

# 網銀人

WANIN  
International

2018 雙季刊

No. 10

## 躬逢其盛 電競革命進行式

電競大未來：科技產業革命進行中

### 幽都 Empty Town

台灣恐怖民間傳說VR遊戲  
農曆七月前夕挑戰你的極限

### Hello kitty夢幻樂園

多角度行銷 三麗鷗明星萌歡全世界

### 網銀軟體研發中心

期待值滿點！優質工作環境即將登場





# Contents

2018 雙季刊 | NO.10

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／徐培薇、劉俊宏、莊詩韻、徐啟峻、翁倩雯、

陳佩尊、施又文、沈怡瑾、周亞欣、于經禾、

廖杏梅、林芳羽、新頭殼Newtalk圖文

視覺指導／張藝展、簡嘉慧

美術設計／林孟萱

發行月份／2018年8月



## 特別報導 | SUBJECT

超乎你想像的電競大未來 ..... P.01 - P.06

- 驚人的數字背後，究竟藏著什麼秘密
- 外硬內軟的鳳梨酥文創效應，在電競產業異軍突起
- 不止培育選手，政府該努力的還很多
- 打LoL不止是遊戲，更是為了學習寫LoL

## 企業現場 | EVENT

Hello Kitty夢幻新樂園 萌歡全世界 ..... P.07 - P.08

- 台灣代理 正版三麗鷗授權Hello Kitty手機遊戲
- 不只Hello Kitty 給你滿滿三麗鷗明星

幽都-Empty Town 台灣民間恐怖傳說... P.09 - P.10

- 準備好被嚇破膽了嗎?農曆七月初夕挑戰你的極限
- 恐怖構想哪裡來，開發團隊跟你說分明

心念意戰 夢想實現奇幻旅程 ..... P.11 - P.12

- 靠著幻想、夢想、理想 一步步實現

星城online 緊跟潮流勇於轉變 ..... P.13 - P.14

- 新遊戲接連推出 一波接一波搶先體驗
- 勇於轉變老玩法 新樣貌拼手速搶彩蛋

閃電狼進化再豐收 2018全記錄 ..... P.15 - P.18

- 《英雄聯盟》戰隊 再次挑戰MSI季中賽四強
- 閃電狼X混血兒娛樂PUBG表演賽

電狼娛樂-藝人忙什麼 ..... P.19 - P.20

- 社群魅力走出螢幕
- 跳脫被動式業務 開發專案式發包

## 活動紀實 | ACTIVITIES

網銀基金會 愛拉進我們『心』距離 ..... P.21 - P.22

- 最美的依靠，點燃網路善能量宣揚孝道
- 蔬菜送暖，熱血志工以行動傳愛

不補班-我們旅遊趣 ..... P.23 - P.24

- 老闆好佛心 補班日一起去郊遊
- 森呼吸一日遊 包你神清氣爽

## 網銀動態 | ABOUT WANIN

緊鑼密鼓 網銀軟體研發中心 ..... P.25 - P.26

- 要做就做最好！網銀軟體研發大樓好事多磨
- 緊鄰公園綠地 優質工作環境

網銀需要你！獵才列車起跑 ..... P.27 - P.28

- 人才是資產 從產學合作著手起
- 參加上百場徵才活動 獵才列車北中南跑

投資人觀測站 ..... P.29

- 107年股東常會



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



萌歡世界  
三麗鷗明星夢幻樂園



挑戰極限  
台灣恐怖傳說VR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

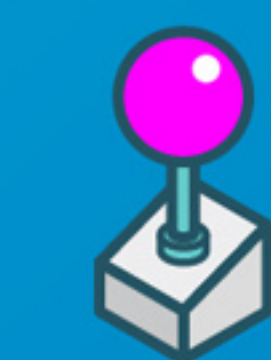


暢玩各款遊戲  
最便利的遊戲點卡



響應公益  
支持孩童與樂同行





## 科技產業大革命

# 超乎你想像的 電競大未來

一場史無前例的產業革命，正在悄悄進行中！  
你我何其有幸，躬逢其盛……



## 驚人的數字背後， 究竟藏著什麼秘密

電競運動近年在全球各地迅速興起，更帶著龐大的商機席捲各國。根據國際市調組織NewZoo調查，全球觀看電競比賽的人口約高達3億人，2017年的全球遊戲產值達1160多億美元，連奧運協會都建議將電競納入奧運的比賽項目中，目前更確定將在今年印尼亞運，以示範項目登場國際運動舞台，並在2022年亞運納入正式的獎牌項目，足見電競風靡的程度。

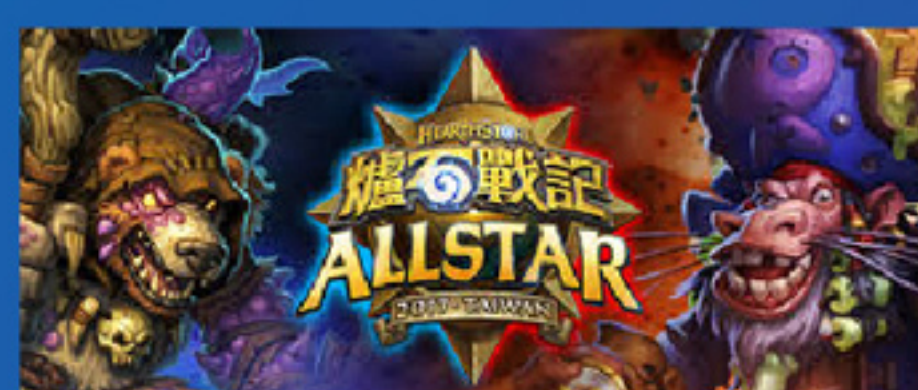
### 2022年 亞運電子競技項目



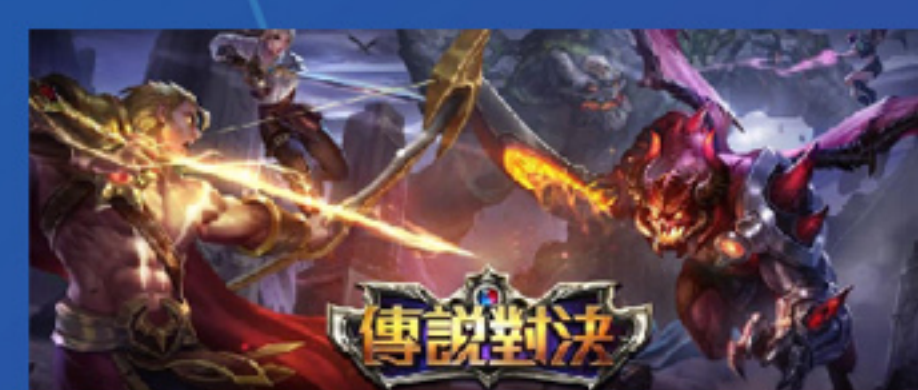
個人項目：皇室戰爭



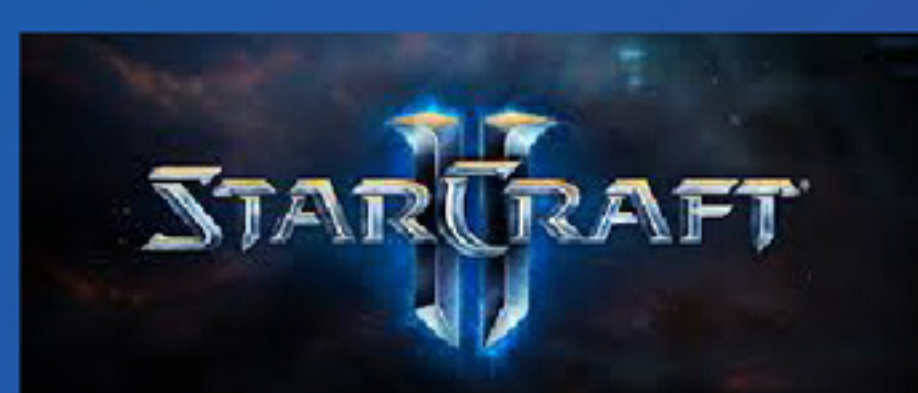
團體項目：英雄聯盟



個人項目：爐石戰記



團體項目：傳說對決



個人項目：星海爭霸II



團體項目：Pro Evolution Soccer



電競運動近年在全球各地迅速興起，更帶著龐大的商機席捲各國。根據國際市調組織NewZoo調查，全球觀看電競比賽的人口約高達3億人，2017年的全球遊戲產值達1160多億美元，連奧運協會都建議將電競納入奧運的比賽項目中，目前更確定將在今年印尼亞運，以示範項目登場國際運動舞台，並在2022年亞運納入正式的獎牌項目，足見電競風靡的程度。

暴雪娛樂（Blizzard Entertainment）共同創辦人暨研發長Frank Pearce曾表示：「電子競技是有效延續遊戲生命週期的方式，正如同許多傳統運動競賽一般，有越多民眾參與、越多人觀看便代表著該項遊戲將帶動產業邁向更龐大的商機。」

NewZoo並預估2020年全球遊戲產值將達到1435億美金的市場規模，而伴隨著電競比賽遍地開花，目前不僅有單機遊戲的比賽，還有CONSOLE GAME（家用遊戲機遊戲），甚至發展到手機遊戲，VR遊戲的競賽。

