

IEM里约是历史上最颠覆常识的Major？

IEM里约Major已经落下帷幕，作为2022年度下半年的赛事级别最高的赛事，这届Major留给我们的印象大概可以用“混乱”或者“颠覆”来形容。这里的混乱并不用来形容主办方的组织和筹办工作，只是单纯的从比赛进程和结果上来说，这届赛事颠覆了我们一贯的思维模式，也似乎从一开始就不准备遵循“弱肉强食”的规律。

首先是Vitality和Cloud9两支世界排名靠前的队伍，在挑战者组的遭遇了极大的阻力，两支队伍费尽了九牛二虎之力才从小组中突围。特别是对于Cloud9来说，要不是Imperial连续连续丢掉15-9和15-6领先的大好局面，恐怕现在的Cloud9的阵容早就已经不是我们现在看到的这样。



接下来的赛事竞争更为惨烈，一共只有两支世界排名前五的队伍跻身最后的淘汰赛，最后的冠军被Outsiders获得，在赛前几乎没有人能拍着胸脯保证他们会站在最后的冠军领奖台上，即使他们的前身AVANGARS有过Major决赛的经历。所以，届赛事是历史上最混乱的Major吗？

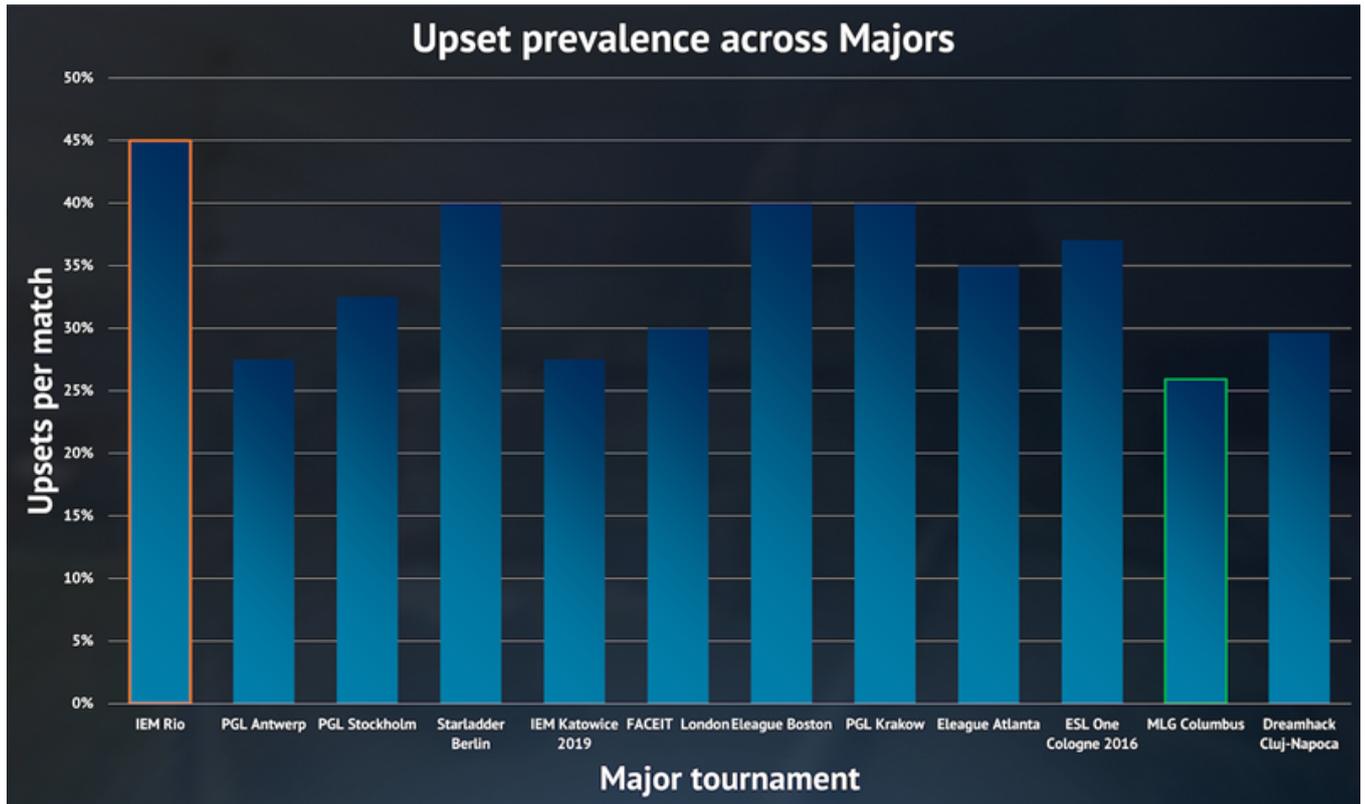
在比赛进行的过程中，有不少人开始把IEM里约Major这届赛事比作2017年的波兰克拉科夫Major的2.0版本。这样的说法不无道理，因为和那届赛事类似，两支最终会师决赛的队伍都不是赛前的热门绝对热门。那么IEM里约赛事的混乱情况对比克拉科夫Major到底如何？和历史往届Major相比，表现又怎么样呢？

