

证券代码：300043

证券简称：星辉娱乐

公告编号：2018-051

星辉互动娱乐股份有限公司 2018 年半年度报告摘要

一、重要提示

本半年度报告摘要来自半年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读半年度报告全文。

董事、监事、高级管理人员异议声明

姓名	职务	内容和原因
----	----	-------

声明：

除下列董事外，其他董事亲自出席了审议本次半年报的董事会会议

未亲自出席董事姓名	未亲自出席董事职务	未亲自出席会议原因	被委托人姓名
-----------	-----------	-----------	--------

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期普通股利润分配预案或公积金转增股本预案

适用 不适用

公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。

董事会决议通过的本报告期优先股利润分配预案

适用 不适用

二、公司基本情况

1、公司简介

股票简称	星辉娱乐	股票代码	300043
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人和联系方式	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	王云龙	黄文胜	
办公地址	广东省州市天河区珠江新城华夏路 16 号富力盈凯广场 49 楼	广东省州市天河区珠江新城华夏路 16 号富力盈凯广场 49 楼	
电话	020-28123517	020-28123517	
电子信箱	ds@rastar.com	ds01@rastar.com	

2、主要财务会计数据和财务指标

公司是否需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
营业收入（元）	1,638,821,303.21	1,305,050,159.77	25.58%
归属于上市公司股东的净利润（元）	141,094,377.23	164,678,389.26	-14.32%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	114,520,895.20	89,267,958.00	28.29%

经营活动产生的现金流量净额（元）	242,774,689.84	118,110,482.47	105.55%
基本每股收益（元/股）	0.11	0.13	-15.38%
稀释每股收益（元/股）	0.11	0.13	-15.38%
加权平均净资产收益率	5.42%	6.75%	-1.33%
	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）	5,991,634,369.03	5,979,635,184.44	0.20%
归属于上市公司股东的净资产（元）	2,657,289,419.49	2,543,946,710.31	4.46%

3、公司股东数量及持股情况

报告期末股东总数	57,974	报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	0			
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	233,959,998
陈冬琼	境外自然人	13.28%	165,176,767	0	质押	67,679,998
郑泽峰	境内自然人	3.19%	39,749,451	29,812,088	质押	39,605,562
珠海厚朴投资管理合伙企业（有限合伙）	境内非国有法人	2.04%	25,328,976	0	质押	20,830,998
陈创煌	境内自然人	1.86%	23,170,000	0		
黄挺	境内自然人	1.35%	16,824,845	0	质押	16,624,844
中国建设银行股份有限公司－博时主题行业混合型证券投资基金（LOF）	境内非国有法人	1.04%	13,000,000	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		
苏州仙峰网络科技股份有限公司	境内非国有法人	0.57%	7,066,756	0		
曹毅斌	境内自然人	0.39%	4,824,960	4,824,960	质押	4,820,000
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 46.05% 的股份。陈创煌系陈雁升、陈冬琼夫妇之子。					
前 10 名普通股股东参与融资融券业务股东情况说明（如有）	公司前十大无限售条件股东陈冬琼通过普通证券账户持有 98,325,767 股公司股份，通过中信证券股份有限公司客户信用交易担保证券账户持有 66,851,000 股。其他股东不存在除通过普通证券账户持有股份外，还通过客户信用交易担保证券账户持有股份的情况。					

4、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。

5、公司优先股股东总数及前 10 名优先股股东持股情况表

□ 适用 √ 不适用

公司报告期无优先股股东持股情况。

6、公司债券情况

公司是否存在公开发行并在证券交易所上市，且在半年度报告批准报出日未到期或到期未能全额兑付的公司债券是

(1) 公司债券基本信息

债券名称	债券简称	债券代码	发行日	到期日	债券余额（万元）	利率
星辉互动娱乐股份有限公司 2015 年面向合格投资者公开发行公司债券	15 星辉债	112261	2015 年 11 月 25 日	2020 年 11 月 25 日	75,000	6.30%

(2) 公司报告期末和上年末主要财务指标

单位：万元

项目	本报告期末	上年末	本报告期末比上年末增减
资产负债率	55.62%	56.27%	-0.65%
项目	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
EBITDA 利息保障倍数	5.23	10.51	-50.24%

三、经营情况讨论与分析

1、报告期经营情况简介

公司是否需要遵守特殊行业的披露要求

是

互联网游戏业

随着娱乐文化市场的成熟和用户消费观念的升级，未来娱乐文化市场规模仍将保持增长，并逐步实现规模效益增长向质量效益转型。报告期，公司稳步推进业务发展和内部管理，持续专注产品的研发与创新，进一步丰富产品结构，提升用户体验。

