

2014 雙季刊

網銀人 WANIN International No.02



網銀人 WANIN International

NO.02 2014 第二期

特刊 · 多媒體展網銀國際初登場

企劃 · 永世2014招魔化打開永恆的世界！

活動 · 2014網銀慈善音樂會 看見希望，逆光飛翔
記者 · 社會舞台「別打」卡後的熱血時光



網銀人 WANIN International No.02



www.waninbank.com.tw

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

Contents

2014 雙季刊 | NO. 02

發行所／網銀國際股份有限公司

地 址／407 台中市西屯區台灣大道三段 660 號 B2

電 話／(04)2452-2811

傳 真／(04)2452-2911

網 址／www.waninbank.com.tw

發行人／蕭政豪

執行長／陳昀稂

編輯群

總 编 輯／徐培薇

執行編輯／陳佳陵、鄭唯棟

視覺指導／張藝展

美術設計／簡鳳儀

發行月份／2014 年 8 月

cover story | 特別報導

網銀國際初登場 MIT 國產遊戲真實現眼前 P.03

- 籌備半年 網銀國際首次參展
- 五項產品天天輪番登場

event | 企業現場

永世 2014 超進化 打造永恆世界！ P.11

- 起承轉合 拍板進化史
- 公仔製作全紀錄精彩解密

moLo Sport 大力曝光中 / 你(妳)運動了嗎？！ P.17

- 全 · 力 · 曝 · 光
- 到府安裝服務 足甘心

yoe 閃電狼英雄 勇闖電競之路 P.21

- 精彩戰役時刻
- 分享活動點滴

activities | 活動記實

2014 網銀慈善音樂會 看見希望 · 逆光飛翔 P.25

- 練習點滴現場直擊
- 音樂會磅礴登場

社員集合 - 下班打卡後的熱血時光 P.29

- 下班後 你做什麼？
- 全新社團資訊一手掌握

about wanin | 網銀動態

網銀投資人公開資訊觀測 P.33

- 一〇三年度股東常會

自由時報專訪 CEO P.34

- 網銀國際執行長陳昀稂
- 做正港台灣人的遊戲

深耕台中 企業總部進駐中軟園區 P.35

- 網銀大總部
- 未來藍圖搶先看

年度營運事紀 P.37

- 這一年，網銀人一起做的事。



聊天社群
手遊娛樂隨時玩



首創互動式
娛樂健身車



多人推王
刺激的戰鬥手遊



金光布袋戲
手遊全新力作



萬人在線
休閒益智類遊戲



多樣結局
超萌甜蜜養成



職人世界
遊戲論壇第一站



國內規模最大
職業電競隊



娛樂串連 · 數位樂活

網銀國際初登場 MIT 國產遊戲真實現眼前

— 筹備半年 網銀國際首次參展 —



籌辦半年多，直到最後才拍板定案活動流程。網銀國際參加了一年一度暑假檔期「台北多媒體展」，動員了公司七十多位員工，加上外聘工讀生和 Showgirl，共兩百名人力投入這次為期四天活動，大家全心全力共同挑戰公司第一次大型展覽！講真的，說不怕是騙人的！因為從多次展前嚴苛流程會議、任務分配，直到開展的當天，相信每位到展館支援的同事都與我相同，走進台北世貿一館 A530 網銀攤位，嘴巴應該都會張很大的說，「哇~ 好大的攤位！」沒錯！公司十分重視此次展覽，承租百格攤位，將近三百坪場地，展現網銀國際首次參展的認真「態度」，就是想把公司的產品真真實實的呈現給消費者觀看。

五項產品天天輪番登場 宛如遊戲發表成果會

這次參展產品包括了《星城 Online》、《永世 2014》、《戀愛日記》、《決戰金光》、《moLo Sport 互動式健身車》，五大產品分佈在這一百格攤位中，除了各主題館中有產品展示及體驗區，主舞台每個整點時間，讓各產品有上台亮相的機會，直接與遊戲玩家互動，當然也希望讓更多看展民眾把焦點放在網銀國際的產品上。

特別是《星城 Online》這回首次曝光在玩家面前，直接將手機版本送到展場，歡迎所有民眾都可以親身體驗試玩，為了刺激增加看頭，更規劃在主舞台舉辦競賽，以一天四場 PK 競賽，讓沒接觸過《星城 Online》的民眾，透過比賽手法，實際感受《星城 Online》的益智性和娛樂性，其中首選以「炫光三角」、「水球大戰」跟「晶爆方塊」，三款遊戲，讓玩家以試玩者角色進入遊戲一同 PK，最後以最高分得民眾獲得活動最大獎 hTC M8 手機一支，看看現場的大家，人人無不聚精會神，猛按押分、啟動鍵。



除此之外，公司用心很久的《永世 2014》也是主舞台搶大獎的競賽項目之一，轉珠遊戲或許人人都會，但萬人一起連線試玩推倒大魔王這可能就是頭一遭了，從競賽抽遊戲卡，最後再比遊戲資歷等級高低，把轉珠遊戲變得不單單只是單機板，添加了遊戲趣味性和競爭感，這招確實吸引到不少年輕族群、小朋友們的喜愛，觀看台下前來參賽的玩家，平均年齡落在 18 歲到 25 歲之間，遊戲研發者和企畫都發現經過多媒體展四天，除了下載率增高之外，同時上線人數也增加了不少，證明面對行銷這招奏效！

而老少咸宜的《molo Sport 互動式健身車》，則是以新開發的「喵喵戰隊」（暫定名）遊戲初登場，遊戲玩家化身成為貓咪隊長，對抗邪惡的狗頭目，這是需要參賽者發揮團隊競賽的遊戲，研發單位要凸顯的是，《molo Sport》不單單是一台專屬於自己的健身車遊戲娛樂，而是可以大家一同連線，享受眾人玩樂的樂趣，從上台示範的展場 Showgirl，到主持人安娜李親自下場跟觀眾一起賣力踩踏的畫面，就知道大 Boss 有多難纏了！

每天活動最夢幻、最少女，就屬《戀愛日記》了！光是 Cosplay 五個遊戲的美少女一登場，確實是獲得不少觀眾的注目，有穿女僕裝、軍醫裝、海軍風跟足球風的！展現遊戲十足特色感，本以為這種形象風格很受宅男歡迎，想不到也擄獲小女生的心。



任遊網銀展館

《決戰金光》則是網銀國際第四季將要推出的主力產品，在展場首度推出試玩版，吸引不少布袋戲迷搶先來體驗，除了有固定的布袋戲基本族群外，再加上遊戲內有許多經典原音重現，也讓從未接觸過布袋戲角色的民眾，有種耳目一新的觀感。

