

最新王者荣耀电竞活动策划案(优秀8篇)

运动会不仅是比赛，更是一次锻炼个人和团队的宝贵机会。如何宣传运动会，让更多人参与其中，是我们现在需要思考的问题。运动会宣传语是激励同学们参与的重要因素，下面是一些值得借鉴的宣传语。

王者荣耀电竞活动策划案篇一

策划人：鲁恒

一、活动背景

二、活动目的

通过大学生喜闻乐见的形式来增强大学生的团结协作能力与动手能力，把游戏转化为提升自我能力的途径。这种形式即创新又有广泛的基础，即影响了国家科技人才的培养又符合学生的兴趣点。举办此活动丰富了学校活动内容与形式，使学校活动立体多层次，更加丰富地覆盖不同的学生群体，提高艺术学院学生对活动的关注程度。

三、活动内容

主办方：社会实践中心

协助方：艺术学院学生会

前期：

在学校指定位置张贴海报，派发传单，并通知各班班委积极邀请学生参加。

四、活动时间

2016年12月3日-12月4日宣传海报，传单，通知，报名登记

2016年12月10日正式开始 10：00比赛开始 11：00八强队伍产生

中午休息

19：00四强淘汰赛 20：00前两名队伍选出 20：30一二角逐赛

21：30颁布奖项，合照，活动圆满结束，收拾会场。

五、资源投入

场地：一间教室（包含桌椅）海报两种，传单若干份 比赛奖品：待定(由经费决定)

六、比赛规则

参赛规则

1、选手在指定时间到达指定位置进行赛场报名与抽签，如因特殊原因无法到达者，应与组委提前取得联系，未在规定时间内到达的视为自动放弃比赛。

2、每人只能参加一支队伍。

3、选拔阶段，需要选手自备手机并安装王者荣耀正式服，且自带流量。

4、每支队伍至少5名选手，最多可报名6人，指定一名队员为队长，一名为替

补，若不报替补人员，在审核换人名额是将只按5人计算，每支队伍最多更换1名队员。

5、队伍里所有队员账号需要处于同系统平台（例如：安卓），大区不作限制。

游戏规则

1、比赛版本为最新版本，自备qq账号。

2、所有比赛均为5v5王者峡谷征召模式。

3、比赛胜负由系统判断为准。

4、海选根据报名人员进行调整，由抽签进行对抗匹配。

5、由裁判主治双方队长猜拳一轮，胜方开设房间，胜方在房间上侧，负方在房间下侧。

6、比赛禁选开始至比赛结束全过程不得认为退出游戏，违者视为弃权。

7、队伍选手弃权导致可参赛人数不足5人时，则全队取消参赛资格。

8、比赛中不得使用任何第三方软件，不得利用bug，否则视为弃权。

9、比赛中出现突发情况，须立即与裁判联系，裁判作出判罚，选手须完全服从。

七、人员安排

匀姐负责摄影，采集数据信息，视频编辑。

王慕辰负责报名信息采集，整理，协助匀姐。

鲁恒负责现场监督，讲解，处理选手问题。

琪姐负责场地选择，宣布开始，组织参赛人员。

刘宏威负责协助琪姐，鲁恒。

张丽艳负责比赛结果纪录。

王者荣耀电竞活动策划案篇二

二、活动背景

在第十届中国青少年科技创新奖颁奖大会上，中共中央政治局委员、国务院副总理刘延东指出我国正处于迈向世界科技强国的伟大历史征程，青少年作为科技创新的有生力量，即面临广阔前景，更肩负光荣使命。

随着智能手机地快速发展，全社会已经融入智能手机的大潮中。作为青少年应该找准自己的兴趣，通过智能手机，增强自己的动手能力、团队协作能力。对新兴科技熟悉掌握细心研究。

