

電子競技的賽事舉辦策略

文 / 林祐良



電玩遊戲促成90年代的變革。(圖片提供 / LoL Esports Photos Flickr <https://www.flickr.com/photos/lolesports/>)

壹、前言

電子競技自90年代開始發展至今近30年，臺灣則是在2008年出現像TESL臺灣電子競技聯盟這類以電子競技賽事籌備的組織，成為電子競技在臺灣職業化的開端，也讓臺灣的玩家與觀眾開始享受電子競技所帶來的享受。2012年，由Garena成立的《英雄聯盟》職業電競隊伍：TPA (Taipei Assassins, 台北暗殺星) 一舉拿下《英雄聯盟》S2

世界大賽冠軍，更將臺灣的電子競技推向高峰，自此臺灣的電子競技相關產業如雨後春筍般地發展起來；而對於外界來說，對電子競技產業最好奇也陌生的，莫過於電子競技賽事與電競隊伍，究竟其和過往認知的運動賽事、運動員的差異性，以及電子競技何以迅速成為向世界盃足球賽般為全球共同瘋狂且關注的賽事，本文將以電子競技籌備的角度，希望能幫助讀者更瞭解電子競技的魅力。

貳、電子遊戲的演進歷程

電子遊戲（或稱為電玩遊戲，簡稱電玩）隨著技術力的進步，特別是網際網路在近代的快速演進，讓遊戲體驗迅速地從單人遊戲，開始走向多人互動，也讓遊戲開發團隊從著重於以劇情內容、個人體驗等開發方向，開始有了更多需要滿足玩家需求的目標。例如，電玩在90年代開始一波大變革，大型多人線上角色扮演遊戲（英語：massively multiplayer online role-playing game，縮寫：MMORPG，臺灣玩家習慣稱呼為線上遊戲）隨著網際網路的發展而成形，例如：《風之王國》、《網路創世紀》、《天堂》、《魔獸世界》等開啓了線上遊戲時代，這些大型多人線上角色扮演遊戲中為了滿足玩家的新鮮度，不斷地更新、調整遊戲內容，開始產生了對抗、競技的遊戲內容（如PVP系統、國戰系統）。

Westwood Studios（西木工作室，於1985年在美國成立的一家遊戲工作室）在1992年開發《沙丘魔堡II》，也讓即時戰略遊戲（英語：Real-time Strategy，簡稱RTS）成為另一個新的主流遊戲類型，隨後即時戰略類型遊戲的持續開發，到暴雪娛樂（英語：Blizzard Entertainment，是一家美國電子遊戲開發商和發行商）於1998年開發並推行《星海爭霸》後，不僅成為當年全世界銷售量最大的遊戲¹，《星

海爭霸》的成功也逐漸開啓了電子競技時代，隨後，包含RTS、FPS（第一人稱射擊遊戲，英語全名first-person shooter）、MOBA（多人線上戰鬥競技場遊戲，英語全名multiplayer online battle arena）等競技型遊戲陸續開始了賽事轉播後，終成為現今全球玩家、觀眾風靡的電子競技！

也因此，在瞭解電子競技賽事舉辦的策略前，必須要先瞭解到電子競技是基於網際網路的成熟而興起；同時，電子競技的觀眾也因為是透過網際網路來接觸到這類型的遊戲，因此對於遊戲的電子競技賽事轉播，也慣於使用新媒體來作為主要觀賞管道。特別是 Twitch 的出現，讓取得電子競技賽事觀賞的門檻更低（可藉由單一平臺觀賞到全球的電子競技賽事），因而使得電子競技在近年來急速發展，甚至成為全球主流娛樂之一（2018《英雄聯盟》總冠軍賽：近1億觀眾觀看²）。所以，在舉



