

Gesichtserkennung kostet 450.000 Euro

Ab Dezember sollen potenzielle Straftäter mithilfe von Software zur Gesichtserkennung identifiziert werden.

Die Beantwortung einer parlamentarischen Anfrage zeigt die Vorgehensweise.

Muzayen Al-Youssef

Mitte April wurde bekannt, dass die österreichische Polizei künftig auf Gesichtserkennungssoftware setzt. Der Fokus liegt dabei auf der Aufklärung „schwerer Straftaten“, wie das Bundeskriminalamt betonte. Allerdings gibt es keine fixe Beschränkung auf Delikte mit bestimmter Strafhöhe. Bilder von Überwachungskameras werden dabei mit einer Referenzdatenbank abgeglichen – demnach werden nur Fotos von Personen genutzt, die bereits polizeibekannt sind. Auf Anfrage des STANDARD wollte das Bundeskriminalamt keine weiteren Details zu dem Programm liefern – nun bringt die Beantwortung einer parlamentarischen Anfrage der Neos Licht ins Dunkel. Sie ging ursprünglich an den Ex-Innenminister Herbert Kickl (FPÖ), wurde nun aber von seinem Nachfolger Wolfgang Peschorn beantwortet.

So handelt es sich bei dem Hersteller der Software um die Firma Atos, gemeinsam mit dem Subunternehmen Cognitec Systems, einem deutschen Hersteller, der seit 2002 Programme anbietet, die biometrische Gesichtserkennung erlauben. Insgesamt hat die Software rund 450.000 Euro gekostet, wobei noch weitere Beträge für die Wartung anfallen würden – „wie bei jedem anderen EDV-System“, heißt es. Das Programm wurde innerhalb eines offenen Verfahrens erworben. Insgesamt waren vier Bieter beteiligt. Die Entscheidung sei auch durch Erfahrungen von Sicherheitsbehörden anderer Staa-

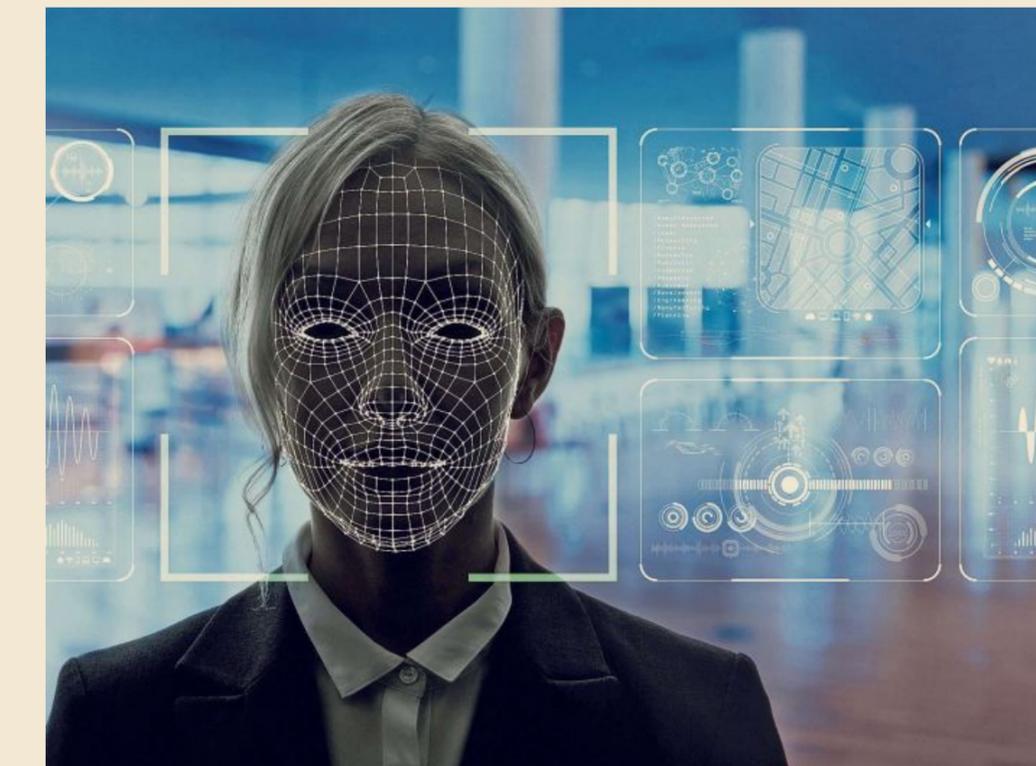


Foto: Getty Images / Stockphoto

Die Polizei will mithilfe einer Software verdächtige Personen, die etwa in Aufnahmen von Überwachungskameras zu sehen sind, mit einer Datenbank abgleichen.

ten mit entsprechender Software beeinflusst worden, etwa Deutschlands, Frankreichs und der Niederlande.

