

四大学生研发 幽默地铁主题手游爆红

By 姚进顺 报道 mattyou@sph.com.sg

Lianhe Zaobao, Page 4, Section: 新加坡

Monday 25 May 2026

1490 words, 792cm² in size

154,900 circulation

Four university students create humorous MRT-themed mobile game that goes viral

原为角逐“无厘头”编程赛

四大学生研发 幽默地铁主题手游爆红



四名男大学生研发的地铁手机游戏在比赛中夺得亚军。主办方代表艾什(Asish Moturu)为队员曾启源(右起)、林俊伸、许祥智和严俊杰颁奖。(受访者提供)

手机游戏“Train to Bishan”制作团队成员严俊杰强调，团队创造这款游戏并非为了鼓励公众装睡或抢座位，纯粹是个博君一笑的趣味作品，希望为国人紧绷的日常生活带来一丝乐趣。

姚进顺 报道
mattyou@sph.com.sg

高峰时段的地铁车厢里，短视频播放的音响与孩童啼哭声交织，好不容易看到一个空位，却被他人抢先一步坐下——面对这些令人烦躁的通勤场景，你是选择默默忍受，还是想在虚拟世界里“反击”一把？

四名就读计算机科学专业的本地男生，用一种幽默的方式回应了这些日常困扰。他们开发了一款名为“Train to Bishan”（意为“前往碧山的地铁”）的手机游戏，让玩家足不出户，便能“沉浸式”体

验本地通勤族的酸甜苦辣。

这款游戏的诞生，源于一场名为“新加坡无用创意编程马拉松”（Singapore Stupid Hackathon）的比赛。顾名思义，这场比赛不看商业价值，只求参赛者的想法够“烂”、够荒诞。

参赛团队由四名修读计算机科学专业的男生组成：23岁的严俊杰，以及同为22岁的林俊伸、许祥智和曾启源。前三人是新加坡管理大学的同学，曾启源则是林俊伸的朋友，就读于新加坡管理学院。

严俊杰受访时笑说，他们原

本计划参加一场正经的编程比赛，却不幸错过了报名。后来，林俊伸意外得知这场“无厘头”赛事，大家在他的提议下，阴差阳错地闯了进来。

严俊杰告诉《联合早报》，游戏创作灵感来自他当天乘坐地铁去赛场的路上。他观察到，车厢里站着的乘客大多一手紧握扶手，另一手在划手机。他突然奇想：“如果制作一款游戏，强制玩家必须高举手机才能玩，如同维持‘抓扶手’的姿势，那画面该多滑稽？”

从政府大厦站到碧山站 还原通勤路上“经典场面”

这个听起来不那么“靠谱”的点子，得到其他三名队友的支持。在短短约五小时的比赛时间内，四

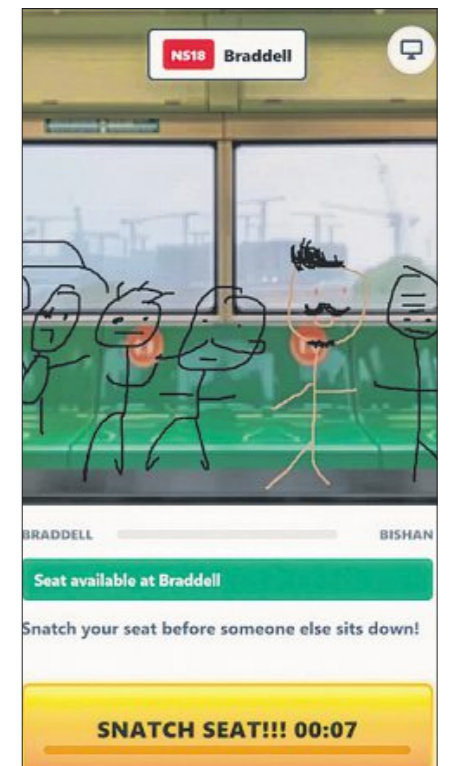
人分工明确：有人搜集婴儿哭闹、报站广播等音效，有人制作游戏画面，有人负责写出游戏编码。

游戏路线设定为从政府大厦站前往碧山站。严俊杰解释，之所以选择政府大厦站作为起点，既因为这里紧挨着三名队员上学的新加坡管理大学，更因为它是中央商业区的核心，见证了无数通勤族日复一日的奔波。

玩家在游戏中会遭遇各种“挑战”——地铁突发故障、与其他人“抢座位”、被安娣要求让座……无一不让人会心一笑。有趣的是，如果玩家在游戏中“抢位”失败，就必须“站着”闯关。此时，现实中的手机必须维持在特定的手持角度，以模拟站立握着扶手的姿势，否则游戏



游戏中设有被安娣要求让位的环节，玩家此时就得装睡来“逃过一劫”。(受访者提供)



玩家得在游戏中“抢座位”，若失败，就必须得“站着”闯关。(受访者提供)

就无法继续。

正是凭着对生活细节的敏锐捕捉，团队最终在比赛中脱颖而出，夺得亚军，并获得一个战斗陀螺玩具作为奖励。严俊杰之后将这款有趣且写实的游戏分享至社交平台Reddit后，更是在网络迅速走红。

面对这样的回响，严俊杰直言始料未及：“我没有想到贴文会引起这么大的关注，许多平时鲜少联络的朋友，也纷纷转发贴文并标记我。这些来自公众的赞赏，无疑是对团队付出最好的认可。”

不定期增添新功能 开源模式允外人接手更新

不过他也强调，团队创造这款游戏并非为了鼓励公众装睡或

抢座位，它纯粹是一款博君一笑的趣味作品，希望为国人紧绷的日常生活带来一丝幽默。

谈及游戏未来，严俊杰指出，团队会不定期增添新功能。由于游戏采用开源模式（Open Source Model），它的生命力并不仅限于团队四人。“即便未来我们不再更新，任何人都能接过接力棒，在游戏中加入他们想要的功能。”

可以说，在这群年轻人的眼中，这趟前往碧山的地铁并没有终点站。只要生活中还有值得幽默面对的琐碎事情，他们的创意就会继续“发车”。

有兴趣尝试这款独具本地特色的游戏，可上网<https://yjjcoolcool.github.io/Train-To-Bishan/>体验。