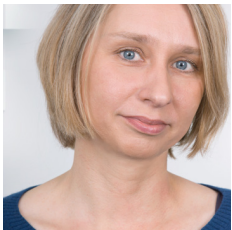




LASST ES MICH BEENDEN

Warum weigern sich eigentlich so viele handlungsgetriebene Spiele, zu Ende gespielt zu werden?



Die Autorin

Die Faszination des Sammelns ist Petra Schmitz absolut fremd. In ihrer Kindheit hat sie es mal kurz versucht. Mit Porzellan- und Holzelefanten. Sie weiß bis heute nicht, warum, und hat nach zwei Exemplaren das Handtuch geworfen. Man muss Dinge beenden können.

Ab Seite 32 freue ich mich aufrichtig auf Wolfenstein 2: The New Colossus. Aber so sehr ich auch das Wiedersehen mit B.J. herbeisehne, so sehr ärgert mich eine der Neuerungen. Nämlich die Sache mit den Nebenmissionen beziehungsweise Gebieten, die man unabhängig von der Story besuchen können soll, um dort etwa übersehene Collectibles einzusacken.

Dabei ist das Gefühl, ein handlungsgetriebenes Spiel wie Wolfenstein 2 wirklich und wahrhaftig beendet, geschafft, bezwungen zu haben, so allumfänglich toll, dass ich nicht verstehe, warum sich so viele Spiele dieser Bauart weigern, zu Ende gespielt zu werden. Ständig belästigen sie mich: »Hey, hier kannst du noch was sammeln. Und hast du da hinten rechts nicht eine Nebenmission übersehen? In der kannst du übrigens auch noch was sammeln!« Ganz schlimm finde ich die Dinger, die mir vor dem Schluss eine Warnung reinknallen, dass es nach der nächsten Tür kein Zurück mehr gibt. Und dass man vielleicht besser jetzt noch mal losziehen sollte, um auch ja allen zuvor übersehenen überflüssigen Kram abzuholen, bevor man sich dem Finale stellt. Herrje! Das ist ein bisschen, als würde Luke vor dem Angriff auf den Todesstern in »Eine neue Hoffnung« sagen: »Sorry, ich muss noch mal nach Tatooine, hab' da meinen Schraubenschlüssel vergessen.« Natürlich muss ich das nicht machen, muss mich nicht ablenken lassen. Aber es nervt

schon alleine, dass die Entwickler es so penetrant versuchen. Natürlich will auch ich insbesondere bei guten Spielen, dass sie niemals enden. Und gleichzeitig fiebere ich dem Finale entgegen.

**»SORRY, ICH HAB MEINEN SCHRAUBENSCHLÜSSEL
AUF TATOOINE VERGESSEN.«**

gen. Das ist ganz schön schizophr, nicht wahr? Aber versuchen wir doch mal gemeinsam, uns an die Enden unserer Lieblingsspiele zu erinnern. Da sitzt man dann vor dem Rechner und zwei Emotionen streiten sich: die Woge der Euphorie, weil das in Spielen Erlebte so fantastisch war mit dem Gefühl des Verlusts, weil's jetzt vorbei ist. Und genau das ist die magische Mischung, die das Erlebte zu etwas Besonderem macht.

Ich verwette ein Monatsgehalt, dass ich am Ende des ersten Mass Effect nicht so überwältigt gewesen wäre, wenn ich die Nebenmissionen gemacht hätte. Habe ich aber dank warnender Worte im GameStar-Test nicht und blicke deswegen auf die besten 15 Stunden meines Spielerdaseins zurück. An deren Ende ich gleichzeitig jubelnd und heulend vor dem Rechner saß.

Spiele aber, die das Ende durch Sammelkram oder (banale) Nebenmissionen hinauszögern, die mich um der Spielzeitverlängerung willen immer weiter und weiter von der eigentlichen Story ablenken, nehmen sich selbst die Wucht. Sie schmälern mein Erleben durch Nichtigkeiten.

Ich kann nur hoffen, dass Machinegames die Nebenmissionen nicht nur als verwässernde Zeitstrecker anlegt, sondern darin wirklich was zu erzählen hat. Und die Collectibles? Die nehme ich mit, wenn ich sie sehe, suchen werde ich danach sicher nicht – damit sie mir das Finale nicht versauen.