《星海爭霸》開啓了電子競技時代。（圖片提供 / 暴雪娛樂官方素材）

¹ <https://www.ign.com/articles/1999/01/21/starcraft-named-1-seller-in-1998>

² <https://www.bnext.com.tw/article/51644/lolesport-2018-events-numbers>



電子競技項目琳瑯滿目。(圖片提供 / 林祐良)

辦電子競技賽事前，要先認識其活動產生的原因，以及其所需要的環境跟條件。儘管關於電子競技與體育的異同有諸多討論，但都無法否認電子競技本身具備的競技性，而競技一直是人類歷史發展上的重要環節，如古羅馬競技場、到奧林匹克運動會，以及現今各式各樣的運動賽事，推動著人類活動發展的演進。娛樂也是人類自古以來不可或缺的生活型態，電玩更是近代主流娛樂產業之一，據調研機構Newzoo公布的全球遊戲市場報告數據，其預估2018年全球遊戲市場營收可達到 1,379 億美元³，足以觀得遊戲產業只會更蓬勃而不會消失。因此，結合了競技與娛樂兩大元素所誕生的新產業：電子競技，其普及速度快、國際化的門檻低，加上與軟硬體的開發息息相關，因此自然被視為全球未來重點產業。

參、電競賽事的策劃與籌備

前述內容所要傳達的，即是電子競技此產業發展的必然性，以及舉辦電子競技賽事必須先建立三項要點的基本認知：包含要瞭解賽事所選定的遊戲其內容與系統、對網際網路與硬體具有一定程度的認識，最後則是在競技相關的規範制定也要有所涉獵，如此才能籌備一場公正且專業的電子競技賽事。而在瞭解電子競技的誕生原因以及對其需具備的基本條件後，接下來要討論的就是如何策劃與籌備一場賽事。

一、賽事規章制定

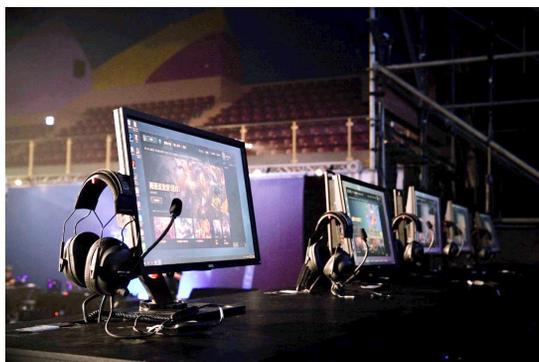
電玩，是一場電子競技賽事的核心，因此在舉辦電子競技賽事前需要先確認這場賽事所要選用的遊戲項目。一如球類運動有籃球、棒

³ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-04-30-global-games-market-to-hit-usd137-9-billion-this-year-newzoo>

球、羽球、網球，與足球等不同運動賽事，電子競技也有MOBA、RTS、FPS、TCG（集換式卡牌遊戲），或是近年流行的大逃殺遊戲（英語：Battle royale game）等不同類型，各類型會再細分遊戲項目，如MOBA類型包含了臺灣熟悉的《英雄聯盟》、《傳說對決》、《DOTA2》等⁴。不同項目的賽事規則都會因應電玩本身的遊戲機制而做調整（即使是同一類型，如《英雄聯盟》和《DOTA2》的選角機制就不同），如何制定符合該遊戲系統的賽事規章，讓該場電子競技賽事具備公平性、觀賞性等，是在舉辦賽事前最先需要留意的。

二、賽制的安排

確認賽事的遊戲項目後，接著需要開始安排的是賽制，這部分與一般體育運動雷同，由於電子競技在賽制上主要還是參考主流體育運動去制定，單敗淘汰制、雙敗淘汰制、循環賽、瑞士制等，都有被全球電子競技賽事所採用過，因此



電子競技實體賽事成本不菲。（圖片提供 / 林祐良）

這部分不再贅述，端看設計賽事時，依賽事形式（聯賽或盃賽）、場地、規模、天數等綜合考量去選擇合適的賽制即可。在賽規與賽制確認後，賽事是要以線上賽事形式進行，或者是線下賽事，也會影響到整個策劃。

