



**Commander Shepard** wird im Koop-Modus von Mass Effect 3 nicht auftauchen, hier schlüpfen Sie in die Rolle anderer Charaktere – auch außerirdischer.

### ⊕ Stärken

- + spaßige Koop-Missionen
- + verbesserte Action-Steuerung
- + auch Aliens als spielbare Charaktere

### ⊖ Schwächen

- Koop ohne Dialoge/Story
- kein Versus-Modus

# Mass Effect 3

Endlich Multiplayer für den Rollenspiel-Action-Hit! So spielen sich die neuen Koop-Missionen, die auch Auswirkungen auf die Einzelspieler-Story haben. Von Heinrich Lenhardt

## Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**  
Termin: **6.3.2012** Status: **zu 70 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7230](http://GameStar.de/Quicklink/7230)



Viel Action, aber reduzierte Rollenspiel-Atmosphäre: Der Koop-Modus bietet Action pur, die **Spieler-Teams** stemmen sich Horden von KI-Feinden entgegen.

**D**a sitzen wir nun im Bioware-Hauptquartier und spielen eine Runde **Mass Effect 3** – aber der von uns gesteuerte Charakter ist nicht etwa Commander Shepard, sondern ein schwergewichtiger Kroganer-Krieger. Aber keine Sorge, Shepard wurde nicht etwa in den vorzeitigen Ruhestand versetzt, sondern ist auch beim Finale »seiner« Trilogie der Mittelpunkt der Einzelspieler-Story. Aber nach vielen Anläufen, Fehlversuchen und Neustarts will Bioware das Thema »Multiplayer für **Mass Effect**« endlich hinkriegen – und es sieht gut aus für dieses Vorhaben: Bis zu vier Spieler treten kooperativ in Missionen an, die mit der Hauptstory verknüpft und dennoch nur ein optionaler Zeitvertreib sind. Sie können spezielle Multiplayer-Charaktere erschaffen und ausstatten, um in eigens dafür gebauten Team-Missionen anzutreten. So kommen **Mass-Effect**-Fans endlich dazu, auch mal nicht-menschliche Charaktere des Science-Fiction-Universums direkt zu steuern.

Gerüchte um eine Mehrspieler-Komponente für **Mass Effect 3** gab es schon seit dem ersten Serienteil. Berechtigt, wie Executive Producer Casey Hudson bestätigt: »Es passt zu diesem Universum, darin mit Freunden zusammen zu sein. Schon seit **Mass Effect 1** haben wir uns überlegt, wie Multiplayer hier prinzipiell funktionieren könnte, aber jahrelang hat es nicht so richtig geklappt. Die Einzelspieler-Story ist der Grundstein von **Mass Effect**, und dabei wollten wir keinesfalls Kompromisse machen. Deshalb suchten wir jahrelang nach einem Multiplayer-Konzept, das passt und zugleich die Story sinnvoll ergänzt. Jetzt haben wir einen Weg gefunden, das zu ermöglichen.«

Besagter Weg nennt sich Galaxy at War; die Galaxis im Kriegszustand ist das Leitmotiv für das abschließende Spiel der Shepard-Trilogie. Die Story handelt von der Invasion der Reaper – mächtiger Maschinenwesen in Raumschiff-Form –, die zuverlässig alle paar Jahrtausende die Galaxis heimsuchen, um organisches Leben zu »ernten«. Im Laufe

des Einzelspieler-Abenteuers besuchen wir mit Commander Shepard diverse Brennpunkte und schmieden Bündnisse mit außerirdischen Völkern, um im großen Finale gemeinsam gegen den übermächtigen Feind zurückzuschlagen.

