

Mass Effect 3



GameStar
Platin-Award



GameStar
für herausragende Story

Jetzt mit Wertung: Wie sich Biowares grandioses Science-Fiction-Epos auf dem PC spielt. Und warum der neue Multiplayer-Modus nur teilweise eine gute Idee war. 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 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7230

Auf DVD: Test-Video

Sonderheft

Ganz frisch aus der Druckerei: unser großes Premium-Sonderheft zu **Mass Effect 3**! Randvoll mit allen Infos, Hintergründen und ausführlichen Guides zur optimalen Charakterentwicklung, den Begleitern, den Enden, dem Rufsystem, Haupt- und Nebenquests und, und, und ... Gibt's an jedem Kiosk oder unter GameStar.de/me3.



EA Origin

Wie inzwischen fast jedes Spiel von Electronic Arts müssen Sie auch **Mass Effect 3** über die 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 Origin gebunden wird, ist ein Weiterverkauf unmöglich. Eine Steam-Version wie noch bei den beiden Vorgängern gibt es übrigens nicht.

Jetzt erstmal einen Kaffee holen. Die Installation von **Mass Effect 3** dauert nämlich eine ganze Weile. Da war unser Konsolen-Vorabtest letzten Monat bequemer: Datenträger eingelegt und schon ging's los. Doch bevor es den Reapern auch auf dem PC an den Kragen gehen kann, starren wir gefühlte Ewigkeiten auf einen Fortschrittsbalken. Nun, dann bleibt wenigstens Zeit, in Vorfriede zu schwelgen. Vorfriede darauf, mit Shepard und seinem Team erneut in die so wendungsreiche wie dramatische Geschichte einzutauchen, rasante Kämpfe auszufechten und folgen-

