

证券代码: 300043

证券简称: 星辉娱乐

公告编号: 2019-029

星辉互动娱乐股份有限公司 2018 年年度报告摘要

一、重要提示

本年度报告摘要来自年度报告全文，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年度报告全文。

广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。本报告期会计师事务所变更情况：公司本年度会计师事务所由变更为广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）。

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

公司经本次董事会审议通过的普通股利润分配预案为：以 1,244,198,401 为基数，向全体股东每 10 股派发现金红利 0.30 元（含税），送红股 0 股（含税），以资本公积金向全体股东每 10 股转增 0 股。

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	广东省广州市天河区黄埔大道西 122 号星辉中心 26 楼	广东省广州市天河区黄埔大道西 122 号星辉中心 26 楼	
传真	020-28123521	020-28123521	
电话	020-28123517	020-28123517	
电子信箱	ds@rastar.com	ds01@rastar.com	

2、报告期主要业务或产品简介

(一)公司主要业务与行业地位

公司的主要业务包括游戏业务、玩具业务、足球俱乐部业务。

（1）游戏业务

游戏业务已发展成为集移动游戏、网页游戏、H5游戏的研发、发行和运营为一体的综合性网络游戏运营商。借助自身游戏行业的全产业链体系优势，进行多层次的游戏IP泛娱乐开发，为玩家提供综合深度娱乐体验。

公司游戏业务先后开发与发行运营《倚天》《龙骑士传》《枪林弹雨》《刀锋无双》《大圣之怒》《盗墓笔记》《三国群英传-霸王之业》《苍之纪元》等多款精品游戏，借助自身游戏全产业链体系优势，进行多层次的游戏IP泛娱乐开发，为玩家提供综合深度娱乐体验。报告期内，公司游戏业务实现主营业务收入12.98亿元，同比减少5.85%。公司于2018年6月剥离了趣丸网络，如剔除趣丸网络的影响，按同口径统计公司2018年度游戏业务营业收入同比增长达52.37%，净利润同比增长34.96%。

（2）玩具业务

在玩具业务方面，公司主要专注于动态车模、静态车模、收藏型车模和电动童车、儿童自行车等重点婴童产品的生产、研发及销售。公司研发综合实验室和现代化生产基地已达国际最先进水平，保持国内同行业的领军地位，具有较强的产品竞争力。

截止目前，公司累计获得宝马、奔驰、奥迪、兰博基尼等30多个世界知名汽车品牌的超300款车型生产的品牌授权，是国内车模企业中获得授权数量最多的企业之一。报告期内，公司玩具及衍生品业务实现主营业务收入5.62亿元，同比减少16.86%。

（3）足球俱乐部业务

公司目前已获得西班牙足球甲级联赛皇家西班牙人足球俱乐部99.25%的股份，是首家控股欧洲五大联赛顶级俱乐部的A股上市公司。皇家西班牙人足球俱乐部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。

借助欧洲顶级联赛俱乐部的产业链头部资源，公司有效继承西班牙人117年历史球会的足球文化积淀，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，支持中国足球发展，努力成为中国足球的重要海外资源平台。报告期内，公司的足球俱乐部业务实现主营业务收入8.62亿元，同比增长44.41%。

（二）行业发展状况

根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据(CNG 中新游戏研究)、国际数据公司(IDC)共同发布的《2018年中国游戏产业报告》，数据显示，2018年中国游戏市场实际销售收入达2144.4亿元，同比增长5.30%。受用户需求改变、用户获取难度提升、新产品竞争力减弱等因素影响，虽然2018年中国游戏市场依然保持增长，但对比上年增速出现快速下滑，销售收入增长放缓，游戏市场整体进入平稳发展期。

与此同时，2018年中国游戏用户数量增长速度也较为平稳，用户规模达6.26亿人，同比增长7.30%。游戏行业增量用户红利期已经结束，进入存量时代。而在用户获取难度不断提升的环境下，女性用户正成为游戏市场越来越重要的消费群体。《2018年中国游戏产业报告》显示，2018年中国游戏市场女性用户规模为2.90亿人，同比增长11.50%。虽然女性用户规模不断增长，但对游戏市场实际销售收入贡献依然偏低，女性游戏市场潜力尚待挖掘。

