



Have a good GAME!

橘人誌

# G!VOICE

<http://brand.gamania.com/gvoice>

# 09

2009/FEB



Red Gate

# Gamania, Big Family

## Gamania, Big Family

2009年，對橘子而言非常重要的一年，橘子要在這一年不斷衝刺，而橘子大家族的隊伍就像變形金剛一樣，各自擁有獨特的超強武器，每一支隊伍要在2009年發揮最大的力量，讓橘子打一場漂漂亮亮的勝仗！橘子旗下除了擁有代理國內外知名遊戲的「易吉網」、整合媒體資源的「放電」、開發遊戲的「飛魚」之外，今年橘子也成立了三支主力研發的新隊伍：由橘子台北研發、北京研發分別獨立出去的「果核」及「紅門」，還有《星辰Online》的搖籃手「玩酷」。

六間子公司結合了多元代理、完備自製實力、媒體經營，再加上橘子擅長的行銷營運能力，橘子大家族的勢力銳不可擋。

本期《橘人誌》親身採訪橘子家族裡頭的總舵手們，了解他們是如何營運手上的產品，並創造出各子公司的獨特文化；更帶你一一直擊橘子各家族，看看他們在瘋什麼、玩什麼！



## Contents

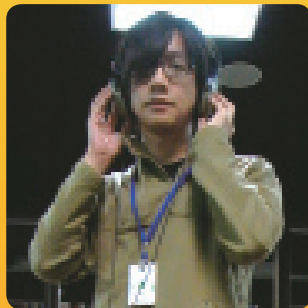
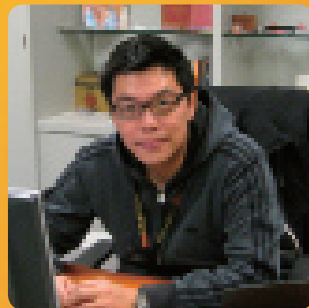
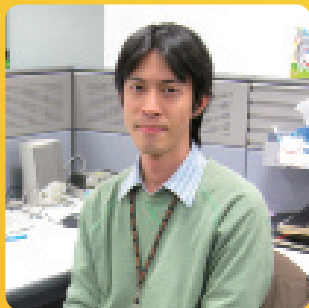
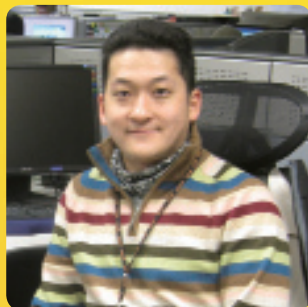
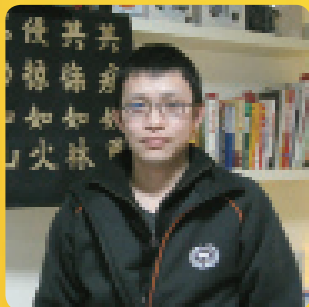
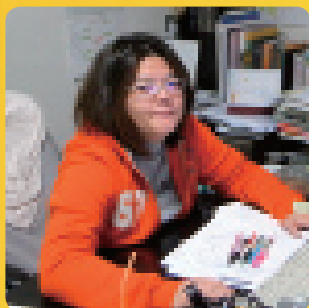
### FEATURES

- 06 易吉網—火熱燃燒的年輕靈魂
- 12 飛魚—飛躍而上的明日之星
- 18 玩酷—沉穩耕耘的遊戲推手
- 24 放電人文—不畏困境的媒體領航者
- 30 果核—整裝出發的研發核心
- 34 紅門—百無禁忌的赤色戰狂

### PROJECT

- 38 2008 集團策略會議特報





# 我們都是一家人!!

想知道我們的橘子家族有哪些成員？想了解橘子家族各自發展出的獨特文化？身為大家庭一員的你，趕快來看看！



# 易吉網

## 火熱燃燒的年輕靈魂

相信大家對《赤壁》當中壯闊、慘烈的戰爭畫面仍然印象深刻，美美的隋棠是不是讓你也捨命為她一戰了呢？而從大型機台概念移植而來，可以純粹享受戰鬥快感的《天關戰記》，也廣獲玩家好評。這兩款深受玩家喜愛的遊戲就是「易吉網」最新推出的熱門遊戲。「易吉網」，橘子家族當中最年輕、最具爆發力的年輕團隊，磨合每一個不安分的創意點子，帶領旗下的遊戲成為玩家之間最熱門的話題！

易吉網小檔案

成立時間	2000年 (由台灣電信集團成立，最大股東為台灣大哥大、台灣固網)
加入橘子	2004年
位置所在	橘子總部13樓
員工人數	103人



## 搶佔灘頭，狂襲市場

成立於2000年7月的「易吉網」，當在2004年被併入橘子集團時，兩種截然不同的文化衝擊於是迸發產生！營運長小何談起「易吉網」歷經了這一段調整和摸索的時期：「直到這一兩年，我們的方向跟目標，甚至文化精神，開始有了明確的指標。」小何也不諱言：「公司的損益直到2006年才開始平衡，我們也都很明白，反攻市場的時機已到，而且這一戰非贏不可。」

「易吉網」的遊戲代理路線，是以中國東方式的奇幻武俠風格為主，像是《赤壁Online》以及《墨攻Online》都是成績很好的產品；身為橘子最具攻擊力的團員，「易吉網」打定主意要搶攻競爭對手掌握的武俠市場；因此在今年初，包含新推出的三款遊戲，「易吉網」將共有11款不同的遊戲，準備大肆攻佔玩家的心，這也讓「易吉網」全體上下熱血沸騰、充滿期待！今年第一季的強打《尋仙》，雖然無法透露太多細節，但從小何自信的眼神就知道，一款即將大受歡迎的MMORPG，就快要跟廣大的玩家們見面了！





# 自由發揮，就是要你放手一搏！

提到自己的管理哲學，小何想了想：「我應該算是比較民主的人吧！只要夥伴們有好點子，我都會讓他們放手去做。」這個哲學果然呼應了遊戲橘子勇於嘗試的精神呢！但自由發揮的同時，小何也不斷灌輸「易吉網」所有同仁一個觀念：心有多大，世界就會有多大。只要「易吉網」全體先認同及相信自己可以成為產業前三大營運商，那麼「易吉網」的遠景、策略、執行自然會帶著大家往同一個方向前進。因為擁有同一個目標以及這樣人性化的管理之下，「易吉網」的同仁們才能一次又一次地超越自我極限，向不可能的領域挑戰。

《赤壁Online》在宣傳之初，「易吉網」也的確有過邀請金城武、梁朝偉代言的打算，後來決定著重火力在男性玩家身上，所以請了名模隋棠來代言。而成果證明，這樣的行銷策略果然奏效！隨著電影《赤壁：決戰天下》的上映，大家也可以看到《赤壁Online》前後呼應的電視廣告策略。小何說：「兩段廣告之間其實是有故事性的關聯，請大家拭目以待。」



隋棠的獨特魅力也為《赤壁Online》增添許多話題！



# 外冷內熱的相處之道

「易吉網」在橘子家族中是平均年齡最低的一家公司，雖然大家都年輕，對工作很有衝勁，不過私底下似乎都是屬於悶騷型的人物。辦公室裡並沒有大聲吵鬧的歡樂情景，但從許多細節可以看出他們的狂熱：為了營造出一種「家」的感覺，「易吉網」日前舉辦了牆面美化活動，讓每個部門認領自己的牆面，自由發揮，沒想到同仁們卯足全力，精心打造出屬於各部門特色的牆面，讓訪客與來賓一眼就知道你現在踏進的是行銷、客服、還是設計；客服單位主機上更堆滿椰子口味乖乖，更是讓人會心一笑，因為大家都希望主機乖乖聽話！這活動連集團營運長威廉都親自下樓擔任評審打分數呢！

