

大白私刊

书签 · 第 011 期 2026.11.28

走出实验室以后

从部分零售现场的机器人过热停摆与交付兜底，到游戏预发布的精细补丁，今天我们把目光放回真实交付的那一刻。

2026.11.28

本期目录

今日速览

1Password 安全通告、游戏定档与停服动态，外加可阅读的高校讲座报道、今日可到场的音乐会与可在 Steam 游玩的修复游戏。

长专题

商汤模型学会从 VLA 建议切回代码控制，Robbyant 分别推进流式建图与搭配固定 lingbot-map（1.0）的导航项目，可物理世界依然不肯按脚本运行。

追踪

Minecraft 26.4 迈入 Pre-Release 2，数据包升至 128.2。

小说书房

《太岁》：在蒸汽与志怪交织的旧世里，看一个混日子的纨绔被卷入阴亲、安稳生活难以为继后如何踏上修仙之路。

生活亲子

十分钟美纹纸动物救援，睡前不用翻书也能和三岁孩子玩的被窝比量。

个人创作方法

只留一句可验证的动作假设，把第一版 Demo 缩到今天就能找人试。

在线阅读本期

今日速览

安全 1Password 披露后台入侵，保险库内容未受损 11 月 25 日公告称部分客户姓名与邮箱遭复制，保险库未受影响。官方已轮换或撤销可能暴露的内部凭据，并将开通邀请与账户恢复邮件中的验证码由六位纯数字改为十位字母数字组合。

游戏《丝之歌》免费扩展定档 12 月 11 日 Team Cherry 宣布首部大型更新 Sea of Sorrow 将向所有玩家免费推送，并设新品牌发行三款好友新作。

游戏《战争黎明 IV》免费涂装试玩上架 Steam 试玩版支持对四大阵营单位逐件定制涂装、材质与战损，成果可保存并导入 12 月 3 日发售的正式版，指挥官版可提前三天开玩。

游戏《潜渊症》Home & Harbor 扩展定档 12 月 2 日 新扩展需搭配 Steam 本体运行，将加入可拥有、建造并管理深海前哨站的玩法，以及运用外星科技的新阵营。

停服《英雄联盟电竞经理》将于明年 1 月停运 官方微博 11 月 26 日公告，因开发与运营策略调整，腾讯定于 2027 年 1 月 26 日 11 时正式停止该游戏运营。

工具 SmartCut 智能剪辑助手发布 1.1.6 开源版 这款 Windows 长视频粗剪工具默认本机处理(改选 API 模型后，请求所需的文本或结构化证据会发给所选服务商)，支持自动清理长静音和无信息空段，并导出字幕与可继续修改时间轴的 .prproj 工程文件。

系统 Windows Server 2028 预览版计划移除 WSUS 微软在 Windows Server 2028 预览文档中列出了移除 WSUS 服务器角色的计划，提示当前预览构建仍可能含此角色且正式发布前计划可能调整；2025 等早期版本在各自支持周期内继续支持 WSUS。

不妨一看

天津图书馆古籍修复课走进高校



修书案头的线装书、函套与薄纸。

11 月 27 日，修复师王泓杰在天津中德应用技术大学展示古籍装帧样品与函套实物，拆解“整旧如旧、最小干预、可逆性、保留历史信息”四项修复原则。

阅读天津日报报道

利顺德泰晤士厅今日有两场音乐会

11 月 28 日 16:00 与 19:30，天津解放北路 198 号利顺德大饭店一楼老大堂上演 90 分钟室内乐，本场不含烛光，1.2 米以下儿童谢绝入场。

查看演出详情

旧物修复游戏《拾光修复》登陆 Steam

Quite OK Games 新作于 11 月 26 日发售，玩家在雨声中的阁楼里拆解旧物、除锈上色并复原拼装，没有经营目标或时间限制。

前往 Steam 商店

长专题

当具身智能离开跑分台：工程妥协与街头现实

本周多条具身与智驾路线陆续公开新进展：有人让多模态模型在动作策略之外切回程序控制，也有团队分别推进流式几何底座 Map 2.0 与在空间记忆示例和闭环评估中使用固定 lingbot-map（示例列 1.0）的导航模型 Navi；车企方面，蔚来公布车端注意力计算资源降至原来的 1/36，并计划自 12 月起在完成备案并获确认后推送。而 11 月 26 日刊发、覆盖今年多个时段的街头零售走访记录显示，部分厂商的机器人仍面临作业过热停摆、耗时偏长以及交付需人工辅助等现实关卡。



