

Mass Effect 4

Nach dem kontroversen Ende der ersten Trilogie bittet Bioware erneut ins All. Mit neuen Welten, einem neuen Commander und einem brandneuen Mondmobil. Von Sebastian Stange

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware**
(Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte) Termin: **nicht bekannt** Status: **zu 40 % fertig**

Es ist keine leichte Aufgabe, die Bioware beim neuen Mass Effect erwartet. Zum einen folgt es auf eine sehr populäre, in sich aber geschlossene Trilogie, Commander Shepards Geschichte ist endgültig vorbei, rien ne va plus. Zum anderen ist da die Sache mit dem kontrovers diskutierten, für viele Spieler schlichtweg enttäuschenden Finale von Mass Effect 3. Wie geht es also mit einer Reihe weiter, die eigentlich schon abgeschlossen ist? Für diese Herausforderung lässt sich Bioware Zeit, viel Zeit. Erst in einigen Jahren, frühestens also 2016, soll das nächste Mass Effect erscheinen. Und es soll einen neuen Anfang darstellen.

Konkrete Details verrät Bioware bislang kaum zum neuen Mass Effect, das übrigens nicht Mass Effect 4 genannt werden soll. »Es so zu nennen, erweist unserem Spiel einen Bärendienst und sorgt nur für Verwirrung!«, so Community Manager Chris Priestly. Die Macher sprechen immerhin an, dass es eine dramatisch größere Spielwelt geben wird, die alles zuvor erlebte übertrifft. Wenn stimmt, was die Entwickler in Interviews andeuteten, und wir tatsächlich die Freiheit haben, ausnahmslos alle Son-

nensysteme und Planeten im Spiele-Universum zu besuchen, dann wäre das ein gehöriger Sprung für die Reihe. Doch bislang verrät Bioware nur wenig Handfestes zur Spielstruktur, geschweige denn zur Story. Klar ist, dass wir uns wieder einen menschlichen Helden (oder womöglich auch ein Alien) basteln, diesmal mit noch mehr Anpassungsmöglichkeiten. Und wir würden unseren Hut fressen, wenn nicht auch sehr viel mehr Netzwerkfunktionen im neuen Mass Effect stecken. Dazu sagt Bioware einzig, dass kooperative Spielweisen im Vordergrund stünden, und weigert sich stur, überhaupt irgendwas konkret zu bestätigen.

Dafür fühlt der kanadische Entwickler vorsichtig der Community auf den Zahn, führt Umfragen durch, lädt Fans zu Studiotouren ein und war mit einer Diskussionsrunde auf der Entertainmentmesse Comic Con vertreten. Dort zeigte man Beispiele erster Rüstungsentwürfe für den Helden und einen ersten Prototypen für das neue Mako-Fahrzeug. Dabei handelt es sich um einen sechsrädrigen Buggy, der uns beim Besuch der fremden Planeten als Bodenfahrzeug dient. Spieler des ersten Mass Effect erinnern sich noch daran, wie öde die entsprechenden Missionen damals ausfielen. Mit Hüpfburg-

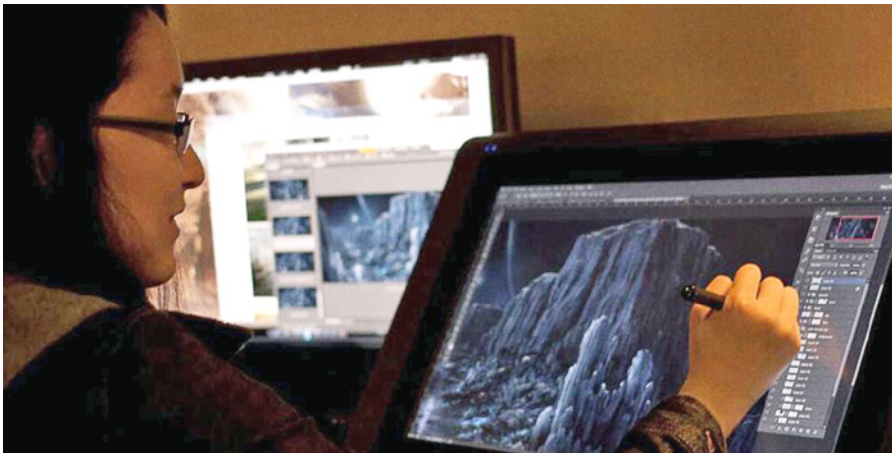
Im vierten Teil spielen wir einen neuen Helden. Commander Shepard, hier in Mass Effect 3, hat ausgedient.



Das neue Spiel dürfte, genau wie der hier gezeigte dritte Teil, viele Shooter-Elemente besitzen.

Fans haben beim Studiobesuch angeblich Konzepte neuer Alien-Rassen entdeckt.

