



科技 汇聚人才 创新 成就梦想

成都振芯科技股份有限公司

**关于使用超募资金投资设立合资公司的
可行性研究报告**

2014年10月23日

目录

第一节 项目概况.....	3
一、项目简介.....	3
二、投资背景.....	3
三、投资主体.....	4
第二节 投资方案.....	5
第三节 项目实施的必要性和可行性.....	5
一、项目实施的必要性.....	5
二、项目实施的可行性.....	6
第四节 项目经济效益分析.....	8
一、非游戏类业务盈利预测.....	8
二、游戏类业务盈利预测.....	8
第五节 项目风险评估.....	9
一、政策风险.....	9
二、市场风险.....	10
三、跨行业管理风险.....	10
第六节 结论.....	10

成都振芯科技股份有限公司

关于使用超募资金投资设立合资公司的可行性研究报告

第一节 项目概况

一、项目简介

公司作为我国北斗卫星导航产业的领先型企业，专注于“元器件-终端-系统-服务”的一体化产品研发、生产、销售和运营服务。公司为构建以北斗产业为核心，形成集定位、通信、移动互联于一体的卫星移动互联应用产业布局，本着稳健经营原则和效益原则，拟总计出资 1,000 万元人民币与自然人王珂先生、李杨先生共同设立成都子昂移动互联有限公司（以下简称“子昂公司”或“合资公司”）。

成都子昂移动互联有限公司设立初期将主要从事初创期移动游戏团队投资、游戏合作开发以及 3D 动画开发引擎基地业务。

二、投资背景

公司通过多年的北斗卫星导航领域技术研发及业务运营，认为无论 GPS 导航还是北斗导航，在技术上只是实现位置传感的手段之一，导航产业如果独立发展，未与其他多类型产业进行创新融合，产业发展将受到极大限制。因此，公司正在积极拓展主业北斗导航与视频图像、遥感与地理信息、MEMS 与微电子、光电传感器网络等技术和产品的创新融合，逐步形成北斗移动互联综合应用服务体系。

近年来，移动互联产业中的移动游戏行业凭借其庞大的市场需求和稳定的增长前景获得了快速发展，未来发展空间巨大。2013 年度我国移动游戏市场规模达 112.4 亿元，2014 年 1-6 月市场规模已达 125.2 亿元，预计 2014 年度将达到 237.56 亿元，增幅达到 111.4%；2015 年市场规模预计将达到近 340 亿元。在这个大背景下，移动游戏产业、虚拟实景以及其他科技产业将迎来共同创新发展的良机，作为国家战略性新兴产业之一的北斗产业，也可以在此领域寻求突破和创新。第一，从现有趋势看，未来的游戏产业将出现强交互、强社交的特点，玩家之间的交互，尤其是空间上的交互会越来越密切，而北斗作为空间信息获取的基

础设备，将在发展中迎来更多的机遇。公司将立足北斗硬件设备，通过软硬件的有机结合，寻找和探索更多的发展机会和新商业模式；第二，从设备趋势上看，目前提出的智能设备概念在未来几年会趋于成熟，逐步被广泛接受。在此前提下，智能设备与虚拟实景、移动互联、移动游戏的交互将更加密切。用户将更倾向于将生活和虚拟更加有机结合起来，智能设备、可穿戴设备将与个人位置信息分享相连接，特别是与实时个人状态相结合。第三，游戏产业同样与智慧城市、智能生活紧密相连。从游戏产业发展的趋势看，虚拟引导现实、现实带动虚拟的情况会出现的越来越多，线上线下的互动将更加紧密。而公司通过近年在视频安防领域的耕耘，在相关硬件开发和应用方面有较好的基础，下一步需在软件上寻找更多的亮点，找到更多提高客户黏度的应用，软硬结合，提高核心竞争力。因此，公司认为发展快速、市场活跃度高、全民参与程度高、用户流量变现能力强的移动游戏行业将成为公司北斗移动互联产业战略布局的最佳切入口，移动游戏业务的发展将为公司注入全新的移动互联网基因及贯通公司的移动互联网血脉。

