***SKT分析报告***

**样本空间：**LCK夏季常规赛&季后赛 （版本：7.10-7.15）

**选手分析：**

* 上单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 英雄 | Huni(N=21) | Untara(N=37) |
| 兰博 | 50%(2-2) | 81.8%（9-2） |
| 慎 | 0%（0-2） | 33.3%（1-2） |
| 剑姬 | 0%（0-2） | 100.0%（2-0） |
| 凯南 | 50.0%（1-1） | 100.0%（1-0） |
| 青钢影 | 50%%（1-1） | 100.0%（1-0） |
| 大树 | 100.0%（1-0） | 75.0%（3-1） |
| 纳尔 | 100.0%（1-0） | 75.0%（3-1） |
| 武器 | 50.0% （1-1） | 50.0%（1-1） |
| 大虫子 | 50.0%（1-1） | / |
| 蛇女 | 100.0%（1-0） | / |
| 卢锡安 | 100.0%（1-0） | / |
| 加里奥 | 0%（0-1） | / |
| 巨魔 | / | 66.7%（2-1） |
| 皇子 | / | 66.7%（2-1） |
| 鳄鱼 | / | 66.7%（2-1） |

* + Huni vs Untara
    - 均单带为主，擅长41体系。打法上均支援为主，较少主动发起gank。Huni支援（13/18）- gank(4/18)。Untara支援（30/37）- gank(10/37)
    - Huni伤害占比第二，死亡承伤第14。有非常强的伤害制造能力，但是其较为激进的风格让Huni在对线/分带中更容易被抓死。
    - 两名上单均Huni的线上能力（场均20分钟压刀0.68）和对位击杀能力（3/18）要略高于Untara（场均20分钟被压刀4.62/对位击杀（3-37））。
* 打野

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 英雄 | Peanut (N=34) | Blank(N=24) |
| 酒桶 | 71.4%（5-2） | 100.0%（6-0） |
| 蜘蛛 | 71.4%（5-2） | 100.0%（2-0） |
| 雷克赛 | 75.0%（3-1） | 0%（0-2） |
| 皇子 | 66.7%（2-1） | 100.0%（1-0） |
| 大树 | 0%（0-2） | 0%（0-1） |
| 猪妹 | 0%（0-1） | 50.0%（1-1） |
| 扎克 | 100.0%（2-0） | 100.0%（1-0） |
| 瞎子 | 0%（0-3） | 85.7%（6-1） |
| 男枪 | 50.0%（1-1） | / |
| 奥拉夫 | 0%（0-2） | / |
| 兰博 | 0%（0-1） | / |
| 卡兹克 | / | 100%（2-0） |

* + Peanut
    - 偏食肉型打野，对目前肉坦型打野的接受度还有限。场均压刀3.78（第六）。参战率偏低（第十）。场均入侵少（第14）。Peanut在保证队友发育的同时，也注重自身发育。不喜欢找对面打野主动搞事，偏向于帮下路打开优势/保护下路发育。对中路以支援为主。
  + Blank
    - 可食草也可食肉。控野率第一，但场均20分钟被压刀8.17（第13），参战率（第四），支援（第三）和gank（第四）价值高。团队型选手，在牺牲前期自身发育的同事，利用自己对野区的控制力，和对线上的高gank支援保证队友的发育。Blank对下路以gank为主，对中路以支援为主，确保双C发育。
* 中单 Faker

1.目前使用度较高的英雄：岩雀7-3（70%），卢锡安7-1（87.5%），蛇女8-2（80.0%），飞机4-2（66.7%），发条4-1（80%），妖姬2-1（66.7%）

2.目前使用度偏低的英雄：卡萨丁0-3（0%），加里奥3-4（42.9%）

3.Faker大魔王偏向于保证自己对线期良好的发育（分均补刀第一），前期游走偏低，gank以上路为主，对打野的支援比非常高（66.7%）。伤害占比和伤害转化率较低（侧面反映目前Bang是SKT的核心输出点）。Faker前期的发育型打法可能是SKT前期节奏偏发育的核心原因。

* ADC Bang

1.除大嘴以外的AD均有较好的发挥。目前使用度较高的英雄：霞7-0（100%），小炮8-4（66.7%），复仇之矛7-3（77.8%），寒冰7-6（53.8%）, 维鲁斯5-4（55.6%）。

