

巨人网络集团股份有限公司 关于变更部分募集资金用途及实施主体的公告

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

特别提示：

巨人网络集团股份有限公司（以下简称“公司”、“本公司”或“巨人网络”）拟减少募投项目“在线娱乐与电子竞技社区”投资总额，并与“大数据中心与研发平台的建设”合并为“电子竞技与大数据中心的建设”（以下简称“新项目”），新项目的投资总额为 108,052.29 万元，其中募集资金投资金额为 77,867.81 万元（包含前期已投入原募投项目“大数据中心与研发平台的建设”与“在线娱乐与电子竞技社区”的募集资金 32,977.29 万元）；结余的 81,894.71 万元募集资金用于收购深圳旺金金融信息服务有限公司（以下简称“旺金金融”）股权并对其增资的项目。

《关于变更部分募集资金用途及实施主体并开立募集资金监管账户的议案》已经公司第四届董事会第二十四次会议和第四届监事会第十三次会议审议通过，尚需提交公司 2017 年第三次临时股东大会审议批准。

一、 变更募集资金投资项目的概述

（一） 募集资金的基本情况

经中国证券监督管理委员会以证监许可[2016]658 号文《关于核准重庆新世纪游轮股份有限公司重大资产重组及向上海兰麟投资管理有限公司等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》核准，本公司于中国境内非公开发行股票。截至 2016 年 4 月 26 日，本公司通过非公开方式发行 53,191,489 股人民币普通股（A 股）股票，发行价格为每股人民币 94.00 元/股，募集资金总额为人民币 4,999,999,966.00 元，扣除发生的券商承销佣金、保荐费及其他发行费用人民币 89,999,999.00 元后实际净筹得募集资金人民币 4,909,999,967.00 元，募集资金实

际到位时间为 2016 年 4 月 28 日，上述募集资金经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）审验，并出具安永华明(2016)验字第 60617954_B03 号验资报告。扣除该次募集配套资金交易产生的相关的交易税费人民币 2,500,000.00 元后，实际筹得募集资金净额为人民币 4,907,499,967.00 元。

（二）原募集资金管理和使用情况

1. 募集资金管理情况

本公司已根据《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司证券发行管理办法》、《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》、《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所中小板上市公司规范运作指引（2015 年修订）》等法律、法规、规范性文件及《公司章程》的有关规定，结合公司实际情况，制定了《重庆新世纪游轮股份有限公司募集资金管理制度》（以下简称“管理制度”，公司现已更名为“巨人网络集团股份有限公司”），对募集资金实行专户存储制度，对募集资金的存储、使用、审批、变更、监督及使用情况披露等进行了规定。该管理制度经 2015 年 12 月 30 日召开的公司 2015 年第二次临时股东大会审议通过。

2016 年 5 月 23 日，本公司及财务顾问海通证券股份有限公司（以下简称“海通证券”）分别与兴业银行股份有限公司上海市中支行和恒丰银行股份有限公司上海分行签订了《关于重庆新世纪游轮股份有限公司募集资金三方监管协议》（以下简称“三方监管协议”）。三方监管协议与深圳证券交易所三方监管协议范本不存在重大差异，三方监管协议得到了切实履行。

2017 年 4 月 27 日，公司第四届董事会第十九次审议通过了《募集资金监管专户销户的议案》，为提高募集资金的使用效率，加强统一集中管理，减少管理幅度和成本，公司拟注销恒丰银行募集资金监管专户，存放于恒丰银行募集资金专项账户的全部剩余募集资金（包括由此产生的利息收入）全部划转至兴业银行募集资金专项账户。2017 年 5 月 12 日，公司已办理完毕恒丰银行募集资金专户的销户手续。

截至 2017 年 8 月 31 日，募集资金存放专项账户的存款余额如下：

单位：人民币元

募集资金开户银行	账 号	余额
兴业银行股份有限公司 上海市中支行（注 1）	216370100100063902	3,913,452,927.44

注 1：截至 2017 年 8 月 31 日，兴业银行股份有限公司上海市中支行募集资金专用账户（账号为：216370100100063902）关联的七天通知存款子账号（账号为：216370100200064656）的余额为人民币 2,728,933,097.79 元，关联的七天通知存款子账号（账号为：216370100200068732）的余额为人民币 1,123,718,058.62 元，关联的七天通知存款子账号（账号为：216370100200071716）的余额为人民币 60,407,661.45 元。