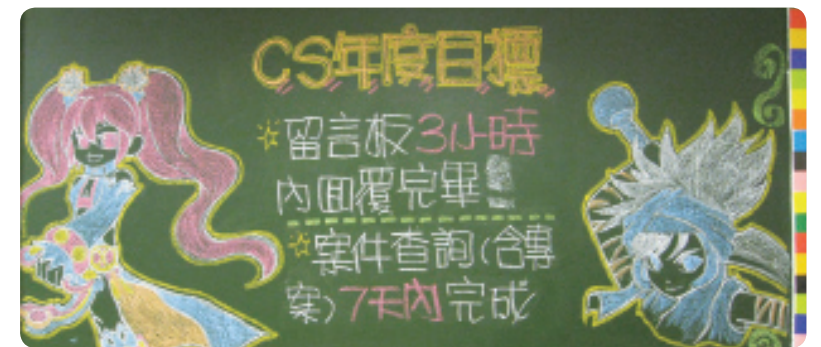
小何很重視同事之間的互動，還規定行管部的同仁要「不停」舉辦活動，不一定要常態性舉辦，但一定要有！在這個看似輕鬆的言談之間，卻從小何認真的眼神中，看到了他對於要讓「易吉網」這個家庭裡的每一個同事，可以快樂的工作有多麼關心與重視。



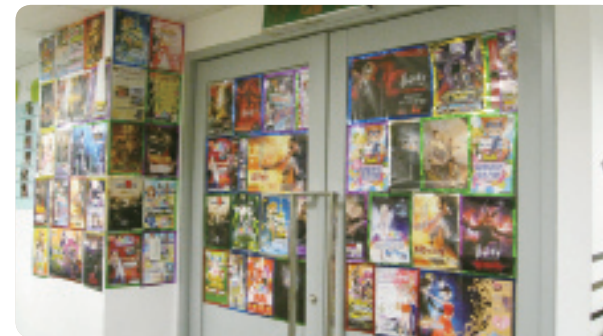
美術部的牆面，讓人腦海裡浮現加班熬夜的畫面。



客服單位電腦的主機們，吃乖乖要乖乖喔。



客服部的牆面，是用油漆畫的假黑板，將年度目標還有成績一一寫上。



行銷部的牆面，就是遊戲、遊戲、遊戲。

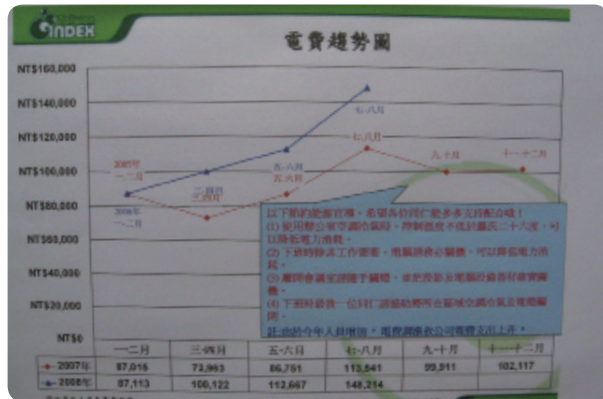


行管部的牆面，用大富翁玩法來描述工作流程，真是有創意的部門。

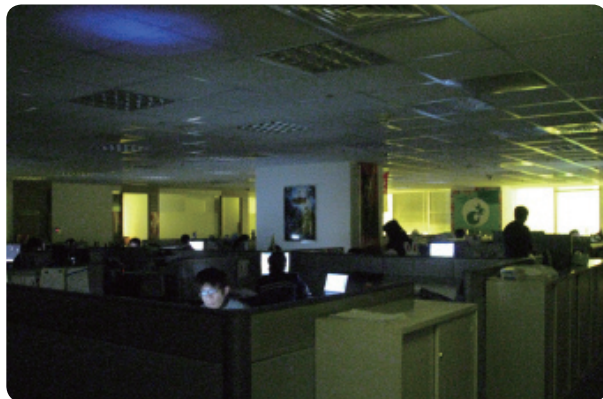


## 我們敢衝，但不忘本

雖然懷著一展長才，準備大肆進攻的野心，但「易吉網」同時也不忘從最根本做起，大家都很清楚公司的營運狀況從2006年才開始好轉，所以在生活上著手開源節流，尤其是省電：在「易吉網」辦公室的每一個電箱上，都貼有本月電費趨勢表，赤裸裸的數字也讓同仁清楚知道公司的支出情況，養成同仁自我警惕的好習慣。公司更在中午時間一律熄燈節能，看著同仁熟練的動作可見得，開源節流已經成為「易吉網」生活的一部分。



不要懷疑，每個電箱上都貼上一張電費表。



「除了送愛心，我們也愛地球！」中午時間一律熄燈節能。

除了開源節流，「易吉網」也不落人後地舉辦了二手拍賣會的送愛心活動，讓需要幫助的人感受到滿滿的溫暖；另外2008年5月還有舉辦「工作最認真獎」，由「易吉網」每位員工不記名投票，選出心目中最打拼的夥伴，給予這些努力的夥伴最真切的獎勵及鼓勵。從這些大大小小的活動可以看出：他們，工作認真，但是他們也很懂得珍惜！



恭喜客服及遊戲營運部的同仁獲獎。

我們最認真!!



擁有滿腔熱血跟決心  
身為橘子家族  
最有潛力的成員  
「易吉網」即將蓄勢待發！

## 無處不可為戰場的必勝將軍

台灣易吉網  
營運長

何嘉興 (小何)



### 隨遇而安，就地即戰

聽見小何爽朗的笑聲，會讓人誤以為Albert就在附近，由於兩人外型、聲音相似度高達90%，也因此不少聚餐場合激發出「原來你不是Albert?!」的歡樂笑點。「但是我比較帥！」小何如此堅持。有著豐富業務經驗的他，一向隨遇而安。從2005年開始擔任「易吉網」的營運部管理職，2006年再接下營運長的棒子，剛開始，他就跟一般人一樣，多少有些忐忑不安，不過，經過一段時間的摸索、觀察，小何很快就找到了「易吉網」的衝刺目標。「我希望能於2012年，將『易吉網』培育成台灣前三大遊戲公司之一。」身為一個領導人，最重要的就是對夥伴負責，帶領大家完成共同的夢想。懷著滿滿的企圖心跟信心，小何一字一句，堅定地說：「我現在最大的夢想，就是打贏這場仗！」

### 失去希望，也不能絕望

2007年，《希望Online》的代理權被母公司收回，當時公司士氣低落，直到2008年推出兩款強作：《墨攻Online》和《赤壁Online》，才重振大家的信心。小何的辦公室裡，還留著當時拍電視廣告的模型：縮小版比例梁城。「模型是由同仁自己親手製作，你看，這裡連攻城車都做出來了。」小何說：「他們真的非常用心，所以我一直留著它。」他還特地介紹了一件獨一無二的紀念品—辦公室牆上還掛著一面圍繞各軍種軍徽的越戰戰旗，這是MTV營運長李亞明贈送的生日禮物，對小何來說別具意義，仔細一看，上面還題了一首「何嘉興必勝」的藏頭詩。帶領著全橘子家族最年輕的部隊，小何期許自己和所有「易吉網」的夥伴們，誓要成為遊戲市場當中的必勝軍！



