

## Mass Effect: Legendary Edition

MEHR ALS  
AUFGEHÜBSCHT

Genre: Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware Termin: 14.5.2021

**Bioware hat alle Fragen zum Mass-Effect-Remaster beantwortet. Hier erfahrt ihr alles zur neuen Grafik und ob es Änderungen am Spiel und der Story gibt.** Von Elena Schulz



## WIE HABEN WIR BIOWARE GEFragt?

Vor kurzem fand ein Online-Event samt Präsentation statt, bei dem Journalisten und etliche YouTuber eingeladen waren. Project Director Mac Walters, Producer Crystal McCord und Environment and Character Director Kevin Meek von Bioware sprachen dort über den Entwicklungsprozess des Remasters und beantworteten Fragen. Weil uns das nicht reichte, durften wir die drei Bioware-Leute noch in einem Einzelinterview löchern.

Mass Effect ist in erster Linie eine Geschichte. Eine fantastische Saga voller Charaktere, die heute noch hitzige Diskussionen unter Fans und auch hier in der Redaktion auslösen – »Wie, du hast Tali sterben lassen?« »Weißt du noch, das gemeinsame Dosen-schießen mit Garrus?« Jeder Fan verbindet mit Mass Effect berührende Augenblicke, humorvolle Dialoge und Szenen, in denen man um seine Helden bangen musste. Aber eben auch furchtbar lange Aufzugfahrten, ein schrecklich sperriges Kampfsystem und – uff! – den Mako mit Mass Effect 1, der sich etwa so flüssig über Bergspitzen manövrieren ließ wie ein Nashorn auf einem Einrad.

Genau hier soll die Legendary Edition den Entwicklern zufolge ansetzen. Sie nimmt all die liebevoll gehegten Erinnerungen, die wir mit Mass Effect verbinden, und lässt sie in

neuem Glanz erstrahlen. Bioware verspricht schärfere Grafik, besondere PC-Features und Komfortverbesserungen. Aber auch eine spielerische Überarbeitung für Mass Effect 1, das inzwischen ziemlich in die Jahre gekommen ist – das gibt auch Project Director Mac Walters zu (siehe Kasten).

## Warum das Remaster eine Gratwanderung ist

Eine der wohl spannendsten Fragen vorneweg: GameStar-Leser Daylarius will wissen, ob Mass Effect nur eine Schönheitskur spendiert bekommt oder ob es auch Gameplay-Anpassungen geben wird. In der Pressemitteilung von EA heißt es, dass das erste Mass Effect verbesserte Interfaces und Benutzeroberflächen sowie zahlreiche Komfortänderungen bei Kämpfen und Erkundung spen-

diert bekomme. Zielen, Truppenkontrolle und -verhalten, Mako-Steuerung und Kameraführung werden modernisiert. Unsere Interviewpartner führen das noch weiter aus:

**Mac Walters:** »Die größte Herausforderung ist, alles beizubehalten, das die Spieler in guter Erinnerung haben – so, wie es in ihrer Erinnerung aussieht, nicht wie es wirklich war. Oft haben wir etwas ja besser im Gedächtnis, als es eigentlich war. Man muss den Geist und die Essenz dessen, was das Spiel ausmachte, behalten und gleichzeitig so frei bleiben, dass man das Ganze kreativ angehen und verbessern kann.«

**Kevin Meek:** »Man muss vorsichtig sein, weil es hier das volle Spektrum gibt. Menschen, deren Lieblingsspiel Mass Effect 1 ist, bis hin zu »Werft das ganze Kampfsystem über Bord und packt das der späteren Spiele rein«. Man muss die Systeme analysieren und klären, was man rausnehmen oder verbessern kann bis zu dem Punkt, dass es nicht mehr ablenkt. Die Kamera war zum Beispiel direkt an den Spieler gebunden. Wenn man über einen kleinen Hügel oder eine andere Erhebung geht, wackelt die sofort, was sehr unangenehm ist, gerade in 4K mit 60 FPS. Sich zu bewegen, in die Deckung rein- und rauszuwechseln oder die Teamkameraden mit Tasten zu kommandieren – nichts davon ist ein großes Vorzeige-Feature, aber aus allem zusammen wird eine runde Sache. Das gilt auch für so Dinge wie Aim Assist und so weiter – das alles hält das Kampfsystem zusammen.

