»Hallo! Wie geht's?«

VORGETÄUSCHTE MENSCHEN

Kann man mit den Personen im Computer reden? Und sie antworten? Eine glaubwürdiger, interaktiver Austausch mit virtuellen Figuren ist die größte Herausforderung für Spiele.

➤ DVD XL: Facade

Die Liebe funktioniert so: regelmäßige Besuche, Plauderei über gemeinsame Themen, ein Geschenk, eine Berührung, ein Kuss, Traualtar. »Potztausend!«, schreien Romantiker auf, Minnesänger winden sich in Krämpfen, in Schottland bekommt Rosamunde Pilcher Kopfschmerzen: »Da fehlt aber einiges! Gefühl! Zuneigung!« So ist es. Die dürre Aufstellung beschreibt die Mechanik der Liebe, wie sie Spiele von der Lebenssimulation **Die Sims 2** über den Actionkracher **GTA San Andreas** bis hin zur Anbandelungsposse **7 Sins** einsetzen, als Stufen der Treppe zum Herzen. Dass die Interaktion zwischen Menschen im echten Leben ungleich schwieriger ist, dass jede Person Motive hat, Ängste, Erfahrungen und Launen, die sich im Sprechen und Verhalten ausdrücken – das findet sich in Computerspielen praktisch nicht wieder. Weil es, zugegeben, die schwierigste Herausforderung ist, vor der Spiele stehen: virtuelle Figuren zu erschaffen, die wirken, als wären sie echt.

Reden durch Tippen

Spiele versuchen schon immer, dem Spielenden vorzugaukeln, er hätte es mit realen Menschen zu tun. Der Weg dahin führt über den Dialog, den sprachlichen Austausch mit den Charakteren, die sich im Spiel bewegen. In den Textadventures von Infocom tippen Spieler in den 80er-Jahren schnodderige Anweisungen in den Computer: »FLOYD, FETCH THE SCREWDRIVER«. Dann düst der Roboter Floyd im Spiel **Stationfall** los und bringt einen Schraubenzieher. Im Detektiv-Adventure **Deadline** geben die Mordverdächtigen eines Herrenhauses auch Auskunft auf klassische Schnüfflerfragen: »Wo waren Sie um neun Uhr?« 656 Wörter kennt **Deadline**, ein überschaubarer Wortschatz, die wenigsten dafür taugen für Dialoge. Als sich mit den Lucasfilm-Adventures vorgestanzte Verben statt eingetippter Sätze durchsetzen, werden auch die Unterhaltungen klickbar. Der Fortschritt beim Bedienkomfort ist ein Rückschritt für die Interaktivität: Die Gespräche laufen vollends wie auf Schienen. Serien wie **Ultima** oder **Elder Scrolls** probieren's mit Stichworten statt festen Dialogzeilen, am Grundproblem ändert sich nichts: Konversationen verkommen zum Abarbeiten von Themen, die sich häufig wiederholen. Die Antworten des Gegenübers wirken schablonenhaft – Individualität ist was anderes. Passend dazu dienen Personen in der überwältigenden Mehrheit der Spiele nicht als Handlungsträger, die der Geschichte Stimmung und Tiefe geben, sondern als simple Funktionsroboter á la **Diablo**: der Typ, bei dem ich Waffen kaufen kann; der Typ, der meine Sachen identifiziert.

Im Spiel-Experiment Facade bestimmen Sie durch Ihr Verhalten einen Ehestreit zwischen dem Pärchen Trip und Grace.

Schwebende Zeichen

Dass es nicht die technischen Beschränkungen sind, mit denen die Seelenlosigkeit der Pappkameraden im Spiel entschuldigt werden kann, zeigt das Beispiel der Emotionalität. Wie drückt eine Pixelfigur Gefühle aus? Eine Figur, deren Breigesicht die Feinheit der menschlichen Mimik fehlt? Natürlich kann sie es, wie die Textadventures der Frühzeit, durch das Mittel der Beschreibung tun, wie es jedem Buch gelingen muss: »Seine Stimme zitterte, er runzelte die Stirn, die Augen funkelten.« Sie kann es durch Überzeichnung tun, wie bei den glubschäugigen Helden der japanischen Anime-Tradition – in der **Final Fantasy**-Reihe etwa hüpfen die Helden vor Freude, zittern vor Wut, beugen sich unter der Last ihrer Traurigkeit; das Rollenspiel **Grandia 2** zeigt die Stimmung seiner Figuren in gezeichneten Portraits. Das Computerspiel darf sogar zur Symbolik greifen, darin ist es ziemlich einzigartig: Das Fragezeichen über'm Kopf, wenn jemand ratlos ist, das Ausrufezeichen bei Aufmerksamkeit, so macht es **Metal Gear Solid**. Vor allem aber entdecken moderne Spiele die

Macht der Bewegung als Mittel, sich auszudrücken. Dass die plumpen Quadratschädel in **GTA San Andreas** zu den glaubhaftesten Personen der jüngeren Spielegeschichte gehören, liegt neben der Vertonung allein an ihren lebensechten Animationen: ihrem lässigen Gang, ihren wegwerfenden Handbewegungen, ihrer Körperhaltung. So schafft sich das technisch beschränkte Medium seine eigene Emotionssprache.

