



# 从“蒂花之秀”到“王者国度” 名臣健康游戏业务“大而不强”

曾经靠“蒂花之秀，青春好朋友”这句洗脑广告词为人所知的名臣健康正转型为一家游戏公司。2025年年报显示，公司游戏收入占比超七成。然而，转型之路并非坦途。2025年，公司业务陷入“增收不增利”的怪圈：营收增长近10%，净利润却暴跌超39%，扣非净利润更是由盈转亏。2026年一季度，颓势延续，公司销售费用高企持续吞噬利润。在游戏行业买量成本攀升、竞争加剧的背景下，名臣健康游戏业务正面临“大而不强”的尴尬——高投入未能转化为盈利，转型后的“第二增长曲线”似乎陷入财务困局。

■新快报记者 陈学东

## 游戏业务“增产不增收”

名臣健康的故事，要从“不得不转”说起。公司创立于1994年，旗下拥有“蒂花之秀”“美王”“初萃”等个人护理品牌，2017年12月登陆深交所。但日化赛道品牌老化、线下渠道萎缩、电商流量内卷的多重挤压，让这家老牌企业逐渐触碰到天花板。到2020年前后，传统业务已难以满足资本市场的增长需求。

2020年8月，名臣健康出手了——以1.33亿元和1.29亿元，分别收购海南华多网络科技有限公司与杭州雷焰网络科技有限公司，以此作为跳板切入网络游戏赛道。对海南华多的收购溢价高达18倍，虽代价不菲，但换来了两个核心资产：海南华多的传奇类爆款游戏《王者国度》以及杭州雷焰的放置卡牌爆款游戏《百龙霸业》。

此后名臣健康又陆续收购了喀什奥术、《境界·刀鸣》《镇魂街：天生为王》等项目团队，以及海南星炫、星际奥游、福建星炫等发行主体，形成了覆盖传奇/MMORPG、卡牌、二次元、SLG、小游戏等多品类的游戏矩阵，并宣称具备全球化发行能力。

从数据上看，转型确实把营收规模做大了——游戏板块收入从早期的数亿元一路攀升到2025年的10.98亿元，占公司总营收七成以上。但游戏业务的“高增长”未能带来利润同步提升：归母净利润仅2830.81万元，同比暴跌39.41%；扣非净利润亏损7474.56万元，同比下滑262.55%。这意味着，公司主营业务实际已陷入亏损，净利润为正全靠非经常性损益“输血”。

## 买量模式难以为继

拆解名臣健康2025年利润表，问题一目了然：吞噬利润的并不是研发费用，而是营销费用。

2025年，名臣健康营销费用高达6.41亿元，同比增加44.54%，远超营收9.72%的增速，占营收比重高达42.34%。2026年一季度，营销费用进一步攀升至2.04亿元，同比增长39.72%，占营收比重超48%。高额的营销投入，未能换来用户付费或留存的有效提升，导致利润持续承压。

名臣健康的游戏业务支柱，主要依赖两款产品：《王者国度》与《我的英雄》。公开数据显示，《王者国度》2025年贡献收入超6亿元，占游戏总收入的54.6%，是公司营收“基本盘”。但该游戏高度依赖买量，其营销费用占游戏收入的比重超50%，主要投放渠道为短视频平台的信息流广告。尽管通过“洗用户”策略维持流水，但用户7日留存率不足25%，LTV（用户生命周期总价值）低于买量成本，导致项目实际处于微利甚至亏损状态。

另一款SLG游戏《我的英雄》则面临更大挑战。该产品2025年上线后，曾通过大规模“公会战”营销吸引用户，单月峰值流水超8000万元。但高投入未能建立核心壁垒，同质化玩法导致用户快速流失，三个月后月流水暴跌60%。2026年一季度，该产品已从公司收入榜单前三滑落至第五，毛利率由初期的35%降至18%。

放在行业背景下，名臣健康的困境并非孤例。近年来，国内小游戏赛道陷入极致内卷，流量采购成本连年上涨，传奇/卡牌等买量依赖型品类的CPI（单用户获取成本）持续走高，大量中小厂商陷入“不买量没流水、买了量不赚钱”的囚徒困境。名臣健康本质上是一个没有自研护城河的外来者，

