

Tt[®] CULTURE BOOK

www.thermaltakecorp.com

December 2019 Volume 26





董事長的話
CEO's Corner



躍越全球風雲
Tt Global Events



市場趨勢
Market Trend



顧客焦點
Customer Sharing



品牌推廣
Branding Case



企業文化分享
Core Value Sharing



員工園地
Staff Communication



新鮮事
Features

Publisher

Thermaltake Group
Corporate Public Relations Office

Production Manager

Charlotte Chen

Editors

Melissa Cho
Peggy Lin

Graphic Designers

Visual Design : Dora Tung
Web Design : Mono Chen

Enquiries

Corporate Public Relations Office
Tel : +886-8797-5788 ext 2113 / 2115
Email : ttculturebook@thermaltake.com
[http : //www.thermaltakecorp.com](http://www.thermaltakecorp.com)

The Tt CULTURE BOOK is published quarterly by the Corporate Public Relations Office of Thermaltake Group. The Publisher reserves the right to refuse images and texts that do not comply with the magazine's design criteria. The Tt CULTURE BOOK is only published internally and the Tt CULTURE BOOK will not be held responsible for copyright infringements on images supplied directly by contributors. All trademark and rights to Tt CULTURE BOOK are reserved by Corporate Public Relations Office, Thermaltake Group.

©Tt CULTURE BOOK

《Tt CULTURE BOOK》由曜越集團企業公關室發行，為曜越集團內部出版之電子季刊。作者若有觸及違反智慧財產權相關法律之行為，需由作者自負法律責任，不屬本集團權責。《Tt CULTURE BOOK》所刊載之商標及版權皆為曜越集團企業公關室所有，發行單位保有刪除、修改文章內容與圖片之權利。

©Tt CULTURE BOOK

董事長的話 CEO's Corner

TT 曜越電競聯賽 打造良好的電競生態系

曜

越今年首度舉辦最大規模電競賽事「TT 曜越電競聯賽·車神競速系列」，從消息曝光開始，短時間內吸引到近 500 位選手踴躍報名來挑戰指定賽事遊戲「跑跑卡丁車」，從 64 強開始比賽都位在曜越水冷電競電腦旗艦店舉行，而從 32 強到 16 強，每周末都吸引大批人潮來觀看。最後 8 強冠軍賽當天現場更是滿座而無虛席，線上報名人數來了 100 人，總共約 300 人來觀戰。近 7 個小時的比賽，現場觀眾幾乎全程觀看，熱情絲毫不減，線上觀看人數更是高達 35 萬，根據線上的留言及網路討論，眾多網友表示非常感動能看到這場比賽，也對曜越表示感謝，跑跑雖然不像以前這麼火熱，但是大批的忠實粉絲依舊存在，粉絲及玩家也表示很感激曜越願意投資如此龐大的金錢、時間及人力來舉辦電競聯賽。玩家、學界及粉絲對曜越的肯定及回饋也讓我更加有信心，持續擴大舉行我們的「TT 曜越電競聯賽」，在推廣電競的同時帶動電競經濟，增加電競收益，舉辦更大及更多的電競比賽，形成良好的電競生態系！

成立初衷

在今日談電競跟十年前相差甚遠，不論是環境或是推廣的方式。隨著電競在全世界的蓬勃發展，它已經成爲了一項主流的娛樂項目。TT 曜越電競聯賽其將成爲電競玩家參加比賽的新途徑，同時也爲喜愛電競的朋友們提供一個觀看競賽的新平臺。這個聯賽將是所有人都能參加的，一般的大型電競比賽能參加的門檻較高，而 TT 曜越電競聯賽就是希望能爲所有電競玩家提供一個舞台，只要喜歡電競，都可以來參加，爭奪冠軍。

推向國際

我建立 TT 曜越電競聯賽，以台北爲第一站，我希望在未來能拓展到世界各地，爲全球的電競玩家提供一個發光發熱的舞台。曜越知道每個國家或每個地區都有各自受歡迎的遊戲，此次我們選擇跑跑卡丁車作爲第一屆 TT 曜越電競聯賽的比賽項目因爲它在亞洲是款知名遊戲。在未來，曜越將運用 TT 曜越電競聯賽這個新平臺，根據全世界各個區域所喜愛的遊戲去主辦賽事，讓電競玩家能加入這個新舞台，提供觀眾一個能觀看電競比賽的頻道，提升曜越在各市場的品牌形象，進而增加銷售。



曜越集團董事長 暨 執行長

20th December, 2020

TTEL Thermaltake Esports League

A new chapter in esports

TTEL Thermaltake Esports League – Crazy Racing Kart Rider Series has come to the end on December 7th (Sat)! From top 64 qualifiers, to top 32 and top 16, the contestants fought hard and through every competition for the past 3 months. On December 7th, there were about 300 people went to see the tournament, and online view reached about 350,000! Lots of people commented and said they are really touched to see Thermaltake spent a great deal of money, time, efforts to hold the Crazy Racing Kart Rider Series. The positive feedback from players, academy and fans makes me feel more confident. We will continuously hold esports events on TTEL Thermaltake Esports League, we hope to find more partners to organize bigger tournaments, and to create good esports scene.

Why TTEL Thermaltake Esports League

The esports scene is totally different compared to 10 years ago. With the growth of gaming around the world, esports is becoming a form mainstream entertainment. I created the TTEL Thermaltake Esports League to operate grassroots leagues and cups, to make the “path to pro” available to everyone, to provide gamers a platform to grow and shine.

Globalization

Starting from our home base in Taipei, we will be bringing TTEL to the global esports community. We understand there are different popular games for every region. Choosing Crazy Racing Kart Rider as the first installment of our multiple esports events because this is a popular game in Asia. We will pick and host tournaments of different games based on each region’s popular esports titles. Backed by Thermaltake Technology, TTEL will lead the way in making premium esports events in different countries around the world and to be accessible to all.



Chairman and CEO of Thermaltake Group

20th December, 2020



Tt Global Events

曜越全球風雲

Thermaltake TOUGHRAM RGB DDR4 Memory Series

Thermaltake, the leading PC DIY premium brand for Cooling , Gaming Gear and Enthusiast Memory solutions, announced the release of the Thermaltake TOUGHRAM RGB DDR4 Memory Series, comes with the frequencies of 3,600MHz, 3,200MHz and 3,000MHz 8x2 GB modules. As the first Thermaltake gaming memory product, it aims to deliver outstanding performance for gaming enthusiasts.

曜越 TOUGHRAM RGB DDR4 系列記憶體 3600MHz | 3200MHz | 3000MHz 16GB

曜越推出 TOUGHRAM RGB DDR4 系列記憶體 (8GBx2)，有 3,600MHz、3,200MHz 和 3,000MHz 三種選擇。TOUGHRAM RGB DDR4 系列記憶體作為曜越第一個高效電競記憶體，為玩家帶來超乎想像的效能體驗。該產品採用 10 層電路板設計、有效確保高效能及超頻穩定度，另外也使用包含嚴選記憶體晶片、傳導性佳的 2oz 鍍銅電路板和強化耐磨性的 10 μ 鍍金手指等高品质零組件，提供理想超頻環境。此外，玩家還可透過軟體即時監控 TOUGHRAM RGB DDR4 系列記憶體的溫度、時脈和運算效能。外觀上，產品本身擁有 1680 萬色 10 顆高流明可獨立編程 LED 燈，並支援 TT RGB PLUS 軟體、TT 人工智能語音控制、雷蛇 Chroma 與亞馬遜 Alexa 英文語音服務連動，讓玩家打造出色 RGB 燈效。



10月 **October**Thermaltake major events around the globe.
Paris, France

Oct 25

Thermaltake Attends Paris Games Week 2019

Thermaltake attended the Paris Games Week (PGW) 2019, from October 30th to November 3rd, at Hall 1 Booth J034 at the Paris Expo located in Porte de Versailles. The Thermaltake Booth is designed upon the core concepts of Experience, Education, Entertainment, and Customization. At the gaming zone Thermaltake prepared the full Level 20 BattleStation setup with the Level 20 RGB keyboard, mouse, and mouse pad for gamers to try out. The modding area displays famous French modder Mathias Moulard's custom casemod masterpiece named Axiom. The room environment space is decorated to provide visitors an immersive entertainment experience with the luxurious X COMFORT Real Leather Gaming Chair in Burgundy Red. The display area showcases the A500 TG and S500 tempered glass liquid cooling gaming system installed with TOUGHRAM RGB 3600 DDR4 memory. To provide visitors an educational insight into PC customization, Thermaltake created a DIY Workshop where Fast Build Contests are held each day during the expo.

