

Mass Effect: Legendary Edition

NOCH IMMER
LEGENDÄR GUT!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **14.5.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Game Pass**

Auf DVD: Test-Video

Mass Effect ist wieder da! Wir haben die Legendary Edition angespielt, klären die Unterschiede zum Original und ob Biowares SciFi-Rollenspiele auch 2021 noch so viel Liebe verdienen wie damals. Von Elena Schulz und Marilyn Marx

Für manche Menschen ist ein Auto fast schon ein Familienmitglied. Sie geben ihm einen Namen, waschen es sonntags vor der Garage, beäugen kritisch jeden Kratzer und töten den Nachbarnssohn mit Blicken, weil er mit seinem Skateboard zu nah am Wagen vorbeizischt. Hier in der Redaktion zucken die meisten nur mit den Schultern, wenn es um Autos geht. Es hat vier Räder? Cool, mehr müssen wir nicht wissen.

Ihr merkt schon, die Rennspieltests bleiben unseren Experten vorbehalten. Bei Raumschiffen sieht das schon anders aus. Die SSV Normandy drückte selbst bei den härtesten Führerscheininverweigerern auf die SciFi-Tränendrüse, als sie im Februar durch den ersten Trailer der Mass Effect: Legendary Edition düste. Das treue Schiff, das mit uns gegen die Reaper in die Schlacht zog, das bei uns war, als wir uns verliebten, das unsere Freunde sterben und andere trotzdem weiterkämpfen sah, das Shepards Weg bis zum Ende begleitete.

Nun ist die Normandy zurück und mit ihr die ganze Mass-Effect-Trilogie in hübscher und besser. Dieser Test konzentriert sich pri-

mär auf die technischen Verbesserungen der Legendary Edition und die Unterschiede zum Original. Wollt ihr euch ausführlich über Story, Charaktere, Missionen und Entscheidungen des Rollenspiels informieren, müsst ihr entweder in alten Ausgaben (07/08, 03/10 und 05/12) wühlen oder die Artikel auf GameStar.de nachholen.

Mass Effect: Das Sorgenkind

Um beim Autobild zu bleiben: Das erste Mass Effect ist wie dieser in die Jahre gekommene Kleinwagen, der einen täglich in die Uni begleitet hat und halb auseinanderfällt. Frisch geputzte Fenster täuschen über das Alter hinweg, aber unter der Haube keucht der alte Motor. Auch das erste Mass Effect kann seinem spielerischen Verfallsdatum nicht ganz entkommen. Aber die Entwickler haben viel mehr getan, als dem 14 Jahre alten Spiel nur eine neue Lackierung zu verpassen.

Was ist neu?

Optisch wurde an allen Ecken und Enden geschraubt: Altbekannte



Eden Prime erstrahlt in neuem Glanz. Unter anderem haben die Entwickler die Sonne neu positioniert.

Mass Effect 1



Mass Effect 1

Zurück auf der Normandy: Wie gut ist das erste Mass Effect gealtert?

Orte wie Eden Prime, die Citadel oder Feros zeigen sich im gleißenden Sonnenlicht mit scharfen Texturen, mehr Vegetation und detaillierteren Charaktermodellen von ihrer Schokoladenseite. Was früher verschämt dunkel, verwaschen und matschig wirkte, muss sich nicht länger verstecken. Selbst bei den ehemals kargen Planeten der Mako-Nebenmissionen hat sich etwas getan: Etwas Abwechslung fürs Auge wie außerirdische Vegetation sucht man zwar weiter vergeblich, aber bei den Texturen wurde ebenfalls nachgebessert, und sie wiederholen sich nicht mehr offensichtlich. Berge sprießen auch nicht mehr unnatürlich spitz in die Höhe. HUD und Menüs wirken viel zeitgemäßer. So beeindruckend wie ein Assassin's Creed Valhalla sieht Mass Effect trotzdem nicht aus, aber das wäre auch eine unrealistische Erwartung an ein Remaster.

Spielerische Anpassungen

2021 ist nicht nur dank Corona Schluss mit unangenehmen Fahrstuhlgesprächen, auch Mass Effect verkürzt seine ehemals durch lange Fahrstuhlfahrten kaschierten Ladezeiten vorbildlich und macht sie sogar überspringbar – natürlich rein optional, denn die mal witzigen, mal nachdenklichen Plaudereien der Squad-Mitglieder tragen ein gerütteltes Maß zur Atmosphäre bei, ihr könnt ihnen auch weiterhin lauschen.

