



## 電子競技 眾志成城

2012-10-14 記者 楊敦元 文



在十月十一日的早上，原本寂靜無聲的學生宿舍中，突然爆出了一陣接一陣的喝采與歡呼。而在本該只有講課與抄寫筆記聲的課堂上，底下卻不時傳來窸窸窣窣且帶著興奮的交談聲。而在各大社群網路上，則瘋狂的轉載著同一個訊息：台灣代表隊「台北暗殺星」(Taipei Assassins，簡稱TPA)在LOL英雄聯盟的S2世界大賽中，擊敗了目前世界上被公認為最強的隊伍：來自俄羅斯的M5。



10/11號TPA以2：1擊敗M5成功晉級。(照片來源/多玩遊戲網)

### 獨行俠們黯然失意的世界

電子競技，一般被簡稱為電競，被定義為使用電腦遊戲來進行比賽的體育項目。台灣於2008年由電視台及許多遊戲廠商共同集資並且創立了台灣電競聯盟，就此，台灣的電競相關產業開始蓬勃發展，甚至在某些熱門電玩的競賽轉播上，有著驚人的收視率。

而近年來，與電競相關的各種大小比賽越來越多，甚至在上一次交通大學與清華大學一年一次的梅竹賽中，也將電競項目列入表演賽的其中一項。隨著電競賽事的發展與不乏高知識分子對電競的參與，社會上對電競的認知，也逐漸從完全負面的形象中走了出來。



在王辰梅竹時，開始將電競列入比賽之一。(圖片來源/google搜尋)

電競發展至今，無論是從一開始的《星海爭霸：怒火燎原》、《世紀帝國II》和《Counter Strike Online》，到近期的《跑跑卡丁車》與《魔獸世界》的競技場，一直到現在最熱門的《LOL英雄聯盟》，都是以團隊方式來進行競賽，隊伍的組成大多是以5人為主。如果沒有一個默契良好的團隊，那就不可能會有出色的表現，更別提那些以為孤身一人就可以稱霸天下的那些獨行俠了。

舉凡游泳、籃球、足球.....等，各個運動都有其特殊與著重之處，既然是被歸類於體育項目，電競當然也不例外。電競的選手同樣也需要體能訓練與飲食的管理，但電競最著重的地方不僅是他的特色，也是他的核心價值，那就是—團隊合作。

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

## 溝通與協調 是不可少的

在2005年，暴雪娛樂推出了一款大型的多人線上角色扮演遊戲：《魔獸世界》。而此款遊戲當年在全盛時期的市占率高達62%。雖然此款遊戲除了競技場系統外，其他的部分並沒有被列為電競的主要範疇之內，但操作的難度與專業度卻也不輸任何一款電競遊戲。而在此款遊戲中，常常會需要進行多人的組隊來進行打寶的行為。在《魔獸世界》裡，有部分地方棲息著強大的怪物群與魔王，這些地方被玩家稱為「副本」。

在較大型的副本中，是需要10個人甚至是25人來進行組隊才能順利完成副本的，在這種時候，團隊之間的默契與合作就是非常重要的，不論隊伍裡每個人是否彼此認識，要順利通過副本，就是需要所有人的通力合作，如果無視團隊合作，一意孤行的話，一個人的失誤就可能導致全隊的滅亡。

