

中文在线数字出版集团股份有限公司

关于深圳证券交易所 2018 年年报问询函的回复

深圳证券交易所创业板公司管理部：

中文在线数字出版集团股份有限公司（以下简称“中文在线”或“公司”）于 2019 年 5 月 27 日收到贵部下发的《关于对中文在线数字出版集团股份有限公司的年报问询函》（创业板年报问询函【2019】第 351 号）（以下简称“问询函”），公司收到问询函后高度重视，现对问询函中所涉及的事项逐一回复如下：

问题 1

2018 年 3 月，你公司发行股份及支付现金购买上海晨之科信息技术有限公司（以下简称晨之科）剩余 80% 股权，形成商誉 12.54 亿元。报告期末，你公司对前述商誉全额计提减值准备，并对晨之科可辨认净资产计提减值 1.68 亿元（扣除所得税影响后）。请你公司说明：

（1）结合晨之科的股权收购价格、游戏储备情况、游戏版号的核发趋势、本年度业绩承诺完成率以及盈利能力变化趋势等情况，说明晨之科在完成股权收购后的首年即出现业绩亏损的原因，与你公司收购晨之科的盈利预测在短期内发生重大变化的原因，你公司的投资决策是否谨慎。

（2）晨之科商誉减值以及可辨认净资产测试的具体过程，相关资产预计可回收金额的确定方法和确认过程，与前期收购时采用的估值方法是否存在差异，减值测试程序是否符合《企业会计准则第 8 号——资产减值》的相关规定。

请会计师说明针对前述减值测试已获得的审计证据、已执行的审计程序，并对公司减值测试程序的合规性、减值测试结果的合理性发表意见。

答复：

（一）结合晨之科的股权收购价格、游戏储备情况、游戏版号的核发趋势、本年度业绩承诺完成率以及盈利能力变化趋势等情况，说明晨之科在完成股权

收购后的首年即出现业绩亏损的原因，与你公司收购晨之科的盈利预测在短期内发生重大变化的原因，你公司的投资决策是否谨慎。

2017年8月9日，公司第三届董事会第三次会议审议通过了关于发行股份及支付现金购买晨之科80%股权的相关议案。经评估，晨之科截至2017年5月31日的评估价值为186,030.00万元，晨之科80%股权的交易价格为147,260.00万元。2017年9月20日，公司召开2017年第三次临时股东大会审议通过了本次重大资产重组相关议案。2018年2月1日，公司收到中国证券监督管理委员会《关于核准中文在线数字出版集团股份有限公司向朱明等发行股份购买资产的批复》（证监许可【2018】220号）。公司依法履行了相关投资决策程序。

1、晨之科的股权收购价格

晨之科的收购价格系依据上海东洲资产评估有限责任公司以2017年5月31日为评估基准日出具的东洲评报字【2017】第0580号评估报告的评估结果。评估主要采用了收益法和市场法，收益法评估的股东全部权益价值为186,400万元，市场法评估的股东全部权益价值为186,030.00万元。最终采用市场法的结果作为最终评估结论。晨之科80%股权对应的评估值为148,824.00万元。经交易双方充分协商，最终交易作价为147,260.00万元，对应晨之科80%股权。

晨之科在2017年、2018年及2019年承诺的净利润分别为15,000万元、22,000万元及26,400万元。其估值水平具体如下：

单位：人民币万元

项目	2017年 (承诺数)	2018年 (承诺数)	2019年 (承诺数)
晨之科100%股权对应的交易作价	184,075.00		
晨之科的净利润	15,000.00	22,000.00	26,400.00
市盈率(倍)	12.27	8.37	6.97
项目	2017年5月31日		
晨之科归属于母公司股东的所有者权益	29,594.08		
市净率(倍)	6.22		

注：市盈率=晨之科100%股权交易作价/晨之科承诺的净利润

市净率=晨之科100%股权交易作价/晨之科归属于母公司股东的所有者权益

在评估基准日，晨之科与A股同行业上市公司的市盈率、市净率比较如下：

证券代码	证券简称	市盈率(倍)(TTM)	市净率(倍)
------	------	-------------	--------

002445. SZ	中南文化	43.94	2.91
002555. SZ	三七互娱	37.13	10.108
300299. SZ	富春股份	51.56	5.51
002354. SZ	天神娱乐	27.64	2.40
300044. SZ	赛为智能	60.90	7.91
均值		44.23	5.76
晨之科		12.27	6.22

注：市盈率=可比上市公司 2017 年 5 月 31 日收盘价/（2017 年 1-5 月每股收益*12/5）
市净率=可比上市公司 2017 年 5 月 31 日收盘价/2017 年 3 月 31 日每股净资产
晨之科市盈率=晨之科 100%股权交易作价/晨之科 2017 年承诺的净利润
晨之科市净率=晨之科 100%股权交易作价/晨之科 2017 年 5 月 31 日经审计的归属于母
公司股东的所有者权益

经对比，晨之科 2017 年预测期的市盈率为 12.27，低于可比上市公司平均
值 44.23 倍，收购晨之科的作价较为谨慎。

晨之科 2017 年 5 月 31 日对应的市净率为 6.22，略高于同行业可比上市公
司的市净率 5.76，主要是因为晨之科业务发展相较于同行业上市公司受到融资
渠道较窄的限制，以前年度业务开展积累的净资产相对较少。因此，收购晨之科
对应的市净率与同行业上市公司的市净率相比存在差异具有合理性。

综上所述，由于晨之科属于轻资产行业，公司进行该次并购也是着眼于交易
标的盈利能力而非购买账面净资产，因此以市盈率作为主要参考指标更为合适，
晨之科的市盈率低于可比上市公司，说明交易作价较为谨慎，交易定价合理、公
允。

2、游戏版号的核发趋势变化

2018 年 3 月 29 日，国家新闻出版广电总局发布《游戏申报审批重要事项通
知》，称由于机构改革，所有游戏版号的受理和审批将暂缓，且并未明确恢复时
间。

2018 年 8 月，教育部、国家健康委员会等八部门联合印发《综合防控儿童
青少年近视实施方案》，推出实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运
营数量，探索符合国情的适龄提示制度，采取措施限制未成年人使用时间等管控
举措。

2018 年 9 月，国务院办公厅印发“国办发【2018】93 号”关于完善促进消

费体制机制实施方案(2018-2020年)的通知,通知明确要求规范网络游戏研发、出版及经营。

2018年12月,中宣部成立网络游戏道德委员会,对市场20款存在道德风险的网络游戏进行评议。

2018年12月29日,国家新闻出版广电总局发布了2018年12月份的首批游戏审批名单,游戏版号的审批恢复,但审批量不大,处于消化以前存量游戏审批。

2019年2月,中国新闻出版总署再次向地方相关部门下发通知,要求停止提交新的电子游戏商业化申请,以便处理去年游戏版号暂停审批过程中积压的申请,推动网络游戏行业健康发展。

即从2018年4月以后,网络游戏版号审批基本处于暂停状态;2018年12月,虽然游戏版号审批重启,但获得版号的新游戏数量较此前大幅减少。直到2019年4月19日,原国家新闻出版广电总局官网发布了“出版国产网络游戏作品审批”和“出版境外著作权人授权的电子游戏出版物审批”的相关信息,游戏版号申报工作才正式重启,但对网络游戏审批增加了更严厉的限制及规定。

上述暂停审批网络游戏版号以及控制、规范的政策颁布的实施对整个网络游戏行业企业产生重大不利影响,使得整个行业估值大幅度下滑,同行业公司因此经营受到较大影响,经营利润较去年同期相比大幅度下降。

2017年1月至2019年4月游戏版号核发情况:

审批时间	审批数量	审批时间	审批数量	审批时间	审批数量
2017年1月	980	2018年1月	716	2019年1月	283
2017年2月	639	2018年2月	484	2019年2月	279
2017年3月	884	2018年3月	727	2019年3月	233
2017年4月	779	2018年4月	0	2019年4月	40
2017年5月	780	2018年5月	0		
2017年6月	744	2018年6月	0		
2017年7月	711	2018年7月	0		
2017年8月	991	2018年8月	0		
2017年9月	893	2018年9月	0		
2017年10月	580	2018年10月	0		
2017年11月	627	2018年11月	0		

2017年12月	760	2018年12月	164		
合计	9,368		2,091		835



注：上述信息系根据对广电总局公开信息的梳理。

自以上统计数据可知，2018年4月开始游戏版号停止审批发放，2018年末游戏版号虽恢复发放，但大量版号积压，且版号审批速度远不如暂停之前，游戏行业版号发放大幅减少已成趋势，同时伴随着游戏审核机制进一步收紧，晨之科游戏上线情况存在重大不确定性。

3、晨之科游戏业务经营情况和储备游戏信息

晨之科在游戏版号停发之后并未有新游戏上线，2018年主要收入贡献仍为之前已发行的游戏项目。由于手机游戏生命周期较短，原来的游戏已经进入生命周期的后期，盈利能力不足。晨之科于2018年年中后转向海外发行，但由于海外上线时间较短加之宣发力度大致使成本较高，海外市场收入未形成盈利。

游戏行业监管环境变化，版号停发导致晨之科的游戏版权资源储备不能如期上线运营，导致游戏收入并未如预期带来较大的增长反而较2017年度大幅减少，同时海外市场于2018年年中后起步，收入尚未形成量级规模。

晨之科获得的游戏版号信息以及储备游戏信息如下表所示：

游戏项目	2018年度取得情况	重组时预计2018年度取得	网络游戏出版物号（ISBN）	版号取得时间	未达预期原因
战场双马尾	-	-	ISBN 978-7-7979-0721-7	20160921	-
猫之茗消消乐	-	-	ISBN	20161013	-

			978-7-7979-1033-0		
姬斗无双	-	-	ISBN 978-7-7979-8432-4	20170620	-
铁甲舰队	-	-	ISBN 978-7-7979-9181-0	20170717	-
大话许仙	-	-	ISBN 978-7-7979-9600-6	20170811	-
幻想计划	-	-	ISBN 978-7-498-01064-3	20170921	-
铁甲战姬	-	-	ISBN 978-7-498-01912-7	20171025	-
恶灵退散	-	-	ISBN 978-7-7979-6313-8	20170403	-
妖怪名单	-	-	ISBN 978-7-498-01527-3	20171009	-
来自未来的召唤	未取得	是	-	-	资料重新提交
Alice order	未取得	是	-	-	双方后续开发进程并未达到统一，协商后解约
Fate stay night	未取得	是	-	-	CP 商未尽履约义务，开发进度延期，目前该游戏版权授权已到期
绣春刀	未取得	是	-	-	绣春刀网剧及大电影第三部上映前开发完成并上线，进度延迟
浪漫传说	未取得	是	-	-	CP 商谈中，进度延迟
VGAME	未取得	是	-	-	版号申请暂停
怪物地牢大冒险	未取得	是	-	-	版号申请暂停
梦华间	未取得	是	-	-	版号申请暂停
王国战争	未取得	是	-	-	版号申请暂停
报告！船长	未取得	否	-	-	材料准备中
神话 hero	未取得	否	-	-	-
苍穹物语	未取得	否	-	-	-
梦幻封神	未取得	否	-	-	-
魔女物语	未取得	否	-	-	-

儒道至圣	未取得	否	-	-	-
少女军团	未取得	否	-	-	-
天地无用	未取得	否	-	-	-

注：由于国内监管环境变化，故国内游戏公司纷纷转向海外市场进行游戏发行，晨之科在 2018 年中后期在日本市场成功上线运营“深渊地平线”、“神无月”、“恶灵退散”等游戏。

4、晨之科盈利能力变化和 2018 年业绩完成情况

(1) 2018 年度业绩实际完成情况与预测对比

单位：人民币万元

项目	2018 年度审定	2018 年原预测数据	2017 年度审定
营业收入	19,449.59	65,345.58	29,792.86
营业成本	9,773.48	23,215.31	7,957.18
销售费用	7,024.72	6,778.55	3,006.40
管理费用	1,709.02	5,534.23	1,880.00
研发费用	1,319.34		1,866.13
资产减值损失	8,284.66		105.98
营业利润	-8,994.84	25,244.44	15,281.43
净利润	-8,263.20	22,083.01	15,624.40

(2) 2018 年营业收入、营业成本变动情况

单位：人民币万元

类别	2018 年度（审定数）		重组时预计 2018 年度		2017 年度审定数	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
游戏业务	15,999.24	9,389.21	60,957.35	21,404.79	22,971.79	7,236.55
网络直播业务	1,779.61	356.31	1,490.23	503.61	3,865.29	651.17
广告业务	1,660.00	17.22	2,898.00	1,306.91	2,920.00	33.69
合计	19,438.85	9,762.74	65,345.58	23,215.31	29,757.08	7,921.41

