

北京数码视讯科技股份有限公司
投资北京天空堂科技有限公司
可行性研究报告

编制部门：证券投资部

二〇一二年十一月

第一节 项目概况

一、项目背景

2011 年 12 月国家广电总局下发的《持有互联网电视牌照机构运营管理要求》(广办发网字【2011】181 号)文件显示,广电总局决定改变以往通过叫停规范互联网电视等智能电视的方式,转而引导该产业的发展。181 号文为互联网电视等智能电视的发展创造了契机。2011 年中国互联网电视保有量达到 1700 万台,并力争未来几年互联网电视等智能电视渗透率上升到 80%。互联网电视等智能终端的普及使得 OTT 业务的发展成为趋势。

随着 OTT 业务的成熟及国家政策的明朗,OTT 业务已迎来了发展的高峰期,行业内的投资机会涌现,数码视讯本着整合三网融合领域上下游、丰富 OTT 内容,占据 OTT 业务先发优势的目标,拟对 OTT 相关行业内拥有用户基础、具有发展潜力的企业进行投资,巩固公司在三网融合领域的市场地位,以其增强公司盈利能力,回报广大股东。

二、项目简介

本项目拟使用数码视讯上市募集的其他与主营业务相关的资金对北京天空堂科技有限公司(简称“天空堂”)部分股权进行收购,预计投资总额 1760 万元,占天空堂股权的 19.9%。

三、被投资主体介绍

(一) 概况

公司名称:北京天空堂科技有限公司

法定代表人：祝强

注册资本：1887.868 万元

成立日期：2007 年 4 月 3 日

住所：北京市海淀区信息路 7 号 18 号楼 507

现有股东及其持股情况如下：

序号	股东姓名	认缴出资 (万元)	实际出资 (万元)	出资方式	股权比例 (%)
1	祝强	168.333	168.333	货币	10.1
2	李为人	500	500	货币	30
3	博乐千里科技有限公司	887.868	887.868	货币	40
4	北京觉如科技有限公司	331.667	331.667	货币	19.9
合计		1887.868	1887.868	货币	100

(二) 主营业务

天空堂的主营业务是从事大型角色扮演（RPG）和休闲网页游戏开发及运营。现阶段主要运营“精灵王国”、“坦克大战”游戏，2012 年底将推出“轩辕群侠传”和“坦克大战 3D”游戏。

(1) 精灵王国

《精灵王国》2011 年 1 月推出，是天空堂自主研发的基于网页的第四代 2D 回合制网游，正在与腾讯开展联合运营。《精灵王国》是该公司 RPG 产品线主要产品，是一部完全由玩家主演剧情的浪漫童话剧大片。《精灵王国》的操作非常的简单易上手，采用的是目前主流的鼠标+键盘的操作方式。玩家通过鼠标左键即可实现游戏中的大部分功能操作。目前在国内有众多用户。

（2）坦克大战

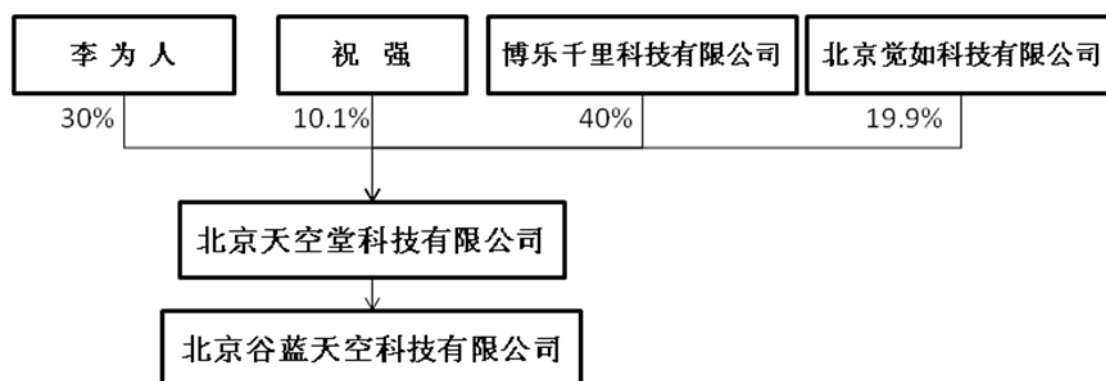
《坦克大战》是一款由经典 FC 坦克大战改编的全民休闲对战网游，支持数万人同时在线。游戏中，既可以组队挑战各种丰富的剧情战役，也可以与其他玩家进行多人对抗，更可以参加数千人规模的大型比赛。培养人物、打造坦克，RPG 的成长和养成带给休闲游戏更多乐趣。天空堂计划于 2012 年底推出该款游戏的 3D 版页游，在画面质量、情景设置等方面有大幅提升，是该类型游戏中利用 3D 技术实现革新的少数产品之一。

