

## CS:GO的收视率会在今年被无畏契约赶上吗？

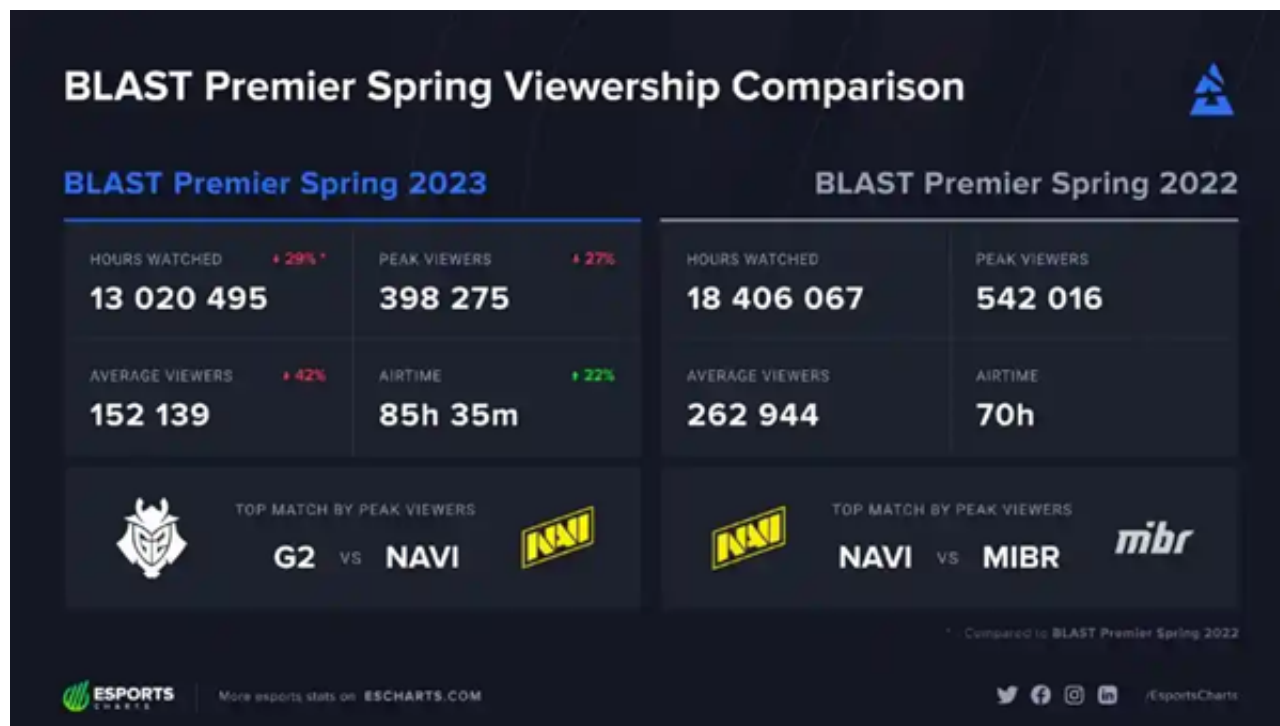
VALORANT这款游戏自出世以来，就一直与CS:GO进行直接竞争，这就导致众多玩家就哪款游戏更胜一筹展开了无数争论。这其实很难得出结论，因为这两个游戏都有自己的优势和劣势。

虽然V社没有更新CS:GO起源2，但这丝毫不影响2023年成为CS:GO游戏最成功的一年。最近发布的变革武器箱使得CS:GO巅峰在线人数创下了新纪录，这个纪录超过了三天前创下1320219人。这与CS:GO赛事观看人数的下滑形成了鲜明对比，近期两个大赛BLAST Premier Spring 2023和IEM Katowice 2023的收视率都有所下降。这只是暂时性的下滑，还是一个新时代的开始——另一款第一人称射击游戏（VALORANT）将成为收视率最高的FPS游戏呢？这一点仍有待观察。



### 1. CS:GO的国外收视率状况（数据仅统计国外直播平台twitch）

最近BLAST Premier 2023春季小组赛的平均收视率和峰值收视率数据明显下降引发了人们对CS:GO电竞赛事发展前景的担忧，例如，BLAST Premier 2023春季小组赛的平均观众人数急剧下降了42%，从前一年的262 944人降至152139人，这导致巅峰观众人数相差143000人。



这其实和MIBR将其BLAST合作队伍名额出售给Heroic有着一定的关系，众所周知，巴西在CS:GO电竞赛事中扮演了举足轻重的角色，在没有巴西队伍之后，葡萄牙语流的峰值收视率下降了69%，从2022年春季小组赛的121087人下降到2023年的37067人。继葡萄牙语流收视率减少之后，俄语流的收视率也下降了53%，这可以证明2023年CS:GO收视率确实是下降的。不幸的是，同样的现象发生在IEM卡托维兹2023，尽管这是CS:GO中最大的线下赛事之一，但其收视率仍然在下降，去年的IEM卡托维兹播出时间更短却吸引了更多的观众。



