

海通证券股份有限公司

关于

上海中技投资控股股份有限公司
重大资产购买暨关联交易

之

涉及游戏公司有关事项的专项核查报告

独立财务顾问： 海通证券股份有限公司
HAITONG SECURITIES CO., LTD.

二零一六年九月

根据中国证券监督管理委员会《关于重大资产重组涉及游戏公司有关事项的问题与解答》的要求，独立财务顾问海通证券股份有限公司对上海中技投资控股股份有限公司重大资产购买暨关联交易的重大资产重组中涉及标的公司子公司 Jagex 的业绩真实性问题进行了专项核查（本专项核查报告中的简称如无特别说明，则与《上海中技投资控股股份有限公司重大资产购买暨关联交易报告书》中的简称具有相同的含义），具体核查情况如下：

一、Jagex 主要游戏概况

Jagex 于 2000 年成立于剑桥科学园区，是英国知名的游戏开发商和发行商。报告期内，Jagex 游戏业务收入金额及其占营业收入的比例情况如下：

单位：万元

项目	2014 年度		2015 年度		2016 年 1-6 月	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
客户端游戏	45,069.46	98.62	55,014.02	99.02	34,847.87	99.24
移动游戏	-	-	-	-	91.65	0.26
其他收入	629.83	1.38	545.48	0.98	176.09	0.50
合计	45,699.30	100.00	55,559.50	100.00	35,115.61	100.00

报告期内，客户端网络游戏始终是 Jagex 主要收入来源。客户端网络游戏合计贡献的营业收入占 Jagex 营业收入的比例达到 95% 以上，其他游戏在报告期内收入贡献较少，重要性程度相对较低。

（一）Jagex 主要游戏收入情况

报告期内，Jagex 的主要客户端网络游戏产品为《RuneScape》与《RuneScape (Old School)》。报告期内，Jagex 上述 2 款客户端网络游戏合计收入占 Jagex 营业收入 95% 以上，其他游戏产品的收入占比均较小，重要性程度相对较低。因此海通证券和众华审计选取 Jagex 上述 2 款客户端网络游戏进行了重点核查。

（二）Jagex 主要游戏的主要数据情况

1、《RuneScape》

《RuneScape》是 Jagex 于 2001 年制作并推出的 MMORPG，该款游戏拥有超过 2.4 亿注册用户，创造了超过 7 亿美元的累计收入。

(1) 报告期内，《RuneScape》的主要运营数据如下：

时间	当月用户数(万人)	当月活跃用户数(万人)	当月充值玩家数(万人)	当月用户平均在线时长(小时)	当月充值流水(万英镑)	当月玩家ARPPU值(英镑)
2014年1月	139.90	139.89	20.89	14.85	130.34	31.85
2014年2月	124.41	124.40	20.24	15.73	157.21	33.87
2014年3月	133.11	133.10	20.60	15.04	211.48	40.65
2014年4月	122.79	122.78	18.67	14.29	138.80	34.43
2014年5月	127.83	127.82	19.54	14.12	166.96	39.30
2014年6月	131.14	131.12	21.34	14.71	184.10	38.64
2014年7月	136.70	136.69	22.64	17.65	178.03	33.74
2014年8月	146.46	146.45	20.95	16.98	204.13	36.30
2014年9月	113.28	113.27	18.84	18.72	175.78	37.11
2014年10月	131.95	131.94	20.91	17.58	200.03	39.01
2014年11月	137.39	137.38	19.84	17.36	213.37	43.42
2014年12月	155.41	155.40	22.36	15.43	223.87	39.97
2015年1月	169.24	169.22	21.19	14.98	209.22	39.19
2015年2月	160.37	160.36	21.01	14.74	283.70	44.79
2015年3月	171.76	171.73	21.96	14.00	296.99	45.46
2015年4月	152.02	151.91	18.27	15.05	206.78	40.21
2015年5月	157.53	157.42	18.65	13.81	222.95	43.23
2015年6月	149.84	149.74	17.58	14.96	203.65	40.77
2015年7月	163.98	163.88	16.78	14.38	232.32	43.74
2015年8月	155.27	155.17	16.08	13.40	205.60	38.78
2015年9月	161.58	161.50	17.63	12.61	221.37	44.38
2015年10月	159.55	159.46	17.79	13.52	209.70	41.25
2015年11月	142.85	142.74	16.28	12.08	179.50	39.08
2015年12月	152.96	152.83	18.87	12.68	257.64	46.89
2016年1月	150.81	150.69	19.20	14.37	287.90	48.02
2016年2月	125.63	125.52	17.61	16.63	293.56	51.31
2016年3月	141.06	140.94	17.86	14.65	283.65	51.14
2016年4月	140.93	140.81	17.36	13.68	289.12	56.43
2016年5月	149.52	149.39	17.13	12.89	294.43	54.40
2016年6月	131.96	131.82	17.33	14.46	262.76	50.01

注：“当月充值流水”及“当月玩家 ARPPU 值”中使用的充值金额指玩家通过充值后可以转换为 Keys、RuneCoins、Bonds 的金额，不包括直接购买的会员资格。

(2) 报告期内，《RuneScape》付费玩家地区分布情况如下：

序号	地区	2014年占比	2015年占比	2016年1-6月占比
----	----	---------	---------	-------------

序号	地区	2014年占比	2015年占比	2016年1-6月占比
1	北美	51.28%	55.76%	55.00%
2	北欧	20.07%	21.26%	21.70%
3	西欧	7.81%	8.63%	8.98%
4	澳大利亚与新西兰	6.08%	6.34%	6.26%
5	东亚	5.72%	1.21%	0.93%
6	南美	2.18%	1.93%	1.96%
7	东欧	1.10%	1.00%	1.14%
8	其他	5.76%	3.87%	4.05%
合计		100%	100%	100%

(3) 报告期内,《RuneScape》游戏玩家充值金额区间分布如下:

时期	单个用户充值金额区间(英镑)	付费玩家人数占比	充值金额占比
2014年	0-9.99	36.0%	2.1%
	10-24.99	22.2%	4.5%
	25-49.99	13.9%	6.3%
	50-99.99	10.9%	9.8%
	100-249.99	9.8%	19.4%
	250-499.99	4.1%	18.0%
	500-999.99	2.1%	17.9%
	1000+	1.0%	22.0%
2015年	0-9.99	29.7%	1.5%
	10-24.99	23.1%	3.8%
	25-49.99	15.0%	5.5%
	50-99.99	11.8%	8.7%
	100-249.99	11.1%	18.2%
	250-499.99	5.2%	18.6%
	500-999.99	2.7%	19.4%
	1000+	1.4%	24.4%
2016年 1-6月	0-9.99	25.2%	1.3%
	10-24.99	24.6%	4.0%
	25-49.99	15.7%	5.8%
	50-99.99	12.7%	9.3%
	100-249.99	12.4%	20.1%
	250-499.99	5.5%	19.8%
	500-999.99	2.8%	19.5%
	1000+	1.2%	20.1%

