

天舟文化股份有限公司

关于2020年度募集资金存放与使用情况的专项报告

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。

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》及深圳证券交易所《创业板上市公司规范运作指引》（2020年修订）及相关格式指引的规定，公司董事会编制了2020年度募集资金存放与使用情况专项报告，具体如下：

一、募集资金基本情况

（一）实际募集资金金额、资金到位情况

2016年7月18日，经中国证券监督管理委员会《关于核准天舟文化股份有限公司向袁雄贵等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》（证监许可[2016]1585号）核准，公司向宝盈基金管理有限公司、北信瑞丰基金管理有限公司、财通基金管理有限公司、安信基金管理有限责任公司4名投资者非公开发行6,998.1814万股，每股面值人民币1元，每股作价16.34元/股，共募集配套资金总额为人民币114,350.2841万元，扣除与发行有关费用人民币3,826.6529万元，实际募资资金净额为人民币110,523.6312万元。截至2016年9月5日，上述发行募集的资金已全部到位，经天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）验证，并出具天职业字[2016]14836号验资报告。

（二）募集资金以前年度使用金额

公司以前年度累计使用募集资金 1,153,384,584.50 元，其中：为支付游爱网络并购项目现金对价使用募集资金 538,902,846.64 元；为支付游爱网络并购项目中介费用及交易税费使用募集资金 38,266,528.78 元；自运营及发行平台建设项目使用募集资金 92,549,179.77 元；支付新移动网络游戏产品研发项目 5,512,707.89 元；支付变更后项目“收购四九游 25% 的股权”179,938,577.71 元；永久性补充流动资金使用募集资金 298,214,743.71 元。

募集资金专户以前年度共取得利息收入 14,353,587.24 元，支付银行手续费及账户管理费 20,064.45 元，募集资金账户销户收回现金 874,143.31 元。

截至 2019 年 12 月 31 日，2016 年非公开发行股票募集资金专用账户余额为 3,577,635.74 元。

（三）2020 年度募集资金使用及结余情况

2020 年度未使用募集资金。

2020 年度，募集资金专户取得利息收入 61,693.62 元，支付银行手续费及账户管理费 350.00 元。

截至 2020 年 12 月 31 日，2016 年非公开发行股票募集资金余额 3,638,979.36 元。

二、募集资金管理情况

（一）募集资金的管理情况

为了规范募集资金的管理和运用，提高募集资金使用效率，维护全体股东的合法利益，本公司按照《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》（2020 年修订）等有关法律、法规和规范性文件的规定，结

合本公司实际情况制订了《天舟文化股份有限公司募集资金管理办法》。根据上述管理办法的规定，本公司对募集资金实行专户存储，在银行设立募集资金专户，本公司及承销机构国金证券股份有限公司与募集资金专户所在银行中国建设银行股份有限公司签订了《募集资金专户存储三方监管协议》明确了各方的权利和义务，本公司与国金证券股份有限公司、上海浦东发展银行股份有限公司广州花都支行、广州游爱兄弟信息技术有限公司签订了《募集资金专户存储四方监管协议》，监管协议与深圳证券交易所监管协议范本不存在重大差异，监管协议履行正常。

（二）募集资金专户存储情况

截至 2020 年 12 月 31 日，2016 年非公开发行股票募集资金具体存放情况如下：

金额单位：人民币元

| 开户银行 | 银行账号 | 账户类别 | 存储余额 | 备注 |
|----------------------|----------------------|--------|--------------|----|
| 上海浦东发展银行股份有限公司广州花都支行 | 82270078801400000121 | 募集资金专户 | 3,638,979.36 | |
| 合 计 | | | 3,638,979.36 | |

三、本年度募集资金的实际使用情况

本公司 2020 年度募集资金实际使用情况对照表详见本报告附件“募集资金使用情况对照表”。

四、变更募集资金投资项目的资金使用情况

本公司2020年度未发生变更募集资金投资项目的资金使用情况。

五、募集资金使用及披露中存在的问题

本公司已按《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》（2015年修订）及相关公告格式的相关规定及时、真实、准确、完整地披露了