Die Verbesserungen hier werden den Spielern auf den ersten Blick nicht auffallen, aber wenn man zurückgeht, wie wir es zum Beispiel für Vergleichs-Screenshots machen, spielt es sich im Original viel rauer und unfertiger, während es in der Legendary Edition flüssiger abläuft. Es soll sich so anfühlen, wie die Spieler es in Erinnerung haben, wenn sie die rosarote Brille aufhaben.

Beim Künstlerischen ist es genauso. Wichtig ist vor allem, die Story zu unterstützen und das Universum aufzubauen. Es geht

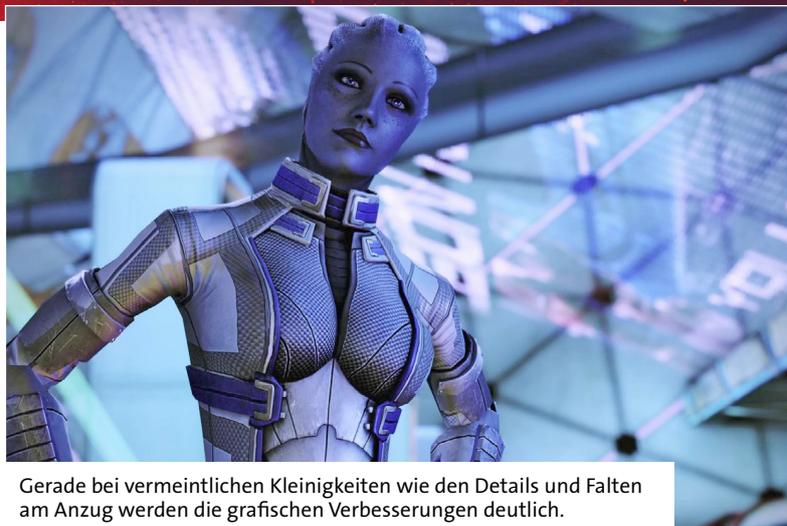


Wer einen weiblichen Shepard spielte, musste sich bei Teil 3 überlegen, ob es sich lohnt, auf die neue Standardvariante zu wechseln. Vorher gab es die nicht. (Bild aus der Originaltrilogie)

Die Mission auf Eden Prime soll sich durch die Anpassungen dramatischer und atmosphärischer anfühlen.



Der mysteriöse Unbekannte spinnt auch in der Legendary Edition seine Fäden.



Gerade bei vermeintlichen Kleinigkeiten wie den Details und Falten am Anzug werden die grafischen Verbesserungen deutlich.

nicht um die Assets wie in irgendeiner Tech-Demo, sondern darum, was uns inspiriert: Was ist die Geschichte und wie soll sich diese Welt anfühlen? Wie ist alles verbunden? Dem bleiben wir treu und gehen fast mit winzigen Schritten an die Sache ran, nutzen Iterationen und stellen sicher, dass wir nicht zu schnell zu weit gehen.«

### Mako und Sidequests

Unser Leser Warbird fragt, ob in Mass Effect 1 die Planetenfahrten mit dem Mako hinsichtlich Fahrgefühl und Physik oder auch der Landschaften überarbeitet werden.

**Mac Walters:** »Das Fahrgefühl beim Mako wurde verbessert, damit es mehr Spaß macht und weniger frustrierend ist, damit herumzufahren. Das gehörte zu den ersten Sachen, die wir angegangen sind. Punkt eins war, dass der wichtige weibliche Shepard über alle drei Spiele hinweg gleich aussieht, aber der Mako kam gleich dahinter. Die größten Änderungen für uns waren die Kamera und die Art, wie die Steuerung funktioniert. Vorher fokussierte sich alles auf den Mako, und wir wollten die Steuerung an die Kamera knüpfen. Manche in der QA-Abteilung fanden die alte Variante aber sogar besser, weshalb wir im fertigen Spiel einen

