

Mass Effect 2

Es »shepard« gewaltig! Bioware setzt seine Rollenspiel-Serie würdig fort und liefert ein actiongeladenes, rasant erzähltes Science-Fiction-Spektakel ab. **Mass Effect 2** schlägt unter dem Strich sogar seinen großartigen Vorgänger.



DVD
- Top-Spiel-Videos
- Das Spiel
- Die Spielwelt
- Die Vielfalt
- Fazit
- Wertungs-konferenz

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6257

Inhalt

Mega-Test.....	20
Gut zu wissen.....	20
Ihr alter Shepard	22
Mass Effect vs. Mass Effect 2.....	23
Mass Effect: Was bisher geschah	25
Die Collector's Edition	26

Was macht eine gute Trilogie aus? Die Antwort ist einfach: Der erste Teil stellt die Regeln auf. Der zweite Teil bricht sie, auf zumeist unerwartete Weise. Und Teil 3? Nun, so weit ist der kanadische Entwickler Bioware mit **Mass Effect** zwar noch nicht, doch bereits **Mass Effect 2** hält sich vorbildlich an eben diesen, für kultverdächtige Hitserien wichtigen Grundsatz: Das Mittelstück der **Mass Effect**-Trilogie ist düsterer, erwachsener und erheblich actionreicher, entfernt sich also unerwartet und radikal von dem, was die Fans aus Teil 1 kennen. Allen Traditionsbrüchen zum Trotz erzeugt Biowares

zweites All-Abenteuer jedoch bereits wenige Sekunden nach dem Klick auf »Neues Spiel« ein altbekanntes, geradezu wohligh-nostalgisches Gefühl: **Mass Effect 2** ist trotz aller Neuerungen durch und durch ein echtes **Mass Effect** – willkommen zu Hause!

Weiter geht's

Eines vorneweg: Wir müssen in diesem Test über die Handlung sprechen, müssen über die Charaktere, ihre Beziehungen zueinander und über Quests und Aufgaben berichten, schließlich erwarten Sie zu Recht von uns tiefergehende Informationen und eine transparente Bewertung. Wir ver-

suchen aber zu vermeiden, wichtige Ereignisse, Namen oder gar Wendungen zu verraten, die Ihnen den Spaß beim Spielen verderben würden, kurz: Wir versuchen, nicht zu spoilern. Das bringt uns in eine Zwickmühle, denn einen Großteil seiner Faszination (die wir ja vermitteln wollen) zieht **Mass Effect 2** aus der enorm motivierenden Erzählweise mit ihren Überraschungen in Dialogen und Handlungssträngen. Wie schon im Vorgänger (oder in Biowares **Dragon Age: Origins**) ist es die gelungene Mischung aus durchdachter Spielwelt, bemerkenswerten Charakteren und Entscheidungsfreiheit, die den Reiz und letztlich die überdurchschnittliche Qualität des Titels ausmacht. Bereits der packend in Szene gesetzte Auftakt ist den Entwicklern hervorragend gelungen: Während die Normandy, das Schiff Ihres Helden Commander Shepard, von einem unbekanntem Kreuzer angegriffen wird, hasten wir durch ein brennendes Inferno zur Brücke, können gerade noch den Piloten Jeff »Joker« Moreau davon überzeugen, das Schiff aufzugeben, als eine heftige Detonation die Hülle zerreit, Shepard ins All schleudert und wir



Praktisch: Das Talent »Adrenalin« des Soldaten verlangsamt die Zeit.

Gut zu wissen

- **Mass Effect 2** hat von der USK eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten und kommt hierzulande komplett ungeschnitten in die Läden.
- Die PC-Version enthält neben der deutschen auch die (leicht bessere) englische Sprachausgabe.
- Das Programm verzichtet auf den Securom-Kopierschutz. Eine Online-Aktivierung ist ebenfalls nicht nötig.
- **Mass Effect 2** kann beliebig oft (de)installiert werden.



Erst mal Pause machen: Im komfortablen **Taktikmenü** geben wir unseren KI-Kollegen Angriffsbefehle und wechseln Waffen oder Munition. (1680x1050, volle Details)



hilflos mit ansehen müssen, wie die Normandy auseinanderbricht. Sie merken schon: **Mass Effect 2** braucht sich – anders als der Vorgänger – nicht lange damit aufzuhalten, Figuren zu etablieren und die Geschichte einzuleiten. Gerade deshalb sollten Sie den Vorgänger von 2008 gut in Erinnerung haben. Zwar gibt's auch diesmal wieder ein umfassendes Journal über die Planeten, Rassen und sozialen wie

politischen Umstände des **Mass Effect**-Universums. Warum aber welche Figuren oder Alienrassen auftauchen und wie sie in bestimmten Situationen reagieren, versteht nur in Gänze, wer Teil 1 durchgespielt hat. Kritisieren kann und sollte man das nicht, denn angesichts des Trilogie-Konzepts ist eine solche Erzählstruktur durchaus legitim.

Neues Leben

Neben der oft überraschenden Rückkehr alter Kollegen (und Kontrahenten) sind es vor allem die Neuzugänge in der **Mass Effect**-

Besetzung, die die Handlung um interessante Nuancen erweitern. Da wäre zum Beispiel Miranda, auf die Sie bereits im temporeichen Tutorial stoßen und die für die im Vorgänger beiläufig erwähnte Untergrundorganisation Cerberus arbeitet. Was die so selbstbewusste wie undurchsichtige Frau antreibt und wie sie zu Shepard steht (oder zu stehen vorgibt), sorgt vor allem in den Dialogen für eine spannende Grundstimmung. Noch ominöser ist der eigentliche Kopf von Cerberus, ein Mann, der sich nur »der Unbekannte« nennt und

von dem der Spieler nie weiß, ob er ihn rückhaltlos unterstützt oder Shepard im nächsten Moment ein Messer in den Rücken rammt. Dabei gelingt Bioware das Kunststück, komplett auf typische und deshalb oft langweilige Klischees zu verzichten. Selbstlose Idealisten gibt's in **Mass Effect 2** ebenso wenig wie den abgrundtief bösen Darth-Vader-Verschnitt. Und obwohl Sie an allen Ecken auf die unterschiedlichsten Charaktere stoßen, besitzt jeder einen gleichermaßen interessanten wie glaubhaften Hintergrund. Das Resultat:



Die roten Adern am Bildrand weisen auf Shepards baldiges Ableben hin.



