

Mass Effect: Andromeda

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **EA** Entwickler: **Bioware** Termin: **März 2017**

Bioware wagt den Neubeginn – und verpflanzt das Mass-Effect-Universum kurzerhand in eine neue Galaxis, die ich als erster Mensch erkunde. Von Michael Graf

Gerade ist Star Trek 50 Jahre alt geworden. 50 Jahre Aufbruch ins Ungewisse, 50 Jahre dorthin gehen, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist. Und wie viele Star-Trek-Videospiele erscheinen zur goldenen Hochzeit zwischen der Science Fiction und der Wildwest-Metapher von der »Final Frontier«, vom Weltraum als letztem, größtem Abenteuer? Lassen Sie mich kurz nachzählen ... kein einziges! Wie sehr mich das als alten Star-Trek-Fan enttäuscht. Und wie froh ich bin, dass es eine Art Ersatz gibt. Ein Rollenspiel, das weder Star Trek heißt noch Star Trek ist, aber zumindest ein Teil von dessen Flair versprüht, weil es mich als ersten Menschen in eine unbekannte Galaxis schickt, voll neuer Lebensformen und neuer Zivilisationen. Mass Effect: Andromeda ist auch für Bioware ein Aufbruch ins Ungewisse, die Entwickler verpflanzen eine etablierte Serie in ein komplett anderes Setting mit neuen Helden, neuen Feinden. Ich will nicht verhehlen, dass das schiefgehen kann. Alle Infos stammen aus Trailern und von Entwicklern, sie sind lediglich Versprechen. Aber immerhin spannende.

In einer weit, weit entfernten Galaxis

Mass Effect: Andromeda nabelt sich von der alten Shepard-Trilogie und deren umstrittenem Ende ab, indem es die Uhr zurückdreht – und dann aus dem Fenster wirft. Im Jahr 2185, noch vor der Reaper-Invasion in Mass Effect 3, starten vier riesige Kolonieschiffe zu einer großen Mission: Sie wollen die Andromedagalaxie besiedeln, genauer gesagt den Heleus-Sternhaufen, in dem Forscher bewohnbare Welten erspäht haben. Jede dieser »Archen« befördert ein anderes



Die Kämpfe setzen sollen dynamischer sein – auch dank Jetpacks.



Die Planeten erkunden wir zu Fuß oder im »Nomad«-Landefahrzeug (kleine Bilder), das beweglicher und schneller sein soll als der Mako aus dem ersten Mass Effect. Außerdem liegt es als Modell den beiden Collector's Editions bei – einmal sogar als ferngesteuerte Variante.

Volk, an Bord sind jeweils Tausende Menschen, Asari, Turianer, Salarianer. Sogar der eine oder andere Kroganer dürfte mitfliegen. Bioware verfrachtet also die vertraute Mass-Effect-Darstellerriege in eine neue Kulisse. Es gibt sogar wieder eine zentrale Anlaufstelle nach Art der Citadel: Schon vor den Archen wurde der »Nexus« losgeschickt, ein gigantisches Mutterschiff, das die Siedler bei ihrer Ankunft begrüßen soll. Und weil der Flug 600 Jahre dauert, schlummern die Pioniere im Kälteschlaf und kriegen von roten, grünen oder blauen Enden nix mit.

Der Held oder die Heldin des neuen Mass Effect heißt Ryder, Geschlecht und Vorname lassen sich einstellen, Aussehen auch. Neu ist, dass ich diesmal außerdem einen Bruder oder eine Schwester sowie meinen Vater gestalten darf, wenn auch nicht ganz so detailliert. Jener Vater ist ein hoher Tier, als »Pfadfinder« kommandiert er die »Hyperion«, die Arche der Menschen. Ehrensache, dass die

natürlich nicht da ankommt, wo sie ankommen soll, sondern auf einem abgelegenen Planeten strandet. Noch dazu ist Papa außer Gefecht, und wer darf loslaufen und Hilfe holen? Natürlich ich als neuer Pfadfinder.

