


2020年 中国电竞俱乐部短报告

短报告标签：电子竞技、电竞选手、俱乐部

报告主要作者：马阿鑫
2020/06



报告提供的任何内容（包括但不限于数据、文字、图表、图像等）均系头豹研究院独有的高度机密性文件（在报告中另行标明出处者除外）。未经头豹研究院事先书面许可，任何人不得以任何方式擅自复制、再造、传播、出版、引用、改编、汇编本报告内容，若有违反上述约定的行为发生，头豹研究院保留采取法律措施，追究相关人员责任的权利。头豹研究院开展的所有商业活动均使用“头豹研究院”或“头豹”的商号、商标，头豹研究院无任何前述名称之外的其他分支机构，也未授权或聘用其他任何第三方代表头豹研究院开展商业活动。

短报告概览摘要

现阶段，公众对电子竞技行业认可度有所提高，各地方政府均开始扶持当地电竞行业发展以及电竞赛事的举办，电竞俱乐部拥有更多参赛机会，营收能力有所提高。2015年-2019年，中国电竞俱乐部行业市场规模（按营收计）从27.4亿元增长到了88.7亿元，年复合增长率达36.2%。未来5年，随着电竞赛事种类、数量的增加和规模的进一步扩大，预计2019年-2024年，中国电竞俱乐部市场规模（按营收计）将从88.7亿元增长至184.9亿元，年复合增长率达14.5%。

◆ 驱动因素方面，丰厚的赛事奖金为俱乐部的发展提供了资金方面的支持

截至2020年，全球奖金收入排名前50电竞俱乐部中，共有14家中国俱乐部，获得奖金总额在数百万到千万级不等。其中，DOTA2旗下赛事为排名靠前中国俱乐部的主要奖金来源，分别占到Newbee、Vici Gaming等队伍总奖金营收的60%以上。英雄联盟旗下赛事为另一个重要奖金来源，分别占到RNG、EDG总奖金营收的70%以上。部分电竞俱乐部在特定游戏赛事中表现优异，能够较为频繁的获得优秀名次，其中，参赛选手获得的奖金分成占比在10-15%之间，俱乐部能够获得奖金整体的30-50%用以队伍建设、设备购买等。

◆ 制约因素方面，电竞人才的供给不足、获取较难为电竞俱乐部面临的主要问题之一

据教育部提供数据计算，2019年，进入职业院校学习“电子竞技运动与管理”专业的学生数量不足1万人，本、专科在校学生中，对电子竞技感兴趣且会参加电竞培训平台的人群估算仅有40-60万人左右。另一方面，各大俱乐部头部职业电竞选手享有较高的赛事奖金分成以及薪酬金额，部分电竞选手合约价格较高，电竞俱乐部通常难以做到长期支付。基于此，难以获得优秀的电竞选手是各大俱乐部面临的主要问题之一。

◆ 各类因素影响下行业发展前景整体向好，2020年电竞俱乐部行业市场规模将出现短暂下滑

2020年，受新冠肺炎疫情影响，多个电子竞技赛事将拖延、取消或转为线上，通过参赛获得奖金和赞助等收入的电竞俱乐部营收能力将受到一定影响。2020年上半年，全球各地线下电子竞技赛事纷纷推迟举行，英雄联盟中国季中冠军赛官宣取消，PUBG原定4月举行的PGS全球系列赛同样官宣取消。赛事延期、取消会使得电竞俱乐部行业市场规模出现短期的负增长，预计2020年，行业市场规模将下滑至88.7亿元。

企业推荐：

四川电子科技有限公司、点点互动科技有限公司、乐游网络科技有限公司

目录

◆ 名词解释	-----	04
◆ 中国电竞俱乐部定义及分类	-----	05
◆ 中国电竞俱乐部市场规模	-----	06
◆ 中国电竞俱乐部行业驱动因素分析	-----	07
◆ 中国电竞俱乐部行业制约因素分析	-----	08
◆ 中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——行业公司	-----	09
• 中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——阳川电子科技有限公司	-----	09
• 中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——点点互动科技有限公司	-----	11
• 中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——乐游网络科技有限公司	-----	13
◆ 方法论	-----	15
◆ 法律须知	-----	16

名词解释

- ◆ **LPL** : 英雄联盟职业联赛 (League of Legends Pro League) , 中国大陆最高级别的英雄联盟比赛, 是中国赛区通往季中冠军赛和全球总决赛的唯一渠道。
- ◆ **KPL** : 王者荣耀职业联赛 (King Pro League) , 移动游戏王者荣耀官方最高规格专业晋级赛事, 分为春季、秋季两个赛季。
- ◆ **电竞青训班** : 即针对青少年提供的电竞短期训练班, 以培养职业电竞选手为主要目的。
- ◆ **PC** : 个人计算机 (Personal Computer) , 指一种大小、价格和性能适用于个人使用的多用途计算机, 包括台式机、一般笔记本、超极本等。
- ◆ **NeXT** : 网易电竞 (Netease Esports X Tournaments) , 又称网易电竞X系列赛, 是网易游戏旗下首个集合多款热门游戏的专业电竞赛事。
- ◆ **KDA** : 击杀率 (Kill Death Assist) , 为MOBA、FPS等对抗类游戏中, 判断玩家击杀能力的指标, 计算方法为 (击杀数+助攻数) /死亡数。



