

# Jede anständige Verschwörung beginnt in der Provinz

Während das Adventure-Videospiel allerorten wieder im Kommen ist, war es in Deutschland nie weg: Mit „Trüberbrook“ ist beim Deutschen Computerspielpreis nun ein ansehnliches Exemplar ausgezeichnet worden.

**B**everly! Ich bin angekommen! Ausgespuckt in der düsteren Leere Europas!“, sagt Hans Tannhauser in sein Aufnahmegerät, nachdem er von einem gelben VW Bulli in der Nähe des ehemaligen Luftkurortes Trüberbrook abgesetzt wurde. Ein Mausclick auf den Fahrplan an der verlassenen Haltestelle verrät: Der nächste Bus kommt in zwei Wochen. Der Amerikaner mit deutschen Wurzeln hat also gar keine andere Wahl, als sich in dem fiktiven Provinznest einzurichten, idyllisch gelegen an einem See, umringt von schneebedeckten Bergen. Die Reise war der Gewinn eines ominösen Preisausschreibens, an dem der Physiker eigentlich nie teilgenommen hat. Antreten wollte er sie dann trotzdem, doch statt der erhofften Ruhe zur wissenschaftlichen Arbeit erwartet ihn in Trüberbrook ein großes Abenteuer. Schon in der ersten Nacht werden seine Forschungsunterlagen von einer Gestalt gestohlen, deren leuchtende Fußabdrücke Tannhauser zu einer Verschwörung führen, die die Zukunft des Planeten für immer verändern könnte.

„Es scheint, als seien Adventure Spiele eine fast verlorene Kunstform. Sie existieren in unseren Träumen, unseren Erinnerungen ... und in Deutschland.“ Zu diesem Schluss kam der Spieleentwickler-Pionier Tim Schafer im Begleitvideo zu seiner Crowdfunding-Kampagne für das Spiel Broken Age – und überzeugte die Investoren. Statt der angestrebten 400 000 Dollar sammelte er von seinen Unterstützern auf der Plattform Kickstarter über drei Millionen ein und setzte damit neue Standards für die Finanzierung von Computerspielen. Wie viel von dem Geld aus Deutschland kam, verrät der Entwickler nie, den Ruf der Adventure-Nation hatte er aber mit seinem vielzitierten Satz gefestigt.

Als Tim Schafer Ende der achtziger Jahre seine Karriere begann, erlebte er die goldenen Zeiten des Adventure-Genres, also Spielen, bei denen die Geschichte im Vordergrund steht und durch das Lösen von Rätseln aufgearbeitet wird. Bei LucasArts, der Spielefirma von StarWars-Erfinder George Lucas, arbeitete er an Titeln, die bis heute absoluten Kultstatus innehaben: Day of the Tentacle (1993), Vollgas (1995) und der Monkey-Island-Reihe (1990–2000), dem bekanntesten Vertreter des Point-and-Click-Adventures überhaupt.

Die Spiele lebten von ihrem liebevollen 2D-Design, exzentrischen Charakteren, komischen Dialogen und absurden Rätseln – Kriterien, die Ende der neunziger Jahre aus dem Fokus gerieten, als vor allem Titel mit der sich stetig verbessernden 3D-Grafik die Spieler faszinierten. Zudem wurden



Kriminell provinziell: Hans Tannhauser gerät in „Trüberbrook“, einem verschlafenen Nest in Deutschlands Süden, einer weltbewegenden Verschwörung auf die Spur. Fotos: btf

Konsolen immer beliebter, und für die bot sich dieses Genre, das seinen Namen dem Mausclick verdankt, freilich nicht an. Keine Maus, kein Point-and-Click. Und während das Genre international seitdem noch kein wirkliches Comeback erlebt hat, entwickeln vor allem deutsche Studios seit gut zehn Jahren wieder erfolgreiche Adventures wie die „Deponia“- (Deadalic Entertainment), oder die „Book of Unwritten Tales“-Reihe (King Art).

