

Mass Effect 3

Verkommt Biowares SciFi-Epos tatsächlich zum Simpel-Shooter? Wir haben Mass Effect 3 auf der Gamescom gespielt - und können aufatmen.

Von Daniel Matschijewsky



Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **8. März 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7230

Das Erste, was wir in der Gamescom-Demo von **Mass Effect 3** zu sehen bekommen, ist ein bal-lender Shepard. Wie schon zuvor auf der E3 und in jedem bislang veröffentlichten Trailer. Man könnte glauben, nach dem eh schon recht actionlastigen Vorgänger streiche der dritte Serienteil

das Rollenspiel komplett und mutiere zum reinrassigen Shooter. Doch gerade, als wir protestieren wollen, öffnet der Bioware-Mann Michael Gamble das neue Charaktermenü. Wir sehen Statistiken, stufenweise ausbaubare Talente. Bevor wir den Stift zücken können, schließt Gamble das Fenster: »Erst will ich euch etwas anderes zeigen«. Wir sind äußerst gespannt.

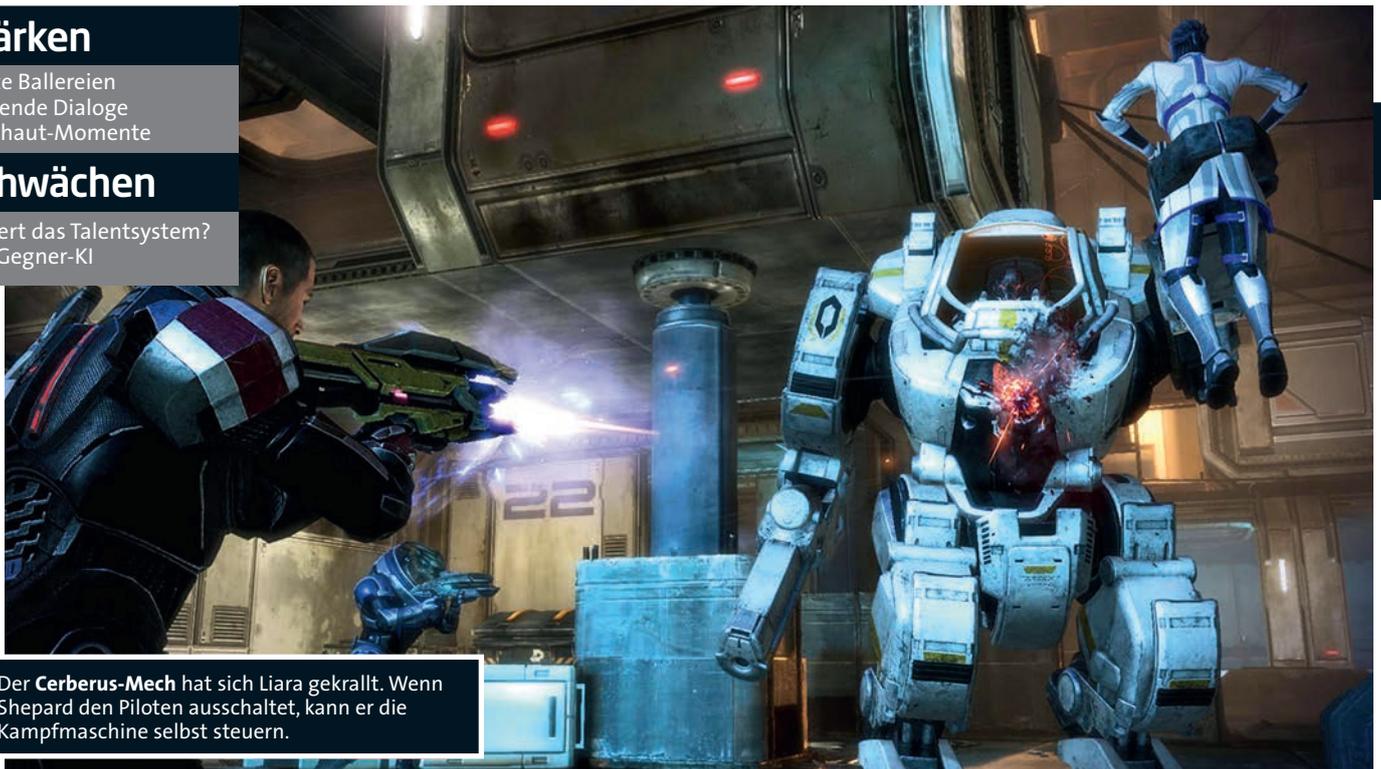
Gamble startet die allererste Mission von **Mass Effect 3** – und beschert uns damit eine ordentliche Gänsehaut. Denn das Programm wirft uns völlig unvermittelt in ein erschreckendes, apokalyptisches Szenario. Nicht irgendwo im All, sondern in einer Großstadt auf unserem Heimatplaneten, der Erde. Wolkenkratzer stehen in Flammen, in der trüben Bucht liegen Trümmer einge-

+ Stärken

- + rasante Ballereien
- + spannende Dialoge
- + Gänsehaut-Momente

- Schwächen

- Motiviert das Talentsystem?
- maue Gegner-KI



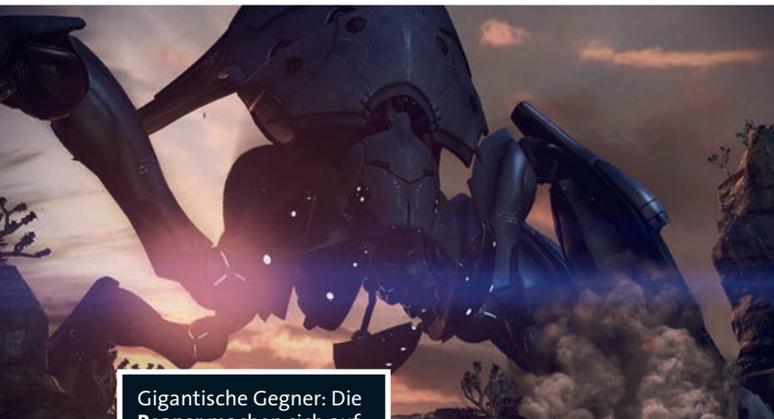
Der **Cerberus-Mech** hat sich Liara gekrallt. Wenn Shepard den Piloten ausschaltet, kann er die Kampfmaschine selbst steuern.