晨之科的营业收入主要由移动游戏收入、G 站广告收入和第三方直播收入构成，其中，游戏收入贡献较大，占其全部营业收入的 80%左右，晨之科 2018 年营业收入远未达重组时预期。主要系游戏行业运营环境发生重大变化，致晨之科 2018 年境内基本无新游戏上线，主要以运营老游戏为主，游戏行业运营环境变化也导致晨之科 G 站广告业务出现明显下滑。由上表可知晨之科游戏业务 2018 年收入较预测实现仅为 26%。

(3) 游戏业务

晨之科在游戏版号停发之后境内未能有新游戏上线，2018 年主要收入贡献

仍为之前运营的游戏项目，晨之科于境内游戏版号停发后转向海外发行，但由于运营海外游戏时间较短加之宣发力度大致使成本较高，海外市场收入未形成盈利。

晨之科 2018 年度游戏运营收入大幅度下滑，且远低于重组时预期，具体游戏业务经营情况如下：

单位：人民币万元

项目	发行区域	上线运营时间	2018年度收入金额	2018年原预计收入情况	2017年度收入情况
境内代理游戏					
姬斗无双	中国	2017年7月	4,481	2,339	4,666
铁甲舰队	中国	2017年5月	2,743	668	4,310
幻想计划	中国	2018年4月	1,867	5,032	18
铁甲战姬	中国	2017年5月	1,396	1,021	781
绣春刀	中国			17,050	
浪漫传说	中国			7,909	
妖怪名单	中国			7,844	6
大话许仙	中国	2017年10月	814	3,663	1,628
战场双马尾	中国	2016年6月	394		9,339
Fate	中国			4,581	
其他代理游戏项目	中国		342		106
境外代理游戏					
深渊地平线	日本	2018年6月	2,023		
神无月	日本	2018年4月	930		
恶灵退散	日本		398	229	
A0	日本			7,909	
其他代理游戏项目	日本				28
联运游戏					
进击的部落	中国	2016年1月		2,000	556
萌娘契约	中国	2016年7月			869
圣剑崛起	国内	2017年11月	110		195
阴阳师	国内		13		56
其他联运游戏项目			54		115
其他项目	国内		435	712	299
合计			16,000	60,957	22,972

综上：

①因游戏版号发放暂停原因导致绣春刀、浪漫传说和妖怪名单等未能取得版号实现预期收入；

②幻想计划、大话许仙实际收入未达预期，海外拓展了部分收入但整体也未

能达到预期经营收入；

③受游戏行业整体变化影响，原预计 2018 年取得新游戏版号未达到预期，游戏业务原预测收入同实际收入差异巨大。

晨之科游戏运营 2018 年利润实现情况：

单位：人民币万元

游戏项目	2018 年度 审定毛利	重组时预计 2018 年度毛利	2017 年度 审定毛利
境内代理游戏			
其中：2017 年上线项目	7,080.78	11,978.86	14,245.88
2018 年新上线项目	-1,319.21	19,535.76	-586.50
境外代理游戏	894.50	6,037.94	27.81
联运游戏			
其中：2017 年上线项目	177.08	2,000.00	1,749.00
2018 年新上线项目			
其他项目	-223.13		299.05
合计	6,610.02	39,552.56	15,735.25

晨之科原 2017 年运营项目基本达到重组时预计，但受游戏行业整体变化影响，原预计 2018 年取得新游戏版号未达到预期。

境内代理游戏——2017 年上线项目运营情况分析：

单位：人民币万元

游戏项目	运营期间	2018 年度 审定毛利	重组时预计 2018 年度毛利	2017 年度 审定毛利
姬斗无双	2017 年 7 月至今	3,539.35	1,504.20	3,712.74
铁甲舰队	2017 年 5 月至今	2,161.24	467.40	3,397.32
铁甲战姬	2017 年 5 月-2018 年 8 月	1,017.99	714.68	559.71
大话许仙	2017 年 10 月-2018 年 3 月	779.01	2,930.23	1,373.53
恶灵退散	2017 年 8 月至今	143.01	160.08	-35.74
战场双马尾-国内	2016 年 6 月至 2017 年 12 月	15.59		6,002.73
妖怪名单	未如预计上线		5,741.97	-538.84
其他游戏		-575.40	460.31	-225.57
合计		7,080.78	11,978.86	14,245.88

境内代理游戏——2018 年新上线项目运营情况分析：

单位：人民币万元

游戏项目	运营期间	2018 年度	重组时预计	2017 年度
------	------	---------	-------	---------

		审定毛利	2018 年度毛利	审定毛利
幻想计划	2018 年 4-12 月	811.67	3,522.08	-85.77
Fatestaynight	未如预计上线		2,575.30	
绣春刀	未如预计上线	-240.57	7,902.29	-57.23
浪漫传说	未如预计上线		5,536.09	
大明皇妃	未如预计上线	-646.40		-235.85
魔法少女	未如预计上线	-125.90		-9.96
变身学院魔法少女战斗	未如预计上线	-104.98		-8.04
大宋北斗司	未如预计上线	-407.40		-84.29
报告船长		-17.01		
布衣君王	未如预计上线	-126.16		-9.70
其他未上线项目	未如预计上线	-462.46		-95.66
合计		-1,319.21	19,535.76	-586.50

注 1：2017 年度、2018 年度毛利为负数主要系游戏未上线运营，未产生游戏收入但游戏版权金按照授权期限进行摊销所致。

注 2：晨之科游戏储备未按照预期上线主要系游戏行业版权号停发，故而游戏研发进度有所放缓所致，另部分游戏 IP 主要系根据影视作品上线时间而定。

境外代理游戏运营情况分析：

单位：人民币万元

游戏项目	运营期间	2018 年度 审定毛利	重组时预计 2018 年度毛利	2017 年度 审定毛利
深渊地平线	2018 年 6-12 月	985.74		
神无月	2018 年 4-12 月	290.73		
AliceOrder	未如预计上线		6,037.94	
其他境外代理游戏		-381.97		27.81
合计		894.50	6,037.94	27.81

联运游戏——2017 年上线项目运营情况分析：

单位：人民币万元

游戏项目	运营期间	2018 年度 审定毛利	重组时预计 2018 年度毛利	2017 年度 审定毛利
圣剑崛起	2017 年 11 月-2018 年 2 月	110.04	2,000.00	195.20
阴阳师		13.39		56.12
进击的部落	2016 年 1 月-2017 年 11 月			514.31
萌娘契约	2016 年 7 月-2017 年 12 月			868.72
正妹物语	2016 年 1 月-2017 年 3 月			19.93
其他联运游戏		53.64		94.72
合计		177.08	2,000.00	1,749.00

(4) G 站广告业务

晨之科立足于二次元文化的传播交流，拥有跨移动端和 PC 端的 G 站平台，于 2015 年 10 月正式上线运行。G 站定位为二次元文化服务社区，旗下包括二次元玩家社区“咕噜咕噜”和二次元游戏发行平台“咕噜游戏”。截至 2017 年 12 月，报告期内平均每月活跃用户逐步增长，活跃用户由 2015 年底 10 万增至 2017 年 12 月 270 万，已成为国内领先的专注于二次元游戏的下载和推广平台。G 站除发行推广晨之科代理的移动游戏外，还开展游戏联运业务，即发行其他游戏代理商推出的移动游戏。借助 G 站的二次元属性，晨之科在“咕噜游戏”平台成功联运了进击的部落、正妹物语、数码宝贝等一批具有市场影响力的二次元手游，巩固了 G 站在二次元游戏领域的行业地位。此外，G 站还利用自身平台优势从事广告推广业务，进一步拓宽 G 站的业务范围。

G 站在保护用户使用体验的前提下谨慎承接广告业务，避免对自身的过度商业化开发因此用户流失，因此在广告内容方面仅合作推广具有二次元属性的、且与 G 站社区主题强关联的游戏商品。但是，尽管推广内容也是游戏商品，晨之科仅作为广告承接方负责宣传推广，并不对推广的游戏后续流水分成，因此也没有权限获取推广的后续游戏下载和充值情况，对于晨之科而言，其关注的只是展示的广告位内的效果跳转和时长等。

G 站广告业务依托用户活跃度，受游戏行业大环境影响，G 站日活由 2018 年 2 月份近 300 万后持续下跌，至 12 月份下降至 150 万，故原广告委托方于 2018 年年中终止了相关业务，致使 G 站广告业务收入较 2017 年度减少较多。具体运营情况如下：

单位：人民币万元

项目	2018 年度收入金额	2018 年原预计收入情况
广州睿搜信息科技有限公司	1,260.00	2,898.00
杭州云袋科技有限公司	400.00	
合计	1,660.00	2,898.00

综上，G 站广告业务依托用户活跃度，受游戏行业大环境影响，G 站日活由 2018 年 2 月份近 300 万后持续下跌，至 12 月份下降至 150 万，故原广告委托方于 2018 年年中终止了相关业务，致使 G 站广告业务对收入贡献减少。

（5）第三方直播业务

2016年4月，晨之科将业务拓展至二次元网红直播行业。晨之科与第三方直播平台合作，通过对经纪公司签约主播进行二次元文化培训，为直播平台提供二次元元素相关的直播内容，吸引具有二次元属性的用户流量。

直播行业市场流量2018年已出现向头部集中的明显趋势，小公司的直播平台逐渐被淘汰，短视频APP占据了用户大量时间，对长视频、直播等领域都造成了一定的冲击；截至2018年6月，网络直播用户规模达到4.25亿，较去年年末仅微增294万，用户使用率为53%，较2017年末下降1.7个百分点，直播市场前景气度大不如前，故晨之科于2018年下半年终止了此项业务。运营情况如下：

单位：人民币万元

项目	2018年度收入金额	2018年原预计经营情况
上海掌颐网络科技有限公司 (友加直播)	1,779.61	1,490.23
合计	1,779.61	1,490.23

晨之科2018年度经营业绩大幅下滑：由于2018年度游戏行业发生重大变化，晨之科2018年无新游戏上线，主要以运营老游戏为主，虽开拓了日本市场，但海外游戏收入增长较多，但由于海外上线时间较短加之前期宣发力度大致使成本较高，海外市场收入未形成盈利，故导致游戏收入整体大幅下滑，经营业绩未达预期；受游戏行业整体运营环境变化，晨之科G站广告业务依托用户活跃度，受行业大环境影响，G站日活由2018年2月份近300万后持续下跌，至12月份下降至150万，导致G站广告收入也出现大幅下滑；受直播行业市场流量2018年向头部集中趋势影响，小公司的直播平台逐渐被淘汰，导致晨之科网络直播业务整体下滑。受行业政策的影响，晨之科的游戏、广告和直播业务均出现下滑，整体盈利能力下降。

信永中和会计师事务所（特殊普通合伙）出具的晨之科2018年度审计报告（XYZH/2019SHA20183号）显示，经审计的晨之科2018年度扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润为-8,903.93万元，较其2018年承诺数22,000万元少30,903.93万元。晨之科未能完成其2018年度业绩承诺，本年度业绩完成率为-40.47%。

综上，由于游戏版号暂停核发，晨之科储备游戏无法及时上线运行，失去新的盈利增长点，故晨之科 2018 年度业绩完成情况与原盈利预测数存在较大差异，出现亏损。

（二）晨之科商誉减值以及可辨认净资产测试的具体过程，相关资产预计可回收金额的确定方法和确认过程，与前期收购时采用的估值方法是否存在差异，减值测试程序是否符合《企业会计准则第 8 号——资产减值》的相关规定。

1、晨之科商誉减值迹象判断的具体过程

如以上（一）、1 所述，2018 年 3 月以来，国家有关部门对于网络游戏版号审批以及规范网络游戏研发、出版、经营政策以及措施趋严，导致整个网络游戏行业受到重大影响，晨之科也因国家对于网络游戏版号停止审批的影响，2018 年度经营业绩大幅度下滑，根据对晨之科 2018 年度财务报表审计结果，晨之科 2018 年度亏损 8,263 万元，扣非后归母净利润为-8,903.93 万元，未能完成收购时业绩承诺（扣非后归母净利润 2.2 亿元），相差 3.09 亿元，差异巨大。