（3）轩辕群侠传

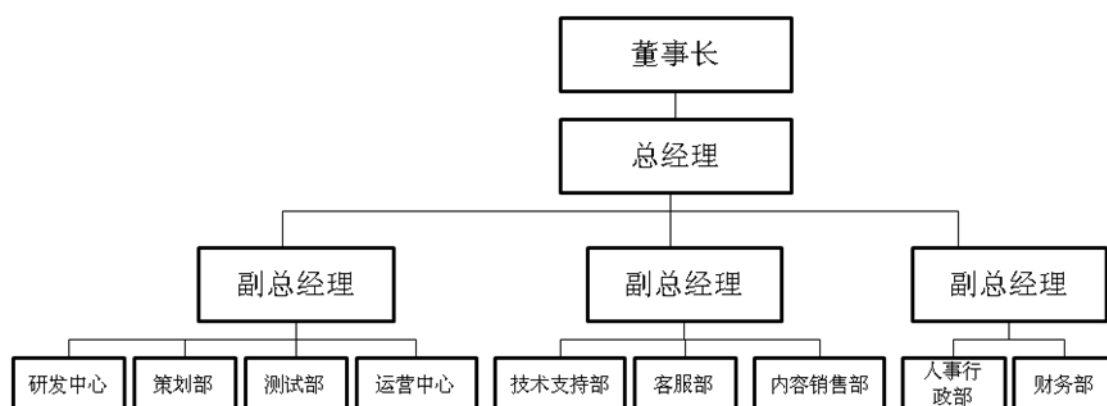
《轩辕群侠传》是天空堂 RPG 产品线未来主营产品，是一款基于网页的工笔水墨风的 2D 半即时网页游戏。游戏采用全手绘的水墨风格超大场景，置身其中，如同身临水墨山水画卷。游戏剧情围绕“三国演义”、“封神演义”和“上古轩辕神话”展开，玩家将和五千年历史长河中出现的各色传奇人物“煮酒论英雄”。该产品将于 2012 年底上线，成为天空堂 2013 年的又一主力产品。

（三）组织结构

1、公司股权结构



2、公司内部组织结构图



（四）天空堂全资及参股子公司情况

天空堂拥有一家全资子公司北京谷蓝天空科技有限公司。

全资子公司基本情况如下：

注册资本： 600 万

法人代表：祝强

成立日期：2011-09-15

住所：北京市海淀区上地十街1号院2号楼8层814

主营业务：技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机技术培训；基础软件服务；应用软件服务；计算机系统服务；数据处理等。

（四）资产及经营指标

1、资产负债表主要数据（单位：元）

项目	2012年9月30日
资产总额	63,847,738.46
流动资产	46,254,787.10
负债总额	11,391,365.34

流动负债	11,391,365.34
股东权益合计	52,456,738.46

2、利润表主要数据（单位：元）

项目	2012 年 1-9 月
营业收入	37,672,733.13
营业利润	28,303,325.51
利润总额	28,292,042.73
净利润	24,048,236.32