2018年上半年，公司实现营业收入163,882.13万元，较上年同期增加25.58%；实现归属于母公司所有者的净利润14,109.44 万元，较上年同期减少14.32%。报告期内，公司净利润同比下降，主要是公司2018年第一季度非经常性损益项目确认的利润较上年同期同比下降。剔除2018年第一季度的影响，公司第二季度的实现的归属于母公司所有者的净利润，较上年同期大幅度增长138.35%。

与此同时，在中美贸易争端加剧、人民币汇率适度变动的国际经济形势变化的背景下，公司的娱乐文化多板块、全球化经营的特点将帮助公司扬长避短，发挥体系优势。一方面，游戏业务和足球俱乐部业务暂无对美业务、公司玩具业务对美销售额占总收入不到1%，目前几乎不会受到中美贸易争端对业务的影响；另外一方面，公司体育业务主要结算币种为欧元，海外游戏业务及玩具出口业务主要核算币种为美元，上述业务除了自身业务量增长外，还得益于人民币的适度贬值，外币币值相对上升，带来并表收入及收益的增加。

报告期内，公司各业务板块经营情况如下：

游戏业务

报告期内，公司游戏业务实现营业收入86,741.60万元，同比增长34.97%。公司游戏业务国内外流水持续增长，并且2018年上半年再创新高。公司2018年上半年实现游戏流水14.24亿元，较上年同期增长174.25%。截止报告期末，公司2018年上半年游戏总流水已经接近2017年全年流水。与此同时，我们的自研产品连续发力，自研产品连续两款（《三国群英传-霸王之业》、《苍之纪元》）峰值月流水达到亿元水平。游戏业务海外布局进一步优化，海外发行业务迎来爆发期。

战略布局优势凸显，深耕游戏细分市场。报告期内，星辉游戏从产品系列化、市场国际化、发行品牌化三大方向进行了战略布局，深耕SLG、二次元等细分市场，多产品研发，在系列化作品中寻求创新与突破；对海外市场 and 用户进行了初步的探索，积累出海经验；同时还建立了完善的品牌建设与管理体系。

在SLG方面，公司继续坚持产品系列化战略方向，在产品系列化上全方位渗透品类用户，在轻度、中度、重度策略性上做更多产品的布局；在市场国际化上会布局全球，给全球玩家带来全新体验；在发行品牌化上公司更多从文化和品牌上进行输出，让玩家感受到这不仅仅是一个游戏，而是游戏传递的文化和价值。公司自研并由腾讯独家代理的SLG策略游戏《三国群英传-霸王之业》于2017年9月中旬正式上线，发布仅15天流水突破1亿元人民币。报告期，《三国群英传-霸王之业》国内外月流水持续维持在1亿元左右。

在二次元方面，《苍之纪元》于2018年3月在国内全平台正式首发，获得苹果App Store应用商店中国区游戏品类免费榜第8名、畅销榜第9名、角色扮演类游戏第1名的榜单成绩，并获得TapTap、腾讯应用宝、UC、小米、硬核联盟、Bilibili等数十家主流游戏渠道的主推，《苍之纪元》的峰值日流水亦实现近千万元人民币。

海外发行异军突起，开创游戏业务增长机遇。在海外发行业务方面，公司持续推动星辉全球化业务布局与业务增长，星辉游戏海外发行成绩斐然。目前全球移动游戏市场的快速增长为出口移动游戏发展提供了广阔的空间。中国自主研发移动游戏海外影响力提升，游戏成为中国文化海外输出的重要形式。报告期，公司瞄准拥有巨大潜力的海外市场，布局国内移动网络游戏海外发行和运营，并结合当地语言、文化及玩家偏好实现游戏产品的高度本地化开发及运营，进一步强化公司在海外游戏市场中的推广运营能力，提升公司游戏产品在海外市场的市场份额，整体提升公司的盈利能力。

目前《三国群英传-霸王之业》实现产品的全球化发行运营，成为星辉游戏品牌化、系列化、全球化战略布局的重要产品之一。随着公司持续提升聚焦优势品类的研发能力、持续精准导量的发行能力以及多层次IP改编开发能力，不断挖掘产品的全球化潜力，星辉游戏海外发行业务将迎来爆发期，成为公司游戏业务未来发展的核心增长点之一。

《三国志M》是星辉游戏在国内取得不俗成绩的《三国群英传-霸王之业》的韩国地区版本。《三国志M》上线初即获得玩家广泛认可，创造韩国地区策略类手游的新纪录。根据App Annie数据，《三国志M》从3月19日上线以来，一直位列畅销榜游戏排行Top10；而Sensor Tower公布的2018年4月中国手游海外收入榜单中，《三国志M》获得中国手游出海吸金榜第七名的成绩。