Auch die Kämpfe machen einen Sprung im Vergleich zum Original: Gefechte erinnern eher an Mass Effect 2 oder 3, wenn ihr automatisch

ALLGEMEINE ANPASSUNGEN FÜR ALLE TEILE

- ein Launcher für alle drei Spiele mit übergreifenden Einstellungen
- verbesserte Modelle, Shader und Effekte
- 4K-Auflösung
- Performance-Modus für die Wahl zwischen Qualität oder Framerate
- Xbox Controller Support
- 21:9 Widescreen Support
- verbessertes Audio
- überarbeitete Cinematics und optimierte Beleuchtung
- vereinheitlichte Menüs
- DirectX 11 am PC
- identischer Charaktereditor in allen drei Teilen der Reihe
- mehr Autosaves und Deckungen in den Levels für ausgewogenere Schwierigkeit
- neuer Fotomodus
- Bug-Fixes

hinter Deckungen gleitet, Gegner mit Scharfschützengewehr oder Schrotflinte aufs Korn nimmt oder Kaidans Biotik-Fähigkeiten dirigiert. Zielgenauigkeit, KI, Balance, Treffer-Feedback und mehr wurden verbessert.

Gut gezielt, schlecht getroffen

Ein Wermutstropfen bleibt aber: Mass Effect spielt sich runder, aber längst nicht zeitgemäß. Shepard prallt viel zu oft ungelenk an scheinbaren Deckungen ab oder entleert ganze Sturmgewehrmagazine in Gegner, die aber bloß einem Schuss aus dem Präzisionsgewehr standhalten. Selbst mit der Maus zielt es sich viel behäbiger und mühsamer, als man es aus richtigen Shootern kennt, und Begleiter oder Feinde erstarren zwischendurch auf dem Schlachtfeld, als hätten sie sich just in diesem Moment daran erinnert, dass der Raumschiffherd noch an ist.

Wer schon frustriert sein Sturmgewehr in die Ecke pfeffern wollte, kann aber aufatmen: Investiert ihr fleißig Punkte in eure Lieblingswaffe, teilt sie im späteren Spiel-



Mass Effect 1

Auch die Citadel strahlt dank neuer Beleuchtung und knackigerer Texturen und Modelle.



Selbst der karge Planet Feros profitiert von der stimmungsvollen Beleuchtung.

wenn ihr mit voller Absicht gegen Hindernisse donnert. Maus und Tastatur solltet ihr nur beim Zielen nutzen, hier bleibt der Mako leider etwas schwer zu kontrollieren. Seid ihr ganz hart unterwegs, könnt ihr aber sogar auf das alte Steuerschema wechseln.

Was ihr auf den Planeten findet, wurde übrigens nicht groß überarbeitet: Ihr scannt Sonden oder Ressourcen mit dem hier völlig deplatzierten Hacking-Minispiel, und ab und zu gibt's noch ein paar Gegner oder Texttafeln mit ein paar Storydetails. Also alles wie früher, nur ein bisschen hübscher. Deutlich begeisterter sind wir in den richtigen Nebenaufträgen versumpft.

Profilwiederherstellung

Öffnen Sie eine Kategorie, um sich alle Optionen anzeigen zu lassen. Bewegen Sie den Schieberegler einer Eigenschaft, um diese anzupassen. Mit gedrückter rechter Maustaste sieht sich ihr Charakter um.

Gesichtsvorschläge
Gesichtsstruktur
Kopf
Augen
Kiefer
Mund
Nase
Haar
Make-up
Narbe
Beenden

Augenform
Augenhöhe
Augenabstand
Augentiefe
Brauentiefe
Braunhöhe
Iris-Farbe

Code

753.96H.L97.F81.JEM.52Q.3GD.715.M96.411.267.BC.G.A

Kopieren

Einfügen

Zurück

Beenden



Der Charaktereditor ist jetzt für alle drei Teile einheitlich.

Eine zeitlose Geschichte

Diese zeitfressenden Nebenmissionen bleiben eigentlich eine Schwäche von Mass Effect, weil sie uns nur wie einen Laufburschen von A nach B schicken oder ein paar generische Schläger auf uns hetzen. Dranbleiben lohnt sich aber, denn selbst belanglose Botengänge konfrontieren uns mit sympathischen Figuren, bedauernswerten Schicksalen oder urkomischen Augenblicken, auch wenn wir eigentlich nur alle Keeper auf der Citadel scannen sollen.

