

雷蛇携手国大开发AI游戏助手 打造高质互动个性化体验

张俊 报道

jameszhang@sph.com.sg

本地电竞产品公司雷蛇与新加坡国立大学携手开发新一代人工智能游戏助手，为玩家提供互动性更强的同步指导，新技术也有望用于自动驾驶等领域。

雷蛇（Razer）和国大计算机学院星期三（8月5日）宣布成立人工智能（AI）联合研究室，研究室位于国大一栋两层独立建筑（bungalow），合作期三年。这也是雷蛇首次与大学建立联合研究室，致力于推动基于AI的硬件、软件，以及服务领域的游戏创新项目。

雷蛇当天演示了公司最近推出的可与用户进行实时互动的台式AI伙伴，以及具备AI视觉感知功能的穿戴式概念耳机。雷蛇首席战略官李立民在受访时说，未来的AI数字游戏助手，功能将更强大，即不再局限于“你问我答”的单向沟通，而是与玩家有更高质量的互动，并能持续自我更新。

“它能根据对用户的了解进行自我调整，譬如，能识别用户的日常生活规律，了解他们的行



雷蛇—国大人工智能联合研究室8月5日举行启幕仪式，雷蛇研究员郑嘉纬现场演示，用具备AI视觉感知功能的概念耳机Project Motoko，读取一份日语菜单。（海峡时报）

为习惯，甚至是用户在不顺心时会有什么反应。”

游戏AI市场规模不断扩大 近八成玩家期待体验升级

根据雷蛇和国大提供的数据，全球游戏人工智能市场规模，预计将从2025年的42亿美元（约54亿新元）增长至2035年的668亿美元。微软（Microsoft）近

期调查也显示，近八成玩家愿意至少接受一项他们认为能改善游戏体验的AI功能。

24岁的国大计算机学院一年级博士生余昭辰，是新成立的雷蛇—国大联合研究室的一员。他从七八岁就开始玩游戏，对《英雄联盟》（League of Legends）等策略性游戏比较熟悉。他也利用AI助手，根据游戏中的不同角

色选择装备和制定策略。但他认为，目前的AI工具具有一定局限性。

“游戏里的内容会不断更新，而AI游戏助手的‘知识库’却无法同步更新，因此提供的指导有时并不适用。”

雷蛇—国大人工智能联合研究室联席主任黄玮璐副教授接受《联合早报》采访时说，新成立的研究室有大约20名成员，大多来自国大计算机学院，目前有三名教授，以及包括余昭辰在内的多名博士生和研究员；这个团队会与雷蛇保持密切沟通。

他指出，联合研究室近期的工作重点，是解决人机互动中的延迟（latency）问题，以及提升机器的记忆能力以提供更个性化的服务。

对于联合研究室今后的科研成果和产品，雷蛇和国大将共享知识产权。

另外，游戏产业的技术也可应用于其他领域。“比如充当自动驾驶的AI助手，实时掌握路况并及时反馈给驾驶员；或者工厂里类似的AI助手，也可帮助工厂员工操控各种机器。”