

Mass Effect 3

Gänsehaut garantiert! Mit Mass Effect 3 liefert Bioware nicht nur einen mehr als würdigen Abschluss seiner Science-Fiction-Trilogie, sondern auch das erzählerisch beste Spiel der letzten Jahre. Woher diese Gewissheit? Wir haben das Weltraum-Epos durchgespielt. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware (Star Wars: The Old Republic, GS 03/12: 86 Punkte) Termin: 8.3.2012
Spieler: 1 bis 4 Sprachen: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7230



GameStar
für herausragende Story

E

ntsetzt starren wir auf den Monitor. »Das können die doch nicht tun!« Die, damit sind die Entwickler von Bioware (**Star Wars: The Old Republic**) gemeint. Und sie tun es doch: In einer dramatischen Zwischensequenz konfrontieren sie uns mit dem Tod eines Freundes. Einem Freund, den wir bereits in **Mass Effect** kennen- und liebgelernt, in **Mass Effect 2** vor so mancher Katastrophe bewahrt haben und dem wir nun in **Mass Effect 3** (endlich!) wieder über den Weg liefen. Nur um kurz darauf hilflos mitanzusehen zu müssen, wie ein Mutant seinen Körper brutal gegen eine Wand schleudert und ihn förmlich zertrümmert. In diesem Moment spüren wir Wut, Trauer, Schmerz – und sind auf einer anderen Ebene gleichzeitig voller Bewunderung für dieses Spiel, weil es solch starke Emotionen in uns hervorzurufen vermag. Biowares Können, packende Geschichten so zu erzählen, dass wir uns in ihnen als fühlende, lebendige Figuren verlieren können, erreicht in **Mass Effect 3** seinen vorläufigen Höhepunkt. Eigentlich haben wir aber auch nichts Geringeres erwartet. Bildet doch Shepards neuestes Abenteuer

EA Origin

Wie fast jedes PC-Spiel von Electronic Arts, müssen Sie **Mass Effect 3** über die umstrittene Online-Plattform EA Origin aktivieren. Der Vorteil: Zum Spielen wird die DVD nicht benötigt, und Sie können das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Da **Mass Effect 3** aber untrennbar an Ihren Origin-Account gebunden wird, ist ein Weiterverkauf unmöglich.

+ Stärken

- + klasse erzählte Geschichte
- + spannende Dialoge
- + große Entscheidungsfreiheit
- + würdiger Serienabschluss

- Schwächen

- vergleichsweise veraltete Technik
- teils stupides Geballer



Während die **Charaktere** optisch überzeugen, fallen vor allem die detailarmen Umgebungen negativ auf.

Keine Wertung

Obwohl wir **Mass Effect 3** ausführlich testen konnten, verzichten wir auf eine Wertung. Der Grund: Electronic Arts konnte uns bis zum Redaktionsschluss lediglich die Konsolenversion zukommen lassen. Die ist zwar inhaltsgleich mit der PC-Fassung, die Technik sowie die Steuerung können wir so aber noch nicht abschließend beurteilen.

den Abschluss einer Trilogie, die 2008 ihren Anfang nahm. Nachdem wir die Konsolenversion durchgespielt haben, können wir sagen: Bioware ist ein würdiges Serienfinale gelungen.

Das geht schon beim Auftakt los: Die Reaper, hochhausgroße Riesenmaschinen, greifen die Erde mit massiver Waffengewalt an. Wolkenkratzer stürzen ein, Explosionen erschüttern die Umgebung, überall herrscht Chaos und Zerstörung. Inmitten dieser apokalyptischen Szenerie hetzen wir neben Shepards Vorgesetztem Admiral Anderson durch ein gut gemachtes Tutorial, lernen auf der dramatischen Flucht vor den Reapern gleich die



Eine Klasse für sich

grundlegende Steuerung, springen über einstürzende Vorsprünge und meistern die ersten Schusswechsel. Das Feuerwerk, das Bioware hier abbrennt, könnte aus einem Roland Emmerich-Film stammen, trotzdem finden die Entwickler immer wieder Zeit für ruhige Momente. So treffen wir in einem Luftschacht auf einen verängstigten Jungen, der sich aber nicht helfen lassen will. Kurz darauf sehen wir den Knaben in ein Rettungs-Shuttle steigen. Wir glauben ihn schon in Sicherheit, als das gerade startende Schiff plötzlich von einem Reaperstrahl getroffen wird und Mehr wollen wir hier nicht verraten, aber das ist nur einer von vielen dramatischen Momenten, die wir im Verlauf der Handlung erleben werden.

