

Mass Effect: Andromeda

ALLES AUF ANFANG

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **23.3.2017**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden**
 Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Mass Effect: Andromeda wagt einen riskanten Neubeginn. Wir prüfen, ob der gelingt und was die PC-Portierung taugt. Von Rae Grimm, Nils Rættig, Elena Schulz

Bioware hat den PC-Spielern im Vorfeld eine klare Ansage gemacht: Andromeda soll mehr sein als eine bloße Konsolenportierung und dazu noch ein echter Augenschmaus. Aber Technik ist auch auf dem PC nicht alles, denn Andromeda muss vor allem inhaltlich in große Fußstapfen treten. Der vierte Teil der Mass-Effect-Reihe steht nicht nur vor der Herausforderung, die Serie ohne den etablierten Helden Commander Shepard weiterzuführen. Er soll auch gleichzeitig das kontroverse Ende der Original-Trilogie vergessen lassen und vor allem den Beweis antreten, dass Bioware nach wie vor zu den besten Rollenspiel-Entwicklern dieses Planeten zählt.

Wie gut das gelingt, hängt entscheidend von Ihren Erwartungen ab. Das Action-Rollenspiel baut zwar auf dem gewohnten Serienfundament auf, macht allerdings vieles anders als seine Vorgänger – und ja, es gibt einige Parallelen zum unter Bioware-Fans umstrittenen Dragon Age: Inquisition. Stichwort: Sammelaufgaben. Doch nahezu jede seiner teils radikalen Änderungen gegenüber den Vorgängern hilft dem Rollenspiel, uns das Gefühl zu vermitteln, in einer neuen

Galaxie gestrandet zu sein, in der wir komplett von vorn beginnen.

Aufbruch ins Ungewisse

Nach dem umstrittenen Ende von Mass Effect 3 hat Bioware mit Andromeda erfolgreich einen Weg gefunden, die seinerzeit finale Entscheidung zu umgehen und im vierten Teil gar nicht erst zu thematisieren. Zu verdanken ist dies der Andromeda Initiative, die während der Ereignisse von Mass Effect 2 ins Ungewisse aufricht, um in einer fernen Galaxie eine neue Heimat für die Bewohner der Milchstraße zu finden. Im Nacken sitzt den Auswanderern nicht etwa die nie thematisierte Reaper-Bedrohung der Original-Trilogie, sondern der sehr menschliche Drang nach Erkundung und Abenteuer. Der Wunsch nach einem Neuanfang. Allerdings verläuft nicht alles ganz nach Plan: Von vier Archon gefüllt mit Kolonisten verschiedener Rassen kommt nach 600 Jahren Kryoschlaf nur das Schiff der Menschen am vereinbarten Ziel an und das mit einer Verspätung

von 14 Monaten. Im Heleus-Cluster müssen wir feststellen, dass nicht nur alle potenziellen Heimatplaneten unbewohnbar sind und die bereits anwesende Raumstation »Nexus« kaum betriebsfähig ist, sondern auch, dass die aktuellen Bewohner des Clusters alles andere als begeistert von den Neuankömmlingen sind. Feindsinnige Aliens, unbewohnbare Planeten, Ressourcenmangel, verschwundene Kolonisten und das Wissen, nie mehr zurückkehren zu können, drohen die Mission scheitern zu lassen.