王者荣耀是一款以考验团队协作、手指灵活程度为主的dota类智力手机游戏。2015年运行以来，已经受到广大青少年的喜爱。

在2016年dota国际邀请赛中，中国队ti6夺得冠军，受到了央视三大频道联手报道。

三、活动意义

通过青少年所喜闻乐见的形式来增强青少年的团队协作能力与动手能力，把游戏转化为提升自我能力的途径。这种形式即创新又有广泛的基础，即响应了国家科技人才的培养又符

合青少年的兴趣点。

举行王者荣耀对抗赛丰富了学校活动内容与形式，使学校活动立体多层次，更加丰富地覆盖不同的学生群体，提高了中山学院学生对学校活动的关注度。

举行王者荣耀对抗赛增加了学生之间的团队协作能力，在比赛之外收获了

友谊。

四、活动内容

主办方：一樂微电影社 协办方：中山网

a将在学校各海报张贴处贴活动宣传海报 b各饭堂点派发宣传单张（2）活动期间

五、时间计划9月10号-9月23号

10:10：八强队伍淘汰赛 11:00:四强队伍产生中午休息

17:00:颁发奖项，合照，活动圆满结束，收拾会场

六、资源投入

场地：教室一间(包含桌椅)海报张贴、传单派发人员：若干（由一樂微电影社提供）
展架：两幅（由中山网提供）
比赛奖品：待定（由中山网提供）

七、比赛规则

1. 比赛规则 1.1 参赛规则

b.每人只能参加一支队伍；

c.海选赛阶段，选手需自备手机并安装王者荣耀正式服；

e.队伍里所有队员的游戏账号需要处于同系统平台（例：安卓微信），大区不作限制。

1.2游戏规则

e.所有比赛均为5v5王者峡谷征召模式□f.比赛胜负由系统判定胜负为准；

g.海选赛至8强阶段采用bo1赛制（若参赛队伍在16支队伍以内则采用bo3赛制），8进4及决赛采用bo3赛制（4进2比赛放在海选赛阶段进行完毕）

□bo1一局定胜负□bo3三局两胜）

i.抽签、开设建房、进入房间须有效率，裁判发起命令3分钟内未作为的队伍视为弃权

j.比赛禁选开始至比赛结束全过程不得人为退出游戏，违者视为弃权；

k.队伍中有选手弃权导致可参赛人数不足5人时，则全队取消参赛资格；

1.3掉线流程

l.比赛开始2分钟内若有选手掉线（非人为），选手需立即告知裁判，裁判立即暂停，如选手不能在5分钟内重连成功，比赛重新开始。重赛时双方必须选择和重赛前完全一样的阵容和英雄技能；（选手一旦掉线，必须立刻呼叫裁判，在裁判的监督下进行重连，若选手掉线不联系裁判，则比赛照常进行）

n.比赛进行2分钟后，若有选手掉线（非人为），则在双方完成正在进行的战斗后，选手需立即告知裁判，裁判立即暂停。选手全部回城，直到掉线选手重新连接。重连期间双方每路各可派1名队员在己方防御塔或水晶下（不得离开超过1个身位）击杀正在攻击本方防御塔、水晶或基地的小兵。即重连期间，每队至少有2名队员应该在基地，其他队员不能进入野区、河道、战线，不能埋伏、攻击对方英雄，违者视为弃权。掉线选手重连后且裁判宣布恢复比赛后，选手才可出发作战（选手一旦掉线，必须立刻呼叫裁判，在裁判的组织下双方选手等待掉线选手重连，若选手掉线不联系裁判，则比赛照常进行）

p.比赛中遇到账号异常情况时，选手需立即告知裁判，裁判暂停游戏；

q.比赛中不得使用任何第三方软件，否则视为弃权；

r.比赛中不得利用任何bug□不得使用有严重bug的英雄，以现场裁判通知为准；

s.比赛中出现任何突发情况，须立即与裁判联系，裁判作出判罚，选手须完全服从。

2. 抽签流程

a.对于参赛队伍大于8支的比赛，当比赛进行到8强时主办方可根据实际情况重新进行抽签。

b.每次比赛的晋级方法将由组委会确认后在赛前公布。按照32进16，16进8，8进4，4进2的晋级流程比赛。

c.如遇7支或14支参赛队伍的情况，组委会将根据现场实际情况安排轮空。以14支队伍的情况为例，第一轮比赛12支队伍比赛，轮空2支，这样第一轮比赛结束后顺利产生8强，进入8

