录片题材公告制度的通知》（广发〔2013〕11号），通知说，近年来，我国电视纪录片创作生产日趋活跃，产量质量不断提高，呈现出良好的发展势头。根据《广电总局关于印发加快纪录片产业发展的若干意见的通知》（广发〔2010〕88号）精神，为进一步繁荣电视纪录片市场，推动电视纪录片创作生产健康有序发展，帮助纪录片业界及时了解电视纪录片题材信息，吸引社会力量参与电视纪录片创作生产，避免产生题材撞车、资源浪费等问题，促进形成电视纪录片创作生产题材丰富、布局科学、资源优化、精品涌现、人才辈出的良好局面，国家广电总局自2013年起实行电视纪录片题材公告制度，汇总全国电视纪录片创作生产、中外合拍、引进境外电视纪录片（含素材）等题材信息，向社会公告。

## 三、国内外重要业内资讯

### 1. 国内投资动态

2013年2月4-2月24日 VC-PE 投资事件						
融资时间	交易	投资机构	交易金额	融资币种	融资轮次	行业分类
2013-2-6	爱尔兰尚龙集团收购中华英才网 90%股权	爱尔兰尚龙集团	N/A	N/A	PE-Buyout	互联网
2013-2-7	麦格里从智联招聘清仓退出 Seek 接手持股增至 72%	Seek Corporation	1.05 亿	美元	PE-Buyout	互联网
2013-2-17	奇虎 360 收购整个日志宝团队	奇虎 360	N/A	N/A	PE-Buyout	互联网
2013-2-17	途家网总裁完成 B 轮融资	纪源资本 光速创投 鼎晖投资 启明创投 宽带资本	N/A	N/A	VC-Series B	互联网
2013-2-17	百度收购移动安全公司 TrustGo	百度在线	超过 3000 万	美元	PE-Buyout	互联网
2013-2-21	禹容网络完成新一轮融资	N/A	N/A	N/A	VC-Series D	网络社区

## 2. 国内新闻

【新浪科技】2月4日，新浪科技报道，全峰快递刚刚与三家PE公司签署协议，力鼎资本、鹏康投资、凤凰资本三家机构将投资2亿元人民币入股全峰。全峰总裁陈加海表示，在引进几家PE公司后，全峰的控股权保持不变，PE公司也不会介入管理，但在财务规范方面会进行指导，因为公司也有未来三到五年上市的计划。

【新浪科技】2月5日，新浪科技报道，电子制造商捷普科技公司宣布，将以大约6.65亿美元收购精密塑料产品制造商Nypro Inc，以加强其消费电子、健康护理和消费包装业务。

【新浪科技】2月5日，新浪科技报道，掌趣科技公告称拟作价8.1亿元全资收购主营页游的动网先锋100%股权，交易将以现金+新发股份方式完成。去年动网先锋网页游戏业务收入1.47亿元，同比增长81.9%。

【新浪科技】2月5日，新浪科技报道，爱尔兰尚龙集团宣布，已与美国招聘巨头Monster公司签订收购协议，将后者在中国的业务即中华英才网纳入旗下。在合并后的公司里Monster保留了10%的股权。协议将立即生效，但具体收购金额暂未披露。

【新浪科技】2月6日，新浪科技报道，澳大利亚证券交易所的文件显示，智联招聘股东之一麦格理资本已在今年1月抛售所持的全部智联招聘股份。智联第一大股东Seek接手了这部分股票。Seek此轮增持花费1.05亿美元，所持智联股份比例由原来的55.5%上升至72.3%。

【新浪科技】2月7日，新浪科技报道，大唐电信将以1108.42万元的价格收购上海创业投资有限公司挂牌转让的联芯科技0.64%的股份，这意味着大唐电信将持有联芯科技100%股权。一系列收购将显著增强大唐电信集成电路芯片设计产业的能力，业务领域从原有的智能卡安全芯片及解决方案拓展到移动互联终端芯片及解决方案，未来通过整合将有效提升大唐电信集成电路产业板块总体价值。

