

证券代码：300043

证券简称：星辉娱乐

公告编号：2020-066

## 星辉互动娱乐股份有限公司

### 关于对深圳证券交易所2020年半年报问询函的回复公告

本公司及董事会全体人员保证信息披露的内容真实、准确和完整，没有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

星辉互动娱乐股份有限公司（以下简称“星辉娱乐”或“公司”）于2020年9月15日收到深圳证券交易所《关于对星辉互动娱乐股份有限公司的半年报问询函》（创业板半年报问询函【2020】第37号）（以下简称“问询函”）。根据问询函的要求，公司对相关事项进行逐项核实，现将问询函所涉及的问题回复并公告如下：

**1.半年报显示，你公司无形资产中“球员服务合同”期初账面价值 24,116万元，期末账面价值52,151万元，主要为本期购置增加所致。请补充说明“球员及服务合同”中涉及球员的名称、交易对方球队、交易日期、购买价格等，结合对应球员的年龄、位置、以往年度表现、以前年度交易价格以及可比球员交易价格等，说明公司购买价格确定的合理性。**

回复：

**(1) 俱乐部 2020 年 1-6 月球员变动情况表如下**

单位：万欧元

球员名称	资产原值			
	年初余额	本年增加	本年减少	年末余额
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)=(2)+(3)-(4)
球员 1	13.15	-	-	13.15
球员 2	952.92	24.57	-	977.49
球员 3	56.10	-	-	56.10
球员 4	33.69	-	33.69	-

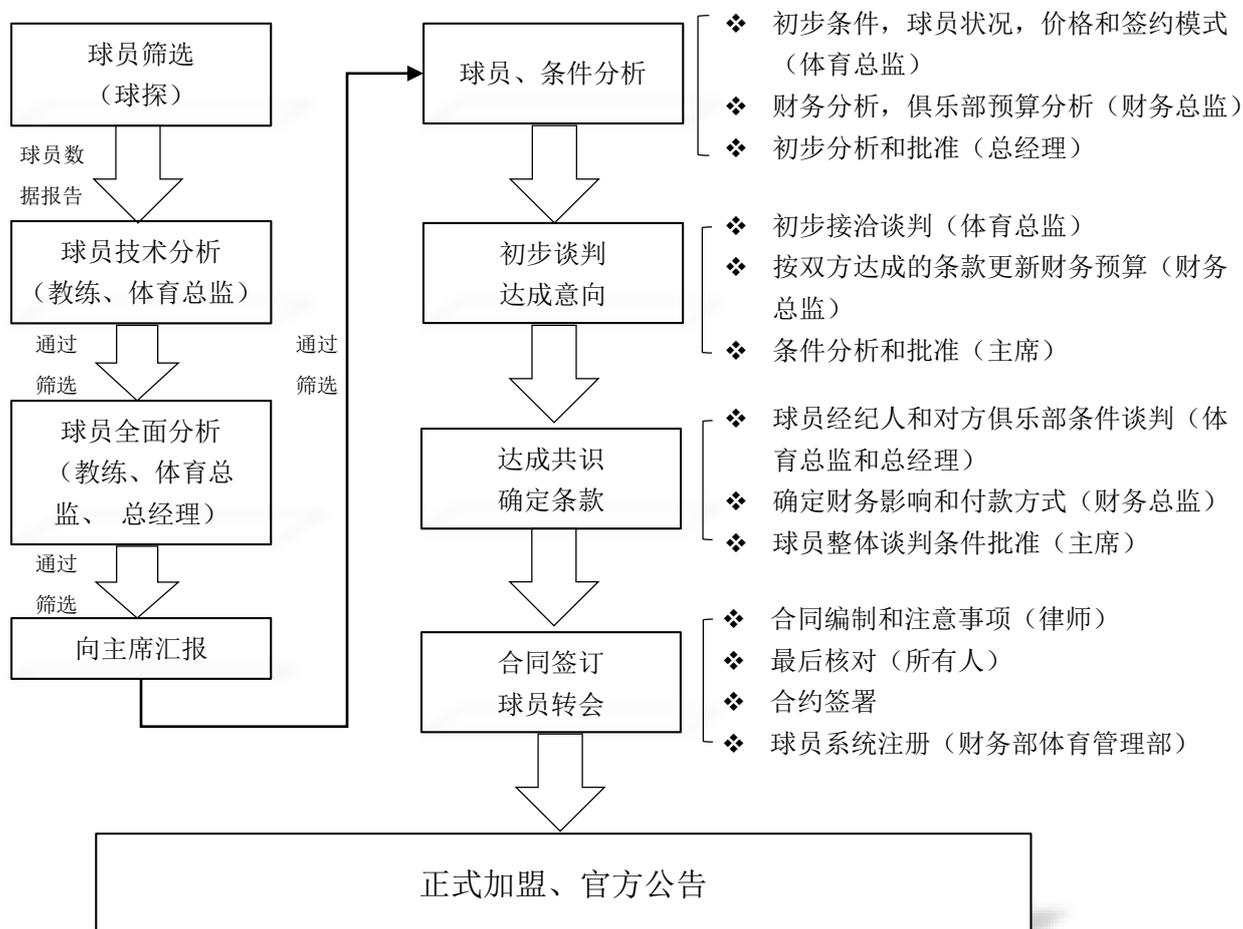
球员 5	900.00	-	-	900.00
球员 6	294.83	-	-	294.83
球员 7	7.00	-	-	7.00
球员 8	51.45	-	-	51.45
球员 9	0.40	-	-	0.40
球员 10	3.50	-	-	3.50
球员 11	519.07	-	-	519.07
球员 12	29.00	-	-	29.00
球员 13	1,146.73	-	-	1,146.73
球员 14	12.90	-	-	12.90
球员 15	205.00	-	205.00	-
球员 16	67.88	-	-	67.88
球员 17	28.40	-	-	28.40
球员 18	180.00	-	-	180.00
球员 19	-	3.50	-	3.50
球员 20	-	1,056.00	-	1,056.00
球员 21	-	1,043.00	-	1,043.00
球员 22	-	155.00	-	155.00
球员 23	-	2,172.00	-	2,172.00
<b>欧元合计</b>	<b>4,502.02</b>	<b>4,454.07</b>	<b>238.69</b>	<b>8,717.40</b>
<b>球员名称</b>	<b>累计摊销</b>			
	<b>年初余额</b>	<b>本年增加</b>	<b>本年减少</b>	<b>年末余额</b>
(6)	(7)	(8)	(9)	(10)=(7)+(8)-(9)
球员 1	4.87	1.66	-	6.53
球员 2	273.73	100.02	-	373.75
球员 3	46.75	9.35	-	56.10
球员 4	20.56	-	20.56	-
球员 5	75.00	92.80	-	167.80
球员 6	181.92	104.91	-	286.83
球员 7	2.62	0.88	-	3.50
球员 8	48.39	3.06	-	51.45
球员 9	0.07	0.07	-	0.14
球员 10	0.51	0.60	-	1.11
球员 11	296.99	31.73	-	328.72

