

深圳市佳创视讯技术股份有限公司

关于使用剩余超募资金和部分自有资金收购陕西纷腾互动网络科技有限公司 100%股权的 可行性研究报告

股票简称：佳创视讯

股票代码：300264

2016年11月

目 录

第一章	项目概况.....	2
1.1	项目简介.....	2
1.2	投资方情况.....	2
1.3	被收购方基本情况.....	2
第二章	项目行业背景和市场分析.....	5
2.1	行业背景.....	5
2.2	项目业务市场分析.....	8
第三章	项目投资必要性与可行性.....	12
3.1	投资必要性.....	12
3.2	项目可行性.....	13
第四章	项目投资方案.....	15
4.1	投资总额及资金来源.....	15
4.2	收购定价原则.....	15
4.3	收购后的股本结构.....	15
第五章	项目实施计划.....	16
第六章	项目效益分析.....	17
第七章	风险分析及应对措施.....	18
7.1	经营业绩未达预定目标的风险.....	18
7.2	并购整合风险.....	18
第八章	可行性研究的结论.....	20

第一章 项目概况

1.1 项目简介

2011年9月，深圳市佳创视讯技术股份有限公司（下称“公司”或“佳创视讯”）在深圳证券交易所创业板成功挂牌上市，是国内广电产业播控平台构建、大型软件系统构建及网络系统集成的上市领军企业。

经过审慎分析和前期调研及测算，公司计划使用剩余超募资金及部分自有资金收购陕西纷腾互动网络科技有限公司（以下简称“陕西纷腾互动”）的100%股权。股权收购完成后，陕西纷腾互动将成为公司全资子公司。此次收购不构成关联交易，根据《上市公司重大资产重组管理办法》，此次收购不构成重大资产重组。

公司收购陕西纷腾互动后，将加强带动陕西纷腾互动与公司主业的协同效应，利用公司的资源、技术和市场优势，将陕西纷腾互动进一步做强做大。通过不断提升陕西纷腾互动的盈利能力，在基于公司未来战略发展规划的共同提升公司的整体经营业绩。

1.2 投资方情况

佳创视讯成立于2000年10月，是深圳市首批认定的国家高新技术企业和火炬重点高新技术企业，是广东省战略新兴产业骨干培育企业和深圳市软件百强企业。2011年9月，公司在深圳证券交易所创业板挂牌上市，现注册资本为4.1310亿元。

公司是专业的数字电视系统解决方案提供商，主要从事数字电视软硬件产品的研发、生产、销售和系统集成，能够满足广电运营商对基础数模转换业务、增值业务及“三网融合”业务等整体解决方案的需求，并提供整体解决方案。通过长期的自主研发和创新，公司在数字电视软件产品方面处于行业领先地位。

1.3 被收购方基本情况

1. 被收购方概况

标的公司：陕西纷腾互动网络科技有限公司

成立时间：2008年1月30日

注册地址：西安市高新区科技四路209号三毅大厦三层

法定代表人：许方

注册资本：人民币1000万元

企业法人营业执照号：91610000671507195N

企业类型：有限责任公司（自然人投资或控股）

公司经营范围：软件开发以及网络技术服务；系统集成；承接自动化控制工程；第二类增值电信业务中的信息业务（仅限物联网信息服务，互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械、广播电影电视节目、电子公告，含文化内容，限陕西省）。（依法需经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2008年1月18日，陕西纷腾互动收到由全体股东缴纳的注册资本人民币100万元，全部为货币出资，由陕西新北方有限责任会计师事务所出具陕新北会验字【2008】第063号验资报告。

2013年7月5日，新增注册资本900万元，全部为货币出资，由陕西贝尔蒙联合会计师事务所（普通合伙）出具陕贝会验字【2013】第016JLN号验资报告。

截止2016年7月31日，陕西纷腾互动注册资本为1000万元，全部为货币出资。

2. 现有股东及其出资情况

序号	股东	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资比例
1	邱剑	445.40	445.40	44.54%
2	许方	191.00	191.00	19.10%
3	杜子鲁	25.50	25.50	2.55%
4	屈宏亮	12.70	12.70	1.27%
5	田汀	12.70	12.70	1.27%
6	王艳	12.70	12.70	1.27%

