

Bitte aufhören!

Start und Schluss eines Spiels entstehen meist gegen Ende der Entwicklungsphase – wenn Zeit und Geld knapp werden. Man merkt's. Dabei entscheiden die ersten und letzten Minuten maßgeblich darüber, ob ein gutes zu einem großartigen Spiel wird.

Im besten Spielende des letzten Jahres wird ein Lied gesungen; dazu läuft gelbe Schrift über den Bildschirm. Man kann nicht sagen, dass **Portal** für seinen Abschluss sonderlich viel technischen Aufwand treibt. Musik, Text, fertig. Dennoch hat sich die Nachricht von diesem Ende wie ein Lauffeuer verbreitet. Die Schwärmereien füllen Foren, das Video wird hunderttausendfach auf Youtube geklickt. Dass **Portal** – in erster Linie durch Mund-zu-Mund-Propaganda – zum umjubelten Darling der Spieleszene geworden ist, hat weit mehr mit diesem Ende zu tun, als man glauben mag. Nach dem intensiven, aufregenden Endkampf entlässt **Portal** den durchschnaufenden Spieler in eine ruhige, knapp abschließende Grafiksequenz. Um dann bei den Credits zu überraschen: Der besiegte Computer singt. Lässt in einem Ohrwurm das Geschehene Revue passieren, offenbart Gefühle, streut milden Spott und spitze Ironie. Man kann als Spieler gar nicht anders, als bezaubert zu sein von dieser Wendung, weil sie so persönlich ist; ein intimes Stelldichein, eine Aussprache nach der Konfrontation. **Portal** entlässt seine Spieler zurück in die Welt, damit sie sofort die Freunde anrufen: »Ich muss dir erzählen, was ich gerade erlebt habe!« Ein Lied, gelber Text.

Lustlos und quälend

Portal ist die große Ausnahme; vielleicht hat es deshalb so enthusiastische Reaktionen ausgelöst. Die Regel dagegen lautet: Das Ende ist lästig. Wenn Sie sich eine beliebige Zahl von Spielen ansehen, werden Sie merken, dass nichts den Entwicklern so unangenehm zu sein scheint, wie einem Spiel einen vernünftigen Abschluss zu geben; vielleicht mit der Ausnahme der Qualitätssicherung. Ähnlich gequält hocken die Designer offensichtlich vor dem anderen Zipfel des Spielerlebnisses, dem Anfang – nur so erklärt sich die traurige Historie lustloser Handbücher, ausgegliederter Tutorials, bildfüllender Textfenster, lückenhafter,

irreführender, unverständlicher, staubtrockener, endloser oder fehlender Anleitungen. Der Stand der Qualität bei Spieleinstiegen ist ernüchternd. In der Tat können die Hersteller von Glück reden, dass ihre Spiele so teuer sind. Denn wer bis zu 60 Euro für ein Produkt ausgibt, der bekundet von vornherein den klaren Willen, sich ernsthaft damit auseinanderzusetzen; je höher die Investition, desto größer die Leidenschaft. Die Schreiber von DVD-Recorder-Handbüchern danken dem gleichen Gott. Umso augenfälliger ist es, wie rapide die Bereitschaft zur Selbstquälerei abnimmt, je preiswerter ein Gut wird; ein schnelles Zwischendurch-Spiel Marke **Moorhuhn**, das potenziellen Käufern ein sperriges Tutorial zumutet, wird vom Markt ausgesiebt.

Den Anfang am Ende

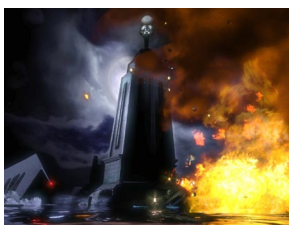
Dass Auftakt und Schluss von Spielen mitunter stiefmütterlich behandelt werden, erklärt sich aus dem Herstellungsprozess beim Entwickler. »Zuerst entsteht der Mittelteil des Spiels, dann das Ende und als allerletztes der Anfang«, beschreibt zum Bei-

