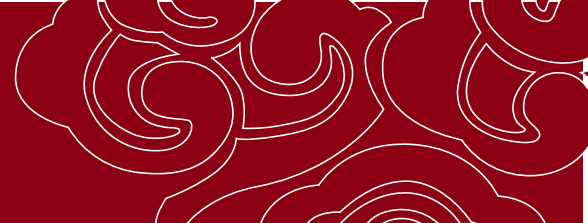




北京大学  
PEKING UNIVERSITY



# 电子竞技

---

League of Legends / Rainbow Six: Siege  
英雄联盟 / 彩虹六号：围攻

汇报人：赵伯楠、雷健



# 中国电子竞技产业现状

根据中国体育产业报告2020版，2018年我国电竞产业规模约为880亿元，其中电竞赛事收入为10.95亿元，2019年赛事收入为14.3亿元，同比增长30.6%，在电竞产业中占1.3%

根据艾瑞咨询 2021中国电竞行业研究报告显示，2020年电竞整体市场规模超过1450亿元，预计在2021年电竞市场将突破1800亿元。



# League of Legends——简介

《英雄联盟》（League of Legends，简称LOL）是由美国拳头游戏（Riot Games）开发、中国内地由腾讯游戏代理运营的英雄对战MOBA竞技网游。

2018年5月，《英雄联盟》加入“亚洲运动会”，成为表演项目之一。2021年11月，《英雄联盟》入选为第19届“亚洲运动会”电竞比赛项目，这是电竞首次成为亚运会的正式竞赛项目，项目所获得的奖牌将计入国家奖牌榜。



# League of Legends——比赛规则

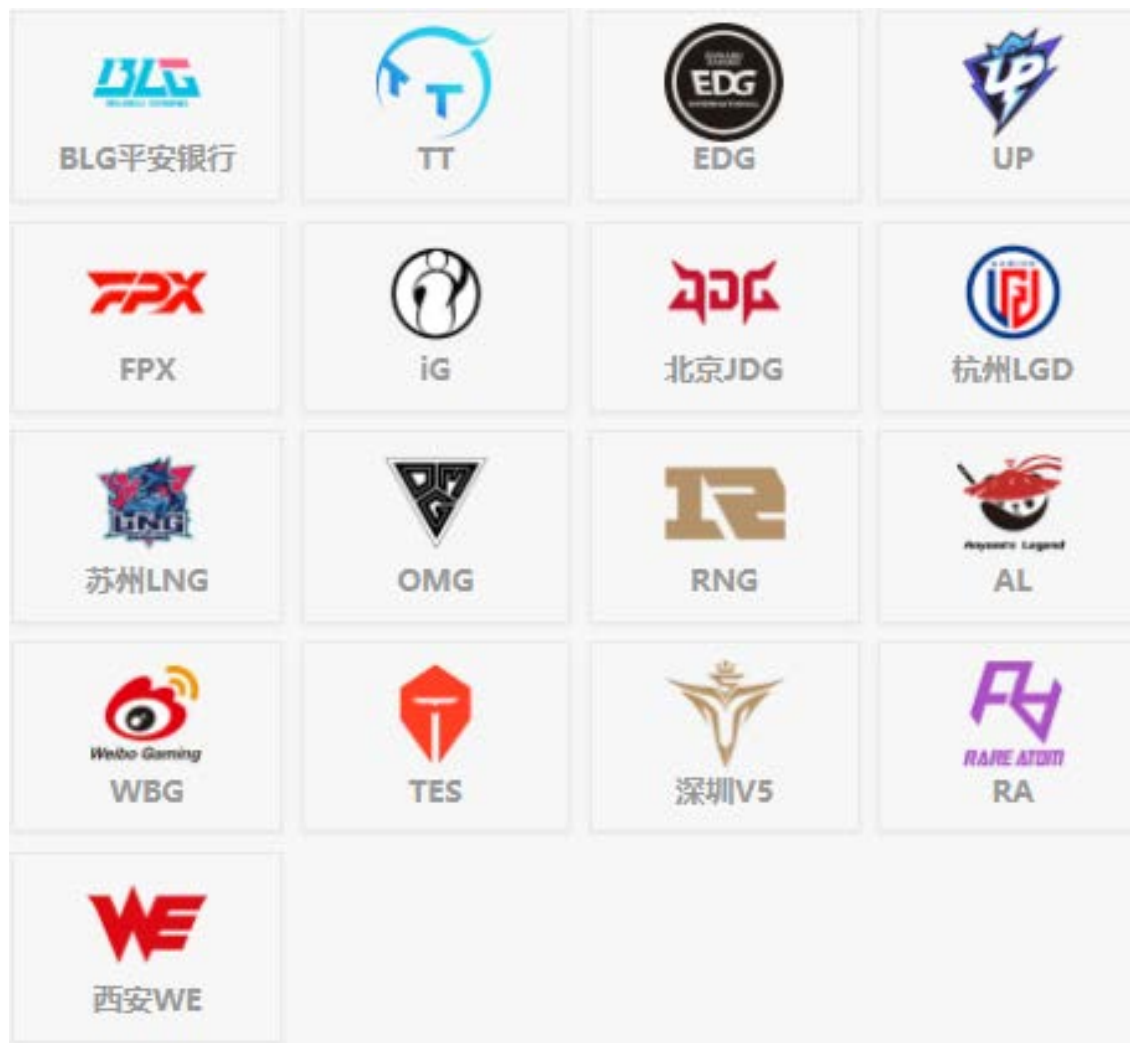
**游戏。**使用召唤师峡谷地图进行的一局游戏，直到通过下列方式之一产生获胜方，以第一个发生的为准：（a）完成最终目标（摧毁水晶枢纽），（b）队伍投降，（c）队伍被剥夺资格，（d）判罚获胜。