注:充值金额指玩家通过充值后可以转换为 Keys、RuneCoins、Bonds 的金额,不包括直接购买的会员资格。

2、《RuneScape (Old School) 》

RuneScape (Old School) 是 Jagex 于 2013 年推出的以 RuneScape2007 年的源代码备份为基础制作的游戏版本。玩家可以通过与《RuneScape》相同的账号登录游戏，但是所有数据、道具、任务等均与《RuneScape》独立并且不可转换。

(1) 报告期内，RuneScape (Old School) 的主要运营数据如下：

时间	当月用户数(万人)	当月活跃用户数(万人)	当月充值玩家数(万人)	当月用户平均在线时长(小时)	当月充值流水(万英镑)	当月玩家 ARPPU 值(英镑)
2014 年 1 月	22.70	22.70	12.92	51.98	N/A	N/A
2014 年 2 月	21.79	21.79	11.75	51.79	N/A	N/A
2014 年 3 月	22.15	22.15	12.30	52.75	N/A	N/A
2014 年 4 月	22.15	22.15	11.67	43.08	N/A	N/A
2014 年 5 月	27.76	27.76	12.50	31.31	N/A	N/A
2014 年 6 月	36.01	36.01	14.18	30.48	N/A	N/A
2014 年 7 月	35.32	35.32	14.39	36.32	N/A	N/A
2014 年 8 月	34.10	34.10	12.89	38.01	N/A	N/A
2014 年 9 月	29.51	29.51	11.29	35.46	N/A	N/A
2014 年 10 月	31.31	31.31	12.35	37.54	N/A	N/A
2014 年 11 月	29.86	29.86	11.71	38.25	N/A	N/A
2014 年 12 月	49.71	49.71	13.21	24.98	N/A	N/A
2015 年 1 月	35.40	35.40	14.77	42.80	N/A	N/A
2015 年 2 月	61.93	61.93	16.52	27.33	N/A	N/A
2015 年 3 月	83.68	83.60	20.57	32.15	12.19	17.25
2015 年 4 月	80.62	80.53	16.94	33.30	45.88	31.19
2015 年 5 月	84.17	84.07	16.82	30.79	49.89	32.55
2015 年 6 月	81.59	81.51	15.43	28.08	45.36	30.46
2015 年 7 月	75.23	75.15	14.58	33.89	47.77	31.33
2015 年 8 月	83.25	83.18	14.11	31.45	48.64	31.24
2015 年 9 月	89.89	89.81	13.91	24.34	46.31	31.45
2015 年 10 月	101.44	101.37	15.25	21.07	49.98	31.47
2015 年 11 月	85.20	85.13	17.11	25.20	45.89	28.78
2015 年 12 月	78.37	78.26	17.34	31.43	55.22	30.04
2016 年 1 月	87.69	87.61	17.16	31.18	59.81	31.99
2016 年 2 月	84.29	84.21	15.97	28.46	57.45	32.48
2016 年 3 月	96.53	96.46	18.27	27.77	68.32	33.11
2016 年 4 月	90.74	90.68	17.94	28.40	62.79	32.11
2016 年 5 月	95.69	95.61	18.19	29.94	70.94	32.48
2016 年 6 月	99.12	99.06	19.22	27.96	76.78	32.72

注：“当月充值流水”及“当月玩家 ARPPU 值”中使用的充值金额指玩家通过充值后可以转换为 Bonds 游戏券的金额，不包括直接购买的会员资格。RuneScape (Old School) 于 2013 年上线，于 2015 年 3 月开始开通 Bonds 转换，因此 2015 年 3 月前无“当月充值流水”及“当月玩家 ARPPU 值”数据。

(2) 报告期内，RuneScape (Old School) 付费玩家地区分布情况如下：

序号	地区	2014 年占比	2015 年占比	2016 年 1-6 月占比
1	北美	53.63%	54.98%	56.13%
2	北欧	19.68%	19.89%	20.72%
3	西欧	8.17%	8.42%	8.63%
4	澳大利亚与新西兰	6.84%	6.82%	7.03%
5	东亚	3.78%	2.35%	0.61%
6	南美	2.29%	2.24%	2.27%
7	南欧	0.85%	0.91%	0.88%
8	其他	4.78%	4.41%	3.72%
合计		100%	100%	100%

(3) 报告期内，RuneScape (Old School) 游戏玩家充值金额区间分布如下：

时期	单个用户充值金额区间（英镑）	付费玩家人数占比	充值金额占比
2015 年	0-9.99	36.5%	3.2%
	10-24.99	27.2%	7.9%
	25-49.99	13.9%	9.3%
	50-99.99	10.2%	13.4%
	100-249.99	8.1%	23.3%
	250-499.99	2.8%	17.8%
	500-999.99	1.0%	13.0%
	1000+	0.4%	12.1%
2016 年 1-6 月	0-9.99	33.2%	3.2%
	10-24.99	27.3%	8.4%
	25-49.99	15.8%	11.2%
	50-99.99	11.0%	15.2%
	100-249.99	8.9%	26.3%
	250-499.99	2.6%	16.9%
	500-999.99	0.8%	10.7%
	1000+	0.3%	8.0%

注：充值金额指玩家通过充值后可以转换为 Bonds 的金额，不包括直接购买的会员资格。RuneScape (Old School) 于 2013 年上线，于 2015 年 3 月开始开通 Bonds 转换，因此 2014 年无充值相关数据。

二、游戏收入真实性的核查范围、核查方法、核查情况和核查结论

(一) Jagex 主要产品在各运营模式下充值金额前 1000 名的游戏账户核查

1、核查方式及核查程序

获取 2014 年、2015 年及 2016 年 1-6 月 RuneScape 系列游戏充值金额前 1000 名的游戏账户情况，账户统计内容及格式示例如下表 1-1、表 1-2-1、表 1-2-2、表 1-2-3 及表 1-2-4 所示：

表 1-1：前 1000 名游戏账户充值信息

2014 年：

账号 ID	最后登录时间	玩家等级	在线时间(分)	登陆次数	充值次数	充值总金额 (£)	单次最高充值金额 (£)	单次最高充值订单编号	单次最高充值购买的道具
746639	2014-12-31	2595	166,176	5,219	568	22,042.65	69.99	1328704021297551790	:rs_spins_xxl
253705	2014-12-31	2595	173,130	11,878	387	15,589.98	69.99	1326591565290493489	:rs_spins_xxl
233618941	2014-12-22	2578	177,109	7,089	444	14,741.25	69.99	1328704023566331383	:rs_spins_xl
136927092	2014-12-31	2070	67,131	5,927	436	11,227.47	69.99	1326591565291038714	:rs_spins_xl
231427312	2014-12-31	2406	114,759	2,921	152	10,571.99	69.99	1324199027938319685	:rs_spins_200

