

手遊失色騰訊次季盈利跌23%

公司：內地手遊遇逆風 未知何時恢復審批

香港文匯報訊（記者 莊程敏）“股王”騰訊15日放榜，第二季錄得股東應佔盈利按年下跌2%至178.67億元（人民幣，下同），按季大跌23%。期內，網絡遊戲收入雖增長6%至252.02億元，但手遊收入卻跌19%至176億元。若以非通用會計準則，次季股東應佔盈利按年升20%至197.16億元，較市場預期中位數191.69億元略高。綜合今年上半年計，錄得股東應佔盈利411.57億元，按年上升25.8%，每股基本盈利4.363元，不派中期息。騰訊股價近日已連日下跌，15日公佈的次季業績遜預期，其ADR曾跌至約315元，其大股東南非Nasper股價更曾跌一成。

內地凍結網遊審批 行業震盪

香港文匯報訊（記者 岑健樂）彭博社引述知情人士透露，內地監管機構已經凍結網絡遊戲版號和備案的審批，原因是監管機構擔心部分網遊存在暴力與賭博等負面元素。此舉令線上遊戲、手遊和單機遊戲的推出受到影響，亦引發整個行業震盪。

騰訊作為內地遊戲和社交媒體的龍頭，將會因此受到巨大影響。事實上，內地遊戲行業經常受到容易上癮、暴力元素過多的批評，亦多次因違反社會主義核心價值觀遭到審查，騰訊為此推出防沉迷系

統，限制未成年玩家的遊戲時間。此外，早前騰訊被迫下架《怪物獵人：世界》，該遊戲上架不足一星期，此舉亦削弱其收入來源。



■內地監管機構擔心部分網遊存在暴力與賭博等負面元素。 資料圖片



業績報告披露，公司第二季收入同比增長30%至736.75億元，按季持平。當中，增值服務同比增長14%至420.69億元；網絡遊戲收入增長6%至252.02億元，主要反映智能手機遊戲（如《王者榮耀》及《QQ飛車手遊》）收入的增長；社交網絡收入增長30%至168.67億元，主要受數字內容服務（如視頻流媒體訂購及直播服務）貢獻的增加所推動；網絡廣告業務收入同比增39%至141.1億元。

不過，備受市場關注的次季手遊收入同比雖增長19%，但環比下降19%至176億元，接近市場預期的按季倒退3%至30%的中下限，公司指主要是由於熱門戰術競技類遊戲尚未商業化及新遊戲的發佈排期的影響。

管理層：擬推更多高ARPU類遊戲

儘管內地智能手機遊戲的日活躍賬戶錄得兩位數的同比增長，但來自每個用戶的收入因用戶將時間轉移至尚未商業化的戰術競技類遊戲而減少。

此外，公司發佈的7款新遊戲中的5款於本季後期推出。

公司管理層15日電話會議上指出，次

季手遊業務收入環比下降，主要是由於內地手遊市場正面對逆風，很多遊戲的問題在於商業化程度低，公司正積極實現最大的遊戲商業化，如推出更多高ARPU類遊戲，以及提升國內自研遊戲的海外發行收入，有信心未來的手遊業務收入將會獲得改善。

《絕地求生》積極與政府溝通

早前有報道指，內地監管機構停發網絡遊戲版號審批。騰訊指，尚未得知何時能夠恢復審批，公司很多遊戲亦在等候審批過程中。管理層又指，旗下最大遊戲《絕地求生》手機版尚未獲得當局課金許可，故未能正式向玩家開設遊戲內收費項目，若新遊戲能夠通過審批，則可有一個月時間進行收費項目測試。騰訊指，目前正在積極與政府溝通，期待審批盡快重啟。

另外，對於早前內地政府將騰訊所支持的單機遊戲平台“WeGame”代理《怪物獵人：世界》強制下架，騰訊管理層回應指，相信這屬於個別事件，因遊戲製造商設計的部分遊戲內容未完全符合政策法規要求所致，目前已與遊戲製造商修改相

關內容，希望未來能再度推出。

廣告收入增長理想

公司於社交及其他廣告收入增長55%至93.80億元，主要受微信（主要是微信朋友圈及小程序）、移動廣告聯盟以及QQ看點收入的增長所推動；媒體廣告收入增長16%至47.30億元，主要反映騰訊視頻因內容組合及廣告商贊助活動帶來更多貢獻。其他業務收入同比增長81%至174.96億元，主要受益於支付相關服務及雲服務的增長。

騰訊管理層指出，留意到很多商戶及品牌都希望增加與客戶的聯繫，而透過微信的小程序將能提供機會讓商戶與客戶更多互動，除可以作出更多推廣資訊外，亦可更了解客戶的喜好等，相信這些小程序會繼續帶來不錯的收入。

另外，公司之前於支付服務平台上的市場推廣費用不低，目前已連接到數以百萬計的商戶，希望未來能向其提供更多金融服務，例如一些離線的財務交易。預計人民銀行或於未來6個月將存款準備金率由上升至100%，正致力透過支付及相關金融服務活動來減輕所受的影響。