曜越前進 2019 巴黎電玩展 Paris Games Week

曜越參加「巴黎電玩展 Paris Games Week (簡稱:PGW)」，於 2019 年 10 月 30 日至 11 月 3 日在 Paris Expo Porte de Versailles 一館攤位號碼 J034 展出最新先進的水冷電競系統和專業電競配備。曜越本次攤位做出特別的設計，希望透過主題性的區域規劃，讓參觀者感受體驗、教育、娛樂、客製化 - 四大理念。曜越今年滿 20 周年，為慶祝公司這重要的里程碑，曜越特別在攤位上設計一個曜越 20 牆壁。攤位上也展出由曜越 20 為發想的 Level 20 BattleStation 完整主機及電競桌，包括 Level 20 RGB 鍵盤、滑鼠、滑鼠墊等產品提供現場的參觀者試用。法國改裝高手 Moulard Mathias 的作品也於現場展出，最後曜越為了讓參觀者體驗客製化，特別舉行 Fast Build 競賽。

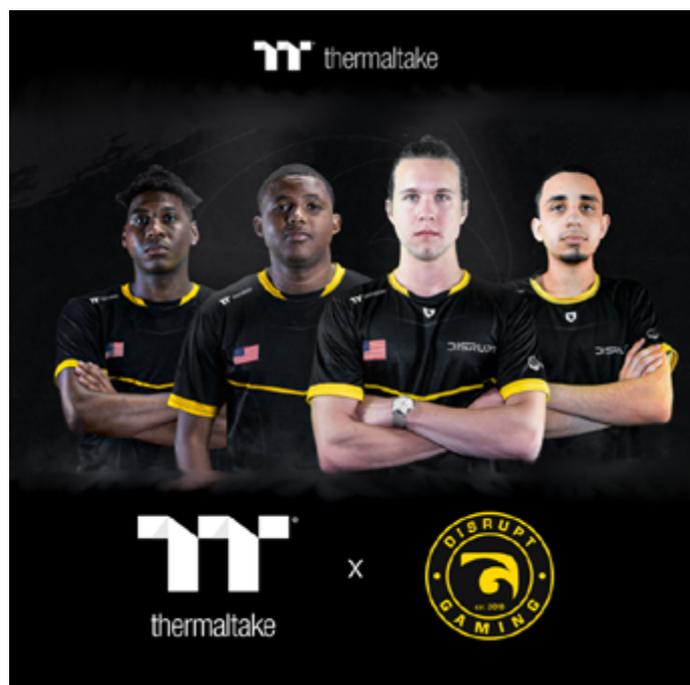


Disrupt Joins Team Thermaltake

Thermaltake announced the strategic partnership with Disrupt Gaming, a premier esports organization based in North America. This partnership will see Thermaltake and Disrupt Esports collaborate in the development of top of the line peripherals and content. As a part of the partnership, Disrupt Gaming's players will be equipped with esports-grade peripherals for competitive battles during the next six months. Disrupt Gaming, founded in 2018, is well-known for their involvement in the RainbowSix: Siege esports scene, they also have world class players competing in the fighting game Tekken. Their major appearances in esports events includes EVO FGC – Las Vegas, R6 US Nationals, R6 Raleigh Major, and Dreamhack: Austin. Their RainbowSix: Siege roster is currently competing in the North America Challenger League, and is paving their way for the North America Pro League. Disrupt not only fields players in esports titles such as RainbowSix: Siege and Tekken.

曜越與北美戰隊 Disrupt Gaming 進行戰略合作

曜越宣布與北美知名電競戰隊 Disrupt Gaming 簽署合作協議，針對電競產品與直播進行戰略合作。在未來的半年 Disrupt Gaming 都將使用曜越的專業電競配備參加賽事，並給予反饋意見，協助曜越研發出更符合電競玩家所需的產品。Disrupt Gaming 這支隊伍在 2018 成立。他們最有名的領域便是在《虹彩六號：圍攻行動》這款射擊遊戲；另外團員中也有格鬥遊戲《鐵拳》的世界級玩家，因此在圈內也是赫赫有名，實力不容小覷。除了在電競領域外，Disrupt Gaming 在大型直播平台 Twitch 也常帶來精彩的遊戲影片，並與粉絲有更直接的互動。另外，Disrupt Gaming 也參與許多大型賽事，例如 EVO FGC - Las Vegas、虹彩六號：圍攻行動美國國家盃、虹彩六號：圍攻行動羅里國際錦標賽和 Dreamhack: Austin。





Market Trend

市場趨勢

進擊的 RGB

物聯網 IoT 軟體研發部 / 課長 / Wei 許修維

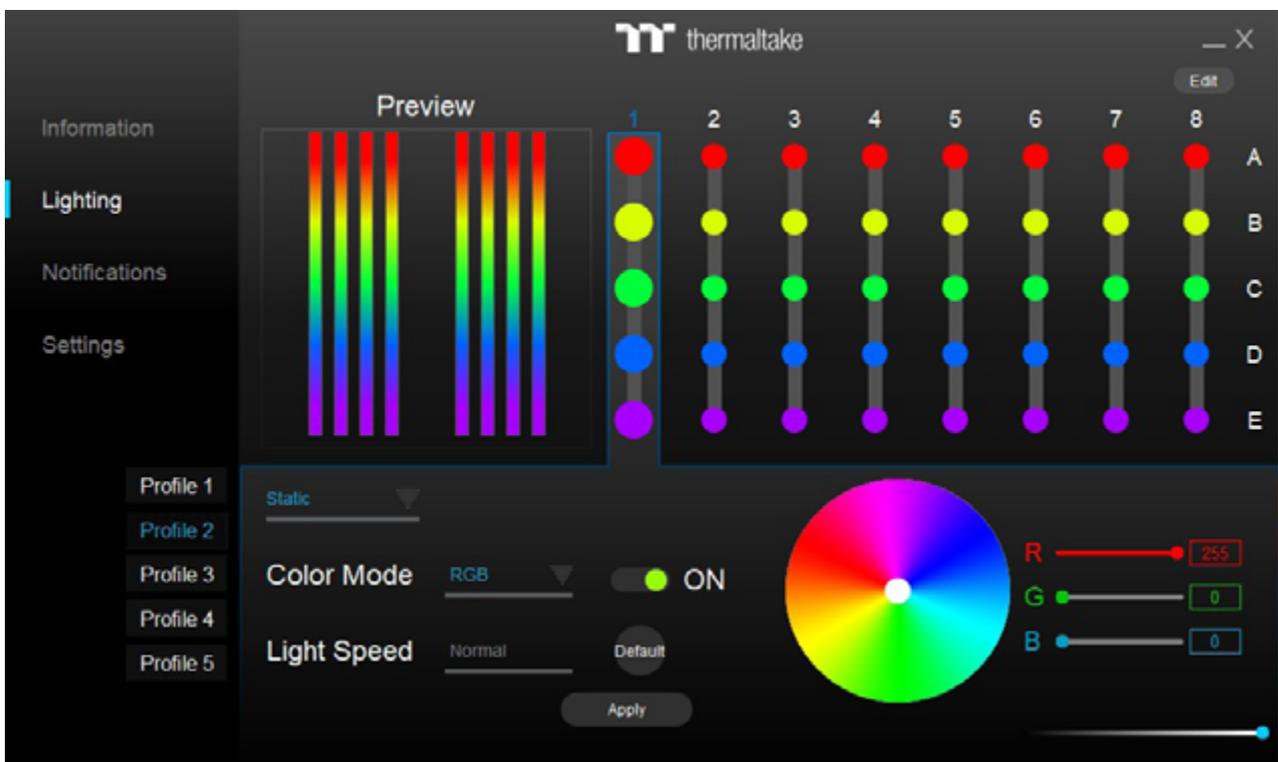
隨

著機殼內部的產品越來越多 RGB，各大廠紛紛推出了鑲嵌了 RGB 的產品，如 RGB 風扇、RGB 散熱系統、RGB 水冷排等等，目標將主機打造的光彩奪目，以搭上電競的風潮。