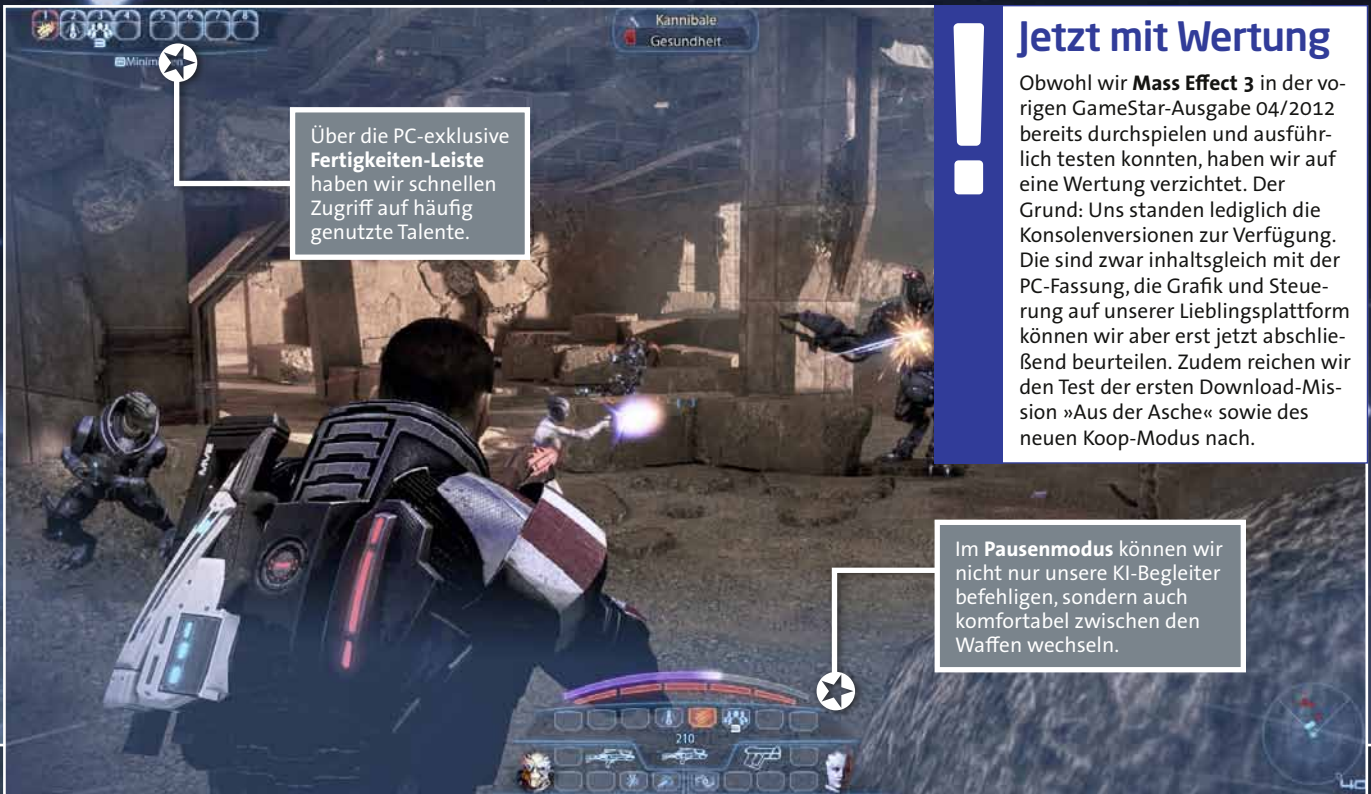
⊕ Stärken

- + klasse erzählte Geschichte
- + spannende Dialoge
- + große Entscheidungsfreiheit
- + sehr gut auf den PC portiert

⊖ Schwächen

- vergleichsweise veraltete Technik
- teils stupides Geballer
- Koop-Modus wirkt aufgesetzt

Den grandiosen **Dialogen** dürfen wir wahlweise auf Deutsch oder Englisch lauschen.



Jetzt mit Wertung

Obwohl wir **Mass Effect 3** in der vorigen GameStar-Ausgabe 04/2012 bereits durchspielen und ausführlich testen konnten, haben wir auf eine Wertung verzichtet. Der Grund: Uns standen lediglich die Konsolenversionen zur Verfügung. Die sind zwar inhaltsgleich mit der PC-Fassung, die Grafik und Steuerung auf unserer Lieblingsplattform können wir aber erst jetzt abschließend beurteilen. Zudem reichen wir den Test der ersten Download-Mission »Aus der Asche« sowie des neuen Koop-Modus nach.

schwere Entscheidungen zu fällen (vielleicht diesmal andere). Vorfreude darauf, wie sich Biowares Science-Fiction-Epos wohl auf dem PC spielt, wie gut die Maus- und Tastatursteuerung funktioniert und wie viel besser **Mass Effect 3** möglicherweise aussieht. Und dann sind da ja auch noch der spannende Koop-Modus sowie der erste Story-DLC »Aus der Asche«. Genug Fragen also, die uns unruhig vor dem Rechner auf- und abhüpfen lassen – bis die langwierige Installation endlich fertig ist. Also, PC-Shepard: Zeig uns mal, was du kannst!

Einen der größten technischen Unterschiede zur Playstation-3- und Xbox-360-Version bemerken wir bereits in den ersten Minuten: Die Ladezeiten fallen erheblich kürzer aus als auf den Konsolen. Ob wir auf der Galaxiekarte von System zu System fliegen oder auf der Citadel zwischen den Distrik-

Age 2 ein separates Konfigurationsprogramm mit zusätzlichen Optionen. Das ist allerdings ohne jedweden Hinweis in einem Unterordner versteckt. Ein Startmenü, wie wir das aus Biowares **Dragon Age**-Serie kennen, fehlt ebenso wie die Möglichkeit, das Setup-Tool über Origin aufzurufen.