Später im Spiel sind es vor allem auch die vielen Rückbezüge auf die beiden Vorgänger, die uns immer wieder berühren. Zumindest, wenn wir unseren Speicherstand von **Mass Effect 2** importieren. Dann nämlich nehmen viele Entscheidungen, die

wir einst getroffen haben, Einfluss auf mehr als 100 Szenen und Gespräche in **Mass Effect 3**. Das reicht von kleinen Bemerkungen eines KI-Begleiters («Danke, dass Sie mir damals geholfen haben») bis zu großen Ereignissen, von denen wir spoiler-bedingt aber keines verraten wollen. Nur so viel: Spieler der Vorgänger werden angesichts der Erlebnisse in **Mass Effect 3** mehr als nur einmal staunen, sich auf die Stirn klatschen oder im Nachhinein verärgert sein über so manche Entscheidung, die sie vor Jahren gefällt haben – ein erzählerisches Glanzstück, wie wir es in dieser Intensität viel zu selten erleben.

Doch auch Serieneinsteiger und Spieler, die ihren **Mass Effect**-Speicherstand verloren haben oder einfach nur mit einem ganz frischen, unbelasteten Shepard starten wollen, erfahren ein durchweg packendes, wendungsreiches und oft aufwühlendes Abenteuer. Darin geht es um Shepards verzweifelten Plan, alle verbliebenen freien Völker der Galaxis unter einer Flagge zu vereinen und die Reaper-Invasion zurückzuschlagen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn diese Völker sind sich teils spinnefeind. Die Turianer etwa wollen durch das aus **Mass Effect 2** bekannte Genophage-Virus verhindern, dass sich die gewaltbereiten Kroganer weiter vermehren, was zum baldigen Aussterben der ganzen Rasse führen wird. Klar, dass die echsenartigen Burschen wenig Lust verspüren, sich mit den Turianern zu verbünden, nur um einem »Menschling« zu helfen. Völkerverbindende Überzeugungsarbeit

Deckung spielt in den Kämpfen eine wichtige Rolle. Unsere Kollegen haben diesen Tipp wohl nicht beherzigt (blaue Kreuze).

Bevor wir durch **Barrieren** geschützte Feinde überhaupt verletzen können, müssen wir den Schutz erst deaktivieren. Garrus' Talent »Überlastung« ist hierfür die effektivste Möglichkeit.

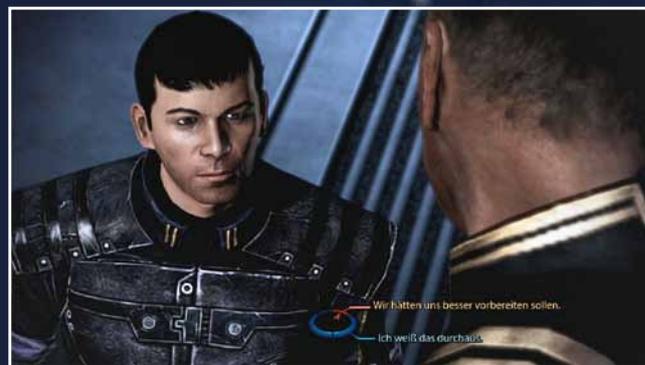


Ein Spiel, drei Spielweisen



Der **Action-Modus** richtet sich an Kämpfernaturen, die vor allem unkompliziert ballern wollen. Die Charaktererstellung und Klassenauswahl entfallen; Shepard beginnt stets als Soldat. Gespräche laufen in Filmsequenzen ab, Entscheidungen dürfen wir keine fällen. Die Weiterentwicklung der Talente übernimmt das Spiel ebenfalls.

Zu Beginn der Kampagne müssen wir uns für eine von drei **Spielweisen** entscheiden. Jede davon verpasst Mass Effect 3 einen speziellen Genre-Anstrich. So wird das Sci-Fi-Epos zum reinrassigen Ballerspiel, actionlastigen Rollenspiel oder interaktiven Film.



»Das traditionelle Mass-Effect-Erlebnis«, wie Bioware den **Rollen-spiel-Modus** nennt, kombiniert Action-Kämpfe, Team-Management, Charakterentwicklung und Story-Entscheidungen. In diesem Modus spielt sich Mass Effect 3 so, wie wir es von den Vorgängern gewohnt sind. Die beste Variante also für Serienfans.

Der **Story-Modus** ist am besten für Einsteiger gedacht, da er die Charakterentwicklung automatisiert und den Anspruch der Kämpfe erheblich herunterschraubt. Wie im Rollenspiel-Modus dürfen wir aber in Dialogen Antworten wählen und damit den Ausgang der Quests und Handlung sowie Shepards Gesinnung beeinflussen.