但现在就断定CS:GO是否正在衰落还为时过早，因为即将到来的几项赛事可能会影响其受欢迎程度。ESL职业联赛S17和IEM巴西将会吸引大量观众，尤其是IEM巴西，因为CS:GO在巴西很受欢迎。而接下来法国一项特别的赛事——BLAST.tv

巴黎Major应该会引起大量关注，因为它得到了法国总统马克龙的支持。



## 2. VALORANT的发展状况

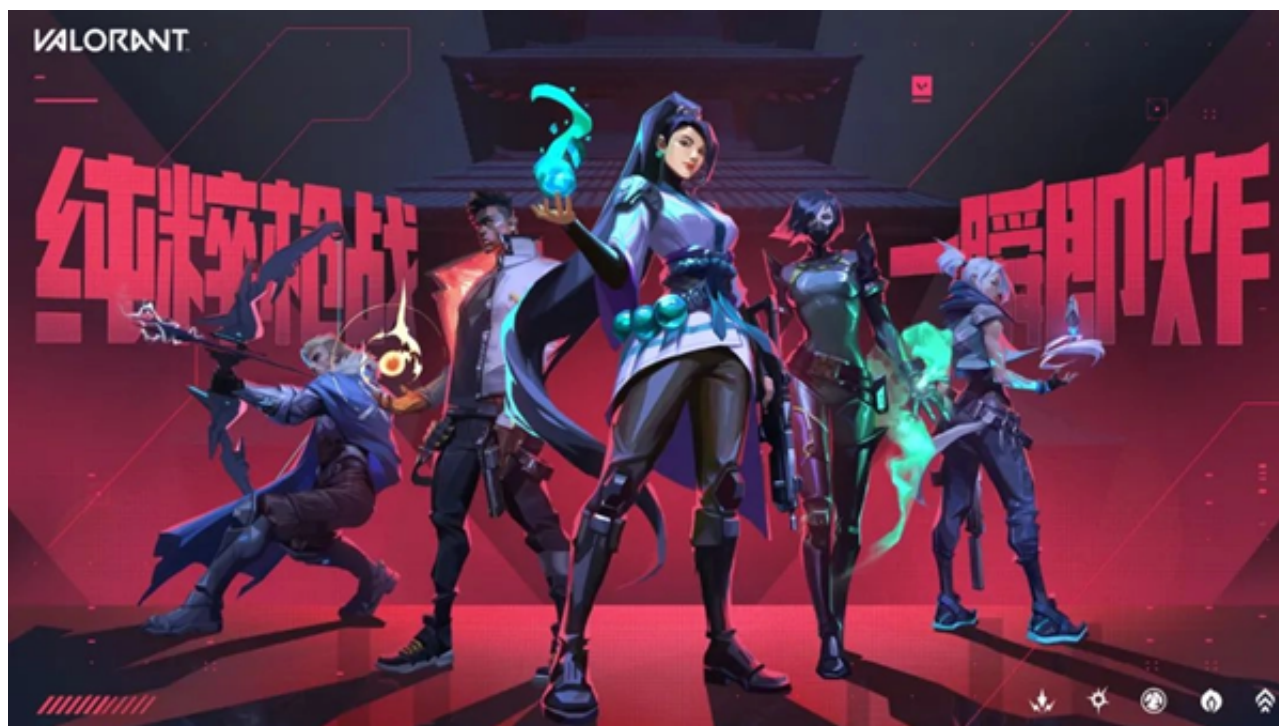
当CS:GO收视率上下波动的时候，VALORANT已经凭其持续增长的竞技人数逐渐占据优势。自两年前发布以来，拳头的这款射击游戏已经获得了许多成就，VALORANT全球冠军赛取得了显著的影响力。VALORANT在亚洲和北美的受欢迎程度甚至有追上CS:GO的趋势。

VALORANT在北美地区的发展和它发布的时机紧密相关，随着新冠疫情的到来，北美CS:GO市场举步维艰，VALORANT的发布恰逢CS:GO北美市场的衰落，因此这款游戏逐渐在该地区占据主导地位。在VALORANT开启职业赛场的第一年，这款游戏就吸引了大量北美前CS:GO职业选手，在CS:GO中郁郁不得志的他们找到了能够发挥自己天赋的新的机会。刚起步的VALORANT职业赛场显然比CS:GO的入门门槛和资金更低，因此这吸引了许多北美俱乐部的加入。同时，更为美式的游戏画风和MOBA技能+FPS结合的游戏模式也受到了众多玩家们的欢迎。