Auf Welt(en)reise

Okay, laufen muss ich nicht, sondern fliegen. Und zwar in der »Tempest«, gewissermaßen der neuen Normandy, in der ich wieder mit Crewmitgliedern plaudere und herumlaufe, nun sogar ohne Ladepausen. Mit dem Kreuzer reise ich zu anderen Planeten; einige davon besuche ich im Rahmen der Hauptstory, andere in Nebenquests, wieder andere sind komplett optional. Gelandet wird wie gehabt mit zwei Begleitern, und zwar im »Nomad«. Dieses unbewaffnete Fahrzeug erinnert an den Mako aus dem ersten Mass Effect, soll sich aber besser lenken und schneller fahren. Denn ich erkunde keine Schlauchlevels, jeder betretbare Himmelskörper (es gibt auch un-

betretbare) soll eine offene Umgebung bieten, die sich laut Bioware frei »von der Oberfläche bis zum Untergrund« bereisen lässt. Wie zahlreich und groß die Welten letztlich ausfallen, ist aber noch unklar. Auf allen Planeten gibt es Lager, die ich erobern kann, und die dann als Schnellreisepunkte dienen. Überdies verspricht Bioware feindliche Festungen und Bosskämpfe – etwa gegen einen Metallkoloss, der an einen Reaper erinnert. Klar, gehört dazu. Beim Weltdesign ist Abwechslung Trumpf, immergleiche Außenpos-



Die Asari »Peebee« ist schlau, aber rüpelhaft.



Das unwirtliche Wetter mancher Welten ist lebensgefährlich.



Auf vielen Welten sollen Bosse lauern, etwa dieser Metallkoloss.



Auch unterirdische Alien-Ruinen harren der Erkundung.



Die Kett sind die neuen Widersacher von Mass Effect.

ten und müde Mineraliensammelei à la Mass Effect 1 sollen passé sein, stattdessen warten Puzzles und vielfältige Umgebungen, selbst das Wetter kann tödlich sein. Erkunden lohnt sich aber; wenn ich interessante Orte scanne, schalte ich Technologien sowie Crafting-Rezepte für Waffen und Rüstungen frei.

Kampf den Kett

Wo wir gerade feindliche Festungen hatten: Ja, es gibt auch neue Widersacher, nämlich die »Kett«. Diese Aliens sollen nicht als tumbe Schlächter auftreten, sondern nachvollziehbare Motive besitzen. Die Story selbst ist in sich abgeschlossen, auf die Shepardfolgt keine Ryder-Trilogie. Andromeda soll allerdings andere Geschichten anreißen, die eventuelle Fortsetzungen weitergespinnen. Ob es unterschiedliche Enden gibt, lässt Bioware noch offen, fest steht jedoch, dass ich wieder Entscheidungen treffe. Das Moralsystem der Vorgänger wird indes eingemottet, statt klarer Paragon- und Renegade-Punkte gibt es subtilere Nuancen. Das könnte mehr Grautöne und ein weniger starres Gut-Böse ermöglichen, Entscheidungen aber auch unbefriedigender, weil austauschbarer machen.

Dafür kehrt ein vielgeliebtes Feature aus Mass Effect 2 zurück: die Loyalitätsmissionen, mit denen ich die Zuneigung eines Begleiters verdiene. Das soll diesmal aber nicht