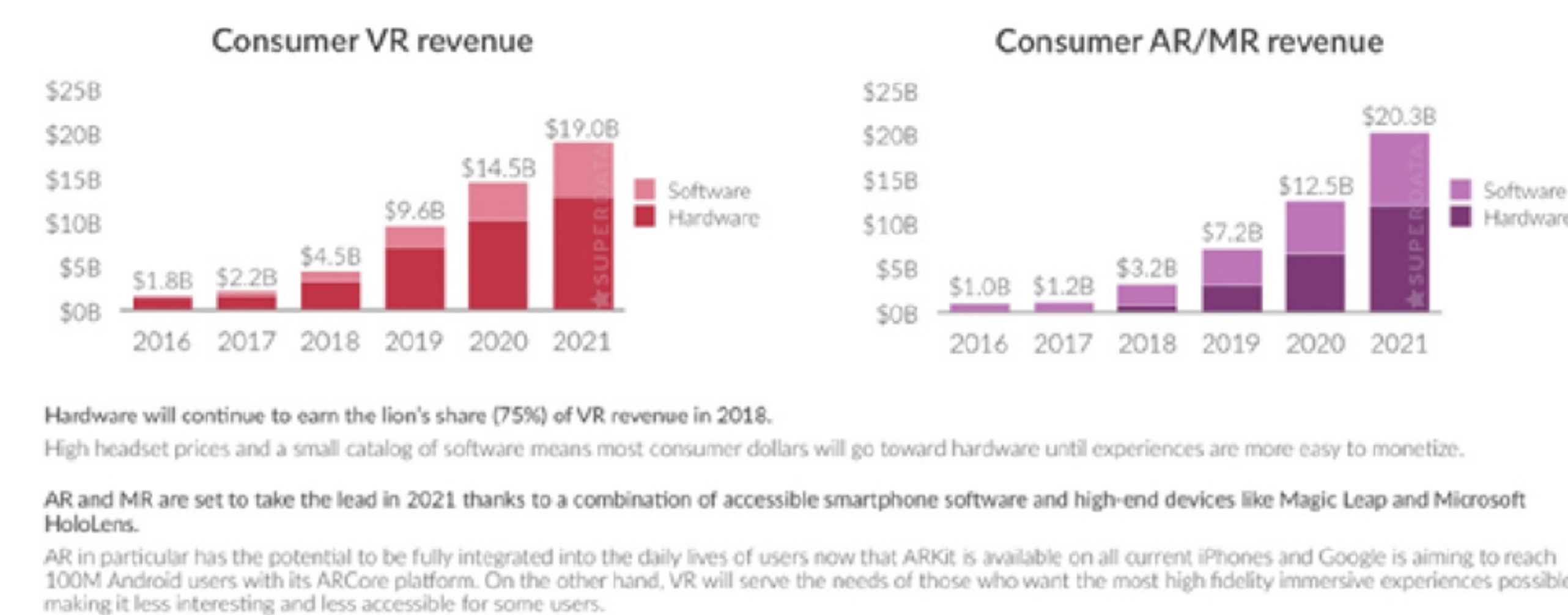
市場研究機構「SuperData」曾公布了數據，表示2018年AR（擴增實境）與MR（混合實境）的營收將增長一倍以上，達到32億美元，主要收入來源便是手機遊戲，例如老少咸宜的《精靈寶可夢》或者是預計在2018年下半年即將推出的《哈利波特：巫師聯盟》，雖然今年VR收入將達到45億美元，佔收入高達58%的遊戲項目也是VR軟體收入的主要驅動力，但隨著手機與高端設備的普及也將使得AR與MR的收入越來越多，SuperData預計，2021年，AR/MR的營收將超過VR。

另外，經濟部表示，2017年台灣遊戲產值有531億台幣，而2017年全球遊戲市場有47%來自亞太地區，也足見亞太地區的市場有多麼不容忽視。

全球電競爆炸成長，亞洲特別快，成長的速度讓所有人都始料未及。根據市場資料分析，電競賽事而言，亞洲一直都處於領頭羊的地位，亞太地區的觀眾從原先的44%成長到51%，目前成長的數字，2017就已經達到當年預估2019年的數字。雖然台灣人口只有2300萬人，但驚人的市場能量，一向都是遊戲公司試水溫的好地方，台灣玩家具消費力及市場敏感度，讓台灣成為最具指標性的地區，知名的贊助商，也紛紛投入台灣市場，包括技嘉、華碩、微星、宏碁、威剛等。

由於亞太地區的網路便利、行動裝置的發達，越來越多觀眾會使用行動裝置來觀賞比賽，也使得電競的觸擊率越來越高，透過電競賽事匯聚全球新創的能量，台灣的知名度更因此推向全世界。

### Augmented and mixed reality earnings are set to surpass virtual reality by 2021



▲ 2018年AR擴增實境與MR混合實境的營收將增長一倍以上，達32億美元，主要收入來源便是手機遊戲。





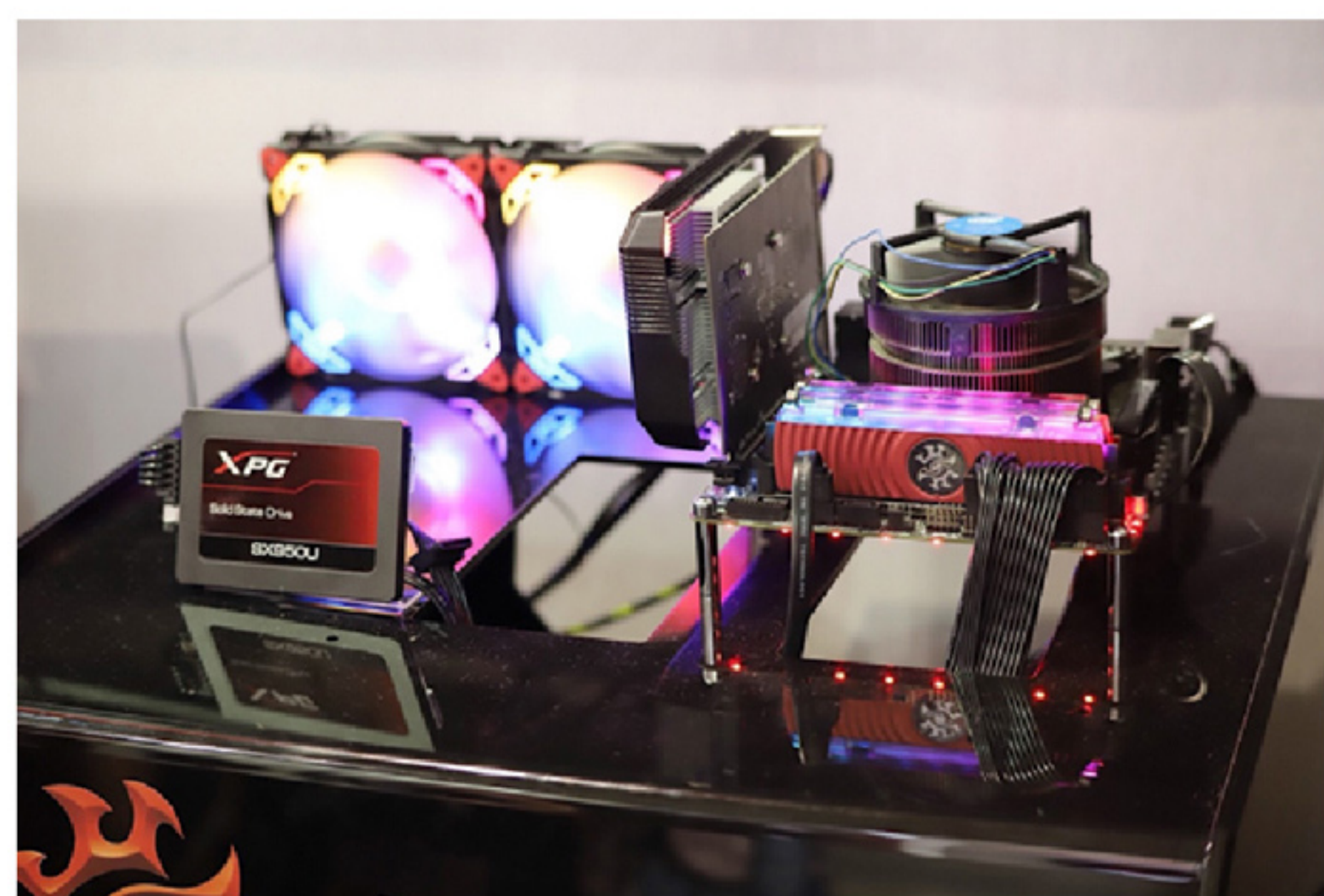
## 外硬內軟的鳳梨酥文創效應， 在電競產業異軍突起

遊戲注入電競元素，能拉長生命週期，包括知名的線上遊戲《英雄聯盟》、《鬥陣特攻》、《CS：GO》，手遊《傳說對決》等。遊戲、硬體等廠商，透過舉辦賽事，藉著廣告、贊助、門票、媒體權利金，吸引觀眾擴展收入。正因潛力十足，所以電競這兩年來吸引著投資者紛紛加入。電競硬體廠商雷蛇（Razer）就獲得香港首富李嘉誠投資在香港上市；NBA金州勇士、休士頓火箭等隊伍收購電競戰隊，連NBA球星林書豪，藝人周杰倫、林俊傑、余文樂都擁有各自的職業電競戰隊。

電競遊戲是遊戲產業的一環，台灣遊戲研發過去曾經輝煌，1996～1998年間台灣的遊戲產值僅次於美國和日本，是世界第三大遊戲生產國，但近年來卻因市場變動與區域經濟的大勢，落後於日本、韓國與中國。現在台灣整體是以代理營運為主的遊戲大環境，手遊市場中為主流的RPG類型，幾乎都是中國與日韓的產品，再加上手遊市場受到Google與Apple的渠道優勢影響，國際大廠近幾年皆已全球發行為主流，去除了中間發行商之後，越來越多的「原廠直營」遊戲雨後春筍般興起，市場上取得優質產品逐漸困難，沒有開發能力的台灣傳統發行商的生存競爭也越發險峻。而本土開發商近年來不僅面對海外產品的競爭，並且難以取得資金的支持，人才因而流向中資及海外。



