

证券代码：300043

证券简称：星辉娱乐

公告编号：2026-044

星辉互动娱乐股份有限公司 2026 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	020-89293620	020-89293620	
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）	517,191,996.05	1,135,031,541.25	-54.43%
归属于上市公司股东的净利润（元）	92,468,963.84	155,053,130.96	-40.36%
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	87,721,374.78	156,509,266.43	-43.95%

经营活动产生的现金流量净额（元）	130,403,598.17	374,052,800.69	-65.14%
基本每股收益（元/股）	0.07	0.13	-46.15%
稀释每股收益（元/股）	0.07	0.13	-46.15%
加权平均净资产收益率	5.21%	10.19%	-4.98%
	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）	2,661,234,877.64	2,785,254,285.83	-4.45%
归属于上市公司股东的净资产（元）	1,728,710,795.93	1,750,472,924.41	-1.24%

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	62, 523	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	境外自然人	30. 77%	382, 891, 900	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. 84%	22, 950, 153	0	不适用	0
陈冬琼	境外自然人	0. 95%	11, 881, 567	0	不适用	0
王玉	境内自然人	0. 75%	9, 325, 800	0	不适用	0
星辉互动娱乐股份有限公司回购专用证券账户	境内非国有法人	0. 55%	6, 846, 600	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. 54%	6, 728, 700	0	不适用	0
邓锦明	境内自然人	0. 46%	5, 725, 000	0	不适用	0
林静	境内自然人	0. 44%	5, 529, 600	0	不适用	0
王廷春	境内自然人	0. 36%	4, 434, 500	0	不适用	0
蔡小鸽	境内自然人	0. 33%	4, 103, 000	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 31. 72%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）		公司前十大无限售条件股东王玉通过国泰海通证券股份有限公司客户信用交易担保证券账户持有 9, 325, 800 股；林静通过普通证券账户持有 3, 421, 400 股，通过浙商证券股份有限公司客户信用交易担保证券账户持有 2, 108, 200 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。				

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

2026 年上半年，公司实现营业总收入 5.17 亿元，较上年同期减少 54.43%；归属于上市公司股东的净利润 9,246.90 万元，较上年同期减少 40.36%；公司于 2025 年 10 月剥离足球俱乐部业务，如剔除该业务影响，按同口径统计，2026 年上半年归属于上市公司股东的净利润同比增长 85.87%，经营活动产生的现金流量净额同比增长 21.01%。报告期内，公司玩具业务不断完善多元化产品布局，持续拓宽市场渠道，净利润保持平稳增长态势；游戏业务持续打磨精品内容，提升全球化运营水平，净利润同比大幅增长 957.09%。同时，公司资本结构持续优化，财务稳健性显著提升，报告期末带息债务总额下降至 7.19 亿元，资产负债率回落至 35.18%。

报告期内，公司各业务板块经营情况如下：

（1）玩具业务

2026 年上半年，公司玩具业务实现主营业务收入 1.83 亿元，占营业总收入的 35.43%；实现净利润 3,495.98 万元，较上年同期增长 5.90%。在全球贸易格局不确定性加剧的背景下，公司玩具业务持续优化业务布局，不断丰富玩具产品矩阵，深耕成熟海外区域，同时挖掘新兴市场潜力，对冲行业出口端下行压力，保持利润稳定增长。

深耕研发创新，筑牢产品竞争优势。公司坚持以研发创新为核心驱动力，持续迭代技术、优化产品性能，为产品线智能化升级筑牢技术支撑。截至报告期末，公司玩具板块共取得专利 220 项，其中发明专利 19 项、实用新型专利 107 项、外观专利 94 项。公司持续完善标准化、体系化的技术专利储备体系，坚持自主创新，依托技术与专利构建差异化产品竞争壁垒，有效提升产品综合竞争力，夯实玩具业务长期发展根基。

贴合市场需求，持续丰富产品矩阵。公司紧跟市场消费趋势与用户需求变化，持续迭代新品、拓展新品类，不断完善多元化、多层次的产品供给体系，精准覆盖不同消费群体。报告期内，公司推出了保时捷 963LMDh 遥控车、奔驰 G63 合金车、奔驰 F1 W16 E Performance 拼装遥控车等玩具新品，满足不同消费群体需求，拓宽市场覆盖面。2026 年下半年，公司将陆续推进奔驰 AMG G 63 遥控车（W465）、丰田 GAZOO Racing GR010 Hybrid WEC 遥控车、布加迪 Tourbillon 遥控车、兰博基尼 Fenomeno 遥控

车、法拉利 F1 SF-26 遥控赛车、迷你 JCW 积木车、1:8 宾利欧陆 GT3 积木车、宝马 M4 合金车、宝马 26 寸铝合金自行车以及智能太空变形系列等新品的研发上市工作，持续完善产品供给体系，挖掘板块增长潜力，持续释放业务增长动能。