Man hat in **Mass Effect 2** stets das Gefühl, mit lebenden Wesen statt einer bloßen Ansammlung von Polygonen und KI-Routinen zu interagieren.

So war das damals

Auch abseits der etwa 20 Spielstunden umfassenden Haupthandlung treffen Sie in **Mass Effect 2** immer wieder einprägsame Figuren, etwa eine obdachlose Quarianerin, die auf der Citadel von einem übel gelaunten Passanten des Diebstahls bezichtigt wird. Wenn Sie das Missverständnis aufklären, bekommen Sie später im Spiel eine E-Mail, in der sich die Dame für Ihre Hilfe bedankt. Details wie diese sorgen nicht nur für eine stimmige Atmosphäre, sondern verstärken auch das Gefühl, ein Held zu sein und tatsächlich etwas in der Welt zu bewe-

gen. Noch mehr Aha-Momente erleben Sie, wenn Sie Ihren Speicherstand aus dem ersten **Mass Effect** übernehmen (siehe Kasten rechts). Dann nämlich werden Sie in **Mass Effect 2** immer wieder von vergangenen Ereignissen eingeholt, inklusive der (oft folgenreicheren) Konsequenzen der Entscheidungen, die Sie damals getroffen haben. Während zum Beispiel Quereinsteiger ohne »alten« Shepard auf dem Schrottplaneten Korlus durch verwaiste Labore latschen, treffen **Mass Effect 1**-Spieler dort auf die überraschte Asari-Wissenschaftlerin Rana Thanoptis – zumindest wenn Sie die Dame im ersten Teil nicht um die Ecke gebracht haben. Solche Momente sind aus Fairness den Neulingen gegenüber spielerisch zwar nicht von Belang, aber vor allem für Fans

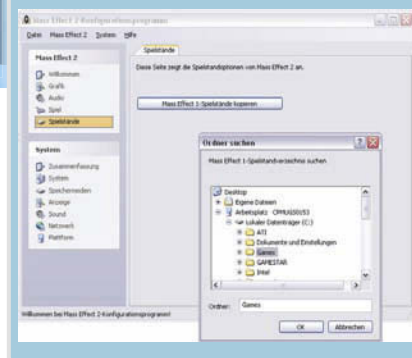
der ersten Stunde eine innovative Möglichkeit, noch tiefer in die Welt von **Mass Effect** einzutauchen. Es ist ein bisschen so, als lüden wir mit dem Speicherstand unseren genetischen Code (ein Stück von uns steckt in jeder durch Entscheidungen formbaren Spielfigur) in das Spiel.

Shepard's 10

Wie schon im Vorgänger tritt Shepard auch in **Mass Effect 2** nicht allein zum Kampf an. Um der neuen Bedrohung – Menschen entführenden Alien-Insekten – überhaupt die Stirn bieten zu können, muss der Commander erst mal eine waffenstarrende, diesmal zehnköpfige Truppe um sich scharen. Die jeweils 45 bis 60 Minuten dauernden Rekrutierungsaufträge könnten vielseitiger kaum sein. So untersuchen Sie auf Omega, einer

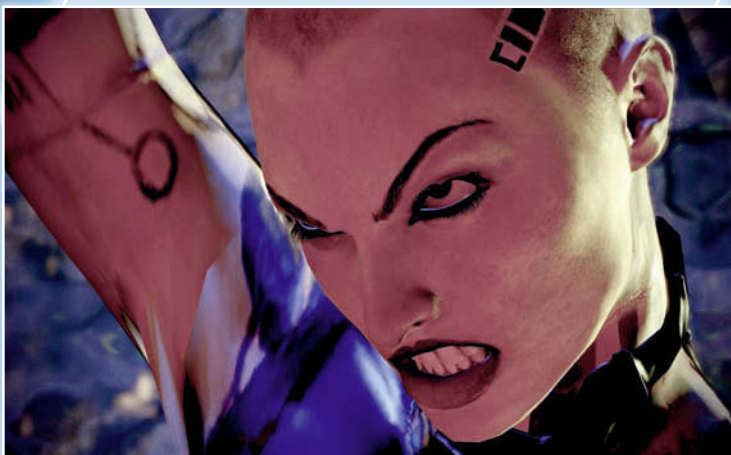
Ihr alter Shepard

Wenn Sie das erste **Mass Effect** durchgespielt haben, können Sie Ihren Commander Shepard in **Mass Effect 2** übernehmen und mit ihm oder ihr weiterspielen. Der Clou: Das Programm übernimmt nicht nur das Aussehen Ihres Helden, sondern berücksichtigt auch sämtliche Entscheidungen, die Sie im Verlauf der Handlung getroffen haben. Um den »alten« Shepard zu integrieren, müssen Sie das externe Konfigurationsmenü von **Mass Effect 2** starten und dort den Pfad für die Speicherstände des Originalspiels angeben. Praktisch: Sie dürfen die Charakterklasse Ihres Helden zu Beginn des Spiels weiterführen oder eine neue wählen. So oder so werden jedoch alle Talente auf null gesetzt; Sie starten also mit einem Level-1-Shepard – aber einem mit bewegter Vergangenheit, die sich an manchen Stellen im Spiel niederschlägt.

