

微信与游戏： 企鹅帝国的两大支柱

中国互联网故事 9
播客《半拿铁》No.171
深度视觉笔记



标识: 68edee45224325ea70288e70



在互联网领域消灭你的那个人从来就不在名单里，你不可能观察到他的。

草根时代 (1998-2003)



外包起家，
积累海量用户，
03年成功上市。

移动梦网

公敌时代 (2003-2011)

休闲游戏

门户网站



门户网站

QQ增值服务跑通，
四处扩张成为全
民公敌。

帝国时代 (2011-至今)



反思后确立流量
+资本战略，
拿到移动互联网
终极船票。

1997年 北京中关村

Foxmail



2008年 腾讯广州研发中心



2010年11月19日深夜



新大陆竞速：微信初期并非靠QQ导流，而是靠水面下的产品力极致打磨。

2010年12月10日
(先发优势)

- 率先模仿Kik
- 2011年4月加入语音对讲
- 迅速获取400万用户
- 坚持熟人社交战略

微信

- 1.0版主打免费短信，反响平平
- 2.0版（2011年5月）上线极高品质语音
- 极致技术要求：声音品质不降，流量仅为对手三分之一

2011年1月21日
(后发制人)

2011年8月，微信2.5版本发布“查看附近的人”，彻底扭转战局。上线仅433天，微信用户突破1亿。

如果一个新产品没有获得自己的自然增长曲线，就不要做推广。



基石

微信

通讯录

发现/找朋友

我

如果你在中国基本上可以生活在这个产品里...
how about if we just copy them.
——马斯克