全手工製作的縮小版《墨攻》梁城。



MTV營運長李亞明贈送的戰旗，有它的加持，一定每戰必勝！



「飛魚」AliBangBang名稱的來源是取自於達悟族語，飛魚的到來代表有豐收的一年；在橘子集團裡，「飛魚」也總是能帶給大家超過期待的好成績。

# 飛魚 飛躍而上的明日之星

孕育出一款有趣、受歡迎的線上遊戲，不是件簡單的事。位於橘子總部10樓的「飛魚數位遊戲公司」是遊戲橘子研發戰力最強、最久遠的家族成員之一。行事低調的「飛魚」，其實臥虎藏龍，不管是遊戲開發、公司文化，都跟其他研發公司有著很大的差異性。

## 飛魚小檔案

成立時間	1999年
加入橘子	2002年
位置所在	橘子總部10樓
員工人數	57人



**AliBangBang**  
Booming the game

## 跳脫傳統，游出新玩法

擁有豐富的中式古典RPG製作經驗是「飛魚」團隊最擅長的研發武器，2008年上市的遊戲《仙魔道》即是一款融合了天堂與地獄的善惡觀，再以東方玄幻武俠為根柢的MMORPG。不平凡的遊戲，自然不會採用一般的行銷手法。「飛魚」副總寶哥說：「我們沒有請曝光度高的名模，而是讓形象清新的網拍Model當代言人，減少與玩家之間的距離感。」

《仙魔道》原畫設定是跨海禮聘日本知名畫師原田章子，讓人物的靈魂破紙而出；人氣度頗高的台灣網路作家夏罪，也為遊戲原創小說《仙魔戀》執筆，吸引許多原本不玩遊戲的忠實書迷。擺脫以往大打電視、公車廣告的宣傳模式，《仙魔道》以網路感染的行銷手法，再加上遊戲本身的豐富內涵，激起廣大狂熱玩家的迴響，而自由度高的陣營選擇，更是與友同樂又不傷和氣的貼心設計。





# 我們做遊戲，但是我們不宅

研發公司一般給人沉悶、放不開的感覺，但從「飛魚」的空間跟員工，一眼就能發現：這不是一間普通的研發公司！「飛魚」的大門口總會依節日來做特別裝飾，讓來賓訪客感受到「飛魚」濃濃的人情味與創意；踏進「飛魚」辦公室，沒有華麗炫目的裝潢，映入眼簾的是質樸穩重的鋼骨結構，當初室內設計的幕後黑手，正是橘子品牌總監－阿餅！入口處右側書牆，是大家補充創意能量的最佳場所，中午還常可以看到一兩個人在沙發上睡翻了。他們不是隨便，而是真的把這裡當成家。在「飛魚」，職稱是一種多餘，你可以直呼總經理「小駱」；甚至跟主管席地而坐，隨時來場腦力激盪。



一眼望不完的書牆，是創意能量的充電站。



大門口的創意擺飾讓人會心一笑。

外界對遊戲研發人的觀感總是離不開「宅」，但在「飛魚」，你會發現這只是一種偏見。假日，他們會暫時放下最喜歡的NDSL、PSP，踏上單車來場九份之旅；或心血來潮組團登山攻頂、或到橋下籃球場來一回鬥牛。只要公司門口停滿了一排單車，連路過的阿伯都知道，這些小朋友今天又要出去瘋了！聖誕節是每年必過的節日，橘人誌編輯小組採訪時，隨處可見聖誕狂歡後的痕跡，真是令人十分羨慕！

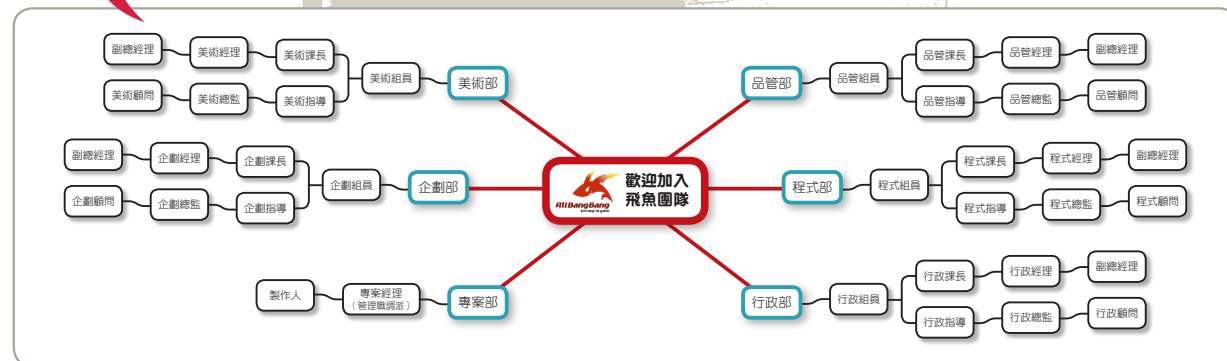


竹圍單車鐵騎隊，六條好漢的英姿。



「飛魚」還有自己的籃球社，熱血的程度絕對不輸橘子！

## 升官圖！



飛魚的升官發財組織圖，每個新人都有機會升大官發大財！



為了聖誕紅包，大家都豁出去了！。



其他人都不知道瘋哪去……



## 豪強齊聚，各異其趣

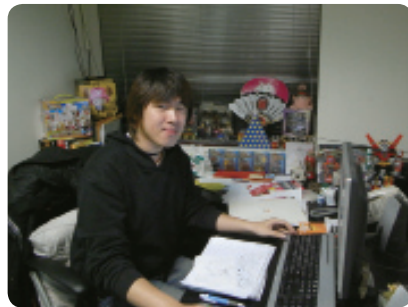
一間不一樣的遊戲研發公司，到底會聚集多少個人風格強烈的各方高手？用說的，不如親身體驗。在「飛魚」你可以看見：揮舞達斯魔光劍的棒球達人—小明，他可是跟棒球好手小小郭交過手呢；神龍見首不見尾的音樂總監—壞人，行蹤實在難以掌握；任勞任怨任使喚的《仙魔道》執行製作—MARS；有型的人物設定—大兵，桌上擺滿了超酷的異形公仔，各式各樣風格的人，極具特色！



棒球達人—小明的持劍英姿，連歐比王看到都會怕。



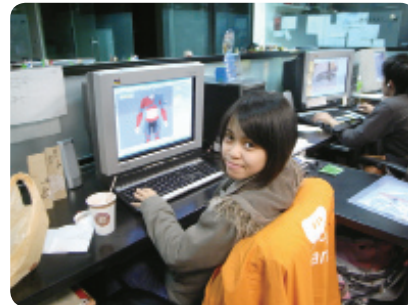
位於秘密地點的錄音室，音樂總監總是不在家！



《仙魔道》執行製作—MARS，認真顧玩（看那無敵鐵金鋼）好典範。



行政部門的小平與慧如，果然都是美女，在後面偷笑的人就是實哥。



認真的美術設計—小雅，於百忙之中回眸一笑！



人物設定—大兵，看得出來是個型男！

除了《仙魔道》外，他們還玩什麼遊戲呢？前陣子在「飛魚」引起掌上遊戲機連線熱潮的，就是《魔物獵人2》和《FF III》特別版。當小編問到，未來是否有跨平台的研發計畫時，實哥神秘的回答：「目前在PC網路遊戲的架構下，成功打開了手機遊戲的市場，跨平台的部分……」他想了想：「請大家拭目以待吧。」小編離開「飛魚」時，腦中揮之不去的是他們充滿熱忱的笑容和專注工作的臉孔，還有融洽歡樂的氣氛，樂在工作、認真遊戲，是我們在「飛魚人」身上看到最棒的特質！