颠覆从何而来？

这看起来是是一个简单的问题，当一支字面意义上的强队被相对实力较弱的队伍击败之时，冷门和颠覆便随之而来。不过，很难确定哪支队伍比另一支“更好”。毕竟，如果A队打败了B队，谁又能说B队是一支更好的队伍呢？

面对这个问题，我们可以借用HLTV的排名来展开讨论。自2015年10月以来，该排名每周都在不断更新。当然，Major在2015年10月之前就存在，但是由于条件所限，我们缺乏那段时间以前的连续排名可以参考，所以我们只能从Dreamhack Cluj-Napoca开始分析。尽管如此，这给了我们一个跨越8年的共12个Major的样本规模，让我们足以从中收集有趣的数据。

有了HLTV的排名系统作为参考，我们也可以更加容易的来确定哪些队伍是强队，哪些队伍是相对的弱队，借此我们可以推导出以下表格：



从上述表格上可以看出，IEM里约Major的确是“史上第一混乱”的赛事，比2017年的PGL克拉科夫有过之而无不及。在IEM里约Major共45%的赛事中出现了弱队逆袭强队的场面，这也解释了为何最后的淘汰赛只有两支TOP5队伍的问题。历史上最没有意外的Major是MGL哥伦布，以弱胜强的情况只在25%的赛事中出现，这也使得当时所有的TOP5队伍都毫无阻碍的进入了最后的淘汰赛。

