

## 分众传媒信息技术股份有限公司

### 关于对外投资的公告

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

#### 一、交易概述

近日，分众传媒信息技术股份有限公司（以下简称“公司”）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”）与北京英雄互娱科技股份有限公司（以下简称“英雄互娱”）、天津迪诺投资管理有限公司（以下简称“迪诺投资”）、天津布武体育文化传播合伙企业（有限合伙）（以下简称“布武体育文化”）签署了《关于天津英雄体育管理有限公司之增资协议》及《补充协议》。分众创享以30,000万元领投天津英雄体育管理有限公司（以下简称“英雄体育”），其中超过注册资本部分29,900万元作为溢价计入英雄体育资本公积。上述交易完成后，分众创享将持有英雄体育8.242%的股权。

本次交易事项不构成关联交易，也不构成《上市公司重大资产重组管理办法》规定的重大资产重组。

根据《公司章程》的相关规定，本次交易事项无须提交董事会审议，也无须提交股东大会审议。

#### 二、交易对手方的基本情况

##### （一）交易对手一

- 1、交易对方名称：北京英雄互娱科技股份有限公司
- 2、企业性质：其他股份有限公司(非上市)
- 3、住所：北京市海淀区志新村小区海泰大厦 621 室
- 4、成立日期：2001 年 09 月 26 日
- 5、法定代表人：应书岭

6、营业范围：手机软件、计算机软硬件、电子产品、通讯设备的技术开发、技术服务、技术推广、技术转让；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE 值在 1.5 以上的云计算数据中心除外）；应用软件开发；软件开发；产品设计；体育运动项目经营（高危险性体育项目除外）；文化咨询；体育咨询；公共关系服务；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；承办展览展示活动；体育赛事门票销售代理；从事互联网文化活动。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；从事互联网文化活动以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

北京英雄互娱科技股份有限公司与本公司及本公司前十名股东在产权、业务、资产、债权债务、人员等不存在关联关系，也不存在其他可能或已经造成本公司对其利益倾斜的其他关系。

## （二）交易对手二

1、交易对方名称：天津迪诺投资管理有限公司

2、企业性质：有限责任公司(自然人独资)

3、住所：天津生态城动漫中路 482 号创智大厦 204 室-438

4、成立日期：2015 年 03 月 04 日

5、法定代表人：应书岭

6、营业范围：投资管理、资产管理（金融资产经营管理除外）、投资咨询服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

天津迪诺投资管理有限公司与本公司及本公司前十名股东在产权、业务、资产、债权债务、人员等不存在关联关系，也不存在其他可能或已经造成本公司对其利益倾斜的其他关系。

## （三）交易对手三

1、交易对方名称：天津布武体育文化传播合伙企业（有限合伙）

2、企业性质：有限合伙企业

3、住所：天津生态城国家动漫园文三路 105 号读者新媒体大厦第三层办公室 A 区 311 房间（TG 第 022 号）

4、成立日期：2016年06月15日

5、负责人（执行事务合伙人）：杜娟

6、营业范围：体育赛事策划；组织体育赛事活动。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

天津布武体育文化传播合伙企业（有限合伙）与本公司及本公司前十名股东在产权、业务、资产、债权债务、人员等不存在关联关系，也不存在其他可能或已经造成本公司对其利益倾斜的其他关系。

### 三、交易标的基本情况

1、公司名称：天津英雄体育管理有限公司

2、成立时间：2016年05月12日

3、注册地：天津自贸试验区（空港经济区）保航路1号航空产业支持中心645AH160房间

4、注册资本：1000万人民币

5、法定代表人：苏炜

6、主营业务：组织、策划、管理体育赛事活动；计算机、软件、信息技术的开发、技术咨询、技术服务、技术转让；设计、制作、代理、发布各类广告；计算机网络工程施工；市场营销策划（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

7、公司类型：有限责任公司

8、股东及认缴出资额的具体情况如下：

序号	股东姓名	出资金额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	英雄互娱	435.7	43.57	货币
2	布武体育文化	290	29	货币
3	迪诺投资	274.3	27.43	货币
	合计	1000	100	-

9、主要产品及未来发展方向

英雄体育专注于互联网体育行业。作为体育项目，电子竞技产业是基于游戏内容的包括电子竞技比赛、赛事节目制作、比赛直播等环节的产业链。英雄体育以移动电竞赛事举办及视频内容为切入点，打通互联网体育行业的各种商业模式，

致力于以电竞赛手、电竞观众及游戏玩家为核心，为其提供线上线下联动的完整娱乐体验。

英雄体育目前承办了多项电竞赛事，旗下赛事注册用户已达 4 亿人次，日活跃用户超过 5000 万人次，月活跃用户约为 8000 万人次。英雄体育的赛事在亚洲各大城市均设有常规的巡回赛，覆盖全亚洲大部分移动电竞赛事用户。在赛事的基础上，英雄体育重视落地实体商业，率先搭建赛事场馆，发展基于电竞赛事、电竞战队的运动服饰、鞋类等衍生品的开发及销售。除上述产品外，英雄体育还与美国领先的 VR 周边硬件研发商 Virtuix 达成战略合作，在大中华区独家销售 Virtuix 研发的 Omni VR 跑步机，并为英雄体育投资的 VR 设备研发配套的 VR 游戏内容。

