



Have a good GAME!

橘人誌

G!VOICE

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

11

2009/APR

玩出
新經濟奇蹟!

不景氣後， 橘子玩出一片天！

現正處於全球大環境的經濟不景氣，造成人們普遍不快樂，開始去追求尋找生活中的快樂，「快樂商機」因此而起，許多可以讓人們得到快樂的娛樂產業正大行其道。在眾多訴求「快樂」的產業當中，我們身處的線上遊戲領域更是遙遙領先，盤據娛樂產業龍頭，成為新時代的娛樂趨勢。

線上遊戲可以如此受歡迎、持續蓬勃發展的原因，絕對不僅止於能帶給人們快樂那麼簡單，身為線上遊戲領導品牌的我們，應該更深入去了解這個產業的魅力。本期《橘子誌》除了帶你了解正夯的「快樂商機」，更解析線上遊戲為何能在冷颼颼的不景氣中持續發燒！



橘人誌

G!VOICE 11
2009/APR

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

Contents

FEATURES

- 06 金融風暴颱風尾，掃到哪？
- 18 線上遊戲，為何這麼夯？
- 26 橘子，讓你永遠玩不膩！

PEOPLE

- 28 金融風暴，你還玩不玩？

SPECIAL

- 34 橘人省錢小撇步

PROJECT

- 36 SPACE 17 展覽報導：
玩樂，不該少了你



奇蹟， 正在發生

不景氣中，還是有人在賺錢。
他們是怎麼辦到的？
象徵臺灣軟實力的娛樂產業，
正準備沖散金融風暴，
創造另一次經濟奇蹟！





金融風暴颱風尾，掃到哪？

次級房貸、雷曼兄弟、金融海嘯……快檢查一下你的荷包，是不是變瘦了？這場可與1920年代經濟大蕭條相提並論，環球規模的經濟風暴，似乎已近谷底？而身處其中的橘子人，除了更加努力工作、提升競爭力之外，還能如何因應？

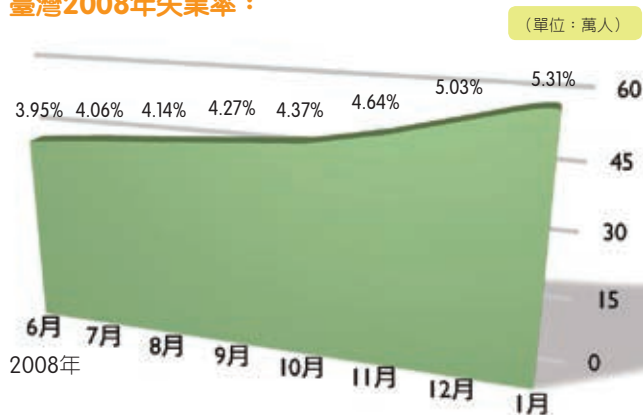


失業率屢創新高

不要牛肉、只要工作！

根據行政院主計處公布的數字顯示，2009年1月的失業率高達5.31%，全國總失業人口數共約57萬8千人，數字十分驚人。而在1,030萬的總工作人口當中，約有10%遭受減薪命運，被迫放無薪假的人，則占了總工作人口數的0.5%。景氣似乎已經跌到谷底，基金、股票、債券……全部動彈不得，面對如此惡劣的環境，人們該怎麼自處？

臺灣2008年失業率：



(資料來源：中華民國行政院主計處，2009年2月26日公布)

2009年



我也想要一份工作……



「壓力，讓我們不快樂」

他為何一夜白頭？

不景氣所帶來的經濟壓力，會直接反映在人民的痛苦指數上；連帶的，罹患憂鬱症與各種心理與精神疾病的人，也越來越多。前陣子新聞報導，一名鋁窗工人因為失業，又背負著房貸以及一家生計，竟然在一夜之間，頭髮全白。由此可見，巨大的壓力會嚴重損害身心健康！

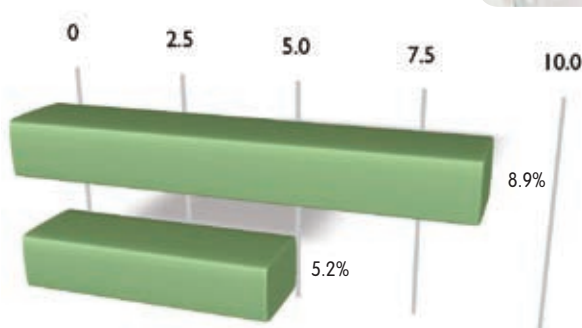


面對、接受、然後放下，適時尋求醫生協助，才是明智之舉。

臺灣憂鬱症指數：

臺灣地區，
有中度憂鬱症傾向者：
204.7萬人

有重度憂鬱症傾向者：
119.6萬人



(單位：人口百分比)

壓力、緊張、對未來的不確定感……種種原因，都會造成憂鬱、焦慮、記憶力變差、壓力性頭痛、失眠等生理疾病。我們該如何釋放壓力，遠離焦慮？不必對外尋求答案，套句電影《食神》當中的名言：「施主，這個問題要問你自己。」解決問題之道，其實只要探索自己的內心需求就可以了！

壓力的最終出口，就在你心裡

看似處處危機的大環境中，其實暗藏不少潛在商機。在金融風暴下，人們渴求排解壓力、釋放自我、重建信心的希望。而這一波「暗潮」，正是經濟不景氣下，還有人賺大錢的秘密，懂得把握、即時出手，並搭上這班順風車的人，一定都知道，這股「暗潮」就是：快樂商機！



快樂商機，正在發燙！

在不同的人心中，快樂的定義也不盡相同：可能是和家人朋友團聚、出門大吃大喝一頓、看一場感人的電影、獨自聆賞一片名曲、或者是大睡一覺……「只要快樂就好。」是許多人的共同心聲。而貼近人們各方面需求的快樂產業，正悄悄地快速蔓延。

不快樂的年代，更要自己找樂子！

你，快樂嗎？

慢活、樂活、簡單生活……「只要放輕鬆，日子就會很好過。」根據工研院於2008年的一項研究顯示，臺灣人的快樂指數僅有66.3分，分數偏低，也因此許多打著「快樂」旗號的活動，紛紛成為行銷的新式利器。快樂商機，早已被許多眼尖業者瞄準：如單車、公仔、電玩、美食、音樂、電影、寵物、旅遊、網路交友等，一定都可以看到「快樂商機」的影子－因為不分男女老幼，每個人都想追求快樂！

六大主力產業，堂堂登場

因「快樂商機」而起的各種產業當中，**音樂、電影、零食、寵物、交友、線上遊戲**，正是這場快樂商機之下的**六大主力**。不景氣的風暴，或多或少都對這些存在已久的產業形成了影響，但若能結合「網路化」、「便利化」、「互動化」等經濟潛勢，便可以成功轉型，再造一場全新的經濟奇蹟！





音樂，可以這樣演繹

"No Music, No Life!!" 音樂是我們生活之中不可缺少的元素，不管景氣再差，路上行人仍會搖頭晃腦，聽著他們的iPod……在這個時代，聽什麼音樂對人最有幫助？數字，會告訴我們答案。

無所不在的心靈力量

日本音樂家坂本龍一，創作出療癒系音樂，一時之間風靡了整個日本社會。在國外，「音樂治療」的研究已進行了30餘年；在西方世界，大多以樂器模擬大自然的聲音；在東方，則多取材自大自然，如：海浪、鳥鳴、森濤等自然原音。臺灣的療癒音樂風潮，則是由金革唱片引進。在沒有大力宣傳的情況下，「心靈美療」系列曾經將亞洲小天王一周杰倫請到了亞軍寶座。尤其在這一、兩年，流行音樂進入銷售冰河期的情況下，唯獨療癒音樂逆勢成長，可以看出現代人在各種壓力中，尋求一股慰藉、安撫心靈的力量。