### »Multiplayer passt zu unserem Universum«

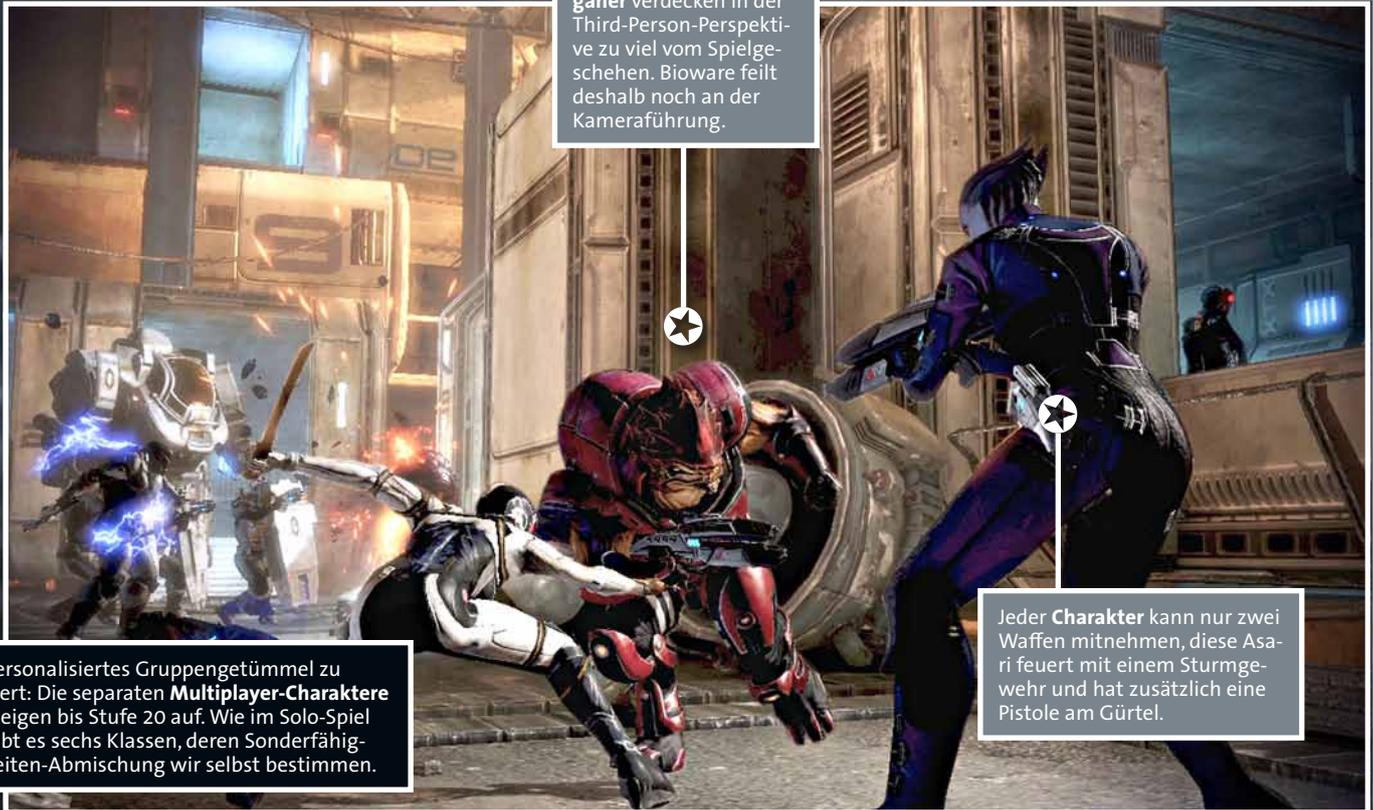
Doch was passiert, wenn Shepard und seine Begleiter zum nächsten heldenbeistandsbedürftigen Planeten weiterziehen? Wer verteidigt strategisch wichtige Positionen gegen die nächste Angriffswelle der Reaper-Hilfsvölker und anderer feindlicher Organisationen? Allianz-Admiral Hackett entsendet Einsatzkommandos an unterschiedlichste Schauplätze, die Shepard vorher in der Hauptstory besucht hat. Und da haben wir auch schon den kooperativen Multiplayer-Modus: Zwei bis vier Spieler erfüllen gemeinsam Missionsziele, um ihre Team-Charaktere allmählich aufzurüsten.

Wohlgermerkt: Die Abenteuer von Shepard und seiner Truppe sind von diesem optionalen Bonus-Spielmodus sauber getrennt. Deshalb legen wir für den Mehrspieler-Betrieb neue Charaktere an. Zur Wahl stehen die sechs üblichen **Mass-Effect**-Klassen und allerlei Völker. So sind wir nicht auf Menschen beschränkt, sondern können zum Beispiel auch mit Drell, Asari oder Kroganern an den Spezialeinsätzen teilnehmen. Derzeit plant Bioware, pro Klasse zunächst vier bis sechs Charakter-Kits anzubieten, deren Spielfiguren sich durch Rasse, Aussehen und Startfähigkeiten voneinander unterscheiden. Weitere Kits könnten später als Zusatz-Downloads nachgereicht werden.



Jedem das Seine: Der Spieler im Vordergrund hat Nahkampf im Sinn, die Asari-Kollegin im Hintergrund legt mit ihren ausgeklügelten **Biotik-Fähigkeiten** einen Gegner lahm.

Breitschultrige **Kroganer** verdecken in der Third-Person-Perspektive zu viel vom Spielgeschehen. Bioware feilt deshalb noch an der Kameraführung.



Personalisiertes Gruppengetümmel zu viert: Die separaten **Multiplayer-Charaktere** steigen bis Stufe 20 auf. Wie im Solo-Spiel gibt es sechs Klassen, deren Sonderfähigkeiten-Abmischung wir selbst bestimmen.

Jeder **Charakter** kann nur zwei Waffen mitnehmen, diese Asari feuert mit einem Sturmgewehr und hat zusätzlich eine Pistole am Gürtel.

Die Koop-Kameraden lassen sich bis Stufe 20 leveln und dabei durch die Vergabe von Talentpunkten individualisieren. Hier kommt das gleiche Skill-System wie in der Story-Kampagne zum Einsatz, das gegenüber **Mass Effect 2** etwas mehr Tiefgang und Entscheidungsschwere verspricht. Die ersten drei Fähigkeiten pro Klasse werden noch linear freigeschaltet. Danach teilt sich der Skill-Baum in zwei Reihen mit jeweils drei weiteren Talenten auf; wir müssen uns für jeweils eine Fähigkeit pro Pärchen entscheiden. Damit ist ausgeschlossen, dass ein Koop-Charakter alle Skills seiner Klasse lernt. Wie gehabt stecken wir weitere Punk-

te in den Ausbau erlernter Skills, um deren Wirkung zu stärken. So schraubt man sich innerhalb der Klassen Spezialisten zusammen, die zum Beispiel besonders stark im Nahkampf sind oder als Defensivkünstler mit Schild-Boost länger durchhalten.