Unser Tipp: Auch wenn Sie sich zu Beginn auf eine Spielweise festlegen müssen, können Sie das Programm im Nachhinein über das Optionsmenü zumindest teilweise ihren Bedürfnissen anpassen. Wer beispielsweise »Story« gewählt hat, aber trotzdem anspruchsvolle Kämpfe bestreiten will, der kann den Schwierigkeitsgrad der Ballereinlagen nachträglich anheben. Auch ob das Spiel die Talente automatisch trainieren soll oder diese Entscheidung Ihnen überlässt, dürfen Sie unabhängig des gewählten Modus' selbst festlegen.

leisten wir dann durch das Absolvieren klassische erzählter Story-Quests. Darin suchen wir ein Heilmittel für die Genophage, bauen eine protheanische Waffe, die die Reaper vernichten könnte, und sehen uns abermals mit der Geheimorganisation Cerberus konfrontiert, die finstere Pläne mit den Reapern schmiedet. Oder scheint es nur so? Wer **Mass Effect** nicht kennt und sich angesichts all der Namen und Begriffe nun erschlagen

fühlt, der sei gewarnt: Auch wenn **Mass Effect 3** alle relevanten Infos zu den Völkern, Planeten, politischen Systemen, wichtigen Persönlichkeiten und früheren Ereignissen in gut strukturierten Texten bereithält, empfehlen wir zuvor die beiden ersten Teile zu spielen. Man schaut **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** ja auch nicht, ohne die beiden vorherigen **Star Wars**-Episoden zu kennen. Neben der je nach Spielweise etwa 15 bis

20 Stunden umfassenden Haupthandlung bietet **Mass Effect 3** zahlreiche, nicht minder spannend erzählte Nebenmissionen. Aber hat Shepard überhaupt Zeit für so etwas, wo die Reaper doch gerade dabei sind, die Erde kaputt zu ballern? Um die Logik zu wahren, hat Bioware alle Zusatzaufträge eng mit der Story verknüpft. Beispielsweise sollen wir auf einem abgelegenen Planeten Flakgeschütze zerstören und einen Funk-



Blaue Pfeile zeigen nun an, über welche Hindernisse Shepard hüpfen kann.



90 Minuten an gerenderten **Zwischensequenzen** treiben die spannende Geschichte voran.



Der Gipfel der Story-Brocken

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Was Skyrim für die Open World-Spiele ist Mass Effect 3 für die durchinszenierten Story-Brocken: der Gipfel. Auch Mass Effect 3 wird (wie der zweite Teil) Kategorien wie Action- oder Rollenspiel nicht mehr gerecht. Hardcore-Fans der jeweiligen Lager werden also nicht glücklich werden. Aber so ist das nun mal mit der Weiterentwicklung: Die Serie Mass Effect hat eine neue Art von Spiel geschaffen. Der ich zunächst extrem skeptisch gegenüberstand. Als ich das erste Mal die Feature-Liste von Mass Effect 2 gelesen habe, hatte ich das Spiel für mich als eher rollenspielorientierten Spielertypen schon abgeschrieben. Um mich dann regelrecht darin zu verbeißen, eine tolle Spielerfahrung. Mass Effect 3 steigert dieses Erlebnis noch mal, ein großes Spiel. Wer jedoch mit Röntgenblick immer nur die blanke Spielmechanik sieht, Dialoge ungeduldig wegklickt und mit analysegetriebener Hast Spiele durchheilt, wird hier nicht glücklich werden. Genauso wenig übrigens wie in Skyrim.