由此，根据上述所述，公司管理层判断，收购晨之科形成商誉 12.54 亿存在重大减值风险，并聘请中瑞世联资产评估（北京）有限公司对商誉进行评估。

2、晨之科相关资产组预计可回收金额的确定方法和确认过程

首先，中瑞世联资产评估（北京）有限公司对商誉进行评估过程中优先考虑收益法预测资产组公允价值，但评估机构认为，2018 年度网络游戏版号停止审批，使得游戏公司面临老游戏生命力下降，新游戏又无法获得审批上线，2018 年度中下型游戏公司开始退出，游戏行业大批员工离职，收入与净利润大幅度下滑，面临难以生存的现象。

晨之科公司目前被评估的主流游戏有：《战场双马尾》、《大话许仙》、《恶灵退散》、《幻想计划》、《姬斗无双》、《铁甲舰队》、《铁甲战姬》。目前上述几个主要游戏都已进入游戏生命后期，收入呈现逐渐下降趋势，G 站的收入也大幅度下降。预计上述几个游戏在 2019 年收入将持续降低。新游戏方面，由于目前存在游戏版号仍在由国家新闻出版广电总局陆续发放，晨之科的相关游戏版号获批的数量、时间目前均无法确定。2017 年 12 月由中共中央宣传部、中央网信办、工

业和信息化部、教育部、公安部、文化部、国家工商总局、国家新闻出版广电总局联合印发《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》，2018年8月国家八部门联合印发的《综合防控儿童青少年近视实施方案》和2018年12月网络游戏道德委员会的成立会对网络游戏行业产生一些不利因素。从上述情况看，被评估的2019年游戏收益预测存在很多不确定因素以及行业政策具有很大的不确定性。因此不适宜采用收益法评估。

其次，评估机构拟采用市场法对评估资产组公允价值进行评估。市场法是指将评估测试对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定测试对象价值的评估方法。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

关于市场法两种具体方法的适用性，评估机构认为：

(1) 交易案例比较法，要求近期内有三个或以上的交易案例，这一时间段内，市场不能发生重大改变；考虑到游戏市场的具体情况，交易案例的谈判和成交公告时间，需要在评估基准日前六个月内。据了解，2018年网络游戏行业受国家政策变化的影响造成众多网络游戏行业的上市公司股价大幅度下跌，股权交易低迷，这个时间段内，难以取得足够的、与被评估单位情况相似的可比交易案例，因此交易案例比较法不适用于此次评估。

(2) 上市公司比较法，需要有三个或者以上的与被评估单位类似的可比上市公司，计算其价值比率，来对被评估单位进行评估。通常价值比率可以取盈利比率、资产比率、收入比率。

受2018年网络游戏行业受国家政策变化的影响，被评估单位2018年发生亏损，则盈利类比率如市盈率失效，无法使用盈利类比率对其进行评估。被评估单位以及游戏行业公司，通常为轻资产公司，其盈利能力和价值与企业资产量相关性弱，因此也无法使用资产类比率对其进行评估。收入类比率一般适用于市场快速扩张阶段的公司，因其可能会放弃部分利润换取市场份额，此时收入比率较盈利比率能更好地说明企业质量以及对企业未来的预期；但2018年游戏市场由于版号审批暂停的影响出现收入严重下滑情况，则本次也不宜采用收入比率对其进行评估。

同时，上市公司比较法要求可比上市公司与被评估单位有可比性。截止到2019年4月4日，手机游戏板块中，已公布年报的、主要业务为游戏的、资产量、收入量等与可比上市公司相似的、净利润为负数、经营性营业利润为正数、经营活动产生的现金流量净额为负数的上市公司数量不足。

选择可比上市公司时要求其在评估基准日的近期股票交易价格没有异动，因2018年网络游戏行业受国家政策变化的影响造成众多网络游戏行业的上市公司股价大幅度下跌。

再者，股票市场上的股价通常反映投资者对上市公司未来经营状况的预期，2018年底正处于游戏版号从暂停发放到重新恢复发放的转折阶段，此时投资者对各个上市公司未来收益预期的不确定性较大，而目前被评估单位未来收益情况的不确定性也较大，两者之间可能已不存在可比性，此时采用上市公司价值比率对被评估单位进行估值，则其结果很可能无法准确反映被评估单位的价值。

所以，也不宜使用上市公司比较法对晨之科进行评估。

综上所述，本次不适宜采用市场法预测资产组公允价值。

前期收购时，公司聘请了上海东洲资产评估有限公司对晨之科标的的公允价值进行评估，评估采用了收益法和市场法两种评估方法，最终以市场法作为评估最终的结果。如前所述，由于上述三种方法的不适用性，评估机构对本次晨之科标的资产组以商誉为目的的减值评估采用了重置成本法进行评估。重置成本法是通过评估一个假定的购买者在评估基准日重新购置或建造与被评估资产功能相似的资产所花费的成本来确定别评估资产的价值。使用这种方法一般采用三个步骤：1) 从相关资产市场中了解信息，确定委估资产的重置全价；2) 通过分析被评估资产的使用及磨损情况来确定被评估资产的实体性贬值。通常用成新率来表示这个损耗；3) 分析被评估资产的技术先进性及经济环境以确定是否存在功能性贬值和经济性贬值。评估基准日晨之科申报并经审计后的账面价值为：晨之科母公司的总资产为3.9亿元，负债为0.5亿元，净资产为3.4亿元，最终评估结果为晨之科资产组可收回价值为3.2亿元。此评估结果得到公司以及交易业绩承诺方的认可。

公司接受评估机构专业意见，并依据晨之科资产组可收回价值 3.2 亿元，以及对应账面商誉及 2018 年末长期投资成本为 15.7 亿元，对于差额 12.54 亿元计提商誉减值，相关减值事项经公司管理层、董事会审议通过。

会计师核查意见：

（一）核查过程

信永中和会计师根据《企业会计准则第 8 号-资产减值》以及《中国注册会计师审计准则第 1421 号-利用专家工作》之规定，将本年中文在线商誉减值作为审计重点以及关键审计事项，对比收购前后网络游戏行业及市场环境的变化对 2018 年度业绩完成的影响，对比收购前后估值方法的合理性，对比收购前后承诺业绩以及实际完成情况，分析判断商誉是否存在减值迹象。

在审计过程中充分履行审计程序，获取相关经营业务资料与数据、重要业务合同、外部结算单据、财务处理原始凭证、外部询证函件以及其他必要审计证据，对晨之科财务状况进行详细全面审计，并合理恰当利用专家工作，与第三方评估机构保持充分有效沟通、询问，对于评估机构胜任能力、专业素质、客观性以及对其评估过程所引用的方法、原始数据进行充分评价，同时对于其评估过程以及评估结果进行恰当、必要的复核。会计师取得了中瑞世联资产评估（北京）有限公司《关于中文在线数字出版集团股份有限公司商誉减值测试涉及的上海晨之科信息技术有限公司商誉所在的资产组可收回价值评估项目资产评估报告》中瑞评报字【2019】第 000362 号。

审计及核查过程中信永中和会计师发现，晨之科由于受到国家对于游戏行业政策调控以及游娱行业服务及产品更新换代较快的影响，2018 年度整体经营业务受到重大不利影响，业绩大幅度下滑，2018 年 4 月至今游戏业务未能获得新的游戏版号，新游戏无法推出获取必要的现金流量与利润，且老游戏业务处于生命周期后期，G 站广告业务以及直播业务也因市场变化而萎缩或停止，目前主营业务无法产生足够的现金流量及营业利润支撑业绩承诺的完成。另外，2018 年度财务经营亏损较大，未能完成重组业绩承诺，且较重组预期收入有较大差异。2018 年度经营活动产生现金流量净额为-6,394 万元，根据目前整体行业及公司经营情况，其自身融资条件及能力非常有限，未来经营状况堪忧，中文在线收购

晨之科时形成商誉已无法在未来带来相应的收益以及现金流量。

同时，信永中和会计师查阅了可比游戏类行业上市公司 2018 年年报，发现由于受国家政策对游戏版号的受理和审批将暂缓的影响，2018 年商誉均计提了不同程度的减值。

（二）核查意见

通过上述执行的审计程序，并根据第三方评估机构的评估结果以及专业谨慎性判断，信永中和会计师认为，中文在线管理层对于收购晨之科形成商誉与期末全额计提减值准备程序合规、减值测试结果合理，相关的会计处理符合《企业会计准则第 8 号——资产减值》的相关规定。

问题 2

2016 年 8 月，你公司以增资及收购股权方式取得北京新浪阅读信息技术有限公司（以下简称新浪阅读）17%的股权，计入可供出售金融资产，账面价值 2.5 亿元。2018 年 7 月，你公司向新浪阅读委派一名董事后，以对新浪阅读生产经营产生重大影响为由将该股权资产调整为长期股权投资。报告期内，你公司对前述长期股权投资计提减值准备 2.08 亿元，计提比例为 83%。请你公司说明：

（1）2018 年 7 月之前你公司参与新浪阅读经营的方式，并结合新浪阅读的股权结构、重大事项决策方式等，说明你公司认定对其不存在重大影响的原因，本次资产会计科目调整是否符合《企业会计准则》的相关规定。

（2）结合新浪阅读的主营业务、近三年盈利情况、取得该股权的成本等情况，说明你公司本期对其计提大额资产减值准备的理由，确定其可回收金额的方式和过程，与你公司收购时的估值存在重大差异的原因。

（3）长期股权投资的减值发生的时点，是否存在利用减值调节利润的情形。

请会计师对前述股权资产会计科目调整的合规性、大额计提减值准备的合理性发表意见。

答复：

(一) 2018年7月之前你公司参与新浪阅读经营的方式,并结合新浪阅读的股权结构、重大事项决策方式等,说明你公司认定对其不存在重大影响的原因,本次资产会计科目调整是否符合《企业会计准则》的相关规定。

公司于2016年8月30日召开第二届董事会第三十五次会议,审议通过了《关于投资北京新浪阅读信息技术有限公司的议案》,公司以现金25,000万元增资及收购股权方式取得新浪阅读16.667%的股权,本次投资后新浪阅读的股权结构如下:

股东名称	出资额(万元)	持股比例
金卓恒邦科技(北京)有限公司	43.51	33.938%
北京天策互动投资管理合伙企业	33.34	26.005%
中文在线数字出版集团股份有限公司	21.368	16.667%
吕廷斌	18.876	14.723%
北京微梦创科网络科技有限公司	8.547	6.667%
北京东方泓石投资中心(有限合伙)	2.565	2%
合计	128.206	100%

2018年7月之前根据新浪阅读公司章程的规定,新浪阅读不设董事会,设执行董事一人,由吕廷斌担任。公司从投资后开始并未派高级管理人员参与新浪阅读的经营,也未对新浪阅读的经营产生重大影响,因此,将该项投资作为可供出售金融资产核算。2018年9月21日,新浪阅读完成董事会成员的工商变更手续,董事会成员共有5名,公司委派一名董事参与新浪阅读经营决策。根据公司章程规定,董事有权对于经营计划和投资方案发表意见并行使投票表决权,因此公司自2018年9月起对新浪阅读产生重大影响,并按照《企业会计准则第2号-长期股权投资》对新浪阅读的会计核算从有重大影响之日起从可供出售金融资产-权益类投资科目调整到长期股权投资科目核算,符合《企业会计准则》的相关规定。

(二) 结合新浪阅读的主营业务、近三年盈利情况、取得该股权的成本等情况,说明你公司本期对其计提大额资产减值准备的理由,确定其可回收金额的方式和过程,与你公司收购时的估值存在重大差异的原因。

新浪阅读是新浪和微博读书类业务运营方,是一家集软件技术开发、互联网运营推广、数字阅读版权运营与发行为一体的综合性企业,旗下有新浪读书、微

博读书、新浪小说、微博图书等业务品牌。2016年8月，经交易双方协商，公司以现金25,000万元增资及收购股权方式取得新浪阅读16.667%的股权，投后估值为15亿元。2018年4月公司获知，新浪阅读与某公司签定了投资框架协议，对新浪阅读的估值为18亿元，后第三方投资并未成功。

2016至2018年度新浪阅读经审计后的净利润分别为-3,810万元、-960万元、-3,986万元。新浪阅读业务主要分为三个板块：图书出版及电商、数字阅读业务、媒体及IP业务。数字阅读业务在2018年整体策略发生了比较大的变化，主要体现在三个方面：1) 开发上线独立APP(浪花小说)并进行渠道推广；2) 新媒体渠道推广测试；3) 加大对内容签约的投入。

2017年新媒体渠道数字阅读平台异军突起，2018年上半年收入规模持续上涨。网文厂商市场格局大洗牌，网络文学行业“免费与付费”模式之争激化的外显。因此，从2018年第3季度开始受政策及渠道成本增加等因素影响，新浪阅读业务受损严重。