2. 募集资金使用情况

截至 2017 年 8 月 31 日，公司累计已投入募集资金 112,270.41 万元，各项目具体使用情况如下：

单位：人民币万元

序号	募集资金投资项目	项目投资总额	募集资金投资金额	募集资金累计已投入金额
1	网络游戏的研发、代理与运营发行	295,936.00	221,952.00	68,912.99
2	在线娱乐与电子竞技社区	183,001.60	146,401.28	19,616.05
3	互联网渠道平台的建设	86,322.40	60,425.68	9,023.06
4	网络游戏的海外运营发行平台建设	77,146.40	57,859.80	1,357.06
5	大数据中心与研发平台的建设	49,116.80	13,361.24	13,361.24
合计		691,523.20	500,000.00	112,270.41

(三) 拟变更募集资金投资项目情况

为了提高募集资金使用效率和募集资金投资回报，公司根据募集资金投资项目（以下简称“募投项目”）的实际情况，拟减少募投项目“在线娱乐与电子竞技社区”投资总额，并与“大数据中心与研发平台的建设”合并为“电子竞技与大数据中心的建设”，新项目的投资总额为 108,052.29 万元，其中募集资金投资金额为 77,867.81 万元（包含前期已投入原募投项目“大数据中心与研发平台的建设”与“在线娱乐与电子竞技社区”的募集资金金额 32,977.29 万元）；结余的 81,894.71 万元募集资金用于收购旺金金融股权并对其增资的项目。

公司于 2017 年 9 月 29 日召开第四届董事会第二十四次会议，以 7 票同意、0 票反对、0 票弃权审议通过了《关于变更部分募集资金用途及实施主体并开立

募集资金监管账户的议案》，本次变更事项尚需提交公司股东大会审议。

根据《深圳证券交易所股票上市规则》及《公司章程》等有关规定，本次事项不构成关联交易，亦不构成《上市公司重大资产重组管理办法》规定的重大资产重组。

二、 变更募集资金投资项目的理由

(一) 原募投项目计划和实际投资情况

原募投项目“在线娱乐与电子竞技社区”是以公司旗下一款视频语音通信娱乐软件《嘟嘟语音》为基础，打造集在线娱乐与电子竞技为一体的社区平台。《嘟嘟语音》是巨人网络独立开发的一款真人秀互动娱乐平台，发展前期主要以结合网络游戏的语音通信功能为主要发展方向，并于 2013 年正式发布带有视频娱乐功能的版本，集视频聊天、游戏语音、游戏互通功能于一体，极大地增强了产品的在线娱乐属性，为用户提供了丰富多彩的在线娱乐生活，受到一致好评。公司计划于 2016 年起加大对该平台的投入与支持，同时加入与电子竞技相关的功能，完成在电子竞技市场上的战略布局。该项目的投资主要包括服务器及其他硬件设备、视频带宽成本、软件及无形资产、研发投入、市场推广、主播培养、场地租赁及铺底流动资金等。项目总投资 183,001.60 万元，其中拟使用配套募集资金 146,401.28 万元，截至 2017 年 8 月 31 日，该项目累计已投入募集资金 19,616.05 万元，具体投资计划如下：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
研发投入	39,381.94	21.52%
服务器及其他硬件	28,218.85	15.42%
软件与无形资产成本	1,848.32	1.01%
市场费用	97,942.46	53.52%
场地租赁成本	9,991.89	5.46%
铺底流动资金	5,618.15	3.07%
合计	183,001.60	100.00%

原募投项目“大数据中心与研发平台的建设”系基于公司创立至今十余年积累沉淀的大量游戏注册用户的游戏行为及历史运营数据，利用大数据中心并结合研发平台的建设，将数据模型重新进行分类与梳理，从中提取有效信息加以运营，从而提高公司整体运营效率及产品研发的成功率。该项目投资内容包括人员成本、

服务器及硬件成本、软件及其他无形资产、场地租赁成本。项目总投资 49,116.80 万元，其中拟使用配套募集资金 13,361.24 万元，截至 2017 年 8 月 31 日，该项目累计已投入募集资金 13,316.24 万元，具体投资计划如下：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
人员成本	4,052.14	8.25%
服务器及硬件成本	35,820.88	72.93%
软件及其他无形资产	304.52	0.62%
场地租赁成本	2,342.87	4.77%
流动资金	6,596.39	13.43%
合计	49,116.80	100.00%

公司上述募投项目旨在提高重大资产出售及发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易完成后的整合绩效，增强重组完成后巨人网络的盈利能力和可持续发展能力，公司在重大资产组及配套募集资金议案中未承诺募集资金投资项目的投资效益。募投项目无法单独计算效益，只能在公司整体收益中体现。

（二）减少原募投项目“在线娱乐与电子竞技社区”投资总额和相应募集资金投资金额及合并原募投项目“在线娱乐与电子竞技社区”和“大数据中心与研发平台的建设”为“电子竞技与大数据中心的建设”项目的原因

