

证券代码：300043

证券简称：星辉娱乐

公告编号：2026-005

星辉互动娱乐股份有限公司 2025 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。

所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。

广东司农会计师事务所（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。

非标准审计意见提示

适用 不适用

公司上市时未盈利且目前未实现盈利

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

公司经本次董事会审议通过的利润分配预案为：以 1,244,057,301 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	孙琦	李穗明	
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	
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）公司从事的主要业务

（1）玩具业务

公司玩具业务主要专注于遥控车模、合金车模、拼装积木玩具、婴童玩具、智能玩具及户外骑行等产品的研发、生产及销售。历经二十多年的积淀，公司构建起研发—生产—销售等全环节业务体系，研

发综合实验室达到国际先进水平，能够完成 ROHS、Non-Phthalates、EN71 检测等国际一流标准的内部自我检测，具有较强的综合竞争力。

公司玩具业务已建立起完善的境外境内、线下线上全渠道销售体系，合作渠道涵盖山姆、玩具反斗城、Smyths、Top Toy 等线下终端，以及亚马逊、天猫、京东、得物等线上平台，总计有超过 400 款优质玩具产品远销 120 多个国家和地区，累计已获得超过 35 个世界知名车企授权，商标知识产权覆盖 110 多个国家和地区，是宝马、法拉利等知名车企的重要合作商，且获得宝马公司遥控车模、儿童自行车系列产品的全球独家授权超过十年。

（2）游戏业务

公司游戏业务已发展成为研运一体的综合性网络游戏运营商，在细分领域形成了古风策略类及放置类两个优势产品群，先后研发与发行《三国群英传-霸王之业》《战地无疆》《霸王之野望》《苍之纪元》《枫之谷 R：经典新定义》《三国群英传：策定九州》《仙境传说：破晓》等多款精品游戏，并拥有《三国群英传》《仙境传说》《斗破苍穹》《冒险岛》《盗墓笔记》《庆余年》等多款 IP 授权。

公司秉持产品系列化、市场国际化、发行品牌化的战略布局，借助自身在游戏行业的全产业链优势，建立了完善的游戏发行业务体系，除了中国大陆和中国港澳台，还覆盖至日韩、东南亚、欧美等多个国家和地区，并连续四届被评为“国家文化出口重点企业”。

（3）业务剥离及未来发展

公司于 2025 年 10 月完成足球俱乐部业务剥离，后续将集中优势资源和精力，聚焦玩具与游戏主业，重点布局玩具品牌化建设、AI 技术融合应用，以及游戏研发与全球发行等关键领域。上述业务既是公司积淀深厚的传统优势板块，更是驱动未来持续增长的核心引擎。本次业务剥离有助于公司主营业务的稳健发展和创新，深层次夯实核心竞争力。未来，公司将重点投入游戏海外拓展、云游戏、AI 游戏、AI 玩具等高潜力业态，全面推动核心业务的创新升级。

（二）行业发展状况

2025 年，国家密集出台一系列聚焦消费提振与产业升级的政策，为文化及玩具产业发展筑牢政策基石。2025 年 3 月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《提振消费专项行动方案》，着力进一步提振消费、全方位扩大国内需求；2025 年 4 月，国家新闻出版署等十部门联合印发了《网络出版科技创新引领计划》，提出经过 3 到 5 年的努力，培养一批网络出版科技创新高层次人才，引导支持网络出版企业围绕人工智能、大数据、云计算、区块链等网络出版相关技术，建立研发机构，汇聚创新人才；2025 年 6 月，中国人民银行、国家发改委等六部门联合印发《关于金融支持提振和扩大消费的指导意见》，从六方面推出 19 项金融支持举措，强化商品消费和服务消费金融供给，完善扩大消费长效机制。

在多项政策协同赋能下，我国文化市场呈现稳步回升、持续向好的发展态势。国家统计局数据显示，2025 年全国规模以上文化及相关产业企业实现营业收入 15.21 万亿元，比上年增长 7.40%；其中，数字技术赋能文化产业成效显著，互联网游戏服务和动漫、游戏数字内容服务等 16 个文化新业态行业实现营业收入 6.83 万亿元，比上年增长 14.30%。

（1）玩具行业的发展状况

2025 年全球玩具市场呈现机遇与挑战并存的发展格局，部分国家和地区玩具消费迎来恢复性增长，但地缘政治风险攀升导致国际贸易环境充满不确定性。据海关总署发布的数据显示，2025 年我国实现玩具出口总额 348.09 亿美元，同比下滑 12.70%。