Wechsel ermöglichen – original oder neu. Die Physik wurde insgesamt verbessert und soll sich runder anfühlen, über den Booster kann man nun auch besser beschleunigen. Das Zielen wurde ebenfalls überarbeitet: Wenn Gegner dem Mako näher kamen, konnte das Spiel nicht mehr überprüfen, wohin man schoss, auch wenn es so aussah, als wäre das Fadenkreuz auf einem nahen Feind. Man feuerte trotzdem in eine andere Richtung. Hier haben wir die Zielgenauigkeit verbessert. Es soll sich weniger frustrierend anfühlen. Auch bei den Nebenmissionen auf den Planeten in Mass Effect 1 wurde die Optik verbessert, aber nicht der Spielfluss oder die Art, wie man das Gameplay erlebt. Es gibt keine neuen Missionen, Plots, Quests oder etwas in dieser Richtung.«

### Alt, aber besser

**Kevin Meek:** »Weil es darum geht, der ursprünglichen Intention der Welten treu zu bleiben, haben wir die Assets genommen, die wir hatten, und ihre Qualität gesteigert. Beim Vergleich fällt zum Beispiel auf, dass die Texturen an den Klippen früher nicht korrekt projiziert wurden, wie man es heute machen würde. Sie wirken dadurch verzerrt. Sie erstrecken sich einfach über alles. Wir ha-

ben also erstmal das Textur-Mapping korrigiert. Dann haben wir die Auflösung des Terrains erhöht. Die ist jetzt 16 mal so dicht wie früher. Es gibt nicht mehr diese riesigen Dreiecke in der Landschaft, über die der Mako manövrieren musste. Alles wirkt fließender. ›God Rays‹ strahlen von oben durch die Atmosphäre herab, wenn es sich anbetet. Volumetrischer Nebel kommt dazu, auch Gras und Felsen. Lava leuchtet jetzt und fließt, es ist insgesamt ein besseres Erlebnis, wenn man auf diesen unentdeckten Welten landet. Aber im Kern bleibt es die gleiche unbekannte Welt wie damals.«

### Kämpfe in Mass Effect 1

Apropos Gameplay-Änderungen. GameStar-User Moros möchte wissen, ob das angenehmere Waffen-Handling aus Teil 2 und 3 ins erste Mass Effect übernommen wird.

**Crystal McCord:** »Wir haben unter anderem das Kampf-Interface verbessert, um es an die Nachfolger anzugleichen. Bei Teil 1 kam außerdem ein Aim Assist hinzu, damit sich das Zielen fließender anfühlt und man leichter auf Ziele aufschalten kann. Auch Waffenbalance und -Tuning wurden verbessert, damit die Waffen sich ähnlich wie in Mass Effect 2 und 3 einzigartig anfühlen.«



ORIGINAL

Der berühmte Mako aus dem ersten Mass Effect soll in der Legendary Edition nicht nur viel besser aussehen, sondern sich auch deutlich leichter steuern lassen. Hier ist auch das überarbeitete Interface zu sehen.



NEU

### Von PC-Technik bis Next Gen

Wie sieht es mit der Technik aus? Die GameStar-Plus-Nutzer Cop und skywalker657 wollen wissen, wie es um 4K, Raytracing, HDR oder auch unbegrenzte Framerate steht.

**Crystal McCord:** »Die gesamte Trilogie ist als Remaster in 4K spielbar und unterstützt HDR sowie neue Grafikoptionen wie Depth of Field oder Anti-Aliasing. Außerdem gibt es kein Framerate-Limit auf dem PC. Auf PS4, Xbox One, PS5 und Xbox Series X sind 60 FPS möglich. Euch erwarten eine bessere Performance, Unterstützung für Ultrawide-Bildschirme (21:9) auf dem PC und flottere Ladezeiten.« In einem kurzen Clip während der Präsentation zeigt uns **Crystal McCord** auch gleich eindrucksvoll, dass sich die Aufzugfahrten auf Wunsch nach etwa 15 Sekunden Ladezeit abbrechen lassen.