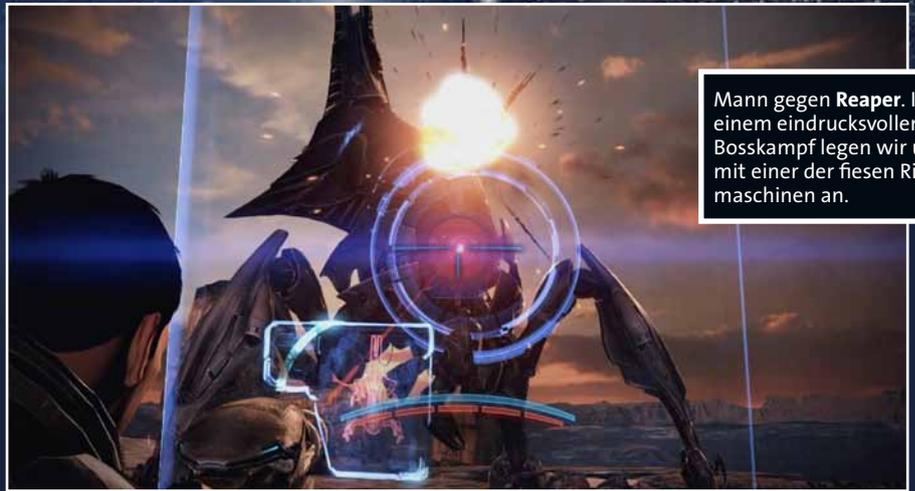
turm reparieren, um einen salarianischen Admiral zu retten, damit dieser für uns eine für den Krieg dringend benötigte Kampffregatte befehligt. An anderer Stelle müssen wir eine Cerberus-Bombe entschärfen, bevor die einen halben Mond wegsprengt. Der Clou dabei: Je nach dem, ob und wie viele dieser Quests wir meistern, wirkt sich das auf das Finale des Spiels aus und welcher unserer Begleiter das letzte Gefecht überlebt, ähnlich wie in **Mass Effect 2**. Überhaupt schafft es Bioware vorbildlich, die Geschichte, die vor vier Jahren ihren Anfang nahm, mitreißend und vor allem nachvollziehbar dramaturgisch perfekt auf das große Finale hin auszurichten: ein Ende, wie es eindringlicher kaum sein könnte. Und noch eine Besonderheit: **Mass Effect 3** macht ernst, schließt die Geschichte wirklich ab. Offene Fragen, wie man sie etwa aus vielen Spielen (zum Beispiel der **Assassin's Creed**-Reihe) kennt, gibt es nicht, alle Hintertürchen werden geschlossen. Kleiner Tipp: Warten Sie das Ende der Credits ab.

Mit besonders viel Spannung haben wir aber nicht nur auf die Handlung und wie Bioware diese abschließt geblickt, sondern waren vor allem gespannt auf das allgemeine Spielgefühl, also wie sich **Mass Effect 3** denn nun anfühlen würde. Kein Wunder, schließlich gab es bei **Mass Effect 2** in

Anzeige

Begib dich auf die Reise nach Afrika und löse das Rätsel von Zerzura.

www.findezerzura.de



Mann gegen **Reaper**. In einem eindrucksvollen Bosskampf legen wir uns mit einer der fiesen Riesenmaschinen an.



Belebt ein gefallenes Gruppenmitglied wieder und stellt einen Teil von Shepards Gesundheit wieder her.

Erstmal durchatmen. Im praktischen **Pausenmodus** geben wir Befehle an unsere beiden KI-Kameraden.

der Community massig Diskussionen, vielen war der Titel schlicht zu linear und actionlastig. So viel vorneweg: **Mass Effect 3** beschreitet hier keine neuen Wege, versucht aber durch einen raffinierten Kniff, beiden Lagern – den Action- wie Rollenspielern – gleichermaßen gerecht zu werden. Dazu dürfen wir zu Beginn der Kampagne aus drei Spielweisen wählen (lesen Sie mehr im Extra-Kasten). »Action« richtet sich dabei an Kämpfernaturen, die vor allem unkompliziert baltern und die Geschichte möglichst flott erleben wollen; **Mass Effect**-To-go gewissermaßen.

Der »Story«-Modus ist das komplette Gegenteil, legt seinen Fokus auf die Entscheidungsfreiheit und schraubt im Gegenzug den Anspruch der Kämpfe massiv zurück. Der »Rollenspiel«-Modus ist eine Mischung aus beidem und erinnert am stärksten an **Mass Effect 1**. Für Fans der ersten Stunde also die beste Alternative, auch wenn das Talentsystem nicht so komplex ausfällt wie beim Serieneinstand. Unter dem Strich können wir sagen, das Bioware es geschafft

Alles hängt von Shepard ab

Das Spiel nimmt sich häufig Zeit für dramatische, aufwühlende oder traurige Momente.





Die **Banshees** gehören zu den neuen Gegnertypen und sind enorm gefährlich. Vor ihren markerschütternden Schreien hilft nur, sich rechtzeitig in Deckung zu flüchten.

Wie schon im Vorgänger können und sollten wir unseren KI-Begleitern **Positionen** zuordnen.

