



玩轉電競

多年來的事實證明，電競產業是大勢所趨。根據《路透社》報道，電競產業2021年的預估收入將超過10億美元（約78億港元），將會比2020年增長約14%，相信未來還能繼續增長，電競產業無疑是塊「肥肉」。只要奧委會「開綠燈」，將熱門電競遊戲列為奧運項目，除了可提高舉辦奧運的收益之外，又可吸引年輕新世代的關注，使整個奧運符合更多人的口味，定能成為全球熱話。

真·電競 爭入洛城奧運

奧委會捲弗人力撐

「真·電競」殺入奧運有無可能？電競產業蓬勃到連奧運都插手，在本屆首次舉辦奧運虛擬系列賽，是向前邁進一大步之舉。洛杉磯奧委會負責人威沙曼曾表示將會推動電競加入奧運，相信未來人氣高企的電競遊戲成為奧運項目可期，目標直指2028洛杉磯奧運。

國際奧委會表示，要在2024年將電競列為奧運項目言之尚早，較有機會於2028年加入。值得一提的是，2028年奧運主辦城市為美國洛杉磯，而洛杉磯奧委會負責人威沙曼是知名的電競產業支持者，致力於協助推動年輕一代的他，在申辦洛杉磯作為奧運主辦國時就有此念頭：「我們認為電子競技憑藉在全球有着極高的人氣和電子科技持續進步，可以作為將千禧世代和奧運聯繫起來的好工具。」這樣一說，電競能夠入奧的可能性看似又再提高。

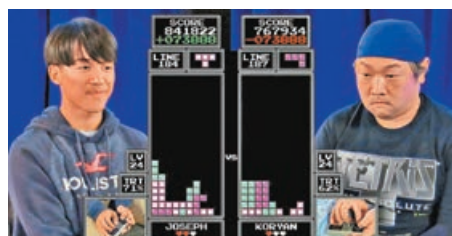
電競將推動年輕人參與奧運

國際奧委會表示，要在2024年將電競列為奧運項目言之尚早，較有機會於2028年加入。值得一提的是，2028年奧運主辦城市為美國洛杉磯，而洛杉磯奧委會負責人威沙曼是知名的電競產業支持者，致力於協助推動年輕一代的他，在申辦洛杉磯作為奧運主辦國時就有此念頭：「我們認為電子競技憑藉在全球有着極高的人氣和電子科技持續進步，可以作為將千禧世代和奧運聯繫起來的好工具。」這樣一說，電競能夠入奧的可能性看似又再提高。

《英雄聯盟》為時下最熱門遊戲之一。網上圖片

電競運動員需接受長時間訓練。網上圖片

最有機會 搶先入閘的遊戲？



2019年CTWC決賽在YouTube上有近3百萬觀看次數。YouTube截圖

要說到最有機會率先入奧的電競項目，該會是《俄羅斯方塊》！這個遊戲可以說是無人不識，其實它一直都有世界大賽，名為「Classic Tetris World Championship」(CTWC)，從

2010年開始至今仍每年舉辦一次。

CTWC使用的是1989年在紅白機推出的《俄羅斯方塊》，是最原汁原味的版本，沒有現時衍生版本的花巧元素，兩名玩家需要疊到頂端前門高分。它基本上具備所有成為奧運項目的條件。在今年2月份，外媒IGN發布遊戲史上銷售數據中，《俄羅斯方塊》以5億份的銷量高踞榜首，極受歡迎。CTWC聯合創始人克萊門特亦曾表示：

「我覺得《俄羅斯方塊》有機會成為最先入奧嘅電競項目之一。」《俄羅斯方塊》更完全與血腥、暴力隔絕，還有「練腦」的功能，要入奧可說完全無難度。

KD 直言遊戲能力值應有 99

熱門籃球遊戲大作《NBA 2K22》已在上月率先曝光全新封面人物，NBA 2K官方昨再公布多名球員遊戲中的能力值，其中勒邦占士、杜蘭特、史提芬居里、安迪杜甘普均為96，並列第1。而作為封面人物的當錫能力值為94。

「大帝」占士對自己的能力值沒什麼評價，反而在社交平台twitter發表評論：「應該要係99！」指KD、咖喱仔兩人的能力值不應只有96。KD本人亦都「招積」的話：「我覺得我嘅能力值應該係99。我今季咁勤力，球場邊個位都入到波。我傳波又勁、籃板又勁，

七都勁，所以我應該要有99。」

不過回帶看看，在NBA 2K系列從1999年誕生至今，發行的23款正代作品中，如僅統計遊戲發布的當賽季球員，其實僅有加納特（4次）、奧尼爾（1次）、鄧肯（2次）、高比拜仁（2次）、勒邦占士（2次）、基斯保羅（1次）6名球員的能力值達到過99。

而塞爾特人的當家球星塔圖的能力值從91降到90，接受媒體訪問時，一開始猜測認為今年應該為92，在得知答案後，他嘆氣以示不滿：「Oh my God……我季後賽兩次50+，球季4次50+，追平埋布特嘅紀錄（單

《2K22》球員能力值前10名

1	勒邦占士	96
1	杜蘭特	96
1	安迪杜甘普	96
1	史提芬居里	96
5	李安納	95
5	祖傑	95
5	艾賓特	95
8	當錫	94
8	夏登	94
8	列拿特	94

■ KD本人不滿能力值僅有96。網上圖片



場60分)，場均27分……」至於今季在鷹隊表現極佳的崔楊格，能力值僅得89，他對此同樣表示不滿。



標準版的遊戲封面由當錫「擔正」。網上圖片