



Game-Review: Trilogie Mass Effect 1, 2 und 3

Karl H. Stingeder

Mass Effect 1

Entwickler: Bioware

Publisher: Electronic Arts

Plattformen: PC, Xbox 360; getestet auf PC

Erscheinungsjahr: 2007 (Xbox360), 2008 (PC)

Bewertung:

Grafik: 9/10

Sound: 9/10

Steuerung: 9/10

Spielspaß: 9/10

Gesamt: **9**

Die Story dreht sich um eine mysteriöse Maschinenrasse, die gleich zu Beginn unheilschwangere Schatten vorauswirft. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Commander Shepard; der Spielverlauf hängt meist vom Verhalten des Protagonisten während der Dialoge ab. Entscheiden wir uns für den freundlichen Weg, sehen das Gesprächsende und die daraus

resultierenden Konsequenzen für die Spielhandlung anders aus, als es mit einer offensiven Kommunikation der Fall wäre. Die Dialoge sind auf hohem Niveau; während die meisten Charaktere vielschichtig präsentiert werden, wirken andere doch sehr steril. Gleiches gilt für so manchen Nebenschauplatz. Auf den ersten Blick sichtbar ist die grafische Pracht der Spielwelt: überaus ansehnliche Texturen verzaubern gemeinsam mit lebensnahen und flüssigen Animationen. Sound und Score gefallen und passen gut zum Sci-Fi-Ambiente.

Fazit: Die spannende Sci-Fi-Story überzeugt ebenso wie die abwechslungsreichen Aufträge und die stimmungsvolle Grafik. Trotz der häufig steril wirkenden Spielwelt begeistert das rund 40-Spielstunden umfassende Rollenspiel-Epos durch Spieltiefe und Atmosphäre.

Mass Effect 2

Entwickler: Bioware

Publisher: Electronic Arts

Plattformen: PC, PS3, Xbox 360; getestet auf PS3

Erscheinungsjahr: 2011

Bewertung:

Grafik: 8,5/10

Sound: 9,0/10

Steuerung: 9,0/10

Spielspaß: 9,5/10

Gesamt: **9**

Die Messlatte für *Mass Effect 2* steckt hoch, denn der Vorgänger machte vieles richtig. Nur eine Handvoll kleinere Schwächen trübten das Spielvergnügen rund um Commander Shepard's erstem Weltraumabenteuer. Die hohen Erwartungen an den zweiten Teil werden nicht enttäuscht. Schon zu Beginn vermag die dramatische Inszenierung zu fesseln: Aus heiterem Himmel wird der Raumkreuzer Normandy von einer mysteriösen Alien-Rasse attackiert. Dank Rettungskapseln gelingt der Crew die Flucht in letzter Sekunde, für Shepard kommt jedoch jede

Rettung zu spät. Er erleidet einen qualvollen Erstickungstod im Weltraum. Zwei Jahre später wird der totgegläubte Commander von einer Geheimorganisation mittels modernster technischer Hilfsmittel wieder ins Leben gerufen. Zwischenzeitlich hat die todbringende Rasse wiederholt dunkle Schatten vorausgeworfen und bedroht nun die gesamte Galaxie. Shepard übernimmt erneut das Kommando eines Raumkreuzers. Zudem wird der Commander mit der Zusammenstellung und Führung eines Teams aus Elite-Einheiten beauftragt. Ziel: Die Beseitigung der tödlichen Alien-Bedrohung, einer insektenähnlichen Rasse, die zum Zeitpunkt Shepards Wiederbelebung bereits einige Kolonien ausradiert hat.