金革唱片靠著「療癒系」音樂，安然渡過了金融風暴。

歡唱全新舞台！

在唱片產業的一陣低迷聲中，線上卡拉OK卻異軍突起，開始展現無窮商機。許多人喜歡唱歌，藉此紓解壓力，得到快樂。「只要想唱，馬上就能高歌一曲。」的特性使「Kara24H·K歌王」、「iSing99愛唱久久」、「愛卡拉」等網路服務，其業績一直穩定地成長。到實體KTV唱歌的人變少了，但是唱歌的表現慾依然存在，因此造就了新的快樂商機。唱歌不必出門，窩在家裡，就有最棒的表演舞台；還可以把自已滿意的演唱MV貼上「YouTube」，讓全世界都看到！

* 以「iSing99愛唱久久」為例，2009年的月成長率預估可達40%。



有了這些線上服務，愛唱歌的你不必天天跑KTV！





電影，這樣看更精采

隨著網路發達、DVD技術日益更新，現代人越來越少進電影院了。隨著金融風暴帶來的娛樂消費縮減，電影產業逐漸轉型，慢慢變成一種人人可以負擔、在家慢慢享受的娛樂型態。

在家看電影，比電影院更感動

出門看電影，是一種享受。但是在家看電影，你可以更放鬆、更感動：和家人一起放聲大笑、痛快大哭、七嘴八舌地討論劇情，或隨時暫停到廚房拿個爆米花……越來越多人選擇另一種看電影的方式—在家看DVD，這就是電影院的最佳替代方案！而越來越多的漫畫店，也結合了出租DVD的服務，對選擇在家看電影的人來說，真的非常方便。



電影工業成長快速，也加速了它大眾化、平價化的歷程。

上網訂電影，比出門更方便

在家看片很方便，出門還片……有點麻煩。入口網站「PChome」、租片大廠「百視達」分別針對這個機會，推出了不同的活動。「PChome」的影城頻道，提供送片到府的貼心服務；「百視達」則是與便利商店異業合作，取片、還片，都只要到離家最近的便利商店就一切搞定！電影產業的娛樂商機，已經和網路密不可分，隨時取得最夯的新片情報，現在就要看！假日不出門，宅在家裡看片，也是種單純、簡單的快樂。

租片、還片，可以不必再出門囉！





小零嘴，讓心情飛起來！

金融風暴下，各行各業都慘兮兮，唯獨各大便利商店、大賣場依然屹立不搖，且一次次創下不可思議的銷售紀錄、分店一家又一家地開，它們到底是怎麼辦到的？

零食界的王者

不分地區、不分賣場、不分品牌，臺灣2008年的零食界銷售冠軍是……洋芋片！它方便不沾手、便宜又好吃的特性，就是會讓人忍不住一口又一口，暫時忘了煩惱（還有體重），對工作忙碌、壓力繁重的人們來說，它的確是零食的首選！而其他大大小小的零嘴，也是許多人的心靈慰藉。因此，在各大便利超商和大賣場，零食的整體銷售量一直居高不墜，反映了許多人藉此紓壓的現象。



好吃的洋芋片，是許多上班族的最愛！

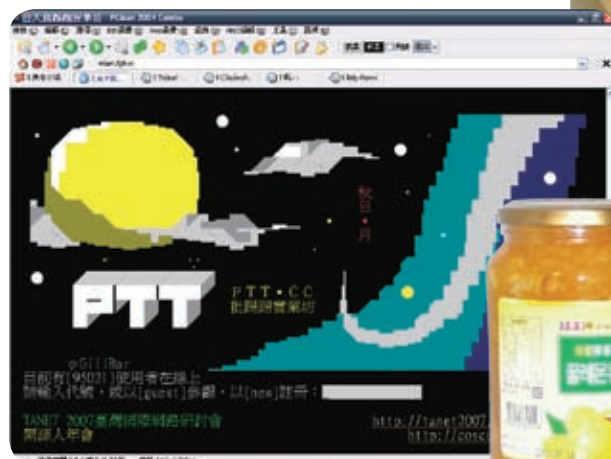


就是要你快樂又方便

美食，令人愉悅。而網路加美食，更是許多聰明老饕的選擇。PTT，這個註冊會員達120萬，在線人數永保十萬以上的老牌BBS，非常容易滿足找到美食同好，以及「大家一起買，價錢更划算」的需求。它同時滿足了生理上的口腹之慾，同時也餵飽了心靈上的缺口，填補壓力造成的空洞。再結合網路方便、不必出門的特性，「PTT手工美食團購」儼然成為一波波網購熱潮之中，最火紅的商機！



目前最夯的網路團購美食—巴特里奶油餐包。



PTT的鄉民力量，儼然成為一股不可忽視的商機。



超熱賣韓國柚子茶。



寵物最懂你的心！

回到家，他（她）會繞著你團團轉，幫你咬拖鞋，在身上磨蹭……即使一個人生活，也不會孤單，因為有寵物陪伴！

你不必擁有我， 也可以愛護我

有些人，他們渴望擁有寵物，卻礙於財力、環境、時間，沒辦法長期飼養。因此，「寵物出租」的服務應運而生。在臺灣，主要是由流浪動物團體，以及部分動物醫院自行發起，將被遺棄的貓狗送到需要溫暖的人手中。你只要花少少的錢，就能得到一個心靈上的伴侶。這個契機，除了撫慰寂寞的人心之外，或許還可以避免許多一時興起，卻事後反悔、棄養寵物的悲劇產生。



寵物出租，也許可以幫助好多小生命。



電子寵物可以一輩子陪在你身旁

忠誠不二的電子寵物

養狗、養貓、養任何小動物，都可以讓我們感到快樂和滿足。不過洗澡、清便便，還有遲早會到來的生離死別，並非每個人都能接受。電子寵物，最早期由電子雞開始發展，直到現今的「QRIO」、「愛寶」、「i-Dog」等，這些人工的機械生命，或多或少也讓「想養寵物，卻怕麻煩」的人士，得到一些生活上的樂趣，甚至預先做好飼養「真動物」的心理準備！





我想要一個好朋友！

透過網路，認識世界另一頭的人，不再需要《六度分隔理論》*，只要找對網站，你可以馬上在六十多億人當中，找到興趣相投的好麻吉，甚至共度一生的終生伴侶！

* 1967年，美國哈佛大學心理學教授史丹利·米爾格拉姆 (Stanley Milgram) 做了一系列連鎖信實驗，證明即使地球兩端看似毫不相關的兩人，也只需透過六個「中間人」，就可以找到兩人間的連結點。

朋友就住在你身邊

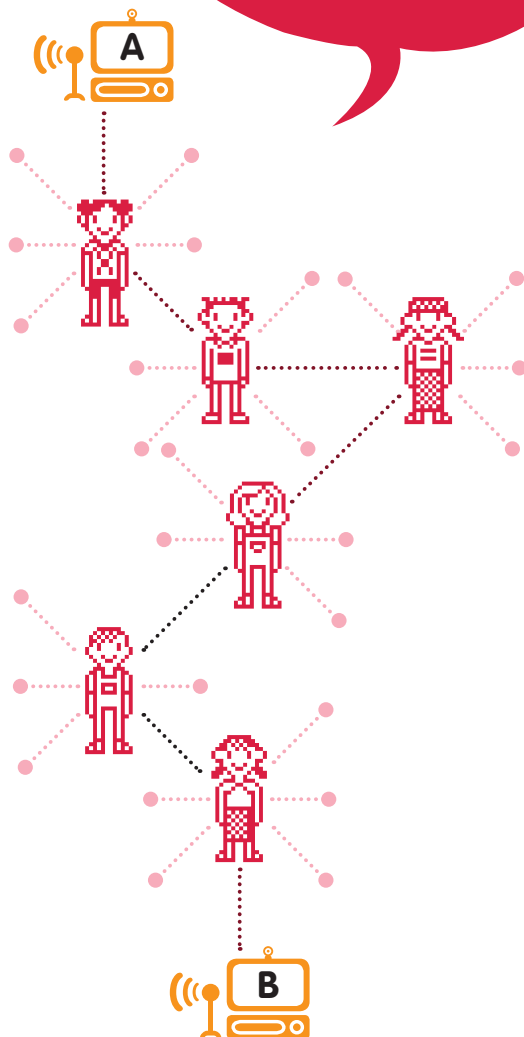
看似平凡普通的部落格平台，卻有不同凡響的概念，「地圖日記」在眾多同質性的網路服務當中異軍突起，一舉拿下了2008年CES（消費性電子）展的評審團大獎，以及現場最佳人氣獎。透過電子地圖與社群分享的連結，使用者可以發現生活圈中有許多網友，其實就住在自己家附近！利用虛擬社群尋找現實生活中的同鄉，甚至鄰居，是一種非常奇特的體驗。只要在家裡，就能輕鬆地跟原本並不熟識的人們來往，是新世代在線上互動交友的趨勢。

