

# 網銀

觀點

No. 01

WANIN Perspective

### 特別報導

進擊的行動遊戲市場  
體感科技 撼動遊戲無限想像

### 企業現場

電競新星 閃電狼誕生  
尋龍小組 不為人知的爆肝記  
員工聚餐in台中

### 活動記實

團隊潛能探索營  
工作之餘 更要認真玩  
網銀基金會與進德國小攜手「與樂同行」

No. 01 2014 春季刊

特別報導 進擊的行動遊戲市場  
企業現場 電競新星 閃電狼誕生  
員工聚餐in台中

活動記實 團隊潛能探索營  
工作之餘 更要認真玩  
網銀基金會與進德國小攜手「與樂同行」

特別報導 進擊的行動遊戲市場  
企業現場 電競新星 閃電狼誕生  
員工聚餐in台中

博博博博博

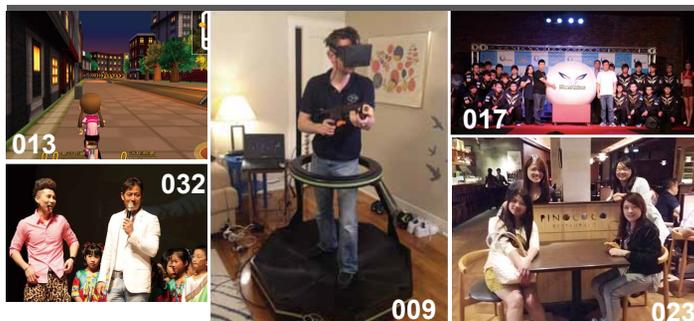
# 進擊的

# 行動遊戲市場

隨着智慧型手機普及率急速攀升，  
手機遊戲市場早已經成為各大遊戲開發商的必爭之地。  
我們可以從AppStore排行榜發現前三十個APP幾乎都是免費下載的手機遊戲.....



# CONTENTS 2014 春季刊



## 特別報導

- 002 進擊的行動遊戲市場
- 008 體感科技 撼動遊戲無限想像

## 企業現場

- 014 電競新星 閃電狼誕生
- 018 尋龍小組 不為人知的爆肝記
- 022 員工聚餐in台中

## 活動記實

- 024 團隊潛能探索營
- 026 工作之餘 更要認真玩
- 028 網銀基金會與進德國小攜手「與樂同行」

## 網銀動態

- 033 網銀活動快報



# 特別報導 進擊的

**隨**着智慧型手機普及率急速攀升，手機遊戲市場早已成為各大遊戲開發商的必爭之地。我們可以從AppStore排行榜發現前三十個APP幾乎都是免費下載的手機遊戲，經營的模式不外乎先以免費吸引下載，讓大量玩家參與遊戲，待遊戲人氣累積後，透過口碑聚眾，自然也能產生一定的付費人口。不過，在激烈的競爭下，遊戲開發商想要獲得成功，就要先了解手機族群的習慣。



# 行動遊戲市場

## ■ 台灣行動族群樣貌

根據2013年資策會產業情報研究所(MIC)報告指出，在行動生活型態的消費族群裡，可歸納出三種族群，分別為「娛樂導向族、均衡導向族及工作導向族」。其中「娛樂導向族群」占了行動生活族群約57%，他們是行動裝置的重度使用者，並且「相當重視娛樂性應用程式」，使用APP的主要目的為打發時間、紓解壓力。

另外，根據創市際的調查，台灣民眾玩手機遊戲的比例，在2012年中就已經成為各個遊戲平台中之最高者：59%的民眾玩過遊戲，其中以手機行動遊戲比例最高（28%），超越線上遊戲（17%）和社群遊戲（24%），成為遊戲市場中的最主要的遊戲類別。

## ■ 行動遊戲的時間

台灣玩家平均每周花177分鐘在行動遊戲上，接近3小時，相當每天玩25分鐘。

## ■ 玩手機遊戲的場合

經調查得知，「等候時間」是民眾最愛玩手機的時機（69%），其次是「通勤時間」（46%）

## ■ 常玩的手機遊戲APP類型：

### 益智休閒類的手機遊戲人氣最旺

在遊戲偏好上是以益智休閒類(68%)最受到青睞，其次是棋牌遊戲類(24%)，第三名的遊戲是動作遊戲類(21%)。

## ■ 付費意願

免費人人愛，加上免費APP的數量佔多數，大部份玩家仍是非付費族群，不過願意花小錢玩遊戲的民眾也有增加的趨勢。

## ■ 網銀(WANIN)的行動遊戲布局

對於這一塊低研發成本、低進入門檻，並可突破空間限制的「新藍海市場—行動遊戲」，網銀(WANIN)集團也同樣躍躍欲試。產品開發上除了線上遊戲和網頁遊戲市場之外，也積極投入手機遊戲研發。