为应对全球经贸形势变化，政府密集出台系列政策支持企业开拓海外市场，助力外贸高质量发展。2025 年 4 月，海关总署会同中央网信办等 20 个部门联合部署开展跨境贸易便利化专项行动，政策举措

涵盖货物贸易、数字贸易、绿色贸易等领域，着力应对外部冲击、激发活力、稳定增长，助力外贸高质量发展，促进高水平开放；2025 年 9 月，商务部等 9 部门印发《关于促进服务出口的若干政策措施》的通知，提出包括用好用足中央和地方现有资金渠道积极支持服务出口、增强服务贸易创新发展引导基金撬动作用等 13 条政策措施；2026 年 3 月，政府工作报告提出进一步扩大高水平对外开放的工作任务，包括积极扩大自主开放、推动外贸稳规模优结构、扩大双向投资合作、高质量共建“一带一路”，为玩具行业海外市场拓展提供持续政策支持。

尽管当前国际贸易环境复杂多变，我国玩具出口短期承压，但产业长期积淀的全链条协同生态与产业集群优势依然突出，成为抵御市场波动、支撑行业稳健发展的核心竞争力。广东省汕头市澄海区素有“中国玩具礼品之都”之称，凭借多年积累形成独特优势，已构建起覆盖研发设计、模具制造、零部件生产、成品组装、检测认证的完整生产体系，上下游产业高度集聚、深度协同；同时，澄海依托港区位置优势及跨境电商配套，构建起多维联动的全球物流网络，叠加规模化生产带来的成本控制能力与产业链高效响应机制，形成“成本优势+供应链速度”双重核心竞争力，可灵活适配全球市场的多元化需求、应对国际贸易环境变化，为行业稳健发展提供了坚实支撑。

2025 年，人工智能技术的加速迭代与深度渗透，推动 AI 玩具成为驱动玩具产业高质量发展的新引擎。通过 AI 技术赋能，传统玩具突破单一娱乐属性，被赋予教育启蒙、互动陪伴、智能交互等多元功能，升级为兼具娱乐价值与知识属性的新型消费载体。据《2025 中国 AI 玩具产业发展报告》显示，2025 年上半年国内 AI 玩具市场销售额突破 300 亿元，同比增长 65%。AI 玩具产业的快速崛起离不开政策层面的精准赋能：2025 年 9 月，《广东省加快推动人工智能赋能玩具产业行动方案（2025-2027 年）》正式印发，其中明确提出，到 2027 年，全省规上玩具产业营业收入达 1000 亿元，AI 玩具渗透率达 30% 以上，产业集群竞争力增强，形成汕头、东莞、深圳等高水平玩具产业集群，培育 5 家以上具有国际竞争力的 AI 玩具领军企业；2025 年 11 月，工业和信息化部等六部门联合印发《关于增强消费品供需适配性进一步促进消费的实施方案》，鼓励开发人工智能玩具，支持企业孵化本土知识产权（IP），创新设计文创产品、动漫周边商品等。

未来，随着政策赋能与产业链优势形成发展合力，玩具行业朝着品质化、智能化、IP 化方向转型，头部企业与产业集群引领创新，持续巩固全球核心竞争力，玩具行业有望借助技术迭代与政策红利实现高质量跃升，开启发展新周期。

（2）游戏行业的发展状况

2025 年，根据中国音数协游戏工委（GPC）与中国游戏产业研究院发布的《2025 年中国游戏产业报告》，国内游戏市场实际销售收入达 3,507.89 亿元，同比增长 7.68%；用户规模 6.83 亿，同比增长 1.35%，均为历史新高点。市场收入与用户规模双增长主要得益于移动游戏品质整体提升、头部长青游戏玩法创新与运营优化、小程序游戏增长势头强劲以及多端互通策略进一步拓展玩家数量。2025 年国内小程序游戏市场收入 535.35 亿元，同比大幅增长 34.39%，增速领跑全品类，且在游戏市场整体收入中所占的比例升至 15%。

海外市场收入同样表现稳健，《2025 年中国游戏产业报告》显示，自研游戏海外市场实际销售收入 204.55 亿美元，同比增长 10.23%，规模已连续六年超千亿元人民币。在海外市场收入前 100 的自研移动游戏中，策略类（含 SLG）占比 49.96%，同比显著上升，在近五年的排行中，策略类一直保持着海外营收主力地位。