Die Rechtsgrundlage für den Einsatz seien das Sicherheitspolizeigesetz und die Strafprozessordnung. Einer anderen Meinung ist die Juristin Angelika Adensamer von der Grundrechts-NGO Epicenter Works: Demnach stütze sich das Bundeskriminalamt auf das Sicherheitspolizeigesetz, das solche Befugnisse gar nicht vorsehe. Eher dürften solche Maßnahmen nicht getroffen werden, wenn eine Straftat bereits abgeschlossen ist und keine unmittelbare Gefahr droht, außer wenn eine Fahndung geplant ist. Und selbst dann brauche es zunächst eine Festnahmeanordnung durch ein Gericht.

Das Innenministerium gibt an,

dass der Einsatz nicht von einer Anordnung abhängig sei, da eine solche nur bei bekannten Straftätern möglich ist. Die Software soll hingegen Unbekannte identifizieren. Dabei setzt man auf Bilder, etwa von Smartphones oder öffentlichen Überwachungskameras, auf die die Polizei seit vergangenem Jahr zugreifen darf. Der Abgleich erfolge nicht automatisiert, sondern müsse händisch ausgelöst werden.

Keine EU-Datenbank

Der Abgleich finde ausschließlich mit der Datenbank „Erkennungsdienstliche Evidenz“, in der polizeibekannt Personen gespeichert sind, statt – auf europäische Datenbanken wie das Schengen-Informationssystem, das zur länderübergreifenden Personenfah-

ndung innerhalb der EU dient, werde nicht zugegriffen.

Anders als etwa Fingerabdrücke oder DNA-Profile seien Gesichtserkennungssysteme eher ungenau – daher werden Treffer durch die Software nicht als eindeutiges Beweismittel genutzt, sondern würden nur als Ermittlungsansatz dienen.

„Die Polizei bekommt mit diesem Instrument die höchst problematische Möglichkeit der Gesichtserkennung“, kritisiert Nikolaus Scherak, stellvertretender Bundesvorsitzender der Neos, gegenüber dem STANDARD. Es sei ein „Affront gegenüber den Bürgern“, dass dafür viel Geld in die Hand genommen werde. „Der Entwicklung hin zu einem Überwachungsstaat muss der Riegel vorgeschoben werden.“

KURZ GEMELDET

US-Firmen umgehen Trumps Huawei-Bann

Schanghai – Chiphersteller aus den USA verkaufen immer noch ihre Hardware an Huawei, obwohl die Trump-Regierung einen Bann gegen das chinesische Unternehmen ausgesprochen hat. Auf diese Weise verdienen sie weiterhin Millionen US-Dollar, berichtet die *New York Times*. Sowohl der Prozessorhersteller Intel als auch die auf Speicherchips spezialisierte Firma Micron hätten Wege gefunden, die Kennzeichnung als in den USA hergestellte Produkte zu vermeiden. Die Rechtsabteilungen der beiden US-Firmen gehen laut dem Bericht davon aus, dass der Handelsbann damit erfüllt wird. Sowohl Intel als auch Micron befürchten, sonst einen ihrer wichtigsten Hardwarepartner an Konkurrenten zu verlieren. (red)

Fernsehhersteller Loewe stellt die Produktion ein

Kronach – Einer der traditionsreichsten TV-Hersteller steht vor dem Aus: Die deutsche Firma Loewe stellt mit 1. Juli die Produktion ein. Zuvor waren die Finanzreserven des Unternehmens auf eine halbe Million geschmolzen, da man bereits seit längerem rote Zahlen schreibt. Einen neuen Kreditantrag hatten die Gläubiger verweigert. Den 400 derzeit bei Loewe Beschäftigten droht damit der Verlust ihrer Arbeitsplätze. Die Belegschaft soll vorerst auf eine Kernmannschaft geschrumpft werden, heißt es. Deren Aufgabe: die Suche nach neuen Investoren. Die Chancen, dass man mit diesem Unterfangen erfolgreich ist, dürften aber gering sein. So hatte die Gewerkschaft IG Metall der Beteiligungsfirma Riverrock schon im Vorfeld vorgeworfen, dass man Loewe gezielt ausbluten lasse, um „mit den Trümmern Geld zu verdienen“. Klar ist jedenfalls, dass Loewe in der aktuellen Situation nicht einmal mehr Zugriff auf den eigenen Markennamen hat. Die Rechte für diesen seien derzeit an Riverrock verpfändet, betont der Masseverwalter. (red)