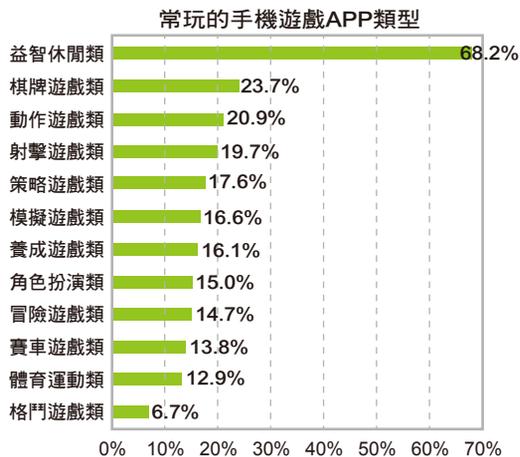
透過遊戲市場資料分析，我們發現有一群「輕量型電玩族」正逐漸形成。所謂輕量化的遊戲產品強調「即時可玩、易於操作、免安裝或快速安裝、直覺化」的遊戲內容，玩家不需花太多時間、可以邊玩邊做其他事情，遊戲學習門檻也低。



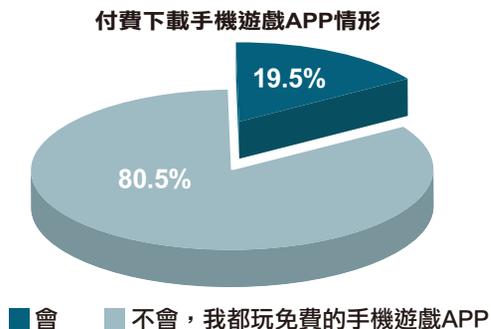
常玩的手機遊戲  
APP類型：益智  
休閒類的手機遊  
戲人氣最旺。

每週平均玩行動遊戲APP分鐘數	177
19歲以下	221
20~24歲	189
25~29歲	184
30~34歲	186
35~39歲	156
40歲以上	148
只玩免費的手機遊戲APP	157
近一個月花費100元以下	219
近一個月花費101~300元	327
近一個月花費301元以上	520

Base：有智慧型手機且有玩手機遊戲APP的受訪者 N=2426  
(資料來源：創市際市場研究顧問 Nov 2012)



Base:有智慧型手機且有玩手機遊戲APP的受訪者 N=2426  
(資料來源：創市際市場研究顧問 Nov 2012)



Base：有智慧型手機且有玩手機遊戲APP的受訪者 N=2426  
(資料來源：創市際市場研究顧問 Dec 2012)

針對這群電玩族，網銀遊戲團隊開發了一款「轉珠戰鬥的卡牌類手機遊戲」—「轉轉瘋爆」。轉轉瘋爆將採用獨創一格的開放式地圖設計，並結合時下流行的轉珠玩法、RPG及益智等多重元素，讓輕量型電玩族能輕易上手。另一方面，透過遊戲角色的打造、創立卡牌技能與攻擊力設定過程，再加上獨家的路線分歧系統，滿足核心玩家對場場戰鬥的挑戰性，及時體驗戰鬥快感。除此之外，玩家在戰鬥的過程中，還可以隨時暫停，這對許多玩家來說是相當體貼的功能。轉轉瘋爆已發佈ccb版本，也搭配相關的獎勵活動。



轉轉瘋爆遊戲特色-  
獨創一格的地圖設計，  
開放式地圖設計，  
關卡一目了然！

### 遊戲特色 獨創一格的地圖設計

- 開放式的地圖設計，關卡一目了然！再加上獨家的路線分歧系統，讓你場場戰鬥都有驚喜！
- 絕無僅有的技能系統與怪物AI行為！打法更多元化，結合時下流行的轉珠玩法，創造多COMBO的攻擊擊敗對手！！
- 獨特的「秘石之力」系統！讓各隊伍的組合有更多變化，使你的隊伍戰力更上一層！



另一款開發中的手機遊戲，則是針對「日本動漫族群」打造的「美少女卡片養成遊戲」。在此款養成遊戲中，玩家可先從三種年齡層角色，選出喜歡的角色進行培育，分別包含幼年、少年及青年。玩家可隨時收集並欣賞最終養成遊戲成果的卡片。此款遊戲與一般養成遊戲不同的是，為了讓遊戲中的角色更有存在感，另外玩家更可將角色設定為鬧鐘，並提供與虛擬角色合照的特殊相機，以及生活點滴回憶錄等功能，目的是讓玩家可透過養成遊戲充滿幸福感。

手機遊戲目前設定走搞笑逗趣路線，期待玩家們能從遊戲中獲得益智與休閒並存的滿足感，讓玩家在打怪之餘，還會因為看到某些怪物的命名，而會心一笑。



▲ 遊戲角色設定稿



手遊市場成長如此快速，要創造一款像 Angry Birds 如此爆紅又長青的 APP，幾乎是不太可能，未來手機遊戲開發者的挑戰只會更加嚴峻。期待網銀開發團隊與營運團隊能以絕佳創意和策劃能力在手遊市場佔下一席之地，讓我們一起拭目以待吧。

# 體感科技

特別  
報導

## 撼動遊戲無限想像

**體**感遊戲的體驗最早來自2004年任天堂NDS觸控玩法，當時不僅成功在PSP的戰場上打出漂亮的成績單，也創造一股討論風潮。2006年任天堂再次推出Wii挑戰遊戲機設計思維，雖然硬體規格與畫面處理能力上不及PS3、Xbox360，但全新「體感遊戲」成功開拓原本不玩遊戲或輕度遊戲的族群，成為「藍海策略」的典範。

