

Endlich das Ende von Mass Effect 3 sehen

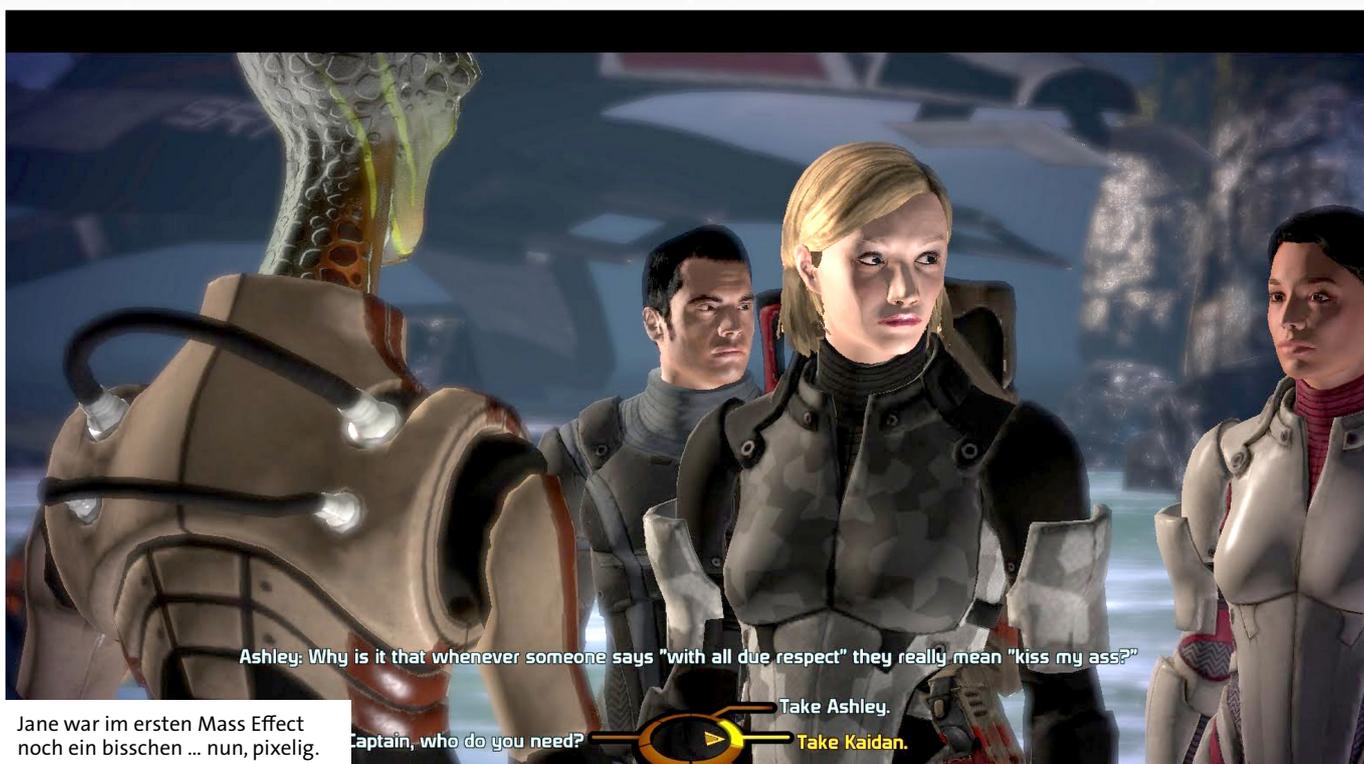
ALLES WIRD GUT

Nicht das umstrittene Ende von Mass Effect 3 hat Petra den Spaß an der Serie geraubt, sondern Biowares DLC-Schwemme für den zweiten Teil.