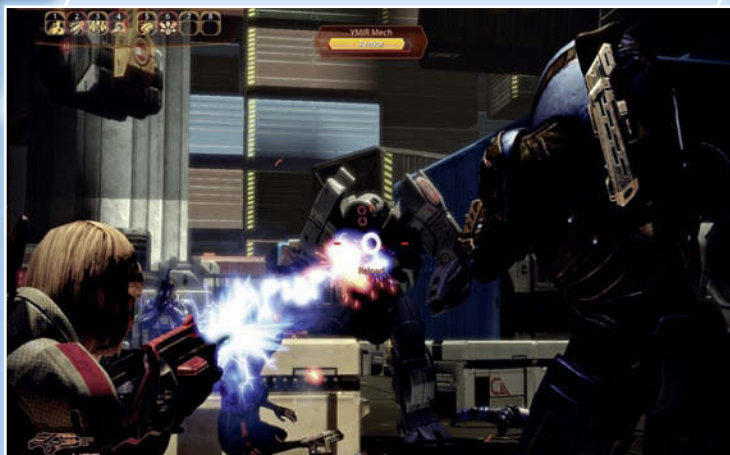


kriminellen Stadt im Innern eines Asteroiden, für den ohne Punkt und Komma quasselnden Salarianer-Arzt Mordin eine mysteriöse Epidemie, ballern sich an anderer Stelle den Weg aus einem Hochsicherheitsgefängnis frei oder suchen auf Illium, dem Wirtschafts- und Handelszentrum der Galaxie, nach dem legendären Assassinen Thane. Das Ziel ist aber stets dasselbe: Laufe durch schlauchartige Levels von A nach B und ballere unterwegs alles zu Klump. Die

Die hochdetaillierten Gesichter der Charaktere machen jede Emotion sichtbar.



Die schwer bewaffneten Mechs lassen sich nur mit panzerbrechender Munition verschrotten.



stimmungsvoll und abwechslungsreich gebauten Schauplätze sowie die gut platzierten Dialoge machen diese Designschwäche aber mehr als wett, zumal Bioware mit einigen, zu keiner Zeit aufgesetzt wirkenden Wendungen überrascht. Trotzdem hätte die Geschichte noch ein wenig mehr Feinschliff vertragen können. Zum einen nimmt die Suche nach den Crew-Mitgliedern im Vergleich zum Rest der Handlung zu viel Zeit ein, das kostet Tempo. Zum anderen ist das Finale zwar angemessen dramatisch ausgefallen, muss sich allerdings am immens hohen Gänsehaut- und Kawummfaktor des grandiosen Vorgänger-Showdowns messen lassen – und verliert. Aber: Mit dem emotionalen Ende meistert Bioware den Spagat, das aktuelle **Mass Effect**-Kapitel adäquat abzuschließen und gleichzeitig Lust auf den (gerade in der Entwicklung befindlichen) dritten Teil zu machen.

Reden wir darüber

Wie man es vom ersten Teil kennt, werden Sie auch in **Mass Effect 2** viel Zeit mit Gesprächen verbringen. Das klingt unspektakulär, entfaltet aber bereits nach kurzer Zeit eine beispiellose Sogwirkung. Denn ähnlich wie in **Dragon Age: Origins** haben Sie in den durchweg hervorragend geschriebenen Dialogen stets die Wahl, entweder diplomatisch, neutral

Mass Effect vs. Mass Effect 2

Mass Effect



Mass Effect 2



Die Kämpfe

Obwohl das erste Mass Effect für ein Rollenspiel bereits sehr actionlastig ist, legt Teil 2 noch eine Schippe drauf. Es kommt häufiger zu Ballereien; Deckungssuche und das clevere Positionieren der KI-Mitstreiter spielen eine wichtigere Rolle. Der klassische Lebensbalken aus dem Vorgänger wich der für Actionspielen typischen Selbstheilung.



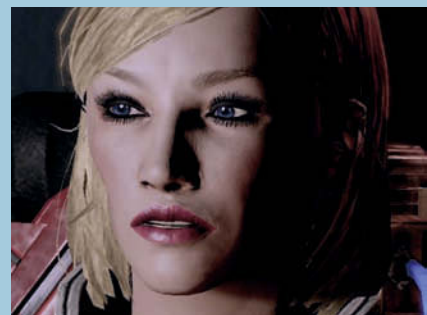
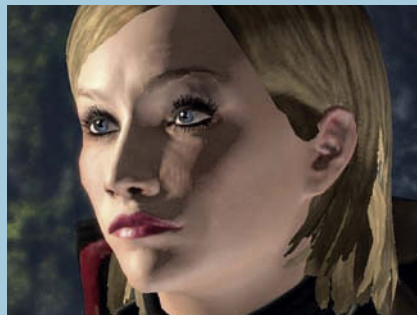
Die Talente

Bioware hat das bisherige Talentsystem stark entschlackt. Statt einem Dutzend Talente, die sich bis zu zwölfmal ausbauen lassen, besitzen die Charaktere in Mass Effect 2 nur noch sieben Fertigkeiten à vier Levelstufen. »Allgemeine« Talente wie das Schmeicheln oder »Erste Hilfe« wurden entfernt und durch klassenspezifische Trainings ersetzt.



Die Quests

Der größte Kritikpunkt des Vorgängers, die auf Dauer öden Nebenquests, wurde in Mass Effect 2 komplett entfernt. Die Aufträge fügen sich vorbildlich in die Haupthandlung ein und lassen sich oft nebenher lösen. Zwar gibt es auf vereinzelt Planeten nach wie vor versteckte Missionen, die fallen aber allesamt so kurzweilig wie unterhaltsam aus.



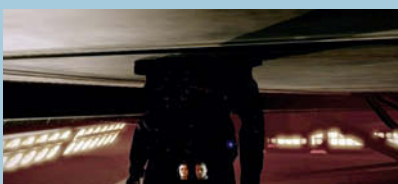
Die Technik

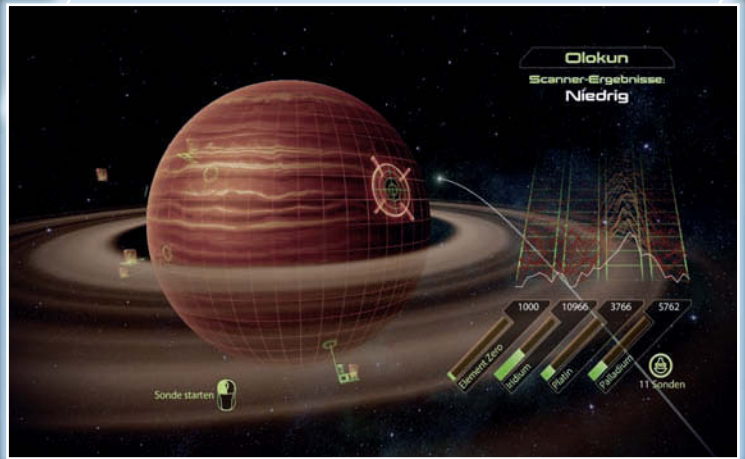
In Mass Effect 2 arbeitet die Unreal Engine 3 aus dem Vorgänger. Bioware hat jedoch an der Technik gefeilt und vor allem die Beleuchtung und Partikeleffekte verbessert. Zudem hat das Team die Texturen aufgehübscht und den Charakteren mehr Polygone verpasst. Besonders die Gesichter wirken nun lebensechter als noch im ersten Teil.