除了市场规模的稳步增长，技术创新成为驱动行业升级的关键变量，其中人工智能技术的深度渗透与规模化应用尤为突出。根据中国音数协游戏工委与清华大学联合发布的《游戏企业 AI 技术应用调研

报告》，AI 在游戏研发中的应用率高达 86.36%，已成为驱动产业升级的重要工具之一。AI 技术加速渗透游戏全产业链，从研发端的场景自动化生成、智能 NPC 行为逻辑优化、代码辅助编写，到运营端的用户个性化推荐、智能客服响应、反作弊系统升级。AI 技术正逐步从单纯的降本增效工具，升级为游戏创新的核心引擎，推动行业向技术驱动型转型。

政策维度的精准护航，为游戏产业高质量发展筑牢了坚实保障。2025 年 4 月，国务院发布《加快推进服务业扩大开放综合试点工作方案》，明确将“发展游戏出海业务，拓展应用场景，布局从 IP 打造到游戏制作、发行、海外运营的产业链条”纳入国家级战略工程。2025 年 5 月，广东省推出全国首个省级游戏产业专项政策《关于推动广东网络游戏产业高质量发展的若干政策措施》，从支持原创精品和科技创新、优化营商环境、打造产业集群、完善支撑体系、强化服务保障机制等维度形成政策合力，推动广东网络游戏产业高质量发展；同时，该政策明确对优质项目最高奖励 500 万元，重点支持 AI、游戏大模型等前沿技术，并推动“游戏+文旅”跨界融合，成立游戏企业服务中心和游戏出海服务中心。2026 年 3 月，《中华人民共和国国民经济和社会发展第十五个五年规划纲要》发布，指出引导规范网络文学、网络游戏、网络视听等健康发展，鼓励文化企业国际化经营，推动优质网络文学、网络游戏、影视动漫、精品展览等出海。

2026 年 3 月，政府工作报告首次提出“打造智能经济新形态”，包括深化拓展“人工智能+”，推动重点行业领域人工智能商业化规模化应用等部署。叠加上述系列政策红利，与人工智能、游戏引擎、云游戏等技术创新形成共振，游戏产业将在政策护航与技术驱动的双重赋能下，迈向更高质量的发展新阶段。

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

元

	2025 年末	2024 年末	本年末比上年末增减	2023 年末
总资产	2,785,254,285.83	3,790,356,736.69	-26.52%	4,320,330,724.14
归属于上市公司股东的净资产	1,750,472,924.41	1,444,580,434.65	21.18%	1,934,177,026.29
	2025 年	2024 年	本年比上年增减	2023 年
营业收入	2,092,451,681.68	1,360,400,333.58	53.81%	1,732,809,122.13
归属于上市公司股东的净利润	301,594,787.54	-457,725,059.99	165.89%	27,708,514.29
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	248,904,136.95	-465,047,746.17	153.52%	-87,815,369.29
经营活动产生的现金流量净额	539,581,257.08	160,694,167.93	235.78%	212,026,013.49
基本每股收益（元/股）	0.24	-0.37	164.86%	0.02
稀释每股收益（元/股）	0.24	-0.37	164.86%	0.02

加权平均净资产收益率	18.90%	-26.84%	45.74%	1.48%
------------	--------	---------	--------	-------

(2) 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	414,409,569.31	720,621,971.94	591,804,525.96	365,615,614.47
归属于上市公司股东的净利润	-47,584,421.20	202,637,552.16	113,148,380.58	33,393,276.00
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	-47,808,492.02	204,317,758.45	62,556,270.26	29,838,600.26
经营活动产生的现金流量净额	104,548,914.76	269,503,885.93	34,214,000.53	131,314,455.86

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	66,100	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	70,944	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	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	境外自然人	32.41%	403,287,100.00	0.00	不适用	0.00			
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	2.70%	33,532,801.00	0.00	不适用	0.00			
陈冬琼	境外自然人	1.85%	23,054,967.00	0.00	不适用	0.00			
缪富珍	境内自然人	0.76%	9,415,200.00	0.00	不适用	0.00			
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	0.69%	8,641,800.00	0.00	不适用	0.00			
江西贪玩信息技术有限公司	境内非国有法人	0.52%	6,437,486.00	0.00	不适用	0.00			
香港中央结算有限公司	境外法人	0.41%	5,157,389.00	0.00	不适用	0.00			
浙江争游网络科技有限公司	境内非国有法人	0.40%	4,977,000.00	0.00	不适用	0.00			
平安中证 500 指数增强股票型养老金产品—中国工	其他	0.38%	4,766,559.00	0.00	不适用	0.00			

