



## 從娛樂到競技

2013-03-24 記者 顏學廷 文



電動玩具是年輕人的玩意？仔細算來，電玩作為遊戲媒介，的確是相當年輕沒錯。先把布魯克黑文國家實驗室（核物理實驗室）裡頭，用示波器（一種顯示電壓信號波形的電子儀器）當螢幕的《雙人網球》的「電子遊戲」拋在一旁，1958年的那段日子裡沒有多少人能真正玩到那玩意。

## 娛樂到競爭

讓全世界開始認識到：紙牌、賭具跟運動器材外，還有新的娛樂遊戲媒介，要回溯到1972年11月，緊隨著第一台投幣式電子遊戲機：擺放於史丹佛大學學生活動中心的《初代小蜜蜂》，而實際廣銷於各地成了「大眾娛樂」的《乓》(Pong)，接著，《小蜜蜂》和《小精靈》就牢牢佔據了父執輩們童年回憶裡的一角。

始祖級的大型電玩：《乓》的遊戲畫面。（影片來源／YouTube）

雖然，對大部分的玩家來說，1985年以前，不論是大型電玩機台還是家用的電視遊樂器，諸如1977年在歐美獨領風騷的Atari系列機台，或者是台灣人耳熟能詳的紅白機上頭的遊戲，像前述的《小蜜蜂》、《小精靈》或者一些更為大眾所熟悉的後期遊戲如《超級瑪利》、《勇者鬥惡龍》、《魂斗羅》等，都幾乎由單人闖關、角色扮演、或者雙人合作過關為遊戲內容的主要模式。一直要到1987年《快打旋風》街機登場後，街頭巷尾的電玩玩家們，才有機會頻繁的透過電玩「直接」交手，但電子遊戲的製作團隊們，卻從來沒有忘記過遊戲的其中一個核心樂趣：競爭。

然而硬體的限制，使得透過電腦運算兩個玩家的輸入指令再加以反應有些難以負荷，因此，在《乓》或《雙人網球》時的簡單對戰，過渡至聲光效果較為華麗的遊戲之時，雖然沒辦法讓玩家們直接競爭，但卻能夠讓玩家們向設計者所佈下的難題挑戰，或者用分數作為玩家間競爭的依據，「沒吃到金幣不一定不能過關，但吃越多金幣的肯定越游刃有餘。」那段硬體侷限了雙人同時遊戲、對戰的日子裡頭，一些遊戲情報雜誌像《任天堂力量》，成了「高手玩家」們郵寄照片以互相比較高分的交流場地。

到1990年代，家用主機超級任天堂誕生以後，格鬥對戰、競速遊戲才如雨後春筍一般地出現，它們讓玩家們能夠直接捉對廝殺、一眼分辨孰強孰弱，接著誕生了各式各樣的「電玩比賽」。對戰類型遊戲的成熟，帶動了各級電玩賽事的發展，卻受限於場地、器材、參與人數，而不能如同其他競技項目一般，頻繁且普及的舉辦。然而這一切，終於在網際網路的普遍化之後，有了新的化學反應。

## 科技帶來新契機

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，或值得紀念的人事物。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

個人電腦的普及，代表著電子遊戲得以用「必備工具」的名義混進每個貪玩的大人小孩家裡。接著的幾年，因為網際網路的蓬勃發展，終於讓電腦遊戲成為了電子競技發展的肥沃土壤。

現代電玩遊戲，在1990年後，隨著電玩發展的各式分支逐漸成熟，開始出現數個較為適合競技的遊戲類型，而承載著以往電玩發展的所有經驗，那些捉對廝殺的格鬥、射擊、競速、模擬現實運動的球類遊戲，還有從下棋演化出的即時戰略，都因為網路的發展，開始朝強化人與人之間競爭樂趣的方向前進。

有了排行榜、討論區，甚至是跨國連線對戰的功能，網路生活所引發的娛樂全球化，最終把玩家們緊密的結合在一起。雖然電玩遊戲的玩家比不上體育活動的參與者，在家家戶戶中所佔有的比例，但一個個業餘比賽，甚至職業聯賽所需要的選手、隊伍、觀眾，在世界規模的支持之下，慢慢的得以支撐，成為常規而普遍的活動。

## 電競瓶頸成轉機

比起其他運動的「年紀」，電子競技真的就像一個嗷嗷待哺的娃娃。1891年誕生的籃球，在1932年終於有了世界統一的籃球規則，乃至職業的固定賽事。其餘運動像足球，終於在19世紀中後期成立了職業協會；35年，從擁有這運動的介紹跟基本規則，走到第一支職業隊伍的誕生。

《毀滅戰士》、《沙丘魔堡2》、《世嘉拉力》等每一款遊戲，不論大家是否聽過、玩過，依然琳瑯滿目的出現在玩家們的眼前。內容裡的差異跟創新，雖然是為了創造和其他作品不同的利基點，但也在市場優勝劣汰的同時，框架了各類型遊戲的「基本規則」。到了電子競技的時代，這些曾經大賣的一部部作品，就像是運動歷史上的各種規則修訂一般，一次次，考量到體育競賽中的公平性與娛樂性而作出變化，最後，創造了一個豐富而成熟的電子競技環境。

也因此，近幾年的電子遊戲往往會被玩家評為「老狗變不出新把戲」，在近似的操作環境和遊戲內容裡頭打轉，殊不知，也是因為操作環境再也沒有大幅度的變更，才能讓電子競技選手不至於因為一款遊戲的壽命結束，而失去了繼續拼搏的機會。

曾因第二季季後賽而引起討論熱潮的《英雄聯盟》，在第三季嘗試舉辦例行賽。

（影片來源／YouTube）

有了成熟的規則，才能謀向各式各樣的賽事，2000年以降，世界電子競技大賽(WCG)的出現、韓國對《星海爭霸2》的職業聯賽創辦等，宣告了世界上頂尖選手的一級戰場誕生，不過選拔出參與的頂尖選手，卻往往仍依據一些不定期舉辦的賽事與網路排名。2012年，《英雄聯盟》季後賽結束，除了獎金在遊戲公司所舉辦的正式賽中創下紀錄之外，其主辦單位宣告，將會在遊戲之中建立一套由業餘玩家直接選拔、組隊，並且爭取進入職業聯賽的機制。台灣的代理商，也同時開始進行策劃，目標由網咖、電視聯賽、職業聯賽三級制的賽制規劃，拔擢頂尖玩家，使其能在各個層級時擁有常規而正式的管道，一步步成為職業選手。

如何讓休閒、業餘、職業之間得到一條完整而緊密的連結，成為了電子競技的下一個重點發展目標。

### 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