Bugs

- In Dialogen kommt es zu ungewöhnlich häufigen Animationsfehlern, etwa plötzliche Positionssprünge der Charaktere oder falsche Blickrichtungen.
- Wenn Sie über kleine Hindernisse laufen, kann es vorkommen, dass Shepard feststeckt und er und sein Team auf einmal mehrere Meter in der Luft hängen.
- In seltenen Fällen sind die Gespräche unsauber abgemischt. Zudem stießen wir in zwei Dialogen auf durch Bugs hervorgerufene Satz wiederholungen.

Für die Fehler ziehen wir einen Punkt in der Kategorie Atmosphäre ab. Sobald sie vom Hersteller behoben werden, wird dieser Punkt nachträglich addiert.





oder aggressiv zu antworten, was dem Spiel nicht nur Tiefe verleiht, sondern Quests oft auch in andere Bahnen lenkt. Übergreifende Ereignisse oder gar das Ende lassen sich dadurch allerdings nicht beeinflussen. Je nach Vorgehensweise verändert sich mit der Zeit auch Shepards Aussehen, vergleichbar mit den Haustieren in **Black & White**. Bösen Naturen etwa klaffen mit zunehmender Schurkerei Narben im Gesicht, und die Augen beginnen rot zu leuchten. Neu: Sie können den Commander in vordefinierten Au-

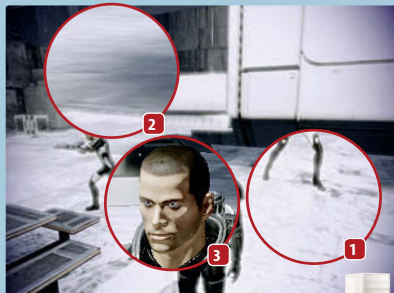
genblicken – signalisiert durch eine kurze Einblendung – nun besonders wirksame (gute wie böse) Überzeugungsversuche starten lassen. Diese in kurzen Zwischensequenzen aufwändig animierten Einschübe machen die ohnehin schon packenden Wortgefechte ein gutes Stück dynamischer und verstärken das Gefühl, sich nicht nur durch lineare Unterhaltungen zu klicken. **Mass Effect 2** ist damit momentan die klare Referenz in Sachen Dialoge und filmisches Erzählen. Toll: Obwohl die Gespräche ruppiger sind

als im ersten **Mass Effect** und häufiger geflucht wird, kommt der Humor nicht zu kurz. So antwortet beispielsweise der bockige Krograner Grunt auf die Frage, was er von Shepards Team hält: »Gute Gruppe, wenn sie mir nicht in die Quere kommt. Tote Truppe, falls doch.« Auch der Spieleverkäufer auf der Citadel sorgt für Schmunzler, etwa wenn er von diesem einen neuen Hit schwärmt, der bereits über elf Millionen Abonnenten zähle. Bioware hat die Intensität der Gespräche auch technisch verbessert. Im Ver-

gleich zu **Mass Effect 1** wählt das Programm spannendere Blickwinkel, schneidet Detailaufnahmen (etwa der Hände oder Augen) dazwischen und unterstreicht die jeweilige Stimmung häufig durch passende Kamerafahrten. Auch die aufwändiger modellierten Gesichter der Charaktere tragen ihren Teil zur Glaubwürdigkeit bei. Vor allem in Momenten, die ganz ohne Worte auskommen, wird jede Gefühlsregung sichtbar. Bisweilen fließen sogar Tränen. Je nach Temperament des Spielers nicht nur auf dem Monitor.

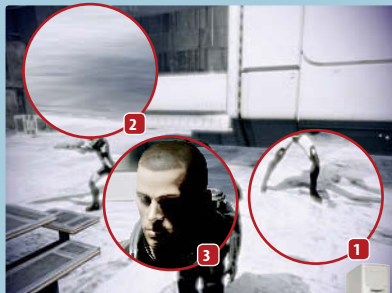
TECHNIK-CHECK

MASS EFFECT 2



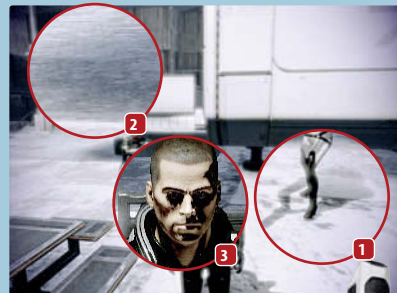
OLDIE-PC
ATHLON 64 X2 / 3800+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► **1280x1024** ► **niedrige Details**
In minimalen Einstellungen wirkt die Grafik aufgrund der fehlenden Schatten **1**, tristen Texturen **2** und Charakterdetails **3** lassen sich nicht regeln und wirken stets gleich.



STANDARD-PC
CORE 2 DUO E4300 • 1,5 GBYTE RAM • RADEON X1950 XTX

► **1680x1050** ► **hohe Details**
Vor allem die dynamischen Schatten **1**, **3** der Spielfiguren sorgen für eine deutlich lebendigere Umgebung. Zudem können Sie die Auflösung spürbar erhöhen.



MITTELKLASSE-PC
CORE 2 DUO E6600 • 2,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► **1920x1200** ► **maximale Details**
Auf flotten PCs verbessern Sie mit achtfacher Texturfilterung die Bildqualität **2**. Ab Geforce 9800 GTX oder Radeon HD 4850 können Sie auch 1920x1200 flüssig spielen.

