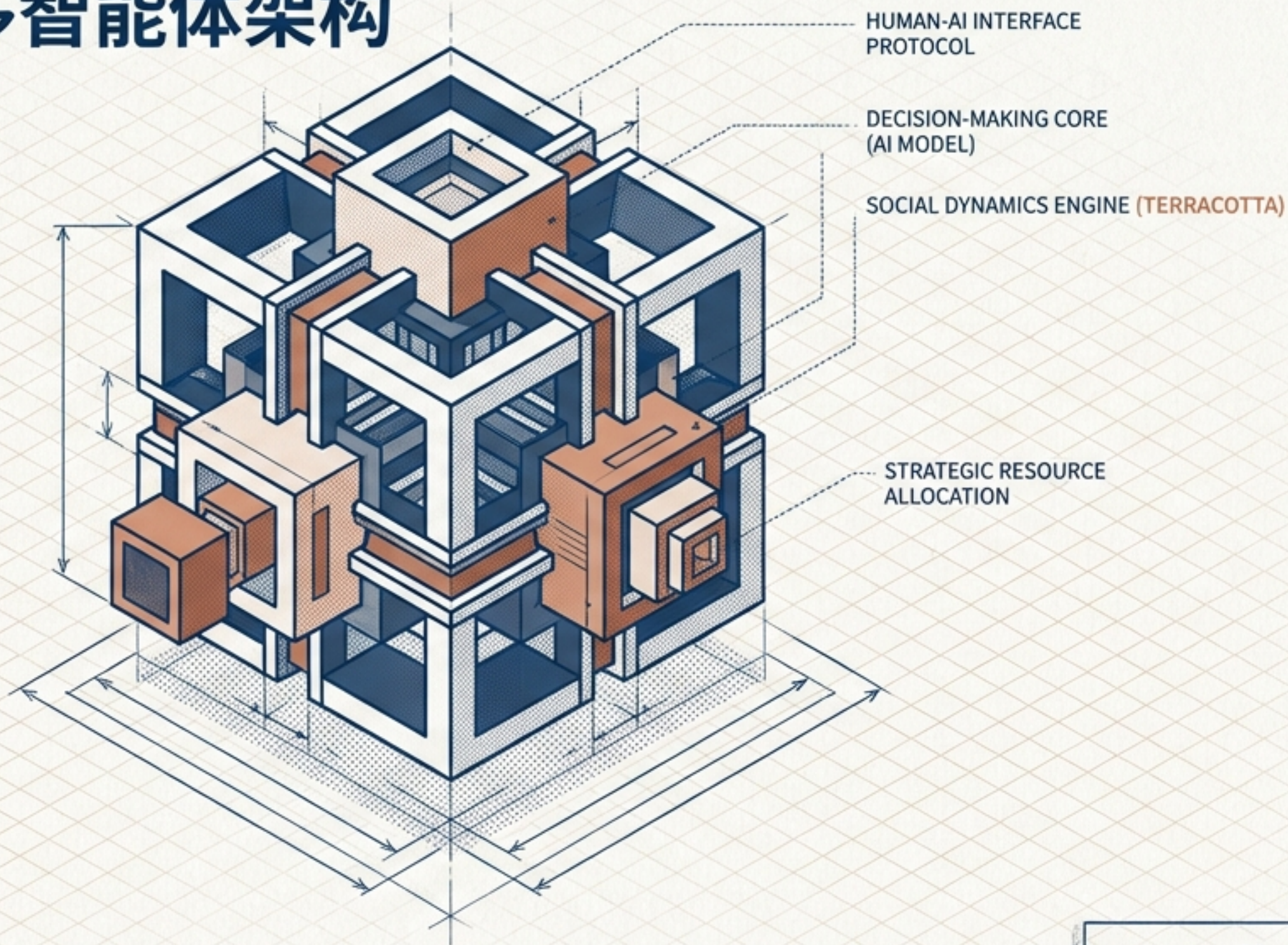


凑不齐人的桌游局， 正在催生下一代多智能体架构

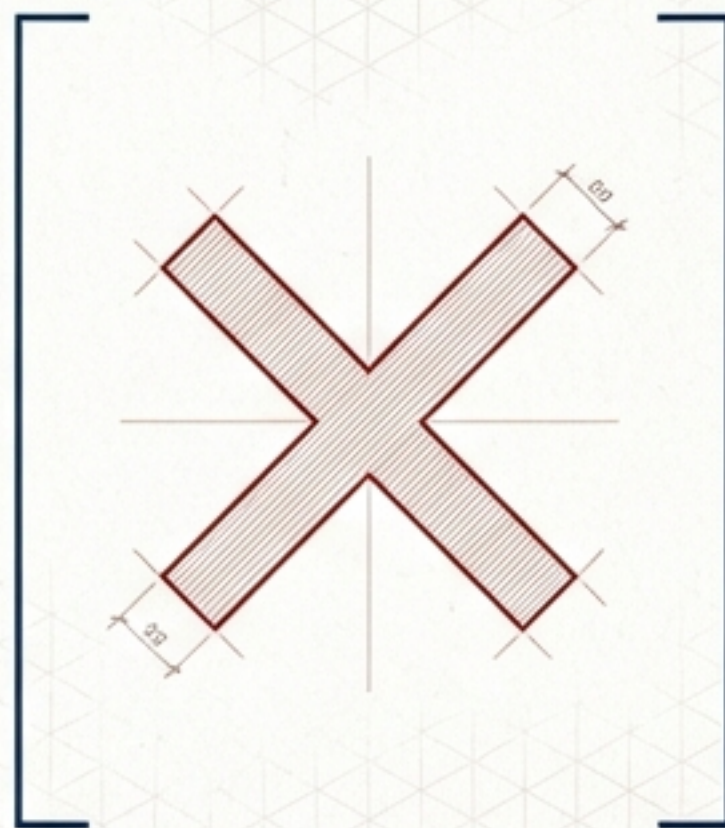
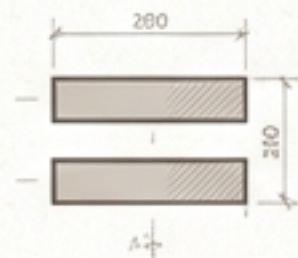




