

Mass Effect: Andromeda

WENIGER SCHWARZ-WEISS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **1. Quartal 2017**

Bioware entwickelt für Mass Effect: Andromeda nicht nur die schnöden Mechaniken weiter, sondern auch unsere Moral.

Von Rae Grimm

Im Frühjahr 2017 soll's für uns in die Andromeda-Galaxie gehen. Zeit, dass Bioware endlich mit handfesteren Infos zum neuen Mass Effect rausrückt. Wir haben uns den Producer Fabrice Condaminas geschnappt und ihm unter anderem Fragen zu den Aliens, zum Moralsystem und zum brandneuen Crafting gestellt.

Politik, Crew, Familie

Das zentrale Thema von Mass Effect: Andromeda ist inzwischen kein Geheimnis mehr: Wir sind die Aliens. Die Menschen sind die Neuankömmlinge in einer bereits besiedelten Galaxie, in der sie ein neues Zuhause suchen. Im Cinematic Trailer des diesjährigen N7 Day (immer der 7. November) konnten wir bereits einen kurzen Blick auf eine

der neuen Alien-Rassen werfen. Bei dieser einen neuen Spezies soll es aber nicht bleiben: »Es gibt Räte und Bündnisse zwischen verschiedenen Spezies und einen vollständigen Zusammenschluss«, so Condaminas.

Die Aliens sind also organisiert, aber das ist die Crew der Tempest (unser Schiff im Spiel) auch. Auf unsere konkrete Frage, wie viele Squad-Mitglieder wir erwarten können, reagierte der Producer eher zurückhaltend. Eine Zahl wollte er nicht nennen, allerdings wies er darauf hin, dass ein Blick auf alle bisher veröffentlichten Trailer zumindest eine gute Vorstellung davon vermitteln könnte, wie viele Begleiter wir erwarten dürfen. Wenn wir kurz überschlagen, was wir gesehen haben und wissen, dann kommen wir auf fünf. Im ersten Mass Effect konnten wir zwischen sechs Begleitern wechseln, in Mass Effect 2 zwischen zwölf und in Mass Effect 3 zwischen sieben. Aktuell scheint es so, dass sich die Anzahl der Begleiter in Andromeda eher am ersten oder letzten Teil der Shepard-Trilogie orientiert.

Gänzlich neu ist die Sache mit der Familie. Wir können selbst wählen, ob wir Sara oder Scott Ryder verkörpern, der nicht von uns gewählte Charakter spielt weiterhin als NPC eine Rolle. Ebenfalls mit von der Partie ist Papa Alec Ryder. Aber was ist mit der Mutter? Die Geschichte der mysteriösen, abwesenden Mutter ist laut Condaminas ein elementarer Handlungsstrang. Ob das nun heißt, dass sie noch am Leben oder (wie Fans befürchten) bereits verstorben ist, bleibt vorerst noch ein Geheimnis.

Mehr Graustufen

Mit Mass Effect: Andromeda will Bioware einen Schritt weg vom Moral-System, das wir aus den ersten drei Spielen kennen. Das neue System soll nuancierter sein, wie Fabrice Condaminas erklärt: »Wir wollen, dass Spieler die Chance haben, eine Wahl zu treffen, die sich richtig anfühlt, und nicht unbedingt eine, die in eine bestimmte moralische Richtung geht.« Allerdings gibt es nicht nur die minimalen Graustufen, sondern auch grö-



Das, was wir bisher von den Kämpfen gesehen haben, lässt darauf schließen, dass es in Andromeda actionreicher als in den Vorgängern zugeht.

ßere Entscheidungen, in denen es um Leben und Tod geht, wie Condominas hinzufügt. Ob das bedeutet, dass wir wie in Mass Effect und Dragon Age: Inquisition vor die Wahl zwischen zwei Charakteren gestellt werden, von denen nur einer überleben kann, wollte er verständlicherweise nicht preisgeben.

Craften und Upgraden

Neu ist das Crafting. Condominas erklärt, dass es sich hierbei nicht nur um eine Kopie des Systems aus Dragon Age: Inquisition handelt: »Bei Andromeda haben wir eine brandneue Galaxie und es gibt jede Menge Dinge, bei denen Spieler zunächst keine Ahnung haben, wie sie funktionieren.« Da wir die Neuankömmlinge im Andromeda-System sind, wirken die dort auffindbaren Technologien im ersten Moment fremd auf uns und müssen erst einmal verstanden werden. Wir müssen also nicht nur Materialien sammeln, sondern uns auch Informationen über sie beschaffen, um herauszufinden, wie sie funktionieren. Zudem benötigen wir Baupläne, die uns zeigen, wie wir welche Rüstungsteile, Waffen und Modifikationen zusammenstöpseln können. Klingt komplex!