商银行股份有限公司						
王廷春	境内自然人	0.36%	4,434,500.00	0.00	不适用	0.00
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 34.26% 的股份。				

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

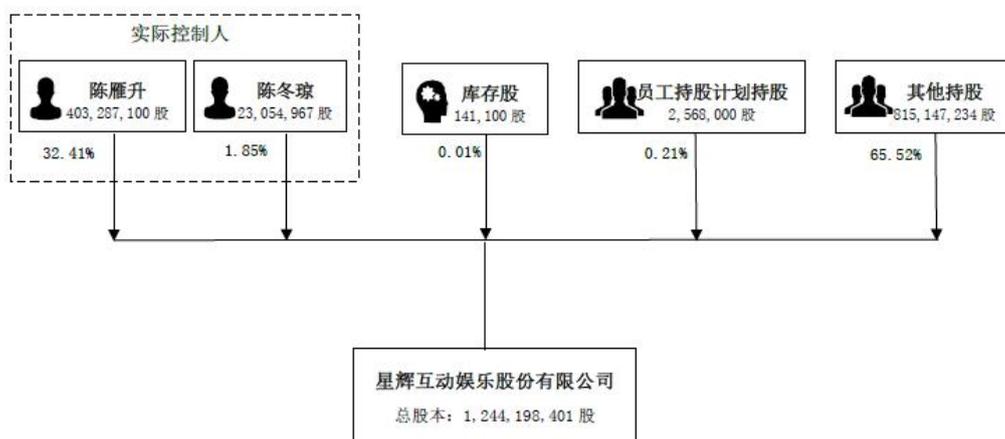
公司是否具有表决权差异安排

适用 不适用

(2) 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。

(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、在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

本报告期，公司实现营业总收入 20.92 亿元，较上年同期增加 53.81%；归属于上市公司股东的净利润 3.02 亿元，扣除非经常性损益的净利润 2.49 亿元，均实现扭亏为盈。报告期内，公司通过持续推进新品迭代升级与市场纵深拓展，为业绩增长注入强劲动能，玩具业务净利润稳定增长，游戏业务收入同比大幅增长并实现扭亏为盈；同时，公司完成出售俱乐部事项，俱乐部经营利润及投资收益亦对当期业绩形成正向贡献。

2025 年度，公司全力推进各项业务发展，经营业绩实现持续改善，经营性现金流大幅增长。报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额达 5.40 亿元，较上年同期增长 235.78%。依托稳健高效的财务管控策略，公司带息债务规模和资产负债率水平均实现稳步下行：带息债务总额由上年末的 14.82 亿

元下降至本报告期末的 7.49 亿元，资产负债率由上年末的 61.94% 回落至本报告期末的 37.28%。整体财务状况持续夯实，为公司可持续发展提供有力支撑。

报告期内，公司各业务板块经营情况如下：

（1）玩具业务

报告期内，公司玩具业务实现主营业务收入 4.51 亿元，较上年同期减少 3.06%，占营业总收入的 21.56%；实现净利润 8,370.34 万元，较上年同期增长 1.23%。在玩具行业承压的市场背景下，公司玩具业务积极推动产品结构升级，深化渠道精细化布局，持续拓展 IP 授权合作，净利润保持稳定增长。

坚持以研发创新为引擎，推动产品附加值稳步提升。公司始终以创新为发展引擎，通过持续的技术投入与创新突破，不断提升产品核心竞争力与附加值。2025 年玩具板块共申请 88 项专利，包括发明专利 4 项、实用新型专利 6 项、外观专利 78 项；截至报告期末，公司玩具板块共取得专利 232 项，其中发明专利 18 项、实用新型专利 105 项、外观专利 109 项。公司玩具产品 1:10 悍马 EV 遥控积木车凭借出色的设计与商业价值，斩获 2025 年广交会设计创新奖（CF 奖）铜奖，成为玩具品类中唯一获奖产品。以“树立创新标杆，引领转型升级”为宗旨的 CF 奖，是引领市场创新潮流的重要风向标，公司荣誉该奖项，充分彰显市场与国际社会对公司产品设计能力、研发实力的双重肯定。

