

机器之心报道编辑：泽南、蛋酱疑似用 AI 卷设计，遭同行炮轰。最近，很多社交网络平台都被一款开放世界生存游戏刷了屏。《幻兽帕鲁》(Palworld) 是当下最热门的话题之一，它在 1 月 19 日于 Steam 上线抢先体验版本，24 小时之内销量就超过了 200 万份，几天之内就突破了 600 万。在 1 月 23 日，幻兽帕鲁的 Steam 历史在线峰值就达到了 185 万人，超越了《CS 2》，成为了 Steam 历史在线玩家峰值第二的游戏。在幻兽帕鲁的游戏世界中，玩家可以自由收集神奇的生物「帕鲁」，派他们进行战斗、建造、采矿，工业生产等等，享受悠闲生活，或是投身于冒险事业。这款游戏画风以 3D 卡通为主，玩法融合了开放世界探索、生存建造、第三人称射击、即时战斗等玩法。既战斗，又模拟经营，光看题材就挺吸引人的。由于缝合了多款知名游戏的设计，幻兽帕鲁引来了网友大片对于「抄袭」的质疑。有人直接给它加上了外号：宝可梦：生存进化！也有人沉迷于游戏，寻找到了特别的玩法：无论如何都得承认，幻兽帕鲁在可玩性和题材上都戳中了玩家们的痛点，填补了很长一段时间以来的游戏荒。很多人都打算在过年期间大玩这款游戏。难道，幻兽帕鲁是 AI 设计的？除了出乎预料的火爆，另一个让人难以想象的就是，幻兽帕鲁出自一个「小作坊」，项目开工的时候全公司只有 10 个人。在幻兽帕鲁游戏中，作者设计出了一个内容丰富、生机勃勃（也充满既视感）的世界。然而创造出这么多内容的项目竟然是一种草台班子的方式。幻兽帕鲁火出圈之后，Pocketpair 社长溝部拓郎 (Takuro Mizobe) 在 1 月 16 日写的公开信被玩家们翻出来细细观看，其中不仅有对于玩家们支持的感谢，也有开发设计过程中的不少细节。其中包括，社长发觉自己完全不会做枪械动作，就在网上发掘了一个野生且零经验的爱好者：在游戏第一个 demo 预告发布前，社长收到了一封电子邮件，一名经验丰富的设计工程师前来投奔。然而这位大佬不会用 Unity 只会虚幻引擎，于是所有旧代码都被丢弃，大家一边从零开始学习 UE4，一边开发新游戏。游戏最核心的部分，「宠物」帕鲁的 3D 模型设计上，社长在开始制作后才注意到困难之处。他们首先花费了一个月的时间制作了一个帕鲁，仅限 3D 模型……是的，公司里以前没人干过这个活。除此之外还有骨骼、不同动作等等都没有考虑，社长在开始研发大约六个月后才意识到了这一点。似乎为时已晚。有一天，他接到一家人力资源公司打来的电话，找来了一个负责人，公司最终确定了一套可量产运动的系统。还有神奇的原画，幻兽帕鲁的美术师当初在推特上应聘的时候遭到了社长的拒绝。她是一名应届毕业生，曾应聘过近百家公司，但都被拒绝了。社长表示，她是一个罕见的天才，出图速度比自己见过的所有画师都快四五倍，因为此人的存在，如今游戏中才有了 110 只帕鲁。顺便说一句，即使是在《怪物猎人世界》中，怪物的种类也只有 50 种左右。最终耗时三年多，花费 10 亿日元，新增了 40 余员工以及外包，幻兽帕鲁的第一个版本诞生了。细想前前后后这些表述，很难不让人怀疑 AI 在从中协助。一些网友指责 Pocketpair 「使用 AI」在游戏中生成元素，部分游戏开发者批评了此做法。顽皮狗资深美术师 Del Walker 发推表示：「虽然还没有证据，但我的直觉告诉我，《幻兽帕鲁》的制作方式是恶意的。」的确，从工程量的角度来说，大量复杂的 3D 模型和原画，它们的各自动作和各类反应，想想也不是一件简单的事。而且，Pocketpair 的社长 Takuro Mizobe 是生成式 AI 的拥护者，还在推特分享过多个利用 AI 技术进行游戏制作的动态：但到目前为止，所有质疑的观点似乎都没有得到证实。不过有一些佐证：2022 年，Pocketpair 团队创建了一款名为 AI: Art Impostor 的游戏，玩家必须使用 AI 艺术生成器作为玩游戏的一部分，这导致一些人想知道是否有类似的游戏 Palworld 的技术正在发挥作用。生成式 AI，如何变革游戏行业？不管 Pocketpair 后续将如何回应，我们都知道，由于生成式 AI 技术的进步，新的游戏行业变革确实正在发生。去年，就有开发者用 AI 开发了《愤怒的南瓜》，GPT-4 负责所有的编码工作，DALL·E 3 和 Midjourney 负责图形部分。这款游戏虽然很简单，但却展示了生成式 AI 带来的游戏制作成本节约。毕竟《愤怒的小鸟》在 2010 年