三、投资主体

（一）王珂

男，1985年生，英国帝国理工大学硕士，多年来从事数字传媒行业工作，专注于3D数字娱乐领域，在国际娱乐传媒行业具有丰富从业经验及人脉关系。

（二）成都振芯科技股份有限公司

公司成立于2003年6月，是致力于卫星应用产业发展的国家级高新技术企业，于2010年8月6日在深交所创业板正式挂牌上市。经过多年的发展，公司已成为我国北斗卫星导航应用领域的领军型企业，是国内唯一能够提供全系列基带、射频、天线、功放、低噪放等北斗终端关键元器件的厂商，是国内最大的北斗终端供应商以及西部地区唯一获得正式分理级和终端级北斗运营服务资质的企业，产品广泛应用于国防、海洋渔政、国土资源、森林防火、应急救援、水利监控、气象、电力授时等领域。

（三）李杨

男，1987年生，毕业于伦敦大学国王学院，在移动游戏运营管理等领域有丰富的从业经验，参与研发与发行两款游戏产品。曾任职于成都高投创业天使投资有限公司，主要业务方向为移动游戏及移动互联产品。

第二节 投资方案

前述各方一致同意共同投资设立合资公司，合资公司基本信息如下：

公司名称	成都子昂移动互联有限公司（暂定名，以工商核名为准）
公司类型	有限责任公司
法定代表人	王珂
注册资本	人民币 2500 万元
注册地址	成都市高新区
经营范围	游戏开发、游戏投资及网络（手机）游戏服务；软件开发；信息技术咨询服务；数字内容服务；职业技能培训。（以工商核准为准）

合资公司股权结构如下：

股东名称	认缴金额 (万元)	认缴比例 (%)	出资方式	首期 出资额 (万元)	剩余 出资额 (万元)
王珂	1,400	56%	货币 出资	420	980
成都振芯科技 股份有限公司	1,000	40%	货币 出资	300	700
李杨	100	4%	货币 出资	30	70
合计	2,500	100%	货币 出资	750	1,750

第三节 项目实施的必要性和可行性

一、项目实施的必要性

（一）合资公司移动游戏业务的发展将为公司注入全新的移动互联网基因及贯通公司的移动互联网血脉

公司认为发展快速、市场活跃度高、全民参与程度高、用户流量变现能力强的移动游戏行业将成为公司北斗移动互联产业战略布局的最佳切入口。公司拟将北斗导航与视频图像、遥感与地理信息、MEMS 与微电子、光电传感器网络、移动游戏、3D 动画开发引擎等技术和产品进行创新融合，构建北斗移动互联综合应用服务体系，加快北斗应用的产业化进程。

（二）发展移动游戏业务有利于开拓新业务领域，形成新的盈利增长点

公司拟设立的合资公司游戏业务将以游戏投资平台方式运作，合资公司将寻找并投资有优秀游戏策划方向并有项目执行能力的初创期团队，或与之进行游戏项目合作开发。合资公司将为游戏团队提供游戏美术制作服务、程序开发技术支持服务、游戏发行渠道、现金投资、办公场地、人力资源及法律援助，全方位帮助合作团队开发、发行游戏产品。这种平台模式很大程度上降低了游戏行业的投资风险。因此，投资设立该合资公司，将在风险可控的范围内，形成公司新的盈利增长点，进一步提升公司的盈利能力，提升股东回报。

二、项目实施的可行性

（一）合资公司主营所涉的移动游戏产业是国家政策的支持发展方向

近年来，在国家有关部门先后颁布的《国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》、《新闻出版业“十二五”时期发展规划》、《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》、《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》等一系列重要政策文件中均明确强调要加大对游戏产业的扶持力度，并积极鼓励推动企业跨行业、跨地区联合重组，促进文化娱乐领域资源整合和结构优化，提高市场集约化经营水平。

（二）合资公司将拥有经验丰富的管理团队及技术团队

管理团队	
王珂	男，1985 年生，与 Michael Chol（全球最大演出公司 Live Nation 前 CEO），Stanley Gold（迪士尼集团前董事，现迪斯尼家族基金负责人）、Steve Tisch（纽约巨人队董事长，奥斯卡最佳制片人）等世界娱乐行业专家共同负