自 2015 年以来，公司围绕《球球大作战》、《街篮》、《虚荣》等多款产品，从休闲竞技、体育竞技、移动 MOBA 等多维度打造电子竞技版图，积累了超过 3 亿电子竞技用户资源，取得了突出成绩，已成为行业创新者和领先者。公司充分利用庞大用户基础和市场影响力，通过大数据的收集与分析，对既有用户资源进行深度挖掘，增强网络游戏业务与电子竞技业务的相互促进，并以相对较低的成本为公司网络游戏业务带来大量用户资源，在为公司长期发展奠定了基础的同时，提高了公司整体经济效益。

因此，原募投项目“在线娱乐与电子竞技社区”中，市场费用、服务器及其他硬件的服务、场地租赁成本等方面的实际支出及未来安排与原计划存在一定的差异，部分费用实际支出低于预期。经过对电子竞技业务的重新评估，公司拟减少“在线娱乐与电子竞技社区”项目的投资总额。

同时，原募投项目“大数据中心与研发平台的建设”是为公司所有网络游戏项目的用户数据提供数据支持，但考虑到《球球大作战》等电子竞技游戏已聚集超

过 3 亿用户，对大规模用户的数据分析提出了更高的技术要求，且原募投项目“大数据中心与研发平台的建设”与“在线娱乐与电子竞技社区”项目在业务拓展及费用支出等方面交叉较多，因此，公司拟将“在线娱乐与电子竞技社区项目”和“大数据中心与研发平台的建设”项目进行合并，设立新的募投项目“电子竞技与大数据中心的建设”，新项目投资总额为 108,052.29 万元，其中募集资金投资金额为 77,867.81 万元（含前期已投入原募投项目“大数据中心与研发平台的建设”与“在线娱乐与电子竞技社区”的募集资金 32,977.29 万元），项目资金一方面用于电子竞技赛事、游戏直播以及电子竞技社区等带有电子竞技元素业务的发展，另一方面用于大数据中心的建设，为公司所有网络游戏业务提供数据支持。经调整后，结余募集资金 81,894.71 万元。

(三) 变更结余募集资金 81,894.71 万元用于收购旺金金融股权并对其增资的原因

1. 政策环境方面

2016 年 7 月，国务院发布了《“十三五”国家科技创新规划》，明确提出科技与金融结合更加紧密，完善科技与金融结合机制，发挥金融创新对创新创业的重要助推作用，开发符合创新需求的金融产品和服务，形成各类金融工具协同融合的科技金融生态；探索和规范发展服务创新的互联网金融科技，推进各具特色的科技金融专营机构和服务中心建设，集聚科技资源和金融资源，打造区域科技金融服务品牌。

2015 年 7 月，中国人民银行等十部门发布《关于促进互联网金融健康发展的指导意见》（以下简称“《指导意见》”）。《指导意见》按照“鼓励创新、防范风险、趋利避害、健康发展”的总体要求，提出了一系列鼓励创新、支持互联网金融稳步发展的政策措施，积极鼓励互联网金融平台、产品和服务创新，鼓励从业机构相互合作，拓宽从业机构融资渠道，坚持简政放权和落实、完善财税政策，推动信用基础设施建设和配套服务体系建设。《指导意见》按照“依法监管、适度监管、分类监管、协同监管、创新监管”的原则，确立了互联网支付、网络借贷、股权众筹融资、互联网基金销售、互联网保险、互联网信托和互联网消费金融等互联网金融主要业态的监管职责分工，落实了监管责任，明确了业务边界。随着《网络借贷信息中介机构业务活动管理暂行办法》、《网络借贷信息中介机构备案

管理登记指引》、《网络借贷资金存管业务指引》等规范性文件的相继发布，行业走向规范发展的道路。

国家产业政策的全方位支持及监管法规的规范要求，为金融科技的有序发展提供了有力保障。

2. 网络借贷行业发展迅猛

2015 年以来，网络借贷行业快速发展，且逐渐回归普惠金融的本质，得到市场的认可，前景较好。截至 2017 年 8 月底，网络借贷的活跃投资人数、活跃借款人数分别为 447.12 万人、450.83 万人，这是网络借贷行业发展十年以来，借款人数首次超过投资人数，活跃投资人数环比上升了 3.21%、活跃借款人数环比上升了 11.83%。自 2017 年以来，借款人数在前 8 个月中有 5 个月保持了 10% 以上的高速增长，并连续第 6 个月保持正向增长。而汽车金融是网络借贷行业中一个潜在市场规模极大的细分领域，因车辆抵押贷款小额分散、有抵押物，汽车金融具有业务模式最成熟、资产风险最低、合规性最强的特点。