【新浪科技】2月8日，新浪科技报道，智能语音软件科大讯飞公司拟以19.40元/股的价格，向中国移动通信有限公司和4位自然人发行股票用于补充流动资金。据了解，科大讯飞本次非公开发行计划募集资金约17.53亿元，完成后中国移动将持有科大讯飞15%的股份，成为第二大股东，但不参与公司日常经营管理，仅履行出资人和战略投资者义务。中国移动如此大手笔参股A股的上市公司，尚属首次。

【新浪科技】2月16日，新浪科技报道，度假租赁预订平台途家网宣布已完成第二轮融资，投资方为携程、GGV、光速、Homeaway、鼎晖、启明以及宽带资本。这意味着，途家一年内已完成两轮4亿元人民币融资。

【新浪科技】2月17日，新浪科技报道，360方面证实，近日收购了访问日志分析工具日志宝。日志宝是一个关于网站访问日志分析的免费工具，可以简单快捷分析日志、了解网站日常运营状况，发现黑客攻击等恶意行为，检测网站安全隐患等。日志宝将为360安全卫士用户带来更丰富的报表展示，通过大数据来发现更深层次的攻击。

【新浪科技】2月17日，新浪科技报道，京东商城证实了新一轮约7亿美元的普通股股权融资，投资方包括沙特投资公司王国控股公司和加拿大安大略教师退休基金。新一轮7亿美元融资的到账，意味着京东商城IPO进程将向后拖延，而该轮融资可能是其IPO前的最后一笔融资。

【新浪科技】2月17日，新浪科技报道，百度收购了一家名为TrustGo的移动安全公司，收购金额超过3000万美元。据了解，TrustGo的移动安全业务涵盖了银行、电子邮件、网页、游戏、电子商务和社交网络等领域的病毒与安全威胁查找和预警，此次收购能够弥补百度在安全产品领域的空白。

【新浪科技】2月18日，新浪科技报道，电商企业京东商城宣布已确认完成第四轮融资，金额达7亿美元。据了解，京东本轮为普通股融资，投资方包括本轮新入股的加拿大安大略教师退休基金和沙特王国控股公司，一些主要股东也进行了跟投。

【新浪科技】2月18日，新浪科技报道，国内最大程序员社区网站CSDN表示，公司正在进行融资谈判，但暂时还没有确切消息可以对外公布。有消息人士透露，CSDN已获得了千万美元规模的融资，投资方包括英特尔资本等。目前CSDN主要有几块业务：培训、基于社交化招聘、举办会议等，CSDN效仿的对象是LinkedIn，内部计划到2015年到2016年上市。

【新浪科技】2月18日，新浪科技报道，有消息人士透露，世纪佳缘收购了另一婚恋网站“绝对100婚恋网”，具体细节并不明晰。“绝对100婚恋网”成立于2005年，主要目标用户人群为本科及硕士学历人群，对外宣称的会员数为800万。



【新浪科技】2月18日，新浪科技报道，航天机电公告，公司拟与上实集团子公司星河数码共同设立上实航天星河能源(上海)有限公司，注册资本3.5亿元。双方先期出资1.275亿元，其中公司出资2250万元，占比15%。航天星河成立之后，将收购包括公司持有的国内光伏电站项目。

【新浪科技】2月19日，新浪科技报道，中文传媒公告，已与泰国中央中文电视台签订了《合作意向书》，拟以现金收购该台49%股权，具体估值未定。根据泰国当地政策，外资控股电视台的最高比例为49%，因此中文传媒获取的是最大比例的控股权。根据股权比例判断，公司将向TCCTV董事局委派管理人员参与管理，并将借此涉足电视业务及境外多媒体传播业务。

【新浪科技】2月20日，新浪科技报道，得润电子推出一份股权激励计划。公司计划向包括董事田南律在内的51名激励对象授予1500万份股票期权，行权价格为6.61元，与公司停牌前的收盘价一致。

