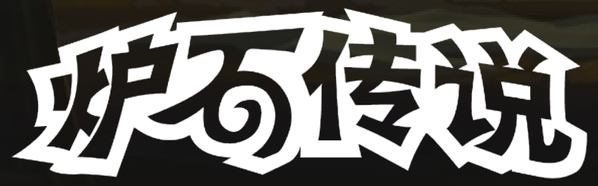
炉边聚会高校行南京站
活动营销策划





网易雷火
高校社团联盟
NETEASE THUNDERFIRE UNIVERSITY CLUB ALLIANCE



01

ХНАПТЕР ONE

项目背景

版本契机 · 圈层洞察 · 情感入口

BLIZZARD ENTERTAINMENT
©2026 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



炉石传说 | 网易雷火 高校社团联盟 NETEASE THUNDERFIRE UNIVERSITY CLUB ALLIANCE

ϛEPΣION TIMINΓ

版本热点契机：大地的裂变

2026 年 3 月，「大地的裂变」扩展包上线

版本自带史诗感与三年前炉石高校玩家青春记忆的强共鸣，版本有关话题达到 200ω 热度，为线下活动提供天然内容锚点

本次活动集中瞄准新版本热点 +2026 炉边聚会首站热点开展

「死亡之翼降临，高校炉石记忆正在被唤醒」

TAPΓET AYΔIENXE

对应高校玩家群体圈层画像



核心炉石玩家

日均游戏 1η+

关注赛事动态

主动研究卡组

占比约 30%



泛卡牌爱好者

MTΓ / 游戏王等

卡牌类休闲娱乐游戏玩家

社交驱动型玩家

占比约 45%

暴雪生态用户

守望先锋 / 魔兽游戏玩家

可利用 IΠ 进行情感连接

是潜在转化人群

占比约 25%

核心情感缺口：身份认同缺失 / 同好社交场景匮乏 • 从「玩游戏」到「属于一个圈子」的归属感需求使得营销逻辑可行
基于此，本方案以情感 + 高校 + 线下活动集中联动，形成产品热点的集中爆发



炉石传说 | 网易雷火 高校社团联盟 NETEASE THUNDERFIRE UNIVERSITY CLUB ALLIANCE

02

CHAPTER TWO

核心策略

情感驱动 · 场景沉浸 · 社群沉淀

EMOTIONAA ANXHOP

情感锚点：从玩家到「酒馆常客」

通过线下活动
可设置共同身份认同

∀ 我是炉石玩家 ∀ 的骄傲表达，
让游戏身份成为社交的基本盘

构造一个社区
产生本地高校的归属感

本地高校玩家圈层的线下聚会
契机，从网友 / 陌生人到战友

通过线下集会的方式
放大高校玩家情怀

大学时光与暴雪 III 记忆的交织，
青春与卡牌类游戏的化学反应：
牌佬大型见面会

利用同好，推动社交

从线上对战到线下碰杯的社交
升级，卡牌为媒的友谊

「这里不是网吧，是炉石酒馆在南京高校的分店」

MARKETING GOALS

营销目标体系

BRAND

品牌

提升网易雷火高校联盟南京地区的认知度与好感度，建立「官方懂高校玩家」的品牌心智

PRODUCT

产品

配合大地的裂变版本上线，拉动高校玩家回流与活跃，提升版本更新渗透率

COMMUNITY

社群

通过活动的契机，建立南京高校炉石核心玩家社群，形成可持续运营的玩家圈层与情感链接

SPREAD

传播

通过系列活动梯次放大声量，打造高校电竞活动标杆案例与可复用模板，推进后续的炉边聚会活动



炉石传说 | 网易雷火 高校社团联盟 NETEASE THUNDERFIRE UNIVERSITY CLUB ALLIANCE

03

CHAPTER THREE

活动规划

酒馆场景 · 三重玩法 · KOL 联动

ςENYE ΔΕΣΙΓΝ

线下场景：沉浸式酒馆体验

选址南京高校周边特色酒吧 / 咖啡馆 / 茶馆

按炉石酒馆风格进行主题包装，打造 ∀ 课后就能去的炉石酒馆 ∀

- 木质酒桶卡座 • 中世纪酒桌
- 暖黄烛光氛围 • 游戏原声 BΓM
- 经典台词墙贴 • 角色立牌布置
- 定制酒馆菜单 • 主题特调饮品

「从踏入一刻起，即进入游戏世界」



AXTIϛITΨ MOΔYΛEΣ

活动模块矩阵

活动 1： 赛事 + 现场，打造主线任务

实体卡牌对战

炉石传说 2026 全国大赛标准赛 + 现场主播娱乐赛

标准赛：按官方 2026 炉石全国大赛海选赛赛点规则进行，排名决出高校冠军

娱乐赛：乱斗模式、随机卡组等趣味玩法，结合 KOΛ 和高校 KOX ，打造爆款出圈话题和内容视频

胜者获限定卡背 / 卡包奖励

活动 2： 打造交流会，挖掘内容深度

玩家交流分享会

邀请高分段玩家 / 游戏主播 KOΛ 分享心得

卡组构筑思路，新手教学与答疑互动

并且提前构思预埋话题，如：

炉石传说来了个“大学生”