Aus der Story um die Jagd auf einen abtrünnigen Agenten entspringt eine gewaltige Bedrohung, dem unser ungleiches Helden-team kaum gewachsen scheint. Aber gemeinsam schaffen wir es eben doch, und der Auftakt von Shepards Reise gehört bis heute zu dem Besten, das wir je in einem Spiel erlebt haben. Aus einer erzählerischen Perspektive ist Mass Effect keinen Tag gealtert. Daran ändern auch die veralteten Animationen, zwischendurch holprigen Schnitte, die lästigen Laderuckler mitten im Level und mitunter starren Gesichter oder Körperhaltungen nichts. Trotzdem muss man oft ein Auge zudrücken, auch wenn Begleiter öfter unbeholfen in Zwischensequenzen reinglitschen, weil sie vorher unglücklich standen. Die alte Vertonung wirkt gerade bei unwichtigeren Figuren etwas angestaubt, ist aber noch zu verschmerzen.

Neu eingesprochen wurde nichts, nur das gesamte Audiogerüst optimiert, sodass Mu-

verlauf mehr Schaden aus, sodass die starke Streuung weniger dramatisch ins Gewicht fällt. Außerdem spielt sich Mass Effect auf den zwei höchsten Schwierigkeitsgraden von fünf angenehm knackig. Die Gegner sind immer noch nicht die Hellsten, pusten euch aber so schnell die Schilde weg, dass ihr euch fast keine Fehler erlauben könnt. Stumpfes Zielen auf Köpfe reicht dann nicht mehr, nur klare Befehle retten eure Begleiter davor, einfach umgemäht zu werden. Ihr müsst ihre Spezialfähigkeiten taktisch clever nutzen, um Schilde wegzubruteln oder Bosse aus dem Gleichgewicht zu bringen. Hier lohnt es sich, auch Techniker oder Biotiker dabeizuhaben, wenn Shepard selbst als Rambo durch das Schlachtfeld pflügt.

Apropos Bosse: Die Dreschschlunde sind genauso lästig wie früher, zumindest hier hat sich an der Balance nichts verändert.

Schluss mit Flummi-Fahrphysik

An die Leertaste zur Interaktion müsst ihr euch erst gewöhnen – oder ihr legt sie eben

um. Wer keine Lust auf Tasten-Tetris hat, kann auch zum Controller greifen: Der lässt sich sogar einfach während des Spielens einstöpseln und garantiert eine deutlich flüssigere Steuerung, außer beim Schießen.

Und dann ist da noch der Mako. Löst allein der Name nervöses Zucken bei euch aus, können wir euch beruhigen: Euer treues Erkundungsfahrzeug hüpfert nicht mehr wie ein außer Kontrolle geratener Flummi über zackenförmige Hügel Landschaften. Gerade mit dem Controller steuert sich das Fahrzeug erstaunlich robust, beschleunigt per Boost, feuert Raketen oder Kugelsalven auf Gegner ab und kippt nur noch dann,

Die ME2-Kämpfe spielen sich flüssiger als in Teil 1, aber sind nicht ohne Macken.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gute Geschichten und Charaktere liebt.
- ... ihr gerne Entscheidungen trifft.
- ... ihr Mass Effect zum ersten Mal erleben wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr einen flotten Deckungs-Shooter erwartet.
- ... ihr eine knackige Herausforderung sucht.
- ... ihr euch ein aufwändiges Remake erhofft.



Mass Effect 2

Mass Effect 2 reißt uns vor allem mit, weil uns die Figuren so am Herzen liegen.

sik und Effekte weiter toll klingen und die Abmischung stimmt. Wer gerne den gleichen deutschen Shepard-Sprecher für alle drei Spiele gehabt hätte, wird so aber enttäuscht. Ihr könnt natürlich auf die englische Version wechseln, dann müsst ihr aber auf deutsche Untertitel verzichten – beides zusammen geht nicht. Buh!

Mass Effect 2: Das Beste aus beiden Welten?

Im Vergleich zum Vorgänger schaltete Mass Effect 2 schon damals optisch einen Gang hoch. Der neue Anstrich tut ihm aber zusätzlich gut. Der zweite Teil könnte damit fast als modern durchgehen, wären da nicht die Relikte aus vergangenen Tagen, die das Spiel wie Krankheiten auf Omega verschleppt hat.

Was ist neu?

Zunächst eine gute Nachricht: Ihr könnt endlich auch außerhalb der Feuergefechte sprinten! Vorbei sind die Zeiten, in denen Shepard in quälend langsamem Tempo durch die neue Normandy »gejoggt« ist. Außerdem dürft ihr jetzt den allseits bekannten Standard-Commander aus Mass Effect 3 auch im ersten und zweiten Teil auswählen – in männlicher und weiblicher Variante. Oder ihr importiert gleich euren persönlichen Shepard samt Entscheidungen aus dem ersten Teil. So erspart ihr euch den frickeligen Nachbau per Charaktereditor.