Fremd und trotzdem vertraut

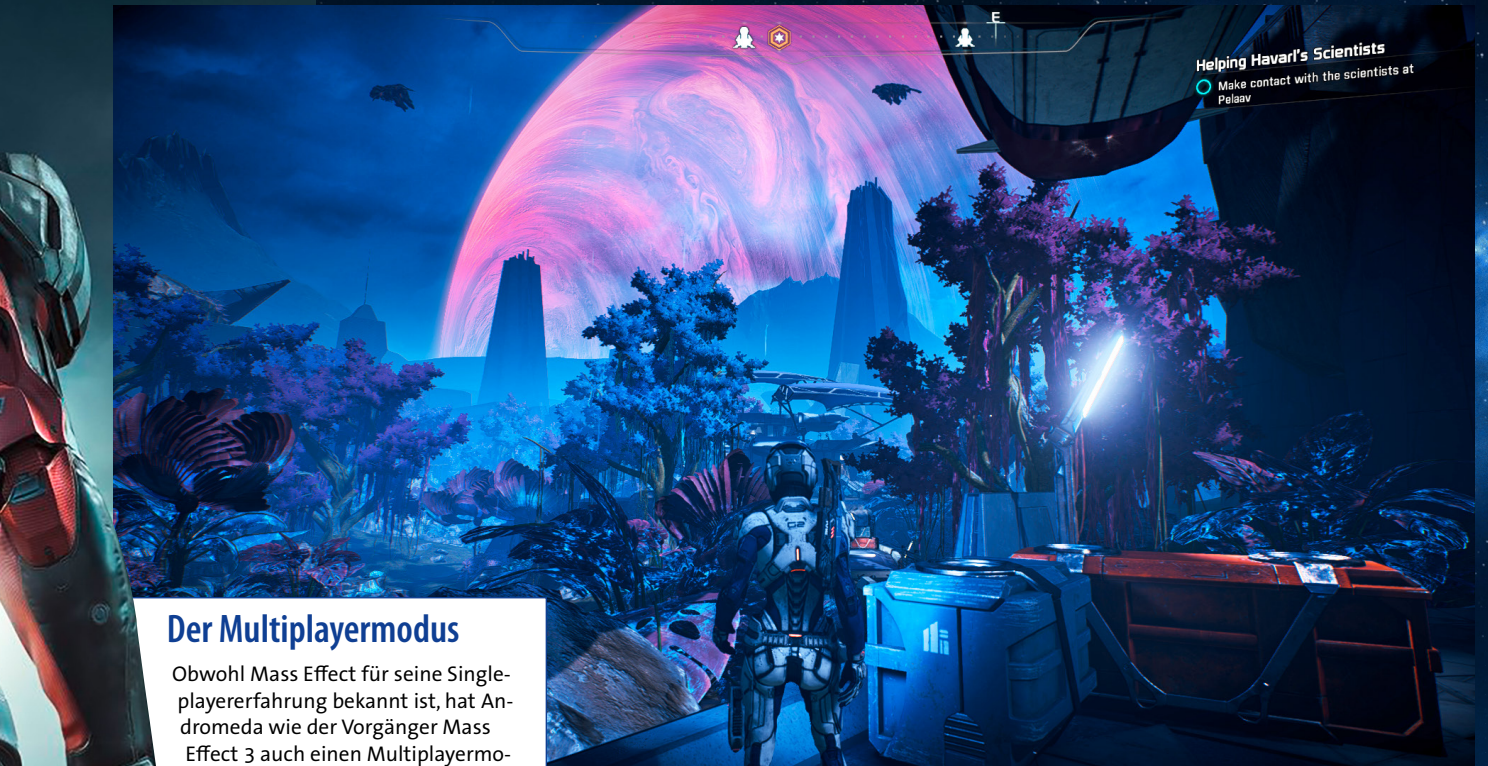
Mit dem Verlassen der Milchstraße müssten wir eigentlich alles Vertraute hinter uns lassen. All die Planeten, die wir dank der vielen Stunden mit der ersten Trilogie wie unsere



Der zuweilen etwas arg gefühlsduselige Jaal schließt sich unserer Crew an, er gehört zu den Angara, einer neuen Rasse.



Unsere Crew muss erst lernen, sich zu vertrauen. Im Laufe des Spiels kommen wir den einzelnen Mitgliedern näher.



Der Multiplayermodus

Obwohl Mass Effect für seine Singleplayererfahrung bekannt ist, hat Andromeda wie der Vorgänger Mass Effect 3 auch einen Multiplayermodus. Mit bis zu drei Mitspielern bestreiten wir im Koop PvE-Schlachten gegen KI-Gegner und dürfen dabei sogar Charaktere wie Salarianer oder Turianer spielen, die uns im Hauptspiel verwehrt bleiben. 25 verschiedene Charakter-Kits mit verschiedenen Schwerpunkten und fünf Karten gibt es zum Launch, sowie die Strike Team Missions, die inhaltlich lose mit dem Singleplayer verbunden sind.

Westentasche kennen. Warum wirkt dann alles in Andromeda auf den ersten Blick so unglaublich bekannt? Vielleicht noch nicht die schwebende Steinlandschaft des Startgebiets Habitat 7, die versucht, die Neuankömmlinge mit Bodenblitzen zu grillen, wohl aber der Wüstenplanet. Der Eisplanet. Der ... andere Wüstenplanet.

Ohne Frage, die neuen Welten sehen umwerfend aus und kommen alle mit Elementen daher, die ihnen eine außerirdische Fremdheit und Schönheit verleihen. Letztlich stellt sich aber dennoch ein Gefühl des Déjà-vus ein, wenn Ryder mit dem No-

Die fremdartigen Planeten machen uns bewusst, dass wir in einer neuen Galaxie gestrandet sind.

mad durch Hügellandschaften brettet, die immer wieder stark ans erste Mass Effect erinnern – nur eben in hübsch.