球员 12	14.50	2.90	-	17.40
球员 13	114.67	114.67	-	229.34
球员 14	6.45	1.29	-	7.74
球员 15	170.83	-	170.83	-
球员 16	52.52	5.10	-	57.62
球员 17	23.43	4.97	-	28.40
球员 18	82.50	45.00	-	127.50
球员 19	-	0.88	-	0.88
球员 20	-	117.33	-	117.33
球员 21	-	115.89	-	115.89
球员 22	-	22.14	-	22.14
球员 23	-	166.48	-	166.48
<b>欧元合计</b>	<b>1,416.31</b>	<b>941.73</b>	<b>191.39</b>	<b>2,166.65</b>
<b>球员名称</b>	<b>资产净值</b>			
	<b>年初余额</b>			<b>年末余额</b>
(11)	(12)=(2)-(7)			(13)=(5)-(10)
球员 1	8.28			6.62
球员 2	679.19			603.74
球员 3	9.35			-
球员 4	13.13			-
球员 5	825.00			732.20
球员 6	112.91			8.00
球员 7	4.38			3.50
球员 8	3.06			-
球员 9	0.33			0.26
球员 10	2.99			2.39
球员 11	222.08			190.35
球员 12	14.50			11.60
球员 13	1,032.06			917.39
球员 14	6.45			5.16
球员 15	34.17			-
球员 16	15.36			10.26
球员 17	4.97			-
球员 18	97.50			52.50

球员 19	-			2.62
球员 20	-			938.67
球员 21	-			927.11
球员 22	-			132.86
球员 23	-			2,005.52
<b>欧元合计</b>	3,085.71	-	-	6,550.75
<b>人民币合计</b>	24,116.37	-	-	52,150.62

如上表所示，不包含租入的四名球员，拥有“球员服务合同”期初账面价值 24,116.37 万元，期末账面价值 52,150.62 万元。

**(2) 俱乐部球员筛选、买入及内部审批程序如下图：**



**(3) 球员转会情况**

19/20 赛季冬窗转会期，球员转入情况如下表：

球员名称	球员名称 (中文)	交易对方 球队	交易日期	购买价格 (万欧元)	购买价格 (万人民币)	球员 年龄	球员 位置
Raul De Tomas Gomez	德托马斯	本菲卡	2020/1/8	2,172.00	16,594.08	25	前锋
Leandro Daniel Cabrera	卡夫雷拉	赫塔费	2020/1/17	1,043.00	7,968.52	29	后卫
Adrian Embarba Blazquez	恩巴尔巴	巴列卡诺	2020/1/23	1,056.00	8,067.84	28	前锋
Oier Olazabal Paredes	奥耶尔	莱万特	2020/1/31	155.00	1,184.20	31	门将
合计				<b>4,426.00</b>	<b>33,814.64</b>		

#### (4) 球员简介及同类对比

##### Raul De Tomas Gomez (德托马斯)

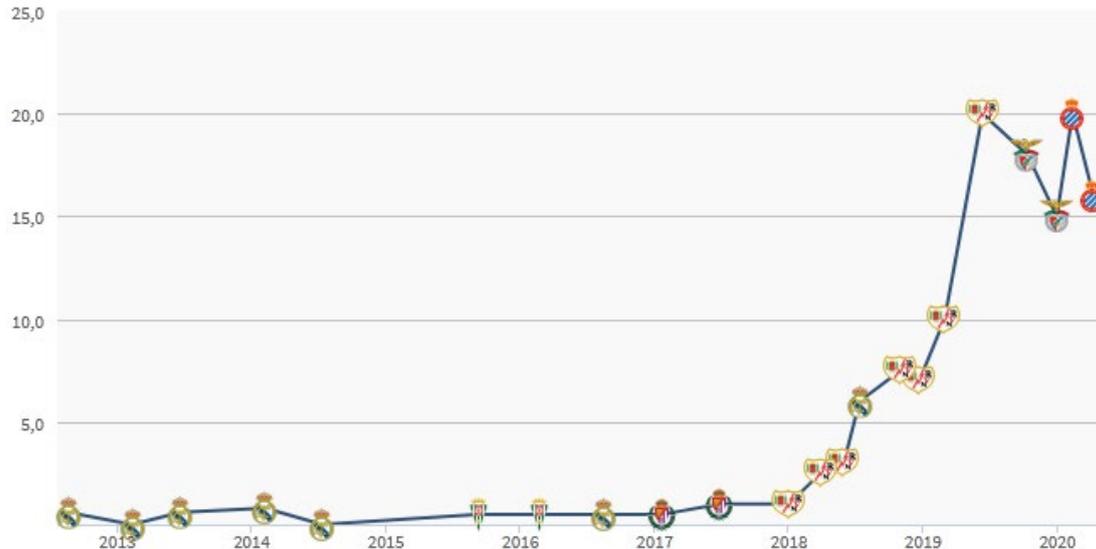
现年 25 岁，西班牙球员，身高 180cm，体重 72kg，司职前锋，出自皇家马德里青训。职业生涯先后效力过科尔多瓦、巴拉多利德、巴列卡诺和本菲卡。德托马斯在 2018-19 赛季效力巴列卡诺时完成西甲首秀，共代表球队出场 33 次，首发 32 次，并在当赛季攻入 14 粒进球，成为队内射手王。2019-20 赛季初转会至本菲卡，并于 2020 年 1 月 8 日转会至西班牙人，至今代表球队出场 15 次，首发 11 次，奉献 5 粒进球，1 次助攻。

同类型球员对比：

球员名称	球员名称 (中文)	所属球队	交易对方 球队	交易日期	购买价格 (万欧元)	球员 年龄	球员 位置	个人表现
Raul De Tomas Gomez	德托马斯	西班牙人	本菲卡	2020/1/8	2,172.00	25	前锋	上赛季代表球队出场 15 次，首发 11 场，进球 5 粒，助攻 1 次。
Paco Alcácer	帕科·阿尔卡塞尔	比利亚雷亚尔	多特蒙德	2020/1/30	2,800.00	27	前锋	上赛季代表球队上场 13 次，首发 11 次，进球 4 粒，助攻 2 次

德托马斯转会市场估值变化情况见下图：

单位：十万欧



数据来源：<https://www.transfermarkt.es/raul-de-tomas/marktwertverlauf/spieler/162038>

### Leandro Daniel Cabrera（卡夫雷拉）

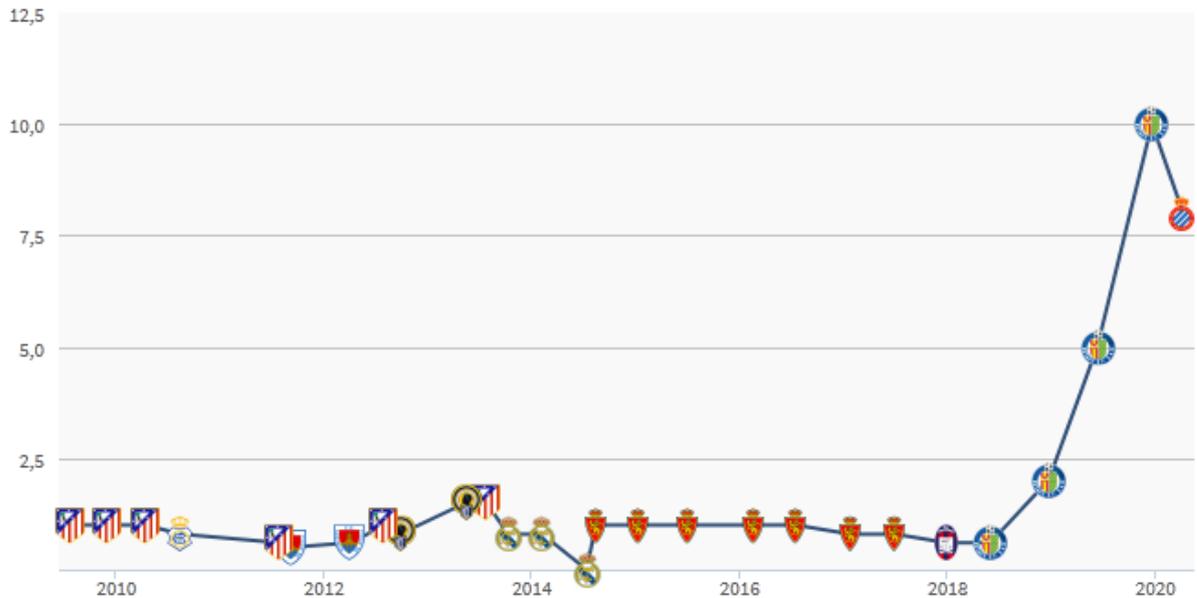
现年 29 岁，乌拉圭球员，身高 180cm，体重 80kg，司职后卫。职业生涯先后效力过捍卫者竞技、马德里竞技、韦尔瓦、努曼西亚、大力神、皇家马德里卡斯蒂亚、萨拉戈萨、克罗托内和赫塔费等球队。卡夫雷拉在效力赫塔费时期，共代表球队出场 50 次，首发 49 次，并共攻入 4 粒进球。卡夫雷拉在今年 1 月 20 日加盟西班牙人，至今代表球队出场 18 次，奉献 1 次助攻。

