

东方明珠新媒体股份有限公司

关于变更跨平台家庭游戏娱乐募集资金项目的公告

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

东方明珠新媒体股份有限公司（以下简称“公司”、“上市公司”或“东方明珠”）于 2018 年 4 月 19 日召开第八届董事会第三十五次会议，审议通过了《关于变更跨平台家庭游戏娱乐募集资金项目的议案》，同意公司对“跨平台家庭游戏娱乐项目”增加实施主体、调整实施方式及募投项目投资结构。

一、 募集资金情况以及本次变更项目概述

（一） 募集资金基本情况

经中国证券监督管理委员会（以下简称“中国证监会”）《关于核准百视通新媒体股份有限公司向上海文化广播影视集团有限公司等发行股份购买资产并募集配套资金及吸收合并上海东方明珠（集团）股份有限公司的批复》（证监许可【2015】640 号）核准，上海东方明珠新媒体股份有限公司（已更名，下简称：公司）通过定向增发方式，非公开发行人民币普通股（A 股）股票 308,356,457 股，每股发行价格为 32.43 元，募集资金总额为人民币 10,000,000,000.00 元，扣除各项发行费用后的实际募集资金净额为人民币 9,925,000,000.00 元。本次发行募集资金已于 2015 年 5 月 12 日全部到账并存入三个募集资金专用账户。该募集资金已经立信会计师事务所（特殊普通合伙）验证，并出具了信会师报字(2015)第 113951

号验资报告。

为规范公司募集资金的管理和使用，保护投资者的权益，根据中国证监会《上市公司监管指引第 2 号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《上海证券交易所上市公司募集资金管理办法（2013 年修订）》等法律法规的规定，公司（含子公司）与保荐机构及独立财务顾问海通证券股份有限公司（以下简称“海通证券”）公司分别与各存储银行签署三方监管协议，对募集资金建立专户存储制度，严格专户、专账管理。

（二）原项目计划投资和实际投资情况

跨平台家庭游戏娱乐项目实施主体为东方明珠新媒体股份有限公司（以下简称“东方明珠”或“公司”）。根据公司公告的《跨平台家庭游戏娱乐项目可行性分析报告》，项目总投资为 6.12 亿元（以下币种均为人民币），其中募投资金投入 4.73 亿元（版权投入 2.45 亿元，市场推广投入 0.45 亿元，跨终端平台投入 1.58 亿元，管理费用 0.25 亿元）。

截至目前，项目已使用募投资金 0.34 亿元，剩余 4.39 亿元。本次调整后，该项目计划总投资为 6.95 亿元，其中募投资金投入 4.73 亿元，自有资金投入约 2.22 亿元。

二、 变更募集资金投资项目的具体原因

（一）拟增加募投项目实施主体的原因

基于东方明珠战略调整的需要。东方明珠根据市场和产业发展需求，为了提高管理运营效能，在 2018 年 1 月 3 日通过了《关于调整公司组织架构的议案》，对原有事业群设置进行调整归并，设影视互娱、媒体网络、视频购物、文旅消费四个事业群。调整后东方明珠主要负责政策制定、平台搭建、资源统筹等职能，而东方明珠的全资子

公司文化发展作为影视互娱事业群的重要组成部分，承接东方明珠游戏业务管理、运营和技术实施等职能，统一负责包括跨平台家庭游戏娱乐项目在内的所有游戏业务的管理调配。为保持会计处理的一致性和规范性，提高募投资金的使用效率及便于对募投资金的管理，故增加文化发展作为项目实施主体，更加有效地推进项目进展。

保留原有募投主体有利于和国内外知名版权商及开发商对接。东方明珠作为上市公司，多年来已经积累了较高的知名度和美誉度，加上近年来通过成功引进《最终幻想 15》等国际知名 IP，受到了许多国际知名版权商及开发商的认可。因此，保留东方明珠的募投主体资格，有利于平稳延续已有的国际优质 IP 资源合作，同时也便于未来与更多的国内外知名版权商及开发商进行合作对接。为充分发挥各实施主体的业务优势，未来母公司东方明珠将主要负责大型 IP 的获取和资源的统筹支持，文化发展将负责跨平台家庭游戏娱乐项目的具体落地和实施，进而加快项目推动进度，使募投项目尽快产生效益。