Beim Blick auf die Grafik fällt es aber ohnehin nicht weiter ins Gewicht, dass wir nur wenige Möglichkeiten haben, sie an unseren PC anzupassen. Denn: **Mass Effect 3** fußt auf der mittlerweile recht betagten Unreal Engine 3. Die kam bereits im ersten Serienteil von 2007 zum Einsatz und wurde

für die Fortsetzungen lediglich dezent überarbeitet. Das merkt man **Mass Effect 3** an. Zwar hat Bioware der PC-Fassung spezielle HD-Texturen spendiert, die einigen Oberflächen durchaus mehr Details und Struktur verpassen. Die generelle Polygonarmut der Umgebungen können die schärferen Pixeltapeten aber nicht kaschieren. Zwar machen die plattform-bedingten höheren Auflösungen sowie die optionale Kantenglättung das Spiel einen Tick hübscher als auf den Konsolen. Dem Vergleich mit **The Witcher 2** hält **Mass Effect 3** aber nicht stand. Immerhin: **Mass Effect 3** läuft auch auf mehrere Jahre alten Mittelklasse-Rechnern

Eine (fast) lupenreine PC-Portierung

ten wechseln – wir mussten zu keiner Zeit länger als drei, vier Sekunden warten. Auch dass Umgebungs- und Charaktertexturen wie gelegentlich auf den Konsolen erst nach einigen Momenten vollständig dargestellt werden, gibt es in der PC-Fassung nicht. Technisch ist Bioware also eine rundum vorbildliche Portierung gelungen. Allerdings mag uns nicht in den Sinn, warum sich **Mass Effect 3** im eigentlichen Spiel nur rudimentär an die Leistung des Rechners anpassen lässt; wir dürfen lediglich die Auflösung verändern sowie die Kantenglättung (Anti-aliasing) und dynamische Schatten zu- oder abschalten. Zwar gibt es wie bei **Dragon**



Der Koop-Modus

Erstmals in der Serie bietet **Mass Effect 3** einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Die gemeinsamen Scharmützel sind unabhängig von der Story-Kampagne und schicken uns in kleine Areale, in denen wir immer stärker werdende Feindwellen zurückschlagen sollen.



Zu Beginn klicken wir uns einen eigenen **Ko-op-Helden** zusammen, legen die Klasse fest und bepinseln unsere Rüstung.



Anschließend geht's gemeinsam mit anderen Spielern in den Kampf gegen KI-gesteuerte Geth, Reaper oder **Cerberus-Soldaten**.



Abschüsse und erledigte Missionen bringen **Erfahrungspunkte**, die wir in neue Ausrüstung und Fertigkeiten stecken.

mit allen Effekten auf Anschlag stets flüssig und kommt ohne die auf der Playstation 3 und Xbox 360 nervenden Zeilenverschiebungen aus.

Der gelungenen technischen Portierung steht die (frei konfigurierbare) Steuerung in (fast) nichts nach. Die für PCs klassische Kombination aus Maus und Tastatur ist sehr präzise und erleichtert vor allem das Zielen im Vergleich zu den Konsolen enorm. Der aus **Mass Effect 2** übernommene Pausenmodus fällt gewohnt komfortabel aus, und die PC-exklusive Fertigkeitenleiste am linken oberen Bildschirmrand ermöglicht den schnelleren Zugriff auf häufig genutzte Talente. Gut auch: Anders als im Vorgänger

zum Abschuss frei, statt die gewünschte Hechtrolle hinzulegen. Oder er ließ sich partout nicht dazu überreden, hinter einer Kiste in Stellung zu gehen. Vorsicht also vor allzu ambitioniertem Vorpreschen.

