# Mass Effect




**Genre**
Rollenspiele

**USK**
ab 16 Jahre (?)

**Pädagogisch**
ab 16 Jahre

| | |
|---|---|
| **Vertrieb** | Electronic Arts |
| **Erscheinungsjahr** | 2008.06 |
| **Systeme** | PC, Playstation 3, Xbox 360 |
| **System im Test** | Xbox 360 |
| **Homepage des Spiels** | *Link* |
| **Kurzbewertung** | Eingängiges Rollenspiel mit anspruchsvoller Story |




**Spielbeschreibung:**
Es gibt zwei Arten von Rollenspielen: die einen greifen als Hintergrund auf eine bereits bestehende Welt wie Mittelerde aus "Der Herr der Ringe" oder dem Star Wars - Universum zurück, die anderen Spiele dagegen beschreiten einen schwierigeren Weg. Eine eigene Welt mit einer glaubhaften Hintergrundgeschichte und faszinierenden Lebewesen zu erschaffen ist aufwendig und kompliziert.
Nachdem die kanadischen Spieleentwickler von "Bioware" das Star Wars Universum mit der Knights of the Old - Republic Reihe am PC eindrucksvoll zum Leben erweckt haben, versuchen Sie mit dem Rollenspiel "Mass Effect" die Erschaffung eines eigenen Universums. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über die Spielfigur Commander Shepard, die zu Beginn selber gestaltet werden kann. Durch die anfänglich unbekannte Spielwelt ist der Spieler besonders auf die Informationen angewiesen, die er durch Zwischensequenzen erhält. Mit einem Team von zwei Soldaten wird er auf einer Planetenoberfläche abgesetzt, um den Angriff auf die dort lebenden menschlichen Siedler zu untersuchen. Schnell stellt sich heraus, dass es sich dabei nicht bloß um einen regionalen Konflikt handelt sondern um eine universumsbedrohende Verschwörung. Ein unbekanntes Volk bedroht die friedlich zusammenlebenden



**Redaktion**
**Torben Kohring**
**Spieleratgeber-NRW**



**Startseite**

**Spiele**
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

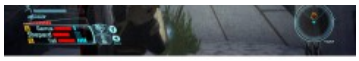
**Ratgeber**
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

**Service**
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

**Suche**
Suchbegriff
Suchen

**Spielesuche**
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Zivilisationen und mochte diese mit Hilfe des Verraters Saren vernichten. Commander Shepard wird daraufhin zum Sonderbeauftragten des Bundesrates erklärt und macht sich auf die Suche nach dem Verräter und Hinweisen auf dessen Absichten. Hierbei stehen Shepard sechs Verbündete zur Seite, die er im Verlauf des Spiels trifft und von denen ihn jeweils zwei auf seinen gefährlichen Missionen begleiten können. Die Begleiter lassen sich indirekt über ein Befehlsmenü steuern und handeln in Kämpfen fast vollkommen selbstständig. Neben sehr kampflastigen Missionen, müssen in Multiple Choice Art Gespräche mit Bewohnern der fremden Planeten geführt werden. Der Spieler hat hierbei direkten Einfluß auf das Verhalten seines Gegenübers. So kann er auf freundliche Art versuchen an Informationen zu kommen oder seinen Gesprächspartner einschüchtern.





Ein weiteres rollenspieltypisches Element besitzt in "Mass Effect" eine große Bedeutung: die Verbesserung und Ausrüstung der Charaktere. Durch das Lösen von Aufgaben erhalten die Spielfiguren neue Fähigkeiten. So können sie im Verlauf speziellere Waffen benutzten oder sie erhalten beispielsweise die Fähigkeit zur Telekinese. Commander Shepard kann außerdem zusätzliche Gesprächsfertigkeiten erlernen, die ihm besondere kommunikative Fähigkeiten verleihen. Verbesserte Ausrüstungsgegenstände werden Gegnern im Verlauf der Missionen abgenommen oder lassen sich in Kisten und anderen Behältnissen finden.



**Pädagogische Beurteilung:**

Die Grafik und der Sound von Mass Effect sind auf der xbox360 über jeden Zweifel erhaben und machen viel von der Faszination des Spiels aus. Lediglich leichte Ruckler während der Kämpfe und ein etwas spätes Laden der Texturen werfen an manchen Stellen ein schlechtes Licht auf die ansonsten einwandfreie technische Umsetzung. Die Gestaltung der verschiedenen Planeten und Städte ist von Beginn an sehr detailliert und stimmungsvoll. Viele verschiedene Lebensformen lassen durch ihre individuelle Gestaltung den Eindruck eines eigenen Universums entstehen. Die Entwickler mischen hier geschickt bekannt Spezies wie Echsen- oder Tierarten mit vollkommen neuerschaffenen Lebensformen.

Fällt es dem Spieler zu Beginn noch schwer, sich in dieser neuen Welt zurechtzufinden, setzt sich die Struktur des Universums nach und nach aus vielen verschiedenen Puzzelteilen zusammen. Gespräche mit den eigenen Begleitern und Bewohnern der Planeten, Durchsagen im Fahrstuhl oder Zwischensequenzen vermitteln nach und nach die Zusammenhänge, die man braucht, um das Handeln der Bewohner zu begreifen. Wer letztlich alle Hintergründe verstehen will, hat die Möglichkeit, im integrierten Lexikon über fast jeden Gegenstand, jede Lebensform und die Verschiedenen Gebiete Informationen zu erhalten. Diese sind zwar zur Bewältigung des Spiels nicht zwingend notwendig, tragen jedoch eine Menge zu der stimmungsvollen Atmosphäre bei.

