



# “与AI玩游戏”的时代要来了吗？

3月15日,一款名为《Whispers from the Star》的游戏在网上悄悄展开了封闭测试。这款游戏的一大看点是运用了AI NPC与玩家进行交互;另一大看点,则源于站在游戏背后的米哈游前创始人蔡浩宇,以及其一手创立的Anuttacon公司。虽然AI工具已经经过了多个版本的迭代,AIGC技术也在游戏产业的生产环节占据的地位不断升高,但如何将AI技术与游戏玩法进行深度融合仍然是各大厂商探索的重点。也许这款游戏能够带来一个新的范式,开启“与AI玩游戏”的新时代。

热点  
资讯



## 蔡浩宇新游戏曝光 AI交互游戏离我们还有多远

玩家亲口说出指令,而屏幕另一端的NPC在AI语言模型的加持下“听到”指令,并且会迟疑、会恐惧,甚至会对玩家的决定提出质疑……随着太空生存游戏《Whispers from the Star》曝光,这种众多玩家梦寐以求的AI NPC交互玩法正有望变成现实。

3月15日,这款由米哈游前创始人蔡浩宇创立的Anuttacon公司研发的太空生存游戏在网上发布了第一个预告片,并宣布开展封闭测试,测试平台为IOS。根据官方简介,游戏背景设定于外星Gaia星球,玩家需要通过实时语音、短信与身陷异星的女孩Stella保持联系。简介中特别提到,“玩家的每一个回应都可能意味着生死”“与Stella的开放式对话将成为她在危险中的指南针”。

根据游戏预告视频中透露的内容,该游戏的核心玩法框架类似2015年风靡全球的经典文字冒险游戏《生命线(Lifeline)》。《生命线》中的主要剧情同样是围绕与一名身陷异星的宇航员的互动展开,玩家虽然在《生命线》中通过文字交互有较高的自由度体验,但其内在剧情依旧是按照开发者预设的线性流程展开的。

在《Whispers from the Star》的预告视频中可以看到,玩家可以通过语音输入直接与Stella对话,Stella也将通过玩家所说的话语做出反馈。这使得玩家与NPC之间的交互不再局限于有限的问答,与此前的《生命线》相比,这无疑是一个重要的创新之处。通过AI的加持,不仅让玩家交互方式提高了一个层次,同时也可能使得游戏从传统的分支式互动叙事,转变为更具有沉浸式体验的动态叙事。

当然,由于这款游戏尚处于封闭测试阶段,公开的信息相当有限,其具体的游戏玩法、售卖模式等均未公布。对于玩家们来说,不妨把这款游戏看作一项用于技术验证的大型实验。无论如何,随着AI技术的迭代升级,“与AI玩游戏”的新时代正在向我们大步走来。

## AI与玩法的融合 各大厂商都在摸索

对于游戏行业从业者而言,除了关注这款游戏之外,更多的目光聚焦到了游戏背后的开发公司Anuttacon,以及其创始人蔡浩宇身上。

对国内游戏厂商而言,在游戏产品中运用AI是各大厂商都在争相尝试的课题。除了运用AIGC工具创建游戏资产外,已经有不少游戏厂商尝试将AI语言模型与游戏相结合。

如腾讯、网易等头部企业已在游戏中全面接入DeepSeek等大模型工具,其中腾讯旗下《和平精英》引入了数字代言人“莉莉”,玩家可以通过聊天向莉莉探讨游戏攻略,也可以询问天气情况等。网易旗下的《逆水寒》中则部署了智能NPC“沈秋索”,玩家在地图中可以与其互动。根据其官方预告,接下来还将让“沈秋索”能够读懂玩家情绪,并做出更多相关反应。

如何将AI与游戏玩法进行融合也是各大游戏厂商共同角力的焦点,其中部分团队已开始试探边界——腾讯曾在《暗区突围》展示了可以语音指挥的AI队友“F.A.C.U.L”,这个AI队友可以听懂玩家的复杂指令,如“用前面的树作为掩体”“我开门后你封烟”,并按照玩家要求做出对应行为。巨人网络也宣布在旗下社交推理游戏《太空杀》引入AI玩家,这些基于DeepSeek语言及推理能力的AI玩家将和人类玩家一起在游戏中斗智斗勇。

但目前没有一款游戏能像《Whispers from the Star》这样大胆,试图将AI与玩法进行彻底的融合。

其实在离开米哈游后,蔡浩宇就开始聚焦AI领域的开发和拓展。他曾发言称,AIGC已经彻底改变了游戏开发,未来只有两种人制作游戏是有意义的:一种是前0.0001%的天才,组成精英团队创造前所未有的东西;其他99%的业余爱好者可以为了满足自己的想法而一时兴起创作游戏。至于普通到专业级别的游戏开发者,他直言不妨考虑转行。

虽然蔡浩宇并没有公开透露其目前的创业目的,但在Anuttacon官网简介上能一窥其野心:“……我们的使命是创造身临其境的个性化体验,以适应每个玩家的独特风格和偏好,促进玩家和他们所居住的虚拟世界之间的真正联系和更深层次的理解。我们的未来是,游戏不仅能玩,还能真正地生活。”

以此推测,《Whispers from the Star》不仅仅是一款游戏,也代表了蔡浩宇及其公司团队尝试构建由AI NPC组成的虚拟世界所迈出的第一步。

## AI先走,但争议始终随行

但在AI技术如火如荼发展的当下,关于AI技术的运用,尤其是AIGC导致的版权争议目前仍是游戏产业无法回避的问题。这也导致《Whispers from the Star》在曝光之后就迅速遭到了部分外国玩家的抵制,其争议焦点主要集中在关于游戏中AIGC的创作与运用之中。

对于从事美术、音频创作的游戏从业者而言,AIGC技术的发展不能建立在对知识产权的侵犯和人类创意的抄袭上。

由于当下AIGC工具可以通过定向“投喂”一定数量的绘画、音频素材展开训练,其后就能运用有限的素材按照一定的范式进行几乎无限的复制。这对相关行业的创作者来说无疑是一个沉重打击,特别是当这些素材是在未授权的前提下被用于AI训练,这无疑比作品抄袭、剽窃导致的后果更为严重。

也正是因为如此,自2024年8月起,美国演员工会(SAG-AFTRA)针对游戏行业滥用AI技术的抗议已持续八个月,SAG要求资方在使用AI生成配音、动捕数据时保证配音演员和动捕演员的权益不受侵害、明确告知声像作品的使用用途等。

当Anuttacon试图用AI构建“可生活的虚拟世界”,当越来越多游戏厂商将AIGC工具视为提升效率、降本增效的利器的时候,如何合规运用AI技术,如何保障从业者的权益也应当是整个行业应当思考的问题。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



女主角Stella会根据玩家语音互动做出反馈