

橘人誌

G!VOICE / 03

2008 AUGUST

<http://brand.gamania.com/gvoice>



電競之路，我們大步邁進

2008年7月18日，電子競技職業隊正式成軍。來自華義、電子競技聯盟，以及遊戲橘子所支持的3支電子競技職業隊，帶著遊戲公司、玩家們的期待，準備突破台灣社會對於電玩仍感到非正當職業的偏見。

線上遊戲的爆發力，在近幾年深深影響了大眾產業，也撼動了整個社會大眾的價值觀。從只是玩遊戲、從中獲得成就感或娛樂的基本需求，到因為玩遊戲而開始獲利、賺進自己第一份薪水的實質回收，整個遊戲產業所帶來的效應，正逐漸擴大中。

我們可以從韓國社會對於電子競技的推展，由玩家、遊戲團隊、媒體、政府所形成的完整電子競技組織結構看出，一個新興的產業若是沒有整個社會的龐大包容力，那麼也很難為世人所接受或認同，扭轉傳統思維，開創台灣電子競技新局面也是我們要努力的目標。

遊戲橘子相信，遊戲產業絕對不是年輕人初入社會的踏板，也不相信遊戲所帶來的技巧以及成就感，只是瞬間且片面的高潮，這是一條永無止境、歡樂無限的康莊大道，電子競技為這個遊戲產業注入新能量，帶來新觀感的正面力量。這是值得所有人共同期待的。台灣電子競技已然成形，本期就跟著橘子誌，一窺韓國電子競技的過去、台灣電子競技的未來！

G!VOICE / 03
2008 AUG.
橘子誌

<http://brand.gamania.com/gvoice>

Features	06	韓國電玩競賽考查報告
	12	韓國電競隊的成熟市場
	20	電子競技職業運動 明日看好
	24	橘子熊成軍 蓄勢待發
People	30	韓國電玩競賽代表選手 KTF MagicNS 朴正錫訪談錄
Special	35	你對電玩的熱情和偏見？
Project	36	SPACE17 展講報導 夢想的力量

發行人 / 劉柏園
總編輯 / 陳秉良
指導監督 / 張家甄
主編 / 詹沛緹
特約文字 / 南潤誠 (韓)、李元希 (韓)、Rong
美術編輯 / 羅雲高
美術設計 / 武景雄
專案企劃 / 戴秀倫
創意企劃 / 吳宗翰、徐家柔
網站企劃 / 黃君鼎
發行 / 遊戲橘子品牌中心
印刷製作 / 放電人文數位科技股份有限公司

以遊戲為職業，會是一個什麼樣的未來？

我們不只是 電玩小子



遠眺韓國

如果說最會創造遊戲的國家是日本，那麼將遊戲精神發揮得最淋漓盡致的國家，就非韓國莫屬了。這次橘人誌特別取經韓國，深入了解韓國電子競技發展現狀、歷史，提供最多的資訊以借鏡台灣。

放眼台灣

回到台灣，電子競技正處於起步階段，有著許多困難需要突破，這次要告訴你，遊戲橘子成立的橘子熊隊是怎麼大步向前走？

成熟發展的電競環境，需要媒體、企業、政府三方推動，造就當今好成績。

韓國電玩競賽考查報告

有「電玩競賽發源地」之稱的韓國，組織世界上最早的聯賽，成立韓國電玩競賽協會及文化體育觀光部等政府部門，並結合媒體擁有固定的支持者，呈現一種新興、獨特的文化現象。發展的完備體系現已成為世界各國範本，各國紛紛前往韓國學習電玩競賽文化的開發理念。

韓國電玩競賽的歷史

韓國電玩競賽（台灣稱為「電子競技」）最初是由網咖平台與星海爭霸遊戲相結合，於1990年左右初現端倪。1997年以前，透過網路對戰逐漸形成了一批電玩愛好者，隨著全國網咖與寬頻網路的普及，到九十年代末期，逐漸成為全民性的運動。

國內電玩競賽的雛形，本來為各網站在週年紀念活動上的遊戲比賽。早期的比賽項目包括：「魔獸爭霸2」、「彩虹六號」、「雷神之錘」、「FIFA系列」等，後來並加入了「星海爭霸」，呈現出多樣化的特點。隨著比賽規模的不斷擴大，認為有必要對電玩比賽進行改組的人士們，於1997年12月舉辦了第一屆全國性的電玩競賽--「KPGI」（Korea Pro-Gamers League）；隨後，網咖連鎖企業Netclub及Battletop等，也相繼舉辦了全國性的電玩競賽。1998至1999年，全國線上遊戲高手透過對戰伺服器，組織了線上電玩大賽，又稱為「PGL」，使電玩競賽的組織形式逐漸走向成熟。



△ 韓國代表選手Lim Yo-Han，原本所屬SK telecom，現在則是在空軍ace團度過軍生活。



△ 韓國青年對於電玩競技的熱衷，也是整個社會投注的焦點。圖片來源：<http://cache.daylife.com/imageserve/02XH1Cx0glfFL/610x.jpg>

1999年誕生了與媒體相結合的聯賽，由東部土地公司所舉辦的PKO（Pro Gamer Korea Open）比賽中，首次與Tooniverse有線電視合作，對電玩競賽過程進行直播。Tooniverse的母公司Onmedia集團意識到電玩競賽具有極大的成長空間及發展遊戲產業的可行性，於是開闢了遊戲專門頻道Ongamenet，並將Tooniverse明星聯賽改組為Ongamenet明星聯賽，此後即成為國內最高水準的個人聯賽。

2000年以後，便以Ongamenet明星聯賽、MBC遊戲明星聯賽和遊戲TV明星聯賽，作為三大遊戲聯賽的模式逐漸固定，而其他中小型賽事逐漸退出舞臺，從此遊戲團隊的數量也迅速增加。到了1999年，韓國通訊業領導品牌的KTF集團，首先成立了遊戲團隊，此後與IT有關的中小企業也紛紛建立各自的遊戲團隊，少則2至3人，多則7至8人。至2000年底，全國的職業玩家團隊已達40家之多，這與當時的風險投資風潮相互呼應。



△ 韓國電玩競技的加油文化可是獨樹一格，這是三星電子的電玩迷用頭巾和棒子氣球為職業隊加油。



^ 手指華麗的節奏和律動，是職業電玩高手的迷人之處。圖片來源：<http://cache.daylife.com/imageserve/0dDjcJ8e3x9Zj/610x.jpg>

賽事逐年蓬勃發展

儘管看似蓬勃發展的電玩賽事，隨著收支結構惡化、與媒體溝通不良等原因，遊戲團隊除了廣告宣傳外，無法產生其他實質性的效果，使得遊戲團隊的數量也逐漸減少，並演變成電玩競賽協會和遊戲電視台共同主導的經營模式。

2002年至2004年，由Ongamenet主辦的明星聯賽與團隊聯賽、MBC遊戲所主辦的MSL，及團隊對抗聯賽等，均逐漸獲得大眾的關注，電玩競賽由此進入其真正的成長期。2004年，韓國最大的通訊企業SK電信成立了遊戲團隊「T1」，而手機製造公司Pantech & Curitel集團則成立了職業玩家團隊「Curious」。

以2004年7月在釜山舉辦的SKY聯賽為例，總決賽的第一回合比賽吸引了眾多人士的關注，當時聚集廣安里海水浴場特設舞臺觀看韓光STARS團隊對東洋（現SK電信）團隊比賽的觀眾達10萬名之多。該項比賽也成為韓國電玩競賽活動由個人轉為以團隊參賽為主的重要轉捩點，此後每年夏季在廣安裡海邊所舉行的聯賽總決賽都會吸引眾多電玩愛好者們前往觀看。

2005年，Ongamenet和MBC遊戲分別主辦的職業聯賽和團隊聯賽進行合併重組，並由協會統一主導，形成了系統固定的聯賽模式。

自2005年開始的統合聯賽至2006年均由手機製造公司SKY集團贊助舉行，開啟了聯賽職業化的大門。2007年4月起更有新韓銀行加入，並改名「新韓銀行盃」。



^ 2004年國內手機廠商：Pantech Curitel 創立電玩職團--Curious。

培養文化產業

除了民間團體的大力開展之外，由於韓國政府一向致力於培養文化產業，樹立文化強國的形象，在資訊文化產業方面也是不遺餘力，而在受到全世界肯定的遊戲開發方面，更是其中的強項。由文化體育觀光部所主導的遊戲文化產業培養發展規劃方向之一，就是獲得電玩競賽領域的世界領導地位。韓國被稱為電玩競賽發源地的原因之一，就是擁有成熟的電玩聯賽，並由此衍生出一批相關產業。國內遊戲開發並實現了電玩活動的競賽化，可吸引更多的人參與遊戲，而下一步便是組織國際性遊戲聯賽。

為此，政府於2004年12月提出了電玩競賽發展的中長期規劃，對於電玩競賽長期發展作出指導，表達了培養國內電玩競賽產業的強烈意志。此後，政府逐漸從聯賽經營中跳脫出來，將重點放在電玩競賽的普及化，並於2007年舉辦了全國首屆業餘電玩大賽，於全國十個地方團體首先舉行預選賽，排名在前的選手則齊聚大邱，代表其各自的城市參加最後的決賽，而此一賽事也受到了全國民眾的關注。到了2008年，全國的業餘電玩大賽活動固定為5個，而參加的地方團體隊伍則擴大到13支，整體形式逐漸確立。



