



《Whispers from the Star》上线 前腾网米高管投身AI游戏

8月15日,游戏界迎来了一款备受瞩目的新作——《Whispers from the Star》。这款由米哈游联合创始人蔡浩宇在美国加州创立的AI初创公司Anuttacon推出的游戏,正式在Steam平台上架,上线首日好评率高达93%。与此同时,国内游戏行业也暗流涌动,前腾讯、网易的大佬们纷纷投身AI游戏领域,一场围绕AI游戏的变革正在悄然展开。

■新快报记者 陈学东

蔡浩宇新作发售, AI交互重塑叙事边界

《Whispers from the Star》的核心玩法,围绕一场发生在遥远外星的求生故事展开。玩家通过模拟真实通讯应用,成为因飞船失事被困陌生星球“盖亚”的女主角Stella唯一的联络对象。玩家需要运用文字、语音乃至视频通话,实时指导她应对险象环生的未知环境。

该作最引人瞩目的突破,在于其摒弃了传统预设对话树模式,大胆引入AI驱动的开放式对话系统。玩家可以自由输入任何内容,而AI角色Stella将根据上下文进行实时、动态的回应。理论上,每一次交流选择都可能导向截然不同的故事结局,旨在创造一种前所未有的“流动、个性化且沉浸”的互动叙事体验。这种游戏方式自一个月前试玩Demo发布以来,便引发了广泛关注与期待。

然而,对国内玩家而言,一个显著的障碍横亘眼前:游戏目前仅支持英语。尽管热情的玩家们各显神通,动用翻译软件、拍照翻译甚至腾讯会议实时翻译来攻克语言难关,游戏过程仍被戏称为“英语口语模拟器”,流畅体验面临不小挑战。这也成为其在中国市场普及的首道门槛。

在定价策略上,Anuttacon展现了诚意,国区人民币27元的售价为全球最低(美区7.99美元)。低廉的门槛配合蔡浩宇作为明星创业者的光环,为这款实验性作品吸引了首批尝鲜者。

玩家宽容接纳, 市场冷静审视

《Whispers from the Star》上线首日,Steam好评率高达93%,玩家社群对新颖的AI互动叙事模式给予了相当程度的认

可。许多评测提到,与Stella建立情感连接并实时影响其命运的核心体验“独特”且“引人入胜”,初步实现了“将选择权真正交还给玩家”的承诺。

但伴随赞誉而来的,是更为理性和深远的思考。一个在玩家反馈中逐渐清晰的共识是:与其说这是一款成熟完整的游戏产品,不如将其视为Anuttacon展示其AI技术实力与宏大愿景的“技术演示”。玩家们普遍指出,当前的AI对话系统虽具开创性,但仍难逃AI模型固有的局限——偶尔会产生与语境不符、略显“古怪”的回复,影响了叙事的连贯性和沉浸感。同时,游戏形式相对单一,主要交互局限于模拟的通讯软件界面,有玩家期待未来能融入更丰富的场景表现和互动方式,而非仅停留于“PC屏幕上的聊天软件”。

市场的初步反应则显得更为冷静。据Steam数据,游戏上线首日的同时在线人数峰值为964人。在前期话题度拉满、且背靠蔡浩宇明星光环的情况下,也难言“爆款”。分析认为,这与游戏本身缺乏大规模外部广告投放和宣发攻势有关。

前腾网米大佬集体转身, AI游戏浪潮初现

蔡浩宇并非孤身探索AI游戏蓝海。几乎在同一时间窗口,来自腾讯、网易的资深游戏人也高调转向,昭示着AI游戏正从边缘实验走向行业前沿。

8月8日,腾讯游戏元老、前《斗战神》制作人刘丹(Walkers)宣布复出创业,成立深圳创想悦动科技有限公司。刘丹拥有超过20年的腾讯生涯,深度参与并见证了腾讯游戏帝国的崛起,主导或管理过《QQ堂》《QQ宠物》《斗战神》等多款标志性产品。更引人

注目的是,其履历与当下现象级国产大作《黑神话:悟空》紧密相连——该作核心制作人冯骥(Yocar)当年正是刘丹麾下《斗战神》项目的主策划。刘丹此次创业,剑指“AI游戏时代”,且选择了与传统游戏研发不同的路径:与硬件巨头创维深度合作,协助搭建游戏盒子平台,并推动创维设立游戏业务子公司。他的愿景明确而宏大——借助创维的硬件生态,“帮国产游戏正式进军家用主机领域,开创下一个AI游戏时代”。

