

3. 宣传渠道

目前主流的宣传渠道如下。

- 媒体广告（专业类/非专业类媒体，有网络媒体、SEM、平面杂志、报纸、电视、电台、电影院、地铁、公交车等）。
- 新闻炒作（软文、专访、专题、游戏截图、BBS、公会、Blog、视频、评测、明星或美女代言、美女玩家、游戏漫画、静态电影、Cosplay、邮件推广等）。
- 地面推广（网吧推广、校园推广、玩家见面会、主题游园、线下比赛、游戏展会、美女试玩推广等）。

宣传推广最难的地方在于以尽可能低的成本换取尽可能好的效果。行业经验丰富的运营人员多半都有自己的资源。

4. 目标用户

用户画像是目前对目标用户进行分析最重要的手段。用户画像指通过生动描绘用户的特点，把一类用户抽象成一个人，用这个人来描绘这一类人。也就是说，要找到一些符合目标特点的潜在用户进行调研，然后生动地描绘调研用户的特点。

下面举一个舞蹈类游戏的例子，用户画像如下。

- 年龄：以大学生、中学生为主，是喜欢时尚的年轻人。
- 性别：男女比例 8 : 2。
- 上网场所：家里 65%、网吧 25%、学校 10%等。
- 游戏时间：下班、放学后，19~22 点是玩游戏高峰时间。
- 主要消费：游戏内的纸娃娃系统，占 80%。
- 兴趣点：
 - ▶ 15%的人喜欢看游戏里的舞蹈。
 - ▶ 43%的人纯属无聊。
 - ▶ 21%的人为了让角色穿游戏里好看的衣服。