

证券代码：300043

证券简称：星辉娱乐

公告编号：2025-036

星辉互动娱乐股份有限公司 2025 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。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

非标准审计意见提示

适用 不适用

董事会审议的报告期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	孙琦	李穗明	
电话	020-28123517	020-28123517	
办公地址	广东省广州市天河区黄埔大道西 122 号星辉中心	广东省广州市天河区黄埔大道西 122 号星辉中心	
电子信箱	ds@rastar.com	ds01@rastar.com	

2、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

	本报告期	上年同期	本报告期比上年同期增减
营业收入（元）	1,135,031,541.25	614,913,872.78	84.58%
归属于上市公司股东的净利润（元）	155,053,130.96	-178,681,267.11	186.78%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	156,509,266.43	-193,863,188.35	180.73%

经营活动产生的现金流量净额（元）	374,052,800.69	44,637,854.52	737.97%
基本每股收益（元/股）	0.13	-0.14	192.86%
稀释每股收益（元/股）	0.13	-0.14	192.86%
加权平均净资产收益率	10.19%	-9.69%	19.88%
	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）	4,176,087,098.03	3,790,356,736.69	10.18%
归属于上市公司股东的净资产（元）	1,662,852,432.21	1,444,580,434.65	15.11%

3、公司股东数量及持股情况

单位：股

报告期末普通股股东总数	79,956	报告期末表决权恢复的优先股股东总数（如有）	0	持有特别表决权股份的股东总数（如有）	0	
前 10 名股东持股情况（不含通过转融通出借股份）						
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、标记或冻结情况	
					股份状态	数量
陈雁升	境内自然人	32.77%	407,721,600	0	不适用	0
陈冬琼	境外自然人	1.85%	23,054,967	0	不适用	0
中国民生银行股份有限公司—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	1.67%	20,762,740	0	不适用	0
缪富珍	境内自然人	0.51%	6,400,000	0	不适用	0
上海浦东发展银行股份有限公司—国泰中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.50%	6,277,800	0	不适用	0
周志坚	境内自然人	0.28%	3,500,700	0	不适用	0
阮大伟	境内自然人	0.28%	3,460,000	0	不适用	0
BARCLAYS BANK PLC	境外法人	0.27%	3,397,896	0	不适用	0
上海民殷实业有限公司	境内非国有法人	0.27%	3,299,400	0	不适用	0
周文庆	境内自然人	0.25%	3,077,800	0	不适用	0
上述股东关联关系或一致行动的说明	截至报告期末，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 34.62% 的股份。					
前 10 名普通股股东参与融资融券业务股东情况说明（如有）	无					

持股 5% 以上股东、前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东参与转融通业务出借股份情况

适用 不适用

前 10 名股东及前 10 名无限售流通股股东因转融通出借/归还原因导致较上期发生变化

适用 不适用

公司是否具有表决权差异安排

是 否

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

公司报告期无优先股股东持股情况。

6、在半年度报告批准报出日存续的债券情况

适用 不适用

三、重要事项

2025 年上半年，公司实现营业总收入 11.35 亿元，较上年同期增加 84.58%；归属于上市公司股东的净利润 1.55 亿元，实现扭亏为盈；公司经营活动产生的现金流量净额达 3.74 亿元，同比大幅增长 737.97%。报告期内，玩具业务有序拓展产品矩阵与市场版图，收入保持稳定增长；游戏业务多款新产品上线，收入同比增加，因推广及服务费用投入导致上半年总体尚未盈利，但第二季度净利润已实现扭亏为盈；俱乐部处于西甲联赛，电视转播权收入、球员转会收入、赞助及广告等收入同比提升。

（1）玩具业务

2025 年上半年，公司玩具业务实现主营业务收入 2.01 亿元，较上年同期增长 8.46%，占营业总收入的 17.72%；实现净利润 3,301.18 万元；玩具业务毛利率达 47.14%，较上年同期增加 3.75%。在全球供应链重构的背景下，公司玩具业务积极优化产品结构与渠道，有序拓展市场版图，持续提升玩具产品竞争力，收入保持稳定增长。

不断夯实产品核心竞争力，为玩具智能化发展提供支撑。公司始终以创新为导向，提高玩具产品附加值，积极研发与探索玩具智能化发展。2025 年上半年玩具板块共申请 81 项专利，包括实用新型专利 3 项、外观专利 78 项；截至报告期末，公司玩具板块共取得专利 245 项，其中发明专利 16 项、实用新型专利 116 项、外观专利 113 项。在人工智能交互技术融合方面，公司已储备 VR 空间定位遥控、智能语音交互控制等基础技术，实现蓝牙近场交互技术、支持与主流大模型平台对接的 AI 语音助手等新型交互方式的产品研发适配。未来，公司将继续围绕智能交互体验与场景化功能深化研发，持续探索玩具智能化之路。

