

腾讯推出“健康”主题新游戏

面对游戏行业受到的严格限制，腾讯推出健康科普休闲游戏《健康保卫战》。



上周，腾讯(Tencent)获批一年多来在中国的首个游戏版号，但投资者对此没有抱太大期望，玩家也没有热切期待能够迎来一款重磅游戏。

这家科技巨头承认，与《王者荣耀》(Honour of Kings)等赚钱大作相比，《健康保卫战》(Defence of Health)是一款平平无奇的健康科普休闲游戏。腾讯在 2021 年度游戏发布会上表示，这款游戏将作为其服务社会行动的一部分，用于“提升大众健康意识”和“提供更具想象力的社会价值”。

这款游戏由鲜为人知的腾讯关联公司南京网典科技(Nanjing Wangdian Technology)开发，是中国国家新闻出版署(NPPA)今年批准的第五批游戏版号的 73 款游戏之一。南京网典科技由包括腾讯联合创始人马化腾(Pony Ma)在内的多名腾讯高管控制。

此批游戏版号获批标志着该行业逐步解冻。2021 年 8 月，作为按照共产党理想重塑中国社会的广泛社会经济运动的一部分，中国国家新闻出版署冻结了游戏版号审批。

亚洲视频游戏分析公司 Niko Partners 的丹尼尔·艾哈迈德表示，他预计会有更多符合中国政府社会政策目标的“健康”游戏获批，尽管腾讯不会从《健康保卫战》这类游戏中赚到什么钱。

艾哈迈德说：“我们不指望它能给腾讯带来高收入，腾讯也不指望。”

过去一年，北京方面还通过其他方式限制游戏行业，比如禁止未成年人每周玩游戏超过 3 小时。它还实施了针对科技公司的新反垄断措施。再加上最近的经济低迷，腾讯的市值一年蒸发了数千亿美元——尽管该公司仍是中国市值最高的公司。

正是来自游戏业务的巨额利润将腾讯送上了这一位置。通过将游戏与

其无处不在的超级应用微信(WeChat)相结合，腾讯立即获得了巨大的玩家基础。中国绝大多数人都使用微信。

但中国政府的反沉迷措施似乎打击了这一基础，至少在未成年人中如此。Niko Partners 的新研究发现，77%的未成年人减少了每周玩游戏的时间，而青少年游戏玩家总数从 2020 年 1.22 亿的峰值降至今年的 826 万。

对游戏内容和允许游戏内社交的游戏加大审查力度，也可能损害游戏的吸引力。

“这些措施限制了许多游戏的玩法。”前腾讯游戏开发者小李(Ryan Li)表示，“例如，红血不能出现在游戏中，宗教也不能出现。”

由于来自中国玩家的收入下降，包括游戏在内的增值服务业务去年占腾讯收入的比例降至 10 年来最低，为 52%，远低于 2014 年 80% 的 10 年高点。

今年，腾讯已经停止增长。在截至 6 月底的三个月内，该公司首次出现季度营收负增长，并表示已裁减员工。为该公司提供咨询的一名不愿具名的管理顾问表示，该公司的部门整合和成本削减行动可能还没有结束。

审批的延迟意味着在等待审批期间中国市场上的热门游戏类型可能已经转变，由于存在这样的不确定性，腾讯专注于扩张现有的游戏，如《王者荣耀》和《英雄联盟》(League of Legends)。

小李表示：“腾讯的优势在于……现有的 IP 和现有的版号。它可以长期依赖这些老产品来（维持收入）。”他补充说，海外市场是另一个主要焦点。

过去两年，腾讯一直在追求海外业务增长，增加了对海外游戏公司的投资。本月，该公司增加了对出品热门游戏《刺客信条》(Assassin's Creed)的法国游戏公司育碧(Ubisoft)的持股。

艾哈迈德说，凭借腾讯自己的游戏投资组合和开发资源，游戏很有可能继续成为腾讯的最大收入来源。他预测，由于中国有大量玩家，游戏行业最终会复苏。

他说：“游戏永远会是该公司的核心业务。即使它在该公司营收中所占比例变小，也不意味着它创造的总收入会减少。”

然而，对于小李这样的游戏开发者来说，开发工作已经失去了乐趣。他说自己失去了灵感，觉得自己的创造力被扼杀了。“这些游戏变得

更加健康，不那么令人上瘾，也不那么有趣了。”他说，“我感觉自己就像一台机器。”