2015 年：

账号 ID	最后登录时间	玩家等级	在线时间(分)	登陆次数	充值次数	充值总金额 (£)	单次最高充值金额 (£)	单次最高充值订单编号	单次最高充值购买的道具
2226	2015-12-31	2595	70,457	3,914	426	15,025.97	69.99	1324199027939493304	:rs_spins_xxl
181466004	2015-12-31	2595	181,860	7,581	248	13,259.61	69.99	1324199027939339436	:rs_spins_xxl
233618941	2015-12-31	2595	132,451	4,881	330	12,811.77	69.99	1326591565297942147	:rs_spins_xxl
1157298	2015-12-31	2326	145,771	4,273	342	12,205.35	44.95	1324199027940304398	Rs_Membership-12Month
290400	2015-12-31	2595	178,460	6,280	272	11,045.08	69.99	1326591565297177716	:rs_spins_xxl

2016 年 1-6 月：

账号 ID	最后登录时间	玩家等级	在线时间(分)	登陆次数	充值次数	充值总金额 (£)	单次最高充值金额 (£)	单次最高充值订单编号	单次最高充值购买的道具
2226	2015-12-31	2595	70,457	3,914	426	15,025.97	69.99	1324199027939493304	:rs_spins_xxl
181466004	2015-12-31	2595	181,860	7,581	248	13,259.61	69.99	1324199027939339436	:rs_spins_xxl
233618941	2015-12-31	2595	132,451	4,881	330	12,811.77	69.99	1326591565297942147	:rs_spins_xxl
1157298	2015-12-31	2326	145,771	4,273	342	12,205.35	44.95	1324199027940304398	Rs_Membership-12Month
290400	2015-12-31	2595	178,460	6,280	272	11,045.08	69.99	1326591565297177716	:rs_spins_xxl

表 1-2-1: 前 1000 名游戏账户 Membership 消费信息

2014 年:

账号 ID	本期购买 Membership 数量
746639	12 个月
253705	12 个月
233618941	12 个月
136927092	12 个月
231427312	12 个月

2015 年:

账号 ID	本期购买 Membership 数量
2226	12 个月
181466004	12 个月
233618941	12 个月
1157298	12 个月
290400	12 个月

2016 年 1-6 月:

账号 ID	本期购买 Membership 数量
253410961	12 个月
235502536	12 个月
229514340	12 个月
234471950	12 个月
1429801	12 个月

表 1-2-2: 前 1000 名游戏账户 Keys 消费信息

2014 年:

账号 ID	期初 Keys 余额	本期购买 Keys 数量	本期 Bonds 兑换 Keys 数量	本期消耗 Keys 数量	期末 Keys 余额	充值消费比
-------	------------	--------------	---------------------	--------------	------------	-------

账号 ID	期初 Keys 余额	本期购买 Keys 数量	本期 Bonds 兑换 Keys 数量	本期消耗 Keys 数量	期末 Keys 余额	充值消费比
746639	-	89,860	2,173	92,033	-	100%
253705	-	32,350	240	32,590	-	100%
233618941	-	54,275	3,396	57,671	-	100%
136927092	-	4,775	197	4,972	-	100%
231427312	-	62,265	5,250	67,515	-	100%

2015 年:

账号 ID	期初 Keys 余额	本期购买 Keys 数量	本期 Bonds 兑换 Keys 数量	本期消耗 Keys 数量	期末 Keys 余额	充值消费比
2226	-	4,250	15	4,265	-	100%
181466004	-	65,620	-	65,620	-	100%
233618941	-	24,265	-	24,265	-	100%
1157298	-	-	-	-	-	100%
290400	-	28,440	7,527	35,967	-	100%

2016 年 1-6 月:

账号 ID	期初 Keys 余额	本期购买 Keys 数量	本期 Bonds 兑换 Keys 数量	本期消耗 Keys 数量	期末 Keys 余额	充值消费比
253410961	-	88,675	-	88,675	-	100.00%
235502536	449	21,285	1,110	22,822	22	100.00%
229514340	-	55,380	-	55,116	264	99.52%
234471950	-	39,900	331	40,228	3	99.99%
1429801	-	39,235	-	39,235	-	100.00%

表 1-2-3: 前 1000 名游戏账户 RuneCoins 消费信息

2014 年:

账号 ID	期初 RuneCoins 余额	本期购买 RuneCoins 数量	本期 Bonds 兑换 RuneCoins 数量	本期消耗 RuneCoins 数量	期末 RuneCoins 余额	充值消费比
746639	694	5,700	1,600	7,618	376	100.00%
253705	-	3,120	-	3,056	64	97.95%
233618941	-	19,628	800	20,240	188	99.08%
136927092	-	3,920	1,120	4,979	61	98.79%
10632	297	20,580	327	21,202	2	100.00%

2015 年:

账号 ID	期初 RuneCoins 余额	本期购买 RuneCoins 数量	本期 Bonds 兑换 RuneCoins 数量	本期消耗 RuneCoins 数量	期末 RuneCoins 余额	充值消费比
2226	10	5,820	11,835	17,649	16	99.97%

账号 ID	期初 RuneCoins 余额	本期购买 RuneCoins 数量	本期 Bonds 兑换 RuneCoins 数量	本期消耗 RuneCoins 数量	期末 RuneCoins 余额	充值消费比
181466004	522	7,720	-	8,241	1	100.00%
340759	303	9,600	2,139	12,029	13	100.00%
248851626	-	17,220	-	17,133	87	99.49%
244614273	-	5,700	195	5,887	8	99.86%

2016 年 1-6 月:

账号 ID	期初 RuneCoins 余额	本期购买 RuneCoins 数量	本期 Bonds 兑换 RuneCoins 数量	本期消耗 RuneCoins 数量	期末 RuneCoins 余额	充值消费比
491535	21	1,800	400	2,209	12	100.00%
13273840	36	2,820	400	3,226	30	100.00%
110598181	2	10,640	400	10,991	51	99.56%
417278	20	20,800	400	21,203	17	100.00%
245476893	-	2,400	400	2,724	76	97.29%

表 1-2-4: 前 1000 名游戏账户 Bonds 消费信息

2014 年:

账号 ID	期初 Bonds 余额	本期购买 Bonds 数量	本期消耗 Bonds 数量	期末 Bonds 余额	充值消费比
746639	-	2,238	2,176	62	97.23%
253705	-	2,904	2,811	93	96.80%
233618941	-	1,832	1,743	89	95.14%
136927092	-	3,273	3,206	67	97.95%
646451	-	671	664	7	98.96%

2015 年:

账号 ID	期初 Bonds 余额	本期购买 Bonds 数量	本期消耗 Bonds 数量	期末 Bonds 余额	充值消费比
290400	-	1,738	1,653	85	95.11%
230294062	-	1,563	1,480	83	94.69%
52141319	-	1,216	1,128	88	92.76%
1333240	-	1,336	1,248	88	93.41%
24099557	-	2,212	2,124	88	96.02%

2016 年 1-6 月:

账号 ID	期初 Bonds 余额	本期购买 Bonds 数量	本期消耗 Bonds 数量	期末 Bonds 余额	充值消费比
229514340	-	320	312	8	97.50%
234471950	-	663	626	37	94.42%

账号 ID	期初 Bonds 余额	本期购买 Bonds 数量	本期消耗 Bonds 数量	期末 Bonds 余额	充值消费比
1429801	-	526	496	30	94.30%
299524	-	1,150	1,057	93	91.91%
17914963	-	1,269	1,211	58	95.43%

部分统计内容释义：

(1) Membership: 指 RuneScape 系列游戏中的会员账号，玩家通过购买会员可以在未来一定期间内享受游戏中的各项优惠，Membership 的价格如下表所示：

单位：英镑

年度/项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
1 个月会员	4.95	5.99	5.99
3 个月会员	13.75	16.49	16.49
6 个月会员	24.95	29.99	29.99
12 个月会员	44.95	53.99	53.99
青铜会员 (3 个月)	14.50	18.49	18.49
白银会员 (6 个月)	27.50	34.49	34.49
黄金会员 (12 个月)	52.50	64.99	64.99
夏令特别会员 (3 个月)	9.95	11.99	11.99

(2) Keys: 指游戏中用来打开通过 Treasure Hunter 得到的宝箱的钥匙，Keys 的价格如下表所示：

单位：英镑

年度/项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
15 keys	3.50	3.50	3.50
35 keys	6.99	6.99	6.99
75 keys	13.99	13.99	13.99
200 keys	34.99	34.99	34.99
450 keys	69.99	69.99	69.99

(3) RuneCoins: 指游戏中用来购买各种武器装备及装饰道具的货币，RuneCoins 的价格如下所示：

单位：英镑

年度/项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
200 RuneCoins	3.50	3.50	3.50
420 RuneCoins	6.99	6.99	6.99
900 RuneCoins	13.99	13.99	13.99
2400 RuneCoins	34.99	34.99	34.99

年度/项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
5200 RuneCoins	69.99	69.99	69.99

(4) Bonds: 在游戏中能用来自由兑换 Membership、RuneCoins、Keys 以及 InGameGold, InGameGold 能用来购买游戏中的一些日常消耗道具, 例如体力药水。Bonds 兑换 InGameGold 是在游戏玩家之间自由交易, 兑换比例由双方自由决定。Bonds 的购买价格以及兑换 Membership、RuneCoins 和 Keys 的比例如下所示:

Bonds 购买价格

单位: 英镑

年度/项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
1 Bond	3.00	3.59	3.59

Bonds 兑换 Membership、RuneCoins 和 Keys 的比例

年度/项目	2014 年	2015 年	2016 年 1-6 月
Membership (1 Bond)	14 days	14 days	14 days
Membership (2 Bonds)	29 days	29 days	29 days
Membership (3 Bonds)	45 days	45 days	45 days
青铜会员 (5 Bonds)	3 months	3 months	3 months
白银会员 (6 Bonds)	3 months	3 months	3 months
黄金会员 (12 Bonds)	6 months	6 months	6 months
夏令特别会员 (24 Bonds)	12 months	12 months	12 months
Keys (1 Bond)	12 keys	15 keys	15 keys
RuneCoins (1 Bond)	160 RuneCoins	195 RuneCoins	195 RuneCoins

(5) 最后登录时间: 数据统计之日游戏玩家最后登录时间;

(6) 在线时间: Jagex 系统中记录的游戏玩家在线时间;

(7) 充值总金额: 是指 2014 年、2015 年及 2016 年 1-6 月各期间前 1000 名的玩家充值的总金额;

(8) 充值消费比: 指游戏玩家充值后所购买的道具 (RuneCoins、Keys 和 Bonds) 中当期使用完毕部分的占比。

2、UHY Hacker Young LLP IT 审计团队对上述账户信息复核

为保证本次报送数据的真实性和准确性, UHY Hacker Young LLP 的 IT 审计团队采用计算机辅助审计技术 (CAATs), 在对上述账号统计记录中的在线时间、充值金额、期初 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量、购买 Memberships、

Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量、消耗 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量以及期末 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量等相关的原始数据获取脚本进行复核性验证的前提下，从各 Service Provider（支付平台）获取与数据验证相关的原始数据后，运用专业的数据分析工具，按照重新计算统计结果的方式对 Jagex 提供的上述账户统计记录中的在线时间、充值金额、期初 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量、购买 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量、消耗 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量以及期末 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量进行了复核，并出具了数据验证核查报告。

核查结果为：未发现 Jagex 提供的 RuneScape 系列游戏自主运营模式下充值前 1000 大账号统计记录中的在线时间、充值金额、期初 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量、购买 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量、消耗 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量以及期末 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量等数据与原始数据存在重大差异。

3、对上述核查账户中的异常消费行为进行核查

针对经 UHY Hacker Young LLP 的 IT 审计团队复核后的账户及其相关信息统计表，海通证券和众华审计将上述账户中满足以下七个条件之一的账户确定为异常账户：

- (1) 累计登陆次数小于充值次数的；
- (2) 最后登陆时间距数据统计之日超过三个月；
- (3) 单次最高充值金额明显超出正常消费水平（如 100 英镑）；
- (4) 期末 Keys、RuneCoin 或 Bonds 数量-（期初 Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量+购买 Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量-消耗 Keys、RuneCoins 或 Bonds 数量+Bonds 兑换得到的 Keys 或 RuneCoins 数量）占期末 Keys、RuneCoin 或 Bonds 数量的比例超过 10%；
- (5) 每次充值前后两日内（含充值当日）登陆次数均为 0 的；
- (6) 同一游戏玩家在同一时间出现多次充值情况的；

(7) 同一充值 IP 对应多个 RuneScape 系列游戏帐户情况。

针对符合上述条件的异常游戏账户，项目组重点实施的核查程序如下：

(1) 获取了异常游戏账户的登陆日志、Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 的购买及消耗日志。通过登陆日志查验其登陆时间，分析其登陆频率验证玩家活跃度；通过 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 的购买及消耗日志查验其具体的道具消耗点（包括但不限于购买的道具的种类、数量、道具功能及玩法、与游戏玩家所在等级的匹配度）、Keys、RuneCoins 或 Bonds 消耗的频率，分析其消耗行为是否与其游戏玩家等级匹配；

