

Double Blind • Gefangen in der KI-Doppelblind-Studie

 quick-save.de/2023/05/double-blind/

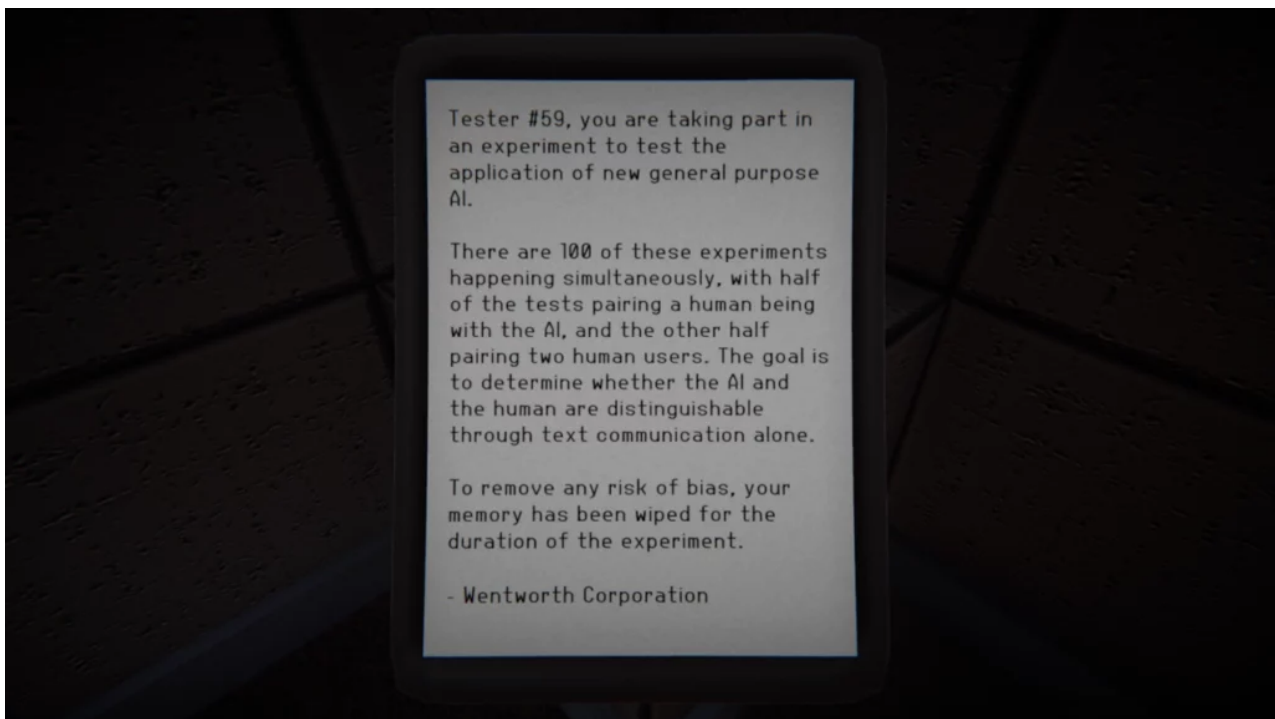
Sven Festag

10. Mai 2023

Fahles Licht, ein Bett und ein großer Bildschirm beschreiben die Zelle, in ich aufgewacht bin. Es wirkt surreal, wie ein Albtraum. Ich kann mich an nichts erinnern. Was ist passiert? Und vor allem: Wie komme ich raus?

Vorsichtig öffne ich meine Augen und blicke in das kühle Licht, das von der Decke herab strahlt. Es ist die einzige Lichtquelle in der dunkel gefliesten Zelle. Langsam steige ich aus dem Bett und finde eine Notiz auf einem kleinen Tisch. Offenbar befinde ich mich in einem Gebäude der Wentworth Corporation und soll eine Künstliche Intelligenz testen. Doch ich bin nicht allein. Ich bin einer von hundert Versuchspersonen. Ich bin Proband 59.

Gegenüber des Bettes befindet sich ein großes Computer-Terminal. Es ist meine einzige Schnittstelle zur Außenwelt. Vielleicht kann ich so herausfinden, wie ich hierhergekommen bin. Oder wie ich hier herauskomme. Was passiert hier eigentlich?



Ich kann mich nicht daran erinnern, mich für diese Studie angemeldet zu haben.