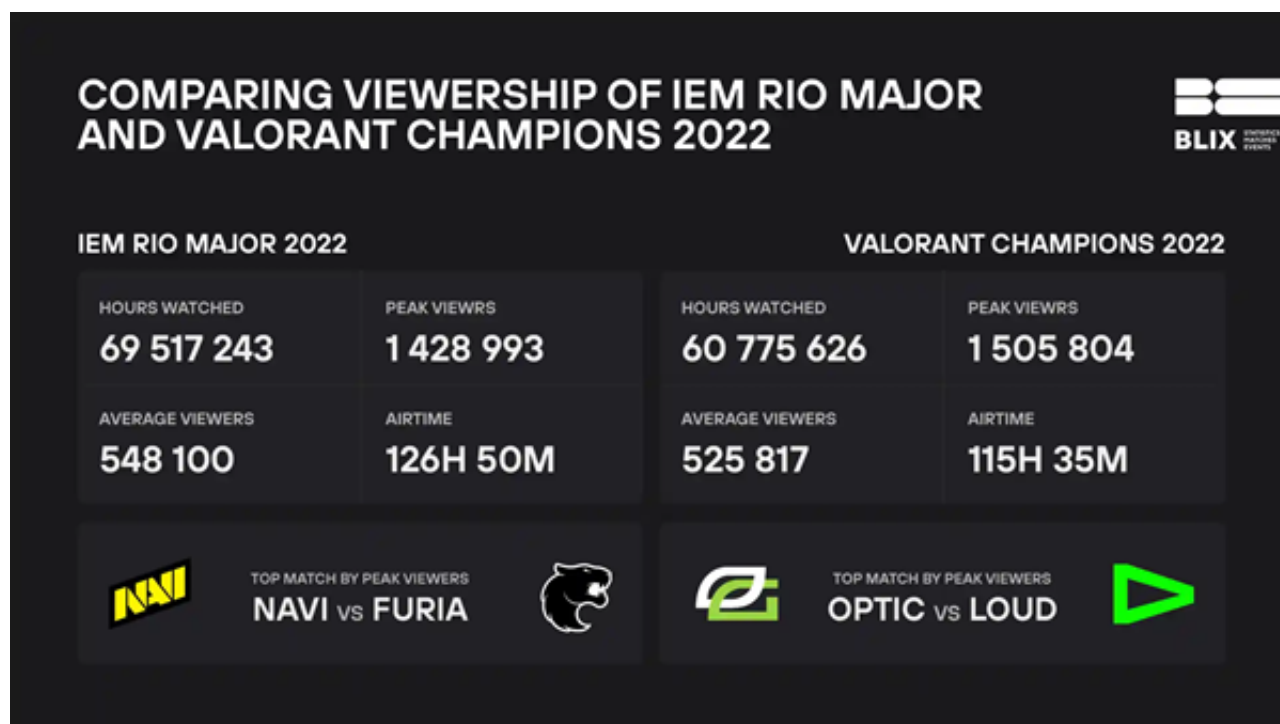
亚洲地区的情况类似，由于亚洲MOBA游戏的主导地位，CS:GO很难获得吸引力，除了中国和蒙古国以外，亚洲几乎没有能进入一线赛事的CS:GO队伍。然而，拳头公司却凭借VALORANT成功打入亚洲市场，尤其是日韩、东南亚市场，在2021 VALORANT冠军赛中，16支战队有5支来自亚洲；次年，这个数字增加到了六个。而VALORANT也即将打开中国市场，2023年由腾讯所申请的VALORANT国服版号已经过审，虽然未确

定何时发布，但这已经是板上钉钉的事情。



### 3.CS:GO和VALORANT的收视率比较

2022年CS:GO IEM里约Major的巅峰收看人数达140多万，平均收看人数有548100万人，这些数据其实高得惊人。而在2022年VALORANT冠军赛期间峰值观众人数达到150多万，平均观众人数为525817人。事实证明，这几项数据其实都非常相近，巅峰收视率人数竟然还是VALORANT更为领先。而每次Major比赛后CS:GO的收视率都在反复下降，反而VALORANT一直保持着更加平稳反而向上的趋势，这对CS:GO的未来来说并不是一个好兆头。



但这就意味着VALORANT的赛事热度已经与“前辈”CS:GO并驾齐驱了吗？其实并不是。我们要知道这只是国外平台twitch的观看人数，而以CS:GO在中国的热度来看，IEM里约Major期间中国的观看人数绝对不会少。相反，VALORANT在中国的热度目前来看显然比CS:GO要低不少，其复杂的下载方式、“魔鬼”般的反作弊程序以及没有国服的硬伤确实劝退了不少FPS玩家，没有人玩这款游戏，那么对于其赛事的关注度自然不会高。



如果要论全球影响力的话，那么中国的市场永远不能忽略。从目前来看，全球CS:GO的赛事收视率确实是高于VALORANT的，但其实双方的差距并不大。当然，在VALORANT国服出来以后，中国的市场会如何变化，这两款游戏的赛事热度又将如何变化，这一切就说不准了。

2023年的CS:GO赛事并不少，而接下来的赛事也是一个比一个热闹且盛大，这一切将会在BLAST.tv 巴黎Major到达顶峰。相比较，VALORANT职业赛事体系才刚起步，地区性的联赛现在还很少，VALORANT职业赛事体系仍需要时间成长。那么，未来VALORANT的收视率会超过CS:GO吗？至少目前看来，仍旧是CS:GO占据主导地位。但如果CS:GO游戏和赛事没有做出任何变化的话，那么这种可能性会越来越大。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167706582510012.html>