**比赛。**一系列的游戏，直到一支队伍的取胜局数占了总局数中的大部分（例如，在三局游戏中赢得两局胜利，也就是BO3；在五局游戏中赢得三局胜利，也就是BO5）





# League of Legends——俱乐部



第一类老牌英雄联盟俱乐部:EDG、IG、RNG、OMG、WE、LGD、FPX。

第二类大型企业旗下俱乐部:BLG、LNG、WBG、

第三类新兴俱乐部: TES、TT、UP、RA、AL、V5。

英雄联盟重要联赛

赛事名称	赛事日程	比赛形式	比赛奖金（冠军）
春季赛	3月—5月	常规赛BO3 季后赛BO5	200万人民币
MSI季中赛	5月中下旬	小组赛BO1 淘汰赛BO5	25万美金
夏季赛	6月—8月	常规赛BO3 季后赛BO5	200万人民币
全球总决赛	10月—11月	小组赛BO1 淘汰赛BO5	49万美金 冠军皮肤分成
德玛西亚杯	每年12月	小组赛BO1 淘汰赛BO5	50万人民币

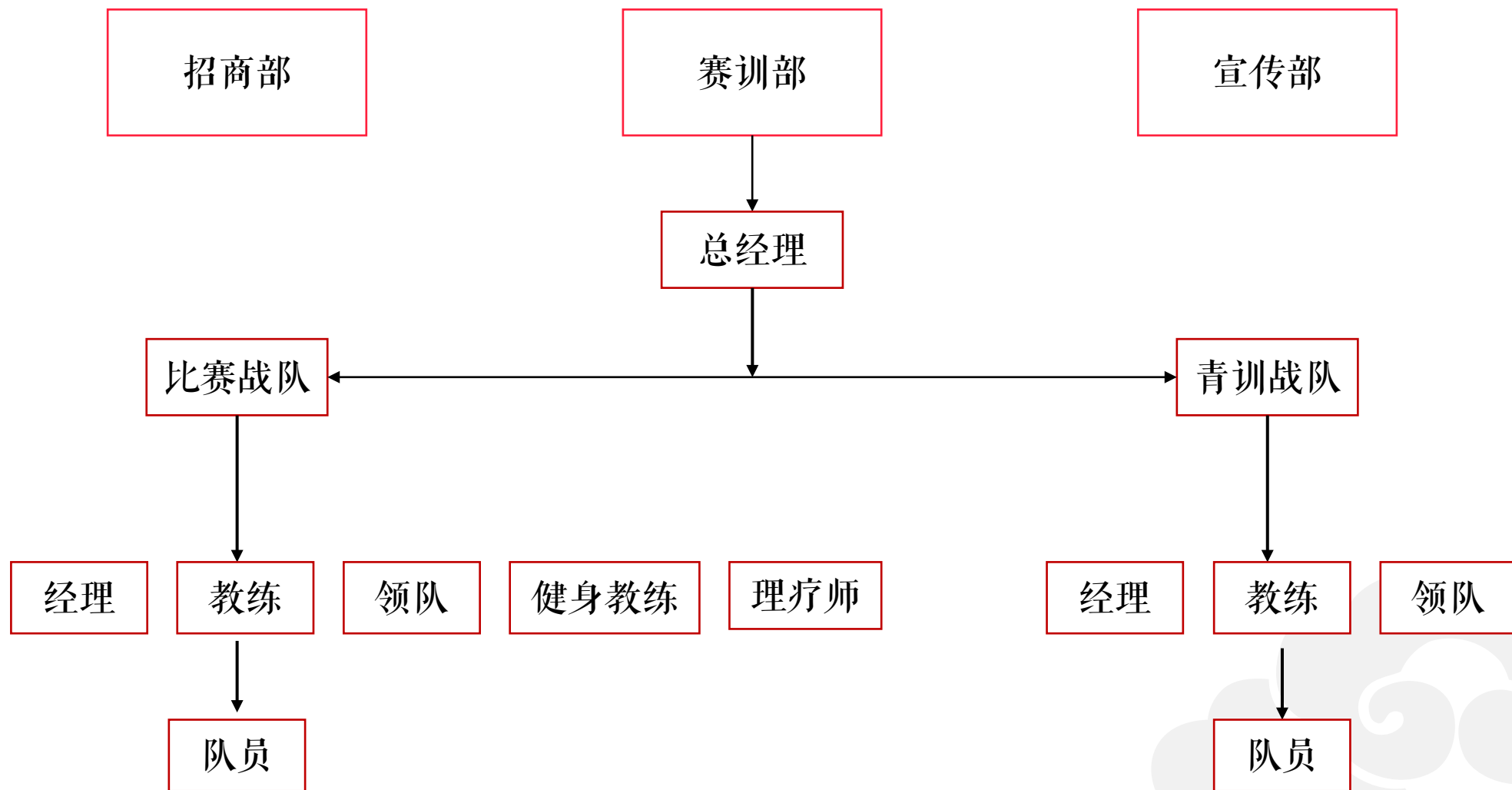
俱乐部并不对外公示详细的财务报告，俱乐部的财务状况只能凭借网络上的少量信息加以判断。信息来源包括行研报告、俱乐部管理者采访。

根据艾瑞咨询 2021中国电竞行业研究报告显示，国内电子竞技俱乐部收入来源主要包含以下几个方面：品牌赞助、主场门票收入、周边产品售卖、线下商务活动、比赛奖金、转播权分成、选手直播收入分成、选手转会费等。

根据Newzoo《2021年全球游戏市场报告》显示，2021年电竞收入中来自赞助的占比高达**59%**，同比2020年增长1.1个百分点。