這一波體感應用成功進入家庭市場，也促使微軟和SONY相繼投入了體感遊戲套件的開發。

2010年，微軟推出「Kinect」，成功地讓Xbox360打進家庭市場，才開始瓜分任天堂Wii的市佔率。Xbox360主要是透過3D深度感應器來捕捉玩家的動作，將偵測到的3D深度圖像，轉換到骨架追蹤系統，從使用者的軀幹、四肢到手指都是追蹤的範圍，達成全身體感操作，因此打著「身體就是控制器」的口號作為產品訴求。



近期更有一家Virtuix推出一款號稱比微軟Kinect更為真實的體感遊戲—「Omni萬向跑步機」，要給玩家360度無邊界的真實體驗。

Omni外觀類似一台跑步機，大部分人的第一感覺就是它是一台普通的健身設備，但是配備了遊戲專用鞋、特製眼鏡及道具槍之後，你可以在這台「跑步機」上實現你在遊戲中的真實操作體驗。它能感應到玩家的動作，然後投射到玩家的眼睛上，配合上遊戲中的道具，比如說槍枝，你就能真正地做到身臨其境、以第一視角玩遊戲。

根據外媒的評測報導指出，這台「跑步機」還能兼容Kinect，玩家可以透過這項技術在遊戲中開車、與其他玩家互動、連網分享圖片等。一場遊戲下來，Omni還能記錄你燃燒了多少卡路里，只可惜這些內容都必須要搭配限定周邊配備才能感受。



其他玩家互動、連網分享圖片等。一場遊戲下來，Omni還能記錄你燃燒了多少卡路里，只可惜這些內容都必須要搭配限定周邊配備才能感受。



Omni + Rift = True VR (TF2)



體感遊戲將會直接影響未來數年的遊戲產業，其感測的精準度與感測範圍的技術在未來都將持續提升，讓體感產品不只是噱頭，更具有實用性。MIC產業分析師更表示，未來何種體感遊戲最能獲得消費者的青睞，則應探究其「感測的精準度」與「軟體豐富性」，會是決勝關鍵。

### ■ 從零開始 踩動健身樂趣

搭上體感遊戲開發熱潮，網銀國際也計劃推出一款名為「moLo Sport」的「健身腳踏車」。

對網銀而言，這是一個從來沒有接觸過的領域，一場從零開始的學習。專案負責人WOWO說，開發之初研發與企劃不斷地開會討論，思索這是一台怎樣的產品？不同的定位、訴求消費者不同、開發重點也不同，加上網銀過去並沒有硬體開發的經驗，只能依著大方向邊做邊克服！



「moLo Sport」就是這台車子的名字，不過它不只是健身車，它是一台結合雲端娛樂服務的跨界商品，據說這個專案源頭是兩個男人晚上睡不著，熱線電話迸出火花後產生的結晶。

## ■ 開發中遇到的困難

**第一個困難點：**從MMO規模轉成手機規模，有點像零用錢從每個月1000元砍成100元，一切都要節省，由奢入儉難。

**第二個困難點：**TA設定，我們要賣給普羅大眾還是喜歡遊戲的族群？

一開始以全家同樂為主，TA年齡下修到可以吸引小孩子，不過隨著時間流逝，物換星移，漸漸的TA變成大人為主，原先設定的第一款遊戲場景從色塊方式慢慢改成有細節的紋理，這當中做了很多的調整，當然還會繼續微調。

**第三個困難點：**主打遊戲還是健身？

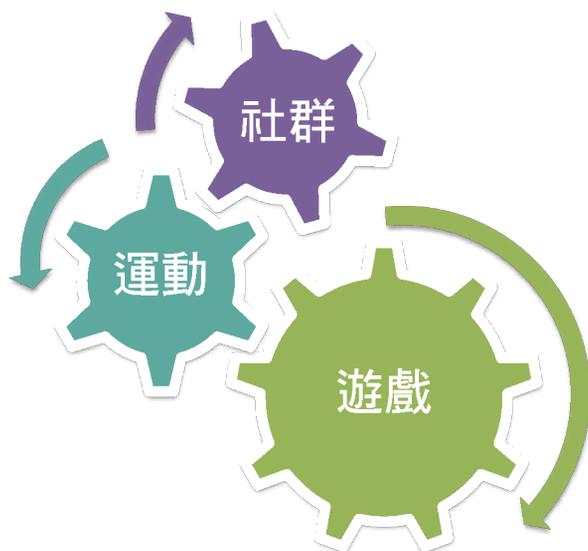
如果從健身市場切入，moLo Sport很容易與喬山等健身車畫上等號，硬體功能會被拿來比較，然而網銀的專長並不在開發專業健身車，而是雲端服務，所以一開始定調它是一款遊戲車。

但是，實際接觸過moLo Sport的同學們，直覺上都認為這是一台利用遊戲減少無聊感的”健身設備”，所以會希望增加健身必備的心跳脈搏、卡路里等資訊。這一點也讓營運同學感到很傷腦筋，產品類別上要不要使用”健身車”字樣，若是不使用就要新創一個類別，也意味著更多行銷資源投入，至今命名與類別都還在激烈討論中。

