

Deutsche Gaming-Branche in Bewegung: Neue Chancen mit KI

KI-Experte der Hochschule Aalen stellt neue KI-Konzepte und ein Innovationszentrum für Gaming-Branche vor

01.12.2023 | Mit mehr als 34 Millionen Menschen, spielt in Deutschland fast jeder Zweite. In der wirtschaftsstarken Videospiegelindustrie gibt es jedoch nur kleinere deutsche Spielstudios, die sich schwer in der Branche tun und allenfalls Achtungserfolge vorweisen können. Mit dem Einzug der neuen Technologien der generativen Künstliche Intelligenz (KI) könnte sich dies ändern. Die Technologien bieten dabei große Potenziale für die kleinen Studios, die Spieleindustrie aufzumischen. Im Interview mit dem AI.MAG-Magazin spricht KI-Experte Prof. Dr. Gentsch über die notwendigen Voraussetzungen zur Ausschöpfung dieser Potenziale.

Für die Game-Industrie ist die KI nicht neu. Aber die neuen mächtigen generativen KI-Modelle – etwa Midjourney, Dall-E oder ChatGPT sind multimodal und bieten damit große Potenziale für die Spieleentwicklung. Sie können Landschaften designen, Code schreiben, Sprache und Musik generieren sowie durch Personalisierung und durch menschenähnlichere Computercharaktere die Videospiegelindustrie bereichern.

Die neuen KI-Tools zur Erstellung von Inhalten könnten dazu beitragen, den finanziellen Aufwand der Spielerstellung drastisch zu reduzieren und Produktionsprozesse beschleunigen. Dies ist wichtig, denn bei Games geht es um immer effizientere Produktionszeitnutzung bis zur Markteinführung, so Prof. Dr. Gentsch. Damit kann diese KI gerade für kleine Spiele-Studios eine Chance sein, am Markt Fuß zu fassen. Die eigentliche Innovation besteht bei dieser Technologie laut Gentsch jedoch darin, wie sie die Art der Spiele selbst verändern kann. Beispielweise können neue Funktionen, wie sie vom Start-up Straight4 Studios beim GTR Revival Rennspiel mit personalisierter Kommentierung eingefügt wurden, oder auch völlig neue Game Play Ideen entstehen.

Entwicklungsumgebung notwendig

Für den neuen Einsatzbereich der KI-Technologien müssen noch einige Fragen wie zum Beispiel das Urheberrecht, ethische Fragen und einige technische Fragen geklärt werden. Zudem wird die Entwicklung eines Art Foundation Modell (Grundlagenmodell) für Games benötigt. Jedoch ist es nicht so einfach, große Sprachmodelle für Games anzupassen und zu trainieren. Für die kleinen Studios hat Prof. Dr. Gentsch daher einen KI Gaming HUB ins Leben gerufen, der in den nächsten Wochen an den Start gehen wird. Dieser soll als Keimzelle für die Entwicklung und Implementierung von KI-Lösungen dienen. „Er bietet aber auch einen Ort für Unternehmen, Start-ups, Investoren und Talente um sich zu vernetzen, austauschen und zu kollaborieren sowie von Größen-, Zeit-, Kosten- und Verbundvorteile zu profitieren“, erklärt Gentsch.