## 逆流而上，越挫越勇的靈魂舵手

飛魚數位  
總經理

駱宏志（小駱）



### 跌得再重，都要往上爬

回想草創之初，小駱仍感觸良多。當時，研發團隊的領導人因壓力無法負荷而求去，公司頓失台柱，整整一年沒有研發進度。「我當時曾經想放棄。」小駱坦然地說：「為了對股東負責，再加上遊戲遲遲沒有進展，我做了最壞的打算。」而在一次深談中，Albert對小駱說：「姑且不論成敗，重要的是做一件事的態度。Never give up!」於是，雖然跌得很痛，「飛魚」還是踩著堅定的步伐，一步一步地向前邁進。如果用最簡單的一句話形容「飛魚」，那就是「草根精神」：意志堅定、排除萬難。「對公司新人來說，我可能是個很嚴格的上司。」其實，跟小駱相處久一點就會知道，「飛魚」的夥伴感情，就跟兄弟一樣，默契十足。

### 不停學習的超強可塑性

小駱最大的目標，就是將「飛魚」打造成一個吸引各方人才的開發環境。「『飛魚』的成員特質十分單純，他們可塑性強、自制力高、真心熱愛遊戲，而且自動自發。」小駱的書架上，擺滿了撰寫程式的書籍，即使身為公司最高主管，他也沒有停下學習的腳步。「研發、營運、管理、財務……等相關知識，我都不斷在充實。」他有些靦腆地說。辦公桌後的「風林火山」箴言，則充分表現出他私下對歷史的喜好。對「飛魚」的每一個人來說，學習，是永不停止的生命歷程。這也說明了，它為何會是一間潛力無窮，活力無限的遊戲開發公司！

橘子大家族當中，員工平均年齡最高的「玩酷」擁有研發實戰經驗最豐富的資深成員，雖然成為橘子一員才短短不到一年，他們已經以沉穩之姿拿下許多驚艷成績。

# 玩酷

## 沉穩耕耘的遊戲推手

在台灣和日本造成轟動、深受玩家喜愛的《星辰Online》（日文版為《ルーセントハート》）是全球首款12星座主題線上遊戲，更獲頒日本WEBMONEY AWARDS大賞2008年的最佳新遊戲獎「BEST ROOKIE」，創造出這款風靡台日兩地的遊戲，正是研發能力不容小覷的「玩酷」。行事低調、作風嚴謹，是許多人對「玩酷」的第一印象；深入了解，你會發現「玩酷」成功的原因不只是實力，最重要的是他們的態度！

### 玩酷小檔案

成立時間	2001年
加入橘子	2008年
位置所在	橘子總部4樓
員工人數	55人



## 方向明確，繼續往前衝

經過長期的華人市場觀察和比較，「玩酷」界定出了非常明確的開發方向：年輕、可愛陽光路線。「《星辰Online》會成功，是因為它的兩大特色。」開發部經理Mikey自豪地說。HP歡樂派對（Happy Pilot）系統的自由度大大增加了耐玩性，而為人所稱道的丘比特配對系統，更讓許多不擅交際的玩家找到現實生活中的伴侶。「不過，也有那種因為正副公會長是情侶，吵架之後解散公會的情況就是了。」Mikey苦笑著說。

開發遊戲的同時，投入市場觀察也十分重要。《星辰Online》成績斐然，並沒有讓「玩酷人」感到自滿，他們正野心勃勃地進行兩款新遊戲的開發。「某些玩家認為《星辰Online》是戀愛遊戲，的確，它真的是一個非常成功的交友平台，但是我必須要說，它的戰鬥畫面也很精彩，比起其他戰鬥遊戲絕對毫不遜色。」Mikey十分自信的表示。為了滿足台灣玩家無止盡的遊戲慾望，「玩酷」已在著手下一個新計畫《神紀》：融合了諸國神話、東西方眾神傳說的奇幻冒險，將會在不遠的未來創造下一個亮眼的成績！



《星辰Online》台灣的上市邀請到形象可愛、清新的桂綸鎂擔任代言，引起廣大玩家喜愛。



## 嚴謹從最初開始

剛搬新辦公室的緣故，在「玩酷」看不見公仔海和模型堆，簡單、有效率是他們於無形中散發出的氣息。「玩酷」成員大多是跟著公司一起成長的資深員工，五年資深員工就高達17位；而員工的超低流動率更是「玩酷」的一大特點，號稱國內遊戲研發最低離職率的「玩酷」，最大的一波離職率是在轉換辦公室的時候。



「玩酷」的辦公環境很簡單，但擺設都非常別具意義：美術部某處，堆滿珍貴簽名球的角落。

「玩酷」是如何培養員工的高忠誠度呢？Mikey表示：許多新鮮人都因為「玩酷」的環境單純慕名而來，但我們對於新進員工的篩選過程非常嚴謹，外表、Tone調不是第一考量，能不能在最短的時間內看到成長曲線是最重要的評分標準。而每位應徵者都必須通過「玩酷」總經理Joyce那一關，「我們的『新人試用期』是玩真的，因為『玩酷』的工作上線速度要求，有些新人出現不適應的情況，我們會斟酌情況請他離開，所以人員一直補不齊。更重要的，在這裡的前輩們不會藏私，只要你肯學，他們絕對傾囊相授。」有時，「玩酷」也會讓新進的年輕夥伴負責專案重要的項目。自動、自發、負責任，就是「玩酷人」最大的共通點。



雖然嚴謹，但該玩的時候我們也是很努力玩，春節表演節目一真人快打炫風，是不是很專業呢？

## 事必躬親，追求細節

在「玩酷」你從主管們身上就能發現，他們對每件事情的認真與親身投入。永夜的美術部門，是「玩酷」的特色之一，不開燈是為了省電嗎？美術總監小杜酷酷地回答：「開燈會有色差。」這就是他們精益求精的工作態度。回想起公司早期的慘烈戰況，Mikey也講了一段抱著電腦入睡、伺服器一當就被Watch Dog（監控程式）吠醒的故事。有一回納莉颱風，擔心「玩酷」位在承德路的舊辦公室漏水電線走火，Joyce與老公甚至半夜出現在辦公室處理漏水問題。

Mikey開玩笑的表示：「雖然對『玩酷』來說，開發《星辰Online》這樣一款極度可愛的遊戲真的在『裝可愛』，但我們裝也要裝得很專業、很徹底。」你能想像一群平均35歲的老男人為了親身體驗了解玩家的需求，要裝成17、8歲的辣妹，在網路世界裡頭跟男玩家互動，來學習如何在一小時內勾引110個男玩家嗎？但這就是「玩酷」對遊戲的堅持跟執著，沒有這樣的熱血，又怎能作出一套好遊戲呢？2003年的東京電玩展，在器材短缺，人生地不熟的情況下，「玩酷」的主管們自己掏腰包買高級電腦陳列遊戲，連展場的規劃布置，全部熬夜趕工自己來。「如果沒有路，就自己開路走！」這樣子的態度也從上到下影響「玩酷」所有的員工。



行銷部老大阿淦，雙魚座。



企劃部老大Mikey，獅子座。



美術部老大小杜，處女座。

各部主管

五星連珠!



