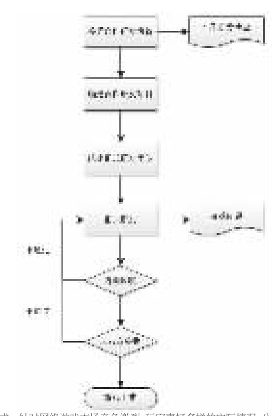
（上接B15版）

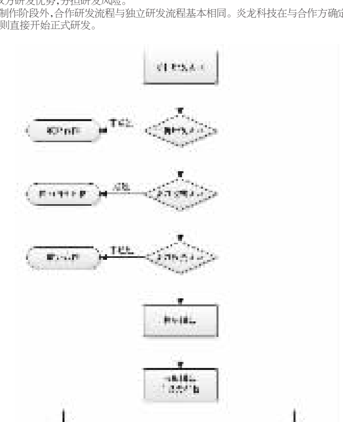
②合作研发



合作研发是炎龙科技的重要研发模式。针对网络游戏市场竞争激烈、玩家喜好多样的实际情况，公司选择与国内具备较强研发实力的游戏研发商共同研发游戏产品，充分发挥双方研发优势，分担研发风险。

除不存在Demo立项和Demo制作阶段外，合作研发流程与独立研发流程基本相同。炎龙科技在与合作方确定合作研发项目时即已完成Demo论证工作，一旦确定合作研发项目，则直接开始正式研发。

③投资研发



投资研发是炎龙科技研发模式的重要补充。当炎龙科技发现具备优秀研发潜力的游戏研发团队时，为确保其能够开发出炎龙科技需要的游戏产品并授权炎龙科技代理发行，炎龙科技采取投资该游戏研发团队支持其研发以换取股权及产品代理发行权的模式。相关游戏产品研发成功后，炎龙科技可分享该产品研发及运营收益。炎龙科技投资研发流程主要分为三个阶段：

A、寻找合适的游戏研发团队

炎龙科技通过各种方式寻找研发实力强、团队成员稳定、所研发产品具有良好市场潜力的游戏研发团队，列入收购或投资目标库。

B、判断是否进行收购或投资

炎龙科技同目标游戏研发团队进行接洽，商谈收购或投资事宜；对于同意收购的研发团队，双方签署收购协议并履行收购事宜；对于同意投资研发的团队，则签署投资研发合作协议。

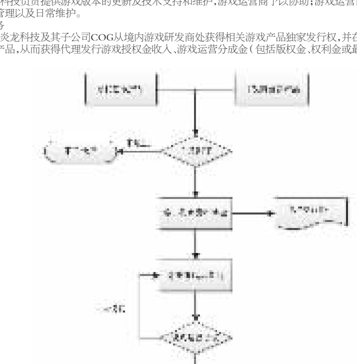
C、投资游戏研发团队

根据投资研发合作协议，炎龙科技将向目标游戏团队提供研发资金用于其相关游戏产品研发。协议期满，如果游戏产品研发成功，炎龙科技根据协议将研发资金作为增资款实现对目标研发团队（公司）的持股；如果游戏产品研发失败，则目标研发团队将研发资金返还炎龙科技并支付一定金额的资金占用费。

游戏产品研发完毕后，炎龙科技主要采取授权运营的方式运营。在授权运营模式下，游戏运营商向炎龙科技支付一定价格的授权金（或版权金）取得游戏产品在特定区域的运营权，并根据合作协议约定的结算期内游戏产品收入情况和约定的收入分成比例，向炎龙科技结算游戏运营分成收入。授权运营模式中，炎龙科技负责提供游戏版本的更新及技术支持和维护，游戏运营商予以协助；游戏运营商负责游戏推广、服务器架设、租赁带宽、游戏充值、计费系统的管理以及日常维护。

（2）游戏代理发行业务

游戏代理发行业务中，炎龙科技及其子公司COG从境内游戏研发商处获得相关游戏产品独家发行权，并在特定区域内寻找合适的游戏运营商，授权其发行和推广该游戏产品，从而获得代理发行游戏授权金收入、游戏运营分成金（包括版权金、权利金或最低分成保证金，下同）收入，业务流程见下图：



①获取游戏产品代理发行权

炎龙科技通过主动寻找优质游戏产品或游戏研发商自荐等方式获取游戏产品信息。通过公司专业产品测评后，与该产品的游戏研发商签署《代理发行合同》，获得产品的独家发行权。随着公司行业地位的提高，研发商自荐产品逐渐成为公司代理发行产品的重要来源。

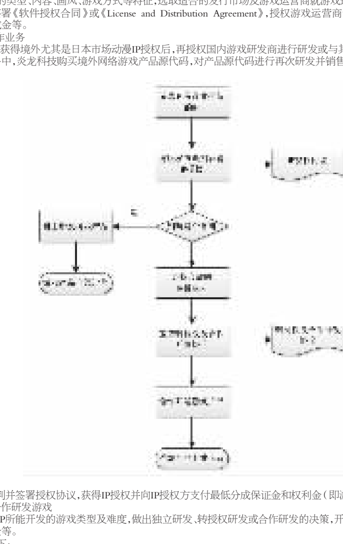
②游戏产品代理发行

炎龙科技针对游戏产品的类型、内容、画风、游戏方式等特征，选取适合的发行市场及游戏运营商就游戏运营进行协商。如达成协议，则公司与游戏研发商、游戏运营商三方签署《软件授权合同》或《License and Distribution Agreement》，授权游戏运营商于特定区域运营游戏，炎龙科技根据协议收取授权金、游戏运营分成金等。

（3）游戏IP与源代码合作业务

IP合作业务中，炎龙科技获得境外尤其是日本市场动漫IP授权后，再授权国内游戏研发商进行研发或与其合作研发基于上述动漫IP的网页游戏或移动游戏；源代码合作业务中，炎龙科技购买境外网络游戏产品源代码，对产品源代码进行再次研发并销售给网络游戏运营商。

IP合作业务流程如下：



①获取IP授权

炎龙科技与IP授权方谈判并签署授权协议，获得IP授权并向IP授权方支付最低分成保证金和权利金（即游戏运营分成金，下同）。

②自主研发、转授权或合作研发游戏

炎龙科技根据所获授权IP所能开发的游戏类型及难度，做出独立研发、转授权研发或合作研发的决策，开发出IP对应的游戏产品；炎龙科技从中收取授权金、游戏运营分成金等。

源代码合作业务流程如下：

①获取游戏源代码

炎龙科技与国外游戏源代码拥有方谈判并签署转让协议，向对方支付转让金，获得相关游戏源代码。

②对游戏源代码进行再次研发

炎龙科技根据国内游戏玩家的需求对所获取的游戏源代码进行再次研发，形成适合国内游戏市场需求的游戏产品。

③将研发的游戏产品转让给游戏运营商

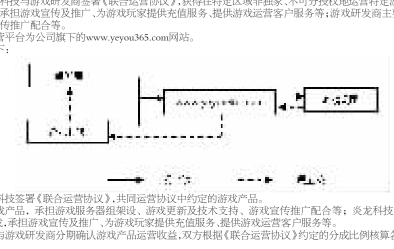
炎龙科技与相关游戏运营商签署游戏转让协议，将根据源代码所研发的游戏产品转让给对方并收取转让金。

（4）游戏运营业务

游戏运营业务中，炎龙科技与游戏研发商签署《联合运营协议》，获得在特定区域非独家、不可分授权地运营特定游戏产品的权利。在游戏联合运营过程中，炎龙科技主要承担游戏宣传及推广、为游戏玩家提供充值服务、提供游戏运营客户服务等；游戏研发商主要承担游戏服务器组架设、游戏更新及技术支持、游戏宣传推广配合等。

炎龙科技游戏联合运营平台为公司旗下的www.yeyou365.com网站。

游戏运营业务流程如下：



①游戏研发商与炎龙科技签署《联合运营协议》，共同运营协议中约定的游戏产品。

②游戏研发商交付游戏产品，承担游戏服务器组架设、游戏更新及技术支持、游戏宣传推广配合等；炎龙科技通过旗下游戏运营平台www.yeyou365.com网站运营游戏，承担游戏宣传及推广、为游戏玩家提供充值服务、提供游戏运营客户服务等。