Revolutionär bei *Mass Effect 2* ist die Möglichkeit den Spielstand des ersten Teils bei Spielbeginn hochzuladen. Somit werden Aussehen, Charakterattribute sowie im Vorgängerspiel getroffene Entscheidungen übernommen. Das ist absolut neu und motiviert Neulinge dazu zunächst den ersten Teil durchzuspielen um vollends in das *Mass Effect*-Universum eintauchen zu können. Selbstverständlich besteht auch für *Mass Effect*-Veteranen die Möglichkeit mit einem Shepard als „unbeschriebenes Blatt“ zu beginnen. Jedenfalls stehen sechs Klassen mit verschiedenen Spezialisierungen zur Auswahl: Experte, Infiltrator, Frontkämpfer, Soldat, Techniker oder Wächter. Nach jedem Levelaufstieg gilt es die zur Verfügung stehenden Fertigkeiten mittels Skillpoints sukzessive aufzuwerten. Leider wurden hier gegenüber dem Vorgängerspiel viele Talentooptionen gekürzt, da jetzt nur noch ein halbes Dutzend Talente und jeweils vier Levelstufen zur Verfügung stehen. Hier wird deutlich, dass Bioware den Fokus ganz klar Richtung Shooter-Mainstream verlegt und die Komplexität der Talentbäume zu Gunsten einer höheren Einsteigerfreundlichkeit opfert. Nichtsdestotrotz haben sämtliche Klassen ihre Daseinsberechtigung, da sie sich tatsächlich völlig unterschiedlich spielen. Leider wirkt das Balancing hinsichtlich der zu verteilenden Erfahrungspunkte etwas unausgereift, da zu Spielende nahezu alle Fähigkeiten bis zur letzten Stufe ausgebaut sind.

Der Spielablauf bleibt im Vergleich zum Vorgänger weitgehend unangetastet. Vor Beginn aller Missionen gilt es Einsatzmitglieder und

Bewaffnung auszuwählen. In den Gefechten selbst können den KI-Kameraden weiterhin mittels Mausclick verschiedene Kommandos erteilt werden; die Intelligenz der Gefechtspartner bewegt sich dabei auf hohem Niveau und die Kämpfe fallen deutlich temporeicher als im Vorgänger aus. Weniger spannend erweisen sich diverse Mini-Spiele, die bei der Suche nach Rohstoffen auf diversen Planeten sowie beim Öffnen versperrter Schließmechanismen in Angriff zu nehmen sind. In Summe ist das Gameplay fast zu gleichen Teilen in Action-Sequenzen und Dialogen unterteilt. Sofern alle Nebenmissionen gespielt werden, bietet *Mass Effect 2* mit rund 50 Stunden eine beachtliche Spielzeit. Eine Fokussierung auf obligate Missionen erbringt ein Spieldauer von 20 Stunden. Im Gegensatz zu den öden Nebenquests des ersten Teils sind nun auch die optionalen Missionen (meist) mit guten Geschichten und erinnerungswürdigen Charakteren ausgestattet. Somit wurde einer der Hauptkritikpunkte an *Mass Effect* dankenswerterweise korrigiert. Auch wurde das Dialogsystem ausgebaut; die einzelnen Gesprächsoptionen bieten nun ein noch nuancierteres Entscheidungs-Repertoire.

Die technische Präsentation bietet kaum Anlass für Kritik. Die mit viel Liebe zum Detail gestalteten Charaktere, natürlich wirkende Mimiken und Gestiken, die vielfältige und dabei stets glaubwürdige Architektur der Schauplätze sowie schön anzusehende Explosions-Effekte machen Laune und tragen zur dichten Atmosphäre bei. Auch die Innenlevel präsentieren sich optisch besser als im ersten Teil. An einigen Stellen stechen jedoch verwaschene Texturen ins Auge. Dagegen ist der Spielsound in allen Belangen ohne Dissonanzen: Die Musik verhilft dem Spiel zu einem ganz besonderen Flair und unterstreicht den düsteren Unterton des *Mass Effect*-Universums. Auch der Waffensound tönt überzeugend und voll aus den Boxen.

Fazit: Bioware liefert mit *Mass Effect 2* ein opulentes Sci-Fi-Epos, das viele Mankos des Vorgängers korrigiert. Obwohl Rollenspiel-Puristen ob des erhöhten Actionanteils und in Folge des abgespeckten Talentbaums etwas irritiert sein könnten, wirkt Teil zwei in sich absolut stimmig und fesselt. Kaufen und spielen!