7	李西安	300.00	300.00	30.00%
	合 计	1,000	1,000	100%

3. 被收购方情况说明

陕西纷腾互动网络科技有限公司是国内较早从事 IPTV 机顶盒、智能机顶盒、互联网智能电视等终端的电视游戏产品、游戏平台开发及运营的高科技企业。公司多年来专注于电视游戏产品开发及运营，拥有独立且经验丰富的研发团队，目前研发产品已达 200 余款，覆盖各种热门游戏类型，已取得一百多件游戏产品计算机软件著作权证书，在行业中具有独特的领先优势。公司为运营商提供电视游戏平台整体系统解决方案，负责平台整体研发工作，平台产品审核、适配接入、上线排期、数据统分、营销推广、对账查询、客服服务等日常运营服务工作。公司每月研发多款产品，以保证平台的运营品质及竞争优势，并已与全国范围内各省市 13 家电信、广电、联通等电信运营商拓展运营合作，产品覆盖全国 27 个省份。随着电视终端机顶盒能力的不断提升，公司致力于发展为国内领先的电视游戏开发、运营企业。

第二章 项目行业背景和市场分析

2.1 行业背景

2.1.1 全球及国内游戏产业发展现状

2015 年~2016 年全球游戏产业持续发展，其中电视游戏发展迅猛，市场调研机构 Newzoo 发布的《2015 全球游戏市场报告 (2015 Global Games Market Report)》对未来三年全球游戏市场进行分析，预计 2018 年全球游戏市场总值将达到 1133 亿，2015 年中国将超越美国成为全球最大游戏市场。报告指出 2015 年中国游戏市场规模将增长 23%，预计到 2018 年中国游戏市场总值将达到惊人的 328 亿美元。其中，到 2016 年全球电视游戏市场规模预计将增加至为 279 亿美元，占全部游戏类别销售额的 32.4%，复合年增长率为 3.5%。

根据中国音数协游戏工委、伽马数据 (CNG 中新游戏研究)、国际数据公司 (IDC) 共同发布的《2015 年中国游戏产业报告》显示：2015 年，中国游戏用户数达到 5.34 亿人，同比增长 3.3%；中国游戏(包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏、移动游戏、单机游戏、电视游戏等)市场实际销售收入达到 1407.0 亿元人民币，同比增长 22.9%，其中 2015 年中国电视游戏市场实际销售收入到达 2.2 亿元人民币。而在今年发布的《2016 年 1-6 月中国游戏产业报告》中显示，截止 2016 年上半年，中国电视游戏市场实际销售收入达到 4.6 亿元人民币，发展势头迅猛，成长空间巨大。