**第四個困難點：**硬體

硬體有很多的問題要克服，其中一個最大的問題就是我們不會做硬體。雖然電路板有中強老師的加持，但是沒人懂怎麼設計健身車。機構設計委外解決了這個問題，但硬體最大的問題變成了”溝通”。”軟體的需求做硬體的不懂，硬體的做軟體的不瞭解” 大概就是這種狀況。

產品開發過程有血有淚，在我們不擅長的硬體上花費了許多時間心力，每每確認一個問題必須要經過後送、修正、寄回等程序，往往



得耗上一個星期以上。終於，2013年9月初產出原型機，並接著參加9月中的全家商展，面對商展6千名店長的現場實測，期許獲得更多意見回饋，讓網銀的第一個跨界商品更臻完美！

## 特別採訪

為了解開moLo Sport之謎，小編請來moLo Sport專案的企劃與行銷同學為大家一一解答。

### moLo Sport是一台健身車嗎？

moLo Sport和目前市面所見的健身車都不同，一般可連網的健身車多半透過藍芽下載APP玩遊戲，但卻沒有遊戲操作的感受，也不具有社群聊天功能，moLo Sport的開發可以說是獨一無二的，藉由遊戲的聲光效果與多人互動的樂趣，可以提高運動的效果，消除踩健身車的無聊感。

### moLo Sport有哪些遊戲可以玩呢？

目前有三款遊戲

#### a. 踩踩腳踏車

踩踩腳踏車是一款適合全年齡的線上體感遊戲，操作方式與一般騎腳踏車相同，簡單容易上手，不管是沒有任何壓力的輕鬆騎，還是與其他玩家競賽分個高下的道具賽，在踩踩腳踏車裡都可以滿足你的需求！

#### b. 星際踩踩

星際踩踩是一款結合了運動與科幻射擊的遊戲，在遊戲中踩動踏板就可以讓飛機射出子彈，轉動握把就可以閃躲迎面而來的子彈，隨著遊戲的進行，接收到的挑戰也會越來越難，努力破解所有的挑戰，成為一個技術高超的星際駕駛員吧！

#### c. 拉拉大冒險

拉拉大冒險是一款結合了運動與多人競賽的遊



moLo Sport有哪些遊戲可以玩呢？踩踩腳踏車，星際踩踩，拉拉大冒險

戲，在遊戲中踩動踏板就可以讓拉拉向上移動，轉動握把就可以改變拉拉的移動方向，你可以跟著拉拉一起在奇妙的世界冒險，跟其他對手一起來場有趣的競賽吧！

網銀團隊切入雲端健身車市場，首波將針對遊戲與健身結合的App進行開發，未來將對不同家庭用戶推陳出新更多類型的應用遊戲，力求獨特性與創意，要闖出遊戲開發截然不同的一片天。



b. 星際踩踩



a. 踩踩腳踏車

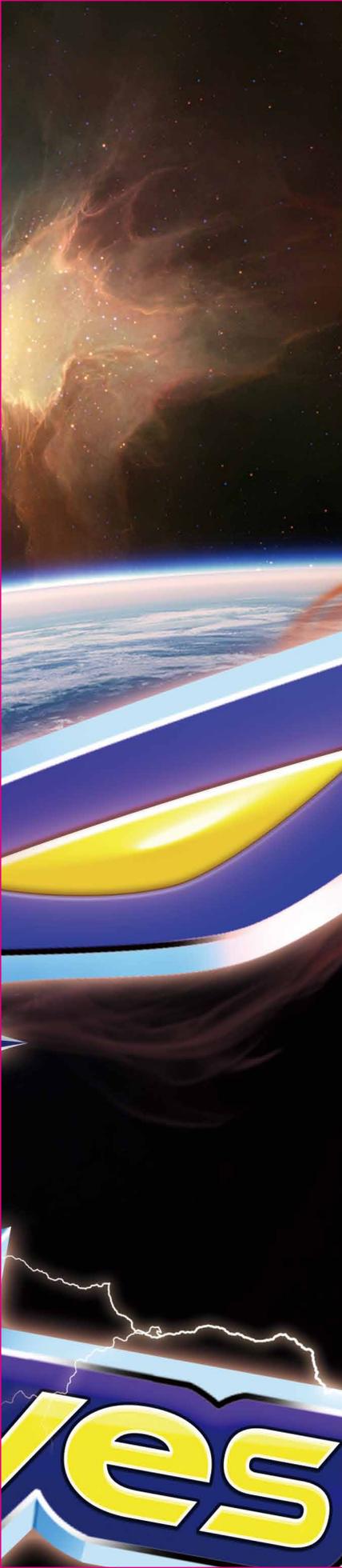


c. 拉拉大冒險

電競新星

閃電狼誕生

Flash Wok



**電**玩向來是一個非主流的活動，「職業電競」也常常被扣上「業精於勤荒於嬉」的負面形象，自從2012年代表台灣電競團隊「台北暗殺星」(TPA)打敗韓國，拿下英雄聯盟第二季世界冠軍後，大大地打破這種刻板印象，也帶動電競比賽的熱潮。在網銀集團也有一支精良的職業電競隊伍—yoe閃電狼，以奪冠為目標日以繼夜地努力。

