

# 关于中国证监会行政许可项目审查 一次反馈意见通知书有关财务事项说明

天健〔2015〕11-41号

中国证券监督管理委员会：

由浙江升华拜克生物股份有限公司转来的《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》（编号为 153431 号，以下简称反馈意见）奉悉。我们已对反馈意见所提及的成都炎龙科技有限公司（以下简称炎龙科技或公司）财务事项进行了审慎核查，现汇报如下。

一、申请材料显示，境外业务收入占炎龙科技总收入的比重在 35%-55%范围内。请你公司：1) 按照国别补充披露炎龙科技报告期境内外业务收入、成本、毛利率、费用情况。2) 补充披露炎龙科技境外业务支付、结算与回款情况。3) 补充披露炎龙科技报告期境外代理发行的主要游戏产品及市场推广情况。4) 结合境外市场游戏行业情况、市场竞争状况、产品推广渠道及主要竞争对手情况等，补充披露炎龙科技境外业务的核心竞争力。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。（反馈意见第 8 条）

（一）报告期内公司境内外收入情况

1. 2013 年

单位：元

国别	收入	成本	毛利率
北美	319,018.48		100.00%
俄罗斯	61,325.00		100.00%
港澳台	2,193,160.16	499,714.38	77.21%
南美	684,027.50	1,800,120.90	-163.165%
日本	5,709,458.77	496,338.49	91.307%
泰国	376,618.84		100.00%

新加坡、马来西亚	713,848.18		100.00%
印尼	486,065.13		100.00%
越南	1,944,111.04		100.00%
国内	10,935,264.39	9,497,725.13	13.15%
合计	23,422,897.49	12,293,898.90	47.51%

2. 2014 年

单位：元

国别	收入	成本	毛利率
北美	7,083,946.30	519,166.73	92.67%
俄罗斯	84,150.68		100.00%
港澳台	10,161,839.54	886,329.60	91.28%
南美	14,647,974.54	2,053,075.58	85.98%
欧洲	8,005,400.00	1,351,294.09	83.12%
日本	696.16		100.00%
泰国	78,347.10		100.00%
土耳其	219,193.40		100.00%
新加坡、马来西亚	178,549.73		100.00%
印尼	15,592,333.63	1,094,746.54	92.98%
越南	647,837.40		100.00%
国内	57,880,157.69	9,027,110.17	84.40%
合计	114,580,426.17	14,931,722.71	86.97%

3. 2015 年 1-6 月

单位：元

国别	收入	成本	毛利率
北美	15,078.60		100.00%
南美	6,527,724.22	401,592.88	93.85%
台湾	3,146,693.18	1,237,460.94	60.67%
泰国	331,601.28		100.00%
印尼	8,514,817.17	883,241.54	89.63%
越南	675,068.57		100.00%
国内	36,638,103.02	4,058,235.53	88.92%
合计	55,849,086.04	6,580,530.89	88.22%

按照公司的经营模式，业务类型包括游戏研发、代理游戏发行、IP 与源代码合作、游戏运营，其客户分布较广，尤其是游戏代理发行业务收入主要是来源于境外，收入国别分布也较为分散。

公司有来源于境外的收入但业务运营地主要位于境内，所发生的运营费用不能按照收入来源地清晰划分，报告期内公司各项费用情况如下：

单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年	2013 年
收入总额	55,849,086.04	114,580,426.17	23,422,897.91
销售费用	4,872,442.86	5,405,053.01	5,426,634.24
管理费用	4,679,746.41	8,392,620.42	13,478,507.57
运营费用合计	9,552,189.27	13,797,673.43	18,905,141.81
费用收入比	17.10%	12.04%	80.71%

因游戏公司的业务具有特殊性，所提供的产品和服务具有高技术含量、高附加值的特点，同时与成本、费用的直接关联性较小。公司历年的毛利率、费用收入比存在一定的变动。

## (二) 境外业务资金流情况

公司的境外业务主要涉及游戏销售、代理发行及购买 IP 与源代码，公司与境外交易方的资金流因业务类别不同有所差异：

### 1. 游戏代理

游戏代理系公司引进国内及港澳台等地区的网络游戏，利用自身的网络游戏运营商资源及丰富的境外网络游戏产品代理发行经验在境内、境外进行发行。代理业务收入结算涉及游戏运营商、游戏授权方，游戏运行前三方已确定了分成的基础、分成的比例，每个月结算期公司与游戏运营商确认当月的分成款项，同时公司按照约定确认应支付给游戏授权方的分成款。游戏代理业务收入确认期与实际收款期间隔时间一般不超过一个月。

### 2. 自研游戏销售

自研游戏的销售分为两类：卖断式销售、运营权销售。卖断式销售系公司与客户签订销售合同，并交付游戏后客户按照约定的付款期限支付销售款；运营权销售的收入分为授权金收入和游戏充值流水分成收入。授权金收入在游戏上线前全额支付给公司；分成收入系按照充值金额及固定的分成比例按月支付给公司。

### 3. 购买 IP 与源代码

在游戏行业中 IP 资源附加价值较高，公司出于自行开发、合作开发或转售的目的，从境外购买 IP 与源代码，根据公司与供应商的协议确定款项支付进度，一般在取得 IP 授权后会以预付游戏运营后最低分成金的名义支付部分款项。