spiel Volker Wertich (**Spellforce 2**) die Herangehensweise seines Teams. »Wir ändern häufig selbst drei Monate vor dem Erscheinungstermin noch Spielregeln. Das macht es unmöglich, den Anfang vorher schon vernünftig zu gestalten.« Weil gegen Produktionsende Zeitnot und Kostendruck wachsen, wird dann gern mit der heißen Nadel gestrickt. Es ist ja auch so: Selbst der beste Einstieg hat praktisch keine Relevanz für den Erfolg eines Spiels. Entscheidende Faktoren für den Kauf sind die Grafik, das Genre, die Spielweise, der Handlungs-Aufhänger; entsprechend konzentrieren sich die Bemühungen der Entwickler darauf, diese Punkte so vorzeigbar wie möglich zu machen. Allerdings: Die Präsentation mag den ersten Kauf innerhalb einer Spieleserie bestimmen. Der zweite, dritte, vierte fußt auf dem Spielerlebnis. Und das wird maßgeblich davon beeinflusst, wie motivierend Spieleinstieg und Abschluss ausfallen.

Bitte kein Film!

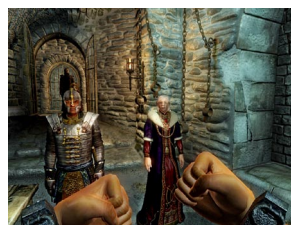
Die populärste Form des Spieleinstiegs ist seit Beginn des Grafikzeitalters das

Tolle Anfänge



Bioshock

Schon der Flugzeugabsturz zum Auftakt ist dramatisch-actionreich, dann wechseln sich in mehreren Etappen erklärende und interaktive Sequenzen ab. Großartiges Tempo und Timing.



Elder Scrolls: Oblivion

Okay, der Einstiegs-Dungeon ist trist. Aber das Spiel bringt Ihnen darin nicht nur behutsam die wichtigsten Spielelemente bei, sondern beobachtet Ihr Verhalten und schlägt Klassen vor.



Warcraft 3

Das Tutorial ist eine eigene Mini-Kampagne, in der Sie zugleich die Vorgeschichte um das Schicksal der Orcs erzählt bekommen. Lektion und Handlung sind auf diese Weise perfekt verzahnt.



Wer wie in Rainbow Six: Vegas den Spieler mit einem offenen Ende enttäuscht, hinterlässt einen ebenso bleibenden wie schlechten Eindruck.

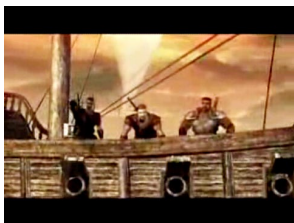
filmische Intro – und es bleibt nach wie vor rätselhaft, warum ein interaktives Medium mit so nachdrücklicher Beharrlichkeit darauf besteht, seine Spieler als erste Amtshandlung zum Nichtstun zu verdammen. Nachhaltiges Interesse entspringt aus der Investition zeitlicher, kreativer oder emotionaler Energie. Darum nimmt man am meisten Anteil an Ereignissen, zu denen ein persönlicher Bezug besteht: dem Spielergebnis des Lieblingsvereins, der Ehekrise der Nachbarn. Intros schieben sich wie eine Trennwand zwischen den Spieler und das Spiel, sie verzögern das Loslegen. Da sie allein auf die Mittel des Films zurückgreifen, müssen sie sich an Filmen messen lassen; naturgemäß verlieren viele diesen Vergleich, sie langweilen oder wirken unfreiwillig komisch. Selbst die besten ihrer Art reduzieren ihren Nutzen beinahe ausschließlich auf die Erzeugung von Stimmung. **The Witcher** beispielsweise eröffnet mit einem ausgezeichnet choreographierten, acht Minuten langen Kampffilm, der keinerlei Bezug zum darauffolgenden Spielauftritt hat. Die optisch wegweisenden Intros der Blizzard-Spiele von **Starcraft** bis **World of Warcraft** sind atmosphärische Meisterwerke; umso deutlicher fällt hinterher auf, wie groß die Kluft zwischen der fulminanten

