

腾讯《虚幻争霸》男主播与萌妹子直播营销

广告主：腾讯

所属行业：游戏

执行时间：2017.12-2018.01

参选类别：数字媒体整合类

营销背景

腾讯 2018 年代理了虚幻引擎大厂 EPIC GAMES 打造的游戏产品——《虚幻争霸》，这是一款融合了 MOBA+FPS 玩法的创新网游。一方面，由于是海外产品，玩家对产品体验的共鸣点弱；另一方面，MOBA 及 FPS 游戏市场饱满，且玩家忠诚度较高，对原 MOBA 产品成熟并逐渐固定的玩法丧失新鲜感。

营销目标

在玩家层面：吸引 MOBA 及 FPS 玩家的关注，开拓国内市场；

在品牌口碑层面：传播《虚幻争霸》高性能游戏引擎及革新性的游戏体验，树立品牌良好口碑。

策略与创意

策略：基于产品特性是通过更强的技术手段和游戏引擎在产品上突破网游常年不变的视觉品质，在角色操作和对战玩法上为两类玩家带来了革新性的体验与挑战；洞察核心玩家的核心需求是追求技术，接受挑战，愿意展现自己游戏实力，期待新鲜的游戏体验，因此选择聚集游戏高手的直播平台，通过游戏主播直播，直观地向国内玩家展示游戏玩法和游戏体验。