[9人局]



[4人在线]



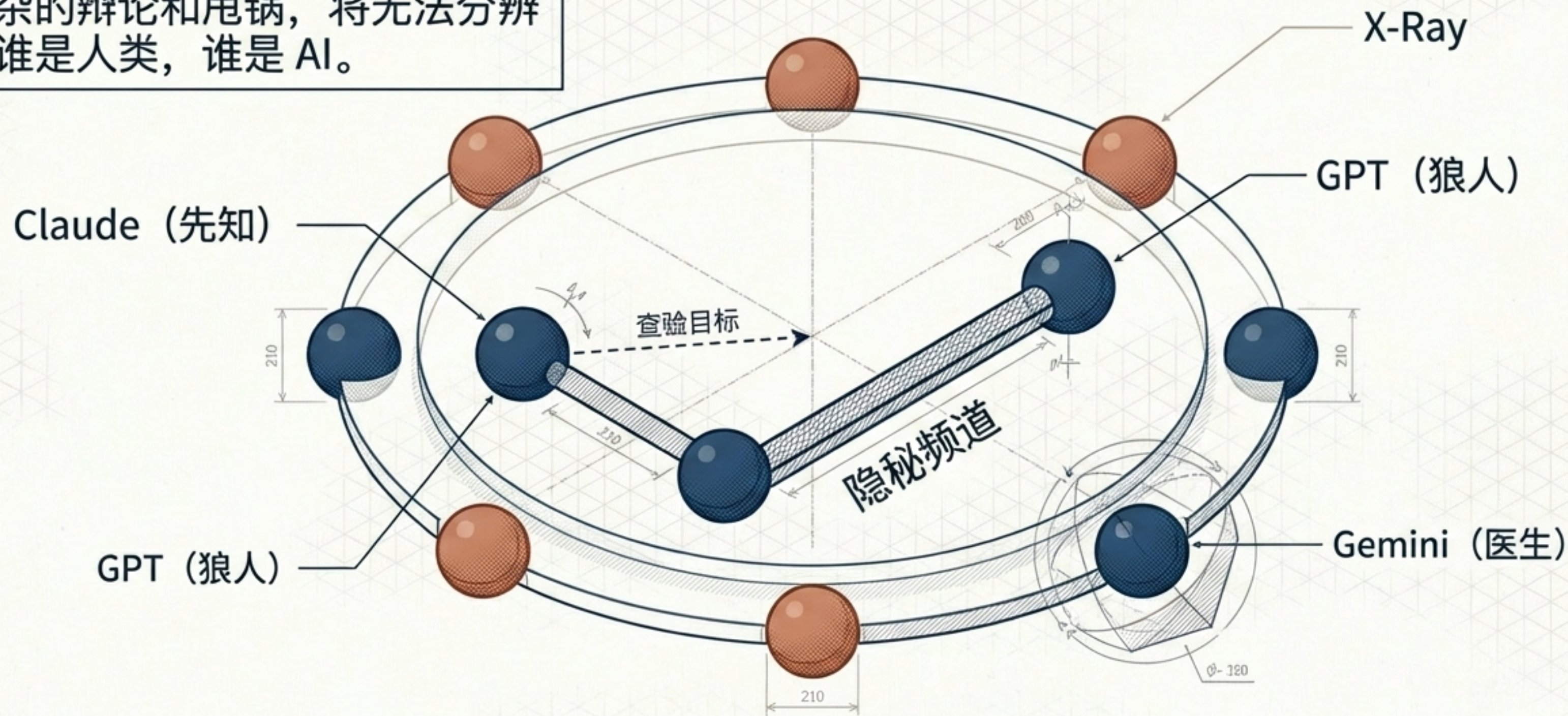
[× 游戏流产]