3. 金融科技支持实体经济、服务普惠金融

旺金金融的金融科技解决方案现阶段主要服务于车辆抵押贷款市场，目标服务客群为全国的中小微企业主和个体工商户。旺金金融成立 5 年来，业务范围覆盖全国 20 多个省份、200 多个城市，累计服务借款客户超过 30 万人次，累计撮合交易金额 428 亿元。

“金融科技+互联网”的融合提高了传统车辆抵押贷款领域的运营效率，有效缓解了中小微企业主的流动性压力，并以更高的效率和更低的借款成本积极扶持实体经济的发展，符合国家对“金融要脱虚向实、互联网金融要小微分散”的要求，通过科技金融手段更好地服务实体经济，践行普惠金融。

4. 公司以互联网金融科技为发展方向

公司是一家综合性互联网企业，拥有三大核心业务：互联网娱乐、互联网金融科技与互联网医疗。目前公司已组建互联网金融科技的专业团队，积极寻找合适的优质标的，并甄选战略合作伙伴进行长期深入的合作，探索相关领域的发展机会，实现公司发展战略的快速落地，使公司成为领先的综合性互联网增值服务商。本次投资为公司在互联网金融科技领域的进一步深化布局，符合公司发展战略。

5. 提高募集资金使用效率

根据旺金金融创始人股东作出的业绩承诺：旺金金融按照中国会计准则经审计并扣除非经常性损益后，2017 年归属于母公司股东的净利润不低于人民币 2.3 亿元，2018 年归属于母公司股东的净利润不低于人民币 4.5 亿元。该项目投资效益较好，本次变更募集资金用途可进一步提高募集资金使用效率，为公司增加新的利润增长点，且有利于公司发展战略的快速落地，符合公司及全体股东的利益。

三、 募投项目情况说明

(一) 电子竞技与大数据中心的建设

1. 项目基本情况和投资计划

1) 新项目的的基本情况

作为最早布局移动电子竞技领域的公司之一，2015 年公司率先以 MOBA 类手游《虚荣》开始了移动电子竞技布局，随后，《球球大作战》的成功树立了人们对休闲竞技手游的全新认知，所倡导的“休闲竞技”概念得到同行业的认可与追随。2016 年 11 月，公司推出了体育竞技手游《街篮》，持续 3 个月占据 App Store 体育游戏免费排行榜榜首。上述移动电子竞技游戏的成功奠定了公司在移动电子竞技领域的领先地位。公司将持续推动竞技类游戏的电子竞技化，主要围绕电子竞技赛事、游戏直播以及电子竞技社区展开，成功的电子竞技游戏将推动电子竞技赛事和电子竞技直播的发展，并且能够进一步将用户沉淀到电子竞技社区，为公司的长期发展奠定基础。

新项目将会继续通过技术手段对公司旗下所有产品各渠道所收集到的用户行为数据加以工具化的挖掘与分析，以数据为中心充分了解用户行为习惯、市场需求及发展导向。基于数据挖掘与分析的结果让公司每个团队可以进一步满足用户需求，为互联网用户提供更多优秀的产品和服务。考虑到近两年公司移动电子竞技类产品迅速积累了超过 3 亿的电竞用户，并且该类用户还在保持高速增长，公司对移动端电竞用户的游戏行为及历史运营数据分析提出了更高的技术要求，因此电子竞技类数据分析需要更多的投入，以对用户行为进行精细化分析，并以此指导公司的运营。

a) 电子竞技赛事

2016 年，公司通过推出首款休闲竞技手游《球球大作战》，开创了全新的

休闲竞技比赛模式，独家首创了 30 人同台竞技的直转播流程及技术解决方案，成功举办了《球球大作战》线上公开赛、“塔坦杯”精英挑战赛、职业联赛（BPL），以及移动电子竞技全球首个万人级赛事——《球球大作战》全球总决赛暨年终盛典（BGF），赛事累计观看人次超过 3 亿。

b) 游戏直播

在游戏直播业务上，公司将通过在线娱乐平台为用户提供优质的娱乐体验及游戏的直转播服务。公司目前已拥有了多项自主研发技术，如：语音引擎、视频引擎、客户端视频传输模块及服务器视频分发模块等。围绕公司旗下的在线娱乐产品《嘟嘟语音》，加入电子竞技赛事直转播的功能，可作为连接直播、赛事、社区的通道，使各项业务相互促进、互补发展，最大限度地为用户带来全新的娱乐体验。同时，公司可直接利用自有的直播平台进行推广活动，直播平台整合推广相比于传统的品牌推广渠道，拥有更强的互动能力，也为公司的其他产品提供更有效的推广方式。