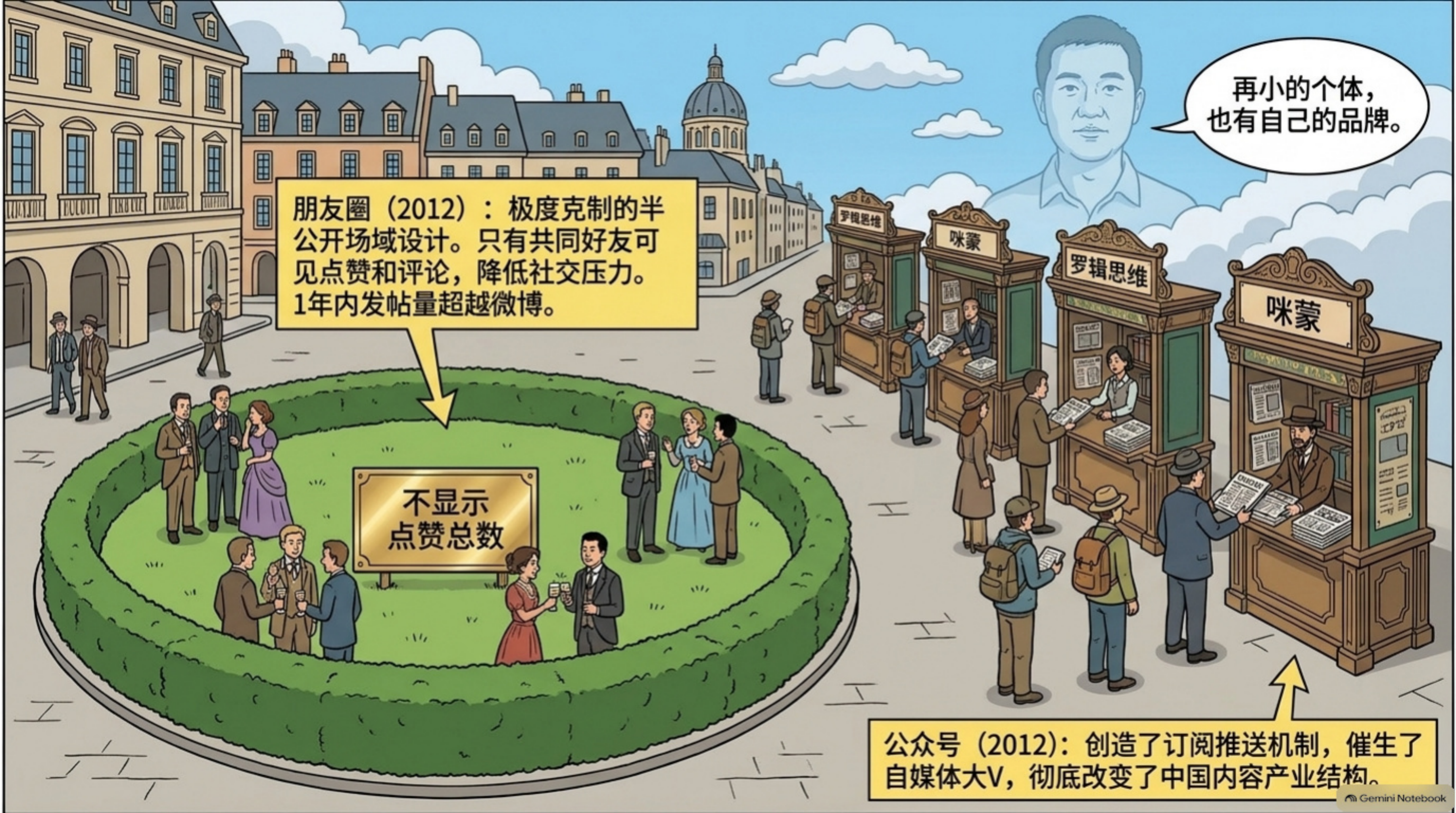
该做就做，不该做不做。14年来，微信的核心四Tab架构从未改变。

海外受挫

190亿美元

2亿美元预算

历史遗憾：2014年，马化腾原计划赴美收购WhatsApp，因腰椎手术推迟，被扎克伯格以两倍价格截胡。



朋友圈（2012）：极度克制的半公开场域设计。只有共同好友可见点赞和评论，降低社交压力。1年内发帖量超越微博。

不显示
点赞总数

再小的个体，
也有自己的品牌。

公众号（2012）：创造了订阅推送机制，催生了自媒体大V，彻底改变了中国内容产业结构。



这是偷袭我们的珍珠港！
阿里出征，寸草不生，
火烧南极岛！



战线 1：代理人烧钱战（2014.1）

——滴滴接入微信支付。腾讯与阿里打车大战，最高一天各自烧掉4000万人民币培养绑卡习惯。

战线 2：总攻除夕夜（2014春节）

——除夕当晚2000万用户收发10亿个红包。微信花了一晚上，完成了支付宝花了10年才做到的绑卡量。

微信生态城

视频号的反击（2020）：
腾讯短视频曾折戟14个团队。最终依托微
信入口与社交关系链，2022年月活突破
8亿反超抖音，成为电商发力点。

8亿 MAU

小游戏
750亿

小程序的克制：
无分类、无排行、
无竞价排名、
不可分享朋友圈

如果微信是个人的话，
他一定是你最好的朋友，
你怎么舍得在你最好的
朋友脸上贴个广告呢？

《微信背后的产品观》 (2012年7月)

1. 用户是人，人是环境的反应器
(面向场景而非功能设计)。
2. 人是懒惰的、没有耐心的、
不爱学习的。需求就是满足
贪嗔痴。
3. 产品是进化出来的，不是
规划出来的。

