



校際電競 另類行銷

2016-10-01 記者 洪于婷、張博倫 報導



隨著電競比賽在台灣越來越熱門，遊戲公司為了增加校園學生族群的觸及率，特別針對大專院校，在台北舉行校際電競聯賽。而學生族群也表示，自從校際電競比賽舉辦以來，身邊遊玩的老同學有增加的趨勢，遊戲目的也漸漸從單純的興趣，轉變成同儕間的日常話題，甚至有人走向職業之路。9/24的電競聯賽當天，即使比賽項目是去年六月剛上線的遊戲，會場仍然吸引許多民眾駐足觀賽，互相討論賽況、交流遊戲技巧，更有許多選手的親友團到場加油，現場非常熱鬧。



丟出寶貝球 抓住親子關係

全球瘋寶可夢，遊戲一上市對社會帶來許多影響，有些家庭藉此重新找回家庭互動。

校際電競聯賽 誰與爭鋒



近年來，電子競技產業（電競）逐漸朝向運動比賽項目發展，不僅各類型電競遊戲不斷推陳出新，遊戲廠商也乘這股風潮舉辦各項電競賽事，提供各地玩家在電競領域嶄露頭角的機會。

▲TOP

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 幽默人生 插畫家馬克
- 女人走味
- 牙刷小日常 轉動物聯網

總編輯的話 / 鄧涵文



本期喀報第兩百四十七期，共二十二篇稿件。包含藝文評論一篇、文化現象五篇、科技新知五篇、人物特寫三篇、照片故事兩篇、自由創作五篇及影音新聞一篇，側欄廣告為「2016哈客流行列車音樂會」。

本期頭題王 / 涂易暄



試圖成為新一代文青

本期疾速王 / 林宥成



宥成是我，在一個香火鼎盛和四周都是田地的地方長大，不管如何，開心的過每一天，才是最重要的！再怎麼平凡的事情，一定含有其不平凡內涵！

本期熱門排行



用聲音了解自己 理解他人
王廷瑄 / 人物特寫



音樂不夜 夢想不滅
涂易暄 / 樂評



女人走味
何書馨 / 自由創作



拍照打卡 是極酷還是自由
張芸瑄 / 文化現象



1485公里外的夢想
黃佳剛 / 人物特寫