FROST & SULLIVAN
沙利文

招聘 行业分析师

我们一起“创业”吧，开启一段独特的旅程！

✉ 邮箱：fs.recruitment@frostchina.com

📍 工作地点：北京、上海、深圳、香港、南京、成都



中国电竞俱乐部定义及分类

截至2019年末，中国共有大小电竞俱乐部共5,000余家，其中，头部俱乐部参赛场次较多，70%以上的选手职业生涯时长在5年以上

行业的定义及现状

电竞俱乐部即以日常训练，准备、参加电子竞技比赛为行动，以获得电子竞技赛事奖项、赢得荣誉和奖金为目的的组织团体。电竞俱乐部通常拥有10名及以上的正式电竞选手及部分预备选手，教练根据队员实力、经验等因素将其以3-7人为单位组建战队，并定期为其准备内部、对外、实战比赛。电竞俱乐部主要参加受到游戏官方认可的，且具有一定规模的电竞赛事，以英雄联盟为例，如英雄联盟全球总决赛（S赛）、英雄联盟职业联赛（LPL）等。据极点数据，截至2019年末，参加PC、移动、网页等各类游戏的中国电子竞技俱乐部数量共计5,000余家，大小电竞赛事共500余个，行业整体数量规模较大，但基于盈利能力不稳定等原因，电竞俱乐部数量波动较为明显。

中国电竞俱乐部分类及部分指标排名（截至2020年6月）

分类	英雄联盟	PUBG	王者荣耀
<p>特点：选手具备丰富的参赛经验，参赛数量多且多次获得相关赛事前3，媒体、粉丝关注度较高</p> <p>量化指标：70%以上选手职业生涯时长5年以上，近5年参赛总数250场以上，获得8场以上大型赛事冠亚军名次</p>	 <p>综合排名指数18-29分之间， 世界战绩排名Top10</p>	 <p>人气值、综合指数排名 Top3</p>	 <p>综合排名Top3 世界战绩排名Top5</p>
<p>特点：选手具备较多的参赛经验，参赛数量多，多次进入相关赛事8强，拥有一定的粉丝群体基础</p> <p>量化指标：50%以上选手职业生涯时长5年以上，近3年参赛总数100场以上，获得5场以上大型赛事冠亚军名次</p>	 <p>综合排名指数15-18分之间， 世界战绩排名Top20</p>	 <p>人气值、综合指数排名 Top10</p>	 <p>综合排名Top10 世界战绩排名Top8</p>
<p>特点：选手具备一定的参赛经验，参赛数量中等，在部分赛事中进入16、8强，观众、媒体关注度一般</p> <p>量化指标：20%以上选手职业生涯时长5年以上，近3年参赛总数50场以上，获得3场以上大型赛事8强及更佳名次</p>	 <p>综合排名指数10-15分之间， 世界战绩排名Top20以下</p>	 <p>人气值、综合指数排名 Top20</p>	 <p>综合排名、世界战绩排 名Top15</p>

注：综合排名指数（人气、战绩、舆论指数下综合考量得出，最高30分）来自中国电竞价值排行榜，分类内图标排名不分先后

来源：极点，中国电竞价值排行榜，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com

中国电竞俱乐部行业市场规模

截至2019年，中国电竞俱乐部行业市场规模达88.7亿元，随着电竞赛事种类、数量的增加和规模的扩大，未来行业市场规模将实现进一步增长

电竞俱乐部行业市场规模及预测

现阶段，公众对电子竞技行业认可度有所提高，各地方政府均开始扶持当地电竞行业发展以及电竞赛事的举办，电竞俱乐部拥有更多参赛机会，营收能力有所提高。2015年-2019年，中国电竞俱乐部行业市场规模（按营收计）从**27.4亿元**增长到了**88.7亿元**，年复合增长率达**36.2%**。未来5年，随着电竞赛事种类、数量的增加和规模的进一步扩大，预计2019年-2024年，中国电竞俱乐部市场规模（按营收计）将从**88.7亿元**增长至**184.9亿元**，年复合增长率达**14.5%**。

