

证券代码：300043

证券简称：互动娱乐

公告编号：2016-093

星辉互动娱乐股份有限公司 2016 年半年度报告摘要

1、重要提示

本公司董事会、监事会及董事、监事、高级管理人员保证本报告摘要所载资料不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性、完整性承担个别及连带责任。

本半年度报告摘要摘自半年度报告全文，半年度报告全文刊载于巨潮资讯网等中国证监会指定网站。投资者欲了解详细内容，应当仔细阅读半年度报告全文。

董事会审议的报告期内的半年度利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

公司负责人陈雁升、主管会计工作负责人刘胜华及会计机构负责人(会计主管人员)王丽容声明：保证本半年度报告中财务报告的真实、完整。

半年度报告是否经过审计

是 否

公司简介

| | | | |
|----------|--------------|----------------|--------|
| 股票简称 | 互动娱乐 | 股票代码 | 300043 |
| 联系人和联系方式 | 董事会秘书 | 证券事务代表 | |
| 姓名 | 杨 农 | 黄文胜 | |
| 电话 | 020-28123517 | 020-28123517 | |
| 传真 | 020-28123521 | 020-28123521 | |
| 电子信箱 | ds@rastar.cn | ds01@rastar.cn | |

2、主要财务会计数据和股东变化

(1) 主要财务会计数据

公司是否因会计政策变更及会计差错更正等追溯调整或重述以前年度会计数据

是 否

| | 本报告期 | 上年同期 | 本报告期比上年同期 增减 |
|---------------------|----------------|----------------|-----------------|
| 营业总收入（元） | 903,046,128.62 | 724,219,555.49 | 24.69% |
| 归属于上市公司普通股股东的净利润（元） | 269,175,548.54 | 174,761,149.96 | 54.02% |

| | | | |
|-------------------------------|------------------|------------------|--------------|
| 归属于上市公司普通股股东的扣除非经常性损益后的净利润（元） | 249,589,351.20 | 109,982,598.27 | 126.94% |
| 经营活动产生的现金流量净额（元） | -15,421,644.42 | -83,569,705.15 | 81.55% |
| 每股经营活动产生的现金流量净额（元/股） | -0.0124 | -0.0672 | 81.55% |
| 基本每股收益（元/股） | 0.22 | 0.14 | 57.14% |
| 稀释每股收益（元/股） | 0.22 | 0.14 | 57.14% |
| 加权平均净资产收益率 | 12.08% | 8.86% | 3.22% |
| 扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率 | 11.20% | 5.58% | 5.62% |
| | 本报告期末 | 上年度末 | 本报告期末比上年度末增减 |
| 总资产（元） | 4,757,963,494.83 | 3,301,103,124.07 | 44.13% |
| 归属于上市公司普通股股东的所有者权益（元） | 2,193,971,473.29 | 2,094,211,004.83 | 4.76% |
| 归属于上市公司普通股股东的每股净资产（元/股） | 1.7634 | 1.6832 | 4.76% |

非经常性损益的项目及金额

√ 适用 □ 不适用

单位：元

| 项目 | 金额 | 说明 |
|---|---------------|----|
| 非流动资产处置损益（包括已计提资产减值准备的冲销部分） | 5,280,962.30 | |
| 计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外） | 3,567,945.44 | |
| 债务重组损益 | 14,634,439.57 | |
| 除上述各项之外的其他营业外收入和支出 | 110,996.27 | |
| 减：所得税影响额 | 3,843,581.93 | |
| 少数股东权益影响额（税后） | 164,564.31 | |
| 合计 | 19,586,197.34 | -- |

对公司根据《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》定义界定的非经常性损益项目，以及把《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》中列举的非经常性损益项目界定为经常性损益的项目，应说明原因

□ 适用 √ 不适用

公司报告期不存在将根据《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》定义、列举的非经常性损益项目界定为经常性损益的项目的情形。