Mehr Munition

Wer Mass Effect 2 damals auf einem höheren Schwierigkeitsgrad gespielt hat, wird das eine oder andere Mal entsetzt auf leere Munitionstaschen geschaut haben. Im Originalspiel waren vor allem Freunde von Präzisionsgewehren immer wieder gezwungen, auf einen anderen Waffentyp zu wechseln, weil ihnen trotz einer guten Trefferquote irgendwann die Munition ausging. Dieses Problem habt ihr in der Legendary Edition nicht mehr – außer natürlich, ihr seid der schlechteste Schütze der Citadel. Während wir uns durch die verlassene Menschenkolonie oder die Quartiere von Omega auf dem normalen Schwierigkeitsgrad pflügen, haben wir nie ernsthafte Munitionsprobleme.

Okay, wenn Gegner wie Ameisen aus allen Löchern kriechen, fehlt vielleicht der eine

oder andere Sniper-Schuss, problematisch wird es aber nie. Notfalls müssen wir die übrig gebliebenen Gegner eben doch mit der Pistole oder einer anderen Waffe unserer Wahl umholzen. Die lassen nun auch wesentlich mehr Munition fallen. Und mit wesentlich mehr meinen wir, dass wir vermutlich die Armee der Turianer mit übrigbleibenden Magazinen ausstatten könnten.

Die Unterschiede bei den fünf Schwierigkeitsgraden fallen deutlich geringer aus als bei Mass Effect. Auf den beiden hohen verpufft unser Schild zwar auch in wenigen Sekunden, und unsere Begleiter segnen schnell das Zeitliche, aber solange wir in De-

ckung bleiben und regelmäßig heilen, haben wir kaum etwas zu befürchten. Gefechte sind deshalb meist nur ein Spiel auf Zeit. Lediglich große Gegnermengen inklusive Minibosse oder brutale Nahkampf-Kroganer, die uns in den Rücken fallen, sorgen zwischendurch für Schweißtropfen auf der Stirn.

Außen hui, innen meh

Machen wir uns doch nichts vor: Die Loyalitätsmissionen sowie die berühmt-berüchtigte Selbstmordmission sind auch 2021 atemberaubend und der Grund, warum Mass Effect 2 so grandios ist. Selten haben unsere Entscheidungen so viel Gewicht gehabt und uns so bangen lassen wie beim Sturm auf das Omega-4-Relay. Apropos atemberaubend: Die Normandy hat sich noch nie so heimisch und Omega noch nie so dreckig angefühlt wie jetzt nach der Grafikpolitur. Vor allem die optimierte Beleuchtung und die verbesserten Effekte tragen einiges zur Atmosphäre bei, sodass wir auch 2021 noch begeistert die SciFi-Szenarien aufsaugen.

So modern die Fassade von Mass Effect 2 auch sein mag, alte Probleme kann Bioware damit nicht überpinseln. So wie beim ersten Teil hätte man ein paar Komfort-Features von Mass Effect 3 klauen dürfen. Beispielsweise können wir immer noch nicht unsere Deckung fließend zwischen zwei Elementen



Mass Effect 2

Bei den spektakulär inszenierten Momenten der Kampagne halten wir mehr als einmal den Atem an.

Die kaltschnäuzige Asari Aria kennen wir schon aus Teil 2. Im Omega-DLC kehrt sie zurück.

Mass Effect 3



DAS »NEUE« HUD DES ERSTEN TEILS

Das Kampf-Interface des ersten Teils war alles andere als hübsch oder gar übersichtlich. Für die Legendary Edition haben die Entwickler die Anzeigen ein wenig aufgeräumt, aber unterm Strich ist es noch immer ziemlich unübersichtlich. Wir zeigen euch mal am Beispiel des letzten Kampfes auf Therum, was ihr zu beachten habt.



1 Hier seht ihr die Gesundheits- und Schildanzeige der einzelnen Teammitglieder. Wenn ihr euch nicht wie hier im Pausenmodus befindet, wird der Status eurer Begleiter (im Bild Kaidan und Ashley) gleich unter dem von Shepard angezeigt. Früher war das übrigens unschön in die linke untere Ecke des Bildschirms gequetscht.

