

《ALVERSE：一个持续运行的动态数字世界平台》 商业白皮书

第三象限ALVERSE 项目开发组

2026 年 7 月 24 日

目录

第一章 项目愿景	3
第二章 核心理念	4
第三章 世界架构	8
第四章 AI 系统	10
第五章 玩家系统	12
第六章 社会系统	14
第七章 其它重要系统	15
第八章 技术架构	18
第九章 商业模式	19
结语	20

第一章 项目愿景

过去三十年，信息传播因互联网变得越来越高效，人与人之间的距离越来越近，可以说互联网颠覆了人与人之间的连接方式。我们通过互联网来浏览网页、观看视频、进行社交和体验游戏，但这些依然是停留在“浏览”和“消费”的阶段，我们并没有真正沉浸生活在互联网之中。

近五年来，开放世界类游戏不断发展。我们可以通过对大世界探索来获得自己的资源、养成人物以及推进剧情。随着时间推进以及技术迭代，地图越来越广阔，画面越来越真实，内容越来越丰富。但当玩家完成任务、离开游戏后，那个世界仿佛按下了暂停键。城市不会成长，居民不会继续生活，历史不会继续书写。因为无论互联网还是开放世界游戏，绝大多数内容依然遵循同一种模式：**开发者创造世界，玩家体验世界**。地图由开发者设计，建筑由开发者搭建，历史由开发者书写，文明由开发者定义。玩家能够探索这个世界，却很难真正改变这个世界。即使是高度自由的沙盒游戏，玩家创造的更多是建筑、道具模组或地图，而不是一个真正能够持续发展、拥有历史、文化与社会结构的文明。因此，我们开始思考：**如果未来存在一个真正由玩家共同创造的数字文明，它会是什么样？**也许，它更接近一个真正的数字世界。

于是 **ALVERSE** 应运而生。名字由“ALL”和“UNIVERSE”合成而来。“Λ”即是“A”的科技化表达。寓意“**属于所有人的世界（A Universe for All）**”。**ALVERSE** 不只是一个世界，它属于每一个创造世界的人。

第二章 核心理念

2.1 并非一款游戏，而是一个持续运行的数字世界

我们并不希望制作传统意义上的开放世界游戏。在传统游戏中，世界的存在是为了服务玩家。开发者设计地图、剧情、任务和角色，玩家按照既定路线体验内容，当所有内容被体验完成后，游戏生命周期也随之结束。即使是自由度较高的沙盒类游戏，玩家能够改变的也往往只是建筑或地形，而整个世界的发展逻辑依然掌握在开发者手中。我们希望做出改变。

在我们的理念中，开发者的职责不是创造整个世界，而是建立世界运行的底层规则。真正的文明、城市、国家、文化、历史以及社会关系，都应当由所有玩家共同创造并在人工智能的辅助下减小创造难度。

因此，我们更愿意将 ALVERSE 定义为一个**持续运行的动态数字世界平台**，而不是一款拥有固定内容的游戏。世界不会因为玩家的离开而停止运行，也不会因为开发者停止更新而失去生命力。它拥有自己的生态系统、社会系统、历史系统以及文明演化系统，并随着时间不断发展。玩家进入这个世界，并不是为了体验开发者准备好的故事，而是为了亲自参与世界文明的发展过程。

2.2 高度自定义的文明创造

每一位玩家心中，都存在一个独属于自己的文明。有人向往东方古代王朝的礼制与建筑；有人热爱未来赛博都市的霓虹灯光；有人希望建立海洋之上远离喧嚣的群岛国度；也有人梦想创造一个完全脱离现实世界规则的幻想文明。

过去，游戏开发者需要花费大量时间制作有限数量的建筑、美术资源和文化设定，因此玩家能够选择的内容始终受到开发成本的限制。但人工智能的发展，为这种限制提供了新的解决方案。在我们的项目中，玩家不需要亲自完成大量繁琐的建模工作，也不需要等待官方更新新的建筑风格。玩家只需要提出自己的创意，系统便会借助人工智能自动生成符合世界观的建筑模型、居民服饰、旗帜、语言文字以及艺术风格。