TECHNIK-TIPPS

- Wenn Sie den ersten Teil auf Ihrem PC flüssig spielen konnten, läuft auch Mass Effect 2 auf Ihrem PC.
- Textur- und Charakterdetails können Sie nicht selbst regeln, das Spiel bietet fast ausschließlich Optionen hinsichtlich Beleuchtung und Schatten.
- Die »dynamischen Schatten« bringen besonders viel Atmosphäre, kosten je nach Grafikkarte und Spielsituation aber zwischen zehn und zwanzig Prozent Leistung.

- Bei Performance-Problemen schalten Sie zuerst die »Umgebungslicht-Schatten« für etwa zehn Prozent mehr Frames ab.
- Wenn der Griesel-Effekt nervt, deaktivieren Sie ihn unter »Filmkörnigkeit«. Leistung bringt das aber keine.

Checkliste

- Dual-Core-CPU ab 1,8 GHz
- 1,0 GB RAM (XP), 2,0 GB RAM (Vista, Windows 7)
- 13,7 GB Festplattenspeicher
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

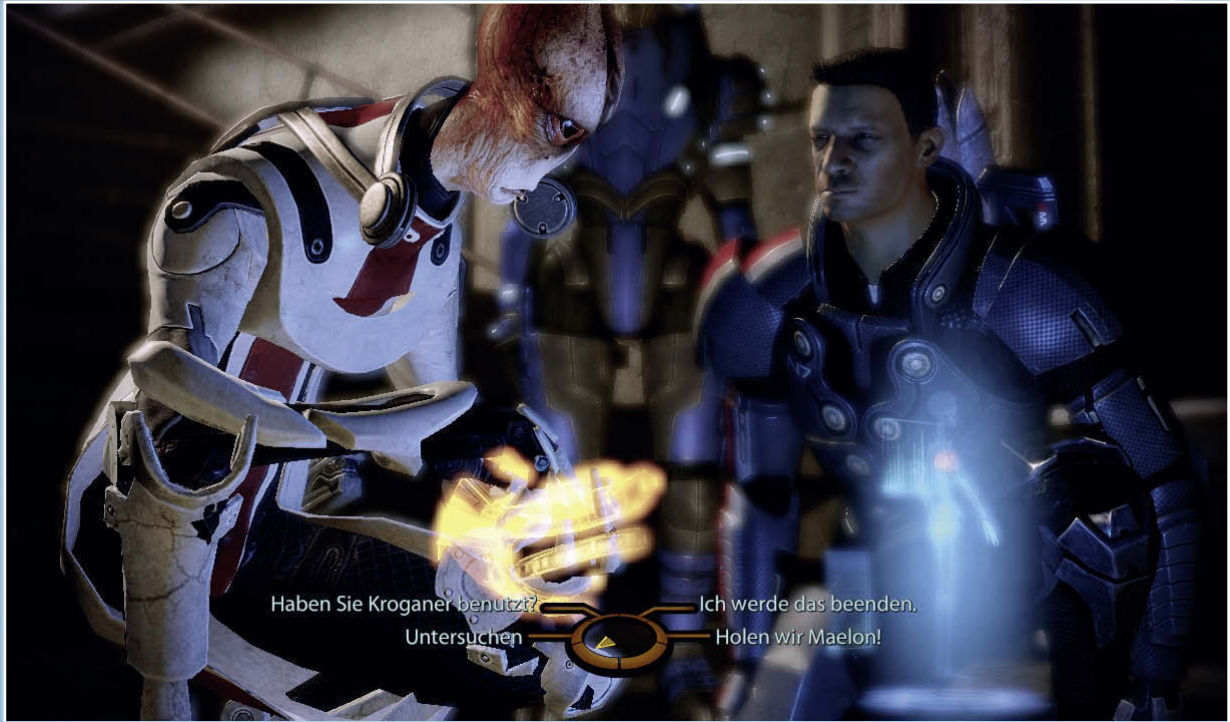
SO LÄUFT MASS EFFECT 2 AUF IHREM PC

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	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
GeForce 8/9		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT, 9800 GTX, GTS 250
GeForce GTX					GTX 260	GTX 275	GTX 280, GTX 285, GTX 295
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
Radeon HD 3&4		HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870, HD 4890, HD 4870 X2
Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850, HD 5870
2	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+	
Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950		
Phenom II		X2 550	X3 720	X4 940	X4 940	X4 955	X4 965
Core 2 Duo		E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500, E8600
Core 2 Quad					Q6600	Q9300	Q9550, Q9650, QX9770
Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920, i7 870, i7 965 XE
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072, 4.096, 6.144, 8192

4	läuft so flüssig: 1280x1024 minimale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details dynamische Schatten an	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details, 8x AF ab Geforce 9800 GTX/ Radeon HD 4850 mit 4x AA
LEGENDE	ruckelt stark		

Die **Dialoge** sind fantastisch animiert und hochspannend.



Konflikte lösen

In **Mass Effect 2** wird nicht nur geredet, sondern auch geballert, und das weit häufiger und temporeicher als noch im ersten Teil. Zwar kämpfen Sie nach wie vor aus einer leicht versetzten Schulterperspektive und mit zwei KI-gesteuerten Kollegen an Ihrer Seite, die Suche nach Deckung sowie das anschließende Ausschalten der Gegner durch gezielte Feuerstöße stehen nun aber deutlicher im Vordergrund. Gleich zwei Neuerungen erhöhen den Shooter-Anteil zusätzlich: Zum einen heilt sich Shepard, wenn er gerade nicht beschossen wird, zügig selbst, zum anderen besitzen sämtliche Gegner nun Trefferzonen und lassen sich zum Beispiel durch einen Schuss ins Bein ausbremsen. Außerdem soll-

ten Sie auf die Wahl der richtigen Knarre nebst passender Munition achten. Droiden und die Robotersoldaten der Geth etwa reagieren allergisch auf Disruptor-Geschosse, und dicke Bossgegner bekommen Sie am besten mit schwerem Gerät wie den neuen Raketen- oder Granatwerfern klein. Praktisch: Anders als im Vorgänger können Sie die KI-Kollegen nun wie in **Brothers in Arms: Hell's Highway** durch simple Tastenkürzel direkt im Kampf zur gewünschten Flankenposition schicken, bestimmte Gegner angreifen lassen oder um Shepard gruppieren. Kehrseite des auf Action ausgerichteten Spielprinzips: Man merkt es dem Leveldesign an. Vor Ihrer Heldentruppe platzierte Kisten, Container oder hüfthohe Absperrungen sind ein