Der Grund, warum die Planeten so vertraut sind, ergibt sich aus der Story: Die Mission ist nun mal, nach Orten zu suchen, die bewohnbar gemacht werden können. Da ist es ein logischer Schritt, nur die Planeten zu erkunden, die ein ähnliches Ökosystem haben wie die der Heimatgalaxie und die vergleichsweise wenig tödlich sind. Das ändert aber nichts daran, dass sich nur wenige von ihnen wirklich so außerirdisch anfühlen wie der Heimatplanet der Angara, einer von drei neu eingeführten Alien-Arten. Sein lila Dschungel, sein melancholisches Zwielficht und die an »Die unendliche Geschichte« erinnernden, fliegenden Kreaturen lassen erstmals wirklich das Gefühl aufkommen, dass die Milchstraße in weiter Ferne liegt.

Trotzdem fällt es schwer, sich nicht in die Landschaften von Mass Effect: Andromeda zu verlieben. Gerade die Reise durchs All,

die in einer 3D-Umgebung via Galaxy-Map stattfindet, sorgt immer wieder für atemberaubende Bilder, die sogar das Scannen von Planeten erträglicher machen.

Grafik hui, Animationen pfui

Dass Andromeda so hübsch ist, hat das Spiel der Frostbite Engine von Dice zu verdanken. Die Texturen sind größtenteils sehr scharf, die Beleuchtung wirkt samt passender Schatten realistisch, und die Reflexionen sind hoch aufgelöst. HDR unterstützt Mass



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Erst als ich angefangen habe, Andromeda wirklich wie einen Neuanfang zu behandeln, wurde ich mit dem Spiel warm. Ich habe erkannt, dass ich die Fremde bin, die einer neuen Galaxie erst skeptisch gegenübersteht, aber trotzdem Hoffnung hat – so gesehen sind Ryder und ich in dem Moment gar nicht so verschieden.

Und ja, auch in dieser Geschichte ist nicht alles perfekt: Es ärgert mich, dass die Planetenerkundung für mich nicht spannender geworden ist, dass es »Lückenfüller-Missionen« gibt oder dass die Animationen die Figuren manchmal ins Lächerliche ziehen (obwohl Patch 1.05 schon mal hilft). Auch als Spieler muss ich mich auf der Suche nach einem neuen »Zuhause« mit zahlreichen Widrigkeiten herumschlagen. Trotzdem bin ich überzeugt: Andromeda ist der Start in ein neues Abenteuer, das genauso großartig werden könnte wie die alte Saga. Bioware muss die Geschichte »nur« noch richtig weiterspinnen.



Kett und Remnant wollen sie jedoch gegen uns verteidigen. Die Kämpfe steuern sich besser als in den Vorgängern, bieten aber weniger Abwechslung.



Auf jedem Planeten gibt es Monolithen und Gewölbe zu erkunden. Ihre uralte Technologie hilft uns dabei, die neue Galaxie zu besiedeln.

Effect ebenfalls, mangels eines passenden Bildschirms könnten wir das bislang aber nicht testen. Für die Kantenglättung stehen wie inzwischen so oft nur die Post-Processing-Verfahren FXAA und TAA zur Wahl, gerade TAA macht seine Sache bei niedrigem Leistungshunger aber gut. Weniger überzeugend sind die oft zu flach und unecht wirkenden Haare sowie die Gesichter und ihre Animationen. Die profitieren zwar stark vom mittlerweile erschienen Patch 1.05, vereinzelt kommt es aber immer noch zu Grimassen oder asynchronen Lippenbewegungen in den vielen Gesprächen des Spiels.

Technisch eine runde Sache

Die Performance von Mass Effect: Andromeda stimmt dagegen bereits in unserer Testversion. Das Spiel ist zwar vor allem auf den höheren Qualitätsstufen und in Bezug auf die Grafikkarte sehr anspruchsvoll, störende Ruckler, Bugs oder Abstürze sind uns bislang aber nicht aufgefallen. Nur in den (schicken) Zwischensequenzen sinken die fps teils ungewöhnlich stark, das stellt spielerisch aber kein nennenswertes Problem dar. Mit einer GeForce GTX 1070 und einem Core i7 7770K haben wir in Full HD auf der Stufe Ultra etwa 77 fps erreicht. Setzen wir außerdem noch die Umgebungsverdeckung und die Beleuchtungsqualität auf das Maximum, sind es etwa 10 fps weniger. Mit 4k-Auflösung

kommen wir bei Ultra-Details und einem sehr flotten Prozessor nur auf etwa 45 fps und nicht die im Vorfeld versprochenen 60 und mehr. In Sachen VRAM-Bedarf schlägt Andromeda immerhin nicht über die Stränge: In Full HD reichen selbst auf der maximalen Detailstufe 4,0 GB VRAM aus, in WQHD (2560x1440) wird diese Grenze nur knapp mit etwa 4,5 GB überschritten.

