

AI 游戏驱动玩趣造梦

► 本报记者 李洋

当下,人工智能(AI)在游戏行业的应用,不仅体现在将AI助手融入游戏交互,而且AI大模型还有望赋能游戏制作全流程。

不久前,腾讯正式发布混元游戏视觉生成平台。据称,该平台为依托混元大模型打造的首个工业级AIGC(人工智能生成内容)游戏内容生产引擎,能大幅度优化游戏资产生成与游戏制作流程。

业内人士认为,无论是“用AI做游戏”还是“在游戏里用AI”,核心都是通过AI技术解决行业痛点:前者旨在突破产能“天花板”,后者聚焦升级体验维度。随着多模态大模型、边缘计算等技术的迭代,两者的边界正逐渐模糊。未来,AI可能既是游戏的“建造者”,也是玩家的“伙伴”,甚至成为游戏世界的“自主生命体”,推动行业从内容产品向智能生态进化。

多家游戏厂商 探索“用AI做游戏”

随着AI技术的逐步普及,游戏开发对智能化工具的依赖程度日益加深,这将改变创作者的工作方式,同时也对游戏内容的丰富性和多样性产生积极影响。

公开信息显示,腾讯发布的混元游戏视觉生成平台依托混元大模型,可为游戏美术设计师提供一系列AI工具,帮助其快速生成符合创作意图的高质量游戏素材/概念草案,让游戏美术设计效率提升数十倍。

具体而言,该平台以流程压缩为主打功能,用户只需要输入一句提示词,平台就会生成一组灵感参考图;选中图之后,就能直接在同一页面绘制草图,并一键生成标准三视图和360度旋转演示视频。除此之外,该平台的内置为游戏领域训练的AI 2D美术模型,能够理解游戏美术专业术语,从而提高协作效率。

据了解,当前国内市场上除了腾讯旗下的混元游戏、GiiNEX等AI工具,其他厂商也纷纷发力。如,字节跳动的AI编程工具Trae不仅能生成游戏逻辑代码,还能提供3D动画方案。恺英网络的“形意”大模型则可以落地从动画、场景生成、数值设计到编程等多个环节。

AI技术的渗透,有望为游戏产业辅助建模、代码生成等环节带来系统性变革。浙江大学城市学院文化创意研究所秘书长林先平表示,AI大模型从“辅助创作工具”向“生成游戏世界核心”进化,意味着AI技术正在从提供游戏创意和设计支持,到直接参与游戏世界的生成和塑造。不过,要成为“万能游戏生成器”,AI大模型仍需在更高的智能水平、更强的语言理解能力、更精确的图像生成能力以及更高效的计算能力等技术维度上实现突破。

然而,这一转型也带来了潜在的挑战。中关村物联网产业联盟副秘书长袁帅认为,未来随着越来越多游戏开发商选择采购AI工具而非自主研发,



AI制图:王查娜

虽有望降低游戏开发的门槛和成本,但也可能导致游戏同质化问题加剧。

“使用AI工具虽能提升开发效率、促进创新,但也会引发版权与伦理方面的问题,由此亟待建立相关共识与规范。”北京市社会科学院副研究员王鹏表示。

“每玩家一世界”模式 有望走进现实

如果说,利用AI大模型赋能游戏制作全流程是基础层的生产力革新,那么,将AI助手融入游戏交互则是应用层的交互模式升级。两者正通过多模态技术融合,推动游戏从内容产品向智能生态进化。

在内容创新端,AI生成功能为玩法设计、剧情交互提供了更多可能性,例如动态场景

生成、智能NPC交互等,增强了游戏的可玩性和用户沉浸感。以《和平精英》为例,该游戏在今年3月初引入DeepSeek大模型,推出AI助手和AI队友为玩家提供游戏指导和对局陪伴,提升游戏的用户参与度。根据商业智能数据服务商QuestMobile的统计,在AI技术应用、新版本内容等因素的共同推动下,《和平精英》的用户时长在今年3月同比增长16%。

米哈游创始人蔡浩宇旗下新公司Anuttacon,其首款AI原生游戏《Whispers from the Star》以文字/语音交互为核心玩法,玩家需通过对话指引被困外星球的AI角色脱困,标志着“AI原生游戏”进入实质落地阶段。相较于传统游戏伪“千人千面”,此产品通过自然语言处理和生成式AI技术,实现动态

剧情生成与角色智能反馈,大幅度提升了沉浸感与可玩性。

上海杉达学院数字商务研究中心副主任唐树源认为,当前用户核心需求是超越预设脚本的“生命感”,渴望与拥有记忆的NPC(非玩家控制角色)和动态演化的世界互动。AI提升用户黏性的关键在于,构建动态叙事、自适应世界和赋能玩家共创,将个性化从“选项”提升为“体验”本身,让游戏真正为每个玩家而生。