上述资产及经营指标数据未经第三方会计师事务所审计。

第二节 投资方案

一、具体方案

数码视讯本轮拟投资 1760 万元，受让北京觉如科技有限公司持有的 19.9%的天空堂股权。数码视讯将继承觉如科技作为天空堂股东的所有权利。

二、作价依据

天空堂在 2012 年度前 9 个月实现的 2404 万元的净利润。根据数码视讯对天空堂的内部调查，该公司技术研发能力强，产品特色突出，已发展了大规模的用户，未来市场增长空间大。本次投资按照天空堂公司 2012 年度净利润 2404 万元计算，以 3.68 倍 PE 确定天空堂公司

估值为 8844 万元，数码视讯投资 1760 万元，占天空堂 19.9%的股权。

第三节项目背景与必要性

一、行业环境分析

2011 年底广电 181 号文的颁布为 OTT 业务的发展提供了良好的政策支持。OTT 业务在国外已经风起云涌，数码视讯对国外 OTT 业务一直保持着关注和调研，现今已经开发出符合国内政策和用户习惯的 OTT 平台，提供一站式解决方案给各广电运营商使用，解决方案包括前端平台和智能终端，可以为广电提供可管可控的 OTT 服务。目前 OTT 的业务及平台已经开始逐步投入市场，并被市场所快速接纳。OTT 平台的大面积推广需要海量应用作为支撑。

游戏是 OTT 业务核心海量应用之一，丰富 OTT 业务的重要组成部分，对满足电视广电用户的多元化娱乐需求起到了重要的作用。同时，通过游戏将电信网、互联网和广电网的用户更好的联系起来。天空堂的“坦克大战”等网页游戏被认为是目前最适合在电视上推广的游戏之一，它属于传统的休闲类小游戏，在电视用户中拥有广泛的群众基础。这类游戏对硬件平台的处理能力要求不高，用户界面友好，尤其是操作简单，满足目前遥控器简单化操作需要，使玩家能迅速上手，由此可通过 OTT 平台将互联网游戏玩家快速移植到电视终端，为用户带来“后仰式”的休闲体验。综上所述，天空堂网页游戏能够很好的切合 OTT 平台的特性，可以为我司 OTT 平台提供适合电视用户的内容，从而促进三网融合的发展。

二、投资必要性分析

本次投资，是公司产业链在内容及运营领域的延伸，公司将运用多年在数字电视行业积累的技术经验，扩展公司在三网融合领域的业务范围，提高公司的综合竞争力。

本次投资，是公司实施由广电软硬件供应商向设备供应商加服务及运营商转变的战略储备，从而进一步提升公司业务和盈利能力。

第四节 市场竞争分析

一、市场分析

网页游戏是基于 Web 浏览器的网络在线多人游戏，无需下载客户端，打开网页使用浏览器就能玩的网络游戏。相对于传统的客户端游戏，网页游戏拥有如下特点：

- 1、无需下载客户端，只需打开 IE 网页，10 秒钟简单注册即可进入游戏；
- 2、配置要求低；
- 3、操作或者切换极其方便，尤其适合上班族；
- 4、可以充分利用无暇玩大型客户端游戏用户的碎片时间。

研究显示，网页游戏正处于市场的上升期，市场规模和用户数量存在较大空间，2011 年国内网页游戏付费市场规模达到 48.1 亿元，较 2010 年增长了 44.9%，2012 年市场规模将达 55.4 亿元，市场规模巨大。网页游戏的主要类型有：角色扮演类、战争策略类、休闲竞技类、模拟经营类等，目前武侠、仙侠、三国、射击等题材较受大众欢迎。网页游戏的生命周期由游戏的类型和题材所决定。同等推广情况

下，游戏类型和题材决定了高峰期的时间、付费程度和流失速度：角色扮演类的高峰期较晚，高峰后下降较快，调整空间较大；休闲竞技类高峰期比较晚，高峰后下降比较慢。天空堂的游戏产品符合了现阶段主流偏好，具有较强的市场竞争能力和盈利能力。

