



“给空场景里加一个方块,让圆形怪物源源不断向玩家袭来。”“再给玩家加一些技能,击败怪物。”“满 60 秒随机出现 buff。”

在 2026ChinaJoy 的“233 工坊”展台,一块电脑屏幕正实时演绎一场“众创游戏”实验。每位到场玩家留下一句指令,AI 在 20 分钟内将其实现。最初有人只是让 AI 在空场景里放一个方块,随后有玩家要求让方块能移动,加入怪物,又有人补充“给玩家加技能去击败怪物”……

经过一上午数十条指令的迭代,这个从零起步的创意,已经生长为一款包含游戏角色、玩法技能、升级机制的小游戏。而根据指令的叠加,游戏机制仍然在实时变化。“我们很期待当天结束之后,这款游戏会变成什么样,”展台工作人员向记者一边展示一边说道。

这并不是 ChinaJoy 上唯一一个吸引玩家用 AI 自制游戏的展台。本届展会以“与 AI 同游”为主题,汇聚全球近 900 家企业。从腾讯游戏的“AI 全家桶”到 233 乐园的 AI 创作工坊,从飞书深诺的出海营销 Agent OS 到百度智能云旗下的“秒哒”的“一句话搭应用”平台,以及具身智能机器人的集体亮相,AI 已经从游戏里的一个功能模块,变成了重塑整条产业链的基础设施。

听指令“写”游戏, 仅用一天就能成型

MetaApp 旗下 233 乐园今年首次以独立展台亮相 2026 ChinaJoy。展台上最吸引眼球的,是“233 工坊体验区”。

在这里,玩家面对的不是已经制作完成的游戏,而是一个对话式创作界面。用户只需输入关于游戏类型、美术风格、核心玩法的描述,AI 智能体即可生成游戏策划方案,并进一步产出可运行的游戏 Demo。

创作者可以实时预览游戏画面,在预览界面中直接调整 UI 布局、交互规则等细节。通过多端同步能力,还可在手机上继续制作,完成后一键发布上线。令人惊讶的是,用上 AI 之后,玩家最快仅用 1 天就可以制作完成一款小游戏。

“以前不管怎么简化游戏引擎的操作,都比不上玩家用一句自然语言直接跟 AI 说话来得更快更高效。”233 乐园展台负责人介绍,他们曾尝试自研 3D 引擎多年,直到 AI 大爆发才真正攻克了创作的核心难题。

“233 工坊”整合了多模态大模型与游戏引擎,AI 可辅助完成界面生成、交互逻辑、事件编排和数值平衡等环节。过去需要策划、程序和美术等多工种长周期协作的流程,如今从一段自然语言描述即可启动。

据介绍,这个 AI 创作工坊从 2 到 3 人的小团队起步,研发到公测仅用了 4 个月,如今在平台社区内已经上线了 500 余款 AI 制作的游戏。

同样瞄准“零门槛创作”的还有百度智能云旗下的“秒哒”平台。“一句话做游戏”是展台现场最引人注目的 slogan。工作人员向记者展示了平台涌现出的大量爆款用户创作作品,以追星模拟、爱豆养成、休闲经营等轻量化模拟类 AI 游戏为主。其中,闯荡娱乐圈模拟游戏、收纳闯关游戏等全网浏览量超百万,凭借高沉浸剧情、实时动态交互、自由定制人设等亮点深受年轻用户喜爱。

“通过自然语言输入与多智能体协作,10 分钟就可以一站式解决传统开发、测试、部署等环节所需数十日的工作量,创作者花 1 天的时间就可以完成一款游戏的制作。”

AI 深入生产管线: 从开发、渲染、美术全链条提效

结合本届 ChinaJoy 展会“与 AI 同游”的主题,腾讯游戏今年也携“AI 全家桶”亮相,带来了 15 款游戏产品。除了面向 C 端创作者的“自然语言生成游戏”,还有不少 AI 工具产品,覆盖游戏开发、渲染、美术等多个游戏生产环节。展会现场,玩家可实际操作将 AI 融入游戏创作流程,探索由 AI 带来的全新体验。

《代号 Craft》就是面向所有游戏创作者推出的 AI 游戏创作平台,包含 AI 智能游戏生成、AIGC 美术工具、预制资产库,以及可视化参数编辑四大核心功能。依托 AI 能力,用户无需具备编程或美术方面的专业背景,以自然语言描述脑海中的创意,就可以自动生成可运行的游戏雏形,为有游戏创作意愿但缺乏团队和技术积累的独立开发者提供低门槛的创作入口。