Das Grafikmenü fällt insgesamt sehr umfangreich aus, neben einzelnen Reglern für verschiedene Bereiche wie die Qualität der Texturen, der Schatten oder der Effekte lassen sich erfreulicherweise auch die Filmkürzung und die chromatische Abberation auf Wunsch deaktivieren. 21:9-Auflösungen werden ebenfalls unterstützt, inklusive eines sinnvoll mitskalierenden Interface. Unterm Strich spricht damit aus technischer Sicht nichts gegen den Kauf der PC-Version von Mass Effect: Andromeda. Aber kann der neue Teil auch spielerisch überzeugen? Auf den einzelnen Planeten gibt es zumindest eine Menge zu tun.

Die besten Begleitermissionen der Serie

Sobald wir unseren Fuß auf einen neuen Planeten setzen, tauchen haufenweise Symbole auf der Karte auf. Das überarbeitete Questdesign von Mass Effect: Andromeda ist ein weiterer Punkt, an dem sich die Geister scheiden werden.

Denn obwohl nahezu jede der unzähligen Missionen ihren Platz im Gesamtgefüge der Kernidee hat, heißt das noch lange nicht, dass jede von ihnen Spaß macht – ja, auch Andromeda füllt seine Spielzeit mit einigen Fleißaufgaben nach Inquisition-Vorbild. Der große Unterschied zum letzten Bioware-Spiel: Jede Quest kann sich völlig anders entwickeln, als es zunächst den Anschein hat, und das ist wirklich großartig! So kann sich eine simple Sammelquest plötzlich zu

einem dramatischen Mini-Thriller samt überraschenden Wendungen entwickeln. Was mit dem stupiden Scannen eines Planeten anfängt, entpuppt sich später als Schritt zur Lösung des Rätsels um eine der verschwundenen Archon oder wird gar zu einer der charakter-bezogenen Loyalitätsmissionen.

Letztere kennen Fans bereits aus Mass Effect 2, in Andromeda erreichen sie allerdings neue Höhen, weil sie sich viel weniger erzwungen anfühlen. Wer lebt oder stirbt, hängt nicht davon ab, ob er vorher mit seinen Vaterkomplexen konfrontiert wird. An-



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Mass Effect: Andromeda gibt mir von Anfang an eine Mission, für die ich brenne. Es liegt in meiner Hand, für 20.000 Menschen ein neues Zuhause zu finden. Das fühlt sich verdammt gut an und hat mich ungemein motiviert. Und so scanne ich selbst die 375. außerirdische Technologie mit dem gleichen Feuereifer wie die erste. Hinzu kommt, dass Bioware sämtliche Elemente sehr clever verzahnt. Der Wiederaufbau der Nexus-Station, die Entdeckung und Erschließung neuer Welten, die Quests sowie das Beziehungsgeflecht zu meinen Mitstreitern gehen derart fließend ineinander über, dass ich stets motiviert am Ball bleibe. Die Schwächen bei der Gegner-KI stören mich nicht. Möglicherweise wegen meiner ... überschaubaren Shooter-Skills. Möglicherweise aber auch, weil das flexible Charaktersystem viel Raum zum Experimentieren gibt, sodass zumindest mir die Gefechte nie langweilig wurden.

Sprachvergleich

Wer die Chance hat, sollte Mass Effect: Andromeda auf Englisch erleben, da die deutsche Sprachausgabe alles andere als gelungen ist. Das Spiel ermöglicht es immerhin, Sprachausgabe und Untertitel separat zu wählen, weshalb man die englischen Stimmen genießen kann, während man alles auf Deutsch liest.

Die wichtigsten Veränderungen zur Original-Trilogie

Moralsystem: Schwarz-weiß-Denken war gestern. Anstatt nett oder böse zu sein, macht der Ton in Andromeda die Musik und gibt Ryder vier verschiedene Möglichkeiten, auf Situationen zu reagieren: Herz, Kopf, Professionell, Lässig.

Open World: Andromeda hat eine offene Welt, die nicht nur mehr Raum zum Erkunden gibt, sondern auch mehr Beschäftigungsmöglichkeiten bietet. Das macht den vierten Teil der Reihe weniger linear als seine Vorgänger.

Klassenwechsel: Feste Klassen gehören der Vergangenheit an. Das neue System ermöglicht es, durch Spezialisierungen (Profile) Boni zu bekommen, während Skills frei gewählt und getauscht werden können.

statt nach einem immer gleichen Schema zu verlaufen, entwickeln sich diese Missionen in Etappen, hängen zusammen oder verändern sich je nach Beziehungsstatus. So bekommt die eigentlich schon abgeschlossene Quest von Ex-Cop Liam unerwartet weitere Szenen, wenn Ryder auch die des Araganers Jaal beginnt. Die Loyalitätsmissionen der Crew gehören in Andromeda so zu den absoluten Highlights des Spiels. Sie legen nicht nur ihren Fokus auf Ryders Begleiter und geben diesen mehr Tiefe, sondern bieten außerdem oft eine größere spielerische Abwechslung als die Hauptmissionen.