(2) 前 10 名股东持股情况表

| 报告期末股东总数 | | 78,079 | | | | |
|--------------------|--|--------|-------------|--------------|---------|-------------|
| 前 10 名股东持股情况 | | | | | | |
| 股东名称 | 股东性质 | 持股比例 | 持股数量 | 持有有限售条件的股份数量 | 质押或冻结情况 | |
| | | | | | 股份状态 | 数量 |
| 陈雁升 | 境内自然人 | 32.77% | 407,721,600 | 305,791,200 | 质押 | 244,800,000 |
| 陈冬琼 | 境内自然人 | 12.90% | 160,506,192 | 0 | 质押 | 39,600,000 |
| 黄挺 | 境内自然人 | 4.65% | 57,830,458 | 57,745,538 | 质押 | 40,284,000 |
| 珠海厚朴投资管理合伙企业(有限合伙) | 境内非国有法人 | 3.50% | 43,605,047 | 43,605,047 | 质押 | 37,574,000 |
| 郑泽峰 | 境内自然人 | 3.04% | 37,799,951 | 37,656,071 | 质押 | 21,200,000 |
| 陈创煌 | 境内自然人 | 1.86% | 23,170,000 | 0 | | |
| 博时资本—平安银行—陈冬琼 | 境内非国有法人 | 1.30% | 16,152,407 | 0 | | |
| 中央汇金资产管理有限责任公司 | 国有法人 | 0.78% | 9,742,200 | 0 | | |
| 光大证券股份有限公司 | 境内非国有法人 | 0.70% | 8,699,949 | 0 | | |
| 曹毅斌 | 境内自然人 | 0.69% | 8,615,999 | 8,615,999 | | |
| 上述股东关联关系或一致行动的说明 | 陈雁升和陈冬琼为本公司实际控制人，陈雁升和陈冬琼为夫妻关系，两人合计持有本公司 45.67% 的股份。“博时资本—平安银行—陈冬琼”为陈冬琼女士通过“博时资本—众赢志成 3 号专项资产管理计划”而间接持有的公司股份。陈创煌系陈雁升、陈冬琼夫妇之子。 | | | | | |

(3) 控股股东或实际控制人变更情况

控股股东报告期内变更

适用 不适用

公司报告期控股股东未发生变更。

实际控制人报告期内变更

适用 不适用

公司报告期实际控制人未发生变更。

3、管理层讨论与分析**(1) 报告期经营情况简介**

近年来娱乐消费的需求表现强劲，移动互联网的广泛使用，给粉丝经济带来历史性的机遇。我们认为

娱乐消费必将是未来最重要的消费领域。我们的使命，是去满足人们对健康快乐生活的追求，让健康快乐无处不在。顺应这一发展潮流，2016年上半年，在构建“娱乐生态”的既定战略下，公司继续沿着“平台化、智能化、国际化、多屏化”等方向进行产业布局，积极推进延展全生态链布局，构建覆盖玩具、游戏、足球、直播、电竞、虚拟现实等领域的娱乐集团。

2016年上半年，公司实现营业收入90,304.61万元，较上年同期增加24.69%；实现营业利润31,600.62万元、利润总额33,438.48万元、归属于母公司所有者的净利润26,917.55万元，较上年同期分别增长54.48%、59.44%、54.02%。

2016年上半年，公司总体经营情况如下：

游戏业务

从公司进入游戏行业以来，公司就将IP战略作为公司主要的游戏发展战略之一，截止目前已取得了明显成效。热门IP改编的游戏本身在玩家人群中拥有较高辨识度、情怀感召力和用户积淀，这类游戏在吸引玩家方面具备天然优势。在对IP价值的深度挖掘及游戏生命周期的延长上，公司已经形成自己的模式和思路。

我们相信IP与精品是不可分割的，我们也做到以经典IP为根基，加入各种创新发展的元素，在实现从单一文化产品到多元文化产业转型升级的同时，去满足粉丝用户更多的需求与游戏体验。同时，我们也积极探索如何在市场层面最大范围的释放IP价值，将游戏产品与IP进行深度联动，影视IP进行“影游联动”，动漫IP进行“漫游联动”，争取把这个IP游戏的价值全力输出，把整体市场的价值最大化。

截止目前，金庸正版授权的自研页游《侠客行侠录》、温瑞安正版授权的自研页游《四大名捕斗将军》，两款游戏目前都已开测，数据表现不错。除此之外，天下霸唱正版授权的代理页游《鬼吹灯摸金校尉》，目前游戏已经在腾讯QQ空间开启测试。另外，由若森数字正版授权并监制、天拓游戏自研的同名动漫《不良人》独代页游，也开启了限量删档首测。

报告期内，公司的游戏业务实现营业收入39,969.88万元，同比增长112.25%。报告期星辉天拓自研页游精品《龙骑士传》、手游产品《刀锋无双》持续保持月流水1,000万以上的水平。畅娱天下多款游戏也取得较高流水水平。

在产品计划方面，公司下半年产品计划非常丰富，公司还将会发布多款重量级的产品，包括开发周期已经超过半年，主攻竖版单手操作市场的ARPG手游《剑圣觉醒OL》；偏向韩式写实暗黑风格的ARPG手游《黑暗与荣耀》以及自研的Q版风格MMO游戏《亚特兰战记》等等。未来公司将在深耕重度MMO与ARPG领域的基础上，再向外扩散，完成各类型游戏的布局。