網路社群，全球發光

「地圖日記」開站僅一年多，每月不重複點閱人數已突破150萬。2008年10月，創辦人更前往上網人口密度更勝臺灣的香港，設立分站。分站的瀏覽人數與成長速度在短時間內有了驚人成長。「地圖日記」並沒有使用最新的技術，而是把現有的技術，加上獨特的概念，融合成一股強大的社群力量。不出門，也可以交朋友、分享心情。宅商機在各大領域當中，各自發展，越見強大。



《六度分隔理論》圖解。
其實現代人交朋友沒那麼
複雜，真的！





寂寞，是我們的共通點

虛擬同居，創造商機

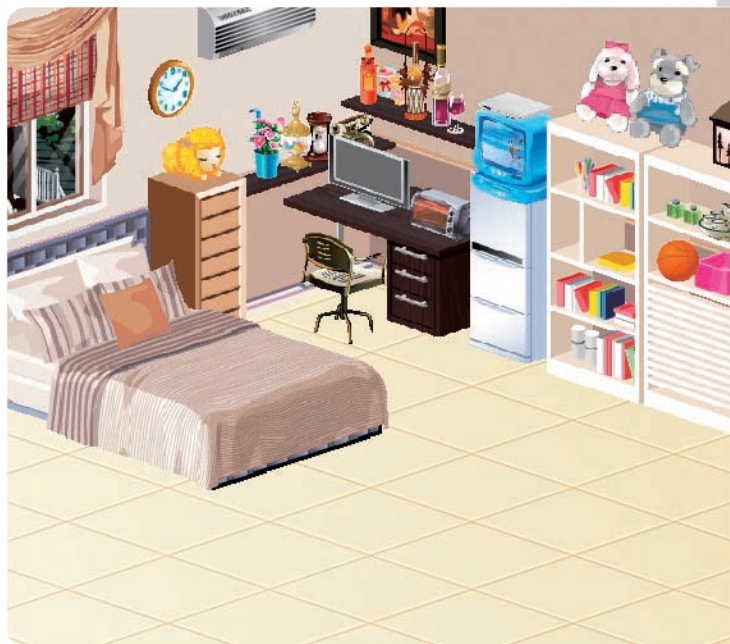
4個資訊管理系畢業的年輕人，投入打工賺來的100萬，在草創時期只吃醬油拌麵……經過6年努力，「愛情公寓」成為年收入破億，廣受大陸、臺灣兩地網友歡迎，共吸引1,360萬忠實會員數的熱門交友網站！

人，是群居的動物。而內向、害羞、不敢和陌生人打交道……這些都不再是交不到朋友、找不到伴的藉口。每一個人的內心深處，都渴望尋找志同道合的死黨，攜手成長的伴侶。交友網站，恰好滿足了這樣的需求。網路，也成為新世代社交的便利工具。

在網路世界裡，打造一個夢想中的家、養寵物、種盆栽，甚至交男女朋友、進一步同居等等，在現實生活中不敢說出口的，或因為某些限制而不能做的，都可以在這個與眾不同的交友網站裡實現。這就是虛擬生活誘人之處，線上的互動、娛樂，儼然成為隱藏於快樂商機之後的主流。



單身的你，也可以
打造屬於個人風格
的公寓！



請選擇房間：臥室1

公寓等級：★

格局：一房

花園朵數：40 朵 [舉家參觀花園](#)

美的泡泡：60 顆 [給他泡泡](#)

🔔 拜訪他家 / 隨機拜訪 / 逛街去

🏠 請他來我家作客

還有超可愛
宅一起小清新
等你拿！



線上遊戲，讓你在家輕鬆的快樂

快樂商機之後， 宅經濟當道

先前提到的「快樂商機」是人們處在充滿壓力的大環境之下，開始尋求內心的慰藉、單純的快樂，而經濟不景氣，促使越來越多人不願意出門，於是「宅經濟」順勢而起。「宅經濟」指的是一群不出門的在宅族，整天窩在家裡解決衣食住行育樂，像是看DVD、玩線上遊戲、看漫畫、逛網路拍賣平台等娛樂，所創造出來的熱門經濟。

不管你從報章雜誌或是電視新聞，都能看到「經濟不景氣，宅經濟發威」的斗大標題，「宅經濟」已經在每個人的生活中發酵，形成一股不可忽視的力量。只要提到「宅經濟」，不管是最近業績大幅成長的網路拍賣、網路交友、各種到府服務的新商機，其中絕對少不了線上遊戲。讓你待在家裡，輕輕鬆鬆就能得到快樂的「宅經濟」王者，究竟有什麼威力？

輕輕鬆鬆就可以進入，
網路遊戲的
世界喔！

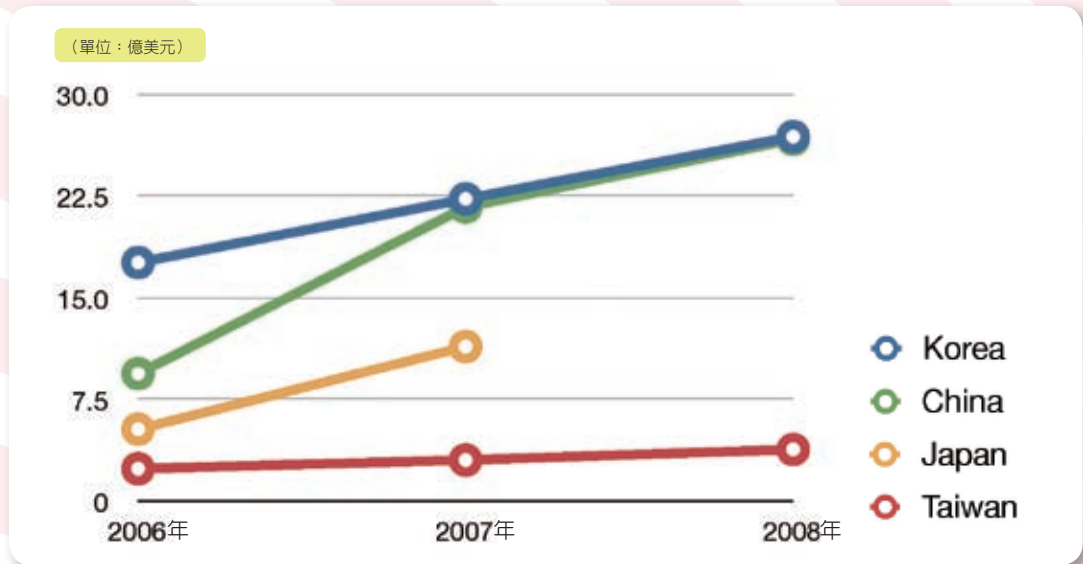


今年度的台北電玩展，就可以明顯看出在冷風中「宅經濟」的威力。



熱力飆升的線上遊戲

亞洲線上遊戲市場成長圖：



身為線上遊戲的發源地，近三年來，韓國依舊每年穩定成長。以家用遊戲機為大宗的日本，雖然線上遊戲人口僅占總人口數的 16%，但2007年的線上遊戲市場規模高達約 11.5 億美金（1,121 億日圓），比2006年大幅攀升了 110%。成長激速的中國大陸則是華人最大遊戲市場，2007年臺灣遊戲市場產值約 3.1 億美金（110 億新台幣、中國大陸為 21.8 億美金（128 億人民幣），到去年中國大陸已經成長到近 27 億美金（約 183 億人民幣），整整是臺灣的 7 倍。

