



Mass Effect 2 DLC-Check

Bioware hat bislang vier Mini-Addons zum Rollenspiel Mass Effect 2 veröffentlicht. Wir haben überprüft, ob sich die Downloads lohnen.

Zaeed: Der Preis der Rache

Wenn Ihnen der spröde Charm der schroffen Biotikerin Jack gefällt, dann dürfte auch der gewissenlose Söldner Zaeed Massani nach ihrem Geschmack sein. In der Minimission Zaeed: Der Preis der Rache rekrutieren Sie das Raubein, indem Sie ihn auf Omega anquatschen. Die Loyalitätsmission bringt Sie auf einen Dschungelplaneten, auf dem Blue Suns eine Raffinerie besetzt halten. Massanis eigentlicher Auftrag lautet, die Arbeiter zu befreien. Viel lieber will der Mann allerdings eine alte Rechnung begleichen und setzt dabei das Leben der Gefangenen willentlich aufs Spiel. Wenn Sie Massani dabei in die Parade fahren, winken 17 Vorbild-Punkte; pfeifen Sie auf die Arbeiter, steigt Ihr Abtrünnigenwert entsprechend. Wie auch immer die Mission ausgeht (Massani nicht loyal zu stimmen, ist relativ einfach): Am Ende haben Sie eine schwere Waffe (einen Flammenwerfer) und einen brauchbaren Schützen mehr. Zaeed ist ein vollwertiger Kämpfer, aber kein Charakter, mit dem Sie tiefere Bande knüpfen können. Wenn Sie ihn im Backbord-Frachtraum besuchen, plappert der Mann zwar, richtige Dialoge lassen sich jedoch nicht mit ihm führen.

Fazit: Kurz, aber gelungen inszeniert.

Preis: kostenlos

Größe: 498 MByte

Wertung: **Gut**



Der **Söldner Zaeed** will lieber eine private Rechnung begleichen, statt Menschen zu retten.

Absturzstelle der Normandy

Kurz und wenig spektakulär fällt Ihr Besuch an der Absturzstelle der Normandy SR1 aus. In einem überschaubaren Areal durchstöbern Sie die Trümmerteile Ihres ersten Raumschiffs, finden Dienstmarken von gestorbenen Crewmitgliedern, Ihren alten N7-Helm und ein paar in Minifilmchen verpackte Erinnerungen. Dabei sind Sie allein unterwegs, Dialoge fehlen also. Um die Mission abzuschließen, müssen Sie eine Gedenkstatue an einem der vordefinierten Orte aufstellen. Wenn Sie alle 20 Dienstmarken eingesammelt haben, erhalten Sie eine lobende Mail von Admiral Hackett. Und Ihr alter Helm liegt im Folgenden in Ihrer Kabine auf dem Schreibtisch gleich neben dem Bett.

Fazit: Wirkt größtenteils uninspiriert und lieblos.

Preis: kostenlos

Größe: 62 MByte

Wertung: **Ausreichend**

Feuergänger-Paket

Das Feuergänger-Paket enthält fünf Missionen, die sich um den neuen Schwebepanzer »Hammerhead« drehen, den Nachfolger des Mako aus dem ersten Mass Effect. In der Einsatzreihe sind Sie auf Planeten unterwegs, um schließlich an ein Artefakt der Protheaner zu gelangen. Die Rahmenhandlung um zwei Wissenschaftler bleibt wirr, die fünf Missionen langweilen. Zwar sind die schlauchgeraden Levels durchaus abwechslungsreich gestaltet (Schnee, Lava, Ruinen), aber die Aufgaben nicht: Entweder ballern Sie mit automatischer Zielerfassung auf Geth oder Sie sammeln Daten im Schwebeflug ein. Oder beides. Immerhin lässt sich der Schwebepanzer perfekt steuern – ein deutlicher Fortschritt gegenüber dem schwammigen Mako aus dem ersten Teil.

Nur an zwei Stellen dürfen Sie den Hammerhead auch mal verlassen, um in Minen einzudringen. Da gibt's aber nichts weiter zu tun, als wiederum Daten zu sammeln beziehungsweise gegen Ende das (immerhin imposante) Protheaner-Artefakt zu untersuchen. Wenigstens finden Sie noch ein Upgrade für Ihre Biotiker, wenn Sie in den kleinen Laufabschnitten genau schauen.

Fazit: Tolles Fahrzeug in unbefriedigenden Missionen.

Preis: kostenlos

Größe: 473 MByte

Wertung: **Ausreichend**



Mit dem **Hammerhead** fliegen Sie durch lineare Levels, ballern auf Geth und sammeln Daten ein.



An der Absturzstelle der alten Normandy gibt es für Sie nicht viel zu erleben.

Wie kommen Sie an die DLCs?

Um eine Zusatzmission (kurz DLC für »Downloadable Content«) herunterzuladen, müssen Sie beim Cerberus-Netzwerk angemeldet sein. Den Keycode dafür finden Sie in Ihrer Mass Effect 2-Packung auf einem Extrazettel.