^ 年度重要聯賽「新韓銀行盃」是選手們重視的賽事之一。
圖片來源：<http://www.samsungkhan.co.kr/webdata/khan/bbs/8/171.jpg>

電玩競賽與媒體

電玩競賽與單純的遊戲不同，在韓國已成長為某種運動形式與文化類型，這其中媒體的作用不容忽視。媒體帶來了電玩競賽的核心要素--觀眾。2004年釜山廣安里所舉辦的SKY聯賽，便聚集了10萬名觀眾；而第二年的總決賽則達到12萬人次，在推廣年輕人觀看電玩比賽方面，媒體宣傳產生了極為重要的作用。

1999年，有線電視頻道Tooniverse直播了當年的星海爭霸聯賽，邁出了遊戲聯賽大眾化的第一步。隨著遊戲專門頻道的開通，遊戲媒體進入了成長期，而遊戲專門媒體在電玩競賽整體發展過程中，也產生了重要的影響。2000年，Ongamenet和MBC遊戲主導了國內電玩競賽的誕生與發展，並建立了最初的聯賽體制。其他的體育活動項目均是向聯賽組織支付轉播費用以進行賽事轉播，而電玩競賽則是從賽事和聯賽中收取轉播費用，經營主體全部為遊戲專門廣播公司。

Ongamenet和MBC遊戲等遊戲專門頻道，不僅長期支援電玩競賽發展，自身並組織及舉辦電玩聯賽，以此獲取贊助費、廣播費、通訊費及VOD收入。Ongamenet自2000年7月策劃了明星聯賽和職業聯賽等星海爭霸聯賽後，逐漸成為國內的遊戲專門頻道。而自2001年5月策劃Gembc大賽後，於2003年更名的MBC遊戲與Ongamenet，更形成了國內電玩競賽廣播市場兩強並立的局面。

目前，隨著民眾對於電玩競賽的關注度越來越高，轉播形式也朝衛星直播、其他有線電視轉播、網際網路轉播及IPTV（網路電視）等多種形式擴展，而電玩競賽轉播的時間長度也不斷增加。2007年首次提出出售電玩競賽轉播權後，目前的有線廣播公司、職業聯賽的主辦機構及轉播權持有者，逐漸開始釐清彼此的關係，依照一定比例均分收入。於韓國國內所舉辦的大部分聯賽，都可透過WebZine（網路雜誌）進行瞭解。最知名的則為Fighterforum雜誌（WWW.Fighterforum.com），其對於韓國所舉辦的各類電玩競賽均有詳實的報導，便於年輕人透過網路即時瞭解電玩競賽的轉播情況，以及職業玩家資訊等電玩競賽相關內容，並提供遊戲轉播的背景資料。

電玩競賽週刊也於2005年8月創刊，由Fighterforum所主辦的(esFORCE)週刊，吸引了眾多電玩競賽迷的關注，每週發行量可達七萬冊之多，其主要針對一週內電玩競賽界所發生的焦點大事，進行整理報導。



△ 電玩頻道主持人主持比賽大會。



△ 韓國第一個電子競技的專門雜誌—esFORCE，136號最後版本。



△ 代表世界電玩賽事的WCG，是職業電玩選手注目的焦點。
上圖來源：<http://www.gxgame.cn/Article/UploadFiles/200710/2007107135859503.jpg>
下圖來源：http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5d/WCG_2008_Samsung_Euro_Championship.jpg

職業玩家與團隊系統

目前韓國的註冊的職業玩家共計400名，成為職業玩家須經過兩個步驟的考驗：一是韓國電玩競賽協會所承認的活動項目測試，二是通過進一步考驗才能加入團隊。電玩競賽初期並不具備系統化的經營管理。於2005年第2屆協會成立後，開始對徵選系統進行整頓並加以確立。自此之後，遊戲團隊可以對選手的水準進行考查，對選手培養選拔和團隊經營提出具體規劃，進而提高觀眾的觀賞熱情和企業的支持度。

而職業玩家能夠獲得較為穩定的收入來源，則是在團隊體制創立以後。隨著電玩競賽的關注度越來越高，各大企業相繼成立各自的遊戲團隊，而各種比賽的舉辦也為職業玩家們帶來優渥的參賽收入。據2005年韓國電玩競賽協會資料統計，年收入不足1,000萬元（韓幣）的職業玩家比率占34.2%，較前一年下降了40%；而年收入在1億元（韓幣）以上的職業玩家占12.2%，整體隊伍的平均收入則在3,000萬元（韓幣）以上。

對於職業玩家而言，加入團隊不僅是可獲得收入的途徑，也是實現自我夢想與抱負的搖籃。

逐漸搶下電玩大國名號的韓國，不只是研發、行銷，電子競技更是舉國上下共同向上拱出的最佳成果。

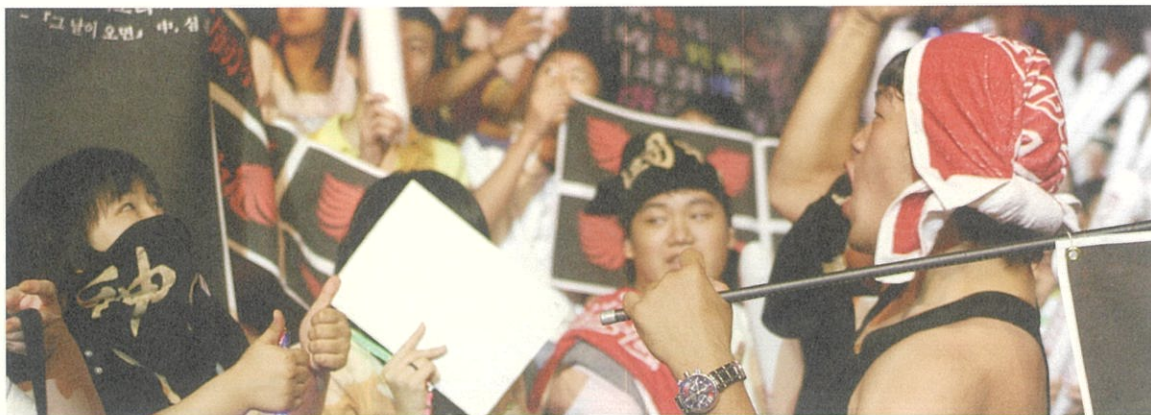
韓國電競隊的成熟市場

從2005年第二屆「韓國電玩競賽」召開後，韓國的電子競賽活動，逐漸走向以企業資助的遊戲團隊為中心、民間與政府合作的經營模式，也因此，韓國的電子競技，也在此時進入了真正的迅速成長期。SK電信（電信公司）、KTF（電信公司）、三星電子（3C電子公司）及STX（世騰造船廠）等知名企業，均紛紛建立各自的遊戲團隊，積極培育電玩選手，由十二個遊戲團隊所組成的電玩聯賽也於焉展開。每年在廣安里舉辦的總決賽，總是吸引數萬名觀眾。除此之外，由兩大廣播公司聯合主辦的個人聯賽也蓬勃發展，每次的大會均能發現一批新星，在「魔獸爭霸3」等各類國際電玩競賽上大放異彩。

完整的韓國電競隊架構

在韓國當地，職業玩家團隊制度隨著電子競賽活動的發展而日漸成熟，這是一種以參加聯賽而獲取獎金，並且為所屬企業代言宣傳為目的，致力於遊戲人才選拔、管理、培訓及服務的註冊團體。一般而言，職業玩家團隊均有專屬的團隊與練習場所，並配備1名以上教練或管理人員，各帶領2名以上專業玩家，但根據職業玩家團隊本身組織形式的不同，也會有所調整。

自聯賽體制確立至今，職業玩家團隊的規模逐漸擴大。目前在韓國的職業團隊規則中，參加聯賽至少必須具備8名以上的玩家，再加上陪練玩家，團隊旗下的玩家人數通常在10到30人之間，如果再加上線上練習玩家，則總人數是多到無法計算的。而各職業團隊也會為旗下玩家配備宿舍和練習室，個別玩家更配備專車，對於職業選手來說，條件相當優渥。而教練組最多可由3人組成，並設置後勤保障事務局，為選手們提供物質上或人力上的保障。



在Sam-San體育館舉辦的EVER Star League 2008決賽戰鼓勵加油。



2004年在釜山Kwang an li海邊舉辦的pro league決賽，10萬名觀眾參與。



目前歐美國家對於職業隊也有相當程度的重視。
圖片來源：<http://hongkongphoey.files.wordpress.com/2007/08/gngwc.jpg>



最近舉辦的Star League決賽戰，在仁川市的Sam-San體育館擠滿了1萬名的觀眾。



高額的獎金，也是讓電競發展快速的重要誘因。
圖片來源：<http://pic2008.socgame.com.tw/sp/200808/21481.jpg>

電競隊主力項目

目前韓國的大部分職業玩家團隊均以「星海爭霸」(StarCraft) 為主要項目，但也有部分團隊以CS對戰或特種部隊等FPS (第一人稱射擊遊戲) 項目為主。參加聯賽的11家職業玩家團隊一般保持為10到30名以上的星海爭霸項目選手，這些選手除參加聯賽、線上對戰及MBC遊戲頻道所舉辦的MSL外，每年也均必須參加WCG等國際遊戲大賽。

eSTRO團隊除了星海爭霸團隊之外，還有CS團隊。而eSTRO的CS團隊除了參加國內比賽之外，更多次參與國際大賽；另外，All-Game Net則創立了第一支國產FPS遊戲「SF特種部隊」的團隊。

