精选快讯　软件快讯　2026年11月18日 20:54

开发者利用Claude Code联动Unity等工具，自主完成3D RPG试作

要点

- 开发者构建了一套基于本地生成AI的3D游戏制作环境，并成功试作了一款3D RPG。
- 在资产生成方面，该环境支持通过单条命令从文本生成Unity预制体，单次生成耗时2至7分钟。
- 游戏的其他资源也采用了自动化或生成式方案。

开发者构建了一套基于本地生成AI的3D游戏制作环境，并成功试作了一款3D RPG。该流程将环境搭建、故事构思及具体实现全部委托给Claude Code，通过MCP、API或命令接口操作Unity、Blender、ComfyUI及VRoid Studio等工具。在获得确认后，Claude Code先提出故事与游戏设计方案，随后启动制作流程，并具备通过注入脚本、移动主角及截图方式自行验证游戏动作与剧情流程的能力。

在资产生成方面，该环境支持通过单条命令从文本生成Unity预制体，单次生成耗时2至7分钟。利用此机制，开发者制作了12种城镇建筑和20个人物。针对人物缺乏统一感的问题，作者使用VRoid Studio素体重制角色，并通过VRoid Studio MCP让Claude Code统一了13个人物的头、手、脚大小及外观特征。此外，作者利用Blender编辑VRM文件调整角色年龄外观，并让AI建模了史莱姆和Boss“蘑菇大王”。

游戏的其他资源也采用了自动化或生成式方案。动作部分使用了Miamo的动作数据，远景背景贴图由生成AI制作。音效由程序合成，背景音乐则由生成AI制作，并能根据场景和事件进行切换。这一流程展示了利用Claude Code联动多种专业工具，自主完成从设计到资产生成及验证的完整3D RPG开发过程。

报道来源：digitallife
来源网站：https://www.inews.today/