

**3T-Scope**

# **V-Scope 虚拟现实健身应用平台**

## **商业计划书**

上海逸偲高网络科技有限公司

# 1 概 况

## 1.1 公司简介

上海逸偲高网络科技有限公司（下简称逸偲高科技）是一个在虚拟现实领域中以研发、生产、销售为一体的企业。逸偲高科技 2014 年开始进入虚拟现实领域，主要依托硬件研发为基础，游戏内容开发为主导的企业，产品领域包括 VR 虚拟游戏设备、VR 虚拟现实外围设备、VR 虚拟现实游戏内容的开发和生产销售，公司依托 3T-Scope 强大的研发力量，着力于开发全球市场。力求高技术、高质量、优服务的理念服务好客户。逸偲高科技有限公司一直致力于国内及国际虚拟现实游戏服务。

逸偲高科技主要是以研发游戏内容及硬件平台为一体的高科技企业，在强大的游戏开发团队和硬件研发团队的支持下，使我们在虚拟现实领域中无论在技术还是产品上都领先于同行，逸偲高科技不仅是 vr 技术领域的专家，也是在虚拟现实应用领域为各行各业提供产品服务的专家

## 1.2 股本结构

总股本	100 万	100%
钱赓	95 万	95%
朱琴芳	5 万	5%

## 1.3 管理团队简介

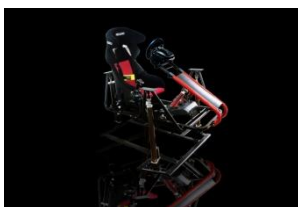
名 字	职 务	实际 股权占比	聘用形 式	简 历
钱朱平	CEO			曾经就职业于美国杜邦、美国霍尼韦尔等多家世界著名公司。是上海森立国际物流有限公司创始人，其公司发展最大规模650名员工并担任董事长一职。2012年创立逸偲高科技，2013年开始带领团队研发7D游戏，同年投入市场，短短的半年中占领7D游戏70%市场，2014年开始研发VR产品2015年8月开始投入市场。

周振华	销售经理	待签期权 0.3%	合同	国立华侨大学 经济学硕士 2015/12—2016/2: 植誉投资管理有限公司（民营企业） 职位： 理财经理 部门：财富管理 管理部 2010 /4—2015 /8: 上海帆茂投资管理有限公司（民营企业） 职位： 市场经理 部门：市场部
郭劲	策划	5%	合同	某大公司游戏策划总监
钱微	项目经理	3%	合同	中国科学院 博士学位
赵京宁	市场总监		成都分公司	2004 年开始负责互联网和无线互联网市场推广，先后在天下亿友、北京坐标时代担任市场总监
韩利	电机高级工程师		外聘	中国科学院 博士学位 1999 年 8 月到 2004 年 8 月中国科学院电工研究所已经获得电机方面 8 项国家专利
王岱荣	控制高级工程师		外聘	就读于大连理工大学，控制理论与控制工程，硕士研究生 2011 年 3 月至 2012 年 9 月工作于北京三一电气有限公司 2012 年 11 月至今北京和利时电机技术有限公司驱动开发工程师
张丹	电子工程师		外聘	2010 年 9 月-2013 年 3 月 就读于哈尔滨理工大学，电机与电器专业，硕士研究生
王从君	财务总监	2%股权	合同	20 年财务经验，多家大型民营企业担任财务主管工作，丰富的财务管理经验。
方涛	游戏策划	0.3%期权	合同	曾就职于上海迅达信息技术有限公司，现逖偲高科技负责公司美术设计及人物建模工作及游戏策划工作。
闫照银	行政助理	0.2%期权	合同	负责公司人事行政等公司日常事务

赵星、 刘振华 周林峰 贺理	软硬件、 游戏的设计开发、 3D 建模等		合同	公司核心技术团队，负责软硬件设计、游戏设计，游戏内容等开发，完成 3D 建模、3D 动作骨骼、3D unity 特效等
易斌	软件后台		合同	5 年。Net 开发经验，多次完成大型管理软件开发

## 1.4 现有产品

### 1.4.1 Mscope 虚拟现实动感平台



三自由度电动缸结构，行程最高达到 500MM，最大倾斜角度达 45°。可用于模拟赛车、模拟飞行、模拟游艇等虚拟游戏。该产品可以与任何国内外 VR 的虚拟现实空战和赛车类游戏对接。

