



LPL 春季总决赛首次采用双败赛制

RNG 身披复活甲逆袭拿下总冠军

4月18日,英雄联盟职业联赛 LPL 春季总决赛在武汉落幕,RNG 战队 3:1 击败了 FPX,夺得了队史的第四个联赛冠军,也因此获得了英雄联盟季中冠军赛 MSI 的参赛资格,将代表 LPL 赛区于 5 月前往冰岛参加 2021 年首场“国际大考”。

颇为有意思的是,今年的 LPL 春季总决赛首次采用双败赛制,而 RNG 就成为了这一赛制的首个获利者。RNG 在本届 LPL 季后赛胜者组中,先是被 FPX 零封,然后在败者组经过五局鏖战重新杀回了总决赛的舞台,并用一个连追三局一雪耻辱,时隔两年重新夺得联赛冠军。

■新快报记者 陈学东

首次采用双败赛制

对于双败赛制,可能有些玩家不太懂这个赛制的规则:就是第一个被淘汰的队伍不会真的被淘汰,是先进入败者组,然后再等第二支被淘汰的队伍产生,两个被淘汰的队伍里再产生一支进入决赛的队伍。用玩家都听得懂的话说,那就是身披复活甲赛制。

简单来说,比赛分为胜者组和败者组,两个组别。而首次战败的队伍,将不会被直接淘汰,而是激活了复活甲被下放到败者组。进入败者组的队伍,将会和其他失败的战队,决出胜者。然后败者组的最终胜者,将会和胜者组的优胜者,再打一次比赛,决出最终的冠军。

首次采用双败赛制,就出现了神奇一幕。RNG 在本届 LPL 季后赛胜者组中,先是被 FPX 零封,但凭借在败者组连续和 TES 以及 EDG 打满 5 局淘汰对手,重新杀回了总决赛的舞台,并用一个连追三局一雪耻辱,最终 3:2 战胜 EDG 成功晋级 2021LPL 春季赛总决赛。

FPX 和 RNG 颇有渊源,在 2019 春决赛场上 FPX3:1 击败 RNG 拿下总冠军,现在 RNG 成功复仇,成功带着复活甲光环来到总决赛的舞台,也以 3:1 击败 FPX 成功复仇,真是不得不说,一切都是冥冥之中自有天意。

LPL 联赛日益火爆

在如今的电子竞技中,英雄联盟自然是最关键的一环。作为如今全球举办最成功的电竞赛事,英雄联盟由全球 12 个赛区组成,拥有完整的赛事体系,每年举办的国际赛事受到全球电竞爱好者的喜爱,每个赛区的比赛都会吸引到无数玩家的关注。而每年的 MSI 季中赛、全球总决赛就更不用

多说了,重要比赛的收看人数都在千万级别以上。

值得一提的是,现在英雄联盟的

LPL 联赛,也逐渐成为了规模最大的体育联赛。现在的 LPL 赛区拥有整整 17 支战队,而且其中不乏一些大公司建立的队伍,比如说 TES、SN、LNG、JDG 等等。除此以外,联赛或者官方也获得了全球知名品牌的赞助,也说明了 LPL 联赛的热度已经得到认可。

根据 LPL 官方数据,2019 年,LPL 赛区职业赛事直播观看人次超过 200 亿,赛事内容观看量高达 650 亿。这些数据在 2020 年均再次提升。与此同时,2020 年全年 LPL 赛区 PCU(最高同时观赛人数)相比 2019 年涨幅高达 188%,赛事影响力可见一斑。

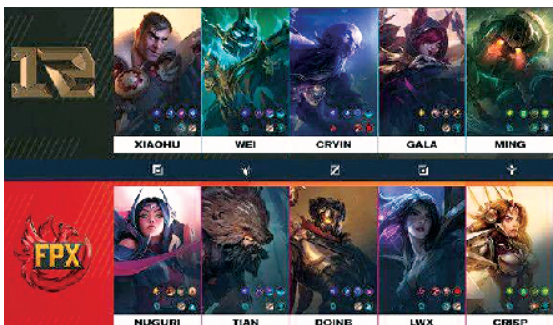
今年,全国 17 支战队经过近 4 个月鏖战,决出“RNG”和“FPX”两支战队争夺本次 LPL 春季总决赛的冠亚军,最终 RNG 战队夺得本次春季赛总决赛冠军,这支战队也将代表中国大陆赛区参与年中的国际赛事。