#### 同类型球员对比：

球员名称	球员名称 (中文)	所属球队	交易对方 球队	交易日期	购买价格 (万欧元)	球员 年龄	球员 位置	个人表现
Leandro Daniel Cabrera	卡夫雷拉	西班牙人	赫塔费	2020/1/17	1,043.00	29	后卫	上赛季代表球队出场 17 次，首发 17 次，助攻 1 次
Erick Cabaco	埃里克·卡巴克	赫塔费	莱万特	2020/1/31	820.00	25	后卫	上赛季代表球队上场 4 次，首发 3 次，进球 0 颗，助攻 0 次

卡夫雷拉转会市场估值变化情况见下图：

单位：十万欧



数据源：<https://www.transfermarkt.es/leandro-cabrera/marktwertverlauf/spieler/102423>

### Adrian Embarba Blazquez（恩巴尔巴）

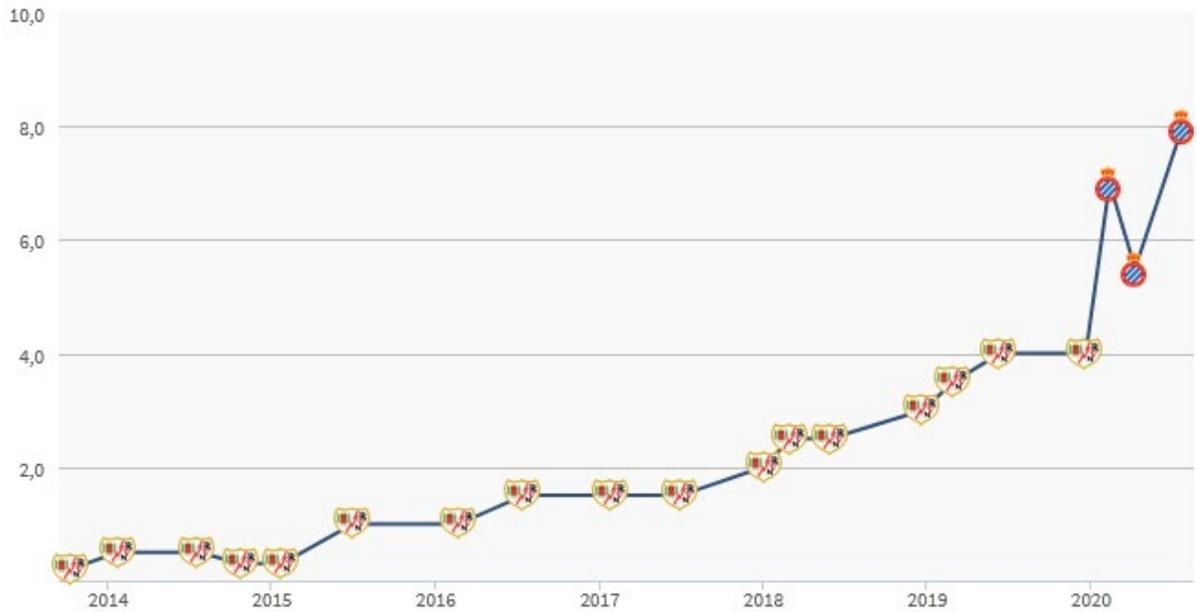
现年 28 岁，西班牙球员，身高 173cm，体重 66kg，司职前锋。2013 年开始为巴列卡诺效力，上赛季代表巴列卡诺出场 24 次，首发 23 次，打入 7 粒球并贡献 11 次助攻。今年 1 月 23 日加盟西班牙人，至今代表球队出场 19 次，首发 18 次，奉献 3 粒进球，4 次助攻。

同类型球员对比：

球员名称	球员名称 (中文)	所属球队	交易对方 球队	交易日期	购买价格 (万欧元)	球员 年龄	球员 位置	个人表现
Adrian Embarba Blazquez	恩巴尔巴	西班牙人	巴列卡诺	2020/1/22	1,056.00	28	前锋	上赛季代表球队出场 18 次，首发 17 次，进球 2 粒，助攻 4 次
Rémi Oudin	热米·奥丁	波尔多	兰斯	2020/1/9	1,000.00	23	前锋	上赛季代表球队上场 9 次，首发 6 次，进球 1 粒，助攻 1 次

恩巴尔巴转会市场估值变化情况见下图：

单位：十万欧



数据源：<https://www.transfermarkt.es/adrian-embarba/marktwertverlauf/spieler/288318>

### Oier Olazabal Paredes（奥耶尔）

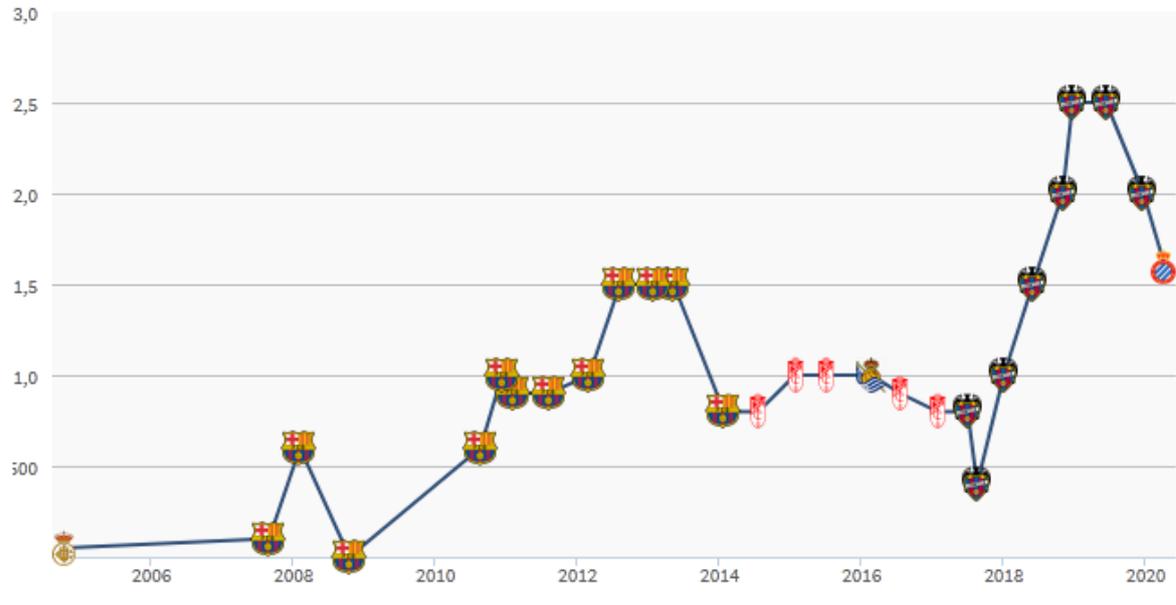
现年 31 岁，西班牙球员，身高 190cm，体重 86kg，司职门将。职业生涯曾先后效力过巴塞罗那、格拉纳达、皇家社会和莱万特。奥耶尔在 2016-2017 赛季加盟莱万特，并在该队效力三个半赛季，出场 55 次，首发 54 次。今年 2 月 1 日加盟西班牙人，至今代表球队出场 2 次。