Noch gigantischer als Inquisition

Bioware hat Mass Effect: Andromeda mehrfach als enorm umfangreiches Spiel angepriesen. Die Untertreibung des Jahres! Wer zügig die Hauptquest absolviert, muss allein dafür schon mindestens 40 Stunden einplanen. Man kann aber auch problemlos das Doppelte oder Dreifache an Zeit investieren. Denn die Unmenge an Missionen jeder Größe, die sich auf den verschiedenen Planeten versteckt, ist nicht weniger als überwältigend. Andromeda ist eine Quest-Hydra: Mit jedem erledigten Auftrag tauchen ein Dutzend weitere auf. So viel Auswahl! Das Logbuch lässt sich dabei bequem mit der Maus durchklicken, was bei der verwinkelten Ordnerstruktur definitiv ein Pluspunkt auf dem PC ist.

Und wie schon gesagt: Alle Missionen sind in der Grundidee des Überlebenskampfes in einer neuen Galaxie verankert. Trotzdem kann es ermüden, wenn man zum fünften Mal mit dem Nomad über eine Planetenoberfläche brettet, immer auf der Su-

che nach dem ein oder anderen Stein/Gewächs/Menschen, um jemandem zu helfen und die Besiedlung voranzutreiben.

Dass der Nomad uns den ein oder anderen Fluch entlockt, liegt aber nicht nur daran. Tatsächlich steuert sich das Ländfahrzeug ähnlich sperrig wie es schon beim Mako im ersten Mass Effect der Fall war. So lässt sich die Sensibilität zwar herunterstellen, das Fahrzeug bricht aber trotzdem schnell aus und ist mit aktivierter Schubfunktion kaum noch kontrollierbar. Der Allradantrieb soll uns eigentlich auch Berge hinaufbefördern, oft genug rutscht der Nomad aber trotzdem ab – da nützt auch die sonst praktische Sprungfunktion nichts mehr.

Das sorgt zwischendurch für unnötigen Frust beim Erkunden der Planeten. Vor allem, da sonst ein wirklich schöner Fluss zwischen Handlung und Nebenquests entsteht: Wie sehr beides Hand in Hand geht, wird vor allem bei dem Versuch deutlich, einen unbewohnbaren Planeten in eine Kolonie zu verwandeln. Hier zeigt sich, wie viele Mechaniken Andromedas ineinandergreifen und wie verhältnismäßig komplex es im Vergleich zu den ersten drei Teilen ist.

Selbst das Crafting-System fühlt sich deutlich besser ein, als noch bei Dragon Age: Inquisition. Um Waffen, Rüstungen oder Verbesserungen herzustellen, müssen Materialien und Entwürfe gesammelt oder gekauft werden. Keines von beiden ist sonderlich schwierig, da es Ressourcen dank eines großzügigen Lootsystems und eines Inventars, das nur selten an seine Grenzen kommt, im Überfluss gibt. Falls es doch einmal knapp im Inventar wird, lassen sich überflüssige Waffen leicht zerlegen, was

neue Materialien zum Craften bringt. Ansonsten lässt sich auch quasi alles einfach bei Händlern auf den verschiedenen Planeten verkaufen, sodass niemand wirklich gezwungen ist, das Crafting-System zu nutzen, außer er möchte seinem kroganischen Hammer unbedingt einen Namen geben oder einen der selteneren Gegenstände erhalten.

Um auf einer Welt eine Siedlung errichten zu können, reicht es nämlich nicht, dass Ryder eine von den mysteriösen (und angriffslustigen) Remnant hinterlassene Technologie zum Terraforming aktiviert. Zudem müssen Andromeda Viability Points (AVP) gesammelt werden; die zum einen die Lebensfähigkeit auf einem Planeten erhöhen, zum anderen aber auch dafür sorgen, dass sich der Zustand der Nexus-Station verbessert und mehr Kolonisten aus dem Kryoschlaf geweckt werden können.

Das geschieht einmal durch die Reparatur der zerstörten Umwelt, aber auch durch das Erfüllen von Quests, durch die Ryder neue Verbündete gewinnt. Denn nur weil das Wasser auf Kadara nicht mehr toxisch ist, heißt es schließlich nicht, dass dessen Bewohner einen nicht mehr töten wollen, wenn man sich daneben benimmt. Und töten wollen Ryder einige, aber leider nicht genug.

Das Kampfsystem kämpft gegen die Kämpfe

Wer Mass Effect 3 gespielt hat, wird wahrscheinlich nie wieder den Schrei der Banshee vergessen, einer der furchteinflößendsten Gegner der Reihe. Oder das Gurren der Rohlinge, das signalisierte, dass es an der Zeit ist, die harten Geschütze auszupacken. Und genau das fehlt in Mass Effect: Andromeda. Es gibt lediglich eine Handvoll Gegnerfraktionen, und diese unterscheiden sich in ihrer Vorgehensweise so wenig, dass eine einmal entwickelte Lieblingstaktik nur in Ausnahmefällen angepasst werden muss. Auch die Option, die eigenen Gefährten im Kampf taktisch zu platzieren, bleibt genau das: eine Option.

