

项目名称：Astalia Stellaris：基于社区情感危机的虚拟身份构建与跨媒介叙事

学生姓名：段振鸣

角色：制作人、技术美术、叙事设计、虚拟中之人

项目概述 (Project Summary)

Astalia Stellaris 是一个融合了虚拟主播 (VTuber) 表演、AI 生成技术与 3D 游戏化探索的跨媒介企划。该项目诞生于 2024 年 4 月韩国游戏 *Blue Archive* 的一场联动舆论危机。作为当时最大的抗议社群“星塔旅人”的管理者，我并未止步于抗议，而是以此为契机，深入观察二次元玩家群体在东亚高压社会环境下的情感脆弱性。基于对这次事件的反思，我创造了 *Astalia Stellaris* 这一角色，并通过实时变声技术 (RVC) 在哔哩哔哩进行直播互动，同时利用 Blender 和 Unity 开发其 3D 游戏化资产。这是一个始于社区冲突，旨在探索“虚拟的爱”的边界的实验性项目。

设计意图 (Intentions)

我的核心意图是探索游戏作为“体验引擎”在情感抚慰层面的可能性。作为一名游戏从业者兼硬核玩家，我目睹了玩家因游戏剧情背离初衷而产生的剧烈愤怒。我认为这种愤怒的根源并非游戏本身，而是东亚社会长期压抑的教育氛围，导致大量个体缺乏在现实中获取爱的能力，进而将情感寄托于虚拟世界。

我相信：“这个世界并不是所有人都有能力得到爱，但人人都有资格拥有爱。”

基于此，*Astalia Stellaris* 不仅仅是一个 OC（原创角色），她是我对那场危机中玩家情感诉求的回应。我希望通过这个角色，构建一个包容的叙事空间，利用直播的“即时陪伴感”和未来游戏的“深度交互性”，去修复那些脆弱的内心，并探讨虚拟与现实情感连接的伦理与边界。

个人贡献 (Personal Contribution)

作为该企划的唯一负责人，我独立构建了从概念设计到技术落地的全流程：

- 概念与运营：** 基于社区事件设计角色原型，利用 AI 辅助草图设计，并统筹原画师与 Live2D 模型师完成基础资产。在哔哩哔哩运营期间，我使用 **RVC (Retrieval-based Voice Conversion)** 搭建实时变声环境，通过直播（歌唱、游戏、杂谈）赋予角色灵魂，并制作了大量切片内容。
- AI 与美术管线：** 为了解决单人开发的产能问题，我掌握了 **ComfyUI** 框架，基于 SDXL 训练了角色的专属 LoRA 模型，实现了高质量插画的量产。我还自学者板绘，制作了适应流行文化的表情包以促进社区传播。
- 3D 技术与动捕：** 为了将 IP 拓展至游戏领域，我自学 **Blender** 完成了从 2D 拆分立绘到 3D 模型的全流程（建模、蒙皮、绑骨），实现了 VRM 与 PMX 格式的物理兼容。在动画制作上，我搭建了基于 **Rococo** 双摄动捕与 **iFacialMocap + ARKit** 的低成本面捕管线。

4. 渲染与叙事：我利用 **LilToon** 等开源着色器在 Unity 中探索二次元渲染风格 (NPR)，并结合电影学知识撰写分镜脚本与世界观文档，为未来的叙事游戏开发奠定基础。

学习心得 (What I Learned)

这个项目迫使我从单一的“开发者”视角转变为“全栈创作者”。在技术层面，我深刻理解了 2D 美学与 3D 拓扑之间的转换逻辑，通过调整头部与眼部模型结构，优化了二次元角色的三维表现力；我验证了在无专业动捕设备下，利用 AI 辅助工具 (ComfyUI, RVC, 视觉动捕) 实现高工业标准资产的可行性。

在认知层面，这段经历让我重新审视了“开发者-游戏-玩家”的三角关系。我意识到技术只是手段，核心在于如何通过叙事和交互设计，承载玩家无处安放的情感。这次从“抗议者”到“创造者”的身份转换，为我未来制作具有深刻情感共鸣的叙事性游戏积累了宝贵经验。