**Mac Walters:** »Raytracing wird immer beliebter, aber mit der Unreal Engine 3, bei der wir geblieben sind, ist das nicht wirklich möglich. Dafür bieten wir viele allgemeine Verbesserungen, zum Beispiel auch modernisierte Grafikoptionen, die jetzt bei allen drei Teilen gleich sind. Außerdem kann man bei der Unreal Engine 3 zum Beispiel eine Szene doppelt rendern. Bei sehr reflektierenden Oberflächen ist es dadurch möglich, eine zweite Kamera hinzuzufügen und so Reflexionen ins Spiel bringen.«

**Crystal McCord:** »Gerade bei Mass Effect 1 wird sehr wichtig, was wir bei Teil 2 und 3 gelernt haben – insbesondere im Bezug auf

die Kämpfe, weil es mehr Rollenspiel als Shooter war. Wir haben uns gefragt, wie wir das flüssiger oder nahtloser gestalten können, eben zum Beispiel über Controller-Support auf dem PC.« **Mac Walters** ergänzt: »Es gibt viele kleine Verbesserungen am Sound, gerade in Mass Effect 1, was die Zwischensequenzen oder Waffengeräusche angeht.«

### »Grafik soll nicht ablenken«

GameStar-Nutzer Tintin möchte wissen, was konkret optisch überarbeitet wird – Texturen, Hintergründe oder auch Charaktere und Objekte? Dazu kann Environment und Character Director **Kevin Meek** noch mehr sagen: »Die Spieler erinnern sich an die Orte, zum Beispiel an das Gefühl, wenn man zum ersten Mal über die Citadel läuft. Aber die Grafik ist vor allem als Unterstützung für die Geschichte und das Universum gedacht. Assets oder Grafikstil sollen nicht davon ablenken. Wir wollten den Artists keine To-Do-Liste mit Tausenden Assets geben. Jeder Künstler bekam ein Level, das er mehrmals spielte, um sich mit den Objekten dort vertraut zu machen. Sie erstellten dann selbst Listen mit den wichtigsten Assets aus Spielerperspektive. Also solche, die nah oder in besonderen Momenten präsent sind. Die wurden dann Level für Level überarbeitet.«

### Viel Handarbeit

Zwar wurden die Texturen per KI hochskaliert, trotzdem müssen in vielen Fällen noch

Menschen Hand anlegen. **Kevin Meek** plaudert aus dem Nähkästchen: »Die Charaktere wurden per Hand überarbeitet. Mit vielen generischen NPC-Outfits verhält es sich so, dass sie über alle drei Spiele hinweg verwendet werden – manche erhalten zwischendurch ein Upgrade. Character Artists müssen den besten Startpunkt für die Anpassungen finden und dann das Modell insgesamt weicher gestalten oder Details neu malen, Oberflächen und Materialien verbessern. Wir müssen dabei aber aufpassen, nicht mit der Geschichte zu brechen. Eine Liara zum Beispiel ist zunächst schüchtern und zurückhaltend, aber später sehr selbstbewusst, was sich auch optisch zeigt.

Auch Level und Planeten bleiben uns im Kopf, weil sie eine bestimmte Atmosphäre haben. Wir sind hier vom Kleinen ins Große gegangen und haben frühere Fehler bei den Texturen oder der Beleuchtung optimiert.« **Kevin Meek** zeigt während der Präsentation anhand des Screenshots einer bestimmten Szene auch die globalen Verbesserungen. Zusätzlich zu 4K-Assets kommen noch Tone-mapping (also Kontrastanpassungen), volumetrischer Nebel, Tiefenschärfe, realistische Lichtstreuung auf der Haut (dank Subsurface Scattering) sowie besonders dunkle Schatten dank Ambient Occlusion dazu.

