

# 網銀人

WANIN  
International  
2017 雙季刊

No.07



網銀人 WANIN International No.07



[www.wanin.tw](http://www.wanin.tw)



網銀國際股份有限公司  
WANIN INTERNATIONAL CO., LTD.

劍參歡慶雙週年 好禮成雙玩家樂趣滿載

藝術大賞活動吸睛 擴大再舉辦  
時裝設計&影音創作 賽事更豐富

W Speed 飆翻全場 2016年終尾牙精彩回顧  
決戰星光大道 爭奇鬥豔拿獎金

網銀動態 大小事報你知

培育千里馬 迎向新未來 人才培訓不終斷  
網銀人樂在其中 建造幸福企業

網銀人會客室

不斷創新，勇於追夢 — 專訪網銀國際副總經理



# Contents

2017 雙季刊 | NO.07

發行所／網銀國際股份有限公司

地 址／407 台中市西屯區市政北二路 238 號 28 樓之 1

電 話／(04)2452-2811

傳 真／(04)2452-2911

網 址／www.wanin.tw

發行人／蕭政豪

編輯群

總 編 輯／畢伶禮

執行編輯／陳佳陵、徐啟峻、鄭唯棟、洪采伶、  
吳敏銓、胡裕強、施茗棋、范議云

視覺指導／張藝展

美術設計／簡鳳儀

發行月份／2017 年 3 月



## ● 特別報導 FEATURE STORY

- 用科技跨越虛擬與現實 ..... P.01 ~ 04  
• VR 元年之後，發展何處去？

## ● 企業現場 EVENT

- 【劍俠情緣叁免費版】歡慶雙週年  
好禮成雙玩家樂趣滿載 ..... P.05 ~ 08  
• 同人創意市集 尋「寶」不 lonely  
• 雙週年來歡慶 玩家齊聚 High 翻天

- 星城 online 精彩活動不間斷 創新異業結盟 ..... P.09 ~ 10  
• 大甲乾麵尬星城 蹤出專屬新味道  
• 走出螢幕 公車車體廣告超吸睛

- 征戰世界各地 閃電狼無所畏懼 ..... P.11 ~ 14  
• 征戰全球全記錄  
• 閃電狼運動會 電競選手動起來

- 邁向全球 掌握遊戲新趨勢 ..... P.15 ~ 16  
• 印度市場考察  
• 亞洲各大電玩展觀展

- 網銀人會客室 ..... P.17 ~ 18  
• 不斷創新，勇於追夢—專訪鄧守志副總經理

## ● 活動記實 ACTIVITIES

- W Speed 飆翻全場 ..... P.19 ~ 22  
• 決戰星光大道 爭奇鬥豔拿獎金  
• 飆風 8+9 趣味競賽展活力

- 藝術零距離・打造圓夢計劃齊步走 ..... P.23 ~ 26  
• 兩天一夜圓夢之旅 用音樂豐富生命  
第一屆英雄聯盟企業盃全記錄 ..... P.27 ~ 28  
• 網銀閃電貓勇闖決賽

## ● 網銀動態 ABOUT WANIN

- 培育千里馬 迎向新未來 ..... P.29 ~ 30  
• 繫根校園 發掘潛力人才  
生活知識補給站 ..... P.31 ~ 32  
• 法規小常識  
建造幸福企業 網銀人樂在其中 ..... P.33 ~ 36  
• 精彩活動全記錄  
網銀人來瘋 ..... P.37 ~ 40  
• 系列分享 網銀人的瘋狂生活



運動新體驗  
首創互動式娛樂健身車



娛樂任意門  
聊天、社群、手遊隨時玩



萬人在線  
休閒益智類遊戲



歷時十年  
經典武俠 3D 鉅作



國內規模最大  
職業電競團隊



暢玩各款遊戲  
最便利的遊戲點卡



響應公益  
支持孩童與樂同行

# VR 來襲

## VIRTUAL REALITY

用 科 技 跨 越 虛 擬 與 現 實



**2016** 年被科技產業界稱為 VR(虛擬實境)元年，各類 VR 穿戴裝置的全面來襲，在 HTC Vive 率先開了第一槍後，後繼 Sony 的 PS VR 與 Facebook 旗下 Oculus Rift、三星的 Gear VR，也接連發表投入戰場，在消費市場上也創下不錯的銷售成績，從 E3 到 China joy、東京電玩展，全球各大遊戲展上，VR 成為最為矚目的焦點，各大科技公司也緊扣 VR 題材展開布局，在 VR 設備蓬勃發展的同時，相關內容與服務也被賦予更多期待與可能，根據市場研究機構 Digi Capital 預估，2020 年 VR/AR 的市場價值將達到 1,500 億美元。金融機構高盛也預估，VR/AR 硬體產值 1,100 億美元，市場規模達 720 億美元，總體規模達 1,820 億美元。



### ◎ 名詞解釋 何謂 VR?

2016 年除了 VR 的風潮外，另一個不容忽視的話題便是手機遊戲 Pokemon GO，遊戲中應用的 AR 技術，雖然不是多新穎的技術，但也隨著遊戲的盛行，引起討論與關注。AR ? VR ? 到底有什麼不同？

- AR = Augmented Reality = 擴增實境

AR，英文原文 Augmented Reality，台灣翻譯為擴增實境，簡單從字面上解釋就是將現實擴大，在現實實景畫面中加入虛擬資訊或圖像。如同上面提到的 Pokemon GO，便是在現實的畫面中擴大加入虛擬的神奇寶貝圖像與資訊。



- VR = Virtual Reality = 虛擬實境

VR，英文全文為 Virtual Reality，中文翻譯譯為「虛擬實境」，1935 年，小說家 Stanley G. Weinbaum 在他的小說中描述了一款虛擬實境的眼鏡，被認為是虛擬實境概念的源頭。虛擬實境 VR 的定義就是透過電腦模擬出一個真實性極高的空間，讓使用者感覺如同處在現實中一般，目前應用的虛擬實境主要是透過電腦來模擬視覺與聽覺訊息。使用者在體驗時，可以獲得逼真的空間感，在搭配音樂之下，會具有身歷其境的感覺。簡單來說，VR 就是利用電腦運算產生一個虛擬世界，在虛擬實境系統的世界中，你可以透過頭盔顯示器、手持 3D 控制器、資料手套等設備，任意的遊走在這個虛擬世界中。虛擬實境是一種整合性的技術，用以提供較高層次的人機介面。

## ◎ 從低階到高階 VR 設備百家爭鳴

雖然市面上許多產品都叫 VR 眼鏡、頭盔，但事實上產品間差異很大，從目前市面上的 VR 產品大致可以分成，第一種利用智慧型手機作為顯示設備的 VR 眼鏡例如：三星的 Gear VR、google Cardboard，這類產品從外觀上看來就是一個手機配件殼，透過在手機上執行專用的 APP 來提供播放內容。這一類 VR 產品，構造大部分都十分簡單，價格低廉。

其中 google 的 Cardboard，甚至是讓用戶自己 DIY 動手做，只要下載公開的製作檔案列印在厚紙板上，摺疊組裝後，就自己 DIY 出一個 VR 眼鏡。這類的 VR 眼鏡確實有一定虛擬效果，但多半缺乏互動性，只能說是體驗性質的 VR 設備，讓對 VR 有興趣的人可以透過這類設備嘗鮮體驗。另外一類的 VR 設備，則是比較能真正稱得上 VR 的裝置，則是透過電腦、遊戲主機進行運算，能夠運算出復雜的虛擬場景，例如：HTC Vive、PS VR。但這類裝置的價格比起前一類相對高昂許多，都在萬元以上。這類裝置都搭配有控制手把，能夠取得高度互動與回饋，也是未來 VR 發展的主力方向。

從現在來看，VR 產品的應用主要在遊戲、影片觀看上，但這隨著技術和產業鏈更加成熟，以及設備普及，VR 的應用也有更多可能。HTC Vive 就曾與台北故宮合作，運用 VR 技術將珍貴館藏跨越空間呈現，讓使用者體驗文物彷彿就在眼前的感受，未來在醫療、軍事、銷售、等等方面…都可能因為 VR 而帶來不同的體驗。



▲ SAMSUNG Gear VR



▲ Google-Cardboard



## ◎ VR 直播 傳播方式再進化

美國職籃 NBA 在 16-17 賽季開始提供 VR 虛擬實境直播服務。規律提供每周一場比賽以 VR 方式進行直播，天后王菲也在 2016 年底的演唱會，全程用 VR 做直播，讓歌迷就算不用買票進場也身歷其境，未來許多影視內容都可能透過 VR 方式進行傳播，帶來全新的「全視角體驗」。

近幾年手機直播十分火紅，成為大家傳遞信息的一種新方式，直播帶來更即時、更有互動性的內容傳遞方式，從文字到圖片、視頻、發展到直播，我們交換信息傳遞的方式不斷在進步。而下一部就是 VR，未來 VR 直播可能成為非常重要的應用方式。不只是看球賽、演唱會，更可能從聊天、購物改變我們的生活。