进4的环节。

d.如遇9支或18支参赛队伍的情况，第一轮比赛结束后将按照人头数进行队伍筛选晋级，以9支队伍的比賽为例：第一轮比賽8进4，轮空1支，第一轮出线5支隊伍，然后第一轮输掉比賽的4支隊伍中进行人头数比较一较多的3支直接晋级，较少的1支比賽淘汰，这样出线3支隊伍，与之前的5支隊伍湊成8支进入8进4的比賽流程。

e.在大型比賽时间充裕的情况下，组委会将视情况将安排选手进行小组賽的比賽。

f.具体賽制在每次比賽前以腾讯方公布的賽制为准，所有参赛对比必须对当场规则签署确认书后方可参与比賽。最终解释权归腾讯公司所有。

3. 晋级名额下一等级赛事。

王者荣耀电竞活动策划案篇三

从他排位青铜，直到王者称王。他问过自己除了胜点 还得到了什么。队友也有菜狗，但多数还是大神。双排多年的朋友，他们还在挣扎。他得到的这一切也付出太多汗水。但结果却变成他不想看到的掉段。身旁的人陆续被坑，还有几人硬撑？他哭了，但是他还是卸载了。他辛苦的排位已变成白银。

全国卷

一、选择题（10×4分）

1. 三圣之力提供的攻速加成为□□a.10% b.15% c.20% b.25%

2. 熔炼之心提供的生命加成为□□a.350 b.500 c.600 d.700

a.12% b.18% c.24% d.30%

5.s4赛季中由技能金身被取消，从而产生了三个游戏内的主动技能，其中哪一个是提升攻速和暴击的道具？（）

a.纯净苍穹 b.不败之心 c.辉月 d.奔狼纹章

a.元素杖 b.圣杯 c.时之预言 d.金色圣剑

二、判断题（5×4分）

1. 不知火舞的爷爷是被背叛者杀害的（）

2. 英雄出装中冰脉护手和三圣之力能共同产生效果（）

3. 截止至一骑当千-关羽这个版本中，能够进行三段位移的英雄只有花木兰与曹操（）

4. 在s4版本中搏击拳套能够合成无尽战刃（）

5. 在s4版本中破魔刀的合成途径只有匕首和雷鸣刃（）

三、填空题（10×2分）

四、作文题（20分）二选一

1. 根据 绝世舞姬-貂蝉的背景故事改编成字数为600字的作文，文体不限。

王者荣耀电竞活动策划案篇四

樂+王者荣耀选拔赛策划书

一、目录

一、目录……. 1
二、活动背景……. 2
三、活动意义. 3-4
六、资源投入.. 5-8

二、活动背景

在第十届中国青少年科技创新奖颁奖大会上，中共中央政治局委员、国务院副总理刘延东指出我国正处于迈向世界科技强国的伟大历史征程，青少年作为科技创新的有生力量，即面临广阔前景，更肩负光荣使命。

随着智能手机地快速发展，全社会已经融入智能手机的大潮中。作为青少年应该找准自己的兴趣，通过智能手机，增强自己的动手能力、团队协作能力。对新兴科技熟悉掌握细心研究。

王者荣耀是一款以考验团队协作、手指灵活程度为主的dota类智力手机游戏。2015年运行以来，已经受到广大青少年的喜爱。

在2016年dota国际邀请赛中，中国队ti6夺得冠军，受到了央视三大频道联手报道。

三、活动意义

通过青少年所喜闻乐见的形式来增强青少年的团队协作能力与动手能力，把游戏转化为提升自我能力的途径。这种形式即创新又有广泛的基础，即响应了国家科技人才的培养又符合青少年的兴趣点。