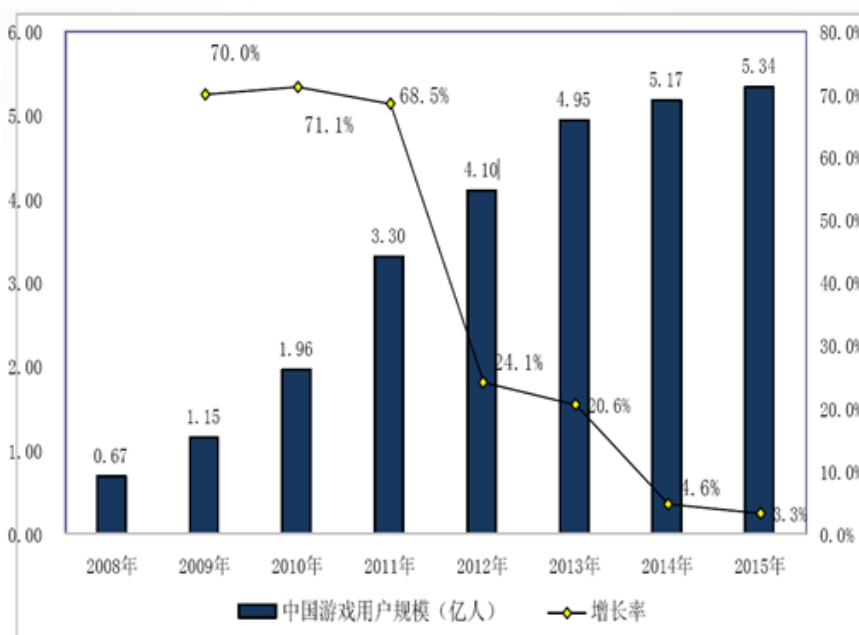


图 1—2008 年—2015 年中国游戏用户规模

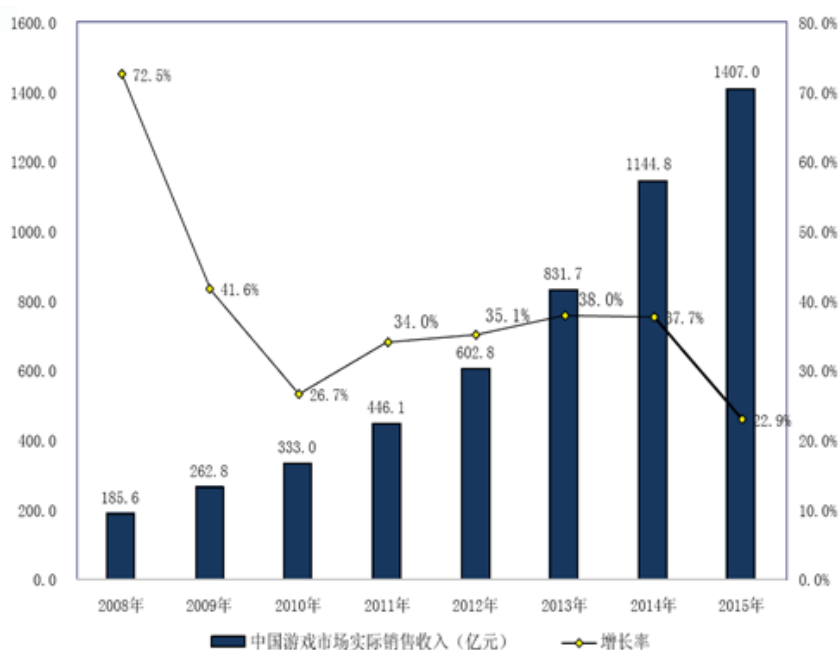


图 2—2008 年—2015 年中国游戏市场实际销售收入

2.1.2 国内电视游戏行业将迎来快速发展契机

电视游戏通常是指使用电视屏幕为显示终端，在电视屏幕上执行家用主机的电子游戏。目前市场主流电视游戏主要包括两大类：第一类是家用游戏机平台，主要代表有微软的 Xbox、索尼的 PlayStation 以及任天堂的 Wii；第二类是基于 Linux 系统机顶盒和安卓机顶盒电视游戏平台，主要包括电信运营商、智能电视

厂商、互联网盒子厂商等，是目前国内主要的电视游戏平台，由于其设备的低廉，游戏种类丰富而受到大众欢迎。

经过多年的发展，智能电视/机顶盒已经演变成终端、网络、内容与应用的一体化创新模式，智能电视/机顶盒产业的发展逐渐由单一的终端产品驱动向内容与应用、商业模式、网络接入即运营商的合理驱动模式转换。智能电视/机顶盒与传统电视游戏主机定位和目标客户群体均存在一定的差异，以微软的 Xbox、索尼的 PlayStation 以及任天堂的 Wii 为代表的传统电视游戏主机硬件性能出色，具有突出的数据和图像处理能力，可以运行大型电视游戏，适合对此类游戏有强烈热爱的玩家。由于此类游戏前期开发和宣传投入大，市场价格高，因此目标客户群将偏重于中高收入人群。而国内智能电视/机顶盒从售价、功能方面相对于传统电视游戏主机具有差异化优势，智能机顶盒具有观看电视内容、点播及游戏等综合性功能，虽然在游戏质量和体验上仍不如传统主机游戏的体验感强，但简单易操作的特点满足了多种年龄层次用户的需要，更贴近中国家庭群体娱乐休闲的需求。

2.1.3 国家政策层面推动产业的发展

中共中央办公厅、国务院办公厅在 2015 年初印发的《关于加快构建现代公共文化服务体系的意见》，提出增强公共文化服务发展动力，鼓励和引导社会力量参与，加强文化创意产品研发，创新文化产品和服务内容。游戏作品为文化创意产品中的主要构成，在满足社会文化需求上，发挥了特有的作用，得到了社会的认可。

