

# GIVoice

橘人誌

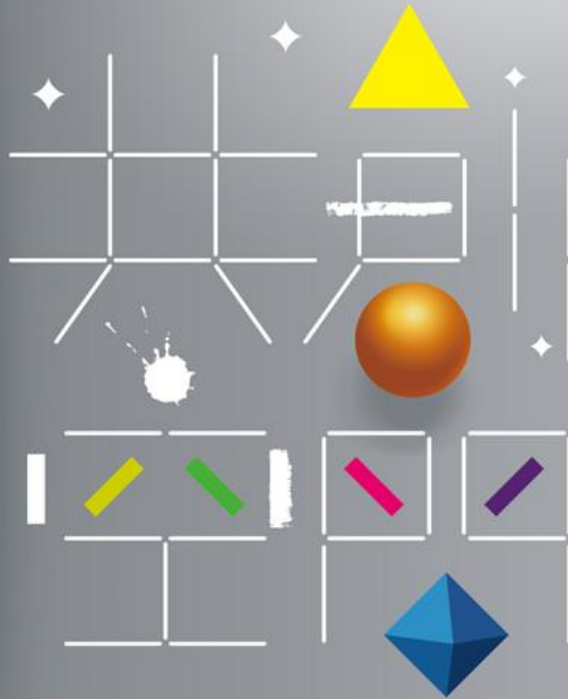


8 860282 269166

[brand.gamania.com/gvoice](http://brand.gamania.com/gvoice)

4

Apr, 2016  
vol.73



共 創 空 間 新 格 橘

Read it, Know it, Love it!

# 橘子集團新總部 共創空間新思維

2016/03/30

橘子集團新總部 共創空間新思維



2016年橘子的大事件，就是橘子要搬家了！身為橘人都知道「中和中正路736號」是再也熟悉不過的橘子所在地址，但是往後在內湖，我們有了完全屬於自己的新家。承襲相同的橘子精神，新大樓令人期待，也將提供更舒適的空間讓橘人們一展身手。

對於集團大動作的搬遷，執行長Albert表示：「集團必須找一個能容納母公司與子公司的辦公室，進一步達到集團內各事業體資源整合，讓集團子公司不同的特色與優勢，發揮互聯綜效，溝通合作更即時順暢。橘子打拼了20年，為了下一個20年，橘子集團帶著愛玩，敢玩的精神繼續前進，觸角延伸更多面向，變身為大型網路公司，成為國家級旗艦企業！」



▲執行長Albert表示：「為了下一個20年，橘子集團帶著愛玩，敢玩的精神繼續前進。

變身為大型網路公司，成為國家級旗艦企業！」

不凡格橘，融合多元，蛻變新生！

橘子集團以國家旗艦級網路公司之姿，整合多元跨界的全新領域，不但令人耳目一新，今年對橘子來說，也是一個新的紀元，而當夢想格局造得越來越大，新的孵夢基地，規模與型態勢必不同以往。環境，造就人性，空間，影響人的行為，全生態的橘子集團，因應發展型態的轉變，瞬息萬變的網路生態，需要注入更多的共創能量，橘子賦予空間無界限、跨界多元、全方位、互動性四種思維，探索每個人的無限可能。解放空間，也解放思維，屬於的橘子的生態空間於焉而生。

## 互動無界限

當橘子的生態空間去除了人與人之間的隔閡，思考碰撞的頻率就會增加，有效碰撞的機率也會提高，給予更多點子交流的機會，形成創意化學效應的極大化，嶄新的價值觀，使思考沒有界限，因為沒有界限，我們不只是一個平行空間，而是全方位多點延伸的，橘子重視人與人的互動所帶來的價值，每一的點子定都將帶來意想不到的驚喜！



圖片來源：

<http://goo.gl/8rWbKZ>

# 創新不設限 橘子新總部 2.0 進化版

2016/03/30



橘子集團勇於挑戰，做別人不敢做的夢，我們以一鼓作氣開創，不但是數位娛樂內容的提供者，也將成為全生態網路生活領航者，期許自己成為新創公司的先驅。隨著多元的發展，各種跨領域的嘗試，破壞式顛覆創新，突破思維不設限，打造讓創意馳騁的無限空間，展開前所未有的嶄新格局。

## 向世界看齊 新創空間激盪火花

新型態的網路企業，如全球頂尖的Google和Facebook，重視個人思考、團隊合作、創新與效率，提供現代化的工作環境，跨越疆界，將原本冰冷的會議室被以明亮的公共空間取代，把人融入空間元素中，活潑的空間與取之不盡的食物，會議過程偶有香醇的咖啡飄香、細碎的背景雜音，讓員工與工作場域完全合而為一，形成一種正能量，在輕鬆的氛圍中，打破傳統思維，激發靈感火花，培養團隊默契。



▲ Google台北總部設置的半開放會議討論空間，幫助創意激發（圖片來源：Google）

負責此次橘子總部室內設計工程的，是對於空間規劃有豐富經驗的李林設計，負責人李嘉嗣(Benjamin)提到新興辦公室空間的趨勢在於：「新興辦公空間與時代的趨勢息息相關，可以說因著網路及各種新技術的興起，我們已進入第四次工業革命的時代，速度更快、變化更大、可能性更多，所以在空間設計上會朝向1.更大的彈性2.更多的互動空間3.新時代的美

學，就反應在新興的辦公空間設計上。」



▲李林室內設計負責人Benjamin

Benjamin表示橘子是走在時代尖端的集團，對應集團企圖與格局，設計了橘子集團新總部空間：「在空間設計上我們就希望能反映出前述的趨勢，因此我們用“LIMITLESS”做為我們主要的設計思想，進而塑造一個沒有邊界、充滿創意、彈性使用、人性化的辦公空間。

從入口開始，一個內外貫通的自由空間，讓1F普橋島與SPACE 17及接待大廳，因而成為一體，訪客立即能體會原始沒有邊際的設計。其他辦公樓層亦用相同的設計構想，特別在每層公共區域導入集中討論區Core Area的概念，因而也沒有公共走廊與辦公室的區分，使橘子們身心靈不受約束，更除去品牌的區域概念，確立以集團為中心的工作思想。

另外設計語言方面特點，為創造一個沒有限制的空間，辦公室公共區運用不規則的光帶，配合黑色的背景或顏色，延續“LIMITLESS”的概念，以表達不因循傳統的訊息，鼓勵有不同的思考模式思想問題及尋求創意性解決辦法。」

### 開放與無侷限 打造空間新趨勢

人是橘子最珍貴的資產，希望讓橘人們在「開放無侷限Open & Limitless」的環境中工作，人與空間對話，藉由進化版的空間，激盪出優化效率。集團新總部開放式的辦公環境，重視每一個人的存在，讓彼此互信，了解同事之間的工作情況，即使是迥異的個體，經過頻繁互動也能達到共創的平衡。此外，透過開放的空間，社交互動頻繁，發展多元合作可能性，讓工作模式藉由機動性完美進化。

搬家活動已正式啟動，由行政、品牌中心、企業行銷處組成的工作團隊，也以一連串完善的計畫應對，行政團隊負責空間規劃、配備、辦公環境；品牌中心把關橘子品牌調性的一致；企業行銷處則兼顧裡外的搬家宣傳活動，每一個階段的計畫，要將屬於橘子的未來藍圖逐步落實，替大小橘子打造大展身手的新總部，承襲過去的光榮歷史，造就橘子未來的無限可能。



▲橘子的負責團隊與室內設計師團隊如火如荼的進行搬家會議

-----  
Benjamin Lee 介紹

- 美國HELLMUTH, OBATE & Kassabaum, Inc. 室內設計師
- 日本Yamamoto Kansai Inc., 服裝設計師
- 唐盟室內設計公司 創意部總監
- 李林室內裝修設計有限公司 創辦人
- CJW 創辦人

# Open & Limitless 剖析空間新格局

2016/03/30



集團的新總部，座落於視野開闊的內湖科學園區。橘子生態空間2.0進化版，擁有全新的概念空間，其空間核心概念為 Open & Limitless, Open—開放的狀態，破除空間界線；Limitless—無限的概念（無橘限），辦公室每個小巧思都希望能讓橘人放開限制、大膽玩創意，也期許橘人們更加Open minded，提升凝聚力。

當核心概念Open & Limitless融入到辦公空間的設計當中，每個角落都值得被期待，也造就了無數個新亮點，下面就跟著橘人誌一起走入新格橘，Go Ahead!



## 01. 對人群開放

集團的新總部，座落於視野開闊的內湖科學園區。橘子生態空間2.0進化版，擁有全新的概念空間，其空間核心概念為 Open & Limitless, Open—開放的狀態，破除空間界線；Limitless—無限的概念（無橘限），辦公室每個小巧思都希望能讓橘人放開限制、大膽玩創意，也期許橘人們更加Open minded，提升凝聚力。

當核心概念Open & Limitless融入到辦公空間的設計當中，每個角落都值得被期待，也造就了無數個新亮點，下面就跟著橘人誌一起走入新格橘，Go Ahead!



## O2. 對想法開放

好的想法不容錯過！於每層樓可以見到「橋子討論室」，一整條的帶狀空間，採透明玻璃隔間，不互相干擾，卻更加自由，橋人們可以隨時召集夥伴，抓住靈感迸發的每一瞬間！



## O3. 對橋內開放

辦公空間的新格橋，讓橋人互動零距離，破除OA隔屏後空間展現更寬廣的氣度，橋內各部門不僅能獨立作業，亦可隨時掌握合作部門的動態，讓彼此更緊密，合作無隔閡。





#### O4. 對溝通開放

當橋人需要專注時，也不乏有相對安靜的特殊空間，特別設置「Project Room」及「會議室」、而「電話亭」則是提供需要講電話舒服自在的軟性空間。滿足彈性機動的工作需求，讓思考不中斷，幫助橋人掌握更好的工作節奏。

#### L1. 視覺無侷限

一樓大廳營造出視覺的Limitless，在大廳入口兩側的拱門皆可打開，從左到右，「SPACE 17」、「品牌博物館」和「普橋島」空間可互通，打造無界限開闊視覺。





## L2. 思維無侷限

健身房、普橘島、SPACE 17與品牌博物館，是橘人們休閒與文化活動的重點區域，以Litmitless的設計概念，選用超越時間性的原材料(Raw Material)及裸天花設計，打造現代延伸感，盡除空間障礙，降低封閉與壓迫感，完全解放橘人感受。



## L3. 觸角無侷限

走到每個樓層時，當可見各樓層品牌導覽區，運用簡潔光束引導視線，透過線條的延伸，打破2D視野，更具突破思維。以Litmitless概念點綴每個角落，象徵橘子集團不斷嘗試跨領域的多面觸角。



#### L4. 合作無侷限

而橘人們的辦公空間將以全新工作站形式呈現，設備整合集中管理，讓橘人組內工作緊密度大幅提升，隨時互相交換有趣的意見，期待辦公空間活絡的互動氣氛，開創更具OPEN-MINDED的態度，建立無界限的合作關係。

# 凝聚點滴經典 迎向新創未來

2016/03/30



在迎向新未來之際，橘人們共同創造的足跡便越見清晰，彼此的交流因而對每個空間產生投射情感，橘人誌收集對於橘子人來說充滿回憶的時刻，可能是一個相遇、一個人、一個畫面或是一件事，畫下回憶地圖，紀錄下每一個「空間之最」，凝聚這些回憶時刻，共同再創新經典。

## 最懷念 共創空間的獨特價值

現在的橘子大樓，陪伴橘子走過風風雨雨，歷經創業至今的更迭起伏，在許多資深的橘子人心中留下一道道珍貴的歷史痕跡，隨著時間改變，某些特殊的空間可能已不同以往，但是如今回憶起來還是令人津津樂道。GASH的資深橘子人宋時亮(阿亮)在橘子的時間邁入第16年，從客服到現在的擔任金流事業處的處長，幾乎每個樓層都過一陣子，分享他最懷念的當屬當年18樓品牌中心brain storming的空間，裡面放滿了品牌總監陳秉良(阿餅)蒐集而來老東西，沒有很制式的擺放方式，是很放鬆的環境，在那個地方跟同事發想出很多相當有趣的點子。另外，還有親訪中心，這地方代表橘子很重視服務，陳列很多屬於橘子歷史的東西，是帶客戶去參觀的一個重點空間。



▲ 現已吹熄燈號的親訪中心



▲品牌中心當時在18樓brain storming的空間



▲GASH宋時亮

(阿亮)

### 最期待 休閒空間的多種樣貌

橘子勇於改變，也敢於創新，融入創意提供生活不一樣的樂趣，每隔一段時間的空間都會有一點變化，空間一點一滴的改變，都會帶給橘子人截然不同的心境。各部門不定期於節日慶祝都會有活動，聖誕節、萬聖節普橘島也都會精心佈置。而說到空間內容的改變，位於1樓普橘島的展覽空間SPACE17，固定每隔一段時間會以展覽的形式，整理出橘子的熱門議題，每每前期佈置的時候都可以見到橘人投以期待的眼光。



▲SPACE17一出

手都會引起話題

果核的羅偉立(阿立)表示:「對我們來說, 普橋島是最放鬆的環境, 也常常有新的展覽與佈置, 於是我們在普橋島組了吃飯團, 每次都期待SPACE17的內容, 印象深刻的是, 之前基金會展出的「離開地表計劃」, 訓練年輕人達成飛翔的夢想, 讓人想一起參與!」另外, 他也分享吃飯團的因為人數越來越多, 現在普橋島快容納不下, 期盼著新的普橋島有更寬敞的用餐空間, 同時加上新開展的SPACE17, 帶來耳目一新的感受!