而曜越這次跨足了記憶體產業，替電腦主機內部再度增添了色彩，在 TOUGH Power 之後，曜越再度推出 TOUGH 系列產品！這一次所推出的是電競記憶體：TOUGHRAM RGB，將 RGB 燈光也加入記憶體之中，在透過曜越設計的記憶體專用軟體，可得知記憶體的詳細資訊，以及可以做燈效及顏色的控制。

TOUGHRAM RGB 不僅僅是記憶體，高質感的外觀設計，在搭配分區的 RGB 配置，更加可以凸顯出玩家的品味，走向高端、高質感的路線。除了外觀，內在也非常重要，嚴選高品質顆粒，提供穩定的時脈與效能；特選 10 層電路板與傳導性佳的 2oz 鍍銅設計，打造理想的超頻環境；高品質的金手指，選用 10 μ 鍍金手指可強化耐磨性，延長記憶體的壽命；外觀以鋁質散熱片打造，有助於提升整體的散熱效果。

搭配 TT RGB Plus 生態系，可以透過 TT RGB Plus 軟體，控制整台主機內所有 TT 產品，並將燈效連動至 TOUGHRAM RGB，也可以經由 TT RGB Plus 軟體，來與 Razer 做燈光效果的同步，提升玩遊戲時的體驗！除了可以透過 TT RGB Plus 軟體連動外，同時也支援了四大主板廠，經由各家主板的軟體來進行主板的 RGB 同步，讓主機可以有一致性的燈光效果，產生出一種整體的規律感。



TOUGHRAM RGB 軟體操控燈效介面

躍越，散熱的新領域 – WaterRam RGB 水冷記憶體套件與 TOUGHRAM RGB 高效電競記憶體

創意設計中心 / 品牌視覺設計組 視覺傳達設計師 / David Lin 林子修

1

999 年躍越成立初期，以解決電腦 CPU 散熱問題所推出的渦輪式氣冷散熱器「Golden Orb」人稱金鳳梨，在全球銷量非常驚人，更為躍越敲響了立足全球的名號。

隨後的幾年，相繼推出了 CPU 水冷式散熱器、機殼散熱風扇、Notebook 散熱器；直至今年更推出了記憶體散熱模組。為了解決記憶體散熱問題，躍越在今年拓展了散熱的新領域，推出了兩款新散熱模組：WaterRam RGB 水冷記憶體套件與 TOUGHRAM RGB 高效電競記憶體。

這兩款記憶體散熱模組有著主要的兩大特點，就是散熱與 RGB 的視覺炫目燈效！先說說渾然天成的 WaterRam RGB 水冷記憶體套件，其特色除了：高品質底部採純銅材質的水冷頭；2mm 厚度鋁合金散熱片；1680 萬 12 顆高流明可獨立編成 LED 燈之外；最受矚目的就是內含的銅底水冷頭及高效能鋁合金散熱片，能提供雙散熱模式，玩家可選擇自然散熱或水冷散熱。其中，水冷散熱記憶體的散熱效率比不含散熱模組的記憶體溫度低 32% 呢！

再來說到 TOUGHRAM RGB 高效電競記憶體，其特色除了：能掌控記憶體的運作狀況：包含溫度、時脈、效能以及異常警示；內建 10 顆高彩可編程 LED 燈能提供幾近無限的燈光效果之外；最受矚目的就是全鋁製造的散熱片，能快速達到散熱效果。

這兩款產品，再再體現出董事長一路帶領我們，為了解決電腦內部散熱的問題，追求卓越的表現，值得我們學習。相信在他的帶領下，躍越不僅能持續長紅外，WaterRam RGB 水冷記憶體套件及 TOUGHRAM RGB 高效電競記憶體，更名為廣大民眾解決電腦過熱的一大問題，真是一舉兩得呀！

(資料參考來源：躍越科技官方網站 www.thermaltake.com)



WaterRam RGB 水冷記憶體套件與 TOUGHRAM RGB 高效電競記憶體

The Level 20 BattleStation RGB Gaming Desk

Brand Marketing & Public Relations / Specialist / Melissa

This year at COMPUTEX Taipei 2019, Thermaltake unveiled the Level 20 BattleStation RGB Gaming Desk at the product launch of opening press conference. This year has been very special for Thermaltake. It has been a long time since a gaming product has been the main star of Thermaltake's press conference and placed as a key product for launch. In the past five years, chassis have taken center stage for all Thermaltake press conferences and product launches. The reason for change is due to the current esports market trend. According to the latest report from Newzoo, "The year 2019 marks a major milestone for the global esports market, which will for the first time exceed the billion-dollar revenue mark. In fact, revenues will reach an impressive \$1.1 billion in 2019, a year-on-year growth of +26.7%. Around 82% of the total market (\$897.2 million), will come from endemic and non-endemic brand investments (media rights, advertising, and sponsorship). The highest-grossing individual esports revenue stream worldwide is sponsorship, generating \$456.7 million in 2019". With the rise of esports, the demand for better quality gaming gear has also risen. This is where the Level 20 BattleStation RGB Gaming Desk comes in. The electric height-adjustable function allows gamers to switch between standing and sitting comfortably. According to a report by the New York Times, "We've known for a while that sitting for long stretches of every day has myriad health consequences, like a higher risk of heart disease and diabetes, that culminate in a higher mortality rate. But now a new study has found that sitting is also bad for your brain. And it might be the case that lots of exercise is not enough to save you if you're a couch potato the rest of the time. A study published last week, conducted by Dr. Prabha Siddarth at the University of California at Los Angeles, showed that sedentary behavior is associated with reduced thickness of the medial temporal lobe, which contains the hippocampus, a brain region that is critical to learning and memory". Therefore, the Level 20 BattleStation RGB Gaming Desk is crucial for smarter and healthier gaming lifestyle.



Level 20 BattleStation RGB Gaming Desk

3D 列印發展與水冷產整合可能性之探討

創意設計中心 / 工業設計師 / Vincent 許維哲

猶

記得在 2015 年，公司當時推出的 Core P5 開放式機殼系列產品在市場上引起轟動，接著公司順勢而發展的 3DP 列印分享平台也在改裝玩家之間造成相當熱烈的迴響。幾年過去到 2019 的現在 3D 列印技術發展到了什麼新境界，就讓本文帶領大家來探討及思考未來能如何和公司產品產生緊密的連結。

根據市場研究機構 Gartner 對 2020 年 3D 列印技術在製造業中的應用發展進行了預測，並對 3D 列印的總結出四項論點。(註 1)