2 Hier die Waffenauswahl. Ihr könnt den Teammitgliedern Waffen zuweisen, die benutzen sie dann auch artig. Aber das Spiel ist zumeist schlau genug, dass sich die KI die Waffen aussucht, mit denen die Begleiter am besten klarkommen. Kaidan führt eine Pistole, Ashley ein Sturmgewehr, und Shepard hat ein Sniper Rifle in Händen.

wechseln. Wir müssen an jeder Ecke einmal kurz aufstehen und uns ein paar Kugeln einfangen, ehe wir uns wieder hinter der neuen Wand verkriechen können. Auch das Schießen funktioniert hinter unserer Deckung nur, wenn wir zuvor anvisieren. Das kostet gerne mal ein paar (lebens)wichtige Sekunden Zeit, in denen wir in Mass Effect 3 unseren Gegner schon niedergestreckt hätten. Fairer-

weise fühlen sich Schießen und Steuerung aber immer noch deutlich angenehmer und flüssiger an als beim ersten Mass Effect.

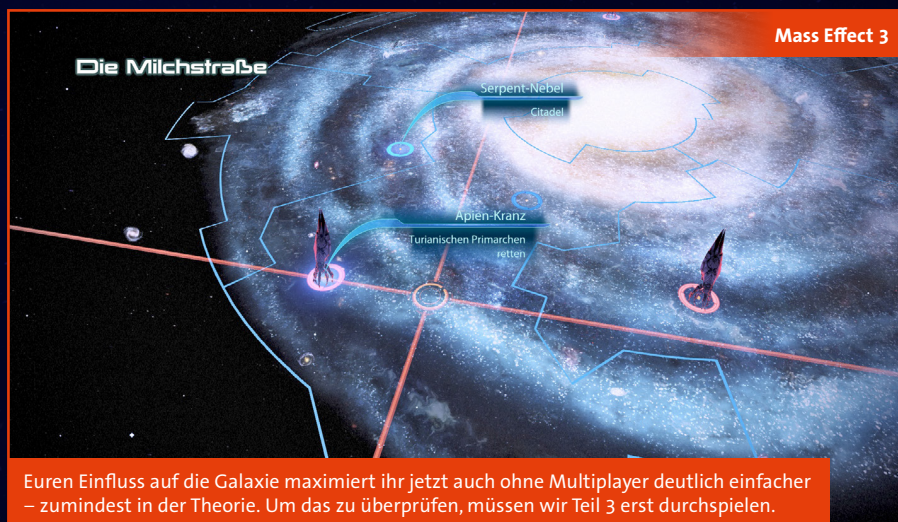
Lieber streichen als mitschleifen

Shooter-Mechaniken und die Steuerung insgesamt hätten für die ersten beiden Teile also eher ein Wellness-Wochenende als nur eine leichte Frischzellenkur gebraucht. Die

altmodischen Minispiele wie das Safeknacken oder Überbrücken von verschlossenen Türen hätte Bioware aber besser ganz im letzten Jahrzehnt gelassen. Und schon damals war das fummelige Absuchen von Planeten mittels Sonden, die wir auch immer noch nachkaufen mussten, eine Qual. Wenn Bioware die Rohstoffsucherei schon nicht komplett streichen möchte – aus nachvollziehbaren Gründen, sie gehört eben zu Mass Effect 2 wie das Gesangstalent zu Mordin Solus –, dann wären zumindest ein paar Anpassungen oder ein Vorspulknopf wünschenswert gewesen.

Die Magie dahinter

Genug gemeckert, die Mängel sind schließlich nicht das, was 2021 von Mass Effect 2 im Gedächtnis bleibt. Die Loyalty-Missionen konzentrieren sich auf das, was die Serie für viele bis heute magisch macht – unsere Crew mit all ihren Geschichten und Gefühlen. Erst im zweiten Teil lernen wir Figuren wie Garrus oder Tali, die schon im ersten Mass Effect auftauchen, richtig kennen und lieben, weil wir auch ihre verletzlichen Seiten sehen, die sie bis auf die Normandy verfolgen. Und wir erhalten die Chance, einen



Euren Einfluss auf die Galaxie maximiert ihr jetzt auch ohne Multiplayer deutlich einfacher – zumindest in der Theorie. Um das zu überprüfen, müssen wir Teil 3 erst durchspielen.

3 Das sind die Skills, auf die die Mannschaftsmitglieder zurückgreifen können. Das tut die KI bei den Begleitern selbstständig, aber nicht immer clever. In höheren Schwierigkeitsgraden ist es deswegen angeraten, dass ihr entscheidet, welchen Gegner Kaidan etwa in die Luft schleudert. Shepards Skills könnt ihr auf die Quick Slots ...

4 ... legen, dann müsst ihr nicht immer in den Pausenmodus wechseln, wenn ihr sie auslösen wollt. In diesem Bild sind die acht Quick Slots allerdings eingeklappt.

