AKTUELL

Wie so oft wird auch im »Skandal« um Assassin's Creed Shadows alles weniger heiß gegessen als gekocht.

Assassin's Creed Shadows

DISKUSSION IN JAPAN

Assassin's Creed Shadows ist aktuell ein heiß diskutiertes Thema. Seit der Ankündigung des Japan-Ablegers vor zwei Monaten wurde dem Entwickler Ubisoft unter anderem vorgeworfen, im Marketing-Material unerlaubte Assets genutzt zu haben und sich bei der Darstellung des spätmittelalterlichen Japans nicht wirklich an historische Fakten zu halten. Durch die Debatte in Japan ist Assassin's Creed Shadows allerdings auch in den Fokus von Politikern geraten. Satoshi Hamada, Abgeordneter einer rechtspopulistischen Kleinstpartei im japanischen Oberhaus, sammelte kürzlich kritische Kommentare zum Spiel auf seinem Blog. Er bat das Ministerium für Auswärtige Angelegenheiten sowie das für Bildung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technologie offiziell zu der Kontroverse rund um Shadows Stellung zu nehmen. Wie die Zeitung Sankei Shimbun nun berichtet, haben beide Regierungsbehörden inzwischen reagiert – allerdings nicht, wie die Kritiker von Shadows wohl gehofft haben. Denn im Prinzip sagen beide Ministerien, das Spiel sei nicht wirklich ihr Problem. Das Außenministerium teilte lediglich mit, dass das Videospiel nicht seine Angelegenheit sei. Das Bildungsministerium ließ wissen, dass Shadows nicht gegen die »öffentliche Ordnung und Moral« verstoßen dürfe. Bisher hat das Bildungsministerium primär solche Spiele als Gefahr für die öffentliche Ordnung sanktioniert, die übermäßige Gewalt oder Nacktheit beinhalteten. Darunter befinden sich unter anderem die Horror-Shooter Dead Space und The Callisto Protocol. Jeffrey J. Hall, Dozent für internationale Studien an der japanischen Kanda-Universität, hält es daher für unwahrscheinlich, dass die Regierung im Falle von Shadows einschreiten wird. Der Antrag des Abgeordneten Hamada sei eher als provokativer Akt zu verstehen. Seine Partei sei zudem eher unbedeutend im politischen Gefüge Japans – man könne also kaum davon sprechen, dass die japanische Regierung jetzt etwas gegen das neueste Assassin's Creed unternehme (via GamesRadar).

Stalker 2: Die Entwickler wollen noch diverse Bugs entfernen.

Stalker 2

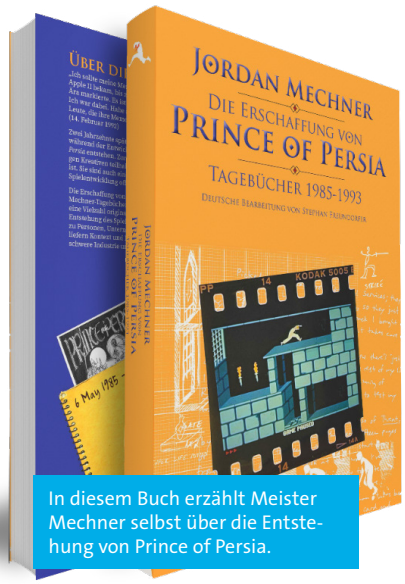
SPÄTER SHOOTERN

Eigentlich sollte Stalker 2: Heart of Chornobyl am 5. September 2024 erscheinen. Wie Entwickler GSC Game World nun erklärte, verschiebt sich der Release jedoch um gut zwei Monate. Der neue Release-Termin ist der 20. November 2024. Das Team brauche mehr Zeit, um technische Probleme anzugehen, heißt es in der Mitteilung. GSC Game Worlds Game Director Yevhen Grygorovych erklärte: »Wir wissen, dass ihr das Warten leid seid, und wir wissen eure Geduld wirklich zu schätzen. Diese zwei zusätzlichen Monate werden uns die Möglichkeit geben, weitere unerwartete Bugs zu beheben.« Anfang des Jahres wurde der Release vom ersten Quartal 2024 in den September verschoben. Damals waren technische Hürden und mangelnder Feinschliff die Gründe. Noch vor einem Jahr war Stalker 2: Heart of Chornobyl in einem Zustand, in dem eine Veröffentlichung kein gutes Ende genommen hätte. Seitdem ist viel passiert, und es hat sich viel zum Positiven gedreht – wir sind sehr gespannt auf das fertige Spiel.