③运营期内炎龙科技与游戏研发商分期确认游戏产品运营收益，双方根据《联合运营协议》约定的分成比例核算各自收益。

2、盈利模式

（1）游戏研发业务

游戏研发业务中，炎龙科技主要通过收取授权金、游戏运营分成金或转让金等实现盈利。在炎龙科技将游戏运营权独家授权游戏运营商的情况下，炎龙科技一般收取授权金、游戏运营分成金（最低分成保证金[2]）及一次性激励金等；在将游戏运营权一次性卖断给游戏运营商的情况下，炎龙科技收取转让金。炎龙科技向游戏运营商收取的游戏运营分成金来自游戏运营商向游戏玩家收取的费用。我国网络游戏市场中存在按时间收费、按下载收费和按虚拟道具收费三种方式。炎龙科技自研游戏产品所采取的收费模式为按虚拟道具收费模式，游戏玩家通过在游戏运营商官方网站或第三方运营平台进行充值，并按特定比例兑换成虚拟货币，再在游戏中购买虚拟道具或装备。游戏运营商通过虚拟道具收费实现充值收入，并根据约定的分成比例向炎龙科技支付游戏运营分成金。

[2]注：最低分成保证金一般为游戏运营商在游戏运营前付给炎龙科技的最低游戏运营分成金。游戏成功上线运营后，该最低保证金可抵扣游戏运营商应付的游戏运营分成金，下同。

（2）游戏代理发行业务

代理发行业务中，炎龙科技主要通过收取授权金、游戏运营分成金等实现盈利。游戏运营前炎龙科技与游戏研发商、游戏运营商分别签署合同，确定授权金与游戏运营分成金各自分成比例。合同期限内，游戏运营商按照与炎龙科技约定的金额及支付进度向炎龙科技支付授权金，并根据每月游戏充值流水及与炎龙科技约定的分成比例与炎龙科技核算游戏运营分成金；在收到游戏运营商支付的授权金或游戏运营分成金后，炎龙科技根据与游戏研发商约定的分成比例向游戏研发商支付授权金及游戏运营分成金。

（3）游戏IP与源代码合作业务

IP合作业务中，炎龙科技获取IP授权，需向授权方支付最低分成保证金和权利金；通过转授权或者与其他游戏研发商合作研发，炎龙科技收取授权金及运营分成金，从而实现盈利。

源代码合作业务中，炎龙科技通过支付转让金获得游戏源代码，通过转让再次研发的游戏产品收取转让金，从而实现盈利。

（4）游戏运营业务

游戏运营业务中，游戏玩家直接在炎龙科技运营平台中注册并进入游戏，通过游戏充值获得游戏内的虚拟货币，使用虚拟货币购买游戏道具，炎龙科技则通过支付渠道服务商获取游戏玩家充值金额。同时，炎龙科技按照《联合运营协议》约定的比例支付游戏研发商运营收益分成，扣除上述收益分成金额及游戏运营过程中所支付的游戏渠道推广费等费用后的净额即为游戏运营净收益。

（五）炎龙科技报告期内主要业务发展情况

1、业务发展总体状况

（1）分业务营业收入情况

报告期内，炎龙科技各业务收入情况如下表：

单位：万元

项目		2015年1-6月		2014年度		2013年度	
		金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例
主营业务收入	游戏研发	2,544.63	45.56%	8,799.92	76.80%	820.04	35.01%
	游戏代理发行	317.02	5.68%	1,085.67	9.48%	629.84	26.89%
	IP与源代码合作	2,641.51	47.30%	1,083.60	9.46%	–	–
	游戏运营	1.32	0.02%	344.82	3.01%	854.23	36.47%
	其他	69.86	1.25%	122.89	1.07%	0.68	0.03%
	合计	5,574.34	99.81%	11,436.90	99.82%	2,304.79	98.40%
其他业务收入	其他业务	10.57	0.19%	21.14	0.18%	37.50	1.60%
	合计	10.57	0.19%	21.14	0.18%	37.50	1.60%
总计		5,584.91	100.00%	11,458.04	100.00%	2,342.29	100.00%

报告期内，主营业务收入中的"其他收入"主要为技术服务收入、顾问费收入等；其他业务收入主要为房屋转租收入。

（2）分区域营业收入情况

报告期内，炎龙科技按业务区域划分的营业收入情况如下表：

单位：元

业务区域	2015年1-6月		2014年度		2013年度	
	金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例
境内	3,663.81	65.60%	5,778.02	50.51%	1,093.53	46.69%
境外	1,921.10	34.40%	5,670.03	49.49%	1,248.76	53.31%
合计	5,584.91	100.00%	11,458.04	100.00%	2,342.29	100.00%

2、游戏研发业务发展状况

（1）业务发展总体状况

报告期内，炎龙科技游戏研发业务总体情况如下表所示：

单位：元

年度	2015年1-6月	2014年度	2013年度
授权金	1,129,275.20	3,127,963.32	1,899,811.62
运营分成金	24,317,054.25	65,039,839.94	1,301,131.15
运营权一次性卖断转让金	–	19,831,440.00	4,999,458.00
合计	25,446,329.45	87,999,243.26	8,200,400.77

（2）主要游戏产品情况

①《风云无双》

《风云无双》为动作角色扮演类游戏（ARPG），游戏中玩家扮演聂风、步惊云等主角，引领游戏剧情的发展。

《风云无双》由炎龙科技与深圳墨麟合作研发并由深圳墨麟负责运营。该游戏于2014年3月上线，截至2015年6月30日，共实现营业收入4,274.98万元，为炎龙科技报告期内最主要的游戏产品。

报告期内，《风云无双》主要运营数据如下：

A.注册用户及活跃用户情况

《风云无双》自2014年3月上线运营，截至2015年6月共运营16个月。游戏运营期间，月平均新增注册用户312.77万人，累计注册用户数为5,004.26万人，月平均活跃用户数为366.61万人，月平均付费用户数为18.41万人。具体情况如下表：

单位：万人

月份	新增注册用户数	累计注册用户数	活跃用户数	付费用户数
2014年3月	132.41	132.41	132.41	5.24
2014年4月	849.15	981.56	870.99	30.45
2014年5月	1,229.44	2,211.00	1,306.11	35.54
2014年6月	708.83	2,919.83	803.21	31.79
2014年7月	527.89	3,447.73	618.14	31.51
2014年8月	379.51	3,827.23	459.76	28.94
2014年9月	284.82	4,112.05	371.15	27.78
2014年10月	308.40	4,420.45	405.37	26.81
2014年11月	159.83	4,580.29	241.72	21.22
2014年12月	105.65	4,685.94	169.25	15.30
2015年1月	77.55	4,763.49	123.28	11.29
2015年2月	44.23	4,807.72	75.12	6.19
2015年3月	61.39	4,869.11	90.59	7.01
2015年4月	59.49	4,928.60	83.43	6.09
2015年5月	49.82	4,978.42	70.84	4.53
2015年6月	25.84	5,004.26	44.38	4.93

B、付费情况

报告期内，《风云无双》月平均充值额为4,820.17万元，累计充值额为77,122.77万元，付费玩家月均消费额平均数为283.04元。具体情况见下表：

月份	月充值额（万元）	累计充值额（万元）	充值消费比[3]	付费玩家月均消费额（元）
2014年3月	873.47	873.47	93.32%	155.66
2014年4月	5,409.44	6,282.90	92.42%	164.17
2014年5月	8,338.59	14,621.50	98.55%	231.19
2014年6月	10,358.81	24,980.31	94.87%	309.14
2014年7月	9,108.81	34,089.11	99.75%	288.31
2014年8月	8,228.14	42,317.26	94.93%	269.87
2014年9月	6,935.83	49,253.09	103.09%	257.38
2014年10月	5,409.30	54,662.38	104.18%	210.23
2014年11月	5,020.56	59,682.94	109.26%	258.45
2014年12月	4,484.72	64,167.66	102.03%	299.15
2015年1月	3,647.44	67,815.11	94.52%	305.37
2015年2月	2,570.42	70,385.52	114.21%	474.12
2015年3月	2,309.99	72,695.51	115.29%	379.84
2015年4月	1,799.64	74,495.15	100.70%	297.48
2015年5月	1,460.49	75,955.64	115.43%	371.92
2015年6月	1,167.12	77,122.77	108.30%	256.35