藝人安娜李帶你任遊網銀展館

開展第一天總該來一點看頭，網銀國際特別邀請專門主持電玩節目、精通八國語言的藝人—安娜李，由她領軍和四十位網銀甜心女孩一起初登場，安娜李站在中間，左右二旁站著穿代表網銀國際藍白色系服裝的甜心女孩，舞台下閃光燈果真是閃個不停，效果十足！當然這還不夠，安娜李以過去《電玩宅速配》外景主持的角度，負責帶領大家逛展館一圈，從《星城 Online》遊戲區，再到《戀愛日記》教大家一起美少女養成，以及踩上《molo sport》和大魔王 PK，邊踩邊手按發射鉗，她說「太累了！互動式健身車好有挑戰性，踩得這麼辛苦，耗費的卡路里竟然只有一點點！」。到了《決戰金光》館，她選了最帥的「史豔文」合拍布袋戲經典姿勢；自稱是轉珠達人的她，更親自下場體驗《永世 2014》過關斬將。安娜李說過去參加很多遊戲發表，這是第一次參與完全台灣本土研發製造的遊戲商展，把展館辦得像嘉年華會，她直言不諱的說，過去對網銀這家公司從未聽過，但經由這次的邀約和體驗，會對網銀公司印象深刻！

《決戰金光》發表會 黃立綱大俠出場無人能敵

開展第三天，從早上十點台北世貿展館一開門，網銀國際的展場氣氛就異常興奮，因為很多資深戲迷早已排隊，擠著來到金光館，為的就是目睹金光布袋戲負責人—黃立綱大俠真面目！黃立綱是布袋戲經典大師—黃俊雄先生的小兒子，金光布袋戲創立已經有二十年之久，在台灣布袋戲界占有一席之地，其實在還沒見到黃立綱大俠本人之前，不少同仁原本想像應該會是位中年人，但沒想到見面會開始，穿梭在布袋戲五大 Coser 之間，穿著西裝外套的年輕人就是黃立綱本人！以一首「天地金光」作為開場歌曲，除了聲勢驚人外，更讓人訝異的是，眼前這位金光大俠，竟然是個不折不扣的年輕人，以一頭捲髮與時下年輕人裝扮，非常帥氣的展現舞台魅力，這讓台下男女粉絲尖叫聲不斷。加上與主持人妙語如珠的問答，黃立綱還化身為小記者訪問公司同事，也就是詢問遊戲製作人一小任，為何《決戰金光》不出 iOS 版本？！因為他已被粉絲疲勞轟炸這個問題，希望能趕快解決，而引來哄堂大笑！資深大戲迷執行長更大力推廣，希望大家多多支持《決戰金光》，經由黃立綱本人試玩過後，相信《決戰金光》應該可以幫助公司帶來一波討話題。



《yoē 閃電狼》登上舞台大划網銀拳

《yoē 閃電狼》網銀國際專屬的電競團隊，這是一支拉低公司平均年齡的部門，為了這個團隊，網銀國際還特別成立電競部門，以便好好照顧這群選手們。這回在多媒體展亮相的是，由 JOJO 教練和戰馬教練帶領《星海爭霸 II》、《英雄聯盟》這兩大團隊選手，除了初登場顯得有些害羞怯場，但為了好好凸顯公司的產品，在每個人的自我介紹中，以像是「請大家跟我玩戀愛日記養女兒」、「請和我一起來永世 2014 當勇士」，以及「我想化身決戰金光史艷文練功打怪」等開場白，無不巧妙的置入行銷公司商品。而活動的最高潮，就是閃電狼選手們和 Showgirl 大划網銀拳了，只要輸的一方，可以接受對方以最「冷」酷的懲罰，也就是罰吃展場送最多的冰淇淋啦！為了這場粉絲見面會，《yoē 閃電狼》贊助商 msi 和 ZOWIE GEAR 都大力贊助主機板和電競配備，替閃電狼們衝人氣，給了十足的面子！



五大展館特色全記錄

● 星城 Online 館

《星城 Online》是網銀國際最受歡迎的產品，直到現在遊戲開發團隊仍不停的上市新款遊戲，特色是以各式拉霸機台為主，和豐富遊戲界面，這回在多媒體展曝光，也蒐集了不少玩家體驗後的觀感，網銀國際十位 Showgirl 當作是指導員，光是這一點就非常受玩家支持，因為很多專門逛展場的宅宅們，特別在星城館留連忘返，現場最好康的，莫過於拿到免費的產包，產包內的序號儲值就有 300 點了，這可以讓玩家好好體驗，星城館獨家且經典機台的獨特魅力。



● 戀愛日記館

濃濃的粉紅色外牆，一到這裡就讓人有戀愛的感覺，這就是《戀愛日記》最大的遊戲特色！《戀愛日記》先前已經上市，獲得意想不到的迴響，下載率出奇高，也讓人回憶起小時後幫芭比娃娃換衣服換配件的童年回憶，也因為這樣，遊戲團隊決定打鐵趁熱，再次推陳出新研發出新版本，並且在多媒體展四天刻意規劃出五大 Coser 遊戲角色票選，只要遊戲玩家到《戀愛日記》館體驗填問卷，就可以投票給心目中最喜歡的 Coser 並且拍照，想不到這五位裝扮 Coser 的魅力，遠遠超過展場 Showgirl。



● 永世 2014 館

為了多媒體展，網銀國際砸重金製作二十二隻大型永世公仔，在展場確實受到老少歡迎，不管是遊戲玩家還是一般民眾，眼睛都移不開視線，到處搜尋哪裡還有公仔可以拍照，不論是大小朋友們，都抱持著看公仔的心情，在網銀展場內兜個好幾圈，覺得這自創的遊戲公仔十分逗趣。而《永世 2014》展館的大型電視牆、平板電腦前，出現試玩的都是年輕人族群居多，大家一起討論五種屬性間，怎樣搭配隊伍最強、最厲害，宛如小型研究討論會。

● moLo Sport 館

來到《moLo Sport》展館，看到的都是揮汗如雨踩健身車民眾，有全家大小一起來體驗，先小朋友騎腳踏車，再換爸爸媽媽，全家人一起運動真是非常難得，這是網銀國際展館最特殊的區域，也是最多媒體朋友感興趣的展館。由公司獨家專利開發，成功將遊戲與健身車結合，就連金光布袋戲大俠黃立綱到場，也忍不住上去挑戰看看！其中，最引發話題的，大概就是金光布袋戲 Coser，看看黑白郎君對抗藏鏡人，真的是讓現場的民眾捧腹大笑，太有話題性了！還有《yoE 閃電狼》選手們，平時運動機會就超少，來到了展館小試身手，想不到一下子就 Game over 啦！

● 決戰金光館

平常很少在民眾面前同時展示七尊金光布袋戲偶，卻一口氣出現在展館裡！從多媒體展第一天到第四天，這金光館可以說是拍照次數最多的展館，大家拍的不是人，相中都是這些戲偶，人人拿出專業級相機，捕捉傳神的布袋戲偶經典神韻，布袋戲迷愛他們宛如崇拜偶像般死忠。轉身體驗遊戲，最驚奇的是可以體驗六種角色「史艷文」、「藏鏡人」、「黑白郎君」、「雪山銀燕」、「劍無極」及「雨音霜」等，還有原音重現的口白和音樂，在展館內，更看見獨家拍攝的 Kuso 影帶，戲迷看了無不笑哈哈！