玩具及婴童业务

在报告期内，公司玩具及婴童业务实现营业收入达到29,773.91万元，同比减少14.05%。其中车模玩具业务实现营业收入达到22,052.62万元，同比减少18.92%；婴童用品业务实现营业收入人民币7,721.29万元，同比增长3.76%。

2016年上半年，我们持续加快产品创新及销售渠道创新，虽然来自传统车模玩具业务实现营业收入同比减少，但是通过以创新产品吸引消费者刺激市场需求，来自儿童自行车、儿童旅行箱、玩具机器人等新产品实现营业收入达2,230.46万元，较去年同期增长82.40%。与此同时，随着市场销售模式的多元化发展，我们加大天猫、京东、唯品会、苏宁等电商平台的深度合作，不断建设、完善并形成高效的营销网络，进一步扩大线上线下网络覆盖，线上以“直营+分销模式”与线下分销模式，形成线上线下互利共存的业务架构。报告期内电商渠道获得较快增长，实现营业收入较上年同期增长23.68%。

在渠道及品牌建设方面，我们持续推进渠道扁平化，加快发展“店中店”的销售模式。同时我们积极鼓励消费者通过线上及社交媒体渠道与我们的品牌建立联系，持续建立品牌忠诚度及信任度。为了营造良好的市场营销氛围，公司以传统媒体平台和新媒体平台相结合的方式，进一步提高品牌的曝光率和知名度，巩固品牌文化。我们相信二胎政策的放开及销售策略的深入贯彻将最终令我们的品牌受益。

公司在研发方面持续保持较高投入，不断加大新产品研发资金投入和力度，报告期玩具板块公司共申

请专利21项，其中实用新型专利5项，外观专利16项。

展望2016年下半年，公司将以用户和产品为中心，加快对创新智能玩具的研发与电商渠道布局，推进技术创新、销售渠道创新和服务方式的创新。

体育业务

报告期内，公司实现控股西班牙足球甲级联赛球队皇家西班牙人足球俱乐部，成为首个控股欧洲五大顶级联赛足球俱乐部的中国企业。截止目前，公司已实现控股皇家西班牙人持有99.35%的股权。

西班牙人队是西班牙足球甲级联赛的球队之一。在西班牙人队116年的历史中，球队曾经四次获得西班牙国王杯冠军，也曾两次入围欧洲联盟杯决赛。我们相信，围绕皇家西班牙人在足球俱乐部赛事经营、青年训练营等上游资源进行国外和国内体育资源的深度运营和打通运作，我们将有机会发展成为世界上领先的体育品牌。中国巨大的、热情的球迷群体也将为西班牙人队提供一个国际化的舞台，这使得西班牙人队可以使用更加多样化的方式获得收入，包括赞助商、商品销售、商品授权、转播以及比赛日等等。

报告期内，公司的体育业务实现营业收入18,906.02万元，其中来自电视转播权收入为11,348.46万元，来自赞助及广告收入为3,356.33万元，来自票务收入为2,478.67万元，来自球员转让收入为1,146.93万元，来自足球衍生品收入为575.63万元。成功收购西班牙人队后，公司已经陆续开展体育营销、体育旅游、赛事运营等一系列体育业务。报告期内公司于2016年2月运作芒果TV旗下超级女声栏目胸前冠名西班牙人对战皇马比赛，开创体育与娱乐创新营销案例。近期，公司成功促成西班牙人U17来华参加2016“天山雪豹”杯新疆丝绸之路国际青年邀请，扩大了球队在国内的知名度。

报告期内，西班牙人队于2016年5月与国青小将胥栩正式签订职业合同，使这位国青队小将成为俱乐部116年队史上首位加盟的中国球员。未来公司将借助西班牙人队的顶级联赛球队运营资源，来主导球员转会、人才培养、赛事运营、足球旅游等方面的业务，建立欧洲和亚洲足球资源的关键节点。我们相信，通过胥栩这样优秀的中国小将加盟，既加强了俱乐部的未来人才储备，又为中国球员提供了良好的成长环境，并最终为中国足球的进一步提高贡献自己的一份力量。

在球队建设方面，报告期内，西班牙人队聘用了新的教练并引进了多名实力球员。其中，新聘教练弗洛雷斯执教过皇家马德里青年A队、赫塔菲、瓦伦西亚、本菲卡、马德里竞技等球队，也曾赢得过欧联杯和欧洲超级杯等荣誉。新转会的中场球员雷耶斯曾获得5次欧联杯冠军以及1次西甲冠军。我们相信新的执教及球员团队，将有利于西班牙人队新赛季成绩的提升。