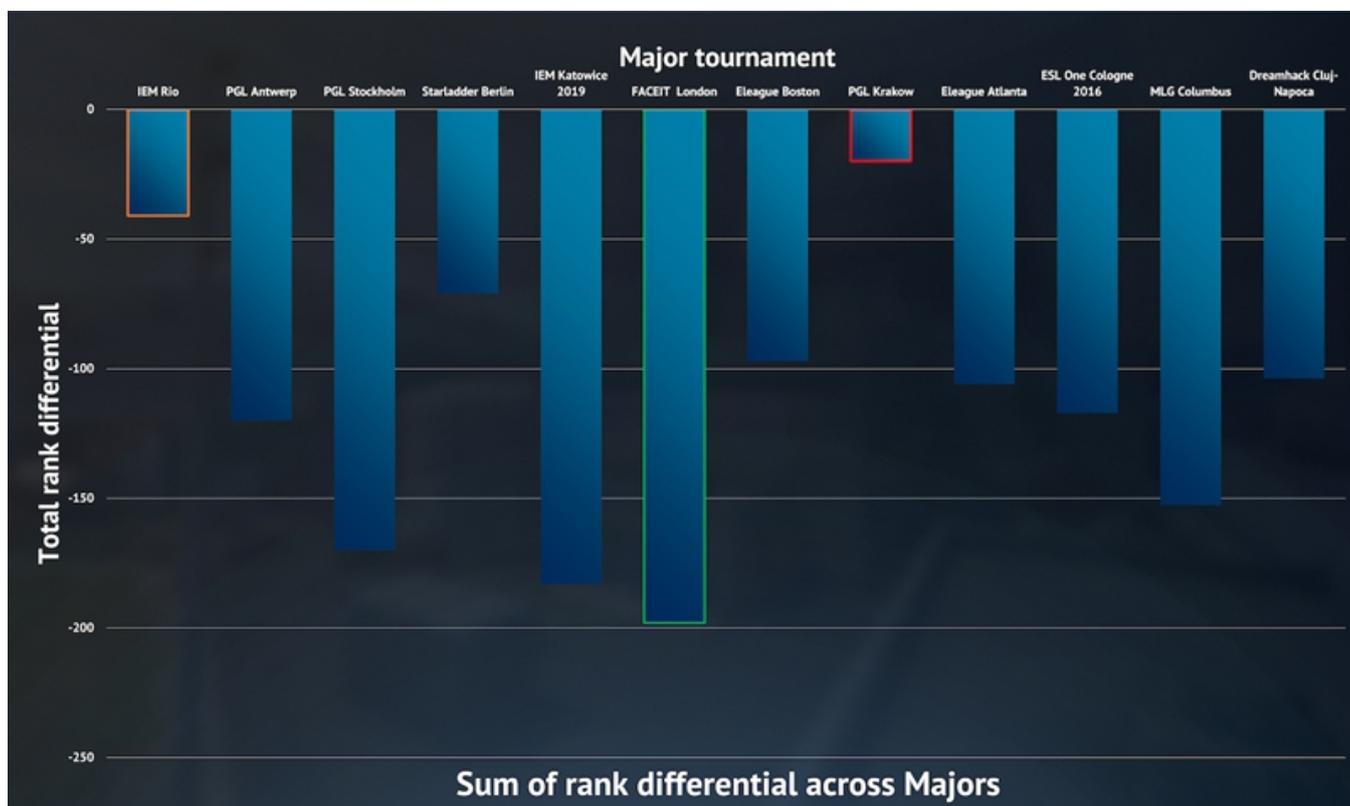
有趣的是，即使在历史的最低点，弱队战胜强队的比例也在25%以上。也就是说，你可以预期排名较低的队伍，至少有25%的胜率来战胜一支排名更高的队伍。这当然很有趣，但它也忽略了一个非常重要的参考点，那就是颠覆的等级。

当排名第17的队伍击败排名第16的队伍时，很难和一支同样排名的队伍却击败了世界上最好的队伍去相提并论，这两者的等级显然是不同的。但目前，根据我们之前的定义，这两种情况被记录成一种情况。为了更好的了解这个疑问，让我们需要用一种不同的方法来重新计算。

排名的位差

在这里就不得不引入另外一个有意思的概念，那就是排名的位差，简单来说就是对各支队伍之间不同排名的计算方式。比如排名第一的队伍击败了排名第四的队伍，那么位差就是-3；而如果排名第四的队伍战胜了排名第一的队伍，则位差就是+3。所以负数的位差代表着“正常”的比赛结果，而正数则代表着冷门。

带着这个概念我们重新对历史上各界Major进行梳理，我们可以清晰的看到，越短的竖条代表着该赛事的累积的排名位差更低。反之，如果竖条越长，那么发生冷门的对手之间的实力差距更小。