与境外业务的结算均经公司开设的银行账户支付、收取。与境外的交易方结算期限较短，报告期内未出现大额的、长账龄的与境外交易相关的应收、应付款项。

(三) 报告期内境外代理游戏情况

报告期内公司代理发行的游戏产品收入总额如下：

单位：元

收入类别	2015年1-6月	2014年度	2013年度
代理游戏发行	3,170,157.97	10,856,701.52	6,298,371.99

主要代理游戏的收入情况如下：

项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
武斗乾坤	270.28	56,222.58	374,917.66
独孤求败	10,238.66	85,655.20	2,244,381.46
锦衣天下	9,639.28	150,552.34	658,924.82
猎魂			155,705.76
猎魔	14,973.64	277,799.97	1,765,337.93
Call of Chaos	2,234,220.45	6,954,907.27	
艾瑞斯之光		2,034,884.94	
大侠去哪儿	250,938.64	223,307.07	
萌战神	45,521.2	218,180.87	
神话纪元	122,908.49	342,371.84	
天空幻想	382,206.19		
合计	3,070,916.83	10,343,882.08	5,199,267.63

因游戏具有一定的生命周期，且生命周期一般比较短，同款游戏收入各年持续性不强，在其生命中后期收入贡献显著下降。

报告期内，公司代理发行业务涉及的游戏产品通常交由境外运营商负责具体推广，公司不承担具体推广事宜。

**二、申请材料显示，2013年、2014年及2015年1-6月，炎龙科技实现营业收入2,342.29万元、11,458.04万元和5,584.91万元，实现净利润-804.82万元、7,553.35万元和3,382.56万元。请你公司结合主要产品经营数据、业务拓展情况，补充披露炎龙科技2013年亏损、2014年业绩大幅增长的原因，及未来持续盈利的稳定性。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。（反馈意见第13条）**

报告期内公司收入类别如下：

单位：万元

收入类别	2015年1-6月	2014年度	2013年度
游戏研发	2,544.63	8,799.92	820.04

代理游戏发行	317.02	1,085.67	629.84
IP 与源代码合作	2,641.51	1,083.60	
游戏运营	1.32	344.82	854.23
其他	80.43	144.03	38.18
合计	5,584.91	11,458.04	2,342.29

报告期内各类业务变动情况说明如下：

#### （一）游戏研发收入

游戏产业中，附加价值较高的为游戏研发及 IP 资源。炎龙科技自成立以来一直坚持以研发为核心的经营理念，积极研发具备市场竞争力的游戏产品。

经过前期研发积累，2014 年公司多款游戏产品研发成功并上线运营，公司的自研游戏收入大幅增长，达 8,799.92 万元，其中《荣耀之战》（包括印尼版和东南亚版）实现收入 2,001.54 万元，《武斗群雄》实现收入 1,218.21 万元，《仙剑炼妖录》（包括大陆版、北美版和台湾版）实现收入 714.11 万元。

2013 年公司出现了 804.82 万元亏损，与 2013 年处于研发期、成功研发上线项目较少具有较大的相关性。同时 2013 年炎龙科技陆续启动了《荣耀之战》（基础版）、《仙剑炼妖录》（手游版）、《三龙战记》、《武侠》（手游）等多款游戏产品研发工作，计入管理费用的研发支出合计 524.87 万元，使得管理费用总额大幅上升。

2015 年 1-6 月炎龙科技继续推出游戏产品，因游戏开发具有一定的周期，且前期相关游戏产品开始进入成熟后期或衰退期，2015 年 1-6 月游戏研发收入较 2014 年有所下降。2015 年下半年，炎龙科技将有《神魔怒》、《荣耀之战》（台湾版）、《雷神之城》（俄罗斯版及英文版）等自研游戏陆续上线，同时《撸啊撸》、《死神》、《赤月》等游戏正在研发过程中，游戏研发业务未来仍将是炎龙科技重点发展方向。

#### （二）代理游戏发行收入

炎龙科技游戏代理发行业务收入主要来源于所代理发行游戏授权金及分成金的分成收入。2014 年炎龙科技成功代理发行《Call of Chaos》、《艾瑞斯之光》等游戏，业务收入大幅增长；2015 年 1-6 月，公司所代理部分游戏产品进入生命周期的成熟后期或衰退期，导致代理发行收入较 2014 年同期下降。2015 年下半年，公司将陆续代理发行《葫芦娃》、《天天斗三国》、《踢爆那西游》（台湾）等游戏，同时将继续拓展游戏研发商及运营商资源，推动游戏代理发行业务平稳

增长。

### （三） IP 与源代码合作收入

炎龙科技在专注研发的同时，也积极利用自身境外 IP 及源代码资源开展 IP 与源代码合作业务。2014 年以来，炎龙科技积极拓展境外 IP 及源代码资源，炎龙科技与正版 IP 授权方就《死神》及《妖精的尾巴》等知名 IP 产品，通过代理、共同开发等合作模式来争取实现知名 IP 资源的游戏产品转化及商业化，同时炎龙科技先后实现《军曹》、《幻想之纪》源代码转让，IP 与源代码合作业务收入大幅增长。IP 与源代码资源具有一定的稀缺性，随着炎龙科技在 IP 与源代码资源获取渠道的增加及相关业务经验的积累，未来将继续在已有 IP 资源上进行相关游戏的推广并积极寻找引入优质 IP 资源的机会，同时加强与源代码拥有方合作，继续大力发展 IP 与源代码合作业务。

### （四） 游戏运营收入

炎龙科技建设了自有的网页游戏运营平台，因公司业务重心的转移及消费玩家消费习惯的变化，炎龙科技逐渐退出了网页游戏运营业务，报告期内游戏运营收入逐渐降低。未来炎龙科技将借助本次重大资产重组募集配套资金相关投资项目，逐渐发展移动游戏运营业务。