趨勢 1：10% 的工業生產將集成自動化 3D 列印技術

自動化的範疇包括 3D 列印技術與機器人、機械臂的結合，自動化控制與檢測等。

趨勢 2：30% 的骨科植入物是在醫院內部或就近進行 3D 列印

植入物是植入人體的醫療器械，由於不同人體之間存在著差異，個性化定製的植入物與標準產品相比將帶來更精準的治療效果。

預言 3：3D 列印技術應用將使新產品推出市場時間縮短 25%

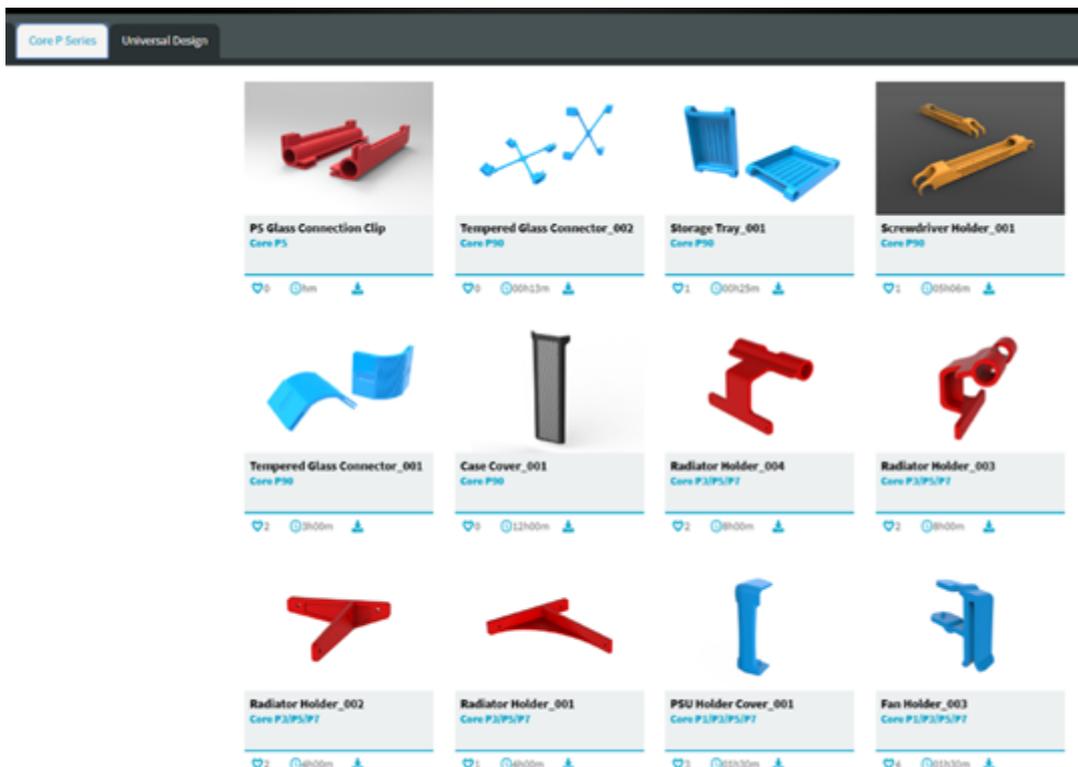
3D 列印技術為企業的新產品研發工作，帶來快速及低成本的产品原型製造、小批量試製解決方案。

預言 4：75% 的製造企業將使用 3D 列印的工具

3D 列印將作為傳統製造技術的補充，成為製造企業倚重的技術。

近年來熔融沉積成型 (FDM) 的 3D 印表機價格越來越便宜，在材料創新這點上也有很大的進步，從早期的 ABS、PLA，發展出碳纖維、夜光、金屬、尼龍、仿木等甚至可食用的耗材。而過去想印出透明件會因為先天外觀會有一層一層的橫紋，影響了光線的折射，導致透明度大打折扣，所以除前述提到的新材料外，Polymaker 推出可以印出透明件的耗材 PolySmooth 以及 Taulman3D 推出的透明耗材 T-Glase(註 2)，這讓玩家可以很輕易的印出高透明度的成品。

在最新材料的發展及普及下，未來是否有機會應用在公司的水冷管產品上，透過 3D 列印將透明彎管直接列印出富有更多變化造型、型態的可能性，值得大家後續觀察及嘗試。



公司 3D 列印分享平台_3DP



Customer Sharing

顧客焦點

登峰造極 TT Premium Level 20 RGB 電競鍵盤

創意設計中心 / 工業設計師 / Gigi 鄭期鴻

剛

硬，力量，極簡，大方，沒有多餘的設計，俐落的線條，航太的鋁合金，簡約大氣的表面處理，滿足視覺享受的光線韻律。是的，這就是登峰造極 TT Premium Level 20 RGB 電競鍵盤，給人最簡單，最有力，最具衝擊性的直觀感。

沒有亂七八糟的美工線設計，落落大方的外型，垂直剛硬的線條邊際，沉著的穩定性，讓人拿到手的第一個感覺，會被這一時間的觸覺、視覺以及手部的感覺深深吸引。

再你還身處在那剛開始的讚嘆聲裡的時候，你會發現這登峰造極 TT Premium Level 20 RGB 電競鍵盤的骨子裡，它卻又是這麼的另你感到驚豔。TT Premium Level 20 RGB 電競鍵盤搭配了各式各樣的機械軸，有雷蛇軸 / 青軸 / 銀軸，以雷蛇軸來說，對於想要感受並聽到每個按鍵聲的遊戲玩家來說，Razer 機械式線軸極富觸感的反饋、清脆的按鍵聲，以及經過最佳化調整的觸發點與重置點，可帶來同級最佳的遊戲與輸入效能，各種豐富的軸承可供專業級玩家去挑選，達到使用上最適合自己的手趕回饋。

另外上蓋使用 2mm 厚的鋁鎂合金打造，精準成形的鋁金屬上蓋提供了堅固耐用的完美品質，上蓋中間的一條 RGB 光束更是為這冷冽剛硬的 LEVEL 20 鍵盤帶來了畫龍點睛的效果。

當然最高階的 TT Premium Level 20 RGB 電競鍵盤一樣能透過 TT RGB Sync 與其它 Thermaltake RGB 產品兼容同步燈效。各種優點集合後，達到反映在遊戲上，心靈上，一種自我肯定、卓越價值，信心倍增的成就感與優越感。

你的身上，或許已經有的一隻航太金屬的名錶，航太金屬的眼鏡框，金屬外殼的 IPHONE，金屬被蓋的 APPLE WATCH，那你怎麼能夠讓自己，沒有一隻適合你自己的電勁裝備呢？！你，還在等什麼？！！



整體外觀

連地板上的事我們也不放過追求舒適品質

Tt eSPORTS 電競產品事業處 / 視覺傳達設計師 / Serena 吳曉其

面

臨大陸設廠環境的改變、勞工薪資的攀升，許多企業紛紛出走東南亞，陷入困境苦鬥。然而，早在 20 年前就到大陸設廠的瑪吉斯輪胎，不斷創新生產技術，持續精進輪胎品質，靠著工業 4.0 讓工廠大變身，成為台灣首屈一指的輪胎品牌，甚至訂好目標在 2026 年以前躋身全球前 5 大輪胎廠！而其背後的推手正是台灣前茅的輪胎業者正新橡膠。

形容正新橡膠在大陸的昆山廠是最『聰明』的輪胎廠一點都不為過。這次一座『不開燈』的工廠，其目的不是為了節能減碳、降低成本做環保，而是因為這是一座沒有人的工廠！自然不需要開燈，由屋頂天窗灑落戶外光即可。這間最聰明的輪胎廠從混練、押出、成型、硫化、檢測，直至最終入庫，所有流程幾乎全權交由機器代勞。正新昆山廠的自動化改造分為 4 大區塊，從「單機」設備自動化、檢測作業自動化、串連自動化到倉儲物流自動化，最後再透過網連化，將這 4 道自動化程序串連起來，緊接著由中央電腦自動派送生產參數，一改過往由產線員親身在操控面板上設定條件，並將實際上的數值反饋回電腦，進一步累積成大數據，這步心機便是未來導入人工智慧應用的鋪陳。正新不但站穩了這一步，更鋪好了下一步。

「Maxxis 瑪吉斯」品牌成功心法：是追求產品性能與品質穩定，這點與台灣電競龍頭曜越科技林董事長一直告誡員工遵循的核心目標不謀而合。

曜越為了追求高品質，不斷在世界各地尋求高端零組件供應商，與多家廠商不斷合作、試煉，嚴格制訂高規格產品品質檢測為消費者把關。之前更打出五年保固的品質保證，不怕消費者檢驗。與 Maxxis 輪胎一樣，我們對輪子的要求更加細緻精密；電競椅是為了照護電競選手與玩家級愛用者健康而生，輪體部分採用極致穩固鋁合金製程五爪腳，以及極靜音不損耗地面材質的加大尺寸 3" / 75mm 之 PU 輪腳體，為玩家營建安全、耐用且安寧的使用環境，讓玩家能夠更加專注於遊戲的角色。