台灣的電競產業生態圈發展蓬勃，戰隊、賽事、贊助都未缺席，但在遊戲開發上卻出現危機！但在迅速變動的時代裡，危機正是最大轉機。目前台灣的電競戰隊和各級賽事所採用的遊戲幾乎都是「舶來品」，並無台灣自製。而缺乏本土開發商的加入，對於台灣的電競生態與整體產業鏈的發展都是不利的，因為遊戲研發是整個電競產業的最上游，也是最重要的一環，這一點值得政府與電競投資人的特別關注。



▲台灣記憶體模組大廠-威剛電子創XPG新品牌 為了搶電競大餅

## 台灣電競遊戲開發面臨挑戰 創新與品質機會

而競鋒國際(JFI Games)的成立，正是為了要為台灣電競王國扎根。競鋒國際的總經理陳珮妤說：「2017年2月，競鋒正式成立遊戲開發團隊，就是為了這個夢想，競鋒不但要成為台灣自製研發的代表公司，更要做出世界水準的台灣自製遊戲，並且在國際舞台上發光發熱。」



▲競鋒國際在放視大賞砸下重金 歡迎玩家組隊參賽體驗-聖域對決

陳珮妤表示，競鋒成立後馬上全方位延攬各種專業人才，一年左右時間，公司人數已超過200人，是目前台灣國內少數還在擴編並持續投資自研項目的新興遊戲開發商，電競遊戲更是主力產品線，陳珮妤忍不住驕傲地說：競鋒真的是台灣電競遊戲開發的先鋒！



▲爐石世界冠軍Tom60229 成為聖域對決體驗遊戲最大佳賓

「如今台灣已是Google Play全球前五大市場，是兵家必爭之地。隨著台灣電競產業生態圈快速發展，全球市場也需求更多的電競遊戲，這是本土開發商的新機會。」陳珮妤說，競鋒對於開發電競遊戲的策略就是在電競產品應具備的要素下，作好創新及品質！應具備的要素包括：「競技性」、「公平性」、「內容性」，並特別強調「操作要簡單；策略要複雜」。

競鋒在今年七月份就在眾人的期待下，推出了全球首款AR電競手遊《聖域對決》，作了視覺上的創新及玩法上的創新，結合了AR擴增實境讓遊戲直播變的更好看、獨創的領地爭奪玩法讓遊戲變的更好玩。目前《聖域對決》正在進行封測中，歡迎大家一起體驗及支持。競鋒明年也將呈現一款世界級品質的TPS電競端遊《CODE2040》，期待很快可以跟電競玩家見面。



▲競鋒國際營運行銷找來知名直播主-丁特，在廢墟內實際體驗AR實境遊戲

雖然市場挑戰重重，但陳珮妤相信，「創新」與「品質」是破關的最佳武器，也相信台灣的市場以及對世界文化的開放性，可以成為電競遊戲開發的最棒成長後盾。





中華民國電子競技運動協會（CTeSA）從2012年成立，隨著這兩三年來電競產業的大躍進，協會也全面「翻轉」，進入了全新的工作範疇！協會秘書長洪梓硯表示，以前協會時常接到父母的電話詢問孩子沉迷遊戲怎麼辦，但現在有更多的家長開始詢問要如何幫助孩子進入電競行業。他雖感慨電競曾不被接受，但更高興這一路走來，電競不僅被認同，而且各類活動舉辦火熱，證明了這個時代對電競的看法，已朝向正面發展。

### 電競成體育產業 產業競合前景光明

電子競技在立法院三讀通過運動產業發產條例後，正式納入「體育產業」，洪梓硯認為，這是他從事電子競技產業以來最有意義的事情了。電競產業發展走向「全球化」，相關產業間的全新競合關係也正式展開。電競正式納入「體育產業」後，政府更積極著手為電競「定位」。洪梓硯表示，在溝通過程中，政府十分願意傾聽民間的意見，絕對是電競產業能如此順利推進的重要推手。在子法的修正上，除了電子競技業之外，還很多相關的上下游產業，例如數位內容、運動經紀、設備使用等，也被拆分到適合的產業條例中，讓整個電競產業的全貌更清晰。

推動法規健全是協會的重要工作，由於目前全球並沒有學習的典範，未來還需要很多時間推動，但洪梓硯認為現在的方向正確，電競產業的未來真的是一片光明。

今年電競項目在亞運雖然只是示範賽，但體育署要求協會要比照「正式賽」規格辦理，除了給了選手補助外，其他該有的協助也一應俱全。「政府全力的協助，對電競選手的養成的確有莫大的幫助，儘管現在只是『示範』，但協會從現在起，就可以用正式賽的規格，為選手擬定計畫、爭取補助。」

「除此之外，體育署和協會更積極合作落實『證照制度』，希望未來的電子競技教練及裁判，都能有一定的規範。也希望能透過制度，安排選手繼續深造。」洪梓硯很開心的說，這兩年來，他深感政府出力推動電競，已不再像從前一樣孤軍奮鬥。

## 不止培育選手，該做的事還很多！

拜網際網路所賜，近兩三年來，全球電競透過Twitch、YouTube等影音平台，衍生實況主等新興職業，快速累積觀眾，台灣也已從電腦硬體強國漸漸轉化，朝數位文創前進。

台灣的電競產業，近幾年急起直追，不只是電競小將們，屢屢在國際賽事中取得世界冠軍的頭銜，政府也在2017年11月7日通過了立法，正式承認電子競技為運動產業，各級政府以及公營事業得配合國家體育政策、運動產業發展計畫進行投資，打開了電競產業發展的源頭活水。

除了國內立法通過，國際奧會更已正式指定電競成為2018年亞運的示範項目，2022年亞運將成為正式項目，甚至未來奧運項目也可能把電競列入，代表台灣要面對來自全世界的挑戰。

而台灣電競產業，在教育部體育署、高雄市政府、中華民國電子競技運動協會（CTeSA）及台灣電競聯盟(TESL)等政府及民間各界的努力下，也趕上這波國際浪潮，今年十一月，全世界電競最高聖殿的IESF世界電競錦標賽，就要在高雄正式舉行。IESF是全世界最正式的電競品牌，它的會員來自個別國家，目前有近50個會員國，今年高雄的比賽，邀請了所有會員國正式參與，為台灣的電競產業，展開了國際新頁。



▲ IESF台北記者會照片

中華民國電子競技運動協會秘書長-洪梓硯 ▶



## 打LoL不止是遊戲，更是為了學習寫LoL

本屆全國大專院校運動會（全大運）首次將電競納入示範項目，《英雄聯盟》(LoL)項目的總決賽，台北城市科技大學校隊代表「北城蒼鷹」一路過關斬將，奪下首屆冠軍，拿下該項目金牌殊榮。當時，就有很多人好奇議論，這支隊伍是如何崛起的？其實，中華民國電子競技運動協會（CTeSA）的產學合作，已經執行了三年，從一開始的寥寥幾所學校到現在40餘所高中大學的加入，電競產業教育早已在台不斷深化。而城市科技大學，更是早在運產條例通過之前，就已投入電競教育扎根工作。

城市科大電通系系主任同時也是CTeSA協會理事的詹勳鴻表示：「鞏固好電競教育的品質，才能夠打破社會既有觀感，讓電競產業有良性的發展。」城市科大是台灣第一所以電競為號召、率先成立「電競學分學程」的大專校園。除了基礎概論外，電競學程還有幾個大分類，包括電競遊戲開發(遊戲設計、程式設計)、電競幕後工程(網路架設、電競場域、賽事企劃)、行銷與公關(公關新聞寫作、廣告實務、主持)以及電競幕前人才(戰術分析、選手、賽評主播)等。

「這一切課程都是實作！」詹勳鴻強調，如果學生熱愛電競，那就該親手執行，而不是紙上談兵。城市科大的學程在運作一年後，同學們也從無到有的打造了一場場完整的賽事，包含線上線下、直播、導播、賽事企劃及規劃，都是同學一手包辦，而由大一同學組成的「北城蒼鷹」校隊，更是一舉奪下了全大運金牌！



▲ 城市科技大學系主任-詹勳鴻

帶領學生一路過關斬將，是甲級聯賽常勝軍。

### 產學合作目標一致 良性的迴圈培育人才

「電競教育不能只是紙上談兵，要有務實的目標，學生完成了電競學程後，能否有長久的工作能力，才是我們最關心的。」本著這樣的核心價值，詹勳鴻早期在規劃電競學程課程時，花了很多時間和電競業者、選手討論，經過了大半年的籌劃才完成課程安排。詹勳鴻認為，只有打造一個完整而且扎實的課程內容，跟業界持續接觸不脫軌，才能讓學生、家長放心，大家才會對電競改觀。」

「電競在台灣發展最大的阻力，是來自根深蒂固的社會觀感！」詹勳鴻推動了電競學程一年多以來，感觸良多，但就在運產條例通有效幫電競正名後，良性的迴圈似乎也漸漸形成，愈來愈多家長願意認真的看待電競學程，平心靜氣的和學校及孩子溝通。