与此同时，为了保证所有玩家都能够顺利开始自己的文明建设，系统也将预置大量现实世界已有文明的建筑模板和文化资源，例如东方传统建筑、西欧中世纪建筑、阿拉伯建筑、玛雅文明、古埃及文明等。玩家既可以直接使用这些模板，也可以随着文明的发展逐步创造属于自己的独特文明。系统**也支持玩家导入自己构建的模型**。

我们希望最终实现真正意义上的高度自定义，让每一个服务器中的国家都拥有独一无二的发展轨迹，每一座城市都具有鲜明的文化特色，每一段历史都不会重复。

2.3 玩家创造文明，而非消费内容

传统游戏的发展模式，本质上是一种内容消费模式。开发者不断制作新的地图、新的副本、新的剧情，玩家不断体验这些内容。当内容被消耗完毕后，玩家便开始等待下一次版本更新。我们的项目希望建立一种完全不同的循环。

开发者制定基本运转规则，人工智能维护世界，而真正的内容则由玩家共同创造：**玩家修建城市，便诞生新的城市；玩家建立国家，便形成新的政治格局；玩家发动战争，战争便成为历史；玩家创作文学、音乐、绘画和建筑，这些作品都将成为文明的一部分。**

世界中的每一段历史、每一次变革、每一座建筑，都来源于玩家真实的行为，而不是开发团队提前编写好的剧本。因此，每一个服务器的发展方向都将完全不同，没有任何两个世界能够拥有相同的发展历史。玩家进入服务器时，并不是进入一张地图，而是进入一个已经拥有历史、文化与社会关系的文明世界。

2.4 一个永不停息的世界

我们最重要的设计理念之一，是世界的持续运行。现实世界不会因为某个人睡觉而停止运转。城市依然灯火通明，河流依旧奔流，大自然仍然按照自己的规律演化，历史也从未因为任何人的离开而暂停。

数字世界也应如此。即使服务器中没有任何真人玩家在线，整个世界依然会继续发展。人工智能将持续管理整个生态系统和社会系统，居民会继续生活，城市会继续建设，贸易会继续进行，科学研究仍会取得突破，政治格局也可能发生变化。当玩家重新回到世界时，迎接他的并不是一个停留在离线瞬间的存档，而是一个已经继续发展了数天、数月甚至数年的真实文明。玩家将真正体验到时间流逝所带来的变化，也会逐渐意识到：自己只是这个世界中的一员，而不是世界存在的唯一意义。这种持续发展的世界，将赋予数字文明真正的生命力。

2.5 我们所追求的

ALVERSE 希望探索一种全新的数字世界形态。在这里，玩家获得的成就感，并不来自等级、装备或者排行榜，而来自他们真正为这个世界留下了什么。

我们相信，一个真正伟大的数字世界，并不是开发者创造出来的，而是无数创造者共同生活、共同建设、共同书写历史之后自然成长出来的文明。

第三章 世界架构

3.1 数字地球

ALVERSE 并非由大量独立地图或副本组成，而是由多个彼此独立的数字世界构成。每一个服务器都代表着一颗完整且唯一的数字世界。

当新的服务器开启时，系统将利用程序化生成与人工智能共同构建世界的基础环境，包括大陆、海洋、岛屿、山脉、高原、丘陵、河流、湖泊、森林、沙漠、冰原等自然地貌，并根据地形自动形成气候带、水文系统、植被分布及生物群落。整个世界并不是无限扩张的地图，而是一颗拥有固定面积和真实尺度的数字地球，其自然环境尽可能遵循现实世界的运行规律。人工智能也会模拟昼夜交替、四季更迭、天气变化、降水循环、河流演化、植被生长以及生态平衡，使整个世界拥有独立运行的自然系统。即使没有玩家进行任何干预，大自然仍将按照自己的规律不断变化。

玩家进入世界后，并不会被分配到预设好的国家或城市，而是作为第一批文明探索者，在这颗尚未诞生文明的星球上寻找适合发展的土地。不同玩家的选择，将决定不同地区未来的发展方向，也意味着每一个服务器都会成长为完全不同的世界，没有任何两个服务器能够拥有相同的文明历史。