靠收购现成产品和砸钱买量堆出的规模，一旦流量成本曲线陡峭化，利润就会被迅速榨干。

## “大而不强”的行业缩影

跳出单一公司的视角来看，名臣健康的困境，实际上是当前中国游戏产业“大航海时代”下半场的一个缩影。

如今的游戏市场早已告别了“闭眼赚钱”的草莽时代。伽马数据显示，近年来国内游戏市场实际销售收入增速放缓，流量见顶成为行业共识。在这个背景下，游戏赛道的马太效应空前加剧，腾讯、网易等头部大厂占据了绝大部分市场份额和优质渠道资源。

对于名臣健康这类跨界入局、体量中小的游戏公司而言，生存环境尤为恶劣。它们既缺乏米哈游那种顶级的原创自研IP能力（如《原神》），又缺乏大厂自有的泛娱乐生态流量池。为了争夺存量用户，它们只能被卷入无底线的买量军备竞赛中。

此外，名臣健康目前的游戏矩阵多为收购而来，这种“外延式并购”虽然能迅速并表做高营收，但也埋下了商誉减值和团队整合的隐患。如果《巨兽战场》等老游戏进入生命周期衰退期，而新的爆款未能及时接续，公司不仅面临营收断档，前期收购积累的巨额商誉也将成为悬在财报头顶的达摩克利斯之剑。

在日化主业式微、游戏副业“失血”的当下，名臣健康亟需改变这种“花钱买繁荣”的不可持续模式。面对高管减持与扣非亏损的双重警示，名臣健康唯有从“买量驱动”向“产品与品牌驱动”艰难转身，方能在残酷的游戏赛道中找回失去的利润。否则，这场跨界转型，恐将成为一具徒有其表的财务空壳。

## 一周游闻

### 《穿越火线：枪战王者》 全新版本7月2日上线



**新快报讯** 《穿越火线：枪战王者》(CF手游)官方日前宣布，全新版本“超能爆破”将于7月2日上线。这一版本被誉为经典爆破模式的进化之作，最大亮点在于引入了八种各具特色的面具技能系统，让玩家在传统爆破对抗中体验技能加持的全新战斗节奏。

超能爆破模式的核心机制是：每局开局时，玩家可以从八种不同的面具中选择一个，每个面具都附带一个小技能和一个大招。小技能可以通过击杀敌人、安装拆解C4或回合胜利积攒能量来充能，大招则需要攒满六格能量后方可释放。

从目前已曝光的八款面具来看，技能设计融合了多种战术定位。例如，“脉冲”面具小技能可瞬间加速喷气助推，大招则能在空中悬浮并发电浆炮，适合突破手使用；“蜂”面具可以发射探针扫描敌人位置，大招则能部署蜂巢自动追踪攻击敌人，是优秀的侦查型选择；“灵狐”面具的小技能可投掷奶瓶治疗队友或灼伤敌人，大招则能让自己或队友原地复活，非常适合辅助位玩家。

值得一提的是，“灵狐”的复活机制颇为独特——被击杀后会变成一只狐狸形态，玩家需要在10秒内移动到安全位置才能成功复活。“魁”面具则主打近战突破，大招则是拔刀后进入恶鬼缠身状态，可斩击敌人并蓄力重击。

### 《恋与深空》全新男主 敖尹画风建模遭质疑



**新快报讯** 近日，《恋与深空》无预热空降第六位男主角敖尹，该角色的狼人设定与欧美风格建模引发玩家大范围争议，不少玩家通过停氪、平台投诉等方式进行集体维权。

据玩家反馈，《恋与深空》原有五位男主分别为沈星回、黎深、祁煜、秦彻、夏以昼，角色建模风格统一，五官精致柔和。新增角色敖尹面部比例、五官塑造风格差异明显，硬朗的欧美风建模被玩家吐槽违和，整体观感与游戏原有世界观、人物画风难以融合。

目前玩家群体已明确提出诉求，拒绝敖尹以第六男主身份正式上线，不少玩家表态若角色如期上线将选择退游。截至目前，游戏官方为敖尹发布的相关推文评论量超过60万条，评论区内大量玩家发布退钱、下架相关诉求。



加入我们一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会