

Глава Naughty Dog и другие ключевые лица отрасли высказались о том, чего студии смогут добиться с применением новых технологий.

Нил Дракман, руководитель студии Naughty Dog, которая широко известна многим геймерам по сериям The Last of Us и Uncharted, заявил, что искусственный интеллект «революционизирует» процесс разработки видеоигр, однако отметил, что эта технология поднимает некоторые «этические вопросы».

Дракман высказался в ныне удалённом интервью для компании Sony Corporation — это японская многоотраслевая корпорация, одна из крупнейших в мире. Основана в 1946 году. Sony специализируется на производстве разнообразной электроники, включая телевизоры, аудио- и видеоустройства, компьютеры, фотоаппараты, игровые приставки PlayStation, мобильные устройства и многое другое. Компания также является известным музыкальным лейблом и производит фильмы. Sony славится своими инновационными продуктами и высоким качеством." data-html="true" data-original-title="Sony" >Sony, посвящённом видению креативных развлечений будущего, о том, какие он видит перспективы развития «синтеза повествования и технологий» в ближайшие 10 лет. Он ответил, что сочетание передовых технологий с традиционным повествованием создаёт будущее, где высокая визуальная детализация не только достигает реализма, но и расширяет возможности от стилизованных до ультрареалистичных изображений.

Этот прогресс обусловлен доступностью инструментов, позволяющих даже технически неподкованным людям воплощать любые свои идеи.

«ИИ действительно изменит процесс создания контента, хотя это и вызывает ряд этических вопросов, которые нужно решить. С такими технологиями, как ИИ и Motion Capture, мы сильно снижаем затраты и технические барьеры, что открывает двери для более амбициозных проектов», — сказал Дракман, тем не менее, подчеркнув, важность точного управления этими инструментами для достижения желаемых результатов.

Он добавил, что ИИ позволит создавать более сложные диалоги и персонажей, расширяя творческие возможности студий. Но едва ли в этом процессе можно будет обойтись без понимания основ искусства, композиции и повествования для эффективного использования новых инструментов.

Комментарии Дракмана вызвали бурную реакцию в онлайн-сообществе. Разработчики и игроки выразили обеспокоенность по поводу использования ИИ для замены таких элементов, как озвучка и дизайн сюжета. Тем не менее, руководители продолжают

продвигать эту технологию, заявляя, что она радикально изменит создание видеоигр и снизит затраты.

Там же Дракман намекнул на новую игру Naughty Dog, заявив, что она «может полностью изменить восприятие видеоигр в массовом сознании».

В той же серии интервью Асад Кизилбаш, глава PlayStation Productions, отметил, что использование ИИ важно для поколения геймеров Z и альфа, которые стремятся к персонализации во всем. «Например, неигровые персонажи смогут взаимодействовать с игроками на основе их действий, делая игру более персонализированной», — сказал Кизилбаш.

Нечто подобное ранее уже показывала компания Nvidia в своей технической демке, где игрок может взаимодействовать с любым неигровым персонажем благодаря ИИ.

Глава EA Эндрю Уилсон подчеркнул, что более 50% процессов разработки будут изменены при помощи ИИ в лучшую сторону, сделав разработку игр более эффективной. В качестве примера он привёл тот факт, что создание стадионов для EA Sports FC теперь занимает всего шесть недель вместо шести месяцев ранее.

Актёр озвучивания Даг Кокл выразил разочарование в связи с ростом присутствия ИИ в индустрии видеоигр, назвав его «неизбежным, но опасным». Однако крупнейший разработчик, использующий ИИ для озвучки, CD Projekt Red, пока что применил его только для замены умершего актёра с разрешения его семьи.

В марте компания-разработчик Keywords Studios попыталась создать игру исключительно с использованием ИИ, но потерпела неудачу, так как технология не смогла заменить талантливых специалистов. Компания отметила, что лучшие результаты достигаются экспертами, использующими ИИ как мощный творческий инструмент, дополняющих их и без того сильные стороны.

Несмотря на всеобщие опасения, маловероятно, что искусственный интеллект в сфере видеоигр приведёт к спаду качества или сможет заменить талантливых специалистов. Технология призвана стать мощным дополнением в руках опытных мастеров, которые точно знают, что делают.

За счёт ИИ эксперты отрасли лишь расширят свои возможности и смогут создавать более подробные и качественные виртуальные миры, сокращая временные затраты на производство, фокусируя своё внимание на чём-то более важном.

Нил Дракман: ИИ качественно изменит процесс создания игрового контента

Таким образом, игровую индустрию в ближайшем будущем действительно ждёт революция, и так приятно осознавать, что мы с вами определённо её застанем, самолично испытав на себе качественно новый игровой опыт.