## ◎ VR 購物

網路購物早已成為許多人購物的習慣，而隨著 VR 裝置普及，VR 購物將可能帶來革命性的發展，讓消費者購物體驗再提升，商品的展示不再停留在文字和平面圖片的資訊上，更可以 360 度將商品內外全面了解，利用 VR 的方式準確呈現商品的大小尺寸，而用戶消費體驗提升將為電商帶來提升轉換率的益處。2016 年的雙 11 購物節，大陸購物網站淘寶正式推出了虛擬購物 Buy+ 計劃，讓消費者在家裡能夠透過 VR 眼鏡體驗如同置身商場一般的購物體驗，雖然說 Buy+ 計劃只能說是實驗性的嘗試，但確實引起不少話題。



## ◎ VR 發展可能遭遇的困難

雖然 VR 應用的發展看起來很是美妙，但對於消費者來說，在技術以外，其實真正重要的內容的數量，這一切則是取決於市場規模，如果沒有足夠數量的使用者，內容開發商無法獲得收益，就不會有更多、更好的內容產生。因為 VR 概念的興起，讓大量資本開始投注，但是多數都是聚焦在硬體開發與製造上，能不能有好內容來支持 VR 的未來，需要有更大規模的投入。

另外，在硬體上則需要解決配戴的舒適感，首先是解決眩暈感的問題，在虛擬畫面中，因為視覺所見與身體感知有落差，例如：畫面中你正在墜落，但實際上你的身體並沒有感受到墜落的重力感，以及畫面與動作的延遲，讓使用者容易出現眩暈感；第二是長時間配戴的問題，因為目前的頭戴顯示設備，重量不輕，加上會感覺悶熱，合適佩戴的時間只有大約 20 分鐘，體驗時間過短。VR 的發展無論在軟體或硬體上，確實都還有許多需要面對的問題，VR 會不會像過去 3d 電視一樣：成為一個不溫不火的技術，這股趨勢相信會是未來幾年值得關注的現象。

# 歡慶雙週年

【劍俠情緣叁免費版】

• 好禮成雙  
玩家樂趣滿載 •



**網銀**國際代理最經典武俠遊戲【劍俠情緣叁免費版】，至今已邁入二週年，在這兩年期間也吸引許多新玩家加入劍叁，體驗武俠豪情的練功世界，顛覆各路英雄豪情打殺的嚴肅，遊戲互動中也培養出一群忠實劍叁的玩家。

劍叁的營運團隊聚集全臺玩家共同參與活動，於 2016 年 10 月 8 日在具有古色古香與人文氣息的臺中市文創園區一方舟音樂藝文展演空間，舉辦玩家見面會，現場吸引近千名玩家前來參與盛會。此次，見面會保留原本玩家們關注最高的「週年慶見面會」與「Coser 徵選」外，今年也新增「同人創意市集」與「藝術大賞展覽」項目，邀請玩家以劍叁遊戲為題材，製作獨創商品、圖文及影音作品，這對多才多藝玩家們來說，絕對是展現自己對遊戲熱愛的方式。

同人創意市集

尋「寶」不lonely

見面會的同人攤商招募，一般玩家除了透過網路報名外，團隊也透過玩家活動「only 市集」，主動邀請商品多元且豐富的攤商，一起參加官方舉辦的創意市集，最後選出 21 家攤商到場擺攤。而創作商品不僅有手繪插畫、手作鑰匙圈、皮革包、飾品等，還有相關刊物及徽章販賣，琳瑯滿目的創意商品，讓玩家們各處尋「寶」趣，現場活動人潮因此絡繹不絕，熱鬧非凡。



▲ only 市集

超華麗的視覺

## 享受劍叁藝術大賞

藝術大賞創作徵選採取線上報名，在活動期間湧入大量參賽作品，短短三週已收到近三百多件。這些作品題材都相當豐富且製作精美，透過評審委員們謹慎評選後，認為今年參賽作品皆具有非常高水準的表現，最後入圍作品包含 68 幅圖文創作、32 幅時裝設計創作及 8 組數位影音創作，這些優秀入選作品也同步公布至劍叁官網，以及官方 youtube 影音專區。

為了讓玩家近距離欣賞這些入圍作品，官方首次規劃靜態展覽區，當天以藝術畫展的方式一字排開，充分展現出各門派與角色的磅礴氣勢，每件作品都是創作者嘔心瀝血的代表作，玩家們可藉由這次機會直接認識創作者，彼此討論喜歡的門派與角色，現場有許多大方的創作者將畫作開放給玩家領取，瞬間造成排隊盛況，不管是創作者或玩家都有機會將畫作領走，細細品嚐劍叁的美好。



▲ 琴袖靈人作品



▲ 千雨破初陽作品



▲ 包四夜作品



▼ Coser 分組上台



▼ 粉絲見面會活動後合影

雙週年來歡慶  
玩家齊聚 HIGH 翻天



十二門派專屬拍貼機

玩家打卡轉扭蛋

現場營運團隊提供劍叁 Coser 與玩家們合影區，透過專業攝影師拍攝，同時提供沖洗照片送給玩家們留做紀念，場內也架設免費的劍叁門派拍貼機，主題共有 12 門派加上兩個隱藏版角色任玩家們自行搭配喜愛的風格，還有專屬劍叁扭蛋機供所有玩家一起轉蛋同樂，並留下更多美好回憶。

中午過後進入玩家們最期待的劍叁雙週年見面會，早在七月份即開放報名，從近千位報名玩家中，由官方隨機抽出 150 名幸運兒，取得參加見面會的資格。活動開始由入圍 30 位 Coser 進行精彩的表演秀，再由 150 位玩家進行投票，選出心目中最佳人氣王，統計結果的前三名上台接受表揚。

活動第二階段進行「線上劍叁大會考」互動遊戲，玩家們使用手機作答，以公平公開方式進行，答題結果立即直播在螢幕上，考驗玩家們平日對劍叁了解的程度，在緊張又刺激的氣氛下，激盪出玩家對遊戲的回憶，最後積分最高前五名即可獲得官方準備的精美禮物！貼心的營運團隊也準備了 180 份劍叁獨家雙週年生日禮包，讓 Coser 與玩家們在活動結束後，都能滿載而歸。

**【劍俠情緣叁免費版】**營運團隊前後歷經長時間用心籌備，終於在劍叁方舟盛典二週年活動上完美呈現，獲得許多迴響，活動後進行的問卷調查，結果顯示所有玩家對活動的評價有 9 成以上感到非常滿意，最受玩家们喜歡的是「同人創作市集」，第二是「劍叁扭蛋專區」；參與玩家見面會的部份，則以「Coser 表演」與「線上劍叁大會考」最吸引玩家的目光，期待未來劍叁活動越辦越精彩。



▲ 小小 Coser 爆萌指數破表



▲ 玩家獲贈精美福袋



▲ 開放玩家與 Coser 合影



▲ 見面會後玩家領禮包

產品動態  
— News

# 星城 Online 大車拼活動豪禮獎不完

**數**十年的線上遊戲發展，已成為人們生活中不可或缺的休閒娛樂。從一開始掌型遊戲機器到電視、電腦，演變到現今的智慧型手機，而【星城 online】也是從電腦版發展到網頁版與手機 APP，求新求變不斷創新，帶給玩家歷久彌新的感受，就是遊戲長久經營的不二法門。

而好的行銷推廣策略，也同樣需要不斷有新點子的出現。無論是在遊戲中規劃抽獎活動、透過購買網路廣告增加曝光、或是拍攝電視廣告等等。近期更擴大推到「網咖特約店」、「車體廣告」，以不同以往「異業結盟」的經營型態，吸引更多新玩家下載體驗。



## 網咖特約超人氣 遊戲好康大放送

以前大部分人選擇去網咖的原因，可能是家裡網路速度太慢或是沒網路、電腦設備不夠快，但也有許多人是想跟朋友共同練功玩遊戲，隨著網路普及與硬體價格下降，近年網咖的經營型態逐漸轉換為複合式經營，結合休閒、電競、餐飲突破現況，吸引了許多資金進入。在網咖不僅能體驗到目前最新款遊戲，也能掌握遊戲的最新消息，讓網咖成為線上遊戲的兵家必爭之地，【星城 online】目前也與多家網咖合作，從原有的一百多間特約網咖，增加至北部 92 間、中部 60 間、南部 63 間、東部 2 間共計 215 間特約店，而且星城也會推出特約網咖專屬的加碼獎勵，網咖獨家人氣限定「王牌包」遊戲產品、「包月專屬轉卡樂」活動等，讓更多網咖星城玩家都有 VIP 獨享優惠。