c) 电子竞技社区

优良的电子竞技游戏产品直接推动电子竞技社区的形成，目前公司计划打造一款集在线娱乐与电子竞技为一体的社区平台，以沉淀用户、增强用户粘性，并进一步提高用户价值。电子竞技社区为电子竞技用户提供方便快捷的交流互动方式，将原有的以个人电脑为基础的产品形态转变为以移动端为主的产品表现形式，让用户可以随时随地与其他玩家进行互动与交流。公司在游戏社区领域有多年的经验积累，而网络游戏的核心本质在于互动，电子竞技社区正是为用户提供多维度互动的有效手段。同时，公司在多年的成长过程中累计了大量的媒体及市场推广资源，为本项目的实施奠定了稳定良好的基础，经过大数据的分析能够使社区平台以最高效的形式覆盖到互联网中的目标用户群。

d) 大数据分析

公司目前已发展成为集客户端网络游戏、移动端网络游戏和互联网产品为一体的综合网络游戏研发及运营商，在原有的客户端网络游戏的数据基础之上，通过近两年的移动端网络游戏和互联网产品的发展，公司进一步积累了大量的移动互联网游戏及产品数据，基于前述数据，公司所设立的大数据中心拥有了更多维度的用户行为数据及历史运营数据。大数据中心将进一步提升数据分析能力，并

对数据模型重新进行分类与梳理，从中提取有效信息加以分析和运用，一方面为现有产品提供更精细化的运营和商业活动，以提高公司整体运营效率，另一方面将为公司提供新产品研发过程中的用户数据支持，进一步提高新业务及新产品的成功率。

2) 新项目的投资概算

项目投资总额为 108,052.29 万元，其中募集资金投资金额为 77,867.81 万元（包含前期已投入原募投项目“大数据中心与研发平台的建设”与“在线娱乐与电子竞技社区”的募集资金额 32,977.29 万元），该项目的投资主要包括研发投入、市场费用、服务器及硬件成本、场地租赁成本等。

单位：人民币万元

投资内容	投资金额	占总投资比例
研发投入	48,628.43	45.00%
市场费用	22,303.15	20.64%
服务器及其他硬件	21,782.73	20.16%
场地租赁成本	1,653.13	1.53%
软件与无形资产成本	1,470.30	1.36%
铺底流动资金	12,214.54	11.30%
合计	108,052.29	100.00%

2. 项目可行性分析

1) 国家政策支持

2016 年 4 月 15 日，国家发展和改革委员会发布《关于印发促进消费带动转型升级行动方案的通知》，明确指出“在做好知识产权保护和青少年引导的前提下，以企业为主体，举办全国性或国际性电子竞技游戏游艺赛事活动。”2016 年 7 月 13 日，国家体育总局发布的《体育产业发展“十三五”规划》，指出“以冰雪、山地户外、水上、汽摩、航空、电竞等运动项目为重点，引导具有消费引领性的健身休闲项目发展。”2016 年 9 月 6 日，教育部公布《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录》，该名录增补了 13 个专业，其中包括“电子竞技运动与管理”，该专业属于“体育类”，有资质的学校可以从 2017 年开始正式招生。

中国电子竞技娱乐大赛（CEST）在此背景下应运而生，该赛事是国内唯一

由文化部备案指导的电子竞技赛事，是一个属于国家级的电子竞技赛事，也是一个面向全国游戏爱好者的电子竞技赛事。2017 年上半年，《球球大作战》已经成功举办线上公开赛、职业联赛（春季赛）、塔坦杯精英挑战赛等赛事，并作为首个入选中国电子竞技娱乐大赛的移动电子竞技赛事项目，《球球大作战》校园挑战赛已将赛事下沉至全国 10 多个主要城市，覆盖上百所高校，打破线上游戏与线下社交的壁垒，获得主办方的高度认可。

2) 电子竞技已成为游戏行业中最具潜力的细分领域

根据中国音数协游戏工委、伽马数据发布的《2016 中国电子竞技产业报告》，2016 年电子竞技游戏市场规模获得持续增长，电子竞技在游戏市场占有率进一步增加，根据伽马数据的测算，2016 年中国电子竞技游戏的市场规模达到了 504 亿元，上涨 34.7%，其中移动电子竞技收入 171 亿元增幅达到 187%，超过 2016 年中国游戏市场实际销售收入增长率 8 倍，成为最具潜力的细分领域。其中客户端电子竞技游戏保持稳定，《英雄联盟》、《DOTA2》等老牌产品营收小幅增加，而移动电子竞技游戏表现强劲，成为整体电子竞技游戏市场增长的主要驱动力。