Durch die lebensechten Animationen wird die Gang aus GTA San Andreas glaubwürdig.

Interaktiver Ehekrach

Mit **Half-Life 2** hat die Technologie den Sprung geschafft, auch die Mimik der Gesichter lebensnah zu gestalten. **Vampire 2**, das mit der gleichen Technik arbeitet, nutzt sie geschickt, um durch die Stimmung des Gesprächspartners die Motivation des Spielers zu beeinflussen. Die süße Vivi zieht eine Schnute? Mein Gott, man möchte ihr jeden Wunsch von den Lippen ablesen! Die lebensnahen Figuren sind also längst geschaffen, nur: Wie werden sie von der unbeeinflussbaren Bühnenmarionette zu jemandem, mit dem ein echter Austausch möglich ist? Es ist ausgerechnet ein kostenloses Projekt aus dem Internet, das einen Weg aufzeigt. **Facade**, ein »interaktiver Einakter«, entfaltet im Verlauf einer halben Stunde eine Ehekrise zwischen einem jungen Paar. Was dabei passiert, das nennt die New York Times »die Zukunft des Videospiels«, die Branchenseite Gamasutra spricht vom »vielleicht wichtigsten Spiel der letzten zehn Jahre«. Grund für die Schwärmerei ist eine Handlungsfreiheit, die Spiele in dieser Form bislang nicht hatten: die Freiheit im Umgang mit Menschen. Während Sie als Gast im Apartment von Grace und Trip herumlaufen, reagieren die beiden auf Sie und das, was Sie ihnen über altmodisch eingetippte Sätze sagen. Trip bietet Ihnen einen Cocktail an, Grace ist sicher, dass Sie Wein möchten, Trip zeigt Ihnen ein Urlaubsfoto, das Grace langweilig findet – was nun? Was sagen Sie, wie verhalten Sie sich? Als das Pärchen zunehmend im Streit versinkt, versuchen beide, Sie auf ihre Seite zu ziehen, hoffen auf Lob oder Trost; aber **Facade** läuft auch dann weiter, wenn Sie gar nichts tun. Es macht nicht unbedingt Spaß, **Facade** zu spielen. Aber es fasziniert ungemein. Die Verschränkung von Handlungsfreiheit, Flexibilität und emotionalem Feedback: Tatsächlich, das könnte ein Fingerzeig sein dafür, wie sich die Spielecharaktere der Zukunft verhalten werden.

Vampire 2 nutzt geschickt Gesichtsausdrücke und Bewegungen, um dem Spieler die Stimmung der Charaktere zu vermitteln.

Die Technik von Half-Life 2 haucht den Gesichtern der Charaktere Leben ein – aber statt Interaktion gibt's nur Monologe.

Sprich mit mir!

Auch wenn **Facade** auf Texteingabe zurückgreift, um dem Spieler möglichst viel Freiheit beim Sprechen zu lassen: Es ist das Interface, über das die Spieler mit den Figuren im Monitor kommunizieren, das sich als Krücke entpuppt, als zunehmend störende technische Begrenzung. Warum kann ich nicht an Gordon Freemans Stelle mit Alyx sprechen, über ein Headset? Warum kann ich Carla Valenti im Adventure **Fahrenheit** nicht fragen: »Wie geht's dir?« Warum darf ich Assil aus **Ankh** nicht sagen: »Schau mal da drüben in die Vase, ist da was drin?« Es mag heute noch wie eine Utopie klingen, sich direkt mit dem Helden eines Spiels zu unterhalten (oder als Held mit anderen), und es selbstverständlich zu finden, wenn er zu einem zurück spricht. Aber möglich, dass wir gar nicht mehr weit entfernt sind von der Zukunft, wo man der digitalen Traumfrau irgendwo zwischen regelmäßigen Besuchen, einem Geschenk, einer Berührung und einem Kuss sagt: »Hey, ich mag dich wirklich gern!«, und sie wird aus dem Monitor schauen und lächeln: »Ich dich auch.« CS