[3]注：在游戏玩家充值后，一般情况下玩家消费金额不会超过同期充值金额；随着游戏玩家角色级别等的提升，游戏研发商可能会给予游戏玩家一定的消费金额奖励，使得玩家消费金额超过同期充值金额。下同。

C、产品研发人员

《风云无双》主要产品研发人员为沙莎、张勇及詹海锐。

②《荣耀之战》（印尼版）[又名《奇迹战神》（印尼版）]

《荣耀之战》（印尼版）为动作角色扮演游戏（ARPG），也是3D版即时战斗类大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）。该游戏是炎龙科技根据东南亚地区游戏玩家需求开发的游戏产品。

《荣耀之战》（印尼版）由炎龙科技独立研发并授权PT.Citra Potinara Maju在新加坡、马来西亚及印度尼西亚地区独家运营。该游戏于2014年6月上线，截至2015年6月30日，共实现营业收入2,409.50万元，为炎龙科技报告期内重要游戏产品之一。

报告期内，《荣耀之战》（印尼版）主要运营数据如下：

A、注册用户及活跃用户情况

《荣耀之战》（印尼版）自2014年6月上线运营，截至2015年6月共运营13个月。游戏运营期间，月平均新增注册用户 7.12万人，累计注册用户数为92.53万人，月平均活跃用户数为15.64万人，月平均付费用户数为1.47万人。具体情况如下表：

单位：万人

月份	新增注册用户数	累计注册用户数	活跃用户数	付费用户数
2014年6月	21.16	21.16	21.16	1.53
2014年7月	16.80	37.96	19.59	1.77
2014年8月	11.49	49.45	17.84	1.80
2014年9月	8.98	58.43	18.60	1.67
2014年10月	8.14	66.57	16.86	1.70
2014年11月	6.83	73.40	14.85	1.66
2014年12月	4.68	78.09	13.48	1.53
2015年1月	3.80	81.89	14.03	1.62
2015年2月	3.13	85.02	13.87	1.59
2015年3月	2.38	87.40	13.16	1.33
2015年4月	2.09	89.49	12.84	1.16
2015年5月	1.61	91.10	11.40	0.95
2015年6月	1.43	92.53	10.61	0.74

B、付费情况

报告期内，《荣耀之战》（印尼版）月平均充值额为463.05万元，累计充值额为6,019.59万元，付费玩家月均消费额平均数为281.46元。具体情况见下表：

月份	月充值额（万元）	累计充值额（万元）	充值消费比	付费玩家月均消费额（元）
2014年6月	573.00	573.00	89.57%	336.12
2014年7月	597.16	1,170.17	95.64%	323.55
2014年8月	618.37	1,788.53	95.36%	328.04
2014年9月	560.08	2,348.61	85.85%	287.49
2014年10月	522.62	2,871.23	87.86%	269.82
2014年11月	513.96	3,385.19	86.31%	266.56
2014年12月	509.93	3,895.12	90.59%	301.36
2015年1月	460.28	4,355.40	91.34%	259.15
2015年2月	414.96	4,770.36	88.54%	230.68
2015年3月	373.14	5,143.51	88.94%	249.30
2015年4月	334.27	5,477.78	87.59%	253.11
2015年5月	301.14	5,778.92	87.45%	277.24
2015年6月	240.67	6,019.59	84.91%	276.63

C、产品研发人员

《荣耀之战》（印尼版）主要产品研发人员为沙莎、刘培强及詹海锐。

③　武斗群雄》（南美版）（又名《混战/KHAOS》）

《武斗群雄》（南美版）为角色扮演游戏（ARPG），是针对巴西市场定制的一款传奇类网页游戏。

《武斗群雄》由炎龙科技独立研发并授权Stark Interactive Technology Limited.,在巴西独家运营。该游戏于2014年4月上线，截至2015年6月30日，共实现营业收入1,918.41万元，为炎龙科技报告期内重要游戏产品之一。

报告期内，《武斗群雄》主要运营数据如下：

A、注册用户及活跃用户情况

《武斗群雄》自2014年4月上线运营，截至2015年6月共运营15个月。游戏运营期间，月平均新增注册用户1.56万人，累计注册用户数为23.42万人，月平均活跃用户数为3.70万人，月平均付费用户数为0.99万人。具体情况如下表：

单位：万人

月份	新增注册用户数	累计注册用户数	活跃用户数	付费用户数
2014年4月	1.28	1.28	1.28	0.29
2014年5月	5.15	6.43	5.66	0.34
2014年6月	3.29	9.72	3.87	0.60
2014年7月	2.63	12.35	3.27	0.93
2014年8月	1.98	14.33	3.56	1.30
2014年9月	1.67	16.00	4.09	1.03
2014年10月	1.43	17.43	3.82	1.04
2014年11月	1.17	18.60	3.82	1.08
2014年12月	0.92	19.52	4.26	1.31
2015年1月	0.83	20.35	3.95	1.33
2015年2月	0.77	21.12	3.88	1.27
2015年3月	0.68	21.80	3.77	1.24
2015年4月	0.62	22.42	3.86	1.15
2015年5月	0.54	22.96	3.37	1.04
2015年6月	0.46	23.42	3.02	0.96

B、付费情况

报告期内，《武斗群雄》月平均充值额为468.01万元，累计充值额为7,020.13万元，付费玩家月均消费额平均数为214.58元。具体情况见下表：

月份	月充值额（万元）	累计充值额（万元）	充值消费比[4]	付费玩家月均消费额（元）
2014年4月	162.02	162.02	–	–
2014年5月	191.81	353.83	–	–
2014年6月	326.03	679.86	–	–
2014年7月	543.89	1,223.76	–	–
2014年8月	752.55	1,976.31	–	–
2014年9月	695.78	2,672.09	–	–
2014年10月	607.75	3,279.83	–	–
2014年11月	522.00	3,801.84	–	–
2014年12月	660.79	4,462.62	–	–
2015年1月	596.46	5,059.08	84.42%	298.80
2015年2月	537.73	5,596.81	88.87%	267.68
2015年3月	483.54	6,080.35	86.31%	207.56
2015年4月	385.04	6,465.39	78.83%	183.67
2015年5月	308.33	6,773.71	90.16%	174.58
2015年6月	246.42	7,020.13	93.55%	155.21

[4]注：由于2014年4月至12月各月游戏玩家消费金额数据缺失，故2014年4月至12月不计算充值消费比。

C、产品研发人员

《武斗群雄》主要产品研发人员为沙莎、张勇、蒋明月、付朋及初玉明。

3、游戏代理发行业务发展情况

（1）业务发展总体情况

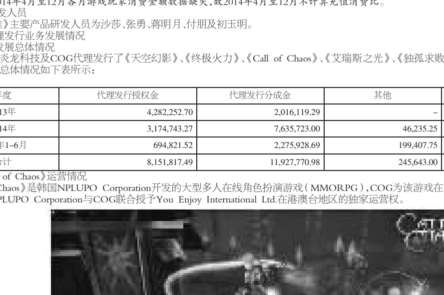
报告期内，炎龙科技及COG代理发行了《天空幻影》、《终极火力》、《Call of Chaos》、《艾瑞斯之光》、《独孤求败》、《猎魔》及《锦衣天下》等游戏产品，业务总体情况如下表所示：

单位：元

年度	代理发行授权金	代理发行分成金	其他	营业收入总额
2013年	4,282,252.70	2,016,119.29	–	6,298,371.99
2014年	3,174,743.27	7,635,723.00	46,235.25	10,856,701.52
2015年1-6月	694,821.52	2,275,928.69	199,407.75	3,170,157.96
合计	8,151,817.49	11,927,770.98	245,643.00	20,325,231.47

（2）《Call of Chaos》运营情况

《Call of Chaos》是韩国NPLUPO Corporation开发的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG），COG为该游戏在台湾地区的独家代理发行商。2013年11月，NPLUPO Corporation与COG联合授予You Enjoy International Ltd.在港澳台地区的独家运营权。



《Call of Chaos》于2014年2月上线，截至2015年6月30日，《Call of Chaos》共实现代理发行营业收入918.91万元，为报告期内最主要的代理发行产品。

报告期内，《Call of Chaos》主要运营数据如下：

①　注册用户及活跃用户情况

《Call of Chaos》自2014年2月上线运营，截至2015年6月共运营17个月。游戏运营期间，月平均新增注册用户0.29万人，累计注册用户数为4.86万人，月平均活跃用户数为0.34[5]万人，月平均付费用户数为0.10万人。具体情况如下表：