▲DGC羅偉立

(阿立)期待新的普橋島 & Space17

### 最好玩 生活空間的趣味發現

橘子的獨特工作精神, 就是玩跟工作分不開, 除了認真工作, 身為一個稱職的橘子人, 當然也要會認真玩, 像是同事、主管的生日, 尾牙、開工活動、橘子節等等, 在某些空間發生的驚喜, 讓人到了同一個空間就會回想起相同的人與事。GHQ的顏淑美(Eva)就提到, 其實有一些生活小事都很有趣, 因為它的身材比較嬌小, 有一次在電梯偶遇身高近兩百公分的安全室大哥常秉祥, 兩人的身高比例有著「最萌身高差」, 現在搭到同一部電梯都會想起這個回憶。另外, 她還分享自己參與橘子節之橘亂鬥疊疊樂的經歷, 那時候舉辦在一樓大廳相當很熱鬧, 很多人圍觀, 她覺得這不只是橘子的活

動, 更是整棟大樓的活動, 使其他人覺得橘子是很有趣的公司。



▲2015橘子節之橘亂鬥疊疊樂, 讓大家不亦樂乎



▲GHQ顏淑美(Eva)在電梯偶遇安全室大哥常秉祥

### 最感動 橘子空間的文化漫溢

橘子辦公室給人的感覺總是很歡樂、很積極, 但當我們緩下腳步來, 發現待在公司的時間比家裡還長, 也有橘子人把公

司當作一個比家裡還要親密的空間，而身邊的同事是我們最佳的室友，互相分享心情與挫折，每個角落都可以捕捉到感動。GTW的曾芷熙(Bonnie)就形容「以前的親訪中心因為要接待玩家，就像是家裡客廳一樣、普橋島就像是廚房、主臥大概是18樓吧！」。而這個空間讓她最感動的，不是某個特定的場所，而是整個橘子的每個角落都遍佈了橘子的文化，每一個地方都是感動！



▲GTW曾芷熙(Bonnie)

Bonnie 還分享GTW有一個類福委的組織「世柑情」，去年萬聖節策劃，將15樓的會議室改造成電影院然後放恐怖片、在青年節時逼大家跳健康操等等瘋狂的點子都是在1301會議室，大家嬉鬧的過程得到的靈感，1301會議室相對來說是他們「密謀」的重要場所。

粗獷霸氣 性感柔情  
都是《世柑情》

由A、B、C、D、E、F、G  
及H八名成員組成的《世柑情》，以不矯作的幽默又大  
心風格，建立獨樹一格的團  
體形象，馬不停蹄地推出許  
多促咪的秘密活動、積極展  
開壹拾三樓的台灣橘子加溫  
情感和熱血交流的機會，呼  
喚橘子小宇宙的「愛玩」根  
本。

超新星歡樂團體《世柑情》  
2014以嶄新姿態、重磅登場!





▲世柑情每逢節日定不錯過，發揮橘子人愛玩的精神

歷經這些與同事、工作夥伴共同度過的空間時光，慢慢積攢下來成經典回憶，大家要把這些回憶做為珍貴的行囊，打包好後帶往橘子集團新總部！

圖片來源：

<http://goo.gl/R0a18r>

2016台灣文博會—走向國際，邀你一起品東風！

2016/03/30

2016 臺灣文博會

品東風

call for exhibitors



2016 / 04 / 20 [WED.] ▶ 24 [SUN.]

華山1914文創園區—工藝 | 松山文創園區—設計 | 花博公園爭艷館—授權

#### G!VOICE推薦

繼2015年「品台灣」著眼城市生活美學，今年臺灣國際文化創意產業博覽會

「品東風」擴大國際視野，以更開闊態度理解在地文化，透過東方當代語彙向世界推廣華人美學！



#### 展覽內容

今年文博會邀請「設計詩人」陳俊良為總召集人，集結國內外知名策展人攜手合作，於華山1914文創園區、松山文創園區、花博公園爭艷館三大展區，展開為期5天的美學與文化之盛宴！

年度主題展館部分，共分為台灣、日本、英國、丹麥展區，分別以「品東風」、「食日常」、「茶文化」、「倚生活」四個主題概念

發展, 走一趟文博會, 就能一覽最時下世界設計潮流趨勢! 更值得一提的是, 隨著授權產業的興起, 本屆文博會擴大策畫授權展區, 提供國內外角色創作、品牌經紀產業互相交流的平台, 期許國內原創力能夠挺進國際, 邁向更大的舞台!

## 展覽資訊

展覽時間: 4/20-4/24

展覽地點: 華山1914文創園區、松山文創園區、花博公園爭艷館

活動網址: <http://creativexpo.tw/>

參考資料:

<http://creativexpo.tw/>

圖片來源:

<http://goo.gl/gCgUax>

<http://goo.gl/azCzsq>

# 親愛的，我把超商變大了！便利商店進化大改造！

2016/03/30



你每週逛便利商店幾次呢？台灣便利商店密度居全球之冠，早在幾年前就已超過一萬家！根據統計，每三個人就有一個人天天上超商報到，每次平均消費約71元，台灣人的生活，早已和便利商店分不開了！激烈競爭下，台灣的便利商店各出奇招，透過集點、冰淇淋熱潮、微電影等各種行銷手法擄獲消費者的心。更重要的是，走進便利商店，想必你一定已察覺到了某些改變：新進超商開始出現用餐區、廁所、網路，甚至出現烘焙屋、餐點輕食等複合式吧檯。嶄新的空間設計透露出便利商店的新時代已經來臨！

便利商店緣起於美國加油站旁附設小店，1980年代後開始盛行東亞地區。由於店面小、產品差異化不高，便利商店靠著高周轉率—比賣得快、銷貨快來維持利潤。而在一般人的印象中，便利商店講究效率、快速、即時，消費者大多來去匆匆，現在，增加了舒適空間設計，人潮流動緩慢，怎能帶動銷售？



▲午間便利商店滿滿用餐的人潮！

速食店式微？超商搶占外食市場

根據2014年E-ICP資料，外食人口高達77.6%會至便利商店購買餐點，鮮食搭配飲料的促銷方式，早已成為上班族的首選，營收擊敗速食店龍頭麥當勞。設置用餐區給予消費者更舒適的空間，便利商店搖身一變，成為用餐休憩新選擇！



▲便利商店時常以異業結盟提供消費者更多樣的商品。

### 滿足多種需求！餐食點心任你挑

中午想吃現點現做、熱呼呼的米飯麵條？走進全家就吃得到！下午昏昏欲睡，想來份小點心補補元氣？這時，萊爾富熱呼呼的麵包剛出爐；711的甜甜圈也令人難以抗拒！為了滿足挑剔的消費者，現在便利商店除了微波食品，更自行開發出許多特色商品，或透過異業結盟，提供豐富多樣的餐食點心。不必四處奔波，就近前往便利商店，也能舒舒服服度過悠閒下午茶。

### 留下顧客！人潮等於錢潮？

「下午茶約全家吧！」便利商店的用餐區看似沒有實質效益，卻能延長顧客停留時間，增加每個顧客消費的金額及來客數。各家超商增設用餐區後，鮮食業績不約而同成長一至兩成以上，足見策略奏效！



▲巷口超商也可買菜？生鮮商品也是目前各家超商努力開發的市場。

未來，你心目中的便利商店是什麼樣子？架上充滿當季蔬菜水果新鮮肉品？擁有視聽娛樂空間？可以買到精巧家居用品？只要你的需求存在，便利商店永遠都有進化空間！超商變大搶攻外食市場，量販店增加小型社區店面；漸漸模糊的通路界線揭露出未來服務至上的趨勢，誰能提供更便利全面的服務，誰就能成為市場贏家！

參考資料：

<http://goo.gl/9yIxUS>

<http://goo.gl/7zFQnX>

<http://goo.gl/Fg9QrE>

<http://goo.gl/mZg0XO>

<http://goo.gl/GN4bCa>

<http://goo.gl/eDr6Vp>

<http://goo.gl/RwN1t6>

<http://goo.gl/XoP4RD>

圖片來源：

<http://goo.gl/2BH1Ni>

<http://goo.gl/Sfmf8m>

<http://goo.gl/N0VWHk>

<http://goo.gl/a45F9c>

# 看Kit Kat巧克力棒，怎麼駭客別的品牌“永不休息”的廣告主角，讓他們休息一下！？

2016/03/30



「Have a Break, Have a Kit Kat 休息一下，來個奇巧」是雀巢旗下《奇巧》巧克力棒在每一則廣告中都會出現的知名標語。廣告不斷重複標語的目的，就是要讓消費者在「休息的時候」自然產生對「Kit Kat」的聯想。只是這樣的品牌大夢，不能光靠嘴巴說說，最有效的辦法，還是得讓消費者真的感受到這句話的含義。而Kit Kat用了一個令人拍案的創意，保證讓你一看，就能真切體會什麼是「Have a Break, Have a Kit Kat」。

Kit Kat為了要在哥倫比亞推廣新上市的巧克力棒，決定在哥倫比亞的首都波哥大最繁華的地區，利用戶外廣告看板來宣傳。我們看過很多戶外看板，但沒看過這一種，因為，這次Kit Kat用的戶外看板，通通是別人家的品牌廣告，絕了吧！

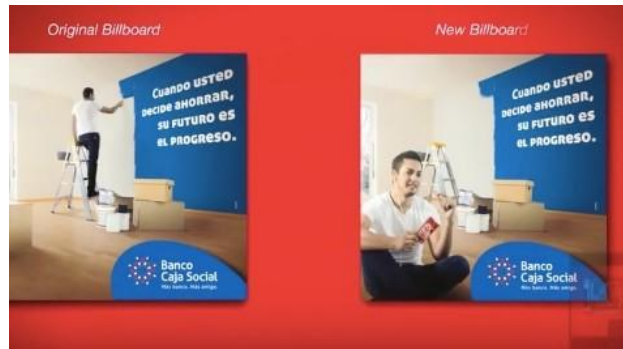
休息一下的標語大家都懂，問題是：怎麼讓消費者把休息跟奇巧，連結在一起

Kit Kat把腦筋動到了“永不休息”的廣告主角身上。概念「既然要推廣『休息一下』，不如乾脆就讓那些大家熟悉的，已經在戶外站壁多日，天天吹風淋雨，扮演工作中的廣告看板人物，讓Kit Kat來幫助這些廣告主角，Have a Break」。

首先，Kit Kat找了一些大家熟悉、知名的廣告品牌來洽談合作，例如Mazda汽車、Banco Caja Social銀行、美妝品牌等等，這些已經有許多矗立在各個鬧區的戶外看板品牌，然後找來當時拍攝廣告的主角，請他們仿造原始廣告的情境、造型、保留了原品牌Logo，重新拍攝一組看起來跟原來差不多的海報，只是，這一次主角的不工作，而且手裡多了一個Kit Kat巧克力棒！