中国电竞俱乐部行业市场规模，2015-2024年预测



- 2020年4月23日，季中冠军赛官宣取消，可供晋级总决赛的名额问题将后续商讨替代方案



- 2020年初官宣，取消2-3月份所有OWL相关线下活动

2020年，受新冠肺炎疫情影响，多个电子竞技赛事将拖延、取消或转为线上，通过参赛获得奖金和赞助等收入的电竞俱乐部营收能力将受到一定影响

2020年上半年，全球各地线下电子竞技赛事纷纷推迟举行，英雄联盟中国季中冠军赛官宣取消，PUBG原定4月举行的PGS全球系列赛同样官宣取消

赛事延期、取消会使得电竞俱乐部行业市场规模出现短期的负增长，预计2020年，行业市场规模将下滑至88.7亿元

中国电竞俱乐部行业驱动因素分析

全球奖金收入排名前50电竞俱乐部中共有14家中国电竞俱乐部，DOTA2、英雄联盟旗下赛事为主要奖金提供方，丰厚的赛事奖金有利于俱乐部的进一步发展

部分电竞俱乐部拥有实力强劲的选手及优秀的教练，在特定游戏赛事中排名靠前且赢得较多奖金，丰厚的赛事奖金为俱乐部的发展提供了资金方面的支持。截至2020年，全球奖金收入排名前50电竞俱乐部中，共有14家中国俱乐部，获得奖金总额在数百万到千万级不等。其中，DOTA2旗下赛事为排名靠前中国俱乐部的主要奖金来源，分别占到Newbee、Vici Gaming以及Invictus Gaming总奖金营收的60%以上。英雄联盟旗下赛事为另一个重要奖金来源，分别占到RNG、EDG总奖金营收的70%以上。部分电竞俱乐部在特定游戏赛事中表现优异，能够较为频繁的获得优秀名次，其中，参赛选手获得的奖金分成占比在10-15%之间，俱乐部能够获得奖金整体的30-50%用以队伍建设、设备购买等。随着移动游戏的普及以及PC端游戏种类的丰富，依托其出现的电竞赛事数量将进一步提升，实力较强的俱乐部能够获得更多参赛的机会并赢得更足额的奖金，有利于俱乐部的进一步发展。

中国电竞俱乐部奖金获得情况及相关分析（截至2020年6月）

俱乐部	奖金收入世界/中国排名	奖金收入总金额	奖金主要来源	主要来源奖金年份及赛事数量
Newbee	世界、中国排名第5、第1	1,422.2万美元 (来自226场电竞赛事)	DOTA2—1,270.5万美元	2014年-16场赛事6场冠军 (548.7万美元) 2017年-16场赛事4场冠军 (472.9万美元)
Invictus Gaming	世界、中国排名第30、第4	1,139.7万美元 (来自474场电竞赛事)	DOTA2—534.4万美元	2012年-4场赛事3场冠军 (105.8万美元) 2017年-12场赛事2场冠军 (172.1万美元)
Royal Never Give Up	世界、中国排名第30、第9	483万美元 (来自67场电竞赛事)	英雄联盟—310.9万美元	2017年-5场赛事2场冠军 (67.6万美元) 2018年-6场赛事5场冠军 (135万美元)
EDward Gaming	世界、中国排名第40、第11	340.1万美元 (来自106场电竞赛事)	英雄联盟—261.9万美元	2016年-5场赛事2场冠军 (70.2万美元) 2018年-5场赛事5场冠军 (50.2万美元)
eStar Gaming	世界、中国排名第43、第13	330万美元 (来自53场电竞赛事)	Arena of Valo—261.3万美元	2019年-Honor of Kings World Champion Cup冠军 (190.4万美元)

来源：Esports Earnings，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com

中国电竞俱乐部行业制约因素分析

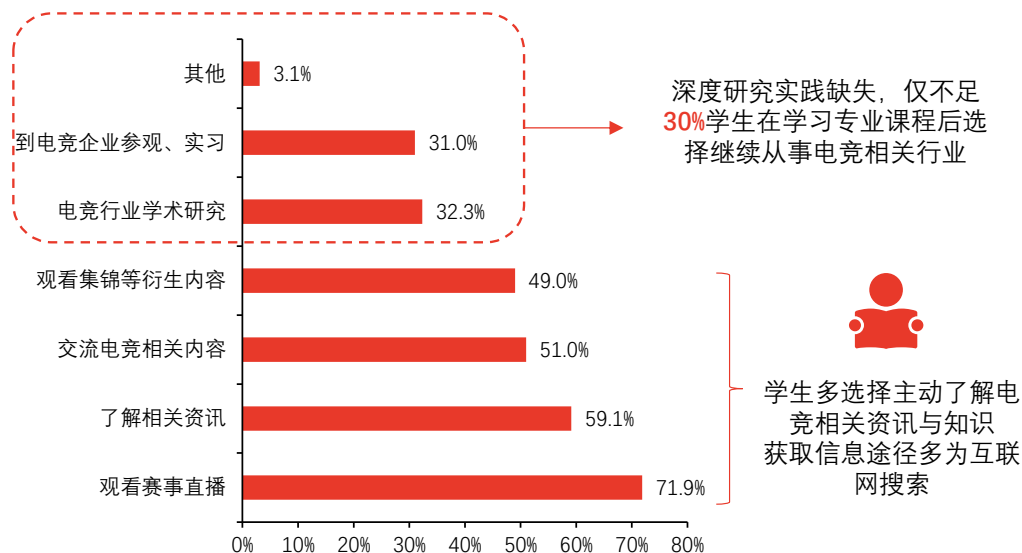
供给层面，学习电竞相关专业的学生数量较少，且从事该行业的个人积极度不高，获取层面，过高的培训成本和签约金额让电竞俱乐部较难主动获得优秀电竞人才

