

3

MAR, 2013  
vol.57

GIVoice

橘人誌



8 860282 269166

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



# 戰鬥力 攻略

Read it, Know it, Love it!

# Chapter 5：村莊 善用資源強化速度更加倍- GamaVille（橘村）

2014-07-16 00:00:00



為凝聚內部向心力及整合跨部門的意見，公司提供了一個交流平台GamaVille（橘村）。相信大小橘子們都相當熟悉Facebook（臉書），然而相較於臉書偏向個人下班後的隱私性質，橘村具備公司同事的聯繫功能。但是，GamaVille不是硬板板的政令宣導新聞局處，善用GamaVille不僅有助於提升工作效率，基於Playwork的精神，也要讓橘子們在工作中玩樂，在玩樂中工作。



▲GamaVille有類似Facebook分享訊息的功能，大家可以將最新、最火熱的資訊分享在平台上，互相交流切磋。


## 善用GamaVille，強化技能更加倍

工作佔人的生命中相當重要的一環，身處橘子這個大家庭，並不是每個家庭成員都能熟識，利用GamaVille的交友功能可以結識來自各方的小橘人；藉由首頁的動態貼文，橘子們將獲悉近來公司內部的點點滴滴，諸如大橘子的技能傳授，或是透過小橘子們的眼睛覺察公司一角的秋毫細節，經由不同的角度呈現出來的橘子：「啊—原來花蓮的普橘島這麼別出心裁~~~真想去看呢！」諸如此類，橘子們可以發現許許多多的震撼與驚喜。



▲欲加入好友或群組，可利用GamaVille界面上方的搜尋列，可以搜尋到使用者和群組名稱喔！

不必再經由一封封鎖碎零散的Email得知公司內部的重大訊息，在工具列上的公布欄選項隨時更新各部門最新公告，留下的歷史記錄方便橘子們隨時溫故知新，對公司政策

的沿革瞭若指掌。 


▲GamaVille界面上方還有一排功能列，由左而右分別為通知、活動、交友邀請、大事記、電子流程。

大家可以根據需求，成立專題社團。例如以興趣、愛好成立的社團，可以匯合志同道合的好友心得交流；也可以加入與自己不同單位、組織的社團，求得相關知識並拓展不同技能。



▲GamaVille有非常多社團群組，小橘子們可以自行加入喜愛的群組，也可以成立自己喜歡的社團，吸引同好加入。

除了社群功能，GamaVille將公司內部的常用網站連結整理在一起，方便橘子們利用有

用的資料。例如，橘子可以在其中閱讀最新一期的《橘人誌》等等。 

▲連結區搜集許多小橘人們時常使用的網站，可以利用此區域快速連結。

不論橘子是出差還是休假，GamaVille Mobile支援IOS和Android系統，即使人不在公司，橘子可以利用Safari或Chrome隨時發佈訊息，也不會漏失GamaVille發布的任何一條動態新聞，當然也支援打卡，讓其他待在公司打拼的橘子們知道現在在外面發生的新鮮事！

## 小橘人利用GamaVille提升技能的小撇步

GamaVille（橘村）真的好好玩，針對三月號《橘人誌》訪問幾位不同部門的小橘人，

綜合他們的意見：「您覺得GamaVille可以強化哪些技能？」，大家一致認為最能藉由GamaVille提升的技能是：

### 青春技能：滿足橘子們一顆追求新奇的心

GTW -Thea Wang (王奕淑)	SNS的特性是閒聊，透過使用工具就能達成（或是舉辦徵文活動，提供各種IDEA建議）
GHQ -Lucy Chuang (莊雅慧)	在工作之餘可以在Gama Ville上找到自己有興趣的主題來發揮、分享，如:有個Rock Dreams群組，就能讓喜好音樂及搖滾樂的橘人在上面分享，讓大家聽到更多好的音樂好的曲風

### 人脈技能：從分享生活點滴的麻吉，到變成職場如虎添翼的幫手

GTW -Thea Wang (王奕淑)	無階級的界線，可以直接與各單位、各層級討論同一件事情
GHQ -Eva Lee (李宛諭)	GamaVille朋友功能，藉由大小資訊交流分享，可以讓同事間更容易認識彼此、習慣分享

### 溝通技能：無論橫向或縱向的溝通皆無礙

GTW -Thea Wang (王奕淑)	提供主題讓大家回覆，透過閱讀大家的內容可以提升此項
GHK -Maggie Cheng (鄭詩穎)	可採用學長學弟制把各國橘子們聯合起來，“學長”多提供工作的解決方法於GamaVille平台，多作交流就可把疑難處理得更好更完善；如此傳承下來，“學弟”也能成為下任的“學長”

### 專業技能：從他人的分享吸收新知

GHQ -Eva Lee (李宛諭)	利用Have a good IDEA <a href="#">創意分享平台</a>
GHQ -Yoyo Dai (戴秀倫)	Gamaville上建立情報群組，現階段已有【 <a href="#">創意分享平台</a> 】：創新模式與創意資訊的分享【 <a href="#">Agora</a> 】：科技技術的資訊分享與交流
GHQ -Lucy Chuang (莊雅慧)	可以運用不同工作領域上的專業知識來分類，新增群組或知識庫來讓橘人們能搜尋到更多想知道或想學習的專業技能，來增加工作效率
GHQ -Zero Chen (陳昱崇)	可以依各不同領域單位分門別類建立相關社群，並安派專業人士經營為佳，如資訊安全處亦建立了針對資安相關的社群，可見 <a href="https://sns.gamania.com/GroupWall/504">https://sns.gamania.com/GroupWall/504</a> 讓訂閱者可透過該社群吸收產業最新知及相關技術

GamaVille是個結合眾人智慧與觀點的交流平台，旨在創造一種獨屬於橘子人的企業社群文化，請橘子們隨時到橘村一遊，不管是練功或閒嗑牙，你將會發現GamaVille（橘村）可以強化的技能比上面的訪談多很多唷！

GamaVille（橘村）：<https://sns.gamania.com>（僅限橘內人）

圖片來源：deviantART

## Chapter 4：技能 橘外戰士Fay傳授練功方式

2014-07-16 00:00:00



本期的《橘人誌》有幸邀請橘子長期合作的人力顧問——DDI亞太區首席顧問與評鑑中心技術總監陳煜輝小姐（Fay Chen），DDI定期為橘子的主管作評鑑，Fay此回不只談及管理階層，她也會給小橘人中肯的建議。

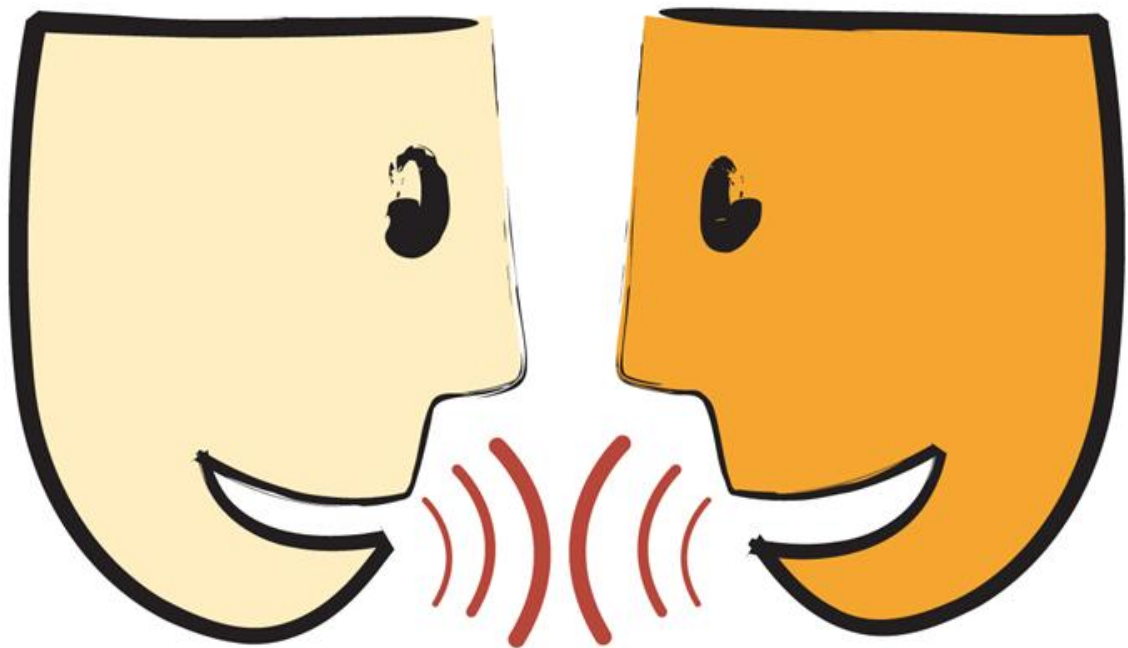


▲ 《橘人誌》特地前往台北101的DDI亞太區總部，訪問橘子長期合作的人力顧問Fay。

## 管理階層重視人際互動技巧，肯定雙向式溝通

**G!VOICE：**您過去與橘子合作經驗，您覺得後勤、創意、研發、營運管理階層具備哪些優秀的技能？給四大單位的建議為何？

我認為橘子管理階層的共通特色是：橘子的主管們具備優秀的輔導能力。他們重視人際互動技巧，肯定雙向式溝通，所以他們可以Control一個團隊，維繫團隊士氣，和同仁相處融洽。



四大單位有各自的特質，我能給的建議如下：

### **後勤：跟其它單位建立良好的伙伴關係為首當其衝**

「後勤」：後勤旨在輔導內部伙伴，晉升主管者尤其精於溝通應對，也就是說太過本位主義者是很難在管理層級中找到的。後勤單位常常因為總部在做營運決策的時候出現排擠效應，他們的Project容易先被擱置一旁，因此跟其它單位建立良好的伙伴關係為首當其衝，讓前端的人了解後勤單位執行這項Project的目的為何，用對方能夠理解的語言去推動計畫，因此後勤主管們需要的影響力技巧是更多元的。

### **創意：慎重評估創意如何和市場連結**

「創意」：創意主要從事公司形象包裝，因此創意如何被有效運用、被看到是很重要的。現在很多公司普遍面對的挑戰是要怎麼樣實現一個good idea，因此創意單位必需慎重評估創意如何和市場連結。

### **研發：重視市場對產品的反應，通盤考量產品長期的走向跟短期的定位**

「研發」：研發單位創造力十足，卻常常落入一個窠臼，就是想做一個很棒很炫的商品，卻不管這個很炫的商品是否符合客人需要？是否顧慮到這個獨一無二的產品的市場上市問題？因此研發主管們需重視市場對產品的反應，明白外在環境的需要，通盤考量產品長期的走向跟短期的定位，不是一味沉浸在自我成就，而是能對市場作出快速反應，回過頭來立即修正自家商品，這種進與退的靈活度是必備的。例如Pixar的創意最高主管 (Chief Creative Officer) John Lasseter 提到，在Pixar提倡「健康的完美主義」，發展的過程中如何不斷接受各方的回饋，不斷地改善內容，是他們成功最重要的關鍵因素。因此能夠開放接受各方的回饋是Creator最重要的工作。

### **營運：更有效率的規畫、嚴格檢視成果並且追蹤後續影響**

「營運」：目前的遊戲市場越趨激烈，因此對營運單位來說，能力佳者必需更有效率的規畫、嚴格檢視成果並且追蹤後續影響。營運單位需避免照本宣科，要有效的執行Project，如果只是照原有的方式去run，不太知道每次投入所代表的效益為何。對主管而言越來越重要的能力是不斷地追蹤評估，如此對市場的掌握度才能更加透澈。

### **不同領域的學習、結合不同事物、培養簡報能力**

**G!VOICE**：若小橘人想精進自我能力、增加職場競爭力，針對「專業情報」、「問題解決」、「社交創新」三大項，分別該如何進行個人發展？

從主管們做的Survey來看：

**專業情報**：很多主管重視小橘人是如何學習，大部份都是在工作中學習、同儕教導，或是透過主管傳承，缺點是侷限在有限範圍的知識裡面。因此建議小橘人可以試著了解其它公司、其它產業，作不同領域的學習，透過閱讀或是與外人交流，不要被限制在既有模式中。

**問題解決**：小橘人先要培養自己「警覺這件事情可能是一個問題」的敏銳度，這個需要經驗。要意識到一個問題並不簡單，首先試著去思考做這件事的意義，為什麼要這麼做，以及要達到什麼樣的目的。從經驗累積敏銳度，有了警覺性才有辦法去問好的問題，才能切中事情核心。順利找出問題所在之後，多想不同的解決方案，可以找人多多討論，可以更加快速學習別人的經驗，不要單打獨鬥。