▲找來原來的角色，拍攝一組跟原來很像，但放下手邊工作的海報。



▲左邊是原始廣告，右邊是多了巧克力棒，讓主角休息一下的廣告。



▲終日拿著畫裝品展示的model，終於可以休息一下。



▲還在搬貨嗎？來，休息一下。

最後，再把這些海報，貼在原來廣告登出的看板位置，創造出一種「如果你每天來往同一條路，看過熟悉的這個廣告，突然間卻變成了另一個有點一樣，又不太一樣的廣告時」的新趣味。這樣的做法，不但新鮮有趣，還能帶動另一波「因為看到這個逗趣廣告，然後拍照上傳臉書，分享給親朋好友」的社群媒體傳播效應，增加消費者認識Kit Kat的機會。



▲看到原本熟悉辛勤工作的廣告主角，換成了忙裡偷閒的休息一下，是不是令人會心一笑。



## 溝通主要訴求之餘，也沒忘了與產品的連結

Kit Kat 不但巧妙的用創意讓廣告模特兒“休息”，為了強化與產品的連結，在看板旁還多了一個架子，裝著Kit Kat巧克力，讓路過的消費者看到海報上「就像這些廣告模特兒一樣，你也可以休息一下，來一個吧」的這句廣告詞後，可以立馬採取行動-「讓你免費取用試吃」，是不是很棒。



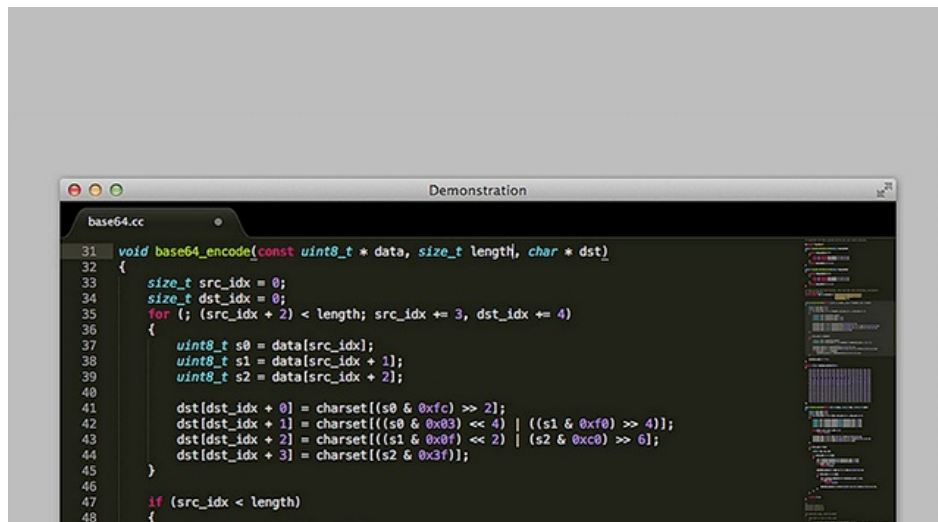
▲被廣告吸引了，還可以馬上行動，得到免費的巧克力棒。

這個精彩的品牌跨界合作案，Kit Kat不但沒有喧賓奪主，搶了原來品牌光彩，又能達到推廣目的的同時，也讓原品牌因為Kit Kat的加入，而讓廣告多了一些幽默的人性溫度，共創雙贏，多好！

# UI 設計師 學習程式 語言經驗談(二)

2016/03/27

距離上一篇: UI 設計師 學習程式 語言經驗談(一)大約有五個月了吧?! 有沒有持續勤加練習呢? 是否遇到什麼樣的困難? 如果 學習程式 一切都順利, 代表你天份異稟、有潛力。話不多說, 我們今天就繼續往下一階段了~ 今天這篇聊到的內容可能會比較"硬", 而且需要更多的學習成本, 所以打算以啟發的角度來分享我的 學習程式 歷程。



學會基礎的 HTML 與 CSS 後, 很重要的幾件事就是:

CSS hack

CSS 優化與維護性(SASS/css sprite/image compression/class name)

CSS Framework(Bootstrap)

版本控制(git)

CSS hack

一般遇到跨瀏覽器, 第一個直覺就是 CSS Reset, 讓各家瀏覽器的預設參數統一歸零、標準化。目前最常見的 CSS Reset 有兩個: 一個是由世界知名的 CSS 大師 Eric A. Meyer 整理出的 Reset CSS, 另一個是 CSS Normalize, 其中的主要差異在於 HTML 標籤的樣式是否被重置歸零(如:h1~h6 的樣式), 相關差異可以參考 reset css 的另一種選擇 - normalize.css。

不過雖已經預設載入 CSS Reset 了, IE 總是不聽話。每當排完一個新版面後, 都覺得好有成就感喔~但開啟那煩人的舊 IE 時, 頓時就挫了我的銳氣。為了網站的完整度, IE hack 是必備的。在每次的 IE hack, 都是讓你更了解每個 IE 的個性, 慢慢地就沒在怕的~

有時候不只有 IE 會搞怪喔, 多數 CSS3 屬性, 建議加上瀏覽器識別, 如:

Chrome / Safari : -webkit- 開頭

Firefox : -moz- 開頭

Opera : -o- 開頭

IE 9/10 :-ms- 開頭(較少用)

我要怎麼學 CSS hack ?

很簡單, 答案是 Google ! 沒錯, 因為你遇到的那些問題, 有九成以上的設計師一定都遇過。

那剩下的不到一成呢?

我自己的習慣會去改 HTML 架構，避開常出問題的那幾個 CSS 寫法，通常就會解決。如果還是無解，有時候就會跟前端工程師討論，甚至可能使用 js 去解決。

我的 CSS hack 都是直接做在 CSS 屬性下(下圖一)，而不是在 HTML 下以註解的方式 hack(下圖二)。至於 CSS hack 的順序呢？正確的寫法會先寫接受程度最廣的，一層一層縮到最窄，意思就是當瀏覽器讀到它看不懂的那行，就會再往下，一直到看得懂的為止，如圖一中示範的順序：

```
.formGroup {
  width: 85%;

  .mailInput {
    border: none;
    width: 93%;
    @include radius(5px);
    font-size: 20px;
    padding: 18px;
    padding: 17px\9; /* all IE */
    padding: 16px\0; /* IE8 */
    *padding: 20px; /* IE7 */
    _padding: 19px; /* IE6 */
  }
}
```

▲直接寫在 CSS 屬性下

```
<!--[if IE 6]>
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="ie6.css" />
<![endif]-->
```

▲註解於 HTML 下

而瀏覽器的 CSS debug 通常都是直接開啟瀏覽器所提供的開發者工具來除錯，筆者自己會直接在開發人員工具中打上可能的 CSS 屬性，觀察畫面的變化是否修正原先的問題，一旦 ok，馬上開啟編輯器，將剛剛正確的 CSS 打到檔案中。當然，你也可以在開發人員工具中嘗試修改 HTML 的結構。

如何開啟：

Windows: F12

OS X: Cmd ⌘ + Option + I

Safari: Safari > 偏好設定 > 進階 > 在選單列中顯示『開發』選單

右鍵選擇“檢查元素”也可以開啟開發者工具

如何使用(以 chrome 為例，示範修改 Facebook 登入頁)：



▲今天就用 Facebook 登入頁來示範



▲按下右鍵，選擇“檢查元素”or 上文提到的快捷鍵



▲本名是“開發人員工具”



▲在開發人員工具的左上方有個放大鏡，選擇它



▲再選取你所想修改的元素



▲改一下 Facebook header 的顏色 (直接在上方調色)



▲再調整一下 header 的高度



▲將高度由預設 82px 改成 100px



▲經過一連串修改，快速呈現設計師想表達的畫面

## CSS 優化與維護性

不管你是設計師還是工程師，程式優化與可維護性都是十分重要的。程式優化對於網站而言可以提升效能，也間接優化了網站的 UX；至於可維護性的部分，對協同作業來說就很重要，例如你今天休假，由 B 同事來接手，如果你沒有依照公司的 coding style 去寫 code，那 B 同事可能需要花很多時間去理解你寫的程式。幸運一點，短時間內就看得懂，慘一點可能會花上一天。以下就分享一下我自己對於優化與維護性的心得

## CSS 優化

使用 Sass 進行 CSS 的編寫，可以利用變數(Variables)、函式(Mixin)、繼承(extend)、巢狀撰寫(Nesting)達到大幅縮減程式的代碼(減少重覆內容)。一開始看到 Sass 的介紹時，光是函式就令我退了兩步，感覺很程式，但...學了就回不去。真的很方便又有效率。Sass 最讓人推薦的功能是變數的運用，這部分是 css 所做不到的，一旦你使用了 Sass 的變數寫法，在未來的網頁維護上會更輕鬆，範例如下：

```
HTML SCSS Result Edit on CODEPEN
<a href="http://designtongue.me" class="btn">設計大舌頭</a>
```

▲ See the Pen bVReep by jeremy0417 on CodePen.

試著假想這類按鈕在你所維護的網頁上一共有30個，且分散在各頁，此時需要把 hover 的顏色調暗，且老闆希望你在5分鐘後 DEMO 給客戶看，這時候你只需要將 \$btnHover 由 `darken($btnColor, 10%)` 改成 `lighten($btnColor, 8%)` 就大功告成了，示範如下：

```
HTML SCSS Result Edit on CODEPEN
<a href="http://designtongue.me" class="btn">設計大舌頭</a>
```

▲ See the Pen bVReep by jeremy0417 on CodePen.

另外更進階一點的就是 `@if`, `@for`, `@each` and `@while` 的應用，這部分小弟就沒涉略了，不過有興趣的人，可以參考這篇：

Sass control directives: `@if`, `@for`, `@each` and `@while`

此外，分享我學習 Sass 過程中的兩個管道：前端社群聚會、網路教學文件。

前端社群：

Front-End Developers Taiwan

台中前端社群

高雄前端社群

網路資源：

Sass & Susy 教學手冊

Sass 官方文件

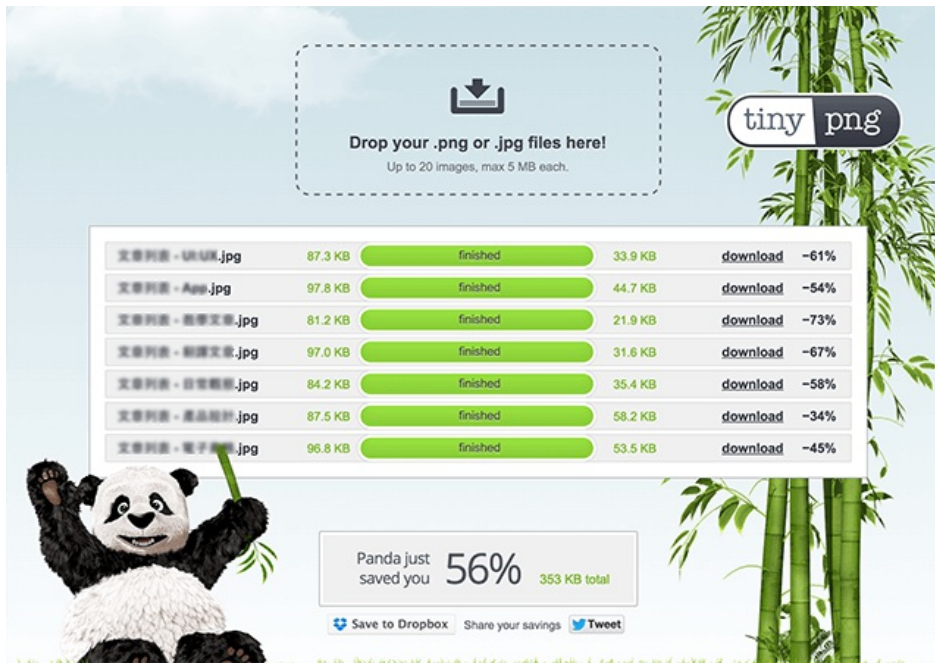
mixin library for Sass

sass 與 css 之間的關係(線上練習)

Sass Tutorials(線上影片教學)

網路資源其實滿多的，當你把基礎的 Sass 學完後，建議可以搜尋相關的 source code 作為臨摹，如果真的遇到一些問題，也可以問問前端社群的高手們！希望設計師們可以勇於嘗試，因為用了就回不去了～

另一個就是圖片的處理，雖然身為設計師，對於設計好的圖分別依照尺寸切好給工程師不是件難事，但 ... 你知道你所切好的圖還有壓縮的空間嗎？沒錯！網路上提供了號稱可以壓縮 XX% 且不失真的免費工具，如：compressor.io(最高 90%)、TinyPNG(png 的話，至少有 50%以上) 等，都有不錯的壓縮表現，我自己是習慣使用 tinyPNG(jpg, png 都可)。雖然有人會嫌麻煩，因為切圖時存取一次，壓縮後還必須再存取一次，但看到壓縮後的百分比，會很有感，不自覺地養成切圖後的好習慣 – 壓縮！