程式部老大Jack，牡羊座。



測試部老大Winnie，處女座。

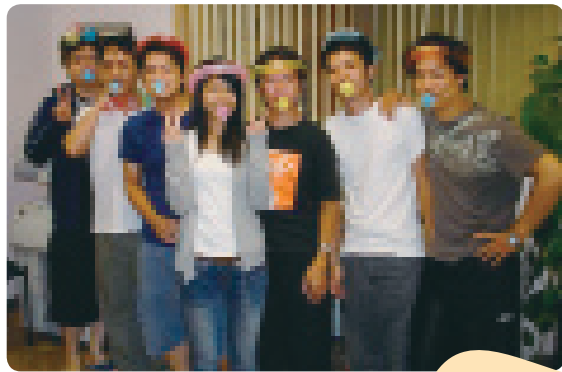


## 紮實的成長訓練

「玩酷」本身就是一個大熔爐，匯聚了來自八方的人才。為了能讓各個領域的專才相互交流，Joyce主動要求內部定期舉辦讀書會和激活會：讀書會不流於形式，員工有固定的經費可以去買一本好書、聽場音樂會、甚至看場美術展覽等等，然後跟全體員工做分享，每一個參與者都要提出自己獨到的心得；至於激活會則是專業知識的分享，你可以大膽秀出自己所長。舉辦這兩個活動的用意是為了要讓員工培養專業自信，還有訓練簡報能力。「做遊戲總不能只是害羞的躲起來做嘛！」Joyce期望員工成長的那份心，也感染到整個「玩酷」，所以只要不用心，可是會被大家吐槽的！

至於私底下的活動呢？「我們私底下的活動也大多離不開遊戲。」Mikey告訴我們，「玩酷」不像橘子有那麼多員工可以彼此接觸認識的活動，所以玩遊戲是最適合大家彼此「認識」的方法。目前「玩酷」之間最夯的遊戲是《魔獸鬥塔》，「遊戲中，反而可以看到人的另一面。」一這是真的！目前，「玩酷」並沒有專屬的紀念日，「達到五白金的那一天，應該就是我們的紀念日吧！」Mikey認真地說。

在橘子大家族之中，「玩酷」就像個有些嚴肅的大哥哥。其實，在每一位「玩酷人」沉穩的外表之下，流著的不只是遊戲人的熱血，更是一份大家為了共同目標而努力的，家的歸屬感。



不，他們不是只在吸奶嘴，而是參加一場激活會！

COOL!



由Joyce老公烘焙，Joyce親手擠繪出的「玩酷」Logo限量蛋糕，是Joyce與「橘子人」分享的貼心！



忙碌的主管們難得一起來個家庭式合照。



連春酒活動，也扮演起希臘諸神來跟《星辰》呼應喔！

## 屹立不搖、充滿殺氣的超級好媽媽

玩酷科技  
總經理

張鳳珠 (Joyce)



Joyce的油畫作品。

女兒粉彩畫像，滿滿的母愛不言而喻。

### 興趣因工作而昇華

「做什麼事情都很認真」是Joyce對自己的態度；因為「玩酷」，更啟發Joyce一直以來的興趣。因為她是個程式人，以往往來的工作夥伴也都是程式人，習慣了邏輯思考、實事求是的工作方式。後來接手「玩酷」之後，身邊多了企劃人、美術人，讓Joyce的溝通語言一度遇到很大的難題，尤其是跟美術人，「以前要我分辨什麼是日系、美系畫風，我真的說不出所以然來。」因為從小喜歡繪畫，期望能精進美術知識的Joyce，五、六年前開始跟著兒子周末下午埋頭在畫室學畫，從素描、粉彩到油畫，更引發出Joyce希望退休後能有充足的時間投入習畫的願望。

### 軟硬兼施的毅力家

Joyce從宏碁時期運籌各樣資源的程式人員，變成現在「玩酷」裡頭從產品開發到柴米油鹽醬醋茶都要管的總管，中間遇到很多的不適應跟困難，但她都選擇咬牙堅持，「可能是因為天蠍座的關係吧，不容許我輕易放棄！」她笑稱自己擁有可怕的毅力。一路堅持過來，Joyce也有自己的一套管理哲學：該硬就硬，該軟要軟。Joyce非常注重作業流程管理和溝通，「玩酷」雖小不過各式的規範、開發流程、文件規格及SOP等等都完整的建置以增加工作效能；Joyce更親自實踐公司的各樣審核，每一份正式的開發文件、每一位應徵者最後都必須通過她那一關，以確保品質。雖然「玩酷」沒有普橋島30元的餐點金，但Joyce這個好媽媽撥給「玩酷」每人每月200元的點心費，在不定期的下午時段，讓大家享用美味的下午茶；每週二的主管會議上跟大家分享老公的手工蛋糕，讓人感覺非常貼心。

談到對「玩酷」的期待，「做出一款可以揚名國際的好遊戲！」。Joyce露出一貫的慈藹笑容，卻讓人深切感受到她笑容背後散發出一股勢在必得的殺氣。



身為橘子集團中唯一的媒體主力，「放電」不畏困境，準備要在艱鉅的大環境中殺出一條屬於自己的路！

# 放電人文 不畏困境的媒體領航者

玩遊戲沒有參考攻略，就好像勇闖戈壁卻沒帶地圖跟羅盤。雖然遊戲中隨時可以Reset重來，如果有一本好的攻略本，就能讓你的角色減少許多冤死的機會。還記得2000年由天心當封面人物的《Mania遊戲玩瘋誌》（現已改成《Mania放電玩瘋誌》）嗎？現在它不但進化了，未來更成為另一種網絡媒介。這一切，都發生在「放電人文」當中……

## 放電小檔案

成立時間	2007年
位置所在	橘子總部11樓
員工人數	44人



## 平面加網路，雙向出擊！

甫成軍兩年的「放電人文」，其實已累積多年豐富的遊戲雜誌出版經驗。經過幾本方向各異的出版品測試，他們決定還是將焦點回歸於遊戲攻略版圖。「《Mania放電玩瘋誌》、《天堂Talker》、《Yo!玩楓樂》是我們最受歡迎的三本雜誌。」「放電人文」行銷處處長Tommy說：「我們前一年還在磨合、嘗試的階段，從今（2009）年起，大家就可以看見我們成長、強化的過程！」



製造快樂的「Fun工廠」是「放電」最初的精神，創造出帶給人快樂的產品，讓玩家可以盡情地悠遊於遊戲世界之中。「『MiiGii密技網』是我們積極打造的社群交流平台，在這裡，玩家可以自由發表遊戲攻略跟意見。」Tommy更表示，雜誌是一種平面媒體，而網路社群則是現今潮流，「放電人文」最主要的任務就是：將兩者合而為一，以使用者／讀者的角度出發，建造一個跨媒體的平台。



歡迎光臨「MiiGii密技網」：[www.miiyii.com.tw](http://www.miiyii.com.tw)



在「放電」，隨處可見部門的熱烈討論。



## 混亂與秩序的絕妙組合

在「放電人文」的辦公室裡，你可以看見編輯們的桌上堆滿待處理的資料，而且隨時有山崩之虞；系統工程師的桌上，頂多放了個保溫杯，因為他們會遇到的問題，全都發生在虛擬世界。兩種極端構成了公司的基本要素，大家的上下班時間也可能是錯開的，新舊媒體的差異，顯而易見。這裡看不見傳統與新潮的對立，兩者之間的配合無間，意謂著跨媒體平台的成功。



平面出版部某同仁堆積如山的桌面。



網路媒體部的桌面極簡、一塵不染。

因趕截稿而焦頭爛額的「放電人」，即使再忙都不會忘記汲取新知。定期閱讀國內外的遊戲雜誌，在遊戲社群網站和玩家互動，再加上定期舉辦的Brain Storming，讓同仁隨時彼此激勵、充電，交換意見，才能帶給玩家最正確、最新穎的情報資訊。讀者回函更是他們重視的一環，唯有真誠聆聽每一位讀者的聲音，才能將雜誌編到盡善盡美。