曜越最新年度電競專用人體工學椅

保護脊椎你「坐」對了嗎？ 電競椅的選擇指南

創意設計中心 / 品牌視覺設計組 視覺傳達設計師 / Dora 董穎樺

醫 西

學研究指出，坐姿不良將會使脊椎受壓迫、受傷，導致駝背、烏龜脖及痠痛問題找上門，尤其喜愛電腦遊戲的玩家，更是首當其衝的族群，於是電競椅如雨後春筍般推出，而電競椅究竟該如何挑選呢？

電競椅主要分支為兩種系列：有貼合身形且具包覆性的窄版款式，另一種則是能穩定支撐背部且重舒適度的寬版款式。總觀來說，一把要價約萬元的電競椅，最高訴求是在於舒適度，久坐下不易產生痠痛是它的致勝關鍵，它結合了各項人體工學設計，著重在頸部、背部、腰部著力點和支撐性，就連標配的頸枕、腰枕設計也相當重要，因為它們都是為了順應背部曲線，不讓腰背懸空，是電競椅不可或缺的小幫手。

此外，電競椅也有著多功能調節性，椅背能從 90 度戰鬥坐姿到近乎 180 度平躺休息，扶手部分也擁有多功能調節，皆能依照個人配置來減輕身體負擔。

市面上的電競椅表面材質多採皮製，而大部分都採用「PVC 或 PU」人造皮，成本低廉取得容易，但較容易受損，若是使用天然動物皮材質製成的「真皮電競椅」，雖然成本高，但乘坐起來透氣舒適也較耐用，為解決久坐的悶熱問題，曜越電競椅甚至在透氣坐墊中埋進風扇，有效提升體感涼爽度。

最重要的還是需評估個人預算及個人喜歡的款式來挑選電競椅，不論骨架結構、材質選用、五爪承重力皆是不可或缺的因素，建議購買前能至賣場實際乘坐，感受椅子的厚實感和支撐性。



曜越電競椅



Thermaltake



TtSPORTS
By Thermaltake

LUXA²

 Thermaltake Mobile

Branding Case

品牌推廣

2019 Computex 展覽，曜越展區現場報導來囉！

創意設計中心 / 品牌視覺設計組 視覺傳達設計師 / David Lin 林子修

創八樓的曜越水冷電競電腦旗艦店，至五月二十日正式開幕以來，吸引非常多高階水冷電競玩家們的前來。五月二十八日更是迎來年度在南港及世貿館舉辦的 COMPUTEX 展覽，今年有展出五大主題：人工智慧與物聯網、5G、區塊鏈、創新與新創及電競與延展實境。曜越今年也以主打水冷電競電腦及物聯網為主軸。

走到南港展覽館四樓，一進大門內，映入眼簾的就是曜越展區。在最前方展示的，就是以 MOD 為主各式各樣的炫彩機殼。說真的，這些改裝機殼看上去不光是產品，更像是一個個的裝置藝術品，非常引人入勝。不單是這樣，展區中間還有以水道版為主的機殼。想像一下，Core P5 機殼中間的直立板是用一大塊透明壓克力組成，裡面還有水流在動，看上去真是非常奇特的視覺感受呀！這次的壓軸當然就是 TOUGHRAM RGB 記憶體及 BATTLESTATION 電競桌了。

先說說 RGB 記憶體，它支援 TT RGB PLUS APP、擁有 16.8 百萬個 RGB 顏色且幾乎無盡的燈光效果、內建特殊設計的 TT Premium 散熱器、使用 TT AI Voice Control，Amazon Alexa 和 Razer Chroma 同步您的照明及最重要的是有如 TTP LOGO 一般的炫目外表；非常酷炫唷！再說說 RGB 電競桌，它與 TT RGB PLUS，Razer Chroma，亞馬遜 Alexa 兼容、擁有 16.8 百萬個 RGB 顏色，有八種燈光效果選項、高度可自動調整（70-110cm），高達 4 組常用高度設定、涵蓋全幅的滑鼠墊桌面、最大可負載 150 公斤及 165x75cm 的桌面尺寸，這樣的電競桌面確實夠大呀！

走過二十年，曜越科技在這次重要的展覽中，以 MOD、水道系統、RGB 記憶體及 RGB 電競桌為主軸，在在看出董事長對於未來市場的脈動及玩家們真正的需要是甚麼，實在 非常了解。難怪他曾說過：「能夠解決消費者問題的，才是好的創新設計。」（產品功能敘述摘錄至：曜越科技中文官網）



Level 20 Battle Station RGB Gaming Desk 電競桌

曜越預告將打造初音未來專屬電競房間

Tt eSPORTS 電競產品事業處 / 視覺傳達設計師 / Serena 吳曉其



年 Computex 大展上令人印象最深刻的當屬 thermaltake 與日本 PC 銷售廠商「TSUKUMO」聯手合作打造的初音未來 Level 20 機殼了。亮麗的初音專色轉化成機殼的金屬光澤，不得不讚嘆曜越科技真的外觀玩家，徹底掌握了初音的精髓。

TSUKUMO 為參展 MAGICAL MIRAI 2018 企劃主打能親身體驗「初音未來」向未來無限延續的演唱會，獨家與台灣曜越科技合作，於企劃展現場展出由 apapico 擔任初音插圖繪製的機械鍵盤與滑鼠。Neptune Elite RGB 初音機械鍵盤特級選用浮式鍵帽、可拆卸式手托，色彩方面更擁有 1680 萬色 RGB 背光與十四種背光模式的「海王星精英版 RGB 青軸」，初音 apapico 插圖版有其專屬版本的特製外盒，搭載特選手托、WASD 與 9 和 3 獨特款鍵帽。初音主題滑鼠則採用可調整 1680 萬色 RGB 背光與效果、最高 5000 DPI 的暢銷款「IRIS RGB 電競光學滑鼠」，一樣擁有特別設計款外盒外，讓初音迷可以珍藏，另印上了初音 apapico 插圖剪影，隨影 RGB 背光產生多種炫麗效果。聽到這裡，相信許多初音迷已經開始摩拳擦掌，啟動搶購機制了。

不過，這只是開端。曜越科技意圖打造完整的初音電競房間，幫初音妝點充滿電競又專業的玩家級房間，後續有硬板、軟板滑鼠墊、耳機、電競椅、耳機架等，陸續推出。初音粉們，還不快來打造跟初音未來擁有一樣的房間吧！



Computex 展上耀眼的初音 Level 20 機殼

曜越 in 2019 年台北國際電腦展

產品企劃部 / 視覺傳達設計師 / Poki 謝豐吉

2

2019 年台北國際電腦展 (COMPUTEX 2019) 於 5 月 28 日起至 6 月 1 日。

五天的展期中，吸引來自 171 國、42,495 名的國際買主，較 2018 年成長 0.5%，再次見證 COMPUTEX 作為全球指標性資訊科技大展，成功串聯產業鏈上中下游廠商，建構科技生態系之無限可能。

今年曜越的展覽 Booth 有別於以往紅、黑色系搭配的電競風格，搭配旗下高端品牌 -TT Premium 黑色沉穩的視覺風格，並採開放式的空間設計，讓玩家及買家可以舒服的觀覽。

曜越於開幕記者會上，揭幕由全新 Level 20 RGB 電競電動升降桌、A700 鋁製強化玻璃高直立式機殼及一系列全新高端電競配備所組成的一整套水冷電競系統。並在記者會上示範 TT RGB PLUS 生態系統和 Razer Chroma 燈效連動功能，使燈光顏色能隨著所選遊戲角色不同而變化，整套系統能透過軟體調整燈效，打造專屬的電競氛圍。

今年是曜越正式進入 20 週年里程碑的一年，這次除了展示各國玩家的改機秀外，現場也邀請了 14 位全球頂尖改裝達人到場共襄盛舉；甚至中華民國經濟部沈榮津部長也蒞臨曜越攤位觀覽。