我们认为：炎龙科技各项收入在报告期内虽然存在一定的波动，但其变动符合炎龙科技自身发展战略及经营实际；如果炎龙科技能继续加强游戏产品研发力度、增加优质游戏产品储备、积极拓展 IP 与源代码资源等，报告期内各项营业收入虽具有一定的波动，但在本次重组所预期的盈利预测期间内持续盈利能力具有稳定性。

**三、请你公司补充披露报告期炎龙科技主要游戏产品：1) 用户群体、年龄和地域分布情况、在运营平台的排名情况。2) 在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。（反馈意见第 14 条）**

#### （一） 主要游戏产品运营情况

报告期内炎龙科技研发及代理发行的游戏主要有：《荣耀之战》（印尼版）、《风云无双》、《武斗群雄》（南美版）、《Call of Chaos》主要运营数据如下：

##### 1. 《荣耀之战》（印尼版）

《荣耀之战》(印尼版)于2014年6月上线,主要运营数据如下:

项目名称	2015年1-6月	2014年6-12月
当期充值合计(万印尼卢比)	4,115,804.02	7,395,997.50
期末累计注册玩家数(人)	925,311	780,865
月均付费玩家数(人)	12,320	16,659
月均活跃玩家数(人)	126,513	174,814
月均ARPPU(万印尼卢比)	56.75	63.51
截至2015年6月30日累计充值消费比	94.24%	

(1)截至2015年12月27日《荣耀之战》(印尼版)玩家地域分布情况

序号	国家	占比
1	印度尼西亚	99.01%
2	澳大利亚	0.99%
3	韩国	0.01%
合计		100.00%

(2)《荣耀之战》(印尼版)玩家年龄分布情况

《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。因商业秘密原因,海外运营商不提供玩家年龄分布信息。

## 2. 《风云无双》

《风云无双》于2014年3月上线,主要运营数据如下:

项目名称	2015年1-6月	2014年3-12月
当期充值合计(万元)	12,862.09	63,905.57
期末累计注册玩家数(人)	50,042,577	46,859,414
月均付费玩家数(人)	66,748	254,584
月均活跃玩家数(人)	812,727	5,382,717
月均ARPPU(元)	319.07	244.27
截至2015年6月30日累计充值消费比	100.84%	

该游戏运营商因商业秘密等原因,不提供玩家地域、年龄分布信息。

通过实地走访深圳市墨麟科技有限公司,并查阅报告期内深圳市墨麟科技有限公司每月向炎龙科技出具的分成结算确认函,并与同时期的公司企业会计账簿以及银行对账单列示收入进行比对。炎龙科技与客户的交易单据与公司账簿、银行对账单列示收入一致,并与相关实地走访结果相符。

## 3. 《武斗群雄》(南美版)

《武斗群雄》(南美版)于2014年4月上线,主要运营数据如下:

项目名称	2015年1-6月	2014年4-12月
------	-----------	------------

当期充值合计（万巴西雷亚尔）	851.38	1451.50
期末累计注册玩家数（人）	234,196	195,223
月均付费玩家数（人）	11,637	8,797
月均活跃玩家数（人）	36,424	37,364
月均 ARPPU（巴西雷亚尔）	119.40	183.58
截至 2015 年 6 月 30 日累计充值消费比	90.60%	

(1) 《武斗群雄》玩家地域分布情况

截至 2015 年 12 月 23 日,《武斗群雄》游戏用户群体主要地域分布情况如下:

序号	国家	占比
1	巴西	98.23%
2	美国	0.23%
3	乌拉圭	0.19%
4	葡萄牙	0.17%
5	委内瑞拉	0.13%
合计		98.95%

(2) 《武斗群雄》玩家年龄分布情况

《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。因商业秘密原因, 海外运营商不提供玩家年龄分布信息。

4. 《Call of Chaos》

《Call of Chaos》于 2014 年 2 月上线, 主要运营数据如下:

项目名称	2015 年 1-6 月	2014 年 2-12 月
当期充值合计（新台币万元）	3719.18	12365.49
期末累计注册玩家数（人）	48,567	44,301
月均付费玩家数（人）	536	1,210
月均活跃玩家数（人）	2,742	4,088
月均 ARPPU（新台币元）	9303.77	9218.27
截至 2015 年 6 月 30 日累计充值消费比	91.82%	

(1) 《Call of Chaos》玩家地域分布情况

截至 2015 年 12 月 24 日,《Call of Chaos》游戏用户群体主要地域分布情况如下:

序号	国家	占比
1	台湾省	97.31%
2	中国	1.08%
3	香港特别行政区	0.69%
4	澳大利亚	0.43%



5	越南	0.23%
	合计	99.75%

(2) 《Call of Chaos》玩家年龄分布情况

COG 为《Call of Chaos》在台湾地区的独家代理发行商。NPLUP0 Corporation 与 COG 联合授予 You Enjoy International Ltd. 在港澳台地区的独家运营权。因商业秘密原因，运营商不提供玩家年龄分布信息。

(二) 在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况。

报告期内，公司主营业务收入主要为网络游戏的研发、代理发行及 IP 与源代码合作，公司参与流水分成的为出售运营权的自研游戏及代理发行游戏，其中自研游戏主要为《风云无双》、《荣耀之战》（印尼版）及《武斗群雄》（南美版），代理发行游戏主要产品为《Call of Chaos》。以上游戏产品服务器数量、充值、消费金额、收入确认金额及经营活动现金流入和递延收益的匹配具体情况如下：

1. 服务器数量

(1) 《风云无双》

风云无双服务器数量为 26,804 个，开服数量很大。主要因为其联运平台较多，导入玩家人数很多；风云无双作为强竞争游戏，为满足玩家对游戏排名的追求，故采取多开服策略。

