



遊戲機第四勢力萌芽

## CyWee「滑」出新世代媒體平台

在工研院裡頭的時候，  
它還只是一隻很炫的3D無線滑鼠，  
經過CyWee董事長葉舟的慧眼識英雄，  
與技術團隊一年半來的加緊整合開發，  
現在CyWee Z已經是一款足以與Wii競爭的遊戲把手，  
而它的第二代、第三代，  
將逐步往新一代媒體中心控制器的目標走去。  
CyWee為商品化先進技術的模式，  
做出備受期待的示範。

文 楊苔雯 攝影 陳國修

2007年初，幾位來自軟銀中國創投的高層遠赴南台灣，拜訪工研院南分院，因為他們聽說這裡有全世界最先進的三度空間滑鼠技術(3D Fly Mouse)。滑鼠能做什麼大生意？看在這群創投家眼中，工研院微系統科技中心專案負責人蔡明杰在空中點來劃去展示的滑鼠技術，隱隱勾勒出的市場藍圖可不侷限於滑鼠，而是比熱賣遊戲機Wii更先進的操控可能，極有潛力與Wii一爭高下。

幾個月後，軟銀中國與工研院合資的速位互動公司(CyWee)在台灣成立，由同行參訪的軟銀

中國董事葉舟擔任董事長暨總經理，也延攬蔡明杰出任技術副總經理，馬上展開將技術商品化的緊湊工作。

## Wii熱賣帶來啟發

被軟銀一眼相中的微慣性感測研究，是當時擔任工研院南分院微系統科技中心副主任的蔡明杰，帶領20人研發團隊，從2002年就投入鑽研的技術。這項研究擁有突破性的成果，在技術層面上領先全球，只不過欠缺走到市場端的機緣。2006年11月，任天堂Wii遊戲機首賣，蔡明杰和團隊成員雖然扼腕，卻也讓投資者看見微慣性感測技術的市場潛力。

體感遊戲（Physical Game）的概念從大型遊戲主機（Arcade Game）而來，不像微軟XBOX、新力PS系列遊戲主機追求高度操控技術，玩家只要輕鬆擺動身體

CyWee董事長葉舟是理工背景出身的企業家，過去曾任職美國通用汽車（GM）和UT斯達康（UTStarcom）亞太區副總裁。據他觀察，「Wii證明體感遊戲有舞台，讓我這種過去不玩電腦遊戲的人都開始玩。」CyWee的發音與Wii相似，葉舟卻有完全不同的命名邏輯，還能看出他對CyWee的版圖規劃。葉舟解釋，「CyWee代表4個英文辭彙的組合，包括電腦網路（cyber）、無線傳輸（wireless）、娛樂（entertainment）和進化（evolution）。」

表面上看來，CyWee賣的是遊戲操控裝置，然而葉舟還有個更大的夢想：走進數位家庭客廳裡，成為下個世代的媒體平台（media center）。商品化微慣性感測技術成為遊戲操控手把，只是CyWee的第一步，接下來葉舟

---

基於家庭媒體中心的概念，  
未來不論是看電視、聽音樂、瀏覽網頁、玩遊戲等，  
全都可在CyWee的平台介面上完成。

---

就能玩遊戲的形式，從Wii超越XBOX 360和PS3的銷售資料中證明，「簡單」可以吸引更多廣泛的非重度玩家，例如女性、銀髮族和兒童。體感遊戲邊娛樂邊運動的訴求，更命中當代消費者對「體驗經濟」和瘦身減重的強烈生心理需求。

還想實現微軟過去五年力推的media center概念，將轉型提供整合平台服務。

## 360度感應更勝Wii

對CyWee來說，Wii的空前成功，雖然降低產品風險與市場進入障礙，然而如何創造差異優勢



從電影《變形金剛》取得靈感而成的設計，是CyWee團隊腦力激盪的成果。

就成了關鍵。在葉舟看來，Wii對簡化遊戲的改革還有許多步驟沒走完。

首先，Wii remote控制器的反應不夠靈敏，使用的3軸感應技術只能分辨玩家上下、左右、前後的揮動；而CyWee採用的工研院「陀螺儀定位技術」，以六軸空間做到360度感應。如此一來，玩家無論做出斜線或弧線的揮動，CyWee都能擬真反饋到遊戲中，讓球類運動遊戲玩出更貼近真實的效果。

2008年12月在台北資訊展首賣的第一代產品「CyWee Z」，初看很像Wii remote，外觀同樣是白色的長方體，不過握在手裡馬上就發現內藏玄機。CyWee Z二截式，可以從中間旋轉的設計，可以從平凡無奇的長方體變身成手槍，拿來玩射擊遊戲或賽車、飛行遊戲，都比Wii更具操控感；除此之外，CyWee還具有操控個人電腦的無線滑鼠功能。



除了可以當成球拍之外，只要轉個彎，CyWee的把手就成了射擊遊戲用的手槍。

旋轉把手的靈感，來自2007年暑假橫掃全球電影《變形金剛》，那時候正好是CyWee剛成立的商品開發初期，「我那時就跟大家說，我要的就是一隻『變形金剛』，」葉舟笑著說。

在傳輸距離方面，CyWee也優於Wii remote，從距離主機5公尺拉長到10公尺，而且捨棄紅外線感應，改採RF射頻晶片傳輸，即使中間有遮蔽物阻擋，也不會影響感應。

