

專訪拳頭遊戲英雄聯盟電競賽事負責人

重視中國市場 世界賽決戰落地成都



●S14準決賽現場。Riot供圖



●S14準決賽在巴黎舉辦，場館座無虛席。Riot供圖



●Riot Games (拳頭遊戲) 英雄聯盟電競賽事負責人 Chris Greeley。Riot供圖

英雄聯盟全球總決賽早前在倫敦圓滿結束，中韓頂尖戰隊戰至巔峰，引來大量粉絲到場觀賽，容納兩萬人的The O2體育館票務一經開放，就被遊戲迷們瘋搶，早早售罄。據倫敦市長簡世德最新公布的數據，舉辦此次冠亞軍總決賽將為倫敦帶來1,200萬英鎊(約1.2億港元)的經濟效益。英雄聯盟歷經14年高低起落，賽事吸



引力依舊強勁，其母公司Riot Games(以下稱：拳頭遊戲)未來在電競賽事的策略發展上也愈發明確。從電競賽事的多樣化擴展，到全球市場布局，拳頭遊戲展示了他們未來發展的雄心。香港文匯報記者近日連線專訪拳頭遊戲英雄聯盟電競賽事負責人Chris Greeley，請他為我們深度解畫電競賽事的未來趨勢，及如何更好地實現電競文化的傳播和普及。

●香港文匯報記者 林奕彤、夏方芳

據Chris Greeley認為，英雄聯盟電競賽事的成功離不開其龐大的遊戲粉絲基礎。拳頭一直致力於遊戲的核心體驗與電競賽事緊密結合，使得粉絲無論是否活躍遊戲玩家，都能通過賽事重溫英雄、技能與競技的熱血體驗。拳頭賽事團隊希望通過強化電競與遊戲的互動，讓玩家在遊戲與賽事之間實現良性循環，進一步提升賽事的吸引力和粉絲黏性。

近年來，電競產業在中東和亞洲等新興市場中迅速發展，拳頭遊戲也加大了這些地區的賽事投入。例如，2024年7月的沙特電競世界盃就為參賽戰隊和觀眾提供了良好的競技體驗，賽事的總獎金池規模更是達到前所未有的超6,000萬美元(約4.66億港元)。

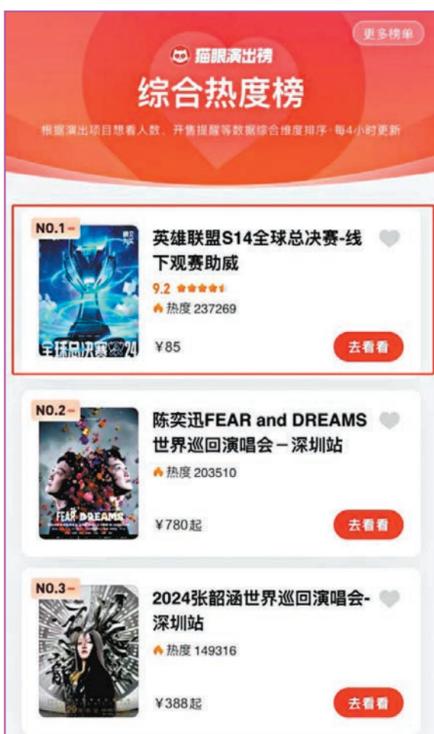
冀舉辦更多國際賽事

Chris Greeley表示，中東地區的電競發展潛力巨大，不僅擁有眾多英雄聯盟粉絲，還可以通過本地化的語言解說吸引更廣泛的受眾。這種全球擴展的策略也包括了香港和東南亞市場，未來可能會在這些地區舉辦更多國際賽事，以滿足當地粉絲對電競的需求。

他亦透露，明年英雄聯盟賽事不同於以往，由原先的一年兩場國際賽事改為舉辦三場。全新的國際賽事First Stand，將於2025年3月10日至16日在韓國首爾LoL Park舉辦。「國際賽事讓我們有很多機會在世界各地傳播拳頭的遊戲理念、電競文化氛圍等，希望為那些我們以前無法提供服務的粉絲們提供服務。」

英雄聯盟作為當下電競賽事最具影響力的IP，在經歷十餘年的輝煌後也不得不面臨着當前客戶端活躍玩家減少、影響力下降的困境。內地平台Bilibili官方錄播數據顯示，LPL常規賽(中國賽區)播放數據相比往年全面下滑，在遊戲論壇、專區的相關討論熱度也大不如前。

據貝殼財經報道，電競粉絲逐漸流失的原因不乏近兩年來，LPL賽區在亞運會、全球總決賽以及季中賽(MSI)等多項國際重大賽事中的連續失利。市場的變化也讓俱樂部在投入時更加謹慎。如今，LPL聯賽中除了幾家頭部俱樂部有所投入外，其他俱樂部逐漸降低運營成本，進而導致俱樂部實力參



●總決賽開始前兩日，貓眼演出榜綜合熱度榜顯示，「英雄聯盟S14全球總決賽」活動熱度值登頂榜單。網上截圖

差不齊，整體賽事精彩度不足。為改善局面，主辦團隊今年也在賽制、戰隊建設及管理等方面陸續作出創新和調整。

針對以上情況，Chris Greeley表示他和團隊花了很多時間和LPL團隊交流，了解中國市場的具體情況。「過去，我們在很多聯賽中都看到關注度下滑，但過一段時間還是會反彈的情況發生。」他表示，中國是拳頭最大的市場之一，明年世界賽舉辦地將再次回歸中國，冠亞軍決賽落地成都。「團隊希望能將今年S賽獲得的興奮和感覺，延續到明年