最初发布时，成本高达 14 万美元。与此同时，生成式 AI 能够提供更加动态、自然和多样化的游戏内容，使角色和虚拟世界变得更加广阔、个性化和栩栩如生，让游戏世界从目前的脚本式和有限的互动，转变为大量由玩家驱动的动态体验，以此提高玩家的参与度、留存率等因素。具体来说，可以从几个方面来分析：角色设计真实性。生成式 AI 最先改变的游戏功能之一是角色设计。首先是非玩家角色（NPC），即不受玩家控制的视频游戏角色。传统上，NPC 都是按照预制的、有限的脚本运行的，使其看起来较为呆板。生成式 AI 将帮助这些角色提高适应能力，为玩家带来更加智能、自然和不可预测的体验。可玩角色或头像同样受益于生成式 AI 的进步，获得更高的可定制性。比如，生成式 AI 算法可以扩大可用角色特征的范围，让玩家可以根据游戏情况定制外观、服装和上下文行为。灵活调整游戏玩法。随着生成式 AI 对角色功能和自定义功能的改进，它还将为每位玩家带来独特的游戏体验，而且是实时的。从职业玩家到新手，再到介于两者之间的各种玩家，玩家的技能和专业知识千差万别。生成式 AI 可以分析玩家的行为，预测玩家的专业技能，然后根据每个玩家的情况实时调整游戏水平，减少玩家感到无聊和想要退出的机会。拓展游戏世界。游戏世界是吸引玩家的一个重要因素，而保持这些世界的趣味性和不断发展的能力对于维持互动非常重要。程序内容生成（PCG）可以自动生成庞大的自适应游戏环境，取代静态的、预先设计好的世界。利用 AI 算法，PCG 可以生成近乎无限变化的游戏世界、角色和故事，从而提高可玩性。在玩家获得千变万化的游戏环境的同时，由生成式 AI 驱动的 PCG 也能帮助游戏开发商减少设计游戏内容所需的时间和精力，加快产品上市速度。游戏开发人员得以快速创建许多独一无二的虚拟世界，而无需手动管理每个设计细节。更流畅的动画和图形。随着 PCG 游戏世界的扩展，动画和图形也必须随之改进。由生成式 AI 驱动的算法可以提供纹理合成能力，并为游戏对象和环境创建逼真的高质量纹理。对于角色，生成式 AI 可以帮助创建平滑、流畅和逼真的动画，从而提高参与度和娱乐价值。故事进展。生成式 AI 可根据玩家的选择定制对话、叙事和情节，从而增强生成游戏中故事的动态性，为玩家带来高度个性化、交互式 and 身临其境的游戏体验。此外，NLP 模型可以增强游戏中的聊天效果，从而创建自然、实时的互动。尽管生成式 AI 能够大幅改变和提升游戏玩家的体验，但想要充分发挥生成式 AI 的潜力，游戏公司必须首先获得合适的存储基础设施。否则，生成式 AI 的部署往往会在最后一公里停滞不前。这是因为许多企业目前使用的是不同的 IT 系统，这些系统采用的传统数据存储系统并非专为实时处理 AI 工作负载和非结构化数据而设计。而具有分布式存储、数据压缩和高效数据索引功能的现代存储解决方案可支持 AI 所需的速度和规模。还需要注意的一点是，版权侵权是目前 AI 领域最受关注的问题。OpenAI、谷歌、微软、Midjourney 和 Stability AI 等生成式 AI 模型制造商正面临或已经面临诉讼。前段时间，Steam 宣布游戏开发者需要公开是否使用生成式 AI 工具创建游戏，包括披露其游戏中使用的所有 AI 生成的艺术、代码或音乐，供 Steam 审核，然后才能通过软件市场公开发布其游戏。游戏制造商需要承诺预生成的材料不包含任何非法或侵权内容，或以虚假营销误导玩家。如果游戏支持实时生成的内容，还必须解释采取了哪些防护措施来防止 AI 即时做出任何不当或非法的事情。但《幻兽帕鲁》游戏在其 Steam 页面上并未披露相关信息。目前，由于节奏太大，《幻兽帕鲁》游戏公司的社长表示，设计师甚至已经受到了死亡威胁。看起来，不论对于游戏行业还是玩家而言，面对新事物和新技术还是应该持有更加宽容的态度。毕竟新技术带来的创新，已经逐渐展现在我们眼前了。参考内容：
<https://note.com/pocketpair/n/n54f674cccc40#33883a37-8fdb-4f0d-ab06-853c8aa8be4a>
<https://www.polygon.com/24047254/palworld-pokemon-animal-cruelty-debate-ai-controversy>
<https://www.youtube.com/watch?v=uV0zfAwazcs>
https://www.theregister.com/2024/01/10/developers_steam_ai/
© THE END 转载请联系本公众号获得授权投稿或寻求报道：content@jqizhixin.com