

# Im Test: Mass Effect Legendary Edition

 [newseule.de/artikel/test/im-test-mass-effect-legendary-edition-23288](https://www.newseule.de/artikel/test/im-test-mass-effect-legendary-edition-23288)

## 8.4Test



Quelle: EA

### **“Was wissen wir über Shepard?”**

Mass Effect ist ein typisches Bioware-Rollenspiel, bei dem der Konflikt von gut und böse in den eigenen Entscheidungen während des Spiels stattfindet. Diese Entscheidungen beeinflussen nicht nur die Geschichte, sondern auch das Verhalten der anderen Charaktere auch gegenüber. Verpackt in einer tiefgreifenden Geschichte über die Auslöschung allen Lebens.

Der erste Teil von Mass Effect ist heute nur noch begrenzt spielbar. Nicht, weil es auf keiner Plattform verfügbar ist, sondern weil die Technik und das Gameplay sehr schlecht gealtert sind. Es wirkt hölzern, eingerostet und altbacken. Damit hatte die Reihe einen schwierigen Start für neue Spieler, die in das Mass Effect Universum eintauchen wollen. Mit dem Remaster der Legendary Edition wurde diese Hürde nun aufgeweicht. Dabei wurde das Gameplay kaum verändert, jedoch gerade für Neulinge zugänglicher gemacht. Das neue, an die anderen beiden Teile angegliche Interface, beschleunigt das Spielgefühl merklich. Zudem wurde den Teammitgliedern mehr Dynamik in den Kämpfen verpasst. Diese lassen sich nun leichter kommandieren und agieren besser auf die Situation. Das magnetische Kisten-Deckungssystem bleibt aber unverändert, was gerade am Anfang befremdlich wirken kann.

Dank neuer Techniken sehen die leeren und immer gleichen Korridore nicht mehr langweilig und eintönig aus. Sei es durch neue Lichtquellen, Pflanzen oder Dreck. Hinzu kommen hochaufgelöste Texturen, Objekte und Skyboxen, die im neuen Fotomodus besonders gut zur Geltung kommen. Die Charaktermodelle wurden ebenfalls angepasst, sodass sie über die drei Teile verteilt nicht allzu unterschiedlich aussehen. Auch wenn im Vorfeld die neue Mako-Steuerung hervorgehoben wurde, können wir keinen Unterschied feststellen. Wir hatten jedoch im Originalspiel auch nie Probleme mit dem Gefährt.



Quelle: Bioware

### **„Ich bin Commander Shepard und das ist mein Lieblingsgeschäft auf der Citadel.“**

---

Da es sich bei der Legendary Edition um ein Remaster handelt und kein Remake ist, bleiben viele Altlasten bestehen. Fehlerhafte Animation, die bereits damals vorhanden waren, sind im Remaster immer noch vorhanden. Ebenso abgehackte Gespräche, wobei diese im Vergleich zum Original-Spiel weniger auftauchen. Mass Effect hatte einige davon, die sich im zweiten Teil fortsetzten.

Bei Mass Effect 2 bleiben die Verbesserungen des Remaster wahrnehmbar. Zwar subtil, aber es bleibt der “Aha, das wurde aber aufgehübscht”-Moment.

Die grafischen und vor allem technischen Verbesserungen werden mit Fortschreiten der Mass Effect Teile geringer. Und so ist es fast ironisch, dass gerade der jüngste Teil am schlechtesten gealtert ist. An Mass Effect 3 wurde am wenigsten verändert und das merkt man. Die bereits damals asynchrone Sprachausgabe oder abgeschnitten Wörter bleiben bestehen. Die inszenierten Kamerafahrten, die damals noch modern waren, verdeutlichen nun die oft unnatürlichen Gesichtsanimationen. Da man Mass Effect 3 heute noch wunderbar spielen kann, breitet sich ein unbefriedigendes Gefühl aus. Das Gefühl, dass mehr hätte drin sein können.

### **“Oh, Captain Anderson.”**

---

Dass die Reihe einige Jahre auf dem Buckel hat, merkt man vor allem an der Synchronisation. Der deutschen Synchronisation fehlte es damals an Erfahrung, wie Videospiele eingesprochen werden. So wirken einige Passagen, als würde jemand gerade ein Hörspiel einsprechen, ohne die Situation vor Augen zu haben. Hinzu kommt, dass viele Sprechrollen im zweiten und dritten Teil neu besetzt wurden. Das führte bereits damals zu Verwirrungen und dürfte heute bei neuen Spielern ebenfalls auf Kritik stoßen, zumal die männliche Stimme von Shepard betroffen ist. Die englische Synchronisation besticht hier mit Beständigkeit.

Durch die Soundkulisse, gerade auf der Citadel, habt ihr das Gefühl in der Welt zu sein. Sie ist gefüllt mit Leben, kleineren Geräuschen und einem ikonischen Soundtrack. Ebenfalls erfreulich ist, dass sämtliche Musikstücke des Soundtracks ebenfalls übernommen wurden. Hier gab es anscheinend kein Lizenzproblem, was bei einigen Titeln aus der Zeit dann doch zum Verhängnis wurde.



