GAME ANALYTICS / 作品 01

三角洲电竞赛事的核心矛盾

目前赛制与“搜打撤”的不匹配

— 一个原因，串起观赏性、公平性与商业闭环三个问题

作 者

周志坚

求职方向

游戏活动策划 / 赛事策划（线下）

版 本

2026.11

数据来源： B 站 @三角洲行动赛事 官方账号； 1000+ 小时一手体验，夏季赛全程观赛体验。非官方后台数据。

EXECUTIVE SUMMARY

一页结论：三个判断，几条改法

01 根本原因是不够匹配，而不是在执行

赛事积分只奖励「打」与「搜」，「撤」没有给积分。一个规则上的遗漏，同时解释了观赏性差、公平性存疑、参与者认同低三个现象。

02 观赏性差不是「做得不好」，是「不可控制」

长对峙叠加极短 TTK，击杀高度随机；保守架点的期望收益最高；干员组合受限压缩操作空间。比赛结果与简单易懂的枪法关系不高，名场面无法稳定产出。

03 赛事留存点仍然在于「大明星」

官方号播放前三全是主播选手的个人内容，赛事回放最高只排第四：观众追的是人，而官方还没把选手变成大明星。

几条改法：把「撤」也做成独立积分 → 用强制交火设计，提高名场面密度 → 打通主播赛与职业赛的升降级通道。

四类赛事各有分工，但四类的流量都不高

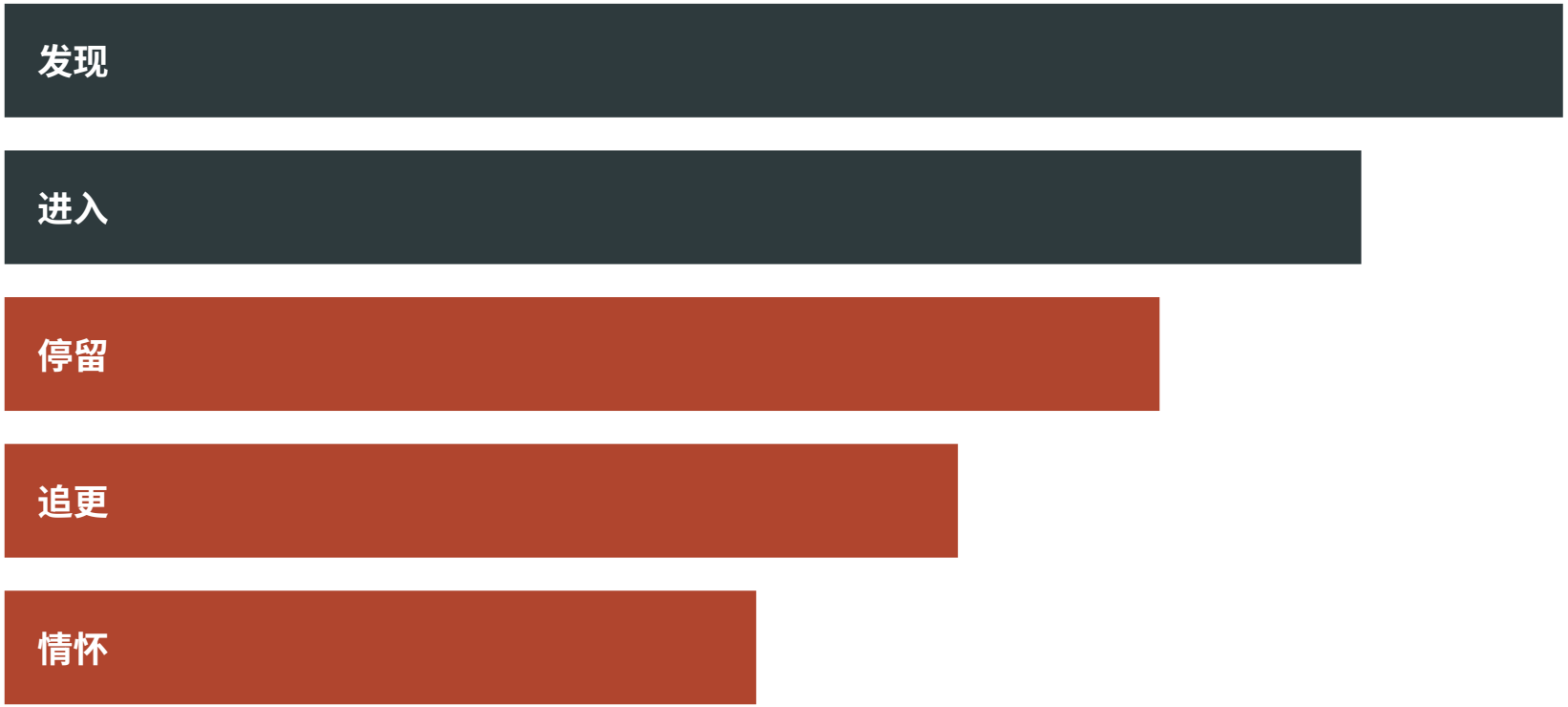
赛事类型	参赛门槛	主要观赛入口	设计目的	现存问题
职业赛	俱乐部签约 / 受邀	官方直播间	建立竞技标杆	观赏性低，无明星
主播巅峰赛	邀请制主播	各主播自己的直播间	造话题、导流量	碎片化，娱乐化
高校赛	在校生身份	校园渠道	拉新与破圈	身份限定，天花板低
平台社区赛	平台用户	平台站内	促活跃与留存	规则不透明，公平性存疑