狼人杀差5人。剧本杀差2人。跑团缺DM。

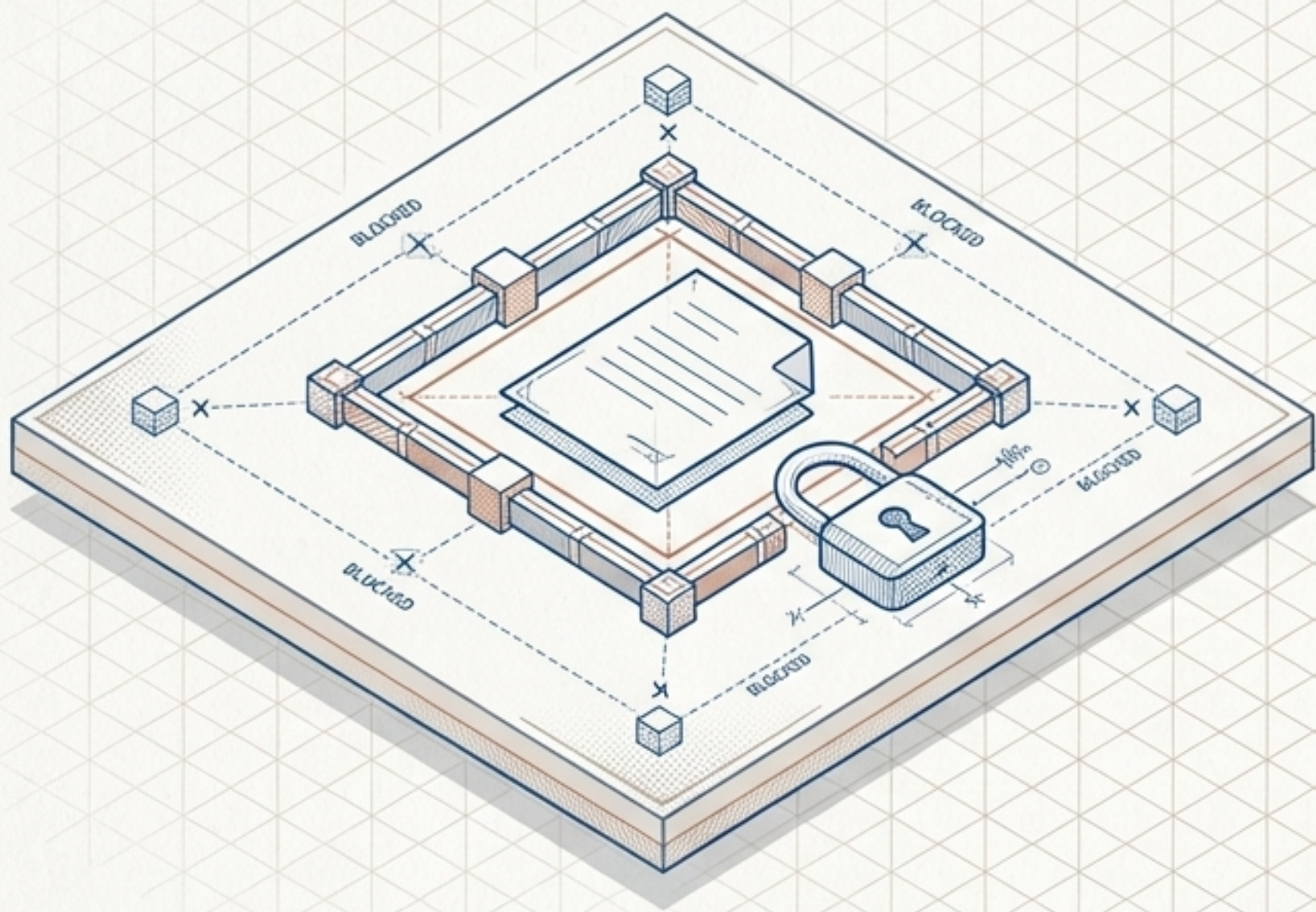
这三件事的本质痛点完全一致：人数的硬性门槛阻断了体验。

三个大模型，三种思考路径，同桌博弈

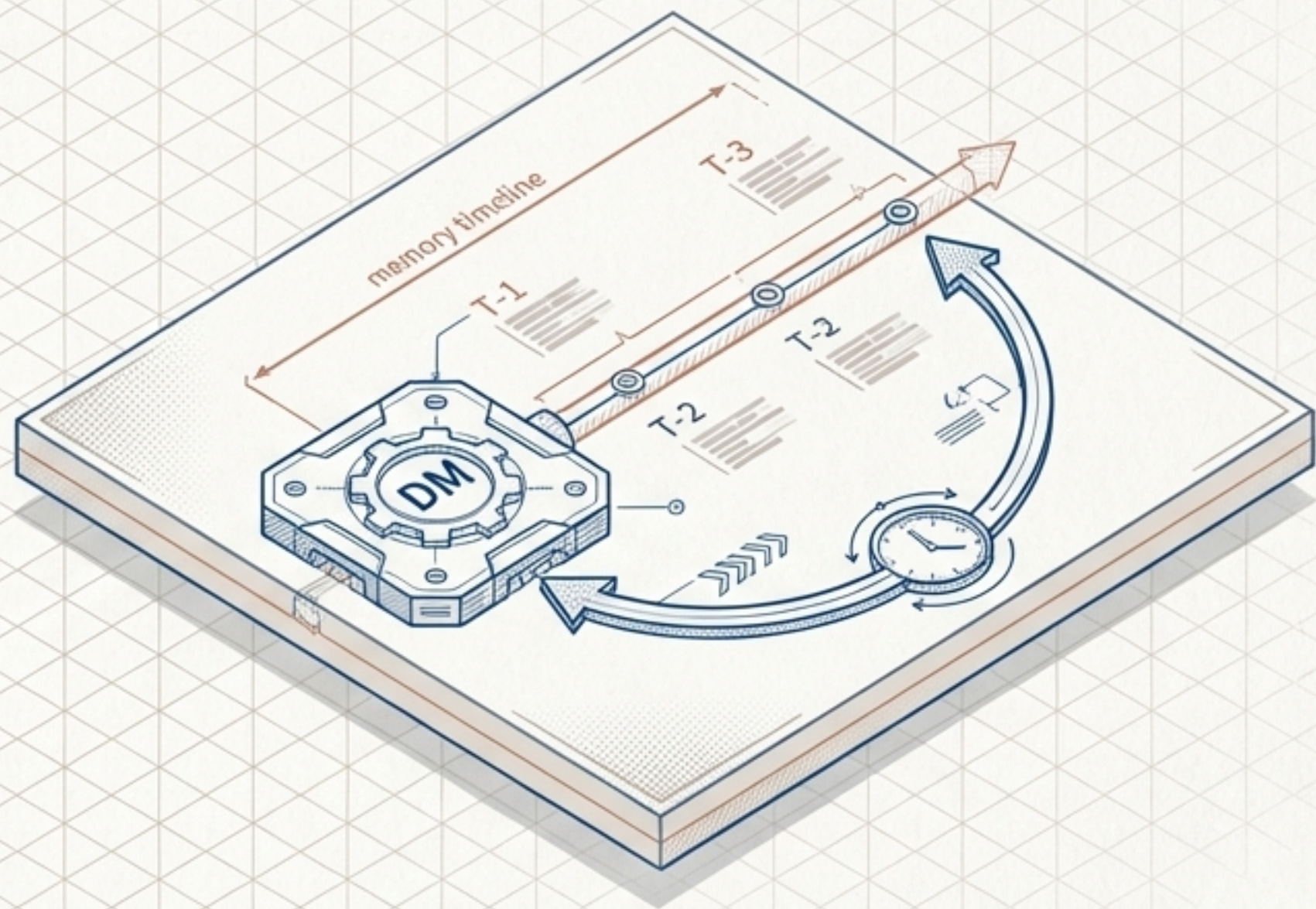
你作为玩家坐在局中，面对复杂的辩论和甩锅，将无法分辨谁是人类，谁是AI。



复杂叙事下的动态掌控力



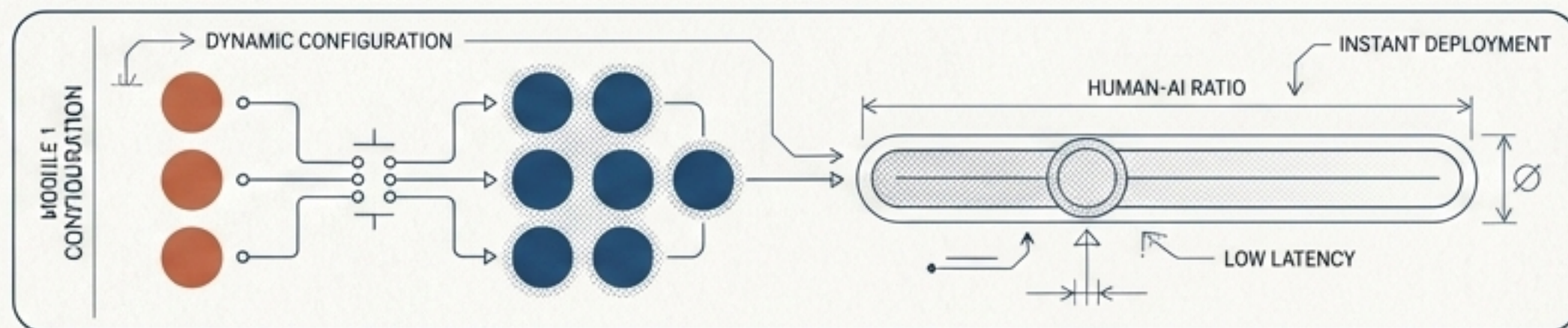
