



Mass Effect 3

Das Finale der Science-Fiction-Trilogie wird mit Spannung erwartet. Wir verraten, wie Bioware sein Rollenspiel-Epos würdig abschließen will. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7230

Bürokratisches Pack! Da rettet man die Welt und muss sich dafür dann vor einem Gericht verantworten. So geht es Commander Shepard, der zu Beginn von **Mass Effect 3** dem Rat der Allianz gegenübersteht und sich zu den Geschehnissen in **Die Ankunft** äußern muss, dem kürzlich erschienenen finalen DLC-Paket zu **Mass Effect 2**. Dabei hat die Menschheit momentan ganz andere Probleme. Denn während Shepard unter Eid stehend seine Taten zu rechtfertigen versucht, beginnen die Reaper, die Planeten unseres Sonnensystems mit voller Wucht anzugreifen, darunter auch die Erde. Ganz klar: **Mass Effect 3** beginnt mit einem Paukenschlag. Noch klarer, dass der Entwickler Bioware sein großartiges Science-Fiction-Epos auch mit einem Knall enden lassen will.

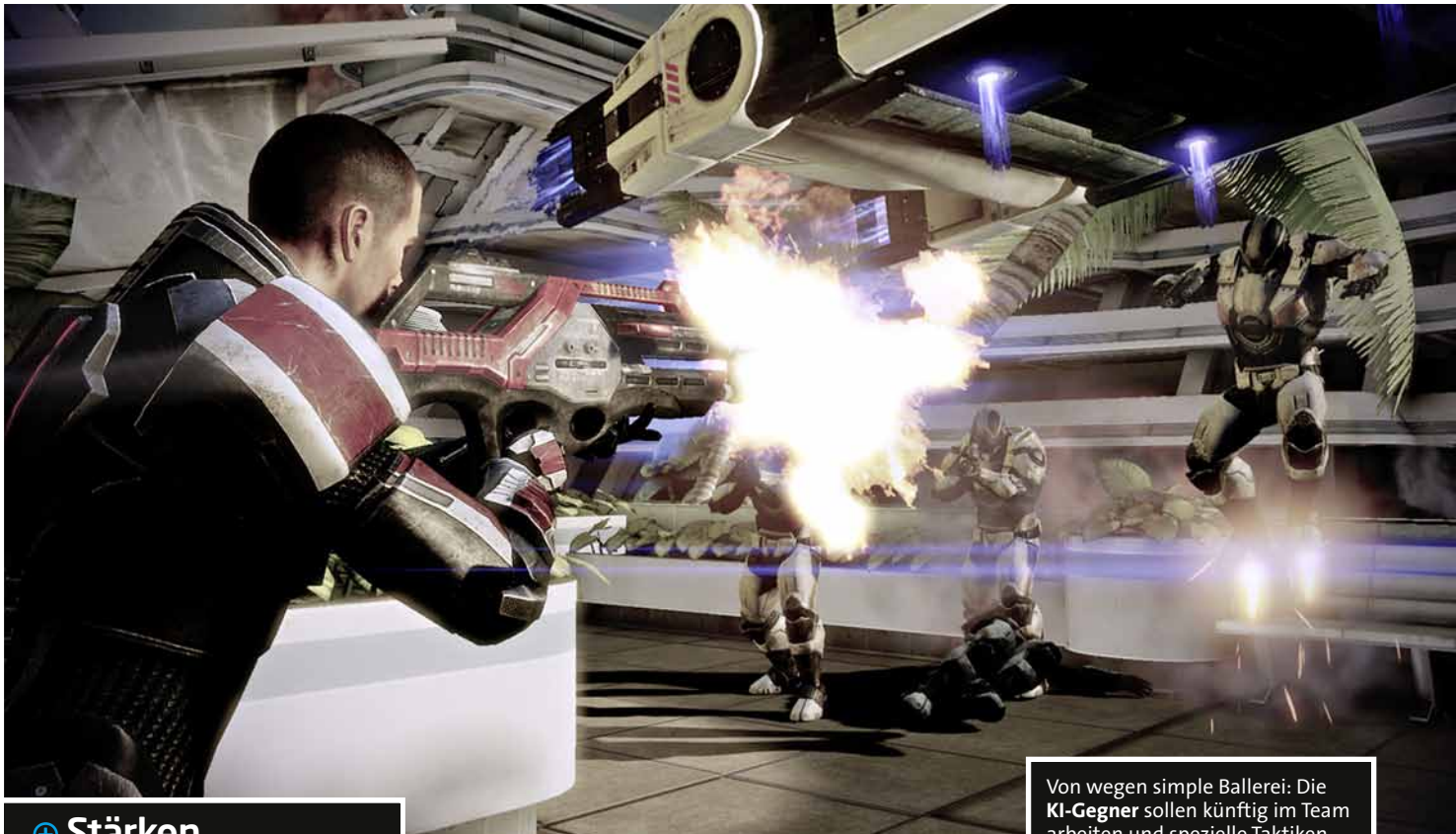
Reaper, Shepard, Rat der Allianz – um **Mass Effect 3** zu verstehen, sollte man die beiden