2015 年 8 月底，国务院办公厅印发《三网融合推广方案》（以下简称《方案》【国办发〔2015〕65 号文件），加快在全国全面推进三网融合，推动信息网络基础设施互联互通和资源共享。《方案》提出六项工作目标：一要在全国范围推动广电、电信业务双向进入。各省（区、市）结合当地实际确定业务开展地区，电信、广电行业主管部门按照相关政策要求和业务审批权限开展业务许可审批，加快推动 IPTV 集成播控平台与 IPTV 传输系统对接，加强行业监管。二要加快

宽带网络建设改造和统筹规划。加快下一代广播电视网、电信宽带网络建设，继续做好电信传输网和广播电视传输网建设升级改造的统筹规划。三要强化网络信息安全和文化安全监管。完善网络信息安全和文化安全管理体系，加强技术管理系统建设和动态管理。四要切实推动相关产业发展。加快推进新兴业务发展，促进三网融合关键信息技术产品研发制造，营造健康有序的市场环境，建立适应三网融合的标准体系。

在政策的推动下，IPTV 用户呈现快速增长的趋势，工信部的统计数据显示，2016 年 1-6 月，全国 IPTV 用户净增 1991.7 万户，总数达到 6581.2 万户。2015 年，国家新闻出版广电总局批准出版游戏约 750 款，客户端游戏占 11.2%，网页游戏占 32.8%，移动游戏占 49.7%，而电视游戏首次达到了 6.3% 的占比，说明国内游戏研发资源开始向电视游戏领域注入。得益于国家相关政策的放开和家庭智能电视/机顶盒生产技术的成熟，未来我国家庭娱乐平台硬件生产、经营运作、内容提供和后续服务产业链具有广阔发展空间，具有研发实力和平台运营经验的电视游戏企业将会收益于发展提速的政策红利，获得更大更快的增长。

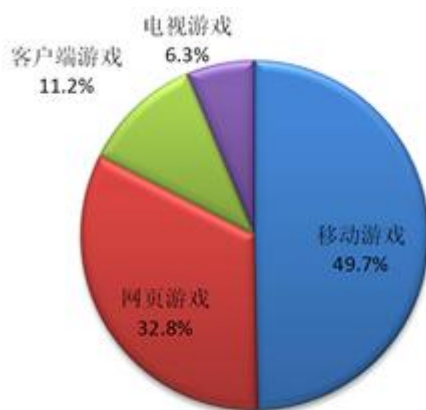


图 3-2015 年广电总局批准出版各类游戏占比

2.2 项目业务市场分析

2.2.1 智能电视的发展带动了家庭用户消费

作为电视游戏的显示终端，中国智能电视市场发展迅速。据中怡康中国智能电视月度零售监测报告显示，2012 年国内智能电视的总销量达到 630 万台，智

能电视渗透率为 33.74%。2013 年国内智能电视总销量达到 826 万台，渗透率达到 55.6%。随着互联网企业相继推出自主品牌的智能电视，互联网公司生产、销售包括电视在内的硬件产品已经成为一个趋势，硬件、操作系统、视频点播服务等在内的全产业链整合明显加快。2014 年智能电视、盒子销量累计超过一亿，全年智能电视销量突破 3000 万，市场渗透率超过 70%，而据艾媒咨询的估计，2016 年中国智能电视销量将达 3668 万台，13-16 年 CAGR 达到 45.88%。另据机构统计，2015 年底智能电视保有量达到 1.05 亿台，日活超过 3 千万户（根据厂商统计，平均有 80% 的激活率，日活 40%），未来智能电视销量渗透率将逐步提升，预计 2016 年的销售渗透率超过 84%。

