# 当AI开始克隆游戏 开发者怎么办?




本版图片均据网络《大海捞针模拟器》

**业界动态**

近日,人工智能公司Anthropic突然发布了一则通知,称已为旗下编程工具Claude Code新增指令,旨在限制用户利用AI“克隆”现有的游戏。这条指令的背后,是游戏圈近期的一场风波:有开发者发现自己尚处于开发阶段的游戏被人用AI“克隆”并发布,甚至AI仅凭一段演示视频就能做出完整的玩法,原作还没上市,“克隆体”已经出现。

AI技术提高了游戏的制作效率,也让抄袭者跨过了产能门槛。当一款游戏的画面、玩法乃至程序,越来越容易被AI辅助分析和模仿,创作者该如何保护自己的作品?

现代快报/现代+记者 邱骅悦

## 试玩版还没发布,“克隆”游戏先来了

在不久前结束的Steam新品节上,玩家面对的是一份格外长的游戏清单。

据游戏媒体PC Gamer统计,本届活动的参展游戏超过7000款,远超历届新品节规模。另有媒体根据SteamDB数据统计发现,本届活动中,有近四成的参展游戏披露使用了生成式AI。

游戏多了,但玩家们却不太开心。不少玩家指出,参展游戏中出现了不少借助AI快速制作、内容粗糙的作品。面对如此众多的参展游戏,想找到自己心仪的游戏,越来越像“大海捞针”。

不仅玩家不开心,开发者也倍感焦虑。对于人手和宣发资源有限的独立团队来说,要在新品节上获得关注本就不容易,如今竞争对手成倍增加,无形中压低了单款游戏的曝光率。同时他们还要面对另一重风险:试玩版刚刚公开,就可能被人“克隆”,抢先上架。因此,有开发者干脆在新品节前夕改变了试玩计划。

10月16日,游戏《酒鬼女神的酒诡》团队宣布,取消原定于新品节期间发布的公开试玩版,改为小范围封闭测试。团队正是担心,有人可能根据试玩内容,借助AI或其他工具迅速制作类似作品,抢在原作上市前发布。无独有偶,曾开发《夜勤人》的Digital Sun工作室也调整了新作《ReVamp》的测试安排。团队表示,距离游戏发售还有数月,向大量玩家开放试玩版本,可能面临被逆向、克隆并抢先发布的风险。

开发者们的担忧并非多虑——有的创意甚至还没来得及推出试玩版,“克隆体”就已经出现。今年8月,独立开发者@NasNakarus分享了《大海捞针模拟器》的画面。游戏的玩法简单得近乎字面意思:玩家在一大堆干草中寻找一根针。由于玩法直白,视频走红后,Steam上陆续出现多款玩法相似的游戏,其中不少都披露使用了生成式AI。

参加新品节展出游戏、放出开发画面来展示创意,这些原本是开发者获得关注和反馈的常见方式。如今对开发团队来说,每一次展示都多了一层顾虑:公开得晚些,难以触达玩家;公开得太早,又可能被抄袭者触达。

## 从“照着抄”到“反编译”,模仿按下加速键

玩法借鉴在游戏行业内本就十分常见。一款游戏的玩法走红后,其他团队跟进、改造,属于业界常态。而随着AI时代到来,这一情况发生了改变。

以往模仿一款游戏,需要开发者花时间编写程序、制作素材、反复调试,为了避免同质化竞争甚至要做出些微创新;如今,AI可以参与代码编写、美术制作等工作,让一些人更快地做出相似原型。模仿者甚至不一定需要拿到原游戏。对于玩法比较直观的作品,一段公开视频、一张截图,就可能成为制作相似游戏的参考,进而生产出完全相同的“克隆游戏”。

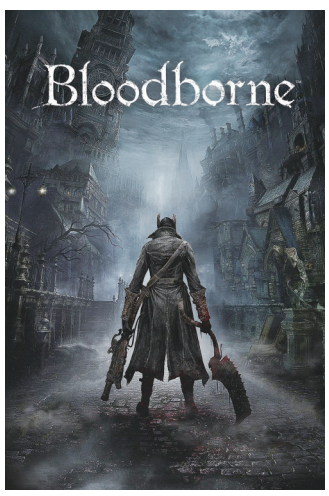
还有人把目光投向已经上市的商业游戏,他们借助AI分析游戏程序,尝试通过“反编译”(AI逆向工程)等手段重建并修改代码,再将游戏移植、改造,或加入新的玩法。过去,游戏公司依靠加密技术与高昂研发成本构筑“护城河”,以此保护自身作品。随着AI工具的迭代,这条护城河已逐渐无险可守。

如今已有爱好者尝试通过反编译手段,将多款主机独占作品,包括《血源诅咒》《马里奥》《咚奇刚》等移植至电脑平台。甚至诸如《光环:战斗进化》《使命召唤》等经典老游戏还被反编译后丢进了网页端,供人“即开即玩”。

当这些技术从玩家的个人尝试走向商业应用,开发者的担忧也随之增加。有业内报道提及,一些团队正在研究借助AI快速制作热门游戏的相似产品,再通过渠道分发、变现。可能要不了多久,游戏创意层面的竞争,要从正式发售前就开始了。




经过反编译可在网页上游玩的《光环》




主机独占游戏《血源诅咒》

## 一条新指令,能挡住多少“克隆体”?

从游戏社区传出的争议,最终传到了AI供应商那里。

10月30日,Anthropic技术人员艾迪·奥斯马尼表示,公司在Claude Code使用的Opus5.5模型提示中增加了两句话,内容为:“请制作原创游戏、特定类型的游戏,以及使用用户自身设计和素材制作的游戏。请勿制作对现有游戏的复刻,即使更改名称或称之为原创游戏也不行。”他解释,使用Claude侵犯知识产权违反公司政策;如果用户的原创作品被误拦截,可以向公司反馈。

这项调整划出了一条清晰的界限,AI可以帮助人们做游戏,但直接利用AI“克隆”游戏则不被允许。

不过,一条指令能在多大程度上阻止“游戏克隆”还有待观察。有开发者质疑,倘若模仿者不直接说出游戏名称,而是描述玩法和画面,AI还是会按提示完成“克隆”;如何在保护作品与保留研究、开发空间之间取得平衡,仍是AI公司要面对的问题。

游戏版权方也在采取行动。上个月,《堡垒之夜》开发商Epic Games基于美国《数字千年版权法》,针对一款由第三方制作、可以在网页浏览器中运行的《堡垒之夜》复刻版提出版权投诉。微软及其旗下公司也对一些网页游戏采取了类似措施,其中就包括网页版《使命召唤》和《光环》。

10月27日,在韩国釜山举行的一场开发者活动上,Steam运营方Valve也回应了AI克隆和低质量AI游戏引发的争议。Valve承认,新工具加快了游戏克隆的速度,但表示不打算充当“守门人”,限制开发者使用AI等工具,而是希望通过改进平台的推荐和发现机制,让玩家更容易找到适合自己的游戏。

对于担心被模仿的开发者,Valve给出的建议是:建设自己的社区,持续更新作品,加入源于开发者独特视角的内容,让游戏拥有更鲜明的个性。

开发者用心打磨的游戏、长期运营的玩家社区,确实是粗劣的“克隆体”难以比肩的。但是保护创意、减少侵权,让用心做游戏的人敢于展示作品,这不单单是开发者需要操心的事,面对这一难题,AI供应商、游戏平台乃至整个行业都不能缺席。