Prince of Persia

TAGEBUCH ROYAL

Der Filmstudent Jordan Mechner ist erst 27, als er dank seiner Hits Karateka und Prince of Persia bereits ein bekannter Spieledesigner ist. »Ich sollte ein Tagebuch führen«, denkt sich der junge Kreative, fragt sich aber zugleich, wer das überhaupt lesen soll. Na, wir natürlich! Unser freier Autor und Branchenveteran Stephan Freundorfer hat sich durch Mechners Vermächtnis gewühlt, dessen Aufzeichnungen übersetzt und durch unzählige Bilder und Skizzen ergänzt. Herausgekommen ist bei dieser Puzzlearbeit das Buch »Die Erschaffung von Prince of Persia«. Das Werk beleuchtet aber eben nicht nur den Entstehungsprozess des Spiels, sondern bietet vor allem auch seltene Einblicke in die Gedankenwelt eines Spieledesigners. Und das in einer Zeit, in der das noch junge Medium Videospiele seinen Platz in der Kulturlandschaft erst mal finden muss. Dazu gibt es im stolze 368 Seiten dicken Buch jede Menge Anmerkungen und Erklärungen zu Personen, Begriffen, Firmen und Spielen, die dabei helfen, diese spannende Phase der Spielegeschichte zu verstehen. »Jordan Mechner: Die Erschaffung von Prince of Persia« (ISBN: 978-3-00-079191-8) kostet 34,80 Euro und ist beim etablierten Spieleverlag gameplan.de erschienen.



In diesem Buch erzählt Meister Mechner selbst über die Entstehung von Prince of Persia.

Early Access

GOLDGRUBE

Im Kampf um das Geld der Spieler erzielt College Football 25 einen Touchdown.

Es scheint ein Geschäft ohne Nachteile zu sein – zumindest für Publisher. Man kündigt für den nächsten großen AAA-Blockbuster à la Call of Duty oder EA Sports FC einfach an, dass Vorbesteller schon ein paar Tage früher loslegen können, und verlangt dafür entsprechend ein bisschen mehr Geld. Im Fall von Call of Duty Modern Warfare 3 zum Beispiel 100 Euro, um ein paar Tage früher in die Kampagne zu kommen. Netter Bonuseffekt: Der Release wird so zum mehrwöchigen Event, erst reden die Vorbesteller und Content Creator allesamt über die Kampagne, danach springen sie in den Multiplayer, ein paar Wochen später dann in Warzone und so weiter. Wir alle wissen: Der Release vieler Blockbuster findet schon lange nicht mehr nur an einem Tag statt. Und das lohnt sich offenbar ganz beträchtlich, wie neue Zahlen von Electronic Arts belegen. Nirgendwo zeigt sich der Erfolg aktuell so eindrucksvoll wie bei College Football 25. Electronic Arts gab zum Release am 19. Juli 2024 bekannt, dass über 2,2 Millionen Menschen am Early Access teilgenommen hätten. Rechnet man das mal grob mit 100 Euro pro Nase, dann reden wir von 220 Millionen Euro Umsatz noch vor offiziellem Launch des Spiels. Branchen-Analyst Mat Piscatella konstatiert, dass das Spiel auf Platz drei der meistgespielten Xbox-Titel nach CoD und Fortnite gelandet sei. Auf PS5 erreicht es Platz vier (nach Fortnite, CoD und GTA5). Analysten-Riese Wedbush Morgan hat auf Basis dieser Erfolgszahlen die eigenen Prognosen verdoppelt: Statt mit 1,5 Millionen Exemplaren rechnet man nun mit 3,2 Millionen. Obendrein ist College Football offenbar ein gutes Spiel. Nachdem Madden seit Jahren an den untersten User-Wertungsregionen von Metacritic kratzt, erreicht College Football 25 einen beachtlichen Score von 6,7. Die Pressewertungen liegen mit 88 von 100 Punkten sogar deutlich darüber. Ob das den saftigen Early-Access-Aufpreis wert ist, muss natürlich jeder selbst entscheiden.