(2) 《荣耀之战》（印尼版）

《荣耀之战》（印尼版）服务器数量为 30 个，服务器开服节奏和导入数量是由当地运营商自主决定。由于印尼当地推广主要为当地运营商考虑到当地主要上网场所以网吧为主，举办现场活动进行地面推广，故服务器数量较少。

(3) 《武斗群雄》（南美版）

《武斗群雄》（南美版）服务器数量为 6 个，服务器数量较少，主要原因如下：一是南美地区玩家相对集中，并偏向社交为主，玩家偏向在一个服务器平台进行游戏；二是该游戏设计思路就是按照大生态进行设计，即单个服务器可导入较多的人数。

(4) 《Call of Chaos》

《Call of Chaos》服务器数量为 4 个，服务器数量较少，主要原因为该游戏为客户端游戏，台湾地区客户端游戏一般开服数量为 1-6 个，该游戏由运营商

参照当地运营情况决定开服数量。

2. 充值金额、消费金额及收入确认金额

以上游戏累计充值金额、消费金额及收入确认金额情况：

单位：万元

游戏名称	充值金额	消费金额	收入确认金额
《风云无双》	77,122.77	83,523.96	4,274.98
《荣耀之战》印尼版	6,019.59	5,111.23	2,409.50
《武斗群雄》(南美版)	7,020.13	6,567.33	1,918.41
《Call of Chaos》	3,285.70	2,989.99	918.91

根据公司现有的游戏业务运营模式，其游戏收入与运营平台原始数据相关性如下：

收入类别	细分类别	收入确认依据
游戏研发	卖断性收入	将游戏产品移交客户、客户验收后一次性确认收入，与运营平台原始数据无关
	运营权销售	授权金在分成期间内按月摊销；分成金按照运营平台充值流水按固定比例分成
代理游戏发行	代理游戏分成	按照运营平台的资金流水与游戏运行商、游戏授权方进行分成
IP 与源代码合作	出售 IP 与源代码收入	出售 IP 与源代码时一次性确认收入，与运营平台原始数据无关
游戏运营	游戏运营收入	按照运营平台实际的充值流水确认收入

公司所确认的分成收入或代理收入系按照运营平台当月实际的资金流水乘以固定分成比例，游戏运营收入则按照当月用户实际充值额确认游戏运营收入。

公司境外的分成收入结算期限较短一般是本月结算次月收款，境内的分成收入结算期根据与客户协商而定。我们执行了重新计算的审计程序，以验证公司所确认分成收入及授权金收入的准确性。

报告期内营业收入、递延收益、应收账款、预收账款变动情况与销售商品、提供劳务收到的现金的勾稽情况：

单位：元

项 目	备注	2015年6月30日 /2015年1-6月	2014年12月31日 /2014年度	2013年12月31日 /2013年度	2012年12月 31日
-----	----	--------------------------	------------------------	------------------------	-----------------

销售商品、提供劳务收到的现金	1	66,900,223.62	114,714,398.69	27,391,668.93	
营业收入		55,849,086.04	114,580,426.17	23,422,897.91	
税金		5,998,549.76	7,390,531.60	988,034.17	
应收账款原值		31,752,167.91	29,737,527.80	5,831,516.17	6,975,658.99
递延收益		11,284,089.42	5,647,133.51	2,596,050.12	933,315.19
预收账款		12,368,208.16	13,120,613.13	1,790,598.29	188,376.44
测算销售收款金额[注]	2	58,718,996.87	112,446,044.37	27,831,997.51	
与实际销售收款差异	3=1-2	2,182,676.99	2,268,354.32	-1,428,362.75	

注：本期测算销售收款金额=本期营业收入额+税金+上期末应收账款余额-本期末应收账款余额+本期末递延收益余额-上期末递延收益余额+本期末预收账款余额-上期末预收账款余额

根据以上测算数据，我们认为：公司所确认的游戏收入与经营活动现金流入以及递延收益等相关科目的变动情况具有匹配性。

**四、请你公司：1)结合充值消费情况、道具使用及后续服务情况，与研发商、授权商、运营商的分成确认条件等，补充披露炎龙科技报告期收入确认时点及确认依据是否符合《企业会计准则》相关规定。2)补充披露炎龙科技游戏推广返现收入确认、跨期收入的会计处理政策。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。（反馈意见第15条）**

**（一）分成收入的收入确认条件**

涉及分成收入的运营模式包括自研游戏的运营权销售及代理游戏收入，其收入确认会计政策：

收入类别	会计政策
运营权销售	授权金在分成期间内按月摊销；分成金按照运营平台资金流水按固定比例分成
代理游戏分成	按照运营平台的资金流水与游戏运行商、游戏授权方按固定比例分成

根据会计准则规定，游戏运营收入的确认标准为：游戏已上线运营；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入。

我们认为：公司确认分成收入时其游戏已经上线，每个月具有明确的充值流水，公司与运营商核对运营数据无误，并经双方确认后按照与相关方事先确定的分成比例确认收入，其收入金额能可靠地计量、款项收回的可能性很大，因此收

入确认时点及确认依据符合《企业会计准则》相关规定。

(二) 推广返现收入确认、跨期收入会计政策情况

根据公司的运营模式，报告期内公司主要从事平台运营的期限较短，其运营中不存在对用户推广返现的情况。

根据公司现有的业务模式，涉及分期确认收入为自研游戏中运营权销售的授权金收入。

授权金一般是在游戏上线前由游戏运营方全额支付给公司，游戏上线前公司将收到的授权金在预收账款中核算，游戏上线后将预收账款转入递延收益在分成期限内按照直线法分期摊销。

