

分众传媒信息技术股份有限公司

关于对外投资的补充公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

分众传媒信息技术股份有限公司（以下简称“公司”）的全资子公司共青城分众创享信息技术有限公司（以下简称“分众创享”）以3亿元领投天津英雄体育管理有限公司（以下简称“英雄体育”），交易完成后，分众创享将持有英雄体育8.242%的股权。具体内容详见2016年7月29日刊登于《证券时报》及公司指定信息披露网站“巨潮资讯网”（www.cninfo.com.cn）的《公司对外投资的公告》。现就相关内容补充如下：

一、交易背景及意图

在全球市场，电竞体育产业早已发展盛行。以韩国为例，在政府支持下，游戏厂商、赛事方和电竞媒体都赢得了巨大增长，不负众望地成为韩国第三大支柱产业。在国内市场，电竞体育产业以自身高速、健康的发展逐渐赢得政府的扶持，银川市主办的WCA与国家体育总局支持的CMEG赛事相继展开，成为政府力量参与电竞行业的集中体现。

国内游戏行业在过去几年间呈现了快速增长的态势，游戏产业整体快速增长，且移动游戏增速快于整体产业增长水平。2016年上半年，国内游戏产业销售收入787.5亿元，同比增长30.1%，全年有望突破1500亿元；游戏用户规模达到4.89亿人，同比增长6.7%，其中移动游戏用户4.05亿人，同比增长10.7%。移动游戏收入到374.8亿元，同比增长79.1%。

同时，电竞体育产业也随之加速增长，2010年我国电竞市场总量约为44.10亿元，而到2015年整体电竞产业的市场规模总量已经达到了270亿元左右，约为2010年的6倍；2015年电竞体育产业的用户规模超过2.8亿，相比2014年的0.8亿增长达到250%。

在此行业发展的宏观背景下，公司认为电子竞技，特别是移动电子竞技，作为体育行业的新兴分支，符合年轻一代的消费习惯，未来有望成长为传统体育行业的中坚力量。公司投资电子竞技公司英雄体育，将帮助公司充分渗透影响年轻用户群体；同时，运用公司现有的宣传能力和强大的广告销售网络也会将广告主带到英雄体育的赛事上，为其创造更大的收益，也为广告主创造更加全方位的品牌传播方案。英雄体育未来大量的电竞场馆将会成为公司覆盖年轻人群娱乐生活的重要空间阵地，就像公司十年前选择了电影院这个空间作为新的媒体阵地。

二、英雄体育估值的定价依据

此次英雄体育的估值主要从行业发展、业内地位、可对比标企业的估值等方面考量，具体内容如下：

英雄体育此轮融资合计 6.4 亿元，分众创享以 3 亿元领投英雄体育，将持有其 8.242% 的股权外，印纪光大文化产业基金（印纪传媒（002143）），永桐基金等联合投资共计 3.4 亿元。

虽然英雄体育成立不久，但其实际控制人和管理团队有着丰富的游戏发行和赛事举办经验，基于实际控制人、管理团队及主要股东多年的行业经验，英雄体育已经承办了包括 HPL 英雄联盟在内的众多国内外电竞体育赛事，首创了“赛事运营+现场体验+内容平台+增值服务”的电竞体育生态模式，是潜在的电竞行业整合者。

英雄体育的主要股东是北京英雄互娱科技股份有限公司（以下简称“英雄互娱”）（430127）。2015 年 11 月，华谊兄弟传媒股份有限公司（SZ300027）以 19 亿元认购英雄互娱新增股份 27,721,886 股，占英雄互娱股份总额的 20%，此轮投资，英雄互娱的估值为 95 亿元。

英雄互娱 2016 年 Q1 利润超过 1.3 亿元，预计 2016 年全年利润超过 5 亿元，已发行包括《全民枪战》、《影之刃 2》、《天天炫舞》等手游，其中《全民枪战》首次将 FPS 概念带入移动电竞。根据伽马数据统计，英雄互娱是目前国内第二大移动电竞游戏发行商，仅次于腾讯。作为业内唯一一家拥有头部电竞游戏发行商支持的电竞生态运营商，英雄体育在电竞游戏项目的开发和独家赛事承办上，可获得主要股东的大力支持。

英雄互娱承诺将其现有的电竞赛事承办相关资产及团队未来以公允价格转让至标的公司，包括但不限于其持有的英雄联盟 HPL 赛事品牌等资源。同时，英雄互娱和英雄体育的实际控制人应书岭先生承诺其未来所有的电竞赛事承办、电竞相关真人秀节目制作、电竞类线下场馆运营及 VR 电竞、电竞衍生品等业务均放入英雄体育运营。

电竞体育行业的受众广泛，2013 年英雄联盟全球总决赛观赛人数 3200 万，超越 BCS 和 NBA 总决赛观赛人数。基于电竞体育行业的高成长性，英雄体育此轮融资的估值参照了体育相关公司的估值，例如国内专注于传统体育的创业公司乐视体育首轮估值近 30 亿，不到一年其 B 轮估值逾 200 亿元。英雄体育作为互联网体育的运营方，具备较大发展空间。

综上所述，结合电竞行业发展、英雄体育的优势资源，借鉴同行业估值平均水平，经过各方友好协商，确定交易价格。

三、对公司未来财务和运营的影响

此次投资，公司以增资方式持有英雄体育增资后 8.242% 的股权，且对英雄体育不能实施控制，亦不具有共同控制或重大影响，因此公司对英雄体育的投资将划分为“非流动资产 - 可供出售的金融资产”，并将投资成本 3 亿元及其他相关必须的交易费用之和作为初始确认金额。

公司在持有英雄体育 8.242% 的股权期间，取得现金股利将确认为投资收益。在英雄体育未上市其权益工具在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量期间，期末以成本计量且定期做减值测试，如有迹象表明该投资的可回收价值将低于其投资成本的，计提相应的减值准备。

目前，公司自身营业收入稳定，现金流充足，利润保持在合理范围。本次投资对公司现有业务发展和财务状况无不良影响。

四、投资风险

(1) 政策风险

在过去的十多年里，国内政府对于电子竞技的态度仍未明朗，政策层面尚具不确定性。2003 年，国家体育总局正式批准将电子竞技列为第 99 个正式体育竞赛项目；2004 年，国家广电总局发文禁止广播电视播出机构设置及播出电脑网

络游戏栏目。

2006-2014年，政府对游戏行业及电竞行业的政策管控逐渐宽松；2015年，央视体育频道制作播放了《在追逐电竞梦想的道路上奔跑》的节目；2016年，国家发改委发布“关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知”第27小项中，明确提及“开展电子竞技游戏游艺赛事活动”。同时，各级政府也入局参与到电竞行业中来，对行业的未来发展有着显著的导向作用。

（2）行业风险

目前，尽管电竞体育行业的整体处于高速增长时期，其观众规模已接近传统体育行业，但电竞行业由于其针对人群年龄层偏低，尚未获得国内传统广告公司及广告客户认可，尚未被挖掘为主要投放方向。

据荷兰市场研究公司Newzoo报告中显示，在线广告是电竞市场增长速度最快的一项业务，2015年全球电竞在线广告涉及到的总金额比2014年上升了99.6%。然而，对大部分国内传统广告主而言，其投放主要还集中在传统媒体、线下及互联网渠道。

上述投资事项的后续情况，公司将严格按照《深圳证券交易所股票上市规则》等相关规定，履行相应的信息披露义务。敬请广大投资者谨慎投资，注意投资风险。

特此公告。

分众传媒信息技术股份有限公司董事会

2016年8月4日