



## 編織電玩夢

2012-03-11 記者 顏學廷 文



Hey, Get a life!

那傢伙又在打電動。

今天打球他說先缺席，因為正破到一個重要關卡，說要一口氣通關。

你念書如果有跟研究攻略、鑽研打法一樣的熱情就好囉。

雖然他很會畫畫，不過本子上都是一堆盔甲武器之類的東西，沒半點正經的作品。

怎麼會有人玩電動玩到連遊戲數據的計算方式都要搞得清清楚楚啊？

拜託，打電動弄得自己這麼累那還有什麼放鬆跟娛樂的意義啊？

他到底有沒有社交活動啊？足不出戶的能交到什麼朋友。

劇情？要看動人的故事不如去翻那些經典名著，你一輩子都讀不完。

聽說他在那個什麼遊戲裡是全伺服器最強欸，但是那有什麼用？又不能當飯吃。

「出門走走，充實你的生活吧。」

2001/12/09，漢城。

台灣電玩高手曾政承在WCG（世界電子競技大賽World Cyber Games）中取得了世紀帝國II（Age of Empires II: The Age of Kings）項目的首屆冠軍，新聞媒體以「電玩小子」稱呼曾政承，他在台上揮舞國旗，高喊「Taiwai Number One!」的畫面被反覆播放，第一次，開始出現了是否能以「電競選手」為職的討論。

1995/07/07，台灣。

大宇資訊發行遊戲《仙劍奇俠傳》，在Windows95尚未登場的時代（按：Windows95發行於1995年8月24日），數不清的玩家利用MS-DOS介面玩著256色畫面的角色扮演遊戲。隨後，《仙劍》系列遊戲在台灣賣出了100萬套以上的成績，8個移植版本甚至自電腦進入電視用主機，並且在2004年推出電視劇，曾在大陸創下11.3%收視率記錄。

2002/05/21，台灣。

遊戲橘子數位科技股份有限公司上櫃，代理韓國網路遊戲《天堂》（Lineage）崛起的遊戲橘子，2011年合併營收達新台幣70.54億元，並且在韓國、日本、中國、美國、荷蘭等地均設有分公司，是台灣最有代表性的遊戲公司。

2011/08/21，漢諾威（Hannover）。

北美電競隊伍CLG（Counter Logic Gaming）奪得IEM（Intel Extreme Master）電競聯賽第六屆英雄聯盟（League of Legends）項目冠軍，在此一隊伍背後，是結合了電競項目、遊戲實況轉播、信息交流等元素的同名電競組織，目前同時身為最多觀眾收看其遊戲實況以及CLG CEO的加拿大選手George "HotShotGG" Georgallidis 曾經透露，不包含比賽獎金以及代言費用等等，每月就實況時網站依收看人數支出的廣告費用，便可達兩萬美金以上。當然，此選手已是全世界最高人氣與收入的代表人物之一。

2012/01/19，台灣。

8591寶物交易網開始播放電視廣告，日平均流量破45萬人、170萬名會員以上的8591，是台灣最知名、市占率最高的虛擬寶物交易網站，從遊戲角色帳號乃至「代玩代練」或者最基本的寶

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉 忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡  
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界  
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方  
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲  
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員  
張婷芳 / 人物

物交易，透過完善的付費、轉帳機制，使台灣網路遊戲玩家們互通有無，並且透過收取6%手續費賺取大量營收。

[HotShotGG接受電競品牌Razer訪問，談一路走來的心情與歷程。](#)（影片來源/YouTube）

一組組製作團隊，一家家遊戲公司，一個個電競選手。  
製作遊戲的，經營遊戲的，享受遊戲的。  
音樂、美術、劇本、程式、宣傳、販賣、維護、競技。

噢，還得算上滑鼠、鍵盤、耳機那些「電競配備」，以及周邊虛擬物品的交易。

**Get a life，**

其實很多人早已將電玩變成了他們的「生活」，  
不是無所事事的玩一整天，  
也不只是那些生產主機以及軟體的遊戲公司員工，  
當遊戲競技開始有了制度，  
當一款遊戲的推出需要後續的長期維護更新，  
當0與1排列而成的虛擬道具具有了現實的定價，  
越來越多人的生活跟「虛擬世界」再也脫離不了關係。  
他們可能沒有出門，但是卻在螢幕前面充實的過著自己的生活。



[WCG](#)是目前最大的電競盛會，每年的舉辦都成為全球玩家目光的焦點。（圖片來源/Google）

很多人喜歡玩遊戲，而其中很小部分的人最後出了社會，開始透過遊戲謀生。這裡頭不論是幕後的工作人員們「製造、經營著一個個玩家的夢想」，又或者是職業玩家「成為許多人夢想中邊玩邊賺錢的人物」，都還是如同各行各業的成員一般，會有一些辛苦努力的故事、不為人知的辛酸，也同樣的，會有很多達成目標的喜悅跟拼命邁進的熱情。

算一算，也做了近十來年的玩家。而身為一個玩家，理所當然的會對所有包含「遊戲」的字眼充滿了興趣以及好奇，加上人生又到了即將選擇未來走向的重要關口，除了實習以外，透過採訪跟觀察，去了解這些不一樣的工作箇中甘苦，對於四顧茫然的自己似乎也是一次不錯的體驗與經歷。雖然有些產業好像離自己有點遙遠，電競選手那般的角色又需要運氣以及天份，但用一個「宅宅」的口吻來說：「咱們玩家對遊戲很有『愛』。」所以多去接觸一些，和以遊戲為名的整個產業更加密切一些，又有什麼不好的呢？那可是求之不得呢！

要宅，那就宅個透徹。打聽打聽經營網路遊戲要耗費的人力資源與心力，嘗試偷看一下那些人物設定的原稿或者劇情草案，質問台灣遊戲代理公司的行銷政策是否正確貼近玩家們的需求，確認確認所謂「職業玩家」是否有我們這些業餘玩家們想像中的美好。

在無所事事地透過遊戲娛樂打發時間之外，也該用更多的心思去看看自己喜歡的領域有些什麼樣的元素參與其中，最後變成了那個不正經卻讓許多人沉迷的絢麗世界。接著，就可以大方地說，「我喜歡電動玩具、我喜歡遊戲，而且，我將許多的心力放在裡頭、放在了正確的方向，也希望自己成為整個領域當中的一份子，不再只是一個對電玩沒有自制力的傻小孩。」

#### 總編輯的話

本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0