举行王者荣耀对抗赛丰富了学校活动内容与形式，使学校活动立体多层次，更加丰富地覆盖不同的学生群体，提高了中山学院学生对学校活动的关注度。

举行王者荣耀对抗赛增加了学生之间的团队协作能力，在比赛之外收获了友谊。

四、活动内容

主办方：一樂微电影社 协办方：中山网

内容：为了国庆动漫展中王者荣耀争霸赛预热，在中山学院设置选拔赛，获得名次的同学就有机会参加国庆动漫展王者荣耀决赛，对冠军奖杯进行冲击。

(1) 前期

a将在学校各海报张贴处贴活动宣传海报 b各饭堂点派发宣传单张 (2) 活动期间

a引导选手到指定教室参加比赛

b宣读比赛规则 c参赛选手进行比赛

d比赛结束进行颁奖与合照

五、时间计划

9月10号-9月23号

海报宣传、传单派发、线上宣传、报名登记 9月24号

17:00:颁发奖项，合照，活动圆满结束，收拾会场

六、资源投入

场地：教室一间(包含桌椅)海报张贴、传单派发人员：若干
(由一樂微電影社提供)展架：两幅(由中山网提供)比赛
奖品：待定(由中山网提供)

七、比赛规则

1. 比赛规则

1.1 参赛规则

b.每人只能参加一支队伍；

c.海选赛阶段，选手需自备手机并安装王者荣耀正式服；

e.队伍里所有队员的游戏账号需要处于同系统平台（例：安卓微信），大区不作限制。

1.2 游戏规则

e.所有比赛均为5v5王者峡谷征召模式f.比赛胜负由系统判定
胜负为准；

g.海选赛至8强阶段采用bo1赛制（若参赛队伍在16支队伍以
内则采用bo3赛制），8进4及决赛采用bo3赛制（4进2比赛放
在海选赛阶段进行完毕bo1一局定胜负bo3三局两胜）

i.抽签、开设建房、进入房间须有效率，裁判发起命令3分钟
内未作为的队伍视为弃权

1.3 掉线流程

l.比赛开始2分钟内若有选手掉线（非人为），选手需立即告

知裁判，裁判立即暂停，如选手不能在5分钟内重连成功，比赛重新开始。重赛时双方必须选择和重赛前完全一样的阵容和英雄技能；（选手一旦掉线，必须立刻呼叫裁判，在裁判的监督下进行重连，若选手掉线不联系裁判，则比赛照常进行）

n.比赛进行2分钟后，若有选手掉线（非人为），则在双方完成正在进行的战斗后，选手需立即告知裁判，裁判立即暂停。选手全部回城，直到掉线选手重新连接。重连期间双方每路各可派1名队员在己方防御塔或水晶下（不得离开超过1个身位）击杀正在攻击本方防御塔、水晶或基地的小兵。即重连期间，每队至少有2名队员应该在基地，其他队员不能进入野区、河道、战线，不能埋伏、攻击对方英雄，违者视为弃权。掉线选手重连后且裁判宣布恢复比赛后，选手才可出发作战（选手一旦掉线，必须立刻呼叫裁判，在裁判的组织下双方选手等待掉线选手重连，若选手掉线不联系裁判，则比赛照常进行）

r.比赛中不得利用任何bug不得有严重bug的英雄，以现场裁判通知为准；

s.比赛中出现任何突发情况，须立即与裁判联系，裁判作出判罚，选手须完全服从。

2. 抽签流程

a.对于参赛队伍大于8支的比赛，当比赛进行到8强时主办方可根据实际情况重新进行抽签。

b.每次比赛的晋级方法将由组委会确认后在赛前公布。按照32进16，16进8，8进4，4进2的晋级流程比赛。

c.如遇7支或14支参赛队伍的情况，组委会将根据现场实际情况安排轮空。以14支队伍的情况为例，第一轮比赛12支队伍

比赛，轮空2支，这样第一轮比赛结束后顺利产生8强，进入8进4的环节。

d.如遇9支或18支参赛队伍的情况，第一轮比赛结束后将按照人头数进行进行队伍筛选晋级，以9支队伍的比赛为例：第一轮比赛8进4，轮空1支，第一轮出线5支队伍，然后第一轮输掉比赛的4支队伍中进行人头数比较一较多的3支直接晋级，较少的1支比赛淘汰，这样出线3支队伍，与之前的5支队伍凑成8支进入8进4的比赛流程。

