



gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5234  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5235

Win Vista 32 Bit  
- läuft



# Mass Effect

Die Leser unserer Konsolen-Schwester GamePro haben Mass Effect zum besten Rollenspiel 2007 gewählt. Hat Biowares Science-Fiction-Epos auch auf dem PC das Zeug zum Hit?

## Bug Effect

► Gelegentlich stürzt Mass Effect ohne nachvollziehbaren Grund ab. In einem Fall wurde das Starterprogramm des Spiels gelöscht. Wir ziehen deshalb **einen Punkt** bei der Atmosphäre ab.

► Manche Grafikkarten stellen die Schatten und Unschärfefeffekte falsch dar.

In seltenen Fällen verändert das Programm in Dialogen willkürlich die Lautstärke der Sprachausgabe – das kostet **einen Punkt** in der Kategorie Sound.



Niederes Getier. Wenn Rollenspiele eines gemeinsam haben, dann dass man sich zu Beginn in der Regel mit Ratten und Spinnen herumschlagen muss, um erste Erfahrungspunkte anzuhäufen. Aber wie soll man sich als Held in der Lage fühlen, Welten zu retten, wenn man erst mal als Kammerjäger missbraucht wird? Die ebenso traditionelle wie unnötige Durststrecke weiß der Entwickler Bioware (**Knights of the Old Republic, Baldur's Gate**) in seinem Science-Fiction-Rollenspiel **Mass Effect** glücklicherweise zu umgehen. Auch sonst macht der bislang Xbox-360-exklusive und nun für den PC umgesetzte

Hit-Kandidat vieles richtiger als seine Genre-Kollegen – aber manches auch ... nun ja, falscher.

## Erstellen

Bevor **Mass Effect** so richtig loslegt, klicken Sie sich durch die Charaktererstellung. Geschlecht, Aussehen, Klassenwahl – alles wie gewohnt. Die sechs Helden-typen decken das übliche Rollenspiel-Portfolio ab: Während etwa der Soldat (vergleichbar mit brachialen Fantasy-Haudraufs) gern mit schwerem Gerät aus der Distanz ballert, schleudert der schwach gepanzerte und am besten mit einem Magier vergleichbare »Experte« unvorsichtige

Gegner dank seiner telekinetischen Fertigkeiten jedi-mäßig durch die Luft. Naturgemäß unterscheiden sich die Klassen im Anspruch. Während Einsteiger lieber zu waffenstarken Charakteren greifen sollten, versuchen sich Rollenspiel-Profis an den mental begabten Kämpfern. So oder so dürfen Sie mit jedem Levelaufstieg Punkte auf ein Dutzend Talente verteilen und Ihren Helden verbessern. Wahlweise übernimmt das Programm diese Aufgabe – und das recht clever. Neben den Talenten definieren Sie zu Beginn auch die Vergangenheit Ihres Helden. Da haben Sie zum Beispiel die Wahl, ob er



Dank **Biotik-Fertigkeiten** wirbeln wir die Gegner durch die Luft.



Über eine **Galaxie-Karte** wählen Sie das nächste Ziel aus.



Unsere Truppe wird von Sicherheitsleuten überfallen. Wir werfen eine Granate, woraufhin sich Kollege **Kaidan** (links) mit einem Energie-Schild schützt.



Der Mako steuert sich zwar umständlich, ist aber stark bewaffnet – ideal für einen Sturm auf Feindbasen.

als Waise aufgewachsen sein soll und sich mit 18 Jahren zum Militärdienst verpflichtet hat oder ob er als Kind mit ansehen musste, wie die eigene Familie von Sklavenhändlern getötet wurde – Hauptsache traumatisiert. Der Clou: Computergesteuerte Charaktere reagieren auf den jeweiligen Lebenslauf und antworten in Dialogen entsprechend anders. Einer von vielen Gründen, **Mass Effect** mehr als nur einmal durchzuspielen.

