

Глава Larian Studios Свен Винке в интервью GameSpot поделился мнением о генеративном ИИ и его роли в геймдеве.

По его словам, ИИ может ускорить некоторые процессы, но не сократит время разработки игр — скорее наоборот. «Если дать разработчику два года, он возьмет три. Просто потому, что с новыми инструментами мы будем делать больше, а не быстрее», — отметил Винке.

Он не против использования ИИ в студии и признаёт, что технологии могут быть полезны. Но полагаться на ИИ как на основной инструмент создания игр, по его мнению, бесперспективно.

Массово доступные технологии не дадут конкурентного преимущества — по-настоящему уникальные вещи всё равно делает человек.

Винке подчёркивает: сила Larian в «ручной работе» — команда создает сюжетные линии и игровые ситуации с нуля, без автоматизации. ИИ не заменит креативность и внимание к деталям, которые делают игру особенной.

«Работа изменится, но она не исчезнет. Люди по-прежнему будут важны — просто будут работать иначе», — заключает он.