	责美国 Hero Ventures 公司的管理运营。曾长期在好莱坞（中国）数码艺术研发中心有限公司担任项目总监职务，有多年的 3D 数字内容开发经验，其主要负责的多个项目多次获得国内外专业奖项，其中包括金鸡奖等最高级奖项。在好莱坞（中国）数码艺术研发中心有限公司任职期间帮助公司与北京电影学院建立北京电影学院无锡教育中心，合作进行影视相关专业的成人学历教育。
--	---

技术团队

殷俊	男，1973 年生，江南大学数字媒体学院副教授，硕士生导师。主要从事文化创意领域相关的动画艺术设计、交互艺术设计、数字媒体艺术设计、数字娱乐内容设计的教学与研究；是英国 Vicon Motion Systems 国际认证教师，日本 SELSYS ComicStudio 国际认证教师，中国动画学会理事，江苏省动漫艺术家协会理事，江苏省传媒艺术研究会理事，江苏省工艺美术协会设计师分会理事，江苏省数字艺术设计专家委员会副主任委员，国际商业美术设计师协会江苏地区专家委员会委员，江苏省工艺美术学会设计专业委员会委员，北京包豪斯文化艺术院专家委员会（顾问团）委员；是工业和信息化部中国电子视像行业协会、中国数字艺术设计专家委员会组织的第六届全国数字艺术设计大赛终审评委，厦门国际动漫节金海豚动画作品大赛评委；是江苏省高校“青蓝工程”优秀青年骨干教师。
蔡明	男，1962 年生，华中科技大学计算机软件专业毕业，高级工程师（副研究员）。现任江南大学信息化建设与管理中心副主任，硕士生导师。主要从事计算机软件、网络应用的研究和教学工作，在专业杂志发表学术论文多篇。主持和参加、完成省部级科研项目多项，获得省部级科技奖、省部级辅助教学软件奖多次。
乐红兵	男，1966 年生，南京大学计算机软件专业毕业，硕士学位，高级工程师。现任江南大学物联网工程学院高级工程师、硕士生导师。主要从事计算机网络的研究和教学工作，在专业杂志《计算机工程与设计》等发表学术论文 10 多篇，参与编写了《Internet 问答》、《因特网防火墙技术》等专著；参加省部级重点项目 1 项，负责主持 2007 年无锡市社会发展项目《公安信息化综合应用平台的研究开发》，曾获得 2005 年无锡市科学技术进步奖 3 等奖，2006 年获得轻工业联合会科技创新奖。
钱晓勇	男，1976 年生，近 20 年美术及影视传媒行业从业经验，是国内第一批从事三维美术制作的美术专家。曾在华莱坞传媒有限公司、常州恐龙园、上海中路广告等公司负责三维、影视广告制作工作。曾制作过蒙牛、海尔、旁氏等系列广告、《龙虎门》、《Angela Hunter》、《无锡市博宣传片》等影片。负责的项目获得过第十届动画金熊猫奖、上海电影节创投奖、金恐龙编剧奖等行业相关奖项。

顾问团队

夏珂	男，1966 年生，好莱坞（中国）数码艺术研发中心有限公司创始人。作为专业的媒体内容制作人，十多年来从事国内外计算机动画及电影影视特效等方面业务，主导完成了多个影视特效及动画项目。
----	--

第四节 项目经济效益分析

一、非游戏类业务盈利预测

(一) 3D 动画开发平台培训业务

单位：万元

3D 动画开发平台培训业务预测				
	2015 年	2016 年	2017 年	合计
招生人数(人)	200	300	450	950
总支出	200	250	300	750
总收入	300	450	675	1425
总收益	100	200	375	675

备注 1：假设 2015 年招生 200 人，每年增长 50%，培训学费 15000 元/人；
备注 2：总支出主要包括 3D 动画开发平台培训设施费用、推广费用及人员工资。

(二) 3D 动画开发平台技术支持业务

单位：万元

3D 动画开发平台技术支持业务预测				
	2015 年	2016 年	2017 年	合计
总收入	150	300	450	900
总支出	120	240	360	720
总收益	30	60	90	180