新浪阅读WAP、PC渠道用户规模、收入规模近三年虽持续增长，但错过移动互联网高速发展时期，同时，受行业上下游及影视娱乐行业影响，IP版权销售情况、广告销售情况均低于预期，与原公司收购新浪阅读时的预测收益发生了重大变化。公司对新浪阅读的投资出现了明显的减值迹象。

2019年2月公司聘请了北京北方亚事资产评估师事务所以2018年12月31日为基准日对中文在线持有新浪阅读的股权价值进行评估，经评估后的中文在线16.67%的股权可收回价值为3,749.98万元，公司据此计提减值准备2.08亿元。

(三) 长期股权投资的减值发生的时点，是否存在利用减值调节利润的情形。

如前述，公司2018年9月向新浪阅读派驻一名董事，对新浪阅读业务及经营有了深入了解，2018年尤其是第三季度后，新浪阅读对应的行业状况、市场情况、公司战略投资者引入情况以及公司实际经营情况较投资时发生较大变化，对新浪阅读的投资减值迹象明显，公司管理层谨慎评估判断，并参照第三方评估机构评估结果，计提了相应的减值准备，不存在利用减值调节利润的情形。

会计师核查意见

（一）核查过程

2018年9月21日，新浪阅读完成董事会成员的工商变更手续。中文在线向新浪阅读派驻一名董事，并完成董事会成员的工商变更手续，对新浪阅读产生重大影响。会计师取得并复核了初始投资协议以及原公司章程、2018年7月新浪阅读的股东会决议、修改后公司章程和工商登记变更信息。同时，会计师取得了北京北方亚事资产评估事务所《中文在线数字出版集团股份有限公司拟对长期股权投资减值测试涉及北京新浪阅读信息技术有限公司可收回价值资产评估咨询报告书》北方亚事咨评字【2019】第01-003号，2018年度新浪阅读审计报告以及中文在线公司管理层关于对长期投资减值判断之书面说明，并复核了评估机构对新浪阅读评估假设、评估方法及评估结论，并与评估师进行了有效的沟通，评估机构对新浪阅读的评估方法采用了未来现金流量的现值减去处置费用和相关税费后净额确定，经评估后新浪阅读股权可收回价值为22,499.46万元，中文在线持有的16.667%股权可收回价值为3,749.98万元，会计师对评估结果进行了复核。

（二）核查意见

经审计及核查，信永中和会计师认为中文在线对上述股权资产会计科目的调整符合《企业会计准则第2号-长期股权投资》的规定，期末根据《企业会计准则第8号-资产减值》对新浪阅读的股权投资计提大额减值具有合理性。

问题3

你公司确认了以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产2.16亿元，系应收晨之科原股东的2018年度未完成利润承诺及资产减值的股权补偿款。请结合晨之科的处置安排，说明公允价值的确定是否考虑业绩补偿款的可回收性，是否符合《企业会计准则》的规定。

答复：

2018年12月31日本公司财务报表中确认了以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产-其他衍生金融资产2.16亿元,系晨之科未完成业绩承诺需补偿的金额。根据业绩承诺补偿协议约定,补偿义务人优先以交易时取得的股份对价进行补偿。经计算,2018年度补偿义务人朱明应向本公司的盈利补偿金额合计为71,435.30万元,按15.98元每股折算补偿股份数合计为4,470.00万股(取整)(本公司收购晨之科共向朱明发行了5,050.98万股),按2018年最后一个交易日本公司股票收盘价4.84元计算计入以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产-其他衍生金融资产同时确认公允价值变动损益2.16亿元。本公司收回业绩补偿的股份4,470.00万股(取整)后将对此部分股份注销。公司已于2019年5月20日召开2018年年度股东大会,审议通过了《关于重大资产重组标的公司2018年度业绩承诺实现情况及补偿义务人拟对公司进行业绩补偿的议案》。

收回股份的当期本公司将减少股本和资本公积科目同时冲减以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产-其他衍生金融资产2.16亿元。会计处理不会对收回的当期损益产生影响,上述会计处理符合《企业会计准则》的相关规定。

问题4

2018年度,你公司计提无形资产减值准备1.89亿元,主要为晨之科的“买断版权”发生减值。请你公司说明:

(1)详细列示前述无形资产减值准备的明细,说明“买断版权”的具体内容、用途、取得方式及成本、所采用的摊销方式和期限。

(2)你公司判断相关无形资产存在减值迹象的详细理由,确定其可回收金额的方式和过程。

请会计师就公司计提无形资产减值准备的过程及合理性发表意见。

答复:

(一)详细列示前述无形资产减值准备的明细,说明“买断版权”的具体

内容、用途、取得方式及成本、所采用的摊销方式和期限。

上述无形资产 1.89 亿元系公司 2018 年 4 月 1 日非同一控制企业合并晨之科时确认的晨之科可辨认资产的公允价值，是收购合并成本中可辨认的部分，主要是账外软件著作权及 G 站及软件著作权、域名、商标等。经上海东洲资产评估有限公司 2018 年 5 月 30 日的东洲咨报字【2018】第 0583 号上海晨之科信息技术有限公司以财务报告为目的涉及的可辨认资产及负债市场价值估值报告评估确认，按预计使用年限采用直接线法摊销，明细如下：

单位：人民币万元

序号	无形资产名称和内容	取得日期	预计使用年限	原始入帐价值	账面价值	评估价值	增减值
1	微软软件 5 套	2016/10/01	36	4.19	1.25	2.50	1.25
2	OA 协同管理平台系统软件费	2016/08/01	36	2.07	0.69	5.00	2.61
3	账外软著-《梦华间》V1.0	-	60			780.00	780.00
4	账外软著-《布衣君王》V1.0	-	60			779.00	779.00
5	G 站及软件著作权、域名、商标	-	60			16,514.00	16,514.00
	合计	-			3.64	18,863.50	18,859.86

*系晨之科 G 站对应的域名、美术作品、商标、软件著作权，由于上述无形资产和 G 站无法分割故评估值为 G 站所对应的可辨认无形资产的整体价值。

G 站涉及的无形资产具体明细如下：

序号	类别	名称	登记号/证号	对应载体
1	软件著作权	咕噜咕噜 GuluGulu G 站 (iOS 版) V1.3.1	2016SR001333	G 站
2	软件著作权	咕噜咕噜 GuluGulu G 站 V1.3.1	2016SR019837	
3	域名	上海晨之科信息技术有限公司 morningtec.cn	沪 ICP 备 14052609 号-4	
4	域名	咕噜小站 gulugame.cn,	沪 ICP 备 14052609 号-10	
5	域名	晨之科 morninggroup.cn	沪 ICP 备 14052609 号-13	
6	域名	晨之科咕噜咕噜 gulugulu.cn	沪 ICP 备 14052609 号-15	
7	域名	晨之科咕噜游戏发行平台 gulugames.cn	沪 ICP 备 14052609 号-16	

8	域名	晨之科咕噜 gulu.io	沪 ICP 备 14052609 号 -17	
9	美术作品	GULUGULU 标识	国作登字 -2016-F-00296167	
10	美术作品	咕噜咪标识	国作登字 -2016-F-00296166	
11	美术作品	Q 版咕噜咪标识	国作登字 -2016-F-00296168	
12	美术作品	GuluGulu 标识	国作登字 -2017-F-00351268	
13	美术作品	咕噜游戏标识	国作登字 -2016-F-00305924	
14	美术作品	咕噜扭蛋标识	国作登字 -2017-F-00351269	
15	商标	晨之科	第 13577033 号	
16	商标	晨之科	第 13576968 号	
17	商标	晨之科	第 13577085	
18	商标	晨之科	第 13577093 号	
19	商标	G 站	第 18135916 号	
20	商标	咕噜咕噜	第 18136250 号	
21	商标	GULUGULU	第 19003270 号	
22	商标	GULUGULU	第 18135848 号	
23	商标	MorningTec	第 18416399 号	
24	商标	MorningtecGuluGames	第 19813386 号	
25	商标	晨之科咕噜游戏	第 19813223 号	
26	商标	晨之科咕噜咕噜	第 21355588 号	
27	商标	Morningtecgulugulu	第 21355459 号	
1	软件著作权	Stella SDKV1.2	2013SR142785	已下架 或流水 极少项 目
2	软件著作权	怪物神枪手 V1.0	2014SR088201	
3	软件著作权	进击! 自由之翼 V1.0	2015SR198836	
4	软件著作权	超能特工队 V1.0	2015SR105995	
5	软件著作权	疯狂拖车 V1.0	2015SR106021	
6	软件著作权	哥拉斯来袭 V1.0	2015SR106325	
7	软件著作权	水境迷踪 V1.0	2015SR106006	
8	软件著作权	飞猪历险记 V1.0	2015SR106963	
9	软件著作权	布丁连连看 V1.0	2015SR106026	
10	软件著作权	饥饿游戏 V1.0	2015SR106924	
11	软件著作权	暗黑领地 V1.0	2015SR106835	
12	软件著作权	YeSDKV1.0	2015SR1241678	
13	软件著作权	暴走喵星人 V1.0	2016SR001775	
14	软件著作权	甜蜜室友 V1.0.7	2016SR172295	
15	软件著作权	18 梦境异闻录 V2.6.5	2016SR183183	
16	商标	18 梦境异闻录	第 20177926 号	

17	软件著作权	精英大乱斗 V1.0	2016SR316247	已不使用项目
18	软件著作权	新花千骨 V1.0	2015SR141404	
19	软件著作权	猫之茗消消乐 V1.0	2016SR064969	
1	域名	YeSDK 平台 yesdk.com, yesdk.cn	沪 ICP 备 14052609 号-5	
2	域名	木瓜鸭 papayaya.cn	沪 ICP 备 14052609 号-6	
3	域名	咔嚓咔嚓 gacha.cn	沪 ICP 备 14052609 号-7	
4	域名	木瓜小鸭 gachagacha.cn	沪 ICP 备 14052609 号-8	
5	域名	猫之茗消消乐 mzmxxl.com	沪 ICP 备 14052609 号-14	
6	商标	暴风城勇士	第 18697755 号	

(二) 你公司判断相关无形资产存在减值迹象的详细理由，确定其可回收金额的方式和过程。

如本问询函回复问题 1（一）所述，上述 1.89 亿无形资产为收购晨之科合并成本中可辨认的部分，2018 年末公司聘请的中瑞世联资产评估（北京）有限公司中瑞评报字【2019】第 000362 号《中文在线数字出版集团股份有限公司商誉减值测试涉及的上海晨之科信息技术有限公司商誉所在资产组可收回价值评估项目资产评估报告》采用重置成本法对评估标的的公允价值进行评估，最终评估结果为晨之科资产组可收回价值为 3.2 亿元，此评估报告的评估范围为晨之科商誉所在资产组的可收回价值，包含非同一控制企业合并晨之科时可辨认资产的公允价值，即包含上述辨认出的无形资产 1.89 亿，此部分评估结果为零。因此，公司对此部分无形资产全额计提了减值准备。

会计师核查意见

(一) 核查过程

因该无形资产为收购晨之科时构成合并成本之一部分，经评估机构出具评估报告识别为可辨认资产，因此，审计与核查过程与商誉减值一致，具体情况详见本问询函回复问题 1、（二）所述。

(二) 核查意见

信永中和会计师认为，中文在线管理层对于收购晨之科形成可辨认无形资产

1.89 亿元于期末全额计提减值准备，相关的会计处理符合《企业会计准则第 8 号——资产减值》的相关规定。

问题 5

2018 年度，你公司计提可供出售债务工具减值损失 0.5 亿元，主要为合作影视剧拍摄项目发生减值。请你公司说明：

(1) 详细列示前述可供出售债务工具减值准备的明细，说明债务工具的具体内容、用途、取得方式及成本，计为可供出售债务工具的理由。

(2) 你公司判断相关可供出售债务工具存在减值迹象的详细理由，确定其可回收金额的方式和过程。

请会计师就公司计提可供出售债务工具减值准备的合理性发表意见。

答复：

(一) 详细列示前述可供出售债务工具减值准备的明细，说明债务工具的具体内容、用途、取得方式及成本，计为可供出售债务工具的理由。

1、公司本年度可供出售金融资产债务工具减值准备明细列示如下：

单位：人民币万元

单位	账面余额				减值准备			
	年初	本年增加	本年减少	年末	年初	本年增加	本年减少	年末
单位一	422.21		150.00	272.21		272.21		272.21
单位二	1,000.00		100.00	900.00		18.00		18.00
单位三	2,000.00			2,000.00		1,587.54		1,587.54
单位四	3,569.00		1,200.00	2,369.00		2,000.00		2,000.00
单位五	3,000.00		500.00	2,500.00		1,000.00		1,000.00
单位六	5,204.25	1,072.17	2,001.60	4,274.82		85.50		85.50
单位七	472.50			472.50		9.45		9.45
合计	15,667.96	1,072.17	3,951.60	12,788.53		4,972.70		4,972.70