### Loslegen

**Schnellstart:** Direkt nach dem filmreif in Szene gesetzten Intro, in dem die Hauptfigur Shepard als frisch ernannter Commander der alliierten Flotte vorgestellt wird, sollen Sie auf dem malethischen Planeten Eden Prime einen außerirdischen Sender sicherstellen. Rasch steht fest: Die Geth, ein aggressives Roboterfolk, wollen zusammen mit dem verräterischen Saren eine alles vernichtende Apokalypse heraufbeschwören. Bereits diese erste Mission ist überraschend abwechslungsreich: Sie retten ver-

schanzte Kolonisten, greifen der in der Klemme sitzenden Soldatin Ashley unter die Arme, entschärfen unter Zeitdruck Bomben und müssen schließlich mit ansehen, wie Saren entkommt. Diesen packenden Auftakt inszeniert das Programm entsprechend spektakulär: Gewaltige Raumgleiter kreisen im stimmungsvollen Abendrot, in der Ferne steigen Rauchsäulen einer jüngst geschlagenen Schlacht in den Himmel, und Sie ballern sich effektiv durch nicht enden wollende Horden anstürmender Geth-Soldaten – so fängt man ein Rollenspiel an!

### Steuern

Quasi nebenbei erklärt Ihnen **Mass Effect** die Steuerung. Die hat Bioware (wie schon bei **Jade Empire**) vorbildlich für den PC optimiert. Um etwa das Tagebuch, Charakterfenster oder das (immer noch etwas fummelige) Inventar zu öffnen, reicht ein Druck auf die jeweilige Schnellaste. Zudem dürfen Sie bereits erlernte Fertigkeiten auf eine PC-exklusive Leiste ziehen und per Tastendruck aktivieren – in den hitzigen Gefechten eine enorme Hilfe. Nicht zuletzt gehen die Ballereien mit Maus und Tastatur naturgemäß leichter von der Hand als mit einem Gamepad – **Mass Effect** fühlt sich so streckenweise beinahe wie ein Actionspiel an. Doch keine Angst, Bioware-typisch kommt die Taktik trotzdem nicht zu kurz. Wo gehe ich in Deckung? Welche Munition (panzerbrechend, giftig etc.) verwende ich? Wann setze ich welches Talent ein? Wohin schicke ich welchen meiner beiden Teamkollegen? Damit es nicht zu hektisch wird, dürfen Sie das Gefecht jederzeit pausieren und in Ruhe Befehle erteilen. Wirklich nötig ist das aber nur auf den oberen beiden der fünf Schwierigkeitsgrade. Auf der mittleren Stufe räumen die klugen

### Gut, aber ...

**Heiko Klinge:** Ich bin jemand, der den Kampf gegen den Drachen verschiebt, nur um die Katze der Nachbarin vom Baum zu holen. Im Klartext: Ich löse wirklich jede verdammte Nebenquest. Und genau deshalb hat mich **Mass Effect** ein wenig enttäuscht. Denn so großartig und dramatisch die Haupthandlung ist, so wenig Mühe hat sich Bioware mit den kleinen Geschichten drum herum gegeben. Dank der tollen PC-Steuerung gehen die ewig gleichen Planeten-Erkundungen zwar deutlich flotter von der Hand als auf der Konsole, spannender werden sie deshalb aber nicht. Nicht falsch verstehen: **Mass Effect** ist ein hervorragendes Rollenspiel, aus dem mit ein bisschen mehr Liebe zum Detail aber ein echter Meilenstein hätte werden können.



heiko@gamestar.de



Spektakulärer Auftakt: Schon in der **ersten Mission** auf dem Planeten Eden Prime gibt's viel zu sehen.

KI-Mitstreiter auch ohne Ihr Zutun ordentlich in den gegnerischen Reihen auf.

### Erkunden

Nach Eden Prime (wo Sie etwa 45 Minuten beschäftigt sind) gönnt Ihnen das Programm erst mal ei-

ne Atempause. An Bord der Citadel, einer gewaltigen Raumstation, verbringen Sie die ersten Spielstunden damit, den Hohen Rat der galaktischen Regierung von Sarens Verrat zu überzeugen. Um Beweise zu sammeln, machen Sie vor allem eines: Ge-



In den großartig geschriebenen und animierten **Dialogen** kommt es oft zu dramatischen Szenen.

## TECHNIK-CHECK

MASS EFFECT

### Technik-Tipps

- Wen der Griesel-Filter nervt, schalten Sie ihn unter »Körnigkeit« ab – Leistungssprünge gibt es dadurch aber keine.
- Radeon-X1000-Karten stellen Leuchteffekte falsch dar.
- Unterstützt Ihre Grafikkarte

keine Shader 3.0, stürzt das Spiel mit einer Fehlermeldung ab.