单位：万人

月份	新增注册用户数	累计注册用户数	活跃用户数	付费用户数
2014年2月	0.58	0.58	–	0.07
2014年3月	1.54	2.12	–	0.20
2014年4月	0.66	2.78	–	0.13
2014年5月	0.43	3.22	–	0.21
2014年6月	0.21	3.42	–	0.18
2014年7月	0.11	3.53	0.36	0.13
2014年8月	0.13	3.66	0.49	0.10
2014年9月	0.31	3.97	0.53	0.08
2014年10月	0.19	4.16	0.42	0.07
2014年11月	0.15	4.31	0.37	0.08
2014年12月	0.12	4.43	0.27	0.07
2015年1月	0.10	4.53	0.33	0.07
2015年2月	0.07	4.60	0.29	0.06
2015年3月	0.08	4.68	0.30	0.05
2015年4月	0.08	4.76	0.27	0.05
2015年5月	0.06	4.82	0.30	0.04
2015年6月	0.03	4.86	0.16	0.04

[5]注：由于2014年2月至6月各月游戏玩家活跃用户数缺失，故2014年2月至6月未统计活跃用户数，此月平均活跃用户数为根据2014年7月至2015年6月内每月活跃用户数计算的平均值。

②付费情况

报告期内，《Call of Chaos》月平均充值额为193.28万元，累计充值额为3,285.70万元，付费玩家月均消费额平均数为1,997.31元。具体情况见下表：

月份	月充值额（万元）	累计充值额（万元）	充值消费比	付费玩家月均消费额（元）
2014年2月	15.03	15.03	85.43%	186.36
2014年3月	144.92	159.95	91.38%	671.55
2014年4月	126.47	286.41	94.35%	905.98
2014年5月	278.13	564.54	85.92%	1,134.73
2014年6月	293.22	857.76	93.91%	1,534.13
2014年7月	334.23	1,192.00	90.74%	2,251.66
2014年8月	306.58	1,498.57	89.70%	2,626.61
2014年9月	287.78	1,786.35	92.35%	3,156.29
2014年10月	289.16	2,075.50	86.06%	3,470.75
2014年11月	239.88	2,315.39	90.44%	2,836.00
2014年12月	220.30	2,535.69	92.11%	2,878.22
2015年1月	203.43	2,739.12	92.36%	2,750.86
2015年2月	163.02	2,902.14	88.31%	2,256.54
2015年3月	130.31	3,032.44	92.42%	2,234.28
2015年4月	103.76	3,136.20	91.88%	1,865.75
2015年5月	83.09	3,219.29	90.18%	1,672.44
2015年6月	66.41	3,285.70	91.00%	1,522.10

4、游戏IP与源代码合作业务发展情况

报告期内，炎龙科技开展了《BLEACH》（中文名"死神"）、《FAIRY TAIL》（中文名"妖精的尾巴"）、《Saga of Fantasm》（中文名"幻想之光"）及《军曹》等游戏的IP与源代码合作业务，业务具体情况如下表所示：

单位：元

游戏产品名称	合作方式	合作对方	营业收入总额
BLEACH	IP代理及手机游戏合作开发	深圳墨麟科技有限公司	4,716,981.15
FAIRY TAIL	IP代理及手机游戏合作开发	广州狮鹫网络科技有限公司/上海欣圣信息科技有限公司	13,666,169.84
Saga of Fantasm	源代码研发后转让	前海创意时空科技（深圳）有限公司	9,433,962.26
军曹	源代码研发后转让	前海创意时空科技（深圳）有限公司	9,433,962.26
合计	–	–	37,251,075.51

5、游戏运营业务发展情况

报告期内，炎龙科技通过网络游戏运营平台—www.yeyou365.com运营《斗破乾坤》、《烈火战神》、《凡人修真》及《烈焰》等网络游戏，业务具体情况如下表：

单位：元

年度	2015年1-6月	2014年	2013年
营业收入	8,542,307.48	3,448,204.30	13,185.20
合计	8,542,307.48	3,448,204.30	13,185.20

报告期内，炎龙科技顺应网络游戏发展趋势，逐步压缩以网页游戏运营为主的游戏运营业务，力争逐步实现向移动游戏运营业务转型，使得报告期内游戏运营业务收入出现大幅下降。炎龙科技拟通过本次募集资金投资项目"全球移动游戏运营中心建设项目"的实施，实现公司移动游戏运营业务的迅速发展。

（六）炎龙科技主要客户及供应商情况

1、炎龙科技主要客户情况

报告期内，炎龙科技客户主要为游戏运营商及IP授权方（合作研发方）。报告期内前五名客户具体情况见下表：

序号	客户名称	营业收入（元）	占营业收入比例
2015年1-6月			
1	前海创意时空科技（深圳）有限公司	18,867,924.53	33.78%
2	PT.Citra Potinara Maju	8,513,369.68	15.24%
3	深圳墨麟科技股份有限公司	7,834,021.09	14.03%
4	广州狮鹫网络科技有限公司	7,547,169.84	13.51%
5	Stark Interactive Technology Limited.,	7,001,974.95	12.54%
合计		49,764,460.09	89.11%
2014年			
序号	客户名称	营业收入（元）	占营业收入比例
1	深圳墨麟科技股份有限公司	39,632,736.28	34.59%
2	PT.Citra Potinara Maju	15,581,631.95	13.60%
3	Stark Interactive Technology Limited.,	14,647,974.54	12.78%
4	JWF DEVELOPMENT COPR.,	8,005,400.00	6.99%
5	You Enjoy International Ltd.	6,954,907.27	6.07%
合计		84,822,650.04	74.03%
2013年			
序号	客户名称	营业收入（元）	占营业收入比例
1	Superut Limited	4,999,458.00	21.34%
2	华义国际数位娱乐股份有限公司	1,305,358.24	5.57%
3	VTC ONLINE JSC	939,043.25	4.01%
4	BTRA AWAY LTDA	684,027.50	2.92%
5	北京互联经纬科技有限公司	676,638.14	2.89%
合计		8,640,704.37	36.73%

2、炎龙科技主要供应商情况

报告期内，炎龙科技供应商主要为IP或源代码授权方、游戏研发商、物业管理服务提供商等。报告期内前五名供应商具体情况见下表：

序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例
2015年1-6月			
1	YOOE Digitech CO., Ltd.	21,536,900.00	64.85%
2	Stand Apps Co.,Ltd	9,461,467.84	28.49%
3	福州市欢乐互动科技有限公司	1,257,148.41	3.79%
4	成都新路电脑有限责任公司	449,920.00	1.35%
5	武侯区小雨点数码产品经营部	119,105.00	0.36%%
合计		32,824,541.25	98.84
2014年			
序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例
1	Earnfield Holdings Ltd.	14,722,800.00	58.84%
2	Peerless.Asia LLC	4,916,240.00	19.65%
3	成都新路电脑有限责任公司	903,840.00	3.61%
4	GREE Inc.	613,666.13	2.45%
5	广州菲音信息技术有限公司	511,200.05	2.04%
合计		21,667,746.18	86.60%
2013年			
序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例
1	广州菲音信息技术有限公司	1,667,092.96	17.56%
2	成都新路电脑有限责任公司	903,840.00	9.52%
3	广州仙海网络科技有限公司	833,179.03	8.78%
4	安邦财产保险公司	665,857.42	7.01%
5	深圳市特游网文化技术有限公司	180,968.38	1.91%
合计		4,250,937.79	44.78%