在中國舉辦的世界賽。我有信心重新贏得中國粉絲對LPL的熱情和興趣，我們將繼續努力贏回中國觀眾。」

Chris Greeley強調，在賽事內容上，拳頭一直注重英雄的多樣性和平衡性。S14賽季的世界賽版本進一步優化了英雄平衡，使得各大戰隊能夠嘗試更多英雄組合與策略。觀眾可以在比賽中看到不常見的英雄登場，帶來耳目一新的觀賽體驗。未來將繼續優化賽事版本，支持戰隊在英雄選擇上的多樣性，進一步激發電競賽事的觀賞性和創新性。

拓展IP宇宙 開發跨界娛樂項目

拳頭遊戲近年來屢屢與音樂、影視界開展聯動，展現出了其作為遊戲公司在拓展娛樂產業邊界上的積極態度和創新能力。其團隊通過發布原創音樂專輯、與知名音樂人合作、推出虛擬音樂項目、舉辦音樂節以及與其他娛樂產業的合作等方式，為遊戲端及賽事方帶來了超乎想象的受眾拓展，良好的視聽效果也為消費者提供了更加豐富和多元化的娛樂體驗。

另外，拳頭遊戲也積極拓展其《英雄聯盟》IP宇宙，例如推出卡牌遊戲《符文之地傳說》以及大受歡迎的動畫劇集《雙城之戰》。這種跨界發展讓粉絲在電競之外，能通過更多形式體驗英雄聯盟的世界觀和故事線。Chris Greeley透露，未來將繼續開發更多基於《英雄聯盟》IP的遊戲和娛樂項目，進一步擴大其在全球遊戲和娛樂市場的影響力。

Chris Greeley表示，拳頭深知電競產業的快速發展帶來了挑戰。拳頭的目標是為所有電競從業者建立可持續的商業模式，通過創新找到合適的盈利方式，同時為粉絲提供優質的觀賽體驗。未來幾年內，拳頭遊戲將繼續探索新的收入來源，如票務、粉絲商品等，以保障賽事的長期健康發展。

拳頭遊戲在未來電競賽事的發展上將繼續深化遊戲與賽事的聯動，擴展全球市場布局，通過多樣化的賽事內容和跨界項目，確保粉絲體驗的豐富性與沉浸感。隨着全球電競市場的不斷成長，拳頭正不斷嘗試創新，為電競產業的未來奠定更為穩固的基礎。

BXL羽毛球表演賽 李卓耀勇奪亞軍

香港文匯報訊(記者葉詩敏)一連4天的印尼BXL羽毛球表演賽周日(3日)在歡笑聲中落幕。這場集合世界羽壇精英的表演賽，代表「颶風」的港羽一哥李卓耀與隊友殺入決賽，他在男單不敵「雷霆」的泰國世界冠軍韋辛迪，颶風終以總分2:7吞敗，仍獲得亞軍。



●一眾球員合照。BXL供圖

BXL羽賽賽制別開生面，每場比賽有5盤賽事，分別是女雙、男單、男雙、女單及3打3，總獎金接近100萬美元(約782萬港元)，吸引28位世界級球手參賽。其中包括兩屆奧運男單金牌安賽龍，里約奧運女雙金牌日本松友美佐紀等，港隊男單「一哥」李卓耀及混雙組合鄧俊文/謝影雪亦有參賽，「鄧謝配」更拆夥編入不同隊伍，表演賽組合新鮮感十足。

颶風在女單、男雙獲勝下一度領先2:0，被雷霆追平2:2後，李卓耀於第4場男單賽事再憾世界冠軍韋辛迪，前者在今仗處於下風，最終以局數0:3失利，遭雷霆反超前4:2，加上對手在最後一場3打3再以3:2獲勝，李卓耀代表的颶風終以總分2:7告負，仍取得亞軍。賽後這名港將在社交媒體撰文感謝「颶風」的隊友，指「真的很享受這個比賽」。

女子冰球亞錦賽中國隊獲亞軍

香港文匯報訊 據中新社報道，首屆中國女子冰球亞錦賽11月3日在北京首鋼園冰球館落幕。中國女子冰球隊以0:5不敵日本隊，本屆賽事兩勝一負，最終獲得亞軍。日本隊以三戰全勝的成績收穫冠軍。



●中國隊球員曲樂(右一)在比賽中進攻。新華社

此次賽事是北京冬奧會後北京舉辦的第一個冰球國際賽事，同時也是國際冰聯重點打造的亞洲地區頂級冰球比賽，共有中國、韓國、日本、哈薩克斯坦四支亞洲頂尖隊伍參賽。

中國女子冰球隊隊長于柏巍賽後表示，通過比賽看到了自身差距，需要正視問題，有針對性進行提升。「比如我們在門前盯防上

還要提升，對進攻方要多一些辦法，持球時還要更自信一些，希望在冬奧會資格賽前盡可能補足。」

于柏巍表示，近來比賽密集，對球員體能造成一定挑戰，接下來各球員將回歸聯賽。「希望大家在各自隊伍中有好的表現，再以更好的狀態回歸到國家隊比賽中。」