為支持台灣電競隊走向國際舞台，2012年網銀透過贊助及整體全面規劃，培育電競隊「yoe鋼鐵人」。對外形象上，使用的是網銀公司代表色藍色與白色，以呈現年輕清新的形象，但為了爭取商標權，以及更遠大的目標—把網銀國際電競部選手推廣到國際上，【鋼鐵人】這個名字似乎行不通，於是公關部開始進行更名計劃。

## ■ LOGO與隊名 重新定調

從原本揮出去的拳頭，有著鋼鐵面貌的鋼鐵人，演變成了意象圖騰，一雙炯炯有神的狼眼，直視著前方，緊緊盯牢勝利冠軍，求勝的意志無比堅定！



至於閃電狼這個名稱的由來，可是由網銀上下同仁一同動腦發想才選出的好名字！名稱最後由執行長拍板定案，再由大家長蕭先生選出最後的完稿圖案，在同仁的協力幫助下，新的名稱，新的團隊誕生了！而更名過後也選在2013年08月27日西門町紅樓舉辦更名記者會，以嶄新的面貌與期待已久的粉絲見面。



原yoe鋼鐵人經過變身後果然氣勢不凡!

“

一雙炯炯有神的狼眼，直視著前方，緊緊盯牢勝利冠軍，求勝的意志無比堅定！



由執行長陳昀糧、yoe事業處處長周典迎、全家便利商店E-Retail事業部長林志清、電競聯盟董事長黃博弘，一起為閃電狼新團隊加油打氣

全新的yoe閃電狼(FlashWolves)要給大家的驚喜可不只這些！全球知名的免費萬人遊戲開發暨發行商Wargaming宣佈，在華人電競領域中享有盛名、屢獲佳績的知名電競隊伍yoe將成立《戰車世界》分隊，並以全新名稱「yoe閃電狼（Flash Wolves）」加入Wargaming.net League。Wargaming所提倡的「免費暢玩、無償取勝（Free-to-Play; Free-to-Win）」模式能讓一般玩家與專業電競玩家都擁有相同且公平的基礎，進入台灣市場短短8個月，就成為華人電競賽事的新亮點，相信這次的《戰車世界》分隊將可激盪出更驚人的成績！



### 關於 yoe 閃電狼（Flash Wolves）

前身為成立於2009年的「鋼鐵人（IRONMEN）」，數次奪下TeSL（Taiwan e-Sports League）多項遊戲總冠軍及選手MVP等獎項。今年六月份就開始積極準備加入《戰車世界》TanksAsia Masters電競賽事。其所網羅的IAF（Independent Armored Force）則是台灣知名，專注於電競賽事活動的大型公會，自成立以來即積極參與《戰車世界》各項官方與非官方賽事活動，並且取得包括Nvidia國際公開賽臺灣區代表權、UGT校園電競大賽冠軍及季軍的好成績。





**每**個熱門的線上遊戲，都有一組堅強的工作團隊在背後推動著，《尋龍 Online》當然也不例外。身為一位「尋龍小組」的團隊成員，以下的描述絕對真實！

每天早上從9:30分開始，打開電腦登入QQ、確認mail、進入後台、啟動測試機，並且登入官方粉絲團，確認前一天的粉絲成長數以及玩家反應。當然還少不了與廠商聯繫，提出製作提案，必要時則召開會議，決議每一項重要決策。接著忙著撰寫提案，被退提案；再修改提案，再被退提案，無止境的循環下去，直到晚上9點，有時甚至更晚。關於上述的情況，一點也不吹牛，這是尋龍小組一個月來的生活方式。家人開始關心我們，朋友開始遠離我們，因為總是放人家鴿子，生活範圍只剩下同事與睡眠。這一切聽起來似乎很變態，但我們卻挺享受這種自虐的生活！



自從確定接下「尋龍Online」後，我們便以專案方式成立了「尋龍小組」，是分別由聚焦科技的營運、行銷與業務，所組成的菁英團隊，並誓言要在端遊市場打下一片江山。尋龍小組憑著這股精神與氣勢支持自己走到現在，儘管大家的身心已呈現極度緊繃、疲累的狀態，但對於成功的渴望，一直驅使著團隊前進。

「團隊的運作就像一場Online Game」，需要挑戰無數的難關，而每個人也扮演著不同角色來推動任務進行。身為PM的吉米與小光，肩負著遊戲的營收挑戰，為了推動產品順利上市，每天與原廠無數次的PK與協調，只為了讓遊戲更符合市場需求，為公司帶來更高的利潤；而將產品打入市場的重責，則交由行銷部的Abby與緯文，從深入淺的市場需求，每一個媒體平台的使用者習慣，在在都需要深入研究與分析，只為了讓預算能更精準地被運用。身為Leader的書凱，總能在團隊面臨低潮時，給予正面激勵；在過度樂觀的同時，也能以客觀的角度突破盲點。