Filmgrafik und dem eigentlichen Spiel ist. Vom detailreichen Protoss-Raumschiff schneidet **Starcraft** auf pixelig-flache Spielfelder, auf die dramatische, rohe Pracht des **World of Warcraft**-Intros folgt eine kantig-bunte Cartoonwelt. Solche Intros erzeugen im besten Fall eine packende Atmosphäre, die auf das nachfolgende Spiel ausstrahlt und das Eintauchen in die oft wesentlich schematischere Spielgrafik erleichtert. Im schlechtesten Fall unterstreichen sie den Kontrast zwischen dem »So haben wir uns unsere Spielwelt vorgestellt« und dem »So ist unsere Spielwelt in Wirklichkeit – tut uns leid«. Auf den opulent gerenderten Einleitungsfilm folgen dann erst mal Textfenster, die Erzählerstimme, der Mentorcharakter, und das tatsächliche Spiel beginnt als ermüdender Lesevortrag.

Flirt mit dem Spieler

Jeder Anfang ist ein Versprechen und eine Verführung. Der gute Anfang flirtet hemmungslos, er putzt sich heraus, weckt Hoffnung und Neugierde, er enthüllt genau so viel, wie notwendig ist, um das Verborgene umso reizvoller erscheinen zu lassen. Wer sich verliebt hat, der vergibt fast jeden Mangel, und behält seine Hoffnung auf Besserung bis weit über den Anfangsmoment hinaus. Das gilt

Miese Anfänge



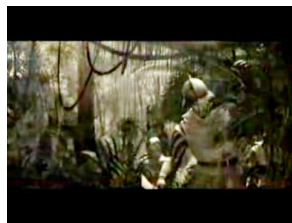
Gothic 3

Nach einem belang- und kommentarlosen Rendervideo wirft Gothic 3 die Spieler sofort in eine Schlacht – zwar dramatisch, aber gehetzt und kopflos. Eine übergreifende Einleitung fehlt.



Anno 1701

Seine komplexe Spielmechanik erklärt Anno 1701 in mehreren ausladenden Tutorial-Missionen durch vorgelesene Texttafeln. Die Lektionen sind dröge, unmotivierend und lückenhaft.



Age of Empires 3

Das Introfilmchen dient nur der Stimmung, die Tutorial-Mission ist losgelöst von der Kampagne, und bereits die Auftaktmission fordert stark – dem Anfang fehlen Balance und Linie.



Wer wie in Stalker mehrere alternative Enden liefert, sollte sicherstellen, dass alle den Spieler gleichermaßen zufriedenstellen.

Spielhandlung; während um ihn herum ein Straßenkampf tobt, schleppt er sich bereits selbst in eine Seitengasse. Die Protagonisten werden direkt als Handelnde vorgestellt, Details schiebt das Spiel im Verlauf der Kampagne Stück für Stück nach. Die **GTA**-Spiele wechseln vom Spielgrafik-Intro übergangslos in die Interaktion, **Tomb Raider: Legend** zoomt auf eine am Kliff hängende Lara, deren Steuerung sofort der Spieler übernimmt.

Meine Frau! Mein Kind!

Emotionale Bindung ist eine der stärksten Quellen von Motivation. Entsprechend gehört es zu den Aufgaben des Spieleinstiegs, den Spieler möglichst direkt am Schicksal zentraler Personen teilhaben zu lassen. Nach wie vor wegweisend ist in dieser Hinsicht der Anfang des Actionspiels **Max Payne** (2001), der Spieler in einer Erinnerungssequenz nachspielen lässt, wie der Polizist Frau und Kind verliert – so eindrucksvoll inszeniert, dass Wut und Trauer des Helden drastisch spürbar werden. Sein anschließender Rachefeldzug erhält allein aus diesen Gefühlen eine nachhaltige Legitimation.

Wie man im gleichen Revier einen schweren Bock schießt, demonstriert dagegen das Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** (2006). Zu Beginn bekommt der Held sorgfältig gezeichnete, sympathische Begleiter zur Seite gestellt, mit denen er die ersten Übungsaufgaben meistert. Nach rund einer Spielstunde nimmt das Spiel die Kameraden ohne Warnung und endgültig wieder weg – alle investierte emotionale Energie war verschwendet. So schlägt Anteilnahme in Verärgerung um.