2、债务工具的具体内容、用途、取得方式及成本列示如下：

单位：人民币万元

单位	债务工具具体内容	投资成本	减值金额
单位一	投资电影项目一于中国大陆地区的发行，投资金额 450 万元，按照合同约定，中文在线可收取分账票房收入的 30% 作为投资收益。合同合同签订日期为 2017 年 6 月 30 日，电影于 2017 年 9 月 15 日公映后，按收益比例结算分成。	422.21	272.21
单位二	投资网络电视剧项目二，投资金额 1,000 万元，为保本、固定分成投资，保底收益 200 万元，投资于 2016 年 12 月 31 日到期；单位二先后于 2017 年 12 月、2018 年 4 月与公司签订补充协议，延后还款日期。	1,000.00	18.00
单位三	投资电视剧项目三，投资金额 2,000 万元，为保本、固定分成投资，保底收益 200 万元，投资期限自 2017 年 6 月 30 日至 2018 年 6 月 29 日止。	2,000.00	1,587.54
单位四	投资电视剧项目四、电视剧项目五，投资金额各 1,000 万，合计 2,000 万，为保本、固定分成投资，两部电视剧投资期均自 2017 年 4 月 28 日至 2017 年 12 月 30 日止。	2,000.00	2,000.00
单位五	投资电影项目六，投资金额 3,000 万，为保本、固定分成投资，公司享有 30% 收益，投资期自 2017 年 7 月 5 日至 2018 年 12 月 31 日。	3,000.00	1,000.00
单位六	投资电视剧项目七，投资金额 6,276.42 万元；公司享有 20% 的收益权。合同于 2017 年 3 月 19 日签订，电视剧播出后，按收益返还投资、结算分成。	6,276.42	85.50
单位七	投资三部电影项目八、项目九、项目十，投资金额 472.5 万元，公司享有 90% 收益权，合同于 2017 年 6 月 6 日签订，电影播出后，按收益返还投资、结算分成。	472.50	9.45
合计		15,171.13	4,972.70

公司投资上述影视项目主要是为了影视剧播出后，取得收益分成。上述影视项目，公司均通过投资现金的方式获取收益份额。

3、计为可供出售债务工具的理由

可供出售金融资产相关会计政策：可供出售金融资产，是指初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及未被划分为其他类的金融资产。这类资产中，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按成本进行后续计量；其他存在活跃市场报价或虽没有活跃市场报价但公允价值能够可靠计量的，按公允价值计量，公允价值变动计入其他综合收益。对于此类金融资产采用公允价值进行后续计量，除减值损失及外币货币性金融资产形成的汇兑损益外，可供出售金融资产

公允价值变动直接计入股东权益，待该金融资产终止确认时，原直接计入权益的公允价值变动累计额转入当期损益。可供出售债务工具投资在持有期间按实际利率法计算的利息，以及被投资单位宣告发放的与可供出售权益工具投资相关的现金股利，作为投资收益计入当期损益。对于在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，按成本计量。

公司初始确认影视项目投资时认为：其一，影视投资项目的投资并不是为了近期内出售，以获取市场增值，公司作为投资方并不积极参与管理，而是持有到期，并在影视剧播放后，按约定份额获取收益，因此不能划分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产；其二，影视投资的收益按照实际播出后收益，按固定比例进行分成，收益取决于影视剧播放效果，收益不固定，因此不能将其划分为持有至到期的投资或贷款和应收账款；其三，影视投资并未获得其他公司股权，因此不属于权益工具；综上，企业在初始确认时将影视投资项目指定划分为可供出售金额资产债务工具。

(二) 公司判断相关可供出售债务工具存在减值迹象的详细理由，确定其可回收金额的方式和过程。

1、公司与单位一合作投资的电影项目一于 2017 年 9 月 15 日在国内上映，累计票房 5,391.9 万元，但单位一未按照合约结算收益。公司于 2018 年 9 月 13 日对单位一提起诉讼；2018 年 9 月 27 日，收到单位一回款 100 万元；2018 年 10 月 9 日，经法院调解双方达成民事调解协议，协议约定由单位一于 2018 年 11 月 30 日前，退还投资款 300 万，如到期未执行则需支付违约金 100 万。2018 年 11 月 30 日，收到单位一回款 50 万元，截至 2018 年 12 月 31 日，剩余 2,722,135.93 元投资尚未收回。公司于 2018 年 12 月 2 日已向法院申请对单位一采取强制执行，法院冻结了单位一银行账户，但其账户没有任何存款，北京市东城区人民法院已于 2019 年 2 月 11 日向单位一做出《限制消费令》：“限制单位一及其法定代表人不得实施相关高消费及非生活和工作必须的消费行为”，如果单位一依然无法还款，法院会将单位一及法定代表人列入严重违法失信企业名单。

基于上述情况，公司管理层判断，该笔款项存在无法收回的风险，因此于 2018 年末按照可收回金额全额计提减值准备 2,722,135.93 元。

2、公司与单位二合作投资的网络电视剧项目二，投资总金额为 1,000 万元，全部由公司投资，按 2018 年 4 月 8 日最新签订的补充协议，单位二应于 2018 年 6 月 30 日前向公司返还投资款及固定收益合计 1,200 万元，另外，支付延期还款利息人民币 80 万元。截至报表日，公司已收回 100 万元投资额，剩余 900 万元未收回。

基于谨慎性原则，公司管理层将该可供出售项目剩余投资额 900 万元依据应收账款坏账政策，参照账龄一年以内应收款项坏账政策计提了 2%坏账准备 18 万。除 2018 年收回 100 万投资款外，截止本问询函回复日公司已收回 500 万元，其余款项截至问询函回复日尚在协商催收过程中。

3、公司与单位三合作投资的电视剧项目三，项目总金额约为 5,000 万元左右，该项目于 2017 年 6 月启动，其中，公司子公司中文在线（天津）文化发展有限公司（以下简称“中文天津”）投资额为 2,000 万元。该项目具体情况如下：

中文天津投资额 2,000 万元，投资期限自 2017 年 6 月 30 日至 2018 年 6 月 29 日止。单位三承诺对中文天津的投资作出固定收益回报保底，固定收益保底为中文天津投资额的 10%，即 200 万。按照合同约定，无论本剧的拍摄、发行与播出进度如何，单位三应在投资期届满后的 3 个工作日内（即 2018 年 7 月 3 日之前），支付中文天津投资本金 2,000 万及固定收益 200 万，截至 2018 年 12 月 31 日，中文天津未收回上述款项。

中文天津于 2018 年 8 月 10 日起诉单位三，请求法院判决被告单位三以及担保公司偿还 2,000 万元投资款、200 万固定收益、滞纳金、诉讼费等。法院已判决冻结单位三存款人民币 2,500 万，但依据存款冻结通知书回执，该项目仅冻结 12.46 万。此外，单位三有作为原告的诉讼案件，并已冻结被告 400 万元存于法院。中文天津向法院申请冻结该笔 400 万元资金，将其作为单位三偿还中文天津的款项，并已收到冻结成功的回复。本案将于 2019 年 6 月 6 日开庭。

经查询，第一被告单位三为新三板公司，查询日（2019-3-21），总市值 1,386 万元。公司总市值已低于需偿还金额 2,200 万元，中文天津对单位三的偿还能力预期不乐观。第二被告担保公司，涉及法律诉讼事件共 40 多项，且均为被告，已被多次列入失信被执行人，即使强制执行，中文天津的债务顺序也排在靠后位置，公

司对其的还款能力也不持乐观态度。

综上，公司管理层认为，除已冻结的 4,124,581.72 元外，其余款项存在无法收回风险，故本着谨慎性原则，就剩余投资款 15,875,418.28 元于 2018 年末全额计提坏账准备。

4、中文在线子公司中文天津与单位四及单位八于 2017 年 4 月签订三方合同，约定投资电视剧项目四、电视剧项目五，其中，中文在线对两部电视剧各投资 1,000 万元，于 2017 年 5 月已支付所有投资款共 2,000 万。

根据投资合同约定，投资为固定收益回报（保底），无论该电视剧发行、分账回款情况如何，单位八均应在 2017 年 12 月 31 日前支付中文天津全部投资款及投资收益。截至 2018 年 12 月 31 日，中文天津未收到相关款项。

中文天津于 2018 年 12 月 3 日提起诉讼并在天津立案，天津第二中级人民法院已于 2019 年 1 月 16 日裁决冻结单位八 2,000 万存款或等值资产，并成功冻结单位八在上海浦东发展银行北京富力城支行账户银行账户、轮候冻结在华夏银行北京东四支行、中国工商银行北京东直门支行银行账户。据法院保全回执，单位八账户无余额支付欠款。轮候冻结系被告方被其他公司起诉导致的，因此需优先清偿其他债权人账务后，公司账户剩余金额才可用于偿还中文天津债务。此后，中文天津发现单位八与其股东之间有非正常资金往来，并申请其股东为本案被告，法院已同意追加，同时，中文天津向法院提出对其股东财产进行保全，申请保全金额 400 万，实际冻结金额约 1 万元，不足以偿还债务。

据了解，单位八经营状况较差，因无资金支付房租费用，办公地点已被出租方停止使用，预估未来财务年度偿还此笔投资款的可能性极低。单位四虽然为第二被告人，但在此项交易中，其作为合约中间人，将此项目介绍给中文天津，未参与实质业务，仅投资款通过其账户划转至单位八，依据合同条款，其不负有连带责任，因此，中文天津未要求其作为连带责任人清偿债务。

中文天津预估法院最终判决结果或最终调解情况为中文天津胜诉，但可能遭遇单位八拒绝执行法院判决情况。若单位八不执行，中文将采取强制执行程序，单位八将被列入黑名单，法定代表人将被列入失信人员名单。

综上所述，公司预估投资款项收回可能性极低，因此全额计提坏账准备 2,000 万元。

5、中文天津与单位五于 2017 年 6 月 20 日签订电影项目六项目合约。据合约，中文天津在此项目中的身份是“固定投资者”，无论此项目进展、票房如何，合作方均应向我方按时返还投资款本金，截至 2018 年 12 月 31 日，单位五仅归还投资款 500 万。据 2018 年签约的《电影投资摄制发行合同投资权转让协议之补充协议》，单位五应当在 2019 年 3 月 31 日前向中文天津还款 2500 万，单位五于 2019 年 1 月归还 500 万，截至 2019 年 3 月 31 日，剩余 2000 万未归还。2019 年 3 月 25 日，单位五再次提出延期分期付款计划，共三期，最后一笔款项延迟至 2019 年 5 月 31 日之前支付，中文天津认为单位五有拖延时间的嫌疑，因此拒绝延期请求。

据了解，单位五母公司因合同纠纷被起诉，资产已被冻结。担保公司负连带责任，但其已牵涉多起诉讼，偿债能力不乐观。单位五为国有背景企业，其投资的公司也存在因未按时履行合约而被法院强制执行的事项。

中文天津现已于 2019 年 4 月 1 日在北京东城区人民法立案，立案后随即提起保全，申请保全单位五以及担保公司相应财产，截至本问询函出具日，公司尚未收回剩余欠款，目前处于诉讼过程中。

综上所述，中文在线管理层根据诉讼进展情况，评估判断此笔影响投资款预计全额收回的可能性较低，本着谨慎性原则，于 2018 年末根据资产负债表日后已收回以及未来可收回款项之可能性按照未收回款项的 50%计提坏账准备 1,000 万元。

6、2018 年末，经中文在线管理层判断评估，与单位六签订投资影视项目七，项目七资产负债表日后已收回 56.50%投资款项，且未有迹象表明与单位六有意拖欠还款。

该项目目前正常进行当中，未发生减值迹象，基于谨慎性原则，在 2018 年年末公司按照应收账款坏账政策，按一年以内 2%计提比例计提减值准备。该项目已于 2019 年 1 月和 5 月合计回款 4,108.80 万元。

7、中文天津于 2017 年 6 月 6 日与单位七签订项目八、项目九、项目十项目合约，3 部电影的预算投资 525 万，其中中文天津投资 90%，合计金额 472.5 万，中

文天津已于 2017 年支付全部投资款。合同约定，单位七应于 2017 年 10 月 15 日前完成拍摄工作，若因单位七拍摄导致电影未能正常播映，中文天津有权要求单位七归还投资款并赔偿违约金，单位七按合同约定完成摄制工作。

