



## 第一屆金桂獎之「卓越股東報酬獎」

中華網龍(股)公司上櫃日期：2003.12.02



### 【呂學森小檔案】

- ▶ 學歷：交通大學資訊科學所碩士
- ▶ 現職：中華網龍(股)公司總經理
- ▶ 經歷：智冠科技研發中心經理、中華網龍副總經理暨發言人

### 熱情、專注、走自己的路

呂學森高中以前只玩過任天堂紅白機，考進交通大學資訊科技系，開啟了他與電腦的第一次接觸，興趣加上科系的關係，課餘時間都在研究電腦與遊戲技術，有時為破解全部的遊戲關卡，進度常常超前1個月才出刊一次的遊戲雜誌攻略。出自專業的本能，他常常思考遊戲是如何設計的，也非常希望自己能夠嘗試看看。

就讀大三時，呂學森與劉裕敏(中華網龍現任副總)兩位一起參加了智冠科技公司舉辦的「金磁片獎」，榮獲銀獎，這個作品就是之後上市熱賣的「吞食天地I」。讓呂學森感到驚喜的是，因深受王俊博的賞識，得獎一年後智冠把吞食天地重新製作推向市場。隨後他們年年參加智冠的比賽，後來加入吳宗洲和陳奎平，四名男生年年拿獎，也讓呂學森開始有了創業的念頭。

研究生畢業後，這四個男生創立太極工作室，由智冠提供資金，專門為智冠設計單機版遊戲，屬於純文字的遊戲模式，完全沒有圖像，玩遊戲必須靠想像才能進行。在成立前兩年，他們常常打地鋪睡覺，眼睛一睜開就是在工作。在創業最艱難的日子裡，呂學森也不曾羨慕已經是科技精英的同學，他心中只有一個很單純的感覺「我就是想做自己覺得有興趣的事」。

## 遊戲產業的新一代中華英雄

90年代末互聯網在全球蓬勃發展，網路瀏覽器跳躍式的閱讀顛覆傳統平面閱讀模式，呂學森感受到新的機會，向王俊博提出要做在線遊戲的想法。於是太極工作室併入智冠，成為研發中心；2000年獨立成為中華網龍，並推出第一套網路線上遊戲「網路三國」，當時因為網路服務器不穩定，又缺乏經營線上遊戲的經驗，產品上市時的前兩個月，大夥幾乎睡在辦公室裡解決各式各樣的問題與突發狀況；直到2001年推出「金庸群俠傳」，才算是成功的一役。

算得上是資深玩家的四位創業者，當然知道好玩的遊戲必須具備什麼元素，線上遊戲後端程式設計，牽涉到複雜的邏輯運算，也難不倒他們，擁有資訊工程碩士學位的四位創業者，將線上遊戲產品視為一個龐大的軟體工程系統來規劃處理，讓遊戲維持公平性、新鮮感，變得「很好玩」。

事實證明，他們所創造的「金庸群俠傳 Online」、「三國演義 Online」、「中華英雄 online」、「天子傳奇 online」、「黃易群俠傳 2 online」等經典遊戲，不但是排行榜的長青樹，玩家黏著度高，也為中華網龍帶來豐富的營收。以前外界覺得不入流的遊戲產業，因宅經濟的發燒產生巨大轉變，一路走來，總是認為網龍沒有改變的呂學森，實際上早已用超乎旁人想像的堅持與投入，磨出台灣遊戲產業裡新一代的中華英雄。

伴隨著對岸經濟發展、網路普及化，大陸的遊戲市場持續成長中，而中華網龍的營運目標就是「立足台灣、放眼全中國」的線上遊戲市場。未來，呂學森將帶領著團隊，更縝密佈局經營大陸版圖，並且藉助母公司智冠集團在大陸的通路及影響力積極拓展市場



中華網龍(股)公司

成立日期：2000.03.28

主要經營業務：

- ①電子資訊供應服務業
- ②資料處理服務業

地址：台北市南港區南港路三段47巷2號4樓

電話：02-2652-2689

▶ 參考資料：

鉅亨網/玩家就是喜新厭舊！網龍呂學森：遊戲產業面臨10年一次陣痛期/2011.8.4

交大校友第30期/網路磨出真英雄-專訪中華網龍呂學森學長/2009.10.20

新浪網/中華網龍創業故事：學生宿舍走出的億萬富翁/2009.7.14

工商時報/開發線上遊戲轉型/2003.12.7

中華網龍(股)公司網站

公開資訊觀測站

▶ 照片出處：交大校友第30期