**五、申请材料显示，报告期炎龙科技前五大客户、前五大供应商变化较大，且采购、销售较为集中。请你公司补充披露炎龙科技报告期：1) 境内外业务的前五大客户、前五大供应商情况，包括但不限于主要交易内容、金额、期后回款情况，与其他客户或供应商的交易条款、价格及付款条件是否存在重大差异等。2) 前五大客户、前五大供应商变化较大的原因，与主要客户或供应商合作的稳定性及对业绩的影响。3) 对单一客户或供应商是否存在业务依赖及应对措施。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。(反馈意见第 16 条)**

(一) 报告期内主要供应商、客户情况

1. 报告期内前五大供应商情况：

(1) 2013 年

境内供应商

供应商名称	采购金额(元)	占采购总额比例	交易内容	截至 2015 年 6 月 30 日货款支付情况
广州菲音信息技术有限公司	1,667,092.96	17.56%	页游平台开发费用	已全额支付
成都新路电脑有限责任公司	903,840.00	9.52%	支付房租	已全额支付
广州仙海网络科技有限公司	833,179.03	8.78%	页游平台开发费用	已全额支付
安邦财产保险公司	665,857.42	7.01%	支付房租	已全额支付
北京汉威信恒有限公司	291,032.00	3.06%	参展费用	已全额支付

境外供应商

供应商名称	采购金额(元)	占采购总额	交易内容	截至 2015 年
-------	---------	-------	------	-----------

		比例		6月30日货款支付情况
SGOVIETNAM LTD.,	308,214.00	3.24%	咨询费用	已全额支付
Eximion B.V.	131,798.75	1.39%	游戏开发费用	已全额支付

(2) 2014年

境内供应商

供应商名称	采购金额(元)	占采购总额比例	交易内容	截至2015年6月30日货款支付情况
郭鹏	4,600,000.00	18.39%	支付游戏开发费用	已全额支付
成都新路电脑有限责任公司	903,840.00	3.61%	支付房租	已全额支付
广州菲音信息科技有限公司	511,200.05	2.04%	支付游戏费用	已全额支付
广州仙海网络科技有限公司	485,125.52	1.94%	支付游戏费用	已全额支付
北京汉威行恒文化发展有限公司	246,510.00	0.99%	参展费用	已全额支付

境外供应商

供应商名称	采购金额(元)	占采购总额比例	交易内容	截至2015年6月30日货款支付情况
Earnfield Holdings Ltd.	14,722,800.00	58.84%	支付游戏开发费用	已全额支付
Peerless. Asia LLC	4,916,240.00	19.65%	Ip授权金	已全额支付
GREE Inc.	919,646.13	3.68%	支付游戏开发费用	已全额支付
QUQU GmbH	215,337.50	0.86%	支付游戏开发费用	已全额支付

(3) 2015年1-6月

境内供应商

供应商名称	采购金额(元)	占采购总额比例	交易内容	截至2015年6月30日货款支付情况
福州市欢乐互动科技有限公司	1,257,148.41	3.79%	游戏购买费用	已全额支付
成都新路电脑有限责任公司	449,920.00	1.35%	支付房租	已全额支付
北京汉威行恒文化发展有限公司	246,510.00	0.74%	参展费用	已全额支付
天津汉威行恒文化发展有限公司	120,000.00	0.36%	参展费用	已全额支付
武侯区小雨点数码产吕经	119,105.00	0.36%	电脑及配件	已全额支付

营部				
境外供应商				
供应商名称	采购金额（元）	占采购总额比例	交易内容	截至 2015 年 6 月 30 日货款支付情况
YOOE Digitech CO., Ltd.	21,536,900.00	64.85%	IP 授权金	已全额支付
Stand Apps Co., Ltd	12,769,535.68	38.45%	IP 授权金	已全额支付
QUQU GmbH	92,875.00	0.28%	游戏研发费用	已全额支付

从公司报告期内前五大供应商情况可见，2013 年时因无 IP 引入、合作研发的业务单个供应商交易金额较小，2014 年以来，随着公司经营规模的大幅增长和 IP 合作业务的快速增加，公司在境外 IP 购买、研发合作方面投入较大，供应商有显著变化，供应商采购规模也快速增加。

IP 资源及游戏研发是游戏产业中附加值较高的环节，相关供应商的议价能力较强，与上游供应商结算时均采用预付款的形式，公司结算方式符合行业惯例；公司所购买的产品、服务具有唯一性，在市场上无可比对象，其定价主要取决于供需双方的谈判结果，不同供应商的价格具有不可比性，但不同供应商类似的业务结算条款无重大差异。

## 2. 报告期内前五大客户情况：

### （1）2013 年

#### 境内客户

客户名称	营业收入（元）	占营业收入比例	交易内容	截至 2015 年 6 月 30 日货款收回情况
北京互联经纬科技有限公司	676,638.14	2.89%	运营权出售收入	全额收回
成都暴风图腾网络科技有限公司	240,367.78	1.03%	房租收入	全额收回
成都炎龙互动网络有限公司	134,653.77	0.57%	房租收入	全额收回

#### 境外客户

客户名称	营业收入(元)	占营业收入比例	交易内容	截至 2015 年 6 月 30 日货款收回情况
Superut Limited	4,999,458.00	21.34%	版权出售收入	全额收回
华义国际数位娱乐股份有限公司	1,305,358.24	5.57%	代理游戏收入	全额收回
VTC ONLINE JSC	939,043.25	4.01%	代理游戏收	全额收回