现在电竞行业的发展势头这么凶猛,对于很多观众、玩家来说应该都是值得开心的事情。毕竟只有行业发展更好,各个联赛、战队才会更快地提升自己的实力,并且呈现出更加精彩的比赛。

不过也有一部分观众担心,电竞行业的发展会不会带来新的问题,比如说规则跟不上,或者是选手言行等问题造成的影响等。这些方面其实也是非常重要的,只不过就要看官方以及联赛的重视程度了,希望他们在专注联赛发展的同时,也可以对这些问题进行解决。

中国体育的新名片

体育赛事是传播国家文化、民族文化的重要载体,无论是奥运会、世界杯等国际大赛还是 NFL、MLB 等职业联赛,其在全球范围内的影响力,都为本土文化的出海提供了极大便利。



而到了电竞的时代,全世界的年轻人展现出了对电竞的狂热。根据去年 Newzoo 预估,2020 年全球电竞观众数量将达到 4.95 亿,而 2023 年全球电竞覆盖人群将达到 20 亿。这意味着电竞已经成为培养优质体育 IP 的新领域。

于业内,英雄联盟是全球化最好的项目,而在各大赛区中,LPL 的产业化建设成果、关注度又均领跑其他赛区,成为了中国体育的一张全新名片。与此同时,随着 LPL 更加深入地与中国文化、大量城市文化相结合,同时影响力逐渐蔓延至全球,中国更多的民族文化、城市文化也将借助赛事实现出海,让更多的海外观众了解中国。腾竞体育联席 CEO 林松曾在接受采访时表示:“腾竞体育的目标是持续增加国际影响力,对外输出 LPL 的特色赛区文化。”

随着关注度的提高,LPL 联赛的发展自然是越来越好了,很多制度都变得更加完善。当然最重要的是,战队、官方的盈利模式也慢慢开始变化。按照官方负责人的介绍,今年的计划是让 LPL 联赛在海外的关注度翻倍,并且开始向海外媒体收取版权费。

可能很多人都知道,此前很多发展完善的体育项目,转播费、版权费等都是主要的收入来源之一。如今 LPL 联赛准备在海外收取版权费,也说明联赛的发展已经步入正轨,并且学习其他传统体育项目的做法,慢慢发展各个方面。



一周游闻

Steam 周销量排行榜:《双人成行》成功登顶



新快报讯 本周 Steam 如期公布了上周(4月12日至4月18日)的游戏销量排行榜。本期排行榜《逃出生天》开发商新作《双人成行》成功登顶;SE 射击大作《先驱者》跌至第五。

《双人成行》发售后的评价一直非常不错,在持续了两周的第二名后,本周终于成功登顶,位居第一名。游玩《双人成行》,踏上生命中最疯狂的旅程,这是一款别开生面的平台冒险游戏,完全为合作模式而设计。利用好友通行证邀请一位好友免费游玩,共同体验多种多样的乐趣,享受颠覆性的玩法挑战。

经典 4X 策略游戏《群星》推出了自己的全新 DLC“Nemesis”,本期排行榜也成功进榜,位居第二名。这款游戏是《群星》的扩展包,玩家将可决定动荡不安银河的未来命运。添加谍报工具,随着星海监管人迎战终局的威胁时,这会成为强力的作战手段,或利用“威胁”选项让自身成为终局的威胁。Nemesis 提供了《群星》至今最强而有力的作战利器。

《生化危机 8:村庄》实机演示



新快报讯 4月19日,游戏公司卡普空分享了《生化危机 8:村庄》实机演示,本次公布的内容展示了游戏开头还有伊森在刚刚进入村庄探索地图等实机演示画面,以及游戏的过场动画遭遇狼人的场景、BOSS 战,逃离八尺大人等等。演示中伊森刚刚进入村庄,在探索的途中他遭遇了一位村民。这位村民在听到屋外的异响之后惊恐万分,不知是何种怪物让他如此恐慌。后面伊森遭遇了狼人,从演示中来看有的狼还骑着马匹。

《生化危机 8:村庄》将在今年 5 月 7 日发售,登陆 PC/PS5/PS4/XSX/S/Xbox One 平台。玩家将在游戏中展开令人毛骨悚然的绝命拼搏。伊森一家的平静生活因克里斯·雷德菲尔德而又陷入混乱之中,他再次身陷无法逃离的魔魇中。这款系列第 8 部主要作品由日益成熟的游戏引擎“RE ENGINE”创造,将带来最新生存“动作”恐怖游戏体验。



加入我们一起玩

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会