

浅析英雄联盟国际电竞赛事赛制改革

前言

通过对英雄联盟国际电竞赛事近年来赛制改革方面的前沿消息与规则进行研究,对赛制改革的目的与可能带来的影响进行阐述与评价,旨在为电竞赛事项目相关理论知识体系及英雄联盟国际电竞赛事赛制改革道路提供理论依据。

关键词

电子竞技;英雄联盟;国际电竞赛事;赛制改革

2022年,杭州亚运会宣布电子竞技入选为正式运动项目,其中英雄联盟成功入选八大电竞项目之一^[1]。随着英雄联盟国际电竞赛事的不断发展与进步,英雄联盟赛事官方需要在更新赛事生态系统和粉丝所期待、依赖的传统与体系间取得平衡。基于此,本文从赛制差异以及英雄联盟季中冠军赛和英雄联盟全球总决赛赛制的改制,增加跨赛区对抗的机会,同时确保两项赛事中的每场比赛的质量与精彩程度。季中冠军赛的特点是会带来更多跨赛区对抗的机会,在赛季中途了解赛区间的实力差距^[2]。而对于全球总决赛,除了上述目标外,还有如何让入围赛对参赛队伍更具影响力,以及怎样让小组赛更开放,减少该阶段对抽签或少数潜在对手的依赖等问题需要解决。

1 英雄联盟及其国际电竞赛事简介

1.1 英雄联盟简介

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。游戏里拥有数百个个性英雄,并拥有排位系统、符文系统等特色养成系统。它是一个智力、脑力、反应力相结合的竞技游戏^[4]。

1.2 英雄联盟冠军季中赛简介

英雄联盟季中冠军赛是由拳头游戏组织的一年一度的大型国际电竞赛事,它是由来自全球的11个赛区的冠军代表队伍参加的巅峰对决赛事。赛事自2015年起至今成功举办7届。

1.3 英雄联盟全球总决赛简介

英雄联盟全球总决赛是由拳头游戏组织一年一度顶级

的电竞国际赛事。每年各大赛区顶尖队伍都将在全球总决赛的赛场上进行残酷的比拼,争夺召唤师奖杯和全球总冠军的头衔。赛事自2011年举办至今成功举办12届,是全球范围内集热度、关注度以及规模最大的电子竞技赛事。

2 双败淘汰制与单败淘汰制优劣辨析

2.1 双败淘汰制在英雄联盟电竞生态系统中好处

(1) 减少“意外成功或失败”带来的影响。

(2) 败者组复活赛,减少意外变数,这意味着最后获胜的队伍通常被视为“最强队伍”,换句话说更是名副其实冠军争夺者。

(3) 带来更多变的最终排名。双败淘汰赛会选出第一、第二、第三和第四名,以及第五、六名和第七、八名。相比之下,单败淘汰赛只会选出第一和第二名,而第三、四名和第五至第八名的成绩则会持平。此外,更多比赛会带来更多队伍间一对一的碰撞^[5]。

2.2 双败淘汰制在英雄联盟电竞生态系统中的缺点

(1) 胜者组比赛的风险更小。

(2) 战绩较好的队伍可能在决赛中并没有显著优势。

(3) 双败淘汰制会大大延长赛事持续时间。双败淘汰制会降低胜者组比赛的风险,也没有办法让胜者组中的出色队伍在决赛中获得有意义的优势^[6]。一般在双败淘汰赛中,胜者组选手会进行更少的比赛,获得选边权,并且通常有更多时间来准备。但他们无法在决赛中取得第二次机会或游戏中的优势。这也可能导致,对战成绩较好的队伍却没能拿到冠军。另外,如果全程采用双败淘汰制,会导致比赛时间延长,带来选手与观众的疲劳也会为赛事组织

方带来更大的挑战。

2.3 单败淘汰制在英雄联盟电竞生态系统中的优点

(1) 单败淘汰制能增加每场比赛的紧张程度,提高短期优势的重要性。这会让准备更充分、但可能整体实力上并没有那么强的队伍更容易拿下比赛,产生的“黑马”。

(2) 英雄联盟赛事的一大特色在于,赛事游戏的版本会随着时间不断发展和变化,因此,强大的适应能力与探索发现能力是英雄联盟职业队伍的核心技能之一。与双败淘汰制相比,单败淘汰制更能体现这种能力。