此外，KHAN與KTF MAGICNS也曾有魔獸爭霸3團隊和FIFA足球團隊，但隨著選手們的退出和入伍，目前也將主要的焦點集中於星海爭霸項目上。



韓國偶像團體「神話」中的申彗星，也是著名的電玩高手，今年度也參加了MBC舉辦的紀念活動賽。
圖片來源：<http://tieba.baidu.com/f?kz=370596878>



高大帥氣的空軍電競隊，可是受到相當多人歡迎。



教練會作戰術模擬提供選手學習。



專屬於電競隊員的商品，也是未來發展電競周邊的商機。



2007年3月，空軍的ACE Pro-Game 團成立。

韓國電競隊的歷史背景

目前韓國已註冊的職業玩家團隊共有11家，加上軍隊所屬的空軍ACE團隊，共計有12家參加聯賽（不要懷疑，真的是那個「空軍」！）。直至2006年之前，團隊營運體制仍然是企業資助制和會費制並存，但在2006年和2007年之間，所有的團隊均完成了企業化的改革。2006年時，和承集團（服裝企業）接手PLUS團隊，並改名為「Lecaf OZ 戰隊」；而兩大廣播公司All-Game網路及MBC遊戲頻道，也相繼建立了自己的團隊。隨著2007年STX SouL隊伍的成立，所有11個團隊均實現了企業化經營的目標。

而三星電子則幾乎與KTF同時開始職業玩家團隊的經營。他們於2000年6月成立了KHAN團隊後，迅速席捲了包括星海爭霸、魔獸爭霸3、FIFA及世紀帝國等多項遊戲的寶座。在2007年由新韓銀行所舉辦的2007年電玩聯賽中，更一舉獲得了冠軍，奠定了電玩競賽的霸主地位。星海爭霸的國內代理商韓光軟體則是自2001年經營「韓光STARS團隊」，但最近傳出轉讓消息。而國內最大的行動通訊公司SK電信，於2004年創立了「T1團隊」，並長期擔任韓國電玩競賽協會的會長職務，致力於推動電玩競賽的發展。

韓國第一支電競隊伍，是於1990年底所創立的「青吾SG團隊」。青吾SG選手中包括了韓國最早的職業玩家申周英、李基石及金昌善等人，該團隊參加全國各地組織的各項遊戲賽事並獲得獎金，是一個全部以獎金及會費維持營運的團隊。目前電競隊伍中，資格最老的為「KTF MAGICNS團隊」。KTF成立於1999年，原名為n016團隊，於2001年3月改名為MAGICNS，並加入了洪振浩、朴正錫、姜民及李潤烈等人氣選手，在各種遊戲賽事和團隊競賽中屢創佳績。

其中，空軍ACE團隊成立於2007年，創立目的是為了解決選手們入伍後的問題，並可繼續其電玩生涯，如任耀煥等人氣選手，其軍伍生涯與遊戲生涯並行不悖，今年朴正錫、吳英鐘等選手也將加入其中。



Pro-Gamer團的選手和粉絲們一起唱加油歌。



被喻為「女生版 Lim Yo-Han」的STX soul隊伍的徐智秀，在女子組比賽中打遍無敵手，甚至可挑戰男性選手。



跑跑卡丁車的冠軍年僅12歲。



電玩小子曾政承(圖中)一度曾掀起台灣電競熱潮。

圖片來源: http://www.pcgames.com.cn/pcgames/0509/pic/pcgames_tw_0910rp06_thumb.jpg



台灣當年電玩高手机惠君也想以電競職業選手之路邁進，廠商紛找代言。

圖片來源: www.socgame.com.tw/viewdoc.php?id=561

你無法想像的電玩明星選手

目前的12支團隊均擁有數名超人氣選手，其中支持者最多的便是「SK電信T1團隊」與「KTF MAGICNS團隊」。SK電信最著名的就是號稱為「皇帝」的任耀煥所屬團隊，在任耀煥加入空軍ACE團隊後，崔彥星(現SK電信教練)等選手仍聚集了大量人氣，而在2008年初加入了金泰勇之後，更是大受歡迎。

而KTF MAGICNS則曾擁有包括：洪振浩、朴正錫、姜民及趙勇浩(退出)等最多人氣選手，其團隊在國內的排名中亦名列前矛。自朴正錫、洪振浩和姜民退出後，由於在聯賽中戰績不錯，仍擁有眾多的支持者，目前團隊中最受關注的則為新進明星選手李英浩。

至於其他團隊也正致力於培養新生代電玩明星，希望能夠進一步擴展人氣。WEMADE FOX培養出有「天才」

之稱的李潤烈；CJ ENTUS也培養出如：麻在潤、徐智薰等實力與魅力兼備的選手，獲得了大量電玩迷的支持；而STX soul則用心打造外貌俊美的池英秀和電玩美少女徐智秀，亦在短時間內獲得了大量人氣。

另一方面，當國內職業玩家團隊所屬選手們致力於星海爭霸項目時，加入海外遊戲團隊並參加魔獸爭霸3等賽事的電玩明星也不在少數。網路ID名為「Moon」的著名MYM所屬隊員張在浩，便曾在中國、歐洲及美國等多場國際大賽中獲得冠軍，每年獲得的獎金金額超過1億韓元；而在2007年後迅速成長的SKGaming旗下選手樸俊，亦逐漸趕上張在浩，成為新一代的國際電玩新星。

「跑跑卡丁車」項目中也出現出了不少明星選手，例如九歲的冠軍選手文浩俊，就被譽為「遊戲神童」。

現今電玩賽事重要動向

韓國電競隊的所屬選手們在國內外的眾多大賽中，均有極為優異的表現，從而也吸引了更多的人關注並參與電玩競賽活動。目前，2008年度的「新韓銀行盃」電玩聯賽，即將進入最後階段，各團隊關於排名的爭奪戰也日趨激烈，2007年度冠軍KHAN團隊目前已確保第1名的寶座，而ALL-GAME net SPARKYZ團隊只要在最後的6場比賽中保持全勝，即可進入前四強。

除此之外，明星聯賽與MSL等兩大個人賽事結果也即將陸續出爐。其中，STX soul的樸誠俊選手終於擺脫了長期的低迷狀態，獲得了2008年度明星聯賽的冠軍，讓他的眾多支持者十分感動。在接下來，MSL決賽中，Lecaf的李濟同與KTF的李英浩兩人之對決，更成為眾人所關注的焦點。

韓國職業玩家團隊的所屬選手們屢屢在國際大賽中取得出色的成績，進一步鞏固了韓國「遊戲大國」的地位。在三星電子所贊助舉辦的世界最大規模電玩競賽「WCG」(World Cyber Games)中，韓國選手至今仍佔據著WCG星海爭霸項目的冠軍寶座，而WCG 2007年度大賽中，三星電子的宋兵九選手更獲得了世界冠軍。另外，韓國在WCG的世紀帝國項目中，也保持了絕佳的優勢，其中最著名的選手，即為於帝國系列遊戲中排名世界第一的江秉健選手。而在魔獸爭霸3方面，雖有張在浩及樸俊等優秀選手多次挑戰，然至今仍未獲得金牌。以張在浩為首的韓國魔獸爭霸3選手，已囊括了除WCG賽事之外多項比賽的榮耀。在歐洲舉辦的ESWC大賽、中國舉辦的PGL大賽以及美國舉辦的CPL大賽等國際主要賽事中，韓國選手們也多次贏得了優異的成績。



^ 2006年夏天，參觀Sky Pro League 2006季賽的粉絲群。



^ 2006年2月，在首爾 Jang-Ching 體育館舉辦的 Sky Pro League 2005 冠軍戰。

韓國電競隊未來發展方向

目前韓國電玩競賽市場的年齡層主要介於10至30歲之間，還有頗大的發展空間，再過10年之後，目前的電玩愛好者們也具備一定的經濟能力，其投資電玩競賽市場的熱情也將相對提高。

目前的11家職業玩家團隊經營收益，主要來自於代言收入和比賽獎金，沒有其它實質性的額外收入，但今後團隊的財政狀況，希望朝收支平衡邁進，以比賽門票收入作為最基本的收入來源，將免費觀看的聯賽場次及個人聯賽，改變為付費觀看，並依照一定的比例分配給參賽


團隊，其實這在其它各種類型的聯賽中早已實現，而電玩比賽活動也應該朝此目標前進。

另外更可開發以贊助商服務為主的電玩裝備市場，如滑鼠、鍵盤及搖桿等玩家們常用配備，均可從相關產品製造公司收取一定費用後代言使用，而這也是棒球聯賽和足球聯賽中早已通行的做法；一如任耀煥等人氣選手使用的滑鼠，必然會獲得社會大眾的關注，而使得產品的廣告宣傳方面具有充分的操作空間。


來自韓國橘子們的熱烈討論

身處於線上遊戲氣氛濃烈的韓國橘子同仁們，對於電子競技又是怎麼樣的想法？讓我們聽聽來自韓國橘子內部的聲音吧！

姓名	有無參加電玩比賽的經驗？
Lisa Jung	沒有。
職務	對於電子競技的想法？
Web Designer	如果我有實力就會想參加比賽。
	最想要比賽的是哪款遊戲？ 休閒類遊戲吧！
	最佩服哪個技能？ 絢爛的手指動作真是令人十分佩服。