2.分均补刀，分均压刀，伤害占比，伤害转换率，参战率全部在前3。在众多目光锁定Faker的时候，使Faker打法被迫偏稳健时，Bang成为SKT的真正核心。在SKT的比赛中，无论优劣势，Bang基本都能保证自己发育并且在线上形成压制。

3.Bang的突袭基本对视针对敌方下路组合的（目标首选AD，23次突袭中17次是AD），对中单的突袭目前为0。Bang是一个非常团队的ADC，支援多速度快。一半的支援是围绕己方打野的。而且有让资源的嫌疑。

* 辅助 Wolf

1.目前使用度较高的英雄：牛头9-3（75%），洛4-3（57.1%），塔姆4-2（66.7%），露露5-6（45.5%），锤石3-2（60%），卡尔玛3-2（60%），布隆3-1（75%），凯南2-0（100%），机器2-0（100%），塔里克1-0(100%)

2.开团少，反手保护多。游走少，基本全局围绕在Bang身边。野辅双游可能性低。（和mata形成对比）

3.保护型眼位偏多，排眼较多，对己方视野的保护多余入侵视野。

**战术体系：**

SKT主动开团行为少，通常通过资源争夺，41分推等运营逼迫对手主动开团。

SKT前10分钟为发育期，**Blank以gank中路/支援下路的模式来保证双C发育**。SKT在这个时期内多数属于小农经济，自己自給。SKT前期节奏慢，发育为主风格可能与Faker前期自保发育模式息息相关。Faker前期游走少，支援/gank少，场均前20分钟补刀第一，基本以发育为主。而Blank的入侵支援gank打法也让其他队伍无法放松警惕。Peanut打法上极少针对对方打野，Peanut和Blank相比，更侧重自身发育，并且Peanut无论支援和gank的偏重性都在下路。在这10分钟内，尽可能不让SKT拿到1血塔，即便在LCK夏季常规赛末期SKT陷入低谷，SKT一血塔胜率仍有88%，三外塔胜率94.44%。SKT非常善于用一血塔的优势（经济，更重要的是人员的解放）去带动运营和节奏。

10-20分钟，SKT秉着优势稳住滚雪球，劣势拖节奏稳住经济差/塔差在运营。一旦在对战SKT取得前期小优势时，这个时期千万不能掉以轻心，小心一波来自SKT的天降神兵，当在优势方的你在泉水躺着的时候，SKT利用人数的优势，玩命发展经济，细腻处理兵线，合理布控视野，减缓你的推进/推塔速度。

节奏进入25分钟以后，SKT会变得如鱼得水，那些SKT翻盘局值得玩味。尤其是大龙附近的眼位控制，战斗，SKT处理的方式细腻稳妥。其在大龙附近的团战可以单独抽出来做成素材研究。

SKT目前体系中，可以看出前期以反蹲为主，gank为辅，中单发育为主，游走有限。中后期上单分带为主，Huni/Untara开团/支援有限,Huni的个人实力相比较Untara要强一些，但是更为激进，在对线/单带中更容易被抓死，Untara是一个更偏团队的上单。但是SKT队员之间随时处于可以支援的位置。SKT形成现有前期平缓，中后期运营打团滚雪球的模式。

因此，尝试击败SKT的队伍，前10分钟会是一个契机。

**运营分析&状态分析：**

## SKT游戏时期比对分析：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **场均经济** | **场均经济差值** | **场均经济占比** | **场均推塔** | **场均丢塔** | **参战率** |
| SKT（10分钟时）赛前 | 15022（5th） | 133（6th） | 50.2%（6th） | 0.28（2nd） | 0.11（8th） |  |
| SKT（10分钟时） | 14918（6th） | -18.18（5th） | 50.0%（6th） | 0.13（5nd） | 0.11（8th） |  |
| SKT（20分钟时）赛前 | 33044（2nd） | 1028（4th） | 50.7%（4th） | 2.06（2nd） | 1.28（6th） | 47.5%（9th） |
| SKT（20分钟时） | 32534（2nd） | 87.27（4th） | 50.1%（6th） | 1.53（2nd） | 1.53（7th） | 45.4%（10th） |
| SKT（游戏结束）赛前 | 69961（2nd） | 6844（1st） | 52.7%（1st） | 7.94（1st） | 4.67（8th） | 67.0%（2nd） |
| SKT（游戏结束） | 64886（7nd） | 3340（1st） | 51.1%（1st） | 6.76（1st） | 5.62（8th） | 65.4%（6nd） |