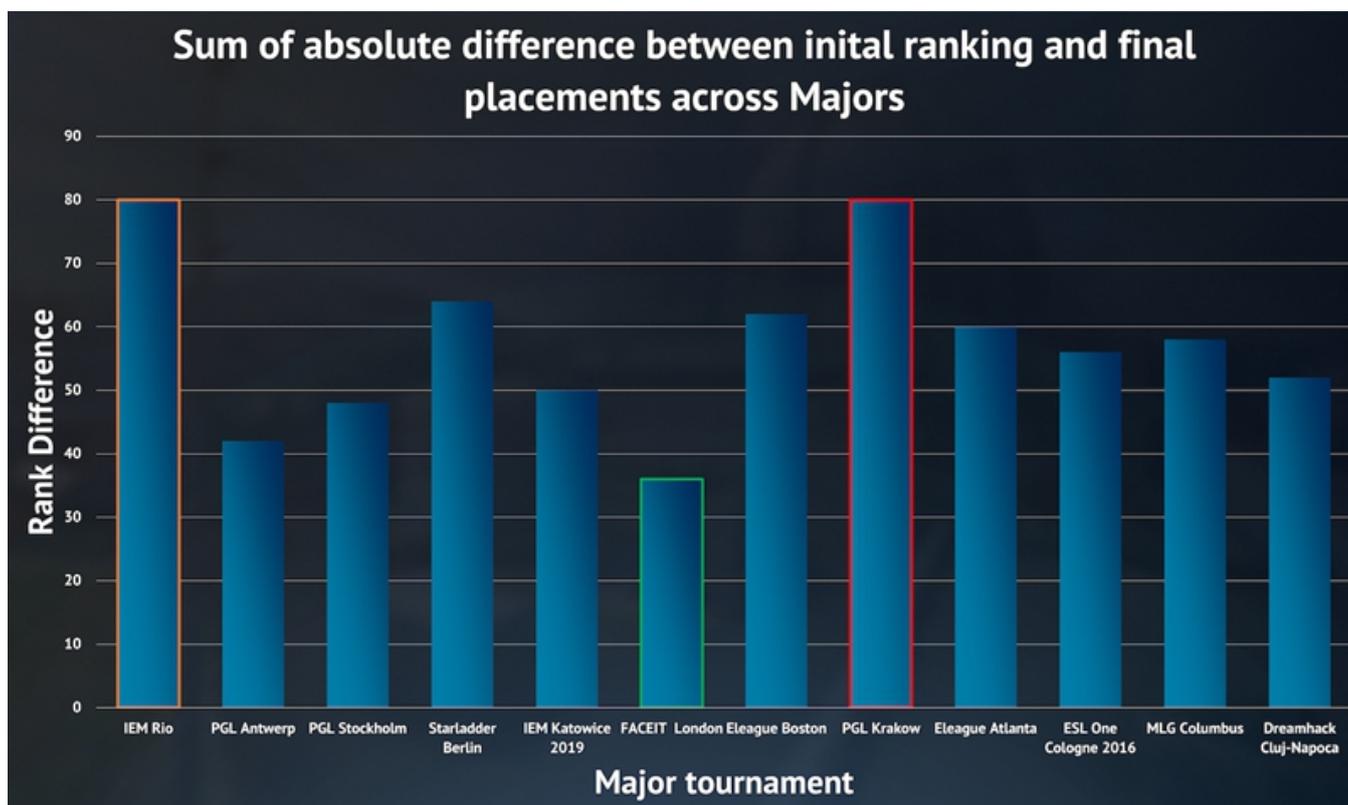
从上述表格可以知道，PGL克拉科夫是历史上最混乱的赛事，而FACEIT Major带给人们的惊喜最少，大多数比赛都遵循着以弱胜强的规律。而IEM里约在这个排名中排名第二，仅次于PGL克拉科夫Major。

虽然这种计算排名差异的方式很好的帮助我们来判断的比赛的“冷门程

度”。然而，这种方式却也存在一个弊端：根据赛事比赛系统的设定，你无法挑选对手。试想如果一支世界排名第五的队伍笑到了最后，我们当然可以把这一结果认为是一个意外，但是如果他们一路走来，恰巧打的都是比他们排名低的对手，那么他们之前的比赛结果在位差这个概念上，将全部计算为负数。