Mass Effect 3

Entwickler: Bioware

Publisher: Eletronic Arts

Plattformen: PC, PS3 und Xbox360; getestet auf PS3

Erscheinungsjahr: 2012

Bewertung:

Grafik: 8,5/10

Sound: 9/10

Steuerung: 9/10

Spielspaß: 9,5/10

Gesamt: **9/10**

Der wohl beste Sci-Fi-Trilogie der letzten Jahre wird mit *Mass Effect 3* abgeschlossen. Bereits im ausschließlich auf dem PC erschienenen ersten Teil der Trilogie wurden die epische Spielwelt, eine packende Story und fesselnde Charakterentwicklung zelebriert. Im exzellenten Sequel haben wir die filmreife Inszenierung und die Geschichten von Sherperds Crew-Kameraden bejubelt.

Im Finale der Trilogie gilt es nun den Reapern Paroli zu bieten. Alle 50.000 Jahre kommen diese Maschinenwesen aus den Tiefen des Alls, um sämtlichen organischen Lebensformen den Garaus zu machen. Gleich zu Beginn der Paukenschlag: Ausgerechnet die Erde wird von einer übermächtigen Reaper-Invasion überrannt. Shepard entkommt und sieht sich nun mit der scheinbar unlösbaren Herausforderung konfrontiert, die Alienrassen zu vereinen um die endgültige Vernichtung zu verhindern.

Zu Beginn besteht auch hier die Möglichkeit, einen Spielstand aus dem zweiten Teil zu importieren. Auch eine reinrassige Action-Variante kann gewählt werden. In diesem Fall trifft das Spiel sämtliche Entscheidungen, auch die Dialoge werden automatisch geführt. Neu ist, dass die Nebenquests die Menge der Kriegsmittel beeinflussen.

So wie im zweiten Teil der Trilogie ist auch im *Mass Effect 3* die Rollenspielkomponente stark reduziert. Unverständlich dabei ist, dass Ausrüstungsgegenstände vor dem Kauf nicht mit aktuell Benutztem verglichen werden können. Auch das Journal ist spärlich konzipiert. Die eigentliche Third Person Shooter- und Spezialeffekte-Mechanik wurde dagegen weiter verfeinert. Mit den bionischen Fähigkeiten hält der Kampf im Verbund mit zwei Begleitern taktisches Potential bereit. Gleiches gilt für die in Teil 3 deutlich höhere Anzahl von möglichen Flankenangriffen, da die Gestaltung der Spielräume weniger linear ausfällt.

Erstmals an Bord ist der Multiplayer-Modus, die Karten stammen aus den Einzelspieler-Kampagnen. Sechs Klassen können nach und nach freigespielt werden. Ähnlich wie im Singleplayer wehrt man im Verbund mit anderen Mitspielern nun Angriffswelle um Angriffswelle ab. Als Belohnung gibt es nach jeder Spielrunde Credits, mit denen neue Ausrüstung und Waffen gekauft oder aufgewertet werden können.

Mass Effect 3 ist technisch weiterhin stimmig, nur selten wird der Spielfluss durch Ruckeln gestört. Die Stärken des Sci-Fi Epos liegen einmal mehr im glaubwürdig inszenierten Universum, den authentischen Charaktermodellen sowie den gut gesprochenen und dramaturgisch exzellent inszenierten Dialogen. Auch im Finale sind die Gespräche wieder das Schlüsselement der Spielmechanik. Während die direkte und aggressivere Gesprächsführung in Feuergefechte mündet, lassen sich so manche emotional aufgeladene Konfrontationen durch Fingerspitzengefühl bereinigen. Alle Entscheidungen beeinflussen das Moral-"Barometer" und dadurch auch die Einstellung aller Fraktionen gegenüber Shepard.

Viel Licht, kaum Schatten – der größte Kritikpunkt ist das schwache Ende. Bei einer ansonsten so filmreifen erzählten Trilogie fällt der blass inszenierte letzte Akt mit teilweise gekünstelten Erklärungen jedoch umso schwerer ins Gewicht (Anm.: In Folge der massiven Kritik wurde der *Extended Cut* mit neuen, überarbeiteten Schuss-Sequenzen veröffentlicht).

Fazit: *Mass Effect 3* bietet den krönenden Abschluss eines filmreif inszenierten Sci-Fi-Spiel-Epos. Der Third Person Rollenspiel- und Action-Hybrid vereinbart weiterhin epische Spielwelt und fesselnde Charakterentwicklung.