鉴于国内移动游戏市场发展已进入成熟期，角色扮演类、策略类和动作类移动游戏的用户与市场实际销售收入已经集中在少数强势产品中，新产品获取流量成本与难度越来越高，游戏企业为规避竞争风险，将产品研发转向仍有发展空间的细分市场，如集换式卡牌类、桌游类以及以女性、二次元、“00”后用户为

主的游戏产品。而二次元游戏更是不再小众，并已成为当下热点。《2018年中国游戏产业报告》显示，中国二次元移动游戏市场实际销售收入达190.90亿元，同比增长19.50%。国内二次元文化快速发展，用户规模持续增加，推动了二次元用户消费市场的发展。2018年中国二次元用户中，核心用户规模达1.0亿人，非核心用户达2.70亿人。在这激烈的竞争格局中，如何开拓细分市场游戏品类，将细分市场的潜在用户转化为游戏用户，成为拓宽市场格局、实现行业增长的重要推动力。

另一方面，受到相关行业政策变动因素的影响，同时为了应对存量竞争时代，游戏企业通过布局海外市场以拓宽业务版图和分散区域风险。根据《2018年中国游戏产业报告》数据显示，2018年中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达95.9亿美元，同比增长15.8%。国际化已经成为国内互联网企业的发展浪潮，中国作为世界游戏版图的领军市场，移动游戏出海，无疑已经成为中国游戏发展的新一极。伴随着全球化浪潮和一带一路政策红利，中国作为文化贸易大国，代表“文化中国制造”的移动游戏出海将不断在本土文化资源输出、文化传播和交流方面进行有益的探索。

2019年5G网络、游戏引擎、云计算等技术领域的进步与革新，将成为游戏产业发展的重要推动力。未来，更多将中国传统文化内涵与现代游戏机制相结合、融合5G人工智能等新技术的精品原创游戏产品有望成为优秀中国文化产品出海的关键符号；品质精美、匠心独运、积极向上、传播中国优秀传统文化的优秀国产游戏产品也将成为中国特色社会主义“文化自信”海外传播的重要驱动力量。

3、主要会计数据和财务指标

(1) 近三年主要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

单位：人民币元

	2018 年	2017 年	本年比上年增减	2016 年
营业收入	2,820,325,348.79	2,755,489,344.89	2.35%	2,393,272,593.58
归属于上市公司股东的净利润	238,463,435.91	230,033,961.68	3.66%	458,027,664.93
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	195,629,804.19	151,687,790.07	28.97%	426,412,561.02
经营活动产生的现金流量净额	625,402,922.28	281,018,673.44	122.55%	192,935,471.80
基本每股收益（元/股）	0.19	0.18	5.56%	0.37
稀释每股收益（元/股）	0.19	0.18	5.56%	0.37
加权平均净资产收益率	8.95%	9.31%	-0.36%	19.72%
	2018 年末	2017 年末	本年末比上年末增减	2016 年末
资产总额	5,955,584,749.22	5,979,635,184.44	-0.40%	5,121,692,032.33
归属于上市公司股东的净资产	2,766,323,200.05	2,543,946,710.31	8.74%	2,355,889,496.85

(2) 分季度主要会计数据

单位：人民币元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	651,819,553.57	987,001,749.64	601,354,585.75	580,149,459.83
归属于上市公司股东的净利润	28,940,800.73	112,153,576.50	71,401,051.35	25,968,007.33
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	5,280,094.48	109,240,800.72	66,942,040.18	14,166,868.81

经营活动产生的现金流量净额	145,406,246.04	97,368,443.80	208,847,045.32	173,781,187.12
---------------	----------------	---------------	----------------	----------------