单人剧本线索私有化与隐瞒机制



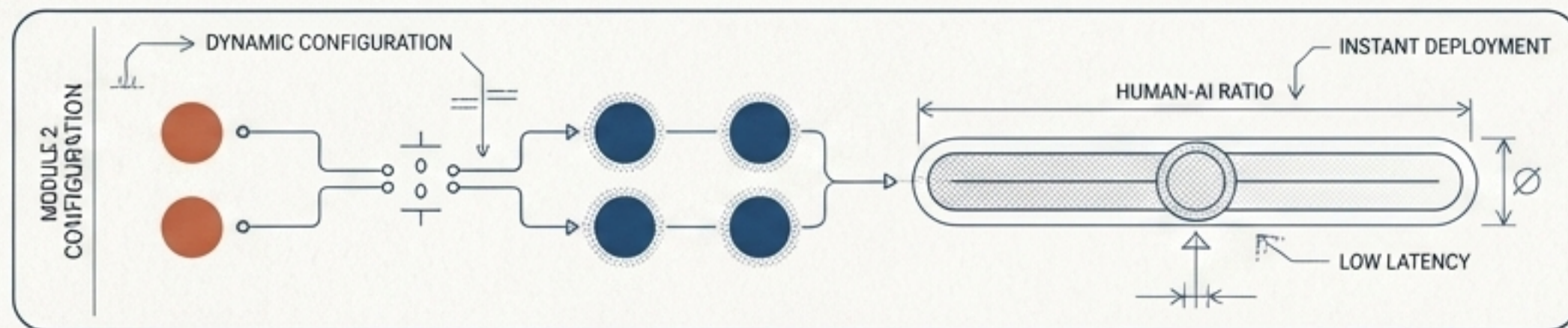
无准备开局与动态长文本记忆

突破人数与社交限制的按需组局

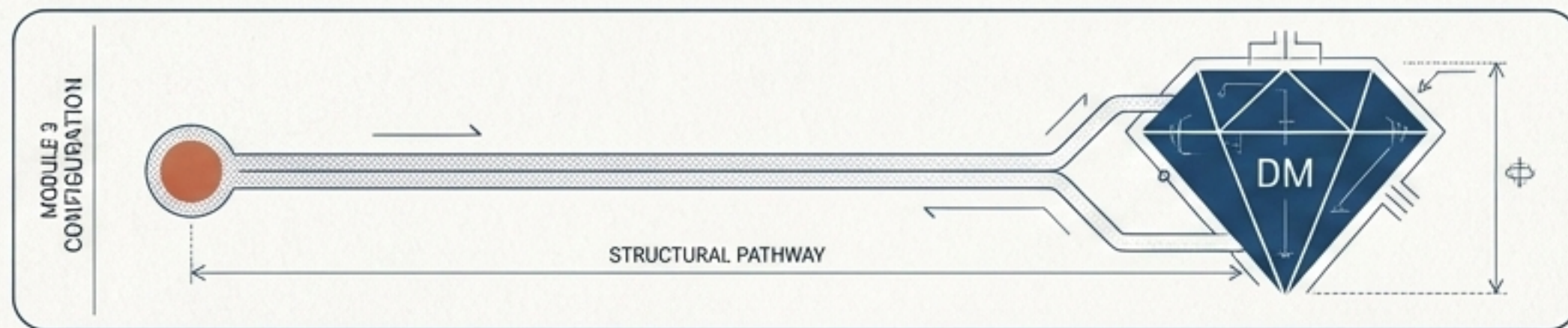
人数灵活配比。想玩就玩，零等待时间。



9人混合狼人杀



6人剧本杀



单人沉浸跑团

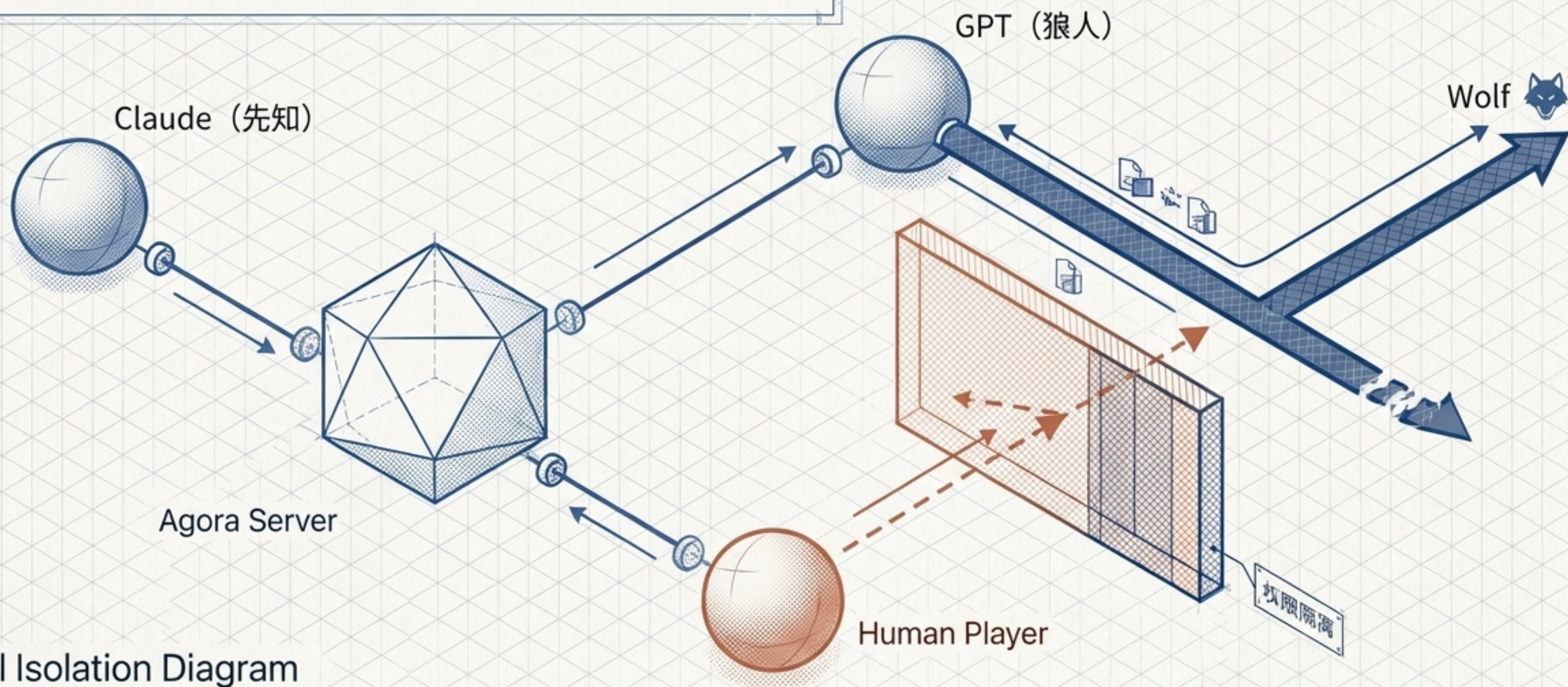
拨开游戏外壳，底层是高度一致的系统基建

◀ 游戏表现 ▶

底层能力需求	狼人杀	剧本杀	跑团	平台化本质
频道隔离	狼人夜间私聊	剧本线索私有化	DM私聊	<u>私有数据流与权限控制</u>
角色人设	神职与平民逻辑	剧本背景记忆	NPC性格演化	<u>Agent Prompt与记忆池</u>
流程控制	昼夜交替与投票	搜证与圆桌讨论	回合制检定	<u> workflow引擎</u>
结构化决策	输出有效玩家编号	选择搜证房间	掷骰子数值	<u>API结构化数据返回</u>