(2) 分析比较异常游戏账户的充值金额、在线时间、登陆次数、游戏玩家等级的匹配情况，查验是否存在低等级游戏玩家高充值情形；

(3) 对于每次充值前后两日内（含充值当日）登陆次数均为 0 的游戏账户，海通证券和众华审计重点核查了充值后 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 的购买及消耗情况及游戏玩家等级，查验该等游戏玩家后续是否有持续 Keys、RuneCoins 或 Bonds 消耗，是否存在低等级玩家高充值的情形；

(4) 执行穿行测试，对于同一游戏玩家在同一时间出现多次充值情况的，向 Jagex 运营人员进行访谈，了解 Jagex 数据库中记录的充值时间与 Live Syetem（实时系统）上记录的时间是否存在时间差异；

海通证券和众华审计按游戏账户产生异常原因采用的主要核查方式列示如下：

异常项目	产生异常的原因	核查方式
累计登陆次数小于充值次数的	玩家在登录游戏后未下线之前有多次充值行为	获取了异常游戏账户的登陆日志及道具消耗日志分析其消耗行为是否与其游戏玩家等级匹配
最后登陆时间距数据统计之日超过三个月	玩家该段时间没有接触 RuneScape 系列游戏	向 Jagex 运营人员进行访谈，了解 RuneScape 系列游戏玩家平均生命周期
每次充值前后两日内（含充值当日）登陆次数均为 0 的	玩家个人原因确实充值前后两天内没有登录游戏	核查了充值后 Memberships、Keys、RuneCoins 或 Bonds 的购买及消耗情况及游戏玩家等级，查验该等游戏玩家后续是否有持续 Keys、RuneCoins 或

异常项目	产生异常的原因	核查方式
		Bonds消耗，是否存在低等级玩家高充值的情形
同一游戏玩家在同一时间出现多次充值情况的	RuneScape系列游戏没有预充值方式，只有在购买道具礼包时仅针对该礼包的金额进行充值，因此存在在同一时间多次充值的情形	执行穿行测试并向Jagex运营人员进行访谈，了解Jagex数据库中记录的充值时间与Live System（实时系统）上记录的时间是否存在时间差异

4、对主要支付平台的访谈

核查范围的确定：RuneScape系列游戏充值前1000名账户在各期间主要支付平台的充值金额占比如表1-3-1所示：

表1-3-1：各期间主要支付平台的充值金额占比：

支付平台名称/占比	2014年度(%)	2015年度(%)	2016年1-6月(%)
Adyen	4.84	67.82	64.50
Paypal	20.34	23.51	25.97
Incomm	3.28	3.26	3.26
Global Collect	63.02	0.15	-
其他	8.52	5.26	6.27

通过上表分析，海通证券和众华审计选取了各期间的前两大支付平台（Adyen、Paypal）作为访谈对象。

海通证券和众华审计通过实施一系列程序核查Jagex与支付平台是否存在关联关系，支付平台是否存在从Jagex及其股东、高级管理人员、核心技术及运营人员处收取资金，而后对Jagex游戏产品充值，Jagex与支付平台分成金额的真实性和准确性等，具体如下：

（1）对于报告期内主要的支付平台，通过实地走访和邮件发送调查问卷的形式，核查其注册地、法人代表、注册资本、股权结构、成立时间等。将查询到的支付平台主要人员信息，结合Jagex提供的母公司及各子公司员工花名册，查看是否存在与公司员工姓名重合的情况，核查是否存在未披露的关联方关系和关联交易，是否存在关联交易非关联化的情况。

（2）对于报告期内主要的支付平台，通过实地走访和邮件发送调查问卷的形式，重点核查以下事项：

1) 获取支付平台的基本工商资料，公司章程、董事、监事、高级管理人员以及与 Jagex 业务经办人员名单；

2) 支付平台与 Jagex 开始业务往来的时间，双方各自主要承担的工作内容；

3) 支付平台与 Jagex 的充值收入扣点方式约定、结算时点、付款期和合作期限；

4) 请支付平台确认合作以来通过支付平台的充值金额，及与 Jagex 收入分成的金额；请支付平台确认合作以来 Jagex 与其收入分成金额；

5) 支付平台是否存在向 Jagex 提供的个人卡支付分成款项，如有，则详细了解原因；此外，支付平台是否存在通过个人账户向 Jagex 支付分成款的情况；

6) 支付平台是否存在从 Jagex 及其股东、高级管理人员、核心技术及运营人员处收取资金，而后对 Jagex 游戏产品充值的情况；是否存在 Jagex 向支付平台通过其他方式补偿利益的情况；

7) 支付平台未来与 Jagex 合作的计划和安排；

8) 关于是否存在关联关系的核查。

通过上述程序覆盖的收入占 Jagex 最近两年一期总收入的比例超过 70%。

通过实施以上程序，各主要支付平台均确认：

(1) 与 Jagex 不存在关联关系；

(2) 不存在从 Jagex 及其股东、高级管理人员处收取资金，而后对 Jagex 游戏产品充值的情形；不存在 Jagex 向支付平台通过其他方式补偿利益的情况。

5、核查结论

通过实施游戏玩家充值消费行为分析性复核，海通证券和众华审计确定了重点核查的异常账户并实施了进一步的核查工作（包括但不限于获取游戏玩家登陆日志及消耗日志等），通过对主要支付平台访谈，海通证券和众华审计确认了 Jagex 与其不存在关联关系，支付平台不存在从 Jagex 及其股东、高级管理人员处收取资金，而后对 RuneScape 系列游戏充值的情形，Jagex 与支付平台分成金额准确、合理，可实施的核查方式下未发现 Jagex 主要游戏产品在各运营模式下充值金额前 1000 名的游戏账户存在异常。

(二) Jagex 主要产品前 1000 名账户的充值情况，逐次提供游戏账户，每次充值 IP、MAC 地址，充值前后两日用户再次登录情况

1、核查目的与范围

为了核查Jagex收入真实性，验证RuneScape系列游戏的游戏玩家不存在虚假充值情形，海通证券和众华审计重点核查了RuneScape系列游戏充值金额前1000名的游戏账户充值信息，核查内容包括但不限于游戏账号、每次充值IP、MAC地址，充值前后两日用户再次登录情况；核查时间范围为RuneScape系列游戏自2014年1月1日至2016年6月30日。

2、核查方式及核查程序

(1) Jagex 主要充值渠道

RuneScape系列游戏主要的充值方式为信用卡支付和Paypal支付(Paypal既是支付工具又是Jagex的主要支付平台之一)，海通证券和众华审计分析核查了RuneScape系列游戏的充值方式占比，如下表2-1所示：