姓名	有無參加電玩比賽的經驗？
Andy Kim	沒有。
職務	對於電子競技的想法？
GM Part Manager	還滿喜歡看電子競技的。看他們厲害的操控著滑鼠鍵盤，連看的人都可以得到快樂呢！
	最想要比賽的是哪款遊戲？ MMORPG的PK吧！例如：魔獸世界或天堂II
	最佩服哪個技能？ 傑出的手指操控。

姓名	有無參加電玩比賽的經驗？
Philip Lee	小時候參加過網咖舉辦的star league，不過在進入16強時飲恨失敗。
職務	對於電子競技的想法？
Marketer	是很不錯的團隊活動。但是從營運面來看，很難收費賺錢是其問題。
	最想要比賽的是哪款遊戲？ FPS（第一人稱射擊）。
	最佩服哪個技能？ 沒有特別的想法耶。

姓名	有無參加電玩比賽的經驗？
Kervin Kim	CS聯隊比賽。
職務	對於電子競技的想法？
IT System engineer	應該是重度玩家喜歡的領域。
	最想要比賽的是哪款遊戲？ FPS（第一人稱射擊）。
	最佩服哪個技能？ 手動作還有反應神經相當好的技巧。

姓名	有無參加電玩比賽的經驗？
Grace Jang	star網咖的比賽。
職務	對於電子競技的想法？
PM	其實只看他們玩，也覺得很好玩。
	最想要比賽的是哪款遊戲？ Starcraft（魔獸爭霸），FPS（第一人稱射擊）。
	最佩服哪個技能？ 手動作速度真快！

姓名	有無參加電玩比賽的經驗？
Mazel Lee	參加過ITV的FIFA99比賽。
職務	對於電子競技的想法？
GM	其實就是很好玩啊！^^，看他們玩、自己玩都很有趣。（當然輸的話會生氣啦）。
	最想要比賽的是哪款遊戲？ PS2的Winning Eleven（足球遊戲）！
	最佩服哪個技能？ 還好耶！

台灣电子竞技職業隊正式出發！

电子竞技職業運動 明日看好

袁棟

台灣電競執行長。

擔任過春暉電影台副總經理、太平洋衛視副總經理、蕃薯藤整合行銷暨業務處副總經理，及MTV中國頻道總經理，憑藉著過去在媒體、頻道、節目、及行銷的豐富經驗，帶領台灣電競團隊為台灣E-sports產業制定完整的規範與制度，提升电子竞技人才素質，讓台灣E-sports在國際間發光。



7月18日的記者會，不僅宣佈電競元年開跑，更開啟台灣職業电子竞技運動全新的篇章，台灣电子竞技聯盟執行長袁棟信心滿滿的表示，台灣E-Sport的新紀元正式到來！

「電競跟電玩是完全不同的產業。」台灣電競聯盟執行長袁棟一開始就開門見山這麼說。雖然電玩軟體產業跟电子竞技運動有相關，但前者是製造者，後者則是牽涉到人的運動，兩者之間的關連，就好比體育用品製造商與職業運動選手般，兩者之間有著魚幫水、水幫魚的因果關係。袁執行長以大聯盟與王建民為例，雖然台灣的選手在大聯盟發光發熱的例子不多，但出了個王建民之後，多少帶動了台灣對棒球的關注風氣，而目前在小聯盟的台灣球員，有78人，就算只有兩、三個回台灣服務，也能夠因此提升台灣職棒的水準；一樣的道理，越多人投入職業电子竞技運動，將風氣帶起來之後，台灣的職業電競運動水準自然就會越來越高，產業也會就這麼被帶起來了。



由遊戲橘子、華義、電競聯盟所組成的电子竞技聯盟對於未來充滿期待。

嚴格要求，打造電競明星選手

電競聯盟，顧名思義就是以推動台灣电子竞技職業運動為最高指導原則，聯盟的股東除了華義、遊戲橘子、戲谷及智冠等遊戲相關企業外，還有如金星製作、三立電視台等媒體產業的支持，所成立的第一批職業團隊，包括「橘子熊」、「華義Spider」及聯盟所屬的「電競狼」三隊。為了要讓國內电子竞技運動產業更臻完善，聯盟統一制定相關的規定與規章，並授與選手職業證書，讓电子竞技就如一般職業運動一樣；而為了讓所有職業電競選手無後顧之憂，聯盟更規定選手至少需有三萬元的保障底薪，滿足選手基本生活所需，讓他們能專心於電玩競技的領域，更深入的鑽研、加強專業技能。

此外，聯盟也明文規定，隊伍所屬企業需要透過專業經理及教練的管理，除了在日常的訓練課程中提升選手的專業能力、策略戰術、團隊默契等，更加入體能鍛鍊、儀態訓練、表演課等表達訓練課程，為求展現團隊默契及運動員精神，每一隊都有精心設計的制服，有的隊伍甚至規定選手連換髮型都需要先經過隊經理的同意，為的就是一改大家對「玩電動」的負面印象，希望能內外兼修，打造電競界的明日之星。

除了基礎的訓練、選手的實力與企業的投入等用心，聯盟更安排長期且持續的曝光機會，比照職業球隊在固定時間內有正規賽、季後賽、明星賽及總決賽等賽事規模，希望能以每年超過八個月以上的曝光時間，及固定的比賽區段，養成觀眾們的收視習性，讓电子竞技產業根深蒂固的蓬勃發展。袁執行長野心勃勃的表示，聯盟不希望職業電競賽跟一些在台灣很弱勢的運動一樣，只有幾台體育台在轉播賽事，預計於八月份推出由金星娛樂王牌製作人詹仁雄出馬製作，配合賽事企劃宣傳職業選手級電競賽事活動，具娛樂性的電競綜藝節目，更計畫在運動頻道上曝光，全方位的思惟，多面向的考量，完善的規劃，要讓職業电子竞技的規模不輸目前的運動產業。



由華義董事長黃博宏領軍的華義蜘蛛隊陣容堅強。



遊戲橘子的橘子熊隊將發揮台灣黑熊精神。



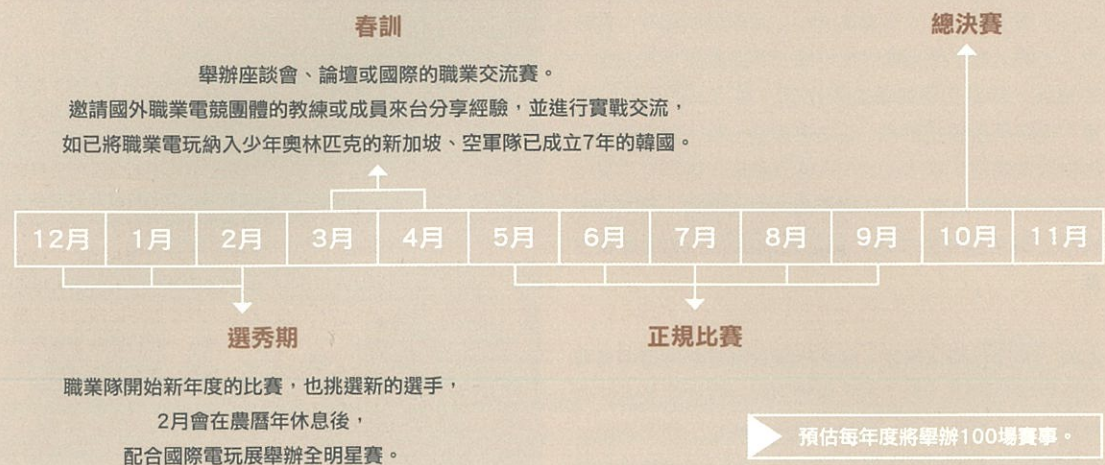
台灣电子竞技聯盟則創立電競狼。



在7月18日的成軍記者會中，由台灣电子竞技聯盟頒發成軍認證書，三隊正式成為職業電玩團隊。

年度賽事規劃

袁執行長說明，2008年7月開賽、10月總決賽，電競元年的籌備時間較短，參賽隊伍、比賽的項目種類也較少，但從2008年12月開始，到2009年的10月，便是一個完整的、以比賽為主的週期，電競賽類別也將完整包含FPS（第一人射擊）、RCG（競速）、RTS（即時戰略）、FTG（格鬥）、以及SPG（運動類）這五大類，聯盟審議委員會並將於將於每年度賽季尾聲，考量其遊戲專業度、玩家人數及與前一年比賽遊戲銜接度，於10月底公佈隔年各比賽項目的遊戲。



信心滿滿 台灣電競產業行情看漲

台灣有許多發展職業電子競技的優勢，如線上遊戲蓬勃、電腦周邊產品多樣化、手機產業發達，且網路網路的頻寬與技術日新月異，使用網路的人口數穩定成長，加上網咖的普及率，都是讓聯盟充滿信心的既有優勢；而袁執行長更樂觀的表示，從前在企業少量贊助的情況

下，國內電玩選手都能在世界級的賽事佳績頻傳，現在成立的職業的電競隊伍，還有完善的培訓、管理計畫，未來除了期待有更多的職業隊伍加入，壯大職業電競運動的聲勢，更希望能刮起一股職業電競旋風，引起更有影響力的周邊效應。



△ 接下來的電競綜藝節目，也會由王偉忠製作人親自指揮製作。

職業電競團隊？路人怎麼看？

路人甲	VIVI
年齡	30
職業	出版社發行
電玩資歷	0年



原則上我覺得成立職業的電競團隊沒什麼不好，但是除了不排斥之外，我並不會特別想要鼓勵年輕人投入這樣的行業，畢竟像職棒、職籃等，都還能帶動健康的運動風氣，玩電玩感覺只會傷眼睛，對社會大眾的幫助好像不是那麼大，當然也可能是因為我自己不玩電動的關係啦，哈哈。