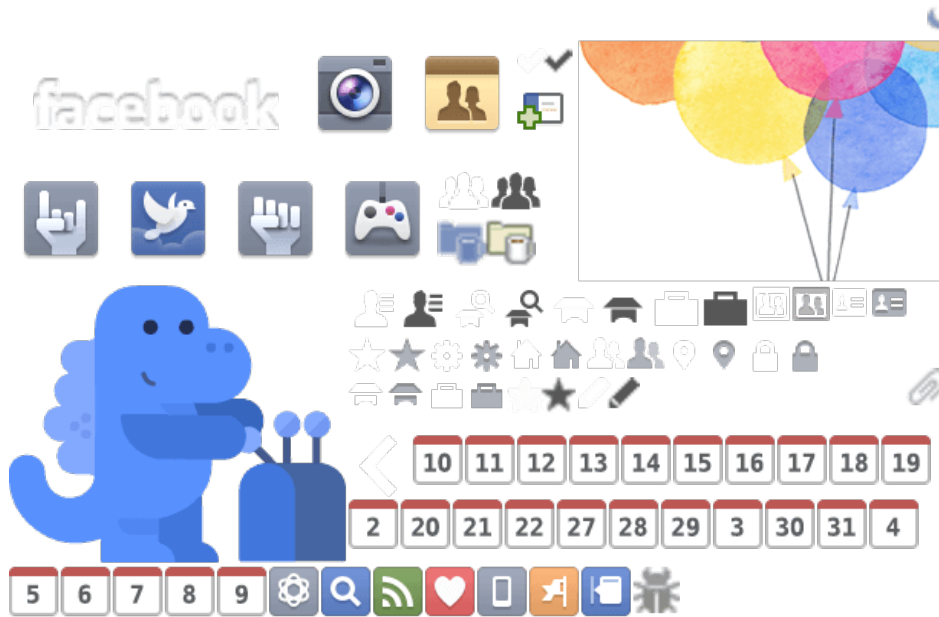
▲tinypng 壓縮圖片

圖片除了壓縮外，另一個跟圖片相關的就是 CSS Image Sprite，它的做法就是把常用的小圖、icon 拼成一張圖，那它的好處是？對於 server 端而言，使用者只需跟 server 請求一次就好，網站速度自然會快許多。下圖分別是 pinterest 與 Facebook 的 CSS Sprite。



▲pinterest CSS Sprites





▲Facebook CSS Sprites

至於 CSS Sprite 要怎麼產生？筆者自己是用 photoshop 去把 icon 拼成一張圖，而線上也有推出許多相關的服務，大家可以參考《CSS Sprite》將佈景中多張圖片合併，提升網站效能的教學，或是另外 Google 相關 CSS Sprite Generator。

然而在找 CSS Sprite 的範例時，發現許多網站也將常用的 icon 改用 icon font 的方式呈現，至於 icon font 的相關介紹我就不多說了，大家可以 Google 一下關鍵字就會有很多相關服務了～我自己是選 Font Awesome，原因是 photoshop/sketch app 也有支援！細節可以參考這篇文章：超效率！直接使用 icon font 在 Photoshop 中設計網頁畫面！

## CSS 的維護性

CSS 維護性用白話文解釋，就是讓他人看得懂的程式碼與邏輯。如此一來，當同事打開你的 CSS 檔案進行修改時，在開發的效率上差異就很大。以下針對結構與命名做些心得分享。

首先以檔案結構開始，我自己本身會進行 scss 檔案切割，讓每支 .scss 的功能獨立，如此一來，當頁面 layout UI 需要調整時，就可以很快速的進行維護，其 scss 檔案切割的結構如下：

```

HTML      Result      Edit on CODEPEN
@import mixin //放置所有Sass全域變數與Mixin
@import reset // reset.css
@import extnd // 拿來合併樣式，都放@extend用的檔案
@import layout //共同框架
@import index //首頁
@import page //內頁
@import xxx //各單元CSS

```

由上面的 HTML 可以看出 .scss 的分類方法(因專案大小、個人喜好而異)。筆者一開始學習時，只分成兩支檔案:mixin 與 style，結果導致 style.scss 這支檔案中有八百多行的 code(平台規模約1個 index, 20多頁 pages)，直到讀了 CSS 檔案管理技巧分享，才驚覺我這樣做，對於專案管理實在太不友善了，假使我現在花多點時間整理，我在未來的管理上便會更輕鬆！因此開始研究起 CSS 檔案分類的技巧，30天掌握Sass語法 – (18)規劃你的Sass結構這篇也滿值得一讀的，最重要的是：要動手做，才會知道哪些觀念不懂，找完資料，再做一次，觀念會更加深！

# 若有一個 scss 檔案超過200行， 就該重構你的 scss

有沒有！  
說服力高多了

▲圖片截自：<https://speakerdeck.com/evenwu/css-dang-an-guan-li-ji-qiao-fen-xiang>

你可能會疑惑怎麼一下子是 SASS 一下子是 SCSS，是不是筆者筆誤？其實是 SASS 可以支援兩種寫法，SASS 就是以縮排代替括弧，這整體上比較簡潔，但相對地一開始較不容易習慣；而另一個寫法則是 SCSS，跟 css 的寫法較像，保留括弧，因此如果將 css 的寫法存成 .scss 是允許的，但沒意義（有運用到 SASS 精華才有意義：變數、Mixin、extend、巢狀撰寫）。

另一個關於維護性的分享就是命名。命名一直是筆者覺得最拖效率的部分，有時就因為思考命名就浪費掉許多時間且 coding 的思緒會被中斷，因此我開始去參考、研究別人的命名規則，以下是我自己常用的命名架構：

先切出整體架構：header / main / footer

再依照功能命名：banner / nav / container / sidebar

如果需要容器設定寬度等，我會用 xxxContainer，如：navContainer / mainContainer

如果群組元素，我會用 xxxWrap，如：navWrap

次元素：subXxxx，如 subNav / subMenu

常見元素：意義命名，如 logo / mail / btn

而其他元素命名的話，只要遵守“意義命名”，明白的表明元素、用途等，避免使用 class="1"，class="aaa" 這類的無意義命名方式；至於 id 與 class 命名的格式，我自己本身的習慣是 id="id\_name" class="className" 的方式。

哪時使用 id？哪時使用 class？簡單來說，以 CSS 樣式為目的的都使用 class，畢竟這些樣式都可能重覆使用；id 就不一樣了，它只能獨立存在，不能重覆，因此它常見於“整體架構命名”或預留給 javascript。

## CSS Framework(Bootstrap)

老實說，筆者使用過一次 Bootstrap 後，就沒再用過了，不是它不好用，而是在瞭解它的架構與邏輯後，我還是喜歡自己刻（已經有一套自己的架構邏輯了）。

Bootstrap 對我而言，它是一個必懂的知識，因為目前太多人使用了，所以你極有可能會接到修改、維護使用 Bootstrap 框架寫的網頁，如此一來，你便可以輕鬆上手；另一個原因是藉由了解 Bootstrap 的架構原理，可以讓自己對於 CSS 更熟悉，且會讓你的 CSS code 更有彈性，功力提升（但切記不要依賴啊～）。

不使用現有的 CSS Framework 而選擇自己動手客製將會有個缺點，就是你必須花時間寫文件～

延伸閱讀：

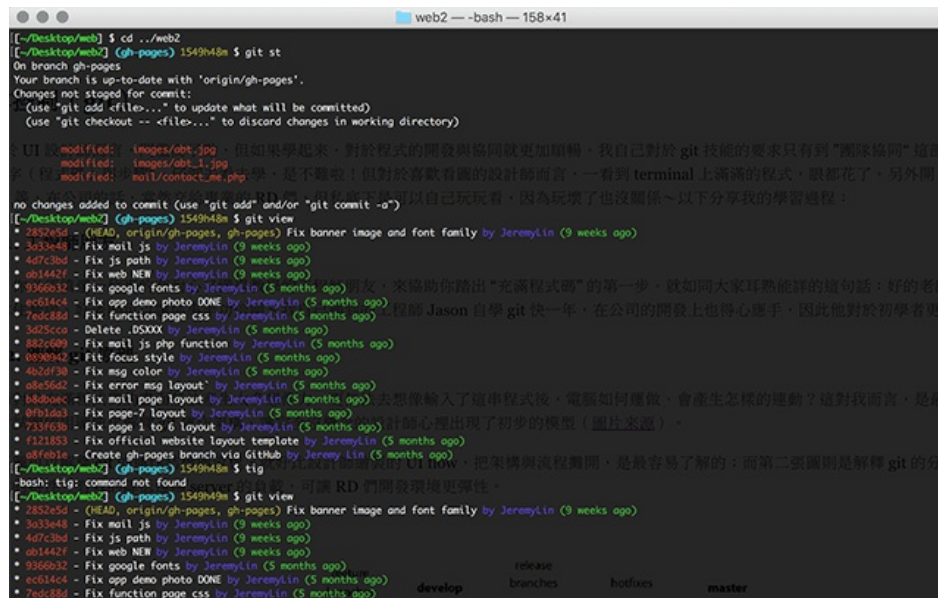
選擇手刻，還是用CSS FRAMEWORK？

BOOTSTRAP RWD 使用方法及原理

Bootstrap CSS 中文文件

## 版本控制 (git)

git 對於 UI 設計師而言，門檻高了些，但如果學起來，對於程式的開發與協同就更加順暢。我自己對於 git 技能的要求只有到“團隊協同”這部分，因為架設環境有太多“文字(程式碼)與步驟”，仔細去看去學，是不難啦！但對於喜歡看圖的設計師而言，一看到 terminal 上滿滿的程式，眼都花了。另外開 branch、開 release、rebase 等，在公司的話，當然交給專業的 RD 們，但私底下是可以自己玩玩看，因為玩壞了也沒關係～以下分享我的學習過程：



```
web2 -- -bash -- 158x41
[~/Desktop/web2] $ cd ../web2
[~/Desktop/web2] (gh-pages) 1549h48m $ git st
On branch gh-pages
Your branch is up-to-date with 'origin/gh-pages'.
Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
  (use "git checkout -- <file>..." to discard changes in working directory)

  modified:   images/abt.jpg
  modified:   images/abt1.jpg
  modified:   mail/contact_me.php

no changes added to commit (use "git add" and/or "git commit -a")
[~/Desktop/web2] (gh-pages) 1549h48m $ git view
* 2852e5d -- (HEAD, origin/gh-pages, gh-pages) Fix banner image and font family by JeremyLin (9 weeks ago)
* 3a33e48 -- Fix mail js by JeremyLin (9 weeks ago)
* 4d7c3bd -- Fix js path by JeremyLin (9 weeks ago)
* ab1442f -- Fix web NEW by JeremyLin (9 weeks ago)
* 9366b32 -- Fix google fonts by JeremyLin (5 months ago)
* ec614c4 -- Fix app demo photo DONE by JeremyLin (5 months ago)
* 7edc88d -- Fix function page css by JeremyLin (5 months ago)
* 3d25cca -- Delete .DSXXX by JeremyLin (5 months ago)
* 882c499 -- Fix mail js php function by JeremyLin (5 months ago)
* 6090b42 -- Fix focus style by JeremyLin (5 months ago)
* 4b2df98 -- Fix msg color by JeremyLin (5 months ago)
* a8e56d2 -- Fix error msg layout by JeremyLin (5 months ago)
* b8d0a6c -- Fix mail page layout by JeremyLin (5 months ago)
* 0fb1da3 -- Fix page-7 layout by JeremyLin (5 months ago)
* 733f63b -- Fix page 1 to 6 layout by JeremyLin (5 months ago)
* f321853 -- Fix official website layout template by JeremyLin (5 months ago)
* a8f081e -- Create gh-pages branch via github by Jeremy Lin (5 months ago)
[~/Desktop/web2] (gh-pages) 1549h48m $ tig
-bash: tig: command not found
[~/Desktop/web2] (gh-pages) 1549h48m $ git view
* 2852e5d -- (HEAD, origin/gh-pages, gh-pages) Fix banner image and font family by JeremyLin (9 weeks ago)
* 3a33e48 -- Fix mail js by JeremyLin (9 weeks ago)
* 4d7c3bd -- Fix js path by JeremyLin (9 weeks ago)
* ab1442f -- Fix web NEW by JeremyLin (9 weeks ago)
* 9366b32 -- Fix google fonts by JeremyLin (5 months ago)
* ec614c4 -- Fix app demo photo DONE by JeremyLin (5 months ago)
* 7edc88d -- Fix function page css by JeremyLin (5 months ago)
develop          branches          hotfixes          master
```