统筹全渠道运营，拓宽多元销售通路。面对行业出口承压的市场环境，公司多举措完善全渠道经营布局。报告期内，公司积极把握专业展会渠道机遇，先后参与纽伦堡玩具展、香港玩具展、深圳玩具展、广交会等国内外主流行业展会，集中展示旗下产品，对接海内外采购商，深度挖掘潜在合作资源。同时，公司持续深化线下实体渠道合作，加大与玩具连锁店、潮玩连锁店、精品店、会员仓储式连锁超市及游乐场等终端场景的联动合作，提升终端铺货率与市场渗透率，搭建稳定、多元互补的线下销售网络，实现多渠道协同赋能。

拓宽 IP 授权资源，提升品牌价值势能。公司持续拓展优质头部 IP 资源，布局国产高端自主 IP，强化国潮赋能。报告期内，公司新增国产高端标杆车企比亚迪仰望 U9X 跑车授权，补齐国潮高端车模产品短板，契合国货消费热潮；同时新增奥迪 F1、Racing bulls F1 等多项国际车企 IP 授权，形成国产高端 IP 与国际顶级 IP 互补的产品格局，大幅提升产品差异化竞争力与市场吸引力。2026 年 7 月，公司协办“IP 领航局第六站·星辉娱乐”活动，围绕“IP 授权构建消费新场景”与行业伙伴开展交流，拓展产业合作渠道，进一步夯实品牌影响力。

（2）游戏业务

2026 年上半年，公司游戏业务实现主营业务收入 3.14 亿元，占营业总收入的 60.69%；实现净利润 7,827.76 万元，同比大幅增长 957.09%。报告期内，《战地无疆》《仙境传说：破晓》《冒险岛：枫之新篇》《三国：天命再临》等多款游戏在境内外上线，且存量游戏维持稳定流水贡献，游戏业务净利润同比稳步提升。

深耕长线精品运营，完善全球化游戏管线布局。公司持续深耕长青游戏产品，聚焦策略类核心优势赛道巩固竞争优势。报告期内，针对运营周期较长的存量游戏，公司持续迭代版本内容，常态化推出主题玩法、节日限定活动，搭建分层商业化运营体系，持续激活存量用户，提升用户活跃度与付费意愿，《三国群英传-霸王之业》《霸王之野望》《三国群英传：策定九州》等存量精品游戏实现稳定流水贡献；同时，公司有序推进新品研发与全球化发行节奏，于境内外多区域市场陆续上线《战地无疆》《仙境传说：破晓》《冒险岛：枫之新篇》《三国：天命再临》等多款游戏，持续丰富多元化产品供给，进一步拓宽收入增长空间。

搭建全域发行渠道，深化产业生态协同。公司持续完善全渠道发行体系，巩固全域流量触达能力。报告期内，公司深化与腾讯、苹果、华为、OPPO、vivo、小米、荣耀、TapTap、谷歌等主流平台的常态化深度合作，实现主流应用商店、内容平台全覆盖，拓宽产品分发路径与用户覆盖范围；依托鸿蒙生态发展机遇，公司重点推进旗下多款主力游戏与华为鸿蒙系统深度适配，《三国群英传：策定九州》鸿蒙用户流水环比大幅提升，并在 2026 年 8 月举办的“鸿蒙游戏增长臻享会”上斩获“鸿蒙生态卓越贡献奖”；《仙境传说：破晓》亦在华为海外游戏中心上线。此外，报告期内，公司携多款出海游戏产品参加中国跨境电商交易会链接全球资源，成为广州市游戏行业协会非遗专业委员会首批成员单位，并首批参与大湾区“游戏+”共创计划，依托区域产业集群探索游戏跨界融合与文化出海路径，持续拓宽业务发展空间。

搭建 AI 集成中台，数字化赋能研运全流程。公司搭建了集成化美术中台，依托全域模型调度引擎统筹模型资源，实现多模态内容智能生成与资源优化调度，以 AI 贯通美术创意至成品产出全流程，并打通中台与投放系统形成数据闭环。目前 AI 技术已全面应用于研运全流程，覆盖美术设计、程序开发、

策划设计、广告投放等多模块，借助 AI 完成基础素材生成与辅助测算，辅以人工精修校验，有效压缩制作周期、控制成本，提升整体研运效率。

完善多元产品储备，分层布局游戏品类。公司持续丰富游戏产品储备，一方面搭建成熟 SLG 长线产品矩阵，推进 X+SLG 融合创新品类研发，另一方面聚焦冒险岛 IP 系列产品开发，并积极探索轻量化休闲向新品，持续优化产品结构，形成多层次、差异化的长线产品储备体系，为长期收入增长提供支撑。

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、欧美地区已发行	放置 ARPG
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、东南亚、日韩待发行	策略类
冒险岛：枫之新篇	全球多地区发行	中国大陆地区已发行，中国港澳台地区待发行	放置 RPG
斗破苍穹	全球多地区发行	研发中	放置卡牌
代号-M3	全球多地区发行	研发中	放置 RPG
代号-M2	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
放置冒险记	中国大陆地区发行	待发行	放置 RPG
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
最强像素城	日本地区发行	待发行	策略类