雖然亞洲各地發展線上遊戲的時間點不同，市場規模也有很大的差異，但各地都呈現穩定的成長趨勢，讓人感受不到這波經濟風暴帶來的衝擊。在越來越不快樂的年代，卻有越來越多人需要線上遊戲，足以見得，線上遊戲即將成為現代人生活中不可或缺的一部分。

韓國的線上遊戲已經是全民運動！





快樂，全人類的共同需求

吃零食、聽音樂、看電影、養寵物、網路交友、玩線上遊戲……這些都可以讓人感受到「快樂」，原因是：每一個人心中，都有追求快樂的本能、尋求愉悅的需要。美國心理學家亞伯拉罕·馬斯洛（Abraham Maslow），於1943年提出了《需求層次理論》，共分成生理需求、安全需求、社交需求、尊重需求、自我實現需求等層面，而「快樂商機」正是滿足這些需求的快速途徑。

零食可以滿足人類最基本的生理需求「吃」；想讓內心得到平靜、穩定等安全感，可以靠寵物、音樂和電影；想找到歸屬、認同，甚至愛情，可以利用網路交友和線上遊戲的虛擬社群；得到他人重視、追求個人價值，這些在現實中可能無法得到的滿足，在線上遊戲中能辦到！當四層基本需求都被實現，你會想要扮演「理想中的自我」——儘管真實世界的自我，可能無法成長得那麼快，不過，虛擬世界中的「理想我」是可以快速成長、自由型塑的。也因此，線上遊戲帶來了無限可能！



線上遊戲，為何這麼夯？

線上遊戲為什麼可以在不景氣當中，不受影響，甚至異軍突起，真的只是單因為「宅經濟」跟「快樂商機」嗎？《橘人誌》今天要帶大家深入探究背後真正的原因，而身為橘子人的你，絕對不能不知道！

不受風暴影響的 虛擬世界

現實生活中，如果銀行倒閉或公司破產，勢必會帶來一波波連鎖效應：銀行倒閉，首當其衝的就是債券、股票、基金持有人，以及相關產業的緊縮。公司破產，則可能導致失業率攀升、犯罪率上揚。因此，金融風暴在現實世界將會帶來許多深遠的影響。

那麼，線上遊戲呢？在這塊虛擬世界裡面，它自有一套經濟體系，市面上若有三百款遊戲，就有三百種經濟體系。線上遊戲的貨幣經程式「無限產出」，玩家購買的遊戲點數由開發公司「無限供應」。而遊戲與遊戲之間經濟也不流通，更不會產生國與國之間的貨幣交換，所以不會像現實社會一樣，有任何銀行或投資公司破產倒閉，連動波及影響其他產業與人民生活。

而遊戲內「虛擬體制的需求」和現實社會完全隔絕。除非遊戲伺服器關閉、官方操作或機制出包，否則外面的世界如何崩盤，遊戲內依然打打殺殺、熱熱鬧鬧的交談交易。



虛擬 / 現實。消費額度無從比較

「物價」是一項重要經濟指標，不論在哪个國家、哪個地區，購買任何商品，消費者都會感受到金融風暴帶來的風吹草動。現實生活中使用的「真實」貨幣，會因為物價上揚而產生變化，例如麵包從20元漲到30元，我們可以很輕易地比較出差異，而產生「現在該省一點了」的警惕。

但線上遊戲中，並沒有可與現實比較的基準，「虛擬寶物」價格上漲，對玩家來說沒有影響，頂多再花個20元抽福袋、轉蛋碰碰運氣。貴或便宜，完全由玩家本身的主觀認為為主，比較不容易產生「該少花一點了！」的警覺心。

虛擬 / 現實之間，存在著微妙的界限。消費行為值不值得，其實取決於自己，在線上遊戲當中投入的金錢與時間，還有得到多少快樂，兩者是否成正比，就要看玩家自己怎麼去定義了！

遊戲生活

V.S.

現實生活



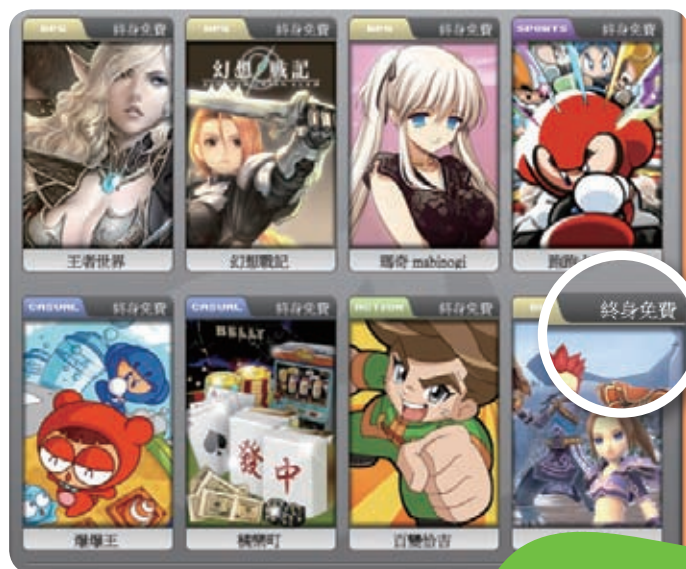
≠



免費就能開始玩！

線上遊戲跟其他消費性娛樂最大的差別，在於大部分遊戲的進入門檻為「免費」，不花半毛錢也可以長時間的享受遊戲內容（撇開網咖包檯或電費、網路等花費），甚至可以免費到你一輩子都不為遊戲買帳也行，這種機制在其他娛樂產品是難以見到的。而且線上遊戲沒有年齡層甚至身分的限制，不管你是男是女、是外國人還是本地人、是國小一年級的小鬼頭，還是六、七十歲的阿公阿嬤，只要懂得上網，都能輕易地進入線上遊戲的娛樂世界，而且在裡頭玩到各式各樣的遊戲。

如此的低門檻帶入大量玩家，若其中有10%~15%的人願意付錢，甚至更少比例的人肯花大錢，即可達到遊戲公司的基本目標。對於節省、不花錢的消費者，免費就可以長時間滿足遊戲癮，玩線上遊戲真的是廉價超值的享受，這是線上遊戲的奇特現象，這種可長時間免費享受娛樂的條件是其他娛樂產業無法比擬的。



現在的線上遊戲，無不強調終身免費的特點！



平價更可以快樂玩！

線上遊戲除了入門限制低，滿足了「不消費」的玩家，如果害怕沒花錢就無法跟上人家的等級，想要更多元的功能、更強烈的刺激快感，其實只要花點小錢，就能買到各式各樣你想要的配備。遊戲內許多道具的價位低廉，例如賭博或福袋系統也是9元、19元的低消費門檻；如果想成為遊戲中的頂尖玩家，只要預算許可，每個月砸下千元台幣，就能打造出一身閃亮裝備、配上高等寵物坐騎、帶著攻擊力、防禦力加倍的藥水，在遊戲中所向匹敵。

娛樂消費比較表：

項目	價錢
看電影	300元
聽音樂	300~400元
保齡球	60元（一局）
KTV	500元（4小時）
逛街	依「自制力」而定

根據資策會MIC針對臺灣線上遊戲玩家進行的調查顯示，2008年線上遊戲玩家每月的平均花費金額約為300元。同樣都是花300元，看一場兩個小時的喜劇電影，你得到的是兩個小時的歡笑感動跟視覺享受；但玩線上遊戲，300元卻可以讓你擁有一整月的刺激、快樂，甚至看電影得不到的成就感，而且還可以從中結交到更多的新朋友。