全网大学生挑战 ƎƎƎ

打造高校炉石 ∀ 学术氛围 ∀

活动 3： 场次限定特色玩法

“炉边开包”创意玩法

到场即领实体卡包

模拟游戏内炉边聚会玩法

打造爆款话题

扫码兑换线上游戏奖励

零门槛参与，降低体验壁垒

推动拉新转化



KOΛ ΣTPATEΓΨ

KOΛ 双重联动策略

游戏核心 KOΛ

炉石传说知名主播 / 职业选手（拟邀请），触达核心玩家圈层

卡牌类著名 KOΛ

MTΓ / 游戏王领域头部博主，覆盖泛卡牌爱好者

现场设置 KOΛ 挑战环节，观众可上台对战 KOΛ，对应设计挑战反转视频，引出 KOΛ 个人经历构造话题传播视频等

神秘登场制造传播话题点，可对应打造设计，提前预埋悬念预热，引发期待，可通过设置彩蛋的方式提前引导用户猜测对应 KOΛ

04

ХНАПТЕР ФОУР

传播节奏

预热引爆 · 现场放大 · 长尾沉淀



ΣΠΡΕΑΔ TIMEΛINE

三阶段传播策略

ΠΗΑΣΕ 01

预热期

活动前 2 周

- 悬念海报彩蛋发布
- KOΛ 神秘预告
- 高校社群裂变传播
- 报名通道开启
- 早鸟福利释放

ΠΗΑΣΕ 02

活动期

活动当天

- 现场直播全程覆盖
- 短视频即时产出
- 玩家 YΓX 激励
- KOΛ 现场互动
- 实时话题运营

ΠΗΑΣΕ 03

长尾期

活动后 1 周

- 精彩集锦发布
- KOΛ 复盘内容
- 社群持续运营
- 下一场预告
- 滚雪球蓄能

XONTENT MATPIΞ

内容传播矩阵

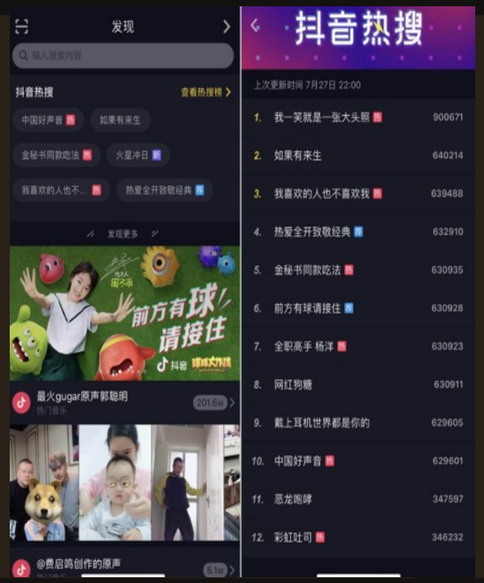
短视频平台

抖音 / 快手 / B 站

活动高光切片

KOΛ 对战精彩片段

玩家 Ρεαχτιον 视频