Und das ist wirklich eine Schande, denn verglichen mit den Vorgängern wurde gerade am Kampfsystem Andromedas noch einmal ordentlich geschraubt, sodass es das in der Theorie eigentlich beste der Reihe sein soll-



Auch abseits der Kämpfe gibt es viel zu tun, wir können Objekte scannen oder mit dem Nomad (rechts) nach Ressourcen suchen. Er steuert sich leider ähnlich bockig wie schon der Mako in Teil eins.



te. Statt mühsam per Tastatur von Deckung zu Deckung zu springen, geschieht das nun automatisch, wenn wir vor einem geeigneten Objekt stehen. Zielen und Schießen funktioniert auf dem PC dank der präzisen Maussteuerung gewohnt gut. Insgesamt bietet Mass Effect: Andromeda auf dem PC lobenswert viele Einstellungsmöglichkeiten, was die Steuerung angeht. Wer lieber mit dem Gamepad spielt, kann auch hier die Knöpfe nach Wunsch umbelegen. Damit kranken die Kämpfe definitiv nicht an der Steuerung. Dafür hapert es an anderer Stelle: In der Praxis wird man so gut wie nie gezwungen, alle zur Verfügung stehenden Mittel zu nutzen. Dass die KI der Intelligenz in ihrem Namen nicht gerade alle Ehre macht, hilft ebenfalls nicht.

Theorie vs. Praxis

Die Kämpfe in Mass Effect: Andromeda wurden maßgeblich von denen des Mass-Effect-3-Multiplayers beeinflusst. Heißt, sie sind schneller und flexibler. Das liegt einmal am Leveldesign und den größeren Arealen, aber auch an Optionen wie dem Jetpack, das Ryder in luftige Höhen transportiert. Und natürlich am fließenden Klassenwechsel, der sogar während eines Kampfes möglich ist.

Anders als in den Vorgängern ist der Eigenbau-Held nicht gebunden an eine zu Beginn ausgewählte Klasse mit ihren festgelegten Skills. Stattdessen gibt es sieben verschiedene Profile, die Boni auf bestimmte Ausrichtungen geben. Welche Fähigkeiten aber Ryder entwickelt und wann sie diese einsetzt, ist die Entscheidung des Spielers. In einem Kampf sprintet Ryder unsichtbar mit taktischer Tarnung über das Schlachtfeld, um Feinden zunächst hinterrücks mit der Fähigkeit »Dunkler Kanal« die Lebensenergie zu entziehen und sie anschließend mit einem selbstgemachtem Asari-Schwert aufzuspießen. Das macht Spaß! Genauso wie im nächsten Kampf eine Drohne als Tank in den Nahkampf zu schicken, während man selbst aus der Ferne Singularitäten und Schockwellen auf die Gegner loslässt. Das



In den Dialogen entscheiden wir uns zwischen Nuancen wie emotional, logisch oder locker.

Schlachtfeld kann glorreich chaotisch und abwechslungsreich sein, wenn man es denn will. Denn Andromeda fordert den Spieler zu wenig, um ihn zum Experimentieren oder Anpassen der eigenen Taktiken zu motivieren, statt in bequeme Gewohnheit zu verfallen. Der Mangel an Erinnerungswürdigen Kämpfen wie der Kampf gegen den Reaper auf Rannoch in Mass Effect 3 oder der gegen den Dreschschlund in Mass Effect 2 trägt ebenfalls dazu bei, dass viele zumindest auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad irgendwann in eine Kampf-Routine verfallen, die sich bis auf wenige Ausnahmen eher wie Pflicht als eine Herausforderung anfühlt.

Da die Planeten zu Beginn meist noch unbesiedelt sind, sind sie entsprechend weitläufig leer. Zumindest, wenn nicht gerade in irgendeiner Ecke Kett oder Remnant lauern, zwei der neuen Feindesgruppen Andromedas, die nicht an dieselben Umweltfaktoren gebunden sind wie die Neuankömmlinge. Gefühlt alle paar Meter taucht irgendeine feindverseuchte Ruine oder ein Außenposten auf, aus denen das Feuer eröffnet wird. Das kann nervtötend werden, wenn gerade nur zur nächsten Quest fahren will. Immerhin besteht die Möglichkeit, den Feinden auszuweichen. Oder sie direkt mit dem No-

mad zu überfahren. Und das ist durchaus befriedigend, immerhin darf Ryder sich dann von ihrem Squad anhören, wie schlecht sie fährt und ob denn wirklich jeder Stein mitgenommen werden muss. Wenn's dafür in Andromeda mehr Geplänkel zu hören gibt, dann lautet die Antwort: Ja, auf jeden Fall!