## 大甲乾麵尬星城 蹦出專屬新味道

臺灣時空環境變動，超商已成為現代人購物的重要管道，雖然【星城 Online】目前也在超商販售遊戲產品包，但多半是提供給現有玩家購買，為了將星城推廣到不同族群，2017 年星城與「大甲乾麵」異業合作，推出星城專屬「星城豪禮 包包驚喜」包裝，利用乾麵的銷售，接觸到不同屬性的消費者，將【星城 Online】活動序號放入包裝內，讓新玩家首次玩遊戲就可得到限量新手點數，並會隨機抽出幾名玩家，送出 iPhone7 手機等多項好禮，吸引玩家購買。在不景氣的年代裡，透過這種異業合作方式，雙方拿出資源互相交換，創造新的機會。

## 車體廣告超顯眼 移動看板走遍大街小巷

好品牌要用好的策略來行銷，因此【星城 online】透過網路活動搭配實體宣傳，讓訊息能傳達給更多的潛在消費者知道。然而，在網路發布最新消息的同時，同步選擇最有利、最醒目的車體廣告，這項策略經常用於提升產品知名度、加深印象、傳達活動資訊等，也是目前市面上最有效、最直接的廣告宣傳媒體。除了張貼在公車廣告的效果足足比起汽車大五倍之外，又可藉車體的流動特性，由台北 43 條線路、台中 15 條線路、南台灣 15 條線路共二百多部公車，將星城標語穿梭在全臺大街小巷裡，在短短 1 個月的密集宣傳之下，將訊息呈現在民眾眼前，間接把品牌深深打入民眾心中。





**歷**經了收穫滿滿的 2016 年，閃電狼一路乘風破浪，為了榮耀、不畏困難的奮勇前進！旗下團隊【英雄聯盟】、【爐石戰記】、【星海爭霸 II】積極參與各項國際賽事，下半年忙得像超人一般，不斷的飛來飛去出賽，充實的比賽經驗讓閃電狼更加茁壯，大家努力突破自我，也得到了許多人的支持鼓勵，粉絲團更突破了 20 萬大關持續成長。對於閃電狼而言，勝敗固然重要，但是全隊齊心打拼的過程，更是難能可貴的經驗。

### 英雄聯盟

【英雄聯盟】團隊自上海季中邀請賽後，緊接著展開夏季賽的歷練，跌跌撞撞看似遇到了瓶頸，在不想錯失任一場例行賽積分下，壓力反而更大陷入低潮。雖然安全進入季後賽，但是賽前的不樂觀狀態，任誰都無法預期接下來會發生什麼事，那段期間回想起來，大家像是在爆炸臨界邊緣，隨時都會崩潰。最後教練團帶領著大家走出低潮，為自己執著的信念努力放手一搏，想著長期支持的粉絲們，在夏季季後賽讓二追三逆襲 ahq，最後在香港總決賽直落三擊敗 J Team，再度蟬聯聯賽冠軍，更穩穩拿下 2016 世界大賽門票資格！



▲ 勇奪 2016LMS 夏季聯賽冠軍



▲ 季後賽臺中大魯閣新時代直播派對



▲ 韓國集訓一起關注世界賽分組抽籤

◀ 蔡英文總統為 LMS 代表隊加油

取得世界賽第一張門票，意謂著閃電狼有較多時間準備，於是在後勤積極與公司爭取之下，【英雄聯盟】團隊全員移師韓國，展開為期兩週的高強度集訓。全球各地戰隊都會將集訓視為重點規劃，因為【英雄聯盟】韓國賽區的實力高，在韓國就地操演，除了能克服連線問題，在會戰操作上更能精準到位，也因為各戰隊都聚集在此集訓，在團練上能更即時且密集的練習。閃電狼在韓國的集訓生活，每天一早十點準時報到練習，然後就是一場接著一場的團練與檢討，午晚餐也都在重複看著練習影片，持續與隊友間研究討論，結束一整天的馬拉松練習後，選手也會多留下來加強，往往到半夜一點才回房間休息，集訓期間大家全神貫注在遊戲上，就是要把狀態調整至最好迎接世界大賽。

【英雄聯盟】2016 世界大賽於北美展開激戰，再次登上世界殿堂的閃電狼，每個人無不繃緊神經看待這個舞臺，將一整年所有的努力展現出來。能與各賽區脫穎而出的頂尖隊伍一較高下，對於團隊而言每一場比賽都是關鍵，在第一輪的賽事中，前兩場都沒掌握好優勢取得勝利，不過成功力抗上屆冠軍 SKT 的首勝表現，幫助大家重拾信心！接著最終晉級之路，對上與中國隊伍 IM 錯失勝利，但又成功打贏北美隊伍 C9，前進八強機會之門再度敞開，但最終未能保住與 SKT 的關鍵之戰，結束了世界大賽之行。

世界大賽的結果沒達到大家的目標，慘遭淘汰就要去從中了解原因，將不足的部分提出討論，這將會是進步的養分。緊接著閃電狼受 ESL 邀請參加 IEM11 奧克蘭站賽事，考量團隊整體狀況在陣容配置進行調整，練習生 Betty 注入新血，披上狼袍首次踏上國際級舞臺。開賽前大家把握時間磨合練習，順利打進決賽，最終以 2：3 不敵對手屈居亞軍，結束 IEM 賽事後也為 2016 劃下句點。



▲ IEM11 奧克蘭站 Betty (右二) 初次登上國際賽事



▲ 再度登上【英雄聯盟】世界大賽舞臺



▲ 來自世界各地的粉絲為閃電狼加油



▲ 2016【爐石戰記】全明星賽

## 爐石戰記

Tom 下半年度也忙得不可開交，除了積極參與【爐石戰記】線上賽事外，也加強在天梯上拼博，爭取積分，每月平均在亞洲區天梯前百名，在十月更榮登榜首，非賽事的空檔期間，還會開直播和粉絲網友互動。國際賽事部分，Tom 隻身前後跑了泰國及馬來西亞，其中在馬來西亞吉隆坡進行的【爐石戰記】全球巡迴賽冬季賽大賽，從 256 人一路殺進 16 強，並在敗部中取得晉級決賽的最後希望，逆轉而歸勇奪冠軍寶座。接著參加於臺北舉辦的 2016【爐石戰記】全明星賽決賽，日前戰勝擁有世界冠軍頭銜的 Pavel 因此舉得晉級，可惜最後在四強賽事中止步。



▲【爐石戰記】選手 Tom60229

## 星海爭霸 II

年僅 19 歲的 Has 職業生涯也將邁入第四年，四年之間征戰過無數比賽，累積許多的經驗，讓他變得成熟許多，看得出來 Has 對於職業競技的執著，以及與【星海爭霸 II】的深厚感情。七月初先是在【WCS 世界杯聯賽】臺港澳挑戰賽第三季中奪冠，取得夏季巡迴賽參賽資格；隨後又前往上海參加 ESL 主辦的 IEM 11 上海站賽事止步八強。八月又飛往加拿大蒙特婁參加【WCS 夏季巡迴賽】，可惜在小組賽失利未能晉級。九月又代表臺港澳前往墨西哥，於 WCS 巡迴賽最終站以八強作收。



▲【星海爭霸 II】選手 Has



▲ LMS 夏季賽第一次舉辦閃電狼日—紅帽打鐵



▲ 閃電狼【英雄聯盟】見面會和粉絲共度聖誕派對



▲ 閃電狼運動會—泡泡足球

## 閃電狼運動會

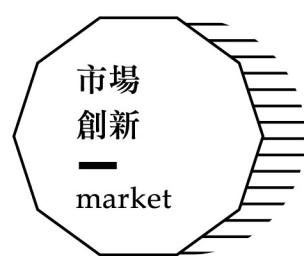
選手們長時間待在訓練室，久坐缺乏運動對於身體的負擔大，舉辦運動會就是希望大家能動起來。第一場運動項目大隊接力，起源至某次閒聊中，大家爭相說小時候曾擔任重要棒次，所以促成這次競賽一較高下。運動會賽制比照奧運規章，運動員集合舉手念出運動員宣誓，全隊打散分成三組，比賽哨音一響，每個跑者都使盡全力衝刺，雖然接棒時有點不順暢，但是大家一認真起來，不能輸的求勝心讓大家都熱血起來了！不料，在原本遙遙領先的四葉隊，在最後一棒卻為因 Has 站錯棒次位置，讓冠軍寶座拱手讓出，意外的結局讓大家笑到飄淚！

運動會第二場安排超夯的泡泡足球，並邀請 Team Mist 來場友誼決鬥，在大型充氣汽球包覆全身之下，大家行動變得緩慢，為了將足球踢進門，高速碰撞彈碰撲倒笑料百出，經過一番激戰，射門得分一來一往，比賽結束前仍無法分出勝負，最終平手圓滿落幕。這兩場運動會的花絮，都非常深受粉絲歡迎，未來還會規劃不同項目競賽，等待著大家挑戰。