入口處一眼望不完的雜誌牆。



令人十分懷念的創刊吉祥物。

## 高手四方雲集，人人特色鮮明

年輕、活潑、不拘小節，是「放電人」的一致特質，他們除了編雜誌、玩網站，更是懂得生活的精采玩家。每天下午，你都可以在17樓的普橋島看見一場乒乓激戰；又或者美食軍團的老饕頭頭，在台北又發現一家不吃會抱憾終生的餐廳；至於KTV、撞球、籃球，也都在他們的強項欄位之中。會玩，更要會享受生活，是他們的工作態度。

「放電人文」的每一個部門，都有著強烈的相對風格，進門雜誌牆更靜靜述說著公司的歷史。平面出版事業處是全公司的情報庫，各式圖稿、打樣、參考書籍隨手可得，編輯們認真地趕稿，幾乎只聽到鍵盤敲擊聲。而整合行銷事業處的美女（還有一個帥哥）則在百忙中被小編拉到門外拍照——真是盡責的公關人呀！網路媒體事業處的工程師靦腆而認真地寫著程式。三組個性截然不同的人馬，在「放電人文」的屋頂下，協調而努力地工作著。



適逢截稿日，一臉倦容的平面出版事業處同仁。



整合行銷事業處美女擁簇，真是幸福的部門啊。



網路媒體事業處的大家都忙到沒空對鏡頭笑一下，好認真。



## 活動也要新舊交替！

因為「放電」有業務部門，所以初二、十六有拜拜的傳統習俗，這時「放電」全體同仁會聚在一起拜拜，替公司祈福。Tommy說：「這應該是我們跟其他子公司比較不一樣的地方。」拜拜完之後的貢品，當然就由全公司消化吸收，所以「放電」的成員，每個月都會吃到兩次點心——這倒是一種很特別的福利。而去年底的聖誕節，則跟進潮流舉辦了交換禮物的應景活動，除了交換禮物，也辦了一個交換菜色的聖誕大餐，平面媒體出版部同仁一人帶一樣菜，結果弄了一桌滿漢全席，最後當然是吃不完。



這……簡直是小吃版的滿漢全席嘛！



猜猜他換到什麼禮物呢？

## 諄諄善誘，電力十足的精神導師

放電人文  
營運長

張志宏 (Simon)



角度、寬度、高度，  
決定你是哪種人

於1月1日正式轉任「放電人文」營運長的Simon，心情就跟他的辦公室擺設一樣簡單低調：「和工作團隊站在同一陣線，努力、用心去做就對了。」雖然沒有豐富的媒體經驗，但從十多年前就開始研究電子商務的Simon，有信心把這份工作做好。「Albert只對我說了一句話：『不要有壓力，用心去做吧。』」衝著大家長的信賴與鼓勵，全力以赴是Simon當下唯一的選擇。讓「放電人文」成為遊戲界最具影響力、最受玩家信賴的媒體，是Simon最大的目標。「用不同角度觀察、以包容的寬度容忍小錯、深度同理心的角色互換，你就會是一個好的Leader。」Simon沉穩地說；他一向都以最簡單的概念，傳達出高超的領導哲學。

大家一起努力，  
釋放超強電力！

要如何鼓勵主管？「也不難。」管理經驗豐富的Simon露出熱切的微笑，侃侃而談：「找每個領域專業能力比自己強的人、升職等的時候先為他們著想。肯定、真心相信部屬的能力，他們自然能發揮超出水準以上，百分之兩百的Power。」關懷同仁也是他非常注重的層面，不論是同仁沮喪時收到的安慰小花，或專案負責人達成目標時，公司招待全家看電影，都是Simon鼓舞士氣的小密訣。「其實我還有很多小撇步沒用呢！」Simon有些調皮地說。而他對「放電人文」未來的期許，也可以用簡單有力的一句話來總結：「大家一起努力，讓我們成為集團中『熊』會放電的團隊！」結合多年的網路行銷和電子商務經驗，相信「放電人文」在Simon帶領之下，必定能成為最受玩家喜愛的媒體平台！



Simon低頭專注完成的「放電熊」素描，這位營運長是不是非常有繪畫天分呢？

從橘子台北研發處轉變為獨立運作的「果核」公司，今年「果核」重新整裝，即將再出發！

# 果核 整裝出發的研發核心

說到廣受日本玩家歡迎的線上遊戲《封魔獵人》，不能不提到它的幕後推手：「果核」。「果核」的Logo是一隻充滿活力的綠色松鼠，衝勁十足地將果核向前推進，恰巧象徵了公司的核心精神：要成為橘子的研發動力核心！從橘子到「果核」，又有什麼轉變呢？

## 果核小檔案

成立時間	2009年3月
位置所在	橘子總部13樓
員工人數	52人



## 打造《封魔獵人》升級精進版

研發歷時三年，由橘子自行研發的線上遊戲《封魔獵人》在今年即將攻佔更多亞洲玩家的心！「果核」營運長傅爺表示：「我們收集了許多玩家意見，今年將會著重在《封魔獵人》本身的系統開發上；例如可以讓老手帶新手的『師徒系統』、讓練功狂絕對滿意的『遺跡之塔』，還有彰顯榮耀的『成就系統』等，要提供更優質的《封魔獵人》給玩家。」唯有不斷精進遊戲本身，才是研發人的王道。

「果核」的第二款大型線上遊戲，是將於今年第四季提出的《惡女轟炸團》，現在正與香港橘子討論上市時程。「簡單好上手、可愛的風格、讓玩家得到快樂和感動，是我們研發遊戲的三大法則。」傅爺堅定地說。因為有了《封魔獵人》的研發經驗，往後新遊戲的開發流程將會大幅縮短至一到一年半，不會再讓死忠玩家們等到鬍子頭髮都白啦！





## 內部文化認同凝聚

「其實公司在獨立前後並沒有多大改變，變得比較多的，是我們的內部文化。」早期的遊戲人，大多埋頭寫遊戲，個性內向不擅溝通。而「果核」在獨立、注入新血之後，夥伴之間也變得較為活潑、互動頻繁，時時可以看見熱烈討論的情景。

為了凝聚夥伴的向心力，所有的「果核人」，會有一枚果核徽章，而參與不同開發案的夥伴，也會各自得到代表性的徽章。只要看見桌上滿滿的徽章，就會想起當初開發遊戲的辛苦，以及大受玩家肯定的榮耀。3月1日對「果核人」來說，是個特殊的日子。「這一天是我們創設的日子—果核日。」傅爺興致勃勃地告訴我們，在將來的每一個果核日，都會頒發榮譽徽章給辛苦打拼的同伴，在這一天，也要佩戴自己所擁有的果核徽章，以紀念這個日子。一個小小的紀念品，卻無形地牽引出所有「果核人」的凝聚力與共識，對他們來說，一份團隊精神的認同感，是讓整個團隊緊密合作、完美配合的重要關鍵。

為了讓「果核人」對公司更有認同感，傅爺特地在「果核」內部舉辦勳章設計投稿，引起大家熱烈迴響。最後從12組決選作品挑出屬於「果核人」的創設勳章！



「果核」創設勳章出爐！



所有參與《封魔獵人》專案開發的成員也能得到獨一無二的《封魔獵人》勳章！

## 劈荊斬棘的熱血先鋒

果核數位  
營運長  
傅鏡暉 (傅爺)