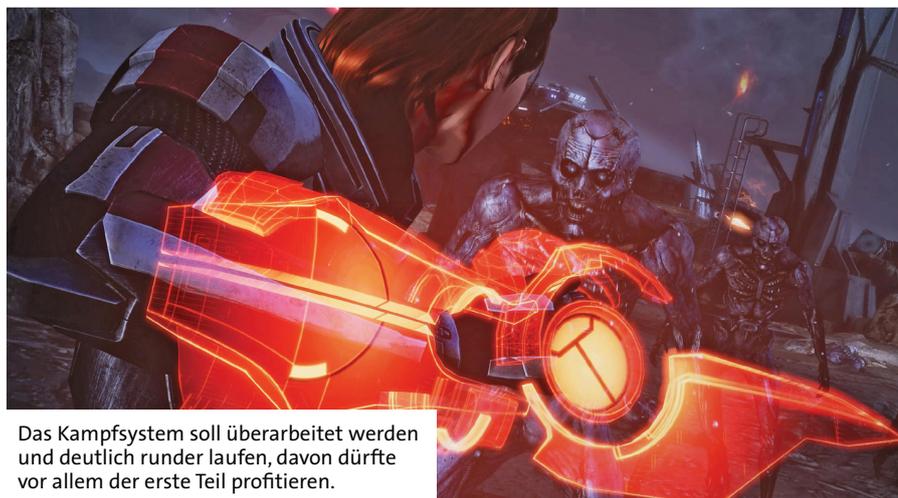
### Animationen bleiben gleich

Unser Nutzer L\_One fragt, inwieweit die Animationen und Cutscenes modernisiert werden. **Kevin Meek:** »Komplett überarbeitet wurden die Animationen nicht. Aber wir haben zig Animations-Glitches und Bugs in Gesprächen behoben. Alle Animationen zu verändern würde zu weit gehen, weil man sämtliche Werkzeuge anpassen müsste, die wir teils selbst entwickelt haben. Wir haben uns lieber auf sowas wie schielende Charaktere in Cutscenes konzentriert.«

### Neuer Look für Shepard

Außerdem interessiert L\_One ebenso wie Nutzer Daylarius noch, ob es neue Möglichkeiten im Charaktereditor für Shepard gibt.

**Kevin Meek:** »Es gibt jetzt neue Optionen bei der Charakteranpassung wie eine einheitliche Charaktererstellung, die für alle drei Spiele beibehalten wird, sowie verbes-



Das Kampfsystem soll überarbeitet werden und deutlich runder laufen, davon dürfte vor allem der erste Teil profitieren.



Neben den schicken Lichteffekten fällt im Vergleich zum Original (links) in der Legendary Edition (rechts) vor allem die detailliertere Uniform auf.

serte und zusätzliche Optionen für Haare, Make-up und Hautfarbe. Das klassische Aussehen der weiblichen Shepard aus Mass Effect 3 ist jetzt als Standard für die weibliche Version in der Charaktererstellung aller drei Spiele verfügbar und sorgt somit für ein einheitliches Spielerlebnis der Trilogie.«

### Wie sieht es mit der Story aus?

Jin Ronin möchte wissen, ob es neue Quests geben wird oder Missionen erweitert werden, um Nebenhandlungen zu vertiefen. Auch Belthazar, Thore und Halbgolem sind neugierig, ob Beziehungen, Begleiter oder Entscheidungen überarbeitet werden.

**Mac Walters:** »Als wir vor Beginn der Entwicklung überlegt haben, was wir ändern und wo wir eine Grenze ziehen, haben wir entschieden, dass wir Story, Charaktere und Plot nicht anpacken wollen. Sie müssen so erhalten bleiben, wie sie ursprünglich waren. Man könnte sie anpassen, aber dann ist man bei kreativen Änderungen. Der Fokus liegt deshalb eher auf dem Verbessern der Optik, und wir versuchen Änderungen anzubringen, bei denen fast alle Spieler mitgehen würden. Die Soundqualität zu verbessern zum Beispiel, Bugs zu beseitigen, alles, was irgendwie Reibung beim Spielen erzeugt – zum Beispiel wenn man springt und dann aus der Welt fällt. Eben Momente, die mit der Immersion brechen. In der Geschichte ging es so sehr um den eigenen, persönlichen Shepard und die Entscheidung-

gen, die Charaktere. Man wollte in dieser Welt versinken und in der Lage sein, eine Wahl zu treffen. Und wenn etwas am System den Spieler da rauswirft, sind das die Probleme, auf die wir uns konzentrieren.«