路人乙	C6H6
年齡	34
職業	證券公司行政人員
電玩資歷	18年
目前最愛	真·三國無雙



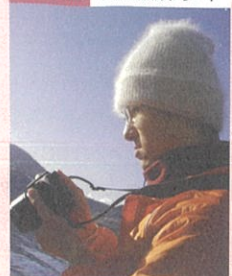
職業的嗎？很好啊！我很愛玩電動，年輕的時候還想過嘗試玩人員或者試遊戲企劃，只可惜當年台灣的遊戲公司沒有現在發達，管道也沒有現在多，礙於生活我只好變成一般的上班族。現在知道台灣也有這樣的環境跟條件，可以讓人以打電玩為業還有可能賺大錢，真是太棒了，希望能持續下去，並且發揚光大。

路人丙	阿PO
年齡	25
職業	研究生
電玩資歷	18年
目前最愛	魔獸爭霸



職業的電子競技雖然是一個不錯的想法，感覺也規劃得不錯，但自己總也忍不住會想，就像普通運動員，選手的壽命總是有個極限，退休之後該何去何從呢？雖然有點心嚮往之，覺得能以電玩為業是件很棒的事，但還是會覺得要面對現實，至於電玩，就當作是一輩子的興趣就好了。

路人丁	Jay
年齡	33
職業	程式設計
電玩資歷	斷斷續續的8年



我平常上班看電腦一整天了，回家後也不太想看電視開電腦，唸書時曾經沈迷過電玩，後來覺得太浪費時間，就沒那麼常玩了。沒想到現在有人專職在玩電動的，真令人羨慕，雖然說參加比賽、培訓等等都會有壓力，但至少是以自己喜歡的事情為業，光這一點，就讓現代許多上班族羨慕到不行了吧！

路人戊	Sam
年齡	36
職業	MIS
電玩資歷	30年
目前最愛	終極動員令3



即便結婚生子，電玩還是我生活中不可或缺的一部分；台灣到現在才有職業電子競技這樣子的行業，只能說是自己生不逢時吧，可惜我已經超齡，而且還有家小要養，否則一定不會錯過報名的機會，不能參加實在是太可惜了。

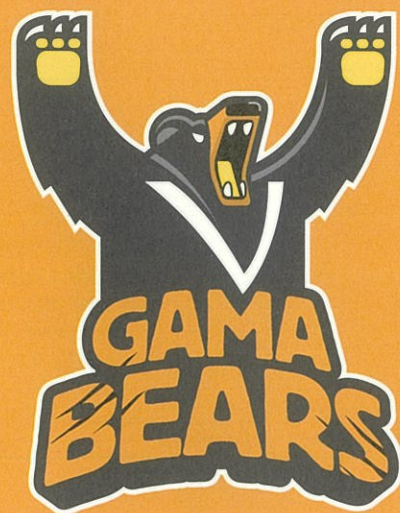
路人己	蘇小芳
年齡	29
職業	銀行行員
電玩資歷	0年



這樣的活動好像不錯，讓年輕人正當的管道宣洩及娛樂。但我應該不會同意自己的孩子去做這件事，畢竟玩遊戲可以玩一輩子，以玩遊戲為業，不可能養活自己一輩子，如果到了年紀大的時候，被迫退休卻發現自己除了玩電動之外什麼都不會，這樣其實是滿可悲的一件事。

橘子熊挺進電玩職業賽。

橘子熊成軍。 蓄勢待發



遊戲橘子的「橘子熊隊」，是台灣電子競技的第一波生力軍，也與另外兩支隊伍共同開啟了台灣的電競時代，在選手、企業及產業這三方面的連結，遊戲橘子有什麼樣的期許，更做了哪些準備呢？

電競元年開跑，備有一支職業電競隊「橘子熊」的遊戲橘子，除了投注成立職業電競隊的資金與周邊，更投入電子競技聯盟的設立，期能開創台灣電子競技產業美麗的起始篇。



△ SF小隊。



△ 跑跑卡丁車小隊。

「玩電動」是能賺大錢的正當行業

第一波的選秀大會花了三個月的時間，在一千多人中挑選出一百強，最後再從這一百強裡，精挑細選出「華義Spider隊」、「橘子熊隊」及電子競技聯盟的「ESL狼隊」三隊共24位選手，其中只有兩位女選手，橘子熊隊的鄭心怡是難得的萬綠叢中一點紅，跟其他選手一起參加各種訓練課程，不僅完全不會因性別而產生障礙，且還是維持女性的嬌滴滴與美麗形象，也替男性居多的電競選手陣列增添更多樣的風采。

目前橘子熊隊的隊員有八位，因為多來自中部，所以一起住在宿舍，不僅方便公司管理，也更增加隊友間的情誼與默契；根據TESL的規定，選手必須年滿18歲，薪資則依照資歷及表現，月薪最低由三萬元起跳，另外還有出賽獎金、獲勝獎金等獎金制度，對這些職業電競選

手們來說，基本的生活無虞，也因為如此，才有辦法專心訓練、全心的面對比賽。

被大夥稱為「張杯杯」的橘子熊隊經理張劍豪說，隊員們有生活公約、訓練公約，除了基本的電子競技課程如技能的提升、默契的培養外，還安排了每天一小時的體能訓練課，不僅協助隊員放鬆，更避免職業傷害。這些課程的設計與用心，都是為了改變社會觀感，希望能夠讓家長們了解職業電競團隊是在替他們好好管理自己的孩子，更證明「電玩是個可以賺到錢的運動及工作」，若是能因此帶起整個電子競技產業，日後更有可能誕生電競界的王建民，讓電子競技更名符其實是項被社會價值觀認同的職業運動。

與橘子品牌精神相得益彰

橘子熊的隊訓是RPL--Responsibility責任、Passion熱情、Laurel榮譽，不僅每個隊員都對團隊有份責任，更希望他們是主動將榮譽放在心上，並永遠維持對電競的熱情，因為唯有做真正喜歡的事物，才有辦法將其發揮得淋漓盡致；而榮譽感，更是激勵每一個人最直接有效的強心劑。

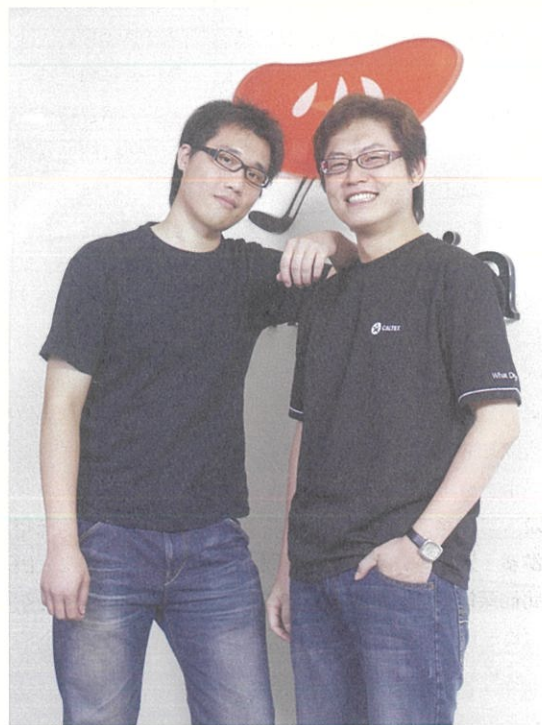
對外人而言，投入電子競技的產業，不管是對遊戲橘子的品牌價值或是營利思考，似乎是相得益彰的一件事，但張杯杯卻說，光是初步評估，職業電競隊一年約需花掉企業800萬元，而這次橘子之所以熱情參與職業電競團體的活動，也並不是以從中牟利為最大目的，執行長

Albert不喜歡做半杯水的事；他特別強調，不見得要能跟橘子自家的遊戲結合，而是要藉由橘子熊這個隊伍，傳遞公司的品牌精神、提升公司的品牌價值，

以挑選隊員為例，在成軍前、探訪可能隊員時，橘子便已開出一些希望隊員能配合的條件，如必須要兼顧學業，至少讀夜校完成目前的學業，絕不能因此休學；需要配合公司運作的需求，表現出成熟的配合度，若不認同或無法配合，不管在電子競技的表現有多麼好，都不會被聘用。嚴格的要求與嚴謹的課程安排，在在讓人強烈感受到，這是門專業的電子競技，而不只是「玩電動遊戲」。



▲ 橘子熊由張劍豪（人稱張杯杯）帶領。



▲ 兩位教練為團隊打造出一連串的升級訓練計畫。

橘子熊的由來

以橘子熊為名，是取自於台灣黑熊的形象。台灣黑熊是台灣的獨有熊類，最大的特徵就是胸口有V型記號，喜歡玩鬧，但同時也有著強大的力量，也因此選用牠為隊名。



國外經驗值得借鏡

曾組隊到韓國等地參訪，了解國外職業電子競技的環境，張杯杯有點感慨的說，很羨慕人家有完整的大環境，整個產業鏈相當成熟，以韓國為例，不僅有「空軍隊」，加入職業電競隊也能夠是替代役的內容，讓年輕的選手不至於因為必須服役而產生斷層；產、官、學的密切合作，使得參與這個活動的人數夠多，韓國的職業隊伍人數動輒50人，還有二軍的制度，選手資源龐大，總決賽時的盛況，比Rain的演唱會還轟動，反觀台灣團隊，在成立之初便為了尋求選手而頭疼不已，是比較可惜的部分。