2016 年閃電狼創造了許多美好回憶，感謝選手們盡情展現發揮，也非常感謝支持閃電狼的大家！故事會繼續著說下去，而你我將會一同見證閃電狼的點點滴滴。



▲ 閃電狼運動會一大隊接力比賽



# 邁向全球 掌握遊戲新趨勢

**電**玩研究機構 Newzoo 於 2016 年發表《全球遊戲市場報告》年度報告指出，全球移動平台遊戲玩家創造的收益首次超越 PC，創造 369 億美元商機。而亞太地區則為這筆好生意的關鍵，光是中國市場便佔全球遊戲收入 25%，若志在移動平台上一闖名堂，不可忽視這塊市場。網銀國際不斷在既有市場創新外，積極將觸角伸至其他極具潛力的國家，除了需因地制宜規畫遊戲內容外，如何在對的時機點投入該地市場也是關鍵。

## 印度

### 01 India

市場考察 業務行程 2016 年 1 月份



## 馬來西亞

### 03 Malaysia

亞洲移動遊戲大展 2016 年 7 月份



若要問鼎東南亞市場，需時刻關注當地遊戲趨勢，此次舉辦於吉隆坡的遊戲大展是很好了解今年馬來西亞遊戲行業趨勢。從現場攤位可見，PC Online-MMO 項目近年來持續減少營運，非現今遊戲主流，大多工作坊已經轉向手遊開發以及營運相關幕後團隊，馬來西亞的美術繪製與軟體科技非同昔日可語，正逐步追上起跑者的腳步。

## 印尼

### 02 Indonesia

BEKRAF Game Prime 2016 2016 年 5 月份、11 月份



## 中國

### 04 China

上海遊戲展 2016 年 7 月份 CHINA JOY

CHINA JOY 號稱規模世界第二大，官方數據指出共 32.55 萬人次入場，參展廠商多達 900 個，場館佔地之大，能容下海量人潮參觀。不同於馬來西亞，中國遊戲廠商更著眼於 VR GAME 的開發，新興的電競項目以及網路直播在場內都隨處可見。由於參展廠商不僅限於遊戲類型，更有金流、廣告等不同面向，網銀國際參展除了可以尋找未來有機會合作的對象外，並深入了解目前中國與亞洲市場的狀況。



自 2015 年起，通路事業處同仁積極為公司叩門東南亞市場外，更參加多個國家遊戲大展，快速了解當地遊戲流行趨勢。



這期網銀人為大家專訪一位公司的大人物，網銀國際副總—鄧守志先生。許多同仁對於這位一直以來親切待人的大主管總感覺到很親近，卻又有點距離不夠熟悉。我們就藉由這次的專訪，讓守志哥來談談對於自己與對於公司的想法。

### ● 最初開始，夢想是成為一名獸醫

雖然口頭上一直說自己第一次面對這種類型的專訪很緊張，但是談起自己的過去，守志哥卻是侃侃而談。雖然生為臺中在地人，但是學生時代是在遙遠的屏東就讀屏科大獸醫系。「其實我是因為看了『只吠過一聲的狗』這本書之後，對獸醫有了嚮往，所以才決定要考獸醫系。」守志哥有點不好意思的談起這段過往。後來因為在求學時期發現獸醫跟自己想像中的不太一樣，加上是那時候真的太愛玩，所以沒有特別在意學校成績，因此畢業後並沒有如一開始所想往獸醫這條路發展。接著笑談：「退伍後的第一份工作是汽車的銷售員，是親友介紹給我的。不過因為自己的個性內向，在汽車銷售這行做得很痛苦，所以做沒多久就離職了。」

### ● 一個動畫，一個轉折

因為一些因緣際會，所以在離職後有機會參加青輔會的程式設計課程。但是真正讓守志哥決定要進入遊戲業是在程式課程期間偶然在街上的電玩店外面看到【Final Fantasy VIII】的動畫。在看完動畫之後非常感動，才決定要加入遊戲產業。一開始是先在台北的一家遊戲公司上班，過著好長一段不到半夜不下班的生活。後來經過一些巧合以及朋友的介紹下才認識了蕭董事長。那個時候蕭董事長是希望找一個對程式有經驗的人來協助。守志哥覺得自己能幫上忙，加上可以回到臺中，所以以技術顧問的身分加入網銀國際。

### ● 新挑戰，網銀國際副總

一路從技術長到擔任副總經理，守志哥認為這個職位對於內向的他而言算是一個新挑戰。但由於公司團隊的專業與不藏私，所以讓他得以在面對這個挑戰的時候不會太過於手足無措。「這個職位雖然讓我承擔了更多責任，但是也學習到許多我可能本來不會學習到的東西。」後來守志哥也補充到說，現在世界真的變化太快，不想被淘汰真的要不斷的學習，所以很希望公司的年輕人不要吝嗇說出自己的想法和提案，這樣才有辦法保持公司和自己的競爭力。

### ● 不斷創新 維持競爭力

談到遊戲市場與經營現況，守志哥認為目前網銀擁有非常豐富的資源跟人才，應該運用我們的能力幫助臺灣的遊戲能夠邁向國際。像是星城在近幾年進軍東南亞和歐美市場，不但拓展公司的市場，同時也讓同仁們能夠有更高的高度和視野。能夠跟全球市場接軌，有助於刺激公司的創意和競爭力，遊戲業界不該只著眼在國內市場，應該更積極利用現有的資源，向外拓展，尋找更大更新的市場。

### ● 職業競技略懂一二

在專訪中與守志哥聊到公司旗下電競團隊一閃電狼，「其實我本身一直有在關注職籃和職棒，所以我知道職業選手是一個非常辛苦的職業。對於這些年輕人感覺有點驕傲卻又有點心疼。」守志哥補充說，自己事實上有跟自己的孩子們玩【英雄聯盟】，所以了解對於勝負的得失心，而這些年輕人不只要面對自己的得失心，同時還背負粉絲、甚至是全臺灣的期待，能面對這些壓力真得是很不容易。「閃電狼這幾年的表現真的相當優異，也讓我在家族年輕一輩心中的地位變得不太一樣，有點與有榮焉的感覺。」守志哥笑著說到這件事。

### ● 家人第一

「其實也沒有什麼取得平衡，我一直都把家人放在第一位。」在談論自己的工作和家人怎麼取得平衡的時候，守志哥非常堅定的說出這段話。在談論有關家庭與工作的時候，提到在過去那段加班沒有極限的日子，讓自己和家人關係變得很不好，因此才決定不要讓這種情況再發生。不過現在公司也比較穩定，又有很棒的團隊可以一起分擔公事，讓守志哥覺得現在不需要時時刻刻擔心公事，擁有更多的時間可以陪伴家人。

### ● 未來的期許

守志哥對於網銀國際未來的目標是能夠打造幸福企業，而要變成員工心目中的幸福企業，就是需要大家一起努力，讓網銀國際變得更加有競爭力，讓公司能夠得到更多的資源來照顧大家。「雖然我自己比較內向，但是我真的很希望大家有想法就可以提出來一起討論。」守志哥不好意思的笑著說著自己對網銀新進員工的想法。「畢竟唯有創新和不斷的改進，才有辦法在這個不斷變化的世界中維持住自己的競爭力。」



# 2016 Happy New Year 飄翻全場 精彩回顧

年終尾牙 12 / 30

在 經過一整年的辛勞過後，年底最受同仁們期待的一項大活動—網銀國際尾牙，也正式在 2016 年的 12 月 30 日舉辦。今年尾牙除了再度請來強悍的舞團做精采的表演外，有趣的遊戲與伸展台大賽更是讓同事們參加表現自己。

這次貫穿全場的尾牙主題是「W Speed」賽車風，除了工作人員穿上全套修車技師服裝外，ShowGirl 們也打扮成美麗的賽車女郎，入口處的主題背版加上小小超跑與賽車跑道，讓一進入會場就有著滿滿的「賽車味」，以及特別準備的拍貼機，讓每位同仁都能留下屬於自己的紀念照片。

由於尾牙時間離跨年非常接近，因此主辦單位也很貼心的準備有趣的「Happy New Year」發光眼鏡給同事們，讓大家在尾牙的當下還能提早體驗跨年氣氛。而同仁們也用盡心思打扮自己，讓自己能夠融入賽車場的氛圍當中。