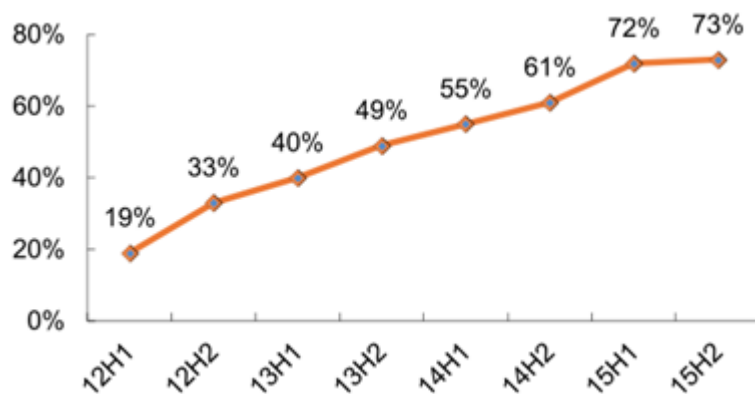


图 4-2012-2015 年智能电视销售渗透率（数据来源：OFweek 智能家居网）

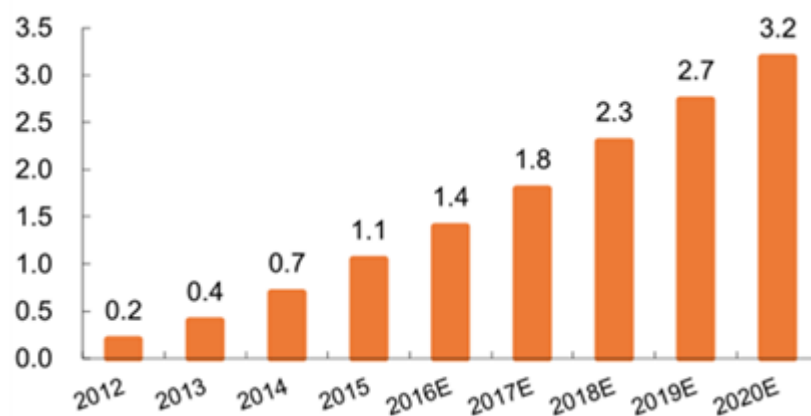


图 5-2012-2020 年智能电视保有量（亿台）（数据来源：OFweek 智能家居网）

根据国家统计局统计，我国 2014 年家庭户数 4.3 亿户，平均每户 3.02 人。智能电视活跃家庭户 3 千万户，实际覆盖人数约 9 千万人。这一巨大的用户数未来将为智能电视的发展提供广阔的发展空间。目前我国家庭电视的总保有量大概

5.35 亿台,到 2018 年底智能电视保有量预计达到 2.3 亿台(比 2015 年增长 119%)。而根据工信部数据显示,2014 年 IPTV 用户达 3363.6 万户,2015 年 12 月末 IPTV 用户达 4589.5 万户,市场预计 2016 年中国 IPTV 用户数量更是有望突破亿级关卡,未来发展空间巨大。

2.2.2 智能机顶盒的普及带来项目业务发展机会

国内最初基于电视的游戏设备,主要就是各大运营商为 IPTV 电视业务定制的电视机顶盒,该机顶盒基于 Linux 系统,可运行简单的 java 程序。2014 年的数据显示,东、中、西部地区 IPTV 用户分别达到 1729.2、500.7、684.4 万户,占比分别为 59.3%、17.2%和 23.5%,这批用户基本使用的是 Linux 机顶盒。受到硬件设备的限制,游戏产品在功能和表现效果上与主流的 PC 和移动游戏存在一定的差距,这一情况也是 IPTV 业务发展初期的主要问题。

为了提高电视游戏的体验度,各大运营商在 2015 年就已经开始着手提升设备水平,将 Linux 机顶盒更换成 Android 智能机顶盒。现阶段正处在非智能机顶盒与智能机顶盒的过渡期,国内三大运营商在 2016 年已经全面开始对 Linux 系统的机顶盒进行更换,预计在 2017 年能够实现对现有 80%IPTV 用户 Linux 机顶盒的替换。以此同时,随着电视厂商开始专注 Android 智能电视的推广,电视游戏行业的发展在电视和互联网机顶盒中得到了一次巨大的推进。

据格兰研究日前发布的《2016年中国机顶盒产业报告》显示,2016年在互联网+智能处理客厅经济背景下,中国在机顶盒市场上的发展已经从平均水平走到世界的前列,中国大陆市场的发展速度已经在全球处于领先。机顶盒作为终端电子的重要组成部分也在加快技术的发展更迭,这促使中国机顶盒从数量上的优势向产品质量上的优势转变,机顶盒市场的发展也步入4K、智能、融合发展阶段。智能机顶盒保有量持续快速增长智能机顶盒13-15年复合年增长为165.2%,15年对全部电视的覆盖率近34%。