立足终端市场需求，持续扩充产品矩阵。公司深度研判市场需求趋势，大力推动产品结构升级，持续推出多样化玩具新品，满足不同客群的消费偏好。报告期内，公司推出了兰博基尼 SC63 遥控车、宝马 V8 LMDh 遥控车、奔驰 AMG GT2 遥控车、路虎揽胜运动 SV 遥控车、法拉利 Purosangue 遥控车、奔驰 F1 W15 遥控车、法拉利 F1 SF-25 遥控车、保时捷 GT3 合金车、悍马 EV 积木车、玛莎拉蒂 MC20 积木车、智能太空恐龙及 26 寸宝马 MINI 山地自行车等多款新品；2026 年，公司将陆续推进奔驰 AMG G 63 遥控车（W465）、保时捷 963 LMDh 遥控车、丰田 GAZOO Racing GR010 Hybrid WEC 遥控车、奥迪 e-tron 合金车、奔驰 g63 合金车、奔驰 F1 W16 E Performance 拼装遥控车、迷你 JCW 积木车、1:8 宾利欧陆 GT3 积木车、智能太空变形系列等新品的研发上市工作，产品矩阵将进一步丰富。

依托精准的市场研判能力，公司前瞻布局国际顶级赛事 IP 资源，已揽获 F1 大奖赛多家知名车队及车企的官方正版 IP 授权，并基于各车队核心赛事车型，打造了多款车模产品，其中包括红牛车队的 RB18、RB19 赛车；法拉利车队的 F1-75、SF-25 赛车；奔驰车队的 W11、W15 E 赛车；迈凯伦车队的 MCL36 赛车；以及周冠宇效力过的索伯车队等赛事同款车模产品。其中，1:12 红牛 F1 RB18 遥控车荣获“广东省名优高新技术产品”；法拉利 SF-25 遥控车荣获风车杯“2025 年优秀升级产品”；法拉利 499P 遥控车荣获 2025 中外玩具大奖“年度外观设计奖”、2025 汕头市玩具设计大赛“产品组年度优秀奖”；1:14 兰博基尼 SC63LMDh 遥控车荣获 2025 汕头市玩具设计大赛“产品组年度新锐奖”。

丰富 IP 授权资源储备，打造行业领军品牌。IP 赋能与品牌形象已成为企业构筑核心竞争力的关键支柱，公司持续探索和深化与国际化头部 IP 的合作，IP 资源储备持续丰富。报告期内，公司在深化国际顶级赛事 IP 布局的基础上，新增了丰田 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。凭借深厚的研发积淀与 IP 运营优势，公司“RASTAR”品牌影响力进一步扩大，成为中国玩具品牌在全球市场的亮眼标杆。

（2）游戏业务

报告期内，公司游戏业务实现主营业务收入 9.11 亿元，较上年同期增长 93.16%，占营业总收入的 43.57%；净利润 4,695.27 万元，实现扭亏为盈。报告期内，《冒险岛 R：进化》《仙境传说：破晓》

《三国群英传：策定九州》《战地无疆》《山海传说》等多款游戏于境内外陆续上线，收入同比大幅增长，效益持续释放带动净利润实现扭亏为盈。

依托优势赛道的迭代更新，有效推动游戏生命周期延长。公司以深耕长青游戏为核心发展策略，聚焦策略类等具有系列化开发经验的优势品类赛道，对现有精品游戏持续进行内容创新，保持长线运营。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，公司通过怀旧服版本优化精准触达核心老玩家群体，有效驱动用户回流，同时优化跨服玩法，全面提升玩家沉浸式体验。此外，公司不断对优势品类进行迭代更新并推进全球化发行：报告期内，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；公司自研策略类游戏《三国群英传：策定九州》在中国大陆地区上线，最高位列腾讯应用宝飙升榜第 1 名、华为新游榜第 1 名、荣耀新游榜第 2 名、小米飙升榜第 1 名、OPPO 畅销榜第 2 名、Bilibili 口碑榜第 3 名。