3、关于董事、监事、高级管理人员及核心技术人员，其他主要关联方或持有拟购买资产5%以上股份的股东在前五名客户或供应商中所占权益的说明

炎龙科技的执行董事、监事、高级管理人员及核心技术人员，其他主要关联方未在前五名客户或供应商中持有权益。

（七）炎龙科技核心技术和产品研发情况

1、核心技术情况

炎龙科技目前所掌握的核心技术如下表所示：

序号	技术名称	所处阶段	技术功能	来源
1	基于Microsoft Visual Studio 2003技术的Glory 2.5D客户端引擎	已完成	使用Lua + C++ + VBA搭建，使用高速的GPU加速渲染技术，使游戏可承载万人同屏国战，万人攻城的宏大游戏体验。	自研
2	基于KALYDO技术的Glory 3D页游引擎	已完成	使用XML + C++，全面支持次世代渲染技术，适用于制作端游、页游和手游；模块独立性强，便于拆分使用，占用内存小，效率高；支持微端功能及跨平台使用，拥有完善的编辑器，采用斜45度镜视角地图，3D角色、3D特效的呈现方式，使用GPU加速技术，使游戏在视觉呈现和性能上达到近乎完美的配合。	自研
3	基于Microsoft Visual Studio 2010技术的Glory服务器引擎	已完成	使用XML + C++，对以下功能提供了封装支持：内存管理、角色管理、视野管理、角色AI、游戏对像移动同步等；使单台服务器可以承载千人以上同时在线。	自研
4	基于Microsoft Visual Studio 2003技术的EastFantasy 3D客户端引擎	已完成	使用Lua + C++ + VBA搭建，使用高速GPU加速渲染技术，采用多线程的Lua线优化，异步加载地图等，使游戏可承载千人同时在线，实现全仿真的3D场景、3D角色和3D特效，支持大场景、多人同屏PK、物理碰撞和破坏等。	自研
5	基于Microsoft Visual Studio 2005技术的ShasowWar 3D客户端引擎	已完成	使用Lua + C++ + VBA搭建，使用实时光影渲染，调整出完美的怪物AI，绚丽的角色技能，展现出优秀的游戏打击感。	自研
6	基于Microsoft Visual Studio 2008技术的EastFantasy服务器引擎	已完成	使用Lua + C++，实现了各类服务器跨服数据通讯；使单台物理服务器可以承载3000人以上同时在线。	自研
7	基于Unity技术的Apotheosize页游引擎	已完成	使用C# + XML + VBA，实现自定义通信；实现自定义对象字段ORM，自适应开发中频繁变更的多版本协议，提高开发版本中的效率；全面支持次世代渲染技术。	自研
8	基于C++ DirectX 9的Thor端游引擎	已完成	使用C++，完整封装DirecX 9的API接口，采用平面反射贴图、动态光照、菲尼尔效果、实时阴影等，使游戏在视觉呈现和性能上达到良好表现。	自研
9	基于C++ XML的Thor服务器游戏引擎	已完成	使用C++ + XML + Lua，增加了地图服务器、聊天服务器、登陆服务器、角色服务器等。	自研
10	基于erlang的Apotheosize服务器游戏开发引擎	已完成	使用erlang，实现了独创的PML开发模式，并且使用erlang term协议，减少了服务器协议开发量，保留单玩家进程模式。	自研
11	基于Flash技术的Lookdown Engine页游框架	已完成	使用ActionScript3.0搭建的通用游戏框架，比PureMVC更轻量，使用更方便，性能更高效。	自研
12	基于Flash技术的Bucket Engine页游框架	已完成	使用ActionScript3.0搭建，底层使用opengl es3D渲染，支持shader特效，使用GPU加速，支持动态场景，物理碰撞等。	自研
13	基于Unity3D技术的Hassle手游引擎	即将完成	使用Unity3D搭建，包括一整套MMOARPG游戏研发解决方案，能对物理、地形等模块进行不同程度的扩展；采用PureMVC架构，适合开发大型网络游戏；自主研发的Shader库展现与众不同的渲染效果，骨骼动画插值技术，使战斗场面更加精彩。	自研
14	基于Unity3D技术的Demon手游引擎	即将完成	使用Unity3D搭建，包括一整套ARPG游戏研发解决方案，实现游戏所有配置的自定义，自缓存，自加载；实现了智能UI，能够实现增量更新，可视化编辑；实现自定义功能地图，能够即时更新到任意游戏服的玩法自定义。	自研
15	基于Unity3D技术的Apotheosis手游引擎	即将完成	使用Unity3D搭建，包括一整套SLG游戏研发解决方案，实现过场CG的自定义；全面支持次世代渲染技术，适用于制作端游、页游和手游。	自研
16	基于Unity3D、PureMVC、PlayMaker、NGUI技术的Era Fantasy手游引擎	已完成	使用Unity3D搭建，包括一整套卡牌类SLG游戏研发解决方案，实现了场景工具，开发了城镇系统、角色系统、技能系统等，具备丰富的玩法和极高的可玩性。	整体引进
17	基于Java语言的炎龙平台服务器开发引擎	已完成	对登陆管理、负载平衡管理、合并服务器管理、运维事件管理、数据库合并管理、游戏合服管理、内存管理等功能提供了封装支持，使单台服务器可以承载十万人以上同时在线。	自研

2、报告期内研发投入情况

报告期内，炎龙科技研发投入总体情况如下表：

单位：元

年度	2013年	2014年	2015年1-6月
研发投入	13,540,200.28	10,505,551.70	9,072,080.55
营业收入	23,422,897.91	114,580,426.17	55,849,086.04
研发投入占营业收入比例	57.81%	9.17%	16.24%

3、目前正在研发的游戏产品情况

截至2015年6月30日，炎龙科技正在研发的游戏产品情况如下表：

在研游戏产品名称	研发进度
雷神之城	Beta阶段
我是大侠手游	开发基本完成
撸啊撸(蜗牛)	Beta阶段
赤月	Beta阶段
死神（手游）	Alpha阶段
妖精的尾巴	Beta阶段
企鹅大作战	Beta阶段

（八）炎龙科技游戏产品质量控制情况

目前，炎龙科技已形成完善的质量控制体系，通过对游戏研发各阶段的质量控制，确保游戏产品研发各方面内容达到各项测试指标，在最大程度上保障游戏玩家的体验。各阶段质量控制如下：

质量控制阶段	质量控制主要内容	质量控制主要措施
产品立项	立项发起	鼓励员工就游戏产品创意发起立项；发起立项时，申请立项人员需撰写《玩法概念文档》、《技术可行性方案》及《竞品分析文档》等产品研发提案。
	立项评审	由管理、程序、美术、策划、测试及商务等部门核心人员进行立项审核；立项审核以召开评审会形式进行，立项发起人在会议上阐述立项发起概念，由与会核心人员进行讨论并表决，确保申请立项产品成熟可行。
产品研发	Demo制作	游戏研发团队制作完成Demo版本后，首先进行Demo团队内部审核，评判Demo对立项方案的实现程度及核心游戏系统设计制作的可靠性；其次由公司领导进行审核，以把控技术研发风险，确保游戏开发的资源要求与公司整体计划相匹配。
	正式研发	研发人员将严格依据研发方案，充分利用游戏设计引擎和源代码，灵活把控游戏美术风格和用户界面设计，并及时评估和控制产品设计技术风险；同时研发人员将定期召开项目核心研发人员会议来控制产品研发进度及设计质量。
	产品测试	产品研发完毕后，测试部门将与其他部门协助，采取功能测试、性能测试、压力测试、异常操作测试等方式，对游戏产品的设计目的、内容及数值、流程图及配置、程序内容等进行内外部测试，以尽可能发现游戏产品编写制作过程的缺陷并协助产品设计人员及时改进。
产品运营	技术服务	测试部门测试游戏运营的各个重点环节，及时监测游戏运营中的技术问题；研发部门根据游戏运营商的反馈及时跟进产品升级、故障处理等工作，保障游戏运营顺利进行。
	客户服务	积极配合游戏运营商提高客户服务质量，在游戏登录、充值查询、游戏操作问题解决等方面提供及时高效的帮助。
	运营控制	通过严谨的技术设计，严格控制运营数据的产生与录入，确保游戏充值流水等游戏运营数据的真实性，从而确保游戏运营业绩的真实性。

七、炎龙科技主要财务数据

（一）重要会计政策

1、收入确认原则

（1）游戏收入

①游戏研发业务

游戏销售分为运营权一次性卖断销售和运营权授权销售。

运营权一次性卖断销售在炎龙科技将游戏产品移交给客户、客户验收后确认收入。

运营权授权销售的收入分为授权金收入和游戏充值流水分成收入。炎龙科技在收到授权金时将其确认为递延收益，于授权运营协议约定的运营期限内对其按直线法摊销确认营业收入；每月按游戏充值流水金额及固定的分成比例确认游戏充值流水分成收入。