我国拥有全世界最大、增速最快的电子竞技爱好者和电子竞技观众群体。近年来《王者荣耀》、《DOTA2》等 MOBA 游戏的兴起将电子竞技行业带入快速成长期，而《球球大作战》的成功树立了人们对休闲竞技手游的全新认知，所倡导的“休闲竞技”概念得到同行业的认可与追随。公司通过将在线互动娱乐与电子竞技相结合的方式，垂直化地为电子竞技爱好者及电子竞技观众提供更加有针对性的服务，以创造新的利润增长点。

3) 新项目有助于持续沉淀用户资源，与游戏主业相互促进

经过近两年的发展，公司已经拥有超过 3 亿的电子竞技用户，极大程度提升了公司电子竞技游戏的价值。但随着目前手游行业单一产品的生命周期越来越短，如何保留用户成为所有游戏厂商的核心问题。在线娱乐平台与网络游戏息息相关，其大量优质的付费用户也是网络游戏的潜在用户，具有高转换价值。目前，围绕《球球大作战》等电子竞技产品的赛事与直播，公司打造了电子竞技赛事，并为用户提供了直播赛事的服务。而经过多年的积累，公司独立开发的《嘟嘟语音》已具备成熟的电子竞技赛事直播技术，因此，公司计划将自研的《嘟嘟语音》

与电子竞技业务进一步融合，结合电子竞技社区平台建设为用户提供多维度互动，作为连接直播、赛事、社区的通道，使各项业务相互促进、互补发展，最大限度地给用户带来良好的娱乐体验，并能够使用户沉淀在公司的各类互联平台内，以提高公司的整体经济效益。

4) 可能面临的风险及应对措施

a) 游戏产品的生命周期成为最大挑战

游戏本身具有生命周期，《2016 中国电子竞技产业报告》显示移动电子竞技平均黄金生命期只有 16 个月，缺乏稳定的热度产品成为了移动电子竞技的硬伤，同时也给赛事构建带来了挑战。

b) 市场竞争日益加剧

随着电子竞技产业的快速发展，行业竞争日趋激烈，具备电子竞技属性的移动游戏大量增加，同质化现象日益严重。如果公司不能及时响应市场变化，快速组织并调动资源持续不断地进行新游戏和新技术的研发，或公司对市场需求的理解出现偏差，新游戏和新技术与市场需求不符，将导致公司失去竞争优势，行业地位、市场份额可能下降，对未来业绩的持续增长可能会产生不利影响。

c) 核心人才流失的风险

游戏公司最主要的资源是核心管理人员和核心技术人员。公司的研发团队在游戏行业从业多年，具有较强的产品开发和运营能力，拥有丰富的市场开拓、客户服务、运营维护经验和稳定的渠道资源。保持较为稳定的优秀核心人员团队，是公司取得成功的关键因素之一。若公司的发展和人才政策无法持续吸引和保留发展所需的管理及技术人才，将对公司经营造成不利影响。

d) 应对措施

对于上述风险，公司将坚持加大研发力度并提高数据分析和服务能力，坚持聚焦精品战略，打造精品游戏大作，在不断深耕游戏领域的同时，通过拓展公司产业链以寻找新的市场热点和契机；公司始终高度重视专业人才的培养和挖掘，并通过长期的沟通协作，为员工搭建了文化创意、技术创新的良性互动平台，并制定了富有竞争力的薪酬福利体系，为公司的持续发展提供了强有力的人才保障；公司将根据自身既定的战略，不断提升现有管理团队素质，适时引进外部高端人才，积极应对规模扩张带来的挑战；同时，公司将随时关注行业主管部门的政策

变化以及市场热点的转变，在严格执行相关法律法规的同时，把握市场热点，增强公司的持续盈利能力。

3. 项目经济效益分析

新募投项目无法单独计算效益，只能在公司整体收益中体现。

(二) 收购旺金金融股权并对其增资的项目

1. 项目基本情况和投资计划

上海巨加网络科技有限公司（以下简称“巨加网络”）拟以人民币 51,894.71 万元受让旺金金融 30.5263% 股权，并以人民币 30,000.00 万对旺金金融进行增资。交易完成后，巨加网络将合计持有旺金金融 40% 股权。同时，旺金金融股东吴显勇、李志刚、珠海横琴旺鑫投资合伙企业（有限合伙）及珠海横琴汇金源投资合伙企业（有限合伙）将其持有的旺金金融 11% 股权的表决权委托给巨加网络行使，届时巨加网络将合计享有旺金金融 51% 的有效表决权，籍此旺金金融成为公司的控股孙公司。

2017 年 9 月 29 日，公司召开第四届董事会第二十四次会议，会议以 7 票同意、0 票否决、0 票弃权通过了《关于孙公司对外投资深圳旺金金融信息服务有限公司的议案》。同日，巨加网络在上海市松江区签署了《股权转让协议》、《投资协议》等文件。