會場上更強烈曝光 WaterRam RGB 水冷 DDR4 記憶體模組 3200MHz (32GB/16GB)，正式宣告曜越進入記憶體市場。董事長暨執行長林培熙也證重跟大家介紹此次新推出的 TOUGHRAM RGB 記憶體 3000MHz / 3200MHz / 3600MHz (16GB)，這款記憶體同樣也支援 TT RGB PLUS 軟體，會場上也開放大家體驗。

此次更展覽了曜越的 Level 20 GT ARGB 高直立式強化玻璃機殼 (榮獲「2019 台北國際電腦展創新設計獎」、Ring Trio 20 公分 RGB 機殼風扇 TT Premium 頂級版、TOUGHRAM 及 TOUGHRAM RGB 高效電競記憶體、全新 Floe DX RGB 系列 TT Premium 頂級版一體式水冷散熱器、S500 與 S300 強化玻璃中直立式機殼。

還有一小區是與日本 CFM 公司共同製作其下熱門版權角色 - 初音未來的聯名電競產品，讓初音迷的玩家可以前往參觀。



曜越會場

運轉永不停歇，永續的躍越 深入了解筆記本金獎的設理理念

創意設計中心 / 工業設計師 / Gigi 鄭期鴻

2020年是一個特別的一年，因為不只是曜越科技公司實際運作的第20週年，在雙20的這個重複的特別數字，當然也應該賦與它特別的設計意義。就讓我們一起來了解何謂運轉永不停歇，深入了解筆記本金獎的金獎設理理念_永續的躍越

這個筆記本的設計特點 總共分成三個部分。

第一個部分：秘密數字。(見圖 1)

2020的這個字樣，在雙20的部分，可以看到設計師將2020寫成20的20次方，其數字相乘後的數值算是一個非常的大數字，這數字當中代表的涵義，除了今日的20週年之外，還可以在運行到形式意義的上千萬年，這是一種期許，也是對設計師對公司的一種信任，與一種絕對會成功的自信。

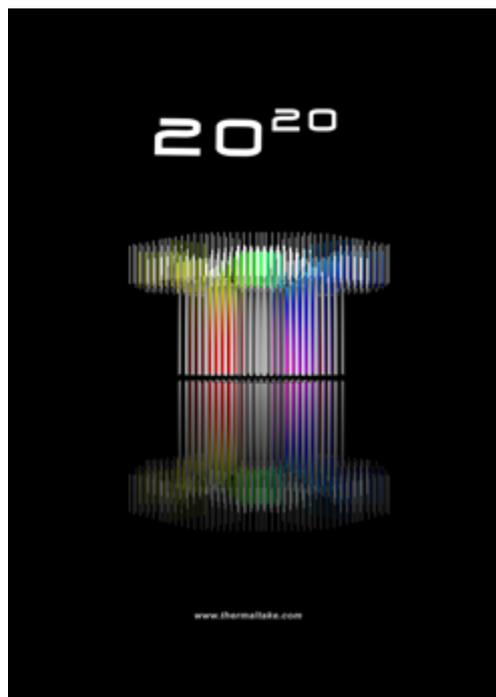
第二個部分：矗立的TT LOGO (見圖 2)

誠如標題所言，永續的躍越。當大家想到永續這個名詞，會想到什麼樣的成語呢？設計師想到的“川流不息”這句成語。對於這個川字，設計者巧妙的運用直線的條紋，並賦予它一種深情的感應，與TT相結合，TT的LOGO如同川字的這個筆順，利用直線的特性，達到了一個平面視覺上，如同穿流意象，永續經營，生生不息。

第三個部分：運轉永不停歇

這部分可說是最精彩的一個部分，在開始書名設計理念之前，試想一下運轉用不停歇這個大方向。由人開始放大到站立的土地，再放大到城市再到海再到地球，這樣的一個概念。TT就像是矗立在地球上的一個標誌、一個信念、一個信仰。設計師利用的3D光柵的原理，將TT LOGO拆成八個不同的角度，在搭配上1:7的空格原理，巧妙的製造出利用移動物件達到視覺上TT的360旋轉，由正面的白色LOGO，慢慢旋轉到後面的RGB上面。

當同事拿到筆記本封面設計的那一剎那，每個人都發出會心的微笑，原來我們的筆記本不再只是2D的平面設計，進而進入3D的世界，也沉浸在運轉用不停歇，永續的躍越設計精神裡。讓我們跟著筆記的本2020精神，繼續的運轉，繼續的精彩下去。





Core Value Sharing

企業文化分享

設計的總和等於 1

創意設計中心 / 工業設計師 / Gigi 鄭期鴻

1

+1=2、2+2=4、4+4=8，從小到大 我們所學的數學理念與概念，都是正數與正數的相加之後，得到的數值一定會大於原本的數字價值。沒錯！這是一般常識，也是我們一般的認知。但是今天要談的 設計的總和只會等於 1。

怎麼說這設計的總合只會等於 1 呢？大前提之下，這個當然是對與我們曜越科技內部的設計與開發流程，最後得到的一個結果。這麼說的原因是因為在“單一”的一個專案的推動之下，是要經過經過不對的設計討論，反覆的驗證，在耐心的溝通之下，最後完成一樣作品。當我們把上面的這幾項條件以實質的數量化下去檢視的時候，不難發現，設計師在生產前端所付出的所有努力，就是為了最後的這個“1”項新產品產出，而作的最大的努力。

這樣說或許大家的理解能力還不是很足夠，我們要怎麼樣把設計修正，利用實際的量化數字去產出作比較。當然 拜現今的科技 3D 列印機所賜，舉個實際又簡單的例子，同事間使用的曜越科技所生產的電競裝備上，單單一隻的滑鼠，就經過了無數次的討論與實際上的打樣。以前的 CNC 打樣曠日廢時，從下料到更換洗刀頭，以及下刀角度上的限制，產品有時候無法反映設計師真實的設計概念。當然中間的科技進步與時俱進，到 2019 年今日，這驗證的速度，既快速也準確，看到（圖一）所示，CNC 確實受現在下刀的角度，只能垂直下刀。與（圖 2）的 3D 列印所比較，可以更快速的 達到 STYLE-1/STYLE-2/STYLE-3 的版本比較。當然看見圖 2 的展示效果的時候，一般人可能會直覺反應，這有實麼差別呢？有的！對設計師來說 差 1mm /2mm/3mm 都是一種手感 與美感上的差別。

總歸一句話，設計這件事情，無法滿足全世界所有人的需求，一種產品符合一種類型的人去使用。這也是設計師的價值所設計師所需努力的事情，設計的過程繁瑣與斤斤計較，為的就是那 10 幾 20 幾的設計變更，加總起來，最後等於 1，一個成功的 1 的喜悅。



最後成品的努力

『曜』用年輕團隊

Tt eSPORTS 電競產品事業處 / 視覺傳達設計師 / Serena 吳曉其

曜

越科技給人的印象就是兩個字『年輕』，員工普遍年齡層都落於三十歲上下，三十歲以下的員工更是占大多數，年輕便是曜越的企業文化特色。

林董事長師出知名散熱器大廠美商「愛美達」脫穎獨立創業，當時正處於 PC 產業全盛巔峰時期，把握產業起飛順風車，趁著網路行銷模式興起，林董事藉此以自身實力抓住機會自創品牌曜越 Thermaltake，成為台灣國內首家融合散熱模組、機殼及電源供應器的自創品牌電競大廠，延續至今多元品牌發展，最新企業品牌『TT Premium』主打高階 PC 市場，大舉結合水冷式散熱模組、機箱、電源供應器、耳機、鍵盤、滑鼠、滑鼠墊等，為 PC 高階玩家勾勒規劃出全盤解決方案。日前更進軍踩線記憶體市場，『舉凡是電腦相關的，電競專業玩家都要第一個想到我們！』林董事長這麼自信宣告著。

我們喜愛運用的秘密手法便是網路行銷，在新產品上市前，利用網路影片宣傳上傳 YouTube，播放幾秒產品神秘片頭，馬上就能在社群媒體間掀起討論熱潮，市場炒熱氣氛後再隆重推出新產品。曜越已全面引用 CRM 客戶管理系統，除了藉此更加貼近電競玩家們，相信未來更加有力掌握市場脈動，立足全球。