随着智能电视及智能机顶盒的日益普及,电视游戏产业的发展将迎来重要的发展机会。陕西纷腾互动作为国内最早一批从事 IPTV 机顶盒、智能机顶盒、互

联网智能电视等终端的电视游戏产品、游戏平台开发及运营的企业，于 2011 年底进军 IPTV 机顶盒、智能机顶盒和智能电视等终端的电视游戏领域，进行相关游戏产品开发、游戏平台开发及运营等工作。公司立足于游戏业务领域，着眼于智能机顶盒及智能电视增值业务发展的广阔市场前景，依托企业自主创新的产品研发能力和市场运营管理能力，不断提升业务水平，公司目前已经成为国内电视游戏领域的领先企业。公司于 2015 年底，在保持原有电视游戏业务稳定发展的同时，拓展了基于机顶盒的教育产品业务线，将教育与娱乐相结合，前期完成开发的教育产品已在部分地区上线试运营。未来，公司将进一步丰富教育产品类型，并积极拓展公司业务线。

第三章 项目投资必要性与可行性

3.1 投资必要性

2013年8月17日，中国国务院发布了“宽带中国”战略实施方案，部署未来8年宽带发展目标及路径，意味着“宽带战略”从部门行动上升为国家战略，宽带首次成为国家战略性公共基础设施。2010年，中国电信和中国联通均启动“光网城市”行动，分别在南方城市和北方城市实施“光进铜退”，光纤入楼、入户成为现实。此后两年，工信部连续启动宽带提速工程。2012年，新增光纤入户4900万。2013年计划新增光纤入户3500万，前四个月就完成了目标。发布的“宽带中国”战略从中长期的战略考量制定了宽带发展目标。

2015年，以初步建成适应经济社会发展需要的下一代国家信息基础设施。基本实现城市光纤到楼入户、农村宽带进乡入村，固定宽带家庭普及率达到50%，行政村通宽带(有线或无线接入方式，下同)比例达到95%，学校、图书馆、医院等公益机构基本实现宽带接入。城市和农村家庭宽带接入能力基本达到20兆比特每秒(Mbps)和4Mbps，部分发达城市达到100Mbps。宽带应用水平大幅提升。网络与信息安全保障能力明显增强。

预计到2020年，我国宽带网络基础设施发展水平与发达国家之间的差距大幅缩小，国民充分享受宽带带来的经济增长、服务便利和发展机遇。宽带网络全面覆盖城乡，固定宽带家庭普及率达到70%，行政村通宽带比例超过98%。城市和农村家庭宽带接入能力分别达到50Mbps和12Mbps，发达城市部分家庭用户可达1吉比特每秒(Gbps)。宽带应用深度融入生产生活。技术创新和产业竞争力达到国际先进水平，形成较为健全的网络与信息安全保障体系。

以上宽带中国方案中所提及的目标，均表明我国今后的宽带网络将实现全民化，高速化，与宽带捆绑的IPTV业务，也能享受这一红利，硬件性能提升了，浏览速度提高了，用户基数扩大了，给产品研发提供的空间更广阔，给平台运营创造的市场更巨大，陕西纷腾互动专注的电视游戏运营与研发业务也将有望乘着

政策春风茁壮成长。本次收购陕西纷腾互动 100% 股权的投资将丰富公司的产业链业务布局，加强带动陕西纷腾互动与公司主业的协同效应，利用公司的资源、技术和市场优势，将陕西纷腾互动进一步做强做大。基于公司未来战略发展规划，通过不断提升陕西纷腾互动的盈利能力，共同提升公司的整体经营业绩，回报广大投资者，因此本项目投资具有较强的必要性。

3.2 项目可行性

陕西纷腾互动网络科技有限公司成立于 2008 年 1 月，是一家专门致力于数字电视增值业务产品和整体方案解决的高科技企业。公司是国内最早一批从事 IPTV 机顶盒、智能机顶盒、互联网智能电视等终端的电视游戏产品、游戏平台开发及运营的企业。公司长期致力于电视游戏的研发创新，通过多年的持续研发和市场商用，已拥有 200 余款优秀游戏产品，并且每年自主研发、上线新游戏产品超过 20 余款。公司为运营商提供电视游戏平台整体系统解决方案，负责平台整体研发工作，平台产品审核、适配接入、上线排期、数据统计、营销推广、对账查询、客服服务等日常运营服务工作。随着电视终端机顶盒能力的不断提升，公司致力于发展为国内领先的电视游戏开发、运营企业。作为陕西纷腾互动的并购方，深圳市佳创视讯技术股份有限公司长期致力于广视频领域的相关技术研究和开发，具有音视频内容直播平台技术、点播互动平台技术、数字电视终端软硬件技术、大型数字电视应用软件技术、大型数字电视运营管理软件技术等数字电视产业关键技术及成熟产品。同时，公司具备较强的市场运营能力、技术实力和资本市场融资能力，是国内广电产业播控平台构建、大型软件系统构建及网络系统集成的上市企业。