Garant für jede Menge feindliches Gekröse, das gleich um die Ecke biegen wird. Fehlt es einem Raum an solchen Deckungsmöglichkeiten, bleibt mit Sicherheit auch die Waffe stumm. Viele Spieler kennen das aus reinen Actiontiteln wie **Doom 3**, wo man sich beim ersten Schockmoment noch zu Tode erschreckt. Ist aber das

Muster solcher Skript-Ereignisse zu durchschaubar, kehrt bald Routine ein. Ebenfalls verbesserungsfähig ist neben dem etwas fummeligen Wechseln der aktuellen Waffe auch die mauer Feind-KI. Immer mal wieder leisten sich die Gegner Aussetzer bei der Wahl ihrer Deckung oder verschanzten sich direkt neben hoch-

Mass Effect: Was bisher geschah ...



Commander Shepard und sein/ihr Team sollen auf der Erdenkolonie Eden Prime ein Artefakt untersuchen. Schnell stellt sich heraus: Der Turianer Saren will das Ding in seinen Besitz bringen, um die Galaxie ins Verderben zu stürzen. Vom Rat der Allianz daraufhin zum ersten menschlichen Spectre, einer Art Jedi im **Mass Effect**-Universum, befördert, erhält Shepard den Auftrag, Saren aufzuhalten. Nach der erfolgreichen Spurensuche im Artemis-Tau-Cluster sowie auf den Planeten Ferros und Noveria kommt es auf **Virmire** zur ersten Konfrontation. Doch Saren ist nur ein Handlanger von **Sovereign**, einem fiesen Reaper, der ein Portal zur Citadel öffnen will, um die Regierung der Allianz auszulöschen. Auf **Ilos** folgt Shepard Saren durch das **Tor** zur Citadel, wo bereits die Schlacht zwischen der Allianz und den bösen Geth tobt. Nach Shepards Sieg über Saren zerstört die eingreifende Allianzflotte den Reaper; das Universum ist (erst mal) gerettet.

Die **Levels** sind zwar streng linear, aber stets nachvollziehbar und stimmungsvoll gebaut.



Danke, danke!

Petra Schmitz: Ich bin so froh, dass ich Mass Effect 2 nicht als Hauptverantwortliche testen musste. Mir würde es unendlich wehtun, das Spiel in seiner Mechanik beschreiben zu müssen, weil's für mich doch vor allem Gefühl ist.

Wie schon der erste Teil hat es Mass Effect 2 geschafft, mich in seinen Bann zu schlagen. Ich habe Jane Shepard nicht nur gespielt, ich war sie. Jede einzelne Pore von mir war diese grandiose Figur. Mein Schiff! Meine Crew! Meine Mission! Was dieses Spiel (zusammen mit dem Vorgänger) mit mir angestellt hat, hat kein anderes je zuvor geschafft. Dafür werde ich Bioware für immer dankbar sein.



petra@gamestar.de

Mitreißend

Christian Schmidt: Wenn man die GameStar-Redaktion als Maßstab nimmt – und das setzen wir natürlich voraus –, dann ist Mass Effect 2 das mitreißendste Spiel der letzten Monate.

Kein anderer Titel ist in unseren Gängen so ausführlich besprochen worden: Mein Shepard hat dies erlebt, MEIN Shepard das, ich habe mich so entschieden, ICH so. Mit jedem weiteren Spieltag haben wir neue Geschichten aus Mass Effect 2 gezogen. Biowares Werk ist im besten Sinne Teil eines Epos, eine famose Episode in einem großartigen Universum. Warum, Herrgott nochmal, wird es nicht endlich in allen Fortsetzungen Standard, seinen Charakter zu importieren und neue Konsequenzen alter Entscheidungen zu erleben? Ein so simples Mittelchen, aber so ungeheuer motivierend! Ja, ich vermisste durch das minimale Charactersystem das Gefühl, dass mein Shepard eine echte Entwicklung durchmacht. Die findet dafür vor dem Bildschirm statt: Ich fiebere und leide mit meiner Crew. Und morgen muss ich den GameStar-Kollegen wieder davon berichten.



christian@gamestar.de

Rollenspiel?

Patrick C. Lück: Mass Effect 2 ist großartig. Das liegt vor allem an der dichten Inszenierung, den fesselnden Dialogen und den einzigartigen Charakteren.

Für dieses intensive Spielerlebnis geht Bioware aber an die Grenze dessen, was ein Rollenspiel an sich ausmacht. Das dünne Charactersystem gleicht einem schlechten Witz, die Dauerballereien in monotonen Schlauchlevels ermüden, und auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gibt es das Wort Schwierigkeit gar nicht. Auch wenn ich Mass Effect 3 kaum abwarten kann, so hoffe ich, dass sich Bioware ernsthafte Gedanken darüber macht, was für eine Art von Spiel Mass Effect sein will. Hoffentlich lautet die Antwort dann: ein Rollenspiel!



redaktion@gamestar.de

explosiven Fässern. Trotz dieser Mankos machen die effektiven Ballerorgien jede Menge Spaß, was an der eingängigen, frei konfigurierbaren Maus- und Tastatursteuerung sowie Ihren coolen Mitstreitern liegt, die weitgehend selbstständig kämpfen, sich sinnvoll positionieren, Talente clever einsetzen und nie um einen Kommentar verlegen sind.