Wir sehen viele vertraute Völker, Klassen und Charakter-Skills, doch das Spielgefühl im Koop-Modus unterscheidet sich stark von der Einzelspieler-Story. Im Multiplayer-Part können wir weder Waffen- noch Fähigkeiten-Ringmenü aufrufen, denn das würde das Spielgeschehen anhalten – bei einer Partie mit vier Spielern wäre die Pau-

sen-Häufigkeit eher nervig. Deshalb müssen wir uns im Multiplayer-Einsatz auf zwei Waffen und drei aktive Skills beschränken. Wenn wir die Nachlade-Taste

## Niemand kann alle Koop-Talente lernen

gedrückt halten, tauschen wir die Waffe. Die drei Fähigkeiten lösen wir direkt ohne Menü-Umwege aus, bei der von uns gespielten Xbox-360-Version mit »Y«-Knopf

## Reaper ante portas Die Story von Mass Effect 3

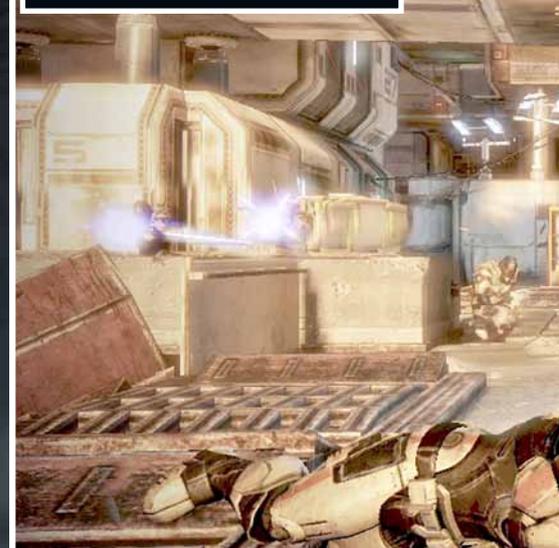
Bioware müht sich redlich, damit seine Spiele-Fortsetzungen auch für Serien-Einsteiger bekömmlich sind. Das ist bei Mass Effect 3 besonders willkommen, denn die Handlung bezieht sich auf Ereignisse in der durchwachsenen **DLC-Episode »Die Ankunft«**, die nicht jeder Spieler auf der Festplatte haben dürfte. Um die Invasion der Reaper aufzuhalten, entschloss sich Serienheld/in Shepard dazu, ein ganzes Sonnensystem zu opfern. Das gehörte zum Territorium des Volkes der Batarianer, die angesichts von Hunderttausenden Toten erheblich verstimmt sind. Deshalb wird Shepard zu Beginn von Mass Effect 3 auch gleich mal vor Gericht gestellt.

Dieser Auftakt ist eine prima Gelegenheit, um die bisherige Story zu rekapitulieren. Die Bedrohung durch die Reaper wurde trotz Shepards Erlebnissen während der ersten beiden Spiele nicht so richtig ernst genommen; viele hielten die übermächtigen Raumschiff-Wesen – die in der Leere zwischen den Galaxien auf der Lauer liegen – für eine Legende. Bis die Invasion mit etwas Verspätung beginnt und die Reaper mit ihren Verbündeten auch auf der Erde vorbeischaun. Kein Wunder, dass Shepard flugs von der Anklagebank in die Rolle der letzten Hoffnung für die Galaxis wechselt. Er/sie muss die rivalisierenden Völker einen und genug Unterstützung sammeln, damit das letzte Gefecht gegen die Reaper erfolgreich endet.



Story-Brücke zwischen Teil 2 und 3: Im Auftrag von **Admiral Hackett** konnte Shepard »Die Ankunft« der Reaper nur verzögern.

Die Multiplayer-Karten bieten reichlich **Deckungsgelegenheiten**. Mit der überarbeiteten Steuerung können wir nahtlos von einer sicheren Stellung zur nächsten huschen.





Einer lenkt ab, der Drell-Mitspieler kommt dadurch zum **Flankenangriff** von der rechten Seite. Eingespielte Teams haben bessere Chancen, bis zum Ende einer Koop-Mission zu überleben.

sowie linkem und rechtem Bumper. Charaktere können zusätzliche passive Skills haben, die nicht extra aktiviert werden müssen (zum Beispiel »Zähigkeit« für extra Lebenspunkte oder »Fitness« zur Stärkung des Nahkampfschadens). Für die PC-Version wünschen wir uns allerdings ein paar mehr Hotkeys – schließlich hat eine Tastatur mehr Tasten als ein Gamepad.

Und wie spielt es sich nun? Im Multiplayer-Modus wirkt **Mass Effect 3** mehr wie ein taktischer Third-Person-Shooter als ein Action-Rollenspiel, da die Befehlsgewalt über brave KI-Kämpfer durch die Unberechenbarkeit menschlicher Mitspieler ersetzt wird. Ohne Pause geht es einfach straffer und actionlastiger zur Sache als in der Einzelspieler-Kampagne. Das bedeutet aber auch, dass in Multiplayer-Partien atmosphäre-fördernde Dialoge fehlen. Die Koop-Einsätze sind in sich abgeschlossene Action-Spritztouren ohne übergreifende Handlungsereignisse.