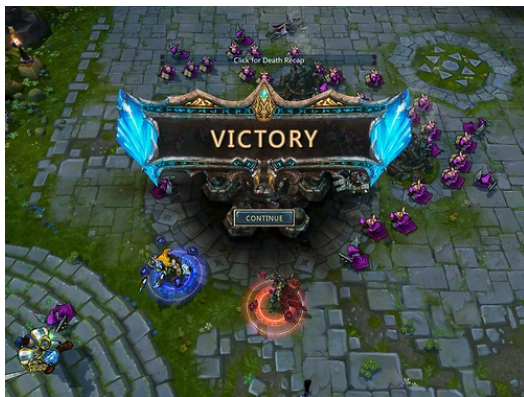


一個人的閃神，就有可能造成全隊的滅亡。（圖片來源／emberstorm）

「無論在副本裡打的順利與否，無論團隊裡的玩家有多厲害，良好的溝通才是成功的唯一關鍵。」曾經在魔獸世界中的公會裡擔任重要角色的陳冠勳同學不假思索的表示：「就算是一個實力一般的團隊，如果在良好的溝通環境下，也許就能發揮出超水準的表現。相反的，如果溝通不良，可能會造成團隊的氣氛低迷，進而影響整個團隊的運作，讓團隊無法發揮平常該有的實力。」

## 一根筷子與五根筷子的差別

當下最火紅的《LOL英雄聯盟》是一款分為藍紫兩方，一隊5人，以摧毀對方最後方的塔為主要目的的遊戲。而在遊戲的過程中，這5人小組裡的每一個人都背負著屬於自己的責任，每個角色之間是相輔相成的，互相幫忙才能發揮每個角色的最大威力。



LOL的每一場勝利都是需要全隊的合作與努力才能達成的。（圖片來源／google搜尋）

想要獲勝，不單單只是技術面的問題，更大的原因是團隊之間的合作與溝通。如果隊友們之間不肯溝通，只自顧自的打，那就算能力在強，還是只能向對手舉白旗認輸。遊戲中常常會出現自身能力相當優秀的玩家，只因為自視甚高，拒絕與隊友溝通，甚至對隊友的不經意的失誤行為出言嘲諷或謾罵，導致遊戲氣氛僵化，最後不只輸了遊戲更輸了人情。遊戲中一名代號為亂世俠刀的 player 表示：「LOL是一個團體遊戲，不要老是抱怨隊友，這對團體合作毫無助益，試著幫助需要幫助的人，因為這也是在幫你自己。」

另外有一名代號為蜜蜂哥哥的 player 卻表示：「遊戲氣氛我覺得是還好，只要不要有人一直講出令人惱火的話，其實都還好。雖然整段遊戲下來沒有什麼真正的文字交談，但我們已經在遊戲中用遊戲的方式做了一段很好的溝通了。」由此可見如果在遊戲中，有人可以維持自己的風度，適時的鼓勵隊友，能力更好的人甚至可以提點隊友要如何在每一場的遊戲中提升自己的能力，這樣的人，即便是輸了那場遊戲，也必然可以贏得其他玩家的敬重。

## 關於電競 有很多東西要學

電競，一直被大家當作是不良少年才會去碰的東西，但是會有這些印象，是不是其實是大眾一直拒絕去接受、去承認可以從電競這項運動學到一些事物？這次LOL英雄聯盟的S2世界大賽，不管是哪一隊的選手，對領導者都是絕對服從，無論在該局失利或是勝利時，一樣冷靜的分析檢討，從中學習，並為下一場比賽做好最佳準備，這都是值得學習的。

而TPA到目前能有如此亮眼的戰績，除了以上所述，更要加上他們團隊中不言自明的團隊默契。為什麼能有如此佳的默契？原因無它，想必他們經過了無數次的溝通，才有今天的成果。除了享受精彩的電競賽事之外，也許該從中學習的東西不該只是手指在鍵盤與滑鼠上敲擊的速度，有更重要也更值得學習的事物：團隊合作、溝通、冷靜判斷情勢以及自省的能力。

電競，值得國人與政府的公平對待，讓台灣的選手有更多的機會站上世界的舞台，給全世界一個看台灣的全新角度。

TPA與M5的關鍵第三場賽事，主播於57分40秒時，因TPA勝利而激動落淚。  
(影片來源/Youtube)



### 在臺中 品嚐回憶

對於一個從小生活到大的城市，有著豐富且多樣的回憶。



### 風城稻米 「粒粒」在目

在十二月稻穗成熟的時節，新竹縣橫山鄉的佃農開著收割機，一天完成三甲田的收割。

▲TOP