

英雄联盟 S10 落幕,中国 SN 战队憾获亚军

# 玩家看到的是精彩赛事 资本看到的是商业红利

10月31日,全球英雄联盟玩家的目光都聚焦在了上海浦东足球场。一边是今年异军突起、先后将 LPL 前 2 号种子斩落马下的 SN,一边是今年的韩国最强战力 DWG。经过四局精彩对决,韩国 LCK 赛区的 DWG 捧回召唤师奖杯(冠军奖杯),中国 LPL 赛区的 SN 战队憾获亚军。

尽管比赛结果令人遗憾,但以英雄联盟为代表的电竞赛事在中国展现的影响力已不言而喻。电竞早已不是单纯的打游戏,而是一项极具观赏性和商业价值的体育项目。

■新快报记者 陈学东

## 首个决赛五杀难挽败局

今年最火爆竞技赛事非英雄联盟 S10 不可,全球游戏爱好者都把目光投向这场全球总决赛,各地线下观赛团也风风火火地进行,这场总决赛也精彩纷呈。

第一局中,SN 的三路从开场就被压制。16 分钟时 DWG 已经三条龙在手,虽然在之后几次大龙和龙魂争夺中 SN 也努力打出了几次漂亮的反击,但最终还是惜败。第二局中,SN 放手一搏,上单选手阿 bin 拿出剑姬,将韩国队伍最熟悉的四一分带打法发挥得淋漓尽致。作为团队的核心,阿 bin 拿到了英雄联盟有史以来决赛中的第一个五杀。之后的两局 SN 失误逐渐增多。DWG 展现出 LCK 一号种子的恐怖实力,没有再给 SN 机会,连下两城,时隔 2 年帮助 LCK 赛区捧回召唤师奖杯。

纵观四局比赛 SN 和 DWG 在硬实力上还是存在明显差距,下路对抗一直处于弱势,而后者失误明显也更少,战术执行如同计算机指令一般有条不紊。

## 114 家品牌赞助战队

电子竞技会像 FIFA 世界杯、NBA 一样成功吗?至少从奖金数量来看,电子竞技已经开始迎头赶上,去年 DOTA2Ti9 国际邀请赛总奖金池达到了 3429 万美元,Ti10 的奖金池更是超过了 4000 万美元。对比之下,2020NBA 季后赛奖金池为 2328 万美元,这还是 NBA 历史季后赛新高奖金纪录。

与传统体育赛事不同,比赛奖金甚至不是各家电竞俱乐部最看重的部分。本届 S10 中国负责人曾文森透露,整个电竞生态体系的赞助、转播和联盟化的分成,才是收入的主要来源。

从奥运会到世界杯,顶级赛事象征之一,就是吸引赞助商的能力。根据媒

体统计,S8 和 S9 期间,LPL 赛区战队和赛事的赞助商均为 50 家。根据 ECO 电竞派统计,截至今年 9 月,S10 共有 114 家品牌选择与战队合作。对于品牌来说,S 赛巨大的品牌影响力是一次不容错过的机会,尤其是由于欧洲杯、奥运会等赛事的延期,造成了一个品牌投放的“真空期”,S10 就显得更香了。

## 恐怖的“电竞流量”

玩家看到的是精彩的游戏比赛,资本看到的是背后的商业利益。

投身电竞能给品牌带来非同一般的“流量”。例如今年 S10 系列赛期间 SN 和 JDG(京东战队)都获得了巨大的关注。

对比苏宁每年数百亿的广告投入,一年不到 3000 万元的战队投入可谓只是“九牛一毛”。苏宁电竞俱乐部总经理助理林青称,苏宁集团虽未给 SN 电竞设置具体的目标,但希望未来电竞可以反哺到整

个易购(电商平台)的产业链上去。

抱着类似想法的还有京东,虽然今年 JDG 的成绩不如 SN,但他们的目的其实都达到了,那就是再一次集体展现出了恐怖的“电竞流量”,甚至一届 S10 让苏宁、京东的名头直接走向了海外。要知道这都是没有水分实打实的流量,广告效率明显,还更划算。

相比地产等领域的企业,电商平台与电竞行业有着重叠度较高的目标受众画像和更流畅的变现渠道;90 后人群的购买力已经成为消费市场的核心动力;艾瑞数据的《2020 年中国电竞行业研究报告》显示,2020 年,在数量为 5.2 亿的中国电竞用户中,25 岁及以下的用户占 60.1%。

在今年 SN、JDG 和 TES(滔搏)取得佳绩的影响下,接下来会有更多的互联网巨头有望涉足收购拥有顶流赛事席位的俱乐部,并深耕电竞产业,中国电竞产业将迈向“黄金时代”。

## 数读英雄联盟 S10 总决赛

6312 人被抽中现场观战  
(320 万人参与抽签,中签率是 0.19725%)

海外平台观看人数峰值超 382 万

国内 B 站直播间人气峰值突破 3 亿

主办方提供至少 222.5 万美元奖金

114 家品牌选择与战队合作



业界新闻

## 《仙语》剽窃

## 网易《梦幻西游》

广州思锋、四三九九两公司被判赔 1500 万

**新快报讯** 近日,广州市知识产权法院依法对上诉人广州思锋信息科技有限公司(以下简称思锋公司)、广州四三九九信息科技有限公司(以下简称四三九九公司)与被上诉人杭州网易雷火科技有限公司(以下简称雷火公司)著作权侵权及不正当竞争纠纷一案进行公开宣判,认定《仙语》游戏剽窃《梦幻西游》,判决驳回上诉维持,维持原判,思锋公司和四三九九公司赔偿雷火公司 1500 万元。

## 米哈游《原神》

## 上线首月收入 2.45 亿美元

月活破千万

**新快报讯** 据 Sensor Tower 数据,由米哈游自研的《原神》上线 30 天以来在全球范围吸金 2.45 亿美元(不含中国及其他地区的第三方安卓市场),首月收入仅次于《Pokémon GO》的 283 亿美元。其中,中国市场收入最高,仅 iOS 端就超过 8200 万美元,其次为贡献近 5900 万美元的日本市场,占比 24%;美国市场则排名第三,贡献 4500 万美元,占 18.3%。

此外,QuestMobile 发布的《2020 中国移动互联网秋季大报告》则显示,在上线一年以内的手游中,月活最高的游戏分别是《原神》(1015 万)、《光遇》(999 万)以及《爱上消消消》(756 万)。而在所有品类的月活量中,QuestMobile 估测排名依次为《王者荣耀》(超 1.5 亿)、《和平精英》(近 1.3 亿)、《开心消消乐》(1.1 亿)、《欢乐斗地主》(3500 万)。

加入我们  
一起玩