Einige der Addons sind gratis, andere müssen Sie bezahlen. Kostenpflichtige Inhalte erstellen Sie, indem Sie zuerst Bioware-Punkte über Ihre Kreditkarte, PayPal oder eine Direktüberwei-

sung erstellen. Der Entwickler bietet unterschiedlich große Punkte-Pakete zum Kauf an. Das kleinste mit 400 Punkten kostet 3,49 Euro, für 560 Punkte bezahlen Sie 4,88 Euro (also genau die Summe, die Bioware für den Kasumi-DLC haben möchte), für das größte Paket mit 1.600 Punkten 13,94 Euro. **Vorsicht:** Sobald Sie einen DLC zu Ihrem Spiel addiert haben, startet Mass Effect 2 nur noch mit einer stehenden Internetverbindung!

Kasumi: Gestohlene Erinnerungen

Die erste kostenpflichtige Zusatzmission, die Bioware für Mass Effect 2 veröffentlicht hat, ist wie erwartet deutlich umfangreicher und besser als die Gratsihäppchen. Knapp anderthalb Stunden Spielzeit (abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad) stecken in **Kasumi: Gestohlene Erinnerungen**. In dem Einsatz schnappen Sie sich die Meisterdiebin Kasumi Goto als zwölftes Mitglied für Ihr Team. Genau wie bei Zaeed entfällt dabei der Aufspür-Teil, Sie treffen die Dame gleich im Zakera-Bezirk, wo sie über eine interaktive Litfaßsäule mit Ihnen Kontakt aufnimmt.

Feste feiern

Um die Loyalität der gewitzten und sympathischen Gaunerin zu gewinnen, sollen Sie ihr helfen, die elektronisch gespeicherten Erinnerungen ihres verstorbenen Partners zu stehlen. Und zwar aus dem bestens gesicherten Privatmuseum des Großkriminellen Hock. Um überhaupt in die Nähe der Schatzkammer zu kommen, muss sich Shepard auf eine Galaparty schmuggeln – in entsprechenden Klamotten. Männliche Shepards schlüpfen in einen schicken Anzug, weibliche in ein sexy Cocktailkleid, um auf der Feier des Bösewichts unbemerkt vorgehen zu können. Kasumi versorgt Sie mit Tipps und hilft im Verborgenen – die Tarnfähigkeiten der Diebin machen es möglich. Es müssen unter anderem DNS- und Stimmproben von Hock eingesammelt werden. Damit erst lässt sich der Safe knacken.

Die Party ist eine gelungene Abwechslung zum üblichen Heldenleben, schon allein wegen der ungewohnten Aufmachung des Commanders. Allerdings hätten wir uns Interaktionsmöglichkeiten mit den übrigen Gästen gewünscht. So aber kann Shepard nur mit Hock, dem Barmann und einer Wache reden.

Feste ballern

Sobald Shepard und Begleiterin Zugang zum Privatmuseum haben, stürzt sich der Commander in die gewohnte Kampfkleidung. Die Ausrüstung wurde zuvor im Sockel einer Statue ins Anwesen geschmuggelt. Klar, dass im Folgenden die Waffen sprechen, leider in recht langwierigen, gestreckt wirkenden Kämpfen.

Neu: Die gegnerischen Eclipse-Söldner werfen mit Blendgranaten wie Marktfrauen mit Blumensträußen und machen Sie dadurch oft für kostbare Sekunden blind. So bekommen Sie schon mal einen Vorgeschmack darauf, was Kasumi kann, sobald Sie die Dame loyal gestimmt haben. Das Werfen von Blendgranaten ist nämlich die Fähigkeit, die Sie für die Diebin freischalten.

Gegen Ende der Mission steht dann noch ein Bosskampf gegen Hock an, den Sie nur gewinnen, wenn Sie zur rechten Zeit eine Zwischensequenz auslösen. Wie das funktioniert, verrät Ihnen Kasumi. Also unbedingt zuhören, wenn die Frau etwas sagt. Am Ende der Mission verfügen Sie über eine neue Maschinenpistole, ein weiteres Tech-Upgrade, einen neuen zivilen Fummel und eventuell über das Wissen, dass weibliche Shepards in einem Cocktailkleid zwar hübsch aussehen, sich aber darin nicht entsprechend bewegen können. Wenn Sie Ihre Frau Shepard der Festivität angemessen gehen statt laufen lassen, dann sieht das noch schlimmer aus als in den üblichen Hosen und Hemden.

Fazit: Gute Unterhaltung auf dem Niveau des Hauptspiels.

Preis: 4,88 Euro

Größe: 991 MByte

Wertung: **Sehr gut**

Die Diebin Kasumi nimmt über eine interaktive **Litfaßsäule** Kontakt mit Shepard auf.



Weibliche Shepards stürzen sich in ein ungewohntes kurzes, schwarzes **Cocktailkleid**, um auf der exklusiven Party nicht aus dem Rahmen zu fallen.



Kasumi beherrscht den **Schattenschlag**: Die Diebin teleportiert sich hinter einen Gegner, haut blitzschnell zu und verschwindet dann ebenso flott wieder aus der Gefahrenzone.