Gut gegen Böse hat ausgedient

Mass Effect: Andromeda wäre nicht Mass Effect ohne einen Haufen unterschiedlichster Charaktere und einem durch die eigenen Entscheidungen geformten Hauptcharakter. Es war ein riskanter Schritt von Bioware, Fanliebling Commander Shepard und seine/ihre Crew zu verabschieden und mit einer neuen Heldin (oder einem Helden) einen kompletten Neustart zu wagen.

Nach dem Finale von Mass Effect 3 war es absolut die richtige Entscheidung, Shepard in den Ruhestand zu schicken. Ryder als Hauptfigur ist zum Glück ein würdiger Nachfolger, der gerade dank des neuen Dialog- und Moralsystems schnell ein noch persönlicherer Charakter wird, als es der Shepard je hätte sein können.

Gespräche sind facettenreicher, da Mass Effect: Andromeda die Möglichkeit bietet, flexibler zu antworten. Statt Dialoge in ein Vorbild/Abtrünnig-Korsett zu zwängen, lässt Andromeda zwischen vier verschiedenen Tonaltitäten (Emotional, Logisch, Zwanglos, Professionell) wählen, auf die andere Charaktere entsprechend der Situation reagieren. Das neue System fühlt sich um einiges natürlicher an als zuvor, und auch Impuls-Entscheidungen via Quick-Time-Event sind nicht mehr an klare Gut/Böse-Grenzen gebunden. Mit einem Tastendruck lösen wir einfach eine bestimmte Reaktion aus, die mutig, impulsiv, ablehnend oder etwas ganz Anderes sein kann. Dies geht Hand in Hand mit den berücktigten Entscheidungen, die Bioware uns in jedem Spiel treffen lässt und die den Verlauf der RPGs formen. Andromeda ist voller großer und kleiner Scheidewege, wobei manche Konsequenzen sofort und manche erst später zu spüren sind. Beim ersten Durchspielen ließen sich allerdings keine finden, die auch nur ansatzweise Aus-



Neu: das Crafting-System für neue Waffen, Rüstungen und Modifikationen. Blaupausen und Material können wir unter anderem finden.

Die Entscheidungen



Je nachdem, wie wir uns in Situationen entscheiden, kann der weitere Spielverlauf drastisch anders aussehen.



Sind wir nett zu Schlüsselfiguren, wie unsympathisch sie auch immer sein mögen, öffnen sich in Folge neue Möglichkeiten.



Wenn wir es auf Streit anlegen, kann jede Situation eskalieren – dafür können sich später andere neue Optionen für uns auftun.

wirkungen wie in der ersten Trilogie hatten und so nachhaltig in Erinnerung bleiben.

Stattdessen öffneten oder versperrten sie Wege, schufen neue Verbündete oder Feinde oder wirkten sich auf einer noch subtileren Ebene aus. Trotzdem oder gerade deshalb hat Andromeda den gleichen Wiederspielwert wie seine Vorgänger, da die Konsequenzen der Entscheidungen vielleicht gefühlt nicht ganz so spektakulär sind, aber dafür auch weniger offensichtlich.

Todeswunsch statt Softporno

Das Zusammenspiel der neuen Crew hat ebenfalls einen weiten Sprung nach vorn gemacht. Die Besatzung der Tempest bewegt sich zwischen den Missionen über das Schiff, unterhält sich miteinander, schreibt Mails und vermittelt deshalb besser als die Bewohner der Normandy den Eindruck, dass ihr Leben auch abseits von Missionen weitergeht. Bioware hat stark daran geschraubt, die Charakterinteraktionen zu verbessern, sie natürlicher und lebendiger zu machen.



Rae Grimm
@freakingmuse



Mass Effect: Andromeda ist ein gigantisches Spiel, das sein Potenzial aber nicht so auslebt, wie ich es mir gewünscht hätte. Es ist ein durchweg sehr gutes Action-RPG, in dessen Welten Sie sich über viele Stunden hinweg verlieren können. Trotz seiner überwältigenden Größe und Questzahl hatte ich während meiner Zeit in Andromeda nur selten das Gefühl, dass das neue Mass Effect meine Zeit nicht respektiert und mich mit Füllmaterial bombardiert. Bioware gelingt es, die Stimmung des Aufbruchs in eine neue Galaxie einzufangen und in eine unterhaltsame Geschichte zu verpacken. Obwohl Andromeda für sich allein steht und ohne Vorwissen funktioniert, werden Fans der Original-Trilogie natürlich Vergleiche ziehen. Mir haben die emotionalen Höhepunkte der ersten Spiele gefehlt, die sie zu einem so unvergesslichen Erlebnis machen. Dennoch ist Mass Effect: Andromeda gelungener Neuanfang und Evolution der Reihe.