Dieser Tradition folgt nun „Trüberbrook“. Es kommt passenderweise als explizit deutsch daher und hat denn auch Anfang April den Deutschen Computerspielpreis als „bestes deutsches Spiel“ gewonnen. Die verschiedenen Kapitel werden im Suhrkamp Titelstil angezeigt, die Charaktere heißen Tannhauser, Gretchen und Barbarossa. Die Geschichte spielt in der westdeutschen Provinz von 1967, die Entwickler sprechen von einem „Heimatfilm-Motiv“.

Auch die Trüberbrook-Finanzierung kam teilweise über Kickstarter zustande. 80 000 Euro setzten sich die Entwickler der bildundtonfabrik (btf) zum Ziel, 200 000 bekamen sie. Wie dieses Geld investiert wurde, wird deutlich, sobald die erste Szene auflendet – noch nie war ein deutsches Point-and-Click-Design so zauberhaft ausgestattet. In minutiöser Handarbeit haben die Macher alle Sets tatsächlich als Modell gebaut, im Studio statt im Computer, und erst anschlie-

ßend digitalisiert. Der analoge Charme bleibt dabei erhalten, und die Sets erinnern in ihrer detailreichen Modellierung und der entrückten Aura an Stop-Motion-Filme wie Wes Andersons „Der fantastische Mr. Fox“ oder Henry Selicks „Coraline“ (beide 2009).

In Gestalt des schlaksigen Tannhauser klickt sich der Spieler unter anderem durch eine angestaubte Frühstückspension, das dorfeigene Sanatorium und eine Silbermine, deren Stille nach der Übernahme durch eine internationale Kooperative viele Trüberbrooker ihren Job kostete. Die Künstler der btf haben Orte geschaffen, an denen man sich als Spieler gerne aufhält, wenn nötig auch länger: ein Umstand, der für den Spielspaß an Point-and-Click-Titeln schon immer essentiell war, weil die Lösung der Rätsel oft exzessive Ausprobieren erforderte.

Hier entfernt sich Trüberbrook allerdings von seinen Vorbildern, indem der Handlungsspielraum extrem verknappt wird. Kommt man in Spielen wie Monkey Island noch alle Gegenstände in der Tasche potentiell miteinander kombinieren und auf andere Objekte in der Welt anwenden, ist die Auswahl jetzt eingeschränkt. Was nicht funktioniert, kann kaum noch ausprobiert werden. Das spart Frust und Zeit, aber auch der triumphale Höhenflug bleibt aus, wenn man zum Beispiel endlich herausgefunden hat, dass die Zusammenstellung von Käsespieß,

Schnaps und Schilfrohr einen Betäubungspfeil ergibt, mit dem der entlaufene Fuchs vom Baum geschossen werden kann, für den uns sein Besitzer dann den Schlüssel für die kaputte Seilbahn überlässt. Wem das immer noch zu knifflig ist, der kann sich mit einem Knopfdruck alle Gegenstände anzeigen lassen, mit denen Interaktion möglich ist – für Adventure-Veteranen natürlich ein Unding.

Neben den herausragenden Sets überzeugt Trüberbrook mit seiner Vertonung. Prominente Sprecher wie Nora Tschirner, Jan Böhmermann oder Tocotronic-Sänger Dirk von Lowtzow liefern die Dialoge mit einer Nonchalance ab, die im Kontrast zum genretypischen grotesken Humor gut funktioniert. Dass die eigentliche Story dabei schon mal aus dem Fokus gerät, gehört im Point-and-Click-Adventure zum Konzept, doch nicht zuletzt durch die Vereinfachung lässt Trüberbrook den Spieler mit seiner Narration am Ende etwas enttäuscht zurück. Die Spielzeit ist mit etwa sechs Stunden schlicht zu kurz für die Komplexität, die im Thema steckt, die Rätsel können das nicht kompensieren, weil sie kaum Nachdenken erfordern. Schwieriger, als Runen, Hieroglyphen und lateinische Schrift in die korrekte chronologische Reihenfolge zu bringen, wird es nicht. Das typisch deutsche Element, das die Macher betonen und der Titel vermuten lässt sucht man zudem vergeblich. Die politische Situation im Jahr