**社交創新**：據我所知，橘子內部有各式各樣不同的社團，我鼓勵小橘人嘗試做平常不會做的事，有效利用公司內部社團。想要促進人脈技巧，需採取主動的角色，你可以發個email給想結交的伙伴、或是找個機會向對方請教，詢問別人對某件事的看法，藉此拉近彼此的關係。

創新其實跟個人特質有很大的關係，如果覺得本身並不是那種有著源源創意的人才，那麼就在平常練習把不同的事物結合起來，嘗試拼湊。哈佛學院的學術研究發現，大多真正的創新常來自於非工作的時間。有壓力的時候創新不太容易出來，因為人會從Safe的模式著手，因此多多利用「非上班時間」吧！

**溝通技巧**：補充一點，我認為簡報能力很重要！趁年輕的時候培養自己的簡報能力，藉投影片說出自己的想法。如何設計投影片內容的架構，上台要怎麼清楚傳達概念，用對方能理解的方式溝通，這也能增進說服他人的技能。

### **別做主管眼中很難管理的員工！**

**G!VOICE**：《橘人誌》有蒐集一些坊間常見的上班族必備能力，針對後勤、創意、研發、營運大橘子們做過問卷，您怎麼看待這些能力跟問卷的結果？也談談DDI幫橘子導入的職能，跟這些結果有異同的地方嗎？導入的職能概念是什麼？對員工的幫助是什麼？

DDI導入的職能概念跟這些技能蠻雷同的，例如強調互助合作和問題解決、應用學習、創新能力等都有異曲同功之妙。當初DDI並未特別根據什麼樣的部門訂定各別的特殊概念，而是針對公司需要什麼樣的人才作出統合職能，延伸出管理階層跟基層員工需要何種能力。唯一比較不一樣的是，DDI強調「團隊合作」！

一般員工最關鍵的能力，以我的經驗分享是：別做主管眼中很難管理的員工！主管在意員工是否「太自我」、「愛計較」；或者有一種人是本身能力很強，別人向他請教時卻不願意分享，這種「只顧自己好不管別人死活的人」是會影響個人晉升的。





目前橘子使用的職能概念著重「創新能力」、「問題分析」、「工作管理」與「品質導向」。不用說，創新向來就是橘子最引以為傲的，這也是公司當初最重視的：Gama的人才必需具備創造力跟想像力。

從問題分析來看，橘子以前行事較憑感覺，無依據，因此DDI認為橘子需要好的邏輯能力去分析問題，接著用比較清晰、事實導向的去解決問題。

至於工作管理的職能概念，DDI認為小橘人需對時間管控更有效率，公司本身其實不鼓勵加班。小橘人會不小心把上班時間不當成「一段」時間，也就是不把上班時間當上班時間，而在其中夾雜許多個人雜事，比如想到就上上網、玩玩Facebook等等，因此視事情輕重緩急安排行動的優先順序，不只是有效利用個人時間，也不會浪費公司資源。之前也提到創新不易在「工作情緒」的狀況出現，下班後去做一些跟工作非常不同的事情，如攀岩、騎車、打橋牌……等，有助於讓上班不斷被使用的大腦得到休息，同時有機會刺激沒用到的大腦。創意也更容易在這種狀況產生。





▲工作時間按照事情輕重緩急進行工作安排，讓工作更有效率；下班時間從事跟工作不同的休閒活動，  
可以幫助啟發創意。

最後是品質導向，當時因為發現很多人不按SOP行事，而是以個人品質標準跟流程來做事，公司設定的章程彷彿不存在似的。每個人對成果所謂的滿意度，標準不一，為免最後出現爭議，因此DDI與公司高層討論後才決定特別加入這項職能。

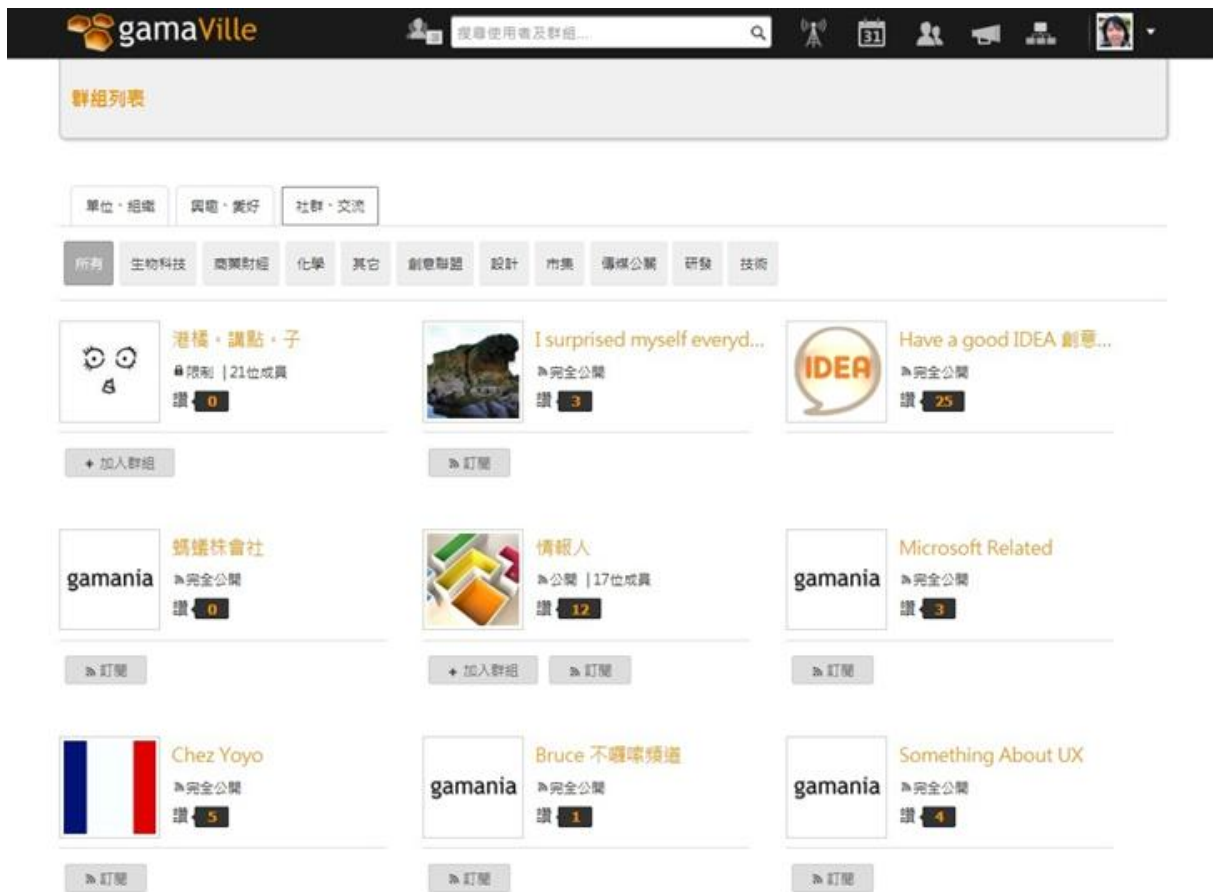
### 拓展人脈從GamaVille（橘村）開始

**G!VOICE：橘子有個內部平台GamaVille（橘村）提供橘子們分享資訊，類似Facebook平台，Fay能否提供一些利用平台提升職能發展的建議？**

DDI內部也有類似GamaVille（橘村）的平台，為了提昇自己的能力，小橘人可以多花一點時間去了解不同的人現在正在做什麼事。臉書Facebook是屬於私人分享的Personal資訊；GamaVille則是公司內部資訊的Update平台，是屬於知識性的層級，每週可撥一定比例的時間上去閱讀，多了解公司的整個動態或狀態，養成定期耕耘、分享的習慣。

GamaVille是將不同的人框在一個共同的虛擬空間裡面，例如，在公司你未必對每個樓層的人都熟悉，但是小橘人可以透過GamaVille認識其他族群來建立人脈。GamaVille不僅止於專業知識的累積與建立人脈關係，也可以透過平台分享過去專案的經驗，可以快速累積其它人的意見、汲取其它更寶貴的成功經驗。

對小橘人來說，GamaVille是一種新的學習模式，既可以有效蒐集資料，也可以拓展人脈、得到別人的回饋，建議大家隨時上去GamaVille追蹤。



▲GamaVille有很多社團群組，小橘子可以加入不同社團、認識更多的橘子人。  
 圖片來

源：deviantART、<http://kgi.org>、<http://www.theedgeonlife.org>、<http://www.sucui189.com>

# Chapter 3：技能 橘內戰士Linus傳授練功方式

2014-07-16 00:00:00



這次戰鬥力攻略特地邀請到橘內戰士代表——集團人力總監Linus，為所有小橘人分享他的戰鬥經驗，  
以下是Linus分享的寶貴意見。

## 留意切身相關訊息，不斷學習

**G!VOICE**：根據大橘子票選出來各陣營的戰鬥技能，大略可分為「專業情報」、「問題解決」、「社交創新」三大項，小橘人分別該如何進行個人發展？

Linus：從「專業情報」來看，我認為不斷地學習，而且很喜歡學習，是很重要的。舉例來說，我自己身為公司的人力資源工作者，每次有一些和職場或就業相關的新聞或新知，我都會特別留意。因此，我也會鼓勵同仁，對於跟工作有關的事情，可以多利用身邊的工具，如電視、網路、報章雜誌來吸收新知。

在橘子內部，HR會定期開設專業方面的教育訓練，分為E-learning及實體課程兩部份。E-learning的課程大多專業度較高，需要能讓同仁重複線上學習，比方說「個資法」或是跟遊戲專業的相關課程；至於需要老師跟學員面對面互動，需要分組討論或實際演練的話，HR便會依課程內容的設計開設實體課程。



▲OH上的E-learning課程，可以讓小橘人們重複學習。

從「問題解決」來看，多看多想為要！比方在工作上面臨一個突發狀況，小橘子可以觀察資深的前輩或主管怎麼去看待這個問題，然後如何著手解決。除了觀察之外，自己也可以假設一下：「如果是我會如何解決？」以及回過頭來檢視：「主管或是同仁的解決方法有沒有達到目的？」、「我心裡認為的解決方案跟主管的解決方法，這中間的差異在哪裡？」因此，觀察、思考與檢視是非常重要的。

從「社交創新」來看，我認為很重要的是溝通和影響他人。個人能否在工作領域上清楚表達自己的意思、是否可以讓別人覺得自己的意見很有道理，這是需要反覆練習的。

至於人脈關係，我建議在工作之餘參加一些正式或是非正式的社團，可以累積專業上的知識與職涯影響力。公司也會辦一些跟溝通技巧、簡報有關的課程，但是在日常工

作上，我覺得小橘子們多去認識一些跨部門的人，對工作一定會有幫助。

## 集團規模擴大，分工更細

### **G!VOICE：2013年度HR增加了主管階級的職能定義，增加了哪些？為什麼要額外再新增這些職位的職能？**

我剛加入橘子的時候，當時定義基層主管就是經理，中階主管是處長，高階主管是首長，管理職能便針對這三個Level的主管各自需要扮演什麼樣的角色去作一個明確的定義。

隨著集團規模的擴大，發現一些比較大的單位，他們的經理帶領很多人，比方說「服務事業處」就是一個例子。另外我們有許多子公司，直屬於營運長的就是經理，所以這些經理實際上就是那一個子公司的決策主管，而第一線帶領小橘子的是主任，或是更基層的組長。

因此為了讓管理階層的職權劃分得更為清楚，2013年起公司新設基層主管的職務－主任/副理。集團在國際化之後分工更細，主任跟副理的職能旨在帶領與教導一般同仁，建立一個互信合作的團隊，促進目標達成，提升績效。



## 從一個角色出發，盡力演出

**G!VOICE：**《橘人誌》蒐集一些坊間常見的上班族必備能力，針對後勤、創意、研發、營運大橘子們做過問卷，您怎麼看待這些能力跟問卷的結果？以集團人力總監的立場，對於橘子導入的職能，跟這些結果有異同的地方嗎？導入的職能概念是什麼？對員工的幫助是什麼？