（二）调整实施方式、募投项目投资结构的原因

适应行业发展趋势变化的需要。据中国音数协游戏工委发布的《2017 年中国游戏产业报告》，2017 年中国移动游戏市场实际销售收入 1161.2 亿元，份额继续增加，占 57.0%；客户端游戏市场实际销售收入 648.6 亿元，份额减少，占 31.9%；网页游戏市场实际销售收入 156.0 亿元，份额大幅减少，占 7.6%；家庭游戏机游戏市场实际销售收入 13.7 亿元，份额有所增加，占 0.7%。在此背景下，跨平台家庭游戏娱乐项目在实际推进过程中面临着合作孵化游戏团队主要系初创团队开发进度受市场环境影响较大、主机游戏进入中国市场较晚导致用户游戏习惯培养仍待时日等一系列问题。故公司拟参考市场现状进行灵活调整：减少部分对主机游戏和电视游戏的单平台投入，增加对手机和 PC 等多终端游戏版权的获取，以及基于这些终端上进

行跨平台发行和运营的投入，以缓解公司过度依赖主机游戏的现状，分享游戏行业高速增长的收益，进而提升募投资金的使用效率。

适应公司在整个项目中角色转变的需要。随着东方明珠“娱乐+”战略的发布，跨平台家庭游戏娱乐项目进一步成为公司游戏业务贯通不同终端用户，提升用户体验的综合管理平台，通过 IP 引入和改编、研发、技术支持、宣发支持、市场运营等方式，对整个游戏产业链进行深度参与，进而提升公司的行业影响力，增加公司收入水平。因此本次募投资金调整后增加了市场推广、运维的投入，通过提供单机、网游、手游的 IP 引进和运营，进而到达多圈层游戏用户；同时通过打通的游戏、视频、家用平台，直播等多种场景和形式，和用户产生情感联系，进而形成“大 IP”运营优势。可以说，公司通过对重点 IP 在主机、移动终端、PC 端、电视端（包括互联网电视、IPTV、OTT 机顶盒等）的全方面获取，以及实现基于同一 IP 的游戏在不同时间窗口向这些终端上进行跨平台发行和运营，延长游戏生命周期、全面覆盖重度、中度和轻度玩家，不再固步于主机领域，打造丰富、多元的东方明珠泛娱乐游戏产业，以实现在未来 3-5 年内成为中国领先的游戏产业集团之一的目标。

三、 变更项目的具体内容

（一） 拟增加项目实施主体

本次拟将该项目中 30,145 万元募投资金变更实施主体为全资子公司上海东方明珠文化发展有限公司（以下简称“文化发展”），东方明珠对文化发展增资后设立募投资金专户，30,145 万元募投资金全部存放于专户内，文化发展与原实施主体东方明珠共同承担“跨平台家庭游戏娱乐项目”的建设。

（二） 调整募投项目投资结构

原跨平台家庭游戏娱乐项目预计总投资金额为 6.12 亿元，拟使用募集资金投入 4.73 亿元，其余部分由东方明珠通过自筹资金解决。本次调整后，跨平台家庭游戏娱乐项目计划总投资为 6.95 亿元，其中募投资金投入 4.73 亿元，自有资金投入约 2.22 亿元。募投资金调整后，版权投入由 24,500 万元减少至 18,347 万元，市场推广、运维及其他投入由 4,500 万元增加至 20,283 万元，新增研发投入 4,100 万元，产品物料采购 1,427 万元。本次主要侧重于增加对多终端、跨平台游戏运营的投入。

本次调整后跨平台家庭游戏娱乐项目募投资金计划投资情况如下：

单位：万元人民币

跨平台家庭游戏娱乐项目投资内容	总投资	时间进度		
		第一年	第二年	第三年
版权	18,347	147	9,800	8,400
平台网络搭建	3,155	3,155	-	-
推广，运维和其他	20,283	75	5,260	14,948
研发费	4,100	-	3,600	500
产品物料采购	1,427	-	405	1,022
合计	47,312	3,377	19,065	24,870