现阶段，电竞人才的供给不足、优质人才的缺乏和签约价格过高是中国电竞俱乐部发展面临的主要制约因素。

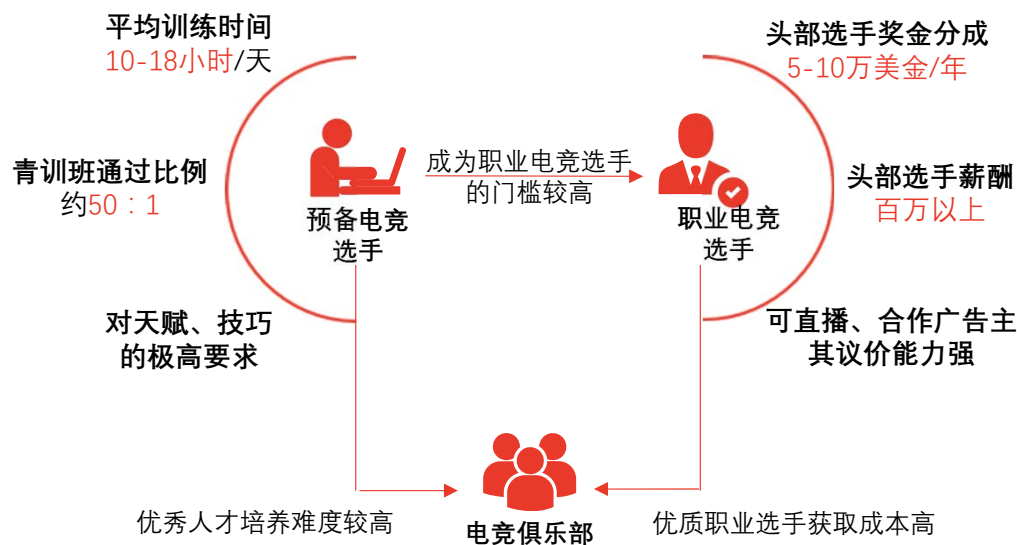
(1) **人才供给不足**：据教育部提供数据计算，2019年，进入职业院校学习“电子竞技运动与管理”专业的学生数量不足**1万人**，本、专科在校学生中，对电子竞技感兴趣且会参加电竞培训平台的人群估算仅有**40-60万人**左右。由于电竞相关课程的针对性不强、实地考察研究较少等原因，完成电竞专业的学生中仅有不足30%仍想继续从事电竞相关行业。该背景下，仅有少数学习专业电竞知识的学生能够从事电竞行业，成为专业选手，而最终进入电竞俱乐部参加青训班并成为优秀选手的群体多来自于猎头挖掘。

(2) **优质人才缺乏且价格过高**：首先，各大电竞俱乐部旗下多拥有青训班，可通过培养预备电竞选手产出优秀职业电竞人才。据头部电竞俱乐部数据，青训班通过比例约为50:1或更高，通过青训班的战队预备选手在参加正式赛事前需要通过心理、战略、赛事理解等多方面的考核，最终入选战队的选手数量极少。高额的培训成本结合极低的通过率让电竞俱乐部较难获得优质人才。另一方面，各大俱乐部头部职业电竞选手享有较高的赛事奖金分成以及薪酬金额，部分电竞选手合约价格较高，电竞俱乐部通常难以做到长期支付。基于此，难以获得优秀的电竞选手是各大俱乐部面临的主要问题之一。

电竞专业学生日常学习外参加电竞相关活动种类调查



预备、职业电竞选手特点及分析



来源：腾讯电竞，超竞教育，Esports Earnings，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com

中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——阳川电子科技有限公司（1/2）

EDward Gaming（简称EDG）是阳川电子科技有限公司旗下的综合性电子竞技俱乐部，旗下拥有英雄联盟、王者荣耀等众多知名游戏分部



公司名称：阳川电子科技有限公司



成立时间：2011年9月



公司总部：中国上海市闵行区

企业简介

阳川电子科技有限公司（简称阳川电子科技）成立于2011年，位于上海市闵行区，员工总数在50人以下。EDward Gaming（简称EDG）为其旗下的一家综合性电子竞技俱乐部，2013年成立于广州市。EDG俱乐部旗下拥有英雄联盟、PUBG等多款游戏的俱乐部分部，现任主教练为明凯，拥有20余名知名电竞赛手，其中包括Scout、Hope、Meiko、Aodi等。EDG俱乐部与众多品牌达成了合作，如企鹅电竞、李宁、雷蛇、湾仔码头等。2019年5月，EDG俱乐部获得了NeXT2019赛事季军，同年8月，EDG获得了LPL夏季赛6强，分别获得了8、20万元人民币的奖金奖励