英雄体育将紧紧抓住移动电子竞技赛事产业持续高速增长势头，敏锐把握电子竞技赛事发展契机，积极打造涵盖移动电竞赛事电子竞技比赛、赛事节目制作、比赛直播等环节的生态链，成为亚洲最大的综合性移动电竞赛事运营商。

#### 四、交易协议的主要内容

##### 1、交易的数量及方式

分众创享通过增资的方式以 30,000 万元价格认购英雄体育新增注册资本 213.33 万元中的 100 万元，增资价款中超出新增注册资本 100 万元的部分全额计入英雄体育资本公积。如果在 2016 年 7 月 31 日本次增资实际被认缴的新增注册资本额低于 213.33 万元的，则分众创享的股权比例应按实际被认缴新增注册资本额为基础计算。

##### 2、资金来源

本次交易事项所需要的资金全部来源于自有资金。

##### 3、交易前后英雄体育的股权结构如下：

###### (1) 交易前英雄体育的股权结构为：

序号	股东姓名	出资金额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	英雄互娱	435.7	43.57	货币
2	布武体育文化	290	29	货币
3	迪诺投资	274.3	27.43	货币
	合计	1000	100	-

(2) 交易完成后英雄体育的股权结构为:

序号	股东姓名	出资金额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	英雄互娱	435.7	35.909	货币
2	布武体育文化	290	23.901	货币
3	迪诺投资	274.3	22.607	货币
4	分众创享	100.00	8.242	货币
5	其他投资方	113.33	9.341	-
	合计	1213.33	100	-

#### 4、交易的定价依据

##### (1) 行业成长空间

电竞市场空间大、增速快,移动电竞是未来成长趋势,英雄体育未来成长的空间巨大。从行业规模来看,国内电竞产业规模在2015年已经达到近270亿人民币,其中电竞赛事和相关电竞衍生品的市场容量增长速度高达138%,行业整体处于高速成长期。从用户规模方面来看,电竞产业2015年用户规模超过2.8亿,相比2014年的0.8亿增长250%,呈现爆炸式增长。电竞用户已经成为直播、赛事、游戏等相关业态的支撑用户,按照预测该用户群体的规模还将持续扩大。

##### (2) 团队背景及战略布局

英雄体育团队在电竞及游戏行业均有丰富经验,英雄互娱作为战略股东,也为英雄体育未来在电竞赛事和电竞游戏的联动上打下坚实基础。英雄体育以英雄互娱长期积累的对游戏用户的观察及数据为本,以电竞用户为核心打造其商业模式,引领电竞行业跨业态、从虚拟至线下的发展。

##### (3) 可对比标企业估值

目前,电竞体育行业的整体处于高速成长期,其观众规模及赛事规模已快速接近传统体育行业。随着90后、00后一代体育观众的成长及成熟,电竞体育行业的未来发展空间可比照传统体育行业。

在传统体育行业中,其标志性企业ESPN的价值超过500亿美元,异军突起的乐视体育已估值超过200亿元。电竞体育超高的增长速度已经证明不久之后,将在整个体育行业占据重要的一环。而着眼于此的英雄体育,也拥有着极其广阔的未来发展空间。

综上所述,结合电竞行业成长空间及发展潜力,考虑英雄体育团队拥有的优势资源,同时借鉴类行业估值平均水平,经过双方友好协商,确定交易价格。

## 五、交易的目的和对公司的影响

### 1、交易的目的

此次投资，公司可通过生活圈媒体面对 3 亿主流用户的影响力优势进一步推动体育游戏、电竞体育在国内的发展。同时，英雄体育项目作为公司体育产业发展战略的重要组成部分，也将为公司及公司广告客户提前布局年轻、多样化的 90 后、00 后游戏玩家、电竞玩家市场，领导电竞行业快速地和广告商业模式相接轨。

### 2、存在的风险

#### （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。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；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

对于主流媒体及广告投放商而言，电竞行业由于其针对人群年龄层偏低，尚未被挖掘为主要投放方向，行业整体盈利时点尚不确定。

近年来，电竞行业发展迅猛，按公开数据显示：2010 年，我国电竞市场的规模仅为 44.10 亿元，而到 2015 年则已达到了 269.10 亿元，6 年间增幅达 513.60%。公司将通过生活圈媒体面对 3 亿主流用户的影响力优势进一步为英雄体育推动其电竞体育在国内的发展，同时尽快实现其与传统广告主的对接，以便英雄体育能够领先电竞行业，在进一步扩大电竞赛事影响力的基础上提高赛事的盈利能力。

特此公告。

分众传媒信息技术股份有限公司董事会

2016 年 7 月 29 日