契合市场需求，推出多样化玩具新品。公司聚焦市场需求趋势，持续优化遥控车模及拼装积木玩具等产品结构，不断推出多样化玩具新品。报告期内，公司推出了兰博基尼 SC63 遥控车、宝马 V8 LMDH 遥控车、悍马 EV 积木车、奔驰 F1 W15 遥控车、索伯 F1 C44 积木车、奔驰 AMG GT2 遥控车等玩具新品；2025 年下半年，公司将陆续推进路虎揽胜运动 SV 遥控车、法拉利 F1 SF-25 遥控车、法拉利 Purosangue 遥控车、宝马 MINI 积木车、宾利积木车、26 寸宝马 MINI 山地自行车、智能太空变形系列

等新品的研发上市工作。此外，公司紧跟市场潮流，与勒芒耐力赛联动推出的勒芒 24 小时耐力赛的冠军同款赛车法拉利 499P 遥控车，斩获“2025 中外玩具大奖-年度外观设计奖”。

积极参展，拓展全球市场。报告期内，公司携带众多具有正版 IP 授权的玩具精品积极参展，通过香港玩具展、纽伦堡玩具展、广交会、深圳玩具展等主流专业展会吸引全球客商前来交流洽谈。公司凭借积极的推广营销策略，在全球供应链重构中抢占先机，在维护成熟市场的基础上，持续挖掘新兴市场潜力，拓宽国际市场版图。

持续深化 IP 赋能，稳固渠道体系优势。报告期内，公司持续探索开发与国际化头部 IP 新的合作机会，新增丰田 GAZOO RACING 赛车品牌授权，并拓展了奔驰 AMG GT3 赛车、阿斯顿马丁 Valhalla 跑车、布加迪 Tourbillon 跑车、玛莎拉蒂 GT2 Stradale 赛车等车模品类授权。为稳固公司渠道体系优势，报告期内，公司在深化会员仓储式连锁超市合作布局的同时，重点推进与开市客全球统采体系建立深度合作关系，并开拓了法国 SIPLEC 渠道商和美国 TJX 零售商的合作。

（2）游戏业务

2025 年上半年，公司游戏业务实现主营业务收入 4.06 亿元，较上年同期增长 43.19%，占营业总收入的 35.76%；实现净利润-913.30 万元，较上年同期增长 79.94%；其中第二季度主营业务收入同比增长 77.88%，环比增长 31.88%，单季度净利润实现扭亏为盈。报告期内，《冒险岛 R：进化》《仙境传说：破晓》《战地无疆》等多款游戏在境内外上线，收入同比增加，但多款新游戏处于市场投入初期阶段，对于经营业绩的贡献将在下半年体现，同时公司计划于下半年推出的拳头产品《三国群英传：策定九州》在报告期内测试数据表现优秀，有望为公司游戏业务持续增长带来有力支撑。

持续丰富游戏内容，驱动游戏生命周期长效延展。公司构筑长青游戏策略，对已上线的精品游戏保持持续性投入，针对不同产品特性与不同地区市场需求，持续输出优质游戏内容，激活存量玩家，有效延长游戏生命周期。报告期内，长周期精品游戏包括《三国群英传-霸王之业》《霸王之野望》等依然保持稳定流水贡献，公司通过怀旧服调整吸引老玩家回流，并优化跨服玩法增强玩家体验。

同时，公司全球化多版本运营体系的构建，系统性地延长了游戏生命周期，推动境内外业务均衡发展。2025 年上半年，游戏业务实现海外流水 2.85 亿元，同比增长 30.75%。报告期内，公司持续对策略类等优势游戏品类进行迭代更新，并有序在海外不同地区发行：公司自研的策略类手游《战地无疆》在韩国地区发行，上线首日获得韩国 iOS 免费榜第 4，Google Play 游戏免费榜前 10 的成绩；《战地无疆》在日本地区发行，上线首日获得日本 iOS 免费榜第 1，Google Play 游戏免费榜第 13 的成绩。

持续迭代 IP 资源变现策略，实现 IP 价值最大化。公司聚焦优质 IP 资源，深度挖掘 IP 价值并融入游戏研发，积累了《三国群英传》《冒险岛》《斗破苍穹》《仙境传说》《盗墓笔记》《庆余年》等多款能适配全球多地区的知名 IP 授权。公司持续迭代 IP 资源变现策略，公司自研的冒险岛正版 IP 授权游戏《冒险岛 R：进化》于 2025 年 2 月在日本地区正式上线，首日取得 iOS 免费榜、Google Play 免费榜双平台榜首的成绩，最高位列 iOS 游戏畅销榜第 18 名，并入围 Sensor Tower 2025 年 3 月中国手游海外增长排行榜前 20 名；公司发行的仙境传说 IP 游戏《仙境传说：破晓》于 2025 年 7 月在中国港澳台地区上线，上线首日取得中国台湾地区 iOS 免费榜、Google Play 免费榜双平台榜首，最高位列 iOS 畅销榜第 2 名、Google Play 畅销榜第 1 名，中国香港地区首日取得 iOS 免费榜第 1 名、Google Play 免费榜第 6 名的成绩。

