

史炳诚——一人如何完成过去需要三四十人团队的独立游戏开发

项目简介

史炳诚是一位拥有 16 年经验的游戏策划。辞职后，他靠着 AI 的辅助，一个人开发原创游戏《赛博西游》。过去需要三四十人团队协作的工作量，现在他一人完成。AI 负责美术和辅助编程，他负责策划、设计和整体把控。

创业故事：游戏老兵的新武器

在游戏行业摸爬滚打 16 年，史炳诚太清楚传统游戏开发是什么样子：策划、程序、美术、音效、测试.....每个环节都需要专门的人，沟通成本高、开发周期长、创意容易在协作中走样。

他一直想做自己心目中的游戏，但组建团队的难度和成本让他迟迟无法启动。AI 给了他新的可能。

在《赛博西游》的开发中，他的分工是这样的：

- 他自己负责：游戏策划、世界观设定、玩法设计、项目管理
- AI 负责：生成美术素材、辅助编写代码、提供创意参考
- 核心变化：不需要等美术出图，不需要等程序排期，想法随时可以落地

"以前改一个设定，要和美术沟通半天，然后等两天才能看到效果。现在我自己用 AI 调整，五分钟就能看到新版本。"史炳诚说。

商业模式

- **产品**：独立游戏《赛博西游》
- **开发模式**：单人+AI 协作
- **发行方式**：计划上线 Steam 等游戏平台
- **成本优势**：开发成本仅为传统团队的零头

给普通人的启发

1. AI 重构了创意工作的成本结构

过去需要团队协作才能完成的事，现在个人也能尝试。这不是说团队不重要，而是说个人创作者有了更多可能性。

2. 经验的价值依然存在

史炳诚能做成这件事，核心不是他学会了用 AI，而是他 16 年的游戏策划经验让他知道什么游戏好玩、什么设定吸引人。AI 执行的是他的想法，而不是替代他的判断。

3. 独立创作者的黄金时代

对于有想法、有经验但受限于资源的创作者来说，现在是一个难得的机会窗口。AI 把"从想法到产品"的门槛降到了历史最低点。