首次參展無法盡善盡美～ 願記取經驗下次更好

回歸討論，網銀國際這回砸重資到台北國際多媒體展覽，將公司產品呈現給社會大眾，展覽的重點跟意義何在？這邊跟大家報告，網銀國際從 2008 年成立至今已經六年，應該踏出去受到檢視，傾聽更多玩家的聲音，蒐集資訊有助於我們研發創新，日後可以開發更貼近普羅大眾的遊戲產品，並增加知名度以及形象面，讓社會大眾更加認識我們，了解網銀國際這家公司究竟是做什麼的，提昇公司正面形象。

在這次多媒體大展，網銀國際付出跟獲得了什麼？公司在展覽現場主打二萬球冰淇淋和無限量的咖啡和爆米花，歡迎民眾下載公司獨家開發、結合通訊軟體與手機登入口 App —《moLo App》，還提供了舒適的座椅歡迎大家來展場休息。這在寸土寸金的台北，比起其他攤位，我們真是破天荒，主舞台一連四天



舉辦競賽，大手筆送出總價超過百萬元的二十三台 HTC M8 和四十六台《moLo Sport》，讓從未認識網銀國際的民眾通過聚集靠攏，不分是參加競賽還是看熱鬧，目的是希望衝高《moLo App》下載率，經過這四天戰績，《moLo App》下載率比起平常成長十倍之多，雖然這數字我們團隊並非真正滿意，但經過這次辦活動，所有參與人員經驗值是大大提昇，出動全公司各部門的支援全力投入，齊心辦大型展覽是從未有過的機會，經過這回震撼教育大家獲得不少體悟，相信同仁們都會記取這回辦活動的經驗，未來可以真正做出讓消費者更加滿意的遊戲產品。

總編輯徐培薇 / 特別報導



隨著全球手機普及化，遊戲市場伴隨行動App應用，手機遊戲的成長幅度已顯而易見，儼然成了各家遊戲廠商的必爭之地！《永世 2014》就是網銀國際推出的第一檔手遊重頭戲。從遊戲的命名過程，以及上線後又重新改名再出發，不難看出公司對該遊戲的重視程度。

「更名」理應是件冒險的事，在沒有與其他家遊戲商標的爭議衝突下，為何會在初期運行階段，平白無故即大膽的做下更名舉動？！想必也讓全公司的同仁感到有些疑惑。從最一開始的《轉轉瘋爆》（永世 2014 舊稱）到《勇士 2014》，再到最後拍板定案的《永世 2014》，確定成型後，四月份再次重新

上架，打著兩大重點：一、萬人聊天，不再把連線狀態視為單機遊戲，所有玩家都可以在同一個聊天頻道對話，甚至討論攻略，聊天系統不再只是如留言板的冰冷與單調。二、虛寶交易機制，讓遊戲其他玩家進行交易換取遊戲金幣。接下來最重大的決定，就是耗資百萬把虛擬人物角色，化身成為二十二隻實體的巨型角色公仔，本期報導將帶您一探究竟，看看《永世 2014》這一年來的進化史！

破殼而出！名稱的誕生

當遊戲企劃一切就緒定案後，看似簡單但其實最為困難的一大挑戰，莫過於為遊戲進行命名的動作！如何透過幾個文字的組成，同時符合遊戲精神又能引起玩家共鳴的名稱，著實讓研發團隊苦惱許久。大家集思廣益，發想了上百個名字，就是想為這結合「轉珠」、「卡牌」、「彩蛋」等關鍵機制，訂下讓人一眼就記住的響亮亮名字，從遊戲中透過戰隊編組的方式，譜出屬於自己的冒險故事！最後在研發團隊絞盡腦汁，不斷在互相反對、溝通投票討論，決定以轉珠這個「轉」遊戲特性為他命名，配合具有張力的「爆」字，最後多數贊成通過就是他了！—《轉轉瘋爆》。《轉轉瘋爆》推出體驗版，上架 Google play 商店給玩家測試一個月後，實際約有近五千的下載量，並收回了八成玩家的意見回饋。為了讓產品更加精緻與符合玩家期望，以持續新增下載數及 moLo 帳號綁定數，團隊決定大刀闊斧，針對遊戲內容進行大幅度的調整。同時，在調整規劃過程中，考量因版本重大改動的影響下，遊戲資料也無保留意義，為了不讓玩家有混淆的疑慮，故決議將《轉轉瘋爆》更名為《勇士 2014》。勇士這名稱既然已大致抵定，為何又突然出現了後來的《永世 2014》？相信應該有很多人感到不解。其實，最單純的原因，就是因為市面上以「勇士」為名的產品眾多，加上與遊戲的屬性、特色較不切合，同仁左思右想，要改成最好、改到最貼切！團隊在最後會議中，用「永恆世界」的意義來命名為《永世 2014》，得到多數人支持，故在今年的四月份，再次以《永世 2014》之名重新登場，並在七月份的台北多媒體大展首次與民眾面對面，實際傾聽玩家的聲音與反應，希望能在競爭者眾多的手遊市場揚眉吐氣，讓這個國人自製研發產品的品牌印象能愈趨明顯！



第一版 LOGO



未公開之草圖



最終定案版本



新功能！萬人聊天、虛寶交易

除了希望透過名稱讓玩家對遊戲產生好感與記憶度外，針對遊戲改版前公司又做了什麼？大家應該都還記得幾個月前為了進行內部測試，公司大家長自掏腰包端出令人為之瘋狂的誘因，就是剛上市的 HTC M8 手機大放送！在《永世 2014》還沒正式上線之前，公司舉辦內部封測競賽，在指定期間內依照遊戲排名前五名者，可獲得剛上市即被美喻「機皇」的手機一支，這可是不分部門，全體動員日日夜夜轉珠，有同事是挑燈夜戰，也有同事是每天早上調鬧鐘提早起床，就是要比賽啦！當時的大家每見到面的第一句話，就是「你打到第幾座島了？」、「你等級多少？」。



從今年四月份開始上市後，為了要挑戰市場上已經非常競爭的轉珠抽卡牌遊戲，網銀團隊祭出兩大重點，就是做到「萬人聊天」功能！目前市面上的轉珠抽卡遊戲，絕大多數都是以單機板機制為主，但《永世 2014》做到了可以讓玩家都在同一頻道對話、討論攻略。玩家的互動變多後，這就延伸出第二大重點－「虛寶交易機制」，遊戲玩家可以進行交易換取遊戲金幣，金幣的最大功用就是強化、進化卡片，假如被怪打敗，還可以重新接關。這兩大功能一開始的確引發不少討論，但目前上架到現在，市場接受度不是很理想，遊戲團隊仍未死心，還在討論希望能夠再改版，繼續鑽研技術與新玩法，期望能推出更另類且讓人耳目一新的《永世 2014》。