《三国群英传-霸王之业》已发行的港澳台、韩国、日本版本都取得了可喜的成绩，2018年下半年将会继续推出越南、印度尼西亚、新加坡、马来西亚、欧美、中东等多个地区的游戏版本，将现代游戏形式与中国优秀文化结合，打造国际化的精品IP，让世界玩家切身感受三国文化的魅力。

IP储备丰富，横跨动漫文学影视游戏产品。在游戏IP方面，公司亦已经建立充足、丰富、完整的IP资源储备，涵盖文学、漫画、动画、影视、游戏等多样化的IP矩阵，包括《雪鹰领主》、《盛唐幻夜》、《长歌行》、《三国群英传》、《热血传奇》、《雄兵连》、《末世之战》、《超神学院》、《莽荒纪》、《书剑恩仇录》、《侠客行》、《蜀山传》、《不良人》等优质IP的相应授权，为后续以游戏为基础的泛娱乐综合开发提供深厚的IP基础。

重视研发积累，手游新品蓄势待发。在产品研发方面，公司投入了大量资金和资源支撑研发的工作，打造口碑与盈利双赢的产品。公司游戏业务的研发体系已经建立了完善的项目系统、后台数据平台、立项前期用户调研流程等，为研发的工作提供更完善的配置和支持。同时，公司也加大投入人才培育，以储备不同梯队和产品专长的研发人才。报告期内，公司新增成功申请63项计算机软件著作权。公司2018年下半年游戏产品计划较为丰富，包括电视剧官方正版授权-国风悬幻武侠MMO《盛唐幻夜》、全球同服未来战争策略手游《重返文明》、末世沙盘战争策略手游《末世王者》、正版授权奇幻仙侠手游《莽荒纪3D》、3D二次元卡牌战斗手游《Project-E》、3D回合制卡牌RPG手游《幻世录》、硬派三国速爽动作手游《刀锋无双2》、超燃召唤系动作RPG手游《最后的龙都市》、休闲养成类模拟经营游戏《极品大唐》、多单位实时操作战斗SLG手游《三国先锋》、中国玄幻风国战手游《Rise of Dragon》等等，产品涵盖MMORPG、SLG、二次元、动作类、模拟经营等类型。

足球俱乐部业务

报告期内，公司的足球俱乐部业务实现营业收入4.84亿元，其中来自电视转播权收入为2.16亿元，来自赞助及广告收入等其他收入为2.68亿元。报告期内，球员转会收入、电视转播权收入的增加，对公司本期净利润产生了积极的影响。2018年1-6月，皇家西班牙人实现净利润8,396.43万元。

西甲联盟转播改革深化，持续利好球队发展。报告期内，西班牙职业足球联盟以44.85亿欧元的价格完成未来5个赛季的西甲联赛海外转播权的出售，平均每年收入相较2017-18赛季增长34%；也以34.21亿欧元的价格出售未来3个赛季部分西班牙国内转播权，超出过去3个赛季西班牙国内转播权总额的15%。未来皇家西班牙人将在本次西甲联盟出售转播权的提升中受益，相应转播权分成的增加，有利于建设更好的基础设施，培养更多的优秀球员，提高球队的竞技成绩，给球迷更加丰富的回馈。

足球管理模式显成效，球队竞技实力不断提升。在2017-18赛季西甲和国王杯赛事中，皇家西班牙人分别击败皇家马德里、巴塞罗那和马德里竞技三大豪门球队，其中在西甲联赛中对阵马德里竞技实现了主客场全部取胜的优秀战绩，体现了出色的技战术水平。2017-18赛季西甲联赛，皇家西班牙人以49个积分位于联赛积分榜第11位。根据Primetime Sport的数据报告，截止2018年6月底，皇家西班牙人俱乐部球员总价值达1.10亿欧元。

扩大青训体系领先优势，持续储备培养高水平球员。报告期内，在西班牙举行的2018地中海杯青少年足球赛中，皇家西班牙人男子组派出三支球队出战，U16和U14在决赛中击败巴萨夺冠、U12获得四强，延续了俱乐部在全球足坛的青训体系领先地位。截止目前，皇家西班牙人各梯队总计储备13名U16-U21年龄段的国家队球员，其中西班牙国家队球员10名，海外国家队球员3名。这些优秀青年球员将在球队青训体系下继续成长，持续补充一线队阵容，实现球队的人才培养发展闭环。

发挥中西足球纽带作用，支持中国足球发展。皇家西班牙人位于西班牙著名经济中心、历史文化名城、加泰罗尼亚自治区首府巴塞罗那，是五大联赛中唯一一个以所属国家命名的足球俱乐部，也是西班牙语系辐射全球的足球运动的文化符号之一。