（三）项目实施的可行性概述

1、多终端用户基础及多终端运营经验积累

东方明珠已发展了 2,600 万 IPTV 用户，具有庞大的用户基础，同时在 OTT 及移动端也拥有自有品牌。东方明珠的游戏业务凭借现有的用户基础及东方明珠全牌照、全渠道运营的整合优势，将逐步覆盖 IPTV、OTT 和移动端，形成游戏+视频联动发展、相辅相成的良好效应。

渠道方面，东方明珠建设了 B2B 庞大的渠道和驻地体系以及多元的 B2C 下游渠道。在运营方面，通过多年在视频、游戏（IPTV、OTT 等终端轻度产品）、教育、娱乐等多方面增值产品的运营，东方明珠

累积了丰富的用户数据和运营经验。在平台建设方面，东方明珠拥有完整的技术研发团队，常年深耕多终端视频服务领域的平台建设。在业务布局方面，东方明珠横跨线上线下，从新媒体到电商，从线上影游联动到线下实体娱乐旅游，构建了丰富的全产业链。上述方面的优势将成为东方明珠发展多终端游戏业务，快速启动并实施该项目的重要基础。

2、东方明珠具备相关资质牌照基础

东方明珠拥有文化部、国家新闻出版广电总局、上海市通信管理局分别颁发的网络文化经营许可证、互联网出版许可证和增值电信业务经营许可证，能够按照政策要求开展覆盖全终端的各类游戏服务，具备从游戏引入到送审，从上下线管理到宣传发行的一体化发行资格，具备一定的牌照运营优势。

3、多终端跨平台游戏存在巨大空间

据中国音数协游戏工委在 2017 年游戏产业年会上发布的《2017 年中国游戏产业报告》显示：2017 年中国游戏市场实际销售收入达到 2036.1 亿元，同比增长 23.0%，三年复合增长率达 21.2%。2017 年中国游戏用户规模达到 5.83 亿人，同比增长 3.1%。游戏行业整体仍有乐观前景。

另一方面，中国音数协游戏工委(GPC)、伽马数据(CNG)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2017 年中国游戏产业报告》数据显示，2017 年 IP 移动游戏市场的实际销售额为 745.60 亿元，同比增长了 36.20%，占整个移动游戏市场规模的 64.20%。在畅销产品数量上，2015 年移动游戏市场头部产品中仅有 41%是有 IP 产品，2016 年 IP 产品占 iOS 畅销长 TOP100 游戏的比例超过 50%，到 2017 年上半年 IP 类产品在畅销 TOP100 的比例已上升至 68%。伽马数据发布的《2017 泛娱乐 IP 游戏价值研究报告》也显示，2016 年泛娱乐产业

总产值为 4155 亿元，2017 年约为 4800 亿元，增速达 15%以上。由于游戏产业增速快、在整个泛娱乐产业中占比高以及用户覆盖广影响力大等特点，游戏 IP 已成为商业价值最高的一种 IP 类型。进入 2018 年，由于互联网技术的不断进步以及游戏用户碎片化时间的触网习惯，游戏精品化时代到来，IP 在游戏行业中的重要性将进一步凸显。

基于游戏整体行业的不断增长和 IP 泛娱乐联动效益日益凸显，在游戏 IP 价格日益高企，宣发成本水涨船高的背景下，东方明珠通过该项目的实施，引入多终端版权实现游戏产品价值的最大化回收，通过对其运营能产生更多的价值回报，形成良好的商业运作模式，缔造跨平台多终端游戏运营新生态。

（四）项目实施的必要性分析

1. 降低对单一游戏类型过度依赖风险的需要

据中国音数协游戏工委发布的《2017 年中国游戏产业报告》，2017 年中国移动游戏市场实际销售收入 1161.2 亿元，占 57.0%；客户端游戏市场实际销售收入 648.6 亿元，占 31.9%；网页游戏市场实际销售收入 156.0 亿元，占 7.6%；家庭游戏机游戏市场实际销售收入 13.7 亿元，占 0.7%。在移动游戏高速增长但集中度日趋提升、主机游戏和电视游戏整体市场还需要时间培育的背景下，本次募投项目拟减少部分对主机游戏和电视游戏的单平台版权投入，增加对包括手机和 PC 等多终端游戏版权的获取和跨平台发行和运营的投入，以及拓展海外业务等差异化路径，可以减少公司过度依赖单一游戏的风险，寻求新的增量空间，进而分享游戏行业高速增长的收益。