台灣年輕人具創意，軟實力強，不但有利於主播、賽評、實況主的養成，更有機會打造像NBA籃球賽等超級明星電競選手。「很多人覺得打了電競，就很了解電競。其實選手僅是一小部份，每一部份的技術都是支撐起電競產業的關鍵。」詹勳鴻指出：「我們的學生都一樣，如果一開始進來前就發現只是想打電玩，我們就乾脆不讓他進了，相反的能進來的，都願意從頭做起，從掃地到設備維護維修，到後期場域設置，全都交由學生處理」，正因這樣實作的教學方式，讓城市科大的電競學生，成為近年來各大小電競賽事的最佳專業技術支援幫手。城市科大更準備為同學們成立公司，協助他們承接電競比賽及活動。

「北城蒼鷹」校隊，第一次出征就奪下全大運金牌，詹勳鴻表示，這次奪冠僅是起步，在完整的電競學程下，未來一定能夠以校為名，前進次級聯賽，甚至進軍《英雄聯盟》台港澳LMS職業聯賽！



# 《Hello kitty夢幻樂園》 多角度行銷 萌歡全世界

手遊《Hello Kitty夢幻樂園》即將於第三季上市，為了做出最大的行銷口碑，著實讓營運與行銷團隊煞費苦心，經過不斷的反覆討論、會議、腦力激盪、爭執等過程，除了傳統會進行的Google聯播、Facebook等等常見數位廣告外，另外加入了時下最夯的網紅宣傳、一連貫性的《HelloKitty夢幻樂園》影音廣告、《HelloKitty夢幻樂園》專屬公車以及專屬候車亭等等，終於將《HelloKitty夢幻樂園》的行銷拼圖堆砌完成，整合為多角度多元行銷模式。

## 電視、數位影音 率先出擊

三麗鷗(Sanrio)推出的卡通明星們都是家喻戶曉的角色，從HelloKitty、美樂蒂、布丁狗到近年來快速竄起的蛋黃哥，各個角色皆有各自喜歡的族群以及年齡層，我們針對不同的受眾族群，分別製作不同的遊戲影片，並藉由網路影音、電視廣告等方式進行強而有力的播放節奏，來達到初期廣告的一定聲量，並誘發Sanrio迷的關注，讓HelloKitty不僅僅只有停留在印象中，更充斥在你我的生活中。



## かわいい候車亭及公車 外圍包抄

Instagram、Facebook等等社群平台，帶領了目前時下的打卡風氣，創造出另類的文青、網紅、網美等潮流，打卡地點也會變成所謂的熱門景點。《HelloKitty夢幻樂園》在此次行銷宣傳中，就是要創造出屬於遊戲的打卡風潮，特地選在人潮非常多的台北忠孝敦化捷運站口，承租一座公車候車亭進行全面的造型改造，並搭配許多特別製作的貼心裝置，打造獨一無二的《Hello Kitty夢幻樂園》打卡新景點來吸引Sanrio迷，並包下近百輛的公車車體，做出《HelloKitty夢幻樂園》的可愛造型公車，結合候車亭的話題，創造遊戲的宣傳度並加強遊戲議題發酵。



## 網紅撩撩 最可愛的心戰攻擊

網紅直播、推薦都是近年來熱門的宣傳方式，而網紅本身的追隨者也較容易因喜歡的網紅推薦，進而嘗試使用該產品及遊戲。《Hello Kitty夢幻樂園》在進行電視/數位廣告與創造新打卡景點外，同時也加入網紅的宣傳，首波由波特王打頭陣，將遊戲與撩妹幹話進行結合，來撩撩Sanrio迷，並藉由高人氣的粉絲團與Youtube來替《HelloKitty夢幻樂園》進行遊戲宣傳。接續由電狼娛樂實況主《啾啾JOJO》、《學長Abby》、《瑞咪Remi》聯手接力，進行遊戲的實況播出，並在《HelloKitty夢幻樂園》創意公車亭進行地推活動與直播實況，並配合媒體宣傳出機，讓整體行銷推廣更加全面化，創造屬於《HelloKitty夢幻樂園》話題風潮。



## 給我滿滿Hello Kitty 其餘免談

團隊在規劃上述內容，豐富多元的廣宣時，總覺得缺少了什麼，左思右想後，天靈一個開竅(應該是被打到)，原來是缺少滿滿的大平台阿!(誤)，是缺少滿滿的《HelloKitty夢幻樂園》，所以營運團隊決定讓每位玩家與Sanrio迷，每天都可以想到就玩、看到就玩《HelloKitty夢幻樂園》。為達成這個願望，營運團隊額外加入了捷運PDP TV、信義新光三越A8 LED、六號廣場曜TV、百貨影城美食街LED等等的戶外影片宣傳，不管你是上課、下班、逛街、吃飯、看電影，讓你走到哪裡，逛到哪裡，都有滿滿的Sanrio卡通明星陪伴妳/你。



# 幽都 EMPTY TOWN

## 《幽都-EmptyTown》 台灣恐怖民間傳說VR遊戲

準備好被嚇破膽了嗎?農曆七月前夕挑戰你的極限

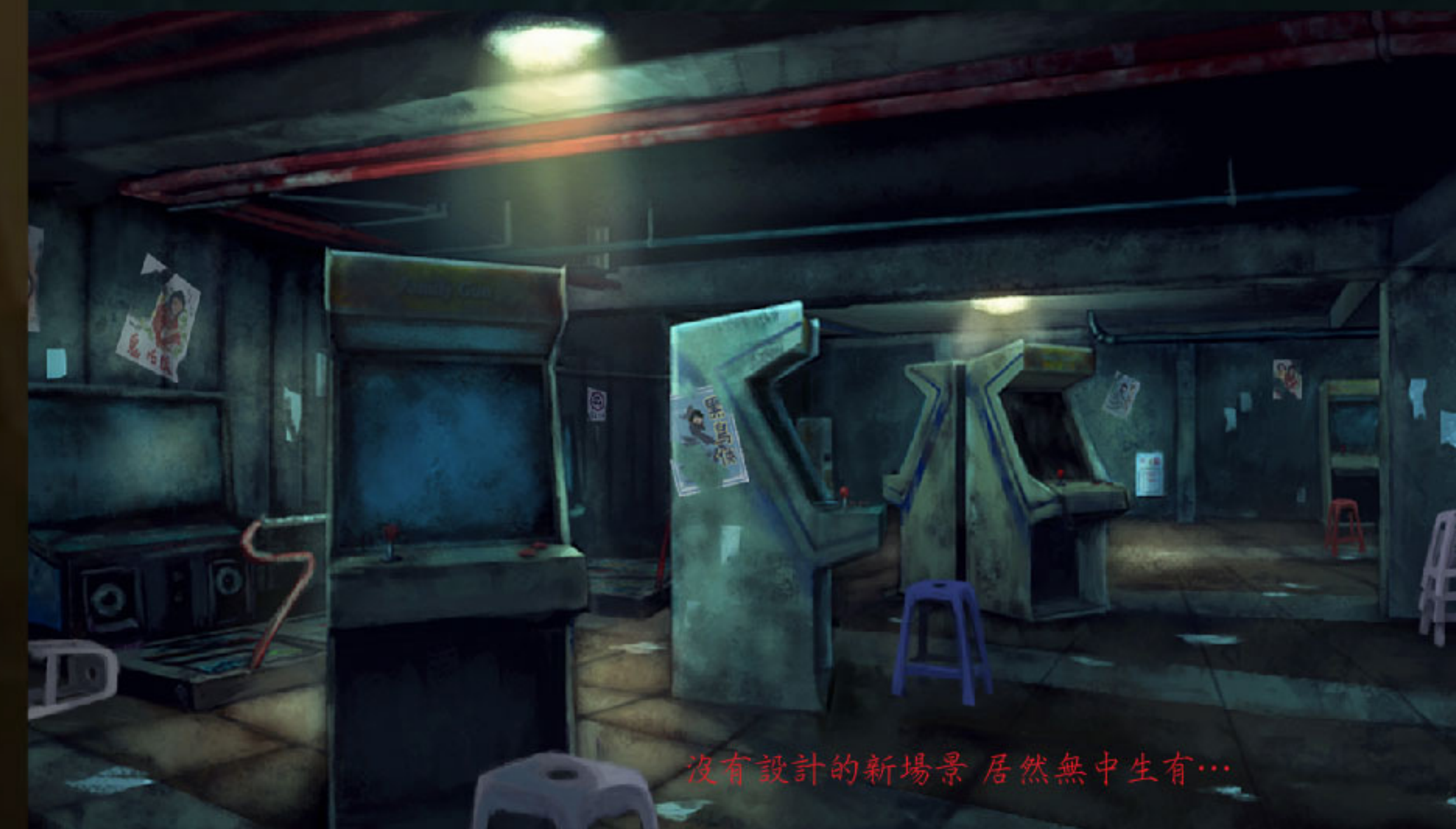
**網**銀國際開發的《幽都-EmptyTown》是一個以台灣在地都市傳說為背景的VR射擊遊戲，強調恐怖氛圍的營造與射擊樂趣，並於2018年6月4日正式在Steam上販售，透過這次專訪，讓遊戲開發團隊暢談遊戲製作理念及遊戲特色，並透露未來遊戲更新改版的第一手消息。

《幽都-EmptyTown》取材自台灣早期民風樸實資訊不發達的時代下各種恐怖鬼故事為背景，像是某廣場的幽靈船，又或者是某餐廳大火，塑造出各種令人熟悉又感到害怕的怪物，玩家需要利用自身射擊技巧，突破從四面八方襲擊而來的詭異生物，運用場景中有限的槍枝彈藥跟醫療補給，來存活下去逃出生天。

恐怖構想哪裡來，開發團隊跟你說分明

⚠ 這遊戲名稱從何而來的呢?玩家在遊戲裡面扮演什麼角色?