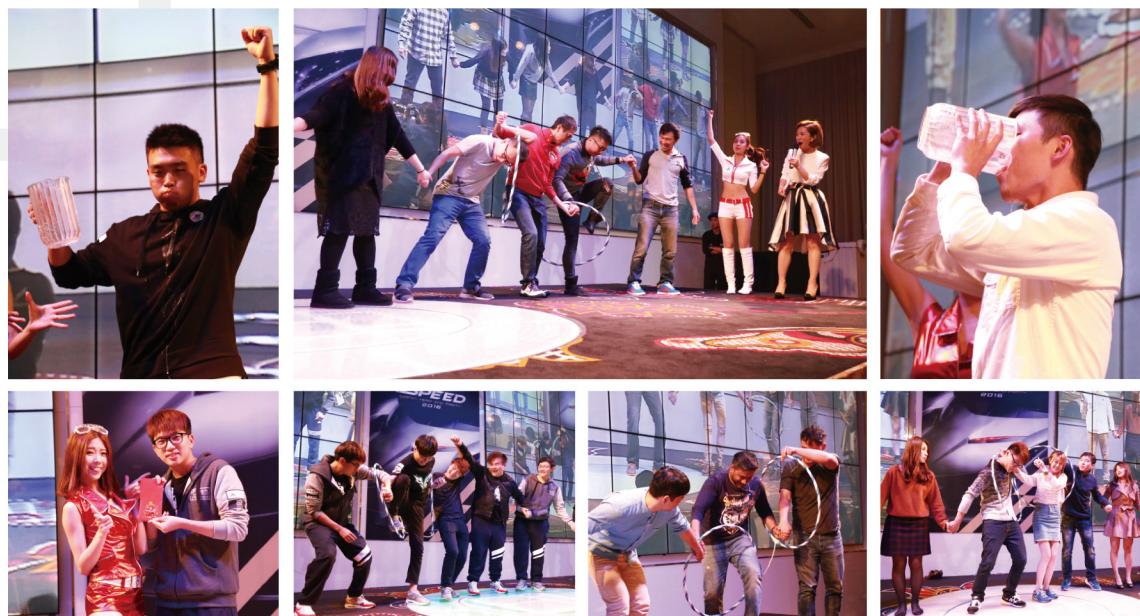
## 決戰星光大道 爭奇鬥豔拿獎金

尾牙活動在中部最狂舞團 Zero Four 热力四射的開場舞與開場的第一次抽獎後，決戰星光大道一服裝造型比賽立即開始，今年以賽車風與派對為主題，參賽同仁無不絞盡腦汁，用最吸睛的打扮搶獎金。

活動首先由主持人 lulu 帶領同仁走上伸展台上展現自己，每位走上舞台的同事們都充滿自信，將自己精心準備的服裝完美呈現在所有網銀人面前，無論是美麗的賽車女郎、可愛的馬力歐車手、帥氣的全套重機配備、花俏的 LED 發光賽車還有可愛的母女車手，都讓台下的「瘋狂粉絲」尖叫連連，氣氛十分火熱。

在所有參賽者都上台亮相後，便進入了投票階段，由各桌決定出心目中的 Party Queen /King，由於參賽者實力都十分相近，讓全場陷入苦思，經過激烈的票數統計拉鋸後，最後由來自研發部門的同仁還是以一席吸睛的恐龍騎士裝扮，奪得本次決戰星光大道冠軍。





## W Speed 幕後花絮直擊

在精彩的尾牙活動背後，是由許多微小的細節構成，為了讓大家能夠享受尾牙活動，工作人員早在幾個月前就展開規劃，當天也在中午就前往會場踩排準備，在這背後有什麼小秘辛？讓特派小組帶大家來看看！

### 01 哟！你們看見我了嗎？

不知道大家有沒有發現，尾牙的宴會桌上其實有著一點點的創意小細節，每桌都換上特別專屬 W Speed 的桌牌，捨棄了飯店的制式桌牌，桌上的紅酒也都換上了 W Speed 的專屬酒標，讓桌面更有主題風格。



### 02 最閃亮的就是你！

為了每位參加的人身上都能夠有一點點閃亮亮的配件妝點氣氛，也讓大家有一種來參加演唱會的感覺，今年我們挑選了一款趣味十足的發光眼鏡，雖然戴上去有點“ㄎ一ㄤ”，但在拍照的時候卻發揮了十足的“笑果”，更有同事大搞創意，玩出各種戴法，留下不少歡樂時刻。



### 03

尾牙舉辦了很多年，規模連年擴大，員工人數也愈來愈多，為了使報到流程更順暢，減少排隊塞車報到的困擾，今年首度採用以工號分段的方式進行報到，行政管理處也出動了許多工作人員來加快報到速度。從報到區的演進，其實也看見了公司規模的逐年成長。



### 04 黑漆漆的會場到底發生了什麼事？

在活動開始前，除了彩排確認流程外，也會特別針對燈光以及音響進行調整。燈光太亮活動沒有氣氛、燈光太暗又會讓大家看不清楚桌上的菜餚，因此替每一段節目調整出適合的燈光就很重要了，而這些小細節，其實也是來自往年同仁的反饋，每次尾牙活動後的問券調查，其實主辦單位都非常看重，都會記起大家的建議，來年好好改善，讓活動盡善盡美。



## 飆速 8+9 趣味競賽展活力

每年尾牙都會舉辦趣味競賽讓同仁上台一拼高下拿獎金。這一次對決的小遊戲稱作「飆速 8+9」，8 位同仁要手牽在一起，在手不放開的狀況傳遞呼拉圈，最後一棒拿到呼拉圈後要把一罐啤酒一口喝掉，最後統計哪一隊速度最快，前三快的隊伍可以獲得獎金。看似簡單的遊戲卻很考驗著同仁們手腳協調、默契以及最後一棒同事的灌啤酒能力。為了追求迅速，許多隊伍在傳遞的時反而因為緊張而手忙腳亂，出現不少有趣的畫面。

在 Zero Four 熱場後，由 lulu 帶來一小段驚喜，演唱讓全場大小朋友一起搖擺的【腿之歌】，將氣氛推到最高點，終於到了所有同仁最期待的抽大獎時間。

由鄧守志副總上台致詞後，抽出最後兩項大獎，也讓全場氣氛 High 到最高點，大獎結束後，今年的尾牙也進入尾聲。

從去年的 W party 到今年的 W speed，主題式尾牙的玩法，讓尾牙活動愈來愈豐富，除了犒賞員工一整年來的辛勞外，也透過活動的舉辦，促進同仁間的交流與互動，甚至讓許多網銀人可以藉由這個機會展現與平常不同的活力。





**網銀**基金會自成立以來，不斷以音樂、藝術、人文為推廣重心，除了每年大型音樂會、資助弱勢學生成立音樂班之外，在寒暑假期間，對於小朋友的心靈照護仍不間斷，希望孩子們在休假期間一樣可以邊玩邊學，留下難忘的愉快回憶。像是在 2014 年一月份，便與臺中進德國小、雙十國中合辦音樂冬令營活動，帶著學生們參訪東和音樂體驗館與白木屋品牌探索館，藉由團體旅遊行程，讓孩子們出遊的過程中寓教於樂！而在去年七月份更是首度擴大舉行，與國家兩廳院共同合辦「藝術零距離」二天一夜的圓夢計劃；由網銀基金會邀請大智國小、進德國小、雙十國中、向上基金會、國立臺中特殊教育學校及瑪利亞愛心家園的學童，除了到東和音樂體驗館、南橋觀光體驗工廠及三峽老街，了解鋼琴的製作原理、感受老街文化之外，還直接踏入國家兩廳院欣賞【史密斯與葛萊利管風琴打擊音樂會】，一起體驗音樂藝術之美，藉此增進藝術涵養。該計劃拍板定案後，基金會也立即從網銀國際公司內部出動了十二名志工同仁，帶著小朋友與家長們進行二天一夜的旅遊行程。



第1站

Day1

東和音樂體驗館 &amp; 南橋觀光體驗工廠

一直推行音樂教育的網銀基金會，每年在寒暑期間舉辦冬夏令營活動，總會選定東和音樂體驗館作為必經之地，因館內富有多項樂器的體驗區、DIY 實作區、工廠參觀，還有鋼琴解剖區等樂理教學活動。學童來到這裡，配合館內帶隊的解說員，分為 A、B 兩小隊，先在實作區 DIY 口琴、直笛及鋼琴小擺飾製作，從手作過程中增加親子互動，同時培養學童同儕間團隊合作風氣。接著再到聲音音樂體驗區，不論是弦樂、管樂、打擊樂、電子樂到大自然的聲音，藉此認識樂器、了解發聲原理，還有日常生活常見的鍋碗瓢盆都能敲擊出各種聲響，可以在現場親自演奏一番。解說員也帶著大家到製作鋼琴的工廠，讓同學們了解鋼琴是透過哪種方式進行發聲，以及在構造上除了琴弦之外，琴身上的木頭材質也是非常重要的一環，從整套的教學過程中，明白原來鋼琴是需要經過多少道工法、技術及用心，才能打造出一台貨真價實的好鋼琴。另外，當天也安排南橋觀光體驗工廠行程，認識水晶肥皂的製作過程及歷史，以及創辦人紀念館介紹，不只肥皂外，原來還有各式各樣的冰品、冷凍即食品，都來自於南橋工廠。

第2站

Day1

三峽老街



對有些家庭而言，也許爸媽平時需忙碌於工作，不見得每個週末或假期，都可以騰出時間陪伴小朋友出遊踏青，於是網銀基金會特別選定今年適逢一百週年的三峽老街，決定帶著學童們到此一遊！一行人 85 位成員，浩浩蕩蕩彷彿進入穿梭時代的時光機裡，由網銀基金會的志工進行老街導覽解說，從歷史背景和老街的建築紋理，帶領大家想像這百年來三峽老街街景轉變與文化的演變。眼前晃過的是古樸的建築，聞著商店裡漫延出來的牛角麵包香味，志工與學童們在老街裡尋覓懷舊古物與新奇小物、盡情享用了在地美食，雖然好天氣忍不住汗流浹背，但在悠閒的下午時光，來碗清涼的古早味豆花，大家邊聊天邊熟悉後，小朋友們開始主動跟志工哥哥姐姐鬥嘴、說笑，那也代表彼此已漸漸打開了心房，踏出享受群體生活的一大步。