夹爪还握着上方的小碗，离下方的碗心稍偏一点。这是叠碗任务里可以再调一次的位置。

何时照走 VLA，何时改写代码：RoboRSI-27B 的动作选择

过去把一整段机械臂轨迹全部交给视觉-语言-动作（VLA）策略，一旦末端偏离目标却已锁定执行，往往只能眼睁睁错过位置。商汤团队于 11 月 25 日公开技术说明、以 Apache 2.0 协议开源的 SenseNova-RoboRSI-27B 换了思路：让 27B 视觉语言模型审视 VLA 建议的轨迹，既可只截取其中一段执行，也能改用 Code as Policy 直接写代码控制夹爪。团队统计记录的环境步数中，VLA 动作占 41.9%，代码控制占 58.1%——比如在仿真叠碗试验里，VLA 抓起上方的碗后偏左，27B 模型保持夹爪闭合，写代码抬高 2 厘米、右移 2 厘米再放下。仿真基准方面，团队在 RoboDojo Agent 协议（seed 0、layout 0）下测得 27B 正式版平均进度分为 34.7，重测预览版平均进度分为 10.0，RoboDojo 基准团队报告的 GPT-6 Astra 分数为

27.6；在同一套三轮对比中，同时迭代工具接口（Harness）与模型训练的平均进度分为 34.7，高于单改接口的 24.8 与单训模型的 32.2。另看两组独立实机测试：仅用仿真数据做具身后训练、在两台机器上共用同一权重且仅适配相机输入、机器人状态与控制接口的是 27B 决策模型本身；各 10 次试跑中，Piper 仅凭代码控制完成放物入碟 6 次，Piper X 结合 VLA 与代码完成堆积木 9 次（其中所用 VLA 的训练还混入了另一任务的真机示范）。

先让流式几何跑稳：LingBot-Map 2.0 的取舍

物理世界里的连续操作，离不开随手边走边算的几何感知。Robbyant 团队分别在 11 月 21 日和 23 日公开了 LingBot-Map 2.0 的因果在线流式推理代码与评测基准，尝试直接从连续 RGB 图像流里预测相机位姿、内参、深度与置信度。从功能边界来看，该仓库明确只提供面向因果在线流式推理训练的几何底座模型，支持通过命令行运行或以逐帧推理、关键帧选择的方式接入应用，从连续 RGB 帧输出相机位姿、内参、深度与置信度；技术报告中提到的 GCR 模块并未包含在当前发布范围内。

三维记忆与路径接力：LingBot-Navi 的分层拼图

紧接着在 11 月 26 日，Robbyant 又公开了 LingBot-Navi 的推理代码、模型权重以及含 511 个真实重建场景（其中 36 个划为测试集）的数据集。它针对的是连续导航里“利用过往画面去找视野之外的目标”这一难点：把视觉特征锚定到重建表面，在局部重建块上整理成可复用的紧凑空间 token，再把物体定位、图像定位、空间问答与三维路径预测串到同一框架下。在配套环境配置上，仓库中的安装脚本会一并安装固定版本的 `lingbot-map` 包，用于支撑三维空间记忆示例与闭环评估，示例权重与评估项均标作 lingbot-map 1.0。