砸點預算，就可以讓我脫胎換骨！



相較於其他娛樂，線上遊戲真是平價超值的選擇！



玩遊戲，可以變成職業

花小錢，就可以得到莫大樂趣，是線上遊戲和其他娛樂產業不同的優勢。有些玩家不但可以玩得高興，能力夠強的話，更可以成為一位全職的「專業玩家」！臺灣在2008年開啓了電競元年，網羅各方玩家好手成為專業選手，而專業玩家月薪最低由三萬元起跳，另外還有出賽獎金、獲勝獎金等獎金制度，提供選手無虞的生活，讓選手可以專心面對比賽。今年，臺灣電子競技聯盟更殺出了「光速」、「鋼鐵人」兩支勁旅，加上成軍已久的「橘子熊」和「華義SPIDER」，看來2009年的電競場，會展開更激烈的廝殺戰！



除了電競之外，在「網路拍賣」這塊法律灰色地帶當中，因為什麼都有賣，只要願意出錢、出得起那個價，就會有「專業團隊」或「工作室」幫你把角色打造成完美的「台幣戰士*」。代練玩家，在臺灣可以玩出一兩年約十億台幣的產值。較為專業的團隊，還有客服專線服務、甚至開立發票給消費者。玩遊戲，真的可以創造讓人意想不到的商機！不過靠遊戲賺錢，既傷身傷神又容

易有糾紛，身為線上遊戲公司的橘子，建議玩家還是快樂玩遊戲最重要，如果只是靠玩線上遊戲賺點小錢，你還有其他方法。

*台幣戰士：直接以現金購買虛擬裝備、虛擬貨幣、甚至代練等級服務的偷懶玩者。此種行為會嚴重破壞遊戲平衡，減短該款遊戲的營運壽命。



「rmtLIFE」、「itembay」、「8591」，都是亞洲地區虛擬貨物、商品，以及角色代練的交易平台，但你敢放心把帳號交給一群陌生的「專業團隊」嗎？

花小錢，還可以換大禮

像麻將、撲克牌等小品線上益智遊戲，因為遊戲黏著度沒有MMORPG來得高，為了吸引玩家，遊戲公司通常都會舉辦現金贈獎、送禮券等現實生活中的贈品，讓你在享受遊戲的樂趣同時，還有機會得到意想不到的獎

品。例如「哇哇購」(woWowgo)是結合遊戲及購物的最新型態網站，透過玩遊戲的方式，換到夢寐以求的高單價商品，除了提供消遣時間的網路平台，民衆也只需花費小小的10元，就可以有機會換到保時捷休旅車、華碩Eee PC、iPhone 3G、7-11禮券等多項大獎。

麻將、炸彈超人，雖然都是小品遊戲，可是贈品也很誘人唷！



虛擬遊戲，也能讓你成長

「玩遊戲，也可以學到東西！」美國的科學家聯盟，以及加州的霍普金斯研究室，以此為出發點，研發了數款可以激發青少年學習正確的保健知識、對抗邪惡病魔的非營利性質遊戲，成效卓越。遊戲，不只會影響你的心靈，更可以將其中得到的知識，應用在日常生活裡！

遊戲帶來的潛移默化，不分國籍！



21世紀的寓教於樂

玩線上遊戲為我們帶來快樂，還可以在現實生活中，發揮實質功效，加強小朋友的學習動機！以臺灣的宜蘭縣竹安國小為首例，將線上遊戲中「虛擬金幣」的概念，轉換成「虛擬智慧幣」，讓功課進步的小朋友可以在學校的網站上，用智慧幣交換自己想要的獎品，或是一頓好吃的大餐！讓原本有學習障礙或不愛唸書的小朋友，透過這樣的虛擬互動機制，得到實質的獎勵，不但成績有顯著進步，而且也得到莫大的成就感！除了小朋友透過遊戲的方式有所收穫，連學校本身也獲頒教育部的「正面管教績優學校獎」！遊戲，可以激勵人心，這就是最好的例子！



集滿智慧幣的小朋友，快樂地跟老師一起吃大餐。

網路練兵，克服恐懼

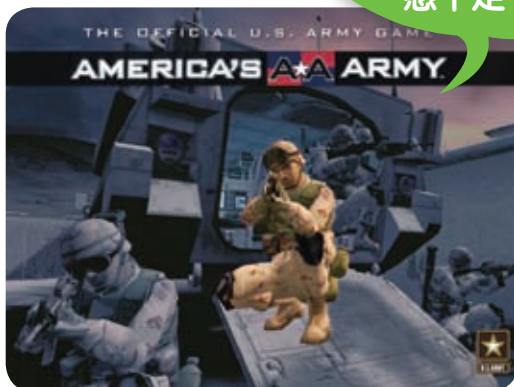
你可能不知道，駐紮在伊拉克的美國大兵，有九成都是靠玩線上遊戲訓練的！不，這並不是指美國人專門拉阿宅去當炮灰。而是在送這些年輕人上戰場之前，先用線上遊戲體驗「戰爭」的臨場感，如2007年根據《美軍訓練手冊》設計的《美國陸軍》，就讓40%的菜鳥新兵，能在短短的兩個月內，順利掌握戰場情勢、武器操作，甚至戰術運用等等，提高他們在真實戰場上的存活率，比敵人更快一步征服恐懼。「在遊戲中戰鬥，在戰鬥中遊戲」已經成為新一代美國陸軍的訓練課題之一！



竹安國小的「智慧幣拍賣」網站。



《美國陸軍》的真實遊戲畫面，臨場感十足！



虛擬世界，由我主宰

現實生活有太多限制、太多難以達成的目標，但是在虛擬世界裡，你就是王！玩家是真正的造物者，能完全主宰自己的命運，發揮你盡可能發揮的想像力和創造力。在線上遊戲中，我們可以滿足許多現實生活的缺憾，扮演另一個自己，甚至成為一位萬人景仰的超級英雄。而虛擬世界中的神奇能力可不僅限於線上，下線之後，有些人甚至可以把虛擬世界中的能力，活生生地應用在現實生活中！



外表平凡、面露開朗笑容的基特，在《魔獸世界》當中，可能已經把巫妖王給幹掉好幾次了！

史蒂芬·基特 (Stephen Gillett) 是《魔獸世界》當中，全美伺服器最大公會的公會長，統率近八千名來自全球各地、不同種族、不同年齡、不同職業的菁英鬥士。他從線上遊戲中學習到的溝通、交心、服眾，讓他一路從「雅虎」到「微軟」，最後再跳進「星巴克」當資訊長，領導一千多名工程師，年薪以千萬新台幣計算。基特，今年35歲，但是他在虛擬世界中，已經當了10年以上的公會長，試著想像一下，成為一位率領現實世界各方人才的資訊長，需要多少用心和努力？遊戲，如果認真玩，真的可以讓你威震八方！

	Sungoku Level 80 Night Elf Priest <Tears And Ashes> of Lightbringer	58 / 13 / 0	15250 Health 20102 Mana 243 MP5	http://sigs.guildlaunch.net/
	Sunlet Level 70 Gnome Mage <BLAH> of Azuremyst	0 / 0 / 0	7363 Health 9506 Mana 682 Spell Dmg	http://sigs.guildlaunch.net/
	Suntank Level 70 Human Warrior <BLAH> of Azuremyst	0 / 0 / 0	12424 Health 480 Defense 12629 Armor 27820 Kills	http://sigs.guildlaunch.net/
	Sungoku Level 71 Human Paladin <BLAH> of Azuremyst	51 / 2 / 9	8839 Health 11187 Mana 14531 Armor 894 Holy Dmg	http://sigs.guildlaunch.net/

