

AI重构游戏产业： 当技术回归体验本位

2026年,人工智能正以不可逆之势重塑全球游戏产业的底层逻辑。Unity发布的《2026 游戏开发报告》显示,62%开发者使用AI辅助编码,典型项目开发时长从91小时骤降至21小时。《和平精英》AI队友累计体验用户突破1.1亿的数据,则证明AI与游戏的融合已从概念验证走向规模化落地。这场技术革命不仅改变了游戏“如何被制造”,更在重新定义游戏“应该是什么”。

效率革命, AI 渗透开发全链条

AI对游戏产业的改造,首先体现在生产效率的显著提升上。Unity报告显示62%开发者使用AI辅助编码,开发时长降幅达77%。在美术领域,AIGC技术已能生成高质量的角色原画、场景素材和动画序列,将美术资源生产周期缩短60%-70%。

三七互娱自研大模型“小七”已构建40余种AI能力,AI生成2D美术资产占比超80%,广告视频AI生成占比超70%,自研AI本地化翻译覆盖旗下85%海外游戏。仅在运营层面,AI智能投放让买量素材效率提升10倍、获客成本下降约25%。

世纪华通旗下盛趣游戏《传奇世界》接入AINPC,AI辅助美术让批量生产效率提升60%-80%。完美世界让策划人员使用公司训练的AIGC工具快速输出概念原型,构建新AI开发管线。网易则将AI置于战略核心,其AI原生管线已在美术、策划、编程、动画和质量保障等环节大规模部署,部分环节效能提升达300%。网易CEO丁磊在2025年Q4财报电话会上表示:不盲目追逐通用大模型,而是聚焦垂直领域,打造“最懂游戏的AI专家”。

据《双向赋能:AI与游戏的协同进化》白皮书,63.6%的从业者“每天使用”AI工具。但GDC统计揭示落差:仅36%使用生成式AI工具,其中用于资产和内容生成的仅占19%,面向玩家的功能低至5%。AI的大部分改变,仍发生在玩家看不见的地方。

AI 原生玩法,从辅助到核心

2026年游戏开发者大会的演讲中,谷歌云游戏业务全球总监Jack Buser再三强调:AI对游戏的真正价值,必须落在用户体验上。

巨人网络率先推出“AI原生玩法”,其爆款游戏《超自然行动组》积极探索AI落地场景,依托阿里云、火山引擎、腾讯云等国内头部平台支持,成功推出国内首个千万DAU(日活跃用户数量)级游戏原生AI玩法“AI假人”,截至2026年第一季度末,该AI玩

法参与对局数已突破4亿场,展现了AI大模型与游戏玩法融合的规模化应用能力。

巨人网络旗下另一款游戏《太空杀》于2025年上线“残局对决”,联合阿里通义千

问、腾讯混元、字节豆包等主流大模型,打造行业首个“多用户与AI智能体混合对抗”竞技机制,“AI推理小剧场”“AI残局挑战”等多个AI玩法,相关模式累计参与玩家数百万、对局量数千万。

除了传统游戏公司的探索,也有游戏厂商选择以AI为核心构建游戏。米哈游创始人蔡浩宇创办的Anuttaton发布首款AI游戏《群星低语》(《Whispers from the Star》),该作采用了多模态AI实时推进剧情和画面,玩家通过与AI实时对话推动剧情发展。这标志着AI已从游戏内的辅助功能,升级为驱动游戏核心体验的根本机制。

情感陪伴, AI NPC 的“千人千面”

AINPC被许多游戏厂商乃至玩家视为最具想象力,并让大模型应用脱离外围场景为数不多的抓手之一。其先进之处在于打破NPC传统进化轨迹,即以人类决策思路融合逻辑判断逐级展开的常规进化,真正做到“千人千面”不掺水。

前段时间,曾引发小范围轰动的独立游戏《历史模拟器:崇祯》基于AI大模型构建“世界推演模型”,将明末政局重塑为动态博弈系统,其凭借实时语义理解与对话连贯记忆机制,做到“满朝文武皆AI”;米哈游《星布谷地》咖啡店里的老板娘娜洛,增添了基于自身情绪驱动的肢体动作与微表情系统,玩家能明显直观感受到,与NPC的交互脱离预设的逻辑轨道。