Wir wollen außerdem wissen: Sind denn auch unser Schiff und der Mako-Nachfolger Nomad anpassbar? Fabrice Condominas gibt zu bedenken, dass wohl die Tempest als auch der Nomad jeweils ein einzigartiges Äußeres haben und ihre Silhouetten nicht verändert werden können. Allerdings sei es zumindest beim Nomad möglich, ihn farblich anzupassen und auch Gameplay-Upgrades durchzuführen, damit wir uns den Herausforderungen des Andromeda-Clusters besser stellen können.

Neue Kämpfe, neue Philosophie

Während Shepards mögliche Klassen und Kräfte sich im Verlauf der Trilogie langsam weiterentwickelt haben, fügte der Multiplayermodus von Mass Effect 3 einige interessante neue Charakterklassen ein, die ein neues Spielgefühl in das Science-Fiction-Universum brachten. Auf die Frage, ob wir einige dieser Kräfte auch in Andromeda wiederfinden werden, verrät Condominas, man werde noch einen Schritt weiter gehen: »Wenn ihr die Trailer anschaut, seht ihr, dass wir einige Elemente aus dem Multiplayer in den Singleplayerteil integriert haben. Das Spektakulärste ist sicherlich das Jetpack, das direkt aus dem Multiplayermodus stammt. Also ja, es gibt eine Handvoll an Kräften, die wir wiederbringen. Auch die offenen Layouts [der Kampferte] stammen aus dem Mass-Effect-3-Multiplayer.« Für Mass Effect: Andromeda wurde das komplette Skill-System überarbeitet und offener gestaltet. Anstatt wie zuvor feste Klassen wie Soldat, Frontkämpfer oder Infiltrator zu bieten, die bereits von Anfang an festlegen, wie sich der Charakter entwickeln darf, bietet Andromeda flexiblere Möglichkeiten. Ryder kann jede Fähigkeit erlernen, erhält allerdings Boni für Spezialisierungen. Laut Condominas wird der Multiplayermodus von Mass Effect: Andromeda eine eher klassische Herangehensweise an das Skill- und Klassensystem bieten. Zwar hätten die Kräfte sich weiterentwickelt, das System bliebe aber das gleiche.

Zusammenspiel von Single- und Multiplayer

Wie bereits in Mass Effect 3 ist der Multiplayerpart von Mass Effect: Andromeda ab-

solut optional. Um das meiste aus der Solo-Erfahrung herauszuholen, müssen wir nicht zwangsläufig mit anderen Spielern gegen KI-Gegner kämpfen. Dennoch soll erneut ein Zusammenspiel zwischen den beiden Modi stattfinden, wenn auch nicht so direkt wie im Vorgänger. Im dritten Teil der Reihe konnte man sogenannte War Assets für Commander Shepard gewinnen, die ihm im Kampf gegen die Reaper halfen. Ganz so direkt soll die Brücke zwischen Single- und Multiplayer dieses Mal nicht sein, aber es wird sie laut Fabrice Condominas geben. ★



Rae Grimm
@freakingmuse



Mit Mass Effect: Andromeda steht Bioware vor der vielleicht größten Herausforderung: Die Entwickler wollen einen Nachfolger zur beliebten Shepard-Trilogie liefern, der aber eigentlich gar keiner sein will. Trotzdem soll er an frühere Erfolge anknüpfen und Fehlgänge (ja, ich rede vom Ende von Mass Effect 3) vergessen lassen. Andromeda will eine Mischung aus alten Tugenden und neuen Ideen sein – und bisher scheint die Mixtur zu stimmen. Sowohl die offenere Welt als auch das überarbeitete Moralsystem sprechen mich an, und das Crafting klingt für mich zumindest interessant. Sogar auf den Multiplayer freue ich mich, auch wenn ich schon wieder etliche Stunden meines Lebens unter ominösen Umständen verschwinden sehe.



Die Tempest und der Mako-Nachfolger Nomad auf einem Wüstenplanet.



Hm, hier werden die Menschen wohl nicht siedeln wollen.



Die Multiplayermatches sollen sich an Mass Effect 3 orientieren.



Auch in Andromeda treffen wir auf solch dicke Dinger.