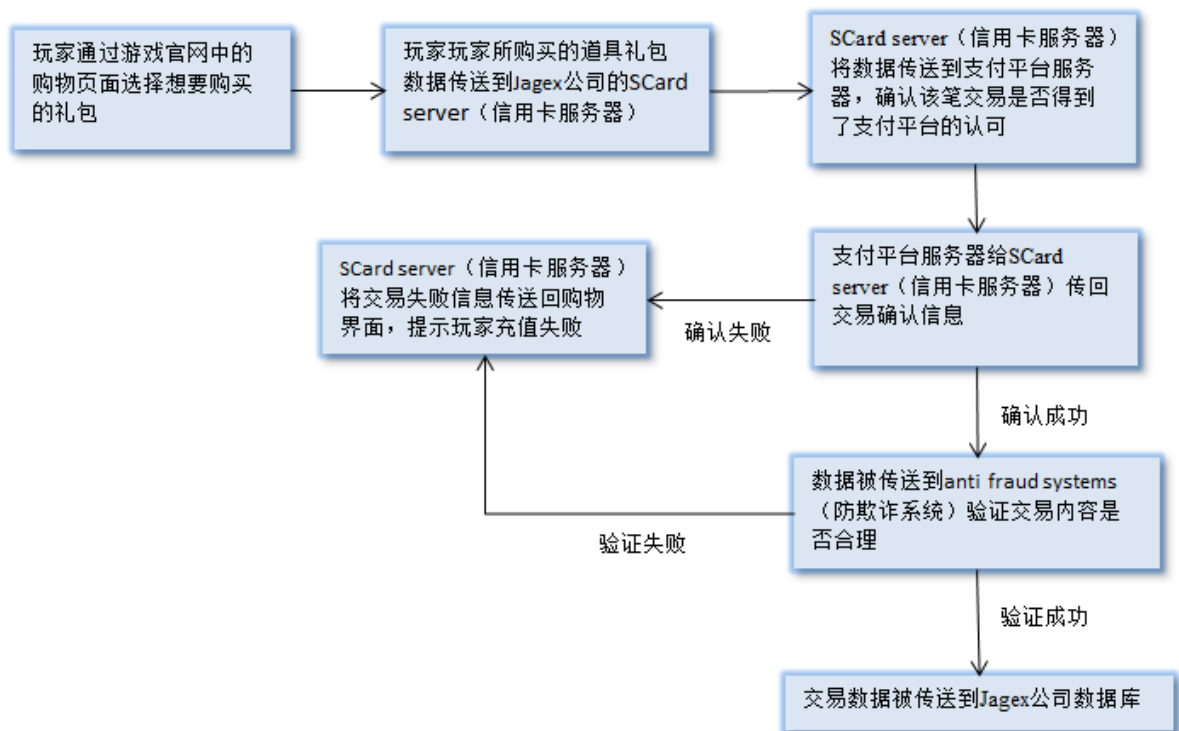
表2-1：主要充值方式占比

充值方式	2014 年度 (%)	2015 年度 (%)	2016 年 1-6 月 (%)
信用卡支付	69.72	62.60	59.27
Paypal 支付	22.59	27.53	31.29
其他支付方式	7.69	9.87	9.45

注：其他支付方式包括游戏点卡支付、AdyenHPP支付以及Boacompra支付等。

对于游戏玩家而言，充值方式的便利性、时效性是其选择充值渠道的主要考量因素，对于Jagex而言，公司不与各信用卡支付商直接发生业务联系，只与各支付平台有业务合作，支付平台是连接信用卡支付商和Jagex的中间桥梁。

1) 信用卡充值流程

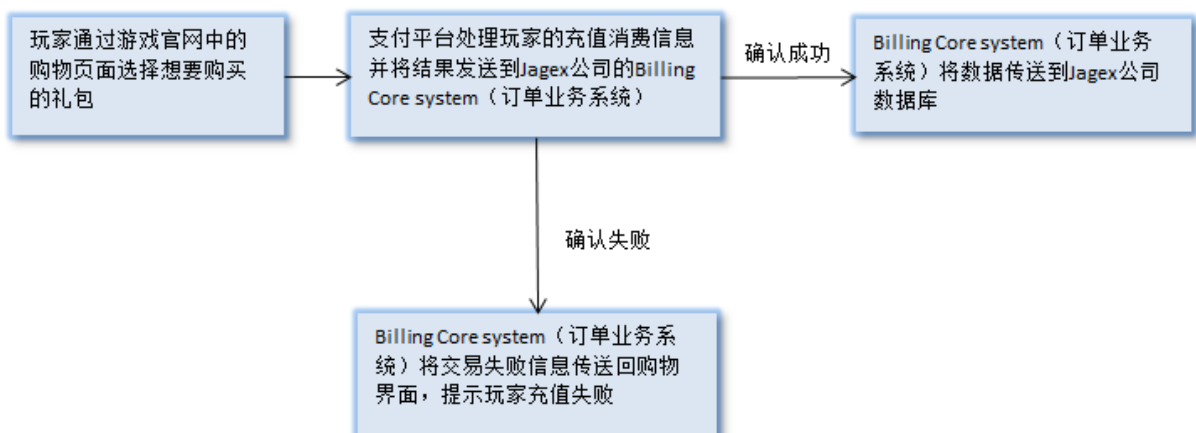


Credit Card Payment: 1326591565302064710 / 42270737

Sub-payment method: Visa
 User ref.: 42270737
 Created: 15 Jun 2015 16:33:07 UTC (4856)
 Recieved: 15 Jun 2015 16:34:38 UTC (4856)
 Amount: USD 19.99
 Country: United States
 IP: [207.190.127.69](#)
 Geo Ip Lookup: United States - Wisconsin - Blue River - Midwest Telnnet, LLP
 UID: [0141f94edfcb0469ad1039bf](#)
 Language: en
 Domain: runescape
 Package: 900 RuneCoins
 Integration: ADYEN
 Order Code: [42270737](#)
 Result: Authorised
 Card No.: [4490 28** ****8036 \(Visa\)](#)
 Cardholder Name: [Steven J Hughes](#)
 Expiry Date: 4 / 2018
 CVC: APPROVED
 AVS: UNKNOWN
 Anti Fraud: [Result](#)
[Clean payment](#)
[Refund Payment](#)

⊕ Modifications

2) Paypal、AdyenHPP等其他支付方式:





结合上述充值流程图可以看出，在信用卡和Paypal等充值渠道下，充值订单中的核心信息不包括游戏玩家银行账号信息以及Paypal等支付软件的账号信息，针对该情形，海通证券和众华审计在对Adyen和Paypal支付平台公司进行了现场访谈的过程中，要求核实上述充值流程并要求其提供核查所需的订单号对应的游戏玩家的充值银行账号以及Paypal等支付软件的账号信息，但Adyen和Paypal支付平台公司均表示出于用户信息保密考虑，他们无法提供游戏玩家银行账号以及Paypal等支付软件的账号信息。因此，海通证券和众华审计无法获取在信用卡和Paypal等充值渠道下玩家的充值银行账号以及支付软件账号信息。