Ab ins Training

Fans komplexer Rollenspiele à la **Dragon Age: Origins** oder besonders **Drakensang** von Radon Labs dürfte stören, dass der aus dem Vorgänger bekannte, zum geruh-samen Kommandieren gedachte Pausenmodus in **Mass Effect 2** nicht nur um einige Taktikfunktionen und Infos (wie den aktuellen Erfahrungspunktestand) abgespeckt wurde, er kommt auch seltener zum Einsatz als noch im Vorgänger. Die Erklärung ist simpel: Spezialtalente wie die Schilde deaktivierende »Überlastung« des Biotikers oder die Techniker-Kampfdrohne sind in den verhältnismäßig seichten Ballereien nur auf den obersten beiden der fünf Schwierigkeitsgrade wirklich nötig. Auch das Charactersystem von **Mass Effect 2** wurde ausgedünnt, Bioware hat sowohl die Anzahl der Fertigkeiten als auch deren Ausbaumöglichkeiten stark zurückgefahren. Trainings für bestimmte Waffentypen fehlen ebenso wie Boni auf Rüstungswerte, Lebenspunkte oder die Ausdauer der Helden. Stattdessen verbessern Sie lediglich eine Handvoll berufseigener Talente, von denen sich die meisten (zum Beispiel die gegen humanoide Ziele effektive Brandmunition des Soldaten) in der höchsten Stufe sogar auf die ganze Kampftruppe ausweiten lassen, was das an sich coole Klassensystem ziemlich aufweicht. Auch dass Sie gegen Ende der Kampagne nahezu jede Fertigkeit voll ausgebaut haben, dürfte zu verschärften Diskussionen zwischen den Liebhabern von unkomplizierten, actionlastigen Abenteuern und den Vertretern der Rollenspiellehre führen. Während Action-Fans auf der Allmachtswelle üppig ausgebauter Kampftalente durch die Schlusskapitel surfen, vermissen Rollenspieler das Grübeln über die beste Talentkombination und die im Zwang zum Auswählen liegende Vielfalt im Charakterausbau.

Viele Missionen, auch die Nebenaufträge, konfrontieren Sie mit einem **Bossgegner**.



Geologie mal anders

Action- wie Rollenspieler wird es gleichermaßen freuen, dass Bioware vor allem die umständliche Inventarverwaltung des Vorgängers entfernt hat. Findet Shepard eine bessere Waffe, nimmt er sie nun gleich in die Hand. Zudem werden erworbene Upgrades automatisch aktiviert und müssen nicht erst über entsprechende Menüs in die eigenen Knarren, Rüstungen oder die Normandy verbaut werden. Die Erforschung solcher Verbesserungen kostet allerdings jede Menge Ressourcen, die Sie zwischen den Missionen jederzeit auf fremden, über die bekannte Galaxiekarte erreichbaren Planeten sammeln dürfen. Diesen Abbauprozess präsentiert **Mass Effect 2** in einem neuen Minispiel, in dem Sie die Planetenoberfläche vom All aus mit einem Scanner auf akustische Anomalien abklopfen und an den entsprechenden Stellen Sonden losschicken, die das wertvolle Material dann automa-

tisch fördern und auf Ihr Konto übertragen. Das ist auf Dauer zwar nicht sonderlich aufregend, aber weit weniger zermürend als die ewig gleichen Mako-Erkundungsfahrten aus dem Vorgänger.

Sonst noch was?

Apropos Erkundungsfahrten: Rollenspieltypisch warten in **Mass Effect 2** jede Menge Nebenquests auf Sie. Anders als bei den generischen Bergungsmissionen des Vorgängers hat Bioware nun jeden einzelnen Auftrag von Hand gebaut und mit spannenden Dialogen und Zwischensequenzen versehen, die Ihnen einen tieferen Einblick ins **Mass Effect**-Universum gewähren – ein Riesenfortschritt im Vergleich zum ersten Teil. Beispielsweise erfahren Sie auf dem Planeten Tuchanka, wie es um die Krogeraner steht, deren überaus stolzes Volk seit einigen Jahren kurz vor der Auslöschung steht. Zudem fallen die oft nur wenige Minuten dauernden und daher kurzweiligen Aufträge recht

Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion veröffentlicht Electronic Arts auch eine umfangreicher ausgestattete Collector's Edition. Der Inhalt des schicken Relief-Steelbooks: ein gebundenes Artwork-Buch (48 Seiten), die erste Ausgabe des Comics **Mass Effect: Redemption**, eine Making-of-DVD sowie ein exklusives Ingame-Set bestehend aus einer speziellen Rüstung sowie einer Waffe (siehe unten). Die Collector's Edition kostet zwischen 65 und 70 Euro, also satte 20 Euro mehr als die normale Version.





abwechslungsreich aus. Zum Beispiel lassen Sie sich von einem Mech den Weg frei ballern, müssen ihm dafür aber immer wieder frische Energiezellen einsetzen. An anderer Stelle richten Sie durch ein Schalterrätsel den Sonnenschild einer ungeschützten Raumstation aus, hacken sich für eine alte Bekannte in mehrere Computer, schießen aus der Vogelperspektive auf flinke Parasiten oder hasten unter Zeitdruck durch ein abstürzendes Schiff, um die Triebwerke zu reaktivieren. Selbst wenn Sie keine Nebenaufträge erfüllen, stolpern Sie in der Spielwelt immer wieder über liebevolle Details. Um zum Beispiel bei den Händlern auf der Citadel Rabatte abzustauben, kann Shepard einen Werbeslogan einsprechen, der daraufhin jedem eintretenden Kunden entgegenschallt. Und wer der Normandy-Ärztin Dr. Chakwas eine Flasche Brandy bringt, der darf eine in angeschwipster Stimmung ge-

fürten, nostalgischen Gespräch zwischen ihr und dem Commander lauschen – das sind Momente, in denen alle Liebhaber von gut erzählten Geschichten voll auf ihre Kosten kommen, egal welchen Spielstil sie bevorzugen.