e.在大型比赛时间充裕的情况下，组委会将视情况将安排选手进行小组赛的比赛。

f.具体赛制在每次比赛前以腾讯方公布的赛制为准，所有参赛对比必须对当场规则签署确认书后方可参加比赛。最终解释权归腾讯公司所有。

3. 晋级名额

下一等级赛事。

王者荣耀电竞活动策划案篇五

第i条目录

一、活动背景

在第十届中国青少年科技创新奖颁奖大会上，中共中央政治局委员、国务院副总理刘延东指出我国正处于迈向世界科技强国的伟大历史征程，青少年作为科技创新的有生力量，即面临广阔前景，更肩负光荣使命。

随着智能手机地快速发展，全社会已经融入智能手机的大潮中。作为青少年应该找准自己的兴趣，通过智能手机，增强

自己的动手能力、团队协作能力。对新兴科技熟悉掌握细心研究。

王者荣耀是一款以考验团队协作、手指灵活程度为主的dota类智力手机游戏。2015年运行以来，已经受到广大青少年的喜爱。

在2016年dota国际邀请赛中，中国队ti6夺得冠军，受到了央视三大频道联手报道。

二、活动意义

通过青少年所喜闻乐见的形式来增强青少年的团队协作能力与动手能力，把游戏转化为提升自我能力的途径。这种形式即创新又有广泛的基础，即响应了国家科技人才的培养又符合青少年的兴趣点。

举行王者荣耀对抗赛丰富了学校活动内容与形式，使学校活动立体多层次，更加丰富地覆盖不同的学生群体，提高了宜宾学院学生对学校活动的关注度。

举行王者荣耀对抗赛增加了学生之间的团队协作能力，在比赛之外收获了友谊。

三、活动内容

主办方：校团委

协办方：社联、电子竞技部

a将在学校各二级学院下发公告b在各道路口进行摆点宣传（3）
参与方式

a知宜宾官方平台线上报名即可b现场报名（2）活动期间

a组织选手进行比赛

b宣读比赛规则

c比赛结束进行颁奖与合照

四、比赛流程计划

11月1日-11月26号

海报宣传、传单派发、线上宣传、报名登记、组织比赛，决出冠军。报名阶段（11月1日至12月3日）

1, 摆点处报名，或直接通过知宜宾平台完成网上报名，自由组队可跨学院组队。2, 可在各二级学院处报名，各个二级学院至多选出两支队伍上报名单，参与复赛。各选手不能重复，只能报名一次或报名一支队伍。初赛、海选阶段（11月6日至11月12日）

复赛采用bo1赛制（一局定胜负），决出20支队伍参与小组赛

于11月19日海选完后，社联、电子竞技社连同知宜宾工作人员会在复赛结束后组织20强同学进行抽签分组□a组10支队伍□b组10支队伍。并抽出每支队伍序号。小组赛(11月20日至11月26日)采集前20强同学照片集体照，发至平台进行活动抽奖集人气赢礼品等活动积分赛制：流程（如图）