球队优秀的青训足校体系将落地中国，皇家西班牙人宣布和湖南锐动体育合作在中国国内开设第一所足球学校，也是球队在全球的第十所足球学校，西班牙人湖南足校将以发现和培养优秀的中国足球人才为发展目标。同时，皇家西班牙人已与中国球员张奥凯签订职业足球合同，在接下来的18/19新赛季，这位中国球员将加入西班牙人青年A队征战西班牙全国青年荣誉联赛。

借助欧洲顶级联赛俱乐部的产业链头部资源，未来公司将继续传承和发扬欧洲现代职业足球的运动的体系化优势，通过西班牙人俱乐部下属欧洲顶尖的足球学校不断实施中国球员培养工作，努力成为中国足球的“海外黄埔军校”。

玩具业务

报告期，公司玩具业务持续提高产品的精细程度、品牌价值、工业设计能力等，满足市场消费升级的需求，同时结合近年来玩具产品日用化、运动化、智能化的发展趋势，公司正有序地拓展母婴玩具的新品类，以不断发现和满足消费者的现实和潜在需求。报告期内，公司玩具业务实现营业收入2.60亿元，同比减少11.65%。

扎实玩具IP储备，巩固车模领域龙头地位。正版授权、高品质的产品是星辉娱乐玩具及衍生品业务的核心竞争力之一。2018年1月，星辉娱乐与德国宝马汽车公司正式签订为期6年的全球独占性授权合同，成为宝马公司动态车模、儿童自行车系列产品的全球唯一授权商。星辉娱乐自2011年起获得宝马全系列动态车模的全球独占性可转授授权，此次授权合同的签署更新了产品品类的授权周期。在原“宝马MINI”品牌的基础上，星辉娱乐还获得了主品牌“宝马BMW”儿童自行车系列产品的全球独占性授权，成为公司玩具业务创新产品的又一发力点。

推动产品技术创新，构筑知识产权高地。公司通过不断优化产品结构，为市场推送时尚新颖的新产品，提升产品市场占有率。报告期内，公司智能太空系列-智能特犬一杜高、太空二号-未来战士、路虎儿童自行车等重点新产品陆续上线；玩具板块公司共申请专利11项，包括实用新型专利7项、外观专利4项。报告期内，公司共取得实用新型18项、外观专利11项。

发挥国际化业务优势，出口内销齐头并进。据中国玩具和婴童用品协会日前发布的数据显示，2017年以来中国玩具出口形势乐观，当年出口金额达441.5亿美元，同比增长31.2%，创近10年来最大增幅。中国目前是世界上最大的玩具生产和出口基地，其中来自广东的出口额占比超过一半。受惠于创新产品频出、欧美经济复苏等利好因素刺激，中国玩具在全球市场迎来复苏态势。公司将继续发挥玩具业务全球化实体销售渠道体系优势，积极推进技术创新、销售渠道创新和服务方式的创新，提振海外市场的销售，同时持续开拓国内市场渠道，实现玩具业务的业绩提升。

2、涉及财务报告的相关事项

(1) 与上一会计期间财务报告相比，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) 与上一会计期间财务报告相比，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
福建星辉玩具有限公司（原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
新疆星辉创业投资有限公司	无变化
广州星辉娱乐有限公司	无变化
广州百镒商业经营管理有限公司	本期新增
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
上海悠玩网络科技有限公司	无变化
上海猫狼网络科技有限公司	无变化
广州天拓软件技术有限公司	注销
广州火炉网络科技有限公司	注销
霍尔果斯市星拓网络科技有限公司	无变化
星辉游戏（香港）有限公司（原TEAM TOP ONLINE ADVERTISING CO.,LIMITED）	无变化
广州伊云网络科技有限公司	无变化
上海掌民信息科技有限公司	无变化
元界网络科技有限公司	无变化
珠海星辉投资管理有限公司	无变化
珠海星辉智盈投资管理有限公司	无变化
珠海星辉汇盈投资管理有限公司	无变化
广州星辉趣游信息科技有限公司	无变化
上海顽趣信息科技有限公司	无变化
星辉体育（香港）有限公司（原皇家西班牙人俱乐部（香港）有限公司）	无变化
REIAL CLUB DEPORTIU ESPANYOL DE BARCELONA,S.A.D.	无变化
霍尔果斯岭南网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围
广州趣丸网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围
广州沙巴克网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围
广州副本网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围

广州欢城文化传媒有限公司	期末不再纳入合并范围
霍尔果斯蓝鲸网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围
霍尔果斯幻城人力资源服务有限公司	期末不再纳入合并范围
霍尔果斯欢城文化传媒有限公司	期末不再纳入合并范围
霍尔果斯风尚文化传媒有限公司	期末不再纳入合并范围
湖北友趣网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围
海南娱跃网络科技有限公司	本期新增，期末不再纳入合并范围