

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“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。

但这种构想面临双重挑战：技术层面，当前大模型仍存在“幻觉”（即虚构事实）；伦理层面，欧盟已就“AI虚

拟人权利”展开辩论。Anuttacon的解法是“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

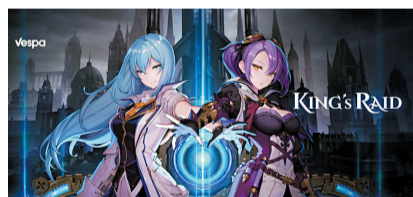


新快报讯 近日，D-ZARD宣布，旗下新作动作大逃杀游戏《阿修罗场》(ASUR-AJANG)将于3月27日通过Steam正式上线，目前已支持简体中文的界面。

《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 日前，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。”



加入我们 一起玩



广州市天河区软件和信息产业协会