项目基本情况请见公司同日披露的《关于孙公司对外投资深圳旺金金融信息服务有限公司的公告》。

该项目的实施主体为巨加网络。公司拟使用募集资金以增资形式通过全资子公司上海巨人网络注入巨加网络，以支付本次交易中的股权转让对价和增资款共计人民币 81,894.71 万元，根据相关规定，上海巨人网络和巨加网络需要开立募集资金监管账户，公司拟在兴业银行开立上海巨人网络和巨加网络的募集资金账户，并在规定的时间内与保荐机构及开户银行签订监管协议。若《关于变更部分募集资金用途及实施主体并开立募集资金监管账户的议案》未经股东大会审议通过，则巨加网络通过自有资金完成本次交易，无需开立募集资金监管账户，亦无需与保荐机构及开户银行签订监管协议。

2. 项目可行性分析

1) 国家相关政策分析

2016年7月，国务院发布了《“十三五”国家科技创新规划》，明确提出科技与金融结合更加紧密，完善科技与金融结合机制，发挥金融创新对创新创业的重要助推作用，开发符合创新需求的金融产品和服务，形成各类金融工具协同融合的科技金融生态；探索和规范发展服务创新的互联网金融科技，推进各具特色的科技金融专营机构和服务中心建设，集聚科技资源和金融资源，打造区域科技金融服务品牌。

2015年7月，中国人民银行等十部门发布《关于促进互联网金融健康发展的指导意见》（以下简称“《指导意见》”）。《指导意见》按照“鼓励创新、防范风险、趋利避害、健康发展”的总体要求，提出了一系列鼓励创新、支持互联网金融稳步发展的政策措施，积极鼓励互联网金融平台、产品和服务创新，鼓励从业机构相互合作，拓宽从业机构融资渠道，坚持简政放权和落实、完善财税政策，推动信用基础设施建设和配套服务体系建设。《指导意见》按照“依法监管、适度监管、分类监管、协同监管、创新监管”的原则，确立了互联网支付、网络借贷、股权众筹融资、互联网基金销售、互联网保险、互联网信托和互联网消费金融等互联网金融主要业态的监管职责分工，落实了监管责任，明确了业务边界。随着《网络借贷信息中介机构业务活动管理暂行办法》、《网络借贷信息中介机构备案管理登记指引》、《网络借贷资金存管业务指引》等规范性文件的相继发布，行业走向规范发展的道路。

国家产业政策的全方位支持及监管法规的规范要求，为金融科技的有序发展提供了有力保障。

2) 市场分析

2016年被称为金融科技元年，这一年我国金融业转型更为深入，无论是在规范化发展，还是在技术、体制创新等方面，都取得了长足的进步。而随着大数据、云计算、人工智能、区块链等一系列技术创新，全面应用于支付清算、借贷融资、财富管理、零售银行、保险、交易结算等诸多金融领域，科技对于金融的促进不再局限于渠道等浅层次，而是开启了真正的金融+科技的深层次融合。

作为金融科技运用的重要运用场景，由金融科技驱动的网络借贷行业在2016年获得了新的发展动能。对于金融科技相关技术的深度应用带来了优于传统金融机构风控模式的大数据风控审核能力，提升了网络借贷行业的整体风控水

平,使得更多的信贷需求可以通过网络形成并完成服务。根据第三方机构网贷之家联合盈灿咨询发布《2016年中国网络借贷行业年报(完整版)》,2016年全年网贷行业成交量达到了20,638.72亿元,相比2015年全年网贷成交量(9,823亿元)增长了110%;随着成交量稳步上升,网贷行业贷款余额也同步走高,截至2016年底,网贷行业总体贷款余额已经达到了8,162.24亿元,同比2015年同期上升了100.99%;预计2017年全年网贷成交量约为3.2万亿元,贷款余额或达到1.3万亿元。展望未来,网络借贷行业将继续践行普惠金融的理念,回归金融的本质,向传统金融无法渗透的用户提供方便快捷的金融服务,市场前景较好。

3) 并购前景分析

旺金金融是一家集移动化、数据化、自动化、智能化、开放平台为一体的科技金融企业,依托于大数据风控、智能评分的运用及模型开发能力和数据分析能力,为市场提供创新的金融技术解决方案,旗下投哪网(www.touna.cn)为有资金需求的借款者和有闲散资金的投资者提供安全、便捷的网络借贷信息中介服务。

旺金金融拥有成熟的大数据分析技术和成熟的风控体系,为公司拓展相关领域的业务奠定了良好的基础,且依托该等金融技术解决方案能很好地满足支持实体经济日益增长的普惠金融需求。同时,本次投资是公司在互联网金融科技领域的进一步深化布局,符合公司发展战略。

