



AIGC加速 游戏工业化?

业内称“只能锦上添花而非雪中送炭”

现状

国内游戏工业化水平偏低

游戏工业化,并非是业内的新鲜词汇,其指的是在制作流程上呈现出标准化、自动化、平台化、数智化的特征。近些年,面对市场竞争日趋激烈、玩家诉求愈发多元的现状,国内的游戏企业逐步从过往的粗放经营转向精品化道路。工业化路径则成为支撑不少企业转型的关键。

在2月中旬结束的中国游戏产业年会大会上,便有多位从业者将游戏工业化多次摆上讨论席位。在这方面颇具话语权的,《原神》背后的米哈游是其中一位。“《原神》能在线上2年后,依然保持较高热度,很大一部分原因要归功于我们日益成熟的工业化体系。”米哈游总裁刘伟说道。

“大型游戏研发必须依靠工业化体系。”西山居CEO郭炜炜同样表示,中国整个游戏产业的生产链条有十几年的积累在今天已经相对完善,但是要成为世界一流还需要有实力的厂商担当起提升产业制作能力的职责,进一步推动工业化的生产能力,通过搭建标准的生产线流程工具,帮助产业提升各个环节的能力。

不过,当前具备工业化能力的游戏企业仍是少数。曾有从业者提到,工业化或带来资源损耗和冗余。这条路能够成功的前提,是在付出10倍资源的情况下,以很大的损耗和冗余获取2-3倍的内容量差距,并借此占据头部位置,获得数十乃至上百倍的超额回报,但中小企业很难建立这方面的优势。

“目前,国内的游戏工业化水平还是处在偏低水平。”易观文化消费行业资深顾问廖旭华向记者指出,这一问题表现在人才、技术的全方位不足,既缺乏拥有出色创意和项目管理能力的制作

人,能够制作高水平游戏的工程人才等;也在大型场景、打击感、仿真(天气、材质、光源、人物表情和动作等等)等关键技术环节偏落后;更关键的是游戏企业普遍缺乏工具箱。例如育碧的天气系统作为一个工具可以使用在所有育碧游戏中,但国内企业较少能做到这一点。

转机

AIGC或能提升游戏现有流程效率10%-20%

随着ChatGPT的走红,其背后代表的AIGC技术,也让游戏行业看到了新机遇。中信建投证券发布的一份报告显示,游戏是所有内容制作中,工业化程度、交互/实时性要求最高的,一直以来存在着“高质量-低成本-短时间”的不可能三角。即在保证游戏质量的前提下,游戏制作只有两条路径可选,一是大量开发人员同时制作一款游戏,而大型团队管理、开发效率较低,开发成本势必提高;二是精简团队成员,制作周期长达几年甚至十几年。

根据上述机构的观点认为,AIGC技术的应用则有望将打破游戏制作的不可能三角,包括能辅助游戏制作流程,实现降本增效;升级现有的游戏体验;进一步降低制作门槛,推动游戏创新活跃等。此外,也有从业者更为直观地指出,目前AIGC对于游戏的提效,更多体现在美术图标、角色对话、文案等单一环节,理想情况是提升现有流程效率10%-20%。

在AIGC讨论热度不断攀升的背景下,多家游戏企业跃跃欲试,通过自行研发相关底层模型和技术,或是接入第三方底层模式等方式布局该领域。例如,完美世界在投资者互动平台回复称,目前公司已将AI相关技术应用于游戏中的智能NPC、场景建模、AI剧情、AI绘图等方面。昆仑万维方声称,在AIGC方向的布局有天工妙

ChatGPT作为可以与用户就广泛主题进行对话的AIGC(AI-Generated Content人工智能生成内容)模型,无疑是今年的“爆款”应用。在游戏行业,不少人将AIGC视为提升游戏工业化水准的新机遇,认为其有望在美术图标、角色对话、剧情策划、游戏互动等方面进行技术辅助,从而实现降本增效,升级现有的游戏体验,进一步降低制作门槛,推动游戏创新活跃等。