hat, eine Spielqualität jenseits der überkommenen Genre-Einteilung zu erschaffen. Es ist nicht nötig, führt sogar auf die falsche Fährte, wenn man **Mass Effect 3** als Rollen- oder Actionspiel bezeichnet. Es ist einfach eine Klasse für sich: es ist **Mass Effect**. In der Redaktion etwa gab es schon beim zweiten Teil einige Spieler (unter anderem der Chefredakteur), die sich angesichts der Papierform nur sehr skeptisch («verkappte Ballei», «Rollenspiel light» usw.) dem Titel näherten. Um dann nach dem Abspann mit runtergeklapptem Kiefer auf den Monitor zu starren und etwas von »großartiger Spielerfahrung« zu murmeln. Denn für beinharte Genre-Fans ist jede Kritik für sich betrachtet sicher berechtigt, aber wenn das Spielprinzip in der Summe seiner Teile so perfekt funktioniert, dann wird diese Kritik zur bloßen akademischen Auseinandersetzung zwischen Theoretikern, die mittlerweile lieber diskutieren als einfach zu spielen. Nichtsdestotrotz hat Bioware auf die Kritik gehört und mit den drei Spielstilen und anderen kleinen Änderungen **Mass Effect 3** stärker individualisierbar gemacht. Immerhin: Mit jedem der sehr häufigen Levelauf-



Immer mal wieder meistern wir anspruchslose **Moorhuhn-Einlagen**. Naja.

stiege dürfen wir Shepard sowie seinen Begleitern neue Talente verpassen oder bestehende ausbauen (siehe Kästen). Die Auswahl an Fertigkeiten sowie die Möglichkeiten, diese zu verbessern, reichen zwar bei weitem nicht an die Vielfalt von **Dragon Age**, **Skyrim** oder **Deus Ex: Human Revolution** heran, fallen aber etwas umfangreicher aus als noch beim Vorgänger. Neu ist zum

Beispiel, dass wir uns ab der vierten Ausbaustufe eines jeden Talents für eine von zwei Spezialisierungen entscheiden müssen. Soll Garrus mehr Schaden austeilen oder zusätzliche Schildenergie erhalten? Erhöhen wir die Dauer von Liaras Singularität oder lieber deren Reichweite? Allerdings plagt **Mass Effect 3** dasselbe Problem wie den Vorgänger: die teils unausgeglichene Balance der Talente. Ein Held der Infiltrator-Klasse etwa ist besser beraten, seinen Wafenschaden zu maximieren als die Möglichkeit, sich unsichtbar zu machen. Letzteres haben wir beim gesamten Durchspielen nicht ein einziges Mal verwendet.

Für noch mehr Charakter-Individualisierung gibt's nun in den Levels verteilte Werkbänke, an denen wir gefundene Mods und Upgrades wie präzisere Läufe oder größere Magazine auf unsere Knarren schrauben. Das gab's in **Mass Effect 2** zwar auch schon,



An in den Levels verteilten **Werkbänken** verbessern wir unsere Knarren mit gefundenen Mods.

Das Talentsystem



Jede der sechs Charakterklassen besitzt acht **Fertigkeiten**. Ab der vierten Stufe müssen wir uns bei jedem Talent für eine von zwei **Spezialisierungen** entscheiden. Beispielsweise erhöhen wir entweder die Kapazität unserer Granaten oder deren Schadenswirkung.

da mussten wir aber jedes Mal auf Shepards Schiff, die Normandy zurück, um die Waffen umbauen zu können. Die clevere Abstimmung der Schießprügel ist auch bitter nötig, denn Bioware hat den Anspruch der Actioneinlagen dezent erhöht. Schon auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade müssen wir alsbald höllisch darauf aufpassen, den jeweils richtigen Munitions-

typ einzusetzen. Kugeln, die organische Gegner verbrennen, bringen zum Beispiel nichts, wenn sich die Burschen hinter dicken Panzerungen verstecken. Wie schon im Vorgänger hält sich die Auswahl an Waffen und Mods aber in Grenzen. Da stört es doppelt, dass sich die Vor- und Nachteile der Aufsätze nur marginal auswirken. Noch wichtiger als im Vorgänger ist hinge-

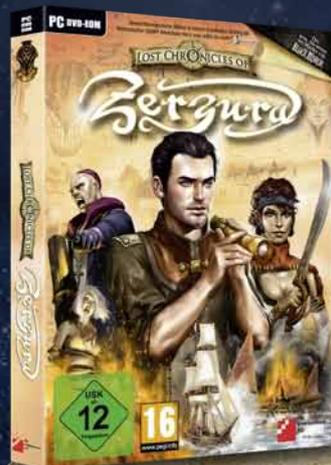
gen die richtige Deckung. Denn wer ohne Schutz dasteht und wild drauflos ballert, wird nicht nur schneller durchsiebt als er »Reaper« sagen kann. Die Waffe verzieht auch viel stärker, als wenn wir aus der Deckung auf die Feinde feuern. Neue Anzeigen direkt in der Spielwelt weisen darauf hin, wo Shepard Schutz suchen und zwischen welchen Deckungen er hin- und herspringen kann. Letzteres fällt aber zumindest auf der Konsole noch arg fummelig aus. Immer mal wieder gab sich unser Held lieber zum Abschuss frei, statt die gewünschte Hechtrolle hinzulegen oder ließ sich partout nicht dazu überreden, hinter einer Kiste in Stel-

Was für eine Entscheidung!

lung zu gehen. Wir hoffen, dass die für PCs typische Kombination aus Maus und Tastatur hier für mehr Präzision sorgt und verzichten daher erstmal auf eine Bewertung der Kategorie Steuerung.