當初原本的名稱是《鯨之島》但發現這名稱太日本；之後改為鬼城另一個的說法《幽都-EmptyTown》，是參考當地傳說而想到的名稱，有個傳說半夜搭乘某個廣場中的百貨公司電梯結果開門到了奇怪的地方。玩家扮演的就是搭乘電梯的人到了未知的世界，必須找出離開這世界的辦法。



⚠ 恐怖氣氛營造十分成功，是如何打造出來的呢?

從早期的初期設定到最終的模型產出幾乎都是符合預期中的樣子，接著放進引擎中編排，加上特效、光源之後進行渲染調整成理想的感覺。音效的配置以及怪物生成點的位置也佔了一部份原因，由於不能鎖住玩家視角，只能用聲音誘使玩家轉向到怪物生成的反方向，再轉回來時怪物已到眼前；最後再加上場景中部份動態物件的點綴就應該差不多了。

⚠ 裡面的怪物有什麼典故可以透露一下嗎?

傀儡是原本百貨中的物件妖魔化而成的怪物，但玩家朝它們開槍後卻噴出鮮紅色血跡，所以它們究竟是附魔還是怪物呢?傘妖則是從台灣民間故事做為發想，是由油紙傘魔化而成的怪物，右手保持著油紙傘的元素做為攻擊武器。神秘操偶師原是當地的居民，擁有些法力又受環境影響，進而得到操作傀儡的力量；用紅線操作傀儡的方式，是參考皮影戲進而改編得來。

⚠ 來遊戲會有更新或者額外下載付費內容嗎?

照原始計畫會有五個章節，目前的第一章把玩家從正常的世界帶到未知的世界，就如同當地的傳說一樣；玩家將會從廣場中的百貨公司一路破關斬將到發生大火的餐廳。玩家除了逃出生天之外，也要解救途中的生靈，過程中可能會遭遇到穿著紅色洋裝的小女孩襲擊，考驗著玩家的技術以及膽識。

在功能方面已經開始著手多人連線破關，如果是對射擊不擅長的玩家，那就可以請個高手來抱大腿一起破關，這項功能未來將會免費殺必死更新給所有玩家。

⚠ 在開發過程有遇到什麼恐怖的事情嗎?

測試的時候戴上頭盔看到之前沒看過的新場景，感覺超棒的，然後看到前面有個女的趴在地上挖東西吃，這場景超讚，忍不住趕緊問企劃："那個女的趴在地上吃東西是不是你弄的?超讚的!"旁邊企劃秒回"什麼女的呀?我沒做阿"，結果拔下頭盔發現螢幕上的play鈕根本沒有按，頭盔上也是紅燈.....(頭皮發麻!!!)

⚠ WARNING ⚠

本遊戲並沒有製作招手動畫，  
若在遊戲中看到有人招手，請不要回應  
本遊戲並沒有製作語音功能，  
若在遊戲中聽到有人叫你名字，請不要回應。





# 《Grand Will心念意戰》 夢想實現奇幻旅程

網銀人懷抱遊戲夢，經不斷提案、企畫，有的打掉重來，有的走到盡頭仍不賣座，不管是否能成功，我們仍繼續作夢，懷抱理想築夢踏實。

## ● 幻想、夢想、理想 我們一步步踏實實現

網銀國際研發團隊心念意戰在公司成立專案，花費時間不算短，從一開始只有幾位研發一名企畫一名美術，很簡單的構想就成案，幾張簡單桌椅幾部電腦就成案，遊戲的起源是來自於製作團隊的一個夢想，團隊內有成員很喜歡玩戰棋遊戲，在幾經討論後大家就想，為什麼沒有手機遊戲能夠自由操作部隊呢？也因此才有了《Grand Will心念意戰》一開始的構想，於此開始踏出了把夢想現實化的第一步。



## ● 第一次開發即時線上對戰手遊 光明與黑暗對戰



而在遊戲初期設計遇到了許多困難，畢竟手機操作與實體遊戲是完全截然不同的概念，如何在充滿操作自由度的狀況下，又不會讓使用者顯得手忙腳亂，著實成為遊戲設計時最難攻克的平衡點，同時還必須考量現行市場的需求調整遊戲內架構，不斷修正持續優化後，最後遊戲走向才定調為現在這種類似卡牌遊戲系統的設計。

## ● 100%操作自由度 三分鐘決勝

遊戲過程中採用線上即時對戰系統，玩家可以帶著自己所組織的隊伍，踏進傳送門之中，體驗一場至多3分鐘的刺激對決。依據戰場地形，講究陣型擺放，搭配英雄隊伍組合，藉由即時戰略的操作指引，逐步取得勝利，是一款最接近即時操作體驗的戰略遊戲！

## ● 指控全場、靈活操作 一人也可抵萬敵

每個部隊都可獨立指揮，具有高度的操作性、靈活性，可以自由下達不同命令。透過拖曳可指揮部隊前往指定位置，點擊敵方可發動攻擊，瞬息萬變的即時戰場玩法，需要隨時因應戰況、調整操作，自由度全權掌控。喜愛操作戰略型玩法的玩家，一定要親自體驗「靈活調度、克敵制勝」的操作快感！

## ● 熟悉屬性、調兵遣將 取得戰場優勢

遊戲中有著易上手的兵種相剋關係，除了基礎的步兵外，弓兵、騎兵、槍兵三方彼此互相牽制。隨時關注戰場上的敵情，善用基礎的兵種優勢進行對陣，能有效快速地瓦解敵軍兵力，就算身處劣勢也有機會反敗為勝！

除了提供玩家即時的線上對戰之外，玩家將會接獲到各種任務，並可以藉由「主線戰役」中的故事線，去探查玩家身處之地的各種劇情事件，也可以在獲得新英雄角色後，透過「英雄戰役」模式來了解各個英雄在自己原本的次元世界當中所發生的故事及經歷！

在遊戲的開發上心念意戰的確無法跟其它遊戲大廠相比，不論是遊戲畫風、故事、玩法.....雖然目前都不是最好的，但我們仍在吸收各方養分努力精進，並透過封測了解玩家們的需求與期望，不斷的調整創作方向與遊戲內容，團隊擁有不會輸給任何人的遊戲熱忱，相信《心念意戰》能夠持續成長茁壯。

## 自由的組成心目中的理想隊伍







### 新遊戲接連推出 一波接一波搶先體驗

星城Online持續遊戲活力與熱度，最近推出的主題遊戲都很有看頭！有台灣國球的「強棒SLOT GO！」；也有日本陰陽師的「式神繪卷」；更有越南熱門桌上玩法的「色碟」，讓玩家享受國際級高品質遊戲內容，光是以畫面上的精緻度與遊戲玩法，都讓人非常吸睛！更是增進玩家在線上的黏著度，認同品牌價值，讓星城Online玩家就算沒出國，也彷彿跨國界在城市漫遊。

### 勇於轉變老玩法新樣貌

星城Online不僅僅持續豐富新內容，舉辦多次活動甚至有機會親自訪談到遊戲忠實玩家，我們進一步了解到遊戲畫面，視覺豐富傳達，絕對是會影響遊戲體驗的意願，於是我們一直著手陸續增強經典遊戲畫面表現，讓舊遊戲重獲新生命，帶給玩家全新感受，像是寶果行星、水果盤、寶果彈珠台、歡樂BAR全都換上新樣貌，這種遊戲畫面的演變，就像是從過去映像管電視跳到了畫面高清HD畫質，令人著迷與嚮往增進遊戲魅力！



### 全民瘋世足行銷

世界盃足球賽是四年一次的國際熱門賽事，也是各產業爭取曝光必爭之地，星城Online推出四強&冠軍預測活動，讓民眾看球賽之餘也能試試預測能力，隨著賽事越演越激烈，進入到16強的時候，星城Online再加碼推出場場預測活動，讓觀眾能夠場場都參加場場都抽獎，這種即時的玩法更受到觀眾好評，每每場次結束都會跟朋友炫耀自己的神預測成績呢~

### 拼手速搶彩蛋

星城Online除了遊戲內容持續豐富外，在遊戲之餘也讓在線上的玩家搶彩蛋，彩蛋會定時出現在畫面上，需不斷點擊才能有機會搶先其他玩家開蛋取得限量百萬大紅包，在玩家間造成話題反應熱烈，想分紅的玩家還可以自行購買紅蛋丟到頻道內，大聲炫耀中大獎的心情，將整個遊戲內的頻道社群給活絡了起來，不少玩家也設定了鬧鐘準時上線開搶！

### 全新貼圖「星寶練肖維」



星城Online最有親和力的代言人「星寶」也正式發布第3組Line貼圖「星寶練肖維」，比起前兩組貼圖動作更加活潑，貼圖表現也更加靈活貼近消費者，加入了許多時下流行用語，像是「7PUPU」、「母湯」.....等令人邊用邊笑的互動貼圖，未來星寶還會推出Line主題跟更多有趣的貼圖，讓人開心一整天，敬請期待喔！

### 創意行銷當台主

星城Online除了在線上媒體上大放異彩外，同時也積極開發線下通路的可能性，不論是在超商和賣場甚至小吃攤上的筷架也都積極布局活動，開發不同面向的客群。在創意行銷執行上，大膽採用現在街頭一間一間開不停的「娃娃機店」當起了台主，讓前來抓娃娃的顧客還可透過機台上的QRcode參加網頁活動抽大獎，這種從線下引導到線上的行銷整合，打造出全通路行銷的品牌策略。







2018上半年全記錄&gt;&gt;&gt;