在商务推广方面，未来公司将针对广告商务、球员商务、品牌推广商务等方面继续完善各项工作，重点拓展球员商务业务，争取在球员经纪方面的业务有更大的发展。同时，我们将继续加大青训的投入，加强针对潜力球员的发现和培养，通过安排适龄球员到俱乐部试训，形成中国球员流通机制。在媒体推广方面，我们将继续加强与国内外媒体的合作，广泛传播俱乐部新闻，扩大西班牙人球队在中国的影响力。

投资业务

报告期内，公司参与筹建的产业基金类投资业务包括星辉粤信易简互联网产业投资1号基金（有限合伙）、星辉德润文化娱乐产业并购基金（有限合伙），通过借助专业投资机构提升公司的投资能力，促进公司整体战略目标的实现，加快公司外延式发展的步伐。

报告期内，公司实现控股趣丸网络，积极搭建移动游戏从研发、发行运营、分发推广、用户管理的纵深业务模式，覆盖移动游戏全产业链。未来公司将通过TT社交娱乐平台为游戏用户和游戏社群公会提供完善的社区管理服务，积累优质中重度游戏用户，全面推进其泛娱乐生态圈战略布局。

近期，公司子公司珠海星辉开展与新三板公司曼恒数字的股权合作，为公司与曼恒数字开展虚拟现实娱乐领域战略合作开启序幕，未来双方将发挥各自的资源优势，以虚拟现实娱乐应用为载体，在网络游戏、手机游戏等互动娱乐领域开展全方位合作，以加快公司在娱乐生态的布局。

未来，公司将继续沿着“平台化、智能化、国际化、多屏化”等方向进行产业布局，构建具有持续创新能力的娱乐生态体系；在技术创新方面，将积极融合移动互联网、VR/AR、AI等新技术，向用户提供综合娱乐深度体验；在产品内容方面，将致力于整合玩具、游戏、足球、影视、直播、电竞、动漫等优质内

容与服务。

(2) 报告期公司主营业务是否存在重大变化

√ 是 □ 否

(3) 报告期公司主营业务的构成

占比 10% 以上的产品或服务情况

√ 适用 □ 不适用

单位：元

| | 营业收入 | 营业成本 | 毛利率 | 营业收入比上年同期增减 | 营业成本比上年同期增减 | 毛利率比上年同期增减 |
|-----------------|----------------|----------------|--------|-------------|-------------|------------|
| 分产品或服务 | | | | | | |
| 车模收入 | 220,526,164.90 | 141,661,153.29 | 35.76% | -18.92% | -18.96% | 0.03% |
| 婴童用品收入 | 77,212,975.72 | 50,502,639.25 | 34.59% | 3.76% | 2.71% | 0.67% |
| 游戏收入 | 399,698,785.89 | 258,805,492.04 | 35.25% | 112.25% | 253.05% | -25.82% |
| 电视转播权收入 | 113,484,569.35 | 57,194,052.63 | 49.60% | | | |
| 赞助及广告收入 | 33,563,307.46 | 16,915,265.08 | 49.60% | | | |
| 票务收入 | 24,786,660.54 | 12,492,002.88 | 49.60% | | | |
| 球员转让收入 | 11,469,342.88 | 4,339,551.91 | 62.16% | | | |
| 足球衍生品收入 | 5,756,358.47 | 1,616,422.51 | 71.92% | | | |
| 其他 | 16,547,963.41 | 13,184,462.68 | 20.33% | -4.21% | -15.87% | 20.33% |
| 分行业 | | | | | | |
| 玩具及婴童业务 | 297,739,140.62 | 192,163,792.54 | 35.46% | -14.05% | -14.20% | 0.12% |
| 游戏业务 | 399,698,785.89 | 258,805,492.04 | 35.25% | 71.51% | 146.61% | -19.72% |
| 体育业务 | 189,060,238.70 | 92,557,295.01 | 51.04% | | | |
| 其他 | 16,547,963.41 | 13,184,462.68 | 20.33% | -4.21% | -15.87% | 20.33% |
| 分地区 | | | | | | |
| 玩具及婴童业务-中国内地 | 130,119,231.70 | 84,433,316.89 | 35.11% | -1.51% | -1.95% | 0.29% |
| 玩具及婴童业务-境外(含香港) | 167,619,908.92 | 107,730,475.65 | 35.73% | -21.77% | -21.85% | 0.06% |
| 游戏业务-中国内地 | 381,964,098.84 | 250,658,285.57 | 34.38% | 117.35% | 264.89% | -26.53% |
| 游戏业务-境 | 17,734,687.05 | 8,147,206.47 | 54.06% | 40.95% | 76.67% | -9.29% |