目前,大多数RPG、模拟经营类游戏产品都在尝试将深度社交交给AINPC。

但对射击游戏这类强实时、强互动、玩家行为极难预测的品类,想要有一个及时反应的AINPC,难度极高。

腾讯光子工作室的射击类游戏《和平精英》在这一领域的探索,为强实时品类提供了具有标杆意义的解决方案。2025年2月数字代言人吉利接入AI能力,随后推出“花傲天”数字队友、AI战大布鲁斯;2026年3月推出AI队友“龙虾”;2026年5月发布明星AI伙伴“小田”——行业首个由混元3 pre-view大模型驱动、具有情感养成的AI队友。

据公开数据显示,《和平精英》所有AINPC玩法累计体验用户达1.1亿,最高日活跃用户数达1770万,单局消息互动量70条,麦克风开启率近75%。这些数据表明,玩家把AI队友当成真正的朋友,而非“偶尔说两句话”的跟班。

时刻把用户的体验和感受放在第一位,《和平精英》接下来将“养成”作为方向。AI察觉玩家意图、记住玩家的习惯、并能随着相处对自身动态调优,最终沉淀为一个专属“小田”,同时,《和平精英》还通过AI大模型为玩家生成专属图文记忆放置装饰墙,强化陪伴感。

如何让玩家“玩得开心”,还显现在AI赋能玩家创作上。在UGC(用户生成内容)领域,长期以来存在低门槛、高质量、高效率无法兼得的“不可能三角”——简单工具易上手但创作上限不足、专业工具强大但学习成本太高、效率又困于能力与质量间的制衡。

《和平精英》近期实装的UGC全链路AI创作助手,让一个想法从提出到落地仅需15分钟。通俗地说,一个此前不懂任何代码和美术的普通玩家,只要说出“我想造一座城堡让玩家们在里面躲猫猫”,AI就可以在十几分钟内生成一个完整玩法。

AI 设计平台， 为独立游戏创作者搭建成长底座

随着AI技术深度渗透头部游戏企业,市场需求也同步向外延伸,高校设计专业学生、青年游戏设计者与独立小型游戏开发团队,同样存在AI辅助创作的刚需。顺应行业数字化发展趋势,诞生于上海的AI创意设计平台烽途智联应运而生,融合人工智能与专业设计流程,为新生代创作者打通创意落地路径。

烽途智联CTO、湖北工业大学韩旭副教授表示,这一平台区别于普通AI生图网站,是一套完整的AI设计操作系统,把需求分析、创意策划、角色场景设计、分镜制作、渲染及视频合成整合在统一可追溯、可持续修改的创作空间中。

韩旭介绍,平台在游戏领域主要服务前期概念验证与视觉开发,创作者只需输入故事世界观、美术风格,就能依托AI产出脚本、角色设定、场景概念、动态分镜,无限画布功能可统一管理全部创作资产,保障游戏视觉风格全程统一。平台核心特色在于多智能体协作工作流,将复杂游戏项目拆解为连贯的创作节点,相当于轻量化虚拟创作团队,有效降低青年创作者的试错与时间成本,且不替代游戏引擎与程序开发,聚焦补齐前期视觉设计短板。

面向长远发展,韩旭提到,平台最终目标不只是批量生成美术素材,而是成为青年创作者的普惠创意基础设施,让更多原创游戏创意以更门槛完成原型设计与落地展示。

AI 让游戏开发“更容易也更难”

“AI相当于在一定程度上拉齐了低层次的技术壁垒,现在一个人理论上也能生产爆款游戏。”上海某游戏上市公司总经理表示。

网易CEO丁磊指出,AI降低游戏开发准入门槛,但头部产品的“成功门槛”也被大幅抬高。多位制作人坦言,脱离了技术的加成后,对于游戏创意的比拼变得更加残酷。

Unity发布的《2026年游戏开发报告》显示,游戏行业52%的研发团队缩减项目规模,70%以上厂商优先投向现金流确定、ROI可测算的成熟项目,行业整体从“广撒网”转向“精准投入”。

未来五年,AI在游戏中的应用将经历从AIGC(AI生成内容)到AI智能体的质变。当前阶段,AIGC主要解决内容生产效率问题;未来五年,AI智能体将成为游戏世界的核心参与者,具备自主意识、情感表达和社交能力。

在这场智能革命中,唯有深刻理解技术趋势、准确把握政策导向、精准洞察用户需求,才能赢得未来。

晨报记者 周晨 舒晓程