【新浪科技】2月21日，新浪科技报道，禹容网络透露，在成立三周年之际已经完成创建以来最大一笔融资，但并未透露具体融资金额。此前禹容网络先后完成三次融资，其中包括2010年初首轮数千万元，2011年初公布一笔未公布金额融资，2012年5月再有一笔同样未公布金额的A轮融资。据李瑜此前透露，在2012年的融资中禹容网络的估值为2亿元。

【新浪科技】2月21日，新浪科技报道，根据相关SC13G文件显示，奇虎风投鼎晖投资持有该公司343.1万股普通股，占总股本的2.8%。对比2011年奇虎招股书显示的持股1187.6万股普通股，鼎晖减持844.5万股普通股。

【新浪科技】2月22日，新浪科技报道，风华高科发布公告称，公司拟摘牌受让广东金叶投资控股集团有限公司公开挂牌转让的深圳市中航比特通讯技术有限公司4%股权，受让价格为挂牌价格1602万元或不超过该价格的5%。

【新浪科技】2月23日，新浪科技报道，佳创视讯发布公告称，公司二股东深圳市华澳创业投资企业累计减持公司股份占公司总股本0.91%。此次减持通过集中竞价交易方式分两次进行。其中，2012年10月减持100万股，2013年2月减持40万股。减持后，华澳创投还持有公司总股本的4.96%。

### 3. 国际新闻

【Bloomberg】2月4日，Bloomberg报道，甲骨文宣布将以每股29.25美元的价格收购统一通信边界产品制造商Acme Packet，交易规模约为17亿美元。甲骨文总裁马克·赫德称：“收购Acme Packet是甲骨文提供一流整合产品以解决核心领域核心客户需求的整体战略的又一重要举措。甲骨文领先的通信解决方案与Acme Packet技术的结合将确保服务提供商和企业提供创新性解决方案。”

【Bloomberg】2月5日，Bloomberg报道，科技博客Business Insider称，Twitter已经收购了社交电视分析公司Bluefin Labs，尽管具体交易金额尚未披露，但这笔交易或将成为Twitter有史以来最大的一笔收购。报道称，Twitter收购Bluefin Labs，将增强Twitter洞察用户是如何混合使用社交媒体和电视的能力。同时，还将有助于Twitter把自己打造成为一家媒体公司，以及有利于Twitter增强从电视网络上获取更多的广告收入。

【Bloomberg】2月5日，Bloomberg报道，西班牙电信集团旗下子公司西班牙电信数字，近日通过收购获得巴西最大的慢性病医护管理公司Axismed的控股权。西班牙电信表示，这项交易将增强自己在巴西新兴的移动医疗市场的业务参与度，更好地服务于私营医疗保健提供商以及企业客户。

【Bloomberg】2月5日，Bloomberg报道，戴尔宣布公司创始人迈克尔·戴尔与银湖资本将以每股13.65美元的价格启动私有化，交易规模将达244亿美元。这是自金融危机以来，全球最大规模的杠杆收购私有化交易。交易完成后，迈克尔·戴尔将继续担任CEO，同时也是最大股东。此外，微软将投资20亿美元参与本次交易。

【Bloomberg】2月6日，Bloomberg报道，印度第一大移动运营商巴帝电信表示，该公司将收购其与阿尔卡特朗讯一家合资公司的全部股份，这家合资公司为巴帝电信管理固定电话和宽带网络。

【Bloomberg】2月6日，Bloomberg报道，软银向日本监管机构提交文件称，该公司本月将向日本散户发行3000亿日元债券，以便为收购美国移动运营商Sprint Nextel提供资金。法国巴黎银行日本证券业务相关分析师称：“软银非常著名，而且颇受散户欢迎。市场并不担心软银的债券卖不出去。”自从Sprint的收购计划曝出后，软银股价已经累计上涨21%。