			入	
BTRA AWAY LTDA	684,027.50	2.92%	版权出售收入	全额收回
VIDENAM VNPAH ONLINE TRADING SERVICES JSC	658,924.82	2.81%	代理游戏收入	全额收回

(2) 2014 年

境内客户

客户名称	营业收入 (元)	占营业收入比例	交易内容	截至 2015 年 6 月 30 日货款收回情况
深圳墨麟科技股份有限公司	39,632,736.28	34.59%	运营权出售收入、出售 ip	余额为 1808 万元
上海欣圣信息科技有限公司	6,119,000.00	5.34%	出售 ip	全额收回
广州要玩娱乐网络技术有限公司	4,570,420.74	3.99%	运营权出售收入	全额收回
上海奇炫网络科技有限公司	1,179,245.27	1.03%	顾问费	全额收回
四川迅游网络科技有限公司	31,132.08	0.03%	技术服务费	全额收回

境外客户

客户名称	营业收入 (元)	占营业收入比例	交易内容	截至 2015 年 6 月 30 日货款收回情况
PT.Citra Potinara Maju	15,581,631.95	13.60%	运营权出售收入	余额为 849 万元
Stark Interactive Technology Limited.,	14,647,974.54	12.78%	运营权出售收入	余额为 220 万元
JWF DEVELOPMENT COPR.,	8,005,400.00	6.99%	版权出售收入	全额收回
You Enjoy International Ltd.	6,954,907.27	6.07%	代理游戏收入	余额为 74.3 万元
Loyal Face Limited	4,926,400.00	4.30%	版权出售收入	全额收回

(3) 2015 年 1-6 月

境内客户

客户名称	营业收入 (元)	占营业收入比例	交易内容	截至 2015 年 6 月 30 日货款收回情况
前海创意时空科技 (深圳) 有限公司	18,867,924.53	33.78%	版权出售收入	全额收回
深圳墨麟科技股份有限公司	7,834,021.09	14.03%	运营权出售收入	余额为 1808 万元
广州狮鹫网络科技有限公司	7,547,169.84	13.51%	出售 IP	余额为 180

				万元
广州要玩娱乐网络技术有限公司	1,176,911.46	2.11%	运营权出售收入	余额为70万元
上海奇炫网络科技有限公司	707,547.13	1.27%	顾问费用	全额收回

境外客户

客户名称	营业收入（元）	占营业收入比例	交易内容	截至2015年6月30日货款收回情况
PT. Citra Potinara Maju	8,513,369.68	15.24%	运营权出售收入	余额为849万元
Stark Interactive Technology Limited.,	7,001,974.95	12.54%	运营权出售收入	余额为220万元
You Enjoy International Ltd.	2,234,222.35	4.00%	代理游戏收入	余额为8万元
疯糖数位科技股份有限公司	1,651,542.00	2.96%	代理游戏收入	全额收回
赤霄网络科技有限公司	191,069.64	0.34%	代理游戏收入	全额收回

代理游戏一般结算周期较短，不会存在长账龄的应收款；所出售的IP及自有游戏因在市场上具有唯一性，其结算价格取决于供需双方的谈判结果，不同产品的交易条款、价格及付款条件等略有差异，但不同客户类似的业务结算条款相似。

截至2015年12月27日前五大客户期后收款情况：

单位：元

客户名称	截至2015年6月30日应收款余额	期后收款额	截至2015年12月27日应收款余额
PT. Citra Potinara Maju	8,489,043.62	8,528,606.95	1,128,554.42
深圳墨麟科技股份有限公司	18,083,470.92	17,441,596.31	2,637,406.38
广州狮鹫网络科技有限公司	1,800,000.00		1,800,000.00
Stark Interactive Technology Limited.	2,200,035.27	2,349,442.56	4,550,350.71

截至2015年12月27日以上前五大客户的应收款项的收回比例为94.11%。

(二) 供应商、客户变动情况

报告期内前五大供应商、客户均存在一定程度的变动。根据公司的运营模式客户、供应商可持续性的分析如下：

交易类型	交易对手可持续性判断
自研游戏卖断式销售	收入持续性不强，同一客户多年连续购买可能性不大



自研游戏运营权销售	在分成期限内收入具有可持续性，分成期限完成后收入无持续性
游戏代理	游戏生命周期较短，少量客户收入具有可持续性
平台运营	单一客户金额较小，收入持续性不强
购买 IP	具有较强商业潜力的 IP 供应商不多，但因 IP 价值高、差异化大、开发具有一定的风险向同一供应商连续购买的可能性不大
游戏合作开发	具有竞争力的游戏开发商较多，持续向同一游戏开发商购买开发业务的可能性不大
日常劳务购买	日常劳务公司根据经济原则选择供应商，供应商的存在一定的变动

报告期内公司主要供应商、客户存在变动的与公司经营模式相吻合，不会对业绩产生重大影响。炎龙科技在多年业务积累的基础上，形成了游戏研发、游戏代理发行、IP 及源代码合作业务等多个业务板块优势互补，相互促进、共同发展的局面。这一业务模式让炎龙科技具有超越单一业务板块的综合优势。游戏代理业务建立起了深厚的产业链关系，为其合作研发业务、IP 授权业务带来了完善的上下游资源。通过游戏代理业务，其与国内优秀开发商、海外各地区主流运营商建立了广泛的合作关系，同时为其选择合作开发伙伴、自研游戏海外运营等提供了支持。游戏研发业务为其沉淀下深厚的开发基因和敏锐的行业嗅觉，在 IP 质量判断、代理游戏地区适应性判断、代理游戏基本品质判断、IP 游戏转化、代理游戏本地化指导等其他业务领域提供有力的支撑。IP 代理业务不仅为公司提升了业绩，同时也为炎龙科技巩固游戏研发商、运营商关系提供了显著帮助。目前炎龙科技在游戏来源和市场资源都较为丰富，虽然对于合作比较好的客户，公司倾向于多与其合作，利于业务开展，但炎龙科技市场资源丰富，不存在对单一客户或供应商产生严重依赖的情况。