公仔製作過程

步驟 1 雕塑



寶麗龍塑膜階段



步驟 2 翻胚

(鋁箔包覆工程)
以樹脂形成簡易模具，分轉折處區分各大區塊



步驟 3 FRP 黏貼

取出寶麗龍後，接合樹脂，一層層貼上玻璃纖維



步驟 4 細修

離模切邊，細部調整修正；原粗糙的表面使其平滑。



步驟 5 噴漆上色

上色完工

何謂 FRP

我們常常聽到的塑膠術語－「FRP」，到底是什麼？

FRP (Fiberglass Reinforced Plastics)
是玻璃纖維強化塑膠的簡稱。

- 使用的原材料為「不飽和聚脂樹脂」，為一種複合性的流動性黏液物體。
- 加上硬化劑或促進劑，適度加熱後放置於室溫下，經過一定時間後會產生熱度，起化學反應而膠化，逐漸成為不溶、不融且具彈性的樹脂狀硬化材質。
- 此種液體樹脂加上玻璃纖維的補強材後，其機能如同鋼筋水泥，便成為強化塑膠 (FRP)。

公仔大軍 帶您先睹為快



公仔小檔案

身高：約 150 公分

體重：約 55 公斤

材質：FRP 玻璃纖維強化塑膠

製作期：45 天

出產地：高雄

耗資百萬！打造巨型公仔 氣勢大發

在 2014 多媒體展場上，發現了十幾座高度高達 125-150 公分的大型公仔，引起參展民眾圍觀！是的，沒錯！這些公仔就是《永世 2014》精挑細選出來的角色，花費巨資打造磅礴氣勢，目的就是為了能夠拉近與玩家距離，透過摸得著的實體公仔，讓民眾接觸這些遊戲角色，順勢進入虛擬的遊戲思維，引發共鳴，進而對角色感到好奇而下載遊戲。

不要小看這些 FRP 公仔，光是要從遊戲

角色精挑細選出二十二隻來製作公仔，就成就了團隊裡一大艱困的工作。不僅如此，為了能將遊戲角色完整的以「立體」方式呈現，又不能失去原角色該有的氣勢與神情韻味，構圖設計也是讓美術人員來來回回修改無數次。從內部作業的挑選角色→三視圖設計，到外部廠商發包的寶麗龍塑膜→翻模→黏貼 FRP →細修→噴漆上色等五大步驟，這些籌備動作早在今年初就已悄悄進行，才能讓角色公仔在多媒體展上完整呈現！



moLo Sport 大力曝光中 你(妳)運動了嗎?!



網 銀國際由產品開發處和營運處一起合體強力打造《moLo Sport 互動式健身車》，目的是要讓運動不單單只是運動。健身車開發了一年多，目前雖然還只是試水溫階段，但舉凡網銀國際有大型活動，就可以看見健身車出沒，所有公司上上下下都希望這項小小種子產品，可以儘快開花結果～

為了大力曝光《moLo Sport》，這半年多來由網銀營運處帶頭整合資源，前期從部落客行銷以及緯來綜合台《電玩快打》節目宣傳，中期推出企業體驗活動—蒐集五張名片就可獲得價值萬元的健身車，近期再進一步接洽了台中市國中、國小，打算招開學生健身體驗營，目的是為了讓社會大眾知道，網銀國際獨家做出運動、遊戲、社群，三體共構互動式健身車。



照過來照過來

到府安裝足感心

《moLo Sport》除了在官網可獲得的購買資訊外，也經常可以在公司自家遊戲產品上看到最新訊息，雖然尚未對外正式宣傳推廣，知名度未完全打開，但目前接單狀況已有逐月成長的趨勢。由於《moLo Sport》會提供到府送貨服務，為了將健身車送到民眾家，營運團隊搭配上行政管理處同事們，接到訂單後可是天天開著車遊走大街小巷，東西南北到處跑，不畏大太陽、刮大風、下大雨，照樣風雨無阻使命必達，從工廠領貨→點交→搬上車→出發，每個細節緊緊相扣。一台《moLo Sport》重量有二十六公斤，說起來並不輕，兩個大男生搬起來也是頗為吃重，舉凡有電梯沒電梯，全靠人力搬運，運送到民眾家還需組裝說明、操作和協助配對，一一說明每個零件的功用，其實並不輕鬆容易！也因為知道這項工作吃力不討好，網銀國際強調絕不外包，標榜親力親為的售後服務，同時也能貼近消費者，了解客戶使用觀感及需求，這豈不是最好的市場調查嗎？

打造健康生活形象

影片廣告+部落客+上節目

沒有大牌明星加持，以幾位素人合體，從上班族、學生族群、家庭婦女，強調走進家庭，打著「你全新的運動體驗」，《moLo Sport》沒有砸大錢在電視CF，就以這種鴨子划水默默耕耘方式，邀請網路知名部落客體驗，從大家耳熟能詳的「愛挖鼻屎的尼力」、「菜朝」、「電腦王阿



▲部落客：愛挖鼻屎的尼力

達」，以及女性朋友關注點很高的「七七涵」、「G子」，知名部落客打著以輕鬆詼諺口吻，就算在遠也可以雲端連線，和朋友一起PK一場！從網路曝光後，也讓電視節目注意到了《moLo Sport》，衛視中文台《電玩快打》主動打電話過來邀約，《moLo Sport》第一次上電視節目，就讓兩位主持人納豆和樂妍，一起在螢光幕前PK，兩位騎下來的結論是一「這真的不是節目效果，是真正的好累喔～」。



▲到府安裝



▲主持人納豆和樂妍

企業體驗 華集五張名片就送 moLo Sport

想到網銀國際員工也是正常上班族，在辦公桌前一坐就是八小時，如果能在休息時間動一動多好！也因為這靈機一動，因此，營運部突發奇想「企業體驗方案」，歡迎企業團體主動報名，打造辦公室健康生活。只要提供五張名片，網銀國際大手筆免費贈送《moLo Sport 互動式健身車》一台！活動訊息推出，就有中華汽車、中國信託等知名企業來報名。

當然不是隨便拿著五張名片就輕鬆獲得車體，企業主本身還需要提供《moLo Sport》體驗後心得，不管是寫產品的缺點或優點，公司團隊都會全盤接受。看到小優點我們會感到開心，繼續努力創新；若有缺點或需改善之處，當然這些也都是對自己研發產品，最強的向上改進動力。



▲恭喜！上聯國際展覽有限公司
獲得 moLo Sport 互動式娛樂健身車



▲恭喜！東暉國際旅行社
獲得 moLo Sport 互動式娛樂健身車

2月份報名企業

台美檢驗科技有限公司
新唐科技股份有限公司
百騰系統股份有限公司
上聯國際展覽有限公司

3月份報名企業

通嘉科技股份有限公司
中華汽車工業股份有限公司
Ijoing 愛就贏股份有限公司
Marvell 邁威爾科技有限公司

4月份報名企業

醫電鼎眾股份有限公司
中國信託商業銀行股份有限公司
東暉國際旅行社
東正鐵工廠股份有限公司

走進校園 小學生們健康 GO GO

《moLo Sport》座椅可升降，原本鎖定的TA族群，就不單單限於男性或者女性，而是只要身高有120公分以上的大小朋友都可以玩，除了強調上班族可以與朋友邊玩邊健身，我們希望小朋友能夠健康樂活。因此，學生族群也是《moLo Sport》躍躍欲試的市場之一，透過與學校合作，以國小三年級到六年級小學生成立「混齡健康體驗營」，構思一出，營運部門立刻接洽台中市國中國小，敲定好學校、碰面日期後就直接走進校園，跟老師做簡報、討論、勘查場地，挑選十名學生一起執行體驗計劃。對於學校而言就像是另外開一門健康社團，由營運部門的人員充當教練，試辦半學期看看成效，目前預計暑假過後，就可以正式推動。同學們你們都準備接招了嗎？跟著互動式健身車，一起運動好健康！