GameStar 09/2014



Mit Studiofotos wie diesen beweist Bioware, dass man eifrig am Spiel arbeitet. Handfeste Infos gibt es bislang aber nur wenige, von offiziell Bildmaterial ganz zu schweigen

Fahrphysik hopsten wir durch triste Gebirgszüge, um per Knopfdruck Mineralien zu gewinnen, die vom Zufallsgenerator gern mal an unerreichbaren Punkten platziert wurden. Das soll nicht wieder vorkommen, verspricht Bioware und zeigt erste, frühe Videos des neuen Mako in Aktion. Er ist kleiner, agiler und scheint eine deutlich bessere Fahrphysik zu besitzen. Obwohl die texturlose Karre über Platzhalterhügel pflügt, sieht man ihr doch an, dass sie eine glaubwürdige Federung besitzt und der Motor

Mehr Spaß am Steuer

seine Kraft spürbar auf den Boden bringt. Oder eben nicht. Wenn die Entwickler halten, was die Demo verspricht, driften und rasen wir mit dem neuen Vehikel fast wie in einem Rennspiel. Hoffen wir, dass das auch so kommt. Und dass es den Entwicklern gelingt, ihre neue und vermeintlich riesige Welt auch mit sinnstiftenden Inhalten zu füllen. Mit kurzweiligen Nebenmissionen also, abwechslungsreichen und spielerisch fordernden Umgebungen, zahlreichen Geheimnissen, Überraschungen und echten Charakteren. »Was das Spiel zu einem Mass Effect macht, das sind die Alienrassen, die

Technologie, die Historie und Regeln der Welt«, erklärt Studioleiter Yanick Roy und fügt hinzu: »Das kann man mit Gewissheit vom neuen Mass Effect erwarten.«

Wir sind neugierig, welche Entscheidungen Bioware konkret trifft. Beinahe könnte man Angst haben, dass sich das neue Spiel sehr weit von der Ursprungstrilogie entfernt. Aber vielleicht tut dem Projekt ein radikaler Designschnitt gut. So könnten etwa – analog zu Bungies Konsolen-Shooter Destiny – nahtlos verschiedene Spieler miteinander verbunden werden, so dass man sein Welt-raumabenteuer bei Belieben (kooperativ) miteinander bestreiten kann. Der Clou bei Destiny besteht darin, dass sich Spieler gegenseitig helfen, aber praktisch nicht stören können. Derlei Mechaniken wären im neuen Mass Effect ebenso denkbar wie eine Architektur à la No Man's Sky. Das Indiespiel hat ein schier unendliches, von Rechenalgorithmen erschaffenes Universums als Spielwelt. Und was ein kleines britisches Studio kann, sollte einer der Top-Entwickler der Branche eigentlich auch hinbekommen.

Zugegeben: Ein bisschen albern wäre es ja, sich schon jetzt Gedanken über das Ende des neuen Spiels zu machen. Aber gebranntes Kind scheut bekanntlich das Feuer. Wir hoffen also, dass das Finale des neuen Mass



Erste Signale aus dem All

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamstar.de

Schön, dass seit einigen Monaten feststeht, dass ein neues Mass Effect in Arbeit ist. Auch wenn's so sicher wie das Amen in der Kirche war. Schön außerdem, dass wir nicht jetzt schon mit blumigen Versprechungen voller Superlative und einem knalligen Trailer geködert werden. Das Spiel ist schließlich noch Jahre in Arbeit, da gefällt es mir regelrecht, dass Bioware sehr vage bleibt. Großes nehmen sich die Entwickler aber jetzt schon vor, und ich bin gespannt, welcher Clou uns am Ende erwartet – oder ob Bioware lediglich das etablierte Spielkonzept vertieft und verfeinert. Bis wir mehr wissen, müssen wir also noch Geduld beweisen. Ich für meinen Teil kann warten. Im Zweifel sogar gern bis 2017, sofern es denn bedeutet, dass das neue Mass Effect richtig klasse wird.

Effect-Handlungsbogens schlüssig und befriedigend ausfällt. Wenn wir ganz verschwörerisch drauf wären, könnten wir sogar drauf spekulieren, dass die neue Story ohnehin ganz eigene Töne anschlagen wird. Denn im Juli verließ kürzlich mit Casey Hudson der Produzent der Reihe nach 16 Jahren Bioware. Neue Ziele lockten ihn fort, sagt er. Wir erinnern uns jedoch sogleich an Gerüchte, die ein angebliches Studiomitglied im Netz postete. Denen zufolge wurde das kontroverse Ende der Trilogie gegen den Willen des Teams einzig von Hudson und Mac Malter, dem Hauptautor der Reihe, beschlossen. Dass Hudson nun geht (oder doch gegangen wurde?) könnte bedeuten, dass das Team wieder stärker in die Geschichte involviert wird – zumindest, wenn man Gerüchten glauben mag. Wir glauben jedenfalls daran, dass Bioware mit den besten Absichten am neuen Mass Effect arbeitet, und hoffen, EA lässt dem Entwickler möglichst viele Freiheiten. Themen wie Mikrotransaktionen, DLC-Abos und Onlinezwang dürfen gern außen vor bleiben. Hach, wenn man doch träumen dürfte! **SST**



Der alte Mako (groß) bot kaum Fahrspaß. Das neue Modell (klein) wirkt da vielversprechender.



Mit Casey Hudson verließ kürzlich der Produzent der Serie den Entwickler Bioware.