1967 spielt keine Rolle, die Charaktere fallen weitgehend schablonenhaft aus, und auch die Sets lassen kaum an deutsche Natur oder Einrichtung denken. Eine Würstauslage im Fleischereifenster macht noch keine deutsche Provinz. Typisch deutsch ist bei Trüberbrook in erster Linie die ausgestellte Liebe zum Adventure-Genre, mit minimalen Anpassungen könnte das Spiel aber genauso gut in zum Beispiel den USA spielen. Das ist an sich kein Problem, stört aber ein wenig aufgrund der fehlgeleiteten Erwartungshaltung durch das Marketing.

Den Preis für das „beste deutsche Spiel“ hat Trüberbrook trotzdem gewonnen und sich damit gegen Unforeseen Incidents (Backwoods Entertainment 2008), einen weiteren Genre-Vertreter, durchgesetzt, der wiederum zum besten deutschen Jugendspiel erkoren wurde.

Immerhin gelingt es Trüberbrook sogar, den „Klick“ erfolgreich auf das Konsolenspiel zu übertragen. Dinge, die benutzt werden können, ziehen den Cursor sanft in ihre Mitte, wenn der Spieler mit dem Controller darüberfährt. Das macht das Zeigen und Klicken auch vom Sofa vor Playstation und Co. durchaus angenehm. In Trüberbrooks „düsterer Leere Europas“ leuchtet die Zukunft von Adventures strahlend hell. CLAUDIA REINHARD

Trüberbrook, für Windows, Mac und Linux, seit dem 17. April auch für Xbox One, PlayStation 4 und Nintendo Switch. Es kostet etwa 30 Euro.

## Stets zu Diensten

EU-Kommission korrigiert die „Ethik-Leitlinien für eine vertrauenswürdige KI“, die Experten in ihrem Auftrag ausgearbeitet haben

Die EU-Kommission will „Vertrauen in eine auf den Menschen ausgerichtete künstliche Intelligenz schaffen“, heißt es in ihrer Mitteilung an das Europäische Parlament, den Rat, den europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen von Anfang April. In dem elfseitigen Dokument, in dem sie ihre Strategie, deren Umsetzung und die nächsten Schritte zusammenfasst, situiert und korrigiert die Kommission die sogenannten „Ethik-Leitlinien für eine vertrauenswürdige KI“, die am selben Tag von der von ihr eingesetzten hochrangigen Expertengruppe für KI veröffentlicht wurden.

Den Werten der Europäischen Union verpflichtet, setzt die Kommission ihre Akzente für eine „ethisch vertretbare KI“: „KI ist kein Selbstzweck, sondern ein Instrument, das den Menschen dienen muss und letztlich das Wohlergehen der Menschen steigern soll.“ Dem gegenüber überschätzt die Expertengruppe das neue Instrument wiederholt euphorisch als „vielsprechendes Mittel“ für wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Wohlstand, das „große Möglichkeiten“ bietet, und wirbt beschwichtigend für einen verhältnismäßigen Umgang mit den „möglichen Risiken“. In ihrem Entwurf vom 18. Dezember (F.A.Z. vom 10. Januar) des vergangenen Jahres hatte die Industrie mehrheitlich nahestehende Experten-Gruppe sogar gemahnt, dass ihre Ethik-Leitlinien die KI-Entwicklung in Europa nicht ersticken dürften. Die Beamten der EU-Kommission korrigieren die Expertenvorschläge subtil und in der Sache entscheidend. Sie schaffen ein offenes Gleichgewicht, bei dem das Potential der KI, „unsere Welt zum Besseren zu verändern“, kritisch und realistisch als eine Möglichkeit gesehen wird. Die damit einhergehen-