▲圖片截自：充滿指令的 terminal

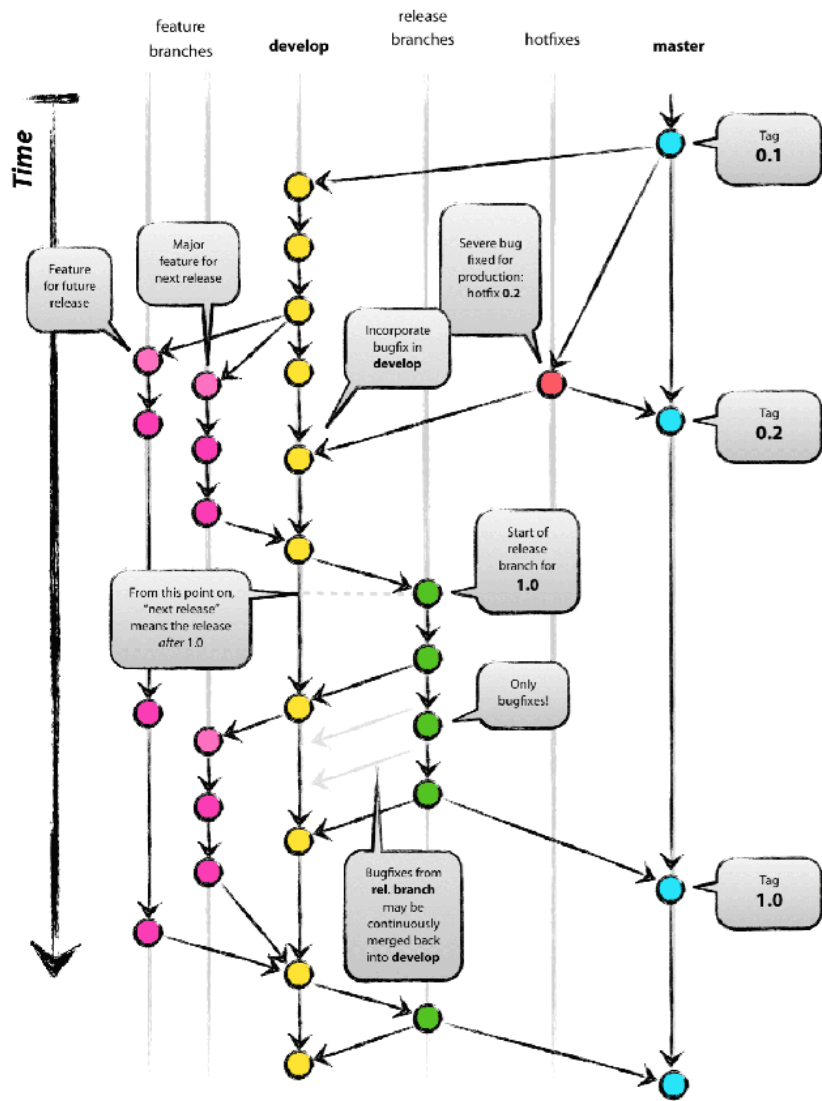
### step1. 工程師朋友

首先，你必須慎選一位真的有耐心又懂得教學的工程師朋友，來協助你踏出“充滿程式碼”的第一步。就如同大家耳熟能詳的這句話：好的老師讓你上天堂，壞的老師帶你住套房。好老師可以讓你事半功倍啊～我自己遇到的工程師 Jason 自學 git 快一年，在公司的開發上也得心應手，因此他對於初學者更有同理心。

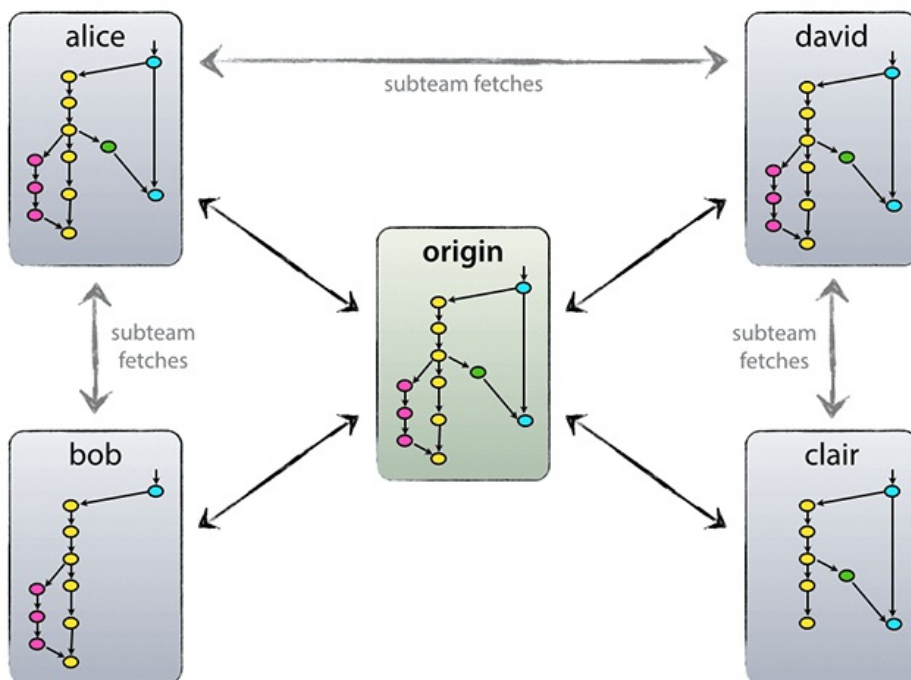
### step2. 圖解 git 原理

設計師對於充滿程式碼的畫面無法產生太多想像力，更無法去想像輸入了這串程式後，電腦如何運做、會產生怎樣的運動？這對我而言，是最無法適應的。因此工程師就會試圖使用圖像化解釋 git 運作架構，讓完全沒概念的設計師心裡出現了初步的模型(圖片來源)。

第一張圖可以解釋 git 的運作結構與流程，就好比設計師繪製的 UI flow，把架構與流程攤開，是最容易了解的；而第二張圖則是解釋 git 的分散式版本控制系統，去中心化的特性，有效的降低遠端 server 的負載，可讓 RD 們開發環境更彈性。



▲ git flow model



▲ git 分散式工作示意圖

延伸閱讀：

Pro Git 正體中文版

連猴子都能懂的Git入門指南

Git flow 開發流程

Atlassian Git Tutorial

### step3. 記下一般狀況下的流程

我會請工程師朋友從建立專案到最後把程式碼 push 到遠端的流程做一次(不考慮其他突發狀況)，我會把流程清楚的紀錄在紙上，並且標注每一步驟的意義是什麼？每串程式碼的用處是什麼？因為知道背後的意義就更容易記住與應用。另外我也會問程式碼的字義，如為什麼剛剛那串程式沒有 -f 而這串程式卻有？-f 的 f 是什麼英文單字的縮寫啊？之類的問題。以下分享我當初的筆記之最最最單純的流程：

1. git co master
2. git pull
3. git co feature XXXX (RD 已開好 branch, 讓我直接切過去)
4. 開始開發
5. git st(查看修改了哪些檔案)
6. tig(大致快速瀏覽修改的檔案內容)
7. git add(將修改過的檔案加入)
8. git commit(每一個階段 commit 一次, 並註解這次 commit 修改了什麼?)
9. 繼續開發
10. git st(查看修改了哪些檔案)
11. tig(大致快速瀏覽修改的檔案內容)
12. git add(將修改過的檔案加入)
13. git commit(再次 commit, 重複這三步驟至你覺得到某一階段了, 可以把 code 上到遠端)
14. git pull --rebase(我自己的習慣, 避免發生衝突)

### step4. 實際操作

開始參與公司開發專案的協同(前提是工程師以幫你把環境與權限設好)，然後我就依照 step3 的步驟一步一步來，但工程師特別強調“要 push 前請先找他來看看”，讓他檢查一下，沒問題再 push。原因其實就是害怕新手打亂了 develop 的開發(如：誤刪某些程式或檔案、merge 沒解決硬推等)。

### step5. 錯中學

在你實際操作的過程中，大大小小的問題將接踵而出，這時候你就必須一直去請教(煩)工程師，把問題來龍去脈釐清，有助於你對於 git 的了解。但小弟驚鈍，同一個問題常常重複請教了好幾次才明白。

第一次 – 有聽沒有懂

第二次 – 好像略懂，坐下換我執行，還是不懂

第三次 – 可以處理類似的狀況，但總是有意外

### step6. 玩玩 github, 開個 github 專案

由於我先接觸公司的 git 開發環境，所以 github 反而一直沒去摸。為了讓自己可以更了解透徹 git 的精髓，於是我開始嘗試 github，反正試壞了不用錢，砍掉重來嘍～ github 除了可以讓設計師練習 git 技能外，也是一個很好的作品集空間(github.io)，設計師們可以透過練習 HTML / CSS / git, 然後把作品放到 github.io, 真的很方便，空間免費又穩定！另外，可以跟三五好友一起開個專案，透過遠端協同的方式一起開發，我想這是進步最快的方式之一！

## 後記

在職場上選擇你的定位很重要，但切記不要畏懼學習新領域！親身學習過才有 say no 的資格。但要學到怎樣的程度才算是一個 milestone 呢？以下是我自己訂下的 milestone，讓我在選擇下一步時，可以不再猶豫不決。

1. 與前端工程師討論圖稿時，自己可以用 HTML / CSS 的術語跟他們溝通（這階段如果不討厭程式碼，就往下）
2. 嘗試獨立用 HTML / CSS 刻出自己的設計稿（寫 code 的過程跟做設計時一樣 high，往下）
3. 優化自己的 HTML / CSS 寫法，嘗試架設靜態網站（非常關心自己 code 的品質，願意嘗試新寫法並比較差異，往下）
4. 在自己獨立寫的網頁中加入一些 jquery，讓網頁有動態的行為（願意閱讀 jquery 相關文件，知道怎麼改參數，往下）
5. 加入 git 開發流程（覺得 git 真的超方便，往下）
6. 學習 javascript（如果這階段學的算順手，那也許你可以考慮往下一步 – 前端設計師邁進）
7. 如果你選擇了前端設計師，那技術上就需要多多專研了（我只走到 6.001 步，還在掙扎中）

不論學習程式的結果如何，相信對於你與 RD 間的溝通可以更加暢通無阻，因為你可以試著使用 RD 的思考角度去看待你們之間的爭執點，再找出設計師與工程師之間都可以接受的呈現方式（但是好設計請記得堅持）。

## 作者介紹

設計大舌頭 / Jeremy Lin

設計大舌頭是一個關注使用者經驗相關議題的內容平台，包含使用者介面、互動設計、使用者經驗、產品設計趨勢以及服務設計等，試圖讓更多讀者了解設計師們的巧思，並推廣 design thinking 的思維。

# 《信喵轉轉迷宮》預註冊活動開跑

2016/03/28

天天登入抽超稀有喵武將

瘋糖數位宣布，由日本遊戲廠商 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. 所製作的「信喵」系列手機遊戲《信喵轉轉迷宮》即日起開放玩家預註冊，活動時間自即日起到2016年4月18日止，製作人廣重演久也特別錄製影片，呼籲大家共同參與預註冊活動，眾多稀有喵武將等你來抽，讓你在遊戲中搶得先機。

↓點擊可連結至預註冊頁↓



▲期待已久的預註冊活動總算來囉！

▲製作人影片

《信喵轉轉迷宮》正式上線日期越來越近，《信喵轉轉迷宮》推出事先預註冊活動，活動期間使用Facebook登入，每日即可有2次免費喵籤抽取次數，讓玩家們可以在《信喵轉轉迷宮》上線前就提前獲得超卡哇伊的喵武將，而且如果將抽到的喵武將分享至Facebook塗鴉牆，還可額外增加3次喵籤抽取次數，當所有玩家總抽籤次數到達活動指定門檻，官方將再釋出全新喵武將放置於喵籤內。於上次喵武將票選中最高票脫穎而出的阿市喵外，還有將近20名喵武將讓玩家搶先入手。