聚焦小程序游戏赛道发力，推进境内外多平台协同布局。小程序游戏作为 2025 年度全品类增速领跑赛道，增量空间依旧广阔。公司持续在该赛道发力，为游戏业务打造全新增长引擎。报告期内，公司发行的放置 RPG 手游《仙境传说：破晓》正式登陆微信小程序，上线仅一周便入围微信小程序游戏畅销榜 Top8。同时，公司深化境内外发行联动布局，构建多版本、多平台协同发展体系：《仙境传说：破晓》于 2025 年 7 月在中国港澳台地区上线，同年 10 月进一步拓展至东南亚市场。

锚定落实 IP 战略，聚力打造国际化精品游戏。公司深度践行 IP 价值赋能产品的发展路径，深度挖掘 IP 内核价值并融入游戏研发全流程，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，为全球化产品布局奠定坚实基础。报告期内，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；《仙境传说：破晓》于 2025 年 10 月在东南亚地区发行，首日获得 iOS 泰国免费榜第 1 名、畅销榜第 2 名，菲律宾、马来西亚免费榜第 2 名的成绩。

推进全维度主渠道矩阵建设，构建覆盖全球主流市场的运营体系。报告期内，公司持续推进全维度主渠道矩阵布局，维系与主流游戏渠道的良好合作关系，着力构建覆盖全球主流市场的运营体系。公司自研策略类游戏《三国群英传：策定九州》于 2025 年 10 月在华为鸿蒙操作系统 6 发布会上获多次展示，且作为案例游戏演示了全新的“一碰多组队”功能，并于 2025 年 12 月斩获 2025 华为年度鸿蒙“创新游戏”奖项；2025 年 12 月，公司在 2025 小米“人车家全生态”合作伙伴大会上获得“小米游戏 2025 年新锐合作伙伴”奖项。目前，《三国群英传：策定九州》《冒险岛：联盟的意志》《战地无疆》《盗墓笔记》等游戏产品均已完成鸿蒙系统深度适配，适配过程中积累的技术经验为公司后续跨平台游戏开发筑牢了技术根基。公司与腾讯、苹果、华为、OPPO、vivo、小米、荣耀、TapTap、谷歌等主流游戏渠道的合作持续深化，进一步夯实公司研运一体综合实力，有效提升了“星辉游戏”的品牌市场影响力。

全球化发行产品储备丰富，打造多元游戏内容生态。公司积极构建层级化 SLG 产品储备，并对创新品类游戏进行探索与孵化，为不同玩家群体提供多样化的优质服务与更深入的文化娱乐体验。

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、东南亚地区已发行，日韩、欧美等地区待发行	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	中国大陆地区已发行，中国港澳台、日韩待发行	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
冒险岛：枫之新篇	全球多地区发行	研发中	放置 RPG
代号-X1	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
山海传说	全球多地区发行	中国大陆地区已发行	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	放置 RPG
代号庆余年	全球多地区发行	研发中	模拟经营
代号-修仙	全球多地区发行	研发中	放置 RPG
代号-Z2	全球多地区发行	研发中	策略类

(3) 其他

保级西甲联赛，俱乐部业绩修复。报告期内，西班牙人俱乐部在 2024/25 赛季成功保级，2025/26 赛季继续征战西甲联赛，业绩逐步修复。2025 年 1-9 月，公司足球俱乐部业务实现主营业务收入 6.85 亿元，其中来自电视转播权收入 2.82 亿元，来自球员转会的收入 2.24 亿元，来自赞助及广告、票务会员、足球衍生品等方面收入 1.79 亿元；实现净利润 1.16 亿元，扭亏为盈。

深化战略调整，剥离足球俱乐部业务。西班牙人俱乐部近年来业绩波动较大，对公司整体盈利水平产生了一定的影响。基于战略发展规划，优化资源配置，提高盈利能力，公司全资子公司星辉体育（香港）、星辉游戏（香港）于 2025 年 7 月与 VELOCITY SPORTS LTD 签订股权买卖协议，出售合计持有的西班牙人俱乐部 99.66% 股权。2025 年 10 月，上述交易完成交割，公司剥离旗下足球俱乐部业务，西班牙人俱乐部不再纳入公司合并报表范围。上述交易增加公司归母净利润人民币 4,706.94 万元。

聚焦高增长潜力的核心业务，深层次夯实核心竞争力。剥离足球俱乐部业务后，公司进一步聚焦玩具与游戏核心主业，重点布局游戏海外拓展、云游戏、AI 游戏及 AI 玩具等高增长潜力赛道，全面推动核心业务的创新升级，深层次夯实核心竞争力。