# 閃電狼進化再豐收

2018年對閃電狼而言是充滿變動的一年，面對電競市場的快速變動，新崛起的遊戲項目快速攻占市場，舊有的遊戲項目也持續成長，戰隊本身要維持競爭力，除了穩固原有戰力外，也必須在新項目上下功夫，閃電狼今年度新組建《PUBG絕地求生》與《傳說對決》戰隊，《PUBG絕地求生》戰隊在首屆的MetalHogs PUBG League取得第二名成績，《傳說對決》戰隊則將在八月份的 GCS 職業聯賽登場。

而英雄聯盟戰隊在歷經大幅換血後，也在2018LMS春季賽、2018MSI季中邀請賽驗收成果，本期的網銀人為大家匯整2018上半年閃電狼的戰隊動態，從讓人熱血沸騰的2018MSI季中邀請賽、充滿歡笑娛樂的閃電狼PUBG表演賽、以及首次展開的閃電狼《我要進入電競圈》系列的校園講座。

## 《英雄聯盟》戰隊 再次挑戰MSI季中賽四強



2017年世界賽結束後，《英雄聯盟》戰隊面臨大幅改動，原打野選手Karsa與主教練牛排離開團隊，外界十分關注經過變動的閃電狼是否能夠維持以往戰力，而閃電狼後勤也下足功夫，為補足戰力引進了韓國選手Moojin，以及啟用上路選手Hanabi，同時補足板寬深度登錄Morning、Atlen、ShiauC三位選手，以及新增兩位教練MadWolf與REFRA1N，在春季賽一開始，新陣容處於磨合期，在比賽內容上未能完全展現實力，但很快就漸入佳境，最中在2018 LMS春季賽閃電狼以13勝1敗成績晉級春季季後賽，前進澳門對決曾經再季賽輸過的G-Rex，春季季後賽在澳門新濠影匯舉辦，是澳門地區著名的演唱會舉辦場地，由於G-Rex是隸屬於香港企業的队伍，在主場優勢下現場加油聲此起彼落，但最終閃電狼還是以三比零擊敗G-Rex，奪下春季總冠軍獎盃，代表LMS賽區出戰一年一度的MSI季中邀請賽。



MSI季中邀請賽由各賽區季賽冠軍隊伍代表出戰，被視為世界大賽的前哨戰，今年舉辦地為歐洲，閃電狼以種子資格由入圍賽第二階段開始賽程，首戰出戰俄國戰隊Gambit Esports，雖然外界一度擔心閃電狼會不會在這階段就輸給外卡隊伍，但閃電狼以直落三佳績擊敗GMB 晉級小組賽，吃下第一顆定心丸。

在小組賽中閃電狼首輪以五勝零敗戰績居小組賽第一，擊敗各國精英隊伍，亮眼表現在各大討論區掀起一陣旋風，在二輪賽事中雖未能延續氣勢取得全勝成績，在加賽中輸給中國賽區（LPL）代表隊伍RNG，仍以小組第二晉級四強，前進巴黎天頂體育館，這是繼2016年後，閃電狼第二次殺進MSI季中邀請賽四強。

在四強賽賽事中閃電狼對上南韓KingZone DragonX(KZ)進行五戰三勝淘汰賽，KZ是2018年韓國LCK聯賽冠軍，賽前被視為本屆奪冠最大希望，閃電狼先前於小組賽中曾經兩度擊敗過KZ，雙方激戰到第四場，閃電狼以3:1落敗。

結束2018年MSI的旅程，對閃電狼而言，雖然未能在最終四強賽中出線，但這是閃電狼參與MSI三屆以來最好的成績，在賽事中的精彩表現，已經讓粉絲印象深刻，毫不拖泥帶水的優異比賽內容，也成功再次打響“flash wolves”的名號，比賽期間雖然滿場的西方觀眾，但不時響起的flash wolves~ flash wolves~加油聲，讓選手們都很感動，原來在異地也會有人大聲替我們吶喊，賽後也有許多外國粉絲排隊跟選手合照。



## 閃電狼X混血兒娛樂PUBG表演賽



電競的火熱，讓許多名人藝人都享受其中，廣為人知的就是天王周杰倫，除了喜歡打遊戲外也擁有自己的電競戰隊，而台灣知名的饒舌團體玖壹壹團長春風，就是PUBG遊戲的愛好者。今年六月閃電狼舉辦表演賽，邀請到混血兒娛樂旗下藝人「玖壹壹」團長春風、歌手賴慈泓、「臭屁嬰仔」團員歐吉虎、立勝一同參與，閃電狼則派出PUBG戰隊教練Ray、選手Baconjack、KMoMo、Nonezz、Iyo、Notalk，以及兩位電狼娛樂實況主Rami、歐文，帶來一場生動有趣的賽事。



當天一來到閃電狼，混血兒藝人們便直奔PUBG訓練室觀看選手練習，想要趁機偷學個兩招，看見選手精湛的操作更是驚呼連連，直呼等一下這樣要怎麼打，而當天《英雄聯盟》戰隊也在練習中，藝人們也進入訓練室觀看選手練習，原來幾乎所有參加活動的藝人也曾打過《英雄聯盟》！選手與藝人一邊用餐，一邊七嘴八舌聊起遊戲中的話題，後續進入對戰室開始暖身，等待活動正式開始，每個藝人竟然都擁有一套自己的裝備，專業程度不輸選手。

首先展開激烈的分組爭奪，春風與Nonezz、Baconjack同組，歐吉虎則搶下教練Ray、隊長KMoMo、賴慈泓選下Notalk、實況主Rami、立勝則選擇小將Iyo、實況主Owen。第一場比賽由春風隊旗開得勝拿下第一名，春風更於首場拿下一個擊殺，接下來的三場比賽則由歐吉虎隊與春風隊拉鋸戰成2:2，比賽進入第五戰，在Nonezz、Baconjack的聯手發揮下，帶領春風隊奪下冠軍。

表演賽事結束後，大家意猶未盡，決定開放線上觀眾進場，春風還臨時起意由所有藝人與選手組成一隊，以十打十方式對抗觀眾，這場比賽意外成了今日表演賽的亮點，所有人都卯起來殺紅了眼，在短時間內結束了這場觀眾對抗賽。活動結束後，春風覺得意猶未盡，決定留下來再跟選手們一起打幾場，這場交流賽是閃電狼首次與藝人合作舉辦的對外表演賽，藉由這樣的活動希望把閃電狼推廣給更多人知道，增加戰隊知名度。



## 《我要進入電競圈》系列校園講座 閃電狼品牌深入校園



小時候我們都寫過一篇作文叫做「我的志願」，以前常見的當醫生、科學家、歌手、運動員已經成為過去式，現在的年輕學子常見的志願是電競選手、實況主，而隨著產業發展，愈來愈多高中以上學校開始教授電競相關課程，甚至成立電競專班，電競也成為熱門的就業選項，然而外界對於電競相關工作到底都在做些什麼？其實了解有限，閃電狼特別在今年舉辦《我要進入電競圈》系列的校園講座，希望藉由這樣的機會讓更多人了解電競，能夠扭轉社會對於電競產業的刻板印象，進一步吸引青年人才投入電競產業，也利用這樣的機會將閃電狼的品牌形象帶進校園，讓閃電狼正面積極的團隊精神擴散。

六月份團隊馬不停蹄走訪苗栗君毅高中、新竹東泰高中、彰化師範大學、高雄科技大學、高雄立志中學五間學校，由閃電狼領隊小畢、品牌經理Owen、實況主CYO、波波尼連番擔任講師，從電競的商機與未來展望、產業內容、職涯規劃、實況主/選手/教練不為人知的辛酸，利用兩個小時的時間與在場同學分享，而兩位參與的實況主CYO、波波尼因為都經歷過選手、教練、賽評、實況主工作，以親身經驗跟同學分享心得，引起許多共鳴。

在每場講座最後，都會有30分鐘左右的QA時間開放同學提問，現場提問踴躍，問題從如何能夠提升自己的遊戲實力成為電競選手？對於電競進入亞運有什麼看法？想成為主播賽評要如何訓練自我？要如何培養自己的能力進入電競產業？展現同學們對於電競產業的高度興趣，從活動期間的互動以及同學們認真聽講的神情，不難感受到電競對年輕學子的吸引力，以及他們認真將電競考慮做為生涯規劃的目標，對於電競產業從業人員而言，這是一個很大的鼓舞，也更期許我們要做對的事、做好的示範，讓整個產業更健全，讓未來的舞台更大。





電狼娛樂【藝人忙什麼】

# 實況藝人大小事 開創娛樂大小事

**經**紀娛樂部門成立至今，從原先的四位實況藝人，成長至目前的十位藝人，包含主持專業的啾啾、熱愛射擊遊戲的正妹護理師Abby、身為Garena專業賽評的Cyo和波波尼、《爐石戰記》職業選手Tom60229以及擁有舞蹈細胞的台大高材生愷蒂喵等人，電狼娛樂不斷注入新血，希在電玩娛樂圈經營之外，能有更多跨領域的發展，而整體團隊也多方涉略影片製作、節目企劃、專案發包等，為的就是希望可以將觸角深入電玩娛樂產業，創造更多可能。



## ●● 影音團隊全面升級

大眾族群開始轉變資訊的接收方式，影音已逐漸取代文字，除了直播影像的傳遞外，剪輯過後的影片有了特效、配樂的陪襯，更能提升整體的趣味性及可看度。有鑑於此，電狼娛樂團隊強化了影音製作的重要性，擁有自己的影音專業人才，從腳本企劃、拍攝、導播、剪輯甚至是後製，全都一手包辦。由商業合作開始，到棚內節目，以及難度最高的外景活動，透過與藝人反覆溝通腳本與分鏡圖，綜合商業客戶的考量，將影音產出的品質全面提升，展現突破與創新的決心！