Wir erleben beim Ausprobieren ein paar Steuerungsneuerungen, die sowohl im Einzel- als auch Mehrspieler-Modus in Kraft treten und Letzterem zusätzlichen Action-Pfeffer geben. Halten wir etwa die Nahkampf-Taste ein paar Sekunden gedrückt, teilen wir einen schweren Hieb aus. Mit »A« auf dem Controller rollen wir flink über den Boden. Während unser Charakter in Deckung ist, erscheint mitunter ein blauer Pfeil, der auf die nächste geschützte Position hinweist. Per Knopfdruck hechtet unser Held von Deckung zu Deckung, was das Manövrieren auf dem Schlachtfeld geschmeidiger und sicherer macht.



**DIE ERSTE WAHL  
FÜR CITY BUILDER**

# Cities XL 2012

**Jetzt neu!**



**Erschaffe** Deine eigene Welt mit dem brandneuen **Cities XL 2012:**

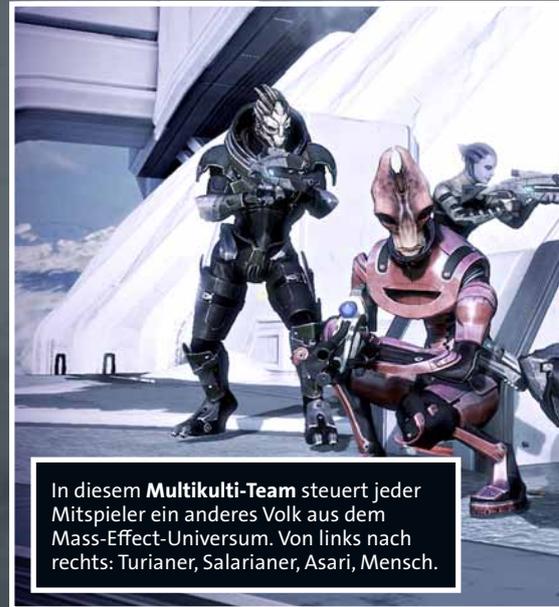
- **Design**, baue und vernetze Deine Städte unterschiedlichster Größen im Cities XL Universum.
- **Erlebe** mit der neuen Version eine phänomenale Variationsbreite von nahezu **1.000 Gebäuden** und mehr als **60 Landkarten!**
- **Konstruiere** riesige frei bebaubare Karten in einem abwechslungsreichen Terrain mit unglaublicher Detailtiefe.
- **Biete** Deinen Bürgern einen **perfekten Städteservice** und finde die richtige Balance zwischen Hausbau, Stromversorgung, Verkehrsnetz, Arbeit & Erholung.
- **Sichere** die wirtschaftliche Entwicklung durch Einrichtung der richtigen **Handelsbeziehungen** in einem stetig wachsenden Netz von immer komplexer werdenden Städten.

WERDE TEIL DER COMMUNITY  
**WWW.CITIESXL.COM**





Zwei gegen einen ist nicht fair, aber wirksam. Clevere **Koop-Grüppchen** bleiben zusammen und konzentrieren sich auf gemeinsame Gegner.



In diesem **Multikulti-Team** steuert jeder Mitspieler ein anderes Volk aus dem Mass-Effect-Universum. Von links nach rechts: Turianer, Salarianer, Asari, Mensch.

Bioware plant etliche Spezialmanöver, die vom Charakter-Volk abhängig sind. Menschen (wie Commander Shepard) legen eine Rolle auf die Matte, während die geschmeidigen Drell ninja-mäßige Ausweichmanöver erhalten sollen. Die dicken Kroganer sind dagegen höchst ungelenkig und verbitten sich jegliche Turnunterricht-Anleihen; dafür verfügen sie über eine besonders starke Nahkampfatacke und den »Krogan Charge«, ein Anstürmen mit abschließendem Kopfstoß. »Wenn dir einmal bewusst wird,

was an einem Kroganer-Charakter besonders ist, kannst du es bei deiner Spielweise einsetzen: Okay, ich muss mir keine großen Sorgen machen, dass mir die Feinde zu nahe treten, denn ich bin ein 800 Pfund schweres Reptil – also kommt mal schön her!«, betont Casey Hudson grinsend die Charakteristika der spielbaren **Mass Effect**-Völker.

Gespielt haben wir zwei recht ähnliche Koop-Karten, »Slum« und »Noveria«, bei denen wir uns über mehrere Ebenen durch

Gebäude kämpfen und verschiedene Missionsziele erfüllen. Im fertigen Spiel soll es mehr Auswahl und Vielfalt bei den Multiplayer-Schauplätzen geben, inklusive Außenlevels. Außerdem ist geplant, jede Karte in drei Schwierigkeitsgraden anzubieten (Bronze, Silver, Gold). Die Struktur unserer Testeinsätze: Zehn immer stärker werdende Wellen von Gegner-Offensiven müssen wir überstehen und dabei immer wieder unter Zeitdruck Sonderaufgaben erfüllen, zum Beispiel Bomben entschärfen oder ei-



## Interview mit Bioware

**Casey Hudson** arbeitete schon an Bioware-Klassikern wie Baldur's Gate 2 und war der Projektleiter von Star Wars: Knights of the Old Republic. Als Executive Producer überwacht er alle Mass-Effect-Aktivitäten, von Mass Effect 3 über die Begleitspiele bis hin zu den Film- und Buch-Ablegern.

**GameStar:** Über Multiplayer hat das Mass-Effect-Team seit Jahren nachgedacht, bei Teil 3 wird es erstmals realisiert. Warum nicht schon früher?