二、竞争对手

1、上海恺英网络科技有限公司：成立于 2008 年，位于上海浦东新区，在北京和杭州有研发机构，致力于社交游戏、网页游戏和手机游戏的研发与运营。公司团队主要成员来自于国内大型社区网站，拥有自己的社交游戏研发构架，在游戏设计及用户互动方面，有一定的行业经验。至 2011 年，公司已经开发包括《楼一幢》、《恐龙王国》、《热血海盗王》、《神马三国》、《捕鱼大亨》和《蜀山传奇》等在内的多款游戏，并在腾讯朋友、QQ 空间、人人网、Facebook 等平台运营。其中，《蜀山传奇》是一款回合制战斗的角色扮演类网页游戏。

2、广州捷游信息科技有限公司：成立于 2006 年，是国内首批自主研发网页游戏的企业。自成立之初一直致力于游戏产品的研发及运营。旗下有《梦幻修仙》、《英雄远征》、《远古封神》等产品。在国内和亚洲部分国家拥有较多用户。

3、广州菲音信息科技有限公司：2004 年成立，于 2008 年开始专注网页游戏的开发，推出《明朝时代》、《洪荒神话》、《九天仙梦》、《江湖令》等多款游戏，在国内和东南亚地区有一定数量的用户。

第五节 项目实施计划

一、投资目的

为抓住 OTT 业务迅猛发展的机会，增强公司在国内 OTT 业务领域的影响力，延伸公司的产业链，同时满足广大广电网络用户对娱乐内容多元化的需求，进一步巩固公司在三网融合领域的市场地位，公司计划投资天空堂，充分利用双方的技术和市场资源优势，形成互补，提升公司综合实力。

二、资金保障

完成本次投资所需资金为人民币 1760 万元。为保障数码视讯现有业务板块日常经营性流动资金需求，避免因投资项目自有资金导入导致流动资金短缺，充分发挥数码视讯上市后的资金优势，最大限度发挥募集资金效用，本次投资拟使用数码视讯上市所募集资金中的其他与主营业务相关的营运资金部分。

三、组织结构

投资后的天空堂公司设立由 3 人组成的董事会，其中数码视讯委派一名董事。

第六节 风险分析及应对措施

一、市场竞争风险

天空堂所处的细分行业属于自由竞争的状态，网页游戏市场竞争对手众多，竞争激烈，产品存在被抄袭的风险。公司将保持产品研发投入的持续性，提高用户粘性，保持与联合运营平台的良好关系和利

益分配，以利于增强公司的综合竞争力。市场风险可控。

二、政策风险

我国的游戏行业受到工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局的共同监管。随着游戏产业的快速发展，监管部门逐步加强了对行业的监管力度，针对游戏运营单位的业务资质、游戏内容、审查备案程序等不断出台了相关的管理制度。对此，天空堂针对所涉及游戏业务取得了必要的业务许可证，并履行了相关的备案手续，加强了内容的规范性，保持同相关政策的一致性。此风险可控。

三、人员流失风险

天空堂的业务发展依赖于有经验的开发和运营人员，人员流失将会影响公司的持续发展。对此，天空堂已逐步完善员工的薪酬福利体系，改善员工的工作环境，引入股权激励措施，从而大幅降低了人员流动比率。该风险可控。

第七节 效益评价与分析

一、经济效益分析

本投资项目充分利用数码视讯、天空堂已有的业务与资源优势，形成互补产品线。天空堂公司 2012 年以来发展态势良好，截止 9 月，已经实现了 2404 万元的净利润。基于对行业市场情况的基本判断，以及对天空堂已取得的经营成果和核心团队的尽职调查，预计天空堂公司将在 2012 年实现不低于 3000 万元的净利润。

二、社会效益评价

本项目的实施，符合国家“十二五”对三网融合、文化产业等领域的长期规划，天空堂公司提供的游戏产品满足了广电用户对多元化娱乐的需求。

三、项目结论

（一）本项目具有良好的经济效益和社会效益，符合数码视讯广大投资者的根本利益。

（二）本项目投资有助于数码视讯进一步完善在数字电视领域的产品线，不断提高公司的综合竞争力，且风险可控。

（三）本项目投资有助于数码视讯在三网融合领域尽快实现产业布局和利益分享。

综上，本项目投资是必要的，也是可行的。