Trotz des teils hakeligen Heldenlenkens und der etwas unausgereiften Talent-Balance machen die so zahlreichen wie turbulenten Gefechte durchgängig Spaß. Das liegt vor allem an dem motivierenden Zusammenspiel von Shepard und seinen bis zu zwei Begleitern. Ob wir nun dank des Pausenmodus' in Ruhe Befehle erteilen (»Garrus, geh du mal da hinten in Deckung und James, wirf eine Granate in diese Gruppe dort«) oder die KI-Kollegen selbstständig agieren lassen, fühlen sich die Action-Einlagen klasse an und glänzen durch ihre spektakuläre Inszenierung. Da gehen riesige Roboter-Heuschrecken in gleißenden Explosionen auf, lassen gemeine Banshees brutzelnde Elektrostürme auf uns los, oder wir stehen plötzlich einem ausgewachsenen Reaper gegenüber, nur mit einem Sturmgewehr bewaffnet und angsterfüllt rätselnd, ob das bröckelige Gemäuer vor uns dem alles erschütternden Laserstrahl des Kolosses wohl standzuhalten vermag.

Anzeige



»Bietet alles auf, was das Herz von Abenteuer-Fans höher schlagen lässt«
(GameStar)

Entdecke mehr auf www.findezerzura.de

Alle für einen



KRIEGSAKTIVPOSTEN

Asari	270
Asari-Wissenschaftsteam	90
2. Asari-Flotte	90
6. Asari-Flotte	90
Kroganer	325
Geth	660
Gesamte militärische Stärke	2205
Bereitschaftswertung	50 %
Effektive militärische Stärke	1102

Minimum

Das älteste Volk der Galaxie schickt so viele Eliteeinheiten und Schiffe, wie es erübrigen kann. Sie werden vom Asari-Oberkommando koordiniert, einem Führungsstab aus Militärs und Politikern zahlreicher Asari-Welten.

Auf der aus Mass Effect 2 bekannten **Galaxiekarte** sehen wir, wie weit die Reaper bereits vorgedrungen sind. Um besser gegen die fiesen Maschinen ankämpfen zu können, sollten wir durch Nebenquests so viele Alliierte wie möglich um uns scharen. Den Fortschritt dieser **Mobilisierung** beobachten wir über ein Terminal auf der Normandy.

Kritisieren müssen wir (wie schon bei **Mass Effect 2**) die eher zweckmäßige Gegner-KI. Zwar gehen die Kontrahenten aktiv in Deckung und versuchen, uns bisweilen in den Rücken zu fallen. Oft genug stehen die Feinde aber auch wie angewurzelt rum, rennen blindlings auf uns zu oder spulen schnell durchschaute »Gleich linse ich wieder über die Mauer«-Routinen ab. Da stört es doppelt, dass uns das Programm immer mal wieder zu stationären Geschützen schickt,

an denen wir stupide **Moorhuhn**-Einlagen meistern müssen, auch wenn die in der Regel recht kurz ausfallen. Zudem weist auch **Mass Effect 3** wieder durch sein Leveldesign all zu offensichtlich darauf hin, wann wir mit einem Kampf zu rechnen haben. Hier stehen ein paar Kisten, Panzersperren oder sonstige Deckungsmöglichkeiten? Dann biegen wohl gleich ein paar Cerberus-Soldaten um die Ecke. Das mag anfangs sauer aufstoßen, wir haben uns schnell daran ge-

Im eindrucksvollen Auftakt kämpfen wir uns auf der Erde durch die **Invasion** der Reaper.



wöhnt. Zumal Bioware die sehr auf die Spielmechanik abgestimmte Levelarchitektur gut durch die teils eindrucksvollen Szenarien zu kaschieren weiß. Da verteidigen wir auf dem zerklüfteten Turianer-Mond Palaven ein Bomber-Flugfeld vor angreifenden Husks, während im Himmel über uns eine erbitterte Raumschlacht tobt. Oder wir erkunden mit einer Taschenlampe im Anschlag eine Jahrtausende alte, stockfinstere Kroganer-Ruine oder kämpfen uns an Bord eines Geth-Schiffes durch den gewaltigen Reaktorkern, der uns durch seine regelmäßigen und saugefährlichen Entladungen immer wieder in die Deckung zwingt.