2. 适应行业多元化、泛娱乐化拓展趋势的需要

《2017 中国游戏产业报告》显示，中国游戏市场呈现日渐细分和多元化的发展趋势。国内较为知名的游戏企业，大多采取的也都是多元化布局模式。其中，腾讯游戏覆盖客户端游戏、移动游戏、网页

游戏等领域。网易则是以客户端和移动游戏为主。在中国上市游戏企业中，排名处于前三位的完美世界的多元化布局更加全面，几乎覆盖了所有游戏类型。而这类多终端布局的企业也往往更具实力，有更稳定的盈利和抗风险能力。尽管目前游戏用户增速放缓，但国内游戏市场仍保持高速增长，市场销售收入增速远高于用户增速，说明国内企业已经开始摆脱对国内人口红利的过度依赖，为了进一步提升自身在行业内的话语权和影响力，未来国内游戏公司将进一步转向多元化战略深度开拓市场。在整个游戏行业向多元化、泛娱乐化和全球化拓展的背景下，公司通过跨平台、多终端游戏布局，持续挖掘多元化协同业务；以 IP 为核心，通过跨平台运营、多业态联动拓展泛娱乐布局，不断完善公司游戏产业链；并通过整合自身资源，聚集一批优秀的游戏开发团队，不仅能够适当降低采购成本和营销成本，还能够延长游戏的生命周期，并通过各终端运营的协同效应，获取更多的运营收益。

3. 抢占游戏业务制高点的需要

通过实施该项目，东方明珠将对跨平台游戏进行统一运营，通过主机、互联网电视、PC、手机及平板、AR/VR/MR 等多种终端游戏的发行，有效地整合东方明珠用户资源，实现各种类型的游戏业务跨平台运营，并发挥游戏与东方明珠其他业务之间的联动效应。随着新生代对文化娱乐消费需求的崛起，游戏已占据娱乐产业中不可或缺的重要地位。该项目的实施，有助于东方明珠抢占游戏业务制高点，孵化新生态，与合作伙伴共同打造跨平台多终端游戏运营的泛娱乐生态。

（五）项目实施的经济效益分析

本次调整后，跨平台家庭游戏娱乐项目整体投入周期为 3 年，通过对多终端 IP 的积累和对重点 IP 的跨平台运营，最终形成多终端游戏从 IP 引入到研发、渠道、运营的全产业链建立，预计 5 年内累计营收 202,790 万元，净利润 40,543 万元，推进公司泛娱乐用户增长

和市场份额的增加。

按照 5 年盈利预测,经模拟测算,本项目内部收益率为 36%,静态投资回收期约 4 年。

四、新项目的市场前景和风险提示

(一) 政策风险

网络游戏运营除需要取得相关监管部门的许可外,还需要根据不断出台的新政策来调整和完善游戏运营的各项资质、许可和备案等手续。近年来,国内游戏行业相关主管部门进一步收紧了在发行和审核的放行节奏,将普遍影响国内游戏过审和上线的周期。跨平台家庭游戏娱乐项目涉及到较多的海外作品引入和多平台游戏报审,在送审过程中可能会面临审批修改和时间紧迫的问题,造成国内发售日期晚于全球发售日期从而无法实现全球同发,或过审进度晚于预期,影响后续运营推广进度。