Cleveres Vorgehen und eine zielsichere Maushand sind in den zahlreichen Kämpfen ohnehin Pflicht. Das gilt nicht nur für die Haupt- und Nebenquests, sondern auch und insbesondere für den ersten, bereits verfügbaren Story-DLC **Aus der Asche**. Die knapp 7 Euro teure Mini-Erweiterung schickt Shepard und sein Team auf den Planeten Eden Prime, den Serienfans bereits aus der Auftaktmission des ersten **Mass Effect** kennen. Hier soll sich ein eingefrorener Protheaner befinden, der letzte Überlebende jener Rasse, die die Reaper vor 50.000 Jahren ausgelöscht haben – ein wertvoller Verbündeter für Shepard. Doch der im Kälteschlaf schlummernde Uralt-Alien hat auch das Interesse der Geheimorganisation Cerberus geweckt, die alles daran setzt, das wertvolle Gut zu bergen. Um das zu verhindern, kämpfen wir uns durch eine verlassene Siedlung und sammeln Hinweise, um den Protheaner-Sarkophag zu öffnen. Das hübsch gestaltete Gebiet fällt zwar recht klein aus, ist für **Mass Effect**-Verhältnisse aber sehr offen und bietet jede Menge Möglichkeiten für Hinterhalte. Die ständigen Ballereien kommen trotzdem vergleichsweise

se unspektakulär daher. Wir müssen lediglich ein paar Dutzend Cerberus-Schergen zurückschlagen und am Ende gegen einen der bereits aus dem Hauptspiel bekannten Atlas-Mechs antreten.

Die Besonderheit von **Aus der Asche** ist seine Handlung. So erfahren wir in klasse gefilmten Rückblicken, wie die letzte Schlacht gegen die Reaper verlief und welche Pläne die Protheaner für die Zukunft hatten. Außerdem erhalten wir mit dem am Ende des DLC aufgetauten Protheaner Javik einen ebenso praktischen wie vielschichtigen und geheimnisvollen KI-Begleiter. Wie er nach 50.000 Jahren Kälteschlaf auf die Welt und seine Bewohner reagiert, wie er mit Shepard umgeht und den aktuellen Kampf gegen die Reaper beurteilt, verleiht **Mass Effect 3** eine ungemein spannende erzählerische Komponente. Fans der Serie, die jeden Aspekt des komplexen Universums ergründen wollen, kommen um **Aus der Asche** also nicht herum, müssen sich aber darüber im Klaren sein, dass der 7-Euro-DLC gerade mal 20 Minuten Spielzeit bietet. Richtig gelesen: 20 Minuten Protheaner-Rettung für

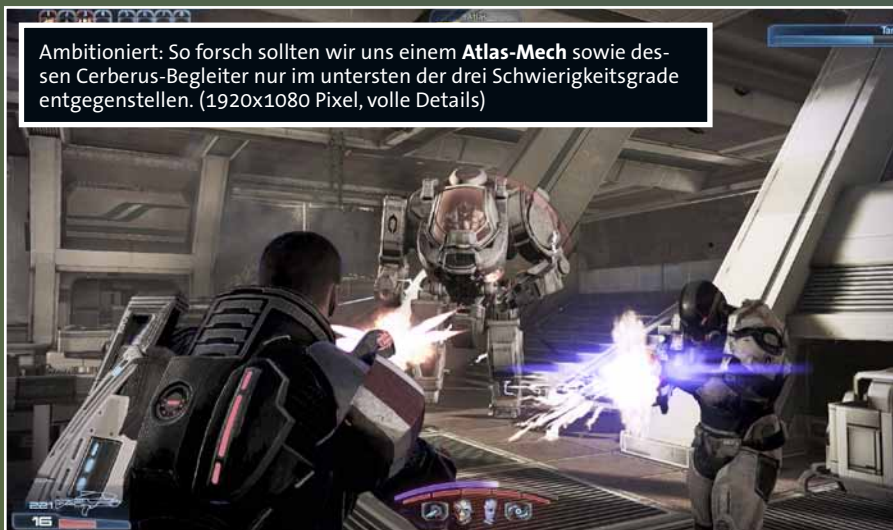
Der spannendste Begleiter kostet extra

dürfen wir die Mausempfindlichkeit jederzeit selbst festlegen und müssen dafür nicht erst den Treiber unseres Nagers manipulieren. Trotzdem gibt's in Sachen Steuerung Anlass zur Kritik. So fällt die neue dynamische Deckungssuche in den zahlreichen Kämpfen auf dem PC genauso fummelig aus wie auf den Konsolen. Immer mal wieder gab sich unser Held im Test lieber