上述财务指标或其加总数是否与公司已披露季度报告、半年度报告相关财务指标存在重大差异

是 否

4、股本及股东情况

(1) 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

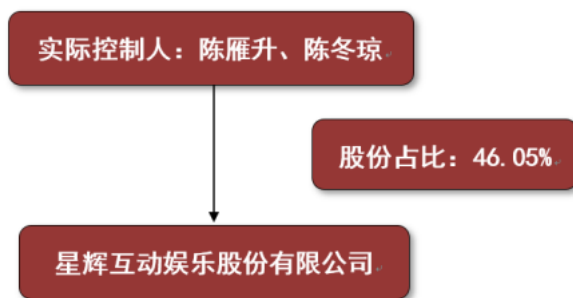
报告期末普通股股东总数	57,640	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	54,009	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0
前 10 名股东持股情况							
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押或冻结情况		
					股份状态	数量	
陈雁升	境内自然人	32.77%	407,721,600	305,791,200	质押	279,580,000	
陈冬琼	境外自然人	13.28%	165,176,767	0	质押	49,000,000	
郑泽峰	境内自然人	2.40%	29,812,167	29,812,088	质押	29,452,011	
陈创煌	境内自然人	1.86%	23,170,000	0			
珠海厚朴投资管理合伙企业(有限合伙)	境内非国有法人	1.14%	14,220,537	0	质押	10,999,998	
中国建设银行股份有限公司一博时主题行业混合型证券投资基金(LOF)	境内非国有法人	0.80%	10,000,000	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			
黄挺	境内自然人	0.58%	7,191,848	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			
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。						

(2) 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。

(3) 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



5、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	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	2020 年 11 月 25 日	3,677.39	7.10%
报告期内公司债券的付息兑付情况	报告期内，15 星辉债于 2018 年 11 月 26 日支付 2017 年 11 月 25 日至 2018 年 11 月 24 日期间的利息 6.30 元（含税）/张。具体内容详见 2018 年 11 月 21 日刊登在巨潮资讯网的《“15 星辉债”2018 年付息公告》（公告编号：2018-082）。				

(2) 公司债券最新跟踪评级及评级变化情况

上述公司债券发行时，本公司聘请了东方金诚国际信用评估有限公司（以下简称“东方金诚”）对所发行的公司债券资信情况进行评级。根据东方金诚出具的《信用等级通知书》（东方金诚债评字[2018]301 号），维持星辉互动娱乐股份有限公司主体信用等级为 AA，评级展望稳定。东方金诚评定“星辉互动娱乐股份有限公司 2015 年公司债券”信用级别为 AA，该级别反映了公司偿还债务的能力很强，受不利经济环境的影响不大，违约风险很低。在公司债券存续期内，东方金诚将持续关注本公司外部经营环境变化、经营或财务状况变化以及本次债券偿债保障情况等因素，对上述债券的信用风险进行定期跟踪评级和不定期跟踪评级。

东方金诚预计于 2019 年 6 月底前出具最新的跟踪评级报告，评级结果将刊登在巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）上，敬请广大投资者关注。

(3) 截至报告期末公司近 2 年的主要会计数据和财务指标

单位：万元

项目	2018 年	2017 年	同期变动率
资产负债率	53.58%	56.27%	-2.69%
EBITDA 全部债务比	399.87%	472.24%	-72.37%
利息保障倍数	2.74	3.44	-20.35%

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

党的十九大以来，我国文体产业保持蓬勃发展态势，2017年全国文化体育及相关产业增加值超过3.4万亿元，占GDP比重为4.2%，同比增长12.8%，已经成为引领我国文化体育振兴和文化体育强国的重要产业，也将成为经济转型增长的新一极。

中国正在迎来政策性的文体事业大繁荣、文体产业大发展的战略机遇期。全球性文化影响和中国声音，将在未来数年有实质性进展；世界性文化企业和产业重构，也将未来数年真实呈现；政府扶持、财政资金、产业投资将规模化放量，将催生巨大的产业新增规模。

在全球化背景下，我国文化体育产品出口规模和贸易顺差逐步扩大，已经成为文化贸易大国。中国文化体育产业走出去，推动全球文化体育交流互鉴，有利于扩大中国文化体育产业整体的市场空间和发展水平，对于增强文化软实力、综合国力以及国际影响力的意义显著。国内文化体育企业正逐步重视文化体育的挖掘与积累，打造原创精品产品，开拓出富有中国文化特色的“中国制造”之路，游戏、影视、出版、玩具、体育等领域已成为文化出海与文化交流互鉴的重要载体。