第3站

Day1 國家音樂廳



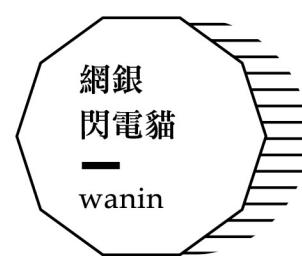
第4站

Day2 臺北市立動物園

這個早晨充滿人情味！兩廳院的工作人員為了讓學童及家長們品嚐非常當紅的豆漿名店，還特地與志工起了大早去排隊購買燒餅油條，讓大夥兒吃飽喝足後，即可踏上旅途最後一站，也是小朋友最為期待的行程—動物園，一抵達動物園，學童們討論聲此起彼落，想去看明星熊貓「圓仔」，又想去看國王企鵝和無尾熊，各有擁護者，很難排出一個優先順序。最後由志工與學校老師帶著學童，依照各館位置圖依序參觀，雖然排隊要二十幾分鐘，只看到小熊貓短暫 30 秒吃竹子的可愛模樣，大家仍然意猶未盡，重新排隊好幾次。中午用餐時間，網銀基金會貼心準備小朋友最喜愛的麥當勞餐點，吃飽喝足再一同搭上游園車，整路上和志工們開心合照，興奮的拉扯嗓門討論先前看到的熊貓和企鵝，吃東西的模樣與肢體動作有多麼呆萌和療癒，下午再繞去無尾熊館還有其他動物區，一邊觀察動物習性，透過解說牌的介紹，從中再次認識動物及了解他們的生活作息，達到寓教於樂的目的。最後，大夥兒也在全體合照下，為這二天一夜的圓夢計劃，寫下完美的 Ending！



# 英雄聯盟企業盃



## 正義與榮耀的化身

在看著公司旗下的閃電狼戰隊屢屢代表台灣出國獲取佳績，也讓所有員工心中的小宇宙爆發，想要一圓當選手比賽的夢想。因此「網銀閃電貓」順勢而生，隊伍由六位熱愛【英雄聯盟】的員工所組成，他們身上不只背負著所有網銀人的榮譽，更是要證明自己實力非凡，志在參加不是閃電貓組成的初衷，勝利果實和冠軍獎盃才是唯一目標！

**還**記得第一屆網銀國際【英雄聯盟】W-Cup，廣受公司所有員工大受好評嗎？雖然事隔多日，卻還是員工平常茶餘飯後的熱門話題呢！由於反應實在太過熱烈，【英雄聯盟】代理商 Garena 決定將戰火延燒到各大公司企業，進而促成了這次「公司對抗賽」。

## 不怕苦、不怕難、只怕時間不夠

閃電貓成立的第一天，隊員們即貼心的製作一份團練時間表，以利大家時間可以相互配合，好讓平日下班時間與假日團練能更加順暢。雖然比賽只能五人上場，但身為第六人的同事卻沒有絲毫怠慢，團練一定會到場觀看以外，其他同事工作繁忙需要加班時，也會補上空缺使團練順利進行。為了能讓參賽選手全力備戰，公司更派出資訊部門同仁幫忙設定電腦網路，還有電競部門同仁給予專業的遊戲理解建議，在有良好的環境與教練協助下，所有網銀同仁眾志成城，準備迎接第一場的八強賽事。

## 第一次企業大戰

參加第一次「【英雄聯盟】公司對抗賽」的所有企業都大有來頭，包括「acer 宏碁電腦」、「Yahoo 奇摩」、「三立新聞網」等，而網銀閃電貓的首戰對手則是知名音樂平台 KKBOX。對所有的競技比賽來說，BO1(一場定勝負)是大家公認最難準備也是壓力最大的賽制，而這次八強到四強都是 BO1 的比賽，這讓第一次當選手的閃電貓們倍感壓力，但電競部同仁有著豐富的經驗，賽前經由有趣的對談讓選手們輕鬆贏得第一場勝利，挺進電競館衝擊四強！

### 八強賽小插曲（一）

聽說某位選手的媽媽在賽前還特別警告他說：如果你們輸，我就馬上取消你的 KKBOX，以後要聽歌就聽我唱就好，此舉也讓那位選手比賽當天特別努力（到底是擔心不能聽 KKBOX 呢？還是不想聽到媽媽唱歌呢？）。

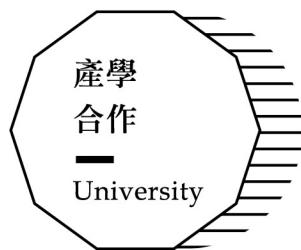
這場比賽攸關能否讓網銀國際坐上台灣企業界的聯盟霸主，最後網銀閃電貓使出渾身解數，與對手「hp 惠普電腦」雙方你來我往，大戰 40 分鐘後不敵，和「Yahoo 奇摩」並列第三名。第一屆【英雄聯盟】公司對抗賽從主持人、場館佈置、比賽直播到餐點與獎盃，完全比照職業聯賽規格，讓人感受到主辦單位非常用心，也讓所有參賽的企業留下美好回憶，期許來年再戰！

### 八強賽小插曲（二）

當天陪同閃電貓前去台北參加比賽的電競部同仁，在對手情報少之又少的情況下，幾乎是完全預測了對手這次比賽的選角結果，讓人不經大呼讚嘆。他，不是天使的化身，也不是地獄來的使者，他是江湖人稱「左二」教練是也。



▲ 公司特別準備了【閃電車】接送選手往返台北。



## 就業博覽會活動



少子化風暴來襲，加上年輕人太晚進入職場，是台灣產業大缺人才的主因之一。透過政府推動的產學人才培育相關計畫，產業界與學校合作，以在學或剛畢業的學生為對象，共同養成產業發展所需人才。

網銀國際人才培訓部長久以來與各學校建立穩定良好的關係，除了經營產學合作並提供企業實習機會外，同時也深耕校園舉辦各類講座，積極拓展需求至各大專院校，一方面提升公司形象，並發掘與儲備優秀人才，縮短學用落差和新人上手的磨合階段，提高新人留用率。較特別的是，人才培訓部積極在校園、全國競賽或新創產業中尋找具有潛力的團隊與計畫，配合產學合作、育成進駐等合作方式，為公司帶來更多的人才與產業機會。同時公司也積極參與「資訊應用服務創新競賽」，以為爭取更多適合的人才。

### 資訊創新競賽 企業人才媒合

● 地點：台北大學體育館

由經濟部、教育部及中華民國資訊管理學會主辦的「2016年第21屆資訊應用服務創新競賽」，受到學界及資訊應用業者的重視與熱烈參與，共有一百多所大專院校及864隊次菁英隊伍報名參賽，現場也規劃企業人才媒合專區及兩岸觀摩交流，吸引了網銀國際前來尋找合適人才。

活動人潮高達2千人，大會特別設計出「闖關集點卡」任務，為鼓勵學生能夠主動前往企業專區，大部分的學生因網銀為現場僅有的遊戲公司，特別前來了解詢問問題，例如：「目前開發遊戲是採取哪些語言？」、「公司目前職缺有什麼？」、「公司對員工福利好不好？」、「可以跟閃電狼合照或要簽名嗎？」等，透過逐一回覆問題後，同時也成功的將公司形象宣傳出去。



### 最新遊戲產業 全面剖析講座

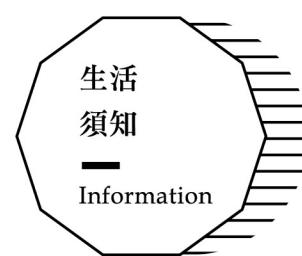
● 地點：朝陽科大、臺中科大、逢甲大學、東海大學

網銀國際身為遊戲產業，一向以深根台中為目標，並明白產學合作的重要性，持續與各大專院校保持友好關係。非常榮幸受邀與各大專院校所安排的職場相關課程，由人才培訓部一鄭庭兆擔任「遊戲產業之現況與發展趨勢講座」授課講師。雖然學校也經常邀請各行各業來分享經驗談，但遊戲產業對年輕學子來說，更具有話題性及吸引力。因此，報名的人數相當踴躍，學校希望透過這場「遊戲產業之現況與發展趨勢」講座，讓即將畢業的準新鮮人與正在求學的學生，能獲得更多想法與未來建議。