②游戏代理发行业务

代理发行游戏的收入分为授权金分成收入和游戏充值流水分成收入。游戏运营前炎龙科技与游戏研发商、游戏运营商分别签署合同，确定授权金与游戏充值流水收入各自分成比例及支付进度。合同期限内，炎龙科技按照与游戏运营商约定的授权金支付进度分期确认授权金收入，按照与游戏运营商约定的分成比例及与游戏研发商约定的分成比例确认游戏运营分成金收入。以公司从游戏运营商收到或应收授权金及运营分成金扣除公司应向游戏研发商支付的授权金及运营分成金后的净额确认为收入。

③IP及源代码合作业务

炎龙科技在将游戏IP素材或源代码移交给客户并与客户确定IP或源代码出售价款时确认收入。

④游戏运营业务

炎龙科技将游戏玩家在游戏运营平台中的实际充值金额确认为营业收入。

（2）提供劳务收入

报告期内，炎龙科技为客户提供信息安全服务及游戏发行顾问服务，在提供了上述服务时确认收入。

2、会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对利润的影响

炎龙科技的收入确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策、固定资产折旧年限及残值率等会计政策和会计估计与同行业上市公司不存在重大差异，对炎龙科技利润无重大影响。

3、财务报表编制基础

炎龙科技以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则—基本准则》、41项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制财务报表。

（二）最近两年及一期的主要财务数据

炎龙科技最近两年及一期经审计的主要财务数据如下表所示：

单位：元

项目	2015-6-30	2014-12-31	2013-12-31
流动资产合计	148,316,668.45	110,963,544.65	15,800,729.25
非流动资产合计	18,749,252.03	12,636,363.88	12,235,157.09
资产总计	167,065,920.48	123,599,908.53	28,035,886.34
流动负债合计	30,545,363.15	26,431,003.69	9,823,680.62
非流动负债合计	13,214,237.44	7,462,622.02	2,963,493.75
负债合计	43,759,600.59	33,893,625.71	12,787,174.37
股东权益合计	123,306,319.89	89,706,282.82	15,248,711.97
项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
营业收入	55,849,086.04	114,580,426.17	23,422,897.91
营业利润	37,705,634.85	84,726,290.19	-11,302,204.44
利润总额	38,407,672.13	85,350,808.97	-9,758,687.44
归属于母公司所有者的净利润	33,825,606.30	75,533,452.36	-8,048,159.29
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	33,200,575.43	74,908,593.00	-9,351,147.65

（三）炎龙科技主要资产及其权属状况、对外担保及主要负债情况

1、炎龙科技主要资产情况

截至2015年6月30日，炎龙科技的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015-6-30	备注
货币资金	4,343.51	现金、银行存款及其他货币资金
应收账款	2,984.64	应收自研游戏运营分成金、应收IP最低分成保证金。
预付账款	5,571.68	预付游戏研发商最低分成保证金，预付IP授权方合作金。
其他应收款	1,931.84	投资开发款、资金拆借款、押金及保证金以及员工借支款。
一年内到期的非流动资产	–	–
流动资产合计	14,831.67	–
固定资产	85.82	电子设备及办公设备
无形资产	249.23	自研游戏、办公软件
开发支出	1,441.56	游戏产品资本化开发支出
长期待摊费用	53.33	房屋装修费用
递延所得税资产	44.98	坏账准备导致所得税暂时差异增加
非流动资产合计	1,874.93	–
资产总计	16,706.59	–

2、主要担保

报告期内，炎龙科技不存在对外担保情况。

3、主要负债情况

截至2015年6月30日，炎龙科技的主要负债构成情况如下所示：

单位：万元

项目	2015-6-30	备注
预收账款	1,236.82	预收自研游戏最低分成保证金、预收IP授权金或最低分成保证金等
应付职工薪酬	190.67	–
应交税费	1,336.76	应交企业所得税及增值税
其他应付款	242.49	应付游戏研发商授权金或分成金等
流动负债合计	3,054.54	–
递延收益	1,128.41	游戏研发业务授权金
非流动负债	1,321.42	–
负债合计	4,375.96	–
负债和股东权益总计	16,706.59	–

八、炎龙科技主要固定资产、无形资产及主要业务资质

（一）固定资产

截至2015年6月30日，炎龙科技拥有的固定资产较少，无自有产权房屋，主要为电子和办公设备。炎龙科技办公场所系租赁所得。

（二）无形资产

截至本报告书出具之日，炎龙科技拥有的无形资产主要系计算机软件著作权等，具体情况如下：

1、软件著作权

截至本报告书出具之日，炎龙科技及子公司拥有的软件著作权如下：

序号	软件名称	著作权人	登记号	首次发表日期	登记日期
1	傲视九天网络游戏软件[简称：傲视九天]V1.0	炎龙科技	2015SR193169	2015年9月23日	2015年10月9日
2	幻想之纪元网络游戏软件[简称：幻想之纪元]V1.0	炎龙科技	2015SR140692	未发表	2015年7月22日
3	大眼蛙军曹网络游戏软件[简称：大眼蛙军曹]V1.0	炎龙科技	2015SR140563	未发表	2015年7月22日
4	《魔导师》游戏软件[简称：魔导师]V1.0	炎龙科技	2015SR155601	2015年7月15日	2015年8月12日
5	妖精的尾巴游戏软件[简称：妖精的尾巴]V1.0	炎龙科技/上海聚手无线科技有限公司	2015SR129514	未发表	2015年7月10日
6	神魔之巅游戏软件[简称：神魔之巅]V1.0	炎龙科技	2015SR122692	2015年6月25日	2015年7月2日
7	境界Bleach手机游戏软件[简称：境界Bleach]V1.0	炎龙科技	2015SR027502	未发表	2015年2月6日
8	雷神之城游戏软件[简称：雷神之城]V1.0	炎龙科技	2014SR197260	2014年10月1日	2014年12月16日
9	四圣封神游戏软件[简称：四圣封神]V1.0	炎龙科技	2014SR167034	2012年11月15日	2014年11月3日
10	《武林群英传》游戏软件[简称：武林群英传]V1.0	炎龙科技	2014SR026561	2013年12月31日	2014年3月5日
11	撸啊撸游戏软件[简称：撸啊撸]V1.0	炎龙科技	2014SR004070	2013年8月20日	2014年1月10日
12	《封神英雄榜》游戏软件[简称：封神英雄榜]V1.0	炎龙科技	2013SR146803	2013年11月29日	2013年12月16日
13	《奇迹战神》游戏软件[简称：奇迹战神]V1.0	炎龙科技	2013SR146746	2013年11月26日	2013年12月16日
14	我是大侠软件[简称：Mlproject]V1.0	炎龙科技	2013SR092775	2013年6月21日	2013年8月30日
15	最封神软件V1.0	炎龙科技	2013SR092774	2012年11月15日	2013年8月30日
16	切你鸟游戏软件[简称：切你鸟]V1.0	炎龙科技	2013SR073746	2013年3月18日	2013年7月25日
17	仙剑炼妖录游戏软件[简称：仙剑炼妖录]V1.0	炎龙科技	2012SR129971	2012年11月15日	2012年12月21日
18	影之战Online游戏软件V2.0	炎龙科技	2012SR130636	2012年4月20日	2012年12月21日
19	武斗群雄游戏软件[简称：武斗群雄]V1.0	炎龙科技	2012SR127589	2012年4月18日	2012年12月19日
20	梦三清游戏软件[简称：梦三清]V1.0	炎龙科技	2012SR121898	2012年9月10日	2012年12月11日
21	创世英雄游戏软件[简称：创世英雄]V1.0	炎龙科技	2012SR121605	2012年9月20日	2012年12月10日
22	荣耀之战游戏软件[简称：荣耀之战]V1.0	炎龙科技	2012SR121755	2012年10月18日	2012年12月10日
23	影之战Online游戏软件V1.0	炎龙科技	2011SR096617	2011年5月1日	2011年12月16日
24	D III游戏软件[简称：D III]V1.0	炎龙科技	2010SR015864	2009年12月21日	2010年4月10日
25	BL-June SSL VPN软件[简称：BL-June]V1.0	炎龙科技	2008SR30126	2008年9月30日	2008年11月27日
26	东游记网络游戏软件 V1.0[简称：东游记Online]	炎龙科技	2008SR17989	2008年7月19日	2008年9月3日
27	神魔怒游戏软件[简称：神魔怒]V1.0	上海页游	2015SR076018	2015年3月10日	2015年5月6日
28	武圣网页游戏软件[简称：武圣]V1.0	上海页游	2014SR009742	未发表	2014年1月23日
29	页游绝世英雄游戏软件[简称：绝世英雄]V1.0	上海页游	2012SR063769	2012年5月21日	2012年7月14日
30	大侠去哪儿手机游戏软件[简称：大侠去哪儿]V1.0	上海悦玩/北京超闪软件有限公司	2014SR037195	2014年1月10日	2014年4月2日
31	梦幻乾坤手机游戏软件[简称：梦幻乾坤]V1.0	上海悦玩/北京超闪软件有限公司	2014SR031206	2014年1月10日	2014年3月17日
32	悦玩武斗乾坤游戏软件[简称：武斗乾坤]V1.0	上海悦玩	2012SR071084	2012年7月20日	2012年8月6日