### 1.4.2 Fscope 虚拟现实跳伞



虚拟跳伞是当今最为流行的虚拟眼镜设备和虚拟跳伞 3D 游戏，并配合强大的风力特效，让玩家正真体验到身临其境的高空跳伞的感觉。

### 1.4.3 虚拟现实过悬崖



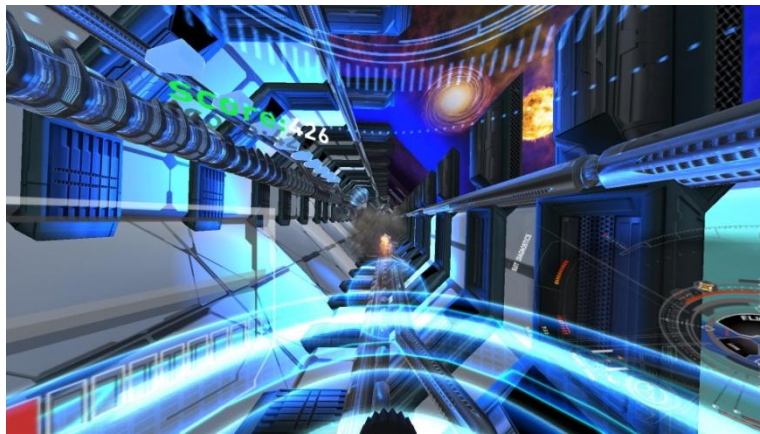
本游戏采用虚拟眼镜设备和虚拟过悬崖游戏，并结合逼真的悬崖环境，让玩家正真体验到过悬崖的刺激和惊险感。

## 1.5 已开发的游戏内容

4



空战英豪



跑酷

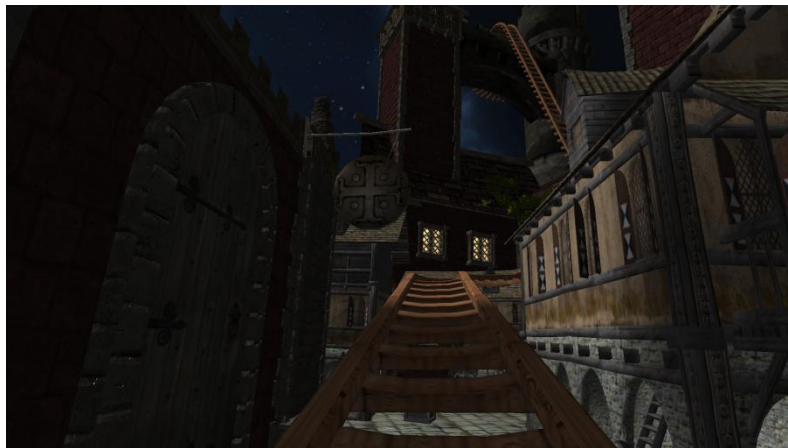


星球大战





古墓探险



过山车



衡阳保卫战

## 2 项目内容

V-Scope 虚拟现实健身自行车是一种新型的健身自行车，它借助于虚拟现实技术及云平台技术、让更多的人进行实景体验和人机交互的一种新型的健身方式。我公司通过研究此种健身方式的软件与硬件，进而创建出一种创新式的健身平台。本公司将云技术和 VR 技术有机的结合并用于健身自行车上，这个国内外绝无仅有的突破，在不久的将来一定能够改变中国乃至全世界人民的健身方式。本产品主要用于四个方面：

### 2.1 虚拟健身房

在家里锻炼无法达到在健身房中有教练进行专业指导所达到的效果，随着 VR 技术的飞速发展和互联网+的不断开拓，本产品能将健身、虚拟现实和云概念有机的结合在一起。健身者在家中通过互联网可以像在健身房一样接受训练指导，教练也可以通过健身车的摄像头对其进行指导训练。

### 2.2 实景健身

由于传统健身器材所属环境单一，使许多健身者感到时间漫长，无法长期坚持。本产品的使用者能够通过虚拟现实头盔或外设显示器，配合本产品所设计的爬坡、抖动等效果，在健身的过程中犹如亲临所见的场景，其乐无穷。