Vorgänger gespielt haben. Kritisieren kann man das allerdings nicht, schließlich war **Mass Effect** von Anfang an als Dreiteiler

konzipiert. Neueinsteiger und Nichtkäufer des **Die Ankunft**-DLCs dürfen die bisherigen Ereignisse in einem interaktiven Comic (wie



Die aus dem Vorgänger bekannten **Husks** gibt es nun in mehreren Varianten.



⊕ Stärken

- + ausgebautes Talentsystem
- + dynamische Kämpfe
- + große Entscheidungsfreiheit

⊖ Schwächen

- vergleichsweise altbackene Grafik
- Unklar: Wird die Geschichte würdig abgeschlossen?

Von wegen simple Ballerei: Die KI-Gegner sollen künftig im Team arbeiten und spezielle Taktiken beherrschen. (1280x720 Pixel)

Anders als in **Die Ankunft** ist Commander Shepard in **Mass Effect 3** wieder mit einem Team unterwegs. Als Squad-Mitglieder wurden bislang Liara, Garrus sowie der neue Charakter James Sanders bestätigt. Ashley oder Kaidan sind ebenfalls wieder mit dabei, abhängig davon, wen der beiden wir im ersten **Mass Effect** über die Klinge haben springen lassen. Wenigstens ein Wiedersehen gibt es mit Grund, Mordin und dem Geth-Roboter Legion, zumindest sofern die Burschen das dramatische Finale von **Mass Effect 2** überlebt haben. Bestehende Romanzen, aber auch Konflikte sollen dabei fortgeführt und abgeschlossen werden. Spannend: **Mass Effect 3** wird mehrere Enden bieten. Ob es zum Happy End kommt oder nicht, soll dabei nicht nur von den getroffenen Entscheidungen im Spiel abhängen, sondern auch von der Wahl der Verbündeten und Squad-Mitglieder.

er schon der Playstation-3-Version von **Mass Effect 2** beilag) nachlesen und in einer Art Checkliste markante Storypunkte abklappern, um wichtige Entscheidungen zu fällen. Besitzer der Vorgänger greifen hierfür einfach auf einen Speicherstand aus **Mass Effect 2** zurück. Denn wie von der Serie gewohnt wirken sich sämtliche Entscheidungen, die wir in Teil 1 und 2 getroffen haben, auch auf die finale Episode aus.

Mehr Rollenspiel und dynamischere Action.

gesäumte Wüstenlandschaft daher. Bioware bemüht sich also um mehr optische Abwechslung als in den auf Dauer eintönigen Vorgängern. Shepard und sein Team sind aber auch in der Milchstraße unterwegs, etwa auf unserem roten Nachbarplaneten Mars, der von den Menschen als Abbaugelände wichtiger Mineralien genutzt wird. Die Erde dient ebenfalls als Schauplatz. Anders als im ersten Ankündigungs-Trailer angedeutet, ballern wir uns aber nicht durch Englands Hauptstadt London, sondern kämpfen in einer nordamerikanischen Zukunfts-Metropole, die durch die Zusammenlegung von Seattle und Vancouver entstand.

In Sachen Spielgefühl will Bioware einen riskanten Spagat wagen: mehr Rollenspiel und gleichzeitig dynamischere Action. Für Ersteres soll es erstmals komplexe Talentbäume geben, die mit stufenweise ausbaubaren Fertigkeiten aufwarten. Zudem werden sich Waffen durch Mods (etwa größere Magazine und Zielaufsätze) individualisieren lassen. Jede Charakterklasse bekommt



Laut Bioware sollen die **Areale** detaillierter und weitläufiger ausfallen.