据合约，投资为非保本，固定分成收益，中文天津与单位七按照 9:1 的比例就发行净收入进行分配。截至报表日，上述 3 部电影尚未播映。

该项目目前正常进行当中，未发生减值迹象，基于谨慎性原则，在 2018 年年末公司按照应收账款坏账政策，按一年以内 2%计提比例计提减值准备。

会计师意见

（一）核查过程

1、对涉及诉讼的影视项目进行访谈

针对中文在线影视投资项目减值情况，信永中和会计师向中文在线管理层了解了影视投资项目基本情况。公司法务部人员业务能力较强，因此影视投资项目相关诉讼案件均有中文在线法务人员负责，未外包给外部中介机构。会计师对中文在线法务人员进行访谈，了解了涉及诉讼的影视项目的具体诉讼情况，并检查诉讼文件、法院通知、法院回执等文件，经访谈以及对相关文件的检查，中文在线所述影视投资项目涉诉情况属实。会计师就诉讼事项向北京市东城区人民法院、天津市第二中级人民法院进行进一步访谈，经了解，上述影视项目诉讼情况如中文在线所述，情况属实。

2、通过公开网站，查询涉诉被投资公司经营状况、评估被投资单位偿债能力

信永中和会计师通过公开网站，查询了上述单位的经营状况、涉诉情况、被执行信息等。

经检查，情况与中文在线所述一致。

3、执行函证程序、替代测试、检查期后回款情况

期末，信永中和会计师对可供出售金融资产期末余额进行函证，函证比例：100%，回函比例：72.83%；对未回函可供出售金融资产债务工具，会计师执行了替代程序，检查了合同、付款审批单、付款单等。

信永中和会计师检查了计提减值的影视投资项目期后回款情况，截至本问询函反馈日，回款情况列示如下：

单位：人民币万元

单位	2018 年末余额	期后回款情况	问询函反馈日余额
单位一	272.21	10.00	262.21
单位二	900.00	500.00	400.00
单位三	2,000.00		2,000.00
单位四	2,369.00		2,369.00
单位五	2,500.00	500.00	2,000.00
单位六	4,274.82	4,108.80	166.02
单位七	472.50		472.50
合计	12,788.53	5,118.80	7,669.73

经检查，上述影视项目资产负债表日后回款情况与企业判断可收回金额情况相符。

4、取得计提减值准备的可供金融资产项下影视投资项目合同、补充协议、付款凭证、内部审批流程等资料，复核其发生之真实性。

5、根据会计准则规定，复核判断公司确认及核算可供出售金融资产债务工具的正确性。

（二）核查结论

经检查，信永中和会计师认为，中文在线计提可供出售金融资产债务工具于2018年12月31日，确存在减值迹象，公司管理层陈述情况属实，减值判断依据充分，公司依据影视项目投资情况以及预估回款情况，计提相应减值准备具备合理性。

问题 6

报告期末，你公司一年以内应收账款账面余额 1.92 亿元，计提坏账准备比例 2%；单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款账面余额 0.36 亿元，计提坏账准备比例 92%。请你公司说明：

（1）结合同行业公司账龄分析法采用的坏账准备计提比例说明你公司一年以

内应收账款坏账准备计提比例是否谨慎，是否区分具体业务类型。

(2) 逐项说明前述单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款的客户名称、产生原因、合同签署时间、账龄等情况，预计不能收回或不能全额收回的原因及发生时间，并说明你公司是否已采取有效措施维护上市公司利益。

请会计师核查并发表意见。

答复：

(一) 结合同行业公司账龄分析法采用的坏账准备计提比例说明你公司一年以内应收账款坏账准备计提比例是否谨慎，是否区分具体业务类型。

1、公司收集的同行可比公司账龄分析法所采用的坏账准备计提比例对比如下：

账龄	坏账准备计提比例 (%)			
	新经典	平治信息	掌阅科技	中文在线
1 年以内	1	3	2	2
1-2 年	5	10	15	15
2-3 年	30	20	50	50
3-4 年	100	50	100	100
4-5 年	100	80	100	100
5 年以上	100	100	100	100

通过上表对比分析可以看出，中文在线一年以内应收款项坏账准备计提比例与同行业可比公司相比较无重大差异，符合整体行业状况，除应收款项存在回收风险需单独计提坏账准备的客户及内部关联方外，公司对所有客户的应收款均按以上账龄坏账准备计提比例计提坏账准备，并未区分具体业务类型。

1 年以内应收账款前二十客户截至 2019 年 4 月 25 日（年度报告日）及截至 6 月 3 日的期后回款情况如下：

单位：人民币万元

客户名称	应收账款期末余额	一年以内账龄	截至报告日回款情况	截至反馈日回款情况
客户一	5,500.05	5,500.05	500.00	2,999.52
客户二	1,883.57	1,864.68	285.42	285.42
客户三	1,347.67	1,335.60	-	-
客户四	1,148.24	1,142.63	1,148.24	1,148.24
客户五	1,017.13	1,017.13	1,017.13	1,017.13

客户六	700.00	700.00	700.00	700.00
客户七	600.00	600.00	-	-
客户八	563.33	563.33	561.27	561.27
客户九	335.04	335.04	-	-
客户十	320.00	320.00	-	-
客户十一	317.38	317.38	-	-
客户十二	266.81	266.81	-	-
客户十三	233.93	233.93	233.93	233.93
客户十四	220.64	220.64	175.71	175.71
客户十五	218.25	218.25	218.25	218.25
客户十六	216.43	216.43	216.43	216.43
客户十七	193.70	193.70	193.70	193.70
客户十八	191.83	191.83	191.83	191.83
客户十九	190.00	190.00	50.00	50.00
客户二十	181.10	181.10	91.35	91.35
客户二十一	152.82	152.82	-	152.58
其他	12,933.27	3,637.57	2,821.98	2,971.16
合计	28,731.19	19,398.92	8,405.24	11,206.52

通过上表可以看出，2018年末应收账款期后回款状况相对较好，已回款金额占2018年期末一年内应收款项金额之57.77%。其中，客户一回款速度较慢的主要原因系公司变更业务主体，受变更合同、发票申请、结算流程等因素影响，该项目回款进度略有滞后，目前已在结算流程中；客户二回款速度较慢的主要原因系其结算单下发账期为N+3，支付结算账期则更晚一些；客户三回款速度较慢的主要原因系通过访谈该公司了解到该公司为港股上市公司实力雄厚，在同行业中拥有足够的议价能力，出于资金整体调配的需要，其结算账期通常较长，即使其与facebook等大渠道亦有较长账期，中文在线子公司晨之科在对方处不属于大渠道，所以议价能力较弱；应收客户四、客户五款项已全部收回。

综上所述，一年以内应收账款坏账准备计提充分，坏账计提政策相对谨慎，存在重大坏账风险的可能性较低。

(二) 逐项说明前述单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款的客户名称、产生原因、合同签署时间、账龄等情况，预计不能收回或不能全额收回的原因及发生时间，并说明你公司是否已采取有效措施维护上市公司利益。

1、公司单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款具体情况如下：

单位：人民币万元

客户名称	应收账款 余额	应收账款账龄		坏账准备	计提比例 (%)
		1年以内	1-2年		
北京德睿嘉娱文化 传媒有限公司	263.01	-	263.01	263.01	100.00
上海掌颐网络科技 有限公司	3,314.70	1,886.39	1,428.31	3,014.30	90.94
合计	3,577.71	1,886.39	1,691.32	3,277.31	91.60

(1) 北京德睿嘉娱文化传媒有限公司应收账款 263.01 万元的产生原因系：其三方合作的两部电视剧投资期均自 2017 年 4 月 28 日至 2017 年 12 月 30 日止，按合同约定公司收取固定收益回报，截至 2018 年 12 月 31 日，相关款项均未收到，公司在当年未确认了投资款所对应的利息收益 263.01 万元，并将其确认为应收账款。

预计不能收回或不能全额收回的原因及发生时间：按合同约定公司收取固定收益回报，无论该电视剧发行、分账回款情况如何，对方均应在 2017 年 12 月 31 日前将中文在线全部投资款及投资收益付清，但截至 2018 年年末对方单位均未按约定付款，具体情况详见问题 5、(二)、4，据此，公司预计该应收款项不能收回或不能全额收回。

公司对此已采取维护上市公司利益的措施包括公司已不定期进行了多次催收；发催收函，发律师函，对欠款方提起诉讼。目前法院已作出判决冻结对方银行账户，因对方账户余额较小无力偿还欠款；公司成立追偿小组，进行追讨欠款，争取将损失减少到最小程度。

(2) 上海掌颐网络科技有限公司应收账款 3,314.70 万元的产生原因主要系晨之科与第三方直播平台合作，通过对经纪公司签约主播进行二次元文化培训，为直播平台提供二次元元素相关的直播内容，吸引具有二次元属性的用户流量而获取分成收入所形成的应收款项；合同签署情况如下：

合同名称	客户名称	签订时间	合作期限	分成比例
二次元直播合作协议	友十(上海)网络科技有限公司	2016-3-30	2016-4-1~ 2016-10-31	掌颐 10%、晨之科 90%
二次元直播合作协议	上海掌颐网络科技有限公司	2016-10-28	2016-11-1~2017-4-30	掌颐 10%、晨之科 90%

议				
二次元直播合作协议	上海掌颐网络科技有限公司	2017-4-20	2017-5-1~ 2017-10-31	掌颐 20%、晨之科 80%
二次元直播合作协议	上海掌颐网络科技有限公司	2017-10-28	2017-11-1~2018-3-31	掌颐 20%、晨之科 80%
二次元直播合作协议	上海掌颐网络科技有限公司	2018-3-26	2018-4-1~ 2018-10-31	掌颐 20%、晨之科 80%

预计不能收回或不能全额收回的原因及发生时间：因直播行业市场流量 2018 年已出现向头部集中的明显趋势，国内为数众多的直播平台们正在加速洗牌，小公司的直播平台逐渐被淘汰，短视频 APP 占据了用户大量时间，对长视频、直播等领域都造成了一定的冲击，截至 2018 年 6 月，网络直播用户规模达到 4.25 亿，较去年年末仅微增 294 万，用户使用率为 53%，较 2017 年末下降 1.7 个百分点，中小直播平台面临巨头冲击，业务状况大不如前，故晨之科于 2018 年四季度终止了此项业务。

鉴于目前直播行业整体处于低潮期，掌颐网络经营困难，财务状况恶化，经多次催款后，掌颐网络表示目前无力偿还上述应收账款，未来经营情况及财务状况能否转好存在巨大不确定性，掌颐网络目前处于业务转型期，经营风险较高。晨之科管理层预计掌颐网络未来前景暗淡，不排除 2019 年度破产清算的可能性，基于谨慎性原则考虑，并结合公司会计政策，以掌颐网络为应收账款单项认定对象，单项计提应收账款坏账准备 3,014.30 万元。

公司对此已采取维护上市公司利益的措施：对该应收款项，晨之科已不定期进行了多次催收包括通过电话以及上门沟通；发催收函；晨之科董事会已要求晨之科管理层就上述拖欠款项尽早采取法律措施。

会计师核查意见

（一）核查过程

1、对公司应收款项管理相关内部控制的设计合理性和运行有效性进行评估和测试；

2、对公司的坏账计提比政策与同行业上市公司进行了对比分析，对应收账款坏账准备计提的准确性进行了重新测算；

3、对公司单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款的产生原因、预计不能收回或不能全额收回的原因等情况进行了访谈了解。

4、对应收账款余额执行了函证程序（函证比例 76.88%，回函比例 69.61%）、替代测试、检查了期后回款情况等。

（二）核查意见

经过上述核查，信永中和会计师认为，公司一年内应收款项坏账准备计提比例与同行业对比无重大差异，坏账计提比例政策制定谨慎。公司管理层对单位四和上海掌颐网络科技有限公司的应收款项按单项计提坏账及计提比例是合理的、谨慎的，符合《企业会计准则第 8 号-资产减值》的规定。

问题 7

报告期末，你公司其他应收款中往来款账面余额 1.17 亿元，账龄一年以内的股权转让款 1.07 亿元。请你公司说明：

（1）详细列示前述往来款的应收对象、款项内容、发生时间，是否与公司的主营业务相关。

（2）前述股权转让款的应收对象、转让标的、转让时间，你公司是否已履行了信息披露义务和审议程序。

请会计师就前述往来款的真实性发表意见。

答复：

（一）详细列示前述往来款的应收对象、款项内容、发生时间，是否与公司的主营业务相关。

1、公司其他应收款中往来款账面余额 1.17 亿元明细如下：

单位：人民币万元

应收对象	金额	款项性质	发生时间	坏账准备	计提比例%	坏账准备计提时间	与公司主营业务相关
单位一	10,731.74	股权转让款	2018年11月	214.63	2.00	2018年12月	否
单位二	468.00	外部往来款	2016年6月	468.00	100.00	2016、2017各50%	否
单位三	447.80	预付服务费	2016年6月	223.90	50.00	2018年	是
其他单位	20.09	外部往来款					
合计	11,667.63			906.53	7.77		

