

证券代码：835170

证券简称：本捷网络

主办券商：兴业证券

厦门本捷网络股份有限公司 关于股票发行方案的更正公告

本公司及董事会全体成员保证公告内容的真实、准确和完整，没有虚假记载、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法律责任。

厦门本捷网络股份有限公司（以下简称“公司”）于2017年1月6日在全国中小企业股份转让系统信息披露平台(www.neeq.com.cn)发布了《2017年第一次股票发行方案》（公告编号：2017-004）。由于该公告存在表述疏漏，为了让广大投资者更清晰、全面的了解本次股票发行，本公司现予以公证。

一、更正原因

因原股票发行方案中“募集资金用途与管理”部分对于测算过程表述不够全面，“拟签署的附生效条件的股份认购协议的主要内容”部分用语不够准确，现予以更正。

二、更正事项的具体内容

原《2017年第一次股票发行方案》中“二、发行计划”之“（七）募集资金用途与管理”部分表述如下：

2、本次募集资金的必要性和可行性分析

.....

④支付租金、中介费用等日常性经营费用

.....

现更正如下：

（七）募集资金用途与管理

.....

2、本次募集资金的必要性和、可行性及测算分析

.....

（3）支付租金、中介费用等日常性经营费用

公司属于轻资产型公司，经营场所的租赁费用、相应水电费等日常性经营开支为公司经营所必需。根据公司现行经营场所租赁合同（2017年6月合同期满），公司尚需支付租金及物业费用248,350元，预计下半年租金将略有上涨，全年租金约50万元。同时，根据2016年的水电费标准计算，预计2017全年需支付水电费约22万元，租金、物业费及水电费全年需求约72万元，公司计划使用募集资金70万元用于支付该等费用，不足部分由公司自有资金进行支付。

公司于2015年9月2日由有限责任公司整体改制为股份公司，于2015年12月24日正式挂牌。自挂牌以来，公司在主办券商、会计师、律师等中介机构的辅导与服务下，内部治理机制不断完善，风险防控及管理水平亦不断提升，相应中介机构提供的服务对于公司健康、稳步发展起到了重要作用。公司需要继续聘请证券公司、律师事务所、会计师事务所等中介机构提供相应服务。根据公司已与主办券商、律师事务所、会计师事务所签订的服务合同，公司预计2017年需支付持续督导、法律服务、审计服务、咨询服务等中介费用40万

元，公司计划使用募集资金 30 万元用于支付该等费用，不足部分由公司自由资金进行支付。

（4）资金需求测算分析

公司主营业务为移动终端单机游戏和移动终端网络游戏的开发服务，运营资金主要来源于股东投入及游戏产生的营业收入。2015 年度、2016 年度公司的流动比率分别为 2.51、0.59（未经审计），净利润为 -3,800,165.85 元、-2,932,600.15 元（未经审计），经营活动产生的现金流量净额分别为 -2,907,760.29 元、-2,626,959.93 元（未经审计），2016 年度流动比率小于 1，且近两年的净利润和经营活动产生的现金流量净额均为负数，流动资金相对紧张；而随着移动终端设备性能的大幅提升，市场对游戏品质要求的逐年提升，研发周期正不断加强，公司需要维持较为稳定、略有增长的日常运营开支，适当引进人才，方能储备成长动能，适应未来发展。因此，公司资金需求测算分析如下表所示：

项目	类别	预计金额
A	2016 年 12 月 31 日流动资产 ¹	744,846.65
B	2016 年 12 月 31 日流动负债 ²	1,254,086.76
C	2017 年度预计收入 ³	2,220,000.00
D	维持日常运营 ⁴	9,570,000.00
E	引进游戏开发人才 ⁵	1,760,000.00
F=A-B+C-D-E	2017 年度预计资金缺口 ⁶	-9,619,240.11

注 1、2：流动资产、流动负债数据取自 2016 年 12 月 31 日公司未审计报表。

注 3：2016 年 12 月，公司新上线的“龙痕守护”产生营收约 10 万元。但是，由于游戏产品的游戏内容、品质、特性及受众群体均有所不同，游戏产品上线后所产生的营业收入也会受到运营商推广力度、同类型游戏产品的上线推广情况、大众娱乐文化偏好变化等多重因素影响，作为刚上线游戏产品，“龙痕守护”所产生营收的增长速度、增长周期与难以准确预估。因此，为了控制公司资金流风

险，对于龙痕守护所能产生的营收，应本着审慎原则进行预测，以 2017 年每月营收增长 1 万元的速度，至第 6 个月达到峰值，此后逐月回落 1 万元的方式进行预测，则龙痕守护 2017 年将产生营业收入为 156 万元。已处于生命周期尾声的“海神之路 2”在 2016 年 12 月产生营收约 5 万元，预计还有 3-6 月左右的生命周期，2017 年将产生营业收入 $5 \times 6 = 30$ 万元。公司 2016 年未经审计的广告等其他收入约 36 万元。因此，根据公司 2016 年 12 月的游戏营收测算，保守估计，公司 2017 年较为稳定的营收总计约为 $156 + 30 + 36 = 222$ 万元。

注 4：维持日常运营金额取自前述“支付员工工资、采购美术、技术、云服务等第三方服务、支付租金、中介服务费用等日常性经营费用”。

注 5：除此之外，随着移动互联网和移动设备的迅猛发展，公司需进一步增强 Unity3D、HTML5 方面的研发实力以紧跟市场动向，引进专项研发人员约 8 人，人均人力成本约 22 万元，合计约 176 万元。

原《2017 年第一次股票发行方案》中“五、拟签署的附生效条件的股份认购协议的主要内容”表述如下：

（九）特殊条款

.....

现更正如下：

（九）合作条款

.....

三、其他相关说明

除了上述更正内容外，其他内容不变，公司将在全国中小企业股份转让系统指定信息披露平台（www.neeq.com.cn）披露更正后的《2017 年第一次股票发行方案》。公司今后将进一步加强信息披露的文字撰写及复核工作，提高信息披露质量，避免类似的情况再次发生。

我们对上述更正给投资者带来的不便深表歉意。

厦门本捷网络股份有限公司

董事会

2017年3月13日