Die Macht des Déjà-vu

Über die atmosphärische Einleitung hinaus geben gute Einleitungen eine Vorschau auf das, was die Spieler (oft erst deutlich später) erwartet. Die Wichtigkeit solcher Andeutungen wird unterschätzt.

Das zu Recht vielgelobte Intro des ersten **Half-Life** nimmt die Spieler mit auf eine mehrminütige interaktive Bahnfahrt ins Innere der Forschungsstation Black Mesa. Natürlich

schnell und direkt auf die Bordmittel des Spiels zurückgreift. Das heißt: von Anfang an Spielgrafik, von Anfang an Interaktion. **Bioshock** etwa geht aus einer kurzen Filmsequenz im Flugzeug nahtlos in den Punkt nach dem Absturz über, bei dem sich der Spieler selbst aus dem brennenden Meer zum nahen Leuchtturm rettet. Während er in der Folge in die Tiefe des Meers absteigt, umreißt eine Tauchgondelfahrt samt Diavortrag den Erzählrahmen, die Stimmung und den Schauplatz – so verschmelzen Teilnahme und Vorbereitung ebenso unmerklich wie perfekt. Gleichzeitig eröffnet der **Bioshock**-Einstieg mehrere Geheimnisse, deren Aufklärung spannend zu werden verspricht: Warum ist das Flugzeug ausgerichtet hier abgestürzt? Was ist in der Unterwasserstadt Rapture passiert? Wie kommt man von dort wieder fort? In **Kane & Lynch** kaputtliert der Unfall eines Gefangenentransports den Spieler direkt aus dem Wagen in die

GAME RESULT	
Mode	NORMAL
Game clear	1
Ending	GOOD+
Saves	6
Continues	0
Total time	5h 45m 31s
Walking distance	5.593km
Running distance	17.389km
Items	180/204()
Defeated enemy by fighting	207
Defeated enemy by shooting	37
Shooting style	
Short range shots	0.26
Middle range shots	0.37
Long range shots	0.22
Sniping shots	0.15
Rank	★★★★★

Statistiken wie hier in **Silent Hill** geben dem Spieler Feedback für das Erreichte und stacheln den Ehrgeiz an.

für jedes zeitintensive Medium, von der Musik über das Buch bis zum Film. Nur bei interaktiven Medien – allen voran Spielen – bekommt der Anfang eine weitere, besonders bedeutsame Aufgabe. Denn er muss dem Spieler gleichzeitig erklären, was er zu tun hat, damit überhaupt etwas passiert. Musik und Filme laufen von allein. Spiele brauchen eine Reaktion, warten auf eine Eingabe – und möglichst eine richtige; sonst geschieht gar nichts, oder zumindest nichts Wünschenswertes. Zum motivierenden »Was passiert als Nächstes?« gesellt sich das »Wie stelle ich es an, dass etwas passiert?« Es verwundert nicht, dass sich Spiele seit Jahrzehnten die Zähne an der Aufgabe ausbeißten, sich selbst prägnant und motivierend zu erklären – umso mehr, je komplexer sie geworden sind. Pädagogik ist nicht die Stärke der Spieldesigner.

Sofort mitmachen

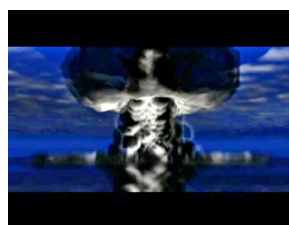
Zum Glück setzt sich in den letzten Jahren die Erkenntnis durch, dass der bessere Spieleinstieg der ist, der möglichst

Tolle Enden



Portal

Der sarkastische Computer ist besiegt, aber nicht abgeschaltet: Zum Abschluss singt Glados ein großartig melodisches, witzig-tiefsinniges Lied. Sempel, aber originell und mitreißend.