党的十九大报告明确指出，“中国特色社会主义进入新时代，我国社会主要矛盾已经转化为人民日益增长的美好生活的需要和不平衡不充分的发展之间的矛盾。”星辉娱乐所一直以来坚持发展创新的游戏、玩具和足球俱乐部等文化体育业务，正是“坚定文化自信、弘扬中国精神、讲好中国故事”的综合娱乐产品。

同时，以第五代移动通信技术（5G）、人工智能（AI）、大数据、云计算等为代表的新一代科技革命和产业变革正在悄然发生，为文化体育行业带来新一轮增长空间。星辉娱乐将密切关注市场和技术的变化和发展，将新兴技术的落地应用融入业务发展战略中，研发创新文化体育产品、讲述独特中国故事，向世界展示真实、立体、全面的中国。

星辉娱乐将坚持以“构建主旋律、正能量的文化内核”为己任，肩负文化企业发展使命，忠实传承和弘扬中国优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化，不断进行文化创造，提升用户体验和产品核心竞争力，为用户提供优质的内容服务和深度的娱乐体验。

公司在报告期持续推进各业务发展，取得了良好的效果，具体情况如下：

1、公司整体财务表现

报告期，公司继续优化产业结构，全力推进各项业务发展，公司经营业绩持续改善。在营业收入和净利润方面，公司整体经营平稳有序，报告期公司实现营业总收入28.20亿元，较上年同期增长2.35%；实现归属于母公司所有者的净利润2.38亿元，较上年同期增长3.66%；扣除非经常性损益后净利润同比增长28.97%。

同时，公司游戏、足球俱乐部、玩具等主营业务持续提升盈利能力，初步体现协同效应，公司经营性现金流实现大幅增长。报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额为6.25亿元，同比增长122.55%，近5年经营活动产生的现金流净额复合增长率达60.60%，公司财务状况更加稳健，保障了公司未来可持续健康发展。

在长期健康的现金流和稳健的财务管控手段作用下，公司在报告期末的资产负债率水平进一步下降，由上一个报告期末的56.27%下降至53.58%，为公司未来的快速发展提供了良好的基础。

2、各业务板块经营情况

（1）游戏业务

报告期内，公司游戏业务实现营业收入12.98亿元，同比减少5.85%。公司于2018年6月剥离了趣丸网络，如剔除趣丸网络的影响，按同口径统计公司2018年度游戏业务营业收入同比增长达52.37%，净利润同比增长34.96%。

公司自研产品古风历史策略手游《三国群英传-霸王之业》、古风唯美二次元手游《苍之纪元》国内峰值月流水达到亿元水平，荣登苹果App Store 2018年度人气游戏榜单，并在海外多个国家和地区创造不俗业绩。公司游戏业务海外布局进一步优化，星辉游戏出海迎来爆发期。公司2018年度实现游戏流水28.55亿元，同比增长85.37%；其中海外游戏流水达8.75亿元，占游戏总流水的30.64%。

战略布局持续推进，深耕细分游戏市场。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持续推进战略布局，在SLG策略类、二次元类等细分游戏市场持续巩固产品研发运营的领先地位，通过系列化作品寻求创新与突破，并在品牌建设和管理体系方面积累了大量的宝贵经验。

公司自研并由腾讯独家代理的古风历史策略游戏《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，国内上线一周年后仍深受广大玩家的喜爱，在国内SLG游戏品类中持续保持着头部竞争优势，稳定在iOS畅销榜Top30的位置。报告期，《三国群英传-霸王之业》国内外月流水持续维持在1亿元以上。

与此同时，公司自主研发及运营的古风唯美二次元手游《苍之纪元》于2018年3月在国内全平台正式首发。凭借创新的玩法和精良的品质，《苍之纪元》一上线便获得广大玩家的青睐和好评，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，首发一个月注册用户突破400万，峰值月流水超过1亿，成为2018年国产移动游戏中备受瞩目的产品之一。

海外发行异军突起，开辟游戏业务增长新蓝海。全球移动游戏市场的快速增长为中国游戏企业出口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。