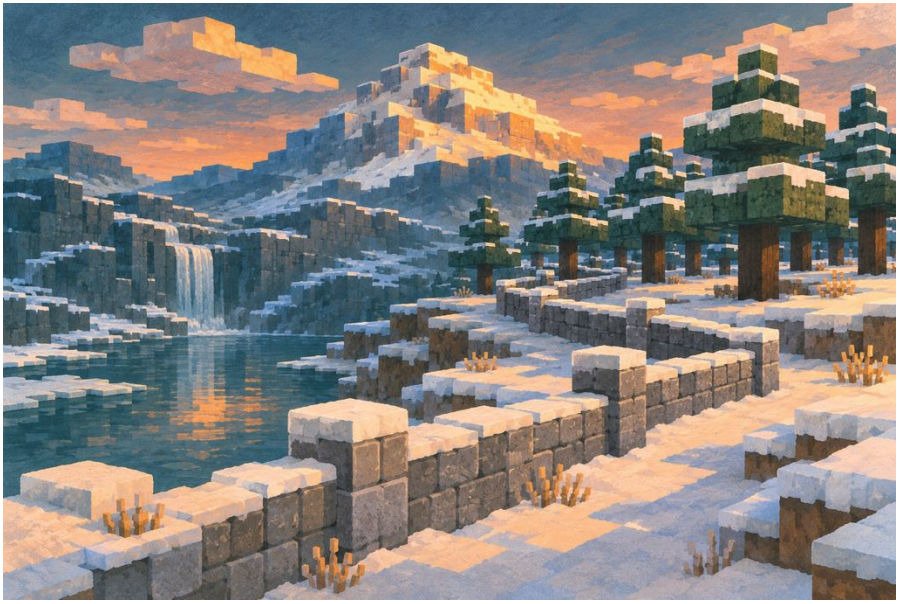
注意力计算资源降至 1/36，NWM 3.0 拟自 12 月起备案确认后推送

车端智驾同样面对“算得动”与“按规矩上线”两道坎。蔚来在 11 月 25 日广州 NIO IN 上同时发布了 NIO WorldModel 3.0 与 NOMI Intelligence 4.0。据蔚来披露，NWM 3.0 引入基于 tubelet 的 4D 时空压缩来捕捉细微路况变化，使车端注意力计算的算力需求降至原来的 1/36，配合算法、芯片与底盘协同优化，底盘控制时延降低 78%、整车控制时延降低 54%；训练端采用观测空间与隐空间双闭环强化学习，训练效率提升至前代的 5 倍。但再快的模型指标，量产交付也必须走完合规节拍：NWM 3.0 计划自 12 月起在完成监管备案并获确认后，再向 Banyan、Cedar、Cedar S、Coconut+ 用户推送；而同场亮相的 NOMI 4.0 则另行安排于 12 月初随 Cedar 2.0.0 备案并在获批后启动推送。

零售街角泼来的冷水：过热、慢动作与人工站台

走出仿真表与发布会，街头商业现场呈现出的分化更为直接。钛媒体 11 月 26 日刊载、署名为“文丨第四波，作者丨邱慧”的走访报道记录，今年分时段察看多处机器人零售场景时，部分厂商的机器人仍停留在展示效用，存在订单最终交付顾客仍需人工辅助、作业中因设备过热被迫停止“营业”，或操作不够熟练导致耗时长等问题。与上述情况并列的另一项具体现场观察，是北京中关村一处银河通用太空舱运营点：舱内除了一台轮式 Galbot 外还配有一名工作人员，顾客通过平板下单后，由 Galbot 完整完成取货与递送，瓶装饮料从下单到收货约 30 秒，热饮算上制作时间约 2 分钟拿到手。从实验室里的十轮测试到街头常态化履约，部分产品暴露出的散热、操作熟练度与交付独立性短板，以及现场人员配套成本，依然是行业需要补齐的功课。

追踪



沿着覆雪的石墙，看方块怎样在转角相接。

Minecraft Java 26.4 预发布推进至 Pre-Release 2

《Minecraft》Java 版 26.4「Deep Freeze」进入预发布周期，不再按周二固定快照节奏出包。

此前 Mojang 于 11 月 24 日发布 Pre-Release 1（本刊 11 月 26 日开始跟进），数据包版本设为 128.1，为 tooltip_display 组件新增 split_lines 字段并将 upscale 密度函数的轴序由 Z,X,Y 调整为 X,Z,Y，同时展开多项游戏缺陷修复与发布前改进。

本次 11 月 27 日 Mojang Java Team 发布 Pre-Release 2，数据包版本推进至 128.2，新增方块标签 #wall_side_shape_override 使特定方块按基础形状决定墙侧外观，同时修复复制过长文本崩溃(MC-313113)、告示牌编辑界面按上下方向键后光标消失(MC-313125)等多项问题。

下一次看什么 继续留意后续 Pre-Release、Release Candidate 或 26.4 正式版发布公告。

小说书房

《太岁》

priest 完结 · 1,183,955 字 · 无 CP



借《太岁》的蒸汽与志怪，想象雾中旧城将醒的一刻。

故事开在一个革命前夜、半仙侠封建与半科技殖民交织的奇特世界里，晋江文案将它标为“蒸汽朋克修真”。主角奚平一出场是个靠家族庇荫在金平城混日子的纨绔子弟，手里攥着世家门第的富贵安逸，心里只盼在大雾下当一只懵懂庸碌的蝼蚁。可清闲终究没能躲成——一天夜里，他意外卷入一桩诡异的“阴亲”事件，原本在金平城依仗家世的安稳纨绔生活就此被打破，平凡退路也再难回去。