從HR的角度來看，職能就是做好這個職位所需具備的能力。從這些問卷結果來看，不同部門的主管強調不同的技能的優先順序，但是不管用何種調查方法，大橘子們還是看重職場上最基本的工作態度與行為。例如：你應該要持續不間斷地學習、應該要更多的跟別人互動溝通、應該具備問題分析解決的能力等等。

公司導入的職能概念便是從基層員工、基層主管、中階主管、高階主管的「角色」去定義：要做好這個角色必需具備何種能力。比方說公司的營運長必需扮演一個創業家的角色，那麼他必需具備創業家的精神；他也理應扮演一個領導者的角色，再進一步分析這樣的角色需要展現何種行為？例如更了解分析整個大環境、更有毅力在追求設



下的目標上面等。  
你要做好這個工作應該要扮演好什麼樣的角色－橘子的職能是這裡發展出來的。

有個清楚的標準後，大小橘子們才知道：我應該要展現什麼樣的行為在這個公司裡面是會受到鼓勵與肯定的！因此明確的職能定義將幫助橘子們有一個遵循的規則，更清楚自己在公司的定位。

圖片來源：deviantART、<http://tuozhan.xilu.com>

## Chapter 2：種族 四大種族，你是哪一族？

2014-07-16 00:00:00



遊戲中有很多種族，不同種族有不同的戰鬥特質，咱們一起來玩個有趣的心理測驗吧，看看自己的戰鬥力屬於遊戲中的哪個種族？小橘子準備好了嗎？GO！

Q1 當你悠閒的坐在咖啡廳裡喝咖啡，看到隔壁桌的男人正聚精會神的滑動手機，你的第一個直覺是：

- A、在Facebook上打卡
- B、和朋友玩Line
- C、玩憤怒鳥
- D、上Google查這家咖啡廳的簡餐風評如何

Q2 週休二日你想暫時遠離都市塵囂，你和家人計劃二天一夜的旅行親近大自然，第一天你會選擇：

- A、到鄉下民宿，體驗農場生活
- B、在湖畔紮營，還可以游泳
- C、找個有遊樂設施的夏令營地，露營烤肉
- D、先攻頂再到林地紮營

Q3 現在流行經典重拍，如果你是大編劇要翻拍現代版的「白雪公主」，當寫到白雪公主吃到毒蘋果的橋段，小矮人誤以為昏迷不醒的白雪公主從此香消玉殞會怎麼做？

- A、打造一副耀眼奪目、鑲滿寶石的水晶棺材，先將屍體入斂，免得發臭
- B、參考坊間各式魔法事典，如法炮製一顆更毒的毒蘋果，給皇后吃
- C、辦法讓白雪公主復活，有小矮人做CPR、有小矮人代替王子親吻白雪公主
- D、潛入城堡，對魔鏡下咒語，翌日當皇后照鏡子時便被魔鏡催眠，發瘋而亡

Q4 在即將到來的星際賭神大賽，你的對手是外星人，上帝給你一顆神奇膠囊，那顆膠囊賜你的能力是……



- A、算牌能力
- B、無影手
- C、出老千
- D、透視眼

Q5 走在街上，看到一群人正在路中央圍觀，其中還有警察，路旁還有救護車，你會……

- A、這還用問嗎，一定是出車禍
- B、也走過去看發生什麼事
- C、問別人發生什麼事
- D、不關我的事，視而不見，快速走過

Q6 卡夫卡《變形記》的男主角一早醒來變成蟲，如果是你，你希望變成什麼？為什麼？

- A、獅子，弱肉強食，萬獸之王
- B、變色龍，在任何環境下都可以生存
- C、蘭花螳螂，輕輕鬆鬆就能裹腹，還能維持優雅
- D、禿鷹，洞察機先，眼光銳利，出爪凌厲，少有失誤

Q7 你剛搬到一個新住所，現在，正站在一間空無一物的新房間，你會選下列哪樣物品裝飾牆壁？

- A、時鐘
- B、海報
- C、圖畫
- D、世界地圖

Q8 一名億萬富翁臨終之際迴光返照，身旁圍了許多人，你認為富翁最後的遺言是：

- A、交代如何處理後事
- B、細數一生功過
- C、和眾人一起做最後的禱告
- D、分配財產

Q9 你帶著最新的潛水設備，潛到世界最深的馬里亞納海溝，發現了一座海底古城，城門打開你看到了……

- A、不知名的海底生物
- B、滿坑滿谷的金銀珠寶
- C、理應絕跡的恐龍
- D、傳說中的美人魚

Q10 明晚就是化妝舞會了，有一位壁花小姐向你求助，身為舉世聞名的造型師的你會對她說：

- A、「妳放心好了，我一定會將妳打扮成舞會中最美麗的女孩！」
- B、「以本來面目去見人就行了，笑容才是最甜美的！」
- C、「即使變不成公主，也要有個前衛的造型吸引別人的目光！」
- D、「算了吧！人貴在自知，明晚就別去了！」

Q11 午夜時分，你還在線上玩養成遊戲，突然窗外閃電交加、雷聲大作，轟隆一響，室內一片漆黑，當閃電白光再現時，你發現自己成了穿梭劇的後宮佳麗，這時一陣尿意，說國語太監又聽不懂，這時，面對太監該如何是好！

- A、難以啟齒，自己去找茅廁
- B、比手劃腳，做出捧腹及脫褲子的動作
- C、在御花園找個隱密之處，就地解放
- D、拿毛筆，在宣紙上畫夜壺

Q12 考古學家挖到一具希臘時代的勝利女神像，但是雕像失去雙臂，假使你是雕刻家，會如何設計胳臂的姿態呢？

- A、兩手垂放
- B、雙臂張開
- C、手裡拿東西
- D、一手擺放胸前，一手在前方自然垂下

解答：選擇A選項最多的為矮人一族。

選擇B選項最多的為人類一族。

選擇C選項最多的為地精一族。  
選擇D選項最多的為精靈一族。



像參天的蓊鬱大樹，盤根錯節的牢牢抓著大地，供人乘涼，讓人備感信賴。矮人以自身精湛的工藝技巧、戰鬥能力自豪，然而他性格頑固，一旦決心要做一件事幾乎不可能改變其心意。

### 矮人Dwarf

外貌忠厚穩重的矮人給人可靠又穩健的印象，讓人很放心的與他交朋友，因此矮人累積人脈的技能不可小覷。

矮人不僅具備強健的體魄也擁有一顆專注的心，他的專業技能在各種族來說是最出類拔萃的。長時間待在地底下的礦區挖礦，養成矮人不畏辛勞及耐煩的個性，即使面對冰冷的岩石或金屬，矮人不為外面風雨所動的專注及巧手，都可以將眼前的礦物化為不朽的實用的工藝品，所以他的即戰技能－執行能力－也是各種族間最令人刮目相看的。

當矮人決定動手做一事物時，便是抱著雖千萬人吾往矣的決心向前衝，這樣的氣勢很令人佩服，可是對於旁人的建議與提點常常充耳不聞，他認為對的就是對的誰也無法改變，如此擇善固執讓人覺得雖然好相處但是難溝通。條條大路通羅馬，多與他人溝通，增廣見聞，會發現其它更有效率的方法。

悶著頭做事的個性容易令人覺得矮人老成無聊，建議加強自己的青春技能，常保一顆年輕的心，偶爾幽默一笑，換個風趣的角度看事物，會為生活帶來多些歡樂。



像一幅乾淨的畫布，人類在遊戲中不受造物者的厚愛，沒有任何一枝獨秀的技能，是能力相當平均的種族，也最奉行中庸之道；隨著不同的機緣巧遇，由不同的畫師在上面揮灑色彩。

## 人類Human

孜孜矻矻的學習能力是人類最引以為傲的技能，先天不足所以後天特別努力。人類具有非常高的適應力及文化多元性，在交際場合中，能敏銳的察覺對方的思緒，說對方想聽的話、做對方想要你做的事。不論在橫向或縱向的溝通技能，比起其他種族來得悠游自在。

社交場合的無往不利讓人類這個種族具備絕佳的業務能力，也因為擅長面對面與人溝通，當他站在第一線與客戶溝通時，能迅速嗅出客戶對自家商品的好惡程度，因此他的警覺技能也是十分必要且出色的。

八面玲瓏的人際關係並不能充份代表一個人的專業能力，學習多樣化卻雜而不精，口若懸河的說了十分但是做出來的結果卻只有三四分，專業度不足也導致沒有能力研發創新，因此加強自己的專業技能是人類的當務之急。



像隻狡黠伶俐的兔子，老是蹦蹦跳跳的散發歡樂，體型雖小，移動速度飛快；狡兔三窟這句成語，充份說明他的聰明才智與惡作劇的笑謔心態。

## 地精Gnome

為了滿足他們旺盛的好奇心，地精喜歡利用千奇百怪的道具及五花八門的魔法，他們會想方設法的發明來達到目的，因此在創新技能上各種族是遠遠及不上地精的！愛幻想的地精沉溺於煉金術，腦袋只要閃過一個idea就可以迅速無誤的抓住它，大量的多方蒐集資訊讓這個idea開枝散葉，從點到線到面，煉出一個與原先面貌全然不同、更多彩多姿的作品。

源源不絕的創意來自於一顆赤子之心，地精總是比其他種族來得更加有活力，青春無敵的魅力所向披靡，這讓他們更積極的求新求變。

但是愛玩鬧的地精在整合方面的技能有待加強，精於研發創新的他們不管現實層面的考量，例如經費與市場接受度等等，因此如何整合人力與財力的技能需要多用點心。地精過度的幽默感容易造成看待事情太過樂觀，不管業務執行面如何只管研發。天馬行空的幻想並不能解決任何問題，不可老是待在象牙塔中研發產品，加強站在第一線的警覺技能來發現問題是必要的。



像夜空的星星一樣疏離，高高的掛在黑暗的穹蒼，閃爍著迷人的冷光；眾生仰望，明滅的星光可以指引道路，令人浩歎宇宙的無限廣大及奧義。

## 精靈Elf

精靈就是這麼的自負與孤芳自賞，憑著敏捷的身手一雙翅膀，在渺無人跡的森林輕盈穿梭。對於草木鳥獸蟲魚的祕密，一窺即知，因此，穿梭自如的移動力及生物界跨領域的交流，讓精靈的國際技能優於其他種族。

在遊戲對戰中，精靈對法術和毒素完全免疫，面對各式各樣的敵人，談笑間不費吹灰之力就讓敵人陣亡，解決技能相較於其他種族更勝一籌，冷靜沉著的態度就像是公司高層的核心人物。

比起其他種族，精靈的「聆聽」、「搜索」、「偵察」皆有加值的功能，在整合資源的技能上也相當優越。

由於兼具「美麗」與「智慧」的化身，精靈有時候會自我感覺良好，他總認為自己不會出錯，他說的話一定對，別人也一定聽得懂。但面對的對象不同時，表達的技巧也不盡相同，因此在上對下的溝通技能方面可稍作調整。

強烈的種族優越感也讓精靈往往在親力親為方面不及其他種族，他們總認為自己在企業內部是發號施令的角色，對於執行面的即戰技能就不如身體力行的矮人。

圖片來源：deviantART

# Chapter 1：陣營 四大陣營，最佳戰鬥技能配置！

2014-07-16 00:00:00



每位小橘子都有屬於自己的陣營，不同陣營的屬性特色有很大的差異，在瞭解自己該如何升級前，先看看陣營需具備哪些必備的戰鬥技能。針對後勤、研發、營運、創意四大陣營，《橘人誌》特別邀請到四大陣營的大將們，他們為自己的陣營做出技能和戰鬥力的總和評比，各大陣營的必備最佳戰鬥技能為何？戰鬥指數有多少？一起來看下面的分析！

## 上班族12項戰鬥技能大出列

《橘人誌》蒐集了12項坊間普遍條列的戰鬥技能（如下表），共分為「專業情報」、「問題解決」、「社交創新」三大類型，分別請四大戰營的大橘子們從中票選出陣營中相對重要的5項技能，並依據各陣營的現況進行戰鬥力分析。