Auf der Erde bekommen wir es mit mutierten Kannibalen zu tun.



Mit seinem Omniblade teilt Shepard nun auch im Nahkampf aus.



Gigantische Gegner: Die Reaper machen sich auf der Erde breit.



Jede Waffe lässt sich an Werkbänken durch Upgrades modifizieren.

stürzter Brücken; Schüsse, Explosionen und orchestrale Musik mischen sich zu einer schaurigen Komposition der Zerstörung. Noch unheimlicher sind all die Reaper, gigantische Riesenmaschinen, die durch die Stadt stapfen und alles niederreißen, was sich ihnen in den Weg stellt. Shepard steht auf einer Landeplattform, vor ihm das Panorama der Verwüstung. »Los jetzt!«, ruft General Anderson, der neben dem Commander auftaucht. »Wir müssen hier weg!«

Mehr Rollenspiel als in Mass Effect 2!

Auf dem Weg zu einer Funkstation erleben wir einige Schusswechsel mit mutierten Kannibalen, hechten von Deckung zu Deckung und feuern gezielte Salven auf das Gesocks ab. Das kennen wir alles schon aus **Mass Effect 2**, nur nicht inmitten eines solchen Spektakels. Da brechen unvermittelt Vorsprünge weg, stürzen Raumschiffe ab oder fliegen ganze Gebäude in die Luft. Dazwischen immer wieder ruhige Momente. So trifft Shepard auf einen kleinen Jungen, der sich in einem Luftschacht verkrochen hat und selbst auf gutes Zureden nicht herauskommen will. Wenige Sekunden später ist er plötzlich verschwunden. Als wir den Bub am Ende der Mission wieder treffen, kommt es zu einer herzerreißenden Szene – die wir aber nicht verraten möchten. Sagen wir einfach, sie ist ein Paradebeispiel

dafür, wie gut es Bioware versteht, den Spieler emotional zu packen.

Nach der Gänsehaut-Präsentation spielen wir **Mass Effect 3** selbst an und erleben erstmal wenig Neues. Okay, Shepard kann nun mit Purzelbäumen ausweichen, in Deckung hechten und Gegner im Nahkampf mit seiner Omniblade-Energieklinge durchbohren. Letzteres ist aber fast nie notwendig, weil wir die (abermals nicht sonderlich intelligenten) Feinde bevorzugt aus der Distanz beharken. Dann werfen wir allerdings einen Blick auf das neue Charaktermenü, das komplexer ausfällt als in **Mass Effect 2**. So besitzt nun jede Heldenklasse acht Talente, die sich durch Levelaufstiege in bis zu sechs Stufen ausbauen lassen. Der Clou dabei: Ab Stufe 3 müssen wir uns bei jeder Fertigkeit für eine von zwei Spezialisierungen entscheiden. Dem Adrenalinstoß des Soldaten etwa verpassen wir mehr Wucht, oder wir erweitern seinen Wirkungskreis. Mit dem Talent »Kryo-Munition« frieren wir Gegner länger ein oder statten auch unsere Begleiter mit den praktischen Eisgeschossen aus. Das mag Rollenspiel-Puristen zwar weder innovativ noch sonderlich vielseitig erscheinen, eine Steigerung im Vergleich zum Vorgänger ist das neue Talentsystem aber allemal. Insbesondere, weil es zum Herumprobieren einlädt, denn investierte Fähigkeitspunkte lassen sich jederzeit zurücksetzen und neu verteilen. So entfällt auch die Gefahr, Shepard und seine KI-gesteuerten Kameraden zu »verskillen«. Noch mehr Spezialisierungs-Tüftelei erlauben die neu-

en Werkbänke, über die Shepard immer mal wieder stolpert. Hier können wir unsere Waffen mit Upgrades, die wir in Kisten oder bei erledigten Feinden finden, nachhaltig und vor allem direkt im Gefecht aufwerten. Praktisch, denn so müssen wir nicht mehr wie bisher erst auf unser Schiff, die Normandy, zurück, um bessere Ausrüstung zu bekommen. Allerdings muss sich erst noch zeigen, wie motivierend das Basteln an den Knarren ausfällt. In Sachen Vielfalt hatte sich das erste **Mass Effect** (im zweiten Teil gab es keine Waffen-Upgrades) hier nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Dennoch steckt in **Mass Effect 3** schon jetzt mehr Rollenspiel als im Vorgänger. Und das ist doch eine gute Nachricht. **DM**



Gänsehaut-Finale

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Nachdem ich **Mass Effect 3** nun endlich selbst spielen durfte, bin ich in gleich doppelter Hinsicht beruhigt. Zum einen vermag es Bioware abermals, mich emotional zu packen (die Szene mit dem Jungen!). Zum anderen steckt nun deutlich mehr Rollenspiel drin. Das neue Charactersystem mag zwar nicht so komplex ausfallen, wie es sich viele Genrefans wünschen dürften. Mehr als ein simpler Shooter ist das Science-Fiction-Epos aber allemal.

Potenzial: Sehr gut