靠贈送做市調 好康持續加碼中

公司產品《星城 Online》於二月份率先開出第一炮，推出玩家只要到星城玩遊戲，隨時配對摸彩券，就可以獲得《moLo Sport》！這對玩家来说附加價值相當誘人，第一波反應很不錯，一口氣就送出了四十台。也因為獲得熱烈好評，公司打鐵趁熱，六月份再推出「寶箱兌換」活動，只要是星城的正式會員，遊戲角色每晉升二十個等級，玩家可取得一個寶箱於遊戲大廳的兌獎館兌換，手氣夠好運氣夠旺的話，就有機會獲得《moLo Sport》（含平板），每台價值都是超過一萬五以上，預計要送出五十台，簡直是大手筆作活動！

銷售狀況剖析 贈送多 營銷仍待加強

講到這邊，網銀的大家都很想知道，從去年十二月開賣，目前《moLo Sport》究竟賣得如何？其實這項自製產品，從車體到遊戲軟體，都是公司所有同事與硬體製造商一手催生，從一剛開始車體設計建構，我們即做了很大的創新，把遊戲控制器鑲進了腳踏車的握把上，以及手把轉動角度、車體的高度和電源連結，與平板的連線，每一個步驟環節都是試驗再試驗。正如大家所知，我們



▲《星城 Online》寶箱兌換《moLo Sport》畫面

本身並非硬體開發商，因此，這項商品著實讓公司研發團隊絞盡腦汁，與生產廠商多次的開會討論，最後的意見交流才產出如今的《moLo Sport》。

同一時間，研發部門人員需接手進行開發遊戲軟體，就是希望可以帶來更刺激、具有挑戰性，讓人不斷想闖關的趣味遊戲。除了已經上市的「踩踩腳踏車」、「星際踩踩」、「拉拉大冒險」等，研發團隊目前還有兩個正在開發中的遊戲——「喵喵戰隊」（暫定名）和「SHUT OR DIE」（暫定名）即將與大家見面，為的就是給消費者更多刺激的遊戲體驗。雖然目前從銷售數字來看其實並不理想，出貨量大約在二百五十台（統計截至 2014.07），但我們仍會繼續努力，未來不排除還會增設學美語、讀報時間、以及宗教信仰念誦經文等軟體擴充，讓健身車充滿趣味而不再枯燥乏味！



▲ 喵喵戰隊（展場體驗版）



▲ SHUT OR DIE（展場體驗版）

《moLo Sport》的誕生，讓遊戲不單單只是遊戲，健身也不只是健身，希望兼具娛樂健康效果，可以融入每個人的家庭生活。不管是幾代同堂，不分男女老少，透過雲端，我們可以無時無刻使用它，還可以與遠端的親朋好友一起聯繫！目前還需要一點時間，還需一點創新，將當初的設計概念再轉換成最強的實體產品，全體同仁們，讓我們一起加油吧！



去年八月，正式更名為《yoe 閃電狼》(Flash Wolves)職業電競隊，脫胎換骨後的狼群英雄們，正努力在電競這條路上奮鬥。目前由四個團隊組成，分別是《星海爭霸 II》、《英雄聯盟》、《SF Online》及《跑跑卡丁車》，平均年齡 20 歲左右，平時的他們就像小朋友一樣，生活瑣事都需要隊經理與教練們幫忙照料。不過回到公司訓練室裡，即可看到他們嚴肅練習、互相討論的奮鬥精神，這樣認真態度，無非希望能有最佳狀態去面對每一場比賽。這些努力的成果，讓他們陸續獲得十三個電競大獎，他們仍不斷去加強檢討改進，用最好的心態，全力以赴去迎戰每一場戰役。除了和對手 PK，更不忘隨時與自己競爭！

韓國新力軍 Leenock 加入閃電狼

閃電狼不斷廣納國內外優秀選手，今年初隊經理 4Leaf (張宇) 親自飛往韓國首爾，和《星海爭霸 II》職業選手 Leenock (小李) 簽約，是繼 San 之後，第二名加入閃電狼的韓籍選手。Leenock 年僅 18 歲就隻身來到台灣，他的加入替閃電狼打了個強心針，除了提升國際知名度，還可以與台灣選手跨國交流。《星海爭霸 II》所有隊員也開心迎接 Leenock，在訓練室裡經常打成一片，大家教他簡單的中文，讓他習慣台灣文化，可以快速融入在台生活。



閃電狼精彩 戰役時刻





人氣滿分獲得 企業贊助支持

除了平日練習與例行出賽，優秀的表現經常獲得許多企業的青睞，像是 MSI 微星電競的合作，以及 ZOWIE GEAR 電競品牌的加入，都能讓閃電狼擁有充分資源，強化戰力！另外，還有其他類別的異業合作，例如：選手們帥氣的髮型就是來自 Value Hair，品木宣言配合母親節贊助保養品、電影公司贈送首映會電影票等，使得每次活動都能更加豐富與精彩。閃電狼高人氣魅力贏得各界支持，透過 FB 粉絲專頁不定期活動配合，不但能活絡粉絲頁的互動，更能回饋給一路陪伴支持閃電狼的廣大粉絲們。

閃電狼貼近 陪伴每位粉絲

閃電狼當然不會忘了那些長期支持的粉絲朋友，不管是網路上的鼓勵，或是實際到比賽現場加油打氣，這些都是讓閃電狼大軍們更努力、認真的動力。除了不定時舉辦粉絲見面會外，還曾被邀請到建國中學電競社進行受訪，以及參加暴雪 AMD 夢想聯賽的校園座談會，走入校園和莘莘學子交流。另外，閃電狼也舉辦了一日情人與一日電競選手的體驗，趣味十足引起廣大迴響，透過一對一的近距離接觸，讓粉絲們更能了解電競這條路的點滴。



媒體應對課程 自信提升

身為職業電競選手，對於媒體應對更是需要展現自我形象，閃電狼就是網銀的門面，所以公司特別請來專業講師，透過兩天的媒體應對儀態課程，除了讓閃電狼能更加團結一致，也調整了每位選手的儀態、口語表達，讓大家面對鏡頭更能展現出自信風範。閃電狼除了例行在緯來育樂台《TeSL 職業電競聯賽》出賽，也曾受邀電視台錄影—公共電視《獨立特派員》節目，採訪選手們的人生故事，製作專題報導；衛視中文台《歡樂智多星》邀請選手進棚猜題，或許益智問答不是他們的強項，節目實際播出時間不長，但卻完整展現了選手們不同的一面，也讓更多民眾藉此了解職業電競隊的選手樣貌。