(二) 前述股权转让款的应收对象、转让标的、转让时间，你公司是否已履行了信息披露义务和审议程序。

前述股权转让款的应收对象为单位一，其转让标的为股份回购，转让时间为2018年12月。中文在线集团有限公司（香港公司）是单位一49.99%股权的合法及实质拥有人，双方同意由单位一回购中文在线集团有限公司（香港公司）所持有的股份。2018年12月26日，公司已收到股权回购款人民币11,016.96万元，并于2018年12月28日完成工商变更手续，截至报告期末，尚有人民币10,731.74万元股份回购款尚未收到。

因该事项未达到信息披露及董事会审议标准，已履行公司内部相关决策程序。

会计师核查意见

(一) 核查过程

1、对前述大额往来款的应收对象、款项内容、发生时间等进行了了解，对是否与公司的主营业务相关进行了分析；

2、对前述有关股权转让款的性质、转让标的、转让时间等进行了了解；对该项股权转让款进行了函证；对该项股权转让款进行了函证，查阅了公司相关信息披露公告。

(二) 核查意见

经过核查，信永中和会计师认为中文在线转让单位一股权以及因此而产生应收

转让款是真实的，未发现重大异常。

问题 8

报告期末，你公司预付账款余额 2.16 亿元，较上年增长 231%，其中：1-2 年余额 5,285 万元。此外，单项金额重大并单独计提坏账准备的余额为 1,762 万元，均全额计提坏账准备。请你公司说明：

(1) 报告期内预付款项大幅增加的原因，账龄超过 1 年的主要预付款项明细、交易内容、账龄情况、计提原因、是否符合商业惯例，是否已采取有效措施维护上市公司利益。

(2) 全额计提坏账准备的预付账款交易内容、账龄情况、计提原因，对应的合同以及后续措施，是否存在利用减值调节利润的情形。请会计师核查并发表意见。

答复：

(一) 报告期内预付款项大幅增加的原因，账龄超过 1 年的主要预付款项明细、交易内容、账龄情况、计提原因、是否符合商业惯例，是否已采取有效措施维护上市公司利益。

1、报告期内预付款项净值较上期大幅增加 1.51 亿元，其中，主要原因系报告期内合并上海晨之科使预付款增加 1.36 亿，晨之科预付款项主要是采购游戏所支付的 9,400 万游戏分成款、推广费以及外包费用。

2、账龄超过 1 年的主要预付款项明细、交易内容、账龄情况、坏账准备、计提原因如下：

单位：人民币万元

供应商名称	项目	交易内容	金额	账龄	坏账准备
供应商一	《浪漫传说》 《大宋北斗司》 《大明皇妃》	采购 IP 预付分成款	1,160.38	1-2 年	—
供应商二	《绣春刀》	采购 IP 预付分成款	754.72	1-2 年	—
供应商三	《梦幻封神》	采购游戏预付分成款	660.38	1-2 年	—
供应商四	《王国战争》	采购游戏预付分成款	754.72	1-2 年	—
供应商五	《怪物地牢大	采购游戏预付分成款	235.85	1-2 年	—

	冒险》				
供应商六	《letusgo》	采购游戏预付分成款	424.53	1-2年	—
供应商七	《ROC》韩国	采购游戏预付分成款	327.01	1-2年	—
供应商八		预付电视剧(含网剧)款	225.00	1-2年	—
供应商九		采购音频	666.04	1-3年	666.04
供应商十	《横扫天下》	采购游戏预付分成款	337.86	2-3年	337.86
供应商十一	《吞食天地》	采购游戏预付分成款	113.21	1-2年	113.21
合计			5,659.70		1,117.11

上表列示账龄一年以上的的主要预付账款明细，其中预付供应商九、供应商十、供应商十一款项全额计提坏账准备，金额合计 1,117.11 万元。公司依据预付账款实际情况，个别认定坏账准备。具体情况如下：

(1) 公司于 2016 年 4 月 8 日与供应商九签订《作品非专有许可使用协议》，合同约定供应商九分三批提交相关录音制品及完整资料、权利文件，第一批：2016 年 6 月 30 日前，交付 3000 小时音频；第二批：于 2016 年 8 月 30 日前，交付 3000 小时音频；第三批：于 2016 年 10 月 30 日前，交付 4000 小时音频；共计 10000 小时音频，使用期限五年，合同总金额 2,000 万元。公司 2016 年支付 600 万元并开票，2017 年支付 100 万元并开票，合计支付 700 万元（不含税金额 666.04 万元）。供应商九未按合同履行，公司未收到音频，公司欲追回预付款项，但与供应商九沟通效果较差。通过公开网站查询，公司了解到对方目前经营状况较差，涉及诉讼较多，强制执行金额约 480 万元，企业已列入失信企业名单，需偿还约 800 万元欠款才予从名单撤销，公司预估其偿债能力较差，还款的可能性极低，因此全额计提坏账准备。

(2) 公司于 2016 年 4 月 8 日与供应商十签订有效期为 10 年的游戏定制开发服务合同，合同约定公司应支付 580 万，截至报表日公司实际支付 348 万（不含税金额 337.86 万元），其中游戏版权金 180 万，预付分成 168 万。截至 2018 年年末，该项目版本一直未通过公司测试验收，公司决定终止项目，及时止损。截至报表日，游戏未上线运营。目前，供应商十已无实际经营，公司未追回任何款项。公司已发律师函，并拟提起诉讼。据上述情况，公司预估收回预付款可能性极低，因此全额计提坏账准备。

(3) 公司于 2016 年 11 月 1 日与供应商十一签定游戏代理发行合约，有效期 3 年。合同约定公司应付 500 万元，公司预付 200 万元，后期追回 80 万元，剩余 120

万元（不含税金额 113.21 万元）未追回。供应商十一交付产品测试版，但数据测试不达标，公司预估继续追加合同约定的剩余 300 万元版权金很难达到预期数据标准，为避免后续 300 万追加版金的损失，公司主动停止项目。后期，公司发现供应商十一违规在国内发行游戏项目，公司多次沟通并律师函告对方违约，供应商十一退回 80 万元预付游戏版权金，并将游戏版号授权我方使用。据上述情况，由于公司主动停止项目，预付款项据合约不可追回，且供应商十一已对违规发行做出赔偿，因此，剩余未追回款项全额计提坏账准备。

3、坏账准备计提原因是否符合商业惯例

根据可比公司 2018 年财务报表，可比公司预付账款并未计提相应坏账准备。公司依据预付账款实际情况，预计预付账款无法收回，因此计提坏账准备，坏账准备计提符合商业惯例。

4、公司为维护上市公司利益已采取的有效措施：公司主动与供应商企业沟通，要求对方归还公司预付款项，对于沟通效果较差的企业，公司拟提起诉讼，拟通过法律途径追回预付款项。

（二）全额计提坏账准备的预付账款交易内容、账龄情况、计提原因，对应的合同以及后续措施，是否存在利用减值调节利润的情形。

1、全额计提坏账准备的预付账款交易内容、账龄情况如下：

单位：人民币万元

单位名称	交易内容	期末余额	账龄	坏账金额	计提比例
单位一	预付音频版税	666.04	1-3 年	666.04	100%
单位二	预付游戏版权金、预付分成款	337.86	2-3 年	337.86	100%
单位三	预付游戏版权金、预付分成款	56.60	2-3 年	56.60	100%
单位四	预付游戏版权金、预付分成款	75.47	1-2 年	75.47	100%
单位五	预付游戏版权金、预付分成款	39.62	1-2 年	39.62	100%
单位六	预付游戏版权金、预付分成款	207.55	1 年以内	207.55	100%
单位七	预付游戏版权金	47.17	1 年以内	47.17	100%
单位八	预付游戏版权金	188.68	1 年以内	188.68	100%
单位九	预付游戏版权金、预付分成款	113.21	1-2 年	113.21	100%
单位十	预付分成款	28.09	1-2 年	28.09	100%
合计		1,760.30		1,760.30	

2、全额计提坏账准备的预付账款计提原因，对应的合同以及后续措施

(1) 预付单位一音频款

此项预付账款计提坏账准备说明详见上述（一）、2（1）所述。

(2) 预付单位二游戏版权金

此项预付账款计提坏账准备说明详见上述（一）、2（2）所述。

(3) 预付单位三游戏开发版权金及分成款

公司于 2016 年 11 月 1 日与单位三签订中文自有 IP 定制游戏开发服务合约，有效期 3 年。合同约定，公司应付 120 万元，但公司实际支付 60 万元（不含税金额 56.6 万元），其中游戏版权金 30 万元，预付分成 30 万元。截至 2018 年年末，该项目版本未通过公司测试验收，公司决定终止项目，及时止损。

据上述情况，公司主动终止项目，预付款项据合约不可追回，因此，全额计提坏账准备。

(4) 预付单位四游戏开发版权金及分成款

公司于 2017 年 7 月 7 日与单位四签订游戏代理发行合约，授权期 2 年。合同金额 200 万，但实际支付 80 万（不含税金额 75.47 万元），其中，游戏版权金 40 万，预付分成 40 万。截至 2018 年年末，该项目版本未通过公司测试验收，公司决定终止项目，及时止损。据上述情况，对方公司已注销，公司预估款项无法追回，因此全额计提坏账准备。

(5) 预付单位五游戏开发版权金及分成款

公司于 2016 年 4 月 18 日与单位五签订游戏定制开发合约，有效期 3 年。合同约定公司应付 60 万，但实际支付 42 万（不含税金额 39.62 万元），其中游戏版权金 21 万，预付分成 21 万。游戏开发的前期目的是通过影视剧与游戏联动，同时推广影视剧与游戏，但网剧直到 2018 年底才在视频网站播出。原约定单位五应于 2016 年 7 月 20 日前交付测试版本，但因影视剧与游戏联动延期，未提交版本，最终游戏未上线运营，为止损，项目终止，公司未追回任何款项。

据上述情况，公司主动终止项目，预付款项据合约不可追回，因此，全额计提坏账准备。

（6）预付单位六游戏开发版权金及分成款

公司于 2017 年 11 月 30 日获得游戏项目 HTML5 游戏产品的开发权，授权期限 3 年，授权期间为 2018 年 1 月 20 日至 2021 年 1 月 19 日。公司已支付授权金 50 万元（不含税金额 47.17 万元）。

公司于 2017 年 11 月 30 日与单位六签订游戏定制开发合约，委托单位六开发游戏项目 HTML5 版本（含安卓版本、IOS 版本）的游戏。合同金额 400 万，实际支付 220 万（不含税金额 207.55 万元），其中游戏版权金 110 万，预付分成款 110 万。单位六应于 2018 年 6 月 30 日前交付测试版本，于 2018 年 10 月和 12 月提交最终版本。单位六提供的 3 版测试版本研发质量较好，部分版本功能已验收，但单位六现金流存在重大风险，公司剩余待支付的合同款 180 万，不够支持此项目剩余开发，开发此项目至少还要需要再投入 400 万。因此，公司主动提出终止项目。

据上述情况，公司主动终止项目，预付款项据合约不可追回，因此，全额计提坏账准备。

（7）预付单位八游戏开发版权金

公司于 2018 年 3 月 1 日与单位八签订游戏定制开发合约，有效期 3 年。合同金额 400 万，实际支付游戏版权金 200 万（不含税金额 188.68 万元）。该项目原计划于 2018 年 10 月上线，但产品质量未达标，且研发团队小，无力在公司不继续支付后续金额情况下继续研发。同时，公司原计划影视剧与游戏联动推广，但电视剧先行播出，且效果一般，游戏在电视剧播出后上线联动效果会大幅削减，公司若继续投入，并推出游戏，预计无法收回游戏成本，为及时止损，公司主动终止项目。但单位八认为其前期投入已超出公司预付的 200 万游戏版权金，且前期多次应我方要求修改游戏，希望公司能后续支付。截至报告日，公司未支付后续款项，且未追回任何款项。