第一代CyWee Z由廣達組裝生產，專門討論消費性電子流行科技的網站《癮科技》(Engadget.com)中文版的評論認為「手感和重量很真實」。不過葉舟認為還有許多改善空間，例如下一款CyWee的手槍板機，按下去會發出「喀」的聲音，讓玩家更有感覺。

### 上山下海找技術

CyWee從工研院取得激發靈感的關鍵技術後，在逐步商品化的

過程中，葉舟採用向外找資源的合作模式，一判斷產品需要哪些先進技術，馬上往世界各地伸出觸角。

首先要解決的是從書房到客廳的連線問題。無論Wii、XBOX或者PS系列的遊戲機，玩家必得先添購一台遊戲主機。然而葉舟認為，既然每個人都已經有一台電腦和一架電視螢幕了，CyWee只要能讓電腦和電視螢幕連線，就能採取有別於遊戲主機市場的營運模式，單純販售遊戲控制器和連線裝置，也大幅降低產品售價門檻。

說起來容易，尋找技術的過程卻是困難重重；連線技術的關鍵點，要能使玩家的動作與螢幕完全同步。據葉舟四處尋訪得知，日本有一家公司曾經投入二千萬美元的資金去研發，還是做不出來。就在葉舟已有放棄念頭之際，朋友介紹了一家專做無線傳輸技術的台灣公司，一試

即合，預計2009年第二季會推出「CyWee X」，讓玩家不需要把電腦搬到客廳，就可以對著電視螢幕玩CyWee。

接下來，為了簡化電腦遊戲到最符合人類自然反應的地步，葉舟開始尋找動作捕捉(motion capture)技術，準備整合進第三代產品「CyWee Y」，同步反應玩家的前後移動到遊戲裡。因為CyWee Y附加在電視上的小型網路視訊攝影機，還能辨識玩家的臉部表情，進展至此，CyWee等於為遊戲廠商開發出新一代互動遊戲的蹊徑，把玩家情感帶入遊戲中，也創造出與Wii最大的差異。

CyWee Y所需的影像處理和動作分析核心技術，來自於美國軍事單位的外部實驗室，目前由蔡明杰領軍，委由工研院南分院開發。「在技術方面，我們真的要感謝工研院的協助，」葉舟點點頭說。

最後一步，CyWee要和電信營

運商合作打造家庭媒體中心，把目前家庭電視和個人電腦裡的所有資訊和服務，整合到愈來愈平價的電視螢幕上，用CyWee手把當作多功能的遙控器，隨意點選，無論是看電視、聽音樂、瀏覽網頁、玩遊戲，全都可以在CyWee開發的平台介面上完成。

### Game2.0模式廣納百川

不走上自行研發遊戲軟體的路，是葉舟在公司創立初期就做的決定。開發遊戲的投資金額大，回收風險高，葉舟選擇與現有遊戲廠商合作，改寫適合CyWee手把來操作的遊戲。為了滿足線上遊戲玩家的交談需求，CyWee正在研究如何把VoIP的語音功能整合進來。

對遊戲廠商來說，將CyWee的操作碼內建到現有遊戲中，成本不高，等於是另闢銷售通路。目前CyWee的合作對象已有日本SEGA、美商藝電(EA)、韓國線上遊戲商YNK，也與台灣的智冠、遊戲橘子洽談中，至於中國則與盛大網絡規劃推出「體感遊戲專區」平台。在CyWee Z的首賣套裝中，就包含EA的高爾夫球(EA Tiger Woods Golf 08)、SEGA的世界杯網球賽(Virtual Tennis)，及賽車Crash Day等遊戲，加上一支CyWee Z手把的售價是新台幣3,990元。

CyWee董事長葉舟的夢想，是要讓現階段的遊戲操控裝置，走進數位家庭客廳裡，成為下個世代的媒體平台(media center)。



葉舟也看好玩家自己創造遊戲內容的趨勢，現在網路上流傳的flash免費小遊戲眾多，像前陣子最有話題的就是丟布希鞋子遊戲。因此CyWee也委託台北教育大學玩具與遊戲設計研究所，研發CyWee遊戲開發套件(Software Development Kit)，免費提供新世代玩家自己寫CyWee遊戲。

### 殺出重圍仍需好行銷

擁有軟銀的資金與工研院的技術，CyWee在台北、新竹、中國北京、杭州都有據點，台灣是主要的研發中心，中國辦公室則以銷售功能為主。從被《Fortune China》選為2008最熱門創業公司，到台灣媒體紛紛冠上「Wii殺手」封號，CyWee由台灣團隊主導、整合國際資源的產品備受期待，甚至網路產業名嘴，摩根士丹利證券分析師瑪麗米克(Mary Meeker)也當面向葉舟表達看好之意。

「人家說酒香不怕巷子深，我認為好酒還要窮吆喝，」葉舟套用中國大陸的順口溜表示，除了銷售通路與有別於傳統的電信營運商合作之外，目前CyWee需要打造更堅強的行銷團隊，而產品包裝也正找台灣設計工作室重提方案中。

CyWee Z是進入市場測水溫的第一步，接下來，CyWee要以更完整的產品來證明，台灣和中國絕對有把先進技術開發成熱門商品的眼光與實力。

### 速位互動公司(CyWee)簡介

- 成立時間：2007年
- 董事長：葉舟
- 資本額：約新台幣四億元(1,250萬美元)
- 員工人數：50人
- 產品及服務  
具有六軸感測技術的3D滑鼠，可作為無線滑鼠、遙控器、遊戲控制把手等功能。

(資料來源：速位互動公司；整理：楊芬雯)