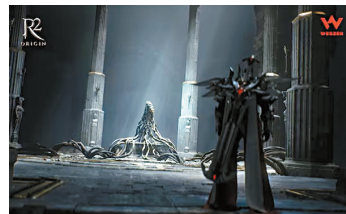
无独有偶,前网易游戏高级副总裁、原天下事业部总裁邵赓(少云),也联合原网易游戏制作人筱宁以及AI游戏创业者Roi,共同发起了名为“405游局”的播客,深入探讨游戏行业生态与AI游戏的未来。少云敏锐地指出,当前游戏玩家社群正呈现“原子化”与“极化”并存的现象,玩家消耗游戏内容的方式也在快速进化。他认为:“AI或许未来能够成为解决这类挑战的一个杠杆支点。”虽然坦承“目前AI游戏还很难做到惊艳玩家的地步”,但他对技术突破的速度抱有信心:“跨过这个瓶颈,对AI来说应该不需要用太久时间。”

从蔡浩宇躬身入局推出首款AI游戏产品,到刘丹携硬件资源开辟AI游戏新平台,再到邵赓等资深人士从战略高度剖析AI与游戏融合的未来,一条清晰的脉络已然浮现:中国游戏产业的核心力量,正以前所未有的决心和速度,将资源、智慧与野心投向AI游戏这片充满未知与可能性的新大陆。这一新兴领域既充满了机遇,也面临着诸多挑战。但无论如何,AI技术与游戏行业的深度融合,必将为玩家带来更加丰富多彩、个性化的游戏体验,也将推动游戏行业迈向一个新的发展阶段。



一周游闻

R2的平行世界 《R2 ORIGIN》公开



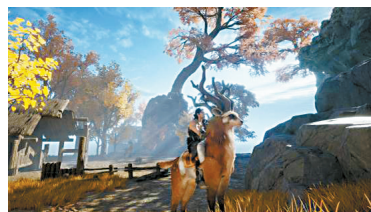
新快报讯 日前,游戏公司网禅公开了MMORPG新作《R2 ORIGIN》的预告网站,并开始准备发布事宜。《R2 ORIGIN》是一款使用虚幻引擎5,以显著提升的画面品质继承并重现了常青树IP《R2》游戏性的MMORPG新作。该作由网禅的子公司“网禅 Red Core”开发,目标是在年内发布。

日前公开的预告页面,同时发布了一段30秒的视频,供玩家了解游戏画面和世界观氛围。游戏讲述了发生在《R2》平行世界中的英雄故事,计划以跨平台形式提供,让玩家能在移动端和PC端体验原作中出现的领地、代表性角色等《R2》世界观元素。

此外,游戏还将引入继承了原作独创性和正统性的多样化内容。在扩大整合服务器竞争以强调《R2》特色的竞争要素的同时,也通过多公会协作内容带来《R2 ORIGIN》特有的新奇乐趣。得益于虚幻引擎5的使用,技能动作和打击感得到加强,提升了狩猎沉浸感,并通过增强的视觉效果提供逼真的游戏体验。

网禅还宣布,除了《R2 ORIGIN》之外,计划在年内推出开放世界动作RPG《Dragon Sword》以及基于《MU》IP的新作放置型游戏《MU: Pocket Knights》。

《山外山》首曝引发热议 像12款游戏合为一体



新快报讯 采用虚幻5打造的开放世界生存制作游戏《山外山》日前首次曝光。该游戏强调直觉式物理机制,让玩家能够进行天马行空的创造,并与朋友一同在东方神话世界中探索、净化灾厄,续写人类史诗。预告片发布后,引发了玩家们的广泛讨论。许多玩家对游戏的宏大设定和高自由度表示赞叹,但也有人对其最终成品表示怀疑。

一些玩家评论道,这款游戏看起来“疯了”,像是“12款游戏合为一体”,还有人将它比喻为“《方舟》(Ark)、《柯娜》(Kena)、《旺达与巨像》(Shadow of the Colossus)和《怪物猎人》(Monster Hunter)的孩子”。这些评论都反映了玩家们对游戏概念融合了多种元素的惊喜。然而,也有玩家表达了担忧,称这“看起来像一个永远不会发售的生存MMO游戏”,暗示了对游戏能否最终成功发布的怀疑。但同时,也有玩家表示“有潜力,我会持续关注”,对游戏的未来发展保持了期待。

从目前公布的信息来看,《山外山》描绘了一个宏大且充满东方远古神话色彩的世界观,致力于通过高自由度的玩法,让玩家在探索中重塑大陆的命运。游戏的独特概念无疑已经成功地吸引了众多目光。



加入我们一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会