網銀一份子 大力支持公司活動

對於公司活動，閃電狼在比賽之餘也會盡全力配合，今年初尾牙晚宴帶來精彩舞蹈表演，展現出年輕世代的活力。四月份台中軟體園區慶祝活動，閃電狼出席到場支持，與民眾一起體驗公司產品。六月份基金會舉辦的慈善音樂會，閃電狼更全程參與，享受一整晚美妙的音樂饗宴。七月的多媒體大展，到場舉辦粉絲見面會，並擔任一日店長推廣公司產品，在在都希望能為公司盡一分心力。電競之路不是一條輕鬆的路，但有了公司的支持，閃電狼必定全力以赴，為公司爭取榮耀！



◀ 企業贊助



2014.07.01 台北多媒體大展粉絲握手簽名會



2014.05 「暴雪 AMD 暢想聯賽」校園座談會



2014.06 一日電競選手體驗 Maple& 粉絲劉同學



2014.06 閃電狼



2014.01 網銀國際尾牙晚宴表演

勇闖電競之路



2014 網銀 慈善音樂會 | 看見希望 逆光飛翔

舞動音符的翅膀・不孤單！我們在《學習》這條路。

提到《網銀基金會》，隨著每年舉辦慈善音樂會的曝光，漸漸提高能見度後，為的就是能夠拋磚引玉，為社會盡點心力。投入公益雖然無聲無息，能扶助需要幫助的孩子，這就是《網銀基金會》存在的目標。

《網銀基金會》自成立以來，支持弱勢家庭孩童持續往音樂之路發展。自 2012 年參與進德國小

「與樂同行」音樂扶助方案後，去年更加入了雙十國中為資助對象，成立《網銀管樂團》。從原本學生總人數僅四十五名，到今年扶助人數已提升為百位學生，期望是透過音樂的陪伴，讓這些小孩能有機會歷經練習、挫敗、挑戰等過程，用勇敢正面的人生態度，為自己故事寫下生命樂章。

**最簡單的音調，需要最艱苦的練習。
樂手培訓・現場直擊！**

俗話說：「台上一分鐘，台下十年功！」小朋友於課後趕緊抓著時間，隨著老師的課程指導與技巧修正，同樣的曲目段落，總是一遍又一遍的辛勤苦練技法、彈順每個節奏音，為的就是在一年一度的《網銀慈善音樂會》成果發表裡大放異彩。

● 台中市進德國小

在一早的校園裡，離第一堂課還有大半的時間，已經能聽到從教室傳來敲打的練習聲。這裡是進德國小，聚集了精神抖擻的四五十名小朋友，用樂器敲擊出今日的第一曲夢想！低年級的小合奏班配合此次主題—爸媽的「童謠組曲」，敲敲打打隨著旋律哼唱，不論是閩南語、原住民語或越南童謠，為了學習更標準道地的母語發音，小朋友平日拉著爸媽或爺爺奶奶提問，無形之中拉近了與家人的距離。音樂無國屆！感受各種語言童謠所想表達的樣貌與魅力是一大收穫。

氣勢絕佳的木箱鼓可以訓練手腦並用，用肢體感受音樂，釋放情緒及壓力；不同指法能塑造各種風情的烏克麗麗，成了同學間彼此激發創意與交流的最佳樂器。玩音樂跟做任何事一樣，只要投入專注與誠意，那份熱血即可帶來無畏懼的正面人生態度！

● 台中市雙十國中

「來，調音！」指揮謝北光老師走進教室，管樂團全部的同學就定位，又敬又畏的等著老師發號口令，每個人無不聚精會神聽從老師指揮，調整樂器上每個音節。為了要求精準無雜音，在炎炎的夏日甚至將教室的風扇關閉，就這樣一群多達二十五位的國中生，在門窗緊閉的密室裡勤練樂器，彷彿成了閉關修行的孩子們。他們並不是專業的音樂班，但卻努力想練好樂器，完整的吹奏歌曲；精不精彩也許得靠他人的掌聲來評價，感受自己的能力提升且躍躍欲試，這就是他人所無法擁有的世界。





2014 網銀慈善音樂會 磅礴登場

2014年6月6日傍晚時分，台中中興堂的門口陸續出現人潮，不到六點半的進場時間，大家自動自發排起隊伍。以非假日的活動場而言，對於民眾這樣的熱情回應，工作人員又驚又喜，但也無不繃緊神經嚴陣以待！一方面擔心天氣不佳讓民眾淋了雨，另一方面更擔憂現場人數的掌控，過多與不及都是考驗大家的應變能力。今年更特別出動基金會的新生力軍—吉祥物桃妹妹（也就是大家口中的小桃），來為音樂會歡樂助陣！不管大朋友、小朋友一看到小桃，個個手刀衝刺搶著合照，替現場增添幾分趣味性。為了讓小桃此次完美且安全的出退場，光是要幫她龐大身軀找尋可以喘口氣的休息地，大夥傷透不少腦筋，志工們緊急成立維安小組，保護小桃漂亮出場且平安回家。

今年音樂晚會，一樣是由進德國小低年級班所組成的《小合奏班》，帶來「爸媽的歌・爸媽的童年」為

開場演出，用各族群母語詮釋當地的童謡組曲，配合代表性服裝的角色扮演，時而生動活潑時而內斂感性，龐大表演陣容的絕佳默契，成功揭開了音樂會序幕。接著輪番上陣「木箱鼓」、「烏克麗麗」的中高年級同學們，選擇演奏平日他們喜歡的偶像歌曲，向最崇拜的歌手團體表達致敬之意，包括「彩虹」、「入陣曲」及「愛的主場秀」，曲曲都是當紅熱門之最！震撼十足且熱鬧非凡，讓人不自覺想隨著音樂舞動起來。

緊接著上場是由音樂界赫赫有名的指揮—謝北光老師所領軍的《雙十國中—網銀管樂團》，以紅遍街頭巷尾經典台語歌曲「望春風」，用不同的管樂方式呈現，旋律委婉而動聽，流暢而清新，重新演譯長輩們年輕時候的記憶。另外還演奏了一首英文歌曲「I Will Follow Him」，其耳熟能響的輕快節奏，帶動現場觀眾回味電影《修女也瘋狂》的經典情節，甚至大多數的觀眾，其實都默默的在嘴裡小聲哼起旋律呢！

而負責獨自擔綱 Solo 的高豐盛同學，從進德國小畢業進入雙十國中，一直不斷在鼓器上鑽研技巧，雖然當天被主持人乃哥不按牌理出牌的訪問亂了陣腳，看得出來有些緊張的他，仍舊努力拿出超乎平日練習的實力，以一首「傷心的人別聽慢歌」，展現地才小鼓手最大的迷人魅力！或許不是最完美演出，但人小志氣高，敢於獨秀的勇氣，獲得現場熱烈掌聲！

