



第一屆金桂獎之「卓越股東報酬獎」

智冠科技(股)公司上櫃日期：2001.03.29



【王俊博小檔案】

- ▶ 學歷：國立高雄工專
- ▶ 現職：智冠集團董事長

大步走出去 迎向全世界

沒有傲人的學歷及雄厚的出身背景，憑著對遊戲的執著與夢想，一路走來雖跌跌撞撞，但最後仍可「修成正果」，成為台灣遊戲產業最耀眼的明星。他，就是智冠科技董事長王俊博。

王俊博出身於台南縣的一個南鯤鯓小漁村，父親是南蚵寮國小的音樂老師，一家八口的生活都靠父親一個人，生活環境並不富裕。初中畢業後原本想投身藝術工作，卻陰錯陽差的讓他一腳踏入高雄工專化工科。退伍後，他曾做過貿易公司的業務員、開過色料化學工廠，也做過批發盤商錄音卡帶的生意。由於受到父親的影響，一直無法忘情於音樂，1977年跟家裡標會，買下亞洲唱片的版權及LOGO，無意間與某電台主持人合作出版老歌樂集，讓他賺進一千多萬元，但因唱片界的競爭日益激烈，王俊博決定要另行創業，就和經營電腦硬體及販售遊戲軟體的自家兄弟合作，進入遊戲軟體世界。

1983年，他以500萬元資本成立智冠科技公司。當時，遊戲軟體有嚴重的盜版問題，他決定以「低價、量大、快速鋪貨」策略打進市場，並提出「3美元計畫」（一片軟體只賣3美元，含1美元的成本、1美元的版稅、1美元的利潤），和國外一套售價49美元相比差異甚大，但他說服美商SSI拿3,000套讓他販售，經加強行銷手法，以自製的展示架和色彩豐富的包裝上架，吸引買家，沒有想到首賣就賣了5,000套，這一戰讓智冠闖出了名號。

1986 年進入通路市場，舉凡書店、超商、百貨公司等都可看見智冠的遊戲，但面臨如宏碁、第三波等大公司的競爭，王俊博認為擁有研發能力，企業才能永續經營。因此，1989 年開始投入自製遊戲的研發，第一套研發期長達 2 年，由於這段期間公司沒有推出任何一項遊戲，都是用先前代理遊戲累積的利潤來支撐這鉅額的研發費用。為了尋覓本土遊戲創作人才，除了成立自己的研發部門外，智冠也從 1990 年起舉辦「金磁片獎」，不但人才及作品自動上門，還為公司行銷帶來造勢效果，像是子公司中華網龍，創業團隊也是由「金磁片獎」脫穎而出。

打造遊戲新王國

1991 年智冠推一第一套國人自製遊戲「三國演義」，創下不錯的銷售量，陸續推出到第三代，不但轉虧為盈，更在遊戲市場大放異彩；之後智冠陸續開始與許多研發公司合作，將眾多產品推廣佈建至全國廣大通路，智冠因此成為台灣最大的遊戲商。2000 年成立線上遊戲自製研發子公司中華網龍；2002 年成立另一子公司遊戲新幹線，代理營運韓國、日本、中國及台灣的優質網路遊戲；2005 年成立智凡迪子公司，代理營運全球最受歡迎的 MMORPG「魔獸世界」；2008 年亦成立智樂堂子公司，除了自製新穎題材線上遊戲外，更自主研發 2D、3D 遊戲引擎。此時，智冠已成熟地橫跨遊戲產業的上、中、下游，構成完整的垂直整合。儘管把智冠推上了最大遊戲通路的位置，血液裡流著創業因子的王俊博，卻不因此自滿，進而轉戰大陸、東南亞市場等地，積極開發新樂園，打造華文遊戲新王國。伴隨著兩岸陸續展開 ECFA 後續談判，若兩岸遊戲互惠開放，智冠勢必能再創佳績。

王俊博自創業以來，由於他始終能面對產業不進則退的殘酷事實，才能屢創事業高峰。他認為消費者是善變的，隨時都在變胃口，尤其是遊戲產業，風險高、淘汰率高，所以他常透露出強烈的危機意識，因為，他認為「沒有永遠的成功者，要永遠踩在浪頭上面。」



智冠科技(股)公司

成立日期：1983.07.15

主要經營業務：

①遊戲軟體之發行買賣/②遊戲軟體雜誌圖書之發行及買賣

地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓

電話：07-815-0988

▶ 資料來源：

經濟日報/智冠鈞象成長將爆發/ 2012.2.20

政大科管研究所論文/台灣遊戲產業的發展與創業團隊特性關係之研究/2009.9.18

Smart智富月刊第103期/王俊博打造華文遊戲新王國/2007.3.1

數位時代網站/智冠的二次創業之路/2003.4.1

中山管理學院/異軍突起的智冠科技公司

公開資訊觀測站

▶ 照片出處：科技中国/王俊博董事長多種造型