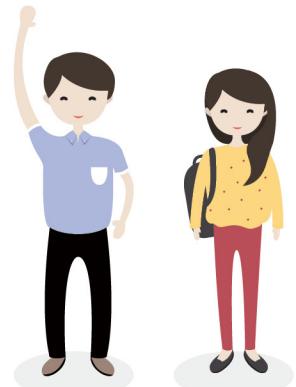
### 有趣的學習 比讀死書重要

● 實習生心得分享

網路遊戲以往至今都不退燒，玩到三更半夜不睡覺，相信是很多人都有共同經驗。網銀國際到學校演講時，聽到網銀不單只是做遊戲，還結合互動裝置運動器材，讓我備感興趣，於是演講結束後就決定報名面試。初次到網銀實習時，雖然很喜歡玩遊戲，但要我用Unity開發一款遊戲，真的是充滿挑戰，但在學習過程中，幸好有細心主管的引導及共同解決問題戰友，讓我受益匪淺，過得相當地充實。



# 法律小常識



**網** 銀國際行政管理處自 2016 年開始，一共整理了 31 篇有關法律與生活方面的常識給各位同仁閱讀，這些資訊可是幫助大家帶來不少自身權益方面的知識！而大多數的同仁可能因為工作忙碌而忽略掉這些實用訊息，現在就為大家選出其中兩篇小常識，再忙，飯要吃，權益也要顧！

## 全民健保篇

### 小常識 (一)



常常聽到身旁有人討論在國外就醫費用高得嚇人！如有突然在國外有緊急傷病或生育，不得不先就醫時，先別擔心，若你有參加全民健保，回國後可依「全民健康保險自墊醫療費用核退辦法」申請核退醫療費用，但請注意核退給付是核實支付，而且有上限喔！

全年住院部分負擔及部分負擔核退金額上限

年 度	105 年	104 年	103 年
每次住院部分負擔金額上限	36,000 元	33,000 元	32,000 元
全年度部分負擔上限	59,000 元	56,000 元	53,000 元

自墊醫療費用核退作業流程圖



### 自墊醫療費用核退辦法需要具備

- 全民健康保險自墊費用核退申請書。
- 醫療費用收據正本及費用明細。（如為中、英文以外文件時，應檢附中文翻譯。）
- 診斷書或證明文件。（同上，且住院案件另檢附出院病歷摘要）
- 當次出入境證明文件影本或服務機關出具之證明。  
**申請期限** 在急診、門診治療當天或出院當天起算 6 個月內。  
**申請方式** 保險對象（法定代理人、法定繼承人）或受委託人向衛福部中央健康保險局各地區業務組辦理，另可親洽各分區聯合服務中心或以掛號郵寄的方式提出申請。（若尚未返國得委託他人代為申請，請出具委託書）

在各國都很需要醫療資源的情況下，有全民健保的我們真的是很幸福呢！所以大家一定要愛護現有環境，珍惜醫療資源！

## 車禍糾紛篇

### 小常識 (二)

以下案例還是要依實際發生情況為主，不一定適用於所有車禍案件，請大家平時多多注意自身安全，才能快樂出門、平安回家！

車禍發生當下，雙方往往都會暫時失去判斷能力，進而導致一些不必要的糾紛產生，透過以下簡單的案例說明，讓大家更了解該怎麼處理後續問題，把傷害降到最低！



Q

宏宏是個上班族，開車前往公司上班的途中不小心撞到騎摩托車的糖糖請問宏宏這時應該怎麼辦？

A

- 立即停車，有開車則開啟警示燈。
- 下車觀察對方是否有受傷，並請於車身後方 30 公尺放置三角牌警告標誌。（遭撞者：慢慢起身檢視全身是否有受傷）
- 此時請勿移動 / 破壞事故現場，應立即拍照攝影蒐證，受傷者勿輕易移動！
- 報警處理，避免當場爭辯或和解。
- 在警方未到達前不要離開現場，免得被控訴肇事逃逸。
- 通知保險公司事故發生情況。

※ 一般保險申請或訴訟，通常都將警方紀錄作為重要參考，車禍後，警方的應訊筆錄、現場測繪等一定要詳細核對，有問題要馬上提出，確認無誤後才能簽名，最好同時記下警員姓名及所屬單位！



Q

在這起車禍事件中，糖糖被宏宏撞傷，經醫院開立診斷證明，有多處受傷、機車毀損，該怎麼辦？

（以下不論上述例子有無違反交通規則，只看雙方之間的碰撞問題）

A

### 糖糖可向宏宏請求民事方面賠償：

- 醫療費用：僅限自費部分，不含健保給付。
- 喪失或減少勞動能力：受傷期間無法上班之工作損失（若已殘廢，則依殘廢等級計算）。
- 增加生活上之需要：看護費（由家人看護亦可請求）。
- 精神慰撫金：由法官審酌兩人的地位與家中狀況作為賠償之依據。
- 若糖糖於此起車禍事件去世：家屬可請求殯葬費等。

※ 請求的時效為：知道誰是損害及賠償的義務人開始起兩年內。

# 網銀人樂在其中

現 在企業不單只是讓員工有一份安穩工作而建立，真正好的企業需挖掘員工潛在能力、激發員工對工作的熱情、培養出優秀的好人才，真實回饋員工在工作上的表現，同時讓員工感覺受在工作時的「成就感」、「幸福感」。

網銀國際為了可以建造並實現這理想化的工作環境，不盡其數的提供網銀員工福利，從三節獎金、年終、員工旅遊、員工交誼廳、社團活動，並適當安排員工國外語言學習課程與定期舉辦節慶活動。對員工來說，不僅可以透過這些福利來達到工作上的成就與滿足，更可以進一步的自我成長、舒解壓力，並促進同儕間的互相提攜。而最重要的是，讓員工在同一時間凝聚在一起，可以互相了解與磨合，讓員工間宛如家人一般輕鬆愉快的相處，進而達到以「最小勞力和時間，換到最好的人際關係」。



建造幸福企業

NO.1

感動福利

多采多姿的員工休閒活動



NO.2

提升自我

輕鬆學日文

在國際化的社會中，學習多國語言將是不可或缺的能力，然而在沒學過日語的情況下，我們每個人在生活中多少都會說幾句日語，例如：「奈打」、「拖拉庫」、「恐顧立」、「含多路」、「羅賴把」、「思理媽誰」、「哦害優」等等，而這些都是比較常見日語直譯的詞彙，甚至有些日語寫法好比中文國字一樣，這對大家在學習日語上比起英文、法文來的更沒壓力也容易上手，並且更有成就感。

從 11 月開始持續期間約 20 週，固定週二下班後只花兩小時學習，而老師是一位個子嬌小可愛的日本人，日本人同樣是亞洲人，讓大家上課時更有親和力，前幾週老師會帶領大家學習「基本五十音」，凡事都需要從基礎學起，只要基本功夫學的扎實，後面進入正課就比較容易些。而在學習得過程中，老師則透過「字卡學習」搭配 3 人分組的模式進行練習，讓大家上起課來更有趣，課程結束之後，老師為了加深大家的學習記憶，讓大家回到家中也可以自我學習，雖然每次下課老師都會出回家練習題，但也不會影響大家上課的興致，反而是週週期待日語課到來，可以感受到大家都上課上到不亦樂乎。





NO.3 溫馨團聚 中秋團圓烤肉

在月圓人團圓的溫暖日子中，當然不可或缺的活動就是中秋節烤肉，從以前的家家戶戶在家門前烤肉外，也延伸至公司烤肉餐會，由公司一次邀約兩百多位員工一起烤肉，可想而知這難得的盛況，真是令人歎為觀止！

網銀國際包下整個烤肉店餐廳，讓員工們開開心心團聚共享美食，在歡樂氣氛之下，不時還會聽到隔壁桌的同事大喊：「誰偷吃掉我的肉？」、「怎麼吃起來是生的沒烤熟！」等熱鬧又有趣的話題，同時餐廳也提供現場DJ Live Show，更將現場的氣氛 HIGH 到最高點。最後，每桌都會有專屬服務人員搭配熟練手法，獻上這道 CP 值超高的經典美食「烤麻糬」做為餐後甜點，讓每位員工吃完之後都意猶未盡，並沉浸於幸福的氣氛當中。



NO.4 互動時光 秘密聖誕老人交換禮物

一眨眼就來到了年底，為了感謝大家在這一年的辛勞，舉辦聖誕節交換禮物的活動來慰勞大家，網銀國際為了讓工作環境更有聖誕節氣氛，都會提早一個禮拜在每間辦公室佈置好聖誕樹，每一棵聖誕樹都掛滿琳瑯滿目的道具，而網銀人的穿著也一天比一天更加有創意，都只為了等待迎接聖誕 PARTY 的到來。

每次聖誕 PARTY 都會邀約全體同仁一起共襄盛舉，公司會在下午開始佈置活動現場與流程做準備，並在桌上擺放各種的美食佳餚，讓同仁可以邊享用佳餚邊參與活動，宛如身在同樂會一般輕鬆自在。活動一開始，會由主持人來炒起現場的氣氛並在熱鬧又歡樂的環境下，來跟位介紹活動的遊戲規則，並展開今晚的最大活動選禮物與「猜」禮物，讓各位同仁在緊張刺激下的情況，一起來揭曉華麗又精緻的包裝下隱藏的秘密，在打開的那一瞬間彷彿可以感受到大家那興奮期待又害怕的心情，不知自己會收到什麼樣的經濟又實用的創意獎品。