【Bloomberg】2月6日，Bloomberg报道，谷歌旗下的YouTube正在与音乐视频服务Vevo展开谈判，希望斥资5000万美元入股该公司。知情人士称，谷歌可能借此持有Vevo大约10%

的股权。另外，这笔投资也是继续在YouTube上播放Vevo音乐视频的协议的一部分。

【Bloomberg】2月6日，Bloomberg报道，ICG Group宣布旗下子公司Channel Intelligence已与谷歌签署正式的收购协议，谷歌将以1.25亿美元的现金收购Channel Intelligence。业内人士称，谷歌收购CI很可能是为了完善Google Shopping购物搜索服务。CI在公司网站上也表示，正与Google Shopping合作，帮助零售商吸引流量。

【Bloomberg】2月8日，Bloomberg报道，IBM宣布已经完成了收购德克萨斯州私人持股公司StoredIQ的交易。这项交易能促进IBM帮助客户从大数据中导出价值，更加有效地对司法诉讼和监管规定作出回应，以及自动处理信息。IBM估计，现在每天都有海量数据被创造出来，以至于全球90%的数据都是在过去两年中创造的。将StoredIQ加入IBM的大数据业务会给其客户带来更多工具，便于其管理海量信息。

【Bloomberg】2月8日，Bloomberg报道，据《广告时代》网络版报告，Facebook即将与微软达成协议，收购这家软件巨头的Atlas广告平台。收购Atlas对Facebook而言的确是明智之举，使得这家社交网络可以不必从头开发全新的产品，即可与谷歌DoubleClick对抗。这也表明Facebook的确在搭建第三方广告网络。这一模式似乎不可避免，而且有望为Facebook带来不菲的收入。

【Bloomberg】2月10日，Bloomberg报道，限时图片分享应用Snapchat完成1350万美元融资，投资方是Benchmark资本，Snapchat估值达到6000-7000万美元。本来默默无闻的Snapchat却在去年底变得炙手可热，因为用户分享照片后可设定照片的显示时间，一旦倒计时截至，这张照片将消失的无影无踪。

【Bloomberg】2月14日，Bloomberg报道，营销分析及营销活动管理公司Marin Software本周提交了IPO申请，计划最多筹资7500万美元。

【Bloomberg】2月17日，Bloomberg报道，挪威浏览器开发商Opera已经收购竞争者Skyfire Labs，交易金额在1.5亿美元以上。该宗协议收购将采用现金加股票的形式，Opera预先向Skyfire支付5000万美元，交易总额最终将达1.55亿美元。

【Bloomberg】2月18日，Bloomberg报道，新闻集团股价近期出现大涨，甚至创下历史新高。而该公司CEO鲁珀特·默多克也乘机抛售公司股票，套现4000万美元。新闻集团计划于今年晚些时候分拆为两家独立上市公司，主营出版业务的资产将组成新的新闻集团，

包括《华尔街日报》、《纽约邮报》、《泰晤士报》和HarperCollins图书出版公司。利润更丰厚的电视和电影资产则会组成新的福克斯集团，包括福克斯广播、FX、福克斯新闻频道和20世纪福克斯电影工作室。

【Bloomberg】2月19日，Bloomberg报道，美国司法部通过了对贝塔斯曼与培生两大传媒集团旗下图书出版公司合并为企鹅兰登书屋出版集团这一新跨国公司的反垄断审批。目前，正在审批合并计划的政府机构包括加拿大竞争局和欧盟委员会。对于合并后的出版集团，贝塔斯曼将拥有53%的股份，而培生集团则拥有另外47%的股份。

【Bloomberg】2月19日，Bloomberg报道，由于受到电子媒体的冲击，拥有91年历史的《读者文摘》杂志的母公司读者文摘集团日前正式提出破产保护申请，旨在削减4.65亿美元债务，并将运营重心集中在北美业务。这是该公司4年内第二次申请破产。《读者文摘》由华莱士夫妇于1922年创办，1990年在纽约证交所上市。在经历了上个世纪的高速发展之后，由于读者阅读习惯发生变化，《读者文摘》从21世纪初逐渐陷入困境。