根据LGD英雄联盟经理采访，俱乐部的几个收入来源：1、赞助商；2、电商渠道；3、商务活动；4、比赛奖金；5、转播权。其中比赛奖金和转播权的收入目前是非常非常低的，收入来源主要集中在赞助商的赞助。

# League of Legends——电竞俱乐部组织架构





俱乐部并不对外公示详细的财务报告，俱乐部的财务状况只能凭借网络上的少量信息加以判断。

## 英雄联盟职业联赛部分电竞俱乐部主要赞助商

俱乐部	主要赞助商
RNG	梅赛德斯奔驰、娃哈哈、虎牙直播、东鹏特饮、傲风电竞椅等
EDG	红牛、英特尔、美孚速霸、雷蛇、合创骑车、迪奥、虎牙直播等
FPX	宝马、OPPO、彪马、虎牙直播、鱼酷、Tabula Rasa
TES	奥迪、一汽大众、斗鱼直播、和睦家医疗
BLG	哔哩哔哩、平安银行
JDG	京东、微星电脑、红米手机、华硕、京东小家电
LNG	领克、比例比例、聚合数据、雷蛇、傲胜按摩椅

- 1.疫情防控常态化导致门票收入锐减。
- 2.俱乐部转播收入几乎为0。与传统的足球篮球项目相比，参与的俱乐部会得到巨大的赛事转播分成，但目前基本为0。
- 3.不同赛区竞技水平差异明显，目前英雄联盟S赛已经举办11届，欧美赛区只在第一届还未成熟的S赛中取得冠军。
- 4.现阶段无法根除假赛事件。不光赌输赢，还有一血，首塔，首龙，先杀5个，甚至游戏时常等等，所以不是输得多就没有假赛，也不是一直赢就能逃避嫌疑。
- 5.赛事举办集中在北上杭深，二三线城市缺少参与感。