另外，台灣網咖多被家長認為是罪惡的溫床，孩子沈迷網咖多有不好的下場；與台灣網咖予人的感覺相反，韓國的年輕人連約會都會選擇到網咖，網咖變成年輕人主要的娛樂場所，也因此更帶動了電子競技產業的發達。張杯杯也表示，台灣年輕人玩的遊戲，多半都是角色扮演的性質，缺少競賽功能的遊戲，這點也是目前台灣電競產業鏈不夠完整的原因之一。

國外的成功經驗，值得我們借鏡，吸取符合在地特色的優點，也能夠記取教訓，避免產生跟他們一樣的問題，如韓國目前的電競產業已經走到瓶頸處，原因就在於他們的職業電競隊只有一個比賽項目，並沒有隨著電競產業的發達而增加比賽的遊戲及項目，因此雖然擁有龐大且成熟的電競產業鏈，卻仍有不少潛在的危機；張杯杯表示，台灣擁有的優勢是電玩類型多元、網路的頻寬普及，有網路的家庭比例極高，且玩電玩的年輕人數相當多，這些人都剛好是目標贊助廠商的目標消費者，因此他深信這塊產業在台灣的美好未來可期，更期許能帶領橘子熊隊，專心培訓、沈著應戰，不僅將遊戲橘子的品牌精神發揚光大，更在比賽中獲得佳績。



▲ 戰術也是重要的一環。



▲ 幕後的經理人員當然也不可或缺囉！



▲ 當進行訓練時，此起彼落的呼叫聲，讓辦公室充滿活力！

橘子熊全隊出列！

跑跑卡丁車隊

姓名	葉俊谷 (小橘子)
年齡	24
遊戲齡	15



最崇拜的電玩明星：
暈暈。
個人最喜歡玩的遊戲：
天堂、希望、CS、RO、格鬥天王、瑪莉兄弟、跑跑卡丁車。
擅長遊戲：
跑跑卡丁車。
個人挑戰最高紀錄：
跑跑卡丁車的月光水城，最快可跑1分50秒42。

玩遊戲對你而言，是什麼呢？
心是冰冷的，遊戲是火山，冰火相融蹦出“挑戰自己”。

加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
學習到團體生活、對未來感到興奮，有許多多顛坡的山等著我們去挑戰。

想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
人間悲劇。

姓名	徐培森 (朔月)
年齡	18
遊戲齡	10



最崇拜的電玩明星：
TAKI
個人最喜歡玩的遊戲：
RO、火線特戰隊、瑪奇、O2勁樂團、跑跑卡丁車、路行鳥大賽車、鬼武者、太空戰士。
擅長遊戲：
火線特戰對、O2勁樂團、熱舞、跑跑卡丁車。
個人挑戰最高紀錄：
跑跑卡丁車的沙漠旋轉工地2分20秒。

獲獎紀錄：
巴哈杯第一名、熱血團體前八名。

玩遊戲對你而言，是什麼呢？
想見識到更高層領域。

加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
生活中過得更充實更有挑戰性。

想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
人生很無趣。

姓名	彭俊凱 (彭仔)
年齡	27
遊戲齡	20



最崇拜的電玩明星：
韓國卡丁車的小胖。
個人最喜歡玩的遊戲：
跑跑卡丁車、天堂、CS、太空戰士、格鬥天王……等等。
擅長遊戲：
跑跑卡丁車。
個人挑戰最高紀錄：
跑跑卡丁車的城鎮高速公路2分鐘。

獲獎紀錄：
熱血團體賽前八強。

玩遊戲對你而言，是什麼呢？
我的熱情啊！好像一把火，燃燒了整個沙漠。

加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
充實、衝勁、有活力，快樂每一天。

想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
人生是黑白的。

SF隊

姓名	鄭心怡 (小怡)
年齡	26
遊戲齡	10



最崇拜的電玩明星：
無。
個人最喜歡玩的遊戲：
SF、爆爆王、天堂。
擅長遊戲：
FPS射擊類。
個人挑戰最高紀錄：
曾經在軍團比賽中以1打3獲勝。

玩遊戲對你而言，是什麼呢？
照亮我生命的媒介。
加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
越來越充實，也讓自己有機會夢想成真。
想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
一個平凡的可愛女孩，平淡無奇的過完一生吧！

姓名	謝孟倫 (Allen)
年齡	20
遊戲齡	10



最崇拜的電玩明星：
Broom (韓國SF冠軍隊伍M4神手)。
個人最喜歡玩的遊戲：
SF、爆爆王、跑跑卡丁車。
擅長遊戲：
FPS射擊類遊戲。
個人挑戰最高紀錄：
SF團體戰殺56死9。

獲獎紀錄：
SF第2屆網咖盃前4強、電子競技聯盟選秀16強 (7/12決賽)、SF中區獵殺大頭比賽冠軍、CS1.6店盃亞軍。
玩遊戲對你而言，是什麼呢？
磨練自我，展現精湛技巧的舞台。
加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
越來越充實，離夢想更接近了
想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
世界末日的感覺。

姓名	廖冠閔 (豆豆)
年齡	18
遊戲齡	8



最崇拜的電玩明星：
M.Rak (韓國SF冠軍隊伍狙擊神手與隊長)。
個人最喜歡玩的遊戲：
SF、跑跑卡丁車。
擅長遊戲：
FPS射擊遊戲。
個人挑戰最高紀錄：
SF團體戰殺42死3。

獲獎紀錄：
SF第2屆網咖盃前4強、電子競技聯盟選秀16強 (7/12決賽)、SF中區獵殺大頭比賽冠軍。
玩遊戲對你而言，是什麼呢？
一直以來都是用很專業的態度在面對遊戲。
加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
生活充滿更多的色彩，有機會實現夢想了。
想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
無法想像世界少了遊戲的模樣，我…會無趣的過完一生！

姓名	楊竣賢 (F1或賽車)
年齡	24
遊戲齡	15



最崇拜的電玩明星：
SK.HeatoN (CS神話人物)。
個人最喜歡玩的遊戲：
SF、CS、魔獸爭霸 (DOTA)。
擅長遊戲：
FPS射擊類。
個人挑戰最高紀錄：
SF團體戰1打8完美收場。

獲獎紀錄：
CS參與過hinet兩屆比賽進前8、SF第2屆網咖盃前4強、電子競技聯盟選秀16強 (7/12決賽)。
玩遊戲對你而言，是什麼呢？
永遠不會熄滅的挑戰慾望。
加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
體驗團體生活與學習溝通、分享經驗。
想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
一個宅到不行的程式工程師。

姓名	高傳政 (甘霖)
年齡	19
遊戲齡	10



最崇拜的電玩明星：
Broom (韓國SF冠軍隊伍M4神手)。
個人最喜歡玩的遊戲：
SF。
擅長遊戲：
FPS射擊類遊戲。
個人挑戰最高紀錄：
團體戰殺46死11。

獲獎紀錄：
SF第2屆網咖盃前4強、電子競技聯盟選秀16強 (7/12決賽)、SF中區獵殺大頭比賽冠軍。
玩遊戲對你而言，是什麼呢？
想像自己是火鳳凰，在遊戲世界中，燃燒自己的生命。
加入橘子熊後，你的生活有什麼改變？
夢想成真，讓家人看見，電玩也是能出頭天。
想像如果生活少了遊戲，你會變成什麼模樣？
緩慢的變成一個中規中矩的……糟老頭。

韓國電玩競賽代表選手

KTF MagicNS

朴正錫訪談錄

朴正錫

隸屬KTF MagicNS。

韓國電玩競賽的頭號人物。自2000年開始在韓光STARS團隊開始其職業生涯，於2002年冬季SKY明星聯賽中，戰勝了當時號稱「人族皇帝」的任耀煥，獲得冠軍寶座。此後在各項賽事中均取得不錯的戰績，聲名日漸響亮。不久後便轉入KTF MagicNS團隊，並於2008年的團隊對抗賽中獲得優異的成績。自任耀煥加入空軍部隊後，朴正錫亦將於9月份正式入伍。



△ 訪問前，與所屬團隊--Hanbit stars的晚輩們聊天。

這次有幸專訪到韓國電玩明星—朴正錫，帥氣的外表，再加上親切的對談，讓我們帶領大家一同進入韓國電玩明星的內心世界！

Q. 什麼時候開始覺得自己能成為職業玩家？

16歲時第一次進入「星海爭霸」的遊戲世界之中，當時我正沉迷於日本KOEI公司開發的「三國志」。原本只是偶而會與朋友們在網咖打「星海爭霸」，由於我玩得不好，所以總是會被朋友們取笑，就是好勝心的驅使下，便放棄了「三國志」改玩「星海爭霸」。隨著技術的進步，也得到了越來越多人的肯定，大概在18歲時，初步具備了成為職業玩家的實力。

Q. 這麼說，你當初並沒有打算成為一名職業遊戲玩家？

我原來的夢想是成為一名運動員，小時候我父親特別喜歡看球賽，於是我就夢想能成為一名優秀的足球員；中學時釜山流行棒球，在社稷棒球場看到Giants隊的比賽後，我又想成為一名棒球選手。有一天我在運動場上遇到了獨自練習的孔必成選手，我問他怎樣才能實現我的棒球夢，他很遺憾地說我年齡太大了，想要成為一名優秀的棒球選手，必須從小開始訓練，我只好放棄了棒球夢。