游戏资产生产 AI 平台《LAP 拉普》由光子工作室群打造,集成 AI 创作、工作流协同、资产管理与“光链”存证能力,覆盖游戏美术生产全流程。该工具支持全品类的 AI 应用集成及定制化工作流,覆盖“2D+3D+ 视频全场景”,能够有效支撑工业化量产规模的扩展,并确保成本处于可控区间。

《MagicDawn》带来的是重塑视听体验的前沿渲染技术,融合了 AI 与云计算能力,打造沉浸式空间音频,重塑游戏视听体验的同时,也致力于拓宽前沿渲染的技术边界。活动现场,玩家可以通过互动装置,直观感受空间音频渲染前后差异,更加立体、沉浸式的黑科技时不时引发玩家们的赞叹。

作为面向高质量 3D 游戏的创作交流平台,《MagicLomix》则依托 AI 原生引擎能力,支撑复杂玩法、高质量美术表现与持续迭代,降低 3D 游戏创作门槛,让更多玩家和创作者都能参与游戏创作。CJ 现场,《MagicLomix》为玩家带来沉浸式创作体验。玩家可以现场修改获胜条件、积分规则、敌人波次等游戏玩法,也可以替换武器等游戏资产,实时看到自己的创意如何改变游戏,直观感受到了 AI 驱动游戏创作的可能性与乐趣。

商业化落地: 从变现到出海,AI 打通增长全链路

在 CJ 现场,AI 的商业化成果不止于“做游戏”,更延伸到“卖游戏”。

“秒哒”平台的变现场景最为直接:小游戏上架微信小程序后,可通过广告植入或付费门槛变现,平台已扶持近百万用户,有用户接到千万级订单。“233 乐园”则凭借自身独有的社区平台,让 AI 生成的游戏天然拥有用户土壤,从制作到体验形成了游戏的全链路闭环。

游戏出海方面,难度日益增长的游戏发行需求正在倒逼 AI 加速渗透。在全球手游市场增速下降,中国游戏厂商海外获客成本不断上涨的存量竞争背景下,出海厂商长期陷入“创意素材做不了、做不起、做不快”的生产瓶颈与“重获客、轻留存”的运营断层。

在此背景下,飞书深诺 Meetsocial 旗下飞书游戏 Meetgames 在本届 ChinaJoy 亮相 BTOB 商务洽谈馆,集中展示新一代企业级出海营销 AgentOS——Marvy 2.0 在游戏出海全链路的 AI 服务能力。

Marvy 2.0 不是 AI 单点工具,而是一个会思考、会协同、会进化的营销大脑。它以自组织多智能体架构重构出海营销全链路:顶层是任务调度 Agent,负责理解用户意图、拆解子任务、判断依赖关系并调度执行;中间层是五大专业 Agent——市场洞察 Agent、数据分析 Agent、智能创意 Agent、媒介策略 Agent、智能投放 Agent——各司其职、并行协同;底层汇聚了数百位营销专家沉淀的 1000+ 标准化 Skill,以及 1.3PB 真实营销数据资产。

通过市场洞察 Agent+ 智能创意 Agent,Marvy 2.0 提供覆盖 AI 数字人、AI Hook、AI CG、AI 手绘等四大能力。尤其是接入最新一代的顶尖音视频多模态模型 Seedance 后,可一键高效批量生成符合本地化需求的海外广告视频素材,将过去“做不了、做不起、做不快”的创意变为可规模化的日常生产。

此外,面对海外社交媒体生态和 KOL 群体的多样性和丰富性,智能投放 Agent 通过智能筛选、内容共创与全流程自动化管理,可以帮助出海企业完成社媒信息海量搜索、分析并精准匹配 KOL 进行后续宣推。从寻找到建联,将 KOL 合作响应时间从 5 个工作日缩短至 2 个工作日,名单符合率提升 20%-30%。

在广告投放方面,Marvy 2.0 五大 Agent 协作完成从洞察到执行的全链路营销闭环。传统方式需 3 天、一个团队参与的市场洞察报告,Marvy 2.0 仅需 20 分钟即可生成,成本约 5 美元。整体营销流程执行速度提升 2.7 倍,决策准确率最高可达 95%。

据透露,飞书深诺还将于 2026 年 Q4 推出 Marvy Lite 版本,以更低门槛、更低成本,让每一个出海品牌——不论规模大小——都能获得专属的“AI 营销大脑”。它把飞书深诺 13 年服务 17 万家企业的经验,变成了每一个游戏厂商触手可及的能力。

我们已经看到,靠经验“试错”的时代正在终结,靠数据“精准制导”的时代已经到来。当 AI 真正理解游戏出海的每一个环节,当系统开始替人思考如何把钱花在刀刃上,中国游戏走向全球的航线,正在被重新定义。