日前上櫃法說會，法人們見到林董事長的第一句話，都是「怎麼這麼年輕？」團隊年輕正是公司獨立創意創新的原因來自，懂得 PC 高階玩家瞬息萬變、喜新厭舊的心態，知道現代年輕人在玩甚麼，就要用年輕人！



設計中心每年與各設計學校合作舉辦設計競賽，與年輕學子交流

二個月文化傳承下的實習生進化論

創意設計中心 / 工業設計師 / Vincent 許維哲

從

2010年開始，創意設計中心在每一年暑假期間都會安排一到二位的大學、科大設計相關科系同學來本部門實習，這個傳統到了今年已經來到第10屆。今年的實習生是一位台北科技大學工業設計系的同學，和以往不同的地方是過去的實習生大多是準備要升三或四年級的在校學生，而這一次來的是一位應屆的準畢業生，在心態上應該會較過去成熟許多。

對於本部門來說，每一年都能看到不同風格個性的學生是一件很有趣的事情，也能喚起同事們年輕化的火花（笑）。而實習生這次二個月實習期間一樣是由自己協助指導，在經過和實習生幾次討論後對於實習的安排規畫上希望補足在學校時較少接觸到的3D列印這一塊。

第一個月以風扇框造型練習及滑鼠建模練習進入到3D列印為主菜，透過建模到3D列印的實際操作讓實習生對於軟硬體的搭配有進一步認識。接下來第二個月在設計專案上一同參與協助了一款機殼面板提案，目標是了解完整的設計流程及在設計中有可能面臨到狀況。除了專案上的進行外，實習生也很熱情的參與了公司舉辦的封面筆記本設計比賽以及每週四下班後的桌遊社團活動，符合了公司「積極主動」的八大核心，相信經過這些經歷可以充分的體驗感受到公司的企業文化精神。

二個月的實習生活很快的來到08月30日的最後一天了，也期許實習生在未來能將公司的品牌精神「享受娛樂、電競、科技、生活的文化品牌」，透過這二個月以來參與公司專案、各項大大小小的活動耳濡目染下能如同嫩葉枝芽般的四面八方發散，分享在生活周遭之中。



實習生練習建模及列印的滑鼠

創造力豐富的企業文化 - 筆記本設計競賽

創意設計中心 / 工業設計師 / Tryi 葉宗穎

每 年到了 8 月的這個時候，便是一年一度 TT 曜越科技的傳統盛事，年度筆記本封面設計大賽，每逢這個比賽來臨時便是每個同仁發揮創意，揮灑才華的大好機會，無論是因為想要獲得豐盛的獎勵，或是渴望將自己的作品秀在筆記本封面上，這個比賽都是大家追求表現的舞台。而這個比賽也行之有年，每年的主題都分別不同的配合當年度適合曜越科技的方向，今年的作品也和往年一樣的精彩絕倫，創意五花八門的湧出，從這比賽也看出了曜越的同仁們各個都深藏不露，不管是色彩繽紛無比的普普風格，或是現正流行的極簡風格，每個人的作品都表現得淋漓盡致，甚至有些作品還用到了道具來輔助呈現設計的理念。

這麼精彩的比賽我們就來看看今年有哪些作品得到了評審的青睞吧。獲銅獎的作品用最簡約純粹之元素呈現筆記封面，並巧妙地將 RGB、年份及 TT logo 融匯在一起，簡單的風格中藏著不簡單的巧思。而銀獎作品將碩大的 TTLOGO 隱藏在 2020 的字體之後，不但充滿了漫畫電影海報風格，同時也意味著 TT 曜越活在 2020 年裡，最後金獎作品以川流不息的 TT 字體做為基礎的設計概念，並結合上酷炫 3D 的視覺顯示效果，拿下了今年度 TT 曜越筆記本封面設計比賽之最大獎項。



參與者們共同合照



Staff Communication

員工園地

用心發現，重新看見！

創意設計中心 / 品牌視覺設計組 視覺傳達設計師 / David Lin 林子修

董

事長曾經說過：「好的創意，不是天外飛來一筆想出來的，而是需要藉由觀察身邊週遭的人、事、物，發現問題了，再思考出好的解決方法來處理，這才是好的創意。」所以看見，好的創意是能夠解決問題的。這些問題，都需要用心發現，重新看見。

這次，有幸能參與這次躍越「第八屆電腦遊戲玩家的意想世界 創意設計大賽」的頒獎攝影支援。在拍攝的過程中，發現許多學生的設計概念會以「仿生」為出發點，來作創意機殼設計，諸如：毛毛蟲、獵豹、變形蟲、水波紋……等。看見同學們都非常用心的在觀察生活周遭的環境，利用所觀察到的生物來作設計，很啟發我在作任何一件案子之前，都需要多用心、多觀察，才能重新認識每一件案子生成的意義及目的。

公司最近進來一些新的、年輕的同事，與他們的協作案子也不在少數。一開始合作一定會有磨合期，在溝通的過程中，發現這些年輕的新同事們有許多很有創意的想法。觀察到這裡，也燃起了我做為視覺設計師的創意火焰。在製作案子的時候，也花了一些時間思考如何能創作出更好、更合適的設計，來吸引消費者的眼睛。正所謂：「任何的事情，都是由心出發。」一件事情的發生，單看你是用心如何來看待這件事情。

用心發現，重新看見。這個摸著是從支援創意機殼設計比賽的拍攝以及與新同事們的合作中發現到的。這些看似生活及工作中的芝麻小事，若是用心看待，不僅能成為在工作職場上，更是在我人生旅途中的一大幫助呢！



有幸能參與這次躍越「第八屆電腦遊戲玩家的意想世界 創意設計大賽」的頒獎攝影支援

封面筆記本設計龍爭虎鬥旁的村人 B

創意設計中心 / 工業設計師 / Vincent 許維哲

每

年到了八月份，公司為了下一年度都會舉辦全公司性的封面筆記本設計比賽，而今年的封面筆記本設計比賽是筆者第一次沒有參加設計封面作品而是以觀眾的角度來觀察，但也因此產生了相當大的衝擊及心得。

在比賽辦法公佈後，可以看到本部門的同事們已經開始運用空檔之餘集思廣益、腦力激盪。過去也許因為有參加的關係，很容易陷入自我的設計迷思，只專注在自己作品設計上。正所謂旁觀者清當局者迷，原來多看同事在發想封面的過程及所想要闡述的設計理念亦是一件很有趣及能拓展自身設計觀的事情。

評選簡報會當天，參加的同事們無不使出渾身解數發揮創意，看到參賽者們各個台風穩健，作品簡報也都非常精彩，有運用 3D 光柵原理的互動設計筆記本封面、將跑跑卡丁車加上公司重點產品結合 21 週年的賽道版本封面概念，也有提醒上班族久坐時需要適當做一下伸展運動的字母體操圖解設計封面等許多相當有意思的封面作品。原來站在觀眾的立場來看這場簡報評選活動會比自己參與其中更是讓人感到震撼。

雖然每年封面設計比賽的參賽者許多都是設計相關科系出身，但這次也有櫃台的同仁參加，深深覺得這需要多大的勇氣阿，實在佩服這份精神，讓人致敬。明年也該是回歸參加的時候了，也希望到時能有更多同仁一同參與，彼此良性競爭，讓封面筆記本比賽的作品能夠更加多元及精彩。



同事簡報過程

電影欣賞活動「雷神索爾 3：諸神黃昏」感想

全球運籌管理處 / 倉管 / Akiyon 劉政宗



為公司電影欣賞的福利，讓我能夠可以不用花錢就能欣賞這部漫威的超級英雄系列電影。

「雷神索爾 3：諸神黃昏」是「索爾」的第三部電影，作為漫威超級英雄系列電影之一，「雷神索爾」前兩部表現相對於其他並不那麼出色，所以在進場前，我心裡並沒有太大的期待。不過，我對副標題的「諸神黃昏」卻很感興趣，這是北歐神話中破滅新生的重要環節，對於稍知這段神話過程的人，「諸神黃昏」具有非常強烈的史詩感，頗令我想一窺究竟。