3.2 世界生命周期

ALVERSE 并不存在传统意义上的“版本结束”或“重新开档”，每一个服务器都是**一个持续运行的动态数字世界**。

世界初始阶段，世界仅拥有自然环境，没有国家、没有城市，也没有文明。随着玩家不断探索、建设和交流，聚落逐渐形成，社会关系不断建立，文明开始诞生。城市的发展推动国家出现，国家之间形成外交、贸易与文化交流，文明进一步繁荣，并逐渐进入更高的发展阶段。

当文明发展到一定程度后，人工智能将自动补充居民人口，完善社会结构，并持续推动科技、经济、文化与历史的发展。即使玩家暂时离开，世界依然会按照既定规则继续运行，城市会扩张，道路会修建，居民会成长，新的历史事件也会不断发生。

因此，ALVERSE 并不存在真正意义上的“游戏结束”。世界只有不断发展的历史，而玩家只是其中某一个时代的参与者。每一位玩家的登录，都意味着走进一个正在发生动态变化的世界。

第四章 AI 系统

人工智能（以下简称 AI）并不仅仅是 ALVERSE 的辅助工具，而是整个数字文明持续运转的核心驱动力。AI 也并非代替玩家创造世界，而是负责维护世界的生命力，使文明能够脱离玩家在线状态，依然保持持续发展。

4.1 AI 居民

当文明发展达到一定规模后，系统将自动生成 AI 居民，填充整个社会。每一位 AI 居民都拥有完整的身份信息，包括姓名、年龄、职业、家庭关系、成长经历、性格特点、兴趣爱好以及长期记忆。他们并不是传统游戏中重复执行固定脚本的 NPC，而是真正生活在世界中的数字居民。

AI 居民拥有自主行动能力。他们会学习、工作、消费、恋爱、结婚、生育和创业，也可能经历失业、迁徙甚至死亡。他们能够主动与玩家交流，也能够形成彼此之间复杂的社会关系。

玩家离线期间，居民仍然会继续自己的生活，整个社会不会因为玩家的离开而停止运转。

4.2 AI 文明

除了维护居民之外，AI 同样承担着文明演化的重要职责。玩家可以提出自己对于文明发展的设想，例如建筑风格、服饰文化、官方语言、宗教信仰、城

市布局以及社会制度等。AI 将依据玩家的描述，自动生成对应的建筑模型、居民服饰、文字系统、艺术风格、旗帜纹章以及文化背景。

与此同时，AI 会根据文明的发展方向持续补充细节，例如节日庆典、民间传说、地方特色、饮食文化、音乐艺术等内容，使每一个国家都逐渐形成属于自己的文明特色。

不同文明之间的发展并不存在固定模板。玩家的选择、自然环境以及历史事件共同决定文明未来的发展方向，因此每一个服务器都将拥有独一无二的文化体系。

4.3 AI 历史

历史是文明存在最重要的证明之一。ALVERSE 将建立完整的 AI 编年史系统，对世界中发生的重要事件进行自动记录。例如国家建立、城市落成、科技突破、战争爆发、和平协议、重大灾害、重要人物诞生以及文化成就等，都将自动写入服务器历史。

除了整个服务器拥有一部完整的世界编年史之外，每一个国家也将拥有独立的发展史，每一座城市都能够记录自己的建设历程，每一个家族甚至每一位重要人物，都可能留下属于自己的传记。

随着服务器持续运行数年甚至数十年，世界将逐渐形成真正意义上的历史积淀。后来进入世界的新玩家，可以阅读过去的历史，参观曾经发生重大事件的遗址，了解那些由真实玩家共同创造出来的文明故事。

第五章 玩家系统

5.1 出生

玩家进入世界时，并不会完全以“上帝视角”或“神明”降临，而是作为普通人开启自己的人生。

系统将根据服务器当前的发展状况，为玩家分配合适的出生地点。玩家可以选择加入已有文明，也可以前往尚未开发的区域，从零开始建立属于自己的聚落。每一位玩家的人生起点都不同，成长道路也不会相同。玩家真正需要做的，不是完成系统安排的固定任务，而是在这个持续发展的世界中寻找属于自己的位置。