同类型球员对比：

球员名称	球员名称 (中文)	所属球队	交易对方 球队	交易日期	购买价格 (万欧元)	球员 年龄	球员 位置	个人表现
Oier Olazabal Paredes	奥耶尔	西班牙人	莱万特	2020/1/31	155.00	31	门将	上赛季代表球队上场 2 次，首发 2 次，失球数 0 次
Dejan Stojanovic	斯托扬诺维奇	圣加伦	米德尔斯堡	2020/1/16	110.00	27	门将	上赛季代表球队上场 8 次，首发 8 次，失球数 13 次

恩巴尔巴转会市场估值变化情况见下图：

单位：十万欧



数据源：<https://www.transfermarkt.es/dejan-stojanovic/marktwertverlauf/spieler/115989>

以上球员转会市场估值变化图，取自于德国转会市场网站 <https://www.transfermarkt.co.uk/>（以下简称“德转市场”）。德转市场创办于2000年，是一家总部位于德国的足球资讯网站，现为阿克塞尔·斯普林格集团旗下网站。网站提供包括比分、赛果、统计数据、转会新闻和比赛赛程在内的各类足球资讯，是全球范围内最活跃的足球数据网站之一。提供包括德语、英语、荷兰语、土耳其语、波兰语、意大利语、西班牙语、葡萄牙语、俄语在内的多语种服务。网站拥有来自全球各地的管理员，并从各种渠道掌握的情报，对球员身价进行估算以及日常数据维护。德国转会市场的球员身价估算目前已经被大多数俱乐部直接作为官方参考来进行实际的转会报价操作。

**2.结合新冠肺炎疫情以及西班牙人俱乐部降级等事项，说明收购俱乐部形成的商誉是否已出现减值迹象，公司足球俱乐部业务盈利能力是否面临重大不利影响，公司已采取及拟采取的应对措施。**

回复：

### （1）皇家西班牙人俱乐部现状

北京时间7月20日，西班牙人在2019-20赛季西甲联赛所有比赛结束后，位于联赛排行榜第20位。根据西甲联盟的相关升降级规则，下赛季西班牙人将

参加西乙联赛的比赛。降级后，西甲联盟按照相关规定将在下赛季支付不低于 2,810 万欧元的降级援助金。

疫情对 19/20 赛季俱乐部业务收入的影响如下：

单位：万欧元

业务种类	19/20 赛季收入预实对比		预实差异
	预算金额	疫情影响后实际金额	
电视转播权	7,400.00	7,605.25	-205.25
球员转会	3,300.00	3,382.62	-82.62
赞助及广告	970.00	1,112.86	-142.86
票务、会员	1,000.00	769.41	230.59
足球衍生品	1,000.00	431.89	568.11
合计	13,670.00	13,302.03	367.97

如上表，受新冠疫情影响，俱乐部营业收入存在一定幅度下降。截至 2020 年 6 月 30 日，皇家西班牙人俱乐部总资产为 20,758.08 万欧、负债总额为 10,004.87 万欧（其中带息债务余额为 1,093.01 万欧），资产负债率为 48.20%，自并购以来呈现了根本性改善，俱乐部的财务状况在西甲联盟的俱乐部中处于较好水平。俱乐部良好的财务状况及逐年提升的营业规模，增强了持续经营能力及偿债能力，为未来的长足发展打下了基础。

## （2）皇家西班牙人俱乐部商誉减值测试过程（收益法&资产基础法）

### A、收益法

#### 商誉减值测试计算表

单位：万欧元

项目/年度	2019 年	2020 年	2021 年	2022 年	2023 年	2024 年
主营业务收入	15,563.35	9,920.75	9,664.66	11,401.14	13,040.59	15,312.74
利润总额：	3,802.51	594.68	651.23	1,352.06	1,908.68	2,895.56
自由现金流量	6,241.35	-457.16	485.22	1,727.88	2,327.29	3,325.81
税前折现率	11.33%					
五年后预计增长率	2%					

未来五年内现金流折现	4,686.32
五年后的现金流折现系数	6.39
未来现金流量折现金额总额	25,935.14
商誉加可辨认净资产账面价值之和	<b>21,576.49</b>

值得说明的是，上述预测基础为俱乐部在 2021/22 赛季重返西甲联赛。从现有的数据条件分析，俱乐部在 2021/22 赛季重返西甲联赛概率较大，主要包括：

1、在季前热身赛和西乙首场正赛中，球队体现了良好的竞技状态，实现了三连胜且一球未失的比赛成绩；2、根据球队过往的历史经验看，本赛季降级后均可在下个赛季重返西甲，详见如下表：

降级			升级		
西甲赛季	积分	排名	西乙赛季	积分	排名
1961/62	26	13	1962/63	39	2
1968/69	24	15	1969/70	49	3
1988/89	30	17	1989/90	42	5
1992/93	29	18	1993/94	52	1

经测试，未发现皇家西班牙人俱乐部商誉价值存在减值迹象。

## B、资产基础法

俱乐部主要资产包括球场、训练场及球员资产，均实现了保值或不同幅度的增值。截至 2020 年 6 月 30 日，西班牙人俱乐部主要资产统计如下：

单位：万欧元

座落	用途	建筑面积 (m2)	土地面积 (m2)	数量 (人)	账面净值 2020.6	评估值
西班牙 Cornellà 市 Baix 街 100 号	体育场、办公室	76,477.57	36,000.00	-	9,891.83	11,204.03
西班牙 sant Adrià del besos 市大街 Mataró 76 号	训练场、办公室	30,549.00	50,016.00	-	1,459.31	3,846.67
一队球员	竞赛	-	-	25.00	6,550.77	10,397.30
<b>合计</b>		<b>107,026.57</b>	<b>86,016.00</b>	<b>25.00</b>	<b>17,901.91</b>	<b>25,448.00</b>

注：按照会计准则的要求，上述资产应按成本法计量，相关增值 7,546.09 万欧元未能体现在财务报表中。

根据德转系统数据报告，截至 2020 年 6 月，皇家西班牙人俱乐部球员总价值已达约 1.04 亿欧元。同时，西班牙人俱乐部拥有 2 个球场，一个比赛球场，一个训练球场，估值均有提升。