### Checkliste

- 12,3 GByte Speicherplatz
- 3,2 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT MASS EFFECT AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra							
GRAFIKKARTE	Radeon X1000	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1900 XTX			
	Geforce 8 / 9		8500 GT	8600 GT	8600 GTS		9600 GT	8800GT/GTS	8800 GTX	9800 GX2
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850		2900 X1	3870		
PROZESSOR	Athlon XP	2600+	2600+	3200+						
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz	3.8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64		3200+			4000+	FX-57			
	Athlon 64 X2			3800+		4400+	5000+	6000+		
Phenom					9500					
Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	Y6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
	4	technisch unmöglich rückt stark	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, dynamische Schatten aus			läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details, dynamische Schatten aus			läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details	



sprache führen. Viele Gespräche. Das klingt öde, doch Langeweile kommt angesichts der Liebe zum Detail, mit der die **Mass Effect**-Autoren das Universum umgesetzt haben, in keiner Sekunde auf. Politik, Gesellschaft sowie eine Vielzahl an Infos zu Technologien, fremden Planeten oder den grundverschiedenen Alien-Rassen (etwa die wegen eines waf-

fenfähigen Virus' vom Aussterben bedrohten und deshalb arg pessimistisch gestimmten Krogeran) sorgen für eine im Rollenspiel-Genre derzeit beispiellose Tiefe. Die durch ihre aufwändigen Animationen und detaillierten Gesichter erstaunlich lebensecht wirkenden Charaktere tragen ihren Teil zum hervorragenden Gesamteindruck bei. Resultat: Bereits nach den ers-

ten Dialogen hat Sie die Geschichte in ihren Bann gezogen und lässt Sie bis zum ebenso eindrucksvollen wie dramatischen Finale nicht mehr los – versprochen!

**Entscheiden**

Nicht nur die Handlung, auch die Quests, die diese vorantreiben, glänzen mit Ideenreichtum. So treffen Sie auf dem von den Geth belagerten Planeten Ferros auf misstrauische Kolonisten, deren Gunst Sie erlangen, in dem Sie etwa eine verschollene Person suchen, die Wasserversorgung wiederherstellen und gefährliche Wölfe in Bettvorleger verarbeiten. Kaum ist das erledigt, macht ein Thorianer, ein mental gebagtes Alien, in den Tiefen der Ferros-Basis jeden in seiner Nähe zum willenlosen Sklaven und Verbündete zu Feinden. Diese Mission ist extrem heikel; sind doch Ihre Gegner eigentlich freundlich gesonnene, unschuldige Wachleute, ferngesteuert vom bösartigen Alien-Aggressor. Sie müssen also ohne jede Gewalt vorgehen und statt Kugeln Betäubungsgranaten einsetzen – cool! Zudem gipfeln die Story-Quests häufig in dramatischen Situationen. Wenn es beispielsweise darum geht, auf dem Wasserplaneten Virmire die Basis von Oberbösewicht Saren zu sabotieren, muss Shepard eine fol-

**Gute Quests, schlechte Quests**

Die Qualität der Nebenaufgaben schwankt. Hier ein paar Beispiele:



Spannend: Eine **Bergungsmission** entpuppt sich als Hinterhalt – der Mako wird geklaut.



Wendungsreich: Auf der Citadel unterstützen Sie die Agentin Jenna bei einem **Undercover-Einsatz**.



Langweilig: Auf dem **Erdtrabanten** ballern Sie minutenlang auf fliegende Kampfdronen.



Nervig: Sie sollen ein geklautes Bauteil unter dutzenden umherlaufender **Roboter-Affen** finden.

**PC vs. Xbox 360**

- Im Vergleich zur Konsolen-Version hat sich viel getan – meist zum Guten.
- Das Laden und Speichern funktioniert auf dem PC nun deutlich schneller.
- Die teils falschen Kommentare der KI-Kollegen sind entfernt worden.
- Dank der neuen Schnellzugriffsleiste können Sie im Gefecht blitzschnell Talente aktivieren – ein großes Bedienungs-Plus.
- Bioware hat die Benutzeroberfläche aufgeräumt. Vor allem das Menü wirkt strukturierter und lässt sich mit der Maus steuern.



- Noch immer stellt das Programm nach dem Laden eines Speicherstandes sämtliche Texturen für ein paar Sekunden nicht in der vollen Auflösung dar – hässlich!
- Die zahlreichen Aufzugsfahrten, in denen das Spiel neue Abschnitte lädt, ziehen sich ebenso in die Länge wie auf der Xbox 360.
- Die Beleuchtung wirft nach wie vor körnige Schatten auf die Gesichter.
- Statt eines simplen Reaktionstests müssen Sie beim Knacken von Schlössern einen Pfeil mit der Maus zum Ziel dirigieren – anspruchsvoller, aber auf Dauer ebenso öde.