den Herausforderungen werden genauso ernst genommen. Die zweite große Korrektur durch die Behörde betrifft die Perspektive der ethischen Leitlinien. Während die 52 Mitglieder umfassende Expertengruppe vornehmlich die wirtschaftliche Entwicklung und den internationalen Wettbewerb vor Augen hatte, richtet die Kommission die Leitlinien an den Bürgern aus und macht deutlich, dass etwaiges Vertrauen in die KI erst einmal verdient werden muss.

Hatten die 52 Experten im vergangenen Dezember noch vorgeschlagen, dass die jetzige Fassung ihrer Ethik-Leitlinien von den unterschiedlichsten Interessenträgern freiwillig übernommen werden könnte, macht sich die Kommission nur die sieben Kernanforderungen zu eigen, indem sie diese kürzt und in ihrem Sinne umformuliert. Alles andere wird Konsultationsprozessen unterzogen. Die von der Kommission übernommenen Kernanforderungen für eine vertrauenswürdige KI zeigen die entscheidenden Differenzen zur Expertengruppe auf. In der ersten Anforderung heißt es: „KI-Systeme sollten die einzelnen Menschen dabei unterstützen, im Einklang mit ihren Zielen bessere, fundiertere Entscheidungen zu treffen“, Richtschnur für deren Funktionieren „sollte das allgemeine Wohl des Nutzers“ sein. Entsprechend sollten Menschen die KI-Systeme beaufsichtigen, nicht umgekehrt.

Technische Robustheit und Sicherheit lautet die zweite Kernanforderung. Algorithmen sollen sicher, verlässlich und robust genug sein, um Fehler oder Unstimmigkeiten in allen Phasen des Lebenszyklus des KI-Systems zu bewältigen. Sie sollen in der Lage sein, angemessen mit fehlerhaften Ergebnissen umzugehen. Drittens hält die EU Kommission die

Privatsphäre und das Management der Datenqualität hoch. „Damit die Menschen Vertrauen in die Datenverarbeitung haben können, muss sichergestellt sein, dass sie die volle Kontrolle über ihre eigenen Daten behalten und dass die sie betreffenden Daten nicht dazu verwendet werden, sie zu schädigen oder zu diskriminieren.“ Während die Expertengruppe bei ihren Formulierungen die KI-Systeme selbst als handelndes Subjekt einsetzt, verzichtet die Kommission auf diese Hypostasierung der Künstlichen Intelligenz. Sie behandelt die KI-Systeme als das, was sie sein sollen, nämlich Mittel im Dienste des Menschen.

Auch bei der vierten Kernanforderung nach Transparenz schließt die Kommission von den Experten eingebaute Hintertür, dass KI-Systeme nur dann nach Erklärungen für ihre Entscheidungen befragt werden können sollen, wenn diese einen „bedeutenden Einfluss“ auf ihr Leben hätten. In der zurückbehaltenen Formulierung heißt es apodiktisch: „Die Rückverfolgbarkeit der KI-Systeme muss sichergestellt werden.“ Auch sollen KI-Systeme als solche erkennbar sein, „damit die Nutzer stets wissen, dass sie es mit einem KI-System zu tun haben, und wer dafür verantwortlich ist“. Über die Daten- und Systemtransparenz hinaus müsse auch „die Transparenz des Geschäftsmodells gewährleistet“ sein.

Die fünfte Kernanforderung richtet die Aufmerksamkeit auf Vielfalt, Nichtdiskriminierung und Fairness. Die Bildung vielfältig zusammengesetzter Entwicklungsteams und die Förderung von Mechanismen der Beteiligung vor allem auch der Bürger sollen dazu beitragen, dass es weder zu direkten oder indirekten Diskriminierungen oder einer beabsichtigten Ausnutzung von Vorteilen kommt. Gerade die Betroffenen sollten konsultiert werden.