Die genauen Umstände der Studie sind mir nicht bekannt, aber es soll wohl eine KI zum allgemeinen Einsatz erprobt werden. Was auch immer das heißen mag. Konkret beobachten die Forschenden die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine. Aber weder die Beobachtenden, noch die Testpersonen wissen, ob sie mit einer KI oder einem Menschen schreiben.

Verzweifelt suche ich weiter die Wände ab. Es muss doch einen Weg geben, diese Zelle zu verlassen. Diese eine Fliese sind verdächtig anders aus.

Mensch-Maschine-Interaktion

Die Studie dauert sieben Tage. An jedem Tag ist es erneut möglich, über das Terminal an der Wand mit der KI oder der Person am anderen Ende Kontakt aufzunehmen. Ein Multiple-Choice-Menü stellt dazu verschiedene Antwortoptionen bereit. Es lassen sich nicht alle Optionen auswählen, sodass die Wahl einer Textzeile dazu führt, dass die anderen nicht mehr ausgewählt werden können. So beschränkt sich ein Tag auf wirklich kurze Konversationen.

Nach Ablauf der Woche wird das Ergebnis der Studie angezeigt. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Enden, die vom Spielverlauf abhängig sind. So kann ich aktiv die Kommunikation über das Terminal suchen, aber auch komplett verweigern. Ich kann von der verdächtigen Fliese berichten oder sie verschweigen oder versuchen, sie zum Ausbruch aus dem Gebäude zu nutzen.



Unter künstlichem Licht ist Proband 59 von der Außenwelt abgeriegelt.

Die Grafik ist nicht allzu aufwendig und detailliert, aber dennoch stilvoll. Der dunkle Raum mit der grellen Deckenbeleuchtung und der kargen Einrichtung schaffen eine beklemmende, düstere Atmosphäre. Zusätzlich gibt es eine leichte Fischaugen-Perspektive, die daran zweifeln lässt, ob der Hauptcharakter selbst überhaupt menschlich ist – oder nicht vielleicht doch eine Künstliche Intelligenz.

Auf eine Hintergrundmusik im Spiel verzichtete der Entwickler. Das ist durchaus passend und unterstreicht die Atmosphäre. Anders im Hauptmenü: Hier gibt es eine geheimnisvoll anmutende Melodie, die Spannung erzeugt. Durch die Interaktion über das Terminal

spricht nur der Hauptcharakter, der sauber vertont ist. Weil es in der Zelle wenig zu tun gibt, beschränken sich die Geräusche auf ein Minimum. Die Steuerung nutzt die bekannten Standards, aber die Mauseingabe ist deutlich zu sensibel.

Abstract

Double Blind ist eine düstere Geschichte für zwischendurch und spricht eine aktuelle Thematik an. Die verschiedenen Enden regen zum mehrfachen Spielen an. Aber eine wirkliche Aufklärung der Handlung gibt es dadurch nicht. Diese bleibt – zumindest in diesem Prototyp – der eigenen Fantasie überlassen.



Nur über das Terminal an der Wand ist eine Kommunikation nach außen möglich.

Das kurze Spiel wurde im Rahmen des [Pirate Software's April 2023 Game Jam](#) unter dem Motto „Gegen die Regeln“ innerhalb einer Woche entwickelt. Es ging darum, den Spielenden einen Regelsatz vorzugeben, aber gleichzeitig den Spielenden das Brechen dieser Regeln zu erlauben. Diese Möglichkeit sollen sie selbst herausfinden. Die Verwendung vorgefertigter Elemente war nicht erlaubt.

Double Blind ist derzeit als Prototyp auf [Itch.io](#) gelistet und steht dort kostenfrei als [Download](#) zur Verfügung.



Der Prototyp *Double Blind* wartet mit einem interessanten Konzept auf, ist jedoch auch nicht mehr als das. Trotz fehlender Hintergrundgeschichte lohnt sich aber ein zweiter Blick.

Testsystem

Betriebssystem: Microsoft Windows 10 Pro 22H2

Prozessor: Intel i5-5200U 2,2 GHz

Grafikchip: Nvidia GeForce 920M

Soundchip: Intel Wildcat Point-LP High Definition Audio

Festplatte: 240 GB SanDisk SSD Plus SDSSDA-240G-G26

Arbeitsspeicher: 8 GB Hynix HMT41GS6BFR8A-PB DDR3-SODIMM 1600 MHz

Daten zum Spiel

Titel: Double Blind

Erscheinungsdatum: 15. April 2023

Entwickler: b3agz

Publisher: b3agz

System: *Windows*