DLC »Aus der Asche«



Zeitgleich zum Erscheinen von **Mass Effect 3** hat Bioware den ersten Story-DLC **Aus der Asche** veröffentlicht. Prekär dabei: Während Besitzer der N7-Collector's-Edition die Zusatzmission umsonst erhalten, müssen alle anderen Spieler 800 Bioware-Punkte befragen, was 6,97 Euro entspricht. Ein happiger Preis für gerade mal 20 Minuten Spielzeit. Näheres zum Inhalt, Questdesign und dem neuen KI-Begleiter Javik lesen Sie im Test.



Ambitioniert: So forsch sollten wir uns einem **Atlas-Mech** sowie dessen Cerberus-Begleiter nur im untersten der drei Schwierigkeitsgrade entgegenstellen. (1920x1080 Pixel, volle Details)

Konsole vs. PC



Bioware hat der PC-Fassung (rechts) spezielle höher aufgelöste Texturen verpasst. Im direkten Vergleich fallen die Unterschiede aber nur marginal aus. Die Charakterdetails, Beleuchtung und Kampfeffekte sehen auf beiden Plattformen ebenfalls nahezu identisch aus.

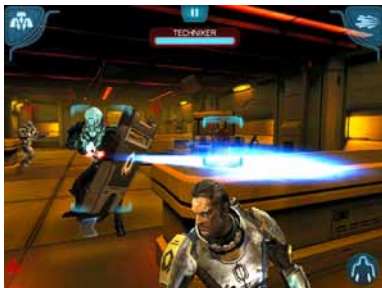
7 Euro – eine Frechheit! Auch wenn Besitzer der N7-Collector's-Edition die Download-Mission immerhin gratis bekommen. Dass die Mission überhaupt als DLC nachgereicht wird, ist ebenfalls heikel, weil **Aus der Asche** einen Handlungsbaustein enthält, der nicht nur für **Mass Effect 3** von elementarer Bedeutung ist, sondern für die komplette Serie. Zwar findet das Spiel auch ohne die Mini-Erweiterung ein schlüssiges Ende. Die Protheaner, deren Geschichte und vor allem deren Zukunft hätten aber trotzdem von

vorneherein in Shepards letztes Abenteuer gehört und nicht erst durch eine (kostenpflichtigen) Download-Mission nachgereicht werden dürfen.

Bereits ins Hauptspiel integriert ist die wohl größte Neuerung der **Mass Effect**-Reihe: der Koop-Modus. Darin treten wir mit bis zu drei anderen Spielern gegen KI-gesteuerte Geth, Reaper oder Cerberus-Soldaten an, die uns in immer größeren Wellen ans Leder wollen. Sechs Karten stehen zur Verfügung,

die allesamt recht klein ausfallen. Obwohl sich die Schauplätze optisch klar voneinander unterscheiden, sind sie im Kern alle gleich simpel aufgebaut: Schlauchartige Gänge führen zu Scharfschützen-Positionen, auf die wiederum offenes Gelände folgt. Das kommt immerhin den unterschiedlichen Charakterklassen zugute. Deren Spektrum reicht vom Infiltrator inklusive einer futuristischen Variante von Harry Potters Unsichtbarkeitsumhang bis zum nahkampfstarken Kroganer-Wächter, der laut brüllend und mit dem Kopf voran den Gegnern die Bude einrennt.