### (3) 皇家西班牙人俱乐部并购前后业绩情况

2016 年 1 月，公司以 1,700.08 万欧的价格购买了皇家西班牙人俱乐部 53.60% 股权，并通过增资的方式，累计持有俱乐部 99.55% 的股权。在合并报表上产生了相关商誉 35,122.26 万元。西班牙人俱乐部并购前后实现业绩等主要指标统计如下：

单位：万欧元

项目/期间		2019/2020 赛季	2018/2019 赛季	2017/2018 赛季	2016/2017 赛季	2015/2016 赛季	2014/2015 赛季
营业收入	转播权收入	7,605.25	5,930.00	5,323.03	4,964.89	3,693.93	2,361.83
	会员及门票	769.41	979.57	909.29	937.46	855.75	858.31
	赞助	1,112.86	1019.26	971.6	838.52	904.48	773.42
	球员交易	3,382.62	1,853.65	2,610.84	951.88	1,270.05	1,449.76
	足球衍生品	431.89	514.23	509.15	368.84	226.32	318.36
	小计	13,302.03	10,296.71	10,323.91	8,061.59	6,950.53	5,761.68
营业成本	球员薪酬	7,032.84	5,716.76	5,819.76	4,850.38	2,908.41	2,453.88
	营业成本（除球员薪酬外成本）	4,871.79	1,507.23	1,451.79	1,154.66	1,640.08	1,294.28
	小计	11,904.63	7,223.99	7,271.55	6,005.04	4,548.49	3,748.16
净利润		1,397.40	182.60	591.35	637.73	655.75	211.22

自 2016 年 1 月并购西班牙人俱乐部以来，营业收入较并购前增长近一倍，尤其是转播权收入从 2014/2015 赛季 2,361.83 万欧元增长至 2019/2020 赛季 7,605.25 万欧元，净利润也从并购前的亏损转为稳定的盈利。

俱乐部文化在欧洲的发展历史比较长，足球已经成为很多普通民众（球迷）的精神食粮，每周一次的比赛，是球迷最重要的生活项目之一。因此，相比国内

足球俱乐部较为单一的收入来源(球票),欧洲足球俱乐部的收入结构也更成熟、更丰富,西班牙人俱乐部的收入来源主要包括五类:电视转播权、广告赞助、票务、球员出售、足球衍生品。从纵横角度考察,西班牙足球联赛的尤其是转播权收入仍有较大的增长空间,如下表:

市场	国内转播权		海外转播权	
	合同周期	合同价	合同周期	合同价
英超	2016/17~2018/19 赛季	51 亿英镑	2016/17~2018/19 赛季	30 亿英镑
	2019/20~2021/22 赛季	50 亿英镑	2019/20~2021/22 赛季	42 亿英镑
西甲	2016/17~2018/19 赛季	29.78 亿欧	2016/17~2018/19 赛季	21 亿欧
	2019/20~2021/22 赛季	34.21 亿欧元	2019/20~2023/24 赛季	44.55 亿欧

从时间纵向角度看,西班牙足球联赛国内转播权收入 2019/20 赛季至 2021/2022 赛季 3 个赛季总销售额为 34.21 亿欧元,单赛季平均销售额增长了 15%;国际转播权收入:2019/20 赛季至 2023/2024 赛季 5 个赛季销售总额为 44.55 亿欧元,单赛季平均销售额增长了 30%。

从市场横向角度看,西班牙足球联赛转播权收入规模仍不足英国超级联赛转播权收入规模的 60%,但差距在缩小,未来仍有较大增长空间。

#### (4) 公司已采取及拟采取的应对措施

针对新冠肺炎疫情以及球队降级至西乙联赛等情况,公司采取及拟采取聘请具备丰富经验的主教练执教球队、通过球员转会和选拔优秀青训球员等方式提升球队实力、优化一线队球员结构降低球员摊销成本和适度降低球队总体薪酬成本等多种措施,保障俱乐部平稳健康发展。

#### (5) 2020/21 赛季球队情况

2020/21 赛季西乙联赛已于 2020 年 9 月 12 日开赛。在季前热身赛和西乙首场正赛中,球队体现了良好的竞技状态,实现了三连胜且一球未失的比赛成绩。

2020年09月	
09-03 00:45 周四 友谊赛	西班牙人  3-0  马拉加
09-05 16:00 周六 友谊赛	西班牙人  4-0  阿尔梅里亚
09-13 03:00 周日 西乙 第1轮	西班牙人  3-0  阿尔瓦塞特

## (6) 结论

综上，俱乐部持续盈利能力及商誉减值情况判断如下：

①降级不会影响俱乐部正常运营，西甲联盟将在 2020/21 赛季支付不低于 2,810 万欧元的降级援助金；

②考虑球队新赛季竞技状态等情况及历史上降级后复升级记录，本次降级影响可控；

③竞技体育成绩存在变动性但降级并非永久性，如降级后立即计提商誉减值准备，且未来不可转回，可能会影响对资产真实价值的判断；

④俱乐部拥有完整的资产结构，如高标准的主场球场、先进的训练场、成熟的青训体系及完整的球员梯队，同时保持了良好的财务状况，这些为俱乐部升级与发展提供了充足的条件；

⑤公司以准确性及谨慎性为基础，持续关注俱乐部的经营情况及比赛成绩，并结合联赛赛程与财务审计等关键时点，如发现存在不可逆转的损失，将及时进行相关处理。

3.半年报显示，你公司境内游戏业务毛利率为 56.03%，境外游戏业务毛利率为 80.43%。请对比境内、境外主要游戏的收入和成本确认原则、具体运营情况、运营数据，结合不同地区行业环境、运营模式等，说明境内、境外游戏业务毛利率存在较大差异的原因及合理性。

回复：

(1) 2018年-2020年1-6月游戏业务境内外营业收入及毛利率统计表：

单位：万元

区域/类别	2018年			2019年			2020年1-6月		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
游戏业务境内	103,036.74	55,613.41	46.03%	55,473.36	24,982.97	54.96%	24,056.87	10,578.39	56.03%
其中：平台类业务	37,806.54	26,518.31	29.86%	-	-	-	-	-	-
其中：研发及发行业务	65,230.20	29,095.10	55.40%	55,473.36	24,982.97	54.96%	24,056.87	10,578.39	56.03%
游戏业务境外	26,743.24	3,707.45	86.14%	25,267.62	5,152.89	79.61%	14,083.48	2,755.67	80.43%
合计	129,779.98	59,320.86	54.29%	80,740.98	30,135.86	62.68%	38,140.35	13,334.06	65.04%

(2) 游戏业务板块经营模式及收入成本核算模式

### ①游戏板块运营模式

自 2013 年以来，公司积极实施外延式发展战略，收购了星辉天拓等游戏公司，形成了以手游研发、发行和渠道为一体的全产业链布局，增强了公司在游戏行业的整体竞争力。

手游发行业务的运作模式包括游戏产品采购、运营流程及制定盈利模式三个部分：

a、游戏产品采购：产品接触阶段、初步筛选阶段、专项评估阶段、沟通洽谈阶段、产品对接及包装、产品公测、产品调优；

b、游戏运营流程：自主运营、产品更新流程、市场推广流程、运营控制流程、用户实名制认证流程、虚拟货币管理流程、服务器支持流程、支付渠道支持流程、授权运营；

c、制定盈利模式：时间收费、买断制收费和道具收费等。

国内游戏盈利模式包括：1、时间收费，玩家购买点卡、月卡、天卡换取游戏时间，根据各类点卡面值不同，即点卡面值越高消费时间越长；2、买断制收费，即买断制指玩家只需花一次钱，就可以永久畅玩游戏；3、道具/增值业务收费，购买游戏内相关道具，提升游戏增值服务；4、其他盈利模式，目前市场上主流的收费模式是内挂广告和发售周边；同时也存在其他盈利方式，如广告赞助、地区收费、角色收费等。