類型	名稱	說明
專業情報	蒐集技能	能迅速的蒐集情報，並加以判斷整理，之後活用於工作上
	專業技能	高度的專業能力能精準地達到主管的要求，有效率地提升企業競爭力
	學習技能	不斷進修、累積實力，提升自己的不可替代性
	國際技能	瞭解國際趨勢、熟悉公司業務又精通外語的人才，被取代機會相對較低
問題解決	警覺技能	能從小問題洞察大問題的存在，幫助企業減少損失、降低發生危機的機率
	即戰技能	企業下達策略指令時，能舉一反三、即刻執行
	整合技能	能整合財力、人力種種資源，以最少資源做最多事
	解決技能	面臨各種危機時，能冷靜處理問題、開創新局
社交創新	青春技能	保持年輕的心，把工作變得有趣，大幅提升工作續航力
	人脈技能	高度人脈在企業內外都是極為重要的資源，也是企業拓展業務的重要資產
	溝通技能	能透過書寫、口頭與肢體語言，有效率且明確地向他人表達想法，且能正確解他人訊息
	創新技能	運用想像力x執行力的創新創意哲學，尊重新想法，允許差異性，有創新能力

## 集團四大陣營戰鬥力分析 衝鋒陷陣的特種部隊 營運陣營

台灣區營運長莊成志 (Vincent)



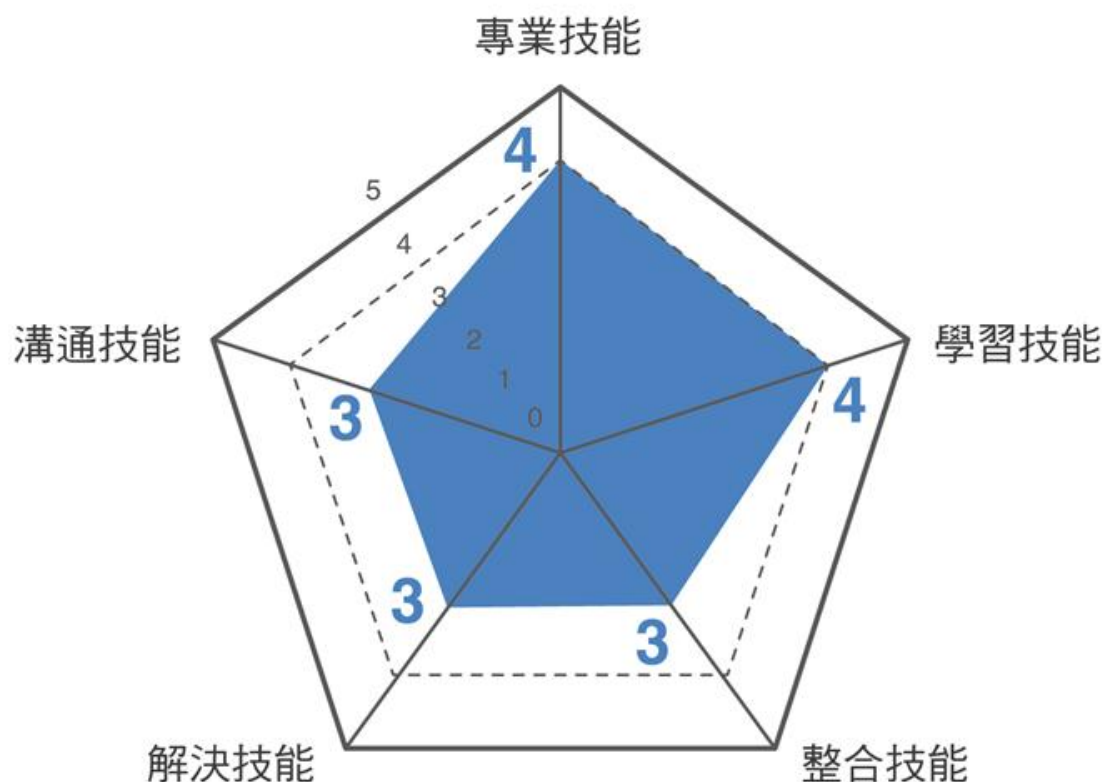
營運單位要成為衝鋒陷陣的特種部隊，開拓疆土、帶領團隊往目標挺進，是面對玩家的最前線單位，也是擔任玩家與開發商、集團各單位的重要溝通橋樑！

技能類型	技能名稱	戰鬥力	技能解析
專業情報	專業技能	4星	因為BU是GTW的火車頭，每個錯誤都可能造成玩家的大量客訴，其他單位也要因為這樣付出更大的心力去修補這個錯誤。
	學習技能	3星	線上遊戲產業變化非常快速，再加上新平台新技術的推陳出新,BU單位必須時時學習這些新技能。
解決問題	即戰技能	3星	營運單位是以月為單位的戰鬥單位，團隊成員都努力的往目標推進，每一位成員都必須跟上團隊的腳步。
	解決技能	4星	線上遊戲是24小時在運轉的，各種狀況都會發生，但只要能在時間內解決的都不叫“問題”。
社交創新	溝通技能	4星	BU必須面對玩家&開發商&公司內的各個單位，所以溝通非常重要。

## 抽絲剝繭的分析師 研發陣營

紅門營運長朱重憲 (Jacky)





研發單位除了要成為創意發明家外，也需要有分析師抽絲剝繭的特質，發生問題時才能精確的找出核心關鍵，解決核心問題。

技能類型	技能名稱	戰鬥力	技能解析
專業情報	專業技能	4星	專業能力是基本配備，就像在戰場上作戰，怎麼能沒有武器呢！
	學習技能	4星	資訊產業市場變動非常快速，不論是觀念還是技術，都必須不斷學習成長，才能跟上時代的脈動。
問題解決	整合技能	3星	意見、資源整合也是研發重要的一環，不僅能讓專案開發變得更有效率，也能讓意見和資源發揮最大效益。
	解決技能	3星	全面分析找出問題的核心關鍵，並針對核心問題思考解決方案，是非常重要的，若只解決了表象問題，最後還是會因為核心問題未被解決而再次陷入困境。
社交創新	溝通技能	3星	研發，是個需要團隊合作的工作，能清楚表達自己的想法並讓他人理解、接受，是非常重要的，保持溝通順暢才能讓專案順利進行。

## 運籌帷幄的資源運用家 研發陣營



玩酷營運長張鳳珠 (Joyce)



在速度和資源的競賽時代，遊戲研發更需要掌握脈動並加速行動力，有效的整合資源結合創意做最大的資源運用，輔以好的溝通技巧，提升專案效能和命中率。

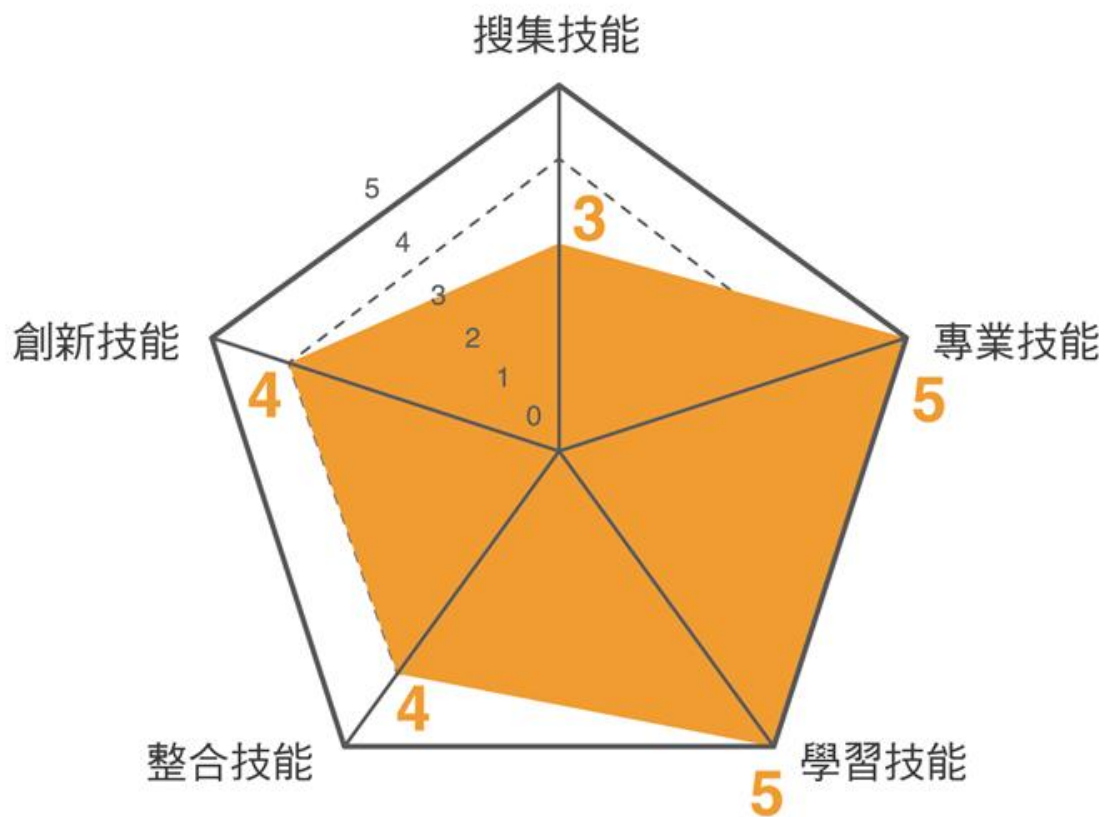
技能類型	技能名稱	戰鬥力	技能解析
專業情報	專業技能	4星	專業技能是遊戲研發的基本天職，重點在於需要不斷提升技能樹的齊備率和等級。
	學習技能	5星	為了不斷向上提升專業技能，研發人員的學習曲線成長速度是個人競爭力之關鍵！
問題解決	整合技能	4星	懂得應用資源整合，是競爭力重要的一環，整合得當能大幅提升產品的CP值。
社交創新	溝通技能	5星	遊戲研發是集結各式人才和高度整合設計、創意、技術和藝術於一身的專案，好的溝通技巧可以減少專案資源耗損和衝突。
	創新技能	4星	勇於創新是應該的，能夠實踐創新展現在專案中才是機會。

## 掌握資訊的情報員

### 創意陣營

創意中心創意總監郭景洲 (Pongo)





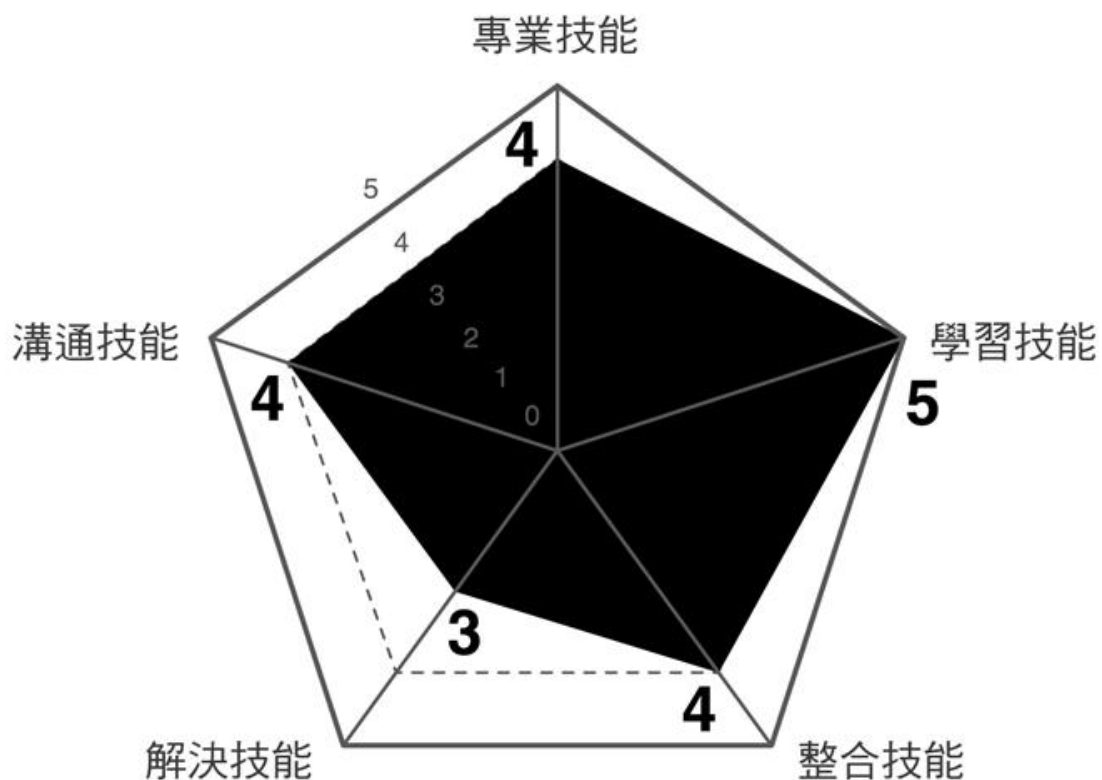
創意單位需要成為掌握資訊的情報員，蒐集的資料庫越龐大，好創意發生的機率就能大幅提升，也能早一步取得市場先機。