《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，也是星辉游戏进行全球化海外发行运营的首款重量级产品。《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，一度登顶韩国地区App Store畅销榜榜首；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。截止目前，《三国群英传-霸王之业》已发行的港澳台、韩国、日本、东南亚等版本都取得了可喜的成绩，星辉游戏希望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。

与此同时，报告期内《苍之纪元》也已在港澳台、韩国、欧美等多个国家和地区上线，其中韩国版本创造区域Google Play游戏榜单免费榜、畅销榜双榜前20的优异成绩。《苍之纪元》未来还将陆续在日本、东南亚等多个地区上线运营。

丰富完整的IP储备，横跨动漫文学影视游戏产品。与游戏深度结合的影视、动漫跨界超级IP孵化是公司未来发展战略的重要一环。超级IP《盛唐幻夜》由星辉娱乐参与孵化，该电视剧在腾讯视频开启独播，仅一周时间全网播放量突破3亿，而星辉游戏自主研发、腾讯游戏独家代理的《盛唐幻夜》电视剧官方合作手游《逍遥诀》已于2018年11月在微信、手机QQ、应用宝等腾讯主要移动游戏平台发行。

公司与天工艺彩联合打造的原创动画剧集《末世觉醒之入侵》于2018年5月在腾讯视频正式首播，播出至今创下了总播放量突破5亿的好成绩；公司与超神影业共同打造的原创动画剧集《雄兵连2》于2019年1月在腾讯视频开播，累计播放近4亿。公司联合云图动漫出品的大型3D原创动画《逆反纪元》预计于2019年内开播，星辉娱乐将通过《逆反纪元》探索IP动漫游戏深度联动机制，为动漫粉丝、游戏玩家提供高质量的观影感受和深度娱乐体验；

公司已经建立丰富完整的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授权，为后续的泛娱乐综合开发提供深厚基础。

发挥工匠精神打磨精品游戏，屡获得行业认可。报告期内，星辉游戏荣获2018腾讯应用宝“年度合作

伙伴奖”；金陀螺奖“年度最佳移动游戏发行商奖”；星辉游戏自研的古风写实历史手游《三国群英传-霸王之业》获得苹果App Store 2018年度“人气策略游戏”、黑石奖“年度最受欢迎动作游戏”；自主研发及发行的古风唯美二次元手游《苍之纪元》获得2018腾讯应用宝“年度畅销游戏奖”、苹果App Store 2018年度“人气二次元游戏”、金陀螺奖“年度最佳移动游戏网游奖”、黑石奖“年度最受欢迎二次元游戏”、金翎奖“玩家最喜爱的移动网游”；子公司星辉天拓荣膺“广州文化企业50强”并斩获“广州年度最具关注文化企业奖”。

积极应用创新技术，手游产品厚积薄发。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，公司积极探索云游戏模式，古风历史策略游戏《三国群英传-霸王之业》已开始进行云游戏的适配测试，近期将上线腾讯游戏旗下云游戏平台“腾讯即玩”，探索战争策略游戏的云模式。同时，针对第五代移动通信技术（5G）带来的网络带宽、响应速度的巨大提升趋势，公司积极布局了多款重度移动游戏以及H5游戏，不断推动游戏产品的创新升级。

未来公司将继续致力于把三国、武侠等中华优秀传统文化融入游戏内容中，构建富含“主旋律、正能量”先进文化内核的游戏产品。2019年公司拟在国内和海外发行的游戏新品计划丰富，包括古风战争策略手游《重返文明》《末世王者》、古风正版仙侠手游《择天仙诀》、古风3D卡牌手游《百万亚瑟王》、古风经典魔幻手游《幻世录》、古风女性手游《少女的王座》等，产品涵盖MMORPG、SLG、二次元、动作类、模拟经营等多种类型。

（2）足球俱乐部业务

报告期内，公司足球俱乐部业务实现主营业务收入8.62亿元，同比增长44.41%，实现净利润1.04亿元。球队收入持续多元化发展，足球俱乐部业务来自电视转播权收入为4.35亿元，来自赞助及广告、票务会员、球员转会、足球衍生品等方面的收入为4.27亿元，为公司整体营收和利润的增长产生了积极影响。