创意：

To B 端：针对产品本身高性能及高画质的硬实力，通过行业内权威媒体站台，强化高品质 3A 网游大作概念，加深品牌形象。

To C 端：借助知名 MOBA 主播“骚男”影响力，打造“男主播与萌妹子”直播事件形成大曝光，突显游戏玩法亮点。

执行过程/媒体表现

主要分**两个阶段：**

内测前期：通过行业知名媒体背书口碑营销，塑造主推游戏英雄角色认知，稳固游戏 3A 网游大作

地位，吸引玩家关注。

内测中后期：通过展示虚幻玩家各显骚操作，知名 MOBA 主播事件造势，激发新鲜感与挑战欲，拉动更多玩家注册。

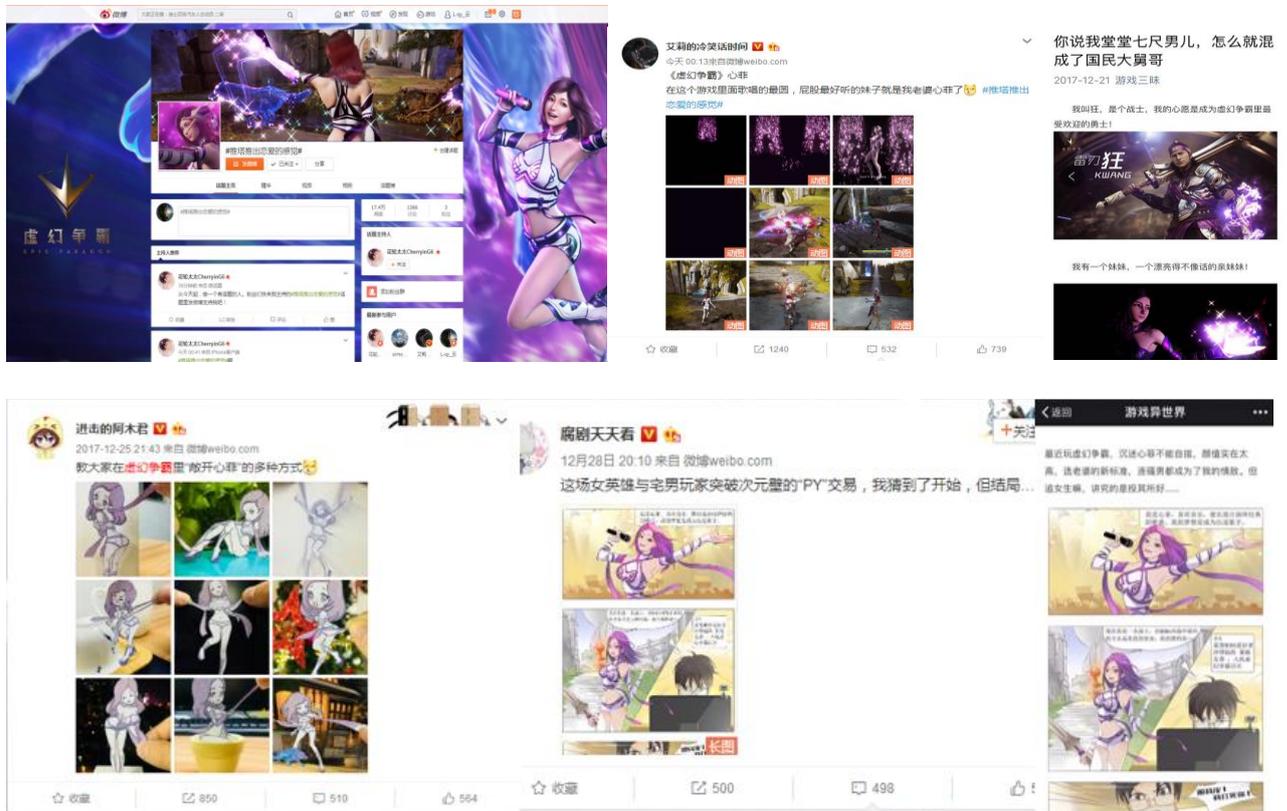
内测前期：

1、多家知名行业媒体输出深度稿件解读游戏卖点，抬高品牌形象。



2、围绕主推英雄角色心菲制作精美素材，成功塑造大众对该英雄的认知

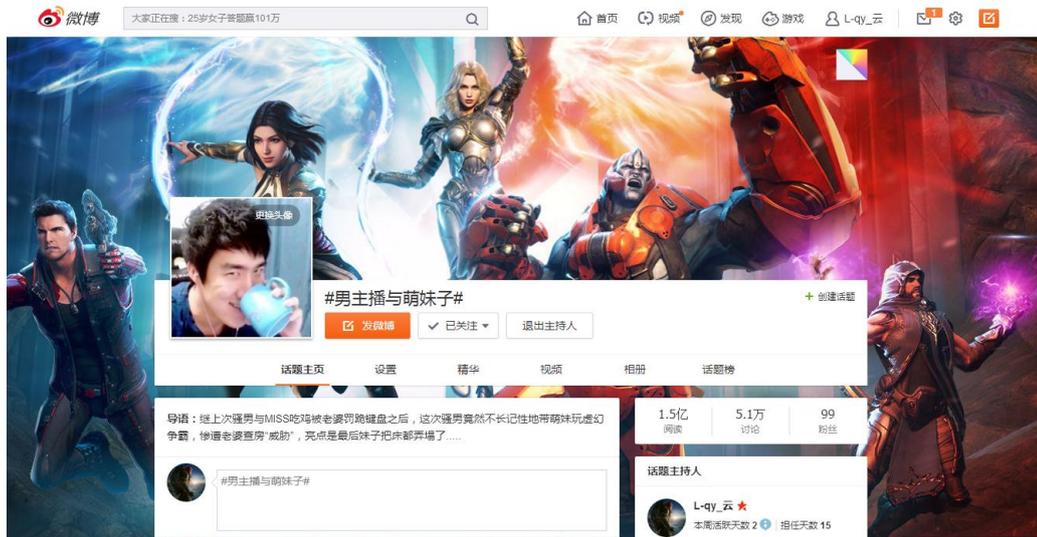
针对现阶段主推英雄角色“心菲”，在微信&微博端发布趣味长图文+GIF 图+漫画等素材，配合发起#推塔推出恋爱的感觉#微博话题，吸引大量玩家讨论关注。



内测中后期:

1、挖掘 KOL 特点，策划直播话题事件，撬动大量粉丝玩家讨论

围绕具有 MOBA 标签的知名主播—骚男，策划“男主播与萌妹子”话题直播营销事件，借助主播影响力与话题性，撬动其粉丝群体和泛大众玩家讨论游戏并输出大量 UGC。



2、精品二次传播视频覆盖各大短视频&新闻渠道，引发粉丝&玩家群体自主转发

配合#男主播与萌妹子#话题上榜，挖掘直播过程中趣味亮点，剪辑成趣味搞笑视频，引起短视频、新闻、B 站等多个渠道的玩家自主转发。



3、直播事件社交圈传播路径



营销效果与市场反馈

- 1、曝光量破 1 亿，广告价值 1343 万，ROI：26.86（备注：此数据按腾讯互娱社会化传播标准算法计算，获得腾讯互娱认可）；
- 2、直播峰值超 61 万人观看，视频总播放量超 1020 万；
- 3、#男主播与萌妹子#阅读量 1.5 亿；话题分别登上 1 小时与 24 小时榜 TOP8，获得首页右侧榜单推荐位，累计在榜 10 个小时；
- 4、二次传播视频引发大规模自发传播，被 B 站首页&鬼畜区推荐；
- 5、树立行业口碑，行业曝光量达 851 万；
- 6、发布 10 个视频，总播放量 2345 万，平均播放量 235 万。