公司游戏业务具备“研发+发行+运营+平台”的全流程运营优势和用户资源的

积累，是公司游戏板块快速发展的实力保障。公司以构建优秀制作人经营平台及精品游戏服务平台为理念，建立了优秀的研发与运营团队，专注于移动游戏精品化研发与发行，并依托与腾讯等平台良好的合作关系，形成了较强的独家代理发行能力，打造了公司游戏业务的“研发+发行+运营+平台”全流程运营的竞争优势。

②游戏板块收入、成本确认原则如下：

业务类型	具体收入确认原则
游戏业务	与运营商合作的运营收入：根据全部用户付费金额(即全部流水)扣除支付给运营商的合作分成后的净额，经双方核对数据确认无误；并已收讫货款或预计可以收回货款；运营成本能够可靠地计量。
	代理游戏业务收入：营业收入为根据全部用户付费金额按协议约定的比例分成给公司部分，经双方核对数据确认无误；并已收讫货款或预计可以收回货款；运营成本能够可靠地计量。

### (3) 公司境内外游戏业务毛利率存在较大差异的原因

2019年-2020年1-6月公司境内外游戏业务毛利率分别为54.96%、79.61%和56.03%、80.43%，境内外毛利率差异的原因：

1、主要运营模式不同。报告期内公司游戏业务收入基本系自研产品贡献，基于投产比及谨慎性考虑，同一系列的游戏产品，境内上线方式往往采用自主发行方式，而境外上线多委托当地实力较强的发行商代理发行，如：易幻网络、SixWaves等；

2、不同模式下的成本结构不同。如采用自主发行方式，公司根据全部用户付费金额(即全部流水)扣除支付给运营商的合作分成后的净额确认营业收入，但同时需要承担因发行产生的人力成本、推广费用、云服务等费用。按照公司历史统计数据，自主发行模式下，产品营业收入一般在月度流水的60%~70%，相比委托代理发行模式，产品收入及成本都会相应提高，高收益伴随高风险；如采用委托其他发行商代理发行模式，公司按照合同约定比例收取分成净收入（一般是按月度流水的20%~25%比例分成），无需承担发行相关的成本及风险。委托代理模式下，产品营业收入相对较少，但基本无发行成本，毛利率较高。

3、不同区域下的主要运营模式不同。报告期内，游戏业务境内上线方式多

采用自主发行方式。最近几年，得益于国家“文化出海”政策支持及国内游戏产业研发能力显著提升，国内游戏企业海外业务大幅度上升。公司也日益重视海外市场，因为公司海外发行能力暂未成熟，游戏境外上线多采用委托发行商代理发行方式。因此，境外游戏业务毛利率显著高于境内游戏业务的毛利率。

2018年至2020年1-6月境内外游戏业务营业成本构成如下：

单位：万元

类别/区域	2018年		2019年		2020年1-6月	
	境内	境外	境内	境外	境内	境外
游戏业务-人工	7,762.11	643.29	9,914.47	28.36	4,497.94	503.47
游戏业务-游戏分成	36,437.09	2,724.04	5,408.15	4,727.12	1,599.78	2,194.72
其中：研发及发行分成	9,918.78	2,724.04	5,408.15	4,727.12	1,599.78	2,194.72
其中：平台业务分成	26,518.31	-	-	-	-	-
游戏业务-摊销	6,111.49	27.64	7,519.12	144.18	4,480.67	-
游戏业务-其他	5,302.71	312.48	2,141.23	253.23	-	57.48
合计	<b>55,613.41</b>	<b>3,707.45</b>	<b>24,982.97</b>	<b>5,152.89</b>	<b>10,578.39</b>	<b>2,755.67</b>

4.你公司游戏软件开发支出 2019 年初余额 8,054 万元，2019 年度新增开发支出 8,997 万元，确认为无形资产 7,041 万元，转入当期损益 3,789 万元，半年报显示，游戏软件开发支出期初余额 6,033 万元，报告期内新增内部开发支出 1,945 万元，确认为无形资产 1,926 万元。

(1) 请说明最近一年及一期开发支出金额前十大对应游戏产品的名称、品类、开发时间、开发预算、预计开发周期、开发和运营进展情况、结转无形资产情况、各游戏产品的预测收益和实际产生效益。

(2) 结合公司游戏软件的开发模式、形成的相关游戏资产的情况和会计准则的相关要求，说明公司对开发支出计入无形资产和转入当期损益的相关时点，相关会计处理的合理性。

回复：

(1) 请说明最近一年及一期开发支出金额前十大对应游戏产品的名称、品类、开发时间、开发预算、预计开发周期、开发和运营进展情况、结转无形资产

情况、各游戏产品的预测收益和实际产生效益。

2019年开发支出金额前十大对应游戏产品统计如下：

单位：万元

序号	项目名称	品类	demo 立项时间	开发预算	预计开发周期	期初余额	本期增加金额	本期减少额		期末余额
								结转当期费用	结转无形资产	
1	游戏一	卡牌	2018年8月	1,630.00	1-2年	382.42	1,241.88	-	-	1,624.30
2	游戏二 注①	SLG	2018年12月	934.26	-	31.04	1,223.02	-	1,254.06	-
3	游戏三	RPG	2018年7月	1,300.00	1-2年	304.77	1,202.09	-	-	1,506.86
4	游戏四	放置 arpg	2018年12月	1,096.38	1-2年	-	815.57	-	-	815.57
5	游戏五	SLG	2016年1月	1,506.48	-	1,653.96	772.04	-	2,425.99	-
6	游戏六 注②	卡牌	2018年12月	1,758.58	1-2年	197.62	658.41	-	-	856.03
7	游戏七	SLG	2017年7月	2,653.12	1-2年	1,996.47	656.65	-	2,653.12	-
8	游戏八	SLG	2019年4月	578.17	1-2年	-	399.99	-	-	399.99
9	游戏九	MMORPG	2016年6月	86.00	-	998.90	528.19	1,527.08	-	-
10	游戏十 注③	MMORPG	2015年11月	1,327.43	-	1,327.43	-	1,327.43	-	-
合计		-	-	-	-	<b>6,892.60</b>	<b>7,497.84</b>	<b>2,854.52</b>	<b>6,333.17</b>	<b>5,202.75</b>

注①：公司自主研发的古风战争策略手游自2019年8月上线以来备受玩家欢迎，并在国内、日本、港澳台多个地区发行，上线后峰值月流水达4,000万以上。2020年3月，该游戏在日本地区月流水超过2,000万，并长期处于Google Play和App Store排行榜前100名

注②：2020年7月，公司联合哔哩哔哩共同宣布，星辉游戏自主研发的电影式都市奇幻手游游戏六将由B站在中国大陆地区独家代理发行。游戏六是一款主打清新风格的剧情向冒险手游。游戏以现代都市为背景，通过类电影式的呈现方式，结合清新治愈的画风，构建了一个既现实又奇幻的群像冒险故事。