天使投资人、资深人工智能专家郭涛预测,未来3-5年,AI将在游戏行业引发颠覆性发展趋势与商业模式变革。在趋势层面,“每玩家一世界”的模式将成为现实,AI能够依据玩家的历史数据,生成专属的剧情、角色与关卡,打造独一无二的游戏体验;借助AI对玩法规则进行翻译,跨平台内容互通得以实现,让玩家在不同设备间享受无缝衔接的游戏过程;在实时多人AI陪玩场景中,AI队友具备战术学习能力,能够精准匹配玩家技能水平,并根据局势动态调整策略,提升游戏的竞技性与趣味性。此外,在商业模式方面,游戏行业将从传统的“卖内容”模式逐渐转向“AI服务订阅”模式。届时,付费点将更加多元,涵盖个性化定制、无限内容更新、AI教练服务等多个领域。与此同时,这一转变还将催生出数据隐私保护与订阅分级体系,从而全面重塑整个游戏行业的盈利模式与未来发展方向。

本报讯(记者 于大勇)近日,毕马威中国发布的《曲张合律稳掌机枢——2025年中国银行业调查报告》(以下简称《报告》)显示,人工智能(AI)在银行业的应用场景正不断拓展和深化,从前台业务(智能投顾、产品咨询智能客服)到中后台业务(智能反洗钱、智能监管),人机协同的业务流程转型带来了前所未有的效率提升与创新突破。

《报告》显示,中国银行业在大模型落地应用方面走在前列,应用范围已经从国有大行、股份制银行迅速扩展到头部区域性银行。目前,国有大行和股份制银行已全面启动大模型应用建设,并在前、中、后台均有正式投产的应用案例。

除了大型银行,中小银行也积极拥抱AI。《报告》认为,未来专家级金融能力借开源生态与易于接入的AI模型,将向小型机构及个人下沉普惠,

人工智能重构金融服务价值链

冲击传统金融模式。AI也将驱动人机协同深度融入金融运营与管理,实现运营自动化与智能化升级。

产品方面,金融产品将向“实时、动态、超个性化”演进,多模态大模型融合正重构金融服务逻辑,实现服务体验跃迁。

数据管理方面,AI应用核心竞争力将转向“数据精炼”与“数据协同”,通过构建领域知识图谱等提升数据价值密度,使模型具备更强的专业知识和因果推理能力。

《报告》指出,当前,相关政策持续强调金融服务实体经济高质量发展的本质,引导金融业聚焦“防风险、强监管、促发展”三大任务主线。在支持实体经济方面,政策指向“突出金融功能性”,通过纳入经营发展战略、“一把手”负责、优化激励机制等方式引导优化金融资源配置,鼓励各类金融机构围绕实体经济需求创新金融产品和服务。

本报讯(记者 刘琴)近日,由北京人形机器人创新中心主办的具身智能产业研讨会在中关村(亦庄)国际机器人产业园机器人大世界举行。会上,具身智能测评实验室联合体揭牌成立,具身智能产业人才图谱1.0同期发布。

具身智能测评实验室联合体旨在解决当前具身智能产业测试指标失真、场景错位、标准真空问题,为行业提供一套跨学科、可落地、可迭代的系统化测评工具,成为关键零部件优化、整机迭代及安全合规的统一“计量基准”。

实验室联合体各参与方将共同推动测评基地建设、测试标准编写、设立技术课题组、共同编制具身智能测评报告,建设测试基地,并推动统一测评规范和认证标识在产业链上下游的互认与落地。联合体的揭牌成立,将打通具身

具身智能测评实验室 联合体与人才图谱发布

智能产业“测评—标准—应用”闭环,并以此加速具身技术演进,降低产业合规成本,构筑具身智能全球竞速新高地。

会上发布的具身智能产业人才图谱1.0,涵盖战略与管理、研究设计与算法、工程开发与实现、测试生产与供应链、商业化服务与支持、职能支撑平台六大领域。会议特别指出,具身智能人才区别于传统AI人才或机器人人才的独特能力需求,例如具身智能人才需具备多模态感知融合、真实场景中的算法优化、物理交互设计(HRI)等技能要求。

具身智能产业人才图谱1.0的发布,为产业提供了清晰的岗位定义与能力标准,推动标准化的职业技能认证与人才评价体系,并引导产业链上下游共建共享资源,协同培养高水平复合型人才。