Mit Smartphones gegen die Reaper



Bereits zwei Tage vor **Mass Effect 3** hat Electronic Arts **Mass Effect: Infiltrator** für iPhone, iPad und iPod Touch veröffentlicht. Der mobile Ableger schickt uns als abtrünniger Cerberus-Agent Randall Ezno in den touchpad-gesteuerten Kampf gegen seinen einstigen Arbeitgeber. Der Clou dabei: Die beiden Spiele sind miteinander vernetzt. Durch gefundene Extras sammeln wir so genannte Informationen, die wir auf Knopfdruck in das »Galaxy at War«-Netzwerk hochladen und so die Bereitschaftswertung in **Mass Effect 3** erhöhen, was sich auf das Finale der Haupthandlung

auswirken kann. Zwar ist es nicht zwingend nötig, **Infiltrator** zu spielen, um **Mass Effect 3** erfolgreich abzuschließen, es erhöht aber die Chancen. Zudem machen die kurzweiligen Gefechte dank der rasanten Inszenierung und der für mobile Geräte herausragenden Grafik viel Spaß, auch wenn die Steuerung in hektischen Momenten etwas fummelig ausfällt. **Mass Effect: Infiltrator** kostet 5,49 Euro und ist über Apples iTunes-Store erhältlich. Den Test mit Wertung und Video finden Sie unter Gamestar.de/Quicklink/7775.

Wie wir das aus aktuellen Multiplayer-Shootern kennen, sammeln wir mit abgeschlossenen Missionen Punkte und Geld. Damit können wir unsere Fähigkeiten ausbauen, neue freischalten oder bessere Ballermän-

Der Koop: nett, mehr aber auch nicht

ner kaufen. Letzteres funktioniert auch mit Bioware-Punkten, also einer Echtgeld-Währung. Problematisch: Da das (ohne eine Chat-Funktion ausgestattete) Matchmaking-System bislang noch ziemlich kränkt und uns immer wieder in Lobbys mit viel erfahreneren oder schwächeren Spielern wirft, sorgt das oft für einen stark schwankenden Schwierigkeitsgrad. Kurzweiligen Spaß machen die Scharmützel trotzdem, zumal wir durch Erfolge auch die Bereitschaftswertung in der Haupthandlung verbessern. So erhöhen wir die Chance, das Finale des Spiels möglichst verlustfrei zu meistern, so ähnlich wie beim Begleiter-Moralsystem und den Normandy-Upgrades von **Mass Effect 2**. Dennoch wirkt der Koop-Modus aufgesetzt, da er von seiner Spielweise her nicht so richtig zur story-getriebenen Solo-Kampagne passen will. Warum dürfen wir zum Beispiel nicht handlungsgetriebene Missionen mit einem Kumpel meistern und gemeinsam Entscheidungen fällen? Mit **Star Wars: The Old Republic** hat Bioware schließlich gezeigt, dass das geht. So ist der Koop-Modus von **Mass Effect 3**

Jedes Menü (wie hier die **Talentverwaltung**) bekam eine Mausunterstützung spendiert.





Gedanken zum Ende

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Mit Mass Effect hat Bioware eine einzigartige Trilogie erschaffen. Eine Trilogie, in der sich meine Entscheidungen über alle Episoden hinweg auswirken. Eine Trilogie, in der ich etwas bewege, statt nur durch Science-Fiction-Kulissen zu laufen. Eine Trilogie, die ein würdiges Ende verdient. Doch genau daran hapert's offenbar, viele Spieler beschweren sich über das Finale von Mass Effect 3. Auf der Wertungssammel-Plattform Metacritic etwa klagt ein User: »Zu 90 Prozent war Mass Effect 3 eines der besten Spiele, die ich jemals gespielt habe. Aber die letzten zehn Prozent haben alles ruiniert.« Hunderte weitere Spieler schlagen in dieselbe Kerbe, einen derartigen »Das Ende ist doof«-Aufruhr habe ich noch nie erlebt. Nun kann ich diesen Unmut nachvollziehen. Aber ich teile ihn nicht.

Der folgende Text ist in Spiegelschrift gedruckt, weil er Details des Endes verrät.