全面落地小程序游戏战略布局，推进多平台、多渠道发展。公司持续发力小程序游戏赛道，为游戏业务提供新的增长动能。报告期内，公司发行的放置 RPG 手游《仙境传说：破晓》在微信小程序上线，上线一周后入围微信小程序游戏畅销榜 Top8。同时，公司深耕小程序游戏境内外发行联动，多平台渠

道协同拓维，《仙境传说：破晓》已于 2025 年 7 月在中国港澳台地区上线，后续将继续推进东南亚及其他地区发行。此外，公司自研的卡牌 RPG 游戏《盗墓笔记》已完成华为鸿蒙版本的商业化上线工作，并于 2025 年 7 月开启全平台公测，首日获得 iOS 免费榜第 2 名的成绩，微信小程序版本亦于 7 月 31 日上线。

深耕优势游戏赛道，积极布局新兴方向。围绕优势的策略类赛道，公司在重度 SLG 和轻度 SLG 领域均有产品储备。报告期内，公司自研策略类游戏《三国群英传：策定九州》在测试期间广受用户好评，预计将于 2025 年下半年推出。同时，公司基于策略类游戏的积累，积极构建层级化 SLG 产品储备，持续提升整体产品竞争力。此外，针对市场产品同质化突出的情况，公司通过多款头部 IP 产品储备，有效降低获客成本，进一步增强产品竞争力。

公司主要游戏产品储备明细

游戏名称	发行地区	状态	游戏类型
仙境传说:破晓	全球多地区发行	中国大陆及港澳台地区已发行，东南亚及其他海外地区待发行	放置 ARPG
冒险岛：联盟的意志	全球多地区发行	国内及部分海外地区已发行，欧美待发行	放置卡牌
三国群英传：策定九州	全球多地区发行	中国大陆地区待发行	策略类
盗墓笔记	全球多地区发行	中国大陆地区已发行	卡牌 RPG
代号-M2	全球多地区发行	研发中	放置 RPG
代号-Y12	全球多地区发行	研发中	策略类
斗破苍穹	全球多地区发行	研发中	动作卡牌
代号山海	全球多地区发行	研发中	放置卡牌
代号-DK	全球多地区发行	研发中	策略塔防
代号-M3	全球多地区发行	研发中	MMORPG
代号庆余年	全球多地区发行	研发中	模拟经营

（3）足球俱乐部业务

2025 年上半年，公司足球俱乐部业务实现主营业务收入 5.02 亿元，净利润 1.06 亿元，实现扭亏为盈。报告期内，西班牙人处于西甲联赛，各项收入实现恢复性增长，其中来自电视转播权收入 1.72 亿元，来自球员转会的收入 2.17 亿元，来自赞助及广告、票务会员、足球衍生品等方面收入 1.13 亿元。

竞赛成绩稳定，成功保级西甲联赛。报告期内，西班牙人在 2024/25 赛季成功保级，2025/26 赛季将继续征战西甲联赛。在 2024/25 赛季，西班牙人曾以 1-0 击败皇家马德里、1-1 战平毕尔巴鄂竞技、1-1 战平马德里竞技，并在 2024 年 12 月至 2025 年 4 月豪取主场连续 10 轮不败的战绩，最终积 42 分排名西甲第 14 位。

持续打磨青训体系建设，培养与输出潜力人才。西班牙人持续完善青训体系建设，为球队挖掘和培养潜力人才。报告期内，西班牙人青训梯队有加泰罗尼亚杯夺得 U9、U14、U17 队冠军；在西甲希望之星足球锦标赛获得 U12 冠军；在青年联赛获得 U8、U9、U10、U11、U12、U14、U15 队冠军。在 2024/25 赛季，西班牙人俱乐部一线队中共有 7 名球员来自本队青训体系；各梯队共有 10 名球员入选相应级别国家队；目前有 15 名西班牙人俱乐部青训培养的的球员，活跃在欧洲五大联赛中。同时，出身于西班牙人青训的球员 Joan García Pons 于 2025 年 6 月完成解约转会，转会收入达 2,634.15 万欧元，青训体系价值凸显。此外，报告期内俱乐部在澳大利亚墨尔本新设一所国际足校，在澳洲传播西班牙人的百年青训理念，挖掘足球人才。

俱乐部国际影响力持续攀升，商业价值愈发彰显。西班牙人实行全球化品牌运营，随着球队稳定在西甲联赛，俱乐部的国际影响力持续攀升，为商业合作赋能。报告期，西班牙人俱乐部全球社交媒体粉丝数突破 1,160 万，其中全球 TikTok 粉丝人数超过 640 万，各项社交媒体数据均位列西甲联盟前列。2025 年初至今，俱乐部新增官方合作旅行社 VB Group，与食品补充剂公司 Immunotec 达成合作以加强球员体能和健康，并与西班牙凯克萨银行 CaixaBank、食品集团可口可乐 Coca-Cola、管理服务公司爱玛客 Aramark、大型连锁百货公司 El Corte Inglés、运动装备服务商 KELME 等多个赞助商保持良好的合作关系。