2、域名

截至本报告书签署日，炎龙科技及子公司拥有的域名如下：

序号	域名	注册所有人	注册时间	到期时间
1	cog.hk	炎龙科技	2010年1月14日	2016年1月14日
2	bltech.org	炎龙科技	2007年1月22日	2016年1月22日
3	bltech.cn	炎龙科技	2007年1月22日	2016年1月22日
4	yeahyou.cn	炎龙科技	2012年2月28日	2016年2月28日
5	chinaonlinegame.cc	炎龙科技	2012年3月13日	2016年3月13日
6	chinaonlinegame.cn	炎龙科技	2012年10月23日	2016年10月23日

3、商标

截至本报告书签署日，炎龙科技及子公司拥有的商标如下：

（三）公司主要业务资质

截至2015年6月30日，炎龙科技已取得的经营资质具体情况如下：

1、网络文化经营许可证

公司名称	证书编号	经营范围	有效期限	发证机关
炎龙科技	川网文许字[2014]1140-044号	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	2014年5月27日至2017年5月27日	四川省文化厅

2、增值电信业务经营许可证

公司名称	许可证编号	业务种类	有效期限	发证机关
炎龙科技	川B2-20090131	第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和移动网信息服务）	2014年6月5日至2019年6月5日	四川省通信管理局

3、软件企业认定证书

炎龙科技符合《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》和《软件企业认定标准及管理办法》（试行）的有关规定，于2008年取得了四川省信息产业厅颁发的软件企业认定证书。具体情况如下：

公司名称	证书	业务种类	有效期限	发证日期
炎龙科技	软件企业认定证书	川R-2008-0080	每年定期年审	2008年11月3日

4、高新技术企业认证

证书名称	单位名称	证书编号	批准机关/发证机关	发证日期
高新技术企业证书	成都炎龙科技有限公司	GR201351000220	四川省科学厅、四川省财政厅、四川省税务局、四川省地方税务局	2013年11月18日（有效期三年）

5、企业境外投资证书

证书名称	单位名称	证书编号	发证日期	境外企业	经营范围
企业境外投资证书	成都炎龙科技有限公司	商境外投资证第5100201100007 号	2011年1月26日	COG Publish Limited	游戏软件买卖销售,游戏产品发行

九、炎龙科技及其子公司合法存续及经营合规情况

根据相关主管部门出具的证明文件及交易对方相关承诺，炎龙科技合法存续及经营合规具体情况如下：

（一）相关主管部门出具的证明

根据成都市国家税务局、成都市地方税务局、成都市住房公积金管理中心、成都市人居环境委员会、成都市社会保险基金管理局、四川省通信管理局等部门出具的合规证明，标的公司未受到相关主管部门处罚。鲁剑、李练承诺，炎龙科技及其子公司遵守国家和地方有关法律法规，守法经营，不存在任何因违反工商、税务、劳动、质监等法律法规而受到行政处罚的情形，不存在重大经济纠纷，也不存在因重大违法违规行为影响其存续的情形。如上述情形不实或因此造成损失的，交易对方将承担全部法律责任及赔偿责任。

（二）交易对方承诺

鲁剑、李练承诺，炎龙科技及其子公司最近两年合法经营，目前经营的业务在本次交易正式方案确定前，已取得所有必要的经营资质、审批、许可、证照、备案；如因违反该等承诺造成升华拜克或其股东损失的，承诺人愿承担相应的法律责任。

第五章交易标的的评估

一、炎龙科技的评估情况

中企华评估师根据标的特性、价值类型以及评估准则的要求，确定采用收益法与市场法对标的资产进行评估，最终采取收益法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。根据中企华出具的《资产评估报告》（中企华评报字[2015]第1297号），在基准日2015年6月30日，炎龙科技评估基准日总资产账面价值为15,303.82万元，总负债账面价值为3,801.77万元，净资产账面价值为11,502.05万元。收益法评估后的股东全部权益价值为160,509.97万元，增值额为149,007.91万元，增值率为1,295.49%。

（一）收益法评估情况

1、评估假设

（1）一般假设

①假设评估基准日后被评估单位持续经营；

②假设评估基准日后被评估单位所处国家和地区的政治、经济和社会环境无重大变化；

③假设评估基准日后国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；

④假设和被评估单位相关的利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；

⑤假设评估基准日后被评估单位的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；

⑥假设被评估单位完全遵守所有相关的法律法规；

⑦假设评估基准日后无不可抗力对被评估单位造成重大不利影响。

（2）特殊假设

①假设评估基准日后被评估单位采用的会计政策和编写本评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致；

②假设评估基准日后被评估单位在现有管理方式和管理水平的基础上，经营范围、产品结构、运营方式、销售策略、分成政策等不会发生较大变化；

③假设评估基准日后被评估单位的游戏产品保持目前的市场竞争态势；

④假设评估基准日后被评估单位的现金流入为平均流入，现金流出为平均流出；

⑤假设评估基准日后被评估单位的研发能力和技术先进性保持目前的水平，现有的核心研发人员及管理团队在预测期内能保持稳定。

2、评估方法

本次采用收益法对炎龙科技股东全部权益进行评估，即以未来若干年度内的企业自由现金流量作为依据，采用适当折现率折现后加总计算得出营业性资产价值，然后再加上溢余资产价值、非经营性资产价值、长期股权投资价值，减去有息债务和少数股东权益价值得出股东全部权益价值。

本评估报告选用现金流量折现法中的企业自由现金流折现模型。企业自由现金流折现模型的描述具体如下：

股东全部权益价值=企业整体价值-付息债务价值-少数股东权益价值

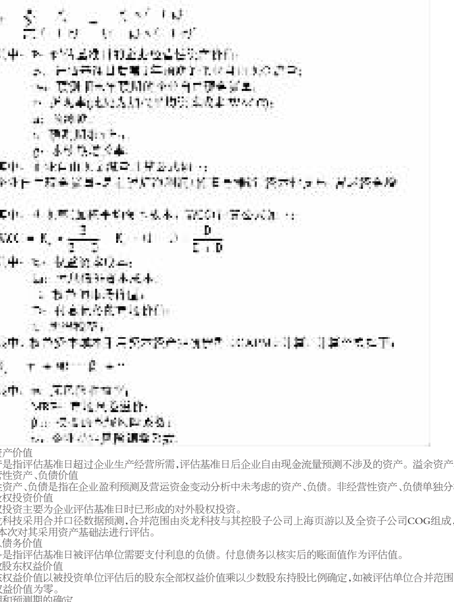
（1）企业整体价值

企业整体价值是指股东全部权益价值和付息债务价值之和。根据被评估单位的资产配置和使用情况，企业整体价值的计算公式如下：

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产价值+非经营性资产负债价值+长期股权投资价值

①　经营性资产价值

经营性资产是指与被评估单位生产经营相关的，评估基准日后企业自由现金流量预测所涉及的资产与负债。经营性资产价值的计算公式如下：



②溢余资产价值

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。溢余资产单独分析和评估。

③非经营性资产、负债价值

非经营性资产、负债是指在企业盈利预测及营运资金变动分析中未考虑的资产、负债。非经营性资产、负债单独分析和评估。

④长期股权投资价值

长期股权投资主要为企业评估基准日时已形成的对外股权投资。

由于炎龙科技采用合并口径数据预测，合并范围由炎龙科技与其控股子公司上海页游以及全资子公司COG组成，而上海悦玩未纳入收益法合并预测范围，本次对其采用资产基础法进行评估。