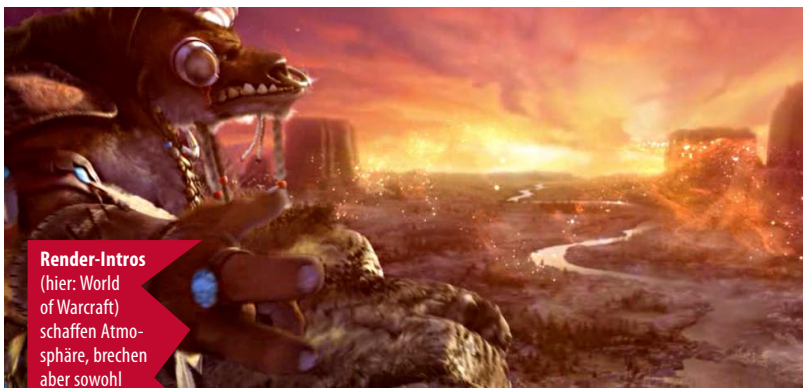
Fallout 2

Auf seinem Weg durch Kalifornien hat der Rollenspiel-Held das Schicksal vieler Menschen und Siedlungen verändert. Der Abspann beschreibt detailliert und verzweigt, auf welche Weise.



Max Payne 2

Auf einen packenden Showdown folgt ein ergreifend inszeniertes Ende. Besonders motivierender Dreh: Wer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad spielt, kann die Gefährtin Mona retten.



Render-Intros
(hier: World of Warcraft)
schaffen Atmosphäre, brechen aber sowohl technisch als auch häufig erzählerisch mit dem Spielerlebnis.

schafft diese Einleitung den Stimmungsrahmen für das Spiel; sie demonstriert die schiere Größe des unterirdischen Komplexes, seine Geschäftigkeit, ordnet den zur Arbeit einrückenden Helden als kleines Schraubchen in einem riesigen Apparat ein. Gleichzeitig führt sie dem Spieler aber bereits Dinge und Orte vor Augen, die er später wiedersehen wird. Der Wiedererkennungswert, der Aha-Effekt ist bereits im Intro angelegt. Eine effektive Variante ist eine kurze Kostprobe großer Macht, die kurz darauf verloren geht – verbunden natürlich mit dem Versprechen, sie im Spielverlauf wieder zu erreichen. **Assassin's Creed** etwa schickt den Meister-Attentäter Altair vollständig ausgerüstet in die Auftaktmission, nur um ihm an deren Ende alle Waffen und Hilfsmittel abzunehmen. Das Action-Rollenspiel **Silverfall** steckt Spieler zu Beginn in die Rolle eines schier allmächtigen Magiers, der mit Leichtigkeit Gegnerhorden abwehrt; unmittelbar danach finden sie sich auf Laienniveau zurückgesetzt, noch hungrig nach der gekosteten Macht, die sie sich aber erst wieder erspielen müssen.

Hinsetzen und zuhören!

Die Verlockungen des Schlaraffenlands werden deutlich geschmälert, wenn man sich erst durch einen Berg aus Reiskreisfressen muss, um hineinzukommen. Genauso schiebt sich in vielen Spielen das Tutorial zwi-

schen Anfangsmotivation und Spaß. Selbst aus dem besten Erzählauftakt kann sich nur dann ein spannendes Erlebnis entwickeln, wenn der Spieler das Spiel verstehen und beherrschen lernt. Das ist mitunter eine frustrierende Erfahrung. **Anno 1701** gilt gemeinhin als Beispiel für ein »gut gemachtes« Tutorial; was im Wesentlichen bedeutet, dass es einen seidendünnen Handlungsstrang andeutet und Textfenster von einem Spielcharakter vorlesen lässt. Eine spannende Lösung ist das nicht.

Das Tutorial ist eine Plage. Es degradiert den Spieler zum Schulbankdrücker, der auf Kommando vorgegebene Aktionen ausführt. Die sind sofort wieder vergessen, denn weder hat sie sich der Spieler selbst hergeleitet, noch durch Einübung gemerkt. Dabei fußt eine gute Lektion, genau wie im echten Leben, auf eigener Erkenntnis. Der logische Weg zum Lernerfolg ist deshalb die Sandkasten-Methode: Raum abstecken, Schaufelchen geben, bauen lassen. Sobald die ersten paar Löcher ausgehoben sind, wird ein Förmchen gereicht; nun entstehen Türme. Ein **Anno 1701** zum Beispiel muss dem Spieler nicht zwangsläufig jedes Icon auf dem Schirm erklären, bevor er selbst mitmachen darf. Es sollte ihm einfach all die Icons wegnehmen, die er am Anfang nicht braucht. Und ihn dann losspielen lassen.