西甲联盟转播权深化改革，利好球队未来发展。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。

足球管理模式优势凸显，球队竞技实力不断提升。在西甲2017/18赛季，皇家西班牙人以49个积分位于联赛积分榜第11位；在本赛季西甲联赛和国王杯赛事中，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，并且在联赛中对阵马德里竞技实现主客场全部取胜的优秀战绩。2018/19赛季，皇家西班牙人前中后场三线球员阵容均衡、实力获得补强提升，最高跃居西甲联赛积分榜第2位，体现了出色的技战术水平。

青训体系国际化发展，持续储备高水平球员。皇家西班牙人俱乐部以优秀的青训成绩享誉西班牙足坛，截止目前效力全球各大联赛的球员中，有59名出产自西班牙人青训体系。报告期内，在西班牙举行的2018地中海杯青少年足球赛中，皇家西班牙人获得两个冠军一个四强；近五年球队青训各梯队总计获得地中海杯赛事10个冠军7个亚军。截止目前，皇家西班牙人各梯队总计有10名球员入选相应年龄段西班牙国家队，其中U17梯队入选5名、U19、U16梯队入选2名。皇家西班牙人足球学院国际化步伐加速，迄今为止已经在全球开设了10所国际足球学院，覆盖西班牙、美国、阿联酋、阿尔及利亚、日本、伊拉克、中国等国家和地区。随着西班牙人青训营的国际化步伐，更多优秀青年球员将在球队青训体系下成长，持续补充一线队阵容，实现球队的人才培养发展闭环。

传承发扬欧洲足球体系优势，支持中国足球发展。报告期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；截止目前球队在上海、山东等地的合作足球学校也即将落地运营，旨在发现和培养优秀的中国足球人才。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，成为中国足球的重要海外资源平台。

中国球员武磊转会西班牙人，创造中国球员西甲进球历史。2019年1月，中国球员武磊正式加盟皇家西班牙人俱乐部。武磊的加盟为球队阵容进行了补强，同时吸引了中国乃至全球球迷的广泛关注。据西班牙《每日体育报》《阿斯报》等媒体的报道，超过3.5亿人对武磊登陆西甲的新闻进行浏览和关注；而武磊首次代表皇家西班牙人上场比赛吸引了超过4000万球迷观看，彰显了球队巨大的影响力。2019年3月2日，西甲第26轮比赛中武磊攻入了一粒进球，创造了西甲赛场上中国球员首次进球的历史记录，也打破了中国球员在欧洲五大联赛3731天的进球荒。

多元业务叠加，发挥文化纽带作用。为了更好地联动公司游戏、体育、玩具三大主营业务的协同发展，星辉娱乐与皇家西班牙人球员武磊正式签约，武磊成为星辉游戏、星辉玩具的全球独家品牌代言人。巨大的关注度和粉丝量将有机整合公司各业务的竞争优势，实现多元业务叠加效应，助推公司高质量发展。

皇家西班牙人作为辐射全球的足球文化符号之一，已成为连接中西文化的重要纽带。西甲主席特巴斯多次肯定和称赞武磊在西甲的表现和传播影响力，并期待有更多中国球员加入西甲赛场。中国驻巴塞罗那总领事并表示武磊加盟皇家西班牙人是中国足球国际化的重要体现，也是中西足球交流的丰硕成果。武磊获得西甲首粒进球后，西班牙驻华大使专门发文祝贺，称赞武磊振奋人心，“为他和中国喝彩”。未来皇家西班牙人将积极对接中国与欧洲足球资源，推动足球领域的交流合作。

（3）玩具业务

报告期内，公司玩具及衍生品业务实现主营业务收入5.62亿元，同比减少16.86%。其中车模玩具业务实现营业收入3.99亿元，同比减少12.90%；婴童用品业务实现营业收入1.63亿元，同比减少25.16%。

根据广东省玩具协会提供的数据，2018年中国玩具出口增长率回落较大。面对玩具行业整体形势的下降，星辉娱乐积极推进技术创新、销售渠道创新和服务方式的创新，探索市场需求，不断创造符合中国发展进步和当代中国人精彩生活需求的文化创新玩具产品。