从这里进去

《赤戟推书单434》认为这书把仙侠、志怪味道和蒸汽朋克设定揉在了一起，作者文笔细腻不拉胯，行文还带着几分俏皮。读起来舒坦的地方在于，奚平不是苦大仇深的升级机器，而是任性、行事全凭心意，带着游戏人间的状态前行；赤戟的书单里也有这样一句评价：“伏笔有深有浅，节奏把握很好，各个小单元都高潮迭起，舒缓处妙趣横生，紧张处让人喘不过气”。作品采用男主视角，本身标为无 CP，故事主线不围绕感情线展开，反倒把人间百态和世情冷暖衬得格外鲜明。

阅读门槛

书单原评里把引发口味分歧的地方同样摆得很直白：整体推进偏慢、单元张弛跨度大、故事“爱发刀”带点伤感、剧情透着几分随性的“心性流”气质，部分读者会觉得格局偏小、个别桥段合理性一般，且收束节奏较急。想看明快感情线或一路高歌猛进的爽文读者容易半途弃书；全书已在晋江完结（页面计 1,183,955 字），拿不准合不合胃口时，不妨先试读卷一开头的金平城日常与夜半阴亲几章，对得上这种慢热又略带刺儿的语调再入坑。

生活亲子

今晚玩什么

美纹纸动物大救援

约 10 分钟　一卷蓝色美纹纸胶带(或易撕不留胶纸胶带)、几只家中小动物玩具、一个大烤盘或平整桌面 / 墙面

先在准备粘贴的桌面、烤盘或墙面角落试贴一小段胶带，确认撕下时不留残胶、不伤漆面；再把小动物分散摆好，撕下长短不一的胶带交叉压住动物，并把每条胶带的一端轻轻折起一个小角方便孩子抓捏。



1 抓角揭开

大人先轻捏一下胶带头给孩子打样，再请三岁孩子自己找翘起的小角，把压住第一只小动物的胶带慢慢扯下来。

2 解救抱走

让孩子把从胶带底下救出来的小动物逐个放回“安全区”，期间如果胶带粘在手指上，先鼓励他自己捏着甩开或换只手扯掉。

3 撕贴收尾

所有动物救出后，大人帮着扶稳胶带卷让孩子继续撕一小段下来，贴在桌面或纸上给小动物“搭房子”，最后把废胶带全揉成一个大胶带球投篮收场。

实际玩起来，孩子在找翘角、用拇指和食指捏住扯开、再把粘在指腹上的胶带解开时，手眼协调和手指抓握会被自然调动起来；把平面烤盘换成冰箱门一类竖直表面，还能多练到手腕与上臂肌肉。十分钟里大人不必急着催“救完”，胶带缠手时先让他自己试着处理，顺便观察自家孩子能

不能独立找到胶带角、稳稳捏住揭开，或者自己接过胶带在桌面墙边自创出“搭房子”一类的新玩法。

今晚睡前绘本

《猜猜我有多爱你》

山姆·麦克布雷尼 文，安妮塔·婕朗 图 · 3岁亲子共读

新书种草 · 家里没书也能玩

大小两只栗色野兔想比比看谁爱谁更多，却发现“爱”没法直接拿尺子量，于是它们比赛张开手臂、向上跳跃、顺着小路往远处指，甚至比到月亮那儿再绕回来，把看不见的情感变成孩子一听就懂的动作游戏。

买还是借 针对三岁孩子，本刊建议先用重复好记的句式和睡前比划动作试出孩子的兴趣：这本没有翻页机关或复杂解密，胜在一来一回的问答和能直接照着演的伸手、拥抱。如果睡前不用翻书、光靠跟着比量就能让三岁孩子接住话头并在怀里找安全感，很值得买一本实体书回家反复念读；若孩子现阶段更依赖强冲突剧情或立体翻翻页才能坐住，不妨先从图书馆借回试读两晚再决定。