为此,东方明珠将依托与相关主管部门良性沟通产业运营经验,设立具备丰富经验的资质团队和高效工作流程作为应对措施,控制风险。

(二) 市场竞争风险

游戏行业竞争激烈,公司需面对行业内众多竞争对手,既包括以腾讯、网易为代表的研运一体化游戏大厂,也包括以游戏开发或游戏发行见长的中小型游戏企业。尽管游戏行业市场容量巨大,并保持较快速增长,但近年来行业资源趋于集中。据网易和腾讯公布的 2017 年年报数据显示,腾讯与网易两家公司无论是在 PC 游戏市场、还是手机游戏市场的市场占有率都超过了 76%。另据 SensorTower 统计的 2017 年 appstore 数据,腾讯、网易是 2017 年中国市场发布应用最多的发行商。2017 年腾讯共计发布新应用 71 款、其中手游产品共计

44 款。2017 年网易公司共计发布新应用 68 款、其中手游产品共计 43 款。对于其他行业竞争者来说，与腾讯、网易两强竞争，需要保证大量高素质新游戏的供应，以及研发线、代理线的业务规模和能力储备。

为此，东方明珠一方面将借助平台和现有资源优势，有效制定实施业务发展规划，在 MR、二次元向、独立游戏等细分领域尝试扩展市场，挖掘更多潜在机会；另一方面增加对主机/电视/手游多终端游戏进行投入，并通过投资手段绑定优质的研发商，以增加高质量游戏储备，进而提升公司抗风险能力。

（三）游戏开发风险

由于各个游戏平台之间操作方式、性能、游戏环境等存在巨大的不同，多终端开发需要协调同一 IP 在不同硬件平台的技术限制条件下的表现形式，尽最大可能保证游戏品质和还原 IP 内部的文化思想。

为此东方明珠将整合线上线下的资源，积极构建围绕东方明珠的上下游产业伙伴关系，做出更好的产品，同时建立公司内部各业务板块以及与合作方的灵活实时沟通和对接机制，持续聚集并高效整合研发技术人才等关键内部及外部资源，从设计到开发到营销紧密配合，迅速响应用户和市场的反馈和需求。

五、独立董事、监事会、保荐机构对变更募集资金投资项目的意见

独立董事认为：公司本次对募集资金投资项目的调整符合中国证券监督管理委员会《上市公司监管指引第 2 号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《上海证券交易所上市公司募集资金管理办法》等相关法律法规的规定。我们同意公司对变更跨平台家庭游戏娱乐募集资金项目调整部分实施内容，并同意将上述议案提交公司 2017

年年度股东大会审议。

监事会认为：公司此次变更部分募集资金投资项目，是基于市场环境变化和公司自身战略方向转移，为整合公司产业资源、提高募集资金使用效率，优化产业结构做出的选择。本次调整不存在损害股东利益的情况，符合中国证监会、上海证券交易所关于上市公司募集资金管理的有关规定，符合公司及全体股东的利益，有利于公司的长远发展。我们同意公司将部分募集资金投资项目进行变更。

保荐机构认为：

（一）上市公司本次调整及变更部分募集资金投资项目等相关议案已经上市公司第八届董事会第三十五次会议和第八届监事会第十七次会议审议通过，同时上市公司全体独立董事发表了同意意见，履行了必要的审议和决策程序。

（二）上市公司本次调整及变更部分募集资金投资项目符合《上海证券交易所股票上市规则》、《上市公司监管指引第2号-上市公司募集资金管理和使用的监管要求》及《上海证券交易所上市公司募集资金管理办法（2013年修订）》等相关规定的要求。保荐机构对上述事项无异议。

（三）上述部分募集资金投资项目调整及变更方案尚须经上市公司股东大会审议通过后方可实施。

六、关于本次变更募投项目提交股东大会审议的相关事宜

公司本次变更募集资金投资项目尚需公司股东大会审议批准。

七、备查文件

1、《关于跨平台家庭游戏娱乐项目增加实施主体及调整实施方式、投资结构的可行性研究报告》；

- 2、公司第八届董事会第三十五次会议决议；
- 3、公司第八届监事会第十七次会议决议；
- 4、独立董事关于公司控股股东及其关联方占用资金、公司对外担保情况的专项说明和第八届董事会第三十五次会议相关议案的独立意见；
- 5、海通证券股份有限公司关于东方明珠新媒体股份有限公司变更部分募集资金投资项目之核查意见。

特此公告。

东方明珠新媒体股份有限公司

2018年4月21日