5 Mass Effect erklärt die Anzeigen nicht so, wie man sich das für gewöhnlich wünschen würde. Wenn ihr euch also fragt, was das hier für ein Zeichen sein soll, dann verraten wir es euch: Das sind die Granaten, die Shepard mit sich führt.

6 Wenn es euch oder einem eurer Teammitglieder dreckig geht, dann zückt, sofern vorhanden, ein Medi-Gel. Das Medi-Gel muss keinem Charakter zugewiesen werden, es findet sein Ziel selbstständig.

7 Und das hier ist die Combat-Scanner-Anzeige, die in Kämpfen gerne mal als jammed gilt, also vom Gegner gestört ist. Mit entsprechend starken Waffen-Upgrades kann man das allerdings verhindern.

Unterschied in ihrem Leben zu machen, indem wir Entscheidungen treffen, die tief unter die Haut gehen. Das erste Mass Effect legt vielleicht den Grundstein für das faszinierende Rollenspieluniversum, aber in der Fortsetzung pocht sein Herz.

Mass Effect 3: Bei den Änderungen (zu sehr?) gespart

Mass Effect 3 hat sich kaum verändert. Der im Vergleich jüngste Teil der Trilogie hat neben den Grafik-Updates nur wenige Neuerungen erhalten. Betrachten wir beide Versionen nebeneinander, fallen uns vor allem Detailverbesserungen auf. Nicht neu, aber immer noch einzigartig für den dritten Teil ist übrigens die Möglichkeit, Dialogoptionen auszuschalten und alle Gespräche als Zwischensequenzen zu genießen. Zum Beginn könnt ihr wie damals zwischen drei unterschiedlichen Erlebnissen wählen, die sich auf den Schwierigkeitsgrad und diese Entscheidungsoption auswirken.

Was ist neu?

Genau wie bei den anderen Spielen sind in Mass Effect 3 neben Sound- und Grafikverbesserungen alle DLCs in das Hauptspiel in-

MEINUNG

Marylin Marx
@Zaizencosplay



Mass Effect ist und bleibt eine meiner absoluten Lieblingsreihen. Es gibt kaum Spiele, die mich mehr an den Bildschirm fesselten als diese Trilogie. Bis heute ist Shepards Reise für mich ein Paradebeispiel für gutes Storytelling und fantastisch herausgearbeitete Charaktere. Trotz all der Euphorie fällt mir jetzt aber auch auf, wie viele Probleme Mass Effect eigentlich noch auf seiner Shooter-Seite hat. Nicht nur die Steuerung bringt mich immer wieder zum Verzweifeln, auch die sehr beschränkte KI meiner Gegner und Crewmitglieder löst gerne mal Ernüchterung aus. Hier hätte ich mir wirklich noch etwas mehr Feintuning seitens Bioware gewünscht.

Wirklich gut gelungen ist ihnen dafür aber die Überarbeitung von Mass Effect, das vor allem grafisch jetzt echt was hermacht. Auch die Steuerung meines persönlichen Endgegners, dem Mako, ist jetzt angenehmer, wenn auch nicht perfekt.

Grundsätzlich empfehle ich allen Rollenspielfans, die bisher mit Commander Shepard wenig am Hut hatten, einen Blick in die Neuauflage. Jetzt ist die beste Gelegenheit, die Mass-Effect-Trilogie nachzuholen. Aber auch, wer alle drei Teile schon gespielt hat, jedoch die DLCs nicht kennt, sollte sich erneut in die Galaxie wagen. Damit haben wir aber auch schon die beiden Parteien abgefrühstückt, für die sich das Remaster besonders lohnt. Wer schon vor fast zehn Jahren alles aufgesogen hat, wo Mass Effect draufstand, erlebt jetzt mit dem Remaster keine neue Erfahrung, sondern wird vielleicht angesichts der eingerosteten Steuerung und Animationen eher desillusioniert. Manchmal sollte man nostalgische Erinnerungen eher unangetastet lassen.

tegriert. Die Eingliederung in unsere lange Aufgabenliste funktioniert dabei sehr organisch. Genau wie damals erhaltet ihr eine Mail auf eurem Terminal, die euch über erste Missionsdetails informiert. Zu Beginn sind logischerweise nicht alle DLC-Missionen sofort verfügbar. Wir konnten aber kurz nach Abschluss des Prologs, also nach der Flucht von der Erde, bereits mit dem Omega- und Leviathan-DLC beginnen. Andere Zusatzinhalte wie der Citadel-DLC, die einen gewissen Storyfortschritt oder bestimmte Crewmitglieder voraussetzen, werden erst später freigeschaltet. Wie der Name »Zusatzinhalt« schon sagt, sind alle DLC-Inhalte weiterhin vollkommen optional. Sie belohnen euch bei Abschluss lediglich mit Galaxiepunkten, die den Ausgang der Trilogie beeinflussen, einigen netten Ausstattungsstücke für eure Quartiere und natürlich ein paar Extramodifikationen und Erfahrungspunkten. Wir empfehlen euch auf jeden Fall, einen Blick in