團隊的運作就像一場Online Game，需要挑戰無數的難關！而每個人扮演著不同角色來推動任務進行



我們的合作默契極佳，儘管成員是來自於不同領域。當然也會有意見相左的時候，但彼此都能抱持著客觀、互相尊重的態度，協調出最適合方案。也因為這次的合作，團隊中建立一道無形的革命情感，每到需要加班的日子，總會有人主動幫忙買宵夜，就連假日加班也是大家一起約好時間到公司集合。

尋龍小組的合作對每位成員來說都是一次難得的經驗，雖然產品上市的前置作業總是漫長，提案的過程總是痛苦，卻也因此能接觸到更多元的領域，學習用不同的角度去規劃策略，用更大的格局去觀察市場。並始終相信，無論面對多大的壓力，只要保持正面積極的精神與態度，就能帶領團隊迎向成功的喜悅。

### ■ 最豐富的獨特玩法 尋龍Online忠實呈現

以中國上古神話為背景的線上遊戲《尋龍Online》，讓玩家扮演擁有強大力量的「尋龍者」，尋找四散於洪荒大陸上的龍骸，藉以降妖除魔、拯救蒼生。玩家將體驗到自由度最高的職業玩法、極強的故事劇情，並享受拳拳到肉的打擊快感，必會讓玩家們血脈賁張！《尋龍 Online》的首次技術封測已於2013年11月4日落幕，遊戲的首次亮相，即以華麗美型的畫面風格，鮮明的職業形象，多元獨特的玩法等眾多亮點，受到了參與測試玩家的好評。從先鋒測試的問卷調查中，就可以充分說明，在如今端遊寒冬的市場環境中，好的遊戲依然能夠贏得玩家的青睞。

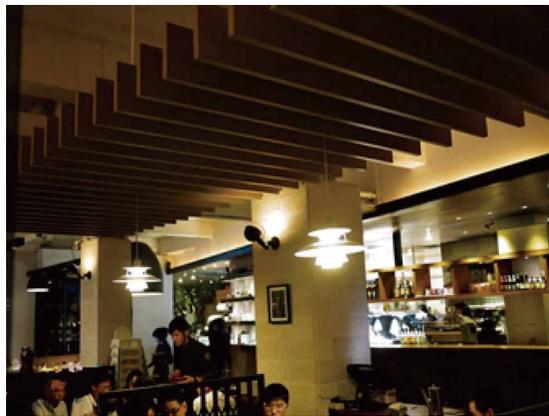




# 員工聚餐 IN 台中

**多**虧了這次的員工聚餐，才讓我有機會到久仰大名的PINOCOCO皮諾可可義式餐廳朝聖一番。

皮諾可可位於台中公益路與大觀路交叉口，其實餐廳的後門有很多停車位，建議開車的朋友可以直接從大觀路彎進來停車，不然前面不容易找停車位。先不提餐點部分，就餐廳的店內裝潢和外觀來看，的確相當吸引人，像是榜上有名的人氣餐廳。店內裝潢是走質感路線，另外燈光效果也很加分，喜歡到處打卡、拍美食的朋友們必定會喜歡這裡，因為不管在哪個小角落拍照，都會很漂亮！





因為店內氣氛很好，加上這裡還有可容納12人左右的大包廂，如果要辦員工聚餐的話也很推薦。

披薩的餅皮比較薄，所以捲起來吃比較方便



來這裡不能不吃就是「手工窯烤披薩」，於是我們點了皮諾可可最貴的特色披薩，就是它！不過這裡每道菜名都取的很長，實在記不起來，於是就稱它為「長草的披薩」，但這麼詭譎的組合究竟是怎麼一回事？

這道「長草的披薩」整個吃下來只能用奇特的味道來形容，找不到相似食物味道譬喻它。菜的苦味比較重，無法單吃，不過配上披薩後的味道卻又很搭，口感層次分明！實在不得不佩服能想到這點子的廚師，披薩才上桌沒多久就被同事們分光了，果然貴得很值得。



或許因為餐廳走的是高檔路線，餐點份量似乎不太夠，有些同事反應吃不太飽。不過對於想嘗試道地義式料理的民眾，仍相當推薦皮諾可可。

# 團隊潛能 探索營



「甜甜圈」是信任遊戲之一，要想辦法在不碰到輪胎的情況下通過它。最後在所有人合力協助下，都逐一完成甜甜圈的任務。

為迎接職業電競新賽季的來臨，yoe閃電狼已經馬不停蹄開始進行一連串行程。在召開更名記者會與粉絲見面會之前，全體隊員還特地前往日月潭青年活動中心，展開為期兩天的團隊戰鬥營！

這兩天的探索營內容，主要是以遊戲闖關的方式來進行團隊活動，目的是要拉近隊員們彼此的距離，並且讓每位隊員都能找到自己在團隊中的獨特價值，強化yoe閃電狼的團隊意識。



順利通過遊戲關卡後，也會讓成員互相分享心得



不管哪種團隊遊戲，每個人都是卯足全力闖關!