# Rainbow Six: Siege——简介

《Rainbow Six: Siege》是由育碧蒙特利尔工作室专为新一代游戏主机开发的一款反恐题材射击游戏，2016年开始举办第一届职业联赛。

游戏中，每一个干员（角色）使用不同的技能，不同技能搭配不同的物品，以及每个人物单独使用具有不同参数的枪械。玩家将扮演上述进攻方干员或防守方干员进行一场战术模拟演练（CQB），进行 5V5 的对决。



游戏模式**共三种**，分别是炸弹模式、人质模式与守卫模式，三个模式的核心都是**进攻与防守**。由于职业联赛仅有炸弹模式一种，下面将仅讲述炸弹模式的基本玩法与规则。

## 炸弹模式

**进攻方胜利条件：**至少阻止两个生化炸弹其中的一个引爆（A\B点位）或全歼防守方。在准备阶段，进攻方队伍必须拿起一个拆除器(任何进攻方成员都能拿起)。确认生化炸弹所在的位置并在炸弹附近装设拆除器（7s安装时间，干员不能在此期间死亡；被打断将重新计时），拆除器安装完成后需要45s完成解除程序。在此期间，进攻方必须阻止防守方解除拆除器（7s解除时间）。

**防守方胜利条件：**阻止进攻方安装拆除器或全歼对方，以及在进攻方安装了拆除器45s内解除拆除器（此时即便进攻方被全歼，仍需完成此步骤）。



# Rainbow Six: Siege——基本模式与规则

## 炸弹模式

游戏方选择：进攻方或防守方



# Rainbow Six: Siege——基本模式与规则

## 炸弹模式

地图选择：每场比赛在一张地图内完成。

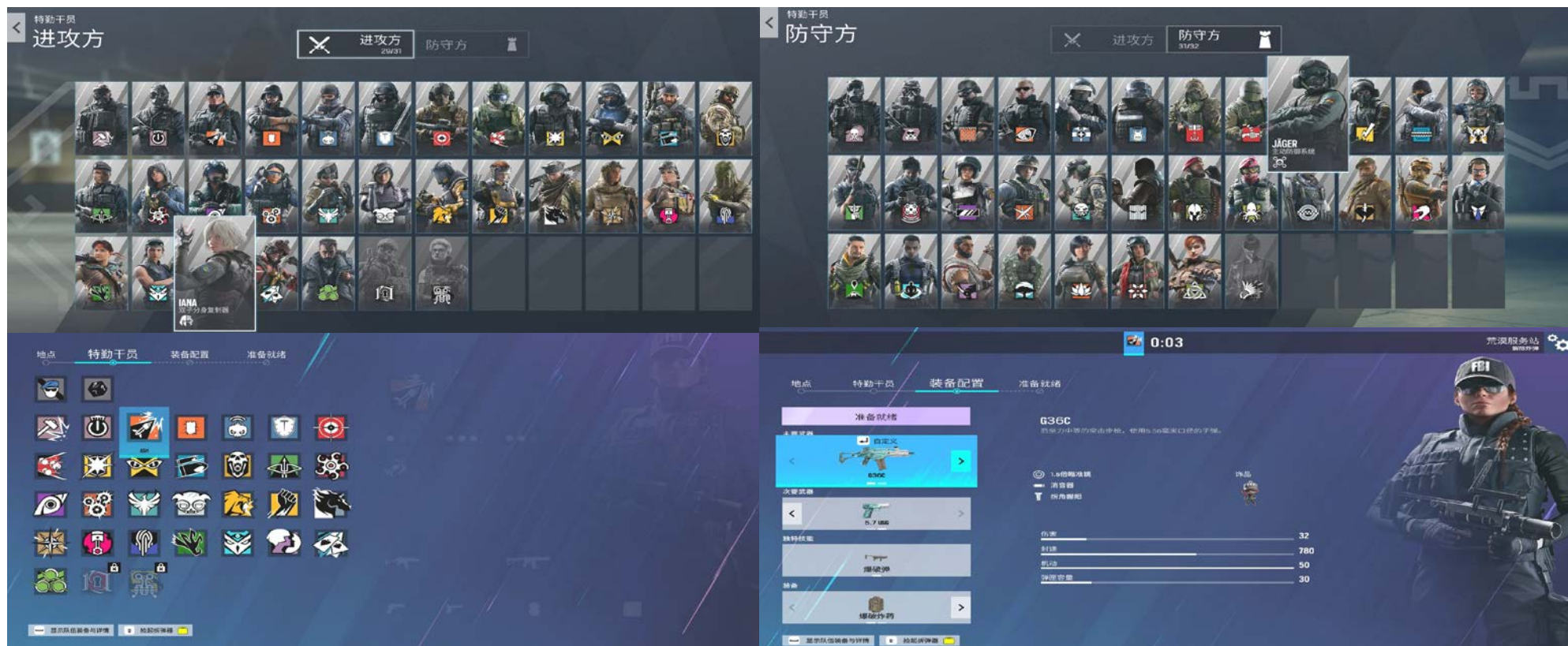




# Rainbow Six: Siege——基本模式与规则

## 炸弹模式

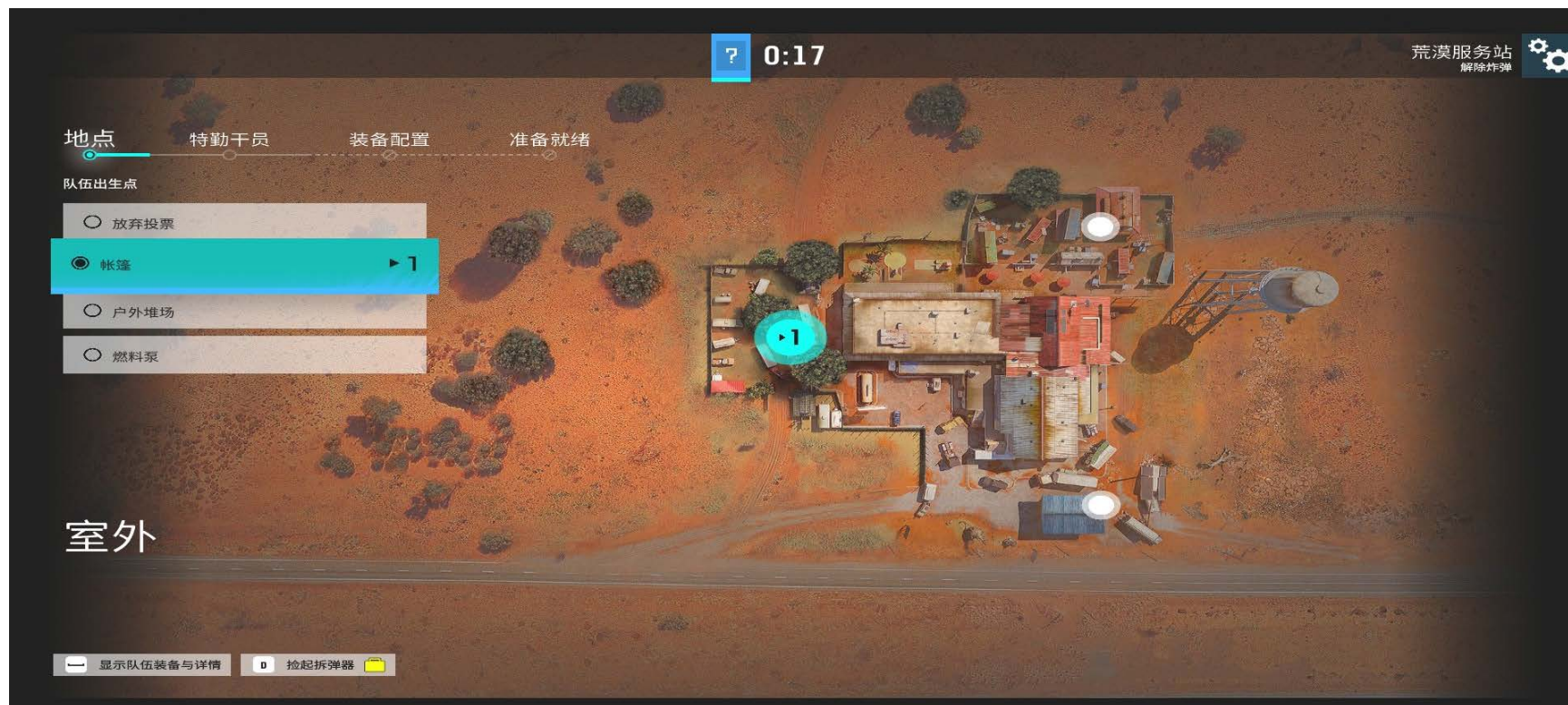
干员选择：每名玩家选择1名干员进行游戏。