电视屏是目前占据家庭客厅娱乐的最主要终端，数字化后为高清、互动内容在电视屏呈现打开了重大发展空间。目前，广电数字电视机顶盒终端、三大运营商发展的 IPTV 机顶盒以及智能电视等终端，在硬件能力持续提升、高清/4K 影视内容、互动游戏内容、全景视频及 VR 视频内容、以及对内容的高效运营等方面均具有重大发展空间。整合行业优势资源，通过专项投资，提供海量和高质量

内容，提升运营能力将会带来“大屏”终端 ARPU 值的大幅提高，产生重大经济效益和社会效益。通过本次并购投资，佳创视讯将积极推动与陕西纷腾互动的业务、技术、市场及人才合作，以公司的长远发展战略为目标，通过资源的整合与协同，推动陕西纷腾互动的业务发展，提升企业盈利水平。为社会创造价值的同时，进一步推动行业的向前发展，为公司带来更好的业绩回报，本项目投资具有较强的可行性。

第四章 项目投资方案

4.1 投资总额及资金来源

项目	总投资 (万元)	时间进度				
		2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
收购纷腾互动 100%股权	15,000	3,500	1,000	2,000	3,500	5,000

股东名称	持有标的公司出资额(万元)	本次交易获得的总对价 (万元)
邱剑	445.40	6681.00
许方	191.00	2865.00
杜子鲁	25.50	382.50
屈宏亮	12.70	190.50
王艳	12.70	190.50
田汀	12.70	190.50
李西安	300.00	4500.00
合计	1,000.00	15,000.00

本次收购款共计 15,000 万元，拟使用全部剩余超募资金（含利息，最终金额以转账日结息后为准），不足部分将以公司自有资金支付。

4.2 收购定价原则

根据北京中企华资产评估有限责任公司出具的中企华评报字（2016）4079 号《资产评估报告》，截至 2016 年 09 月 30 日，标的公司的评估值为人民币 15,040.72 万元（大写：壹亿伍仟零肆拾万柒仟贰佰元整）。根据上述评估结果，经各方协商一致，本次交易价格为人民币 1.50 亿元（大写：壹亿伍仟万元整）。

4.3 收购后的股本结构

本次股权收购完成后，陕西纷腾的股东及股权结构如下：

股东名称	持股比例
深圳市佳创视讯技术股份有限公司	100%

第五章 项目实施计划

公司于9月19日与陕西纷腾互动、邱剑、许方、杜子鲁、屈宏亮、田汀、王艳、李西安签署了《支付现金购买资产的协议》，约定以不超过人民币15,000万元受让陕西纷腾互动100%的股权。根据北京中企华资产评估有限责任公司出具的中企华评报字(2016)4079号《资产评估报告》，陕西纷腾互动网络科技有限公司截至2016年9月30日总资产账面价值为1,779.83万元，总负债账面价值为133.24万元，净资产账面价值为1,646.59万元。收益法评估后的股东全部权益价值为15,040.72万元，增值13,394.13万元，增值率813.44%。公司拟与陕西纷腾互动、邱剑、许方、杜子鲁、屈宏亮、田汀、王艳、李西安签署《支付现金购买资产之补充协议》，本次收购作价参照评估值协商确定最终交易价格为人民币1.50亿元（大写：壹亿伍仟万元整）。本次股权转让完成后，佳创视讯将持有陕西纷腾互动100%的股权，成为陕西纷腾互动的唯一股东。

标的公司向公司承诺2016年、2017年、2018年、2019扣除非经常性损益后的净利润（后文若无特殊说明，净利润均指归属于母公司的扣除非经常性损益后的净利润）分别不低于900万元、1200万元、1440万元、1730万元。