### 2.3 多人竞技

通过云平台，使多辆自行车在同一场景中进行比赛，让健身兼具趣味性与竞技性，真正实现集健身、娱乐和社交为一体。

### 2.4 大数据云平台

收集运动者大数据管理，后台数据库可以收集运动者的心跳、运动时间、卡路里消耗，运动习惯，从而完成运动指导功能。在竞技方面，在手机或电脑平台上显示各地区运动者的竞技速度

及在全国或城市的排名。

## V-scope 健身自行车在美国 CES 发布现场

7



## 3 战略目标

从技术角度来说，我们需要开发健身、娱乐、竞技方面的功能，搭建后台大数据云平台，实现数据共享、运动体态数据分析，并带动内容制作产业链的共同发展。

从市场角度来说，我们将利用现有的虚拟现实体验馆的资源，实现 VR 竞技的体验。预计 2017 年铺设 2000 家体验馆，在行业中占据 70% 以上的占有率，另一方面健身房的市场，在全国 5000 家健身房中达到 50% 的占有率，并与健身房合作开设远程虚拟健身体验馆，将该设备走进千家万户。



目前我们已经跟中国最大的虚拟平台商，乐客、87870、大朋、Five's VR 达成了战略合作联盟。预估他们的订单量每年不低于 5000 台。。

此外，除了虚拟现实健身自行车外，我们将在日后迅速开发出衍生产品，如虚拟现实跑步机、虚拟现实登山机等，力争满足不同健身者的需求，搭建一个全方位的远程虚拟健身平台。

## 8

## 4 行业背景

我国约有 4 亿人参与健身，截至 2015 年有逾 5000 家健身房，这些场所按照比例计算，每一家健身房布置若干台此产品，将会是一个巨大的市场。然而，仍有超过 8 亿的人迫于地点、成本等因素的限制，愿意健身但缺少条件，此类人群都是本产品的潜在客户群。虚拟现实技术与健身相结合将擦出新的火花，它的发展能与自然界系统生态运动和谐一致，与人自身的要求一致。

V-Scope 健身自行车将以其独有的特性吸引并改变数以千万计家庭的健身方式。

该项目的建设将是我们把文化和体育相结合，是我们的科学技术更多地渗透到数据资源分享和内容当中。同时把真实的文化娱乐体验带入到实景体验中去。戴虚拟头盔骑自行车充分体现了文化创意的发展和更新，同时对虚拟内容的建设提供了一种方式。对 VR 360 度的影视产业提供了一个方向发展的需求。

2016 年是 VR 的元年，面对如此大的市场中，如何抢占市场份额是我们必须努力的目标，由于虚拟现实是一门崭新的行业，国内外企业的起跑线基本一致，这是我们在中国、这上海的企业一次难得的会，如何占据市场抢占市场份额是我们中国企业特别是上海企业的目标，

同时，此产品符合国家的政策导向、产业需求以及发展方向：

习近平总书记在 2013 年 8 月接见全国群众体育和体育系统先进单位、先进个人时的重要讲话强调，发展体育运动，增强人民体质，是我国体育工作的根本方针和任务。全民健身是全体人民增强体魄、健康生活的基础和保障，人民身体健康是全面建成小康社会的重要内涵，是每一个人成长和实现幸福生活的重要基础。我们要广泛开展全民健身运动，促进群众体育和竞技体育全面发展。

政府鼓励和引导各类体育企业按照市场需求，以不断推出的新服务、新产品满足市民日益增长的体育消费需求。以创新性的服务和产品供给引领需求。引导和支持体育与相关行业的互动发

展，大力发展户外、极限、康体、电子竞技、体育演艺等新型体育休闲娱乐产品。战略目标与项目优势

## 5 市场前景

9

目前国内虚拟现实体验馆在 2000 家左右，这些体验馆普遍出现产品单一，多数只有 9Dvr 蛋椅类产品，产品多样化，竞技化是目前市场发展的趋势，而我们的产品可以迎合市场的需要。这领域潜在市场巨大，

全国健身房 5000 余家，设备普遍缺少娱乐性，科技含量不高，虚拟健身设备的推出填补了健身领域的空白，延伸了该领域的概念。远程教练能拓展了健身领域的市场。让千万级的锻炼者享受到娱乐健身的乐趣

我们已经与乐客（下属 500 家体验馆）、Fives Vr(下属 60 家体验馆)、超级队长（下属 70 家体验馆）等运营团队签订了战略同盟协议，同时也与中国的 VR 最大的二家眼镜生产商 3glasses、大朋联合销售我们的产品并多次在各大展会上联合展示。2016 年我们还将与中华传媒上市公司联合举行 VR 健身赛车比赛，已经初步达成中华传媒冠名出资的初步意向。