每支队伍小组内比三局，一局一分□a组和b内选出小组内前4强进入半决赛角逐冠军。为追求公平，小组赛过程中，三局比赛不会碰到同一对手。

小组赛结束后于11月29日进行线下组织现场随机抽签。八强赛（12月2日）

下午15点—17点：第三组和第四组

半决赛、决赛：（12月3日）

12月3日上午线下组织bo3（三局两胜制），比赛场地，将由知宜宾平台提供专门用于比赛（特供wifi舒适场所）上午9点—11点：

奖等活动。

各类奖励将会冠军角逐赛后颁发

五、资源投入

海报宣传：6张*30元=180元

六、比赛规则

1.1 参赛规则

b.每人只能参加一支队伍；

c.选手需自备手机并安装王者荣耀正式服；

e.队伍里所有队员的游戏账号需要处于扣扣端，大区不作限制。

f.为保证游戏的公平、公正、公开性，严禁任何代打和非参赛队伍的人员替打，一经核实取消比赛资格和全部奖励，欢迎广大老师同学的监督和举报（不接受匿名举报）

g.参赛人员必须为宜宾学院学生或老师。1.2 游戏规则

b.所有比赛均为5v5王者峡谷征召模式c.比赛胜负由系统判

定胜负为准；

d□复赛至20强阶段采用bo1赛制（若参赛队伍在16支队伍以内则采用bo3赛制），八强争夺赛采用小组积分赛制（详细见比赛流程计划），8进4及决赛采用bo3赛制□bo1一局定胜负□bo3三局两胜）

七、应急措施

a□比赛开始2分钟内若有选手掉线（非人为），选手需立即告知裁判，裁判立即暂停，如选手不能在1分钟内重连成功，比赛重新开始。重赛时双方必须选择和重赛前完全一样的阵容和英雄技能；（选手一旦掉线，必须立刻呼叫裁判，在裁判的监督下进行重连，若选手掉线不联系裁判，则比赛照常进行）

c□比赛进行2分钟后，若有选手掉线（非人为），则在双方完成正在进行的战斗后，选手需立即告知裁判，裁判立即暂停。选手全部回城，直到掉线选手重新连接。重连期间双方每路各可派1名队员在己方防御塔或水晶下（不得离开超过1个身位）击杀正在攻击本方防御塔、水晶或基地的小兵。即重连期间，每队至少有2名队员应该在基地，其他队员不能进入野区、河道、战线，不能埋伏、攻击对方英雄，违者视为弃权。掉线选手重连后且裁判宣布恢复比赛后，选手才可出发作战（选手一旦掉线，必须立刻呼叫裁判，在裁判的组织下双方选手等待掉线选手重连，若选手掉线不联系裁判，则比赛照常进行）

g□比赛中不得利用任何bug□不得使用有严重bug的英雄，以现场裁判通知为准□h□比赛中出现任何突发情况，须立即与裁判联系，裁判作出判罚，选手须完全服从。

八、备注：

抽签a.进入小组赛前20强后，社联、电子竞技社会线下组织大家进行抽签，分成a□b两组，每组十支队伍，比赛形式为积分赛制，每组决出前四，进军八强赛。

b.进入前八强后，选手再次抽签选定自己对手角逐四强。

王者荣耀电竞活动策划案篇六

策划人：鲁恒活动背景

二、活动目的通过大学生喜闻乐见的形式来增强大学生的团结协作能力与动手能力，把游戏转化为提升自我能力的途径。这种形式即创新又有广泛的基础，即影响了国家科技人才的培养又符合学生的兴趣点。举办此活动丰富了学校活动内容与形式，使学校活动立体多层次，更加丰富地覆盖不同的学生群体，提高艺术学院学生对活动的关注程度。

三、主办方：社会实践中心

协助方：艺术学院学生会

前期：

活动内容

在学校指定位置张贴海报，派发传单，并通知各班班委积极邀请学生参加。

四、活动时间

2016年12月3日-12月4日宣传海报，传单，通知，报名登记

2016年12月10日正式开始10：00比赛开始11：00八强队伍产生中午休息

19:00四强淘汰赛20:00前两名队伍选出20:30一二角逐赛
21:30颁布奖项，合照，活动圆满结束，收拾会场。

五、场地：一间教室（包含桌椅）海报两种，传单若干份比赛奖品：待定（由经费决定）

资源投入

六、参赛规则

1、比赛规则

1、账号。2、召唤模式。3、4、由抽签进行对抗匹配。5、由裁判主治双方队长猜拳一比赛胜负由系统判断为准。海选根据报名人员进行调整，所有比赛均为5v5王者峡谷征比赛版本为最新版本，自备qq轮，胜方开设房间，胜方在房间上侧，负方在房间下侧。6、程不得认为退出游戏，违者视为弃权。7、不足5人时，则全队取消参赛资格。8、件，不得利用bug否则视为弃权。9、比赛中出现突发情况，须立即比赛中不得使用任何第三方软队伍选手弃权导致可参赛人数比赛禁选开始至比赛结束全过与裁判联系，裁判作出判罚，选手须完全服从。