Quelle: Bioware

### **“Was wissen Sie und ich denn?”**

---

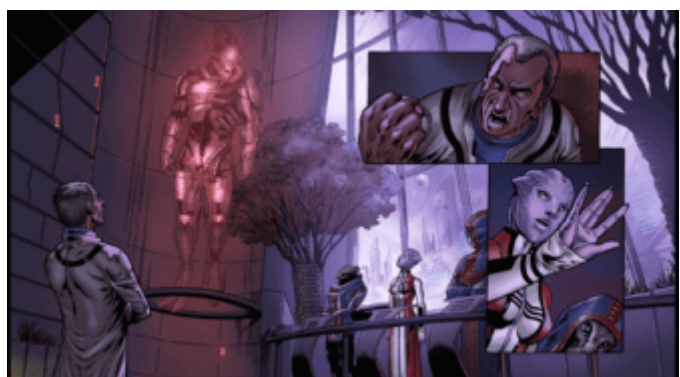
Doch wie sieht es mit dem Umfang aus? Was beinhaltet die Mass Effect Legendary Edition? Im Grund sind sämtliche DLCs aller drei Spiele enthalten, mit einer Ausnahme. Pinnacle Station war ein DLC für Mass Effect, welcher keine relevanten Handlungsstränge aufwies. Unter Fans wurde dieser als Highscore-Arcade-Shooter abgestempelt. Umso weniger stört es, dass dieser DLC fehlt, auch wenn dies mehr technischer Natur, als Designentscheidung geschuldet ist.

Was ebenfalls fehlt, ist der Mehrspielerpart in Mass Effect 3. Dieser hatte damals und auch noch heute zwei Funktionen. Zum einen konnte durch häufiges Spielen die Bereitschaft der Verbündeten verbessert und so ein weiteres Ende des Hauptspiels freigeschaltet werden. Zudem wurden hier Lootboxen verteilt, die ausschließlich im Mehrspielermodus gekauft und benutzt werden konnten. Abseits dessen hat der Mehrspielermodus eine Fangemeinde, die diesen heute noch aktiv spielt. Daher ist die Entscheidung seitens Bioware richtig, diesen Modus nicht mit ins Remaster zu übernehmen, um so die Community nicht zu spalten.

### **“Menschen auf Knien sind stets ein erhabener Anblick für mich.”**

---

Dadurch, dass alle DLCs enthalten sind, ist der Spielumfang immens und erstreckt sich auf mehrere Tage Spielzeit. Da Mass Effect 2 und Mass Effect 3 den interaktiven Genesis Comic enthalten, müssen nicht alle Teile nacheinander gespielt werden. Mit diesem interaktiven Genesis Comic können gravierende Entscheidungen des jeweiligen Vorgängers getroffen und so der Spielverlauf beeinflusst werden. Kleinere Nebenmissionen, die zur Charakterbindung mit den Verbündeten führen, sind nicht enthalten. Dennoch gibt der vertonte Comic einen guten Rückblick auf vergangene Ereignisse, die einen Spielstart in Teil zwei oder drei erleichtern.



Quelle: Bioware

Für Neulinge empfiehlt es sich einmal die Erfahrung zu machen, den eigenen Shepard auf dieser Reise durch die Galaxie zu begleiten und über die drei Spiele hinweg mitzunehmen.

## Fazit

---

Doch für wen lohnt sich die Mass Effect Legendary Edition eigentlich?

Die Mass Effect Legendary Edition richtet sich ganz klar an die Fans. Die Urgesteine da draußen, die bereits die Shepard-Trilogie zu lieben und schätzen wissen. Wenn man einen klassischen Shooter wie Call of Duty oder ein Open World Spiel wie Red Dead Redemption oder Assassins Creed erwartet, wird man hier enttäuscht. Die drei Spiele richten sich an Rollenspiel-Fans. An jene, die Star Wars: Knights of the old Republic mögen und in ein Universum eintauchen wollen, das sowohl vertraut, als auch ebenso viele unentdeckte Orte und Geschichten bietet. Und natürlich für jene, die bereits davon gehört haben, aber nie ihren Weg in das Mass Effect Universum gefunden haben.

Ihr bekommt für den Preis eines Vollpreisspiels drei vollgestopfte Spiele und deren DLCs geliefert, bei dem jedes für sich Spielspaß über Stunden und Tage liefert. Über die Zeit lernt ihr neue Charaktere kennen, mit denen man lachen und weinen kann und eine Geschichte, die so viel mehr bietet, als in diesen drei Teilen erzählt werden kann.

## Unsere Bewertung

---

Die Mass Effect Legendary Edition ist ein Gruß von Bioware an die Fans, die von Mass Effect Andromeda enttäuscht waren und sich Shepard zurückwünschen. Ein Remaster hat gerade mit Blick auf den ersten Teil der Shepard-Trilogie gutgetan. Doch hätte ein Remaster dieses Teils ausgereicht, da die anderen beiden Teile wesentlich weniger gealtert sind. Die Mass Effect Legendary Edition bietet sehr viel Spiel für den Preis eines Vollprestitels und kann somit wärmstens empfohlen werden.



Story 9.0

Spielumfang 10.0

Grafik 7.5

Sound 7.0

Spielspass 8.5

PRO

- + viel Spiel für den Preis
- + schöne Optik
- + Controller-Unterstützung (PC)

CONTRA

- altbekannte Bugs
- altbackene Animationen