Mass Effect verbindet geschickt Elemente der bekannten Action eines Shooters mit den tiefgehenden Inhalten eines Rollenspiels. Die Kampfsequenzen laufen in Echtzeit ab, um seinen Begleitern jedoch neue Befehle zu geben, besteht die Möglichkeit das Spiel für einen Augenblick zu pausieren. In dieser Zeit können die Waffen der Teammitglieder gewechselt oder Sonderfähigkeiten ausgelöst werden. Die meisten Kämpfe sind einfach zu absolvierende Konflikte wie z.B. mit Piraten. Teammitglieder sterben bei Mass Effect in den Kämpfen nicht, sondern werden lediglich für die Zeit des laufenden Kampfes außer Gefecht gesetzt. Die Hauptperson muss allerdings überleben, ansonsten muss das Spiel neu geladen werden. Die Kämpfe sind dabei nicht übermäßig gewalttätig gestaltet, jedoch ist zu erwähnen, dass die meisten Gegner humanoide Lebensformen darstellen und man die Möglichkeit hat zu so moralisch bedenklichen Waffenformen wie etwa vergifteter Munition zu greifen. Während der Kämpfe kann in eine Art Ego-Shooter-Perspektive gewechselt werden, dies ist jedoch grundsätzlich nicht nötig und der Spieler wünscht sich stattdessen oft eine etwas höhere Kameraperspektive, die eine bessere Übersicht bietet und den taktischen Aspekt der Kämpfe noch mehr betont. Oft sind diese Auseinandersetzungen die einzige Möglichkeit in der Geschichte voranzukommen, gewaltlos lässt sich Mass Effect daher nicht lösen. Und doch sind die Kampfhandlungen durch die Hintergrundgeschichte stets gut begründet, Gewalt wird somit nie zum reinen Selbstzweck. Die spannend inszenierten Gefechte gehören seit jeher zum Science-Fiction Genre. Wer kann sich schon Star Wars oder Flash Gordon ohne Lichtschwerterkämpfe und übertriebene Schusswechsel vorstellen. Doch gerade durch die erwähnte und eigentlich überflüssige Möglichkeit in die Ego-Shooter Perspektive zu schalten, eignet sich Mass Effect nur bedingt für Jugendliche. Die USK hat auch deshalb eine Altersfreigabe ab 16 Jahren vergeben.

Wesentlich zu dieser Einschätzung beigetragen hat sicherlich auch ein anderer wichtiger Faktor in Mass Effect: nämlich die moralische Entscheidungsfreiheit. Immer wieder gilt es, schwerwiegende Entscheidungen zu treffen, die das Leben von einzelnen oder Millionen Lebewesen betreffen können. So muss sich der Spieler in einer Situation entscheiden, welchen seiner Teamkameraden er zurücklassen wird. Dieser stirbt daraufhin in einer Zwischensequenz. In einer anderen Situation hat der Spieler die Wahl das Volk eines seiner Begleiter aussterben zu lassen oder das Überleben der außerirdischen Rasse zu sichern. Mit diesen moralischen Dilemmata spielt Mass Effect immer wieder im Lauf der Geschichte. An solchen Stellen gelingt diesem Spiel etwas, dass Computerspielen in der Regel selten gelingt: Betroffenheit zu erzeugen. Die Gespräche mit den Teammitgliedern geben diesen Begebenheiten dabei noch mehr Tiefe. Die menschliche Begleiterin weist rassistische Tendenzen gegenüber den anderen Begleitern auf und das Volk eines anderen Teammitglieds ist mitschuldig an der Bedrohung, die man zu bekämpfen versucht. Durch diese Konstellationen ist es dem Spieler oft nicht möglich "richtig" zu handeln, er steckt in einem dauerhaften moralischen Konflikt, weniger im Bereich der Hauptgeschichte als in den vielen kleinen Nebensträngen.

Spieler mit wenig Geduld und Ausdauer werden an Mass Effect wenig Freude haben, zu viel Text ist zu lesen, zu lang sind die wichtigen Zwischensequenzen. Anders als in vielen Action-Rollenspielen oder in Shootern zieht Mass Effect den Großteil seiner Faszination und Tiefe aus der packenden und vielschichtigen Story. Spieler, die nicht bereit sind, sich darauf einzulassen, werden auch durch die spannenden Kämpfe nicht auf die Dauer bei der Stange gehalten.

Mass Effect ist der erste Teil einer Trilogie und das offene Ende der Geschichte verweist auf einen nahtlosen Anschluss des zweiten Teils. Für die xbox360-Konsole werden von Zeit zu Zeit kleinere kostenpflichtige Add-ons erscheinen, in denen Commander Shepard neue Gebiete erforschen kann.

Mass Effect erreicht vielleicht nicht die legendäre Rollenspieltiefe von Klassikern wie Baldurs Gate oder Planescape: Torment, setzte jedoch im Bereich der Rollenspiele besonders in der Präsentation und der moralischen Tiefe neue Maßstäbe.

**Fazit:**
Mass Effect ist ein packendes Rollenspiel mit einer komplexen Geschichte, dass den Spieler permanent vor moralische Entscheidungen stellt. Aufgrund dieser Situationen und durch die mögliche Darstellung der Kämpfe aus der Ego-Shooter-Perspektive eignet sich Mass Effect für Jugendliche ab 16 Jahren.

Weiterempfehlen



powered by cre8CMS