注③：公司自主研发的 MMORPG 四大名捕手游因研发周期较长，结合会计准则“谨慎性”原则，已在2019年一次性计入当期损益。

2020年1-6月开发支出金额前十大对应游戏产品统计如下：

序号	项目名称	品类	demo 立项时间	开发预算	预计开发周期	期初余额	本期增加金额	本期减少金额		期末余额
								确认为无形资产	转入当期损益	
1	游戏一	RPG	2018年7月	1,300.00	1-2年	1,506.86	515.57	-	-	2,022.43
2	游戏二	SLG	2019年4月	578.17	1-2年	399.99	406.33	-	-	806.32
3	游戏三	卡牌	2018年12月	1,758.58	1-2年	856.03	405.80	-	-	1,261.83
4	游戏四	放置 arpg	2018年12月	1,096.38	1-2年	815.57	376.70	-	-	1,192.27
5	游戏五	SLG	2020年2月	3,963.99	1-2年	91.48	110.27	-	-	201.75
6	游戏六	SLG	2020年1月	4,435.48	1-2年	-	52.27	-	-	52.27
7	游戏七	SLG	2019年4月	400.00	1-2年	181.90	44.82	-	-	226.72
8	游戏八	SLG	2020年3月	1,435.71	1-2年	23.18	23.18	-	-	46.36
9	游戏九	卡牌	2018年8月	1,630.00	-	1,624.30	-	1,624.30	-	-
10	游戏十	RPG	2019年1月	301.89	-	301.89	-	301.89	-	-
合计		-	-	-	-	5,801.20	1,934.94	1,926.19	-	5,809.95

(2) 结合公司游戏软件的开发模式、形成的相关游戏资产的情况和会计准则的相关要求，说明公司对开发支出计入无形资产和转入当期损益的相关时点，相关会计处理的合理性。

2019年至2020年1-6月记入“开发支出”科目增减变动统计如下：

单位：万元

年份	项目	期初余额	本期增加金额	本期减少金额			期末余额
			内部开发支出	确认为无形资产	转入当期损益	处置子公司转出	
2019年	游戏软件	8,054.36	8,996.60	7,040.59	3,788.90	188.68	6,032.79
2020年1-6月	游戏软件	6,032.78	1,944.54	1,926.19	-	-	6,051.13

游戏业务成本归集分为游戏上线前和游戏上线后两个阶段，（1）在游戏项目立项并通过demo测试前，游戏业务归集成本直接费用化；（2）在游戏项目立项并通过demo测试后，将与游戏项目开发相关的成本（包括人力成本、美术外包、房租水电、差旅交通等）进行资本化，记入“开发支出”科目归集；（3）待游戏上线后将“开发支出”科目转入“无形资产”科目进行核算，并按照直线法在预计使用期内分期摊销记入当期损益；（4）若游戏项目无法如期上线，则将“开发支出”科目转入“研发费用”科目，当期全额费用化；（5）游戏上线后在预计使用期内提前结束运营，将剩余未摊销的无形资产余额全部结转当月成本。

公司游戏业务上线前后会计政策如下：

阶段	会计科目	运营状态	会计政策		
			立项&demo前	立项&demo后	
				正常上线	无法上线
上线前	开发支出		费用化	资本化	费用化
上线后	无形资产	正常运营		按使用期内平均摊销	
		提前结束运营		将剩余成本当月一次性结转损益	

### 游戏项目转入无形资产摊销的会计政策

游戏项目上线后，转入“无形资产”科目并按照会计政策进行摊销，记入当期损益，公司制定的无形资产摊销政策如下：

项 目	预计使用寿命	摊销方法
手机游戏	1年	直线法
网页游戏	2年	直线法

注：手机游戏和网页游戏如在预计使用期内提前结束运营，则在运营平台游戏下线当月将剩余未摊销无形资产余额全部结转当月成本。

截至 2020 年 6 月 30 日，游戏项目形成无形资产统计如下：

单位：万元

无形资产原值	累计摊销	其中：本期摊销	无形资产净值
--------	------	---------	--------

28,619.27	26,116.20	4,402.71	2,503.07
-----------	-----------	----------	----------

2020年1-6月主要游戏项目摊销统计如下：

单位：万元

项目名称	类型1	类型2	上线时间	原值	累计摊销额	2020年1-6月摊销额	2020年6月30日账面净额
游戏一	自研	手游	2019/9/1	2,653.12	2,210.93	1,326.56	442.19
游戏二	自研	手游	2019/8/1	1,300.11	1,184.09	650.06	116.02
游戏三	自研	手游	2019/10/1	2,425.99	1,819.50	1,213.00	606.49
游戏四	自研	手游	2020/1/1	1,624.30	812.15	812.15	812.15
游戏五	自研	手游	2019/7/1	97.09	97.09	48.54	-
游戏六	自研	手游	2019/6/1	92.77	92.77	38.66	-
游戏七	自研	手游	2019/6/1	64.82	64.82	27.01	-
游戏八	自研	手游	2019/7/1	48.54	45.71	24.27	2.83
合计				<b>8,306.74</b>	<b>6,327.06</b>	<b>4,140.25</b>	<b>1979.68</b>

近年来，各期游戏资本化金额及摊销金额统计如下：

单位：万元

类别	2017年	2018年	2019年	2020年1-6月	合计
开发支出增加额	7,410.73	7,078.21	5,207.70	1,944.54	21,641.18
无形资产摊销额	5,159.17	5,851.40	6,982.80	4,402.71	21,363.39

5.你公司应付账款期末余额为 57,355 万元，较期初增长 52.81%。

(1) 请补充报备报告期内应付账款金额前十大采购方的名称、金额、交易内容、应付账款余额，说明采购方与你公司是否存在关联关系。

(2) 请结合公司的业务模式和结算模式，说明你公司应付账款余额大幅增长的原因，你公司是否存在流动性紧张的情况。

(3) 请核对你公司半年报“资产构成重大变动情况”及“合并财务报表项目注释”部分，有关开发支出金额及变动理由披露内容是否 否有误，说明半年报披露

内容前后不一致的原因，如需更正定期报告，请及时更正有关信息并补充披露。

回复：

(1) 请补充报备报告期内应付账款金额前十大采购方的名称、金额、交易内容、应付账款余额，说明采购方与你公司是否存在关联关系。

公司的采购额前十名相关情况如下：

单位：万元

业务模块	供应商	内容	不含税采购额	应付账款余额 (2020年6月30日)	是否存在 关联关系
体育业务	供应商一	购进球员、 球员租金	16,599.48	12,089.57	否
体育业务	供应商二	购进球员	7,749.20	7,769.46	否
体育业务	供应商三	购进球员	6,974.28	-	否
游戏业务	供应商四	广告费	5,382.29	874.48	否
车模业务	供应商五	货款	2,127.01	-	否
游戏业务	供应商六	游戏分成	1,276.75	2,548.94	否
体育业务	供应商七	购进球员	1,162.38	398.05	否
体育业务	供应商八	经纪人佣金	1,108.14	1,038.91	否
车模业务	供应商九	货款	891.26	-	否
游戏业务	供应商十	游戏分成	840.91	1,594.99	否
合计			44,111.70	26,314.40	

(2) 请结合公司的业务模式和结算模式，说明你公司应付账款余额大幅增长的原因，你公司是否存在流动性紧张的情况。

公司目前有三大业务模块，分别为游戏业务，玩具业务，体育业务，三大业务的应付账款期末余额情况如下：

单位：万元

业务	2019年12月31日 期末余额	2020年6月30日 期末余额	变动比率
玩具业务	1,890.63	1,487.03	-21.35%

游戏业务	10,217.57	7,562.01	-25.99%
体育业务	25,424.81	48,306.24	90.00%
合计	37,533.01	57,355.28	52.81%