推动产品技术创新，构筑知识产权高地。结合近年来玩具产品健康化智能化的潮流趋势，星辉娱乐紧跟市场动态，不断优化玩具产品结构，生产出能够满足消费者个性化需求和经得起市场检验的过硬产品。2018年玩具板块公司共申请专利19项，包括实用新型专利14项、外观专利5项。报告期内，公司共取得专利64项、发明专利1项、实用新型31项、外观专利32项。

扎实IP授权储备，巩固玩具行业领先地位。作为业界领先的集研发、生产于一体的玩具公司，正版授权、高品质的产品是星辉娱乐的核心竞争力之一，截止目前公司累计获得超过35个世界知名车企授权，是国内获得车企授权最多的玩具衍生品厂商之一。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。与此同时，公司还获得了路虎品牌自行车系列授权，并成功推出路虎简易三轮车、折叠两用三轮车、平衡车等产品，获得了市场的热烈反响。

构建全球化渠道体系，中国玩具制造品牌代表。在玩具领域公司已经实现涵盖汽车模型、儿童自行车、电动童车、智能玩具、滑板车、手推车等多元化产品线，总计超过400多款优质玩具产品远销120多个国家和地区，公司品牌“RASTAR”在50多个国家和地区拥有商标知识产权，已经成为中国玩具品牌在全球市场上的一张闪亮名片。

不断优化产品结构，持续推出玩具新品。报告期内，公司陆续上线法拉利FXXK、路虎儿童自行车系列、智能特犬一杜高、太空二号-未来战士、平衡滑行车等重点产品，深受广大消费者喜爱。接下来，公司将继续实施创新驱动发展战略，加大玩具新品研发力度，推出宝马BMW儿童自行车产品系列产品，以及法拉利488 VR眼镜套装、梅赛德斯-奔驰工程车系列遥控车模、RS智能恐龙、智能清扫车等多样化的玩具产品。

国家支持实体经济发展，税负下降提振玩具业绩。政府继续大力支持实体经济，今年已推出多项措施支持制造业的发展，这将特别有利于国内制造业利润的提升。十三届全国人大二次会议政府工作报告指出，2019年我国将深化增值税改革，将制造业等现行16%的税率降至13%。增值税税率的下降减轻将减低公司的税负水平、降低生产经营成本、提振玩具产品的销售，从而实现玩具业务的业绩稳步提升。

(4) 其他方面

星辉中心正式投入使用，建立高效智能办公平台。报告期，星辉娱乐在广州购置的办公大楼“星辉中心”正式投入使用。星辉中心高26层总建筑面积近3万平方米，位于广州市黄埔大道西与海业路交汇处，地处珠江新城CBD东区核心，辐射金融城CBD及琶洲CBD“四横三纵”城市路网，商圈成熟，配套便利。星辉中心汇集星辉娱乐在广州地区的所有员工，集数字化、智能化于一体，为员工们提供优质、高效、便捷的工作、生活服务平台。

汕头、广州、巴塞罗那三地区域总部形成网络。星辉中心的启用同时代表着公司在汕头、广州、巴塞罗那三地的区域总部正式形成网络，为公司旗下游戏、玩具、体育等各个业务的产业资源深入整合提供坚实的基础。

董事会结构不断优化，主业版块优势互补。公司董事会拟推荐皇家西班牙人足球俱乐部董事兼俱乐部主席助理叶茂先生任公司董事。叶茂毕业于西班牙庞佩乌 法布拉大学、阿巴特 奥利弗大学，曾就职于普华永道、Rousaud Costad Durán律师事务所，于2016年1月加入公司。未来公司董事会的成员将包括公司各业务板块的管理层代表，有利于实现业务的优势互补、有机整合，统筹公司战略发展。

体育业务持续发展，择机推进分拆事宜。报告期，公司为了促进体育业务发展、推进公司海外发展战略，公司筹划分拆公司体育业务在香港、西班牙的海外业务相关经营实体在香港联交所上市。截至目前，随着中国球员加盟西班牙人俱乐部，球队在短期内获得了较大的关注度与粉丝群体，对体育业务的发展有较强的提振作用。结合当前的市场变化和相关专业业务发展态势，公司拟在体育业务商业价值进一步提升、产生相应的业绩效益、符合业务发展的估值水平的情况下，择机继续推进体育业务的分拆上市工作，以确保公司和股东的利益最大化。