除此之外，還有事前登錄特典VIP等你來加入唷！



▲每天最多有5次免費抽籤機會

◎喵武將票選活動最高票得主-阿市喵搶先入駐事前喵籤中



### 阿市喵

屬性	兵種	攻擊	體力	恢復
水	足輕	88	74	340
速度	防禦	運	策略	
147	84	24	129	

趕快來試手氣，搶先獲得阿市喵

下面就來搶先看提前曝光的幾隻可愛的喵武將吧：

◎ 木下藤咪郎



© KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

木下藤吉郎，原為幫信長提草鞋的家僕，後因受信長喜愛，被拔擢為武士，之後又因立下戰功無數，被提拔為大名。相傳木下藤吉郎，因為身材矮小，面貌醜陋，所以被信長稱為猴子或禿頭老鼠。木下藤咪郎在《信喵轉轉迷宮》中為風屬



性鐵炮武將，其大將技一迅速可讓拉霸速度大幅減緩。

◎ 六角貓禎

六角承禎，日本戰國時期南近江的大名，曾率領三好三人眾與織田信長為敵，後來被信長打敗逃亡。後來響應將軍足利義昭的信長包圍網，在南近江以游擊戰的形式給信長製造了不少麻煩。六角貓禎在《信喵轉轉迷宮》中為風屬性騎馬武將，其大將技一先驅可讓敵方單隻回合數+1，並可讓拉霸速度減緩。



◎ 織田信咪



織田信賢，尾張岩倉城主，為了繼承家督，放逐了自己的父親和弟弟。和尾張末森城主織田信行還有美濃的齋藤義龍等人，一同對抗織田信長。織田信咪在《信喵轉轉迷宮》中為空屬性騎馬武將，其大將技一守護代可讓自己最大體力的比例增加，並可讓攻擊力增加。

◎ 遠藤喵經



遠藤直經，為淺井長政的家臣，曾向主君長政建言淺井家應投向織田方，但不被採納。姊川之戰淺井大敗後，偽裝成織田家武將，企圖暗殺信長，遭識破後被殺。遠藤喵經在《信喵轉轉迷宮》中為空屬性足輕武將，其大將技—神出鬼沒會在遠藤喵經本身瀕死時發動，發動時拉霸速度減緩，且讓空屬性五輪玉變更為貓神大人。

◎ 山崎喵家



山崎吉家，朝倉家臣，是朝倉家的大將。在主君義景和信長爭鬥時，曾救援淺井家，並殺死了信長的重臣森可成。在刀根坂之戰時為主君殿後掩護，之後戰死。山崎喵家在《信喵轉轉迷宮》中為地屬性騎馬武將，其大將技—五行架勢可讓我方足輕攻擊力增加，且讓敵方的地屬性五輪奧義攻擊一次無效。

◎ 杉谷善咪坊



© KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

杉谷善住坊，是一個擅長使用鐵炮的和尚，為甲賀擅長使用鐵炮的第一人。在金崎撤退戰時曾狙擊信長，但沒有成功。杉谷善住坊在《信喵轉轉迷宮》中為火屬性鐵炮，其大將技一早合可讓我方鐵炮攻擊力增加，並可讓拉霸速度減緩。

遊戲最新消息都將會在《信喵轉轉迷宮》官方粉絲團公布喔！快來關注《信喵轉轉迷宮》官方粉絲團吧

(<http://hyperurl.co/nk1h9t>)

#### 關於瘋糖數位

瘋糖數位科技於2015年，由遊戲橘子集團及樂陞集團共同成立，以台港澳為出發點，提供全方位的手機遊戲及娛樂服務之代理、營運、行銷推廣，與手機平台之開發、服務、營運等業務，展望成為世界優質手機遊戲進入繁體中文市場的第一選擇，帶領消費者盡情徜徉在行動世界！

# 「棋」勢進駐！《召喚圖板》成功驚艷2016台北國際電玩展

2016/03/26

由遊戲橘子與日本手遊龍頭GungHo結盟成立的江湖桔子旗下首款營運手機遊戲《召喚圖板》於甫於1月26日宣布推出Android、iOS、Playphone三大平台正式版後，並正式首次進入「2016台北國際電玩展」。展出期間除了安排遊戲體驗與精彩的舞台活動，安排多位明星臉「棋寵女孩」熱情與玩家互動，也邀請遊戲製作人荻原 智先生特地抵台與玩家見面同歡。首次參加「2016台北國際電玩展」的《召喚圖板》此次表現相當亮眼，Android、iOS、Playphone三大平台正式版遊戲首週下載量將近十萬。為感謝玩家們熱情支持《召喚圖板》及同步迎接新春假期的到來，明(3)日起至2月9日開啟全新加入的「鎧蟲入侵！」系列活動關卡，以及2月4日起至2月9日止，推出「製作人十大棋寵推薦機率2倍活動」等，讓玩家更能感受《召喚圖板》的用心。



▲江湖桔子旗下營運首款手機遊戲《召喚圖板》於1月31日邀請遊戲製作人荻原 智先生抵台與玩家見面同歡

## 「棋」勢不凡！《召喚圖板》驚艷2016台北國際電玩展 遊戲製作人荻原 智、明星臉「棋寵女孩」與玩家留下美好回憶

江湖桔子旗下首款營運手機遊戲《召喚圖板》於1月26日推出Android、iOS、Playphone三大平台正式版廣受玩家期待，同時緊接著現身在為期一連五天的「2016台北國際電玩展」。現場除了既有的遊戲體驗與精彩舞台活動外，也安排激似小張鈞甯及小Angelababy等多位明星的「棋寵女孩」熱情與玩家互動，更特別邀請遊戲製作人荻原 智先生抵台與玩家見面同歡。對於首次參加「2016台北國際電玩展」的荻原 智先生表示：「感覺台灣對於遊戲的熱情超過我的想像，也非常開心可以參加這次的活動。」當然在遊戲過程中荻原 智先生也不停的驚嘆台灣玩家對於《召喚圖板》的熟悉度以及操縱度。



▲《召喚圖板》遊戲製作人荻原 智先生與台灣玩家一同進行遊戲互動



▲台灣玩家開心地與《召喚圖板》遊戲製作人荻原 智先生一同合影留念



▲擁有明星臉的「棋寵女孩」在舞台上與玩家一同共賞

Android、iOS、Playphone三大平台成果亮眼 首週下載量近十萬  
魅力不間斷 新春感恩活動即將開跑

江湖桔子旗下首款營運手機遊戲《召喚圖板》於1月26日推出Android、iOS、Playphone三大平台正式版後，並正式首次進入「2016台北國際電玩展」，感受到玩家的熱情與支持，首週下載量近十萬，成果表現亮眼。感謝玩家們熱情支持《召喚圖板》及迎接即將到來的新春假期的到來，明(3)日起至2月9日開啟全新加入的「鎧蟲入侵！」系列活動關卡等待玩家進行挑戰，同時2月4日起至2月9日止，「製作人十大棋寵推薦機率2倍活動」也將同步釋出，也讓玩家更能感受《召喚圖板》的用心。更多《召喚圖板》新春活動訊息，請隨時注意《召喚圖板》官方臉書粉絲團及官方網頁。



▲「鎧蟲入侵！」全新系列活動關卡任務可得到「強壯強化鷹x2」、「體力恢復劑x1」



▲「製作人十大棋寵推薦機率2倍活動」即將登場



▲《召喚圖板》Android、iOS雙平台正式版QR CODE



▲《召喚圖板》Playphone平台正式版QR CODE

※《召喚圖板》官方臉書粉絲團：<https://www.facebook.com/SummonsBoard.TW>

※《召喚圖板》官方網站：<http://www.gungho-gamania.com/SB/>

#### 關於江湖桔子

江湖桔子為日本遊戲大廠GungHo與台灣遊戲橘子合資成立的手遊發行公司，擷取GungHo與遊戲橘子的諧音，「江湖桔子」由是誕生。秉持著雙方對於遊戲產業的創意與熱情，發揚五湖四海皆兄弟的精髓，江湖桔子期望廣結各界遊戲夥伴，推出更多優質大作，為遊戲產業再寫新局。

# 眾星雲集 作夥起笑！全民互動3D手遊《五四三國誌》Android、iOS雙平台正式版趣味登場

2016/03/26

橘子集團旗下團隊好蹦(HaPod)數位科技取得中國上海美峰數碼科技系列大型3D三國策略戰鬥手機遊戲《五四三國誌》今(1)日推出Android、iOS雙平台正式版與台灣地區玩家一起互動，除了獨創「雙戰」模式與便利「拍賣行」系統外，更邀請到為「辛普森家族」、「蓋酷家庭」、「海綿寶寶」等知名卡通配音團隊「魯蛋叔叔工作室」進行「在地化語音」，並為每個角色量身打造專屬又帶點時事嘲諷的個性化台詞，絕對讓玩家邊單挑邊紓壓。同時，「馬超」、「典韋」、「魯肅」等三大全新武將也將為雙平台正式現身，為一統江湖再添變數。不僅如此，酷瞧影音平台「手遊課金狂」節目中「151林彥君」將於2月3日首度公開《五四三國誌》快速升等正確大撇步，好笑又有效，絕對精采可期。歡慶《五四三國誌》Android、iOS雙平台正式版熱鬧上線，即日起至2月29日止，只要天天登入簽到就送「典韋」跟「魯肅」武將將魂及藍裝等多項實用的道具。



▲橘子集團旗下團隊好蹦(HaPod)數位科技於今(1)日推出大型3D三國策略對戰手遊《五四三國誌》Android、iOS雙平台正式版

台灣知名配音團隊「魯蛋叔叔工作室」加入《五四三國誌》雙平台正式版喜氣上線  
「馬超」、「典韋」、「魯肅」同步入陣 攜手惡搞三國 單挑互嗆

橘子集團旗下團隊好蹦(HaPod)數位科技宣布旗下首款大型3D三國策略戰鬥手機遊戲《五四三國誌》Android、iOS雙平台正式版上線。《五四三國誌》在Q萌畫風與細緻影像的視覺呈現，以及獨創「雙戰」模式與便利「拍賣行」系統外，為了提供玩家更盡興的娛樂氛圍與更貼近台灣在地文化，邀請為「辛普森家族」、「蓋酷家庭」、「海綿寶寶」等知名卡通配音團隊「魯蛋叔叔工作室」進行「在地化語音」，並為每個角色量身打造專屬又帶點時事嘲諷的個性化台詞，不妨可以開啟遊戲音效，感受武將登場單挑刀光劍影及唇槍舌戰的同時，還搭配著「我們去看海吧 ~」、「有一種哈味~哈味~哈味~」、「想要殺我主公，先Over My Dead Bobby！」等詼諧的語音台詞，讓戰鬥PK時更增添趣味。





▲《五三四國誌》邀請知名配音團隊「魯蛋叔叔工作室」，賦予了每位武將更鮮活的性格形象



▲讓三國不再無聊，《五三四國誌》痛快笑時事，輕鬆玩遊戲

同時，讓《五三四國誌》Android、iOS雙平台正式版更有看頭，「馬超」、「典韋」、「魯肅」攜手成為本月主打星。人稱「虎威神將」的「馬超」，上戰場時怒氣值會不斷持續上升，讓釋放大絕的時機更快、次數更頻繁，召喚出精良鐵騎兵們將可對敵方造成驚人的破壞力，還能附加讓人有敵我不分的魅惑效用；「力大無窮」就屬「典韋」，所釋放燃燒的戰意，讓攻擊造成高傷害的暴擊，並對周圍敵軍造成持續傷害，並與張飛匹敵的高命高防；「白浪掀天」的「魯肅」擅長保護友軍，降低敵方輸出。絕招來自大自然能量的一道滔天「巨浪」沖刷並擊飛敵軍，群體技能則為「調和」一出，對敵軍全體造成魔傷且降怒。歡慶《五三四國誌》Android、iOS雙平台正式版熱鬧上線，即日起至2月29日止，只要天天登入簽到就送「典韋」跟「魯肅」武將將魂及藍裝等多項實用的道具。