**Casey Hudson:** Die Schwierigkeit lag darin, den richtigen spielerischen Ansatz zu finden. Als wir zum Beispiel das Grundkonzept von Mass Effect entwickelten, dachten wir zunächst an einen Koop-Modus, in dem man sich gemeinsam mit einem der Squad-Mitglieder durch die Handlung spielen kann. Doch zu Beginn der Entwicklungszeit war uns noch nicht ganz klar, dass Commander Shepard zum zentralem Helden der Serie avancieren würde, es waren mehrere gleichwertige Charaktere im Gespräch. Wir überlegten also, aus dem Spiel ein durchgehendes Koop-Abenteuer zu machen. Aber als wir die unterschiedlichen Aspekte durchgingen, die dazu funktionieren müssten, wurde uns klar, dass wir dadurch die Hauptstory nicht so gut machen könnten wie bei einem reinen Einzelspieler-Titel. Also ließen wir es bleiben.

► **Und bei Mass Effect 2?**

◄ Bei Mass Effect 2 dachten wir anfangs: »Okay, jetzt wissen wir, welche Art von Spielerlebnis wir abliefern. Wir könnten vielleicht eine Option anbieten, über die

### »Wir wollten keine Kompromisse bei der Story eingehen«

man in die Partie eines anderen Spielers springen kann. In dessen Shepard-Welt übernimmt man dann die Rolle eines Nebencharakters und kann bei der Befreiung der Galaxis helfen.« Aber auch da gab es Aspekte, die den Einzelspieler-Modus geschwächt hätten. Ich denke, dass sich unsere Fans am meisten Sorgen machen, dass wir etwas vom Einzelspieler-Erlebnis wegnehmen, wenn wir einen Multiplayer-Modus hinzufügen. Denn die Story ist das, was sie am meisten interessiert, und da wollen sie natürlich auf keinen Fall Abstriche machen.

► **Und wie habt ihr die Multiplayer-Kurve für Mass Effect 3 gekriegt?**

◄ Es war die neue Handlung um den galaktischen Krieg gegen die Reaper, die uns auf den richtigen Weg brachte. Commander Shepard ist die große Nummer und trifft Entscheidungen, welche die ganze Spielwelt beeinflussen. Aber der Krieg wird überall auch von Bodentruppen ausgetragen, sie kämpfen um wichtige Städte und Einrichtungen. Das ist eine tolle Möglichkeit, dem Spieler ein anderes Erlebnis zu bieten, das Teil der Haupthandlung ist, ohne sie dabei zu beeinträchtigen.

► **Multiplayer-Einsätze helfen mir also dabei, in der Story das bestmögliche Ende zu erreichen?**

◄ Wenn der »Galaxy at War«-Fortschritt gering ist, bedeutet das, dass der Bereitschaftswert der in der Kampagne versammelten Streitkräfte niedriger ausfällt, und man weniger aus ihrem Potenzial rausholt. Sagen wir mal, du hast eine eher bescheidene Einzelspieler-Kampagne, wo du viel erledigt hast, aber bei Weitem nicht alles. Gleichzeitig hast du nichts getan, um deinen »Galaxy at War«-Fortschritt zu verbessern. Das ist dann ein Mittelmaß-Ergebnis –man kann das Spiel zwar abschließen, bekommt aber eben nicht das bestmögliche



**Tödliche Tuchfühlung:** Das Nahkampfsystem wird um eine schwere Attacke erweitert, weitere Schadensboni können wir über die Charakterfähigkeiten freischalten.

nen Computer hacken. Zusammenbleiben und gegenseitig absichern ist dabei das Erfolgsrezept. Die Umrisse unserer Team-Kollegen sind auch durch Wände sichtbar, damit man sich in verwinkelten Levels nicht so schnell aus den Augen verliert.

Geht ein Spieler zu Boden, kann er von einem Kameraden wiederbelebt werden. Wie viel Zeit dafür zur Verfügung steht, hängt auch vom Pflegebedürftigen ab: Durch rapides Drücken der »A«-Taste verlangsamen

wir die Geschwindigkeit, mit der unser Lebenskreis abnimmt – da zahlt sich das **Summer Games-Training** in jungen Jahren aus. Auch als wir es einmal schaffen, ganz clever direkt neben einem mit einem Energieschild umgebenen Geschützturm umzukippen, werden wir noch rechtzeitig gerettet. Die Mitstreiter knacken zuerst die Selbstschussanlage, während wir febrig das Überlebensknöpfchen malträtiert. Wer es bis zum Ende einer Mission durchhält und auch das letzte Gefecht über-

steht, erntet das Optimum an Erfahrungspunkten und Credits (bei unseren ersten Versuchen schaffen wir es locker bis zur siebten Gegnerwelle, dann wird's allerdings spürbar anspruchsvoller).

Eine Bildschirmanzeige gibt kurz Auskunft, wann immer wir durch eine Aktion Erfahrungspunkte gesammelt haben; auch der »Assist« (also die Mithilfe) beim Besiegen eines Feindes ist ein paar Pünktchen wert, Missionsziele zu absolvieren bringt einen

Ende. Ähnlich wie in Mass Effect 2, wo man den Schlusskampf auch erreicht, wenn man zuvor auf der Galaxiekarte eher wenig getan und nur wenige Neben- und Begleitermissionen erfüllt hat. So kann man zwar das Spiel gewinnen, das Story-Ende ist aber ein ziemliches Desaster. Wenn man bei Mass Effect 3 die meisten Einzelspieler-Aufgaben erledigt, ist das aber auch bei einem geringen »Galaxy at War«-Fortschritt immer noch ausreichend, um eine der besten Schlussvarianten zu erreichen. Wer nicht Mutliplayer spielen möchte, muss es auch nicht.