Plus-Nutzer 803 geht das Ende von Mass Effect 3 nicht aus dem Kopf. Er will wissen, ob es hier nochmal Anpassungen geben wird. **Mac Walters** verrät: »Für uns war der Extended Cut die Gelegenheit, dem Ende mehr Kontext zu verleihen. Auch wenn man man die DLCs gekauft hat, war das das Ende, das man bekommen hat. Und weil die DLCs so in die Legendary Edition eingebaut sind, dass man sie fließend beim Spielen erleben kann, ist auch das erweiterte Ende das des Remasters.«

### Multiplayer, DLCs und mehr

GameStar-Nutzer Gilard möchte wissen, ob wirklich alle DLC-Inhalte Teil des Remasters sind. Im Rahmen der Präsentation von BioWare war eine Übersicht mit über 40 DLCs zu sehen, die allesamt in der Legendary Edition enthalten sind. Das beinhaltet Story-Addons wie Citadel, das euch eine ereignisreiche Party mit euren Crewmitgliedern feiern lässt, aber auch zahlreiche Waffen- und Rüstungspakete. Nach aktuellem Stand scheinen nur kleinere Packs und der ohnehin etwas umstrittene »Schießbuden-DLC« Pinnacle Station für Mass Effect 1 zu fehlen. Die Legendary Edition umfasst alle großen Storyerweiterungen und zusätzlichen NPC-Begleiter wie Ka-

sumi oder Javik. Im Lauf der Entwicklung gestrichene Inhalte kehren übrigens nicht für die Legendary Edition zurück. Wie **Mac Walters** ausführt, sind die oft schlicht nicht in so gutem Zustand, dass man sie sofort einbauen könnte. Viel müsste von Grund auf neu gemacht werden, was zu weit vom eigentlichen Sinn des Remasters wegführt.

### Praktische Fragen

Wie man die Legendary Edition eigentlich starten wird, fragen sich ganz pragmatisch unsere Leser the\_real\_weed und Daylarius. Funktioniert alles über ein Menü?

**Crystal McCord:** »Alle drei Spiele lassen sich über ein Menü auswählen und starten. Ein fließender Übergang von Teil 1 zu Mass Effect 2 und 3 existiert aber nicht.« Nutzer dead15man fragt, ob die Legendary Edition in EA Play und damit auch dem Game Pass für Xbox und PC enthalten sein wird. Unsere Interviewpartner können uns darauf keine Antwort geben. Allerdings erklärt Electronic Arts später auf Nachfrage, dass die Legendary Edition zum Release am 14. Mai 2021 in EA Play Pro enthalten sein werde – also wie zu erwarten nur in der Premium-Variante.

### Warum der Multiplayer vorerst fehlt

Die GameStar-Leser Seska1973 und angelan möchten wissen, wie das Ende von Mass Effect 3 ohne die Mehrspielerkomponente gelöst wird, und Cryos\_Feron fragt nach 3.000 gespielten Stunden, ob der Multiplayer-Modus später bei der Legendary Edition nicht doch noch mal ein Thema wird.

**Mac Walters:** »Aktuell gibt es keine Pläne, den Multiplayer-Part als Teil der Legendary Edition neu zu veröffentlichen, er ist immer noch aktiv bei Mass Effect 3. Das soll fürs Erste auch so bleiben. Und wir schauen, wie es in Zukunft dann noch damit weitergeht. Mobile App und Multiplayer nehmen Einfluss auf das Ende von Mass Effect 3 beziehungsweise die Bereitschaft der Galaxie für den Krieg. Wir haben diese Punkte genommen und im System neu verteilt; wer sich ganz auf Mass Effect 3 konzentriert, kann so immer noch das beste Ergebnis erreichen.« Wie gut die Legendary Edition nun wirklich wird, erfahren wir spätestens am 14. Mai 2021, wenn sie erscheint. ★



Auch wenn sie jetzt hübscher aussehen: Brandgefährlich sind die Reaper immer noch.