具体投资计划为：自标的资产完成交割后15个工作日内，公司向交易方支付交易价款3500万元，完成2016年业绩承诺后支付1000万元，完成2017年业绩承诺后支付交易价款2000万元，完成2018年业绩承诺后支付交易价款3500万元，完成2019年业绩承诺后支付5000万元。公司在审计机构出具标的公司年度审计报告后20个工作日内支付应当支付的交易对价。

如果标的公司在业绩承诺期内各期间当期业绩未达标，公司在向交易方支付上述交易价款时，将按照协议相关约定计算应扣减或应补偿金额，根据计算后的净额进行支付。

如果标的公司在业绩承诺期届满前完成全部累计承诺净利润，则公司在全部业绩承诺完成后即支付交易方剩余全部对价。但业绩对赌期至少应至2018年底

为止，即如果标的公司于 2017 年或之前完成全部累计承诺净利润，则 2018 年业绩承诺仍需履行，待 2018 年业绩完成后公司向交易方一次性支付剩余交易对价 8500 万元。具体方式已在各方签订的《支付现金购买资产的协议》中详细约定。

第六章 项目效益分析

基于未来电视游戏的发展前景、纷腾互动的研发和运营能力等各方面因素的考虑，根据与交易对方签订的《支付现金购买资产的协议》中关于业绩承诺及补偿安排：目标公司承诺 2016 年度、2017 年度、2018 年度、2019 年度扣除非经常性损益后的净利润分别不低于 900 万元、1,200 万元、1,440 万元、1,730 万元。因此项目具有较好的投资收益。

第七章 风险分析及应对措施

我国当下的游戏产业还是以网络游戏为主体,但随着近两年来以智能机顶盒和智能电视为代表的客厅经济呈现井喷式发展,加之随着国家对相关产业政策的放开,市场对新终端的需求以及智能电视/机顶盒终端的普及,原本受限于政策、市场和硬件因素的电视游戏领域将会快速发展。

电视游戏作为中国新兴的游戏领域,未来存在巨大的发展空间。根据研究咨询机构 Newzoo 的游戏行业统计预测,到 2016 年全球电视游戏市场规模预计将增加至为 279 亿美元,占全部游戏类别销售额的 32.4%。Newzoo、国泰君安等机构均对中国家庭游戏市场的发展前景持积极乐观态度,并预测 2017 年市场规模有望达到约 300 亿元人民币。

7.1 经营业绩未达预定目标的风险

陕西纷腾互动如果经营状况未来出现不利变化或无法完成业绩承诺,则公司将存在商誉减值的风险,对公司当期损益造成不利影响。针对以上可能存在的风险,公司将积极做好投后管理工作,利用公司自身技术及市场资源与陕西纷腾互动协同发展,在技术、市场、业务等方面进行资源整合,协助陕西纷腾互动提高盈利水平。对于出现经营业绩未达预期目标的情况,公司在与交易各方签署的《支付现金购买资产的协议》中进行了详细的约定,明确了盈利补偿主体对公司的相关补偿方式。

7.2 并购整合风险

公司收购陕西纷腾互动后,将根据其实际情况,有选择性地将上市公司规范化管理模式移植到陕西纷腾互动,规范其企业的经营管理,优化企业决策流程、管理习惯和企业文化,难免会在陕西纷腾互动日后运作中出现理念冲突,如果不能合理解决,势必影响企业将来的正常运作。公司将利用上市公司在企业管理、

市场拓展、财务管理等方面的经验，帮助其构建符合长远发展思路的管理运作体系，提升企业运作规范水平及效率水平。另一方面，公司将在收购后加强与其员工的交流，重视管理交流与文化融合，渐进式营造统一的企业价值观。

第八章 可行性研究的结论

综合以上分析，公司本次收购是基于公司现有产业链业务的延伸，符合未来战略发展需要，收购完成并业务顺利开展后能提升公司综合竞争力。

本项目实施后，通过管理融合、销售渠道和行业经验的共享，投资收益逐步体现，投资风险可控，能够切实有效提高超募资金的使用效率，保证股东价值增长，本次投资在资金、资源、影响、风险管控等方面已经具备了实施条件，因此本项目是可行的。

深圳市佳创视讯技术股份有限公司

2016年11月16日