而今年，不只有進德國小與雙十國中的同學們帶來精彩表演，還特別邀請到《逢甲大學管樂團》，為晚會增添青春洋溢的氣息。不同於傳統管樂團較為正經的表演型態，出場即帶來台灣天團《五月天》一連串炙手可熱的組曲，包括：「你不是真正的快樂」、「溫柔」、「倔強」、「知足」及「戀愛 ing」等，彈奏樂器的空檔，部分樂手跟隨旋律拍手打節奏，副歌 LOVE 時還帶動現場觀眾唱「L-O-V-E、L-O-V-E」，以較為另類歡樂的管樂方式詮釋流行歌曲，展現大學生的活力十足！另外，還演出了近期非常熱門的電影原聲帶歌曲—「Let It Go」，一流演出的演奏實力，讓人好想大喊安可！

● 每顆星的璀璨，都有它守護的夢想

連續二年熱情擔任音樂會主持人的徐乃麟，今年也獻上動歌熱舞共襄盛舉，以一首經典的粵語歌曲「愛情陷阱」將節目帶到最高點！旋律極快且歌詞多，又唱又跳的他雖然最後自嘲快喘不過氣，無法馬上接受訪問，但看到如此賣力演出的乃哥，連待在會場外只

觀看布幕的工作人員，也忍不住尖叫拍手叫好！

後半場重心比照去年模式，依舊是活動大使的表演舞台，有來自街頭好聲音的張玉霞《欣韻二重唱》，邊彈邊唱三首經典好歌，細膩流暢且穿透力十足的嗓音，感動了全場的觀眾，被美喻為天籟之音果然名不虛傳！而知名鋼琴家黃裕翔上台的深深一鞠躬，掌聲如雷便知道他的超高人氣，就座定位摸上鍵盤直接彈奏，以一首即興演出的「絕對爵士」，層次勗疊的深厚功力不知懾服住多少對耳朵，聽到不少觀眾直誇說現場 Live 表演，比 CD 收錄的更加精彩好聽！接著，由五位視障者及眼科醫師組成的《吳柏毅 Life 爵士樂團》，比照演唱會的規格，與裕翔透過音樂訴說他們的生命故事，經由口述、演繹及感性的文案字幕，起承轉合的鋪陳，在在展現他們最堅強的夢想與意志。其中一首「星光」，台下的朋友紛紛配合拿出手機，照出一盞盞燈，打造閃耀的星光燈海，隨著音樂搖擺的場面令人動容！

最後，音樂會在所有表演者合唱「奇異恩典」的歌聲中成功落幕，這是一場充滿生命力的音樂饗宴，輕鬆但真切動人，慎重但平易近人；台中的夜晚，難得雨聲與音樂會相伴，民眾不畏風雨前來，都為了小孩們期盼的舞台，齊聚於此。我們期望透過音樂傳遞希望與幸福，生命需要夢想而綻放光芒，相信逆光也能飛翔！《網銀慈善音樂會》我們明年見。



Societies

社員集合 X 下班打卡後的熱血時光

每天忙碌上班，繁重的業務讓生活都被工作佔去了一大半，今年度公司福委會開始實施「社團補助辦法」，鼓勵同仁自行成立社團，提供豐富多元的活動與課程，讓員工可以擁有舒解壓力的管道。各種選擇應有盡有，盡情享受屬於你的社團時間吧！



網銀國際鼓勵員工上班之餘，能自主發展團體活動，因此今年四月開始，公司同仁個個相約組織社團，自選幹部訂定社團規定，目前已經有近十個社團運作。

社團種類含括運動、健身、益智、娛樂，兼顧了強健

體魄、活動頭腦、陶冶身心，多樣化的社團就是為了使員工有更好的舒壓方法。

目前週一到週五都有不同的課程活動可以參加，每個社團精心安排活動，同事之間也互相邀約參加社團，現在見面寒暄總是先問「你今天要不要

去？」、「你參加哪個社團？」讓大家下班多了個好去處。還記得求學時期參加社團的那股熱血嗎？這次主題就是幫各位剖析公司各個社團，教您怎麼選、怎麼玩，就能輕鬆享受豐富的社團活動，相約一起當個健康快樂的員工吧！

Relax



網銀快樂羽球社

青春洋溢、歡樂無限的 PK 對打

固定每週一

壹玖零籃球社

每個人都打籃球長高到 190

固定每週二

「快樂運動」是羽球社所帶給大家最棒的氛圍！在球場上完全感受不到互相廝殺的比賽，每個人臉上都充滿了笑容，帶著歡樂的氣氛互相對打，把工作壓力全拋在腦後，想在閒暇之餘動動身體，留下愉快心情，這裡一定可以讓你收穫滿滿。羽球是一個簡單上手、普遍適合大眾的運動，每週一是羽球社的固定社團時間，目的是讓大家都培養出規律的運動，愛上羽球！

是否忙碌的工作讓腦袋空空，轉都轉不動？那就加入羽球社幫助你活動腦筋！打羽球需要手腦並用、同時保持冷靜的思維，配合敏捷的反應，全神貫注的運動後，絕對能讓思緒清新，戰力十足！其實社團內還隱藏一些過去是羽球校隊高手，因此當他們一上場，羽球在空中快速來回的激烈對打，令大家看了也過癮！

拿出你的籃球，帥氣的投籃吧！籃球社提供了大家一個舒適的室內球場，讓大家盡情的打球鍛練體魄。籃球不再是男孩們的戰場，公司不少女孩們也換上球衣上場挑戰，且實力不容小覷，表現完全不遜色。固定每週二為籃球的社團時間，不單只是三對三的鬥牛，更可以來場全場比賽呢！

籃球運動講求合作精神，球員之間的動靜走位、一個眼神都是贏球關鍵，因此千萬不要自己強出頭，團隊默契比單打獨鬥來得重要；就如同工作中專案管理一樣，需要團隊的各位各司其職，同心協力合作才能贏得勝利。大量的運動量可以強身，還可增進同事之間的默契培養呢！另外提醒大家，籃球是一項劇烈的運動，所以要衡量自己的健康狀況，安全為上，千萬不要受傷了。手癢了嗎？歡迎對籃球有熱誠的夥伴一起加入！

**活力四社一起氧**

跳出健康，擁有曼妙的體態

女孩們看過來，想甩掉油脂，擁有曼妙身材的你，不要再給自己藉口不運動了！四肢不協調不會打球沒關係，那就加入「活力四社一起氧」一起動起來吧！有氧社精心安排課程，讓大家什麼都不用擔心！也許你會同手同腳跟不上腳步，但老師會循序漸進用簡單的舞步帶領大家，只要專心跟著老師舞動，很快就會抓住律動感，盡情的舞出自我！

上班長期久坐在椅子上，當心身體變得硬梆梆，所以更應該來跳有氧操，瘋狂的讓身體動一動。在這個社團中千萬不能害羞，一定要放開身體、拋棄偶像包袱，跟不上節奏不打緊，只要跟著音樂一起放鬆搖擺，讓大家的歡笑聲伴隨著汗水，盡情享受這一小時的身心解放。雖然目前參加的同事以女孩居多，但有氧社更歡迎男孩們加入，就讓大家養成鍛鍊身體、規律運動的好習慣！