**六、申请材料显示，报告期炎龙科技毛利率分别为 48.29%、87.13%、88.38%。请你公司：1)按业务类型补充披露炎龙科技报告毛利率情况。2)结合同行业可比上市公司同类业务毛利率情况，补充披露炎龙科技毛利率水平的合理性。请独立财务顾问和会计师核查并发表明确意见。（反馈意见第 17 条）**

（一）报告期内各业务的毛利率情况

2013 年

单位：元

项 目	营业收入	营业成本	毛利率
自研游戏	8,200,400.77	4,199,408.48	48.79%
平台运营	8,542,307.48	7,707,212.73	9.78%
代理发行	6,298,371.99	12,256.14	99.81%
其他	6,796.12		100.00%
其他业务收入	375,021.55	375,021.55	0.00%
合 计	23,422,897.91	12,293,898.90	47.51%

2014 年

项 目	营业收入	营业成本	毛利率
自研游戏	87,999,243.24	11,459,040.91	86.98%
平台运营	3,448,204.30	3,203,001.37	7.11%
IP 或源代码收入	10,835,981.20		100.00%
代理发行	10,856,701.52		100.00%
其他	1,228,867.91	58,252.43	95.26%
其他业务收入	211,428.00	211,428.00	0.00%
合 计	114,580,426.17	14,931,722.71	86.97%

2015 年 1-6 月

项 目	营业收入	营业成本	毛利率
自研游戏	25,446,324.55	5,717,809.45	77.53%
平台运营	13,185.20	58,210.97	-341.49%
IP 或源代码收入	26,415,094.37		100.00%
代理发行	3,170,157.97	557,287.04	82.42%
其他	698,609.95	141,509.43	79.74%
其他业务收入	105,714.00	105,714.00	0.00%
合 计	55,849,086.04	6,580,530.89	88.22%

因游戏公司的业务具有其特殊性，所提供的产品和服务具有高技术含量、高附加值的特点，同时与成本、费用的直接关联性较小，报告期内各业务类型的毛利率存在一定的波动。

(二) 与同行业对比情况

1. 选取与公司业务较为相近的 4 个已上市公司近期财务数据：

1) 游久游戏

项 目	2014 年			2015 年 1-6 月		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
广告	12,488,116.18	3,285,788.98	73.69%	26,646,169.47	2,009,035.19	92.46%
端游	8,262,356.80	4,353,943.34	47.30%	14,916,789.07	3,807,571.91	74.47%
手游	53,206,295.43	14,273,015.42	73.17%	89,578,239.52	27,847,958.50	68.91%

合 计	73,956,768.41	21,912,747.74	70.37%	131,141,198.06	33,664,565.60	74.33%
-----	---------------	---------------	--------	----------------	---------------	--------

## 2) 中青宝

项 目	2014 年			2015 年 1-6 月[注]		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
官方运营--自主运营	95,914,573.20	66,512,447.37	30.65%			
官方运营--与平台联合运营	104,788,716.16	53,853,149.94	48.61%			
分服运营	146,121,985.96	69,983,104.10	52.11%			
著作权转让	106,843,750.00	7,759,870.59	92.74%			
运营权转让	35,000,000.00	480,611.48	98.63%			
合 计	488,669,025.32	198,589,183.48	59.43%	154,483,509.73	67,781,360.55	56.12%

[注]：所披露的半年报中未将收入分类列示，其综合毛利率为 56.12%。

## 3) 掌趣科技

项 目	2014 年			2015 年 1-6 月[注]		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
移动终端游戏	418,042,511.22	145,941,862.76	65.09%	238,142,810.38	66,198,773.35	72.20%
互联网页面游戏	302,944,120.90	109,160,401.55	63.97%	184,406,547.54	75,461,660.34	59.08%
其他	53,777,529.46	41,211,030.30	23.37%	34,881,617.53	28,500,401.98	18.29%
合 计	774,764,161.58	296,313,294.61	61.75%	457,430,975.45	170,160,835.67	62.80%

## 4) 游族网络

项 目	2014 年			2015 年 1-6 月[注]		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
互联网页面游戏	742,752,771.48	216,236,412.13	70.89%	359,679,112.62	131,821,471.22	63.35%
移动终端游戏	99,650,835.32	39,970,782.51	59.89%	290,323,859.77	112,317,282.90	61.31%
合 计	842,403,606.80	256,207,194.64	69.59%	650,002,972.39	244,138,754.12	62.44%

与同行业已上市公司相比公司的毛利率较高，其原因为：1) 对比公司不仅从事游戏的开发、转让，还从事游戏平台的运营，在游戏产业链中平台运营的毛利率较低，影响了对比公司的综合毛利率公司自研游戏毛利率为 80%以上，；中青宝所披露的版权卖断、运营权转让收入毛利率较高达到了 90%以上，公司自研游戏的高毛利率符合行业特点；2) 2014 年、2015 年 1-6 月公司实现了 IP 版权销售，增强了公司的盈利能力，使公司综合毛利率高于了对比公司。

