

3月15日,米哈游创始人蔡浩宇的AI创业公司Anuttacon正式曝光首款游戏《Whispers from the Star》。这款游戏以AI智能体语音交互为核心的太空生存游戏,讲述玩家与被困外星“盖亚”的宇航员Stella实时互动、共同求生的故事。游戏摒弃传统“选项式”对话,转而用AI生成动态剧情,玩家的每一句话都可能改写角色命运。目前游戏已开启iOS平台封闭测试招募。

■新快报记者 陈学东

WHISPERS
from the star

当AI成为“编剧”:

玩家一句话,
AI角色命运实时改写

▶ 重新定义互动体验

“你能覆盖系统吗?”当玩家对着手机发出这句语音指令时,屏幕中的女孩Stella睫毛颤动,沉默两秒后回答:“我可以覆盖逃生补丁,但不敢保证。”这句对话在《Whispers from the Star》中并非预设脚本——AI将根据玩家提问的措辞、语速甚至情感倾向,生成不同回应。

《Whispers from the Star》的核心玩法围绕着AI智能体语音交互展开,玩家将与一位名为Stella的女孩进行实时交流,通过文字、语音甚至视

频通话的形式,指引她在太空中求生。从预告片来看,游戏更倾向于智能体驱动的动态叙事,而非传统的分支式互动。玩家的每一句话、每一个选择都将切实影响剧情走向,Stella的命运掌握在玩家手中。游戏中的环境异变和复杂设定,使得这场太空冒险充满了未知与挑战。

为实现流畅体验,团队设计了两大“障眼法”:一是用“通信延迟”(如信号干扰、数据传输)掩盖AI运算时间;二是通过多模态技术同步微表情。当

Stella瞳孔收缩、手指无意识地敲击控制台时,玩家很难意识到这是AI驱动的行为。据Anuttacon招聘信息推测,游戏可能采用自研的“情感识别模型”,通过分析玩家语音的频谱特征,判断情绪并调整剧情权重。

不过挑战依然存在。早期测试者反馈,当玩家提出超出设定范围的问题(如“你的生日是哪天”),Stella会生硬地切换话题。对此,团队表示“不完美正是人性化的一部分”,他们更希望玩家感受到“在与真人对话时的试探与磨合”。

▶ 硅谷集结的“虚拟世界”战队

支撑这场AI实验的,是一支横跨中美两地的“特种部队”。领英数据显示,Anuttacon现有33名可查成员,其中近半数来自米哈游核心团队,其余成员则贴着微软、Meta、亚马逊等硅谷巨头的标签。

研究团队由前微软全球合伙人童欣领衔。这位被称为“童姥”的图形学泰斗,曾主持开发DirectX 12的Mesh Shading技术,其研究成果被写入全球计算机图形学教材。加入Anuttacon后,他主导构建了游戏的实时渲染引擎,使Stella的每一根发丝都

能随太空舱气流飘动。前B站副总裁王宇阳则负责商业化和社区运营。他在B站直播业务增长380%的实战经验,或将用于未来AI角色的粉丝经济开发。而分布式计算专家叶理灯(前米哈游基础设施负责人)搭建的云端架构,让AI模型能在iPhone 6s上流畅运行——这可能是游戏支持iOS 12系统的关键。

Anuttacon的加州办公室位于圣克拉拉,与英伟达总部仅20分钟车程。这种区位选择颇具深意:既便于吸引斯坦福、伯克利的前沿人才,又

能依托米哈游在上海的成熟内容团队。一名匿名员工透露,中美团队通过“镜像开发”协作——硅谷攻克大模型、实时渲染等技术难关,上海团队负责世界观设计、角色原画等内容创作。

蔡浩宇的“2030年十亿人虚拟世界”愿景,正通过两步走落地:先用《Whispers from the Star》验证“AI+多模态交互”的技术可行性,再将其模块化为开放平台。这种路径与米哈游《原神》的“游戏-IP-生态”扩张逻辑如出一辙。

▶ 一场交互革命的“演示舱”

《Whispers from the Star》的曝光引发了国内游戏玩家的广泛讨论。在知乎等平台上,玩家们对这款游戏的AI技术含量和创新性表示出了浓厚的兴趣和较高的期待。

在Anuttacon的蓝图中,《Whispers from the Star》更像一个技术演示舱。封闭测试问卷中的一道题暴露了

其野心:“如果允许你训练专属AI角色,你会用它做什么?”选项包括“复活逝去亲友”

“与历史人物对话”“创建虚拟伴侣”等——这暗示团队最终目标并非单款游戏,而是人人可定制的“虚拟生命体”。

专利文件显示,Anuttacon已注册“带AI模型的游戏程序”技术。简单来说,未来玩家或能上传文字、图片,生成专属虚拟角色,并设定其记忆、性格与命运轨迹。例如给AI“投喂”《三体》小说,就能得到一个会讨论黑暗森林法则的Stella。

拟人权利”展开辩论。Anuttacon的解决法是“有限开放”——初期可能允许用户用米哈游旗下角色(如《崩坏》系列的琪亚娜)创建衍生故事,通过版权保护与内容审核降低风险。

有业内人士表示,这款游戏的意义远不止于一款普通的游戏作品,它更像是一次技术验证和市场探索。如果Anuttacon能够成功打造这个AI平台,未来玩家将有可能自定义角色,并体验他人设定的角色与故事。这将彻底改变游戏的创作和体验方式,开启一个全新的游戏时代。

周游闻

大逃杀游戏《阿修罗场》
3月27日上线



新快报讯 近日,D-ZARD宣布,旗下新作动作大逃杀游戏《阿修罗场》(ASUR-AJANG)将于3月27日通过Steam正式上线,目前已支持简体中文的界面。

《阿修罗场》是一款采用虚幻引擎5制作的俯视角动画风33人大逃杀游戏。玩家将在一个随着时间推移逐渐从外围崩塌、缩小的战场上争夺最后的胜利。游戏中,每个角色都拥有普通攻击、特殊攻击、闪避反击等多种技能组合,玩家可以通过连击和爽快的KO表现获得极大的满足感。在2024年6月的Steam Next Fest测试中,该游戏曾位列即将发布游戏排行榜第4位,日活跃体验版玩家数排名第6位。

在2月20日-25日期间,游戏进行了上线前的公开测试,进一步强化了战斗和资源收集的策略性,并收集了玩家反馈。游戏中新增了麻醉枪、照明弹、钩爪等多种消耗品,并通过“嘟嘟列车”“嘟嘟自动售货机”以及“恢复/黑暗植物”等多种机制,丰富了战场内的资源收集体验和玩法。此外,游戏还对角色技能组和平衡性进行了调整,并对表情系统、排名系统等核心功能进行了验证。

《王之逆袭》停运后易主
即将复活



新快报讯 目前,游戏公司MASANG SOFT宣布,已经完成对手机游戏厂商Anic Inc.的知名游戏《王之逆袭》(KING'S RAID)》的知识产权(IP)收购。

据悉,《王之逆袭》自2017年推出以来,以不采用概率抽取角色的收费模式、出色的设计、突出角色个性的表现和故事等,获得了玩家的广泛好评。该游戏在国内外取得巨大成功,尤其是在日本和东南亚市场享有极高的人气。然而,由于近年来运营上的问题,游戏已于2025年3月15日正式停运。

有消息指出,MASANG SOFT通过此次IP收购,计划经过一段时间的准备后,重启游戏的服务。MASANG SOFT相关负责人表示:“《王之逆袭》是一款拥有出色游戏性和高度忠诚粉丝群体的游戏,我们将努力让这款游戏复活。”



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们·一起玩