- Immer wieder bricht die Grafikleistung ein. Besonders bei Schneestürmen im Freien kommen selbst starke Rechner ins Stocken.
- Es gibt nervige (Absturz-)Bugs.

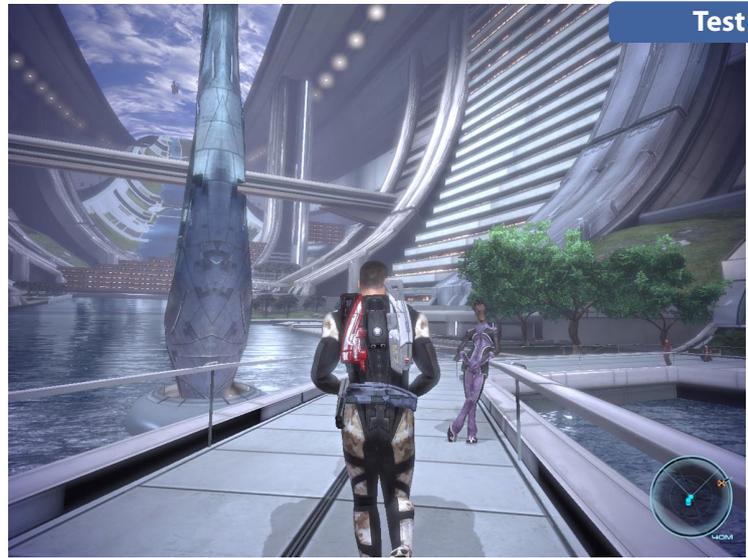
genschwere Entscheidung treffen – und die wird auch Ihnen garantiert nicht leicht fallen. Auf den Handlungsverlauf oder gar das Ende des Spiels haben solche Momente zwar keinen Einfluss, der emotionalen Intensität der Story tut das aber keinen Abbruch.

**Abschweifen**

Klingt ja nach einem fehlerfreien Ausnahme-Rollenspiel. Das wäre



Im Charakterfenster tüfteln Sie an den Talenten – oder lassen das Programm für Sie entscheiden.



Auf der gigantischen Raumstation Citadel werden Sie anfangs viel Zeit verbringen.

**Gänsehaut**

**Daniel Matschijewsky:** Bioware hat mich mit Mass Effect gefesselt, nein, überwältigt. Ich erkunde ein liebevoll ausgearbeitetes Universum, treffe auf interessante Figuren, fälle schwere Entscheidungen – ich spiele eine Rolle. Zudem passiert laufend etwas Unerwartetes, Dramatisches, etwas, das mich ungläubig auf den Monitor starren oder mit den Tränen ringen lässt. Mögen die Kollegen noch so auf die mauen Nebenquests schimpfen, für mich ist Mass Effect momentan mein Spiel Nr. 1 – weil es mich zutiefst bewegt.



danielm@gamestar.de

**Hassliebe**

**Michael Graf:** Ich mag Rollenspiele, ich mag Science Fiction. Mass Effect hat bei mir also schon gewonnen – trotz seiner offensichtlichen Schwächen. Mir ist schleierhaft, wie Bioware nach dem wunder- und fantasievollen Jade Empire derart uninspirierte Nebenmissionen abliefern kann. Und warum muss ich den Roman zum Spiel lesen, um die Handlung von Anfang an zu verstehen? Bioware hätte die Vorgeschichte doch auch im Intro erzählen können. Sei's drum, die guten Haupt-Quests und vor allem das grandiose Ende entschädigen für alle Macken.



micha@gamestar.de

(geht bequem über eine übersichtliche Galaxie-Karte), mit dem Mako, einem dreiachsigen Geländefahrzeug landen, die Gegend erkunden und entweder ein bestimmtes Artefakt bergen oder ewig gleich gestaltete Minen und Basen von Feinden säubern. Problem: Wer die Neben-Quests ignoriert, steigt zu langsam im Level auf und bekommt spätestens nach etwa zehn Stunden Spielzeit Probleme mit den teils übermächtigen Gegnern. Auf der anderen Seite können sich konsequente »Ich erledige alles, was es zu erledigen gibt«-Zocker ab der Hälfte des Spiels kaum vor Geld und Universal-Gel (wird zum Reparieren des Makos und zum Knacken von Schlössern benötigt) retten – ein Balance-Problem.