▲「馬超」精良的騎術可隨時抵禦敵人的攻擊，抗得住八十斤大戟，撞得飛千軍萬馬



▲「典韋」的大招為「驍騎突擊」可直接對最遠的敵人發起的強烈衝擊，擊飛並暈眩沿途擊中所有敵人，打亂後排法師及弓手陣型



▲「魯肅」雖僅是為生命上限最高的友軍施放護盾和提高物抗，但是越到戰鬥後期，就有著不可限量的效果

酷瞧遊戲頻道重裝上陣「手遊課金狂」派出「151林彥君」搞笑傳授快速升等  
2月3日首度公開《五四三國誌》正確、快速、有效成為王中王

影音平台目前遊戲頻道上有「我要 POKE 名人」、「手遊課金狂」、「遊戲骨灰談」、「漢子與妹子」、「康熙來樂」等五款節目，其中「手遊課金狂」請到「食尚玩家」主持群中，因長相可愛、說話幽默有趣，很受觀眾喜歡的「151林彥君」在節目中公開發行遊戲課金大解密。2月3日首度於「手遊課金狂」公開《五四三國誌》的正確課金法，讓玩家們能用最輕鬆的方式，保證不走冤枉路不花冤枉錢，快速成為三國霸王。更多節目內容，請上酷瞧影音平台「手遊課金狂」節目：<http://www.coture.com/TV/Channel/Game/Series/79>



▲知名藝人「151林彥君」現身酷瞧「手遊課金狂」大秀《五四三國誌》快速升等大撇步



▲《五四三國誌》Android、iOS雙平台正式版QR CODE

※ 酷瞧「手遊課金狂」派出「151林彥君」親自指導快速升值好方法：

<http://www.coture.com/TV/Channel/Game/Series/79>

※ 《五四三國誌》官方臉書粉絲團：<http://www.facebook.com/543King/>

※ 《五四三國誌》官方網頁：<http://tw.beanfun.com/X3K/main.aspx>

# 遊戲橘子攜韓遊戲大廠NEXON 再掀端遊新熱潮

2016/03/27

端遊市場旋風再現！由遊戲橘子代理的線上第一人稱射擊遊戲大作《CSO2 絕對武力Online 2》，今(18)日正式公測上市，為端遊市場注入強心針。《CSO2 絕對武力Online 2》公測正式版，除了有真實細膩的場景畫面與更暢快震撼的射擊爽感，並首度提供「快速註冊」、「一鍵創帳」功能簡化帳號註冊程序，讓玩家更容易進入親臨遊戲世界。此外，首次以台灣「海龍蛙兵」所打造設計而成並同時透過台灣做為全球推出的第一站、中英台粵日韓多達六種語言遊戲配音，以及「捉迷藏」模式等多項公測上市內容再再讓玩家們對於《CSO2 絕對武力Online 2》與眾不同的娛樂感充滿期待。華人NO.1電玩女神解婕翎更以金髮造型演繹遊戲中反派女角，與海龍蛙兵進行精采絕倫的正反派槍戰對決，為《CSO2 絕對武力Online 2》造勢掀起另一波高潮！

## 橘子攜手韓NEXON 再創線上FPS新熱潮

根據資策會公佈2015台灣遊戲市場規模，預估線上遊戲產業在2017年將成長至219億，其中，射擊遊戲更為台灣玩家愛好的前三大遊戲類型之一。遊戲橘子自2005年開始與韓國遊戲大廠NEXON合作，在台港澳成功推出多款熱門線上遊戲。今(18)日雙方再度攜手，正式推出被譽為是台灣線上FPS第一人稱射擊遊戲人氣最高的《CSO絕對武力》續作《CSO2 絕對武力Online 2》，這款以美國Valve旗下的《Counter-Strike》系列為範本開發的第一人稱線上射擊遊戲，日前開放不刪檔封測即吸引多達五萬名台灣玩家熱烈迴響，一度因同時上線玩家過多使伺服器壅塞，討論度更蟬連巴哈姆特射擊類排行冠軍數週，顯見《CSO2 絕對武力Online 2》在台灣玩家心中已樹立FPS第一射擊遊戲中的經典地位！

在手遊市場快速成長的產業環境下，陸續也出現類似射擊玩法的手遊，遊戲橘子台灣區營運長簡志浩表示：「我們不畏來自手遊市場的挑戰，因為《CSO2 絕對武力Online 2》除了擁有經典IP，營運團隊融合更多在地專屬元素，將帶給玩家更真實的對戰場景、更細膩的畫面與更暢快震撼的射擊爽感，大幅提升射擊遊戲的娛樂效果，創造更勝於手機遊戲的感官視覺體驗！」

## 以台灣「海龍蛙兵」精猛陽剛形象打造 搭配六種語言配音 娛樂性與在地化兼具

長期觀察台灣玩家對線上遊戲的需求，《CSO2絕對武力Online 2》營運團隊特別打造台港澳專屬的在地化特色，讓經典IP再進化！遊戲中除了呈現出絕大多數《Counter-Strike》系列經典人物、地圖、玩法，在角色部分，玩家將體驗以台灣「海龍蛙兵」精猛陽剛形象所打造的「砲哥」，並首度搶先於全球在台灣及港澳地區版本感受威猛的實力。以兩棲偵搜大隊形塑而成的角色，象徵著不畏艱苦奮勇前進的精神，最能夠將台灣人堅忍不拔的態度表現得淋漓盡致，一圓玩家成為中華民國陸軍精英部隊的夢想！



▲以台灣「海龍蛙兵」形象打造而成的砲哥，象徵不畏艱苦奮勇前進的精神！

CSO2 《絕對武力Online 2》於公測開放的捉迷藏模式，將充滿童年回憶的兒時遊戲套用在警匪對戰的遊戲模式中，歹徒可化身成生活周遭常見的桌子、椅子、甚至小酒瓶等，並藏身在地圖某處以假亂真，而警察的職責就是找出歹徒並將他們繩之以法。透過容易理解的遊戲規則與不需要射擊戰鬥玩法，大大降低遊戲操作門檻，預期將吸引更多女性玩家加入這款遊戲，打破射擊遊戲性別比例懸殊的印象。而劇情模式也會於公測中陸續更新章節，隨著故事的發展加入救援人質等經典元素，讓玩家在線上連線玩法外，更多了單人獨自享受遊戲情節的選擇。



▲「捉迷藏」模式中，歹徒可自由選擇化身為生活周遭任何物品

在許多玩家關注的武器部分，除了可運用遊戲幣購買永久槍枝，維護遊戲競技的平衡，玩家再也不用擔心槍枝的擁有期限，後續更將陸續推出知名國軍自製武器T65突擊步槍與T86戰鬥步槍，讓玩家可以使用國軍經典自製武器來殲滅對手。



▲台灣及港澳地區的玩家將可體驗台灣軍隊中的經典武器T65突擊步槍(左)與T86戰鬥步槍(右)

此外，《CSO2 絕對武力Online 2》首度讓玩家選擇多達六種語言的遊戲配音，除了英、中、韓、日語外，台語邀請到為「花媽」、「野原美冴」等角色配音的王瑞芹等多位知名配音員；而《CSO2 絕對武力Online 2》更成為首款擁有粵語配音的FPS系列遊戲，首度邀請曾獲得香港電影金像獎「最佳男配角」的知名演員盧海鵬及網路紅人達哥擔任粵語配音，針對不同的文化調整出各語言最道地的用語，讓玩家在經典的配音之外有更多娛樂性選擇。



▲粵語配音請到香港著名演員盧海鵬(左)及網路紅人達哥(右), 配出最道地用語

## 首推「快速註冊」、「一鍵創帳」全新服務 稀有武器公測上市慶祝同步開催

有鑑於過往遊戲帳號註冊及登錄過於繁複,《CSO2 絕對武力Online 2》公測開放當日,更同步推出「快速註冊」、「一鍵創帳」全新功能簡化註冊程序,玩家在安全的遊戲環境下以更容易、簡便、快速的方式進入遊戲、體驗娛樂爽感。

□ 此外,為了慶祝《CSO2 絕對武力Online 2》震撼公測上市,特別推出登入送千元黃金武器、台灣角色免費入手及恭喜晉升等活動,即日起至3月15日止活動期間內累積登入天數,除了可以獲得「黃金AK47」、「黃金M4A1」、「黃金狩獵刀」等虛寶。2/20晚上20:00~20:30上線還可以入手「黃金AWP」!若參加自動配對系統進行對戰,晉升達指定軍階再送你「黃金Desert Eagle」,想成為海龍蛙兵將不再是夢!不僅如此,台版領先全球率先推出「SIG SG552 公測限定款」與「AUG A1 公測限定款」兩把藝術系稀有槍枝,只在公測上市期間推出,絕不再版。想要耍帥,就趁現在!



▲歡慶《CSO2 絕對武力Online 2》台版公測上市,「SIG SG552 公測限定款」(左)與「SIG SG552 公測限定款AUG A1 公測限定款」(右)限時登場

## 華人NO.1女神解婕翎COSPLAY現身記者會 擇偶條件也很電玩化

人氣NO.1的華人女神解婕翎,今(18)日以金髮造型演繹《CSO2 絕對武力Online 2》的反派女角Mila,與飾演海龍蛙兵的舞者進行佔領舞台的正反派槍戰對決。表演中解婕翎除大秀精準槍法,更以一口台語配音與海龍蛙兵激戰對決,再現遊戲實戰場景!玩過眾多手遊的解婕翎表示,線上遊戲更注重真實感跟操作性,尤其《CSO2 絕對武力Online 2》又是線上遊戲中的經典續作,對於老玩家來說,更加精緻的畫面與聲光效果,真的臨場感十足!此外,她表示自己尤其喜歡這次多達六種語言的配音設計,每次跟朋友對戰的時候最愛「丟芭樂」(丟手榴彈台語版本),就算沒炸到人也能激怒對方,讓遊戲更加刺激有趣,忍不住整場狂丟芭樂!

每逢過年總被問到感情問題的解婕翎,在活動中也大方分享自己的擇偶條件,身為重度遊戲玩家的她,除了希望未來的另一半要有遊戲男角海龍蛙兵般的強健體魄,最好要會多種語言,能幫她更掌握遊戲情節,最重要的也要是電玩愛好者,才能一起享受線上遊戲震撼刺激的感官體驗!



▲華人女神解婕翎手持步槍火辣登場



▲華人女神解婕翎以金髮裝扮演繹《CSO2 絕對武力Online 2》反派女角Mila，與海龍蛙兵展開激烈射擊對戰





▲華人女神解婕翎演繹《CSO2 絕對武力Online 2》反派女角Mila



▲(由右至左) 遊戲開發總監芮廷奎、遊戲橘子台灣區營運長簡志浩及華人女神解婕翎共同啟動《CSO2 絕對武力Online 2》正式公測上線

※ 《CSO2絕對武力Online 2》經典激戰大首播:<http://youtu.be/fP8WV4N19Ng>

※ 《CSO2絕對武力Online 2》官方網站:<http://tw.beanfun.com/cso2/>

※ 《CSO2絕對武力Online 2》臉書官方粉絲團:<http://www.facebook.com/TWCSO2/>

# 打王無極限 年度首波最強！《新楓之谷》全新BOSS「破王-烏勒斯」蠻橫登場

2016/03/27

遊戲橘子旗下超人氣遊戲《新楓之谷》今(24)日起推出年度首波最強全新BOSS「破王-烏勒斯」，採用最新2D骨骼動畫，搭配自然流暢戰鬥畫面，此外，最高可多達18位玩家攜手合作擊潰「破王-烏勒斯」，因此越多隊友合作，將會累積越高的團隊分數，分數越高獲得的楓幣、經驗值也相對也越高。同時，首度新增日版「降魔十字旅團」，2月24日起將與克勞烏、雪莉展開一系列全新的冒險，並進入「試煉之塔」完成每日任務即可取得「神秘十字硬幣」以獲得神秘服飾與裝備。為迎接全新BOSS「破王-烏勒斯」的駕到，即日起至3月29日止，活動期間內登入《新楓之谷》遊戲中即可從禮物盒獲得「100個十字硬幣」。



