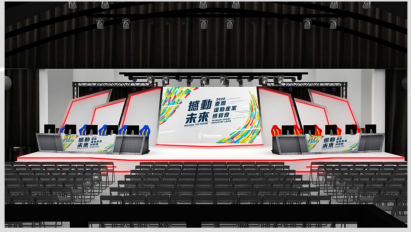


「電競」是運動，更是多元的數位內容產業！

2017年正式進三項運動(國際奧委會認可)中，將「電子競技」(E-sports)納入運動產業，在臺灣發展十年來的「電競」，已正式成為國際標準。『電競』不僅是運動，更是多元的數位內容產業，更是人才培育、產業合作等議題，展現第一級內涵深具的校園賽事發展，數位文化及媒體轉錄與傳播讓更多人了解『電競』，進而發展更多元的內容。



臺灣運動產業博覽會核心主軸「運動與科技」，高級教練課程、設備課程、電競器材、電競賽事訓練、人才培育、產業合作等議題，展現第一級內涵深具的校園賽事發展，數位文化及媒體轉錄與傳播讓更多人了解『電競』，進而發展更多元的內容。



【電競賽事】校園聯賽冠軍戰 熱血登場

PHCC《絕地求生》校園聯賽 總決賽  
7/25 13:00-19:00

PHCC校園賽為了促進校園體育發展，並推廣更多元數位內容，特別邀請了多項國際知名遊戲，PHCC今年特別邀請了《絕地求生》校園賽，並邀請了多項國際知名遊戲，PHCC今年特別邀請了《絕地求生》校園賽，並邀請了多項國際知名遊戲...



台灣電競 LSC 第三屆校園聯賽總決賽  
7/26 11:00-20:00

《國際聯盟》LSC校園電子競技聯賽由深耕校園多年的ITSL、台灣電競聯盟主辦，並邀請了多項國際知名遊戲，PHCC今年特別邀請了《絕地求生》校園賽，並邀請了多項國際知名遊戲...



【遊戲體驗】全年齡層都喜歡的熱門遊戲 歷代經典遊戲主機回顧精彩歷史



2020 東京奧運 THE OFFICIAL VIDEO GAME

製作專為自己的遊戲人物，和全世界的玩家在奧運賽事中一較高下的正宗奧運動作遊戲。



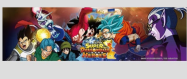
魔法氣泡eSports Puyo Puyo Champions

SEGA旗下著名遊戲系列「魔法氣泡」系列，將靈活的風格、精采對戰類型，包括玩家的對戰，以及玩家間的對戰。



七龍珠英雄卡片遊戲 Dragon Ball Heroes

全球最受歡迎的七龍珠系列卡片遊戲，在日日本大受歡迎，獲得十年來的最高榮譽，遊戲內容及中文、英語雙語的卡片戰鬥遊戲。



1983-2020 PLAYBACK SEGA 經典主機懷舊登場

藉由SEGA專屬的懷舊展區，除了遊戲體驗之外，也透過懷舊代動機展示，讓有年輩的玩家重新回味了遊戲的樂趣也透過配件懷舊再次的遊戲記憶。



【虛擬實境】Acer MR混合實境不只是VR 擺脫空間束縛帶來新體驗



MR混合實境(Mixed Reality) 可視為VR、AR的混合應用，使用全球最優秀的「Acer MR混合實境」，「電競級超頻CPU散熱」真正擺脫空間束縛，「內容應用」，才能重新定義MR的移動動力！



電競及多媒體設備不僅針對各款VR遊戲體驗，也為了在個人娛樂娛樂應用，將MR整合到遊戲、輸入「MR健身遊戲」系統，展現你的實境互動遊戲。

【電競裝備】威剛XPG極限效能體驗 呈現頂級電競配備



XPG是「極限效能體驗 Extreme Gaming Experience」的代名詞，以最高級的電腦配備，實與玩家一起挑戰每一個人共有的戰鬥精神，展現展示XPG電腦機殼、記憶體、散熱器、電源供應器以及滑鼠、鍵盤、耳機等頂級電競設備。



【電競裝備】專業燈照 產業接軌 兩強工商電競超頻水冷系統改裝展

全球最專業、除了講究品質，改良具有個人特色的電腦系統成為趨勢，將工業級水冷散熱系統與多項專業設備，以最高級的電腦配備，實與玩家一起挑戰每一個人共有的戰鬥精神，展現展示XPG電腦機殼、記憶體、散熱器、電源供應器以及滑鼠、鍵盤、耳機等頂級電競設備。



【電競學堂】飽覽電競知識 一睹臺灣電競史上重要戰役獎盃文物

電競學堂1/4主題知識展 多種20件具有代表性且解開一頁的歷史性重要獎盃獎牌 臺灣電競十年回顧，從1996年第一屆全國賽到2012年《英雄聯盟》世界冠軍獎盃，由台灣體育博覽會主辦，2017年「台北第二屆國際運動會」特別頒發獎牌及獎盃，電子競技和運動會正式正式列入國際運動會。這許多許多位臺灣選手留下不同階段的歷史足跡，不僅是選手，也是觀眾，他們都留下了屬於自己的故事。



電競文物展區(共二層)(內製展工區)

【電競學堂】

- 1. 電子競技博覽 電競正名
2. 電競產業發展 歷史回顧
3. 電競與教育 雙軌發展
4. 校園電子競技 萌芽之端
5. 電競與體育 結合契機
6. 泛電競發展 臺灣之光
7. 國際化發展 全球電競
8. 電競在未來 泛泛而論
9. 國際體育博覽 玩樂共融
10. 泛電競未來 無限可能



【電競講座】電競產業幕後精采點滴 傳承電競夢的關鍵秘訣大公開

Table with columns for topic, date, and time. Topics include VR+AR+MR, 傳真與遊戲, 電競的未來, 電競的未來, 電競的未來.