### 一路走來，始終如一

聽見「傅爺」這個大名，在台灣應該不作第二人想：就是那個曾經寫出無數攻略評析，現今升級為「果核」營運長的資深遊戲人—傅鏡暉。「老實說，我不是一個精打細算的人，哈哈！」傅爺笑著說。那麼，他如何管理一間遊戲公司？充分授權、給予有能力的人相稱的任務，就是他的管理哲學。唯有對夥伴百分之百信任，大家才能在工作時全力以赴。因此，跟傅爺一起工作，不會感受到緊迫盯人的壓力，完全信賴之下激盪出的創意火花，往往不會是高壓環境下的產物。肩負了遊戲開發的先鋒任務，壓力並非外人所能想像，但是傅爺依然信心滿滿，因為他相信：我的夥伴，可以做到最好！

### 排除障礙的輔助者

「果核」自橘子獨立出來，員工們難免會有不安和疑慮，傅爺是如何抓住他們的心呢？「誠懇、坦白。」他說：「在我們這裡是沒有上下之分的。」即便是最基層的員工，也可以參與公司的重要會議。扁平化的組織、不藏私的技術分享，還有隨時傾聽夥伴意見，是傅爺帶領「果核」由不安轉向穩定的方針。他很謙虛地說：「我所扮演的角色是輔助者—負責搬開路上的石頭，幫助大家成長。」員工的成長、工作環境的塑造，都是傅爺最重視的部分，因為唯有員工一起成長，公司才能往前跨大步。談到未來，傅爺收起以往的招牌笑容，很堅定的說：「『果核』，就是研發的核心動力，我們只准自己提供橘子A級的超優遊戲。」2009年，「果核」以頭陣前鋒之姿進軍亞洲，希望在不久之後的將來，可以看見這群戰鬥力十足的橘子菁英，作出令全世界玩家都鼓掌叫好的遊戲！



跟隨橘子台北研發處的脚步，橘子北京研發部也即將正式轉變為獨立運作的公司。  
橘子家族當中，最狂放叛逆的新成員，即將誕生。

# 紅門

## 百無禁忌的 赤色戰狂

### 紅門小檔案

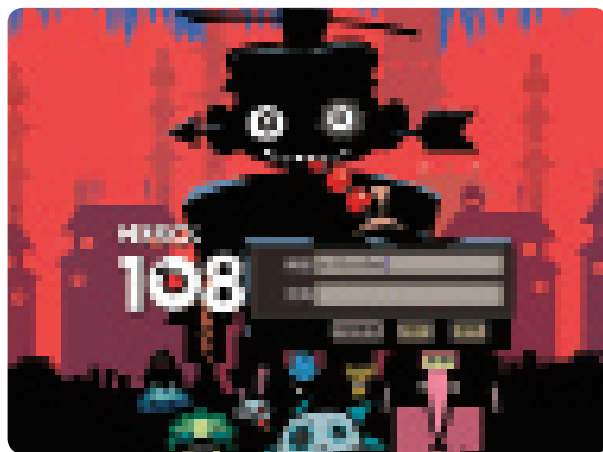
成立時間	2009年
位置所在	橘子總部15樓、 北京研發部
員工人數	40人(台北核心組+ 北京美術量化組)

## 要做，就做別人不敢做的！

融合了橘子總部的研發尖兵，以及北京最強大的設計火力，用橘子最引以為傲、自行開發的動畫作品為主軸，「紅門」即將分別在2009年和2010年於美國及亞洲市場投下兩顆超級震撼彈：《HERO 108》和《Project Core》兩款線上動作遊戲！

作別人不敢嘗試的東西，是「紅門」的專長。由於亞洲線上遊戲的形式大多屬於MMORPG路線，單純的動作快感與玩樂節奏，通常都會被冗長無趣的內容及重覆的無腦操作動作打斷。「我們會從遊戲中帶給人們最直接的感動與快樂著手。把 Console Game Style 的感動，帶進遊戲橘子的Online Game世界中，會是「紅門」最重要的發展方向」營運長Jacky說：「從《HERO 108》線上版開始，我們會導入家用遊戲機的玩樂概念：簡單、好玩、直接。」它將會是橘子家族第一款連結了自製動畫與強烈動作性的線上冒險遊戲！

### HERO 108



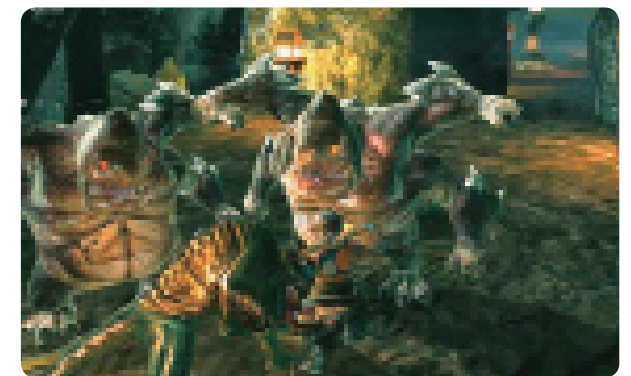
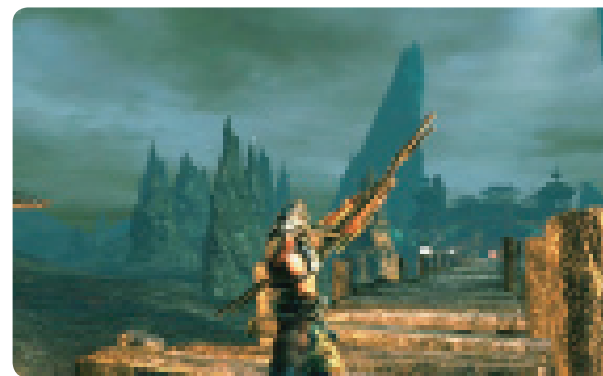
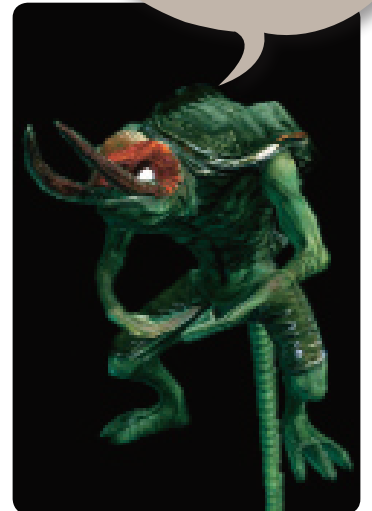
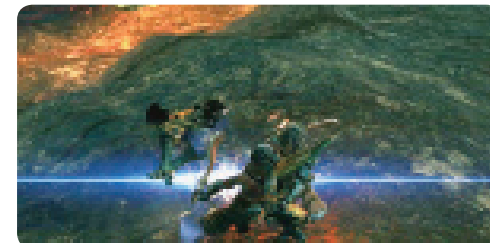
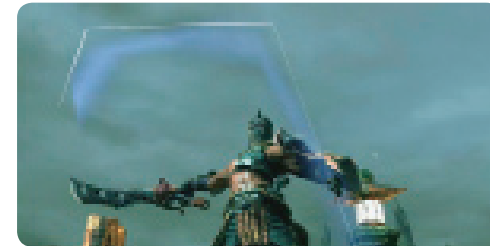
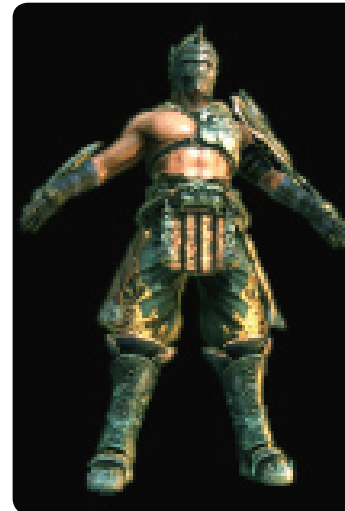
## 無畏風險的冒險精神