据上述情况，由于公司主动停止项目，预付款项据合约不可追回。

（8）预付单位九游戏开发版权金

此项预付账款计提坏账准备说明详见上述（一）、2（3）所述。

(9) 预付单位十游戏开发分成款

公司于 2016 年 7 月 7 日与单位十签定游戏代理发行合约，有效期 2 年。合同约定公司应付 60 万，但实际支付分成款 28.99 万（不含税金额 28.09 万元）。游戏未取得版号，最终未上线运营。公司尝试与单位十沟通，追回预付款项，但无法通过其登记的住所和经营场所等联系方式联系单位十，且经查询单位十已被列入企业经营异常名录，截至报表日，公司无法与单位十取得联系。

据上述情况，公司认为单位十已无实际运营，公司追回款项的可能性极低，因此全额计提减值。

3、是否存在利用减值调节利润的情形

公司依据预付账款合同条款以及实际情况作出减值判断，评估预付款项无法收回，因此在相应期间计提减值损失，不存在利用减值调节利润的情况。

会计师核查意见

(一) 核查过程

1、信永中和会计师对公司管理层进行了访谈，了解了预付游戏版权金的基本情况，检查了合同、付款审批单、付款单等相关凭证，确认公司真实完整记录预付账款、上述预付账款交易内容披露正确。会计师复核了公司预付账款明细表及账龄表，确认公司账龄披露的合理性与准确性。

2、信永中和会计师执行了函证程序，对预付账款进行函证，函证比例 94.07%，回函比例 65.73%。

3、对于个别认定计提坏账准备的预付账款，信永中和会计师向公司业务人员进行了访谈，取得公司减值说明以及游戏项目结项报告。并根据了解的情况，通过公开网站查询对方企业经营状况，对公司所述减值原因、计提金额的合理性进行评估。

4、通过公开渠道查询供应商信息，了解供应商背景，并复核是否存在关联关系或员工持股情况；获取 IP 授权穿透资料等；

(二) 核查意见

经核查，信永中和会计师认为：

1、公司对报告期内预付款项大幅增加的原因，账龄超过 1 年的主要预付款项明细、交易内容、账龄情况、计提原因叙述合理，且符合商业惯例。公司已通过主动沟通以及法律诉讼等方式维护上市公司利益。

2、公司对全额计提坏账准备的预付账款交易内容、账龄情况、计提原因，对应的合同以及后续措施叙述合理，经核查，会计师认为公司不存在利用减值调节利润的情形。

问题 9

报告期内，你公司销售费用中广告费支出 1.86 亿元，同比增加 1350%，主要为 AVG 阅读广告费用推广增加及非同一控制合并晨之科增加的游戏业务推广费。请详细列示前述广告费的明细，包括但不限于支付主体、支付对象、支付金额以及所属项目或合同等。请会计师说明针对前述广告费的核查过程，已取得的审计证据，并对其真实性、是否存在跨期确认费用发表意见。

答复：

公司本期销售费用中广告费支出 1.86 亿元，本期广告费支出大幅度增加，主要原因为本年中文在线新开发 AVG 阅读业务（其收入主要是名为 Chapters: Interactive Stories 的叙事类手机游戏 APP 的充值收入，由公司之子公司美国公司作为运营方，在游戏运营期内与游戏开发商按月对游戏总流水收入进行分成，本期收入的主要客户为 Apple Inc. 和 Google LLC），其本期广告及推广费为 1.025 亿元，其次，本年合并晨之科游戏业务发生推广费为 0.54 亿元，以及集团其他广告费用支出，本年广告费用支出主要有如下构成：

单位：人民币万元

项目	金额	支付主体
AVG 阅读广告推广费用	10,249.31	Crazy Maple Studio, Inc
晨之科的游戏业务推广费	5,361.98	晨之科
中文在线其他广告费支出合计	3,002.70	中文在线集团内其他主体
合计	18,613.99	

以上项目广告费支出具体明细如下：

1、AVG 阅读广告推广费用明细如下：

单位：人民币万元

支付主体	类型	支付对象	支付金额	所属项目
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商一	3,380.77	Chapters
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商二	2,696.36	Chapters
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商三	1,671.06	Chapters
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商四	922.85	Chapters
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商五	578.08	Chapters
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商六	296.77	Chapters
中文在线	广告制作	供应商七	254.29	Chapters
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商八	214.21	Chapters
Crazy Maple Studio, Inc	效果投放	供应商九	167.59	Chapters
其他	效果投放		67.33	Chapters
合计			10,249.31	

2、合并晨之科的游戏业务推广费明细如下：

单位：人民币万元

支付主体	类型	支付对象	支付金额	所属项目
MorningTec Japan 晨之科日本子公司	广告投放	供应商一	689.36	深渊地平线
MorningTec Japan	广告投放	供应商一	535.21	神无月
晨之科	效果投放	供应商二	502.13	咕噜咕噜 -gulugulu
晨之科	效果投放	供应商三	400.46	咕噜咕噜 -gulugulu
MorningTec Japan	广告投放	供应商四	338.10	深渊地平线
MorningTec Japan	广告投放	供应商四	298.54	神无月
MorningTec Japan	广告投放	供应商一	241.13	百姬退魔
晨之科	效果投放	供应商五	194.07	姬斗无双
晨之科	广告投放	供应商六	168.21	幻想计划
晨之科	效果投放	供应商七	146.49	咕噜咕噜 -gulugulu
晨之科	效果投放	供应商七	142.40	姬斗无双
晨之科	效果投放	供应商五	107.07	铁甲舰队
晨之科	效果投放	供应商八	100.17	姬斗无双
晨之科	效果投放	供应商七	81.42	铁甲舰队
晨之科	效果投放	供应商七	76.90	铁甲战姬
晨之科	效果投放	供应商九	75.22	姬斗无双

晨之科	广告投放	供应商十	58.97	幻想计划
多彩互娱	广告投放	供应商十一	56.02	《ROC》韩国
MorningTec Japan	广告投放	供应商十二	55.20	神无月
晨之科	效果投放	供应商七	54.06	铁甲舰队
晨之科	效果投放	供应商十三	50.63	铁甲舰队
MorningTec Japan	广告投放	供应商十四	49.54	深渊地平线
晨之科	效果投放	供应商十三	49.38	姬斗无双
晨之科	效果投放	供应商五	48.83	铁甲战姬
多彩互娱	广告投放	供应商十五	45.13	《ROC》韩国
晨之科	效果投放	供应商九	44.96	铁甲舰队
晨之科	广告投放	供应商十六	41.84	幻想计划
MorningTec Japan	广告投放	供应商十七	40.43	深渊地平线
MorningTec Japan	广告投放	供应商十八	39.62	深渊地平线
MorningTec Japan	广告投放	供应商四	36.58	百姬退魔
MorningTec Japan	广告投放	供应商十七	36.24	神无月
晨之科	效果投放	供应商九	31.14	铁甲战姬
晨之科	线下活动	供应商十九	30.00	幻想计划
MorningTec Japan	广告投放	供应商二十	28.15	深渊地平线
MorningTec Japan	广告投放	供应商十七	26.36	深渊地平线/神无月
MorningTec Japan	广告投放	其他	24.50	神无月
晨之科	广告投放	供应商二十一	23.58	幻想计划
MorningTec Japan	广告投放	供应商二十二	20.97	其他
MorningTec Japan	广告投放	其他	20.52	其他
晨之科	广告投放	供应商二十三	20.06	幻想计划
其他	广告投放等		332.39	
合计			5,361.98	

3、中文在线其他主体广告推广费用明细如下：

单位：人民币万元

支付主体	类型	支付对象	支付金额	所属项目
中文在线	广告投放	供应商一	1,292.45	品牌
中文在线	广告投放	供应商二	444.27	游戏
中文在线	效果投放	供应商三	74.61	游戏
中文在线	效果投放	供应商四	63.62	游戏
中文在线	广告投放	供应商五	57.12	品牌
北京教育	宣传活动	供应商六	56.60	阅读
鸿达以太	广告投放	供应商七	56.60	阅读
中文在线	广告制作	供应商八	52.86	游戏
中文在线	广告投放	供应商九	47.17	阅读
中文在线	宣传活动	供应商十	47.17	阅读

中文在线	广告制作	供应商十一	45.57	游戏
中文在线	广告制作	供应商十二	45.37	游戏
中文在线	效果投放	供应商十三	44.30	游戏
鸿达以太	广告投放	供应商十四	41.98	阅读
中文在线	广告制作	供应商十五	35.00	游戏
中文在线	广告制作	供应商十六	30.88	品牌
中文在线	广告制作	供应商十七	28.80	游戏
中文在线	广告制作	供应商十八	25.88	游戏
中文在线	广告制作	供应商十九	21.70	游戏
中文在线	广告制作	供应商二十	21.07	游戏
中文在线	广告投放	供应商二十一	20.64	品牌
中文在线	效果投放	供应商二十二	18.25	游戏
中文在线	广告投放	供应商二十三	15.53	阅读
中文在线	效果投放	供应商二十四	15.06	游戏
湖北中文	宣传活动	供应商二十五	14.72	阅读
中文在线	宣传活动	供应商二十六	14.15	品牌
中文在线	宣传活动	供应商二十七	13.87	品牌
中文在线	宣传活动	供应商二十八	12.03	品牌
中文在线	广告制作	供应商二十九	11.93	游戏
中文在线	广告投放	供应商三十	11.50	游戏
中文在线	广告制作	供应商三十一	10.68	游戏
湖北中文	宣传活动	供应商三十二	10.38	阅读
中文在线	效果投放	供应商三十三	10.25	游戏
中文在线	宣传活动	供应商三十四	10.14	游戏
湖北中文	宣传活动	供应商三十五	10.07	阅读
中文在线	效果投放	供应商三十六	10.00	游戏
中文在线	广告制作	供应商三十七	9.97	游戏
北京教育	宣传活动	供应商三十八	9.72	阅读
中文在线	效果投放	供应商三十九	9.71	游戏
中文在线	宣传活动	供应商四十	9.71	品牌
中文在线	广告制作	供应商四十一	9.62	游戏
中文在线	效果投放	供应商四十二	9.36	游戏
中文在线	效果投放	供应商四十三	8.23	游戏
中文在线	宣传活动	供应商四十四	8.20	品牌
湖北中文	宣传活动	供应商四十五	8.04	阅读
湖北中文	宣传活动	供应商四十六	7.77	阅读
中文在线	宣传活动	供应商四十七	7.55	阅读
中文在线	宣传活动	供应商四十八	7.28	游戏
中文在线	宣传活动	供应商四十九	7.22	游戏
中文在线	广告制作	供应商五十	6.01	游戏
中文在线	广告制作	供应商五十一	5.15	品牌
中文在线	宣传活动	供应商五十二	5.11	游戏
其他			131.85	

合计			3,002.70	
----	--	--	----------	--

会计师核查意见

（一）核查过程

针对广告推广费用，会计师实施的审计程序：

- 1、了解了各类业务模式，供应商的资源以及企业对供应商的评估；
- 2、获取了企业推广计划、业务合同以及相关结算单据，复核其业务合理性；
- 3、对占比 70%以上的供应商执行函证程序(发函比例 85.06%，回函比例 69.69%)并对未回函供应商情况执行了替代程序（替代程序包括检查其业务合同以及相关结算单据，银行付款单据，相关审批文件等）；
- 4、检查推广费用发生的原始凭证以及付款单据，并结合银行流水核查，同业务合同以及结算单据相核对，复核货款的支付情况，是否存在开票方与支付对象不一致情况，如存在，了解原因；
- 5、复核两期推广费用占收入比例，并与同行业情况进行比对，就其增长原因了解其合理性；
- 6、依赖 IT 审计对相关业务数据进行复核，由 IT 审计获取企业相关业务数据并对数据真实性、完整性进行验证；
- 7、按推广渠道抽取部分用户进行访谈；
- 8、对广告推广费执行截止性测试。
- 9、针对美国公司推广费，其供应商均通过各类广告投放的无线媒体资源为美国公司提供广告服务，按广告的实际投放量与美国公司进行结算，对此会计师检查了相关合同，并与其结算单进行核对，同时执行了发函程序。

针对广告推广费用，信永中和会计师已获取的审计证据：

- 1、企业推广计划、业务合同以及相关结算单据；
- 2、往来函证回函原件；

- 3、IT 审计业务数据;
- 4、部分用户的访谈纪要;
- 5、广告对外展示的相关资料。

（二）核查意见

根据信永中和会计师在审计及核查过程中获取的资料，以及经审计及核查，信永中和会计师认为中文在线 2018 年度上述 AVG 业务以及晨之科游戏业务发生的销售费用-广告及推广费真实发生，并与公司主营业务相关，且不存在跨期确认费用之情形。