【Bloomberg】2月20日，Bloomberg报道，美国第二大团购公司LivingSocial CEO蒂姆·奥肖尼斯称，该公司在一个新的融资回合中从现有投资者那里筹集了1.1亿美元资金，正在一度热门的团购领域中追赶Groupon。一名熟知内情的消息人士透露，LivingSocial较迟的融资回合经常都涉及发行需支付股息的优先股，这令投资者获得了更大的控制权。受此影响，对LivingSocial在这个最新融资回合中的估值作出估测变得更加困难。

【Bloomberg】2月20日，Bloomberg报道，一家创立于2011年的高端艺术品交易公司Artspace刚刚宣布获得850万美元的B轮融资。截至目前，Artspace存货清单的总价值已跃升为1亿美元，而在初创时期，这一数字仅为700万或800万美元。Artspace的创始人Catherine Levene表示，850万美元的新融资不仅将会用作技术平台的扩张，而且还会利用部分资金进行市场营销，以期能够将Artspace推向更多新市场。

【Bloomberg】2月21日，Bloomberg报道，美国科技博客AllThingsD援引消息人士的说法称，图片社交网站Pinterest刚刚完成了一轮2亿美元的融资，此轮融资对该公司的估值为25亿美元。Pinterest此轮融资由Valiant Capital Management牵头，而此前的投资方Andreessen Horowitz、Bessemer Venture Partners和FirstMark Capital也参与了投资。Pinterest将利用此轮融资获得的资金继续推动产品开发，并加速国际扩张，以进一步扩大影响力和覆盖范围。

【Bloomberg】2月22日，Bloomberg报道，日本第三大电信运营商软银计划发行3700亿

日元债券，以收购美国电信运营商Sprint的股份。软银计划于2月25日发售3000亿日元的四年期债券，年利率为1.47%，同时，还将发行700亿日元的四年期债券，年利率为1.467%。软银去年10月宣布，将以20亿美元收购Sprint的70%股份。完成收购后，软银将成为全球第三大电信运营商。

【Bloomberg】2月22日，Bloomberg报道，帮助实体零售商分析购物数据的初创企业Euclid Elements宣布，公司已成功获得B轮1730万美元风险投资。此轮投资由Benchmark资本引投，其它参与风投公司还包括Harrison Metal和Novel TMT Ventures等。Euclid Elements是一家位于美国旧金山帕洛阿尔托市的初创公司。该公司通过在实体店安装感测器，并记录智能手机接入WiFi信号的次数，以实现类似Google Analytics那样的“流量跟踪”功能。

【Bloomberg】2月22日，Bloomberg报道，在2013年惠普全球合作伙伴大会上，惠普宣布将在全球IT计划及渠道项目投资约15亿美元，用于业绩奖励、推动需求和简化合作模式。惠普将继续改进HP PartnerOne奖励计划，为合作伙伴提供针对客户的技术创新，其中包括新的云测试环境。

【Bloomberg】2月22日，Bloomberg报道，由Apax和KKR组成的团体和另一个由黑石和CVC资本领导的团体正在争相竞购英国最大移动运营商EE，该笔交易耗资或将达到100亿英镑。若该交易成功，将是自金融危机以来，私募股权支持的最大规模并购交易。据悉，EE在此前对收购融资目标位70亿美元，但随着信用市场活跃，以及戴尔240亿美元退市交易刺激，该融资目标也随着水涨船高。

【Bloomberg】2月23日，Bloomberg报道，据康卡斯特向美国证券交易委员会提交的10-K文件显示，NBC环球从微软买回MSNBC.com的50%股份花费了1.95亿美元，其中未计入收购交易中MSNBC.com所持有的1亿美元现金及现金等价物。这一收购价格意味着，微软和NBC环球对MSNBC.com网站的估值约为5亿美元。