▲《拳皇世界》事前登陸宣傳影片

## ●● 跳脫被動式業務 開發專案發包

為能更有效提升品牌競爭力，業務團隊從被動式商案接洽，提升為主動開發，更進一步替廠商量身打造整體行銷規劃，尋找適合該案件的實況主或線上藝人，減少廠商詢價及評估成效的時間，擴大團隊的服務範疇。自四月份的全國大專校院運動會電子競技運動項目起，電狼團隊承包了代言人、主持人及所有主播賽評，隨後規劃MSI微星科技快閃活動、《聖域對決》CB與OB的整體行銷推廣、《天堂M》黑妖改版網紅及藝人打卡行銷活動，以及即將上市的遊戲或賽事記者會。積極跳脫以往框架，為旗下藝人爭取更多合作機會，也讓團隊可以走出新的道路。



▲ Abby出席MSI微星科技站台活動

## ●● 社群魅力走出螢幕

平常躲在螢幕後的實況藝人們，透過直播累積高人氣，擁有大批死忠粉絲，也建立起強大的社群影響力。隨著電玩產業的興起，這些具有社群魅力的實況主們，便開始受到許多商業廠商的青睞，像是電腦周邊的產品，舉凡電競筆電、固態硬碟、電競耳機…等，擴大至服飾品牌，紛紛向實況藝人們發出合作邀約。近幾個月，實況主Rami、Owen、波波尼、NL、Abby、啾啾相繼收到MSI微星科技的邀約出席新品推廣活動，到現場與粉絲一起玩遊戲，體驗最新款電競筆電的效能；而愷蒂喵不僅受邀擔任德國耳機品牌Sennheiser的一日店長，更收到Lenovo的邀請遠赴美國，出席年度電玩盛會「E3 展（E3 Expo）」擔任品牌大使；這些都再再反應實況主的影響力，已從螢幕後走到螢幕前，從網紅蛻變成藝人。



▲ 啾啾擔任全大運電競項目主持人



▲ Tom60229擔任全大運電競項目賽評





## 「愛」拉近我們心距離

**網**銀基金會，長期積極與學校合作，推行音樂扶助方案，期待藉此拓展弱勢孩童們的視野及開展生命新面貌，支持孩童們『身心靈、學習、安頓、平穩、快樂成長』，更以實際行動關懷、守護社會弱勢民眾及社福團體，全力體現服務社會、造福弱勢，讓每一天更美好；七月暑假將至，為了豐富孩子們暑期生活，基金會將會規劃一系列，暑期音樂活動，透過外聘講師一對一給孩子們上音樂輔導課，豐富心靈。

近期，網銀基金會聯結網路傳播媒體的影響力，在五月份，舉辦了「溫馨五月天～最美的依靠」攝影評選活動，希望讓社會充滿更多正能量，用愛拉近人與人之間的距離，珍惜把握每個當下與生命中每一個最親愛的人，活動獲得廣大迴響，從這些舊照片中，更讓人得到無限感動。



## 蔬菜送暖，熱血志工以行動傳愛

網銀基金會有一群來自充滿綠意及生機的生態農場志工，他們平日仔細用心栽培農場裡的蔬菜，樣樣結果豐碩、青翠鮮嫩欲滴，志工們邀請網銀基金會一同合作，以「新鮮現摘、產地直送」的方式，親送至台中市社福機構，為弱勢加菜，溫馨送暖傳遞愛。



日前，有機無毒的鮮蔬，由志工與基金會同仁親送至「台中市光音育幼院」及「台中市愛心家園」，產地直送的有機無毒鮮蔬，更為孩子們的健康營養加分，基金會夥伴和志工們，一同推著滿推車的玉米、南瓜和地瓜葉，直送園區內的廚房，看著老師帶著身心障礙的青年廚師們正張羅著一整個中心的午餐，更歡心的感謝來自網銀基金會和志工們的愛心，為園裡的所有服務對象、志工及工作人員們加菜，相信透過這群專業大小廚師們的廚藝，鮮蔬們一定可以為大家健康活力加滿！帶來幸福能量！網銀基金會也將繼續和熱血志工們一同鮮蔬送暖、行動傳愛，將美好帶進每個人的心裡。



## 最美的依靠，點燃網路善能量宣揚孝道

現代人或多或少都有上網、使用通訊軟體、看臉書的習慣，但除了滑滑臉書更新近況、按按讚之外，是否還有什麼是可以拉近彼此關係與情感交流的呢？有感於現代社會人與人之間情感聯繫日漸薄弱，就連身邊最親近的人也可能被疏遠，因此網銀基金會特別在五月份，這個屬於母親溫馨的月份裡，舉辦「溫馨五月天～最美的依靠」攝影評選活動，邀請民眾透過這個機會在網路平台勇於和媽媽告白，分享媽媽最美麗的身影、屬於親子間的故事、訴說心中的感謝和愛，希望透過每個家庭最深刻的母愛，喚起每個人心中的愛與善、孝順與惜福，活動一發布就超過五千人投票，每個人說起自己的母親，都有滿滿的故事。



參與活動的投稿作品中，【給天上媽媽的一封信；投稿者：劉雲】，她將心底最深最愛的思念，訴諸文字予過世多年的媽媽，信裡，字字句句都是想念、不捨和感恩、濃厚深刻的母女情，心疼母親在生命最後那段日子飽受病痛折磨，身為女兒甚至祈求能代母親受苦，帶著感念也無怨無悔地照顧如風中殘燭的媽媽；在媽媽病故之後，每當回到娘家，劉雲總是憶起與媽媽相處的種種，懷念她拿手好菜的味道、做人處世的教誨，此情此景卻已人事全非，「樹欲靜而風不止，子欲養而親不待」是劉雲最誠摯的告白，也再再提醒了我們愛真的要及時，珍惜把握身邊每一個最親愛的親人、家人、朋友。

另一位投稿者Vicky Lin寫著：女兒剛出生時，爸媽來家裡幫我做月子。某個充滿陽光午後，我的母親溫柔的抱著我的女兒，而我的女兒就如此安心地，依靠在我的母親身上，在一旁的我，感動地，按下快門，記錄下這個美麗的瞬間，並悄悄的在心中，感恩著！

「溫馨五月天～最美的依靠」攝影評選活動，不僅鼓勵含蓄的我們勇敢表達、學習感謝，更發掘每個人心底最深層的那份善與真、愛和孝順，增進人與人之間更多的良善互動，透過家庭及親情的力量，減少暴戾，讓生活更甜美、世界更美好。







網銀員工旅遊 我們森呼吸▲

# 不補班~去我們旅遊趣

## ●● 老闆好佛心 補班日一起去郊遊

在今年的清明連假有一天彈性放假，前一週週六得先苦後甘，按照行政院人事行政局公告，今年3月31日得先補班補課一天，才能有一個連續的清明連續假期，照理來說，這補班日大家絕對是請假的請假，上班無力的無力！但是……網銀國際的老闆，在這時候公告了一個超級佛心的消息，就是我們全體員工當天都不用上班~讓公司福委會規劃了一日遊活動，大家一起觀光旅遊踏青去郊遊啦！

## ●● 森呼吸一日遊 包你神清氣爽

沒有錯！福委會考量到大家平時在辦公室久坐，讓大家外出活動走走，呼吸新鮮空氣，離公司最近可以呼吸到新鮮空氣的就屬溪頭啦！除了活動筋骨外，也安排大家「穿越」到五十年代，走訪歷史場景，當文青！

當活動信件公告給大家時，同仁們隨即熱烈討論，不僅免費，公司還貼補一些費用讓同仁可以帶親屬一起同樂！

## 網銀人 去哪兒

### 桃太郎村

首站我們出發「穿越」去~

桃太郎村是最近新興的觀光景點，有電視劇、電影曾在這邊取景，園區建築有五十年代的內外場復古場景，那時候正值日本統治時期末期，藉由仿五十年代的建築、商店和器物，讓大家陷入時光迴廊，體驗受日本文化影響下，以前台灣的模樣。

在園區裡同仁們到處走走，拍照留念，除了仿五十年代建築外，園區內還有精彩的表演。



### 35甕缸雞

有得玩有得吃 網銀人幸福滿滿

吃飯皇帝大~到了中午用餐時間，這次挑選了乾淨又美味的甕缸雞餐廳讓同仁享用，在餐廳外就可以看到廚房先窯烤處理過呈金黃色的美味甕窯雞，同仁一進餐廳便等不及想大快朵頤。



### 溪頭森林遊樂區

森吸一口氣 神清氣爽

吃飽喝足後，就帶大家來爬山消消食啦！溪頭森林遊樂區內遍植杉、柏、紅檜、銀杏、孟宗竹等，且木本植物300種、草本植物1300種、鳥類70種，更是有2800多年歷史的神木，吸收芬多精的同時，也可以感受到大自然的奧妙。

在溪頭森林遊樂區活動以各車為單位，同仁除爬山外，從中發揮團隊精神，互相注意安全並鼓勵較落後的同仁跟上大家，凝聚了不同部門同仁間的團結力！



### 妖怪村

有怪獸有妖怪出沒 滿滿回憶帶回家

開心的補班日出遊來到了尾聲，爬山爬得有點疲憊，就到妖怪村吃吃喝喝補充體力，妖怪村也是近年崛起的觀光景點，裡面沒有妖怪~但是有許多美食小吃跟特色商店，在旅程的結尾，就讓我們緩下腳步走走逛逛吧！