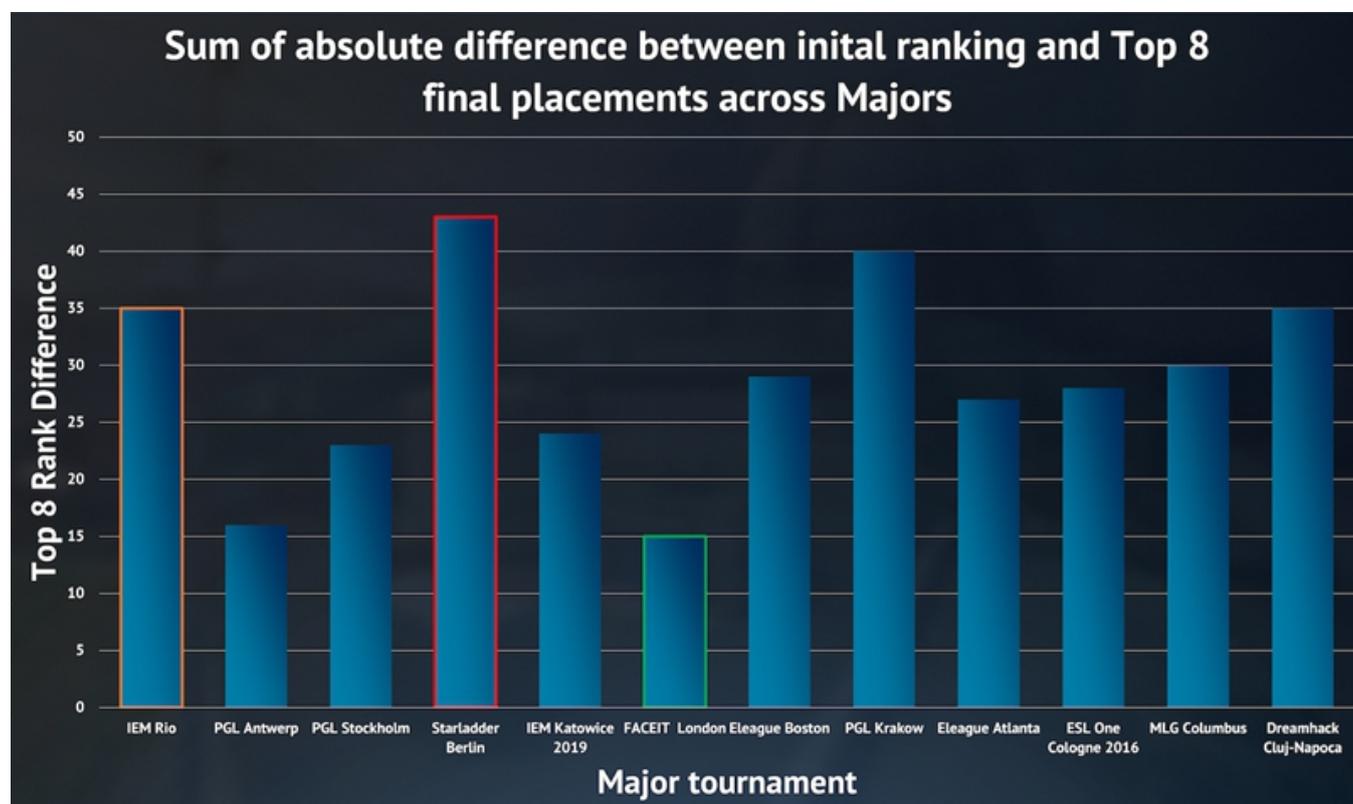
为了排除这个弊端，并更好的解读赛事，我们又需要引入一个概念，那就是得出一支队伍在比赛中获得的最终成绩，并和他们在比赛开始之前的排名放在一起比较。拿2017年克拉科夫Major中最后夺冠的队伍Gambit做例子，Gambit在比赛开始之前的排名是第15位，但是因为排名比之靠前的3支队伍因为种种原因未能跻身Major，所以Gambit在所有参赛的队伍中实际排名为第12。所以拿12减去1，得出的结果系数是11。

以此类推，我们在所有的Major赛事的样本上，对每支队伍的情况进行了计算并把结果相加，推导出了下图：



从上图可知，FACEIT伦敦Major依旧是最波澜不惊的赛事，IEM里约Maj

or和PGL克拉科夫Major打成了平手，共享第一的排名，这也意味着这两届赛事是历史上所有Major中最颠覆常识的赛事。



但如果只计算最终进入淘汰赛的八支队伍的话，画风又有些许的改变。我们可以观察到2019年的StarLadder柏林Major异军突起，这个结果很大程度上要归功于AVANGAR的横空出世，作为绝对的黑马他们一路闯入了决赛并最终获得第二。

结论：

没有上述任何一项计算方式可以单独拿出来作为结论，我们在讨论这个话题的时候必须结合所有的图表，以便让读者对于IEM里约是否是最颠覆，最混乱的一届Major有自己的认识和判断。那么，IEM里约Major真的是历史上最颠覆，最混乱的一届赛事么？我想这很大程度上需要取决于读者如何衡量它，但即使它不是第一，也会是第二。被分析师和社区称为的克拉科夫2.0的IEM里约Major，有着它自己的特点和色彩，而且数据做了最好的支撑。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/1669885141915.html>