5.2 职业

职业并不是系统赋予玩家的标签，而是玩家在世界中可以自由选择的社会身份。

玩家可以成为探险家，踏遍整个世界绘制地图；可以成为建筑师，设计城市与地标；可以成为商人，建立跨越大陆的贸易网络；可以成为外交官，在不同国家之间维护和平；也可以成为旅行作家、艺术家、考古学家、教师、工程师、科学家甚至政治家。

5.3 玩家成长

玩家成长不再以单纯的等级和战斗力作为衡量标准，而是以对文明的贡献作为核心评价。

随着玩家不断探索世界、建设城市、创造文化、发展科技、推动经济以及促进社会发展，个人影响力将不断提升。文明的发展同样拥有自己的成长阶段。随着国家综合实力不断提高，文明将逐步迈入更高的发展时代，并解锁更丰富的 AI 创造能力、更复杂的建筑体系以及更广阔的发展空间。

第六章 社会系统

6.1 社区

ALVERSE **并不会在游戏外建立额外的玩家社区**，而是通过游戏内玩家的合作建立社会关系，分享自己的经验和心得。

玩家可以自由组织协会、公会、学院、商会等不同形式的社会组织，共同推动文明的发展。不同社区也将形成独特的文化氛围，拥有属于自己的个性。

6.2 政治

ALVERSE 不会预设固定的政治制度。各个国家和文明可以根据自身理念自由制定法律、税收制度、财富分配方式、教育制度、土地制度以及行政结构。开发者不会规定哪一种制度更优，而是将选择权完全交给玩家，由历史去验证各种制度的发展结果。

6.3 外交

当多个文明共同生活在同一颗数字地球上时，外交将成为文明发展的重要组成部分。国家之间可以建立贸易关系，共享资源与技术；可以签订同盟，共同应对危机；也可能因领土、资源或意识形态产生冲突。

战争并非唯一的选择，和平合作同样能够推动文明发展。所有外交活动，无论是联盟、条约、贸易还是战争，都将永久记录在服务器历史之中，并持续影响未来世界的发展方向。

第七章 其它重要系统

7.1 建筑系统

ALVERSE 并不希望玩家重复进行大量机械化的建造操作，而是希望借助人工智能，让建筑真正成为文明的体现。

玩家可以自由规划城市的发展方向，并通过自然语言向 AI 描述自己的设计理念。例如，一位玩家可以希望建设一座依山而建、具有东方传统建筑特色的古代王城；另一位玩家则可以打造一座拥有玻璃幕墙、高空轨道交通以及立体绿化的未来都市。AI 将根据玩家的描述，结合当地自然环境、文明等级以及资源条件，自动生成符合世界观的建筑模型、道路系统、广场、公园、桥梁及公共设施。

随着文明不断发展，玩家不仅能够规划单体建筑，还能够参与整个城市的发展设计，包括功能分区、交通网络、景观布局以及地标建筑等内容。城市最

终呈现出的风貌，将由玩家长期建设与 AI 持续优化共同完成，而不是预设模板的简单复制。

为了保证创作门槛的友好性，系统同时提供现实世界不同文明的建筑模板，供玩家直接使用或作为创作基础。随着文明等级不断提高，玩家还可以逐步解锁更高级的自定义能力，甚至导入玩家自己构建的模型，使每一个国家都拥有独特的城市景观与建筑语言。

7.2 探索系统

ALVERSE 的世界虽然拥有固定边界，但对于玩家而言，世界始终存在未知。广阔的大陆之中隐藏着尚未开发的地区，深海之下可能沉睡着失落文明，群山之间或许埋藏着远古遗迹，而地下世界也可能拥有完全不同的生态系统。

随着文明科技不断进步，人类探索的范围也将不断扩大。从陆地到海洋，从地下到天空，甚至最终迈向近地轨道与太空，每一次探索都意味着文明认知边界的扩展。

玩家可以成为探险家、考古学家或旅行者，记录沿途风景、人文与历史，并将自己的所见所闻整理成地图、游记、纪录片或学术成果，在世界范围内出版传播。玩家所创造的知识，也将成为整个世界共同拥有的财富。