„Damit die KI vertrauenswürdig sein kann, sollten ihre Auswirkungen auf die Umwelt und auf andere fühlende Wesen berücksichtigt werden“, heißt es in der sechsten Kernanforderung. Um zu verhindern, dass die Auswirkungen von KI-Systemen nur aus individueller Sicht betrachtet werden, müssen auch die gesamtgesellschaftlichen Perspektiven berücksichtigt werden. Letzte Kernanforderung ist die „Rechenschaftspflicht“. Hier folgt die Kommission den „Wenn und Aber“ der Expertengruppe am deutlichsten. So wird die externe Nachprüfbarkeit insbesondere für Anwendungen gefordert, „die sich auf Grundrechte auswirken und sicherheitskritische Anwendungen“. „Es sollten Mechanismen geschaffen werden, die die Verantwortlichkeit und die Rechenschaftspflicht für KI-Systeme und deren Ergebnisse vor und nach ihrer Umsetzung gewährleisten.“

Der von der Kommission nun formulierten Konsenses über diese sieben Kernanforderungen wird als ein erster wichtiger Meilenstein „auf dem Weg zu Leitlinien für eine ethisch vertretbare KI“ bewertet. Ab Juni 2019 sollen Pilot- und Testphasen folgen. Alles soll nochmals in weiteren Verfahren überprüft werden. Den KI-Praktikern wird hierzu eine offene Liste mit Fragen zur Verfügung gestellt, die die Experten ausgearbeitet haben. Der möglichst breit angelegte Feldversuch soll dabei helfen, die richtigen Fragen (und nicht etwa Antworten) zu identifizieren und zu formulieren.

Aufgrund der Rückmeldungen wird die Expertengruppe ihre Leitlinien Anfang 2020 aktualisieren. Wenn sie diese Hausaufgabe erledigt hat, „wird die Kommission das Ergebnis bewerten (!) und nächste Schritte vorschlagen“. Auf dem Weg zu Ethik-Leitlinien soll die aktuelle Expertengruppe weiter eine entscheidende Rolle

bei der Überprüfung und Vorstellung ihrer Zwischenresultate spielen. Angesichts der Differenzen zwischen dem Ansatz und den Ausformulierungen der Kommission und der Experten wäre es dringend ratsam, sich zu versichern, dass beide wirklich in dieselbe Richtung einer auf den Menschen ausgerichteten Künstlichen Intelligenz zielen. Zur Überprüfung der ethischen Positionierung der Expertengruppe eignen sich ihre am Schluss des Dokumentes angeführten Fallbeispiele. Im Vorspann wird darauf verwiesen, dass nicht alle Positionen von allen Mitgliedern getragen werden. Dies lässt darauf deuten, dass sich bestimmte Experten mehrheitlich über die Argumente anderer durchgesetzt haben.

Es fällt auf, dass die Expertengruppe gerade bei den kritischen Anwendungsbeispielen von KI nicht in der Lage war, rote Linien oder ethisch nachvollziehbare Standpunkte zu beziehen. Weder bei der Identifikation und dem Tracking von Personen noch bei verdeckten KI-Systemen oder beim Citizen-Scoring sagen die Experten für KI eindeutig nein. Sogar bei den in der Gesellschaft hochumstrittenen autonom tödenden Waffensystemen halten sie sich mit ihrer Meinung zurück und sagen dem EU-Parlament taktisch ihre Unterstützung bei seinen noch ausstehenden Entscheidungen zu, ohne dabei selber Farbe zu bekennen. Das „E“ der hochrangigen Gruppe steht mindestens bei diesen Beispielen deutlich für „Expertise“ in KI, nicht aber für eine „Ethik“, die Position bezieht, um Vertrauen für eine auf den Menschen ausgerichtete Künstliche Intelligenz zu schaffen. ERNY GILLEN

Erny Gillen war Professor für theologische Ethik in Luxemburg und Präsident der Caritas Europa. Er führt die Beratungsfirma „Moral Factory“ und war auf der Reserveliste der EU-Beratungsgruppe.