▲《新楓之谷》於今(24)日起推出全新BOSS「破王-烏勒斯」，挑戰玩家打王體驗

## 魔王降臨！全新BOSS「破王-烏勒斯」出台

### 戰鬥畫面再升級 18人組隊特攻 感受團結力量強大威力

《新楓之谷》睽違已久再度於今(24)日推出年度首波最強全新BOSS「破王-烏勒斯」，不僅採用最新2D骨骼動畫，生動細膩的背景，並搭配自然流暢戰鬥畫面，同時，面對《新楓之谷》如此強大的魔王，LV100以上參戰的玩家，也將首度挑戰最高可多達18人的團體攜手攻擊。集結越多好友合作，將會可以累積越高的團隊分數，透過技能限制，讓玩家更需要團隊合作才能攻略成功。挑戰過程中，「破王-烏勒斯」將會使出各種技能與玩家面對面，此時團隊間的合作更是重要，假設其中一位夥伴被BOSS一把抓起，彷彿即將被捏爆的雞蛋，其他的玩家們則需要跳到肩上攻擊「破王-烏勒斯」以分散他的注意力讓他放開手中的夥伴；亦或是同伴瀕死時，其他玩家需要協助擔任醫護兵，確保團隊戰力足夠才能擊敗BOSS。最後，個人分數的獨立計算加總後，有機會獲得「專屬座椅」、「各式勳章」等超豪華獎勵。遊戲系統也將會依照分數給予該場戰鬥評價，不同評價可兌換「全能力+8」、「+8攻」等多種紀念勳章，若隊友允許，還有「被破王吃掉」、「抓走幾次」等不同惡趣味的成就勳章等待玩家收集。為迎接全新BOSS「破王-烏勒斯」的駕到，即日起至3月29日止，活動期間內登入《新楓之谷》遊戲中即可從禮物盒獲得「100個十字硬幣」。



▲年度首波最強BOSS「破王-烏勒斯」最高可多達18人攜手攻擊，超殺



▲累積越多團隊積分跟個人分數有機會可以兌換到超有型的「專屬座椅」

首度帶領玩家進入日版「降魔十字旅團」 逐步揭開雪莉與克勞烏的過去  
進入「試煉之塔」收集「神秘十字硬幣」換神秘裝備 搭飛機前往執行任務地冒去

《新楓之谷》繼去年底推出北美版「聖誕節活動」引起玩家熱烈討論後，今年再次首度新增日版「降魔十字旅團」。故事將從克勞烏與雪莉的冒險一步步由玩家展開，另外完成十字軍每日任務，只就可以取得十字硬幣；玩家可透過「次元之鏡」來移動進入「試煉之塔」，完成任務後可得到「神秘十字金幣」，並可換到神秘服裝與裝備。同時，只要跟本部內的飛機溝通，即可直接移動到想執行任務的地區，進行闖關打怪。



▲日版「降魔的十字旅團」將首度帶給玩家不同的遊戲感受



▲點選「十字黑鷹號」即可前往想去的作戰地域展開冒險

※《新楓之谷》全新BOSS「破王-烏勒斯」登場：<http://youtu.be/HKzLtAEVGtU>

※《新楓之谷》臉書官方粉絲團：<http://zh-tw.facebook.com/www.maplestory.msfans.com.tw>

※《新楓之谷》官方網站：<http://tw.beanfun.com/maplestory/>

# 經典NO.1射擊遊戲最狂首選！《CSO2絕對武力Online 2》與美國實況主Angrypug邀你一起大喊「台灣南波萬！」

2016/03/27

遊戲橘子由韓國NEXON研發製作、以美國Valve旗下的《Counter-Strike》系列為範本開發的第一人稱射擊遊戲《CSO2 絕對武力Online 2》以經典NO.1著稱，因此特別邀請到高喊「Taiwan No.1」聞名的美國實況主Angrypug於今(26)日、29日晚間21時、3月4日晚間22時、3月6日下午13時以及3月11日晚間22時與玩家展開精彩實況，不僅如此，也請到統神、解婕翎、老皮+皮弟、Sandy、江小M、大天神、天菜娘娘等知名實況主與玩家一起高喊「台灣南波萬！」



▲《CSO2 絕對武力Online 2》邀請美國實況主Angrypug、統神、解婕翎、老皮等人與玩家一塊同歡

經典NO.1 一起來喊「台灣南波萬！」人氣直播主冠軍拿10萬

美國Angrypug、統神、解婕翎、老皮+皮弟、Sandy、江小M、大天神等實況主輪番精彩上陣

高喊「Taiwan No.1」聞名的美國實況主Angrypug於今(26)日、29日晚間21時、3月4日晚間22時、3月6日下午13時以及3月11日晚間22時加入經典NO.1第一人稱射擊遊戲《CSO2 絕對武力Online 2》與玩家展開精彩實況。同時，也請到統神、解婕翎、老皮+皮弟、Sandy、江小M、大天神等知名實況主與玩家直播遊戲刺激內容，絕不能錯過。即日起至3月20日止，活動期間內玩家每天可登入「《CSO2 絕對武力Online 2》直播活動平台」投給自己喜歡的直播台主，只要投票一次，即可獲得手部裝飾「八戒戴不下」。另外玩家活動期間內使用「《CSO2 絕對武力Online 2》直播活動平台」進行《CSO2 絕對武力Online 2》遊戲直播，讓其他玩家來進行票選，第一名將可獲得新台幣10萬現金獎。

更多直播內容，請參考活動網頁：<http://tw.event.beanfun.com/cso2/E20160226/index.aspx>

COUNTER STRIKE  
絕對武力 2™



▲美國實況主Angrypug將為大家精彩演繹《CSO2 絕對武力Online 2》遊戲內容

COUNTER STRIKE  
絕對武力 2™



▲美國實況主Angrypug將成為首位體驗《CSO2 絕對武力Online 2》中文版的外國實況主

※《CSO2絕對武力Online 2》正宗「台灣南波萬」來啦：<http://youtu.be/n-vOKkpNdrs>

※《CSO2絕對武力Online 2》官方網站：<http://tw.beanfun.com/cso2>

※《CSO2絕對武力Online 2》臉書官方粉絲團：<http://www.facebook.com/TWCSO2/>

# 全橋總動員：老爺車走天涯！三位大叔橫跨歐亞大陸的冒險之旅！

2016/03/30



你可曾幻想過開著車，一路駛向歐洲小鎮、俄國邊境、蒙古草原，有如電影情節般的浪漫旅行？去年，蛙大（楊明晃）、Max（羅友志）、吳小黑（吳佳穎）不約而同被網路影片吸引，但他們不只神遊，而是毫無猶豫地報名蒙古拉力賽！三位大叔組成的「TaiwanWay 台灣味車隊」，靠著一台十年老爺車，橫跨16000公里歐亞大陸，最終成功抵達終點！第一季全橋大會邀請他們到場與橘子人分享旅途見聞，一幕幕攝影紀錄搭配風趣言談，讓在場所有人的心蠢蠢欲動，好想來一場屬於自己的冒險旅程！

蒙古拉力賽至今已舉辦十年，起初是兩個英國人在布拉格突發奇想，約定能開多遠就開多遠的打賭，現在則成為英國到蒙古16000公里的年度賽事。參賽隊伍同時肩負公益任務，至少須募資1000英鎊以上金額，連同參賽車一起捐贈蒙古當地慈善機構。而賽事規則相當簡單：開著1200C.C.以下、十年以上老爺車，在期限內由英國倫敦到蒙古烏蘭巴托，路線和時間全由參賽隊伍自行規劃，玩得開心，享受旅行最重要！

藝術人文興盛的歐洲是台灣味車隊的第一站，也是他們印象最深刻的地方。蛙大說：「歐洲是很棒的地方，美到不可思議，隨便都像明信片一樣。」除了科隆大教堂、柏林圍牆、荷蘭羊角村等動人美景，一路上的人情趣事更是難得經驗，例如某天住宿醒來發現台灣人留下的打氣紙條、在丹麥認識沒有存款卻能自在生活的台灣大叔、以及參訪基督城如理想國般的自治制度，每個經歷都是特別回憶，並且激起他們不同面向的思考。

進入俄羅斯和蒙古後，由於語言不通和車況不佳，簡單小事樣成了大冒險！例如他們進入邊境小鎮，但因不受當地人信任，無法順利換錢；又如車子出了狀況，語言不通只得比手畫腳溝通。縱使旅行變得越來越費時費力，但三人依然很享受過程，藉著向正妹問路或獨創自拍等等找樂子。旅程尾聲，當看到掉輪、掉引擎蓋、破排氣管仍信心滿滿的車隊，他們充分體會到不同民族的人生態度，「人是旅程中最好玩的因素。」Max說。

關於這次旅行的體悟，蛙大認為，勇於嘗試新事物才能為人生帶來更不一樣的體驗。所謂冒險並不是指去危險的地方，接受任何任務都可以是與眾不同的冒險，而台灣味車隊三位成員的共通點就是都很願意接受冒險，才有機會走到今天這個階段，看到這樣的人生風光，「要玩就要玩到極致，世界不是我們以為的那樣，唯有親身去看才能真正認識這個世界。」



# 獨一無二的夢想，不一樣的勇氣

2016/03/21

相隔十年，楊順清導演再次以年輕人為主軸，開拍《獨一無二》。「這是一個讓我找到價值感的地方」，在這條路上雖坎坎坷坷，卻也只有在這裡，能找到適合說故事的舞台。而電影新人曹晏豪，因為一場美麗的意外把他帶到了這裡，同時在經營咖啡館的他，收穫之餘更檢視自己，調整方向，實踐夢想。

## 害怕不一樣的台灣教育

電影的開頭即提到，「大家都不敢跟別人不一樣，所以胡哥蓋的磁磚大樓最好賣，因為每一棟都長得一樣。」楊導認為，台灣的教育依然有儒家階級性的思想，人生的目標都設立在「齊家、治國、平天下」，若做不到這些事情，好像就是一群不被期待的人。他舉了製作腦筋急轉彎的台灣動畫師張永翰為例，因為我們對成功的定義太狹隘，對夢想的詮釋又太單一，導致我們錯失了很多非常有潛力的年輕人。「上帝把我們生下來都是獨一無二，我們卻活得越來越像，或是根本沒有意識到獨一無二這件事非常重要。」因為特別突出的人容易受到別人的指指點點，跟別人一樣似乎會過得比較輕鬆，「但是胡哥跟別人一樣的磁磚大樓真的好嗎？我認為這不一定」曹晏豪說，雖然不一定會有人願意聽，但說出來，才能真正成為獨一無二的你。

(同場加映：[張永翰/我是一條在皮克斯工作的魯蛇](#))



▲楊導在電影中真實的刻畫功利的社會與框架

## 擁有改變資本的年輕世代

談到楊導的電影為什麼常常是以年輕人的角度出發，楊導說，年輕人剛要從學校進到社會，這是他們人生改變的最大機會，世代交替、改變階級，都要從年輕人起步，越晚起步所要經歷的掙扎與困頓就越多。曹晏豪則以自身的角度鼓勵年輕人，登山的時候看到崎嶇難走的道路由一個一個石塊堆疊起來，都覺得十分不可思議，那是前人辛苦所鋪設的道路相對安全，但如果能趁著還有體力的時候多繞點遠路，說不定能在下一個轉彎看到另一片風景。而這些其實也正是橘子關懷基金會一直以來在做的「相信也鼓勵青年勇於做大夢」成為不一樣的正向力量！



▲曹晏豪認為，我們應該不斷檢視自己的過去，「你設定初衷的時候可能17歲，但真正碰到瓶頸的時候或許已經25歲了，有了這麼多年的經驗，勢必會有新的想法，在過程中要不斷吸收，並且往遠一點去想要怎麼要去調整。」

關於夢想 就抱著「這件事情可能會發生」的信念!

楊導談起自己曾經的經歷說：「我很清楚自己是一個失敗的人，但我卻也很幸運！」已經習慣一直在失敗裡，卻依然沒有放棄。那就再也沒有害怕的事情。在匍匐前進的同時，看著眼前似有似無的微光，感覺似乎沒有希望，卻從不絕望，才能感覺離幸福近一點。而對曹晏豪來說，拍電影是人生一個美好的小意外，雖不在預期中，卻非常美好。現在的他仍在不斷地回頭檢視自己走過的路，然後調整方向，他說：「夢想不一定是一個終點，也不一定是一個地標，因為你可能永遠都走不到；但是在那個不斷跌倒又不斷站起的過程中，或許已經實現了夢想的意義。」



▲曹晏豪除了在表演上面有所涉獵，也經營了一間優雅的咖啡館

採訪後記

身為在場最年輕的實習生，菜鳥如我，聽著曹晏豪及楊導討論著對於教育與夢想的想法與期待後，開始疑惑自己怎麼從來沒有自覺，早已深陷在制式的教育裡。或許因為當局者迷，學生本分內的事情都忙不完，夢想這個詞似乎有點不切實際，但現在開始思考應該還不算太遲。對我來說，這對採訪最大的感動並不是發現自己因為年齡而有更多的可能，而是發現有多少人期待著你跳出框架勇敢做大夢，並且正為了你努力著。