俱乐部组成及发展历程



俱乐部组成

EDG旗下俱乐部分为EDG、EDG.M、EDG.Y三类：

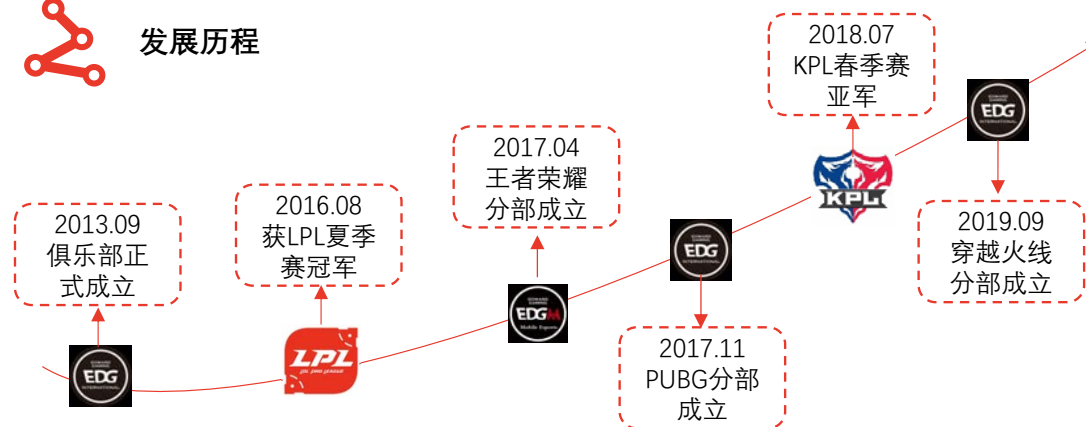
EDG：即常规俱乐部，EDG在FIFA、英雄联盟、PUBG、FORTNITE、穿越火线几款知名网络游戏中均有分部

EDG.M：即移动游戏俱乐部，涉及游戏包括皇室战争、王者荣耀、穿越火线（移动端）、QQ飞车（移动端）

EDG.Y：即青训体系分部俱乐部，主要以英雄联盟游戏为主。体系中选手多为正式俱乐部备选队员



发展历程



来源：EDG官网，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com

中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——阳川电子科技有限公司（2/2）

EDG俱乐部成立时间较长，多个游戏分部参赛数超100场，选手整体经验丰富。经营策略方面，EDG开拓战队周边销售业务，并为队员提供健康管理中心，提高其职业寿命

EDG俱乐部各分部发展现状（截至2020年6月）



EDG俱乐部成立时间较长，俱乐部参赛经验丰富且在各类热门网络游戏中表现优秀。但俱乐部缺乏热度较高的电竞选手，媒体、观众关注度有所下滑

EDG俱乐部经营策略及业务布局分析

EDG俱乐部在拓宽盈利渠道、保持队员健康层面做出了一定的努力。

(1) **线上产品销售**：EDG俱乐部拥有官方淘宝店铺，其中包含队服战衣、原创服饰、战队周边以及俱乐部自有品牌等，产品价位集中在90-200元之间。同时，部分战队队员通过直播等渠道进行产品带货，个人盈利同时扩大了战队的影响力。

(2) **俱乐部健康管理中心**：电子竞技训练强度高，作息不规律等特点使得大量电竞选手选择在30岁之前退役，电竞选手职业寿命较短。2020年4月，EDG俱乐部成立俱乐部健康管理中心，对俱乐部内电竞选手及人员的饮食起居进行统一管理，并提供体能训练、伤病康复、疾病预防等各方面服务，实现综合性的队员健康管理。

EDWARD GAMING

所有商品 队服战衣 原创服饰 战队周边

EDG淘宝店铺分类图



推广

innovation
创新地图 map

前哨 2020 科技特训营

掌握创新武器 抓住科技红利



扫码报名

咨询微信: innovationmapSM

电话: 157-1284-6605



王煜全

海银资本创始合伙人
Frost&Sullivan, 中国区首席顾问

中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——点点互动科技有限公司（1/2）

Funplus Phoenix（简称FPX）是点点互动科技有限公司旗下的综合性电子竞技俱乐部，旗下战队分部以英雄联盟为主，FPX获2019年英雄联盟全球总决赛冠军



公司名称：点点互动科技有限公司



成立时间：2010年8月



公司总部：中国北京市海淀区

企业简介

点点互动科技有限公司（简称点点互动科技）成立于2010年，位于北京市海淀区，员工总数为200-299人。Funplus Phoenix（简称FPX）为其旗下的一家综合性电子竞技俱乐部，2017年成立于上海市。FPX俱乐部旗下俱乐部分部主要为英雄联盟分部，现任主教练为战马，拥有10余名知名电竞选手，其中包括Gimgoon、Tian、Doinb、Lwx等。FPX俱乐部与众多品牌达成了合作，如比心、虎牙直播、快手、OPPO、上好佳等。2019年9月，FPX俱乐部获得了LPL夏季赛冠军，同年11月，FPX获得了2019全球总决赛冠军，分别获得了150万元人民币、83万元美元的现金奖励