秒发VIP

买好友
亲密度

群扩容费

聊天广告

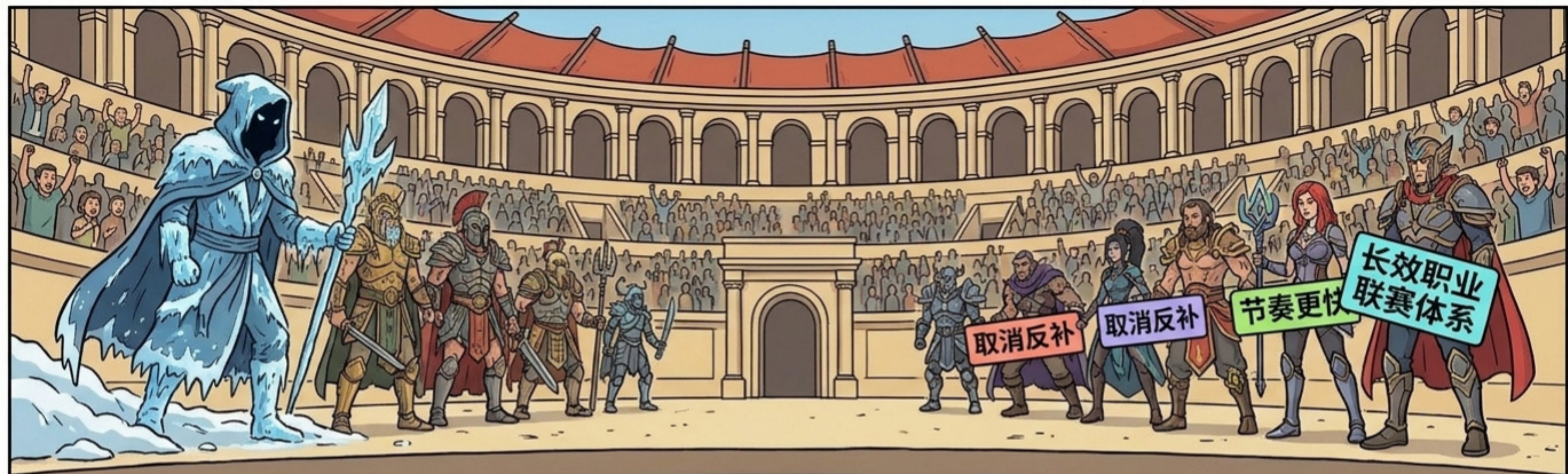
在大厂的增长KPI诱惑面前，微信抵挡住了商业化的疯狂吞噬，保持了互联网罕见的奇迹。

《穿越火线》(CF) 改造:
硬核竞技 → 娱乐爽快
(加入生化模式), 留存率
从20%飙升至60%

《地下城与勇士》
(DNF): 2008年公测,
韩国国民级街机网游,
首日19万人在线

从外行到霸主。

- 早期尝试《凯旋》(2003) 失败
- 后, 依靠QQ游戏大厅干掉联众。
- 随后通过深度本土化改造与极致的
- 休闲娱乐化, 两款韩国游戏让腾讯
- 一跃成为中国头部游戏公司。



吃鸡狂潮与版本号寒冬（2017-2019）：获正版授权，光子击败天美。遭遇版本号停发，果断“自我阉割”更名《和平精英》过审变现。



自走棋风波：Dota原生地图大火。原创团队初拒大厂，后因资源死穴妥协合作。腾讯顺势推出LoL版《金铲铲之战》，首月流水狂揽3亿。





最强收购（2016）：86亿美元收购Supercell。腾讯保持极度克制，不干涉其高淘汰率的极简爆款模式。

大厂悖论：10亿重金打造《斗战神》，因网游KPI考核被迫加入无聊任务致口碑崩盘。主创出走成立游戏科学，用单机买断制做出《黑神话：悟空》。

大厂的组织形态与KPI考核机制，天然难以支持3A单机大作长周期、高风险的慢回报模式。

半条命战略（2011后）：确立两大核心能力——流量与资本。
10年间投资1175家公司，复合增长率18%，公司一半资产用于投资。

流量

资本

帝国的终极引擎
(半条命战略)

京东

美团

快手

EPIC
GAMES

反噬效应《腾讯没有梦想》：投资+流量打法导致内部打仗能力退化。
9个信息流团队干不过一个字节；
派对游戏豪掷14亿补贴仍遭压制。

腾讯信息流

2000万DAU

14亿钞票

蛋仔派对

元梦之星

马化腾不作秀、不吹牛，每天脚踏实地测试产品，这才是腾讯成功的最大原因。

腾讯的确是极其优秀的公司，但如果他不随便打压封杀应用...那就是更值得尊敬的公司了。
——张一鸣（竞争对手）

2024年
Q2
财报

- 三足鼎立：总收入1845亿。增值服务(游戏为主) 914亿，金融融企服555亿，营销服务358亿。
- 生态护城河：微信月活达恐怖的14.11亿。
- 市值霸主：约8000亿美元市值，中国上市企业排名第一，远超阿里与拼多多。



帝国成功跨越了周期，但就像航海图上的迷雾，新的对手总会在意想不到的地方出现。