# Rainbow Six: Siege——基本模式与规则

## 炸弹模式

出生点选择：每名玩家选择1名干员进行游戏。





# Rainbow Six: Siege——基本模式与规则

## 炸弹模式

拆除器安装：进攻方安装拆除器



## 炸弹模式

拆除器解除：防守方解除拆除器



# Rainbow Six: Siege——职业联赛具体规则



**1.轮换机制：**常规比赛为BO3，决赛为BO5（每赛季的职业联赛、major赛、邀请赛）。晋级赛总共七张比赛地图，两队各ban一张地图，A队先选一张图，B队则选先进攻或是先防守；再B队选一张图，A队则先选先进攻还是先防守，最后剩一张图来作为第三局用。每一局内，总共12回合，6攻6守轮换，率先拿到7局胜利。但在BO3中存在3回合加时赛。当6：6时进入加时，每回合结束都换边，先赢2回合的获胜。在BO5内就是无限加时，每回合结束换边，需要连胜两回合才能赢，如果轮流赢将会一直持续，如Y4S3决赛出现大比分15：15。

**2.BAN-PICK(BP)机制：**正式进入游戏前，进攻方与防守方总共禁选4名干员，进攻方禁选1名进攻方与1名防守方干员，防守方同。

**3.第六人机制：**在选用干员过程中，选择完出生点、干员、装备后，双方的五名干员会公开。随后。每支队伍中，可以更换1名干员并且不被对面得知，第六人名额也可以不使用。在这段时间，未使用名额的干员可以调整装备，而使用了名额的干员则可以重新选择干员和装备。

# Rainbow Six: Siege——职业联赛基本结构



**1.minors级别联赛：**每周一场，以积分制为主。以阶梯级方式算每周积分，赛季结束之前积分最高的队伍可以获得minors级别比赛的门票，第二名则需要和minors级别的队伍进行资格赛。（半职业联赛性质）

**2.PL级别联赛：**彩六的赛制变为一年分为两个赛季。其中S1和S2为一个赛季，S3和S4为一个赛季。整个赛季采取双循环制比赛，共计14场。每半个赛季，两支队伍交手一次。