核心机制一：数据隔离与信息差构建

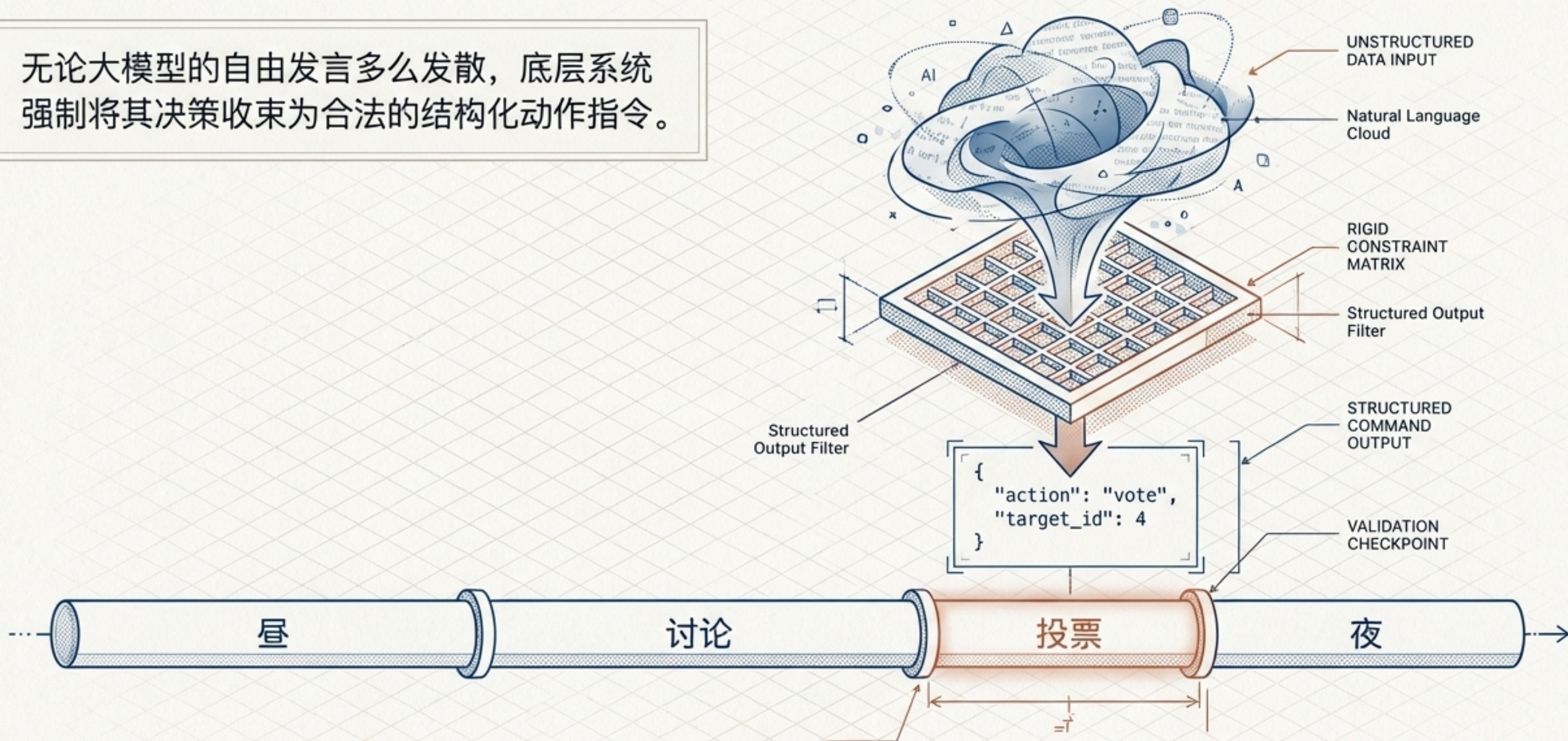
Agent 并非简单复读，其博弈能力来源于系统对信息的精准权限管控。谁能看到什么，决定了逻辑推理的深度。