| | | | | | | |
|--------------|----------------|---------------|--------|--------|---------|--------|
| 外(含香港) | | | | | | |
| 体育业务-境外(含香港) | 189,060,238.70 | 92,557,295.01 | 51.04% | | | |
| 其他 | 16,547,963.41 | 13,184,462.68 | 20.33% | -4.21% | -15.87% | 20.33% |

(4) 是否存在需要特别关注的经营季节性或周期性特征

是 否

(5) 报告期营业收入、营业成本、归属于上市公司股东的净利润总额或构成较前一报告期发生重大变化的说明

适用 不适用

报告期内公司实现营业收入90,304.61万元，较上年同期增加24.69%；营业成本55,671.10万元，较上年同期增加31.10%；实现营业利润31,600.62万元、利润总额33,438.48万元、归属于母公司所有者的净利润26,917.55万元，较上年同期分别增长 54.48%、59.44%、54.02%；

报告期内收购皇家西班牙人足球俱乐部83.46%股权，目前公司控股皇家西班牙人股权比例已达99.35%。在拓展游戏、体育等实体产业的同时，公司制定了“产业+投资”发展战略，通过产业孵化、产业助推和产业并购的发展模式，推进互动娱乐产业布局，进一步增强公司的核心发展动力。目前，公司已形成了产业投资推动下涵盖玩具及婴童用品、网络游戏、体育的多元业务架构，玩具、游戏以及投资已成为公司主要的利润来源。

4、涉及财务报告的相关事项

(1) 与上年度财务报告相比，会计政策、会计估计和核算方法发生变化的说明

适用 不适用

公司报告期无会计政策、会计估计和核算方法发生变化的情况。

(2) 报告期内发生重大会计差错更正需追溯重述的情况说明

适用 不适用

公司报告期无重大会计差错更正需追溯重述的情况。

(3) 合并报表范围发生变更说明

适用 不适用

| 子 公 司 名 称 | 变 化 情 况 |
|---|---------|
| 雷星（香港）实业有限公司 | 无变化 |
| 福建星辉婴童用品有限公司 | 无变化 |
| 深圳市星辉车模有限公司 | 无变化 |
| 深圳市畅娱天下科技有限公司 | 无变化 |
| 霍尔果斯毅讯电子科技有限公司 | 无变化 |
| 广东星辉天拓互动娱乐有限公司 | 无变化 |
| TEAMTOP ONLINE ADVERTISING CO., LIMITED | 无变化 |
| 上海悠玩网络科技有限公司 | 无变化 |

| | |
|--|------|
| 广州火炉网络科技有限公司 | 无变化 |
| 广州天拓软件技术有限公司 | 无变化 |
| 广州伊云网络科技有限公司 | 无变化 |
| SHINY FIRST LIMITED | 无变化 |
| 上海元届信息科技有限公司 | 无变化 |
| 元界网络科技有限公司 | 无变化 |
| 上海猫狼网络科技有限公司 | 无变化 |
| 霍尔果斯市星拓网络科技有限公司 | 无变化 |
| 珠海星辉投资管理有限公司 | 无变化 |
| 皇家西班牙人俱乐部（香港）有限公司 | 无变化 |
| 新疆星辉创业投资有限公司 | 无变化 |
| 珠海星辉智盈投资管理有限公司 | 本期新增 |
| 珠海星辉汇盈投资管理有限公司 | 本期新增 |
| 广州趣丸网络科技有限公司 | 本期新增 |
| 广州沙巴克网络科技有限公司 | 本期新增 |
| 广州副本网络科技有限公司 | 本期新增 |
| 广州欢城文化传媒有限公司 | 本期新增 |
| 霍尔果斯蓝鲸网络科技有限公司 | 本期新增 |
| 霍尔果斯幻城人力资源服务有限公司 | 本期新增 |
| 霍尔果斯欢城文化传媒有限公司 | 本期新增 |
| REIAL CLUB DEPORTIU ESPANYOL DE BARCELONA, S. A. D. | 本期新增 |
| 樟树市盛趣投资管理中心（有限合伙） | 本期新增 |

（4）董事会、监事会对会计师事务所本报告期“非标准审计报告”的说明

适用 不适用