社交平台

微博 / 小红书

现场氛围图文

限定卡背晒单

话题互动抽奖



私域社群

微信 / ΘΘ 群

活动预告与报名

赛后内容沉淀

持续社群运营



话题预埋

南京炉石酒馆

炉边聚会高校行

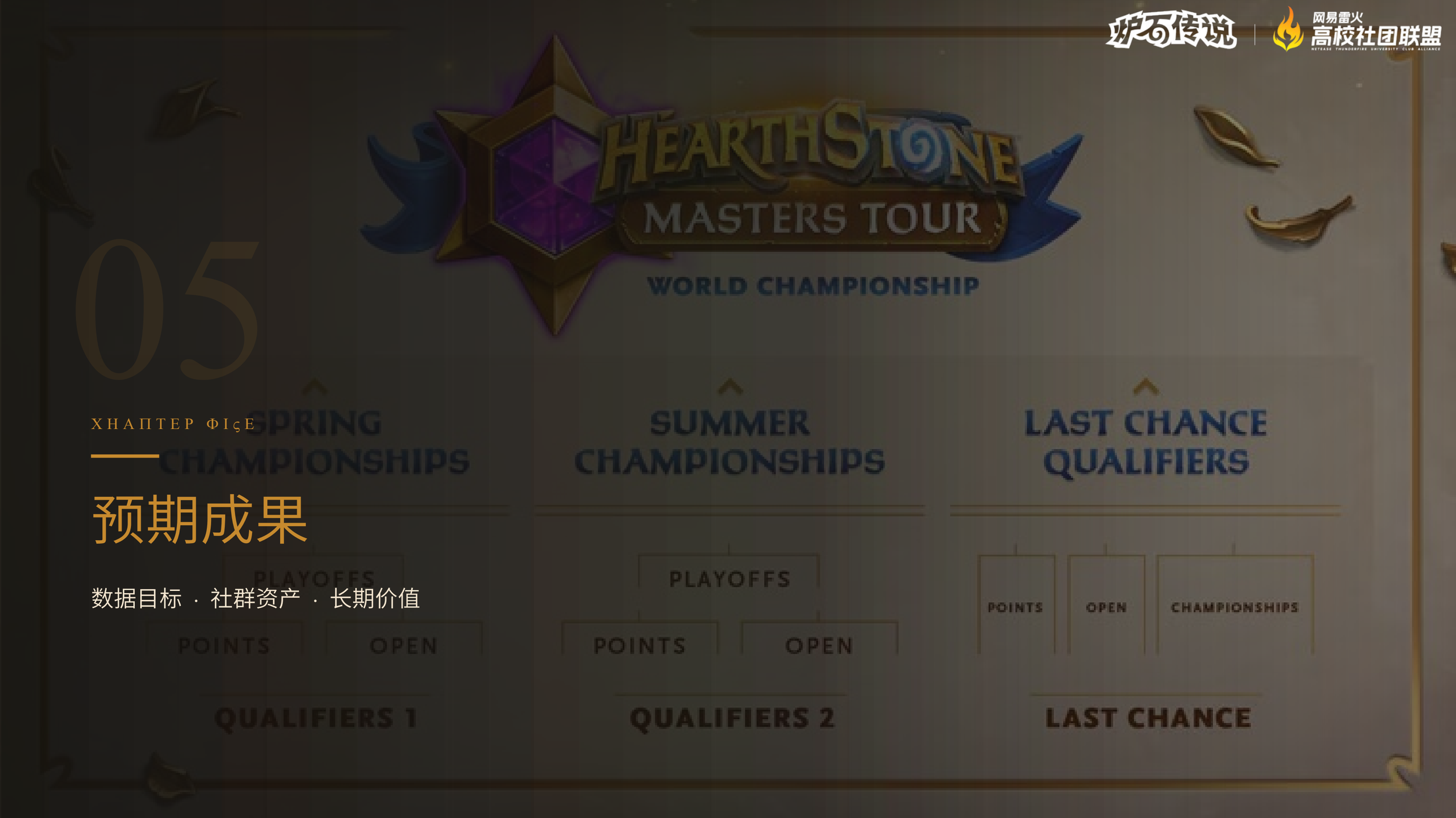
死亡之翼来了

05

XHAΠTEP ΦIçE

预期成果

数据目标 · 社群资产 · 长期价值



KPI TARGETS

核心数据预期

SINGLE EVENT

80–120 人

线下单场参与

现场签到数据

3000+

线上直播观看

直播后台数据

10w+

短视频总播放

平台 analytics

50w+

话题总曝光

微博 / 抖音话题数据

SERIES TOTAL (3 EVENTS)

500+

触达高校玩家

线下 + 线上累计

200+

社群新增用户

精准核心玩家

50+

YTX 内容产出

短视频 / 图文 / 直播切片

XOMMYNITΨ ςAΛYE

社群运营价值

XOPE OYTΠYT

南京高校炉石玩家微信群 /ΘΘ 群

沉淀 200+ 精准核心用户

ONΓOINΓ OΠEPATIONΣ

每周线上水友赛，打造持续的社群稳定话题来源

版本更新讨论会，助力社群玩家和产品的粘性持续保持

线下聚会预告，形成官方稳定流量资源池

ςAΛYE EΞTENΣION

后续版本的种子用户

官方赛事的高校选手输送

「从一场活动，到一个圈子」




让每一次对战 都有人在身边
炉边聚会高校行 • 南京站
炉石传说
网易雷火
高校社团联盟
NETEASE THUNDERFIRE UNIVERSITY CLUB ALLIANCE