公司玩具业务和游戏业务应付账款期末余额变化不大，主要是体育业务的变化较大，原因是冬季转会窗口俱乐部购入球员影响，应付账款期末构成的主要项目统计如下：

单位：万

欧

交易内容	合同约定金额	截至2020年6月已付金额	待付金额						应付余额	备注
			2020年7月	2020年10月	2021年1月	2021年6月	2021年7月	2021年10月		
交易一	2,000.00	500.00	500.00	-	500.00	-	500.00	-	1,500.00	按合同约定支付
交易二	1,000.00	0.00	200.00	-	400.00	-	400.00	-	1,000.00	按合同约定支付
交易三	1,000.00	500.00	400.00	-	-	-	100.00	-	500.00	按合同约定支付
交易四	800.00	400.00	200.00	-	-	-	200.00	-	400.00	按合同约定支付
交易五	1,250.00	1,000.00	-	-	-	250.00	-	-	250.00	按合同约定支付
交易六	800.00	600.00	200.00	-	-	-	-	-	200.00	按合同约定支付
交易七	155.26	-	-	-	-	-	-	-	130.50	按合同约定支付
交易八	100.00	25.00	-	-	-	-	-	-	75.00	按合同约定支付
交易九	56.00	-	6.00	-	-	-	50.00	-	56.00	按合同约定支付
交易十	100.00	50.00	16.67	-	-	-	16.67	16.66	50.00	按合同约定支付
交易十一	150.00	100.00	25.00	-	25.00	-	-	-	50.00	按合同约定支付
交易十二	50.00	-	-	25.00	-	-	-	25.00	50.00	按合同约定支付
交易十三	非固定	-	31.75	-	-	-	11.00	-	42.75	经纪公司按赛季收取

交易内容	合同约定金额	截至2020年6月已付金额	待付金额						应付余额	备注
			2020年7月	2020年10月	2021年1月	2021年6月	2021年7月	2021年10月		
交易十四	50.00	12.50	12.50	-	12.50	-	12.50	-	37.50	按合同约定支付
合计	7,511.26	3,187.50	1,591.92	25.00	937.50	250.00	1,290.17	41.66	4,341.75	-

公司及子公司按合同约定及时足额支付供应商款项，不存在延期支付或流动性紧张的情况。

(3) 请核对你公司半年报“资产构成重大变动情况”及“合并财务报表项目注释”部分，有关开发支出金额及变动理由披露内容是否误，说明半年报披露内容前后不一致的原因，如需更正定期报告，请及时更正有关信息并补充披露。

公司半年报“资产构成重大变动情况”里面描述“开发支出报告期末较年初减少了6,909.01万元，减幅53.31%，主要系报告期内公司游戏业务研发投入减少所致。”有误，应将“年初”改为“上年同期期末”。正确描述应为“开发支出报告期末较上年同期期末减少了6,909.01万元，减幅53.31%，主要系报告期内公司游戏业务研发投入减少所致。”

6. 半年报显示，你公司其他应收款中期末余额9,479万，较期初910万元大幅增长，主要为股权转让款增加所致。请逐笔说明股权转让的基本情况，包括但不限于交易对象、转让标的、转让时间、股权转让的回款安排、相应的决策及审批过程、对公司的影响，你公司是否已履行了信息披露义务和审议程序。

回复：

(1) 截至2020年6月30日，公司其他应收款账面余额及账面价值如下：

单位：万元

款项性质	期末账面余额	期初账面余额
股权转让款	8,794.72	260.00
往来款	2,549.47	2,542.58
借款本金	5,203.42	5,203.42
押金、保证金	463.25	540.38

备用金	703.59	153.08
其他	1.66	46.40
<b>账面余额合计</b>	<b>17,716.11</b>	<b>8,745.84</b>
坏账准备	8,236.80	7,835.51
<b>账面净值合计</b>	<b>9,479.31</b>	<b>910.33</b>

(2) 股权转让款期末余额 8,794.72 万元，占期末其他应收款净额比例 92.78%，股权转让款的明细如下：

单位：

万元

单位名称	期末账面余额	账龄	占其他应收期末余额的比例	坏账准备
单位一	4,426.00	1 年以内	50.33%	221.30
单位二	3,380.00	1 年以内	38.43%	169.00
单位三	20.00	1 年以内	0.23%	1.00
单位四	968.72	1 年以内	11.01%	48.44
<b>合计</b>	<b>8,794.72</b>		<b>100.00%</b>	<b>439.74</b>

(3) 股权转让的基本情况如下：

单位：万元

交易对象	转让标的	转让比例	转让时间	转让价格	定价方式	回款计划	对利润影响金额	审批过程	是否需要披露
交易对手一	广州趣丸网络科技有限公司	13.05%	2020 年 4 月 3 日	9,034.00	协商定价	分期收款①	-2,464.09	经公司董事长、趣丸网络股东会审批	否
交易对手二		9.82%	2020 年 5 月 5 日	6,900.00					
交易对手三	广州普石信息科技有限公司	20.00%	2020 年 6 月 30 日	20.00	协商定价	一次性收款②	7.33	经公司董事长、普石股东会审批	否
交易对手四	北京电竞次元文化传播有限公司	19.90%	2020 年 1 月 16 日	1,118.72	协商定价	分期收款③	123.72	经公司董事长、电竞次元股东会审批	否
<b>合计</b>				<b>17,072.72</b>	-	-	<b>-2,333.04</b>	-	-

注①：南靖首趣第一期转让金 4,608 万元应于签约之日起 30 个自然日内收回，第二期转让金 4,426 万应于 2021 年 4 月 30 日前收回；南靖游趣第一期转让金 3,520 万元应于签约之日起 30 个自然日内收回，第二期转让金 3,380 万应于 2021 年 4 月 30 日前收回。截至 2020 年 6 月 30 日，公司已按照合同的约定收回股权转让款 8,128 万元。

注②：20 万股权转让款应于签约后 10 个工作日内收回。公司于 2020 年 7 月 10 日收到股权转让款 20 万。

注③：首期款 10 万元应于股权转让款应于 2020 年 1 月 31 日前收回；二期款 580 万元于 2020 年 2 月至 2025 年 11 月（累计 58 个月）分期收回，每月收回 10 万元；三期款 528.72 万元应于 2025 年 12 月 31 日前收回。截至 2020 年 6 月 30 日，公司已按照合同的约定收回股权转让款 60 万元。

根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》（以下简称“《上市规则》”）第 9.2 条规定，上市公司发生交易产生的利润占上市公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上，应当及时披露。上述股权转让事项对利润的影响金额未达《上市规则》规定的占上市公司最近一个会计年度经审计净利润（2019 年公司经审计归属于上市公司股东的净利润为 25,851.71 万元）10%（即 2,585.17 万元）的披露标准。

根据公司《董事会议事规则》第二十二条规定，交易产生的利润不超过公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%的，董事长有权审议决定。上述股权转让事项已经公司董事长审议通过。

综上，上述股权转让事项均发生在当期且经过公司董事长和标的公司股东会审批，由于股权转让事项的影响金额尚未达到《上市规则》的披露要求，公司无需对股权转让事项进行对外公告。

特此公告。

星辉互动娱乐股份有限公司

董 事 会

二〇二〇年九月十七日