在線上遇到基特，別忘了跟他打聲招呼！

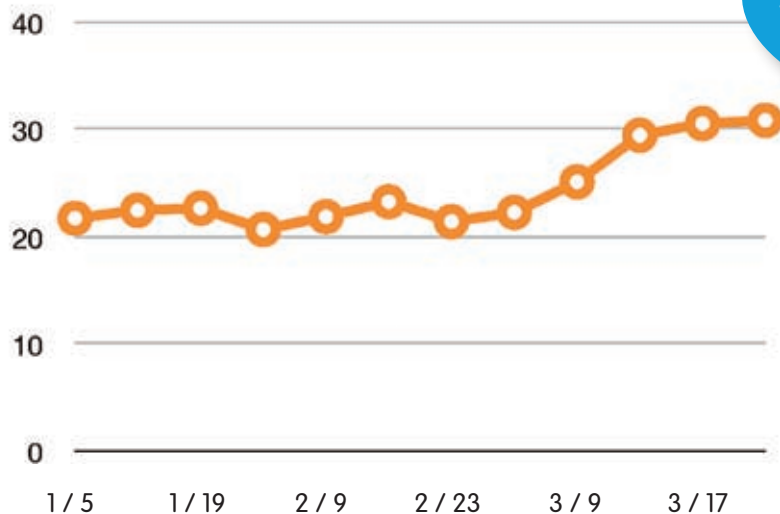
橘子， 讓你永遠玩不膩！

不景氣的風暴中，線上遊戲產業仍一路走紅，後勢看好。身為線上遊戲領導品牌的橘子，就是要保持當前優勢，預測市場脈動，再創新經濟藍海！

推陳出新，屢創佳績

一款好的線上遊戲，無論是國人自製或代理，能讓人百玩不厭的唯一理由就是：抓住玩家的心！從定期更新改版、推出大受好評的活動……橘子都以最有創意的玩法，為玩家帶來一次又一次的驚奇。截至2009年2月底止，橘子的單月營收與合併營收都創下歷史新高，合併營收更突破5億元，股價連連攻頂，在股市一片綠油油的畫面之中，的確是與眾不同的新奇蹟！

橘子股價示意圖：



橘子股價一路長紅、
後勢看漲！

兵分六路，商機無限！

3月中，《天堂》推出新章：〈時空裂痕〉，在這次改版前，2月已連發兩波線上活動暖身，廣受好評：《楓之谷》則以「楓影忍者」、「轉蛋大進化」等活動打出兩成的成長率：《絕對武力》、《赤壁》、《尋仙》等三款強作，除了延續先前的優勢火力不斷猛攻搶進外，

更分別推出了「莎拉+鋒利銀刃」、「熱血騎戰」、「尋仙愛搞怪」等活動：《封魔獵人》的「新年消費卷」優惠，也變成遊戲機制的一部份。針對不同喜好、不同領域的玩家，橘子也不停推出各種類型的強作來滿足他們的「快樂」需求。線上遊戲，絕對可以帶起娛樂產業的新高峰，再創亞洲的新經濟奇蹟！



《天堂：時空裂痕》。



《楓之谷》。



《絕對武力：惡靈降世2》。



《尋仙Online》。



《赤壁》。



《封魔獵人》。

金融風暴， 你還玩不玩？

時機再壞，也要花時間好好玩樂、放鬆一下！
金融風暴，是否真的對玩家的娛樂模式造成影響？
這次，《橘人誌》實地採訪了兩位線上遊戲玩家，
聽聽看他們怎麼說！

上班族玩家 > 我要玩到老！

資深玩家充實的24小時！

從高中開始接觸線上遊戲的柚子，現在已經是個25歲的上班族了，身為一位社會新鮮人，他是如何分配自己一天的時間呢？

柚子的一天作息表：

時間	作息
07:00~08:00	通勤
08:00~17:00	上班
17:00~18:00	通勤
18:00~24:00	線上遊戲
24:00~07:00	睡覺

帶滿紅水，殺出血路！

瘋狂喜好線上遊戲的柚子，假日跟休息時間幾乎都在玩。《天堂》、《魔獸世界》，都是他的最愛，這兩款當前最夯的遊戲，他都玩了很久，「《天堂》的操作容易上手，而且遊戲風格很吸引人，玩法也很不一樣！」柚子說，在《天堂》上市前，走可愛風格的《石器時代》流行過一陣子，但回合制的設定讓人感覺很不順暢，「每次進入戰鬥都要切到另一個畫面，而且不同地圖間還要讀取，感覺一直被打斷。」相較之下，《天堂》只要帶滿紅水，衝出村莊狂殺怪狂撿寶（按F4），一路衝到底就行了，戰鬥快感十足！

沒有神裝，照樣PK！

在《天堂》的世界裡，柚子如果打怪、打寶打到累了，就會將自己投入《魔獸世界》當中，「《魔獸》跟其他遊戲比較不一樣的地方是：打架靠技巧，裝備當參考。相當刺激！」《魔獸世界》注重的是各種技能的施放、發動時機，要算準施咒的倒數時間，一個沒算準，就會被秒殺。在這個遊戲當中，好裝備是不夠的，只要有絕對的操縱技巧跟一定的技能等級，穿新手裝也能以小博大，幹掉滿身橘色頂級裝備的玩家！柚子興致勃勃地比較著兩款強作的差異，果然狂熱！

資深玩家—柚子

年齡	25歲
遊戲齡	9年
擅長遊戲	《天堂》、《魔獸世界》

隨時隨地，都要和朋友一起玩！

柚子在現實生活當中的朋友，也大多是線上遊戲玩家。不論在哪一款遊戲中，他們都彼此合作無間，顯現出虛擬社群的強大凝聚力。「上線沒有看到人，馬上就用手機狂Call！」。交朋友不必再出門，儼然是下一個世代的社交新趨勢。「玩線上遊戲，讓我認識更多網友，偶爾討論一下彼此的近況、八卦，還挺有趣的！」雖然網友之間，不一定一起會跨遊戲征戰，但是這種時時都能找到伴、一起玩的互動娛樂型態，是其他娛樂產業目前辦不到的。與現實生活中的朋友，也多了不少共通話題，這就是線上遊戲無與倫比的魅力！



柚子與他的朋友們！



金融風暴來襲，遊戲永不止息

「早先，我會就《天堂》、《天堂II》、《魔獸世界》等幾款遊戲交替著玩。」柚子說：「現在，只能玩一款，那就是《天堂》囉！」金融風暴帶給玩家最直接的衝擊，就是薪水縮減、甚至裁員。在荷包變瘦、現金縮水的尷尬情況之下，柚子只能忍痛割捨，只玩自己最喜歡的那款遊戲。即使可以自由支配的金額變少，柚子還是會儘量把錢灑向線上遊戲的領域中。

柚子的娛樂預算分配表：

	金融風暴前	金融風暴後
線上遊戲消費 / 月	1000~1500元	500~1000元不等
其他娛樂消費 / 月	2500元	1000元以下



線上遊戲， 實現你平常不敢做的事！

玩線上遊戲最大的快樂，莫過於認識形形色色的人們，在一場又一場的虛擬冒險中，體驗現實生活所缺乏的刺激快感，得到充實的成就感。「聊天、交朋友，偶爾殺殺小白*……玩線上遊戲，不就是要實現平常不敢作的事嗎？」柚子開心地說。「等級衝高，就可以殺死更高等級的怪，運氣好的話，還可以撿到稀有的寶物。」他形容，現實生活中不太可能打死討厭的怪物，還在他身上摸出一堆金幣。「線上遊戲就有這種可能：讓你瞬間變成人人稱羨的郭台銘！但是被小白擾亂，或遇到使用外掛的玩家，真的會讓人很不高興。」在虛擬世界中進行的遊戲，也正巧是現實生活中的部分反映。

*小白：於線上遊戲中有討裝備、搶怪&經驗值（補最後一刀）、搶寶&撿骨（未經持有人同意而奪之）、以大量無意義文字洗公開頻道、用機器人程式練功等行為者，皆屬小白。簡單的說，就是現實生活中的「白目」。

虛擬世界，充滿幻想

「出門花錢，是一種莫名的心理壓力，而且出門也不一定會買東西。」柚子認為，線上遊戲可以解任務、聊八卦，互動機會反而比現實社會更多，也對照出另一種截然不同的次世代社交型態。一定有許多人聽說過，線上遊戲中的「公婆」最後成為現實情侶的故事。「這個機率很小，大概百萬分之一吧！」柚子理智地說，在線上遊戲裡認識的女孩，畢竟只是一個「虛擬角色」，雙方