## 2. 上市公司收购的游戏公司

我们也选取近期上市公司收购游戏公司的交易案例，包括厦门三五互联科技股份有限公司收购深圳市道熙科技有限公司（以下简称道熙科技）、四川长城国际动漫游戏股份有限公司收购北京新娱兄弟网络科技有限公司（以下简称新娱兄弟）、大连天神娱乐股份有限公司收购北京妙趣横生网络科技有限公司（以下简称妙趣横生）。上述三家游戏公司毛利率情况如下：

项 目	道熙科技（2014年 1-10 月）	新娱兄弟（2014年 1-9 月）	妙趣横生（2014年 1-10 月）	炎龙科技（2014年 1-12 月）
主营业务收入	13,763,433.57	69,753,733.71	43,736,977.26	114,368,998.17
主营业务成本	3,401,805.65	12,982,909.54	269,811.86	14,720,294.71
毛利率	75.28%	81.39%	99.38%	87.13%
毛利率算术平均值	85.35%			87.13%

公司主营业务毛利率水平高于道熙科技与新娱兄弟，但低于妙趣横生，与可比公司毛利率算术平均值接近。

我们认为：游戏产业高毛利率是较为普遍的现象。公司的毛利率较对比公司具有一定的优势，一方面受业务模式的影响，另一方面得益于公司积极拓展境外 IP 及源代码资源，其毛利率具有合理性。

### **七、请会计师补充提供对炎龙科技业绩真实性的专项核查报告，充分说明核查范围、核查方法、核查情况、核查结论等。（反馈意见第 18 条）**

公司业绩真实性的专项核查报告见出具的《关于成都炎龙科技有限公司业绩真实性之专项核查报告》（天健〔2015〕11-38 号）。

### **八、请你公司结合目前经营业绩，补充披露炎龙科技 2015 年业绩预测的可实现性。请独立财务顾问、会计师和评估师核查并发表明确意见。（反馈意见第 20 条）**

根据炎龙科技业经审计的 2015 年 1-6 月财务数据以及未经审计的 2015 年 7-11 月财务数据，2015 年 1-11 月炎龙科技实现营业收入 13,629.46 万元，扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润为 8,714.88 万元。炎龙科技预计 2015 年 12 月份可实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润为 600

万元左右，依此计算 2015 年度可实现扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润合计为 9,314.88 万元，该数据大于评估报告中所预测的 2015 年度扣除非经常性损益后净利润 8,976.12 万元。虽然老游戏逐渐进入成熟期后期及衰退期，以及部分新研发游戏略晚于预计上线时间，但炎龙科技充分利用 IP 资源优势，在 2015 年下半年度实现了 IP 业务快速增长，为 2015 年公司整体业绩实现利润承诺打下良好基础。基于炎龙科技 2015 年 1-11 月实现的净利润情况并结合公司所处行业发展前景、自身竞争优势及 2015 年 12 月份盈利情况的合理预测，如果公司未经审计财务数据准确、2015 年 12 月经营情况保持正常，炎龙科技 2015 年业绩预测具有可实现性。

**九、请你公司补充披露：1) 汇率变动对炎龙科技报告期盈利能力的影响。2) 汇率变动对炎龙科技评估值影响的敏感性分析。请独立财务顾问、会计师和评估师核查并发表明确意见。（反馈意见第 24 条）**

报告期内涉及外币的交易主要为自研游戏的出售、代理游戏收入、支付境外 IP 授权金、研发项目合作款。

报告期内所支付的大额的 IP 授权金、研发项目合作款如下：

单 位	币种	金 额	款 项 类 容	截至 2015 年 6 月 30 日 核算情况
YOOE Digitech CO.,Ltd.	美元	3,500,000.00	IP 授权金	挂账预付账款
Earnfield HoldingsLtd		2,400,000.00	预付游戏开发费用	
Stand Apps CO.,Ltd.		1,672,000.00	IP 授权金	
Peerless.Asia LLC		700,000.00	IP 授权金	
GREE Inc.		150,000.00	游戏开发费用	结转至营业成本
合 计		8,422,000.00		

报告期内除支付给 GREE Inc 的款项外，其他预付 IP 授权金、开发费用的项目均未达到合同所约定的实现收入的条件，预付的款项也未结转至运营成本，因汇率的变动对报告期内的损益也无影响。

支付给 GREE Inc. 的款项较小，因汇率变动对报告期内盈利能力的影响较小。

报告期内境外收入的金额如下：

单位：元

项 目	2013 年	2014 年	2015 年 1-6 月
-----	--------	--------	--------------

境外收入	12,487,633.10	56,700,268.48	19,210,983.02
------	---------------	---------------	---------------

按照年平均汇率计算，报告期内所确认的外币收入（以美元计价）如下：

项目	2013年	2014年	2015年1-6月
境外收入（本位币）	12,487,633.10	56,700,268.48	19,210,983.02
年平均汇率	6.1912	6.1080	6.1163
境外收入（美元）	2,016,997.21	9,283,027.61	3,140,948.45

按照折算的原币测算，如当年汇率变动1%对当年盈利的影响：

项目	2013年	2014年	2015年1-6月
年平均汇率	6.1912	6.10795	6.1163
境外收入（美元）	2,016,997.21	9,283,027.61	3,140,948.45
汇率变动1%，收入变动额（本位币）	124,876.33	567,002.68	192,109.83
当年净利润（本位币）	-9,087,104.40	74,457,572.85	33,600,037.07
占本年净利润比例	1.37%	0.76%	0.57%

我们认为：报告期内境外收入占总收入的比例不大，因汇率的变动对报告期盈利的影响不大。

专此说明，请予察核。

天健会计师事务所(特殊普通合伙)



中国注册会计师：[Signature]



中国注册会计师：[Signature]



二〇一五年十二月二十七日