关键点：四类赛事服务四个不同目标，但没有任何一类承担「把玩家路人变成赛事粉丝」这件事。

- 职业赛缺明星 → 造不出主队；主播赛有个人 IP → 但 IP 属于主播，不属于赛事。
- 高校赛与社区赛在拉新，但拉来的新人没有继续看比赛的理由，赛季一结束就流失。

数据：83 条中职业赛回放 52 条、主播赛 10 条、高光 6 条，高校赛与社区赛 0 条；游戏 DAU 5800 万。

流量断在第三层，前两层靠买量补不回来



无出圈话题，只能靠切片二次传播

赛程不固定，观众不知道什么时候该来

单局看不懂： TTK 短、混战结束、解说讲不清

没有明星、没有恩怨线、没有连续叙事

无战队文化、无俱乐部运营、无周边沉淀

诊断：第三层（停留）与第四层（追更）是同一件事的两面——看不懂比赛，所以记不住选手。

推论：买量只能解决第一层。官方号 4 分钟内内容均播 17.0 万， 3 小时以上回放仅 7.8 万——长度换不来停留。

运气与水平同权，是职业赛最致命的漏洞

计分项	现行权重	是否反映水平	具体风险
击杀	高	**是**	保守架点收益更高，主动进攻被惩罚
物资价值	与击杀同权	**否**	0 击杀也能靠摸金获胜，成绩与对抗脱钩
爆率	随机	**否**	无法举证排除暗箱，赛事公信力天然受损
成功撤离	未计入	**—**	核心张力缺失，赛制与玩法脱节

一个可动手的判定标准：这项得分，换一个同水平选手重打一次，结果会不会变？

- 击杀 → 会变，但变化来自水平，可接受。
- 物资 → 会变，变化来自运气，不可接受。
- 爆率 → 会变，且无法复盘，最不可接受。

现行赛制为「夺砖 + 赛点」：单日连拿 2 块曼德尔砖直接终结比赛——砖抢到即计分，撤离不在计分表内。

被赛制删掉的「撤」，正是玩法的张力所在

玩法环节	玩家在意程度	游戏内权重	赛事积分权重	结果
搜（搜索物资）	高 —— 物资即收益	高	高（加上夺砖计分）	**重要**
打（正面交战）	中 —— 手段而非目的	中	高（击杀计分）	**权重过重**
撤（成功撤离）	最高 —— 活着带出才有意义	最高	无（抢到砖即计分）	**完全缺失**

「搜打撤」的最关键部分，来自「撤」——撤离是唯一的结算点，也是唯一真正的风险点。

- 赛制里「撤」是零权重：砖破解就计分，带出与否没有实际积分，撤离成功与否不改变任何结果。。
- 后果：最优解退化成「抢砖 → 脱离交火 → 守砖到结算」，既不鼓励主动进攻，也不奖励撤离博弈。
- 同一套规则下，职业选手的期望行为和普通玩家完全一致「脱离交火 → 蹲着等最后一队」——这就是为什么职业赛和排位看起来一模一样。

观赏性与公平性，是所有赛事的两个要点

观赏性：结果不可测

- 长对峙 + 极短 TTK：击杀「莫名其妙」，解说无法复盘
- 干员组合受限制，个人操作空间被压缩
- 强队打弱队缺少碾压感，差距无法被观众看见
- 集锦镜头建立在对手失误上，进职业赛即失效
- 观众记住的是「谁被阴死」，不是「谁更会打」