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Lasst mich anhand einer Kleinigkeit illustrieren, warum die Serie bis heute großartig ist: Nihlus kehrt im ersten Mass Effect Saren in vollem Vertrauen den Rücken zu, denn der Spectre ist ein Kollege, sein Freund. Ich sehe über seine Schulter, wie Saren eine Waffe zieht, will Nihlus warnen, aber natürlich berichtet der nichtsahnende Turianer weiter munter von seiner Mission. Die Szene springt darauf zu Shepard, ein Schuss ertönt. Ich habe nur die untergehende Sonne von Ende Prime im Auge, aber ich weiß, dass Nihlus tot ist. Und mein Kopf rast: Was will Saren? Muss ich ihm gleich gegenüberzutreten? Was ist mit dem Sender? Dieser Moment ist klug, einzigartig inszeniert und zeigt perfekt, wie Mass Effect funktioniert. Die Reihe spielt mit Schnitten, Mimik, Kamerawinkeln oder Dialogen, wie man sie sonst nur aus Filmen kennt, und erzählt dabei auch noch eine Geschichte, die sich auf der großen Leinwand nicht verstecken müsste. Ich würde alles für diese Crew tun. Im Remaster umso mehr.

Kein Mass Effect war zum Release ein herausragender Deckungs-Shooter, und gerade bei Teil 1 spielte sich die Mischung aus Schießen und Rollenspieltaktik noch sehr behäbig. Daran ändern auch die Verbesserungen der Remaster-Versionen nichts. Alle drei Teile sehen besser aus und fesseln auch 2021 noch durch ihre epische Geschichte, spielerisch merkt man ihnen das Alter aber an. Das müsst ihr verzeihen können, um auch heute noch so viel Spaß mit der Reihe zu haben. Mir zumindest gelingt das erstaunlich gut. Trotzdem hätte ich mir gerade bei Teil 1 letztlich lieber ein richtiges Remake gewünscht, das mir meine rosarote Nostalgiebrille vom Kopf bläst.

den Citadel-DLC zu werfen, wenn ihr so weit seid. Der zeigt die Crew der Normandy nochmal von einer anderen Seite und gehört für uns zu den absoluten Highlights.

Kein Multiplayer mehr

Konntet ihr 2012 noch mittels Multiplayer-Modus und Companion-App eure Bereitschaft für die finale Schlacht positiv beeinflussen, fallen neun Jahre später diese beiden Optionen weg. Dafür zählen jetzt eure Taten aus den vorherigen beiden Spielen in eure Kriegsanstrengungen hinein, so dass ihr theoretisch in Mass Effect 3 nicht alle Nebenquests abschließen müsst, um perfekt auf den Endkampf vorbereitet zu sein. Andersherum bedeutet das aber auch: Solltet ihr nur Mass Effect 3 spielen wollen, könnt ihr trotzdem eure »Galaxy At War«-Vorbereitungen perfektionieren – ihr müsst eben nur alle oder zumindest fast alle Quests erledigen. Das Balancing scheint

sinnvoll angepasst worden zu sein, auch wenn sich an den Zahlenwerten der Kriegsposten nicht viel verändert hat.

Extended Cut als Standardende

Was 2012 als DLC nach dem kontrovers diskutierten Ende von Mass Effect 3 nachgereicht wurde, ist jetzt standardmäßig in die Legendary Edition integriert. Neben ein paar weiteren Zwischensequenzen und ein paar zusätzlichen Dialogen bekommt ihr die Option auf ein viertes Ende. Aber auch dieses wird bis heute von Fans stark kritisiert. Viele Spieler stören sich daran, dass all die gut überlegten und schweren Herzens getroffenen Entscheidungen letztlich keinen großen Einfluss mehr auf Shepards finale und sehr endgültige Wahl nehmen. Trotzdem zeigt Mass Effect 3, wie man ein grandioses Finale inszeniert. Die bildgewaltigen Zwischensequenzen, filmreifen Momente und die epische Musik verlieren auch neun Jahre später nicht ihre Wirkung. Im Gegenteil: Dank modernisierter Grafik und einem umfassenden Sound-Update kochen sogar noch mehr Gefühle hoch. Mit seinen großen Emotionen läuft Mass Effect 3 selbst vielen modernen Action- und Rollenspielen locker den Rang ab: 2021 sind wir immer noch der Mensch, der die Galaxie rettet und für immer in die Geschichtsbücher des Universums eingeht. Shepard ist und bleibt eine Legende.