俱乐部组成及发展历程



俱乐部组成

FPX俱乐部旗下主要以英雄联盟分部为主，其余分部正处于逐个布局阶段：

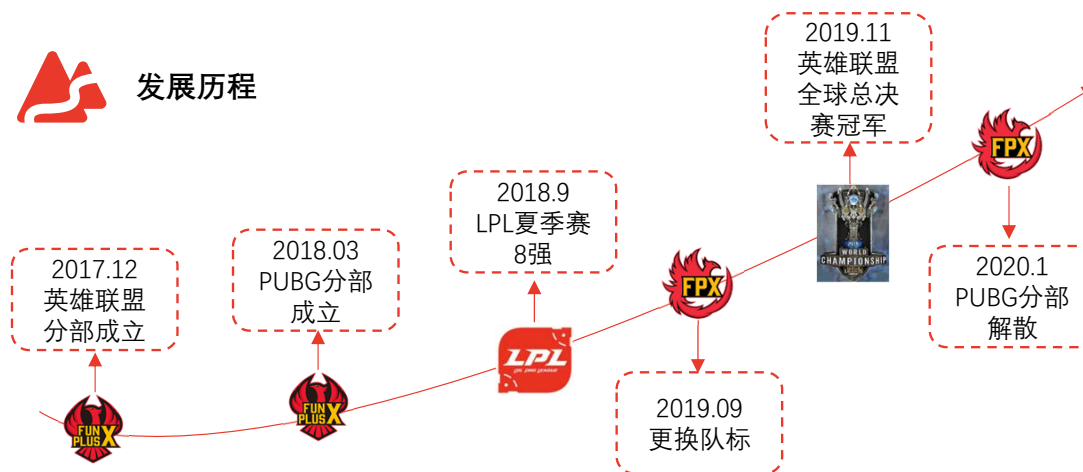
英雄联盟：2017年12月FPX英雄联盟分部成立，并于2019年11月获得全球总决赛冠军

PUBG：2018年3月FPX成立PUBG分部，获2018快手PUBG公开赛冠军，分部于2020年1月解散

CSGO：2020年3月FPX收购海外战队Heroic，CSGO海外战队分部成立



发展历程



来源：Funplus官网，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo



www.leadleo.com

中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——点点互动科技有限公司 (2/2)

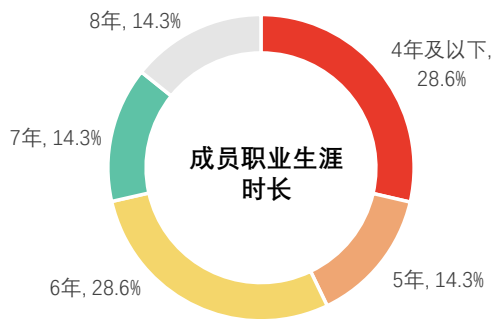
FPX俱乐部成立时间短，近两年参赛数量总数90场，选手、教练实力较强，战队发展速度快。案例方面，FPX联合LPL官方为队员拍摄了夺冠纪律片，扩大其影响力

FPX俱乐部各分部发展现状 (截至2020年6月)

FPX俱乐部案例分析



英雄联盟分部



- 排名：综合世界排名第**1名**，中国第**1名**
- 俱乐部平均KDA：**10.4**
- 国籍：俱乐部成员**58%**为中国国籍，其余为韩国国籍
- 近2年参赛数：**90场**
- 获奖情况：2019年，获得**4场**英雄联盟官方赛事季军以上名次

FPX俱乐部英雄联盟分部成立仅2年，在热度、关注度较低的情况下夺得英雄联盟全球总决赛S9冠军，其实力值得肯定。战队整体能力较强，选手在多项赛事中夺得名次为战队发展提供了关注度、资金支持

2019年，FPX夺得英雄联盟全球总决赛S9赛季冠军，LPL官方及FPX俱乐部为队员拍摄了《Next》系列总决赛夺冠纪录片。

纪录片共6集，平均每集10-30分钟。内容方面，纪录片展示了FPX战队在面对RNG、BLG等老牌强队时，准备、练习以及实战的心路历程。根据不同赛事，对当场赛事中表现优异或失误的队员以及教练进行1对1的采访，将选手、教练以及俱乐部其他成员面临的压力、担忧进行展现。

不仅完成战队队员的训练、赛事安排等工作，FPX俱乐部为选手们提供了影视记录的机会。让对赛事、战队感兴趣的电竞观众了解到更多赛事幕后的故事，扩大电竞赛事的传播力和影响力。