So hetzen wir von einem spannenden, spektakulären oder dramatischen Ereignis zum nächsten, ohne dass es stört, dass **Mass Effect 3** seine Haupt- wie Nebenmissionen im Grunde stets ähnlich aufbaut: Latsche durch schlauchige Levels von A nach B, schieße unterwegs alle Feinde zu Klump und drücke am Ende auf einen Knopf. Vor allem die Dialoge und die Story kleiden das vergleichsweise ernüchternde Spieldesign in eine aufregende Abendgarderobe. Das ist so ähnlich wie beim Menschen: Wenn man einen Blick auf das (wahlweise weibliche oder männliche) Skelett wirft, ist es völlig schleierhaft, wie ein Wesen mit solcher Anatomie uns allein durch sein Äußeres jemals derart verwirren, bezaubern, ja verhexen konnte. Das funktioniert in **Mass Effect 3**, weil die zahlreichen Gespräche nicht nur fantastisch gefilmt und geschnitten sind, sondern uns auch immer wieder einbeziehen, indem sie uns serientypische Entscheidungen fällen lassen. Das reicht vom Drama im Detail (ob wir beispielsweise einen Gefangenen exekutieren oder ihm Gnade gewähren) bis hin zu Handlungsalternativen mit weitreichenden Folgen, die uns beim Test bisweilen minutenlang grübeln, abwägen, hadern ließen. Und hätten wir mehr Zeit gehabt, hätten wir über die eine oder andere sogar ganz gern eine Nacht geschlafen. Wer sich an **Mass Effect 1** und die Entscheidung »Ashley oder Kaidan« erinnert, der weiß, was wir meinen.

Im Grunde hört sich das alles schwer nach **Mass Effect 2** an, oder? Nun, abseits des überarbeiteten Talentsystems und der durch die abgerundete Handlung noch mal verbesserten Dramaturgie hat Bioware auch an diversen Details in der Mechanik gefeilt. Beispielsweise wurde das auf Dauer repetitive Scannen von Planeten nach Rohstoffen gestrichen und durch eine weniger mühsame, weil schnellere Variante ersetzt. Zudem bekam Shepard eine coole, wenn auch für unseren Geschmack etwas zu mächtig geratene Nahkampf-Attacke spendiert. Drücken und halten wir die entsprechende Taste im richtigen Moment, haut der Commander selbst ganze Husk-Gruppen aus den Latschen, ohne auch nur eine Kugel zu vergeuden. Davon abgesehen steuert sich **Mass Effect 3** genau wie sein Vorgänger; weder an der Benutzeroberflä-



Grandioses Finale!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Wie so viele Fans war auch ich von der vergleichsweise mauen Demo enttäuscht. Doch jetzt, nach dem ich Mass Effect 3 komplett durchgespielt habe, kann ich mich beruhigt zurücklehnen. Wow, was für ein Spiel! Was für eine tolle Geschichte, die zudem in einem Finale gipfelt, das die Science-Fiction-Trilogie mehr als würdig abschließt. Gut, Mass Effect 3 ist wie schon sein Vorgänger mehr Action- als Rollenspiel. Aber daran müsste man sich ja mittlerweile gewöhnt haben. Ich rate selbst dem traditionellsten Genre-Puristen: ausprobieren! Sonst verpasst er ein grandios erzähltes Weltraum-Epos, das in seiner Dramatik und Wucht derzeit seinesgleichen sucht. Und nicht findet.

che noch am Pausenmodus hat Bioware etwas verändert. Das war auch gar nicht nötig, funktionierten diese Elemente schon in **Mass Effect 2** blendend. Ob der Waffenwechsel aber genauso fummelig ausfällt, können wir erst beurteilen, wenn wir die PC-Fassung gespielt haben. Weil sich auf der Konsole aber keine Unterschiede zum Vorgänger feststellen lassen, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass sich hierbei wohl auch auf unserer Lieblingsplattform nichts tun wird. Übrigens: Wer hofft, auf dem PC mit einem Gamepad spielen zu können, den müssen wir enttäuschen. Laut Senior Designer Manveer Heer war »schlicht keine Zeit mehr, die Benutzeroberfläche der PC-Version soweit anzupassen, dass die Xbox-

360-Symbole angezeigt werden.« Eine schwache Entschuldigung, wie wir finden. Allerdings ließen schon die beiden vorangegangenen PC-Mass Effects eine Gamepad-Unterstützung vermissen.