Das hast du geleistet

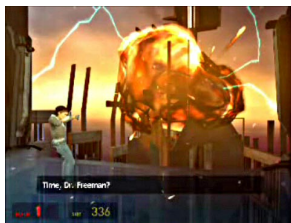
Spieler wollen nicht zuschauen, sie wollen selbst handeln. Das ist es, was Spiele von Filmen unterscheidet – und die Ent-

Miese Enden



Crysis

Zum Crysis-Abschluss gibt's zwar eine knallige Explosion und einen Hauch Dramatik, aber keinerlei Handlungsabschluss: »Wir müssen weiterkämpfen!« Abblende, alle Fragen offen.



Half-Life 2

Nach dem Endkampf friert die Zeit ein, dann spricht eineinhalb Minuten lang der G-Man – klärt nichts auf, vertröstet nur aufs nächste Mal. Ebenso unspektakulär wie unbefriedigend.



Titan Quest

Wenn Sie Typhon besiegt haben, belohnt Sie das Spiel mit einem Textfenster. Götterkönig Zeus sagt Danke, plappert noch eine Minute belanglos vor sich hin, und das war dann alles.



Das **Finale** von **Tomb Raider Legend** zeigt, wie man alle Handlungsstränge stringent zu Ende bringt und gleichzeitig einen logischen Anknüpfungspunkt für den Nachfolger schafft.

wickler wissen das. Nur beim Anfang nicht, da befällt sie Amnesie, und beinahe spiegelbildlich ebenso beim Ende. 90 Prozent aller Spielenden fallen zurück auf die reine Erzählebene, sie hören auf wie Bücher: als Finale der Story, wenn überhaupt. Im besten Fall kommt dazu eine Belohnung fürs Durchspielen, etwa ein bombastisch inszeniertes Video. Dabei ist das Ende weit mehr als der Schlussvorhang nach dem Finale der Handlung; in ihm liegt die gesamte Leistung verdichtet, die der Spieler in den Stunden davor erbracht hat.

Das hat faszinierende Implikationen. Weil der Spieler zwangsläufig große Mengen von Entscheidungen getroffen hat, darf – ja muss! – sich das Ende erlauben, ihm die Konsequenzen dieser Entscheidungen aufzuzeigen. Was hat sein Handeln verändert? Wie viel vom Spiel hat er gesehen? Was hat er verpasst? Was hätte er besser machen können? Und natürlich der klassische Highscore-Gedanke, der soziale Vergleich: die Bewertung der eigenen Leistung anhand eines nachvollziehbaren Maßstabs, die Konkurrenz mit anderen Spielern. Wie motivierend allein dieses simple Element ist, können Spielhallenbesitzer nach wie vor an ihren Münzhäufen abzählen.

Statistik macht Spaß

Ein gutes Ende ordnet die Leistung des Spielers ein und bewertet sie; das Spiel zeigt Fehler und Verpasstes auf, prämiert herausragende Erfolge und analysiert das Spielverhalten statistisch. Die moderne Ausprägung der Highscore-Idee ist der Gamerscore auf der Basis von »Achievements«, wie ihn die Xbox 360 konsequent zum spieltragenden Element erhoben hat. Der Erfolg spricht für sich. Eine Rangliste ist nur dann motivierend, wenn klar ersichtlich wird, wie die Punktwertung zustande kommt. Microprose-Klassiker wie **Civilization** wandeln die Ranglistenpunkte nicht nur geschickt in eine Titelskala um (in **Colonization** wird – je nach Spielerfolg – ein Kontinent oder eine ansteckende Krankheit nach Ihnen benannt), sondern schlüsseln zusätzlich anschaulich gra-

fisch auf, wie sich die Wertung zusammensetzt. Das ermöglicht motivierten Spielern, ihre Leistung selbst zu analysieren und Verbesserungsstrategien auszuknobeln. Gleichzeitig zeigen amüsant-passende Skalen wie die Berufe in **Pirates!** wesentlich deutlicher als abstrakte Highscore-Tabellen, dass nach oben hin noch Raum für Verbesserung ist – das motiviert.