► **Habt ihr schon Ideen, wie es nach Mass Effect 3 mit der Serie weitergehen könnte? Die Shepard-Trilogie ist dann ja beendet. Allerdings munkt man von einem MMO ...**

◄ Nun, wir haben bereits ein paar Ideen; in gewisser Weise beginnt die Zukunft von Masse Effect mit dem, was wir an DLC (Zusatzinhalten in Download-Form) für Mass Effect 3 machen. Die Größenordnung wird der von Mass Effect 2 ähneln. Wir haben unsere Lehren daraus gezogen, was die Leute mochten, und werden großartige DLCs haben.

► **Was sind denn gute DLC-Vorbilder von Mass Effect 2, an denen ihr euch orientiert?**

◄ Ich kann noch nicht ins Detail gehen, die Pläne sind noch nicht abgeschlossen. Aber die Leute mochten »Versteck des Shadow

Broker« und »Overlord« wirklich sehr; das scheint eine gute Richtung für Preis und Umfang zu sein. Die Spieler wollen substanzvolle Abenteuer, sie wollen mehr Zeit mit Commander Shepard, aber auch dessen Squad-Mitgliedern verbringen.

► **Auch jenseits von Mass Effect 3 seid ihr sehr rührig, siehe die geplanten Serien-Ableger für Facebook und das iPhone.**

◄ Diese Zusatzspiele führen in die Story von Mass Effect 3 ein und teilen Handlungselemente, es gibt Überschneidungen bei den Charakteren; es ist ein Weg, das Storyerlebnis auch in anderen Medien fortzuführen – was momentan ja groß im Trend liegt. Mass Effect macht mehr als jede andere Serie im Hinblick auf dieses »Transmediale Storytelling«, es erzählt also eine kontinuierliche

**»Wir werden großartige DLCs haben«**

und richtig integrierte Geschichte über mehrere Medienformen hinweg. Unsere Romane zum Beispiel, bei denen ich mit den Autoren an der Story arbeite. Ein Mass-Effect-Spielfilm befindet sich in der Entwicklung, außerdem ein Anime-Trickfilm sowie Comics. Dabei lassen wir aber nicht irgendwelche Leute einfach drauflos schreiben und

beliebige Geschichten erzählen, sondern sind in alle Projekte involviert.

► **Der Kinofilm dürfte allerdings ein eher langwieriges Unterfangen werden, oder?**

◄ Wir haben Legendary Pictures als Partner, die für einige der besten und größten Filme der letzten Jahre (Anm. d. Red.: unter anderem 300, Inception, Hangover) verantwortlich waren. Und es geht gut voran ...

► **Legendary macht jetzt auch schon seit fünf Jahren an einem World-of-Warcraft-Film herum, und dabei ist noch nicht viel Zeigenswertes herausgekommen.**

◄ Ja, Filme dauern eine lange Zeit, und es könnte ein gutes oder ein schlechtes Zeichen sein, dass solange an einem Projekt gearbeitet wird. Wir waren schon mit verschiedenen Filmleuten in Gesprächen, als Mass Effect 1 noch nicht mal fertig war. Am Ende werden also viel mehr als fünf Jahre vergangen sein, vom Beginn des Prozesses bis zur Veröffentlichung des Films. Worauf es ankommt:

Wenn er erscheint, wird er richtig gut sein. Und selbst wenn nichts daraus wird, liegen die Filmrechte nicht irgendwo auf Eis. Es besteht also nicht das Risiko, dass jemand eine Verfilmungs-Option erwirbt, aber dann nichts damit anstellt. Wir machen uns keine Sorgen, wir sehen stetig Fortschritte und haben tolle Leute daran sitzen.

## Die Levels

Die Entwickler planen sowohl Innen- als auch Außenlevels. Von oben nach unten: ein **Labor**, eine **Landeplattform** und eine **Container-Kolonie**.



kräftigen Bonus. Die Höhe der ausgeschütteten Geldprämie richtet sich vor allem danach, bis zu welcher Runde unser Team kommt. Verdiente Zahlungsmittel geben wir dann überwiegend dafür aus, zusätzliche Schusswaffen freizuschalten und diese in fünf Kategorien zu verbessern: Stabilität, Magazingröße, Feuerrate, Schaden sowie Genauigkeit. Dieses Upgrade-System soll auch langfristig motivieren.