Die Handhabung des Instrumentes war Dialoge, offene oder nicht, beginnend mit was Du sagst, das Ende des ersten Teils: Ob ich den Rat annehme oder nicht, ist eine Frage, die ich meine Entscheidung nicht mitzuteilen habe. Denn ich habe mich nicht dazu geäußert, daß was Du sagst, mich nicht interessiert. Das heißt die persönliche Note, es klang bedingte hätte das stellen können. Noch einmal zwischen drei alternativen Möglichkeiten: Am Schluss habe ich immer gesagt, ob das, die Entscheidung, die ich in der Vorlesung ist: Das Finale von was Effekt 3 gibt.

[illegible][illegible][illegible]

SPOILER-WARNUNG!

[illegible]

zwar ein nettes Extra, aber eines, das mangels eigenständiger Ideen nach wenigen Tagen seinen Reiz verliert.

Gut, dass **Mass Effect 3** sein Gewicht auf die Solo-Kampagne sowie die darin erzählte

Geschichte legt und der Multiplayer-Teil nicht zwingend nötig ist, um das gesamte **Mass Effect**-Spielerlebnis zu erfahren. Sie können sich also getrost auf Shepard's Abenteuer konzentrieren, ohne etwas zu verpassen. Wie schon im Vorabtest möchten



Der DLC »Aus der Asche« schickt uns nach **Eden Prime** und auf die Suche nach einem Protheaner.

wir Ihnen aber nahelegen, Ihren Speicherstand aus dem Vorgänger zu importieren. Denn so bietet das Spiel nicht nur zusätzliche Missionen, es gibt auch ein Wiedersehen mit vielen bekannten Figuren, und Sie dürfen sich über jede Menge raffiniert platzierte Rückbezüge freuen, die sich bisweilen sogar auf den Ausgang so mancher Nebenquest auswirken können. Das macht **Mass Effect 3** noch ein gutes Stück intensiver als ohnehin schon. Doch keine Sorge: Neueinsteiger oder Spieler, die mit einem frischen Shepard loslegen, erhalten auch ohne Speicherstand-Import eine durchgehend lückenlose Geschichte. Die fällt dann zwar etwas weniger komplex und auch kürzer aus, findet aber trotzdem ein in sich schlüssiges Ende. So oder so: Der Weg dahin stellt in Sachen Spannung, Dramatik und Emotion jedes andere aktuelle Spiel in den Schatten. Wie Bioware seine Figuren in Szene setzt, ihnen durch herausragend animierte Dialoge Leben einhaucht, dem Spieler völlige Handlungsfreiheit erlaubt und ihn von einem denkwürdigen Moment zum nächsten



schickt, sucht derzeit seinesgleichen und sorgte bei uns im Test nicht selten für eine Gänsehaut. Und Freude darüber, dass ein Spiel bereits allein durch seine Erzählweise derart an den Monitor fesseln kann.

Da fällt es dann auch nicht weiter auf, dass das Spieldesign »dahinter« wenig innovativ erscheint. Wie schon der Vorgänger kommt **Mass Effect 3** sehr actionlastig daher. Sie werden also viel Zeit in temporeichen Schusswechseln verbringen, von Deckung zu Deckung hechten, reihenweise Magazine leeren und Ihren KI-Kollegen befehlen, dasselbe zu tun. Die Levels sind gewohnt schlauchig gestaltet, und in den Haupt- wie Nebenquests gibt es selten mehr zu tun, als von A nach B zu latschen. Auch das im Vergleich zu **Mass Effect 2** dezent ausgebaute Talentsystem hält Vergleichen mit **Skyrim**, **Dragon Age** oder **Deus Ex: Human Revolution** nicht stand. Aber **Mass Effect 3** will ohnehin kein Rollenspiel sein. Es will auch kein Actionspiel sein. Vielmehr steht es irgendwo dazwischen, quasi als neues Genre. Als story-getriebenes Erlebnis. Als **Mass Effect**. Und diese Disziplin meistert der dritte Teil noch ein gutes Stück besser als seine beiden in dieser Hinsicht bereits großartigen Vor-

gänger. Stecken Sie **Mass Effect 3** also nicht in eine Genre-Schublade. Reduzieren Sie es nicht auf die reine Spielmechanik, sondern lassen Sie es einfach wirken. Dann werden Sie – wie wir – auch nach dem komplett gefüllten Fortschrittsbalken nicht aufhören können, aufgeregt vor dem PC auf- und ab-zuhüpfen. Versprochen. **DM**