In Zeiten der Online-Anbindung ist der weltweite Vergleich nur einen Mausklick entfernt, aber auch hier sind wesentlich spannendere Modelle denkbar als triste Ranglisten. Das deutsche Physik-Knobelspiel **Crazy Machines 2** zum Beispiel lädt nach jedem bestandenen Level die Lösungen anderer Spieler aus dem Netz. Dieser soziale Vergleich regt dazu an, die Aufgaben nicht einfach nur zu schaffen, sondern sie darüber hinaus so originell wie möglich zu meistern – schließlich kann auf Wunsch die ganze Welt zuschauen.

»Demnächst geht's weiter«

Der schlimmste Fehler ist es, seine Spieler zu enttäuschen. So wie ein fantastisches Ende (**Portal**) die positiven Erfahrungen mit dem Spiel bündelt und potenziert, so kann ein abrupter, liebloser, unbefriedigender oder gar beleidigender Schluss selbst das spannendste Spiel ruinieren. Insofern erscheint die grassierende Unsitte des »To be continued«-Cliffhangers als doppelt ärgerliche Seuche. Schon **Half-Life** hat seine Spieler 1998 mit einem kryptisch-lahmen Ende ernüchtert, das keinerlei Fragen klärt, sondern auf die Zukunft vertröstet: »Wir sehen uns wieder, Mr. Freeman.« Ob **Crysis**, ob **Rainbow Six: Vegas** – es scheinen in letzter Zeit vor allem die mit Millionenaufwand produzierten Blockbuster zu sein, die die Chuzpe haben, ihre Käufer mit billigsten »Demnächst geht's weiter«-Abschlüssen vor den Kopf zu stoßen. Den **Runaway 2**-Machern dürften dagegen eher Zeit und Geld ausgegangen sein, weshalb auch ihr Spiel offen endet. Spiele stehen damit mittlerweile ziemlich allein – kaum ein Film, kaum eine TV-Serie traut sich noch, in

Fortsetzungsteile zu zerfallen, ohne wenigstens die Handlungsfäden innerhalb der Episode zu Ende zu führen. Es gibt weitere gefährliche Möglichkeiten, das emotionale Investment der Spieler nicht ernst zu nehmen. **Kane & Lynch** hat zwar mehrere mögliche Enden – aber alle sind schlecht; selbst die größtmögliche Anstrengung der Spieler führt so zwangsläufig zur Enttäuschung. **Bioshock** lässt seine Spieler nicht nur auf einem Haufen offener Fragen sitzen, es zwingt ihnen zusätzlich eine unlogische Konsequenz ihrer im Spiel getroffenen Entscheidungen auf. Wer die Little Sisters »geerntet« statt geheilt hat, wird zum Abschluss als gewissenloser Welteroberer portraitiert – eine Dimension von Bösartigkeit, die in keinem Verhältnis zum Handeln im Spiel steht und darüber hinaus nicht abzusehen war. Wenn sich Spieler nicht mit dem Ergebnis identifizieren können, fühlen sie sich zwangsläufig ungerecht behandelt. Das Adventure **Black Mirror**

entlarvt zum Schluss den Spieler selbst als Bösewicht; eine Überraschung, die die komplette emotionale Bindung schlagartig entwertet. Ganz zu schweigen von Enden, die selbst den begeistertsten Spieler konsterniert und ratlos zurücklassen; etwa solch lustlose und unmotiviert angeflanschte Anhängsel Marke »Da, nimm und sei still!« wie die kurze, ebenso sprach- wie sinnlose Fluchtsequenz am Schluss des Shooters **Far Cry**.