Am Ende des Einsatzes wird abgerechnet, und eine kleine Rangliste verrät, welcher Mitspieler am besten war. Der Rivalitätsgedanke wird auch durch Vergleiche mit Ihren Freunden geschürt, denn Profile und Statistiken aller Koop-Charaktere sollen online einsehbar sein. Hier endet aber das Konkurrenzdenken, denn Spielmodi um gegenein-

ander anzutreten sind nicht geplant. »Der Grund, warum wir PvP nicht weiter verfolgt haben: Letztendlich würde es im Rahmen einer glaubhaften Story keinen Sinn ergeben«, erklärt Casey Hudson, »In der Praxis gibt es zudem eine nette Balance zwischen Kooperation und Wettbewerb. Wenn ein Missionsziel angezeigt wird, hastet jeder rüber, um den selben Abschnitt der Karte zu verteidigen. Aber du versuchst gleichzeitig auch der Superstar zu sein und die meisten Gegner auszuschalten, die meisten Headshots zu kriegen, all diese verschiedenen Medaillen zu sammeln. Denn am Ende siehst du genau, wie du im Vergleich zu deinen Freunden abgeschnitten hast – und das sorgt für Rivalität.«

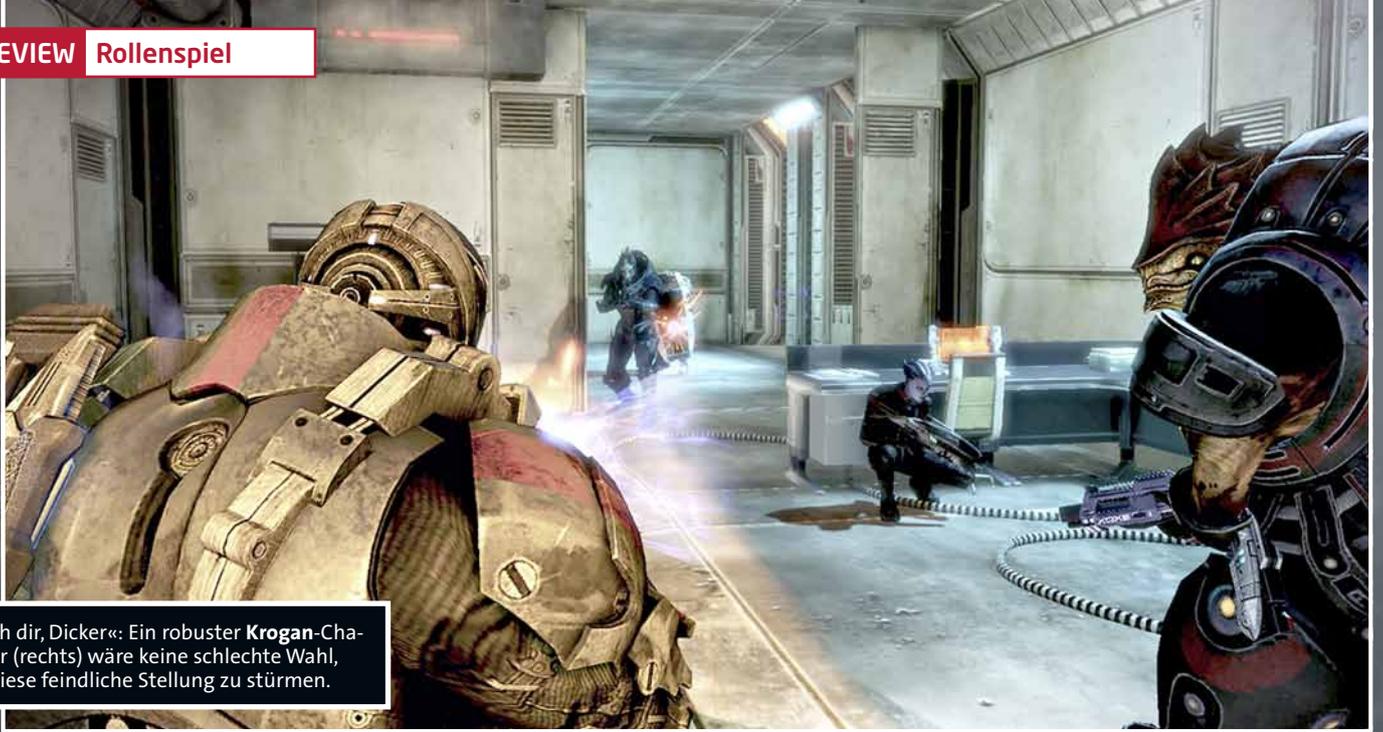
Wir haben verschiedene Klassen und Völker ausprobiert und dabei erheblichen Spaß gehabt. Allerdings ließen sich die Optionen zur Individualisierung des Multiplayer-Charakters noch nicht alle testen. Und als wir beim Spielen mit einem Kroganer anmerken, dass die Leibesmasse des Pfundskerls bei der Third-Person-Ansicht schon arg viel vom Spielgeschehen verdeckt, geben uns die anwesenden Entwickler Recht. An der Perspektive wird nämlich noch gefeilt; allzu weit will man die Betrachterkamera aber nicht zurück setzen, sonst würde die mächtige Killer-Kröte zu klein wirken.

Die Verzahnung der Koop-Spielergebnisse mit der Story ist raffiniert und relevant, zugleich aber auch angenehm unaufdringlich. Casey Hudson betont: »Das Einzelspieler-Erlebnis kommt an erster Stelle«. Da vergrößert Commander Shepard im Laufe der Handlung seine Anzahl an Verbündeten, die ihm beim letzten Gefecht gegen die Reaper beistehen. Je mehr Nebenmissionen wir erfüllen, je gründlicher wir die Kampagne spielen, desto größer sind dadurch die Chancen, die optimale Schlussvariante von **Mass Effect 3** zu sehen. Das ist wohlgemerkt auch dann machbar, wenn man den Multiplayer-Modus kein einziges Mal anrührt. Die Koop-Missionen erhöhen aber den »Readiness«-Wert (»Bereitschaft«), der bestimmt, wie viel Prozent der verfügbaren Truppen eines Sektors dann auch wirklich in die Endschlacht eingreifen. Wenn wir fleißig optionale Missionen in der Solo-Story absolvieren, dann ist der Grundwert aber so hoch, dass auch bescheiden ausgeprägte Bereitschaft ausreicht. Koop-Einsätze sind also auch ein Mittel, um eine weniger gründliche Story-Spielweise zu kompensieren.

