

Wo bleibt die Belohnung?

Ende gut, alles gut

Nach Dutzenden gespielter Stunden flimmert endlich der Abspann über den Monitor: ein kurzer Text, ein mageres Bildchen – das war alles? Wir fragten bei den Entwicklern nach, warum sich manche so wenig Mühe mit dem Spielausklang geben.



Vorbild *Deus Ex*: Gleich drei unterschiedliche Abspanne lassen die spannende Geschichte um Agent JC Denton angemessen ausklingen.

Blizzard weiß ganz genau, wie man Spielerherzen höher schlagen lässt: erst ungezählte Stunden voller Spannung und Freude, dann ein wunderschön gerendertes Video zum Ausklang. Der dramaturgische Gesamteindruck stimmt, der Mensch vor dem Monitor weiß, was mit seinem virtuellen Alter Ego nach der letzten Mission passiert. »Den Spieler zu belohnen ist das, worum es in Spielen wirklich geht«, sagt Blizzard-Produzent Bill Roper. Allerdings hält sich nur ein Teil der Entwickler an diese ebenso simple wie wichtige Erkenntnis.

Ein besonders enttäuschender Fall ist *Dungeon Siege*. Erst schüttet das Spiel ein Füllhorn optischer Effekte aus und lockert das Geschehen hie und da mit Zwischensequenzen in Spielgrafik auf. Doch dann lässt der Abspann den Rollenspieler im wahrsten Sinne in ein schwarzes Loch fallen: Mickrige weiße Schrift auf dunklem Hintergrund flimmert



Im Black-& White-Addon entschwinden die Kreaturen im Sonnenuntergang.

über den Monitor – das war's. Eine entsprechende Nachfrage beim Entwickler Gas Powered Games blieb bis Redaktionsschluss unbeantwortet. Ähnlich traurig hängt das Wort »Ende« nach dem letzten Level von *Medal of Honor: Allied Assault* in weißer Schrift auf schwarzem Grund auf dem Bildschirm. Nicht mal die namensgebende Ehrenmedaille wird vergeben – schade. Und auch hier: kein Kommentar der Entwickler.

Es geht auch anders

Seit den Anfangstagen der Computer- und Videospiele gehören schöne Schlusssequenzen einfach dazu: Schon 1981 erfreute *Donkey Kong* Spieler mit dem Sturz des dicken Affen vom Gerüst, sobald ein Level geschafft war. Die Konsolen-Serie *Tekken* motiviert Kampfsport-Fans mit aufwändig gerenderten Videos, wenn man mit einem Kämpfer den Endgegner besiegt.

Auf dem PC erzählt zum Beispiel *Monkey Island 2* einen ausführlichen Epilog, und vom langen Finale in *Little Big Adventure 2* schwärmen noch heute viele Spieler. Über eine halbe Stunde dauert der toll animierte Film zum Ende von *Final Fantasy 8*. Und *Deus Ex* bietet gleich drei Outros (Abspanne) an, die mithilfe der 3D-Engine gezeigt wurden. Eine Stimme aus dem Off kommentiert dazu den jeweiligen Ausgang der Geschichte und deutet JC Dentons Zukunft an. Übrigens: So mancher Leser wunderte sich am Ende von *C&C Renegade*, dass er nach dem letzten Gegner plötzlich vor dem tristen Statistik-Bildschirm landete. Dabei gibt es eine stimmungsvolle Endsequenz. Die ist aber nur zu sehen, wenn die CD im Laufwerk liegt...

Viele PC-Spiele der jüngeren Vergangenheit zeigen zwar einen erzählerischen Abspann, doch viel Mühe scheinen sich manche Entwickler damit nicht zu geben. Beispiel *Jedi Knight 2*: Kyle Katarn plappert ein wenig mit Luke Skywalker, reißt einen kleinen Witz – und Schluss. Mit dem Flair der *Star Wars*-Kinohits oder den gefilmten Szenen aus *Rebel Assault* hat das wenig zu tun. Im *Black & White*-Addon *Creature Isle* muss man erst die

ewig lange Liste der Mitwirkenden über sich ergehen lassen, bevor die Kreatur des Spielers mit Eve in den Sonnenuntergang marschiert. Neun Monate später kommen sie mit Nachwuchs zurück, den Sie dann wieder aufpäpeln sollen. Oder *Heroes of Might & Magic 4*: Das speist Sie mit einem Bild und ein paar wenigen Statistiken ab. Hat man dafür Dutzende von Stunden in die Kampagne investiert?

Filme machen's vor

Unsere Leser haben eine hohe Erwartungshaltung an die Entwickler: 91% von rund 19.000 abgegebenen Stimmen (auf www.gamestar.de) fordern ein gut gemachtes Video oder eine ähnliche Belohnung für das Durchspielen. »Wenn ich mir schon so viel Zeit nehme, ein Spiel bis zum Ende zu

DIE NAMEN DER TAPFEREN HELDEN, DIE DIE SECKS WIEDER IN IHRE HÖLLE VERBANNT HATTEN, GINGEN IN DIE GESCHICHTE EIN... UND DIE SECKS BLIEBEN IN DIESER HÖLLE GEFANGEN.

Dungeon Siege enttäuscht mit diesem lieblos hingeklatschten Ende.

zocken, dann möchte ich sehen, wie die Geschichte ausgeht«, schimpft zum Beispiel Marcus Zettler per E-Mail. Er will, wie viele andere Leser, die uns zu diesem Thema schrieben, nicht auf einen wirklichen Abspann verzichten. Ein magerer Text ist eben zu wenig, um die zuvor stundenlang aufgebaute Spannung angemessen ausklingen zu lassen. Was für Kinofilme schon lange gilt, sollte auch bei Spielen stärker berücksichtigt werden. Man stelle sich vor: *Krieg der Sterne* endet mit der Explosion des Todessterns – und es gibt dann keine Siegesfeier. Wer würde nach so einem abrupten Ende schon zufrieden nach Hause gehen? Daher unser Aufruf an die Entwickler: Gebt euch mit dem Outro mehr Mühe – belohnt die Spieler immer mit einem würdigen Ausklang! **FS**