本公司募集资金的存放及实际使用情况，不存在募集资金管理违规的情况。本公司对募集资金的投向和进展情况均如实履行了披露义务。

六、两次以上融资且当年存在募集资金运用情况

本公司 2020 年度不存在两次以上融资且当年存在募集资金运用的情况。

天舟文化股份有限公司董事会

二〇二一年四月十六日

附件：2016年非公开发行募集资金2020年度使用情况对照表

2016年非公开发行募集资金2020年度使用情况对照表

编制单位：天舟文化股份有限公司

2020年度

单位：人民币
万元

| 募集资金总额 | | | | 114,350.28 | | 本年度投入募集资金总额 | | | | | |
|-----------------------|----------------|------------|------------|------------|---------------|----------------------|---------------|-----------|---------------|------------|---------------|
| 变更用途的募集资金总额 | | | | 17,993.86 | | 已累计投入募集资金总额 | | | | 115,338.46 | |
| 变更用途的募集资金总额比例 | | | | 15.74% | | | | | | | |
| 承诺投资项目和超募资金投向 | 是否已变更项目(含部分变更) | 募集资金承诺投资总额 | 调整后投资总额(1) | 本年度投入金额 | 截止年末累计投入金额(2) | 截止年末投入进度(3)= (2)/(1) | 项目达到预定可使用状态日期 | 本年度实现的效益 | 截止报告期末累计实现的效益 | 是否达到预计效益 | 项目可行性是否发生重大变化 |
| 承诺投资项目 | | | | | | | | | | | |
| 1.游爱网络并购项目现金对价项目 | 否 | 53,890.28 | 53,890.28 | | 53,890.29 | 100.00% | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 否 |
| 2.游爱网络并购项目中介费用及交易税费项目 | 否 | 3,826.65 | 3,826.65 | | 3,826.65 | 100.00% | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 否 |
| 3.游爱网络投资项目 | 新移动网络游戏产品研发项目 | 是 | 13,500.00 | 550.00 | 551.27 | 100.23% | 已部分变更 | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 是 |
| | 自运营及发行平台建设 | 否 | 9,450.00 | 9,450.00 | 9,254.92 | 97.94% | 不适用 | -1,244.51 | -4,563.78 | 不适用 | 否 |
| | AR、VR互动游戏及应用项目 | 是 | 4,050.00 | | | | 已终止并变更用途 | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 是 |

| | | | | | | | | | | | |
|------------------|--|------------|------------|--|------------|---------|-----|-----------|-----------|-----|---|
| 4.永久性补充流动资金 | 否 | 29,633.35 | 29,633.35 | | 29,821.47 | 100.63% | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 否 |
| 承诺投资项目小计 | | 114,350.28 | 97,350.28 | | 97,344.60 | 99.99% | | -1,244.51 | -4,563.78 | | |
| 超募资金投向 | | | | | | | | | | | |
| 变更募投项目资金投向 | | | | | | | | | | | |
| 收购广州四九游25%股权 | 否 | | 17,993.86 | | 17,993.86 | 100.00% | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 不适用 | 否 |
| 变更募投项目投向小计 | | | 17,993.86 | | 17,993.86 | 100.00% | | | | | |
| 合计 | | 114,350.28 | 115,344.14 | | 115,338.46 | 100.00% | | -1,244.51 | -4,563.78 | | |
| 未达到计划进度原因（分具体项目） | <p>1.新移动网络游戏产品研发项目：新移动网络游戏产品研发项目重点是结合各 IP 资源研发出具有不同题材的游戏。考虑到移动网络游戏行业竞争日益加剧，行业的发展趋势变化多样，游戏产品品质要求及游戏行业制作成本不断提高，在目前的市场环境下，该项目难以及时为上市公司带来业绩贡献。为提高募集资金使用效率，本项目不再使用募集资金继续投入。已于 2018 年 5 月 11 日召开 2018 年第二次临时股东大会审议通过了《关于变更部分募集资金用途暨收购资产的议案》，将本项目尚未使用的募集资金用途变更为收购四九游 25% 股权，截至报告期末已按变更用途支付。</p> <p>2.AR、VR 互动游戏及应用项目：公司针对新技术、新游戏产品的研发、推广及应用，结合目前移动互联网行业的发展和公司的业务形态，考虑到该项目研发周期长，资金投入大等特点，认为在目前的市场环境下，实施该项目难以及时为上市公司带来业绩贡献。为提高募集资金使用效率，本项目不再使用募集资金继续投入。已于 2018 年 5 月 11 日召开 2018 年第二次临时股东大会审议通过了《关于变更部分募集资金用途暨收购资产的议案》，将本项目尚未使用的募集资金用途变更为收购四九游 25% 股权，截至报告期末已按变更用途支付。</p> | | | | | | | | | | |
| 项目可行性发生重大变化的情况说明 | <p>1.新移动网络游戏产品研发项目：新移动网络游戏产品研发项目重点是结合各 IP 资源研发出具有不同题材的游戏。考虑到移动网络游戏行业竞争日益加剧，行业的发展趋势变化多样，游戏产品品质要求及游戏行业制作成本不断提高，在目前的市场环境下，该项目难以及时为上市公司带来业绩贡献。为提高募集资金使用效率，本项目不再使用募集资金继续投入。已于 2018 年 5 月 11 日召开 2018 年第二次临时股东大会审议通过了《关于变更部分募集资金用途暨收购资产的议案》，将本项目尚未使用的募集资金用途变更为收购四九游 25% 股权，截至报告期末已按变更用途支付。</p> <p>2.AR、VR 互动游戏及应用项目：公司针对新技术、新游戏产品的研发、推广及应用，结合目前移动互联网行业的发展和公司的业务形态，考虑到该项目研发周期长，资金投入大等特点，认为在目前的市场环境下，实施该项目难以及时为上市公司带来业绩贡献。为提高募集资金使用效率，本项目不再使用募集资金继续投入。已于 2018 年 5 月 11 日召开 2018 年第二次临时股东大会审议通过了《关于变更部分募集资金用途暨收购资产的议案》，将本项目尚未使用的募集资金用途变更为收购四九游 25% 股权，截至报告期末已按变更用途支付。</p> | | | | | | | | | | |
| 募集资金投资项 | 不适用 | | | | | | | | | | |

| | |
|--------------------|------------|
| 目实施地点变更情况 | |
| 募集资金投资项目实施方式调整情况 | 不适用 |
| 超募资金的金额、用途及使用进展情况 | 不适用 |
| 募集资金投资项目先期投入及置换情况 | 不适用 |
| 用闲置募集资金暂时补充流动资金情况 | 不适用 |
| 项目实施出现募集资金结余的金额及原因 | 不适用 |
| 尚未使用的募集资金用途及去向 | 存放于募集资金专户。 |
| 募集资金其他使用情况 | 不适用 |