技能類型	技能名稱	戰鬥力	成為必備技能的原因
專業情報	蒐集技能	3星	蒐集資訊是創意發想的基礎課題，掌握相關的市場、專業訊息，可以輔佐發想、讓創意更加分。
	專業技能	5星	當創意人員都具備相同技能條件時，專業技能強弱就成了決勝關鍵，誰的武功高深，誰就技高一籌。
	學習技能	5星	勇者在冒險旅途中必須不斷的學習成長，才不會輸給敵方陣營，創意人員也是如此，需要時時學習新的資訊、技能，才不會被市場淘汰。
問題解決	整合技能	4星	蒐集回來的龐雜資料，若不整理就是垃圾資訊，若能加以整合將轉變為有用的戰鬥情報。
社交創新	創新技能	4星	只有執行力是不夠的，還需要注入想像力的元素，才能激發出與眾不同的創意火花。

### 全方位的領航員 後勤陣營

人力資源室總監張文杰 (Linus)





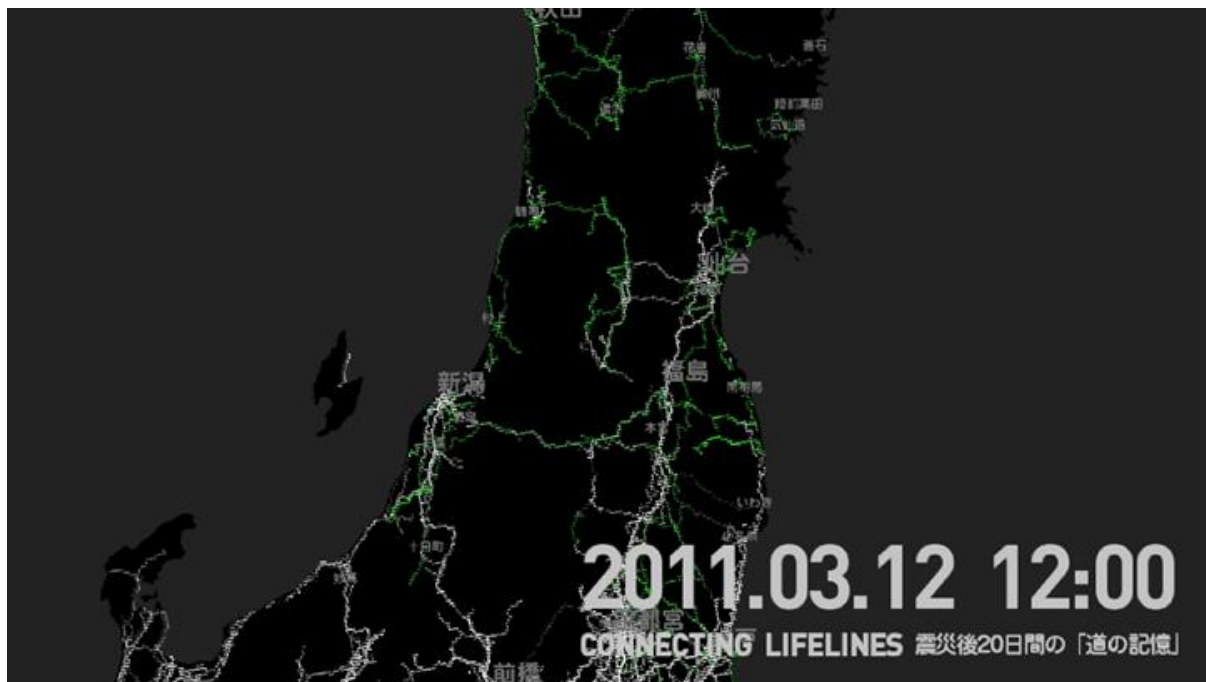
總部單位需要成為全方位的領航員，要能縱觀全局、整合資訊，冷靜分析戰情協助部隊解決問題，才能帶領隊伍走向勝利之路。

技能類型	技能名稱	戰鬥力	成為必備技能的原因
專業情報	蒐集技能	4星	知己知彼，百戰百勝。收集各家同業或異業的良好運作方式，從中間找到值得學習或改良的做法，是成為專家的第一步。
	學習技能	5星	工作技能和知識日新月異，所以必須不斷地學習新知，才能跟上時代，一直走在領先的地位。
問題解決	整合技能	4星	工作不能光靠單一的知識或技能就能走遍天下，必須要將從各種地方學來的專業加以融會貫通，才能達成目標。如何整合這些知識技能，就會變成勝出的關鍵要素了。
	解決技能	3星	對每一個看到的問題，都不僅只是反應問題，更要能夠解決問題，這才是優秀的員工！
社交創新	溝通技能	4星	身後後勤人員，公司裡的其他主管和同仁就是我們要服務的對象。所以我們必須經常和各單位溝通，才能確保彼此互相了解。

針對解決技能提升，Linus的建議：應經常在發生問題的時候，先想想“如果是我，可以怎麼解決這個問題？”然後觀察自己的主管／資深同仁最後是怎麼解決問題的，並且加以比較自己的方法還有那些不足的部分，以強化問題分析與解決的能力。

# 行銷不只可以賣商品，還可以讓生活更美好！

2014-07-15 00:00:00



你還記得兩年前的日本311大地震嗎？那是我第一次感受到海嘯的威力，而且是透過電視直播“親眼”見識到的（當天下午一群同事圍在電視以及電腦前面看Live直播。一面驚呼大自然的無情，一面讚歎日本新聞記者到達現場的快速）。一種很不真實，像在看電影的感覺。因為在此之前，從來就沒有即時目睹災難實況的經驗，往往看到的都是事後重返現場的新聞，而不是發生的當下。

面對災難發生之後，急難救助是第一要務，如何正確掌握道路的狀況，在這時更顯急迫。Honda汽車在地震發生後的20小時，發起了一項「Connecting Lifelines Project」，呼籲她的車主們，利用車上的Internavi系統，透過3G網路進行交通資訊傳遞與分析，協助建立道路是否通暢的資訊，開放在網路上以地圖方式顯示，以便救災與物資的運送可以依此做行駛路線的判斷。

配備有Internavi系統的Honda汽車，利用3G網路可以即時回饋路況。在地震發生的一小時，Honda就利用這些寶貴的資訊，解讀出「哪些道路有車輛在行走、哪些道路在過去24小時沒有任何資訊、哪些道路暢通無阻……」。Honda將這些即時資訊視覺化，以地圖方式呈現，在20小時內就完成這項建置，在網路上開放讓任何需要的人使用，也成為第一家發佈即時路況的企業。

這一個善舉，引發了網路熱烈的討論與擴散，讓一個個小我的資訊，也有機會串聯成協助救災的有力工具，同時吸引了更多的車主加入這項活動，豐富資訊內容與準確性。這些資訊也成為了後來「Google災情回報地圖」的主要資料來源。

看著影片地圖中，小小光點隨著時間而移動的畫面，感受到人性溫暖的湧現，這一刻，讓人覺得「愛」真是一股偉大的力量。

**沒有人會忘記那些曾經改變我們人生的人！**



你對計程車司機的印象是什麼？沒禮貌、沒水準、還是沒讀什麼書？

雪佛蘭汽車知道，大家普遍對計程車司機的印象不佳，至少不會認為這些人是社會的中堅份子。在哥倫比亞首都波哥大有10萬個人以開計程車維生，普遍來說，教育程度偏低，對未來沒什麼規劃，也從來沒有人教他們「怎麼當個稱職的計程車司機」。雪佛蘭發宏願，要來改變這一切，決定免費幫這群運將們開辦一所「計程車大學」！

這個大學不限只有開雪佛蘭的人才可以加入，任何品牌的車都歡迎。她規劃了約130小時，包括語言、商務等課程，每週五小時，一共六個月的時間，課程可以配合司機的時間，彈性上課。除此之外，在課外還有每週30分鐘，透過電台放送補充課程，方便司機們邊開車邊聽。學業結束後，就可以取得「乘客服務管理技術員」的證書了（Technicians in the Administration of Individual Passenger Services）。

雪佛蘭還很用心的幫這群學成的司機們，比照大學規格，舉辦公開的畢業典禮，酷吧！



▲雖然不是正式的學位，計程車大學的畢業典禮可一點都不馬虎。

這樣一個看來對產品銷售沒有直接幫助的行銷行為，表面上，花大錢又無法立杆見影，但對品牌好感度的建立卻是深遠的。

消費者與品牌的關係，有許多時候不是依附在使用產品所帶來的利益，而是這個品牌對我有什麼價值上。經過這層努力所建立的關係，可不是別的品牌降價促銷或是馬力更大，就可以輕易轉移的啊！

圖片、影片來源：

The Inspiration Room、HondaInternavi01 (YouTube)、bbdoworldwide (YouTube)



# 用互動設計打造美好生活

2014-07-15 00:00:00



假日的午後，你舒服的坐在咖啡廳的米白色沙發內，柔和的陽光斜斜的灑在身後，望著門外的綠色藤蔓，耳邊充滿著俏皮的爵士樂，四周的人群輕聲的談笑著。這時候，手上的等候牌輕輕震動，你拿著牌子往櫃臺走去，然後捧著一杯香醇的咖啡回來。沒有店員聲嘶力竭的高聲大喊著「X先生／小姐，你的咖啡好囉！」也沒有拿錯別人餐點的一片忙亂。

你手上那小小的，偶爾會嚇你一跳的等候牌，就是一種互動設計！（也許我們還可以讓它更好）



### **互動設計是什麼？**

以簡單的口語來說，當我們用更直覺、有趣、創新且有用的方式來設計人與人、事、物、空間的互動，創造出更美好的使用體驗，那就是互動設計！

光是去吃飯時等候領取餐點，就有自己排隊等候、人工叫號、領紙本號碼牌、當然也有上面舉例的聲光震動等候牌，這些都是設計出來的互動，也許我們可以找到更多更好的方式。

### **創造新的體驗吧！**

目前最夯的行動裝置，其實是跟我們互動最頻繁，也最容易理解的，像是手機的解鎖方式，先從早期的開始：



**- 按鍵解鎖：**

大家應該都用過「按\*鍵解鎖」吧！看到這個畫面，有沒有很懷念呢？進入智慧型手機的時代之後，這個解鎖方式已經漸漸式微了，雖然非常的廣為人知，可惜的是這個方式不夠直覺，我們是經過學習才知道怎麼使用這個解鎖的方式，所以看看後來我們怎麼改善它。