Das hat Konsequenzen

Interaktivität heißt: Die Konsequenzen, die das Handeln des Spielers hat, werden ihm vor Augen geführt. Wie einfach das gehen kann, zeigt das Ende des Konsolen-Klassikers **Zelda: A Link to the Past**: Zum Abschluss fliegt die Spielkamera noch einmal über die ganze Welt, und die Bewohner winken. So verbindet sich die Erinnerung an die Heldenreise mit dem Gefühl einer glücklichen Zukunft. Als bewährtes Stilmittel aus Filmen lässt sich auch in Spielen die Zukunft der wichtigsten Personen fortschreiben, zumindest sofern das Abenteuer endgültig abgeschlossen ist. In Krimi-Adventures zum Beispiel dürfen kurze »Was wird aus...?«-Sequenzen den weiteren Werdegang aller Protagonisten schildern; gleichzeitig zieht

Dramatischer Auftakt mit Lerneffekt: die erste Mission von **Metal Gear Solid**.



und der blaue Kegel deren Sichtfeld.



Vorbildlich: Die erste Mission von **Call of Duty 4** registriert die Schießleistung des Spielers und passt entsprechend den Schwierigkeitsgrad an.

so das Personal noch einmal vorbei, wie bei der finalen Verbeugung auf der Theaterbühne. Die mit Abstand konsequenteste – und tiefgehendste – Lösung demonstriert aber die **Fallout**-Serie, deren Ende erzählt, wie die Handlungen des Helden das Schicksal aller Orte bestimmt, die er besucht hat; im Guten wie im Schlechten. Das Spiel lässt dabei keinen Zweifel daran, dass es auch anders hätte kommen können; nämlich dann, wenn der Spieler andere Entscheidungen getroffen hätte. Klarer kann man Konsequenzen von Interaktivität nicht machen. Für das Medium Spiel ist diese Art der Verzweigung nicht nur die wünschenswerteste, sondern auch die natürliche Form des Abschlusses.

Leichte, schwere Herzen

Ein Ende – zumal das Ende von etwas Positivem, wie es gute Spiele ihrer Natur nach sind – ist immer eine emotionale Angelegenheit. In Spielen gilt das auf mehreren Ebenen. In der klassischen Erzähltheorie folgt auf die Spannung des Finales die Erleichterung, die häufig in eine euphorische »All das habe ich überstanden«-Stimmung mündet. Die wird umso stärker, je intensiver die Dramatik davor war. Deshalb hängt die Wirksamkeit des Endes direkt mit der Intensität des Showdowns zusammen. Dazu kommen Emotionen, die aus der Interaktivität entstehen – nämlich aus einer positiven Reflexion des Geschehenen. Stolz und Zufriedenheit entwickeln sich proportional zur Schwierigkeit der Herausforderung im Spiel. Sie hängen aber ebenso stark damit zusammen, wie deutlich das Ende die Leistung des Spielers anerkennt, indem es auf sie eingeht, sie einordnet und belohnt. Das Ende ist die Gelegenheit, zu der der Spieler alles Revue passieren lässt, was er

gesehen und getan hat; es ist der Zeitpunkt abschließender Beurteilung. Ein Ende, das dem Spieler bei der Erinnerung an besondere Spielmomente hilft, indem es sie ihm noch einmal vor Augen führt, kann die emotionale Verbundenheit geschickt vertiefen. Das Ziel des Schlusses muss sein, es dem Spieler so schwierig wie möglich zu machen, sich aus dem Spiel zu lösen; ihn eine so starke Bindung zur Spielwelt und ihren Personen spüren zu lassen, dass er sich nicht von ihnen trennen möchte. Das Ergebnis ist nicht nur die große Motivation, sofort wieder in das Spiel einzutauchen. Sondern auch ein wesentlich stärkerer Wunsch nach einer Fortsetzung, als ihn je eine billig abgeschnittene Story erzeugen könnte. Wenn der **Portal**-Computer Glados am Ende augenzwinkernd »Ich lebe noch!« singt, verankert er damit für die Spieler eine Hoffnung fest in deren Herzen: Es geht weiter. Und wenn's soweit ist, sind wir dabei.

CS

/GameStar/dev

Richtig anfangen, richtig aufhören – das ist das Titelthema der aktuellen Ausgabe unseres Entwicklermagazins /GameStar/dev.

Dieser Artikel ist ein stark gekürzter Auszug daraus. Wer sich für Spieleentwicklung interessiert, kann /GameStar/dev für 6,90 Euro schnell und versandkostenfrei über unseren Webshop beziehen: www.gamestar.de/shop.