今晚玩法 关灯躺进被窝后，爸爸可以先侧过身，借着书里大小兔子的点子轻声问孩子：“今晚咱俩比比看，你爱爸爸有多长？是用小手张开这么长，还是像小兔子把脚丫伸到被窝最底下？”等孩子跟着在被子里大喊“这么长”或伸开胳膊、踢出小腿回应时，爸爸再顺着他的动作把双臂往外扩一圈，慢慢合拢把孩子轻轻抱进怀里说：“那爸爸对你的爱，就是从你的小脚丫一直爬到天上的月亮，然后再乖乖绕回你的枕头边。”

准备入睡 比划一两轮之后，爸爸可以把手势幅度和说话音量一起收小，告诉孩子今天小兔子比到月亮那里就累了，顺势把手搭在孩子背上轻轻拍两下，改成贴着耳朵的小声晚安，让整场比拼稳稳落进睡意里。

个人创作方法

先把第一版缩成一句能现场试对错的话



把这一枚棋子交给第一次打开页面的人，看看他会先点哪里。

做 AI 辅助产品时最容易犯的错，是一上来就想搭“一个完整平台”，结果界面、账号和排行榜画了一堆，却说不清第一个拿到手的人到底能用它干嘛。观猹 AI 3D 课程第五节给的解法很克制：先拿身边当天就能找到的具体使用者填进一句假设——“我假设〔谁〕会因为〔这个体验带来的好处〕而〔做出一个你看得见的动作〕”。只有当目标不是模糊的“觉得好玩”，而是“能转动棋子再点开玩法说明”这样一眼看得见成败的动作时，第一版该删掉哪些功能才有了准绳。

目标缩成一句话之后，工具分工也能跟着切干净。观猹课程把这条链路拆成两半：看得见的 3D 内容交给群核工具生成（如用 Lux3D 做模型、物件，用 SpatialGen 做房间），网页、交互与移动、碰撞、点击等规则交给 AI 编程工具来写。各管一段的好处在于不用拿代码硬拼粗糙的方块替代视觉，也不会指望资产生成工具替你管交互状态；如果手里只有一段概念视频，可以先拿去问别人看懂没有、想怎么用，但真要测试按钮好不好找这类交互任务时，就必须做出一个哪怕只有一间房、一扇门或一枚能转动棋子、真能点开的页面。

把原型递给第一个试用者时，要忍住站在旁边指着按钮教的冲动：只交给他一个具体任务，然后安静看他卡在哪里。对方半天找不到入口或觉得某步操作多此一举时，先追问他原本以为该怎么点，优先修掉这一个卡点再决定要不要加新功能。先让一条核心动作稳稳跑通，比把五六个半成品功能同时堆上线省力得多。

出处与索引

1Password 安全事件更新公告

源自 1Password 2026-11-25 官方公告：部分客户账户信息遭复制，保险库内容未被取得；开通邀请与账户恢复邮件中的验证码由六位数字改为十位字母数字组合。

Team Cherry 官方博客：It's Cherry Time!

官方博文（Nov 27），确认 12 月 11 日免费扩展计划与 Team Cherry Presents 首批三款新作。

PLAION 新闻稿：Dawn of War IV Painter Demo

消息由 Deep Silver 与 KING Art Games 于 2026-11-26 公布并刊载于 PLAION 新闻室：免费涂装试玩已上线 Steam，正式版 12 月 3 日发售，指挥官版可自 11 月 30 日起提前游玩。

Steam 商店：《Barotrauma - Home & Harbor Expansion》

Steam 官方商店页（2026-11-28 核读）列明计划发售日为 2026 年 12 月 2 日，需搭配 Steam 版《Barotrauma》本体游玩。

《英雄联盟电竞经理》官方微博停运公告归档

已认证《英雄联盟电竞经理》官方微博于 2026-11-26 11:00 发布停运公告，确认腾讯将于 2027 年 1 月 26 日 11 时正式停止该游戏运营；另参照机核 RSS 转载及新闻归档页。

GitHub：SmartCut-Assistant

版本 1.1.6 与处理边界源自维护者仓库 README（2026-11-28 核读）：默认本机处理，启用 API 模型时会把请求所需的文本或结构化证据发给服务商；另由“不无聊的子枫哥”YouTube 频道 2026-11-27T10:44:32Z 发布的介绍视频条目核对仓库地址。

Microsoft Learn：Windows Server 2028 预览版移除与弃用功能

源自 Microsoft Learn 的 Windows Server 2028 (Preview) 官方文档（2026-11-28 核读）：WSUS 服务器角色被列入 Windows Server 2028 移除计划，当前预览版仍可能带有 WSUS 且正式发布前计划可变；2025 等旧版按各自生命周期继续支持。