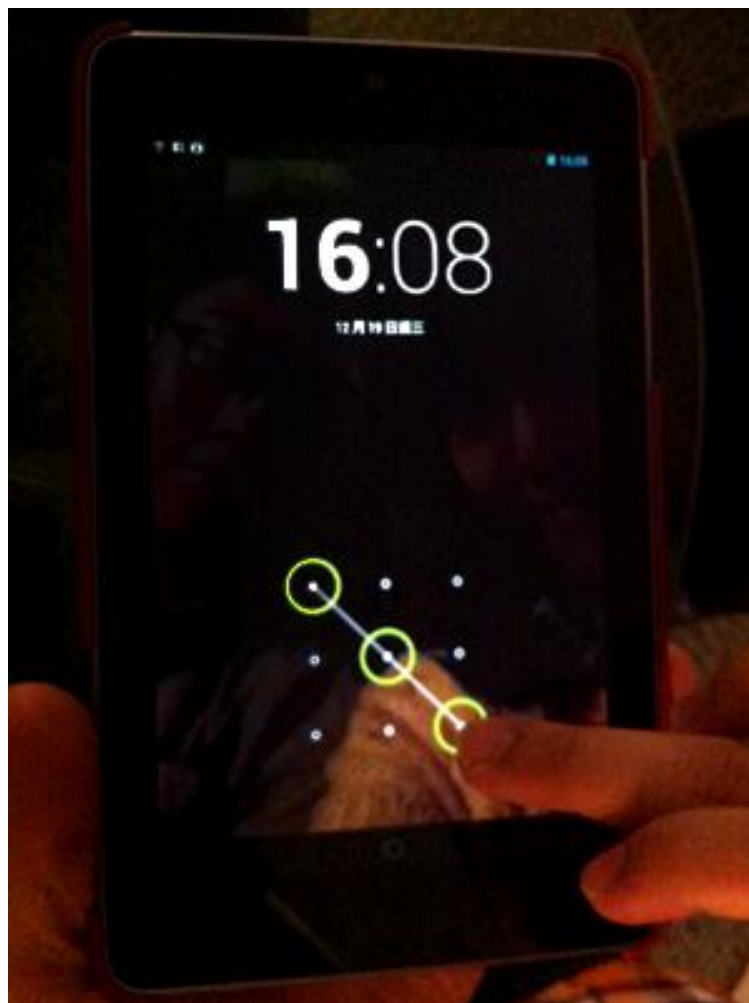
**- 滑動解鎖：**



這算是解鎖界的一大里程碑阿，不再是單純的按按鈕或打密碼了，只要滑動，就可以解鎖，就連小朋友也可以用的很順手唷！

**- 圖形解鎖：**

人腦對於圖形記憶，要比數字強的多，所以圖像的記憶比數字更直覺，他結合了滑動解鎖與密碼解鎖，讓我們更方便。



**- 圖形滑動解鎖外加商業模式：**

只要把圖形滑動到沒有變形，就可以解鎖囉！而且中間的辨識圖形還可以有商業模式呢！



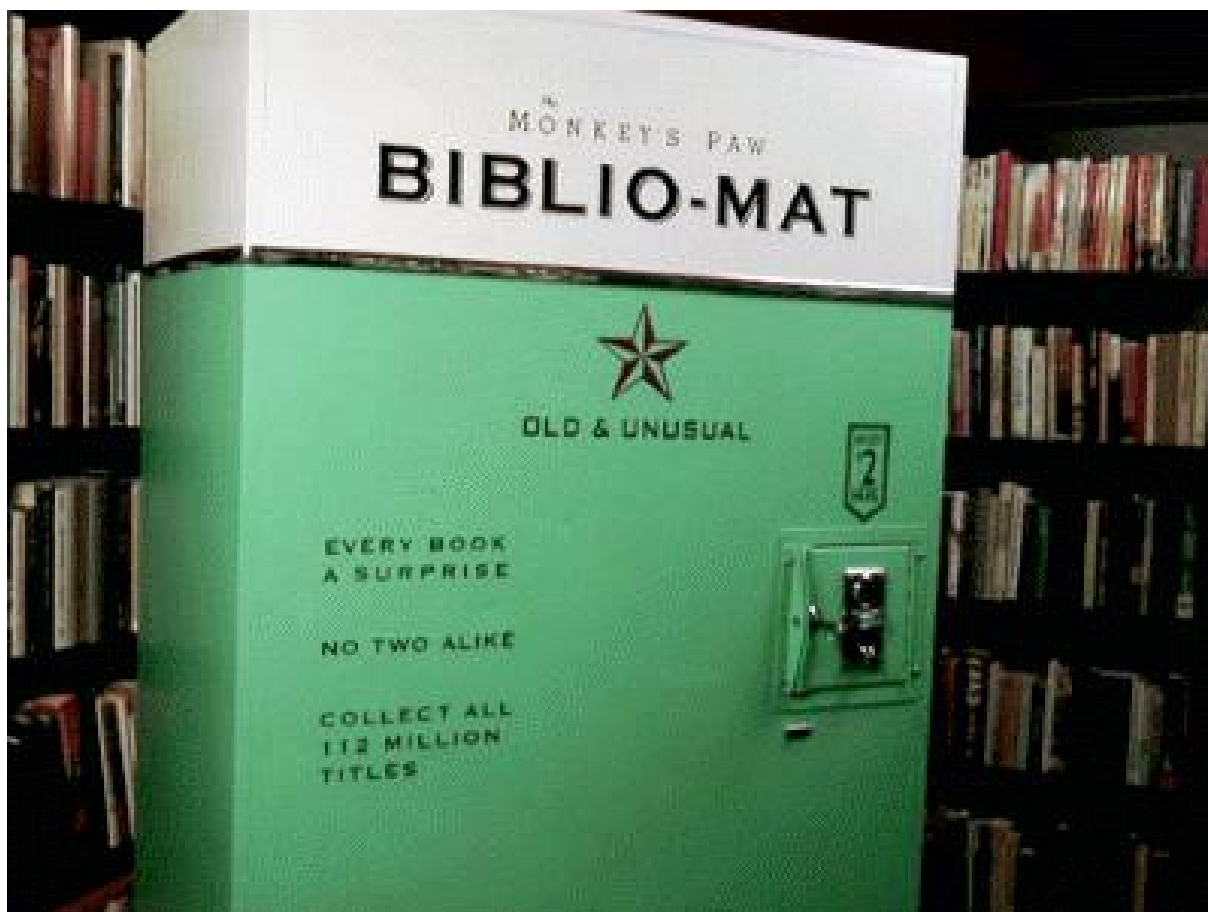
**互動式的商機無限**

我們的生活中，處處是互動，小到怎麼搭公車、繳停車費、買早餐、開會、大到參與一場活動、走在美麗的街道上，你都在與這個世界互動著。不要拘泥於現有的形式，試著把它變的更好更有趣，讓我們將現有的東西，增加一點變化吧！



**- 互動式的販賣機：**

加拿大推出了一台「二手書互動販賣機」，當你投幣的時候，隱身在販賣機中的店員就會隨機把一本二手書放在取書口賣給你。





互動設計的樂趣在於他超出你的預期，但是卻得到更好的效果。將互動設計套用在商業行為上，當人們樂於參與並樂在其中時，這個互動的效應會連帶的影響到消費者對你這個商品的品牌觀感，並且感染到互動者四周的人，同時也可以創造一種新的行銷手法。

- 人性大考驗 - 互動式的零食販賣機

### 互動從觀察做起

互動設計結合改良創新的基本要素如下：

1. 觀察需求，改善需求：如果你是使用者，你還想要更直覺方便的什麼？
2. 增加樂趣：這有多好玩到讓你想加入？
3. 商業模式導入：我們可以用這些東西怎麼加入商業模式？
4. 保持樂趣，延續商機：不可抹滅原本的需求滿足與玩樂精神。

讓我們一起用更好的互動設計打造美好的生活吧！

資料來源：

1. IxDA Taiwan : <http://www.facebook.com/ixda.tw>
2. jazzliang's thinking : <http://jazzliang.wordpress.com/2008/07/17/74/>
3. 36 Kr : <http://www.36kr.com/p/200210.html>
4. MOT/TIMES線上誌 : [http://www.mottimes.com/cht/article\\_detail.php?serial=377&type=1](http://www.mottimes.com/cht/article_detail.php?serial=377&type=1)
5. T客  
邦 : <http://www.techbang.com/posts/10086-humanity-test-vending-machine-to-pack-offices-ads-what-you-like-to-do-in-downtown>
6. GERARDO DIAZ : <http://gerardodiaz.me/>

-----  
作者介紹

遊戲橘子人因設計中心 / Hitomi Yang

以使用者為中心UCD (User-Centered Design) 設計方法，運用在集團各個專案上的執行或改良，致力於推動及提供遊戲橘子自製產品最佳的使用者體驗。

-----



# 誰說醫院都是一個樣！法國阿斯克新城私立醫院

2014-07-15 00:00:00



法國北部阿斯克新城（法語：Villeneuve d'Ascq）建蓋了一所顛覆你想像的醫院，誰說醫院都很冷冰冰制式化呢？嚴肅醫院經過完整的設計與規劃仍然能讓病患感到溫暖舒適。該案是由法國建築師和城市規劃師 Jean-Philippe Pargade 設計，除注入新的現代化設施外，要旨為提高該地區醫療環境的品質。

此建築規劃於阿斯克新城 du Recueil 區城市化區域的一塊未耕農田，身在住宅與商業大樓之間，統一而簡潔的建築風格，反而能更突顯於地區之中。建築外牆表面利用深灰色磚石詮釋了法國北部本地的鄉村建築風格；而窗戶則以玻璃絲網印技術以半透明花卉圖案交錯排列。





為了給予病患更有友好、有效及安全環境氛圍，在大廳入口服務接待區挑高二層樓高，營造出寬敞舒適的空間。







建築內部空間設計重點則是在於整體通透性與室內外景觀的聯繫，一系列連接病患護理區的玻璃落地長廊，有效提升醫院的運作效率，更藉此為冰冷的醫院帶入溫暖的自然光照。



內部空間規劃以顏色做切割區分，柔和的高明度的粉紅、草綠與水藍等色彩營造出寧靜安穩環境，同時顏色分類也有助病患區分出各個空間功能區。



資料來源:

Design webpick

[http://60designwebpick.com/html/25246\\_hospital-prive-de-villeneuve-dascq-jean-philippe-pargade.html](http://60designwebpick.com/html/25246_hospital-prive-de-villeneuve-dascq-jean-philippe-pargade.html)

v2com

<http://www.v2com.biz/>

---

作者介紹

gamaniabrandcenter

一個由品牌中心成員共同撰寫的Blog。

裡頭提供了設計人、企劃人、音樂人、策展人、創意人、外星人……

對品牌、行銷、設計的見解與觀察。

部落格: [gamaniabrandcenter.blogspot.com](http://gamaniabrandcenter.blogspot.com)

---

# 有些事，這些年我才懂：小野的人生思考

2014-07-16 00:00:00

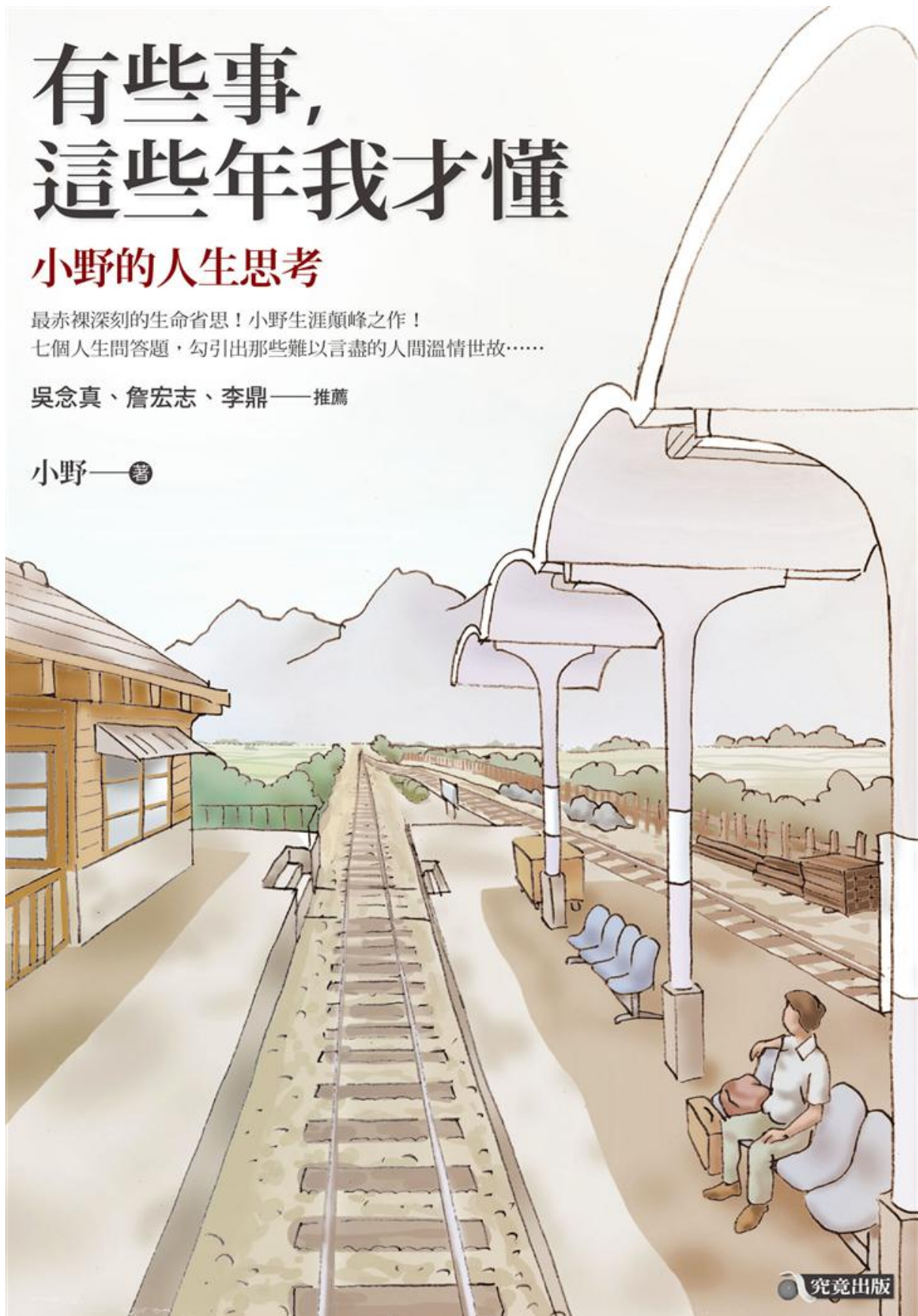
# 有些事， 這些年我才懂

## 小野的人生思考

最赤裸深刻的生命省思！小野生涯巔峰之作！  
七個人生問答題，勾引出那些難以言盡的人間溫情世故……

吳念真、詹宏志、李鼎——推薦

小野——著



究竟出版

### G!VOICE推薦：

「人生好像就是這樣！總要年齡增長後，才能慢慢體悟人生是怎麼一回事。長了年紀多了歷練，回頭往往覺得年輕氣盛的自己錯的離譜，甚至後悔不已……，但是人生誰不跌跌撞撞呢？！對於你我是如此，對不斷思考人生課題的小野而言，應該也是如此