「雷神索爾 3」背景設定在「復仇者聯盟 2：奧創紀元」之後，時常在夢中看見阿斯嘉毀滅的索爾，深信那是一個預言而不斷尋找破除預言的方法，死亡女神海拉解除了封印，將索爾放逐到宇宙，然後君臨阿斯嘉。接下來就是索爾糾結夥伴回到阿斯嘉打敗海拉的過程乃至於結果了，很典型的王子復仇戲碼。

可想而知與可預料的老套與普通，也不見得就是什麼壞事，至少在欣賞電影時可以拋卻很多為情節發展而思考的時間，而更能有專心感受劇情進展的餘裕，只要夠精采、足以挑起觀眾同悲同喜的情緒，就是一部不錯的電影了。

只是，我沒能產生什麼共鳴的情緒，因為「雷神索爾 3」的氣氛實在太輕鬆愉快了。

搞笑雖然不是什麼壞事，但我覺得這部電影的氣氛未免無厘頭和歡樂過了頭，莫名地降低了應有的緊張氣氛，也讓人很難對索爾的困境感到屏息以待。

沒看到期待中的史詩感，反而看到了一部搞笑形式的「雷神索爾 3」——或者從某個角度來說；是有趣的、精彩且極富娛樂性質，但除了用這種公式化的詞語來形容以外，好像就再也沒能有什麼額外的驚喜和感動。

我覺得；迪士尼在漫威系列的電影經營上，似乎已經完全抓住了讓觀眾貢獻票房的訣竅，不得不說漫威近期的幾部系列作在劇情過場的流暢度和畫面的特效處理都很好，故事本身的邏輯也大致嚴謹而很少發展崩壞的情形，可是這種各方面都恰到好處的電影，卻微妙地缺少了某種令人著迷與共鳴的韻味。



電影海報

訂便當這件小事

產品企劃部 / 視覺傳達設計師 / Poki 謝豐吉

古

有云：「民以食為天」，所以午餐吃得好，下午才有體力繼續工作。

自從總務單位將「訂午餐」納入 5F 櫃檯人員的義務性工作後，大家每天早上登入 Skype 最期待的事，就是期待櫃檯同仁 - Mandy 及 Benjamin 幫大家決定一間好吃又不會太貴的午餐。

別小看「訂便當」這件小事，鄧小平說過：「大陸問題就是吃飯問題，能把 13 億人餵飽比什麼都重要。」可見在矽越大家庭裡，要滿足每個人的胃口可是一門大學問呀。

打開矽越便當史 ... 訂便當機制從最早的使用紙本排隊填單，進步到雲端表格 (Google 表單) 填單，現隨著科技的進步由 IOT 同仁研發出「便當狗 app」連線下單系統，透過手機下載 app 即可登入便當狗畫面，使用購物欄式的選單系統來進行遠端的下單。

雖然科技帶來了便利，但實際操作起來發現每一種訂購方式都各有優缺點；排隊填單雖然感覺很笨拙但卻可以立即收錢找錢、銀貨兩訖，雲端跟 app 下單雖然方便但卻沒法立即繳費，常常同仁在開會中進行填單，等到便當已送達但會議還沒結束，訂購的人員就得先幫忙代墊。

分類午餐也是一門學問，除非在店家送餐到達時立即與店家每個品項對點確認，但這通常會消耗太多時間，所以通常只能點總數及核對價格無誤。

中午 12 點拿便當更是考驗大家誠信正直的時刻，可能面對的挑戰有 1. 店家作錯餐或標註品項不明、 2. 拿錯、吃錯餐造成的混亂及價差、 3. 同事臨時有事需請假需銷單或更改品項。

很感謝櫃檯同仁平日代訂餐的辛勞，而且都這麼辛苦了，竟然還可以回饋大家喝飲料 !!

「自訂餐起，總務單位已累積便當廠商不定額度的回饋，於每周四 (7 月 4 日起) 提供消暑飲料 (5、7 樓茶湯會紅茶，6 樓 50 嵐)，放於各樓層吧台，希望在炎炎夏日同仁們能有滿滿的活力。」這麼好的福利！大家都很開心的拿著自己的杯子去享用總務單位提供的紅茶，說到這...你說矽越這個大家庭是不是很溫暖呢。



熱心幫忙訂便當的櫃台同仁



知名體育主播徐展元
及活潑可愛的 Molly 擔任活動主持人



主播 SpaceQ、賽評由在跑跑界非常知名的爆哥和魯夫擔任



唱跳新人王欣晨 (Amanda) 在開場獻上精彩的表演

TT 曜越電競聯賽

2019 年曜越創立 TT 曜越電競聯賽，提供一般電競玩家參加比賽一個新的途徑，同時也為喜愛電競的朋友們提供一個觀看競賽的新平臺。曜越電競聯賽的創立初衷是將曜越主辦的賽事推廣到全世界各個國家。一般的大型電競比賽的參加門檻較高，而 TT 曜越電競聯賽能為所有電競玩家提供一個舞台，只要喜歡電競，都可以來參加，爭奪冠軍。TT 曜越電競聯賽這個新平臺根據全世界各個區域所喜愛的遊戲去主辦賽事，讓電競玩家能加入這個新舞台，提供觀眾一個能觀看電競比賽的頻道。



八強會旗進場



跑跑女中豪傑小潘(潘可人)進行選手代表宣誓

TT曜越電競聯賽主席
暨曜越科技董事長林培熙致詞

TTEL Thermaltake Esports League

Established in 2019, the Thermaltake Esports League(TTEL) has served as a platform for competitive gaming communities to connect and compete. Operating grassroots leagues and cups, we make the“path to pro” available to everyone. Backed by Thermaltake Technology, TTEL will lead the way in making premium esports events accessible to all.



遊戲橘子營運事業處副處長傅郁婷、台北市電子競技運動協會理事長暨台北城市大學系主任詹勳鴻博士、台北市體育局全民運動科長吳偉銘等貴賓到場獻上祝福。



現場滿座而無虛席



跑跑最強女車手 小潘



音速小子 彭彭



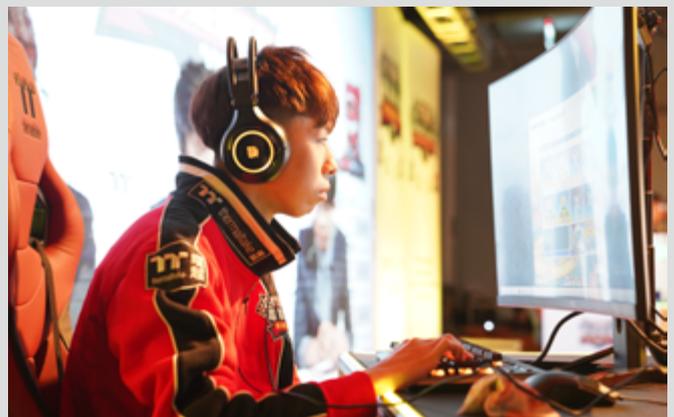
跑跑老將 保羅



跑跑老手 風暴和新秀 蛇王



車手對抗激烈



跑跑世界盃亞軍 爆蛋



跑跑黑馬 挑戰



跑跑明星 影哥



昔日隊友勝利哥擊掌



王者對決 爆蛋 VS 挑戰



爆蛋落敗



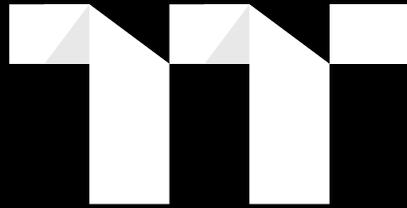
冠軍「挑戰」誕生



殿軍 - 影哥、季軍 - 保羅、冠軍 - 挑戰、亞軍 - 爆蛋



有獎徵答



thermaltake



實事求是 Logical Approach
創新創意 Continuous Innovation
立足全球 Global Thinking
誠信正直 Honesty & Integrity

集思廣益 Collective Wisdom
學無止境 Learning Culture
創造價值 Adding Value
積極主動 Encouraging Initiative