Shepard beherrscht jetzt diverse **Prügelattacken**. Zudem gibt's eine auf Nahkampf spezialisierte Charakterklasse.

außerdem eine Handvoll zusätzlicher Talente spendiert. Beispielsweise kann der Ingenieur nun Geschütztürme errichten, die selbstständig auf feindliches Gesocks ballern. Mit dem »Heavy Melee«, einem kräftigen Haudrauf, findet eine neue Klasse ihren

Wie endet das Epos? Das entscheiden wir.

Weg ins Spiel. Ohnehin soll der Nahkampf eine größere Rolle spielen als noch bei den Vorgängern. Um dem gerecht zu werden, hat Bioware Shepards Bewegungsspektrum stark ausgebaut. So kann der **Mass Effect**-Held nun ähnlich wie die Testosteron-Recken aus Epics **Gears of War** rollen, springen und hinter Deckungen oder durch Löcher in Wänden und Böden hechten. Das dürfte den Gefechten eine gehörige Portion Dynamik und Tempo verpassen.

Wenn Fäuste nichts mehr bewirken, müssen Schusswaffen sprechen. Damit auch die Ballereien spannender ausfallen als in **Mass Effect 2**, hat Bioware den Gegnern dynamische Trefferzonen spendiert. Beispielsweise sind die an sich stark gepanzerten Mechs am Cockpit besonders empfindlich. Und die zombieähnlichen Husks, die es nun auch in Turianer-, Batarianer- und Rachni-Varianten gibt, sehen es gar nicht gern, wenn man ihnen die Gliedmaßen wegschießt. Um es Shepard und seinem Team trotzdem nicht zu einfach zu machen, wollen die Entwickler das KI-Verhalten überarbeiten. So sollen die Feinde deutlich cleverer agieren und ihr Verhalten besser auf Shepard und seine Begleiter abstimmen. Dabei soll jeder Gegnertyp eine spezielle Rolle übernehmen und entsprechende Gruppentaktiken beherrschen. Hoffentlich bedeutet das nicht, dass die Burschen laufend zwischen Kisten und Absperrungen hin- und herhüpfen. Von denen gab's in **Mass Effect 2** nämlich schon genug.

Überhaupt bleibt die Frage, ob Bioware von seinem streng linearen Levelaufbau wekommt, der in **Mass Effect 2** allzu offensichtlich darauf hinwies, dass wohl gleich eine Feindgruppe um die Ecke biegt. Immerhin kündigten die Kanadier an, dass man die Gebiete nicht nur detaillierter, sondern vor allem auch größer und weitläufiger gestalten wolle. Zudem sollen die Areale mit mehr Leben gefüllt werden, etwa durch spazierende Menschen oder Schiffe, die sich im Hintergrund bekämpfen. Ob das noch zeitgemäß aussieht, bleibt indes abzuwarten. Denn das Team greift wie schon bei den Vorgängern auf die in die Jahre gekommene **Unreal Engine 3** zurück. Aber wenn Bioware sein Epos abermals mit Dramatik, Emotion und denkwürdigen Momenten vollpackt – und davon gehen wir aus –, dann dürfte **Mass Effect 3** genau das sein, was wir uns davon erhoffen: ein würdiger Abschluss einer grandiosen Rollenspiel-Reihe. Im Frühling 2012 ist es endlich so weit. **DM**



Teamarbeit: Gemeinsam mit Liara nimmt Shepard einen gegnerischen Söldner in die Zange.



Mein Krieg der Sterne
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ungeduldig bin ich eigentlich nicht, doch kann mir **Mass Effect 3** gar nicht schnell genug erscheinen. Nicht nur, weil ich unbedingt wissen will, wie Bioware die Geschichte abschließt und was mit Shepard und seinen Kameraden passiert (Garrus, du coole Socke!). Sondern weil das Science-Fiction-Epos auch spielerisch einen interessanten Weg geht. Mehr Rollenspiel und gleichzeitig dynamischere Kämpfe? Wenn die Jungs das hinkriegen, wird **Mass Effect 3** tatsächlich der Höhepunkt der Serie. Alles andere wäre für den letzten Teil einer Trilogie aber auch eine Enttäuschung.