Q. 如何成為職業玩家的呢？

當時我聽說有OOPS協會這個組織，他們聚集了所有參加團隊遊戲的職業玩家。由現在韓光STARS團隊李載圭教練所帶領。我的朋友們覺得我打得不錯，就向李載圭教練推薦我，他請我去進行了一個測試賽，我通過了，於是就成為了職業玩家。



△ KTF朴正錫結束比賽之後整理裝備。

Q. 成為職業玩家時父母有沒有反對呢？

我成為職業玩家時，還沒有「電玩競賽」這個名詞，只有「電動」。而電動給人的印象並不是什麼正當職業，所以家人頗為反對。當時我覺得有點委屈，覺得自己為何不能做自己喜歡的事情，但現在我也能理解父母當時的想法了。

雖然遭到了父母的反對，但是我並沒有放棄，由於我的固執，他們也只好勉強同意。開始時與家人之間還有些矛盾存在，不過2002年我獲得冠軍後，他們也開始為我加油。幸好現在一般人的觀念裡，電玩也不具有負面的形象了，而逐漸成為一項運動。就像最近有一位母親帶著她的孩子來找我，請我將她的兒子培養成一名優秀的遊戲玩家，這在我當時是絕對無法想像的事情。可以說，人們對於電玩競賽的認識在不斷地進步。

Q. 作為職業玩家的這8年以來，給你留下最深刻印象的事情是什麼？

印象最深刻的事情非常多，不過第一個想到的，還是那次輸掉比賽後借酒澆愁，導致第二天無法參賽的事。

那時候我還在韓光STARS團，因為比賽輸給了姜民選手很懊惱，所以就與隊友們跑去喝酒；沒想到除了身體不適加上心情不佳的雙重影響，第二天的比賽也沒調整好狀態，應該是主力出戰的我，狀況連連。當時，領隊李載圭教練什麼也沒說，只是把我換下來。其實，這種情況，對於平常極為嚴格的李載圭教練來說，是絕對不允許發生的事，光是隊員們不準時出席訓練，都會受到嚴厲懲罰，但比賽那天他卻什麼也沒說，只是沉默。

這件事教會了我很多東西，讓我的想法和觀念進步不少。經歷過那樣的痛苦後，任何事情都不能干擾我，更讓我由幼稚變得成熟，理解「團隊」的真正含義。



△ 幫雜誌拍照的朴正錫，由於他的背又大又寬，對於女生有極大吸引力，所以也有「背」的暱稱。

Q. 讓你印象最深的比賽是哪一場呢？

當然是在2002年SKY明星聯賽中戰勝羅煥（任耀煥）的那場。不過那場比賽也沒什麼好說的了，我提一下另一場讓我難忘的比賽。

就是同一場比賽四強戰中，我與振浩（姜振浩）的那場對決。在那場比賽勝利前，我從未戰勝過振浩，比賽前我遇到振浩時，他告訴我可能會退出聯賽，開始比賽後，我幾乎沒有敗給振浩。特別是第5回合，在最緊要的關頭，竟然神奇的完成了聖堂武士迷幻風暴的升級，而且再多2秒鐘攻擊的時間，我就會輸了，還好安然度過。直到這場比賽結束後，我對當時自己操作步驟及遊戲進行間的情況，還是一片茫然。

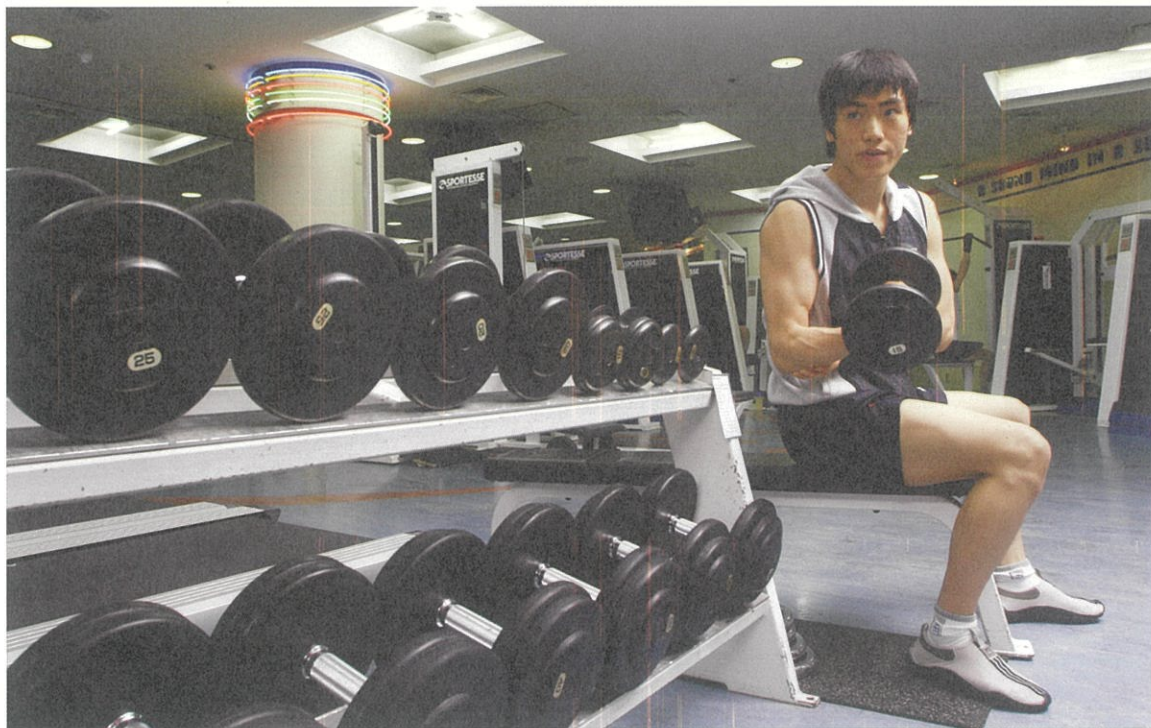
Q. 成為職業玩家有什麼好處？缺點呢？

怎麼說呢，職業玩家的好處就是可以做自己想做的事。許多人不能從事自己喜歡的職業，而職業玩家有幸將自己喜歡的遊戲作為職業，如果成績不錯，還能獲得很不錯的報酬，有時我真覺得自己是受到了上帝的眷顧。而另一個好處就是和其他運動一樣，能讓你出名並激勵其他的人，特別是一些較年長的人在教育自己的子女時，總是會說：「好好幹，你就會像誰那樣上電視。」

缺點是一旦出名就意味著你的私生活消失了，不能與女友在公眾場所約會，日常訓練也不容許你有太多的私人時間，甚至連自學的時間也沒有。

朴正錫的一日作息

時間	項目
10:00	起床盥洗、吃早餐
11:00	練習
15:00	吃午飯
16:00	練習
20:00	吃晚飯、做運動
22:00	最後一次訓練
24:00	自由時間



△ 職業選手的健康管理是很重要的，朴正錫都會固定時間在健身房運動。



△ 朴正錫希望自己未來可以成為一名專業的教練。

Q. 目前民眾們對職業玩家的負面感覺也不少，你如何看待？

最重要的事實是因為有大家的支持，所以我們存在；而由於大眾的認可，才產生了職業玩家這一職業。舉例來說，當足球剛剛興起的時候，也沒有受到像現在這樣的待遇，如果足球不受歡迎，那麼它也可能就消失了，而當時的足球員也無法想像能靠踢足球成為百萬富翁。電玩競賽也一樣，電玩競賽能發展到現在成為一項體育專案自有其過程，這中間肯定會有一些負面認識。當初還有人認為職業玩家最多也就是淪為沉迷於網咖的社會蠹蟲，可現在事實證明這些人錯了，足球和棒球運動員也曾經歷過與職業玩家相同的經歷。

Q. 身為職業玩家，感覺最困難的一點是什麼？

我們也是運動選手，所以最不願面對的就是在比賽中失利。現在隨著比賽經驗的豐富和年齡增長，我已經能面對失敗，其實不能參加比賽的選手很痛苦，可是出戰卻不能取得勝利的感覺更讓人難受，感覺前途一片黑暗，但還是必須儘快擺脫這種狀態，必須時時刻刻告訴自己是最棒的。

現在我每輸掉一場比賽總會告訴自己下次再來，勝利時我也會告訴自己這是由於對手失誤而僥倖得來。其實在剛開始時，你並不會有這種心態，在你真正理解「團隊」這個詞彙之前，個人主義總是凌駕於一切。

Q. 到目前為止，你的職業玩家生涯還有什麼遺憾嗎？

最遺憾的就是還沒有贏過團隊戰的比賽。雖然在個人比賽中獲得過冠軍，可是團隊比賽中卻沒拿過一次冠軍，所以本屆聯賽中KTF一定會取得勝利，不然即使入伍也會感覺有很大的遺憾。然而我的職業生涯還沒有結束，以後也有機會再去爭取冠軍，如果能在加入空軍代表隊後獲得團隊冠軍也不錯。

Q. 你的人生目標是什麼呢？

我的最終目標是成為一名總教練，成為世界級的團隊總教練。就像是足球教練希丁克、棒球教練玄東烈那樣。為此，在選手階段的實力很重要，而作為中間環節的教練階段也是必要的。如果我能成為總教練，我的隊伍不僅要在韓國奪冠，更要在世界電玩比賽上爭霸。

你喜歡嚐鮮好奇、歡樂體驗？還是事事計較，先入為主？
快來看看你的偏見指數！

你對電玩的熱情和偏見？

你對於日常生活中的各種新事物通常抱持怎樣的心態呢？當你看到有人在瘋狂著迷於某個事物時，你是覺得奇怪？充滿好奇？還是覺得無聊？讓我們來看看你對於這個新興產業——電競是不是會存有某種偏見吧！

