

新日合作开发游戏机 祖孙可共玩增进感情

这项科技的国大开发人员邱勇达说，年长者并不反对孙子孙女打电动，只希望与他们一起玩，以增进祖孙感情并打发时间。这个游戏就老少咸宜。

本地与日本互动媒体开发人员合作开发了一种能让祖孙一起玩的地毯式游戏机，希望改善孙子孙女忙着打电动，而祖父母无从参与的状况。

开发人员访问了本地一些60岁到80岁的年长者，发现他们多感到平日生活缺乏乐趣，即使是帮儿女照看孩子也是如此。

负责开发这项科技的邱勇达说，年长者并不反对孙子孙女打电动，只希望与他们一起玩，以增进祖孙感情并打发时间。

不过年长者多对电动一窍不通，只能眼巴巴地看着孙子孙女玩。邱勇达等人因此开发了这项名为Age Invader的游戏机，其玩法与风靡一时的跳舞机相似，玩家须踩踏置于地上的多个格子状感应器，以获得分数。

在多个感应器之间的频繁移动不但能让年长者舒张筋骨，同时也训练他们的反应能力。

玩家可以根据个人的反应能力来调动游戏的速度，如放慢祖父母的速度，加快孙子孙女的速度，以弥补前者较为缓慢的反应能力。

目前正在新加坡国立大学攻读博士学位的邱勇达，希望企业界能将Age Invader产业化并推向市场。

这项科技是昨天正式开幕的互动数码媒体研究中心（Keio-

NUS CUTE Centre, CUTE是“Connective Ubiquitous Technology for Embodiments”的缩写，意思为无所不在的联系性科技）所开发的产品之一，其他科技包括能让在工作的父母，通过网络拥抱家中孩子的“拥抱衬衫”、受热后可以瞬间改变颜色的特殊布料、根据水的不同酸碱度改变颜色的卷心菜等。

由新加坡国立大学与日本庆应大学（Keio University）联合设立的这个中心，于去年底启用。

中心主任之一国大工程系讲师卓埃德里安副教授说，中心将着重研究在以文字、语音及影像作为互联网的沟通方式之外，如何通过网络嗅觉、味觉及触觉交流，让互联网沟通更接近“情感交流”。

中心的另一位主任，是庆应大学媒体设计研究院院长稻荫正彦教授。

另外，中心也将收集并分析亚洲多个国家的互联网数据，以辨识各国网民之间正在流行的事物，如歌曲及时尚风格等，以预测接下来的流行元素。

这项名为Media Telescope Asia的项目将为创意产业提供宝贵的资讯，协助业者做出策略性的决定。

纳丹总统昨天为中心主持开幕。该中心在国大与庆应大学都设有工作室，新方目前共聘用51



祖孙穿上底部带有感应装置的可爱拖鞋后，在多个格子状感应器之间的频繁移动和踩踏以获得分数。正在公司工作的父母也可以上网加入游戏。（萧紫薇摄）

名全职开发人员及超过50名本科生，日方则聘用14名开发人员。中心的起步资金为2000万元，来自国大、庆应大学及我国国立研究基金会（NRF）。

不过，新加坡国防科技局（DSTA）与日本电气公司（NEC）都有意投入更多资金，分别与中心合作开发国防与厨房交流等科技。