三、賽事的防弊機制（軟體）與硬體設備

由於電子競技是透過網際網路而達成競技的條件，反言之，電子競技相較於一般體育運動是可以不用將選手集中在同一場地就能進行競技的賽事，因此在預算與規劃的考量下，有些電子競技賽事會以線上賽的方式進行。線上賽擁有讓電子競技可以快速普及比賽的優勢，但同時也因為選手不在線上，加上使用設備非官方統一規格或檢查過的設備，因此有可能會有相關舞弊的情況發生，這時就有賴遊戲本身的防範系統，或是透過其他機制去避免舞弊的情況產生；大抵來說，由於電子競技的實體賽事（即線下賽）所需成本平均大於一般體育運動，加上可以輔以程式等進行監控，因此線上賽還是常見於電子競技的比賽當中（特別是透過線上賽可以讓國際賽的舉辦門檻降低）。而實體賽事的需要關注的內容較多，由於電子競技賽事並非租下球場後即可進行賽事項目，包含舞台設計、LED屏幕規格、音響、燈光、轉播區（現場畫面與賽事轉播畫面也同樣有區別）等這些歸屬於硬體部分的内容，這些基本需求是有別於一般體育運動轉播所需要的，都是在籌備賽事規劃時需要去留心的地方。另外現今

⁴ <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B5%E5%AD%90%E7%AB%9E%E6%8A%80>

比較常見的是將線上賽與線下賽混合舉辦，將參賽人數多的預賽部分，先以線上賽快速消化後，於複賽後進行線下賽，如此可達到節省預算的同時，又能在複賽或決賽的部分以線下賽做為賽事的總結。

參、電競賽事的全球化效益

另外一如前述所提，電子競技是易於全球化的競技賽事，因此官方在推出合適發展電子競技的遊戲並觀察其營運狀況後，都會開始制定全球策略來規劃，這邊以《英雄聯盟》為例，Riot Game將全球劃分為各大賽區：北美（LCS）、韓國（LCK）、歐洲（LEC）、台港澳（LMS）、中國（LPL），以及外卡賽區，並且透過每一賽區的職業聯賽，最終透過世界大賽讓每年的賽季達到高

潮。而在 Riot Games 開始發展這套《英雄聯盟》全球賽事政策前，Blizzard Entertainment在《星海爭霸II》的電子競技賽事上採用的是積分制，選手們可以透過在全球各地舉辦的相關賽事（經官方認證）去取得積分，最終獲得年度總決賽的參賽門票。這兩套系統各有利弊，Riot Games的全球政策讓他們對於職業選手擁有較高的掌握度，所有職業級的賽事都掌握在官方手上，除了確保賽事品質外，也讓全球聯賽獲得了權威性，進一步提升觀眾對該賽事的信賴感以及關注度；同時由於Riot Games對於職業隊伍與選手的高掌握度，讓他們在保護選手權益，或是透過對選手交易的管控，達到平衡各賽區的實力等表現，是《英雄聯盟》能在這幾年為全球主流賽事的原因之一。



電子競技賽事易於全球化。（圖片提供 / LoL Esports Photos Flickr <https://www.flickr.com/photos/lolesports/>）