的互動也僅止於線上，最令人哭笑不得的情況就是：現實生活中，對方可能跟自己一樣，是同性別的！「這也算線上遊戲的常態之一，畢竟你不會知道，螢幕對面的那個人，到底是用什麼心態在玩遊戲。」線上遊戲是人類幻想的具像延伸，也正因如此，每一次登入，都會發生不一樣的驚喜和奇蹟！



柚子將自己的角色取名為愛田由，常常有男性玩家前來跟他搭訕，柚子說這也是線上遊戲充滿樂趣的地方！



小朋友玩家 > 有線上遊戲真好！

小學生的規律玩樂表

今年小學五年級的小安妮，因為同學呼朋引伴，從四年級開始接觸線上遊戲，至今玩過《爆爆王》、《百變恰吉》、《楓之谷》、《舞嘻哈》、《跑跑卡丁車》等多款遊戲，特別愛好橘子遊戲的小安妮，對於分配自己的時間，可是非常嚴謹跟規律呢！

小安妮的一天作息表：

時間	作息
07:00~16:00	上學
16:00~18:00	課後補習
18:00~19:00	晚餐
19:00~21:00	玩線上遊戲
22:00~07:00	上床睡覺

我愛玩遊戲，但是我很乖！

小安妮的班上有30個學生，超過一半的同學都在玩線上遊戲，一開始，媽媽並沒有反對小安妮玩遊戲，但彼此做了約定：要玩遊戲可以，功課要先寫完，而且一周不能超過3天！所以她一天當中最期待的就是下午4點的課後補習時間——因為只要趕快把功課寫完，就能和同學一起玩她最喜歡的線上遊戲！如果在學校寫不完，小安妮一回到家就會黏在書桌前，專心加緊腳步把功課完成。「我覺得英文好難，可是我都有乖乖每天背10個單字喔！」媽媽甚至會親自考她英文單字，確定都背熟了，電腦才准打開，久而久之，養成小安妮今日事今日畢的習慣，功課從來都沒有遲交過。



小朋友玩家—小安妮

年齡	11歲
遊戲齡	1年
擅長遊戲	《絕對武力》、《楓之谷》



即使不上學，坐在電腦桌前，小安妮仍然可以專心快速的寫完數學習題。

小安妮的書包裡隨時背著國英數三科的課本，真是個用功的好孩子！

最愛《CS Online》

從《楓之谷》開始，小安妮玩的每一款遊戲都是橘子出品，問她最喜歡哪一款遊戲，個性靦腆內向的小安妮，露出開心的笑容，出乎意料地回答：《CS Online》！「因為很刺激，而且不會花很多時間。」小安妮最近甚至跟班上的男同學一起迷上《惡靈降世》，一個國小五年級的小女生，面對恐怖的殭屍，她不但不可怕，還是同學當中最厲害的一個，常常成為遊戲中的隊長，所以

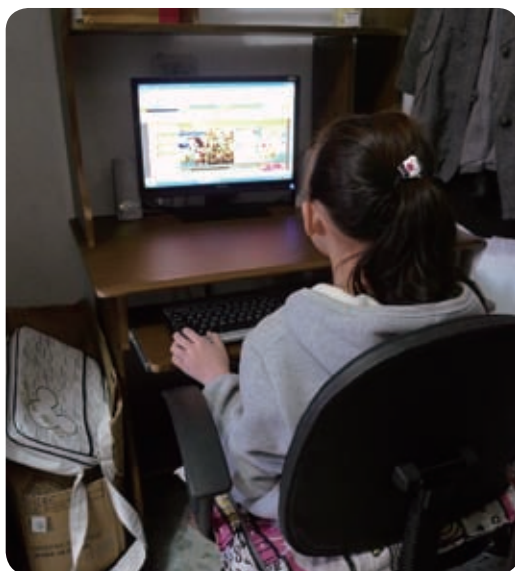
小安妮在班上的人緣極佳，甚至有崇拜她的男同學，說要教她英文來交換玩遊戲的訣竅，這讓小安妮小小的心靈成就感十足！

我一點都不怕殭屍，如果變成殭屍，也會盡全力攻擊同學取得勝利喔！



玩遊戲是最快樂的事！

每天固定有60元零用錢的小安妮，不知道什麼是金融風暴，也感受不到這波金融風暴帶來的衝擊。小安妮平時最大的娛樂，除了假日跟家人到郊外走走，對她來說，最快樂的莫過於跟班上的同學一起玩了。放學之後，唯一能最快速聚集到同學一起玩的方式就是透過線上遊戲，既快速方便又免費！小安妮跟班上大部份的同學一樣，從來沒有花錢買過點數，也不會想要擁有更好的裝備道具，即使玩CS殭屍模式會死得很快，也沒關係，可以和同學一起玩比什麼都重要，線上遊戲好玩、免費、還讓她和同學的感情更好了！



面對全球經濟持續低迷的現況，亞洲五地的橘子人各有一套省錢祕招，趕快來學學橘子人的省錢小撇步吧！

橘人省錢小撇步

臺灣橘代表

IT

Manon

祕招

最適合橘子人的省錢方法就是：每天30元的餐點金一定要去17樓普橘島嚕一下。



HR

小豬妹

祕招

HR不定時都會舉辦美食團購，只要號召橘子人一起參加，就能便宜享受到好吃的美食！



品牌中心

小毛

祕招

參加公司的熱舞社社團，不僅可以免費學舞，還可以減肥塑身、培養同事間感情，還有社費可以吃吃喝喝，超級划算！



跟著橘子一起
開源節流！

香港橘代表

IT

Tweety



祕招

祕招1：不要帶太多現金在身上，把信用卡收起來不要用，更不要存硬幣，因為我會立即拿去轉扭蛋。

祕招2：帶一個愛挑剔的完美主義者，或是比自己更節儉的朋友外出，買東西前詢問他的意見。

財務

Candy



祕招

祕招1：只要在20分鐘的短路程之內，絕對不坐車，靠雙腳走路還可以運動。

祕招2：在外面用餐吃不完的便當順手帶回公司，可當下午茶點心或是晚餐加菜，減少伙食費的開銷。

韓國橘代表

GM

Nura



祕招

祕招1：使用網路支出簿，每天計帳，持續了解自己的消費狀態。

祕招2：在家裡衣服穿多一點，套上厚襪子保暖，這樣子可以減少暖氣費用，上班時我也是用這一招喔！

Marketer

SaYa



祕招

秘訣：我省錢，還有存錢，沒有別的辦法了，目前經濟不能投資，銀行也低存款；週末不要進行會花錢的事情，改成踏青、接近大自然；還有少上廁所，1天只上1次廁所，省衛生紙、還有水、還有時間。

日本橘代表

行銷

前山廣行



祕招

在晚上超市快要打烊前，去採買便宜的菜及食材，可以省非常多喔！

PS. 日本超市到了晚上，當日食材就會降價大打折。

上海橘代表

HR

Chris



祕招

以前跟橘子同事固定每週喝酒、唱歌、聚餐一次，現在為了節省娛樂支出，大家都很有默契地相約到家中聚會，合力準備食物，這樣子熱鬧、好玩又省下不少開銷。

SPACE 17 展覽報導

玩樂，不該少了你



* SPACE 17小檔案

地點 遊戲橘子17F普橋島

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

SPACE 17是橘子人的展覽空間，以交流橘子內部文化為志向，提供橘內人一個釋放無限創意與狂想的場域。每個月舉辦展覽、活動，不定時邀請藝術家、設計師等創意工作者來交流會談。未來，計畫分享更多的創意概念，挖掘橘子裡更有趣的人事物。