(2) 游戏玩家充值信息统计

针对RuneScape系列游戏充值金额前1000名的游戏账户充值信息，Jagex能够提供的核查数据及海通证券和众华审计能够实施的核查内容如表2-2所示：

表2-2：玩家登陆信息统计表

账号 ID	充值时间	充值金额（英镑）	充值方式	充值 IP 地址	充值前后两日内登陆 IP
836	2014-3-10	13.99	PayPal	81.106.177.163	81.106.177.163
3798	2014-7-30	35.99	PayPal	85.211.15.131	85.211.15.131, 85.211.7.148
4433	2014-6-22	13.99	Global Collect Card	66.25.64.201	66.25.64.201

账号 ID	充值时间	充值金额（英镑）	充值方式	充值 IP 地址	充值前后两日内登陆 IP
4815	2014-12-5	69.99	Global Collect Card	198.53.21.166	198.53.21.166, 174.90.222.228
6564	2014-11-15	30	Global Collect Card	50.129.108.25	50.129.108.25

注：（1）关于无法获取游戏玩家银行账号以及Paypal等支付软件账号信息的说明：

根据Jagex的说明，出于保密玩家信息的角度，各支付平台回传给Jagex服务器的充值信息不包括玩家的银行账号，因此海通证券和众华审计无法取得游戏玩家充值的银行账号信息。

（2）关于无法获取游戏玩家充值MAC地址的说明：

根据Jagex的说明，目前公司及支付平台的服务器网络不能访问本地磁盘文件、不能访问本地硬件接口（包括MAC地址）等。因此项目组无法直接取得用户的MAC地址等硬件信息。

针对上述情形，海通证券和众华审计会同IT审计团队对RuneScape系列游戏前1000大账号涉及的支付平台进行了现场走访或邮件访谈，以确认充值记录的准确性并要求支付平台提供前1000大账户对应的充值信息。根据海通证券和众华审计的现场走访及邮件访谈反馈，由于日常未进行记录或基于用户信息保密，支付平台均未提供具体充值信息。

海通证券和众华审计根据调取的前1000大游戏账号充值情况包含的玩家数量、累计充值次数、单次最高充值金额、不同充值金额区间的充值次数及充值金额，对游戏玩家通过Paypal、Adyen充值情况进行分析性复核，统计结果如表2-3所示：

表2-3：前1000大游戏账号单次充值情况分析性复核

期间	充值次数	单次最高充值金额（英镑）	充值区间分布		
			单次充值金额区间（英镑）	充值次数	占比
2014 年	90,023	69.99	50 以上	20,599	22.88%
			30 至 50	30,388	33.76%
			10 至 30	25,053	27.83%
			10 以下	13,992	15.54%
2015 年	98,267	69.99	50 以上	24,194	24.62%

期间	充值次数	单次最高充值金额（英镑）	充值区间分布		
			单次充值金额区间（英镑）	充值次数	占比
2016年 1-6月	64,198	69.99	30至50	39,696	40.40%
			10至30	22,716	23.12%
			10以下	11,660	11.87%
			50以上	15,595	24.29%
			30至50	21,946	34.18%
			10至30	19,466	30.32%
			10以下	7,190	11.20%

经核查，发现前1000大游戏账号中单笔充值金额最大为69.99英镑，单笔充值金额在50英镑以内的充值次数居多，说明该等充值均为多人次的充值行为，充值次数及充值金额分布合理，未见异常。

综上所述，海通证券和众华审计仅能核查RuneScape系列游戏账户的充值渠道占比、充值IP地址、每次充值前后两天（含充值当日）玩家再次登录情况以及单次充值金额区间分布情况。

（3）UHY Hacker Young LLP IT 审计团队对上述账户信息复核

为保证本次报送数据的真实性和准确性，UHY Hacker Young LLP的IT审计团队采用计算机辅助审计技术（CAATs），在对上述账号统计记录中的充值渠道占比、充值IP地址、每次充值前后两天（含充值当日）玩家再次登录情况以及单次充值金额区间分布情况等相关的原始数据获取脚本进行复核性验证的前提下，从Jagex公司服务器获取与数据验证相关的原始数据后，运用专业的数据分析工具，按照重新计算统计结果的方式对Jagex提供的上述账户统计记录中的充值渠道占比、充值IP地址、每次充值前后两天（含充值当日）玩家再次登录情况以及单次充值金额区间分布情况进行了复核，并出具了数据验证核查报告。核查结果为：未发现Jagex提供的RuneScape系列游戏自主运营模式下充值前1000大账号统计记录中的充值渠道占比、充值IP地址、每次充值前后两天（含充值当日）玩家再次登录情况以及单次充值金额区间分布情况等数据与原始数据存在重大差异。

(4) 异常充值复核

1) 充值后登陆次数较少的异常充值核查

海通证券和众华审计将用户充值后不进行消费的行为界定为异常充值行为，故海通证券和众华审计重点核查了上述充值账号中充值前后两天内登陆次数均为0的情形，针对该等情形海通证券和众华审计进一步获取了该账户的Keys、Runecoins和Bonds消耗日志，查验其充值消费行为是否存在异常。此外，海通证券和众华审计还重点核查了上述游戏玩家的游戏级别，该等游戏玩家均为正常情况，不存在高充值玩家低游戏级别的情况。

上述充值后登陆次数较少的主要原因及相应的核查方式如下：

充值后登陆次数较少的原因	核查方式
持续未下线	核查了游戏玩家的登陆日志及Keys、Runecoins和Bonds消耗日志，显示该时间段内，游戏玩家有持续Keys、Runecoins和Bonds消耗
事实未登陆	核查了充值后两日之外的登陆情况及游戏玩家等级，显示该等游戏玩家后续持续消耗Keys、Runecoins和Bonds，不存在低等级玩家高充值的情形

3、核查结论

通过实施与第三方支付平台的访谈、分析性复核、充值后的消费行为分析等程序，海通证券和众华审计确定了重点核查的异常充值行为并实施了进一步的核查工作，可实施核查范围内海通证券和众华审计未发现RuneScape系列游戏相关账户存在异常充值行为。

(三) Jagex 主要研发及运营人员的从业时间，游戏行业内的从业履历，从业经历，上述员工的工资账号及工资流水，是否存在自充值情形

1、核查目的与范围

主要研发和运营人员是Jagex的核心竞争力之一，其保证了Jagex能够持续不断的研发并运营新的游戏产品，从而保证Jagex的持续发展。为了验证Jagex的主

要研发及运营人员的能力是否与Jagex不断增长的收入相匹配，海通证券和众华审计重点核查了Jagex的主要研发及运营人员的从业时间、从业履历及从业经验信息。同时海通证券和众华审计对上述主要研发和运营人员是否存在自我充值行为进行了核查。

