



压力触控板通过手掌控制方向。

## 科技人语

报道◎黄少伟

ngdennis@sph.com.sg

摄影◎张思庆

三名新加坡国立大学生经过两年研发，最近推出全球首款压力触控板“Wraek Tactonic Pad”，让玩游戏变得更高效率，对游戏产业可能产生革命性冲击。

余睿恩（24岁）、陈品璋（26岁）和植承杰（26岁）通过国大创业俱乐部认识。热爱玩电子游戏的他们时常讨论如何提升自己的游戏能力，在一次创业课程讨论中，他们聊到键盘和鼠标其实并不是最佳游戏工具，因而萌起了研发新产品的念头。

余睿恩说：“大家几十年前开始就用键盘和鼠标玩游戏，虽然它们的设计这些年来有进步，不过操控方法基本没变。现在的游戏需要用16至30个按键，手指得同时按下多个按键，键盘和鼠标搭配已不适合。”

### 以手掌控制游戏

三人绞尽脑汁，想到了压力触控板（force pad）的创业点子。余睿恩说：“我们的产品结合了键盘和游戏控制杆的优点，能磁吸到键盘底部。只要用手掌在压力触控板上施压，它能感应到不同方向的压力，从而操控



余睿恩（左起）、植承杰和陈品璋研发的全球首款压力触控板，让玩游戏变得更高效率。

# 三国大生研发 全球首款压力触控板

创业课程结束后，热爱玩电子游戏的三名国大生萌起研发新产品的念头，把课堂上所学的知识付诸实现，决定建立团队，成立公司，最近推出全球首款压力触控板。

游戏方向。手掌就是你的游戏控制杆。”

玩家常用键盘上的W、A、S和D按键来控制游戏人物方向，压力触控板让他们可以用手掌控制方向，“解放”手指去按别的按键执行其他游戏指令。这产品对多人在线战术竞

技游戏（MOBA）、大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）和射击游戏特别有用。结果，三人的创业点在课程里拿到了前三名，还得到国大9000元资助。

陈品璋说，创业课程结束后，许多同学只把课程当作学习经验，然而三人决定成立公司，把课堂上学到的知识付诸实现，“这理念一直支撑着我们勇往直前，成就了现在的我们。”

### 压力触控板年中上市

问到创业的挑战时，负责技术开发的植承杰说，最难之处是如何从无到有，创造出全新产品，“我虽然知道产品会如何操作，但不知道要如何把它制造出来，全是一个探索过程。这类产品根本不存在，不能从外国进口，所有东西都要从零做起，对我们是一个巨大挑战，看起来像不可能的任务。”

陈品璋最难忘以乐高（Lego）塑料积木设计出来的第一款原型产

品。他笑说：“最初产品还不够完善，我们用瓶盖作为驱动按钮，竟然能成功玩游戏，让我们高兴地手舞足蹈了好长一段时间！这大大增加了我们的信心，让我们继续在创业道路上前进。”

植承杰说，原型产品的成功激励了团队，甚至让他毅然决定暂时休学，专心研发产品。“我一共申请休学三个学期，去年一整年都没上学。第三次休学后，校方给我最后警告，命令我一定得在今年8月回校上课。其实我已经做好退学的心理准备，希望把所有心思放在压力触控板上。”

研发出产品后，团队希望获得电竞业界支持，余睿恩负责联络本地电竞组织。经过几个月努力，Wraek获得了新加坡电子竞技和线上游戏协会等组织的协助，在去年的Gamescom Asia游戏展上介绍新产品。

Wraek至今已筹得30万元的创投基金，并已接受预购，即将进入生产。除压力触控板，公司也会推出游戏键盘，计划大概在今年5月生产



三名合伙人各司其职，常沟通商讨业务。