

# Tobii : 未來遊戲怎麼玩？用眼睛

文：葉俊良

在人類的感知系統中，視覺系統一直是研究的重點。在人們的日常生活中，超過 80% 的資訊是通過眼睛獲取。技術人員發現，瞭解人們如何利用視覺系統獲取資訊，具有相當重大的意義。眼球覆蓋廣，轉動靈活，通過對眼球運動的分析識別，可以獲得更為快速精准的操作依據。上世紀 60 年代，頭盔瞄準器 (Helmet Mounted Sight ; HMS) 開始在美軍中使用，受訓飛行員可以在頭盔瞄準系統的幫助下，用眼球鎖定攻擊目標。這一新技術在越戰中經受考驗，此後各國軍事機構開始效仿，並逐步拓展至民用領域。

向來敢於嘗鮮的遊戲領域，是眼動追蹤技術熱衷者之一。遊戲相關業者認為，眼動追蹤技術將在未來數年改變遊戲產業態勢，能讓使用者更投入，提升玩家與遊戲之間的互動程度並且達到更真實的體驗。

在 2015 Computex 展期間，Tobii 與微星已簽署一項備忘錄，將合作展開一系列計畫以帶動眼動追蹤遊戲相關產業，並探究將



內建眼動追蹤技術之遊戲電腦投入市場的可能性。

Tobii Tech 是眼動追蹤技術廠商 Tobii 的事業部之一。Tobii Tech 事業聚焦於將 Tobii 的領先眼動追蹤技術帶向包括電腦、遊戲裝置、汽車與醫學裝置等市場。其客戶將 Tobii 的眼動追蹤技術整合到各式裝置與應用，並透過各自的品牌和通路行銷這些產品。

現在，Tobii 已定義出四種改變玩家與遊戲之間互動方式的關鍵應用，包括無限螢幕 (Infinite Screen) - 已應用於刺客教條：叛變 (Assassin's Creed Rogue)、多維移動 (Multidimensional Movement)、眼動接觸回應

(Response to Eye-Contact)、以及沉浸圖形與音效。

作為雙方的第一項合作成果，微星科技推出了一台具有眼球識別技術的概念型筆電。

## MSI 與 Tobii Tech 合作的 概念筆電

Tobii Tech 總裁 Oscar Werner 表示，在 SteelSeries Sentry、刺客教條：叛變和 theHunter；Primal 等遊戲推出之後，證明了眼動追蹤的吸引力及其在遊戲市場引發的強大震撼。消費者市場對於眼動追蹤技術的採納仍處於初期階段，未來將投資技術、夥伴關係和軟體生態系統，以帶領眼動追蹤邁入主流電腦為長期目標。

微星科技筆記型電腦業務與行銷副總經理郭緒光表示，這台概念筆電只是代表與 Tobii 廣泛夥伴關係的起點，雙方的合作將從硬體產品擴充到眼動追蹤內容與遊戲的開發。

雙方夥伴關係也鼓勵其他 OEM 廠商、供應商和遊戲開發者參與，共同發展眼動追蹤上下游產業生態系統。CTA