



## 借助 ChatGPT-4, 国外玩家7天制作一款新游戏 游戏行业前路在哪方? 游戏+AI 是大势所趋

未来游戏行业出路在哪? 4月3日,一份巨人网络创始人史玉柱的内部讲话纪要传出。在这份纪要中,史玉柱提到,人工智能对游戏未来的影响会很大,并且人工智能在游戏领域是更容易发挥的。他表示,游戏+AI是大势所趋,未来公司须重点布局。

ChatGPT彻底引爆了AI领域,也点燃了各赛道玩家的热情。继最近各种AI合成照片、视频之后,AI也开始做游戏了。最近,一位外国游戏制作人借助了ChatGPT-4,花费7天时间制作了一款名为《AI Unbound》的游戏,并计划于4月21日在Steam上线。

AI与游戏产业一直结合紧密,如今更是介入游戏产业,为行业带来全新的变革。事实上,整个游戏行业都充斥着对AI技术爆发的期待。版号的发放让从业者们看到行业复苏的机会,而AI技术的爆发,更是让他们找到未来的无限可能。

■新快报记者 陈学东

### 游戏行业整体业绩承压

3月23日晚间,国家新闻出版署发布消息称86款游戏获得游戏版号。事实上,这是今年以来第三次发放游戏版号。早在前两个月,分别有88款和87款游戏获得版号。这意味着,在2023年前3个月,就已经有261款国产游戏获得版号。

随着版号发放恢复正常,游戏市场也开始复苏。游戏价值的体现,也开始被外界所认可。“按照当下版号的发放速度,行业总算迎来困境反转的契机。”有游戏公司人士表示,“行业在2022年确实度过了漫长的低谷,无论是龙头企业还是中小研发团队,都感受到从增量市场到存量市场的压力。”

在过去的2022年,游戏产业无论实际销售收入还是玩家数量,都出现了8年以来的首次下滑。据《2022年中国游戏产业报告》显示,2022年中国游戏市场实际销售收入2658.84亿元,同比下降10.33%;游戏用户规模6.64亿,同比下降0.33%。

同样据近期多家游戏企业所发布的年报显示,2022年里营收或净利润同比都有所下降。据媒体统计,在营收前10的游戏企业中,B站、金山软件、IGG、心动等6家企业出现亏损,除网易、心动外,8家游戏企业出现营收或者净利下滑。

### 布局游戏领域的生成式AI

为了让玩家得到更好的游戏体验,越来越多的研发厂商开始加码提升游戏画面和品质。而近期大热的AI人工智能技术,自然成为最好的赋能选择。

随着ChatGPT的推出,AI技术得到空前的关注。而包含文本、

图像、音效、3D建模等要素的游戏则是AI技术落地的最佳渠道。

如今越来越多国内外的游戏公司都纷纷布局游戏领域的生成式AI,尝试使用类似技术来进行游戏设计和研发。在微软早前所发布的一款《微软模拟飞行2020》游戏里,玩家可以通过制定飞行计划,飞往地球上的任何地方。而据公开资料显示,微软正是通过人工智能AI建模,还原了全球200万个城镇、15亿座建筑物和3.7万个机场,让玩家感受到驾驶飞机的乐趣。

在国内游戏行业里,巨人网络旗下“全球IP赛道”已启动全AI开发计划,将在游戏研发中全面融入AIGC技术。同样网易出品的《逆水寒》近期也宣布实装国内首个游戏版ChatGPT,游戏中NPC可以和ChatGPT一样和玩家进行智能对话,给玩家带来新奇的游戏体验感。

“AI的应用不但让从业者将游戏做得更为精美灵动,更重要的是还节省了游戏制作的时间和成本。”有游戏行业从业者表示,近年来随着玩家需求的提升,研发团队需要不断精进美术绘画、素材制作以及交互设计等要素。但要想实现类似要求,需要大量投入时间和费用。而如今利用AI能快速完成背景音效、场景搭建等工作,进而减少研发周期和成本。

