



Mass Effect 2

expo

Bald dürfen Sie wieder das All mit der Normandy durchpflügen und mit alten Bekannten quatschen. Vorausgesetzt, Sie haben sie am Leben gelassen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6257

Der erste Teaser-Trailer zu Biowares Science-Fiction-Rollenspiel **Mass Effect 2** ließ die Fans des Vorgängers erschauern. Da wurden zunächst die Heldentaten des Hauptdarstellers Commander Shepard aufgelistet, sodass die Zuschauer in schönen Erinnerungen schwelgen konnten, doch dann folgte der Paukenschlag mit einer lapidaren letzten Textmeldung: »Commander Shepard: Im Einsatz verstorben«.

Ein Raunen ging durch die **Mass Effect**-Gemeinde. Sicher, das Spiel sei als Trilogie angelegt, aber Bioware könne doch unmöglich den Helden sterben lassen, oder? Auf der E3 durften wir jetzt aufatmen: Shepard lebt. Fraglich ist nur, wie lange noch. Denn wir haben ihn sterben sehen.

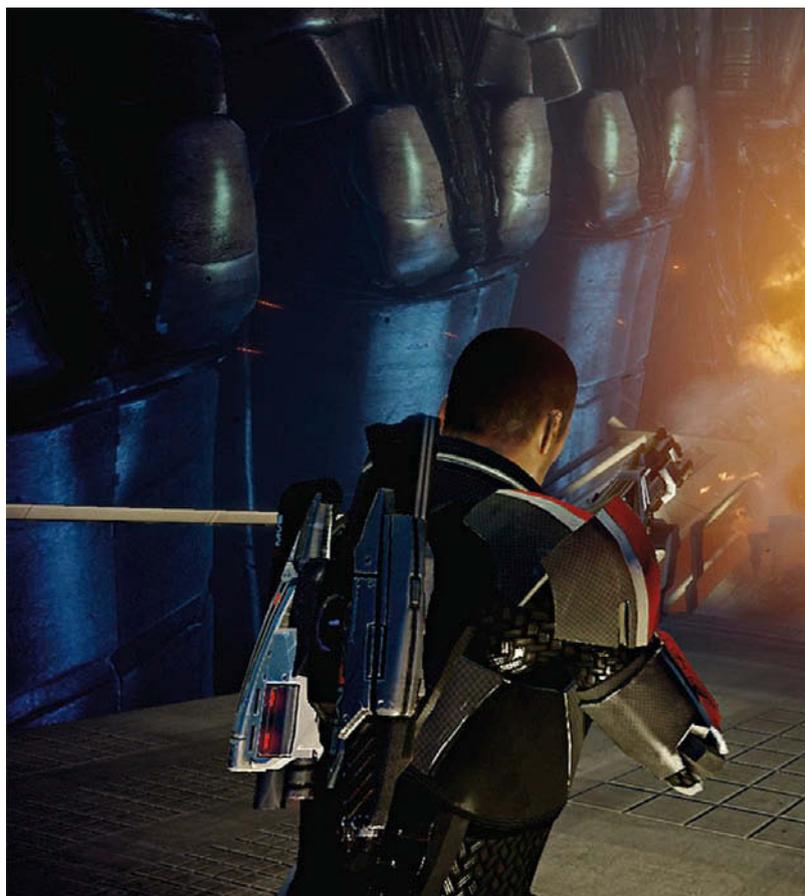
Oh Käpt'n, mein Käpt'n!

Mass Effect 2 übernimmt Ihre persönlichen Erlebnisse aus Teil Eins und erzählt sie weiter. Dazu liest das Programm Ihren Endspielstand des ersten **Mass Effect** aus, und gleicht den Nachfolger entsprechend an. Sie steuern also Ihren eigenen Commander Shepard, mit all seinen Charaktereigenschaften, Ausrüstungsgegenständen und getroffenen Entscheidungen. Sollten Sie also ei-

ne der zahlreichen Nebenfiguren von **Mass Effect** im Laufe Ihres Abenteuers getötet haben, wird die in **Mass Effect 2** nicht mehr vorkommen – höchstens als Anekdoten. Ein tolles System, denn das macht dieses Spiel zu einem sehr persönlichen Abenteuer. Wenn Sie keinen Spielstand aus Teil Eins haben, dürfen Sie im Intro zu **Mass Effect 2** wählen, wie Sie sich in den Schlüsselszenen des Vorgängers verhalten hätten. Damit schaffen Sie die Basis der Story von **Mass Effect 2**. Die Hauptgeschichte des Spiels bleibt aber für alle Spieler gleich: Eine unbekannte Macht lässt ganze Kolonien spurlos verschwinden, und Shepard erhält den Auftrag, der Sache auf den Grund zu gehen. Das Ganze wird vermutlich eine Selbstmord-Mission, und deshalb muss unser Held die härtesten Kerle (und Mädels) des Universums um sich scharen. Das erinnert uns ein bisschen an **Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen** oder **Die glorreichen Sieben** und verspricht einen spannenden Story-Einstieg.

Assassinen-Assessment

Der Erste auf der Liste von Shepards Halunken-Wunschliste ist Thane, ein berühmt-berüchtigter



Shepard kann nun auch **schwere Waffen** benutzen. Damit wächst sein Arsenal auf stolze 19 Knarrentypen.

