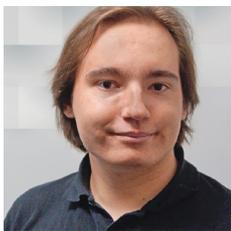


DIE SERIE, DIE BIOWARE ZERSTÖRTE

Maurice kaufte früher jedes Bioware-Spiel blind – aber das erste Mass Effect hat er seinem einstigen Lieblingsentwickler bis heute nicht verziehen.



Der Autor

Maurice Weber will tief drinnen nichts mehr, als jedes neue Bioware-Spiel über alles zu lieben! Und so hat er sich fest vorgenommen, Mass Effect mit Andromeda noch einmal eine faire Chance zu geben. Er hofft aber noch auf einen Patch für einen besseren Charakter-Editor.

Mit Mass Effect brach mir Bioware das Herz. Genauer gesagt mit dem Werbespruch auf der Website: »Roleplaying perfected.« Die Macher von Baldur's Gate 2 wollten mir das perfekte Rollenspiel verkaufen – verdammt, was war ich gehyped! Und umso erschütterter, als ich mich endlich ins Spiel stürzte und die Wahrheit hinter diesem großen Versprechen entdeckte: einen simpelsten Deckungsshooter mit oberflächlichem Rollenspiel-Anstrich. Davon hat sich Bioware in meinen Augen seitdem nie mehr wirklich erholt – im Gegenteil.

Der Anfang vom Ende

Rückblickend betrachtet war Mass Effect eigentlich nur der nächste logische Schritt auf einem

Kurs, den Bioware schon seit Jahren fuhr. Bereits Star Wars: Knights of the Republic war ja ein deutlich unkomplizierteres Rollenspiel als seine Vorgänger Baldur's Gate 2 und Neverwinter Nights. Und direkt danach kam Jade Empire, in dem Bioware seine klassischen RPG-Mechaniken gleich komplett über Bord warf und sie durch das Kampfsystem eines Action-Prüglers ersetzte. Trotzdem waren beide großartige Spiele! Aber damals nahm ich die spielmechanische Vereinfachung auch noch nicht als Biowares grundlegende neue Marschrichtung wahr – der nächste Baldur's-Gate-Verschnitt würde bestimmt auch noch kommen! Und die wahre Faszination waren sowieso die genialen Geschichten und Welten.

Aber bei Mass Effect war mir das dann nicht mehr genug. Ja, wenn man sich durch den zähen Anfang kämpft, hat auch die-

ses Spiel tolle Figuren und eine spannende Story zu bieten – aber es opferte mir zu viel von dem, was die alten Bioware-Spiele so großartig machte. Die Charakterentwicklung etwa fiel sogar noch simpler aus als in Jade Empire. Und wo dessen Prügeleien mit all ihren exotischen Kampfstilen noch ihren ganz eigenen Reiz hatten, servierte mir Mass Effect einen völlig uninspirierten Deckungsshooter. Das rissen die paar RPG-artigen Fähigkeiten auch nicht mehr raus.

Eine neue Hoffnung versinkt im Sumpf

Aber hey, bald darauf bekam ich ja meinen langersehnten Baldur's-Gate-Verschnitt! Vier Jahre hatte Bioware an Dragon Age: Origins gewerkelt, und es war glorreich! Kurz fasste ich wieder Hoffnung: Sollte Bioware doch gerne Mass Effect machen, solange sie auch weiter solche Spiele entwickelten, war ich glücklich. Und

dann ... ja, dann kam Dragon Age 2.

Selten hat eine Fortsetzung so konsequent alles ruiniert, was den ersten Teil so cool machte. Für mich besonders frustrierend: Obwohl Origins ein riesiger Erfolg war, sah Bioware das alles offensichtlich anders als ich und hatte beschlossen, dass Dragon Age dringend mehr wie Mass Effect werden müsste. Plötzlich spielte ich auch hier einen stark festgelegten Cha-

rakter, statt mir einen Elf oder Zwerg basteln zu können. Plötzlich war da dieses unsägliche Dialograd, das mir nicht mehr im Voraus verriet, was genau mein Held sagen würde. Plötzlich durften die Kämpfe auch hier deutlich weniger tief und taktisch sein, wenn nur, und ich zitiere die Entwickler, »mit jedem Knopfdruck etwas Atemberaubendes passiert!«. Nur dass die Dragon-Age-Fortsetzung obendrauf unendlich viel liebloser gemacht war als Mass Effect 2 und 3!

Damit war endgültig klar: Die Zukunft von Bioware war nicht Baldur's Gate oder Dragon Age, sondern Mass Effect. Und damit starb meine alte Fanboy-Liebe für dieses Studio. Klar, objektiv betrachtet entstehen dort immer noch durchaus hochwertige Rollenspiele. Aber die Zeiten, als ich jedes Bioware-Spiel blind kaufen konnte, sind lange vorbei. ★