今年6月，《HERO 108》將正式在美國Cartoon Network頻道播出，它的線上遊戲也將於同期上線，憑藉著它獨特的東方風格、緊湊刺激的遊戲性，一定能在短時間內吸引美國動漫迷和電腦玩家們的注意力。「我知道，這一次推出的產品實驗性相當高。」Jacky笑容滿面，卻字字擲地有聲：「但是，如果因為風險而不敢冒險，那就不是我們的精神了。」他在言談間流露出的自信神態，訴說了「紅門」最基本的精神：勇於冒險。

2010年的《Project Core》又將帶給玩家什麼樣的衝擊？「我們把東方的所有神祇都拉進來了，不論是中國、日本、韓國……全部的東方眾神，都會成為《Project Core》線上版當中的重要角色。」可惜還要再等一年多，才能看見遊戲的真實面貌，光聽Jacky興致勃勃地講著遊戲當中的場景設定與核心概念，相信連不玩遊戲的人絕對都會心癢起來呢！「製作小組的成員都非常相信《Project Core》帶給玩家的感動，將會超越目前所有亞洲線上遊戲研發公司的自製產品。」Jacky十分清楚，「紅門」出品的遊戲，要是什麼樣的水準。

6月，我們將預見《HERO 108》線上版在海外燒得火紅炙熱；明年，更具原創性和挑戰性的《Project Core》，也將透過這一扇熱力十足的「紅門」，與全世界玩家見面！

### Project Core





## 從頭到腳，全是遊戲瘋狂DNA

對一群玩遊戲成癮的「紅門人」來說，他們生命中的共同連結，就是：遊戲、遊戲、遊戲！Jacky看了看辦公室外，確定沒有人偷聽之後，才神秘兮兮地說：「其實這裡的人，都是神經病。」他爆出豪邁的招牌大笑，補充說：「這裡的人都太有特色了，做起事來太過認真，跟瘋子沒兩樣。」「紅門人」也許不迷單車，不瘋籃球，不攻玉山，但是在線上遊戲的領域當中，他們是一支極具默契的夢幻隊伍。

「CS、魔獸、全部的線上遊戲、還有每一種你說得出口的遊戲機，我們都玩。」Jacky興奮地說，雖然他們碰的遊戲種類跟平台都又雜又多，但是在這群化石級玩家手中，沒有破不了的關卡，解不了的謎題。而在體驗過諸多優秀遊戲作品之後，才更能知道，自己應該帶給玩家什麼東西、如何把自己心目中理想的遊戲世界，做最完美的呈現。



在「紅門」你隨時可以看到一群人聚集討論的專注模樣。



我們不是神經病，  
只是玩得比較瘋！

## 無畏無懼，瞻望未來的行動冒險家

紅門數位  
營運長  
朱重憲



### 只要你敢玩，你就放手玩

管理？對Jacky來說，是完全自由、盡情發揮。「也可以說是民主，不論夥伴的Idea有多天馬行空，我只要求他們：想得到，就要做得出來；還有，在『紅門』最重要的是要有前瞻性。」兩年後的玩家們，會喜歡什麼樣的遊戲？如果只是一味追著市場潮流，就失去冒險精神了，未來的確充滿不確定性，會讓意志不堅的人感到不安。可是這些對於橘子家族當中，最叛逆熱血的成員－「紅門」－來說，根本不成問題。「大家的共識就是：朝著別人不敢玩的地方去，然後把油門一次催到底。」Jacky熱切的態度，不時傳達出一個訊息：就算會撞得鼻青臉腫、血流滿地，也要把遊戲開發玩到無人可及的境界！

### 打拼又顧家，正港好男人

提到工作以外的自己，Jacky忽然有些靦腆起來：「我是雙魚座的，但是老婆常常抱怨我很不浪漫。」一頭栽進遊戲開發世界的他，在抽身而出的假日，會搖身一變，成為顧家的好丈夫；也許工作性質塑造了Jacky務實的性格，但是無論工作再忙，他也不會忘了關懷家中的每一個成員。這個特質，即使在工作上表露無遺。「我們的舞台很大，講白一點，一開始會燒很多錢。」Jacky坦承，一款前人不曾創造過的遊戲產品，往往需要投入更大的開發成本。「市場，就一句話：『八仙過海，各憑本事』。」懷著對產品的驕傲與對夥伴的信賴，Jacky只用一句非常實際的話勉勵「紅門」成員：「燒錢，更要賺錢，賺到把口袋撐爆吧！」



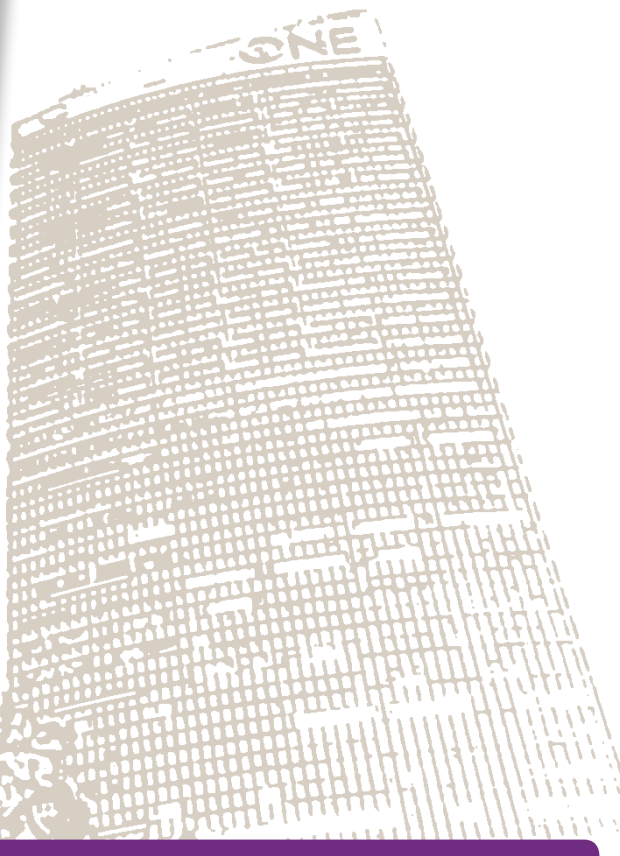
# 2008集團策略會議特報

每年年底都是橘子召開集團策略會議的大日子，所有海內外的大橘子們也聚集在一起，檢視自己以及競爭者的成績，並共同討論擬定下一年的策略目標。為了能多方面整合策略方向，也會進行專題討論，例如經濟變動對海內外各區的影響等等。

2009年是橘子打仗的一年，在這次12月的策略會議中，Albert發佈了兩個非常重要的精神指標：「精準」、「速度」。Albert期待2009年大家不只要全力往前衝刺，更要把握兩個原則—速度要夠快、策略要精準，才有辦法在最短的時間內打敗遙遙領先的競爭對手。對此Albert也提出優渥的營運及研發獎勵方案，來獎勵符合精神指標並創造好成績的團隊，甚至是個人，希望能提升整體士氣，發揮橘子最大的力量！



大家都要記住這兩個精神指標！



## SPACE 17

<http://space17gallery.blogspot.com/>



# Draw a great Dream!

2/2~2/27  
SPACE 17 任你發揮！

精彩表演不能缺少觀眾互動，畫面留白，是為了捕捉幻想。  
歡樂的影像，色彩繽紛的對話框，正等你填上趣味對白。  
把這裡當成創意新舞台，盡情揮灑、放肆發聲，這就是我們的Style！



解放想像力，夢會無限大。  
盡情塗寫，放手玩樂！







橘人誌

**G!VOICE**

<http://brand.gamania.com/gvoice>