Auftragsmörder. Der steht aber nicht einfach im Telefonbuch, und so müssen wir ihn auf eigene Faust aufstöbern. Zum Glück kennen wir Thanes nächstes Ziel: eine außerirdische Schönheit vom Volk der Asari, die Chefin einer Gangsterbande, mit der Shepard bereits aneinandergeraten ist. Also kutschert uns unsere gute alte Bekannte und Liebtschaft Liara T'Soni zum Haus der Dame, damit wir dort Thane abfangen können. Auf der Fahrt zu unserem Einsatzort führen wir ein für **Mass Effect** typisches Gespräch mit Liara, in dem wir schon während ihrer noch laufenden Textpassagen

wählen können, wie wir auf das Gesagte reagieren wollen. Dadurch entsteht eine sehr flüssige Konversation ohne Lese- und Denkpausen, die darüber hinaus hervorragend geschnitten ist. So kommt tolles Filmflair ins Spiel.

Schießerei mit Hand und Fuß

Am Zielort angekommen müssen wir uns erstmal an den Wachen von der Gangster-Chefin vorbeiarbeiten. Hilfreich: Commander Shepard hantiert jetzt auch mit schweren Waffen. Mit einer ziel-suchenden Panzerfaust ballern wir ein paar Scharfschützen von



Bioware verspricht noch detailliertere **Charaktermodelle** als im Vorgänger, hier im Bild ein Quarianer.



Bei solchen **Mechs** als Gegner kommen uns Shepards schwere Waffen gerade recht.



Gegner sind jetzt in Trefferzonen eingeteilt und verlieren bei Beschuss auch mal **Körperteile**.



Die Levels bieten wie im ersten Mass Effect viele Winkel und **Deckungsmöglichkeiten**.

den Dächern, später bekommen wir sogar eine Art Nuklear-Granatwerfer zu Gesicht. Wie der Fatboy in **Fallout 3** erzeugt das Ding einen kleinen Atompilz, der alles im näheren Umkreis in leuchtenden Matsch verwandelt. Bei solchen Aktionen verlieren Gegner jetzt auch mal Körperteile, die sind nun nämlich in separate Trefferzonen eingeteilt. **Mass Effect 2** soll sowohl in Sachen Story als auch beim Gewaltgrad ernsthafter und damit insgesamt düsterer werden.

Wie zuvor dürfen Sie bei **Mass Effect 2** zwei Gefolgsleute mit in den Einsatz nehmen, die Sie dann tatkräftig unterstützen. Letztlich

werden Sie bis zu zwölf Begleiter an Bord Ihres Raumschiffs, der Normandy, einladen dürfen. Aber noch haben wir ja nicht einmal Thane angeheuert. Vor der Bürotür der Asari überrumpeln wir einen ihrer Leibwächter und quetschen den Kerl aus. Beim Plausch mit Feinden steht Shepard jetzt eine neue Gesprächsoption zur Verfügung: Labern einstellen und handgreiflich werden. Anstatt das Verhör also beenden zu müssen, um anschließend einen Kampf anzufangen, lassen wir Shepard den Bösewicht mit einem Mausclick schon innerhalb der Gesprächs-Zwischensequenz aus

dem Fenster treten. So spielt sich **Mass Effect 2** mitunter so flüssig wie ein interaktiver Film.

Altair im All

Jetzt dringen wir in ins Büro ein. Die Asari zeigt sich verwundert, pfeift ihre Wächter aber zunächst zurück. Es kommt zum »Mexican Standoff« – beide Seiten bedrohen sich mit ihren Waffen, doch keiner wagt zu schießen. Da schlüpft Thane durch einen Lüftungsschacht in der Decke mitten ins Getümmel, überwältigt mit bloßen Händen zwei Leibwächter und streckt schließlich die Gangster-Chefin selbst nieder. Was für

ein Kämpfer! Den brauchen wir in unserer Crew. Ob und wie Shepard das schafft, verrät uns Bioware allerdings noch nicht. Eine verblüffende Offenbarung haben die Entwickler aber noch parat: Ganz wie im Teaser angedeutet kann Shepard tatsächlich im Laufe von **Mass Effect 2** sterben. Endgültig. Das haben die Entwickler uns sogar vorgeführt. Wie es dazu kommen kann, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Aber seien Sie gewarnt: Wenn Sie die falschen (oder richtigen?) Entscheidungen treffen, wird Commander Shepard in **Mass Effect 3** nicht mehr mitspielen. **FAB**



Der geheimnisvolle **Thane** von der echsenartigen Alien-Rasse der Drell meuchelt einen Leibwächter.

Mass Effect 2

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **2. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Bioware / Microsoft** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Mag sein, dass es das Konzept mit dem importierten Spielstand schon anderswo gegeben hat, aber für mich ist das was Neues – und ich find's klasse! »Meinen« Shepard durch eine komplett neue Story zu führen, das ist nicht zu vergleichen mit popeligen Nebenquest-Addons. Und zu wissen, dass Bioware eine so große Herausforderung für Shepard geplant hat ... ich kann's kaum erwarten.



fabian@gamestar.de