而与热度随之而来的,还有争议。当不少游戏企业“高调宣布”向这一技术靠拢、大展拳脚的同时,也有部分业内人士认为,对ChatGPT、Bard、悟道2.0等为代表的AIGC技术仍面临诸多挑战,要保持审慎的态度,期望值不宜过高。

■新快报记者 梁茹欣

笔、天工智码、天工巧绘、天工乐府,具备AI生成文本、代码、图像及音乐的能力。巨人网络方也表示,看好AIGC相关技术对游戏内容生产方式变革和效率提升的助益,会积极研究相关技术与公司业务相结合的应用场景。

观望

“AIGC对游戏工业化是锦上添花,而不是雪中送炭”

企业布局AIGC热的背后,是一个巨大的市场发展潜力。安信证券于2月16日的一份研报指出,“一个新的游戏开发‘黄金时代’可能很快到来”。根据数据测算,2022年国内游戏行业实际销售收入为2659亿元,预期研发费用占比15%,假设未来可AIGC化的比例为50%,可以测算得出AIGC在目前游戏行业应用的市场规模约为200亿元。

然而,部分行业人士仍持审慎观望态度,“对于游戏工业化而言,AIGC技术可以锦上添花,而不是雪中送炭。”廖旭华认为,在可预见的未来,AIGC在研发、发行和运营环节都可以实现落地,主要是各类简单内容的生产中,比如基础的美术资源、游戏内和广告文案、广告素材等等。“不过,游戏企业的重点应该还是通过高质量的项目实践来培养工具使用能力。AIGC只是游戏开发可以使用的众多工具之一,是服务于创意和项目管理的,相比于使用AIGC这一个工具,企业更关键的竞争力在于能否迅速学习和使用各类工具。”

另外,AIGC技术对于知识产权、安全、伦理、环境等方面的挑战,也引起不少人担忧。诸如,新型版权侵权、技术信息滥用、模型算法歧视、国产核心技术待突破等一系列问题。而如何厘清行业发展真正痛点所在,去伪存真,或许才是企业抓住前沿科技浪潮的新机会。

一周游闻

《传奇M》全球版 同时在线人数突破20万人



新快报讯 日前,娱美德宣布,旗下的MMORPG《传奇M》的全球版同时在线人数突破20万人。《传奇M》全球版于1月31日上线以来,一直处在上升趋势。随着玩家数的增加,服务器数量也在快速增加。上线当时,只有14个服务器的全球版,目前服务器数量达到了44个(亚洲26个,南美8个,北美4个,欧洲6个),增长了三倍以上。

而娱美德为了玩家数的持续增长,正在添加多种玩法和系统。其中,本月8日进行更新,添加了抢占黑铁矿场的核心战争玩法“秘谷占领战”。尤其,为了强化玩家权限,治理代币系统最先添加到了“秘谷占领战”中。玩家在玩《传奇4》的过程中,可以使用治理代币“DOGMA”,参与决定“秘谷占领战”举办服务器的投票。未来,“组队副本”“沙巴克攻城战”等系统中,也将添加治理代币系统。同时,还预告了“WEMIX\ \$ Payment”系统的导入。在该系统更新之后,玩家不仅能使用WEMIX\ \$,还能使用娱美德旗下的多种游戏代币,购买《传奇M》的所有道具。

《传奇M》的全球版目前在170多个国家,用12种语言运营中。而《传奇M》的主要特点是跟前作《传奇4》的全球版构筑了经济上的紧密联系。

《星空》 将延期至9月6日发售



新快报讯 日前,B社正式宣布《星空 Starfield》延期至9月6日发售,该作原计划今年上半年发售,登陆Xbox和PC平台,官方同时公开了宣传片。B社将在6月11日直面上公布更多关于《星空》的情报,微软Xbox Game Showcase游戏发布会也在同天举行。

《星空》作为新一代RPG游戏,将背景设定在茫茫宇宙。踏上这趟史诗般的旅程,发掘人类的终极奥秘。该作支持第一人称和第三人称随意切换,拥有大量的游戏内容,玩家可以随意探索,还可与“外星种族”进行互动,是一款100小时级别的3A大作。游戏支持简体中文字幕及界面。



加入我们一起玩

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会