Blockbuster mit Gefühl

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Wenn ich aufgewühlt vor dem Rechner sitze, minutenlang mit einer Entscheidung ringe oder nicht fassen kann, was da gerade passiert, dann hat **Mass Effect 3** etwas erreicht, was nur wenige Spiele schaffen: Es berührt mich, fesselt mich, schickt mich durch eine emotionale Achterbahnfahrt voller denkwürdiger Momente. Da ist es mir egal, dass grafisch mehr drin gewesen wäre oder dass der angehängte Multiplayer-Teil keinen echten Mehrwert bietet. Weil **Mass Effect 3** für mich mehr als nur ein Spiel ist. Es ist ein Erlebnis: klasse erzählt, voller greifbarer Charaktere und mit jeder Menge Gefühl. Ein würdiger Abschluss einer großartigen Serie.

SPOILER-WARNUNG!

Wie erreiche ich das perfekte Ende?



4.000 Punkte in der Bereitschaftswertung sammeln, zu 100 Prozent vorbildlich oder abtrünnig sein und beim finalen Gespräch die jeweils blaue oder rote Gesprächsoption wählen, um – sie wissen schon wen – zu retten. Wer durch Multiplayer-Gefechte oder **Mass Effect: Infiltrator** insgesamt 5.000 Punkte oder mehr gesammelt hat, der kann die Person sogar sterben lassen und trotzdem das versöhnlichste aller Enden sehen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das quasi beste Ende von **Mass Effect 3** zu erleben. Für beide ist es zwingend nötig, die Kampagne entweder im so genannten »New Game+«-Modus erneut zu spielen oder einen Speicherstand des Vorgängers zu importieren. Durch das Erfüllen von Nebenaufträgen und Scannen von Planeten müssen Sie mindestens

TERMIN 8.3.2012 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Mass Effect 3

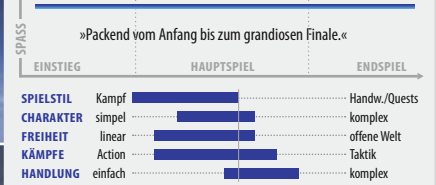
Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs
Kopierschutz EA Origin

Action-Rollenspiel



GENRE-CHECK

ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSÜCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Nett für zwischendurch. Auf Dauer aber zu eintönig.«

GRAFIK

+ fantastische Animationen + detaillierte Figuren
+ hübsche Effekte + schärfere Texturen als auf der Konsole
- oft triste Umgebungen

SOUND

+ sehr gute deutsche Sprecher
+ knackige Schlachteffekte in Surround
+ stimmungsvolle Musik + gute Umgebungsgeräusche

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + gute Waffenbalance
+ knackige, aber nie unfaire Kämpfe
- Talente etwas unsauber ausbalanciert

ATMOSPHÄRE

+ komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario
+ interessante Heldentruppe + große Entscheidungsfreiheit
- teils leiblose Levels

BEDIENUNG

+ sinnvolle Schnellzugriffs-Leiste + präzise Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface
- fummeliges Deckungssystem

UMFANG

+ große Galaxie, viele Schauplätze + lange Solo-Spielzeit
+ viele Nebenquests + Koop-Modus
- ohne Speicherstand-Import weniger Inhalt

QUESTS / HANDLUNG

+ spannende und wendungsreiche Storyaufträge
+ epische Geschichte + viele Gänsehautmomente
+ grandioses Finale ... - ... das aber vielen Fans missfällt

CHARAKTERSYSTEM

+ 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