4) 响应国家号召,支持实体经济、普惠金融

中小微企业数量庞大,对我国经济发展贡献巨大,是经济活动中最具活力和创新力的群体,对实体经济发展有着积极地推动作用。然而由于我国金融供给不足,大量中小微企业面临“融资难、融资贵、融资慢”的难题,严重制约了中小微企业的发展。我国中小微企业约占全国企业总数的90%以上,中小微企业是经济活动中最具活力的群体,其对扩大经营、长远发展的融资需求也最为迫切,互联网金融机构作为传统金融机构的有益补充,恰恰能够帮助中小微企业解决融资难题。

旺金的金融技术解决方案现阶段主要服务于车辆抵押贷款市场,目标服务客群为全国各地的中小微企业主和个体工商户。车抵贷属于业务模式比较成熟的抵押贷款形态,传统的车辆抵押贷款需求多由地方性小额贷款公司、典当行等机构在线下解决,效率低、成本高、标准化程度低。旺金金融在不断科技创新的基础

上，坚持“小额、分散、抵押、直营”的原则，利用互联网化的经营手段、线下到线上的 O2O 运营模式、全国性门店布局及标准化业务操作，大大提高了传统车抵贷业务效率、极大降低借款人的资金成本和时间成本。

根据旺金金融对借款客户的背景调查，来自中小微企业的借款客户超过全部借款客户的 90%，其中包括：以汽车维修美容、洗衣店、理发店为代表的居民服务业企业，以居民区小超市、水果店、奶茶铺为代表的批发零售业企业，以五金建材、装饰装修为代表的建筑业等其他中小微企业。从借款用途上来看，用于资金周转的借款笔数占比高达 98.45%，相应的借款金额占比为 98.49%。因此，旺金金融切实满足了中小微企业主在业务发展中的流动性需求，真正利用金融科技的手段，实践了金融服务实体经济、普惠大众的理念。

3. 项目经济效益分析

根据旺金金融创始人股东作出的业绩承诺：旺金金融按照中国会计准则经审计并扣除非经常性损益后，2017 年归属于母公司股东的净利润不低于人民币 2.3 亿元，2018 年归属于母公司股东的净利润不低于人民币 4.5 亿元。该项目投资效益较好，本次变更募集资金用途可进一步提高募集资金使用效率，为公司增加新的利润增长点，且有利于公司发展战略的快速落地，符合公司及全体股东的利益。

四、 独立董事、监事会、财务顾问对变更募投项目的意见

1. 独立董事意见

公司独立董事查阅了相关资料，并发表了如下意见：经审核，我们认为公司本次募集资金投资项目变更是着眼于公司整体发展和战略布局而做出的谨慎决定。合并原募投项目“在线娱乐与电子竞技社区”和“大数据中心与研发平台的建设”为新募投项目“电子竞技与大数据中心的建设”有利于提高公司整体运营效率；对旺金金融的股权收购及增资项目，有利于加速公司互联网金融科技发展战略的快速落地，且具有较好的经济效益。因此变更方案符合公司发展要求，有利于提高募集资金使用效率，不存在损害股东利益的情况，变更内容及程序符合《深圳证券交易所中小企业板上市公司规范运作指引》等相关规定。因此，我们一致同意本次变更募集资金用途及实施主体事项。

2. 监事会意见

监事会于2017年9月29日在公司召开的第四届监事会第十三次会议审议结果通过了《关于变更部分募集资金用途及实施主体的议案》并发表了如下意见：经审核，我们认为本次募集资金投资项目的变更有利于提高募集资金使用效率，符合公司发展战略的需要，符合全体股东的利益，内容及程序符合《深圳证券交易所中小企业板上市公司规范运作指引》等相关法规的规定，不存在损害股东利益的情况。因此，我们一致同意本次《关于变更募集资金用途及实施主体的议案》。

3. 财务顾问意见

独立财务顾问认为，本次变更事宜已经上市公司董事会、监事会审议通过，并由独立董事发表了明确同意的独立意见，尚需提交公司股东大会审议。本次变更履行了必要的审批程序，符合《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》以及《深圳证券交易所中小企业板上市公司规范运作指引（2015年修订）》的要求。本独立财务顾问对本次募集资金投资项目变更事项无异议。

五、 备查文件

1. 公司第四届董事会第二十四次会议决议；
2. 独立董事对公司第四届董事会第二十四次会议相关事项的独立意见；
3. 公司第四届监事会第十三次会议决议；
4. 海通证券股份有限公司关于巨人网络集团股份有限公司变更部分募集资金用途的核查意见。

特此公告。

巨人网络集团股份有限公司

董 事 会

2017年9月30日