吧！這本《有些事，這些年我才懂》是小野用60年的生命經歷換來的人生省思，也是最坦然的真誠告白。」

### 內容介紹：

人生有許多的「原本」與「後來」，有些事，似乎真要隨著生命的經歷，我們才會慢慢的懂了。

原本十六歲那年，我從第一志願的初中畢業，卻考上第六志願的夜間部。我以為人生將從此黯淡無光，後來才發現，空出來的白天成了我未來創意的養分來源……原本我以為自己稱得上孝順友愛，後來當媽媽接受採訪時竟說不出我做過哪些事，我才驚覺自己真是個大不孝的孩子！原本我覺得有些人總是帶給我痛苦和麻煩，後來在協助一名小六生完成寒假作業時，我才領悟到自己擁有很多，何必吝嗇？原本我以為擔任電視台要職，就是成功人生的表徵，後來讓我最感自豪的，竟是在謝幕離開時那抹昂然無愧的心情……

這本書，是小野最赤裸坦誠的告白與回顧；更是你我在面對每一階段人生，最勇敢的開端！如果你才20多歲，本書是你預習人生的指南；如果你30多歲，本書是你練習人生的參考；如果你已過40，本書是你激勵人生的心靈雞湯；如果你和小野同一世代，那麼，本書將陪你溫習自己的人生。

-----擷錄自博客來網路書店

### 作者介紹：

1951年生。台灣師範大學生物系畢業後，前往美國研究分子生物學。曾擔任國立陽明大學和紐約州立大學水牛城分校的助教。

1981年，進入中央電影公司服務，結識導演吳念真，並與幾位朋友一起合作推動台灣新浪潮電影運動，為「台灣新電影」運動奠定基礎。1990年代初，擔任由《遠見雜誌》所投資「尋找台灣生命力」電視影片的策畫及總撰稿。曾任臺北市文化基金會董事長、台北電影節創始第一、二屆主席；2000年出任台灣電視公司節目部經理；2006年出任華視公共化後第一任對外徵選的總經理。

小野以《蛹之生》一書成為70年代暢銷作家，其創作類別豐富多元，並屢次獲獎肯定，包括聯合報文學獎首獎及五度入圍電影金馬獎，並以《恐怖份子》《我們都是這樣長大》《刀瘟》等獲得英國國家編劇獎、亞太影展及金馬獎最佳劇本獎；1990年中國時報舉辦讀者票選「四十年來影響我們最深的書籍」，《蛹之生》一書獲選為民國60年代十本書之一。

-----擷錄自博客來網路書店

# 來自遊戲角色的創意點

2014-07-16 00:00:00



影片一開始，兩個空降傘兵，在戰火幽林中小欣推進，來到了一個幽暗的石造建築，進去，得繳規費...規費，可以用金幣、紙鈔、寶石。士兵丟了兩個銅板，入室後，卸下個人武裝裝備，推開門，不同時代不同裝扮的人聚集在小酒吧台前。仔細一瞧，嘿！不都是各款遊戲裝扮的主角嗎？每個遊戲的主角，說著自己的信念、想法，為的是誰？？為的是誰？？為的不是吾王萬歲，為的是Michael，一個少年玩家.....



一個遊戲廠商，販賣的是數位娛樂，廠商怎麼去告訴玩家，「玩」這個品牌議題？一直以來，PlayStation 固定每年都會推出形象廣告，廣告裡大多不拘遊戲產品內容，而是告訴你玩的樂趣，再換句話說，PlayStation，怎麼讓你玩得有趣！這樣的廣告創意，難道不能換掉LOGO，直接移植到另一個公司上嗎？當然可以！不過通常廣告策略有個定理是，先講的先贏，後講的，除非你KUSO，有記憶點，不然還是先講的先贏！既然PlayStation，在講多好玩，那其他廠商，也不便過於插手「好玩」這個概念了。那，今年，PlayStation怎麼來操作好玩這個議題？



## "Michael" - PS3 Long Live Play -- Full Length

喜歡史詩電影的人大概知道，Long Live the King，意思大概是，吾王萬歲之類的意思。回頭來看這個廣告，廣告片名叫Long Live Play，大致上我的推斷，意思應該是「玩樂萬歲」「玩樂至上」這樣的意思。影片裡小酒館裡的各色人物的對話、炫耀自己的長處、絕心奮戰的勇氣、號召英雄們的口號，這些都是史詩戰爭電影裡常用的梗，而這個梗，巧妙地由PlayStation產品裡各個有代表性的角色人物來推陳。細看廣告裡的對話、特效、使用的道具、各類不同的古代現代兵器交相掛在牆上，真人模擬遊戲角色的演出與對白，一切的元素，都真是精準的傳達出每款遊戲裡主角的神態、性格。這各路英雄人馬，聚在這小酒館裡，為的是什麼？？我不禁想抓著美術指導與企劃的頭髮逼問，我們美術為得是什麼？程式為的是什麼？企劃為的是什麼？熬夜傷肝都是為了什麼？？唉～都是為了玩家阿阿阿阿阿。

一個宣傳影片，可以有很多種切入點，從「遊戲角色」來玩創意，是方法之一。這樣的影片創意點，兩年前，我也曾想了一個有點類似的，是遊戲裡，大Boss與小Boss們，精心設計、佈置每道關口、早上起來先檢查陷阱、中午練操、練鬼臉、擦兵器，傍晚之後，萬事皆備，迎接玩家的光臨。玩家只看到面目猙獰的Boss們，卻看不到Boss們

對遊戲環境的貼心整理與呵護，而這一切都是為了玩家.....提案完畢後，大家雖然沒有起立鼓掌，但都覺得很棒。可惜的是那個創意一直沒有機會訴諸執行，因為蜜桃成熟的時機還未到.....

影片來源：

Youtube

圖片來源：

<http://www.youtube.com/watch?v=mdWkKKSckNk>

<http://us.playstation.com/ps3/>

---

作者介紹

Bruce

曾擔任過國內外電視廣告製作、電影發行與戲院行銷、日本電通北京分公司創意比稿團隊、

遊戲橘子內部導演，以及日本遊戲橘子商品開發部課長。

---

# 爆竹聲中除舊歲，Gama開喜迎新春

2014-07-16 00:00:00



## 開工大團拜

隨著開春的炮竹聲，一掃舊年的陰霾，gama集團按照往常的慣例，由Albert領軍在總部大樓的頂樓進行開工大團拜，祈求來年能開創新局，締造新的契機；而開春大紅包，更是要讓橘子們大吉大利、好運連連，在新的一年能有好兆頭！



▲按照台灣習俗，集團總部每年都會進行開工大團拜。



▲一人一柱香，祈求老天爺保佑未來一年能大展鴻圖。



▲蒐集大家的祈求，點燃一長串紅鞭炮，未來的運勢必將旺旺旺。







▲小橘人最開心的事，莫過於領到喜氣洋洋的開工紅包，保佑一年好彩頭。

## LAS VEGAMAS—Have a good gamble!

年節放假前一天，GTW慰勞同仁們一整年的辛苦，舉辦了歷年傳統活動LASVEGAMAS，大夥藉此試試自己的手氣，人人都成了賭王賭后，彼此廝殺一番，現場氣氛熱鬧沸騰，彷彿來到了真正的拉斯維加斯！



▲橘子總部人山人海的景象，究竟發生什麼事？——原來是GTW一年一度的LAS VEGAMAS活動，裡頭有各式各樣的博弈活動，讓大家在農曆年的最後一天放鬆、娛樂一下。



▲活動入口就有三張大撲克牌的人形立牌，讓大家與撲克牌合影；每位進場的橘子們都可以拿到GTW營運長--V哥（Vincent）親自頒發的紅包，裡頭有普橋島餐卷當作籌碼。



▲嘿嘿～拿著領到的紅包進去試試手氣吧，每個區塊都有不同的博弈活動，找一個自己擅長的項目下手吧！



▲押大？還是押小？趕緊下好離手！



▲你以為可以輕鬆獲勝嗎？！每個項目的莊家是由GTW的主管群擔任，關卡的大魔王可不會輕易讓你打敗！



▲開獎前夕橘子人紛紛喊著自己下注的獎項，氣氛十分緊張！！哇～～開獎了！贏了？還是輸了

呢？！



▲輸贏其次，開心最重要，GTW祝大家新年快樂啦！

# 狂賀！《CSO絕對武力》、《跑跑卡丁車》、 《Web 戀姬十夢想》榮獲「遊戲金像獎」

2014-07-16 00:00:00

2013年02月22日

由遊戲基地所主辦的「2012 遊戲金像獎」，得獎名單於今(22)日正式出爐，並在台北當代藝術館舉行頒獎儀式。本屆「遊戲金像獎」有多達700個遊戲作品參與競賽，最後共頒發出17座獎項，而遊戲橘子旗下產品《CSO絕對武力》、《跑跑卡丁車》、《Web 戀姬十夢想》就囊括3座獎項，今日由遊戲橘子遊戲營運事業處經理劉書華和遊戲橘子遊戲營運事業處經理徐顯昌代表授獎。

在線上遊戲FPS領域始終保持市佔率第一的《CSO 絕對武力》，榮獲「年度風雲代理線上遊戲銅獎」！在台灣已邁入6週年的《CSO 絕對武力》，不斷力求突破，提供更多元的遊戲內容與玩法給玩家，讓玩家在射擊遊戲中總是能獲得最新鮮的遊戲體驗，相信這是此款遊戲歷久不衰的成功之道。



▲遊戲橘子遊戲營運事業處經理徐顯昌領取《CSO 絕對武力》「年度風雲代理線上遊戲銅獎」而同樣在台耕耘也長達6年的《跑跑卡丁車》，此次則是獲得「年度風雲代理線上遊戲銀獎」。為滿足玩家的競速需求，《跑跑卡丁車》一直以來進行各種創新，讓競速遊戲擁有更多的變化性，像是在今年2月剛推出的「擊殺模式」，結合競速與射擊的雙重玩法，讓玩家感受多重的遊戲樂趣。

日前才剛獲得「Game Star遊戲之星」的《Web 戀姬十夢想》，再次榮獲「年度風雲自製網頁遊戲銅獎」！《Web 戀姬十夢想》在今年的兩度獲獎，代表著遊戲橘子的研發實力可是備受玩家肯定，此款遊戲跳脫三國英雄威風凜凜的既定印象，改以萌系美少女的形象現身，成功成為該遊戲的吸睛焦點，並風靡眾多玩家。



▲遊戲橘子遊戲營運事業處經理劉書華領取《Web 戀姬+夢想》「年度風雲自製網頁遊戲銅獎」為求票選活動的公正性，此次主辦單位利用「手機認證」的投票機制，避免灌票的情形產生，讓投票結果更為客觀。因此，在主辦單位謹慎嚴格的票選作業下，每個獲獎遊戲可說是實至名歸，而這些殊榮也將成為我們未來進步的最佳動力！

# SPEECH 17 橘子講堂特別報導 追尋原始美麗6%-- Maco Hsu赤裸開講

2014-07-16 00:00:00



情色攝影在西方國家早已成為流行文化的一部份，但在東方國家仍是比較具有爭議性的主題，SPACE 17一月份的展覽嘗試了比較大的挑戰，大膽展示台灣素人少女攝影師-Maco Hsu（許智超）的情色影像作品，在橘子總部引起熱烈的討論。

