

微信5.0是腾讯公司做商业化的开始吗？做微信营销会受影响吗？

内容来源：西安弈聪信息技术有限公司(<http://www.xaecong.com>)

关键词：微信营销

内容概要：

微信从5.0开始就有很多收费的服务，和腾讯QQ很有一拼，这让很多做微信营销的人伤怀了脑子，在接下来做微信营销会不会有什么收费的项目？微信虽然在近期用户大度增加，但是微信用户以后会还继续增加吗？微信营销还能做下去吗？微信营销何去何从？相比此...

正文：

微信从5.0开始就有很多收费的服务，和腾讯QQ很有一拼，这让很多做**微信营销**的人伤怀了脑子，在接下来做微信营销会不会有什么收费的项目？微信虽然在近期用户大度增加，但是微信用户以后会还继续增加吗？微信营销还能做下去吗？微信营销何去何从？



相比此前的版本，微信5.0版本有较大幅度的改变，主要包括新上线微信游戏中心、增加支付等功能。与微信5.0推出的还有两款《飞机大战》和《天天爱消除》游戏。

尽管《飞机大战》游戏质量并不是很好，但是凭借其社交性，“打飞机”迅速走火。这款游戏不需要下载直接就可以玩，用户可以看到自己在好友中玩这款游戏的排名，也能在游戏中获得朋友帮助。

通过这几天的效果可以看出微信平台偏社交化特点，突显用户对轻游戏小游戏的喜爱，尤其是经典游戏很容易获得用户的认可。更重要的是这些游戏让用户参与比赛获得成绩时可以分享给身边的朋友，用户有成就感也激发了很多用户的竞技心理。这也是社交游戏的重要特征，社交游戏将在微信平台上成主流趋势。

以微信4亿国内用户量(占国内智能机用户70%)、海外7000万的用户量，很容易实现游戏的高下载量。而游戏中心支持接入微信和QQ关系链，同时内置了LBS功能，可以搜索附近的玩家。而这势必会对现有微信用户中不玩游戏但有娱乐需求的潜在用户产生影响。

微信5.0的推出将使得中国手机游戏的用户规模大增，将极大带动中国手机游戏产业的发展。广发证券在一份研究报告中指出，“借助对KAKAO游戏平台的收入规模、用户规模和ARPU值的分析，我们判断微信游戏平台收入规模有望在2~3年内达到200亿元，长期收入规模将达到400亿元甚至更高。”而中国手机游戏2012年的市场规模为50亿元左右。

第一波上微信的游戏会比较火，估计月收入突破千万美元问题不大，但是后面上的游戏可能会比较困难，因为面临后劲不足的问题。从以往的经验看，社交性越强的游戏，生命周期越短。这需要游戏开发商不断提升游戏品质来延长微信上游戏的生命周期。

西安弈聪信息技术有限公司简介

西安弈聪立足陕西西安，为西安企业提供网站优化，软件开发，软件外包，电子政务，网站建设、企业网络营销咨询服务及实施为主体业务，为客户提供一体化IT技术服务。

西安弈聪现有技术架构包含PHP,asp,.NET.C++,VB,J2EE等，在MYSQL,MSSQL数据库系统，ORACLE大型数据库管理系统开发方面专长，经验丰富，是业内技术服务最全面，技术实力最雄厚的IT技术服务企业之一。

联系电话：029-89322522 4006-626-615 网址：<http://www.xaecong.com> 邮箱:admin@xaecong.com