FPX《Next》纪录片截图

中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——乐游网络科技有限公司（1/2）

Royal Never Give Up（简称RNG）是乐游网络科技有限公司旗下的综合性电子竞技俱乐部，旗下战队分部以英雄联盟、DOTA2为主



公司名称：乐游网络科技有限公司



成立时间：2013年03月



公司总部：中国江西省上饶市

企业简介

乐游网络科技有限公司（简称乐游网络科技）成立于2013年，位于江西省上饶市，员工总数少于50人。Royal Never Give Up（简称RNG）为其旗下的一家综合性电子竞技俱乐部，2012年正式成立。RNG俱乐部旗下拥有英雄联盟、QQ飞车、王者荣耀等多款游戏的俱乐部分部，现任主教练为Mata，拥有20余名知名电竞选手，其中包括Xiaohu、Ming、Betty、Koko、凉晨等。RNG俱乐部与众多品牌达成了合作，如肯德基、梅赛德斯奔驰、东鹏特饮、虎牙直播、黑鲸等。2019年9月，RNG俱乐部获得了LPL夏季赛亚军，同年12月，RNG获得了2019德杯苏州杭州站冠军，分别获得了80、50万元人民币的现金奖励

俱乐部组成及发展历程



俱乐部组成

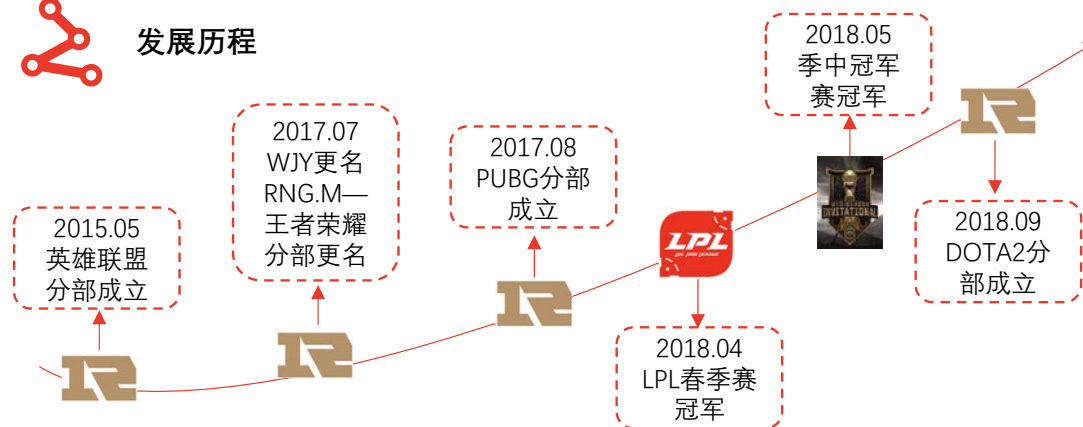
RNG旗下俱乐部分为RNG、RNG.M两类：

RNG：即常规俱乐部，RNG主要在英雄联盟、绝地求生、DOTA2、QQ飞车等热门网络游戏中开设分部，英雄联盟分部为俱乐部主要的侧重方

RNG.M：即移动游戏俱乐部，涉及游戏包括和平精英、王者荣耀等，王者荣耀分部为RNG.M俱乐部的的主要侧重方，2017-2019年长期位列各大赛事8强



发展历程



来源：RNG官网，头豹研究院编辑整理

©2020 LeadLeo

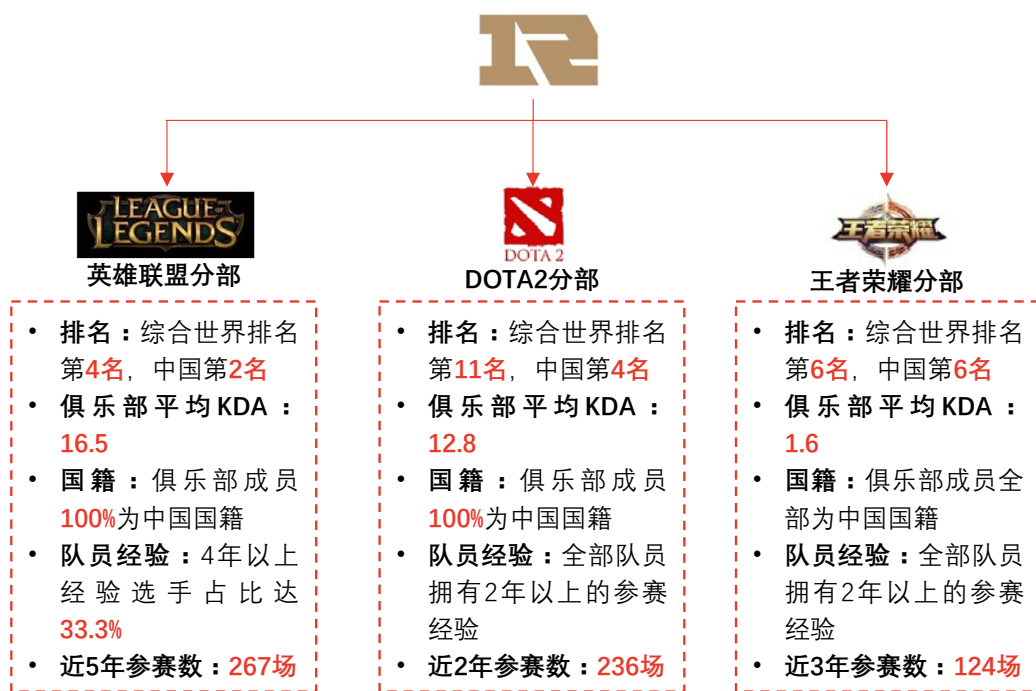


www.leadleo.com

中国电竞俱乐部行业投资企业推荐——乐游网络科技有限公司（2/2）

RNG拥有较多优质电竞选手，整体经验丰富，年均参赛数量100场以上。案例方面，俱乐部为选手制作了《高能软泥怪》系列节目，记录了赛事中队员间的沟通和配合瞬间

RNG俱乐部各分部发展现状（截至2020年6月）



RNG拥有较多优质电竞选手，“全华班”的配置让其受到较高国内媒体、游戏爱好者的关注。随着部分优秀电竞选手的退役，RNG进入新一阶段的选手培养时期，俱乐部发展压力较大

RNG俱乐部案例分析

RNG俱乐部于2018年推出了《高能软泥怪》系列节目，节目第一季以RNG俱乐部队员日常训练、赛事“高能”集锦为主，内容整体较为轻松，RNG官方媒体会定期发出部分队员比赛集锦，并与其“粉丝”进行评论互动。节目第二、三季则主要以赛事为主，搜集了赛事中队员之间的语音及对话内容，结合各场赛事的关键画面，为观众展示了队员之间的合作、沟通。节目整体汇集了RNG在各大赛事中胜利、失败的队内语音，用以更加轻松的方式让观众进一步理解选手在赛场上做出决策瞬间的想法，拉近观众和俱乐部电竞选手之间的距离。