赛制为BO1，常规赛全程为线上赛。分为亚太区、拉美区、北美区、欧洲区。

**3.PL级别联赛季后线下总决赛：**四个赛区的一二名结束常规赛，八支队伍进入赛季后线下总决赛冠军争夺。一年两次，所有比赛采取bo3单败淘汰制。



# Rainbow Six: Siege——职业联赛基本结构

**4.major级别资格赛：**PL级别季后赛线下总决赛资格队伍直接保送。其余队伍竞争方式同PL级别联赛。

**5.major级别比赛：**目前最具有分量和意义的比赛级别。它拥有着最精彩的比赛和最丰厚的奖金池(约460万美金，英雄联盟约960万美金)。目前拥有两个major级别比赛——国际邀请赛（Invitational）和罗利和巴黎特锦赛（Roleigh、Paris）。

共16支队伍参与角逐，小组赛分为四组，每组四队采用GSL赛制：组内双败淘汰制，无总决赛，组内前2名（即胜2场队伍）出线。决赛双败淘汰制BO3，最终总决赛采用BO5。胜者组在最终总决赛时可拥有1次地图优势（即直接取得1分）



# Rainbow Six: Siege——著名队伍



目前来说，竞争总体均衡，欧洲赛区队伍较为强势，由于国内禁播，极大地挤压了职业联赛的发展空间，中国队伍基本不具有与国外职业联赛队伍抗衡的能力。

其中，干扰比赛均衡的主要问题有：少量地图存在进攻方或防守方优势、部分干员强度不合理、部分枪械面板不合理、部分皮肤显示问题影响选手判断、Bugs等。其主要解决方案为开发商进行常规以及特殊维护。

# Rainbow Six: Siege——面临的问题

---

- 1.职业联赛受到疫情影响，线下比赛相关收入锐减。
- 2.游戏日活量、月活量相较2020年有明显下降趋势。（2020年日峰值在线人数能达到20万人，如今基本在4万人左右徘徊）
- 3.国内禁播，流失了大量的中国市场。
- 4.育碧服务器仍然存在偶发性不稳定问题，在多次职业联赛上出现过较为严重的丢包甚至断连情况。