暴雪娛樂（Blizzard Entertainment）電競賽事多採積分制。（圖片提供 / 暴雪娛樂官方素材）

而Blizzard Entertainment採用的積分制也有它的優點，例如相較於《英雄聯盟》賽事的固定性，當年《星海爭霸II》的全球賽事可謂是百家鳴放，由於各國的電子競技賽事組織都可以輕鬆地取得賽事舉辦權，讓《星海爭霸II》的賽事充滿多樣性外，最值得一提的是《星海爭霸II》選手在一整年中為了取得積分而飛往各國參加賽事，除了可以為賽事創造許多話題外，也讓這些選手能輕易地累積海外粉絲以及國際能見度；而接近積分結算前的幾場大賽，更是讓全球觀眾熱切地關注著選手積分變化。兩種制度各有優劣，不能單就目前《英雄聯盟》的賽事聲勢大過於《星海爭霸II》賽事而一言以蔽之，不過相較《星海爭霸II》採用的是類似其它體育運動常見的積分模式，《英雄聯盟》透過網際網路以及電子競技本身的優勢條件，創造了每年皆可由各大賽區先各自進行聯賽，再集合各賽區頂尖隊伍舉辦世界大賽的模式，這確實是電子競技相較其他運動，更易於完成全球化的模式。

肆、未來新趨勢—手遊電競

最後，隨著移動裝置在近幾年的崛起，PC GAME電競賽事與手遊電競賽事也是需要留意和關注的，PC GAME的電競賽事由於已經發展了20年，加上PC GAME的電競賽事轉播中，選手所使用的賽事用機是電腦主機，因此賽事轉播流程與技術是成熟，且可以隨著新技術的演進（如AR等），而有更多呈現方式；而手遊類型的電競遊戲雖然幫助電子競技在玩家普及化上躍進許多（因手遊的門檻低、便利性高等因素，所以誕生很多新的玩家族群，甚至在男、女性玩家比例的平衡上有所助力），但就賽事轉播上，受限於移動裝置的技術與擴充功能等問題，會面臨到比PC GAME電競賽事更多的技術問題。另外對於手遊電競的專業度是否有所打折，也是重度玩家或電競族群所在意的點。但不可否認包含臺灣、東南亞，以及中國等亞洲市場都已經是手遊的重要市場（ROG Phone毛利率

高兩倍，華碩如何靠電競手機戰場翻身？⁵⁾，隨著市場的需求，必然要接受手遊電競所帶來的新局勢，與其排斥或認為手遊電競的專業度不足，或者該轉換方向思考，如何發展出合適移動裝置，同時又能兼顧遊戲性、觀賞性，以及專業性的手機電競遊戲。

伍、結論

臺灣在發展電子競技上，擁有非常良好的優勢，但同樣也有劣勢之處。優勢在於臺灣的硬體產業在全球是處於領先的地位，同時臺灣不僅經濟消費能力高，網際網路普及且發達，在國際地理位置上也享有很大的優勢；劣勢則於臺灣對於運動產業重視度偏低、臺灣整體人口數不高，以及軟體發展偏弱。如此導致臺灣有條件成為國際級電子競技賽事的舉辦地點（網際網路發達、主要硬體輸出國、國際交通方便），但最終得不到企業願意大力地投

資，而導致規模始終無法有效做大，僅只於國內發展。政府受限於法規的限制，近年來儘管從中央政府到地方政府都有心發展電子競技，卻也都礙於法規而無法強而有力地推動，往往還是仰賴民間企業的投入，在從旁給予部分的協助，雖對電子競技賽事的舉辦有些益處，但卻也因此往往局限於單一場次活動，而非以長期規劃來發展，實屬可惜。如果能在臺灣借由政府的資源，以及完整規劃去推動電子競技，讓電子競技在臺灣有固定的、並受國際關注的年度賽事（一如dreamhack之於瑞典），不僅可以帶動硬軟體在臺灣的發展，同時也能進一步影響外商對於臺灣的投資，並且進一步去促進觀光等民生經濟發展，如此才能有效借由電子競技的推廣，從點、線、面階段式去帶動臺灣體育、經濟、科技等整體發展，才能突破現況：停留於在單點操作而無法有效擴大效益。🎮

作者林祐良為TESL台灣電子競技聯盟總監



電競賽事仰賴專業人才執行。（圖片提供 / 林祐良）

⁵⁾ [https://www.bnext.com.tw/article/53202/asus-phone-rog-mg-zenfone-](https://www.bnext.com.tw/article/53202/asus-phone-rog-mg-zenfone)