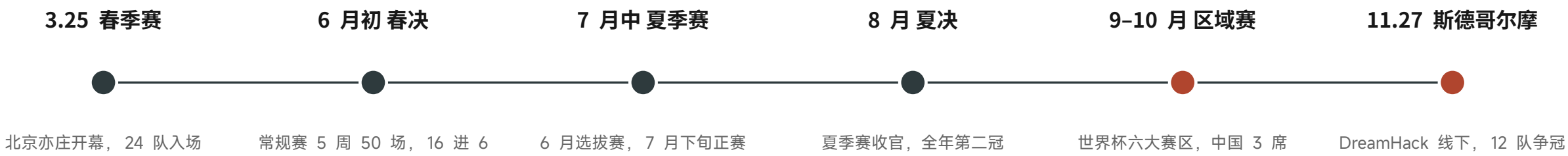
公平性：规则不可证

- 爆率不可控，无法排除暗箱操作的可能
- 物资分与击杀分同样算作积分，低击杀也能获胜
- 社区赛以低 KD 账号打路人，把「炸鱼」做成赛制
- 「国一」「最强」等头衔缺乏统一口径的认证
- 同一场比赛，选手自己都说不清为什么会输，只能说打架上的失误

对照参照系：CS Major 与 S 赛的可看性，来自「强对抗下的确定性」——水平差距能被稳定地看见。

优先级判断：先修公平性（积分规则，降低物资权重），再修观赏性（交火节奏）——公平性不修，观赏性改了也不被信任。

赛事不是在游戏赛季里，而是在两个赛季之间



问 题

- 2026 年三段赛程一路排到 11 月 29 日才收尾，之后到次年 3 月既无赛事也无内容承接。
- 站内数据：2025-12-10 到 2026-04-08 断更 118 天，2026-08 后又断 62 天——空窗不是没内容，是没人负责填。

建 议

把休赛期当第四季做：12 月颁奖与转会窗 → 1–2 月天梯赛与民间赛 → 3 月春季赛预热，尽量将赛期与游戏赛季同步，让玩家对赛事接触更频繁。

先定义「好看」，才谈得上优化

指标	定义	现状	目标
有效交火时长	双方均开火的对枪时长 / 局	低	赛事更有观赏性
名场面密度	可剪辑高光片段数 / 小时	低	切片更有内容
直播同接峰值	峰值同时在线人数	官方直播间 99+， 明星主播二路 1w+	对标同品类
观赛 D7 留存	赛后 7 日回访率	视频播放量均低	提升
主队搜索指数	战队名 / 选手名搜索量	待补	提升

官方 B 站号 83 条视频平均播放量 10.9 万，赛事回放仅 3.7 万。

为什么这是一场被动豪赌

结论	证据	状况
赛制优化只能缓解不好看的问题，不能根治	搜打撤的三个环节中，权重最高的「撤」未计入积分	**可以优化**
主队有了，明星没有：24 支俱乐部打 7 周，没打出一个被记住的名字	官方号 112 万播放的那条是主播整活，职业赛回放最高 38.5 万	**需 2–3 个赛季**
观赛习惯固化：抢观时需要到「我真得看看」级别的质量	其他项目赛事吸睛度更高，观众已形成稳定观赛习惯	**最难**

— 但反过来说，这三条恰好解释了为什么值得投赛事：游戏本体已难破圈，赛事的附加 IP 价值是唯一还能被做出来的增量。

— 赛事的另一重价值是价值观输出——绿色竞技、抵制外挂与炸鱼，这些是公告讲没那么有说服力、但比赛可以展现专业度的事。

— 所以不是「要不要做」，而是「用什么代价换一个前景」。

方案一：把「撤」重新放回计分表

改什么

把「撤」做进赛事积分：设「撤离成功率」为独立积分项；或改为「护送—拦截」目标 - 砖制：一方带砖至撤离点，其他方拦截。破解、带出都算积分。

为什么能解决问题

恢复玩法的核心风险结构，让「不打、不冒险、等结算」不再是唯一最优解，直接提高有效交火时长。

影响哪些指标

有效交火时长 ↑、名场面密度 ↑、观赛停留 ↑

成本与风险

纯规则层改动，无开发量；风险是节奏可能拖更慢，需增加撤离窗口。

方案二：强制交火与选手培养，让观感提升

动作	具体做法	影响指标
强制交火	缩圈机制 / 高价值物资点争夺 / 限时交火区	名场面密度 ↑、有效交火时长 ↑
叙事补位	围绕选手 / 队伍做赛季主线内容，而非单场切片	追更意愿 ↑、二路主播数量 ↑

落地节奏（30 / 60 / 90 天）

30 天

规则试点：选 1 站赛事跑「撤离计分」

60 天

数据对照：试点站与常规站同口径对比

90 天

全赛段推行：赛制、宣发、俱乐部同步切换

主要风险：强制交火可能让选手乱打架，需配合计分权重调整。制作内容可能血本无归。

原文 · B 站 https://www.bilibili.com/opus/1224426035725991942