2、核查方式及核查程序

1、海通证券和众华审计发放了调查表调查上述人员的从业时间、从业履历、从业经验等信息，并要求其对提供资料的真实、准确、完整性进行承诺。核查人员名单及其从业履历和在Jagex的任职情况如表3-1所示：

表3-1：主要研发和运营人员的从业履历和在Jagex的任职情况：

序号	人员姓名	从业时间	从业履历	在 Jagex 任职情况
1	Phil Mansell	18 年	Climax - 主设计师，2006 - 2011	RuneScape 工作室 VP, 改进了 Runescape 的商业模式增加公司收入
			Sony – 主设计师，2001 – 2006	
			Gameloft – 内容项目管理，2000-2001	
			EA - 设计师，1999-2000	
			Bullfrog – 设计助理，1998-1999	
2	Hamza Mudassir	10 年	Amazon, 高级产品经理，2013 - 2014	战略和出版部 VP, 带领一个有 14 和市场人员和经理的团队，监督公司内部主要的战略目标，显著地提升了公司的价值，参与公司的发展策划。
			Sony Computer Entertainment Europe – MBA 全球顾问主管，2013	
			Vimpelcom Mobilink – 公关服务主管，2010 - 2012	
			Telenor Pakistan – 主管微分段，2009 - 2010	
			Vimplecom Mobilink – 主管增值服务，2007 – 2009	
			Pepsi Cola International – 品牌经理，2006 - 2007	
3	Saumitra Ganguly	10 年	Microsoft, 商务部门经理，2013 - 2015	技术部 VP, 主管游戏开发和运营过程中的技术集成和技术顾问，在 Jagex 工作期间帮助公司减
			CITI – MBA 全球顾问主管，2013	
			6DEGREES IT – 首席运营官，2009 - 2012	
			SUPERSTRUCTURES, ENGINEERS & ARCHITECTS – 软件工程师 – 2006 - 2009	
			TARA CARES – 软件工程师，2005 – 2006	

序号	人员姓名	从业时间	从业履历	在 Jagex 任职情况
				少了 200 万基础设施费用
4	Sajjad Rehman	8 年	Telenor, 市场决策经理, 2013 - 2014 China Mobile, 高级商务分析师, 2012 - 2013 Vimpelcom Mobilink, 市场分析师, 2011 - 2012 Wells Fargo Bank, 决策顾问, 2011 Logitech, 决策顾问, 2011 HSBC, 分析师 – Operations, 2010 And Or Logic, 设计工程师, 2008 – 2009	决策主管, 协助 CEO 制定公司的游戏经营计划和决策。
5	Eric Lagel	13 年	2014-2015: Atos Consulting – 运营顾问 2012-2013: Lunatic Asylum Entertainment – 创始人和 CEO, 游戏开发者 2010-2011: Jagex – 游戏 Stellar Dawn 主管 2006-2010: Crytek – 制作人 2003-2006: Ubisoft – 制作助理	高级项目主管, 负责 Jagex 公司的游戏开发团队

2、出于对公司员工个人信息保密的考虑, 海通证券和众华审计未能从 Jagex 获取员工的工资账号及工资流水信息。鉴于该情况, 海通证券和众华审计从公司后台登录日志中获取了公司内部员工开立的游戏账号信息, 如表3-2所示:

表3-2: 公司内部员工开立的游戏账号信息:

单位: 英镑

序号	人员姓名	游戏账号 ID	2014 年充值会员金额	2014 年微交易充值金额	2015 年充值会员金额	2015 年微交易充值金额	2016 年 1-6 月充值会员金额	2016 年 1-6 月微交易充值金额
1	Sam Maile	2597	4.95	-	-	-	-	-
2	Dave Parrott	119176	12.80	14.00	23.96	3.50	23.96	-
3	Sam Maile	13761	-	-	-	-	-	-
4	Jamie Clarke	230012	-	-	29.96	10.49	5.99	6.99
5	Juliet Theodore	45218	17.80	27.50	45.55	24.81	2.77	4.81

经上述核查，Jagex内部员工在2014年、2015年及2016年1-6月进行充值的总金额分别为9,198.00英镑、8,793.56英镑和5,782.96英镑，海通证券和众华审计进一步向公司内部员工本人证实，上述充值大部分由于游戏研发和运营人员为了测试游戏功能的需要，且均通过游戏中的自由账户充值，该类账户中的充值金额不会计入公司的游戏收入。

3、核查结论

通过上述核查程序，海通证券和众华审计认为，Jagex的主要开发及运营人员均有相关从业经验，与Jagex不断增长的收入相匹配，同时海通证券和众华审计未发现公司内部工作人员存在为RuneScape系列游戏自充值的行为。

（四）游戏内装备道具价格信息及消费核查；

1、核查目的与范围

RuneScape系列游戏的收入需以Keys、Runecoins以及Bonds的消耗情况来确认，因此为核查RuneScape系列游戏的道具消耗是否存在虚假消耗以推高RuneScape系列游戏收入的情形，海通证券和众华审计重点核查了RuneScape系列游戏的Keys、Runecoins以及Bonds的消耗情况。

2、核查方式及核查程序

若Jagex有意通过虚拟消费增加游戏收入，出于舞弊成本的考虑，将会选择单价较高的道具进行多次购买消费，该等行为将会推高该等道具的消耗数量。因此海通证券和众华审计抽取了游戏中单价较高的道具礼包核查其消费情况，发现充值前1000大账户中每个账户在各期间购买的会员期限均为12个月，符合玩家正常的消费模式，同时结合表1-2-1至表1-2-4的Keys、Runecoins以及Bonds的消耗统计数据，可以得出RuneScape系列游戏中的道具均是多人多次的购买消费行为，且上述道具单价均较低，如果通过该等方式虚假充值消费，舞弊成本极高，故海通证券和众华审计认为通过上述道具虚假消耗的风险较低。

3、核查结论

综上，海通证券和众华审计认为，RuneScape系列游戏的道具消费正常，未发现虚假道具消费的情形。

三、涉及游戏公司业绩真实性专项核查结论

海通证券已按照中国证监会及《上市公司监管问题与解答》的要求，在本次Jagex业绩真实性专项核查报告中对Jagex用户充值消费情况、是否存在自充值等事项进行了详细的分析和充分的核查，并就该等核查范围、核查方法、核查情况进行了充分说明，本次业绩真实性核查的核查手段、核查范围充分有效地保障了核查结论的发表：Jagex主要游戏的收入是真实合理的。

（本页无正文，为《海通证券股份有限公司关于上海中技投资控股股份有限公司重大资产购买暨关联交易之涉及游戏公司有关事项的专项核查报告》之签字盖章页）

项目协办人： _____
钟夏楠

项目主办人： _____ _____
李永昊 胡珉杰

部门负责人： _____
孙迎辰

内核负责人： _____
张卫东

法定代表人（或授权代表人）： _____
任 澎

海通证券股份有限公司

年 月 日