

HP / March 01, 2010 11:45PM

[「吉他英雄」創始人黃氏兄弟：沒有創投資金 反是好事](#)

文章來源：世界日報矽谷科技版 2010年1月21日

轉錄自：[http://stn.nsc.gov.tw/view\\_detail.asp?doc\\_uid=0990224046](http://stn.nsc.gov.tw/view_detail.asp?doc_uid=0990224046)

家喻戶曉的電玩遊戲「吉他英雄」(Guitar Hero)是由來自台灣的兩兄弟黃中彥與黃中凱創辦的Red Octane公司推出。「吉他英雄」從2005年推出迄今，已售出超過4500萬套，是全世界在最短時間內達到十億美元收益的遊戲。他們的公司在2006年被遊戲發行商Activision以一億美元現金收購。

黃氏兄弟是隨父母從台灣移民來美的小留學生。兩兄弟都從柏克萊加大畢業，哥哥黃中彥主修經濟與亞洲歷史，弟弟黃中凱主修電腦科學與商業。

1998年網路業開始蓬勃發展，弟弟本想回柏克萊修企業碩士學位，但大家都認為不應錯過創業好時機。討論了六個月後，兩兄弟與朋友創辦ADUX，推出伺服器軟體產品，然後公司被收購。1999時他們籌資100萬，成立全世界第一個線上租賃電玩遊戲網站：Webgamezone.com，並在矽谷成立初創科技公司Red Octane。

沒想到沒多久就遇上2000年網路泡沫崩盤。於是公司開始在線上租賃電玩遊戲周邊產品，其中，跳舞毯賣得最好。跳舞毯原先只租不賣，因為需求太多，公司直接找上中國製造代工，開始生產販售自己品牌的跳舞毯產品、走高端路線，生意火紅。2003年產品正式從線上走向實體商店，如「Best Buy」等零售店都有販售。

2004年他們開始發展影音遊戲業務，除線上租賃還外包給其他小公司設計遊戲出售。在2005年時看準音樂遊戲市場的發展潛力，正式推出「吉他英雄」。2000-2004年亞洲有很多音樂系列遊戲大賣，但大部分是由日本研發，歐美市場沒有這方面的產品。另一方面，美國有深遠的搖滾音樂文化，大家都崇拜吉他歌手。他們想到可以參考跳舞毯熱銷的經驗，開發一款結合音樂、遊戲與互動的產品，一定可以成功。

從創業到現在，他們沒有拿過創投一毛錢。不是不去拿，而是拿不到。1999年兩人在桑尼維爾有個小小辦公室，2005年吉他英雄剛推出時，音樂電玩遊戲在美國沒有市場，幾乎沒有零售商願意將他們的產品上架，最後只有Game Stop與Best Buy兩家，更不要談拿到創投資金。哥哥只好拿房子抵押借款。但是回頭看，沒有創投資金投注，反而是好事。

有趣的是兄弟兩人都不會彈吉他，但他們開發音樂電玩的目標是創造完整的遊戲社群，讓各世代族群都可同樂。吉他英雄實踐了這個目標。

---