(3) 单败淘汰赛更不容易预测结果。在该赛制下,淘汰赛/分组赛中队伍较少的赛区更有机会晋级。这能让以下克上的桥段更容易上演。

变数是英雄联盟赛事赛制的核心。比赛越多,从系统中移除的变数也就越多。比赛的时间越长,系统中的变数就越少,也就更有可能看到“最强”队伍获胜。这个理念不仅影响了赛制讨论,也影响对双败淘汰制的看法,以及使用它的时间和方式。但对于季中冠军赛和全球总决赛,赛事的组织方不仅有强烈的意愿让双败赛制发光发热,还希望充分融入比赛的刺激紧张感和全球总决赛标志性的不确定性。对于季中冠军赛,英雄联盟赛事的组织方认为赛区间对比和更多比赛所带来的优点大于缺点,因此将全程采用双败淘汰制。而对于全球总决赛,赛事组织方将在早期阶段采用双败淘汰制,让在赛事初期有过失误的队伍依然有晋级的机会,但淘汰赛阶段依旧保留“获胜或回家”的单败淘汰制。

3 季中冠军赛赛制与变化

过去的十多年里,英雄联盟全球总决赛已成为全球最大的电竞赛事。作为后来者的季中冠军赛自2015年开办以来,一直笼罩在全球总决赛的阴影之下。尽管季中冠军赛实现了设计初衷,带来了更加国际化的赛事,但依然存在一定进步空间,季中冠军赛还能呈现更多更精彩的跨赛区比赛。为此,赛事组织方对赛事进行了一些改动。在考虑季中冠军赛的赛制改动时,以下方面需要关注:

- (1) 保持所有赛区的完整性。
- (2) 邀请更多来自四大赛区的队伍。
- (3) 采用保证比赛胜负对双方都有影响的赛制。

(4) 为了了解队伍的相对实力,即便存在只有四大赛区队伍晋级胜败分组赛的风险,也要采用能带来更多跨赛区比赛的赛制。

2023季中冠军赛将在从九个赛区中总共邀请十三支参赛队伍。来自LCK、LPL、LEC和LCS的一号种子将以轮空的形式直接进入胜败分组赛,其中LCK赛区作为全球总决赛的冠军赛区,其二号种子也将直接进入胜败分组赛。入围赛分为两组,各组的四支队伍将进行BO3双败淘汰赛。在入围赛阶段,五个小赛区的队伍将与LPL、LCS和LEC赛区的二号种子争夺三个晋级名额。在各自小组中取得2:0战绩的两支队伍将晋级胜败分组赛。这种赛制下,最具统治力的队伍将会相对迅速地晋级,使得更多竞争激烈的比赛能够继续进行。根据赛制安排将会各有两支队伍从本届季中冠军赛中淘汰。在各自小组的败者组中胜出,并最终取得2:1战绩的两支队伍将进行一场BO5的比赛来决定晋级或淘汰。基于这样的赛制和赛程安排,有利于能更好地了解五个赛区之间的相对实力,其中最强的赛区也有机会在BO5的比赛中展现实力并晋级胜败分组赛。

在季中冠军赛中,胜败分组赛将全程采用BO5双败淘汰赛赛制。胜败分组赛将由总计十四场BO5比赛决出最后的冠军。按照这种安排,不同赛区的顶尖队伍之间的BO5比赛数量将会大幅增加。

4 全球总决赛赛制问题与对策

4.1 当前全球总决赛赛制暴露的问题

(1) 每年全球总决赛的参赛队伍有二十多支,但高质量的比赛却相对较少。

(2) 在小组赛接近尾声时,有许多场比赛的胜负对于至少一方来说没有影响,甚至可能对于比赛双方都没有影响。

(3) 小组赛阶段高度依赖于分组抽签,并且经常围绕“死亡小组”“上上签”进行宣传,而对于努力一整年才打入世界总决赛的队伍和职业选手关注甚少。

4.2 解决问题所需要关注的目标

- (1) 确保每场比赛结果对参赛双方都很重要。
- (2) 带来更多跨赛区的高质量精彩比赛。
- (3) 在公平的前提下尽可能使对战双方的较量旗鼓相当。

在研究全球总决赛全新赛制时,拳头公司官方的目标就是要让全球总决赛继续成为电竞领域最为盛大、最具悬念的赛事。对于英雄联盟全球竞技生态中的公平,以及是否有赛区应该拥有四个全球总决赛的参赛名额。一方面,LCK和LPL年复一年地证明了他们的实力,有时候比起在