奉行 F.A.M.I.L.Y.價值觀的橘子人，除了言行舉止貫徹落實 F.A.M.I.L.Y.，橘子人之間相處就像是一家人，會彼此關心照顧、扶持打氣。除此之外，橘子人的 F.A.M.I.L.Y.精神更體現在「愛寵物」上，因為寵物也像是我們的家人，是家庭的一分子。SPACE 17這次特地對內徵求大家的心愛寵物照片，沒想到有橘子人一次給了20幾張，還有人養4隻寵物，總共提供30幾張照片。從內部瘋狂迴響的盛況，可以得知，不管是愛狗、愛貓、愛兔子、愛各式各樣寵物的橘子人，都希望能透過 SPACE 17，將橘子人特有的 F.A.M.I.L.Y.精神，讓所有人知道！



尋狗啓事

犬別：柴犬（名字：QQ）（土黃色柴犬）
 性別：母
 年齡：5歲
 聯絡電話：0932309183
 遺失時間：2008/5/18/早上約7點45分
 遺失地點：新店安康路一段207巷（據信於安康路一段往安
 統方向地掉）

我家小狗狗未結扎，但確定是無法繁殖生育的狗。小孩從小跟小
 狗一起長大，和全家都很有感情，小狗狗掉，小孩一直哭。
 我們已準備2萬元的謝金，提供給代我們照顧小狗狗的人，請拾
 獲的仁人能與我們聯繫，萬分感謝！
 另外若是能夠提供訊息，並確認為QQ者，另有謝金致贈。



愛狗走失的橘子人
 也趁這次機會張貼
 「尋狗啓事」，希
 望他的愛犬QQ能早
 日找到回家的路！

QQ於2008/5/18因別人的緣故再也沒有回來過，
 我不知道他現在的狀況，
 不過我還是很想他！
 QQ帶給我的快樂跟保護，會讓我永遠想念他！
 我的生日願望永遠會有一個：希望QQ找到回家的路！



SPACE 17將收集到的所有寵物照片依照 F.A.M.I.L.Y.特質去區分做展覽，更邀請來不及參與活動的橘子人，不管你的寵物是可愛的、冒險的、活力十足的，只要擁有 F.A.M.I.L.Y.特質，都可以把照片帶來，和大家一起分享這些感動的片刻！

《橘人誌》特地挑選 F.A.M.I.L.Y. 各個字母所代表的寵物，現在趕快來看看有誰呢？

F

放肆玩樂

在你眼中，沒有什麼不可以玩。
任意展現自我，就是遊戲的最佳方式。
不須顧慮任何規則，也不要介意他人目光，
一起享受無拘束的玩樂趣味！



GHQ-品牌中心

佳諭 & 點點

A

愛上挑戰

有些人，非珠穆朗瑪峰不爬。
有些人，拼了命也要去南北極探險。
有些人，散盡家產只為飛上太空。
至於我，只要有你在身邊，沒有到不了的地方！



GTW-BU3

小汪 & 美樂蒂

M

靈光乍現

「地心引力」不是在書桌前被發現的。
這一點，你也知道，所以你一天到晚想往外跑。
趴下來曬太陽，接收宇宙能量，偶爾胡思亂想：
誰說陽光不會轉換成乍現的靈光？



GTW-HR

婷婷 & 丹丹

O

癮用創意

你在琴鍵上跳舞，可以譜出一首協奏曲。
你玩得一身泥巴，可以拓出一幅抽象畫。
你只要一開口，世界就變得不一樣。
你的一舉一動，都暗藏創意玄機，我不能沒有你。



GTW-BU3

施惠子 & RURU

L

創造榮耀

無論頭上戴了什麼，對你來說都是王者桂冠，
只要登高一呼，你就是世界霸主。
對我來說，頭銜、名次其實都是多餘的，
因為，你永遠是我最引以為傲的寶貝。



易吉網-策略規劃室

佑文 & Shino

Y

永保青春

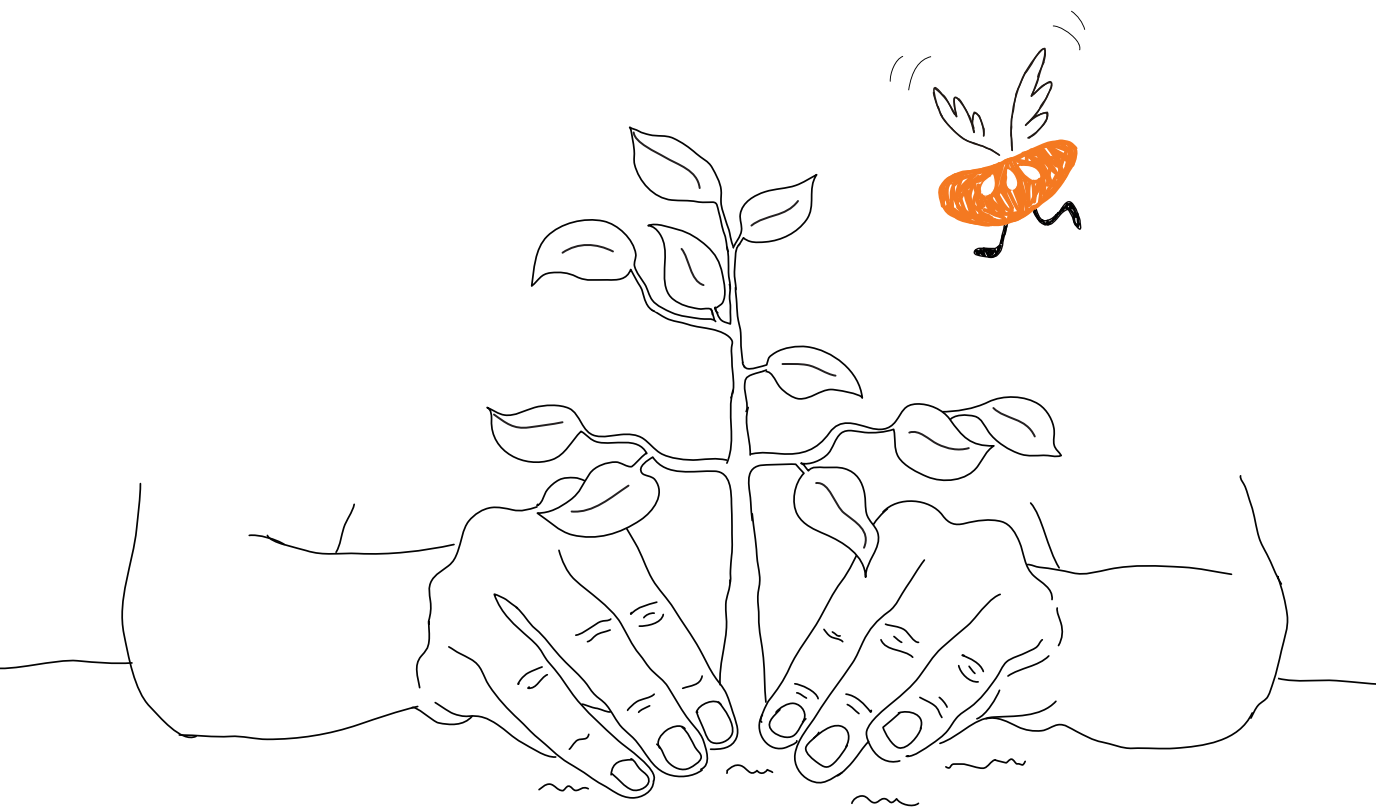
你不必出聲音，水汪汪的眼睛自然就會說話。
你不必刻意擺Pose，
就算隨便混搭亂穿，可愛也渾然天成。
我知道，常常和你在一起，
想要童顏不老實在有夠容易。因為，只要像你一樣，
常懷一顆活力十足的赤子之心，便能永遠年輕。



GHQ-研發

志豪 & 阿牛

做你的夢想推手



遊戲橘子關懷基金會相信夢想擁有改變世界的力量，我們期許自己為夢想推手，
給予更多人「用力作夢，用力做自己」的勇氣。

以樂觀的態度，播下夢想的種子，
將想像化為實際行動，你會看見不一樣的未來！





橘人誌

G!VOICE

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