RNG集锦节目《高能软泥怪》截图

方法论

- ◆ 头豹研究院布局中国市场，深入研究10大行业，54个垂直行业的市场变化，已经积累了近50万行业研究样本，完成近10,000多个独立的研究咨询项目。
- ◆ 研究院依托中国活跃的经济环境，从电竞选手、电竞赛事等方向着手，研究内容覆盖整个行业的发展周期，伴随着行业中企业的创立，发展，扩张，到企业走向上市及上市后的成熟期，研究院的各行业研究员探索和评估行业中多变的产业模式，企业的商业模式和运营模式，以专业的视野解读行业的沿革。
- ◆ 研究院融合传统与新型的研究方法，采用自主研发的算法，结合行业交叉的大数据，以多元化的调研方法，挖掘定量数据背后的逻辑，分析定性内容背后的观点，客观和真实地阐述行业的现状，前瞻性地预测行业未来的发展趋势，在研究院的每一份研究报告中，完整地呈现行业的过去，现在和未来。
- ◆ 研究院密切关注行业发展最新动向，报告内容及数据会随着行业发展、技术革新、竞争格局变化、政策法规颁布、市场调研深入，保持不断更新与优化。
- ◆ 研究院秉承匠心研究，砥砺前行的宗旨，从战略的角度分析行业，从执行的层面阅读行业，为每一个行业的报告阅读者提供值得品鉴的研究报告。

法律声明

- ◆ 本报告著作权归头豹所有，未经书面许可，任何机构或个人不得以任何形式翻版、复刻、发表或引用。若征得头豹同意进行引用、刊发的，需在允许的范围内使用，并注明出处为“头豹研究院”，且不得对本报告进行任何有悖原意的引用、删节或修改。
- ◆ 本报告分析师具有专业研究能力，保证报告数据均来自合法合规渠道，观点产出及数据分析基于分析师对行业的客观理解，本报告不受任何第三方授意或影响。
- ◆ 本报告所涉及的观点或信息仅供参考，不构成任何投资建议。本报告仅在相关法律许可的情况下发放，并仅为提供信息而发放，概不构成任何广告。在法律许可的情况下，头豹可能会为报告中提及的企业提供或争取提供投融资或咨询等相关服务。本报告所指的公司或投资标的的价值、价格及投资收入可升可跌。
- ◆ 本报告的部分信息来源于公开资料，头豹对该等信息的准确性、完整性或可靠性不做任何保证。本文所载的资料、意见及推测仅反映头豹于发布本报告当日的判断，过往报告中的描述不应作为日后的表现依据。在不同时期，头豹可发出与本文所载资料、意见及推测不一致的报告和文章。头豹不保证本报告所含信息保持在最新状态。同时，头豹对本报告所含信息可在不发出通知的情形下做出修改，读者应当自行关注相应的更新或修改。任何机构或个人应对其利用本报告的数据、分析、研究、部分或者全部内容所进行的一切活动负责并承担该等活动所导致的任何损失或伤害。