Und gerade auf der Tempest ist Bioware das hervorragend gelungen.

Es erleichtert den Trennungsschmerz zu Shepards Begleitern, auch wenn kein Bewohner der Tempest denselben Eindruck hinterlassen hat, wie es Tali, Joker, Garrus, Kaidan oder Wrex einst taten. Das mag aber auch der Tatsache geschuldet sein, dass diese Charaktere drei Spiele hatten, um einem ans Herz zu wachsen, während Vetra, Drak, Jaal und Co. gerade erst angefangen haben. Dennoch ist es ein guter erster Schritt, denn sie alle sind spannend genug, um Zeit mit ihnen verbringen zu wollen – einschließlich der Bioware-typischen Romanzen.

Das Gute ist, dass die Beziehungen in Mass Effect: Andromeda nicht alle nach Schema F verlaufen, mit einer Sexszene enden und dann abgehakt werden. Auch sie fühlen sich somit natürlicher an. Einige Charaktere haben kein Interesse an Ryder, andere wollen nur einen Quickie ohne Verpflichtung, wieder andere wollen sie der eigenen Mutter vorstellen. Natürlicher heißt anders nicht in jedem Fall besser, denn Ryder stellt sich teilweise derart ungeschickt an, dass es immer mal wieder regelrecht peinlich wird und man sich fragt, ob Bioware das wirklich ernst. Dass der salarianische Pilot bittet, getötet zu werden, nachdem er Ryder flirten hört, könnte die Frage beantworten.

Die Qualität der Nebencharaktere schwankt ebenso stark wie die der Romanzen. Während einige spannend sind und wir mehr über sie erfahren wollen, zeichnet gerade der Anfang von Mass Effect: Andromeda ein schwieriges Bild mit plumpen Konversationen, die direkt aus einem Science-Fiction-B-Movie zu stammen scheinen, und Charaktermodellen, die visuell hinter denen von Dragon Age: Inquisition liegen. Die bereits erwähnten hölzernen Animationen und Detailmängel fallen hier besonders ins Gewicht. Während sich bei Asari Peebee die einzelnen Punkte auf ihren Tentakeln zählen lassen, verschmelzen Ryders Haarsträhnen immer wieder zu einer (in unserem Fall) roten Masse. Was teilweise mit den Gesichtern der Charaktere passiert, ähnelt eher Grimassen als normaler Mimik.

Zwar zieht sich dieses Problem nicht durch das komplette Spiel, allerdings fällt die teilweise extrem schwankende Qualität der Charaktermodelle und Animationen auf. Das

mag natürlich der schieren Größe Andromedas geschuldet sein, hinterlässt aber doch einen fahlen Beigeschmack.

Immerhin unterstützt das aber die These, dass in Andromeda tatsächlich die Menschen die Aliens sind, denn sie sehen häufig leider genauso aus – und das reißt trotz zeitgemäßer PC-Technik immer mal wieder aus der ansonsten dichten Science-Fiction-Atmosphäre. Wer diesbezüglich empfindlich ist, sollte also eventuell auf einen Patch warten, über den Bioware zumindest schon nachdenkt. Zur Wahrheit gehört aber auch, dass die Probleme bei den Animationen immer weniger ins Gewicht fallen, je mehr und länger man sich auf die Abenteuer in der Andromeda-Galaxie einlässt. ★

MASS EFFECT ANDROMEDA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-3570 / AMD FX-6350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-4790 / AMD FX-8350
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- großartige Weltraumbilder
- spektakuläre Spezialeffekte
- teils problematische Charaktermodelle
- umwerfende Landschaften
- sehr übersichtliche Interfaces

SPIELDESIGN



- mehrere Lösungswege durch Entscheidungen
- schnelle, flüssige Kämpfe
- flexibler Klassenwechsel
- einige generische Nebenmissionen

BALANCE



- fünf gut ausbalancierte Schwierigkeitsgrade
- vielfältig kombinierbare Skills
- Freund- und Feind-KI mit vielen Aussetzern
- sehr intuitive Spielerfahrung
- kaum Taktik-anpassungen nötig

ATMOSPHÄRE / STORY



- facettenreiche Charaktere
- interessante, alleinstehende Geschichte
- neue Alienarten
- Entscheidungen mit Konsequenzen
- gut ausgearbeitete
- verhältnismäßig wenige Wow-Momente

UMFANG



- gigantische Spielwelt
- unzählige Nebenbeschäftigungen
- Crafting von Waffen und Rüstungen
- lange Storykampagne
- hoher Wiederspielwert

FAZIT

Gigantisches Science-Fiction-Epos und mutiger Serienneuanfang, ohne allerdings ganz die Magie der Vorgänger zu erreichen.