Petra Schmitz

Der Grund, warum Petra mit Mass Effect begonnen hat? Das erste Dragon Age. Das hat es an einer einzigen Stelle geschafft, ihr sämtliche Lust auf Grey Wardens und Co. zu rauben. Weil sie aber Bioware wegen nur einer dämlich aufgesetzten Dramaszene nicht gleich aufgeben wollte, gab sie der Firma mit Mass Effect gleich am Folgetag eine weitere Chance. Die Chance wurde zu einer tiefen Liebesbeziehung – mit einem viel zu frühen Ende. Das klären Petra und Mass Effect aber in den nächsten Wochen in langen Paarsitzungen.



Da sitze ich also an einem Sonntagnachmittag vor dem PC und starte die Legendary Edition. Mit einem leicht flauen Gefühl im Magen. Die Unsicherheit, dass ich meine Jane nicht exakt so nachbauen würde können, wie ich sie aus dem ersten und zweiten Teil kenne (zu Teil 3 kommen ich später noch), hat das zuvor mehrere Wochen lang verhindert. Okay, ich habe noch den alten Code, also nahezu jedenfalls. Meine erste (und einzig wahre) Jane entstand im ersten Mass Effect, in Teil 2 war sie ein Import. Und für den spuckte das Spiel damals keinen Optik-Code aus. Ich habe sie dann in mehreren Versuchen in Mass Effect 2 nachgebaut, einzig und allein, um sie auf facesofgaming.com veröffentlichten zu können. Daher stammt der Code.

Also nochmal von vorne: Da sitze ich also an einem Nachmittag vor dem PC, kopiere den Code in die Eingabemaske – fast. Hautfarbe und Haarfarbe stimmen nicht, das Blau der Augen ist

zu blau, und an der Lippenfarbe muss ich auch etwas tunen. Finde ich gut, denn das ist der inzwischen größeren Bandbreite an Möglichkeiten zu verdanken. Aber die große Nase, das leicht (hust) fliehende Kinn, alles noch irgendwie da. Nach etwa 20 Minuten kann es dann endlich losgehen.

Das Intro läuft. Allein die Musik lässt mich circa 20 Zentimeter über dem Stuhl schweben. Hach! Und dann werde ich kurz sauer. Warum trägt Jane zu Beginn bereits eine N7-Rüstung? Was soll das? Mensch, Bioware! Die wollte ich finden oder kaufen! Na ja, ich will mal nicht so pienzlig sein, irgendwie ist es dann doch ganz nett. Auf nach Eden Prime!

So vieles vergessen!

Auch wenn ich den Quatsch mit der Rüstung sofort bemerke, habe ich unglaublich viel vergessen. Ich habe vergessen, dass



Mein Nachbau in der Legendary Edition kommt ziemlich nah ans Original ran. Ich hoffe, unsere Beziehung wird ähnlich intensiv.

Ich bin gespannt, ob meine Nachbau-Jane nach dem Import in den zweiten Teil so großartig aussieht wie das Original nach dem Import 2010.



Jenkins (quasi der Redshirt von Mass Effect) nach gefühlten drei Metern auf Eden Prime stirbt, ich habe vergessen, dass ich Ashley dort treffe. Ich habe vergessen, dass ich nicht nur Tali, sondern auch Wrex und Garrus auf der Citadel in die Arme laufe. Ich habe Udina als kompletten Vollidioten abgespeichert, dabei ist der Mann eigentlich gar nicht so schlimm. Er sieht nur schlimm aus, auch in der Legendary Edition.

Ich habe verdrängt, mit welcher teilweise wirklich unsäglichem Leveldesign ich mich im ersten Mass Effect rumschlagen muss. Allein diese Tunnel mit den Wasserventilen auf Feros. Puh! Wer auch immer sich das ausgedacht hat, kann doch kein reines Gewissen haben! Und vom Irrsinn auf der Citadel fang ich erst gar nicht an, Richtungspfeile und Schnellreisesystem hin oder her.

So, an dieser Stelle müsste ich dann wohl etwas zugeben: Nämlich, dass ich das erste Mass Effect bisher nur ein einziges Mal gespielt habe, geschweige denn durch. Kein Wunder also, dass ich fast nichts mehr davon weiß.