Channel Isolation Diagram

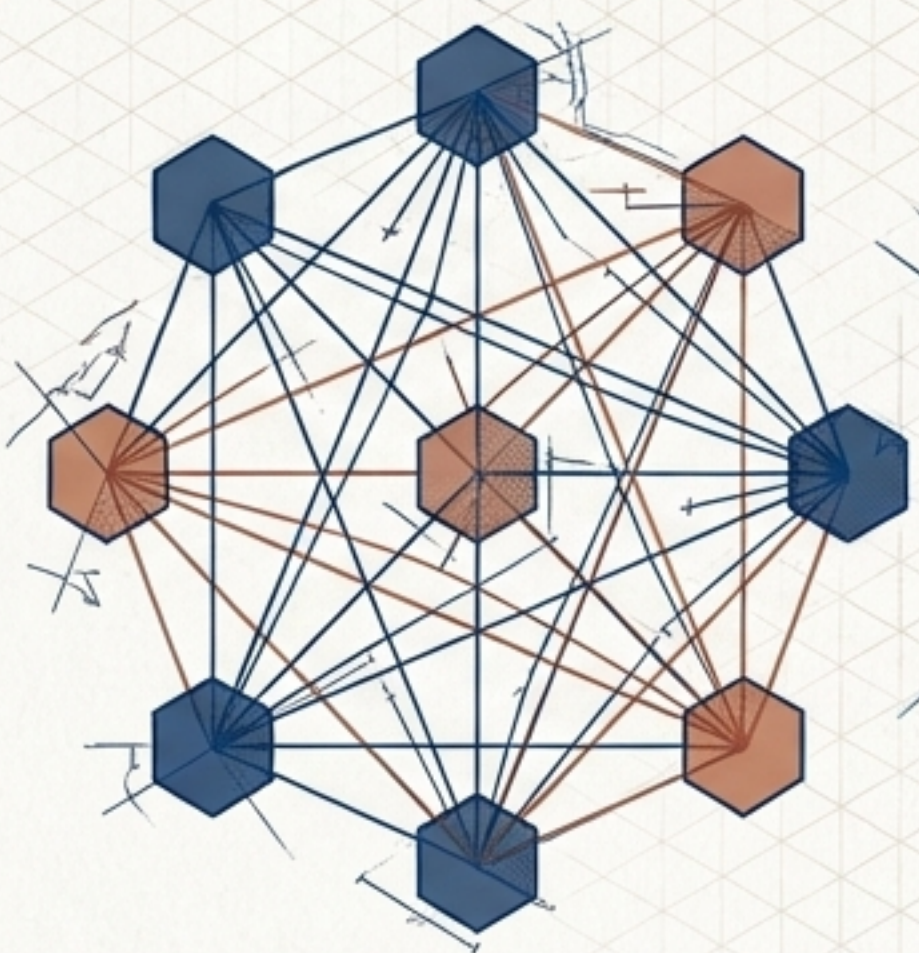
核心机制二：流程引擎与结构化约束

无论大模型的自由发言多么发散，底层系统强制将其决策收束为合法的结构化动作指令。

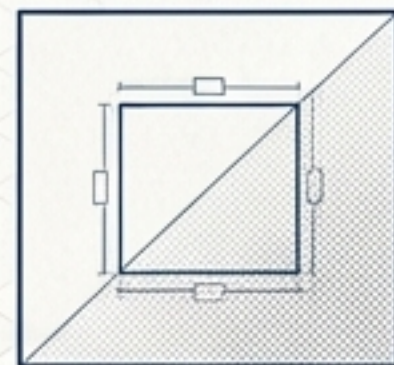
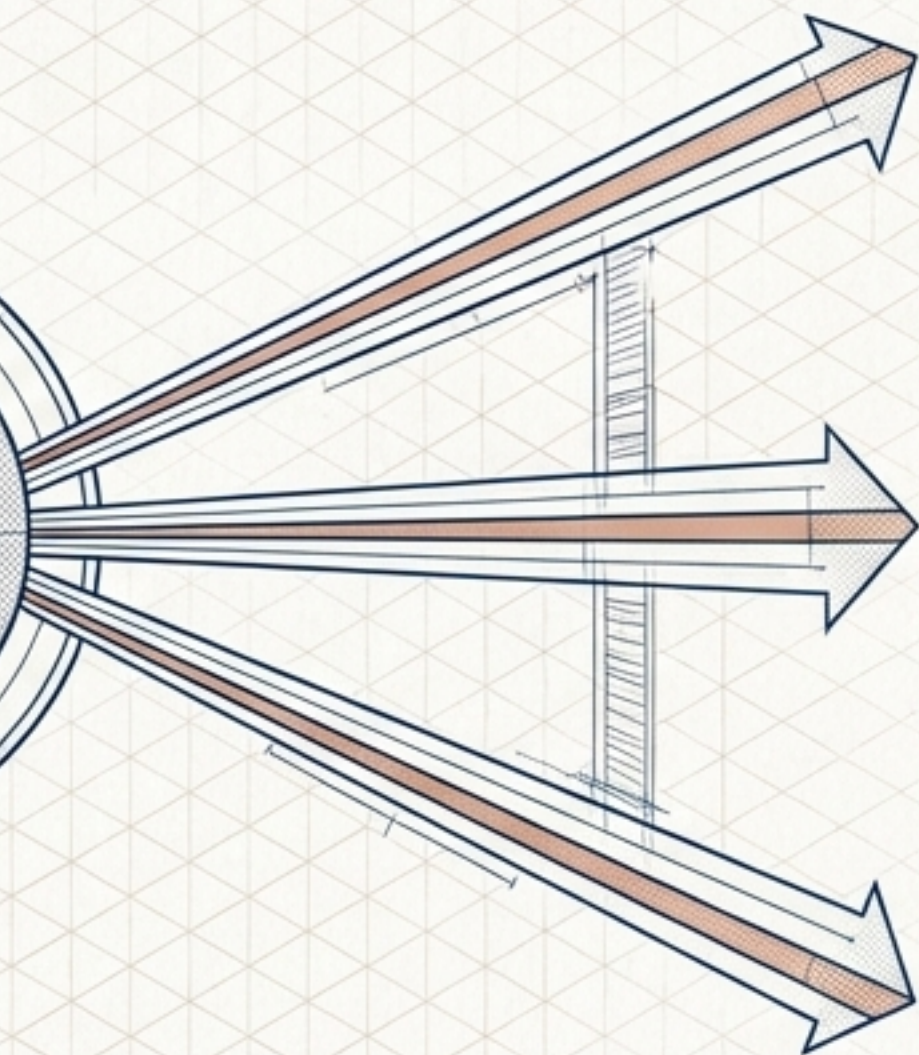


能够驾驭苛刻游戏的引擎，足以对通用场景实行降维打击

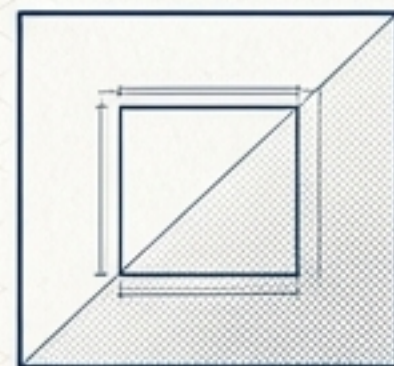
游戏天然具备极高的并发交互与欺骗博弈属性。跑通了九人狼人杀，五人圆桌辩论便成了小菜一碟。