### 10名福利委員同事不講苦 只願給同仁好回憶

這次活動福委們自去年底即開始規劃，期間針對時間、地點討論多次，最後由同仁們投票選出溪頭，便開始聯繫和確認活動詳細內容，從分車、活動費用、行程都由全體福委多次開會討論，甚至這次的活動有請旅行社派領隊，但與同仁們最熟悉的還是各單位的福委們，在分車時即將福委們分派各車，以備不時之需，所幸活動順利，看到同仁們臉上的笑容，覺得不用補班又可以出去玩，真的是幸福企業~

●●● 這次的旅程結束了，下次還有什麼活動呢？我們敬請期待！





# 緊鑼密鼓 網銀軟體研發大樓

要做就做最好！網銀軟體研發大樓好事多磨

好事多磨，網銀軟體研發大樓怎麼都還沒啟用？大家一定都很疑惑，到底要等多久啊？這邊一定要好跟大家說說，為了要讓整體規劃更加完善，設計師大樓內追加了不少新的設計規劃，由於大樓變更，在主管機關單位方面是一定要重新送審，再次被審核！目前整棟建築物在外觀方面都已經完成了八成！就剩下內部裝修正在進行，為了讓員工未來能有更舒適的環境，這內部的裝修絕對要更加謹慎。

## 合作夥伴一起來，期待研發大樓開花結果

### 大舉徵才 歡迎有志青年一同加入

網銀國際在競爭的遊戲市場領域中體悟到，目前遊戲產業的蓬勃發展以及台灣擁有豐富的人才資源，基於遊戲是一種結合故事、美術、音樂、動畫、程序等技術於一身的娛樂軟體，因此網銀對遊戲開發人員的要求很高。網銀一直以來秉持透過專業的團隊，將研發及美術和與遊戲企劃的相關知識，透過完整遊戲製作流程及協調遊戲各種環節的工作，讓人員透過實務操作執行熟悉整個遊戲市場的需求及轉變。故網銀國際近年來更積極投入產學合作，並預計於中軟網銀國際研大樓成立美術研發育成中心，期待藉由企業成功經驗，培育出台灣中部當地具潛力的新生代遊戲產業人才。

### 緊鄰公園綠地 優質工作環境

大樓陽光充足，附近擁有公園、綠地、籃球場，這環境還真是刻意選的，當初網銀國際看中，台中大里軟體園區這塊基地，就是看中旁邊的東湖公園，我們的研發大樓的旁邊緊臨了公園，當初刻意選不鄰近在大馬路旁邊，就是希望同事能夠在安靜的工作環境下，展開無限創意！休息時間也可以下樓走路散步，讓自己緊繃的心情可以得到疏解。

### 網銀基金會—網銀圖書館

網銀基金會將進駐網銀軟體研發大樓一樓，我們將在大樓一樓創立網銀圖書館，由網銀國際董事長-蕭政豪先生，率先捐出五萬本藏書，由董事長先帶頭做起！董事長表示人人都知道進到軟體園區甚至是研發大樓，一定是脫離不了3C產品，手機、平板、電腦，但他非常想顛覆這樣的想法，因而與網銀基金會的同事們討論，我們更應該在這裡努力推廣閱讀，更希望由他先做，後面可以讓更多人認同，誰說研發中心大樓只能工作呢？泡杯咖啡閱讀一本好書，豐富我們的心靈！



### 創夢市集-創夢藍海一起前進

過去一年戰績叫好又叫座的『創夢市集-DIT Startup』成功輔導了四十多家新創團隊找到投資者，也將進駐台中大里軟體園區-網銀國際研發中心大樓，期盼協助中台灣更多的創意團隊！「千里馬得找到伯樂」創夢市集選擇將業務擴大到中部地區，鎖定就是中部地區人才濟濟，未來創新創業浪潮仍是一波接一波，所以創夢市集將擴大營運，在中台灣打造連結生態系資源的新創育成及加速平台，提升台灣軟實力！

創夢市集 DIT Startup

### 網銀研發中心的目標：

- 一、創造良好的協調能力與合作的優質團隊的您。
- 二、創造完整遊戲製作專業能力人員的您。
- 三、創造掌握市場潮流，洞悉市場消費者心態的您。
- 四、創造遊戲娛樂性的眼光，不斷創新契機的您。

### 臺中軟體園區-交通指引：







## 2018北中南跑透透

# 獵才智囊團LET'S GO

「放對位子的人，就是人才，放對位子的人才，就是人物！」簡單的一句話，道盡了網銀獵才團隊的使命！這幾年開始，我們開始積極對外招募人才，從尚未出社會的小小種子開始，我們就開始物色，換個白話說，我們這群獵才團隊，就像媒人一樣，四處尋覓人選，將適合的人選帶回公司跟需要人才的主管們配對相親，當這居中拉線的紅娘媒人，真是不容易！



### ▶▶ 人才是資產 從產學合作著手起

多年來網銀國際一直秉持著人才永遠是公司最大資產的理念，為了促進青年就業、減少學用落差，幫助在校生提前接觸產業實務，積極著手於提升校園曝光度，目前已有合作關係的大專院校囊括逢甲大學、中興大學、靜宜大學、僑光科大、台中科大…等中部各大知名院校，南部地區北部地區都仍在努力在推廣當中，我們積極讓現在在校就讀的大三、大四學生，來到企業進行半年期或是一年期的實習，讓學子們將書本理論發揮到企業實體運用，並且有專門的培訓主管協助。產學合一建教合作計畫，在公司裡已行之有年，目前成功讓不少應屆畢業學生們在進入職場後，沒有適應不良情況，甚至直升到企業裡進到各部門裡去服務工作。



### ▶▶ 參加上百場徵才活動 獵才列車北中南

為了讓網銀集團版圖的拓展，提升自我的曝光度絕對是最重要的目標！近兩年來網銀積極參與全台各地校園徵才活動與各教育機構徵才媒合會已超過上百場以上，在2018今年，更啟動巡迴列車，踴躍報名參加全台各校大小徵才活動，為期3個月時間的密集行程，從北到南不斷電行程走透透，北至台北科技大學，南至國立成功大學。我們精挑細選20大企業最愛用人學校，對此系列活動投入大量宣傳以及人力成本，設計出一系列對外宣傳小物，達到宣傳以及曝光的主要目的，招募對象主要為應屆畢業生與畢業不到1年的社會新鮮人，以活動現場做為推廣，下一步將人才帶進企業，與主管一對一的面試。



### ▶▶ 獵才智囊團-網銀國際人資同仁籌組

不過，大家也懷疑，這獵才的智囊團到底有誰一起網羅呢？成員就是我們行政管理處人資部的人資同事，如果可以，會邀請公司裡的美術主管、研發主管，一起代表網銀國際去造訪各校招募優秀人才與宣傳。來訪者不管是在學生、應屆畢業生、在職人士，我們皆細心解答對於未來職涯的方向建議與所有職務的工作內容問題，針對相關科系學生給予最適媒合職缺建議，還有進入職場之前需要先行培養哪些相關技能。

當然啦！招募新鮮人之外，我們更不定期深入到資策會數位人才培育中心，直接網羅已有實務經驗的工程師、美術設計，所以就由人資的同仁透過宣傳會上推薦自己，介紹公司開出需求的人力，雖然看起來就像召募，但在這背後帶給公司，有更是推廣行銷企業，讓更多人認識我們，甚至進一步成為我們合作夥伴。



目前已經將履歷完全電子化，無論是例行性招募或是外部招募活動，流程中不收取任何紙本履歷，不僅精簡化應徵流程且愛護地球減少紙張浪費。經過連續三個月的奔走付出，與各大專院校建立基本交流，且陸續獲得學校的讚賞與感謝，並期望未來可以跟各地學校建立更緊密且無縫接軌的產業人才求職規劃。



官網亦建立職缺曝光訊息專區，可透過曝光平台投遞履歷，更提升招募效率。

◀ 詳細招募訊息在這



# { 網銀投資人 資訊觀測站 }

## 網銀國際股份有限公司 一〇七年股東常會

會議時間/ 107年6月26日(星期二)下午2:00  
會議地點/臺中鼎盛BHW32樓會議中心

**網**銀國際以研發自製軟體為核心，同時對於研發培訓及延攬人才上十分用心，目前除了已在運營的遊戲產品外，公司也投入相當的人力在移動裝置平台及相關應用程式的開發，並持續投資研發技術，強化核心競爭力，打造符合市場需求的新產品與服務。

106年營運結果營收淨額45.06億元，年增16.53%，稅後純益10.74億元，稅後每股稅後盈餘為25.04元。網銀國際一向以深耕台灣，進軍國際為主要發展目標，持續投入研發產能，106年淨值更高達33億。



## 107年度營業計畫概要

### ☑ 遊戲開發與運營

星城目前已在台灣穩居最大線上遊藝平台地位，仍朝穩定成長方向努力，線上遊戲及手遊部分，目前劍俠情緣叁已邁入第四年營收與遊戲人數，一直在穩定中成長，手遊部分今年將有知名IP三麗鷗的代理發行，預計今年第三季推出，未來將繼續持續尋找優質且符合公司策略產品代理運營。

### ☑ 海外市場拓建

針對網銀本身開發的遊戲及應用程式，製作多國語系海外版本，目前已有4個相關海外專案正上線進行海外推廣，分別鎖定歐美、日本及東南亞進行佈局。

### ☑ 投資潛力創新網路應用服務團隊 扶植數位內容及文化創意產業

設立專業投資部門，評估國內外包括手機遊戲、行動APP、網路服務、數位內容、文化創意產業或創新想法的公司，做策略投資評估。

### ☑ 整合集團資源深耕職業電競

除了繼續支持旗下閃電狼電競戰隊，也將整合集團與產官學的資源，從電競相關人力培育、遊戲開發到大型電競賽事舉辦，深耕潛力無窮的電競產業。



網銀人 WANIN  
International No.10



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



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