七、匀姐负责摄影，采集数据信息，视频编辑。

人员安排

王慕辰负责报名信息采集，整理，协助匀姐。

鲁恒负责现场监督，讲解，处理选手问题。

琪姐负责场地选择，宣布开始，组织参赛人员。刘宏威负责协助琪姐，鲁恒。

张丽艳负责比赛结果纪录。

王者荣耀电竞活动策划案篇七

王者荣耀地区争霸赛是手游馆合xx品牌联合举办的赛事活动，各个联合商家选送战队争夺“地区最强战队”的名号，此次活动手游馆将给大家最精彩的王者荣耀直播赛事体验。

手游馆王者荣耀公会争霸赛大赛目的

- 1，促进xx手游馆在王者荣耀品类手游用户的活跃度和知名度。
- 2，提升合作商家在地区的知名度和影响力，带来新客源

二、赛事时间以及安排

赛事安排

日期

8月20日12时开始报名

9月20日24时报名截至

9月21日根据报名队伍数量确定具体赛程（联系玩家确认）

9月22日签到抽签公布结果

9月23—9月24日进行比赛（具体时间根据比赛队伍再行安排）

9月24日下午或25日颁奖礼

三、赛事形式与奖励

3.1 赛事形式

报名截止后根据参赛队伍数量决定具体赛制，决出第一、第二、第三名发放奖励。

赛事解说（暂定，后续调整）：（报名阶段穿插招募解说□cosplay等）

3.2报名规则

1、参赛战队：每支队伍5人，人数不足5人可跨临时组队，每个队伍可设置一名队伍替补。

2、成员要求：必须是本手游馆消费的用户。

3、战队成员命名要求□“xx手游馆·战队昵称”；

4、帐号自备□qq区进行）

5、申请办法：公众号报名放松，标题地区荣耀王者争霸赛

正文：战队名称建议为公会名一战队名

有专用报名连接和报名二维码

报名后，请参赛战队队长（注意仅队长）加入赛事q群（群号：），方便沟通及安排事宜。所有通知均将在微信群及赛事q群发放。请务必留意通知。

3.3比赛流程（等待报名结束后制定，9.22日开始第一场比赛）

3.4赛事规则：

1、所有比赛均在qq区进行，采用征兆模式，可以使用符文，参赛主播自行准备好帐号，并改名为xx手游馆·战队昵称。

2、所有参赛选手比赛时需开启直播，直播统一设置延迟1分钟。对于使用任何方法作弊影响赛事公平的行为，有权视情节严重性取消其个人或队伍比赛成绩，比赛资格及比赛奖金。

3、比赛报名成功后确认参加比赛的选手，应提前做好准备。

4、在一个比赛日中，迟到30分钟视为弃权（包括bo5□□弃权达到2次，或累计迟到单局达到3局的队伍，有权取消其比赛资格，比赛成绩及奖金。

5、每局比赛期间有2分钟的调整时间。

6、取得赛事名次的队伍必须在本手游卡有消费才有资格领取奖励，否则按比例扣除奖励。

3.5赛事奖品

第二名：奖金3000元、地区王者荣耀“最强战队”称号、活动勋章+写真拍摄

第三名：奖金2000元、地区王者荣耀“最强战队”称号、活动勋章

注：所有奖金均给予战队队长（奖金现金方式发放），

四、赛事宣传计划

宣传计划

时间流程

地区最强王者荣耀争霸赛宣传专稿

报名开始阶段

地区最强王者荣耀争霸赛宣传物料

报名前（海报，易拉宝，横幅，宣传户外广告）

争霸赛微信报名表格，报名二维码

报名前制作好，插入公众号里面。

报名转发参与抽奖活动

报名期间（手游馆内部营销活动）（奖牌的制作）

报名期间赛事战队的跟进，每日一个战队

报名期间（公众号内，当地自媒体外宣传）

组建玩家群，组建玩家交流平台

报名开始专人负责组建