「高牆」是最後一道關卡，也是最艱難的，想不到團隊是以驚人的效率，一一攀過高牆，可見兩天來的訓練已經有顯著的效果，徹底發揮團隊與個人的潛力。

身為職業戰隊的一員，最不可或缺的就是團隊精神，相信在這兩天的探索營課程後，已經讓yoe閃電狼的團隊凝聚力更加緊密，也希望每位選手都能謹記這兩天的潛能探索過程。



“

身為職業戰隊的一員，最不可或缺的就是團隊精神！



# 工作之餘 更要認真

# 玩



**身**為網銀的一份子，生活中不能只有工作，也必須有自己的興趣和休閒活動。公司同仁常自主性地揪團打壘球，雖然最開始參與的人數屈指可數，但現在的固定壘球咖已累積到十幾個人。

看來男生們對於運動、打球這檔事，還是很容易互相感染的，說不定再過個幾年，就能組成一隻網銀壘球隊。

為了讓公司同仁都能具備基本的防身技巧，特別利用下班時間安排「基礎防身術課程」讓大家一同參與，甚至邀請到跆拳道協會的國家級教練來為學員們授課。



雖然不能保證上完課的每位學員，都能確實發揮防身技巧或防身招式。不過有這次危害意識觀念的建立，多少能在必要時刻，為自身安全多加一層保障。

不只能學到防身術，還能順便紓解工作帶來的壓力，因此參與課程的同仁相當踴躍。

## 員工的心情記錄



準時下班是每個上班族的小確幸，每天累積一點一滴，長久累積下來就是一種幸福，而這樣的幸福是很有感染力的。

準時下班除了代表今日的工作告一段落，更是規劃下班生活的動力來源，不管是接小孩下課，還是跟親友共度晚餐，亦或是進修學習，這些不足掛齒的瑣事，才是生活的重心與依靠。那常常無法準時下班的話，身為上班族就要好好思考一下。坊間有不少時間規劃和工作管理的書籍，買了也沒用，看也看不懂，不如專注於當下如何排除萬難才是每個上班族所要面對的課題！

總而言之，要達成升職加薪，當上總經理，出任CEO，迎娶白富美，走上人生巔峰，將不再是夢，為了幸福美滿的生活，就讓我們一起在么八洞洞打卡下班去！

網銀基金會 與 進德國小

# 攜手「與樂」



# 同行」



**讓** 孩童「身心靈學習安頓·平穩·快樂成長」是基金會不變的使命，我們衷心期望透過手和手溫度的交流與力量，在孩子們的關鍵成長期，給予最積極正面的人生觀，讓大小朋友們，提升對自己、對他人及這世界的感受力！

因此自2010年起，網銀基金會就積極運用企業資源與網路傳媒力量，以基金會為號召，激發大眾對孩子們的重視與關懷，除了持續關懷與獎助弱勢孩童，在2012年9月起，展開進德國小「與樂同行」音樂扶助方案，我們相信透過音樂的感染力，可每個孩子更能表現自己、肯定自己，2013年更推出進階吉他班，讓音樂伴隨孩童們一起快樂成長！

## ■ 網銀人熱情相挺 慈善音樂會圓滿達成

網銀人另一件年度盛事就是甫圓滿落幕的「網銀慈善音樂會」，活動當天有徐乃麟、張秀卿、張玉霞、奶油哥哥、櫻桃姐姐等多位藝人蒞臨現場，與小朋友共同演唱與演奏。也感謝許多網銀同仁犧牲假期相挺！在2013年6月2日網銀慈善音樂會，30名志工自動報名犧牲假期，協助基金會一年一度活動盛事，當天湧進了一千名觀眾，這大概是平常坐在辦公室的我們，前所未見的大陣仗！



不過，我們並不孤單，因為有太多自發性的好朋友一起加入，像是巡迴全台免費送小朋友紅豆餅吃的南投紅豆伯—鄒樹主動提供800顆紅豆餅送給前來參加基金會活動的小朋友，令人十分感動！



氣溫高達30度！前來觀看音樂會的觀眾們提前排隊情景

大家前來，當然為的就是觀看我們音樂活動，一開放進場，不到30分鐘，台中中興堂立刻坐滿，人數實在是超出當初我們的預期！甚至有很多是特地從台北、高雄，搭車前來台中的貴賓們，連平常很少在大家面前露面的網銀大家長—蕭先生，很早就到會場招呼客人，感謝客人們前來！



網銀慈善音樂會  
Wanin Foundation Charity Concerts 2013



蕭先生、網銀基金會執行董事—陳大鈞、張先生與經濟部工業局長—沈榮津相見歡

接下來，讓我們一起來看看，當天的活動狀況，首先登場的是木箱鼓小朋友們以一曲江南style震撼全場，還有低年級小朋友們的韓國歌舞劇—三年坡，逗趣又含有寓意的故事，逗的台下觀眾笑哈哈！中高年級大哥哥大姊姊們一起用和弦魔法—烏克麗麗，用著輕輕柔柔的弦音，加上自彈自唱，讓大家聽得如痴如醉。



歌舞劇—三年坡，告訴人們有時候轉個念頭，生命會更美好



高年級同學集體演出烏克麗麗組曲



視障藝人一張玉霞雖然眼睛看不見，卻不放棄她最喜愛的音樂。

下半場，就是主動義演的藝人群們，一起show time了!整場活動親善大使就是視障藝人一張玉霞，宛如黃鶯出谷的好歌聲，讓大家為她掌聲連連！基金會特別感謝熱心支持公益的藝人朋友們，讓整場演出充滿歡樂！