Der Fehler

Und trotzdem haben sich die circa 17 Stunden, die ich damals damit verbracht habe, als eine der besten Spielerfahrungen meines Lebens in mein Herz gebrannt. Vermutlich auch, weil es eben nur 17 Stunden waren. Im GameStar-Test von 2008 steht, dass die Nebenmissionen auf den nicht handlungsrelevanten Planeten großer Rotz seien, also ließ ich die Ende 2009 (ja, ich spielte Mass Effect erst Ende 2009, aus Bildungsgründen) einfach weg und erlebte die Handlung deswegen komprimiert, intensiv, mit Jubel und Tränen – einfach so, wie sie sein sollte. Um mich dann Anfang 2010 gleich in Mass Effect 2 zu stürzen. Was für ein wilder Ritt diese paar Wochen waren! Wie sehr ich in diesem Universum gelebt habe!

Und dann ging das los mit den DLCs. Ich habe das als braver Fan der Serie erst noch eine Weile lang mitgemacht. Einerseits aus Jobgründen, andererseits weil ich es wollte. Doch nun kommt das entscheidende Aber: Aber es fühlte sich falsch an. Ich hatte die Suicide Mission erlebt, ich hatte Tali verloren, das Ding war rum, erlebt. Dass Bioware mir danach weitere Crewmitglieder und weitere Handlungsschnipsel zwischen die Beine warf, empfand ich unterschwellig immer als unangemessen, auch wenn die ganze Struktur von Mass Effect 2 genau darauf

ausgelegt war. Dennoch: Es war für mich immer eine Art Entwertung dessen, was ich mit Jane, der Crew und der Normandy erlebt hatte. Schließlich hörte ich auf. Mit den DLCs. Und mit Mass Effect 2. Es wurde mir alles zu viel.

Das hat wehgetan

Ende 2011, Anfang 2012 bekam ich dann die Chance, den Anfang von Mass Effect 3 anzuspielden. Aber weil ich den DLC The Arrival nicht kannte, stand ich vor dem Tribunal wie der sprichwörtliche Ochs vorm Berg. Außerdem war das nicht meine Jane, die sich dort zu verantworten hatte. Ich war komplett ... wie sagt man heute? ... disconnected. Mir war sogar egal, was auf der Erde in den nächsten Minuten passierte. Und das hat so wehgetan, dass ich mich im Anschluss von Mass Effect 3 ferngehalten habe. Ich war sogar ein bisschen schadenfroh, dass es Bioware offenbar am Ende verbockt hatte. Das gab mir und meiner kindischen Haltung noch mehr Legitimation.

Aber war meine Haltung wirklich so kindisch? War nicht vielmehr Bioware mit dieser DLC-Schwemme schuld an meiner Ablehnung? Mit dem Verwässern meiner Geschichte? Mit dem offenbar geglückten Versuch, den Spielern für irgendwelche Krepelmissionen und Teammitglieder noch mal ein paar Euro aus dem Kreuz zu leiern? Natürlich! Die Haltung lasse ich mir nicht nehmen, die Schadenfreude über das Ende habe ich aber inzwischen abgelegt. Die ist nun wirklich kindisch.

Das Ende sehen

Und nun laufe ich über Feros, ärgere mich über das unfassbar dämliche Leveldesign, freue mich aber gleichzeitig auf all das, an das ich mich erinnere (etwa dieser fantastische Moment auf Ilos mit Vigil), und auf das Relevante, das ich noch nicht kenne: Lair of the Shadow Broker, The Arrival (erst nach der Suicide Mission, logisch) – und eben das komplette Mass Effect 3.

Dass in der Legendary Edition alle DLCs (bis auf Pinnacle Station) enthalten sind, ist für mich der größte Segen. Nicht die bessere Grafik, nicht das angepasste Interface im ersten Teil. Es ist die Chance, das alles am Stück erleben zu können. Ohne nachträgliches »Ach, da war noch was!« von Bioware. Und wisst ihr was? Ich werde alles genau so machen wie damals. Ich bleibe sogar Kaidan treu. Wobei ... Tali werde ich retten. ★