（2）付息债务价值

付息债务是指评估基准日被评估单位需要支付利息的负债。付息债务以核实后的账面值作为评估值。

（3）少数股东权益价值

少数股东权益价值以被投资单位评估后的股东全部权益价值乘以少数股东持股比例确定，如被评估单位合并范围内的各公司均为全资子公司，则少数股东权益价值为零。

3、收益期和预测期的确定

（1）收益期的确定

由于评估基准日被评估单位经营正常，没有对影响企业继续经营的核心资产的使用年限进行限定和对企业生产经营期限、投资者所有权期限等进行限定，或者上述限定可以解除，并可以通过延续方式永续使用。故评估报告假设被评估单位评估基准日后永续经营，相应的收益期为无限期。

（2）预测期的确定

由于企业近期的收益可以相对合理地预测，而远期收益预测的合理性相对较差，按照通常惯例，评估人员将企业的收益期划分为预测期和预测期后两个阶段。

评估人员经过综合分析，预计被评估单位于2020年达到稳定经营状态，故预测期截止到2020年底。

4、预测期的收益预测

对企业的未来财务数据预测是以企业2013年度至2015年6月的经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据国家宏观政策、国家及地区的宏观经济状况，企业的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是企业所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，并结合企业未来年度财务预算对未来的财务数据进行预测，其中主要数据预测说明如下：

（1）营业收入的预测

本次评估对于公司未来营业收入的预测是根据公司目前的经营状况、竞争情况及市场销售情况等因素综合分析的基础上进行的。

①　历史年度营业收入

炎龙科技历史年度销售收入情况如下：

单位：万元

项目	2013年	2014年	2015年1-6月
营业收入合计	2,268.37	11,380.37	5,552.55

注：由于上海悦玩已无实际经营业务，未来管理层拟计划注销该公司，故本次评估合并范围为炎龙科技、上海页游与COG。

炎龙科技2013年销售收入为2,268.37万元，净利润为-792.41万元；2014年销售收入为11,380.37万元，净利润为7,420.16万元；2015年1-6月份销售收入为5,552.55万元，净利润为3,351.52万元。

②　未来年度营业收入预测

企业未来年度的收入来源于游戏产品的运营收入、技术服务收入及顾问费收入等，游戏运营收入来源于游戏研发与运营业务、代理发行及IP或源代码合作模式产生的授权金、游戏运营分成金等。游戏运营收入包括自有游戏（自主研发游戏、合作研发游戏及IP合作研发游戏）和代理游戏收入，自有游戏运营业务收入主要通过与游戏发行商结算分成款及版权金收入；代理游戏运营收入主要包含代理发行和源代码合作收入，代理发行模式的收入主要针对海外市场，由其他研发商研发完成，炎龙科技通过自有渠道洽谈海外运营商运营产生的分成收入及授权金收入（未参与研发游戏）。

炎龙科技根据游戏玩家实际充值的金额，按照与游戏发行商合作协议所计算的分成金额确认收入。游戏版权金根据已有的游戏授权运营合同以及未来规划的上线游戏来进行预测。

A、企业战略发展目标及未来上线运营产品

目前，企业在线运营的游戏主要有自研游戏《荣耀之战》、《武斗群雄》、《傲视苍穹》、《仙剑炼妖录》以及合作研发游戏《风云无双》，对于目前在线运营的游戏，炎龙科技通过不断补充、更新游戏版本、创造新的玩法、设定新的游戏模式来保持游戏的吸引力和生命力。目前《荣耀之战》已开始在腾讯平台运营上线，其注册用户数量和充值金额保持稳步增长；其余游戏注册用户数量和充值金额均有可观数据。另一方面炎龙科技不断加强研发储备，保证新游戏产品推出节奏，炎龙科技目前已有多款在研游戏及多款新游戏的研发计划，游戏布局覆盖网页游戏和移动网络游戏。其中《雷神之城》、《神魔之巅》已经基本完成开发工作，进入不删档内测阶段，即将开始商业化运营，《大眼蛙军曹》、《魔导师》目前处于封测阶段，正在进行封测技术处理。届时，炎龙科技的游戏产品运营数量将有所增加，收入结构将得到一定改善。

未来年度炎龙科技将以RPG类型游戏为主，积极开发精品网页游戏和移动网络游戏，形成产品数量化，完成产品系列化，提高市场占有率，保证公司业绩持续稳步增长。

由于网络游戏具有一定的生命周期性，随着老游戏的逐渐下线，新产品须保证研发和发行节奏。根据企业的发展规划，企业每年都要推出数款新产品，未来销售收入预测是基于目前运营产品和新开发产品上线及推广计划，未来年度上线运营新产品参考目前在线产品的运营模式、运营指标的变化趋势以及不同地区收入的比例，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

将未来拟开发游戏产品纳入预测范围，主要在于：

a、将未开发产品纳入收益法评估范围是持续经营假设的前提

炎龙科技未来开发的新游戏为游戏开发企业的生产产品，是炎龙科技获得收益的基础产品，如炎龙科技停止开发新的游戏产品，则表明炎龙科技生产的停止和经营的结束。故从企业持续运营假设的角度考虑，需要将未来开发的产品纳入收益法评估范围。在研游戏研发时间较短，推出节奏很快。在推出游戏后无法假设企业不继续开发游戏，继续生产。

网页网游和移动网游存在固有的生命周期，移动网游的生命周期大约在一到三年左右，网页网游生命周期大约在二至四年左右，如在收益法评估时不考虑未开发的游戏，则在数年后当现有和正在开发的游戏生命周期结束，则炎龙科技将无收入来源，经营终止，则与持续经营性假设相违背。

b、将未开发产品纳入收益法评估范围符合炎龙科技业务特点

炎龙科技未来能够开发出的游戏产品，基本不受外界环境因素变化的影响。开发新游戏产品是炎龙科技自身内部的生产过程，在正常持续经营下，新游戏开发过程受外界环境因素影响较小，无法持续开发新产品的可能性极低。故使得预测未来游戏的开发具有可行性和可靠性。

c、炎龙科技具有可持续开发产品的能力

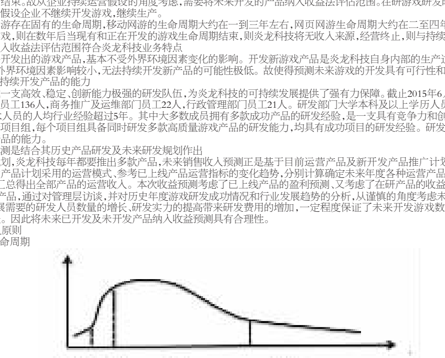
炎龙科技现已形成一支高效、稳定、创新能力极强的研发队伍，为炎龙科技的可持续发展提供了强有力保障。截止2015年6月末，炎龙科技共有员工179人，其中研发部门员工136人，商务推广及运维部门员工22人，行政管理部门员工21人。研发部门大学本科及以上学历人员95人，占研发部门全体员工的60%，核心技术人员的人均行业经验超过5年。其中大多数成员拥有多款成功产品的研发经验，是一支具有竞争力和创造力的研发团队。目前炎龙科技下设置多个项目组，每个项目组具备同时研发多款高质量游戏产品的研发能力，均具有成功项目的研发经验。研发团队的价值体现为其具有持续开发出优秀产品的能力。

d、未开发产品的预测是结合其历史产品研发及未来研发规划作出

根据企业的发展规划，炎龙科技每年都要推出多款产品，未来销售收入预测正是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。本次收益预测考虑了已上线产品的盈利预测，又考虑了在研产品的收益实现及企业未来产品规划。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况，并充分考虑未来发展需要的研发人员数量的增长、研发实力的提高带来研发费用的增加，一定程度保证了未来开发游戏数量的增长和研发成功并上线游戏数量的增长。因此将未来已开发及未开发产品纳入收益预测具有合理性。

B、相关参数的确认原则

a、RPG类游戏的生命周期



考察期(测试期)：是玩家初次接触网络游戏的认识期。

在这个阶段，游戏给予玩家的第一印象相当重要，让玩家一见钟情是最高境界。游戏背景的介绍要精彩，画面及音乐要有真实感，场面要有震撼力，这些都是能否吸引玩家的重要因素。

形成期(成长期)：成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

在这个阶段，玩家不仅要继续熟悉游戏规则，而且开始与其他玩家进行互动，攀比心理开始出现，一些级别较高的玩家开始享受成就感，并开始对虚拟世界产生依赖感；一些级别较低的玩家会因为没有成就感开始放弃或者转向其他游戏。

（下转B17版）