宣传视频制作（手游馆介绍视频和奖金诱惑）

报名期间发布

赛事战队比赛赛况跟进（照片，短视频）

每个比赛日结束当天发布

赛事完整视频的发放

比赛结束一个星期内剪辑制作完成

赛后整理玩家投票，最美女神

比赛结束后一周同步进行（持续热度）

五、活动需要设备

1如果本次活动不是手游馆举行，其他场所。需要投放设备传媒公司租赁，要纳入预算□wifi接入活动期间会达到一定数量，普通wifi无法满足场地需求。必须为企业级wifi整套方案，作者有全套方案。

六、赛事活动评估和总结

活动结束后一周后就此次活动给出活动评估

主要参考活动期间会员基数和营业数据，提交活动整体评价报告，建档。

完整文档加作者好友，备注：手游

联系tel/微信：

第二篇：王者荣耀比赛策划

2016级计算机科学与技术一班王者荣耀比赛

举办单位：16级计本一班

一、活动目的：活跃班级气氛，增加同学之间交流的机会，增强班级的团结力。

二、活动时间：待定。

三、活动地点：江北1319教室。

四、活动负责人：活动组织者及志愿服务者。

五、活动对象：计本一班全体同学。

六、活动准备：组织者做好宣传，对想要参加的同学进行统计，按照段位高低进行排序并分组，将高段位和低段位人员平均分组，使比赛公平。

七、活动流程：

1. 主持人致开场白，宣读活动目的。
2. 班长致辞，宣读活动规则。
3. 比赛人员调整好网络等，坐到指定位置，开始比赛。
4. 比赛结束，宣布比赛结果。
5. 对获胜队伍进行奖励。
6. 副班长对活动进行总结。

八、活动规则：

1. 比赛使用传统5vs5地图。
2. 比赛时，人员不能更换。
3. 比赛为三局两胜制。

王者荣耀电竞活动策划案篇八

在第十届中国青少年创新奖颁奖大会上，中共中央政治局委员、国务院副总理刘延东指出我国正处于迈向世界科技强国的伟大历史征程，青少年作为科技创新的有生力量，即面临广阔前景，更肩负光荣使命。

随着智能手机的快速发展，全社会已经融入智能手机的大潮中作为青少年应该找准自己的兴趣，通过智能手机，增强自己的动手能力、团队协作能力。对新兴科技熟悉掌握细心研究。

王者荣耀是一款以考验团队协作、手指灵活程度为主的塔防类手机游戏。20**年运行以来，已经受到广大青少年的喜爱。

在20**年dota国际邀请赛中，中国队ti6获得冠军，受到了央视三大频道联手报道。

二、活动意义

通过青少年所喜闻乐见的形式来增强青少年的团队协作能力与动手能力，把游戏转化为提升自我能力的途径。这种形式即创新又有广泛的基础，即响应了国家科技人才的'培养又符合青少年的兴趣点。

举行王者荣耀争霸赛丰富了学校活动内容与形式，使学校活动立体多层次，更加丰富地覆盖不同的学生群体，提高了九州学院学生对学校活动的关注度。举行王者荣耀争霸赛增加了学生之间的团队协作能力，在比赛之外收获了友谊。

三、活动内容

主办方：土木工程系团总支学生会

内容：

（1）前期

a□系内二楼大厅展示出活动宣传展板

b□将在系内各班进行宣传

（2）活动期间

a□引导选手到指定教室参加比赛

b□宣读比赛规则

c□选手进行比赛

d□比赛结束进行颁奖与合照

四、比赛计划

3月30号—4月9号

展板宣传、线上宣传、报名登记

4月10号

晚18:30比赛正式开始

五、资源投入

场地：教室八间（包含桌椅）

活动展板、裁判组工作人员：若干

比赛奖品：待定