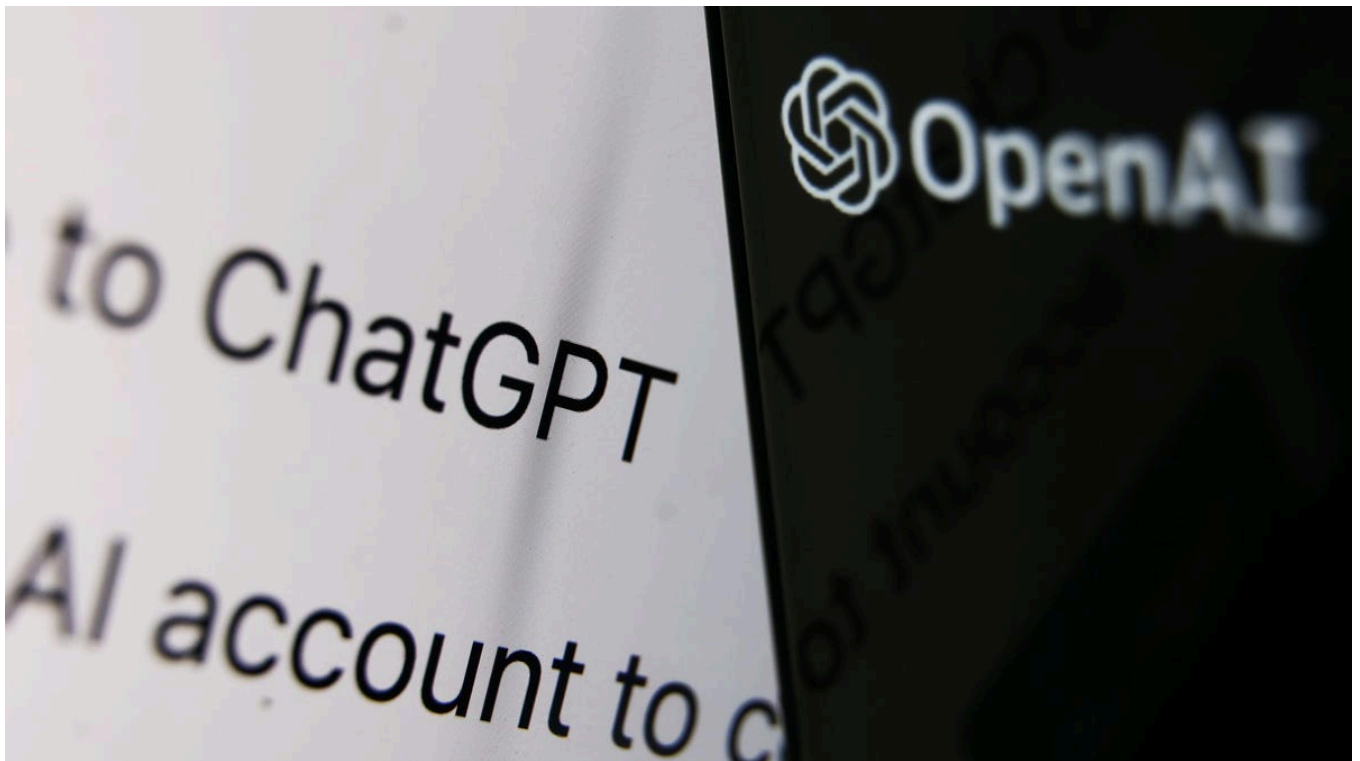


Take

Take-Two的CEO Strauss Zelnick在昨日的一次投资者电话会议上被问及如何看待AI（人工智能）技术的进步，Zelnick表示AI引发的一些希望和担忧被夸大了，AI工具不会让降低整体开发变得更便宜，但会提游戏高行业的标准。

Strauss Zelnick表示计算器的发明并没有阻止孩子们学习数学，所以写ChatGPT这样的机器人并不意味着论文的终结。他认为Take-Two旗下的工作室，包括Rockstar、Firaxis、Cloud Chamber、《生化奇兵》的新开发商和Hangar 13不会有被AI取代的危险。AI不会因有人说一句“请开发出比《GTA》更好的游戏”，然后就做出来并以数字方式发送，人们可能会尝试，但不可能发生。



尽管如此，Strauss Zelnick还是认为AI的研究是重要，他也很有兴趣将其用于制作游戏。他表示，AI工具不会降低整体开发成本，而是会提高该行业的门槛。“我们正在迎来一个非常激动人心的新工具时代，”Zelnick在电话会议上表示，“它们将让我们的团队和竞争对手的团队更有效地做非常有趣的事情，所以我们想做更多。我们想要变得更有创意。”

即使在这个研究阶段，有争议的AI图像生成器已经被用于为游戏艺术产生灵感，甚至直接变成资产，但Zelnick也提到了机器学习算法的不那么轰动的应用，其优势在于它们可以用来解决各种问题，从图像升级到自动驾驶汽车导航。举个例子，育碧已经在使用一款名为Anything World的机器学习动画工具进行原型制作。

机器学习的另一个有趣的应用是在AI对手的训练中，比如谷歌的AI星际争霸玩家，尽管这也为开挂的人打开了未知的领域，机器学习领域的每一个有趣的进步往往都伴随着一个陷阱，但无论是好是坏，即使是Strauss Zelnick也认为我们正处于一个新时代的边缘。正如他所说，这不是一个将取代这个时代的大型开发团队，而是一个将看到他们做更多事情的团队。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16757715587416.html>