在国外市场中国的虚拟现实外围设备已经走在世界的前列，发展中国家包括印度、中东、印尼等都在努力学习中国的经验，同时也是我们产品出口的最大的市场。

预计 2016 年虚拟现实运动设备销量将达到 10 亿美元，为这类产品的增长提供强大的基础。2017 年，虚拟现实运动设备销量将增长至 30 亿美元，2018 年底时将进一步增长至 50 亿美元。到 2020 年，全球虚拟现实运动设备销量将达到 100 亿美元。

### 同类竞争者情况分析

公司	智能硬件研发实力	VR 游戏研发实力	价格	软件在国内联网运营	国内体育健身行业资源	虚拟现实	国内知名度
英国 zswift	较弱	较强	高	政策不允许	无	无	不高
美国 ebove	很强，但通用性不足	较弱	很高	政策不允许	无	无	不高
北京酷玩	较强	较弱	较高	无联网比赛	较少	无	较高



部落 coolplay							
苏州百源 帅动	较强	较弱	较高	联网运营功 能较弱	较少	无	较高
逸德高科 技	较强	较强	较低	联网比赛、 社区交友、 数据云存储	较多	有	较高

从上表可以看出，我公司在国内智能健身运动方面研发实力比较全面，综合实力领先，具备很强的竞争优势。

## 6 营销途径

- 虚拟现实行业协会

受国家高科技文化装备产业联盟委托成立国家高科技文化装备产业联盟虚拟现实协会。现正在文化部审批预计 2016 年 1 月左右可以审批下来，到时我们会利用这个协会创造更多的机会来推广我们的产品，提高我们公司在行业内的知名度，创造更多的商机。

- 展览会

2015 年我们参加了 CJ、虚拟现实展等十几个展览会，收到相当好的效果，其中不少订单都是直接在展会上预订。2016 年我们将扩大展会的区域包括我们已经预订的美国 CES 展和洛杉矶的 E3 展、德国科隆展，将市场扩大到全球。

- 联盟企业合作

目前签约的运营合作商有 Five's VR、 超级队长 、中文传媒（上市公司）（签约中）、3glasses，大朋。

- 百度推广

百度推广已经上线 3 个多月，平均每天的展现量 5 万余次，点击量每天 3 百余次

- 网络营销

通过媒体软文及 QQ、微信群进行了大量宣传，我们建立的“中国 9DVR 虚拟现实”群已经有几百个行业会员、微信关注号也接近上千人数，该数字还在不断上升中。预计 2016 年都可以突破万人。