Elegant schießen

Wo Mass Effect ins Straucheln kommt, ändert sich beim dritten Teil nicht viel: Die Schießereien spielen sich noch genauso wie damals. Sprich: Der Shooter-Part steuert sich deutlich eleganter und flüssiger als beim ersten Teil, aber längst nicht so, wie man es von modernen Deckungs-Shootern à la Gears of War kennt. Dazu gesellt sich wie bei den beiden Vorgängern ein schon 2012 bekanntes Balance-Ärgernis: Die Gegner sind selbst auf hohen Schwierigkeitsgraden keine taktische Herausforderung, sondern eher Geduldproben. Bosse fressen auch 2021 einfach nur mehr Kugeln und teilen kaum Schaden aus. Manchmal lassen wir die Deckung auch ganz sausen und tänzeln

Der dritte Teil kann sich in puncto Atmosphäre und Inszenierung noch locker mit modernen Spielen messen.

Mass Effect 3



einfach nur um unseren Gegner herum, während wir das Sturmgewehr draufhalten.

Ernsthafte Probleme hatten wir beim Spielen von Mass Effect 3 lediglich während des Omega-DLCs. Hier werden wir an einigen Stellen mit regelrechten Gegnerhorden konfrontiert, die uns von allen Seiten einkesseln und beschießen. Biowares Plan, die Bosskämpfe fordernd, aber fair zu gestalten, geht damit nur zum Teil auf, denn in den DLCs merken wir keine Änderungen. Der höhere Schwierigkeitsgrad wäre sogar angenehm, wenn nicht ständig die Bedienung dazwischenfunken würde.

Steuerung mit Hindernissen

Die neu hinzugekommenen und verbesserten Deckungsmöglichkeiten lösen nicht das grundlegende Problem, das Mass Effect 3 schon vor neun Jahren plagte. Die Steuerung, vor allem mit Maus und Tastatur, bleibt fummelig. Manchmal klebt ihr wie ein Magnet an eurer Deckung, manchmal will sich Shepard aber überhaupt nicht ducken oder setzt direkt zum Hindernissprung an. Die Galaxie retten? Sekunde, ich hänge fest!

Außerdem ist es auch 2021 immer noch nicht möglich, die Aktionen »Ducken«, »Sprinten« und »Interagieren« voneinander zu trennen. So müsst ihr alle drei Aktionen auf eine, maximal zwei Tasten quetschen.

Das führt im Gefecht dann gerne dazu, dass Shepard wie ein Karnickel durch die Gegend springt, während ihr vor dem Bildschirm auf die Leertaste hämmert und »Duck dich endlich, verdammte!« schreit. Auch das Sprinten artet gerne in nähere Bekanntschaften mit Ecken oder Wänden aus, weil die Kamera-Steuerung per Maus nicht möchte. Daher empfehlen wir euch bei allen drei Teilen die Steuerung mit dem Gamepad. Das erschwert zwar das Zielen, erleichtert euch aber alle anderen Aktionen im Weltall. ★

MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3570 / FX-8350
GTX 760 / Radeon HD 7970
8 GB RAM / 120 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 7700 / Ryzen 7 3700X
GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM / 120 GB Festplatte

PRÄSENTATION



4K-Texturen + verbesserte Soundeffekte + überarbeitete Cutszenen und Beleuchtung + verbesserte Modelle, Shader, Effekte + veraltete Animationen

SPIELDESIGN



fesselnde Missionen + viele Waffen und Modifikationen + Auflockerung durch Mako-Ausflüge + abwechslungsarme Gegner + schlauchige Levels

BALANCE



besseres Balancing + fünf Schwierigkeitsgrade + Verbündete lassen sich in Teil 1 einzeln befehlen + fummelige Steuerung + beschränkte Gegner-KI

ATMOSPHERE / STORY



packende Geschichte + tiefe Charaktere + emotionale Wendungen + toll inszenierte Zwischensequenzen + Soundtrack, der unter die Haut geht

UMFANG



über 100 Stunden Spielzeit + 40 integrierte DLCs + hoher Wiederspielwert + zahlreiche optionale Nebenmissionen + fünf Charakterklassen

FAZIT

Als Shooter-Rollenspiel-Mix spürbar in die Jahre gekommen, aber als tiefe Science-Fiction-Erzählung ein zeitloser Klassiker.



Auch ein Mass Effect 3 kann nicht ohne Bosskämpfe auskommen. Na ja, die Reaper sind halt hartnäckig.