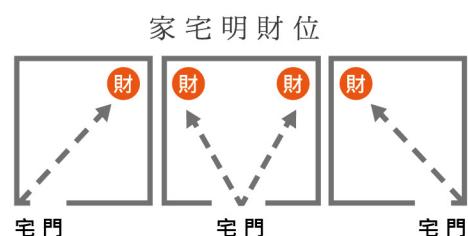
各個深藏不露的網銀人，除了在工作上展現自己的價值外、文筆也是一把罩！  
我們不是狂熱份子，只是懂生活樂趣的達人、喜好散播歡樂散播愛罷了！



說起來，風水可是一門非常深奧的學問，我該了解嗎？我該照做嗎？一定都有過這樣的疑問，也許就跟算命一樣，不算沒事，不信沒事，聽了之後越來越在意。以下我們來把風水，當作是轉換心情和心境的擺飾如何！？

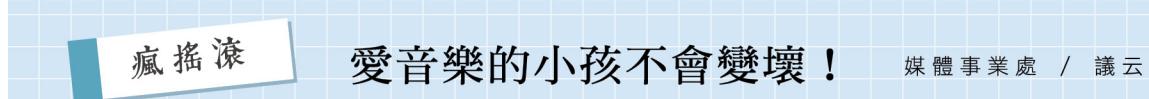
這就要從我喜歡收藏的東西開始說起，舉凡手飾類的蜜蠟手鍊、虎眼手鍊、黑曜石手鍊；藝術品類的琉璃工藝、水晶雕刻等等…眼前 Bling Bling 的一切東西，而這些閃亮的藝術品，透過適當的擺放，就能夠簡單的營造出風水氣氛。

大家都一定聽過『財位』吧！？簡單的放置一些幸運小物，就能夠為你帶來心境上的改變。一定都有過自己擺放過模型、酒櫃、雜七



雜八小物的經驗吧！？是不是在家中看到這些珍愛的收藏品時都很開心呢！

接著我們來看財位的位置，我以方正的房間格局來說明（可以參考上圖），進門後，在您的右前方或左前方各 45 度角的位置，就是您房間的財位囉！此時財位您可以放個小櫃子，在小櫃子上方鋪平顯貴氣的桌巾，就可以開始擺放幸運小物。中間有許多的眉眉角角，例如時辰、擺放位置以及財位附近是否有漏財之疑慮，其實也可以參考網路資料。我家有兩個財位，因此我將珍藏的小物各別放上兩個財位並調整到眼睛感覺舒服的位置，至此現在每天看到都會覺得心情很好呢！



總是喜歡在一天忙碌之後，夜深人靜，放著自己最喜歡的搖滾樂、放空、放鬆。英國「Coldplay 酷玩樂團」大概是開啟我搖滾魂的始祖，就連學會爵士鼓、能完整打出的第一首歌正是「yellow」。他們的音樂，不管是曲風、還是歌詞幾乎都帶著正面能量；主唱的聲音，總是能撫慰低潮與不平靜的心靈，細嚼歌詞中的細節，便會發自內心的感動。

身為臺灣人也是絕對要支持臺灣獨立音樂，就是我們俗稱的地下樂團。從懂音樂的時期開始、大約 17 歲之後，我聽的不是時下年輕人愛的主流音樂，第一次接觸的臺灣樂團是「蘇打綠」，當時他們還只是在 live house 演出的沒沒無名的小團，但當我第一次聽到現場就深深愛上直到十年後的現在，從他們崛起到現今得獎無數；而我，也從學生變成了社會人士。現在想起來，覺得有股淡淡的哀傷。

當然，臺灣還有很多樂團值得被肯定的，歷年來也舉辦了不少音樂節的活動，無非就是想讓更多人知道地下樂團的存在，聽聽他們做的音樂，除了寫出人民的心聲，也漸漸轉型為社會發聲，讓臺灣人團結、得到共鳴。

音樂在我們生活中是不可或缺的重要因素，當我們開心、不開心，都能從中得到力量，在忙碌平凡的日子裡，有時候，它會推著我們繼續向前，這也是一種 rock 的表現。



**瘋電競** 夢想達成，從未想過的電競選手夢！  
總務部 / 政倫

英雄聯盟，人們口中的LOL，伴隨了我五年時光的電腦遊戲，這段時間以來，除了享受遊戲外，關注電競賽事也是我的一項樂趣。來自世界各國的職業選手，在電競館相互較勁，展現各自的實力和價值。讓我總幻想說，要是有機會能在賽事展現自己實力的感覺究竟是如何？這如同天方夜譚的夢想，現在竟然真的實現了！

一封主旨為「英雄聯盟公司對抗賽報名通知」的內部信件，就這樣突如其来地開啟了我短暫的選手生涯！很快的，代表公司出賽的隊友們，每天興致勃勃的團練，培養彼此間的默契。雖然偶有小摩擦或意見不合，但這些都澆熄不了我們的熱情！因為大家目標一致：踏進電競館，圓個電競夢！從八強到進入四強，直到去了臺北電競館比賽那天，我仍無法相信，自己會以“選手”的身分來到這裡！

心中無限吶喊：這就是電競館嗎？這就是職業選手坐的椅子和用的電腦嗎？還有這就是小熊本人嗎！？在種種緊張和興奮的心情下，我們奮力的打完了比賽，雖然很可惜的沒有晉級，但這真的是一個超棒的體驗，跟電競選手一樣，在眾目睽睽下打比賽，還可以上直播給大家看！這些都是連做夢都很難夢到的情景啊！說真的，輸贏不重要，有這種寶貴的經歷才是重點！



**瘋美食** Sun's Great 視覺與味蕾一次到位  
產品分析處 / 詠祺

臺南！景點年年增加更有美食之都的封號，多少人為了臺南美食而慕名而來。舉例幾個經由網站票選出來的美食，如：虱目魚、牛肉湯、羊肉湯、豆花、鱔魚麵…等；而我每到臺南必吃必去的景點：安平豆花、碳佐麻里、林默娘公園、花園夜市、奇美博物館…等。

但今天要強力推薦的是一間早午餐 – Sun's Great 向光餐桌／向光旅行。位在安平老街巷弄內的白色建築，店內一樓是「向光餐桌」提供早午餐，二樓以上則是「向光旅行」民宿空間。主餐有四種好可愛名稱，分別為呼拉豬餅、諸葛亮愛吃漢堡排、叢林戰鬥雞及忘憂森林，而陪襯主餐的配菜則隨著季節不同而搭配當令時蔬，整體擺盤色調很美，與其他早午餐不同之處是食材沒有過多的調味，吃得到食材的天然及舌尖回韻的鮮甜，美味的程度與透過陽光灑進室內的綠意氛圍，很值得將 Sun's Great 列入臺南的造訪名單之一。PS. 店狗很可愛哦，哈哈！



**瘋果醬** 美。味。拍。拍。手  
營運處 / 詩韻

每個女孩都喜歡在陽光灑下的午後，來一壺繽紛花草茶配上可愛的甜點，最好來個馬芬鬆餅再抹上手工藍莓果醬，夢幻又甜美的模樣，足以讓每位假文青都為之瘋狂。是的，這是果醬的美好境界，要做出好吃又漂亮的果醬，其實也沒有想像中困難。因為臺灣的水果真的非常棒，不僅種類多樣，甜度也是一等一的好，所以只需要簡單的食材，每個人都可以做出好吃又健康的果醬！根本不需要香料、人工果膠或是防腐劑，就能將水果的甜美滋味細細保存。

手工做的果醬其實只需要糖、檸檬汁以及新鮮的水果三種元素，透過長時間的熬煮收汁，便能成為美味的果醬，但往往市售果醬省略了熬煮時間，因而添加許多化學原料。



Cindy 在這裡分享給大家，想吃健康的純手工果醬，3 個簡單撇步來瞧瞧：

### 1. 果醬「量」很多？怎麼可能是手工？

手工果醬的製作往往是一大鍋水果，最後只成就 2-3 罐果醬，別再相信太多的假文青和小農，大部份產品仍然是加人工果膠的快速果醬。



### 2. 健康的果醬，顏「色」很簡單：

沒有添加物的手工果醬，其實顏色很單純，紅就是紅，黃就是黃，很綠很橘很藍很黑其實都有加色素，大家要多小心！



### 3. 好吃的果醬，根本就不「濃」：

手工完成的果醬是富含湯汁並且果粒較小且圓潤，不會成塊狀，也不會像布丁果凍成型，手工製作需要長時間熬煮，所以也不會有完整的大塊水果。



好吃的果醬，最重要的其實只有水果一樣，你所認為的漂亮果醬，其實都有可能是加了化學原料的合成品，如果可以的話，自己做果醬最安心，健康又美味，除了抹吐司之外，手作果醬搭配冰淇淋、優格、餅乾或是料理，都是非常百搭的選項，別再甜死你的舌頭，試試自己動手做，好吃的手工果醬帶你上天堂！