## **SPEECH 17講堂於品牌中心首次開講**

二月份的SPEECH 17講堂，更邀請到展覽的攝影師Maco親臨總部的品牌中心，為大家作經驗分享。這次講堂首次利用品牌中心的空間進行，部份座椅以沙發取代，較以往的普橘島空間寬敞舒適，也不受嘈雜的人聲影響。



▲橘子人專心地聽著Maco（圖左）暢談情色攝影經驗，隨著Maco的腳步認識這塊禁忌領域。



Maco採取開放式問答進行講座分享，一解橘子人對情色攝影的疑惑，帶領大家初識情色藝術。講座中，Maco提及自己接觸情色攝影是因為東方國家很少人敢碰觸，因此讓他產生了挑戰這塊領域的念頭。

### **情色攝影強調的是最真實、原始的情感表達**

情色≠色情，情色不像色情是完全身體赤裸的展現，不見得要脫光衣物大辣辣的拍攝，強調的反而是最真實、最原始的情感表達，而捕捉情感的瞬間，成了Maco在這個領域中最大的挑戰。避開熟人造成的矯情動作，Maco只拍攝素昧平生的素人女性且不重複，理由同熟人拍攝，容易造成原始情感捕捉不易，Maco的攝影，不侷限使用專業攝影機，普通的傻瓜相機、手機都是他的工具，他認為使用專業攝影機不代表專業，反而能捕捉到情感流露的瞬間才是最厲害的高手。不預先做拍攝主題的設定、不與模特兒做詳細的討論，是Maco對情色攝影的堅持，這樣呈現出來的作品才能保留最赤裸、原始的美麗情感。

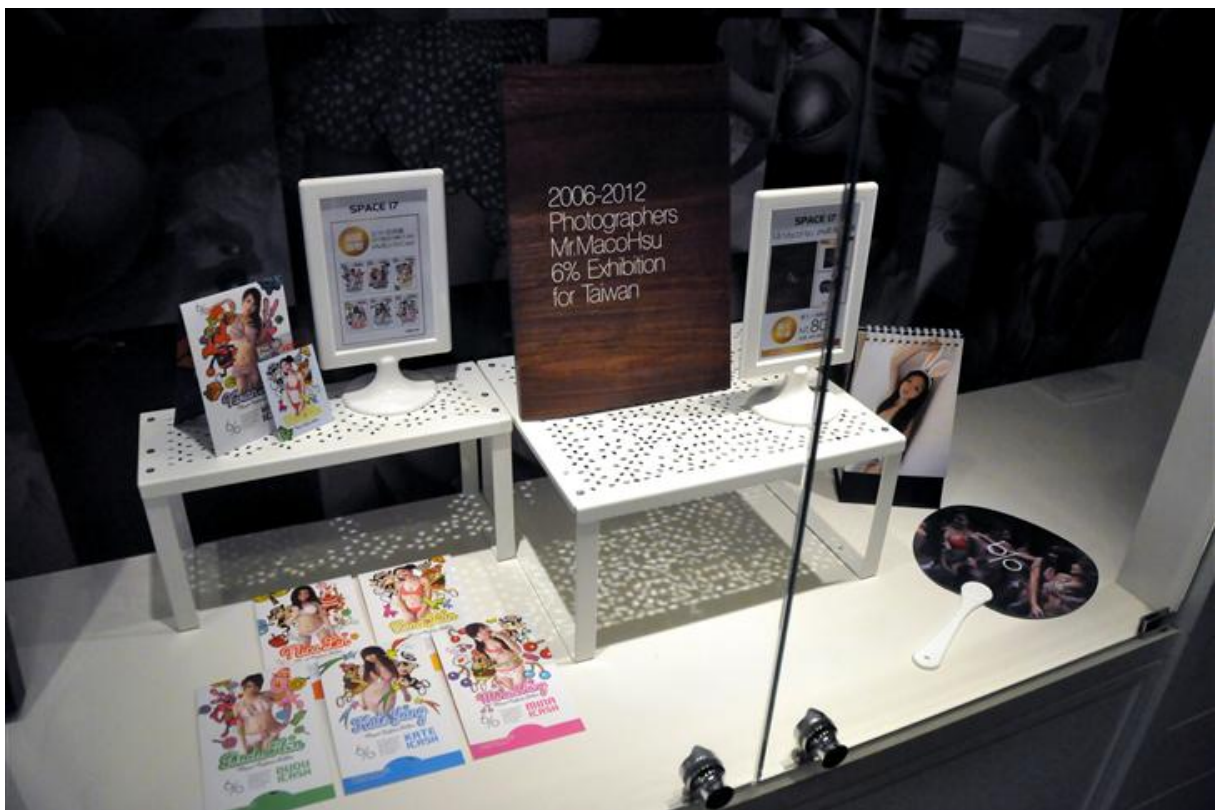


▲Maco暢談著接觸情色攝影以來的經歷與感想。

因東方人保守的傳統，眾人一開始都害羞地不敢詢問，在Maco解除眾人對情色攝影的疑惑後，大夥的話匣子也打開了，讓橘子們有了一個大膽、赤裸的午後分享。



▲由Maco親自選出提問最佳的橘子人，恭喜永欽（圖左）獲得Maco的寫真作品集。



※欲購買Maco「6%」影像攝影書的橘子們，請洽品牌中心的楊啟文（Kevin），分機1038，橘人優惠價NT.800，隨書附贈「美少女寫真扇子」、「2012 6%美少女珍藏版年曆」和「6%美少女iCash」，機會難得，敬請把握！（實體商品請橘子們前往普橘島SPACE 17櫥窗瀏覽。）

-----  
**SPACE 17**  
**十七號空間**

SPACE17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。

-----

# 全台高手力拼第一！「beanfun!樂豆 全國公開賽」 年度總決賽冠軍出爐

2014-07-16 00:00:00



▲高手雲集的「beanfun!樂豆 全國公開賽」年度總決賽，冠軍得主終於出爐！

2013年01月28日

【橘子新聞】「beanfun!樂豆 全國公開賽」年度總決賽1月26日圓滿落幕，逾3千人擠爆現場的盛況感受到玩家的滿腔熱血外，令人熱血激昂的比賽戰況更讓現場所有玩家意猶未盡！而在強敵環伺的激烈對戰中，總冠軍終於出爐！《CSO絕對武力》「正規賽」和「死鬥賽」分別由「DownLoading」和「瘋晴」奪冠，《跑跑卡丁車》「團體競速賽」、「個人競速賽」和「個人道具賽」則是由「熊來也」、「SpecterCity」、「Bomb檀島騎警」勝出。

## 「beanfun!樂豆 全國公開賽」年度總決賽 前三名榮耀揭曉！

《CSO絕對武力》「正規賽」前32強隊伍在經過一番激烈廝殺後，「DownLoading」最後以8：4的戰績將對手「PerSevering」給擊敗，比賽結果為「DownLoading」、「PerSevering」、「AlphaForce」摘下冠、亞、季軍頭銜，冠軍隊伍可獲得新台幣15萬元獎金以及LG「IPS224T-PN」液晶螢幕！而浴血奮戰「死鬥賽」的64名玩家，最後則由「瘋晴」、「XTAOWAN」、「佛莖」脫穎而出，分別榮獲冠、亞、季軍，冠軍「瘋晴」可抱回新台幣2萬元獎金和LG「IPS224T-PN」液晶螢幕。



▲《CSO絕對武力》「正規賽」與「死鬥賽」冠、亞、季軍隊伍  
讓人腎上腺素直飆的《跑跑卡丁車》「團體競速賽」，前16強隊伍卯足全力直奔終點，最後由「熊來也」、「DN車隊」、「XHI」衝進冠、亞、季軍寶座！冠軍隊伍「熊來也」可獲得新台幣15萬元獎金以及LG「IPS224T-PN」液晶螢幕。擠入個人賽的64強玩家，在「個人競速賽」的部分，由「SpecterCity」、「yoe.IM\_Horo」、「DiviNe草草」獲得冠、亞、季軍，「個人道具賽」則是由「Bomb檀島騎警」以巾幗不讓鬚眉之姿，在眾人的驚呼聲中漂亮摘下后冠，成為本次大賽的嬌點，而亞、季軍分別為「xMIMx傘傘」、「DiviNe輪胎」取得。於個人賽中奪冠的「SpecterCity」和「Bomb檀島騎警」皆可獨得新台幣2萬元獎金和LG「IPS224T-PN」液晶螢幕。



▲《跑跑卡丁車》「團體競速賽」冠、亞、季軍隊伍



▲《跑跑卡丁車》「個人競速賽」與「個人道具賽」冠、亞、季軍隊伍

### 各大主題館歡樂相伴！

當日在現場除了可直擊精彩的比賽戰況外，各主題館的好康活動也引爆玩家參與熱潮！

《CSO絕對武力》主題館舉辦了「保衛美女大作戰」活動，玩家與美女槍手搭檔進行2對2的死鬥賽，讓許多玩家自告奮勇前來英雄救美！而在《跑跑卡丁車》主題館，則是由人氣電競隊伍「橘子熊」派出「朔月」、「村村」、「歐文」、「魯夫」與玩家進行刺激的友誼讓秒賽，一共有16名玩家和「橘子熊」互相切磋較勁，現場激烈精采的比賽戰況，可是不輸給台上的選手！



▲《CSO絕對武力》主題館的「保衛美女大作戰」活動，玩家們卯足全力與美女槍手一起作戰！



▲實力堅強的「橘子熊」對上不容小覷的玩家，熱血沸騰的讓秒賽讓現場氣氛high翻天！此外，《泡泡大亂鬥》的泡泡人氣王票選活動，票選結果終於出爐！在玩家踴躍熱情的投票下，由打盹形象深直人心的「睏寶」獲得玩家青睞，玩家將可在《泡泡大亂鬥》免費體驗此角色！而廣受玩家歡迎的電競隊伍「橘子熊」，也有專屬主題館與粉絲近距離互動！當天在「橘子熊」主題館舉辦了簽名會活動，吸引眾多粉絲為一睹偶像風采，爭先恐後地熱情排隊，足以見得「橘子熊」的魅力果然令人難以抵擋！



▲玩家在《泡泡大亂鬥》主題館不亦樂乎地進行試玩，也吸引親子攜手同樂！





▲「橘子熊」舉辦簽名會與粉絲相見歡！

全台規模最大的遊戲賽事「beanfun!樂豆 全國公開賽」，每年參賽人數不斷創新高，今年突破三萬玩家共襄盛舉，不僅代表著玩家對「beanfun!樂豆全國公開賽」的支持，也肯定「beanfun!樂豆 全國公開賽」是玩家展現遊戲實力的最佳舞台！而當日現場吸引超過3千的人潮湧入，並且有逼近一萬五千名觀眾於直播平台線上收看，足以見得「beanfun!樂豆 全國公開賽」的確是全台玩家關注的賽事焦點，未來仍會持續舉辦，敬請玩家期待！





▲ 玩家踴躍到場響應「beanfun!樂豆 全國公開賽」年度總決賽！

# 《Web 戀姬十 夢想》榮獲「Game Star遊戲之星」 國內自製遊戲最佳網頁遊戲類銀獎

2014-07-16 00:00:00



▲遊戲橘子遊戲營運事業處經理徐顯昌（Ryan）代表領獎

2013年01月24日

【橘子新聞】由電腦公會主辦的「Game Star遊戲之星」票選活動於2012年12月1日開始起跑，在為期一個月的投票時間後，1月24日終於揭曉獲獎產品！遊戲橘子自製的網頁遊戲《Web 戀姬十 夢想》榮獲今年「Game Star遊戲之星」國內自製遊戲最佳網頁遊戲類銀獎，並由遊戲橘子遊戲營運事業處經理徐顯昌（Ryan）代表出席頒獎典禮。

改編自PC遊戲《戀姬無雙》的《Web 戀姬十 夢想》，最令玩家津津樂道的，就是三國英雄以萌系美少女的形象現身，這不僅顛覆玩家對於三國英雄的既定印象，美少女武將的培育養成以及攜手打天下的共同使命，亦讓玩家享受無限成就的遊戲樂趣！



▲以美少女武將深植人心的《Web戀姬十 夢想》備受玩家喜愛

根據主辦單位表示，今年國內自製網頁遊戲類的報名數量，是所有參賽類別中成長最為顯著的，因此，《Web 戀姬十 夢想》能在這樣激烈的競爭中獲得玩家的青睞，並且從眾多產品脫穎而出，代表著遊戲橘子的自製實力的確受到大家肯定，除了感謝玩家的踴躍支持外，未來也將持續推出更優質的產品來回饋所有玩家。