## Zum Tod der Schauspielerin Hannelore Elsner



Bodo Kirchoff

### Die, die sich nie geschont hat

Gestern um sechzehn Uhr zehn erfuhr ich, dass Hannelore Elsner tot ist. Die, die sich nie geschont hat, solange ich sie kannte, über fünfundzwanzig Jahre, die immer bis zuletzt blieb, noch eine geraucht und noch ein Glas getrunken hat, noch einmal mitlachte und auch mitweinte, wenn es nötig war, ist nicht mehr – und bleibt doch. Niemand, der sie kannte, wird vergessen, wie sie klein und doch groß, unübersehbar, einen Raum betritt, wie jeder und jede sie ansieht, einfach, weil ihr Gesicht auf eine so diskrete Weise schön ist. Das Schöne darin war nicht zu enthüllen, soweit sie nicht selbst etwas davon enthüllte – als sie zum ersten Mal auf mich zutrat, im Gedränge einer Buchmesseparty, war ich fast erschrocken über diese Schönheit, auf die die üblichen Beiworte nicht zutrafen. Hannelore war in allem apart, eine Eigenwelt, mit ihrer auch eigenen Einsamkeit, und zu diesem aparten Wesen gehörte die Stimme, der man nicht müde wurde zuzuhören, eine Stimme, die das Gesagte manchmal in den Hintergrund treten ließ wie das Libretto bei einem tragenden Gesang.

Man war, auch wenn man sie nur hörte und nicht ansah, hingerissen von Hannelore, und sie wusste, dass Begehren ein Hingerissen sein ist und kein Austausch, sie wusste es als Frau, die anderen Frauen immer mehr eine Ergänzung als eine Konkurrentin war; als Freundin wusste sie, wo ihren Freunden der Schuh drückt, und tat das Ihre, um zu helfen. Als Mutter aber, und ich habe sie oft in dieser Eigenschaft erlebt, gab sie bis zuletzt das Ihre: eine Fürsorge weit jenseits aller Blitzlichter und allen Beifalls. Ich sah sie auch zuletzt begleitet von ihrem Sohn Dominik, als sie schon etwas von einer Feder hatte, die man wegputzen kann, aber an ihrer Schönheit und Größe als Mensch und als Schauspielerin hat das nichts geändert.

Hannelore Elsner wird mir und uns bleiben als das Eindringlichste, was im deutschen Fernsehen und im Film zu sehen war, und das Lebendigste, das wir im privaten Kreis erleben durften.

Der Schriftsteller Bodo Kirchoff lebt und arbeitet in Frankfurt. Zuletzt erschien von ihm „Dämmer und Aufruhr. Roman der frühen Jahre“.

Bettina Reitz

### Das nennt man Einzigartigkeit

Hannelore Elsner und mich verband aufs schönste eine Arbeitsfreundschaft. Ich, gebürtige Frankfurterin, lebe mittlerweile in München, ihrem München, wo sie aufgewachsen und zur Schauspielschule gegangen war. Sie lebte mittlerweile, seit den Tagen, in denen sie für die ARD ihre Rolle als „Die Kommissarin“ übernahm, in Frankfurt. Ihre selbstverständliche Eleganz, ihre spielerische Leidenschaft und ihr ansteckendes Lachen machten jede Begegnung zu einer Quelle voller Energie. Unvergessen die Cannes-Premiere von Oskar Roehlers „Die Unberührbare“ – eine Ausnahmrolle, die sie voller Hingabe ausgefüllt und in der sie jede Szene genossen hat. Keinen ihrer Filme kann man sich ohne sie vorstellen: Das nennt man wohl Einzigartigkeit.

Bettina Reitz ist Präsidentin der Hochschule für Fernsehen und Film München.