二、游戏类业务盈利预测

单位：万元

游戏类业务预测				
	2015 年	2016 年	2017 年	合计
投资公司数(个)	7	10	15	32
游戏项目数(项)	9	19	36	64
总收入①	1,968	4,155	7,873	13,996
总支出②	1,600	2,900	5,100	9,600
股权投资③	700	1,000	1,500	3,200
项目投资④	900	1,900	3,600	6,400
总收益⑤	368	1,255	2,773	4,396

备注 1：

1) 假设 75% 的游戏项目可以达到目前市场中等偏上水准的游戏收入，开发商可分配月收入 150 万元；15% 的游戏项目可以达到目前市场较好水准的游戏收

入，开发商可分配月收入 300 万元；10%的游戏项目可以达到目前市场优秀水准的游戏收入，开发商可分配月收入 450 万元；

2) 假设合资公司开发游戏项目中的 60%可达到 1) 的参考标准；

3) 预计每个项目合资公司平均可分配 30%的项目收入；

4) 假设游戏产品的平均生命周期 6 个月；

5) 合资公司至 2015 年底计划新增约 7 个游戏团队，每个团队采取股权投资或项目投资的模式。7 个游戏团队各将与合资公司合作开发至少 1 个项目，其中预计约有 2 个团队可与合资公司在第 1 年内开展 2 个项目，截止 2015 底合资公司预计投资团队 7 个，开发游戏项目 9 个。

6) 假设合资公司每年投资游戏公司数量增长约 50%；假设 50%的游戏公司会与合资公司持续开发游戏项目；假设当年投资的游戏公司中 30%可在当年与合资公司开发 2 款游戏以上；

7) 预计每个团队股权投资费用、每个项目投资费用平均为 100 万元。

备注 2:

总收入①

2015 年总收入=9*6*0.6*0.3* (75%*150+15%*300+10%*450) =1,968 万元

2016 年总收入=19*6*0.6*0.3* (75%*150+15%*300+10%*450) =4,155 万元

2017 年总收入=36*6*0.6*0.3* (75%*150+15%*300+10%*450) =7,873 万元

总支出②=股权投资③+项目投资④

2015 年总支出=7*100+9*100=1,600 万元

2016 年总支出=10*100+19*100=2,900 万元

2017 年总支出=15*100+36*100=5,100 万元

总收益⑤=总收入①-总支出②

2015 年总收益=1,968-1,600=368 万元

2016 年总收益=4,155-2,900=1,255 万元

2017 年总收益=7,873-5,100=2,773 万元

第五节 项目风险评估

一、政策风险

移动游戏行业在快速发展的同时也带来了一定的社会问题，政府不断加强对行业的监管和立法，对网络游戏运营的资质、内容、时间、经营场所等多方面进行了严格的管理，从而给移动游戏行业经营的外部环境带来一定的风险。为降低这种风险给公司投资带来的不利影响，合资公司将加紧各项资质、荣誉、知识产权的申请与保护，尽快构筑公司品牌优势，降低政策风险，提高公司整体盈利水平。

二、市场风险

近年来，在我国移动游戏行业发展迅速，市场容量不断增加，行业产值屡创新高背景下，不断有新的经营者通过新设或并购的途径涉足移动游戏行业，市场竞争日趋激烈。为此，合资公司将集中各类优秀人力资源进行游戏策划、运营、管理，提高游戏产品出品质量，构筑良好的游戏发行渠道，提高游戏项目盈利能力，提升合资公司毛利率水平。

三、跨行业管理风险

在本次投资之前，公司管理团队并无游戏、培训类公司的相关经营管理经验。而移动游戏业务及其培训业务具有较强的专业性，若合资公司管理层与公司管理层之间不能有效地配合，管理水平及效果跟不上业务发展的需要，将会对公司整体运营产生不利影响。为此，公司将加强内部控制，加强业务层面的沟通，强化财务控制，规避或降低相关风险，切实维护公司利益不受到损失。

第六节 结论

本投资是在当前世界移动互联大环境背景下进行的，同时将逐步受益于已出台的多项国家政策的大力扶持，发展趋势良好，有较高的预期收益，将为公司增加新的盈利增长点。

本投资除获得可观的投资收益外，还将受益于移动互联业务与北斗业务之间的协同效应，将进一步增强公司的核心竞争力，提升公司品牌影响力，促进公司的可持续发展，为投资者带来回报。