Resident Evil 7

IPHONE-FLOP

Bei Resident Evil 7 auf dem iPhone ist die Steuerung genauso der Horror wie die Verkaufszahlen.

Assassin's Creed Mirage, Death Stranding und Resident Evil: Village – eine Reihe namhafter Titel haben in den letzten Monaten ihren Weg aufs iPhone 15 gefunden. Was erst einmal erfreulich klingt, entpuppt sich als gewagtes Unterfangen. Denn nach vielen anderen AAA-Spielen floppt nun auch Resident Evil 7 auf iOS. Ende Juni wurde das Spiel auf dem iPhone veröffentlicht. Man kann das Horrorspiel als Demo kostenlos herunterladen, muss aber für die Vollversion 20 Euro auf den Tisch legen. Das hat laut der Website Appmagic aber nur ein Bruchteil aller Spieler getan. Demnach wurde das Spiel zwar 83.000 mal heruntergeladen, gekauft haben es allerdings nur 2.000 Leute. Mit diesen Zahlen steht Resident Evil 7 nicht alleine da. Assassin's Creed Mirage, das seit Anfang Juni im App Store verfügbar ist, konnte lediglich 3.000 Kopien loswerden, während Resident Evil 4 seit dem iOS-Release 2023 ganze 7.000 Verkäufe schaffte. Die Gründe für diese Flops liegen wohl kaum bei den Spielen selbst. Die Spiele-Apps sind nämlich nur auf den leistungsstärksten Apple-Produkten verfügbar, dem iPhone 15 Pro und iPads mit einem M1-Chip. Außerdem ist naheliegend, dass die meisten Menschen große AAA-Spiele lieber auf herkömmlichen Plattformen spielen, wo die Grafik besser ist und die Steuerung angenehmer von der Hand geht.

Künstliche Intelligenz

PROPHET BILL GATES

KI-Chatbots, wie wir sie momentan gewohnt sind, sollten laut Bill Gates bald abgelöst werden. (Bild: Adobe Stock – Tippapatt)

Im Podcast »Next Big Idea Club« hat Microsoft-Mitbegründer Bill Gates seine Gedanken zur Zukunft der künstlichen Intelligenz geteilt. Die KI, die uns momentan zur Verfügung steht, könnte demnach bald Geschichte sein. Der Tech-Mogul sieht in der aktuellen KI-Entwicklung einen »Wendepunkt« und betont gleichzeitig die Grenzen von heutigen Systemen. Gates beschreibt die gegenwärtigen KI-Modelle wie ChatGPT oder Llama als »fortgeschrittene stochastische Papageien«. Das bedeutet, sie werden nichts Unerwartetes tun und nichts, was ihnen nicht zuvor beigebracht wurde. Trotz ihrer beeindruckenden Fähigkeiten fehlt diesen Systemen laut Gates eine entscheidende Komponente: echtes Verständnis. Der Schlüssel zur Weiterentwicklung der KI liegt laut Gates' in der »Metacognition« – der Fähigkeit, sich über das eigene Denken bewusst zu sein. Er betrachtet dies als den »heiligen Gral« der KI-Entwicklung und nennt ein Beispiel: Die KI sollte »einen Schritt zurücktreten können wie ein Mensch und denken: ‚Okay, ich werde diesen Artikel schreiben, und das möchte ich abdecken; gut, ich werde hier etwas Text einfügen, und das möchte ich für die Zusammenfassung machen.« Gates geht davon aus, dass KI-Modelle zwar exponentiell besser werden, aber weiterhin mit Problemen wie Zuverlässigkeit und Genauigkeit zu kämpfen haben werden. Seine Frage: Wie weit sind wir von wirklich »denkenden« KI-Systemen entfernt? Welche ethischen und gesellschaftlichen Implikationen hätte eine solche Entwicklung?