7.3 经济系统

ALVERSE 将建立完整的资源、生产、物流、贸易与金融体系，使文明的发展拥有真实而稳定的运行逻辑。

世界中的资源具有有限性与地域差异，不同地区拥有不同的矿产、农业、能源以及自然资源。玩家需要根据自身所处环境发展相应产业，并通过贸易获取无法自产的重要资源。随着城市不断发展，制造业、交通运输、港口、铁路、航空以及物流网络将逐步建立，不同国家之间形成复杂的经济联系。

经济并不仅仅局限于资源交换。未来玩家可以建立公司、银行、证券交易所、商业联盟等经济组织，并通过市场供需推动商品价格变化，形成真正由玩家主导的市场经济。

战争、自然灾害、科技突破以及外交关系，同样会对经济体系产生持续影响。

第八章 技术架构

ALVERSE 的实现，并不仅依赖于单一人工智能模型，而是建立在多个智能系统共同协作的基础之上。

整个数字世界由世界模拟系统、AI Agent 系统、大语言模型、程序化内容生成系统以及云端同步架构共同组成。

世界模拟系统负责维护整个数字地球的自然环境，包括气候变化、水文循环、生态平衡以及资源分布，使自然环境能够长期稳定运行。AI Agent 系统负责驱动所有数字居民，使居民拥有长期记忆、独立人格、自主决策能力以及复杂的社会关系。居民能够学习、工作、交流、消费、组建家庭，并根据世界变化不断调整自身行为。大语言模型将作为整个文明的语言中枢，为居民提供自然语言交流能力，同时协助生成文化背景、历史文献、书籍、新闻、法律、教育内容以及玩家与居民之间的真实互动体验。程序化生成系统负责自动构建建筑模型、城市规划、自然地貌以及各类视觉资源，使玩家能够通过自然语言快速完成复杂内容创作。

所有世界数据均运行于云端服务器，确保服务器能够长期持续运行。即使所有玩家全部离线，整个数字世界依然能够按照既定规则不断发展，真正实现“世界永不停机”的设计理念。

未来，随着人工智能技术的发展，ALVERSE 还将持续引入更加先进的多智能体协作模型、世界模拟算法以及生成式内容技术，使数字文明拥有越来越接近现实社会的复杂程度。

第九章 商业模式

ALVERSE 希望建立一个长期可持续发展的数字文明生态，而非依赖一次性内容销售的传统商业模式。

项目计划采用免费进入的方式，降低玩家参与门槛，使更多人能够加入世界，共同建设文明。随着文明不断发展，玩家可以根据自身需求订阅更高等级的 AI 创作能力，例如更复杂的建筑生成、更高精度的城市规划、更丰富的文化设计以及更高级的居民生成服务。与此同时，平台也将支持原创数字内容的创作与共享。玩家设计的建筑、服饰、文化模板、音乐、美术资源以及原创模型，可以在平台中进行展示、交易与授权，形成完整的创作者经济生态。未来，ALVERSE 还将探索教育、文化展示、数字博物馆、历史模拟、城市规划以及企业数字孪生等更多应用场景。

我们相信，ALVERSE 不仅可以成为一个数字文明平台，也可以成为连接教育、科研、文化创意以及人工智能产业的重要基础设施。商业模式的最终目标并非销售游戏内容，而是构建一个能够不断吸引创造者加入、不断产生新内容、不断形成价值循环的开放生态。

结语

在人类历史中，文明的发展从来不是某一个人的成就，它来自无数普通人的创造、合作与传承。ALVERSE 希望将这种文明发展的过程带入数字世界。这里没有固定的故事，也没有预设好的结局。真正的文明与历史将由这里的玩家共同书写。真正伟大的数字世界，并不是开发者独自完成的作品，而是无数创造者共同生活、共同建设、共同成长之后自然诞生的成果。未来，我们希望 ALVERSE 的每一个数字世界都能够持续运行数十年，甚至更长时间，不断积累属于自己的文明记忆，成为真正意义上的“第二世界”。