由上述数据对比发现，整个夏季赛+洲际赛的数据vs洲际赛前数据对比。洲际赛后SKT前10分钟塔差和经济差增大，而这一平均劣势的扩大让SKT在10-20分钟很难将劣势搬回，甚至被对方滚起雪球。而其更低的参团率可以表明洲际赛后SKT的前期更加平稳无作为，这也许是SKT在洲际赛后状态低迷的原因。 目前季后赛的分析还在做，可以重点分析其前10分钟的动作，如果10分钟前的动作增加，说明SKT前10分钟的处理方式摒弃了完全被动的打法，而获得的状态回升。

1. SKT场均前10分钟最大的亮点是塔：推塔多，丢塔少，推塔逆差为+0.17。  
 SKT在高胜率情况下，场均在前10分钟基本持平（50.2%）。而由于SKT前10分钟有一个正数的推塔逆差，那么将此塔数逆差的经济剔除，SKT前期经济占比小于50%，场均经济差值为-45.5。那么在其他数据的辅助下，SKT场均10分钟补刀领先，塔数领先，那么经济逆差来源可能为人头/打野刷野经济差。以上数据分析为SKT对战LCK所有战队的场均。那么在对抗较强战队时，SKT前期经济/人头有处于持平/小劣的趋势。

2. 在20分钟时，SKT经济水平开始攀升，经济差值拉大，场均经济占比增加。场均塔数逆差的经济只占到场均经济差值的一半。换一句话说，SKT在10分钟-20分钟时候，在补刀/人头/野区资源上场均获得一个500+的优势。这是SKT最“神奇”的时期。  
 拆分成优势/劣势局，也就是在均势/优势局中，SKT能咬住经济差，不被滚雪球，而均势/优势局中，SKT能比较稳的滚出一个小型经济雪球。如何做到这样的运营的，此报告中会做一个简单的定量和定性分析。

SKT的KDA在任何时期并不是一个优异的数值，到比赛结束，SKT胜率高达78%的情况下，KDA排位为第三。而在20分钟时，场均击杀3.44，场均助攻6.11。击杀数在所有战队中排名只有第七，助攻数第六。死亡数却高达4.11， LCK赛区只有2只队伍在20分钟时期的死亡量超过SKT。

此分析可以看出，SKT并不是一个以击杀/规避死亡为目的的队伍。结合实际情况，SKT是在以地图资源为目的的情况下，进行突袭/击杀，劣势器通过单抓/突袭获得平稳发育经济的时间，控制住塔数逆差，当然这是以优秀的视野布控，和时机判断为前提。同时，SKT不会以牺牲经济为代价在前期获取击杀/规避死亡，或者说，在经济交换没有/优势劣势的情况下，SKT并不会刻意击杀/规避死亡。也可以说，在死亡不可避免的情况下，SKT会立刻做出交换资源的选择。这或许能有效的解释针对SKT下路的队伍为啥极少能善终啊。SKT下路在对方中/上/野牺牲资源/时间的情况情况下，中/上可以保持一个不错的资源获取和交换。而Bang场均压刀第一，并且有让资源的嫌疑，伤害转换率却第一，而SKT战队本身制造伤害的能力恐怖, 在这种情况下，并不能打破SKT团战或者41的体系。也就是说Bang在不让资源/补刀碾压的情况下，即使被针对，也能有一个相对稳定的发育，而他爆炸的伤害转换率并不会让SKT在团战中出现输出不足的现象，更不会影响到SKT的分推体系。以上分析，仅供参考。

3.毫无疑问，当进入中后期SKT的运营也好，体系也好，团战也好，SKT并不是送失误给对手的战队，反而会以平常心面对每一个对手，减少失误，安稳的将雪球滚到你的基地。

版本：7.14 & 7.15

样本空间：洲际赛后的LCK夏季常规赛&季后赛