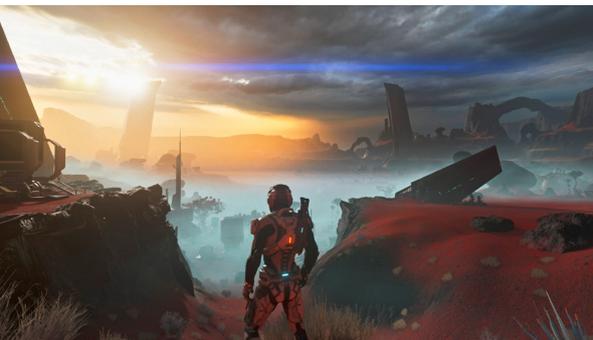
das Ende und eventuelle Todesfälle beeinflussen, ich kann die Missionen auch nach dem Story-Abschluss angehen. Dann darf ich nämlich weitererkunden und -questen. Den Begleitern spendieren die Entwickler noch mehr Dialogzeilen als in Mass Effect 3, überdies erlauben sie mehr Romanzen. Letztere enden aber nicht zwangsläufig im Bett, nicht alle Figuren wollen eine sexuelle Beziehung. Zwei Begleiter sind schon bekannt: Die kluge Asari mit dem Spitznamen »Peebee«, die sich wenig um Nettigkeiten schert, sowie der gutgelaunte Ex-Polizist Liam. Mein Bruder oder meine Schwester stehen mir indes mit Rat zur Seite, aber nicht mit Tat. Denn es gab »Probleme«, als die Verwandtschaft aus dem Kälteschlaf erwachte. Möglich, dass sie eine Behinderung erlitt, so wie Joker aus der alten Trilogie, und daher nicht mitkämpft.

Schießen von oben

Apropos Kämpfe: Mass Effect Andromeda setzt wie die Vorgänger auf ein Deckungssystem, die Schießereien sollen diesmal aber dynamischer sein, man muss sich mehr bewegen. Dabei hilft das neue Jetpack, mit dem man von Deckung zu Deckung flitzt – oder über dem Schlachtfeld schwebt, um den Feind von oben zu beharken. Insgesamt soll es weniger lineare Schlauchlevels mit vorgegebenen Kampfplätzen geben (die man in

den Vorgängern gleich an verdächtig vielen Deckungsmöglichkeiten erkannte), sodass ich freier entscheiden kann, wie ich vorgehe. Ebenfalls mehr Freiheit verspricht das Klassensystem, es gibt nämlich keins. Das starre Heldenkorsett wird abgeschafft, stattdessen lassen sich Waffen- und Techniktalente sowie Biotik-Geisteskräfte beliebig kombinieren. Wer sich spezialisiert, schaltet aber Profile wie »Adept« oder »Erkunder« frei, die mächtige Boni bringen. Es gibt also trotzdem Klassen, nur anfangs bin ich weniger festgelegt.

Wer statt mit KI-Begleitern lieber gemeinsam mit echten Menschen kämpft, darf auch das. Denn der Multiplayer-Modus kehrt zurück, Bioware will die nicht revolutionären, aber ganz spaßigen Koop-Missionen von Mass Effect 3 weiter ausbauen. Etwa mit einem Kartenspielsystem: Siege bringen Zufallskarten mit Ausrüstung; wer besonders schwere Einsätze meistert, bekommt auch Ingame-Währung, mit der sich Items direkt kaufen lassen. Und natürlich wird es optionale Mikrotransaktionen geben. Sei's drum, das Wichtigste an Mass Effect ist die Storykampagne – und da geht Bioware gewagte, aber spannende neue Wege. Ob das klappt, steht freilich, na klar, in den Sternen. ★



Jeder Planet soll eine offene, frei erkundbare und abwechslungsreiche Umgebung bieten.



Michael Graf
@Greu_Lich

Schon klar, Mass Effect ist nicht Star Trek, weil viel militärischer und so. Mit Andromeda könnte Bioware dennoch das einfangen, was für mich die Kernfaszination von Star Trek ausmacht: neue Welten, neue Aliens zu entdecken, uralte Ruinen zu erkunden, eine ganze Galaxis zu enträtseln. Als erster Mensch überhaupt. Selbstverständlich kann das furchtbar schiefgehen. Sowohl erzählerisch – Überlebt das Mass-Effect-Flair den Abgang von Shepard? – als auch spielerisch – Erwartet mich viel dröge Sammelei wie in Dragon Age: Inquisition? – stehen die Entwickler vor Herausforderungen. Was man bisher gesehen und gehört hat, klingt für mich dennoch spannend. Und es sieht auch nach Mass Effect aus. Ja, Bioware wagt einen Aufbruch ins Ungewisse. Doch um mit Captain Kirk zu sprechen: »Erfolg und Glück sind auf der Seite der Narren.«