Auch bei der Grafik werden wir wohl so manches Erbe der (nicht mehr ganz konkurrenzfähigen) aktuellen Konsolengeneration ertragen müssen. In **Mass Effect 3** werfelt die Unreal Engine 3, die bereits im ersten Teil von 2008 zum Einsatz kam und mittlerweile nicht mehr verbergen kann, wie viele Jahre sie bereits auf dem Buckel hat. Vor allem die generelle Detail- und Polygonarmut der Umgebungen fällt verglichen mit anderen aktuellen Rollenspielen wie **Skyrim** negativ auf. Allerdings hat Bioware jüngst über den Nachrichtendienst Twitter angekündigt, dass man der PC-Version spezielle hoch aufgelöste Texturen spendieren wolle. Wir sind gespannt, ob sich das spürbar auf die zwar stimmige, aber vergleichsweise veraltete Optik des Spiels auswirkt, und warten deshalb auch hier mit einer finalen Beurteilung. Bei den Charakterdetails und Animationen gibt es hingegen keinerlei Anlass zur Kritik. Shepard und Co. bewegen sich serientypisch äußerst realitätsnah, und die detaillierten Gesichter sind wie frisch geputzte Schaulustfenster mit Blick direkt auf jede Emotion der Charaktere – klasse. Der Sound bewegt sich ebenfalls auf gewohnt hohem Niveau. Die dynamische Musik untermalt das Geschehen jederzeit passend, die Soundeffekte knallen ordnungsgemäß und gut abgemischt aus den 5.1-Boxen, und die deutschen Sprecher leisten sehr gute Arbeit. Schlussendlich waren wir im Test nur wegen

einer Sache enorm traurig, enttäuscht – und starrten abermals entsetzt auf den Monitor: als das Spiel vorbei war. **DM**

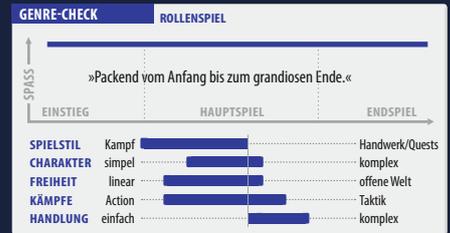
TERMIN 8.3.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Mass Effect 3

Action-Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs

Kopierschutz EA Origin



- GRAFIK**
- + fantastische Animationen + detaillierte Figuren
 - + hübsche Effekte - teils triste Umgebungen
 - Wie gut sieht das Spiel auf dem PC aus?
- SOUND**
- + sehr gute deutsche Sprecher + knackige Schlachtereffekte in Surround + stimmvolle Musik
 - + gute Umgebungsgeräusche
- BALANCE**
- + drei Schwierigkeitsgrade + gute Waffenbalance
 - + knackige, aber nie unfaire Kämpfe
 - Talente etwas unsauber ausbalanciert
- ATMOSPHERE**
- + komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario
 - + interessante Heldentruppe + große Entscheidungsfreiheit
 - teils leiblose Levels
- BEDIENUNG**
- + sinnvolle Schnellzugriffs-Leiste + intuitive Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface
 - Wie funktioniert die Maus- & Tastatursteuerung?
- UMFANG**
- + große Galaxie, viele Schauplätze + angemessene Solo-Spielzeit + viele Nebenquests + hoher Wiederspielwert
 - + Koop-Modus
- QUESTS/HANDLUNG**
- + spannende und wendungsreiche Storyaufträge
 - + epische Geschichte + viele Gänsehautmomente
 - + grandioses Finale
- CHARAKTERSISTEM**
- + vielschichtige Figuren + Kulturen, Rassen, Politik
 - + keine Klischees + gutes Talente- und Einfluss-System
 - + coole Charakter-Klassen
- KAMPFSYSTEM**
- + zugängliche, temporeiche Kämpfe
 - + Pausen-Modus + nützliche Kameraden
 - doofe Gegner-KI - häufig stupides Ballern
- ITEMS**
- + Biotik, Kampfdronen, Munitionstypen
 - + Waffenklassen, Granaten und Upgrades ...
 - ... aber etwas wenig Auswahl



Cool: In einer Mission brechen wir als **virtueller Shepard** in einen Computer ein.

Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsfassung von **Mass Effect 3** stellt Electronic Arts auch die so genannte N7 Collector's Edition in die Händlerregale. Inhalt der etwa 75 Euro teuren Box: das Spiel in einem edlen Steelbook, ein 70-seitiges, gebundenes Artbook, ein Comic, ein N7-Aufnäher sowie eine 10x15cm große Lithographie. Zudem bietet die Sammleredition diverse digitale Zusatzinhalte, darunter vier exklusive Waffen, einen Roboterhund für die Normandy, den Soundtrack des Spiels sowie eine zusätzliche Nebenmission.