很多人應該都會想問，可以從事的慈善工作這麼多，為何網銀成立的基金會，是針對弱勢家庭的小朋友，甚至給予學習樂器的機會？轉述公司大家長一蕭先生、張先生的話，『學音樂的孩子不會變壞』給予小朋友們精神食糧用音樂帶領他們，啟發學習的動機，相信人生的道路可以走的更寬敞，網銀人都有能力，也有責任可以跟隨著網銀基金會的腳步，一起幫助這些需要幫助的小朋友們，你準備好了嗎？



學音樂的孩子不會變壞。

# 網銀動態

## WANIN NEWS

網銀動態 WANIN Perspective

### 《網銀基金會》讓孩子「與樂同行」

《網銀基金會》主辦的《與樂同行》活動，在2013年已經正式邁入第二屆囉！第一屆的《與樂同行》，分別成立了「烏克蘭麗班」和「木箱鼓班」。從烏克蘭麗班中可以觀察到許多中高年級學生對吉他也相當感興趣，於是決定加開烏克蘭麗的進階班－「吉他班」。學生們已經等不及新學期的到來，提前在暑假期間就跑來學校練習了呢。看著他們拿起吉他認真彈奏的帥氣模樣，儼然就是專業的小小吉他手。除此之外，2013年9月再加開「敲擊樂器班」，準備迎接新學期的來臨，讓更多孩子們能在新學期持續「與樂同行」！



## 《moLo福利社》不怕你登入，只怕紅利賺不完

為回饋廣大的moLo玩家，《網銀國際》更強勢推出《moLo福利社》，已經在2013年10月正式啟動了！只要你是moLo會員，就能自由使用紅利點數兌換福利社的任何虛擬或實體獎品，虛擬獎品當然少不了moLo玩家最愛的遊e卡，以及適用各款遊戲的虛擬遊戲禮包。實體獎品方面，則有Yahoo或Pchome購物金、威秀電影票等實用好禮，就連3C迷最愛的Apple iPhone5和iPad mini也能在這裡直接兌換。辛苦累積的紅利，還不知道怎麼利用嗎？那就快點進入《moLo福利社》，瞧瞧它能幫你換多少好康。

The screenshot displays the moLo Welfare Society interface. At the top, there's a navigation bar with categories like '遊戲禮包', '遊戲點數', '優惠折扣', '實體獎品', and '客服中心'. A central banner advertises '20000購物金' and 'moLo奉上'. To the right, a '紅利抽獎' (Redemption Lottery) section highlights daily prizes. The main content area shows a grid of items available for redemption, each with its name, required points, and remaining stock. For example, '海商寶藏' costs 45000 points and has 1000 left. A '最新上架' (New Arrivals) list on the right ranks the most recent items.

## 遊e卡添新盟友《戰車世界》

各位台灣的車長們，是否曾打算和好友組個裝甲排，正要大殺四方時，才發現金彈不足？或是正想買台加值戰車時，卻發現金幣用完了？還是夜深人靜時，手上沒有信用卡卻臨時需要金幣，不曉得要去哪裡儲值？這些問題終於可以不用再擔心了，因為《戰車世界》與《網銀國際》遊e卡攜手合作，以後《戰車世界》的玩家們都可以直接在7-11、全家便利店、萊爾富和遊e卡官網輕鬆購得遊e卡儲值。玩家們！還不即刻儲值，火速開戰！

## 電競潛力星《yoe閃電狼》正在崛起

《網銀國際》自2012年全面接手電子競技團隊—《yoe閃電狼》（原名為yoe鋼鐵人），除了提供電競選手基本的生活照料外，也為這些子弟兵們投入完整的相關培訓課程。日前代表《yoe閃電狼》《星海爭霸II》前往美國紐約征戰的韓職選手「San」，最終在四強止步了。對San來說，最大的考驗莫過於時差問題，加上在選手村連日來的練習，要適應這樣的節奏，對選手們來說確實是一場耐力考驗。有了這次國際賽的寶貴經驗，《yoe閃電狼》《星海爭霸II》團隊決定未來就是要放眼國際賽事！



另一方面，《yoe閃電狼》的《戰車世界》戰隊，最近表現相當亮眼，更於2013年11月代表台灣前進WCG世界電玩大賽。對《yoe閃電狼》選手們而言，這是第一次出國比賽，因此格外重視，但也相當的緊張，畢竟對上的是來自世界各地的13個《戰車世界》團隊，確實是一場硬仗。



## 《星城平台》正式加入【網銀國際】掀起遊戲新勢力

《網銀國際》正積極擴展新事業領域，除了提倡行動電話即個人網路辨識的概念，更結合食衣住行育樂，發展以moLo做為數位娛樂服務入口的概念。《網銀國際》更在2013年10月宣佈取得「星城平台」全球運營權，星城平台以擁有多款獨家線上機台的主題遊戲，深獲廣大玩家喜愛。相信新成員的加入，將會使《網銀國際》的遊戲事業版圖更加的完整。

網銀動態 WANIN Perspective





網銀 觀點 WANIN Perspective No.01