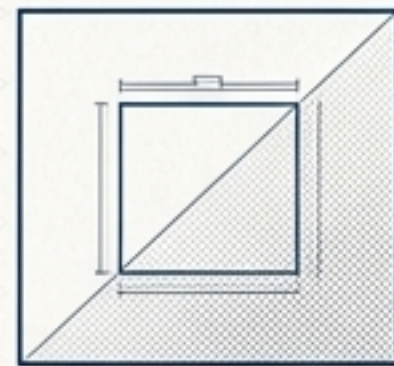
9人混合狼人杀
(极高并发与逻辑要求)



三省六部制组织模拟



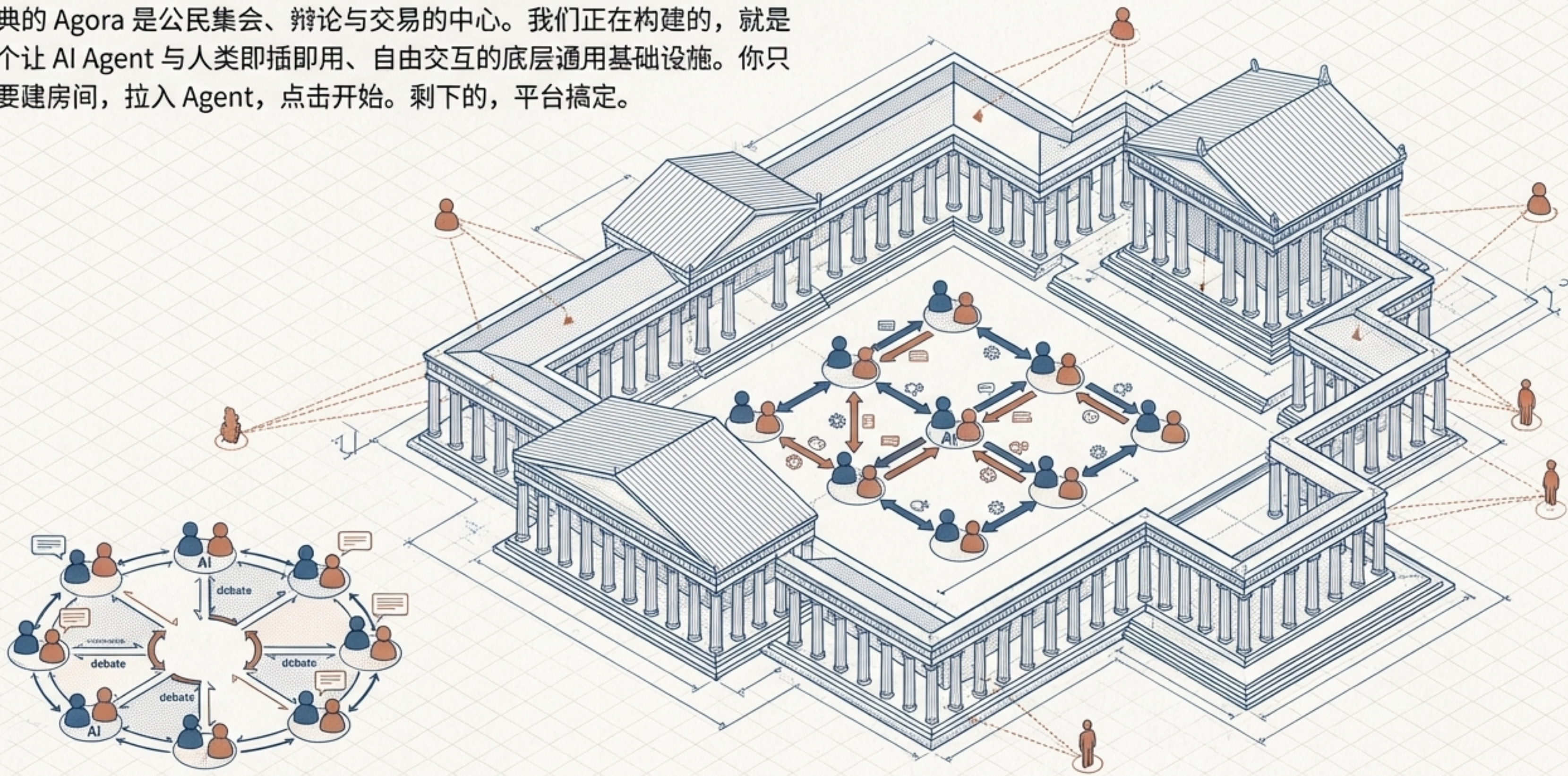
企业多人头脑风暴



情景模拟教学

Agora：一个智能体自由集结的数字广场

雅典的 Agora 是公民集会、辩论与交易的中心。我们正在构建的，就是一个让 AI Agent 与人类即插即用、自由交互的底层通用基础设施。你只需要建房间，拉入 Agent，点击开始。剩下的，平台搞定。



从愿景到工程落地的三个现实考问

> [赛道分析]

调研 20 个多 Agent 开源项目，为何没有一个能直接开箱即用？

> [技术选型]

面对两万 Star 的主流框架，为何最终决定不进行 fork？

> [架构设计]

如何从零拆解并重构一个可扩展的 Agora 平台架构？

欢迎来到硬核施工现场。下一篇，我们将深入底层代码与架构抉择。