2、报告期内主营业务是否存在重大变化

是 否

3、占公司主营业务收入或主营业务利润 10%以上的产品情况

适用 不适用

单位：元

产品名称	营业收入	营业利润	毛利率	营业收入比上年同期增减	营业利润比上年同期增减	毛利率比上年同期增减
车模	398,942,161.86	148,791,393.38	37.45%	-12.90%	-13.40%	-0.06%
婴童用品	163,452,762.58	62,204,172.48	37.69%	-25.16%	-19.71%	2.22%
游戏	1,297,799,763.64	704,591,240.82	54.29%	-5.85%	47.55%	19.65%
电视转播权	434,432,374.91	55,946,842.28	12.88%	14.36%	30.78%	1.62%
赞助及广告	66,667,444.15	12,394,783.90	18.59%	12.76%	18.74%	0.93%
票务、会员	76,018,374.73	14,133,305.10	18.59%	11.05%	16.26%	0.83%
球员转会	259,640,086.77	242,598,976.53	93.44%	292.99%	402.33%	20.34%
足球衍生品	25,124,373.31	16,461,994.73	65.52%	7.71%	-6.07%	-9.61%

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

按业务年度口径汇总的主营业务数据

适用 不适用

5、报告期内营业收入、营业成本、归属于上市公司普通股股东的净利润总额或者构成较前一报告期发生重大变化的说明

适用 不适用

6、面临暂停上市和终止上市情况

适用 不适用

7、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情况说明

适用 不适用

(1) 重要会计政策变更

根据《关于修订印发2018年度一般企业财务报表格式的通知》（财会〔2018〕15号）的相关规定，公司将调整财务报表列报，并对可比的会计期间的比较数据进行相应调整：

原“应收票据”和“应收账款”项目合并列示至“应收票据及应收账款”；

原“应收利息”、“应收股利”和“其他应收款”项目合并列示至“其他应收款”项目；

原“固定资产清理”和“固定资产”项目合并列示至“固定资产”项目；

原“工程物资”项目归并至“在建工程”项目；

原“应付票据”和“应付账款”项目合并列示至“应付票据及应付账款”项目；

原“应付利息”、“应付股利”和“其他应付款”项目合并列示至“其他应付款”项目；

原“专项应付款”项目归并至“长期应付款”项目；

新增“研发费用”项目，原计入“管理费用”项目的研发费用单独列示为“研发费用”；

在“财务费用”项目下新增“利息费用”和“利息收入”明细科目，分别反映生产经营发生的利息支出及确认的利息收入。

本次会计政策变更仅对财务报表列示项目产生影响，不涉及对公司以前年度的会计数据追溯调整，不会对当期和会计政策变更之前公司总资产、总负债、净资产及净利润产生任何影响。

本次会计政策变更业经公司第四届董事会第十六次会议审议通过，对2017年度的财务报表列报项目进行追溯调整具体如下：

2017.12.31/2017年度	调整前	调整后	变动额
应收票据及应收账款	-	476,244,283.16	476,244,283.16
应收账款	476,244,283.16	-	-476,244,283.16
应付票据及应付账款	-	354,332,212.25	354,332,212.25
应付账款	354,332,212.25	-	-354,332,212.25
其他应付款	11,993,715.55	29,714,570.89	17,720,855.34
应付利息	17,720,855.34	-	-17,720,855.34

管理费用	319,325,923.34	264,516,039.22	-54,809,884.12
研发费用	-	54,809,884.12	54,809,884.12

(2) 重要会计估计变更

报告期公司无重要会计估计变更。

(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) 与上年度财务报告相比，合并报表范围发生变化的情况说明

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	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
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
广州火炉网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围
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“TEAMTOP ONLINE ADVERTISING CO.,LIMITED”）	无变化
广州天拓软件技术有限公司	期末不再纳入合并范围
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	期末不再纳入合并范围
元界网络科技有限公司	期末不再纳入合并范围
北海星河网络科技有限公司	本期新增
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	期末不再纳入合并范围
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
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
霍尔果斯岭南网络科技有限公司	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
广州百锶商业经营管理有限公司	本期新增