**Verbessern**

Auch bei den sammelbaren Gegenständen hat Bioware Potenzial verschenkt. Zwar gibt es diverse Pistolen, Schrotflinten, Sturm- und Präzisionsgewehre. In Sachen Schaden, Präzision und Hitzeentwicklung unterscheiden die sich im Spielverlauf aber nur marginal – merkliche taktische Unterschiede fehlen. Ein wenig Vielfalt bringen die Upgrades, mit denen Sie Knarren und Rüstungen verbessern. Doch das alles hält keinem Vergleich zur Item-Vielfalt eines **Two Worlds** oder **Oblivion** stand. Positiv ausgedrückt: Das Bioware-Team hat sich Raum für Verbesserungen gelassen. Der zweite Teil (**Mass Effect** wurde als Trilogie geplant) hat so die Chance, ein sehr gutes Spiel mit einem genialen Nachfolger fortzuführen. Im Geschichtenerzählen wischt das Science-Fiction-Epos schon jetzt mit der Konkurrenz gnadenlos den Boden. **DM**

**Mass Effect** auch, würde es nicht an einer elementaren Stelle kranken: den Neben-Missionen. Schon früh quillt Shepards Tagebuch vor Aufträgen über, die nichts mit der Geschichte zu tun haben, Sie dafür aber mit zusätzlicher Belohnung wie Geld, Ausrüstung und Erfahrung locken. Das Prozedere ist dabei meist dasselbe: zu einem stets kargen und leblosen Planeten fliegen

**MASS EFFECT**

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bioware (Jade Empire, GS 04/07: 86 Punkte)  
 PUBLISHER Electronic Arts  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs

TERMIN (D) 5.6.2007  
 CA. PREIS 50 Euro  
 USK ab 16 Jahren



**GENRE-CHECK**

**SOLOSPIELZEIT** 40 Stunden

**GENRE ROLLENSPIEL**

**SPIELSTIL** Kampf  Dialoge/Rätsel

**CHARAKTERE** simpel  komplex

**FREIHEIT** linear  offene Welt

**KÄMPFE** Action  Taktik

**HANDLUNG** einfach  komplex

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/> schwierig <input type="checkbox"/>	
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/> komplex <input type="checkbox"/>	
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/> schnell <input type="checkbox"/>	

**HILFEN** Lexikon, Tutorial-Fenster, automatisches Aufleveln

**SPEICHERSYSTEM** freies und automatisches Speichern

**ERFORDERT**

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>
3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 12,3 GB Festplatte	3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,5 GB RAM 12,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 12,3 GB Festplatte

**3D-GRAPHIKKARTEN**

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

**PROFITIERT VON** EAX, Dual-Core-Prozessoren, viel Arbeitsspeicher

**BILDFORMATE**  4:3  5:4  16:9  16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe

**TON**  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

**BEWERTUNG**

<b>GRAFIK</b>	+ fantastische Animationen + detaillierte Figuren + nette Effekte - oft triste Umgebungen - teils schwache Texturen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ sehr gute deutsche Sprecher + knackige Schlachtgeräusche in Surround + stimmungsvolle Musik + fehlerhafte Abmischung	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ leichter Einstieg + fünf Schwierigkeitsgrade + Klassen unterschiedlich anspruchsvoll - später enormer Ressourcen-Reichtum	8 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario + interessanter Held - teils leblose Orte - Bugs	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ Schnellzugriffs-Leiste + intuitive Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface - Inventar fummelig	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ große Galaxie, viele Schauplätze + angemessene Solo-Spielzeit + massenhaft Quests + hoher Wiederspielwert	9 / 10
<b>QUESTS / HANDLUNG</b>	+ spannende und wendungsreiche Story-Missionen + geradezu epische Geschichte - zahlreiche mauen Neben-Quests	8 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	+ vielschichtige Figuren + Kulturen, Rassen, Politik + keine Klischees + gutes Talente- und Einfluss-System + coole Klassen	10 / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	+ zugängliche, aber nicht zu simple Kämpfe + Pausen-Modus + nützliche Kameraden - doofe Gegner-KI, häufig stupides Ballern	8 / 10
<b>ITEMS</b>	+ vielseitige Upgrades + coole Biotik-Fertigkeiten - Mako nicht aufrüstbar - insgesamt zu wenig Waffen und Rüstungen	8 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Gut

**FAZIT** Das Rollenspiel mit der derzeit besten Handlung.