### 产品推广时间表

2016 年 1 月	V-Scope K2 在美国拉斯维加斯 CES 展发布
2016 年 3 月 15 日	V-Scope K1 开始预售

2016 年 4 月 15 日	V-Scope K2 开始发货
2016 年 4 月	开始研发 K1
2016 年 4 月	开始研发 K3 K4

## 7 盈利模式

11

### 1.1 硬件产品收益

对出售的硬件产品获得一定的利润。

### 1.2 部分收费场景

采取开放平台模式，各团队可以上传自己录取的 VR 视频供大家漫游。合作模式可以采取分账模式或免费模式

### 1.3 部分收费游戏

开放开发平台，丰富游戏内容。对部分开发团队上传的内容可以采取收费或免费的模式。收费模式时我们平台可以和开发团队分账合作。

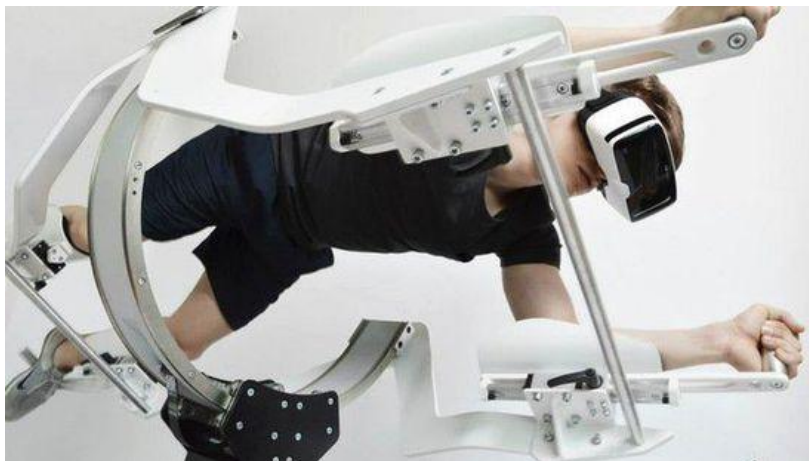
### 1.4 电子竞技比赛

每年组织一次大型的全国性的比赛，并由赞助商提供赞助。

### 1.5 远程教练加盟

与健身房合作收取教练会员费。

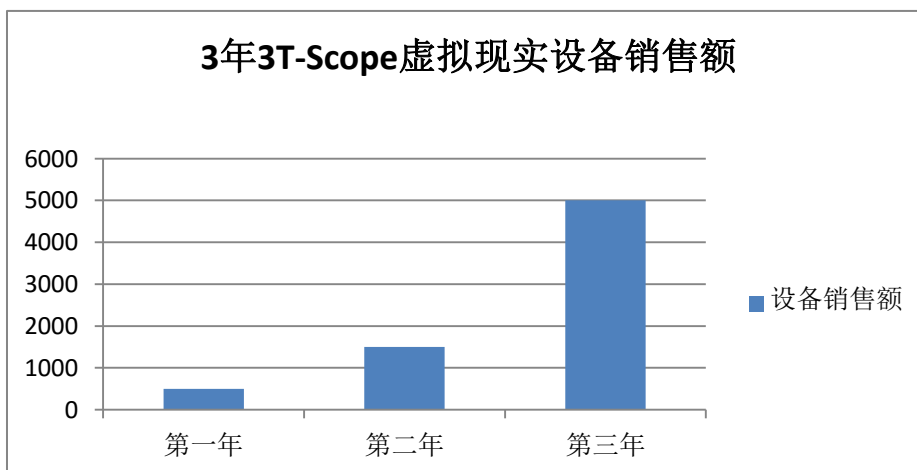
## 8 正在开发的建设产品



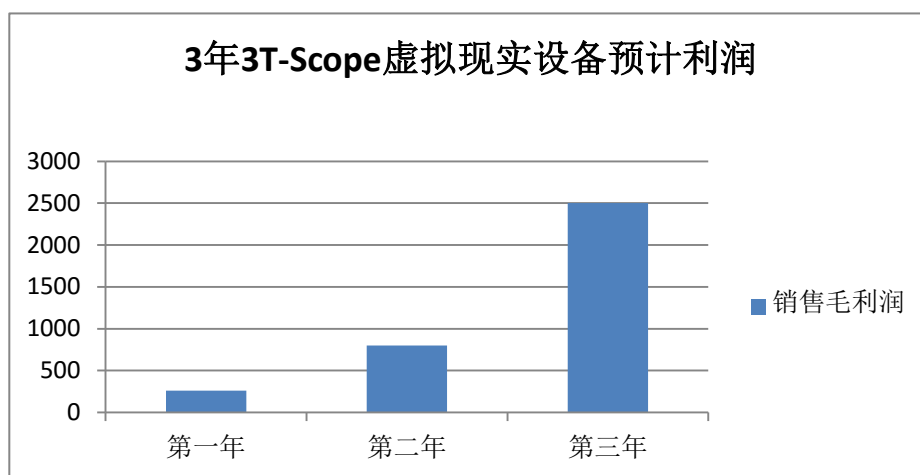
### 飞行健身器

如果把虚拟现实游戏和健身合二为一，那样估计很多胖子要争着去减肥了，BTscope 健身器就是这样的产品。Tscope 公司推出的这个产品，需要与虚拟头盔配合使用，能够模拟飞行，过山车以及星际穿越等多个游戏场景。并且可以帮助用户燃烧卡路里，减肥塑形。整个设备完全依靠用户自身平衡进行工作，配合使用智能手机的 VR 设备，可以通过手机上的各项感应器来探测运动的过程。配合运动，用户可以获得更为真实的虚拟现实体验，并且还能在玩中锻炼身体，十分霸气。这款产品预计 2016 年 7 月上市。

## 9 三年销售预计目标







单位：万人民币

## 10 财务分析与预测

### 10.1 市值预估

0.2 亿人民币

### 10.2 融资需求

- 融资金额：100 万元人民币
- 拟定出让股份：5%

上海逸偲高网络科技有限公司