微软AI工具辅助创意电子游戏开发

作者：writer 来源：科学网

本文原地址：https://www.iikx.com/news/progress/31821.html

本文仅供学习交流之用，版权归原作者所有，请勿用于商业用途！

微软AI工具辅助创意电子游戏开发。美国微软研究团队开发了一个可协助电子游戏设计师迭代设计游戏的生成式人工智能（AI）工具。这个AI模型生成的稳健三维（3D）世界能遵循设计用于电子游戏的机制。相关研究2月20日发表于《自然》。

电子游戏在娱乐产业中占最大份额，全球有数十亿人玩和购买电子游戏。与此同时，随着生成式AI在创意领域的受欢迎度不断上升，其在电子游戏开发中的作用一直有待明确。

为了理解电子游戏开发者的需求，微软公司的Katja Hofmann和同事采访了创意团队的27名电子游戏设计师。这些设计师认为当前用于打造电子游戏的AI方案缺乏生成许多不同创意（发散性思维）的能力。他们还强调了通过设计过程来持续微调游戏各方面（迭代实践）的重要性。他们随后开发了名为世界与人类行动模型（WHAM）的AI模型，该模型使用了3D多玩家战斗模拟器《嗜血边缘》中七年的人类玩家体验进行训练。

研究团队发现，WHAM或能设计出符合《嗜血边缘》预存在机制的复杂3D电子游戏序列，其关卡设计具有明显的多样性，且创意人员可对输出进行迭代调整。Hofmann和同事还开发了WHAM示范器，作为供用户操作和自定义WHAM输出的一个可视化界面。

考虑到由于WHAM仅通过玩游戏的训练就能学会生成序列，无需任何先前知识，这个工具或能轻松转换用于生成来自其他电子游戏的关卡。类似地，研究者指出WHAM一类的AI工具可能无法作为设计过程的终点，而应该作为一个辅助人类游戏设计师的工具。对该方法的进一步研究或有助于分析创意团队可以在设计流程的不同阶段如何使用WHAM。（来源：中国科学报 冯维维）

相关论文信息：https://doi.org/10.1038/s41586-025-08600-3

作者：Katja Hofmann 来源：《自然》

更多 科学进展 请访问 https://www.iikx.com/news/progress/

本文版权归原作者所有，请勿用于商业用途，爱科学iikx.com转发