据悉,以《荒野大镖客2》《赛博朋克2077》等游戏的开发周期通常以“年”为单位,制作经费更是达到数亿美元。而如果游戏行业今后在引入AI技术等情况下,会大大节省相应精力。

### 贯穿游戏研发运营全过程

据国泰君安证券发布的《ChatGPT或引领游戏产业革命》显示,游戏作为各大内容的集大成者,有望充分受益内容生产力的巨大变革。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。

史玉柱提到,游戏研发阶段,在美术、程序上,AI可以作为一个辅助工具提高效率,节约人力;在游戏策划上AI可以发挥更重要的作用,以往想找到好的数值要不断去摸索,但是AI能很迅速找到最佳数值,与人工相比又快又准。

在游戏运营阶段,AI能把玩家分类,现在对玩家分类要用人工去分,分不了很细,但AI可以将玩家分几百类,每一类玩家都有不同的玩法,甚至匹配不同的数值。

史玉柱认为,AI会有广泛的应用,贯穿整个游戏研发运营全过程。他提到此前收购的以色列高科技公司Playtika,去尽调时很惊讶发现团队没有核心的策划,而是请了特拉维夫大学教授在公司兼职做算法,策划全是人工智能。这个公司的模式是自己不研发游戏,通过收购游戏,用AI优化策划。

“前几年我们统计过一组数据,他们在几年里收购了7款游戏,后来平均一款游戏一年玩家人数增加2到3倍、收入增长10倍,这个就是AI的威力。”史玉柱说。

在此前的采访中,西山居CEO郭炜炜也介绍了AI在游戏中的运用,他认为在很多对战游戏中,AI在后台积累的数据会反复模仿高手的竞技表现,在和玩家的对战上会是很大的进步。此外在游戏对话脚本上,未来AI加持会产生更丰富的对话。

多名游戏行业从业者在接受采访时表示,AI技术的应用在未来确实有望提升游戏产业的产品质量与综合竞争力,进而给行业带来新的增长。

### 一周游闻



### 《方舟2》再次跳票 延期至2024年底上线

新快报讯《方舟:生存进化》的续作《方舟2》将再次跳票,延期至2024年底上线。对于《方舟2》的再次跳票,开发商Wildcard的解释是因为“使用虚幻5引擎所带来的挑战”。Wildcard还表示由于这些挑战同时意味着无法向下兼容,因此《方舟2》不会登陆Xbox One和PS4。

不过对《方舟:生存进化》的粉丝来说,有一些好消息。Wildcard工作室将于2023年8月在PC、Xbox Series和PS5上发布《方舟:生存进化》的次世代版本《Ark: Survival Ascended》,以确保粉丝可以在未来几年继续享受它们。

《方舟:生存进化》的新版本《Ark: Survival Ascended》将配有岛屿、大逃杀“最强者生存”和所有非正统DLC地图。除了图形和性能升级,它还包括跨平台多人游戏和跨进度,以及由Overwolf支持的跨平台MOD。此外,《方舟:生存进化》还将推出一个新的正统故事DLC,计划在2023年第四季度上线,包含四个新生物。



### 《最后的生还者》口碑崩塌 Steam为超时玩家退款

新快报讯 近段时间,在顽皮狗游戏《最后的生还者(The Last of Us)》PC版问题频出,甚至在官方连出两个补丁之后仍然没有解决,目前Steam已经为包括在标准时限之外的一些玩家进行退款。

在Reddit论坛上,有玩家发帖称自己在已经游玩3.7个小时之后,成功申请了游戏退款,需要注意的是,Steam官方通常只会为了购买后2周内游玩时间不足2小时的游戏提供退款,但此前《赛博朋克2077》曾开过先例,也是类似的情况,根本原因还是游戏口碑的崩塌。

之前已经报道过,顽皮狗在推特发文称已经了解玩家们遇到的问题,并承诺在即将发布的补丁中解决这些问题。可惜的是现在发布的一些小的补丁程序,并没有大规模地解决玩家们遇到的问题。后续《最后的生还者》如何发展还需要观察。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会