(上接A24版)

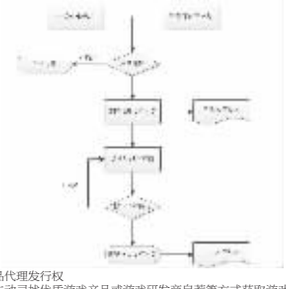
C、投资游戏研发团队

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。

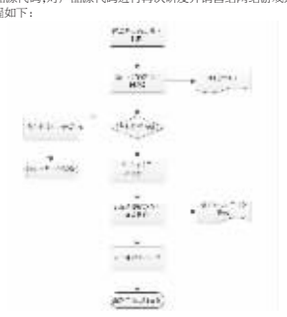
②游戏产品代理发行

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：



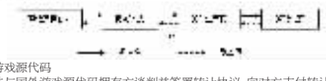
①获取IP授权

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

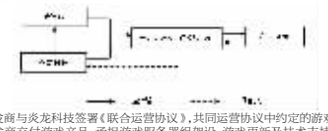
炎龙科技与相关游戏运营商签署游戏转让协议，将根据源代码所研发的游戏产品转让给对方并收取转让金。

（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）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）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将游戏玩家充值金额。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因为游戏运营净收益。

（五）炎龙科技报告期内主要业务发展状况

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，其实现营业收入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	28.81
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	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%	289.15
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

C、产品研发人员

《风云无双》主要产品研发人员为沙莎、刘培强及詹海锐。

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，其实现营业收入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。

①　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，其实现营业收入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	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%	258.80
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	93.56%	155.21

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

月份	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

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	125.47	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/上海跌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：

2015年1-6月			
序号	客户名称	营业收入（元）	占营业收入比例
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	JWP 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	Superui 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：

2015年1-6月			
序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例
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围战、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度俯视角视图、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、物理碰撞和碰坏等。	自研
5	基于Microsoft Visual Studio 2005技术的ShaosowWar 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,每前的角色技能,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++，实现了各类服务器间服数据通讯；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CRM，目适应开发中期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Market 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MMORPG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;目主研发的Shader库展现与众不同的渲染效果、骨骼动画加速技术，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