天津日报：故纸留余温 护卷有新人（2026-11-28 第 04 版）

记者张帆现场报道，依据 11 月 28 日见报日期将文中“昨日”还原为 2026 年 11 月 27 日。

天津演艺网：博物馆里的音乐会

源自天津演艺网演出页：2026-11-28 两场均在利顺德泰晤士厅上演且不含烛光，普通场 1.2 米以下儿童谢绝入场（儿童专场除外）；票务状态可能实时变化。

Steam 商店：《Reshine（拾光修复）》

源自开发者 Quite OK Games 的英文 Steam 商店页（2026-11-28 核读）：页面列明 2026 年 11 月 26 日发售，玩法为在阁楼拆解、清洁和复原旧物。

SenseNova-RoboRSI 技术博客(Hugging Face)

结合 SenseNova 2026-11-25 技术文章与官方模型卡(https://huggingface.co/sensenova/SenseNova-RoboRSI-27B，2026-11-28 核读)：Apache 2.0 许可见模型卡；实机为两项任务各 10 次试跑(Piper 放物入碟 6/10，Piper X 堆块 9/10)；RoboDojo 的 34.7 为 SenseNova 在 seed 0、layout 0 自报的平均进度分，GPT-6 Astra 的 27.6 来自 RoboDojo 团队。

GitHub：Robbyant/lingbot-map-v2

核对 2026-11-21 流式推理代码与 11-23 评测基准发布日志；仓库开源范围不含技术报告中的 GCR。

GitHub：Robbyant/lingbot-navi

核对 2026-11-26 首次公开代码、权重与 511 场景数据集说明，及安装脚本默认锁定 lingbot-map 的事实。

蔚来官方新闻稿：NIO IN 2026(2026-11-25)

源自蔚来 2026-11-25 广州 NIO IN 官方发布稿：性能与计算资源降幅为蔚来披露数据；NWM 3.0 拟自 12 月起在监管备案并获确认后推送至 Banyan、Cedar、Cedar S、Coconut+，NOMI 4.0 首批随 Cedar 2.0.0，计划 12 月初备案并在获确认后启动。

钛媒体(第四波)：具身智能零售现场走访(2026-11-26)

钛媒体 2026-11-26 刊载，原文署「文丨第四波，作者丨邱慧」：报道分开记录了今年分时段走访多处零售场景归纳的部分厂商过热、耗时与需人工辅助问题，以及北京中关村银河通用太空舱运营点的具体所见(一名员工在场、Galbot 自行取货递送)。

Minecraft 官方公告：26.4 Pre-Release 1

2026-11-24 官方发布原件，本刊 11 月 26 日曾据此跟进第 1 个预发布版，作为本轮追踪对比基线。

Minecraft 官方公告：26.4 Pre-Release 2

2026-11-27 发布于 Minecraft 波兰地区站的官方公告（页面导航、署名与日期标签为波兰语，更新说明正文为英语，署名 Java Team），核对数据包版本 128.2 与本轮缺陷修复清单。

赤戟推书单434 | 《太岁》原评与晋江作品页

风味与分歧源自《赤戟推书单》第 434 期「同好可看」栏目《太岁》条目，完结状态、1,183,955 字与开篇阴亲介绍源自晋江文学城作品页（https://www.jjwxc.net/onebook.php?novelid=5502413），两处均于 2026-11-28 核读。

波士顿儿童博物馆：Peel, Rip, and Stick

2–3 岁精细动作活动指南为主干，并结合 Busy Toddler（2024-09-18）烤盘救援步骤与 Reddit r/toddlers 家长 Edunewhoiam 个例经验；10 分钟为本刊亲子时长安排。

Guess How Much I Love You 官方作品页

Sam McBratney 文、Anita Jeram 图，英国英文平装版 32 页、ISBN 9781406300406，Walker Books 出版页（2026-11-28 核读）列 3–12 岁适龄范围；无书睡前比划玩法见亲子卡正文。

观猹 AI 3D 课程 Day 5：从课程项目到参赛作品

源自观猹编辑部《AI 3D · Day 5》（2026-11-28 核读）：用找得到的人、体验带来的好处与可观察动作提出假设，将可见的 3D 内容交给群核、网页交互与规则交给 AI 编程工具，并找人独立试用一次。