固定隔週三

**清流釣技社**

願者上鉤，不會變成肉腳蝦

每月二次



每月二次

固定隔週三

有得玩又有得吃的社團就在「清流釣技社」，每次聚會都會公佈不同賽制，以及令人驚聲尖叫的限時活動。同事們可組隊報名PK，讓釣蝦時刻增添緊張與刺激感。想成功釣起蝦子不但需要技巧，更需要有絕佳的運氣，人說「三分天註定，七分靠努力」，才會滿載而歸！不過，大家最期待的還是美味的活蝦料理，若要品嘗到新鮮現烤的蝦子，就來社團和大家一起吃喝玩樂吧！

釣蝦是台灣特有的休閒活動，不必特地到郊外就可以享受垂釣樂趣，雖然很多新手釣了很久毫無收穫，但千萬別氣餒，聽說社團中有不少釣蝦高手，都非常熱心的傳授秘訣，所以大家可以互相切磋以釣會友。不僅如此，社團接下來更計畫搭船出海釣魚，體驗乘風破浪，歡迎各位拿起釣竿，一同遨遊在大海中，體驗更驚險刺激的海釣樂趣！

電影欣賞社

不思議！跳脫現實享受奇幻世界

每月二次

社團就是要這樣玩！

一	二	三	四	五
羽球 慢跑	籃球 撞球	有氧 慢跑	電影 釣蝦	瑜珈 保齡

(行事曆參考示意圖)

網銀社團一把抓**社長****社團名稱**

郭瀚仁
郭晉昂
王珮芯
莊清斌
劉俊宏
林宛靚
魏世宇
潘韻竹
徐群杰

網銀快樂羽球社
網銀壹玖零籃球社
活力四射一起氧
清流釣技社
網銀電影欣賞社
網銀不無聊保齡球社
撞球社
Fitness 瑜伽社〔台北〕
網銀超跑社



※ 其他更詳盡的社團介紹，將在下期專刊
陸續公開，敬請期待～

深耕
台中

企業總部 進駐中軟園區

2014年1月，經濟部加工出口區管理處核准了網銀國際進駐位於大里的台中軟體園區，成為資訊文創產業裡的網路遊戲開發商。



同年四月，台中軟體園區盛大舉辦《百分百出租》慶祝活動，網銀國際執行長陳昀糧參與授旗儀式，從經濟部次長杜紫軍手中接下公司大旗，正式向外界宣布「網銀國際準備好了！」

總部大樓期望能於今年底開工動土，預計2016年完工，屆時全體員工將會進駐辦公，共同努力推廣文創產業。

建造網銀人的家

台中軟體園區位於大里區，佔地遼闊擁有便捷的環境，未來網銀國際企業總部，將遷移進中部第一個軟體園區，期望加上政府豐富的資源，能讓公司更穩健的在台中地區深耕茁壯。

網銀國際是台灣在地的遊戲產業，用在地的人才開發本土遊戲，目前公司矗立在台中台灣大道上，承租商業辦公大樓，為了長期性永續經營發展，且讓員工能有更好的工作環境，

► 經濟部次長杜紫軍體驗 moLo Sport 互動式健身車



▲ 台灣台中軟體園區發展產學訓聯盟



▲ 台中軟體園區土地出租百分百慶祝活動

公司向經濟部爭取進駐台中軟體園區，規劃興建高達十層樓的企業總部，提供寬廣舒適的空間給全體員工使用。

預計於2016年，網銀國際全體將搬至中軟新家，這個家將提供更多空間給員工使用。簡約白色外觀的總部大樓，目前規劃擁有四百坪辦公空間，可以讓所有同仁集中運作，不用分散各處。除此之外，在一樓外圍區域，擁有大片綠地公園與開放空間舞台，將同時展出《永世2014》二十二座大型公仔裝置藝術。為了兼顧員工福利，像員工餐廳、福利社、健身房、咖啡廳、托育嬰兒中心及大型視聽劇院，還有頂樓二百坪空中花園等…建設，媲美高級住家社區的規格應有盡有！如此費心打造新總部大樓，無非就是希望長時間待在辦公室的員工，工作之餘能有更輕鬆的休憩環境。

網銀國際就像個大家庭，員工之間仿如家人，期望大家能擁有一個安心的避風港，讓企業總部像家一樣舒適！

企業培訓產學合作 穩紮台中尋找新秀

今年初，經濟部加工出口區在中軟園區盛大舉辦《百分百出租》慶祝活動，公司藉此展示了多款MIT自製遊戲，經濟部次長杜紫軍也親自體驗了《moLo Sport 互動式娛樂健身車》，感受健身車結合體感與遊戲。中軟園區除了打造產業聚集投資環境，也成立《台灣臺中軟體園區發展產學訓聯盟》，網銀國際全力配合加入合作，未來將網羅中部各大專院校同學，共同與企業培訓產學合作，投入發掘優秀學生，孕育更多專業人才！

年度營運事紀

這一年，網銀人一起做的事。

1月 JAN	<ul style="list-style-type: none"> 一〇二年度《歲末尾牙饗宴》 《尋龍 Online》龍咩咩巡迴網咖活動 經濟部加工出口區核准 - 進駐台中國體園區
2月 FEB	<ul style="list-style-type: none"> 新春開工團拜 《網銀觀點》春季刊 NO.1 出刊
3月 MAR	<ul style="list-style-type: none"> 職工福利委員會《社團組織》運作成立
4月 APR	<ul style="list-style-type: none"> 台中軟體園區《土地出租百分百》慶祝活動 《永世 2014》Google play 上架 《電玩快打》節目公開推廣 moLo Sport
5月 MAY	<ul style="list-style-type: none"> 高雄軟體園區《2014 放視大賞》活動 高雄園區《經濟部加工出口區》巡迴展 閃電狼《公眾魅力與媒體應對》課程 閃電狼受邀錄製公視《獨立特派員》電競人生特輯 天地多媒體簽約《金光系列》人物授權

2014 [WANIN International]

6月 JUN	<ul style="list-style-type: none"> 2014《網銀慈善音樂會》 2014《Unity 3D 遊戲開發研討會》 《moLo Sport》官方網站改版全新上線 閃電狼受邀錄製衛視中文台《歡樂智多星》 一〇三年度《網銀國際股東常會》
7月 JUL	<ul style="list-style-type: none"> 2014《台北多媒體大展》 2014《台北電腦應用展》 《自由時報》專訪 - 執行長陳昀霖 《魔方網》遊戲產業專訪 - 執行長陳昀霖 《鐵人論壇》網站改版全新上線
8月 AUG	<ul style="list-style-type: none"> 第三屆《職工福利委員會》新任就職 第一屆《鐵人盃》國際公開邀請賽 閃電狼參戰《2014 Taiwan open 年度總冠軍賽》 《網銀人》雙季刊 NO.2 出刊 《劍俠情緣 III》免費版簽約代理 - 营運台、港、澳地區
9月 SEP 12月 DEC	<ul style="list-style-type: none"> 《戀愛日記》預計推出 《決戰金光》預計推出 《劍俠情緣 III》免費版預計營運上市 《星城 Online》預計推出行動裝置 HD 版