全球总决赛的种子顺序,能在正确时机发挥出最佳水平更加重要。基于这种思考,从2023年开始,英雄联盟赛事主办方推出全球总决赛晋级系列赛(WQS)。根据LCK和LPL在过去两年中的精彩表现,他们将在2023年继续保有四号种子,不过LCS和LEC将会争夺四号种子的名额。LEC和LCS双方的四号种子将进行一场BO5的比赛,胜者赢得全球总决赛的参赛资格。这个系列赛将在举办地联赛结束时开赛。英雄联盟赛事主办方对全球总决赛的入围赛作出了改动。LPL和LCK将不再参加入围赛,其种子队伍全部直接进入小组赛阶段。LEC和LCS在晋级系列赛中胜出的队伍(四号种子)将参加入围赛,而一号至三号种子将直接进入小组赛。

剩余队伍将从入围赛开打。这八支队伍将分为两组,进行一系列三局两胜的双败淘汰赛。当每组胜者组、败者组都各自产生一支冠军队后,一组的胜者组冠军将与另一组的败者组冠军进行五局三胜的最终决赛。这两场决赛的胜者将与其他14支队伍一起进入小组赛阶段。这样会让入围赛竞争更加激烈。除此之外全球总决赛的第二阶段将取消小组赛,取而代之的是,这个阶段16支队伍将采取5轮瑞士轮赛制,每支队伍都会与胜负记录相同的队伍进行比赛,直到取得3胜或3负为止。所有可能有队伍晋级或淘汰的关键比赛都采用三局两胜制,而其余比赛则是单场胜

负。瑞士轮赛制阶段总共有33场比赛,其中20场为单场胜负,13场为三局两胜制。在这种赛制下,每场比赛对于对战双方都很重要,每场比赛都将影响到最终的晋级结果。其次,这一赛制还导致比赛相较于之前多出了13场刺激程度完全不亚于连续单局胜负赛的三局两胜制比赛。最后,鉴于这种赛制下出线形势在不断地动态变化,每支队伍都能拥有更多的胜利机会,不会再有所谓“死亡之组”。瑞士轮赛制阶段结束后,8支队伍将进入淘汰赛阶段。这个阶段将继续采用五局三胜的单败淘汰制,进行四分之一决赛、半决赛和决赛的角逐,直到决出全球总决赛冠军。

5 结语

英雄联盟国际电竞赛事赛制改革无疑是在传统与变革的夹缝之中艰难求生。但改革并不是不可行的,就如同双败淘汰制系统和加入瑞士轮这样的改革的出现,即使并没有得到所有参赛俱乐部选手或观众的认同,但依旧得以实施推广,并且成效得到了广泛认可。赛制改革的关键就是要将改革所带来的收益和优势展现出来,让更多的人从中获益。近年来社会各界对赛制改革的呼吁声越来越大,改革也越来越频繁,每一项决定都需要谨慎地判断,变革的好坏都可能间接或直接影响这项运动的发展,而新的改革是否会得到正面的反馈还需拭目以待。

文/陈泓奕,李国(南京工业大学,江苏南京 211816)

作者简介:陈泓奕,男,江苏常州人,南京工业大学在读硕士研究生,研究方向:竞赛组织;李国,男,山东济宁人,南京工业大学教授,研究方向:体育经济学。

参考文献:

- [1] 卢丽娟.长三角高校电子竞技一体化发展的影响因素研究[D].上海:上海体育学院,2021.
- [2] 杜天慧.聚焦EDG电子竞技俱乐部[D].上海:上海体育学院,2021.
- [3] 袁嘉庚.在亚运会视域下国内电子竞技发展现状分析——以英雄联盟为例[J].当代体育科技,2022,12(16):191-194.
- [4] 姜燕冰,李振,董星雨,等.电竞春晚:青年玩家和公众以电子竞技为载体建构的狂欢仪式——以英雄联盟电竞赛事为观照[J].新媒体研究,2022,8(15):98-103.
- [5] 徐伟轩.电子竞技赛事的组织与管理探索——以2021《英雄联盟》全球总决赛为例[J].产业创新研究,2021(22):63-65.
- [6] 时震宇,姜宏斌.赛次轮次赛制下投掷选手竞技表现及成绩特征的实证研究[J].天津体育学院学报,2021,36(1):109-116.