- 當你正在街上閒逛的時候，突然看到一串長長的隊伍，一群人正在排隊，你想他們在幹什麼？
 - 有歌星在舉行簽唱會 ★★★
 - 一元食品購買活動 ★★
 - 週年慶來店禮兌換 ★
- 假日的車站廣場總是會有些年輕學生活動，當你看到他們一群一群聚在一起，你通常是何反應？
 - 有點厭惡，覺得他們遊手好閒、不學無術 ★★
 - 沒什麼感覺，視而不見的走過去 ★★★
 - 觀察他們是不是在進行什麼新流行的活動 ★
- 你有可能為了什麼樣的事情，去跟大夥排隊搶購呢？
 - 限量版知名卡通公仔 ★
 - 低價折扣服飾大拍賣 ★★
 - 復刻版經典電玩遊戲 ★★★
- 你在餐桌上看到一道你從未見過、看不出是什麼材料煮出來的料理時，你通常是怎麼反應？
 - 好奇地偷嘗一口，看看滋味如何 ★
 - 沒搞清楚裡面有什麼東西前，敬而遠之 ★★★
 - 問家人確定是可吃的東西，就安心地吃囉 ★★
- 每當有同事提出要一同團購網路上有熱門的產品時，你通常是……
 - 熱烈參予，大家都說好的東西就不會太差 ★★
 - 心裡躍躍欲試，但仍懷疑是否真有那麼好 ★
 - 一點興趣都沒有，覺得那是歐巴桑行為 ★★★

請統計你所選的答案後面的星星數量，就知道你的偏見指數多高囉！

A ★ 總數 ≤ 8 個 偏見指數：★

你有著非常開放的態度，生活周遭天天有變化，時時有新流行出現，你總有著高度好奇心，忍不住想嘗試與接觸。不管什麼事情或現象，你都以客觀開放的態度去面對，就算目前不被社會所正視或接納的事情，你也不會用現有的道德規範來貼標籤，對於電玩遊戲也是如此，因為自己好奇自己想玩就投入，因為你知道那些被列為異端、不務正業的事情，可能有一天也會有翻身的機會。

B ★ 總數 9-12 個 偏見指數：★★★

你是個敏感度很高的社會風向球，懂得跟隨社會潮流變化而改變生活，當你意識到社會主流態度已經逐漸轉向時，你就會順應跟著轉變。當大夥對於電玩還認為是不合宜、不正當或不入流的活動時，就算你很喜歡，你也會儘量表現出沒有那麼入迷的態度。可一旦大眾改變了那些曾帶有偏見觀看事物的態度，你就會轉換你的態度去接納，你的偏見態度都是跟隨社會價值觀而改變。

C ★ 總數 ≥ 13 個 偏見指數：★★★★★

你是個習慣生活在自己熟悉的領域裡活動，對於外在的流行改變，總是不感興趣，甚至你的觀念和想法經常都是十幾年前的眼光和道德價值。就像對於電玩遊戲，你也老以那古老八股的角度認定是不太好、不太正當、不務正業的行為，總對於那些愛多在電腦前玩電動的小孩抱著壞孩子的偏見。快快走出你的世界，看看現代社會吧，這年頭電玩早就是熱門職業，可以賺大錢了囉！

心理測驗由安塔芮絲老師提供。
現專職：占星、塔羅、靈數之教學、諮詢、創作 部落格：安塔芮絲的宇宙部落 <http://blog.sina.com.tw/antares/>

SPACE 17 展講報導

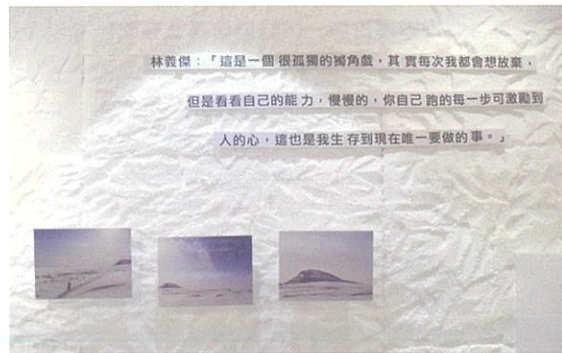
夢想的力量

夢想的力量有多大？

夢想的力量你無法想像！

大到可以擊敗一路陷害你的小人、消弭你心中的衝糠人、克服所有過程的艱困，完成你想都沒想過的事情。

七月份的SPACE17，營造出茫茫白雪的北極氛圍，帶你體驗執行長Albert、長跑王子林義傑、陳彥柏的「北極大挑戰」。感受內心的勇氣與力量，獲得突破困境的成就與歡喜。



如何征服你的衝糠人？

這次展覽中利用衝糠人戳戳樂娛樂互動的方式，表現實踐夢想的過程中，只要征服那些惡意阻撓干擾你的衝糠人，就能朝夢想更進一步的鼓勵意涵，玩戳戳樂除了可以拿到勵志小語，還有紀念贈品「衝糠人氣球」，教你如何擊爆你的衝糠人！

使用步驟：STEP 1 將所有擾亂你的衝糠人，一口氣吹進氣球中。

STEP 2 處決它！

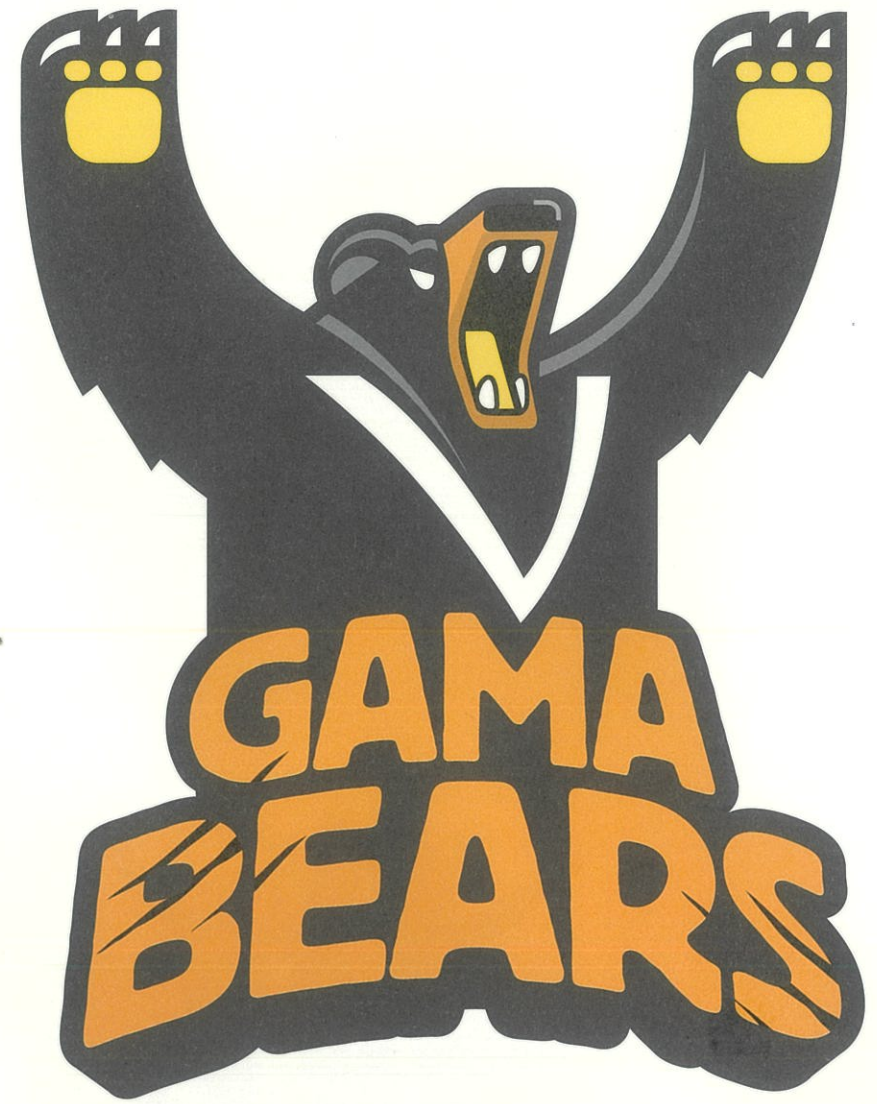
STEP 3 將屍體丟置垃圾桶。

STEP 4 繼續完成你的夢想。



跟著「吃漢」去做夢！

SPACE17講堂，於7/18邀請了研發部的傅爺為大家聊聊有關他的「吃漢」夢。
自19歲起踏出夢想的第一步——在軍事雜誌發表戰史文章後，
傅爺開始拓展了他的多重身份——軍事迷、遊戲觀察者、美食家，更是個夢想家。
這一次，他化身為美食部落格名人，為大家推薦他的精選好料！



橘子熊 來勢汹汹！



傅爺部落格

- 貓大爺無責任美食評鑑 (附旅遊分享) <http://blog.xuite.net/maomi/Food01>
- 貓大爺胡思亂想幼稚園 <http://blog.xuite.net/maomi/mao>
- 貓大爺電玩產業研究所 <http://blog.xuite.net/maomi/game>
- 貓大爺軍事歷史研究所 <http://blog.xuite.net/maomi/war>





橘人誌

G!VOICE

<http://brand.gamania.com/gvoice>