Zeitlupe-reiner Indie-Shooter

„My Friend Pedro“ verbindet Akrobatik, explosive Schusswechsel und absurden Humor zu einem sommerlichen Leckerbissen



GAMES

Rainer Sigl

Wien – In Zeitlupe schaut alles ästhetischer aus – besonders atemlos rasante Actionsszenen. Das ist nicht erst seit den Slow-Motion-Hongkong-Opern eines John Woo und der „bullet time“ von *Matrix* bekannt. Auch Videospiele verwenden seit längerem Zeitlupeeffekte als spielmechanische Elemente, um zum Beispiel die akrobatischen Hechtsprünge und wilden Schießereien eines Max Payne filmreif zu inszenieren. Das Indie-Spiel *My Friend Pedro* (Windows, Switch, 16,79 Euro) darf sich ab sofort als neue Style-Referenz in Sachen Zeitlupe-Action im Videospiel fühlen, denn so konsequent wurde die Verbindung von Akrobatik, absurd-bombastischem Shooter und ästhetischer Langsamkeit niemals zuvor zelebriert.

Die Handlung ist ebenso nebensächlich wie sympathisch-absurd: Als Maskierter ohne Gedächtnis wird man bei Spielbeginn von

einer schwebenden Banane namens Pedro zu einem blutigen Rachezug gegen örtliche Gangster und ihre Hintermänner ermuntert, eine Aufgabe, die in der vier Stunden langen Kampagne durch Lagerhallen, Kanäle und eine futuristische Stadt führen wird. Mit genreüblichen Schussgeräten wie Pistolen, Pumpguns und automatischen Waffen, vor allem aber der Fähigkeit, die Zeit für eine großzügige Dauer zu verlangsamen, bahnt sich der überaus akrobatische Rächer nun seinen Weg von links nach rechts durch hunderte unterschiedlich stark bewaffnete und gepanzerte Gegner.

Als Sidescroller in 2D lebt *My Friend Pedro* von seinen sorgsam gestalteten Levels, in denen sich laufend Gelegenheit zur kreativen Interaktion und Bewegung bietet: Man darf an Seilen und Haken schwingen, sich springend von Wänden, Gegnern und Gegenständen abstoßen, Pirouetten drehen, um Kugeln auszuweichen, oder auf Fässern und Skateboards rollen. Vor allem in der – sich rasch wieder aufladenden – Zeitlupe gelingen dabei schnell absurd akrobatische Manöver, die auch den überdrehtesten Actionfilmen mühelos Konkurrenz machen.

Im späteren Spielverlauf warten außerdem verspielte Traumlevels, eine Handvoll Bosskämpfe

sowie ein paar sanfte Rätsel- sowie Sprungpassagen.

Was ist gelungen?

My Friend Pedro schafft es mühelos, chaotische und aberwitzige Schusswechsel und Actionsszenen filmreif zu inszenieren, ohne absurde Joypad-Akrobatik vorauszusetzen. Stylisher als hier hat man sich kaum jemals zuvor in einem Run-&Gun-Spiel bewegt. Gelungene Präsentation, vor allem aber ein treibender Soundtrack setzen die Action passend in Szene. Dank bizarrer Story und schwarzen Hu-

mors wird dem Blutbad überdies viel von seiner Härte genommen – für Zartbesaitete ist es allerdings definitiv nichts.

Was ist weniger gelungen?

Nach vier Stunden Kampagne kommen zwar – theoretisch – ein Neustart und der Kampf um hohe Scores und Perfektion, doch viel Langzeitmotivation hat die Banane letztlich nicht zu bieten. Auch kommt in der zweiten Hälfte des Spiels mit einigen stark rätsel- und sprungbetonten Passagen der starke Shooterpart etwas zu kurz.

Wie erwähnt, ist auch die exzessive Gewalt trotz aller unernten Cartoonhaftigkeit sicher nicht nach jedermanns Geschmack.

Fazit

My Friend Pedro ist ein weiterer Beleg dafür, dass der inzwischen zehn Jahre alte Indie-Publisher Devolver Digital kaum etwas falsch macht. Freunde brachialer Indie-Shooter kommen diesen Sommer an der Banane nicht vorbei.

Das Testmuster wurde vom Hersteller zur Verfügung gestellt.



Foto: Devolver Digital

Beim Indie-Spiel „My Friend Pedro“ geschieht alles in Zeitlupe. Langatmigkeit kommt aber nicht auf.