Fahrstuhl außer Betrieb

Wer das erste **Mass Effect** gespielt hat und ein besonders nerviges Element nennen soll, der gibt in der Regel folgende Antwort: die Aufzug-Sequenzen. Die hatte das Programm zum Laden des nächsten Levelabschnitts genutzt, was häufig bis zu einer Minute dauerte. Gegen das Gefühl der Lähmung, das so allmählich den Spieler beschlich, kamen selbst der improvisierte Smalltalk der Helden oder die aus den Liftlautsprechern scheppernden Radiomeldungen nicht an. Zwar benutzen Sie auch in **Mass Effect 2** bisweilen Fahrstühle (vor allem auf der nun größeren Normandy), die Wartezeiten fallen nun aber erfreulich kurz aus. Auch die meisten anderen technischen Macken, etwa den stückchenweise Aufbau der Umgebung nach dem Laden eines Spielstandes, hat Bioware behoben. Auf der anderen Seite plagen **Mass Effect 2** eine Reihe auffälliger Bugs, die es im ersten Teil nicht gab (siehe Kasten auf Seite 23). Dennoch lässt die Serie in Sachen Technik positive Tendenzen erkennen. Vor allem die Beleuchtungs- und Partikeleffekte sehen nun etwas hübscher aus. Die Charaktere und Texturen bekamen ebenfalls mehr Details spendiert. Für **Mass Effect 3** wünschen wir uns dennoch ein neues Grafikgerüst, denn der Unreal Engine 3 merkt man ihr Alter mittlerweile an. Aber vielleicht beherzigt Bioware ja auch die dritte Regel für eine gelungene Trilogie: Das Finale muss knallen!

Staub Effect

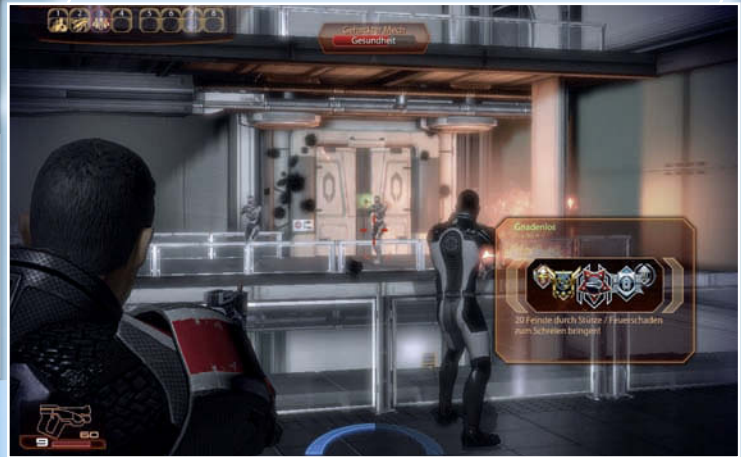
Daniel Matschijewsky:

Meiner Meinung nach weiß keiner besser als Bioware, wie man bemerkenswerte Figuren erfindet und packende Geschichten erzählt. Wenn ich Fingernägel kauend vor dem Monitor sitze, minutenlang über Entscheidungen nachdenke, lache, traure oder mit Gewissensbissen kämpfe, dann steht für mich fest, dass **Mass Effect 2** mehr als »nur« ein Rollenspiel ist. Schön auch, dass sich Bioware nicht auf seinen Lorbeeren ausruht, sondern die Serie konsequent weiter entwickelt, sei es bei der Bedienung, dem Questdesign oder der Technik. Und wer befürchtet, der hohe Actionanteil könnte dem Spiel schaden, den kann ich beruhigen. Die brachialen Balleereien passen perfekt ins nun etwas düstere **Mass-Effect-Universum**. Außerdem schüren sie die Vorfreude auf das, was im folgenden Abschluss der Saga auf uns zukommen wird.



danielm@gamestar.de

Im packenden Tutorial lernen Sie die neue Kampfsteuerung kennen.

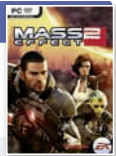


MASS EFFECT 2

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bioware (Dragon Age: Origins, GS 12/09: 92 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts
 SPRACHE Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.1.2010
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

SPRACHE
 Geschichte, Charaktere, Atmosphäre, Kämpfe – **Mass Effect 2** lässt Sie nicht mehr los.

GENRE ROLLENSPIEL
 SPIELSTIL Kampf – Rästel
 CHARAKTERSYST. simpel – komplex
 FREIHEIT linear – offene Welt
 KAMPF Action – Taktik
 HANDLUNG einfach – komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

EINSTIEG leicht – schwierig
 SPIELMECHANIK einfach – komplex
 SPIELTEMPO langsam – schnell

HILFEN Spieleinstieg als Tutorial, Texteinblendungen
 SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern, Rücksetzpunkte

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHERND-PCs

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 13,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2 5000+ AMD 2,0 GB RAM 13,7 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 13,7 GB Festplatte

3D-GRAPHIKKARTEN
 GeForce 6600 / 6800
 GeForce 7800 / 7900
 GeForce 8800 / 9800
 GeForce 9600
 GeForce GTX 200
 Radeon X1600
 Radeon X1800 / X1900
 Radeon HD 2900
 Radeon HD 3800
 Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Surround-Hardware, ATI Radeon Eyefinity
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ DVD-Abfrage
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ fantastische Animationen + detaillierte Figuren + hübsche Effekte - oft triste Umgebungen - teils schwammige Texturen	8 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + knackige Schlachtgeräusche in Surround + stimmungsvolle Musik + gute Umgebungsgeräusche	10 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + gute Waffenbalance - leichter als der Vorgänger + Talente unsauber ausbalanciert	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario + interessante Heldentruppe + stimmungsvolle Levels - Bugs	9 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Schnellzugriffsleiste + intuitive Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface - Waffenwechsel	9 / 10
UMFANG	+ große Galaxie, viele Schauplätze + angemessene Solo-Spielzeit + viele Nebenquests + hoher Wiederspielwert	9 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ wendungsreiche Storyaufträge + spannende Handlung + viele Gänsehautmomente + verhältnismäßig maues Finale	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ vielschichtige Figuren + Kulturen, Rassen, Politik + wenige, dafür nützliche Talente + cooles Einfluss-System + vielseitige Klassen	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ zugängliche, temporeiche Kämpfe + Pausenmodus + nützliche Kameraden - doofe Gegner-KI - häufig stupides Ballern	8 / 10
ITEMS	+ zahlreiche Waffenklassen und Upgrades + Biotik, Kampfdronen, Munitionstypen - auf Dauer ödes Ressourcensammeln und Hacken	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT **Actionreicher, packend erzählter Science-Fiction-Hit.**

