

本公司及董事会全体成员保证公告内容的真实、准确、完整,不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

大连晨鑫网络科技有限公司(以下简称“公司”)于2018年4月28日在巨潮资讯网([www.cninfo.com.cn](http://www.cninfo.com.cn))披露了公司《2017年年度报告》及其他相关公告。由于工作人员疏忽,导致部分内容有误,现予以更正如下:

一、《2017年年度报告》“第二节 公司简介和主要财务指标”之“八、分季度主要财务指标”内容更正如下:

更正前:

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	52,784,674.36	58,925,624.74	58,221,738.14	65,948,682.75
归属于上市公司股东的净利润	16,936,274.62	25,998,922.89	16,973,427.28	19,573,686.64
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	7,625,931.69	22,775,318.49	28,644,829.29	33,564,646.97
经营活动产生的现金流量净额	12,660,352.44	13,498,934.78	2,829,623.16	596,462,272.21

更正后:

项目	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	52,784,674.36	58,925,624.74	58,221,738.14	65,948,682.75
归属于上市公司股东的净利润	16,936,274.62	25,998,922.89	16,973,427.28	20,580,661.47
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	7,625,931.69	22,775,318.49	28,644,829.29	37,488,782.11
经营活动产生的现金流量净额	12,660,352.44	13,498,934.78	2,829,623.16	606,977,012.21

《2017年年度报告摘要》“二、公司基本情况”之“3、主要会计数据和财务指标”之“(2)分季度主要会计数据”做同步更正。

二、《2017年年度报告》“第四节 经营情况讨论与分析”之“二、主营业务分析”之“2.收入与成本”之“(2)占公司营业收入或营业利润10%以上的行业、产品或地区情况”、“(3)公司实物销售收入是否大于劳务收入”、“(6)营业成本构成”、“(8)主要销售客户和主要供应商情况”内容更正如下:

更正后:

(2)占公司营业收入或营业利润10%以上的行业、产品或地区情况

项目	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏运营	56,396,466.93	28,393,125.61	49.29%	-89.36%	-49.69%	11.30%
手游	29,687,989.68	27,040,322.81	90.94%	129.09%	138.87%	-4.30%
网页	26,708,477.25	11,352,802.80	57.47%	-1,202,213.71%	-1,081,919.71%	11.88%
其他	54,619,979.02	28,574,514.64	48.04%	789.55%	-1,802,213.71%	43.14%
合计	292,066,212.23	154,815,927.37	53.03%	40.38%	61.05%	-1.96%

(3)公司实物销售收入是否大于劳务收入

行业分类	销售量	生产量	2017年	2016年	同比增长
网络游戏	不适用	不适用	522.06	482.21	18.77%
移动游戏	不适用	不适用	73.07	8	817.7%

(5)营业成本构成行业和产品分类

行业分类	项目	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	同比增长
网络游戏	28,393,125.61	3.08%	34,676,192.75	88.0%	-69.69%	
移动游戏	12,660,352.44	1.37%	8,882,921.78	9.7%	-86.77%	
网页	16,936,274.62	1.84%	4,186,175.78	1.1%	17.56%	
其他	29,446,841.81	3.20%	307,501.64	0.8%	29,259.3%	

(8)主要销售客户和主要供应商情况

序号	客户名称	金额	占营业收入比重
1	腾讯	44,880,978.93	4.08%
2	腾讯	24,812,272.98	2.28%
3	腾讯	21,993,379.78	2.02%
4	腾讯	19,573,686.64	1.81%
5	腾讯	16,973,427.28	1.55%

(8)主要销售客户和主要供应商情况

序号	供应商名称	金额	占营业成本比重
1	腾讯	44,880,978.93	4.08%
2	腾讯	24,812,272.98	2.28%
3	腾讯	21,993,379.78	2.02%
4	腾讯	19,573,686.64	1.81%
5	腾讯	16,973,427.28	1.55%

更正后:

(2)占公司营业收入或营业利润10%以上的行业、产品或地区情况

项目	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏运营	56,396,466.93	28,393,125.61	49.29%	-89.36%	-49.69%	11.30%
手游	29,687,989.68	18,610,612.66	37.05%	129.09%	172.95%	-10.77%
网页	26,708,477.25	11,352,802.80	57.47%	-1,202,213.71%	-1,081,919.71%	11.88%
其他	54,619,979.02	28,574,514.64	48.04%	789.55%	-1,802,213.71%	43.14%
合计	292,066,212.23	154,815,927.37	53.03%	40.38%	61.05%	-1.96%

(3)公司实物销售收入是否大于劳务收入

行业分类	销售量	生产量	2017年	2016年	同比增长
网络游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%
移动游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%

(5)营业成本构成行业和产品分类

行业分类	项目	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	同比增长
网络游戏	28,393,125.61	48.17%	44,186,192.75	88.0%	-69.69%	
移动游戏	12,660,352.44	19.42%	18,882,921.78	9.7%	-86.77%	
网页	16,936,274.62	27.18%	6,186,175.78	1.1%	17.56%	
其他	30,747,141.51	51.43%	307,501.64	0.8%	30,259.3%	

(8)主要销售客户和主要供应商情况

序号	客户名称	金额	占营业收入比重
1	腾讯	44,880,978.93	4.08%
2	腾讯	24,812,272.98	2.28%
3	腾讯	21,993,379.78	2.02%
4	腾讯	19,573,686.64	1.81%
5	腾讯	16,973,427.28	1.55%

更正后:

(2)占公司营业收入或营业利润10%以上的行业、产品或地区情况

项目	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏运营	56,396,466.93	28,393,125.61	49.29%	-89.36%	-49.69%	11.30%
手游	29,687,989.68	18,610,612.66	37.05%	129.09%	172.95%	-10.77%
网页	26,708,477.25	11,352,802.80	57.47%	-1,202,213.71%	-1,081,919.71%	11.88%
其他	54,619,979.02	28,574,514.64	48.04%	789.55%	-1,802,213.71%	43.14%
合计	292,066,212.23	154,815,927.37	53.03%	40.38%	61.05%	-1.96%

(3)公司实物销售收入是否大于劳务收入

行业分类	销售量	生产量	2017年	2016年	同比增长
网络游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%
移动游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%

(5)营业成本构成行业和产品分类

行业分类	项目	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	同比增长
网络游戏	28,393,125.61	48.17%	44,186,192.75	88.0%	-69.69%	
移动游戏	12,660,352.44	19.42%	18,882,921.78	9.7%	-86.77%	
网页	16,936,274.62	27.18%	6,186,175.78	1.1%	17.56%	
其他	30,747,141.51	51.43%	307,501.64	0.8%	30,259.3%	

(8)主要销售客户和主要供应商情况

序号	客户名称	金额	占营业收入比重
1	腾讯	44,880,978.93	4.08%
2	腾讯	24,812,272.98	2.28%
3	腾讯	21,993,379.78	2.02%
4	腾讯	19,573,686.64	1.81%
5	腾讯	16,973,427.28	1.55%

更正后:

(2)占公司营业收入或营业利润10%以上的行业、产品或地区情况

项目	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏运营	56,396,466.93	28,393,125.61	49.29%	-89.36%	-49.69%	11.30%
手游	29,687,989.68	18,610,612.66	37.05%	129.09%	172.95%	-10.77%
网页	26,708,477.25	11,352,802.80	57.47%	-1,202,213.71%	-1,081,919.71%	11.88%
其他	54,619,979.02	28,574,514.64	48.04%	789.55%	-1,802,213.71%	43.14%
合计	292,066,212.23	154,815,927.37	53.03%	40.38%	61.05%	-1.96%

(3)公司实物销售收入是否大于劳务收入

行业分类	销售量	生产量	2017年	2016年	同比增长
网络游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%
移动游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%

(5)营业成本构成行业和产品分类

行业分类	项目	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	同比增长
网络游戏	28,393,125.61	48.17%	44,186,192.75	88.0%	-69.69%	
移动游戏	12,660,352.44	19.42%	18,882,921.78	9.7%	-86.77%	
网页	16,936,274.62	27.18%	6,186,175.78	1.1%	17.56%	
其他	30,747,141.51	51.43%	307,501.64	0.8%	30,259.3%	

(8)主要销售客户和主要供应商情况

序号	客户名称	金额	占营业收入比重
1	腾讯	44,880,978.93	4.08%
2	腾讯	24,812,272.98	2.28%
3	腾讯	21,993,379.78	2.02%
4	腾讯	19,573,686.64	1.81%
5	腾讯	16,973,427.28	1.55%

更正后:

(2)占公司营业收入或营业利润10%以上的行业、产品或地区情况

项目	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏运营	56,396,466.93	28,393,125.61	49.29%	-89.36%	-49.69%	11.30%
手游	29,687,989.68	18,610,612.66	37.05%	129.09%	172.95%	-10.77%
网页	26,708,477.25	11,352,802.80	57.47%	-1,202,213.71%	-1,081,919.71%	11.88%
其他	54,619,979.02	28,574,514.64	48.04%	789.55%	-1,802,213.71%	43.14%
合计	292,066,212.23	154,815,927.37	53.03%	40.38%	61.05%	-1.96%

(3)公司实物销售收入是否大于劳务收入

行业分类	销售量	生产量	2017年	2016年	同比增长
网络游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%
移动游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%

(5)营业成本构成行业和产品分类

行业分类	项目	金额	占营业成本比重	金额	占营业成本比重	同比增长
网络游戏	28,393,125.61	48.17%	44,186,192.75	88.0%	-69.69%	
移动游戏	12,660,352.44	19.42%	18,882,921.78	9.7%	-86.77%	
网页	16,936,274.62	27.18%	6,186,175.78	1.1%	17.56%	
其他	30,747,141.51	51.43%	307,501.64	0.8%	30,259.3%	

(8)主要销售客户和主要供应商情况

序号	客户名称	金额	占营业收入比重
1	腾讯	44,880,978.93	4.08%
2	腾讯	24,812,272.98	2.28%
3	腾讯	21,993,379.78	2.02%
4	腾讯	19,573,686.64	1.81%
5	腾讯	16,973,427.28	1.55%

更正后:

(2)占公司营业收入或营业利润10%以上的行业、产品或地区情况

项目	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业成本比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
游戏运营	56,396,466.93	28,393,125.61	49.29%	-89.36%	-49.69%	11.30%
手游	29,687,989.68	18,610,612.66	37.05%	129.09%	172.95%	-10.77%
网页	26,708,477.25	11,352,802.80	57.47%	-1,202,213.71%	-1,081,919.71%	11.88%
其他	54,619,979.02	28,574,514.64	48.04%	789.55%	-1,802,213.71%	43.14%
合计	292,066,212.23	154,815,927.37	53.03%	40.38%	61.05%	-1.96%

(3)公司实物销售收入是否大于劳务收入

行业分类	销售量	生产量	2017年	2016年	同比增长
网络游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%
移动游戏	不适用	不适用	76.54	482.21	-84.16%