Die Grundidee des Sammelns von Verbündeten erinnert an **Mass Effect 2**, wo man durch Aufbau eines möglichst großen Expertenteams und erfolgreich absolvierte Loyalitätsmissionen die besten Voraussetzungen dafür schafft, das Happy-End mit allen Überlebenden zu erreichen. Nur geht es halt beim dritten Teil um die Gunst ganzer Sternenvölker. »Für alles, was du in den Story-Missionen erledigst, erhältst du Truppen, Charaktere oder Anlagen, die dich im Krieg unterstützen«, erklärt Casey Hudson und zeigt uns einen »War Assets«-Bildschirm, der auflistet, in welchem Ausmaß das Volk der Asari bisher Unterstützung zu-

## Skill-System mit mehr Entscheidungsschwere

gesichert hat. Ganz unten wird die derzeitige Summe der militärischen Streitkräfte aller Völker angezeigt, multipliziert mit dem Bereitschafts-Faktor. Je weiter der Balken im grünen Bereich ist, desto besser stehen die Chancen, den Showdown mit den Reapern zu einem guten Ende zu führen.



»Nach dir, Dicker«: Ein robuster **Krogan**-Charakter (rechts) wäre keine schlechte Wahl, um diese feindliche Stellung zu stürmen.

Casey Hudson zeigt uns auch eine Galaxiskarten-Ansicht, bei der einzelne Sternensektoren farblich codiert sind: Bei grün ist alles paletti, bei gelb besteht Optimierungsbedarf, und in roten Regionen lässt sich noch am meisten rausholen. Die Koop-Einsätze von **Mass Effect 3** sind nicht der einzige Nebenspielplatz, um die militärische Gesamtwertung von Shepards Armee zu verbessern. Geplant sind auch ein Spiel für die

sozialen Netzwerke Facebook und Google+ sowie zwei Apps für Handys und Tablets. Das sind separate Programme, die sich direkt mit dem Spielfortschritt in der Kampagne des »Hauptspiels« verknüpfen lassen. Ähnlich wie beim Multiplayer-Modus dienen diese Apps und Browser-Spiele dazu, den Mobilisierungsgrad der galaktischen Streitkräfte zu verbessern. So können wir etwa unterwegs am iPhone eine Begleit-

App spielen, um in einem bestimmten Sektor die Bereitschaftswertung der **Mass Effect 3**-Kampagne auf dem PC zu verbessern – eine interessante Dreingabe.

Damit das Kernpersonal in Edmonton durch solche Drumherum-Projekte nicht abgelenkt wird, entstehen sie bei anderen Entwicklungsteams. Das Facebook-Anhängsel kommt zum Beispiel von Bioware San Francisco, die mit **Dragon Age Legends** schon ein ähnliches Begleitenspiel geliefert haben. Wer als Spieler mit höchster Gründlichkeit die Galaxis vor den Reapern retten will, legt lieber schon mal einen Google- oder Facebook-Account an und lädt sein Handy auf. Denn er wird nächstes Jahr alle Akkus voll zu tun haben. **Heinrich Lenhardt / GR**



Mit in Koop-Partien gesammelten Credits erwerben und modifizieren wir weitere **Waffen** für unseren Charakter, können aber immer nur zwei Knarren mit in einen Multiplayer-Einsatz nehmen.



Der Feind hat einen metallenen **Schutzschild**? Halb so wild. Durch den Einsatz bestimmter Talente (oder einen heimtückischen Angriff von hinten) hebeln wir den Kugelfang aus.



**Großes geselliges Finale**  
 Heinrich Lenhardt  
 Freier Redakteur  
 redaktion@gamstar.de

Mass Effect 2 war ein fantastisches Spiel, wenn auch »nur« eine Optimierung des Vorgängers mit tollen Charakteren, aber ohne große Neuerungen. Für Teil 3 verspricht Bioware nicht nur eine weitere Optimierungsrunde für den Solo-Shepard, sondern sattelt (endlich) eine Multiplayer-Komponente obendrauf. Wobei man sich bei deren Enthüllung fast schon dafür entschuldigen sollte. Es soll bloß nicht der Eindruck entstehen, dass dafür Abstriche bei der Handlung gemacht werden. Recht so, denn mir persönlich ist die Story bei einem Rollenspiel am wichtigsten. Die Koop-Beilage wirkt dennoch clever ins Universum eingebettet, und spielt sich Spaßig. Ich kann mir gut vorstellen, hier einige Stunden zu verballern, denn die Unberechenbarkeit der Mitspieler und der Ausbau der Fähigkeiten machen die Sache spannend. Und nichts gegen Shepard, aber endlich mal einen pfundigen Kroganer direkt steuern zu können, ist schon eine feine Sache.

**Potenzial: Sehr gut**