

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Moritz Lehr: Mass Effect, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 259–282.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48576>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Mass Effect

Moritz Lehr

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 16
Entwickler:	BioWare
Publisher:	Microsoft Game Studios
Erscheinungsjahr:	2007
Genre:	Action-Adventure
Perspektive:	Dritte Person
Plattformen:	PC, Xbox 360, PlayStation 3, Wii U
Geeignet für:	Science-Fiction; Ethik; Moral in erzählenden Medien
Fachrelevanz:	Ethik; Deutsch; Medienwissenschaft; Geschichte

1 INHALT

Mass Effect ist der erste Teil einer Space-Opera-Trilogie, in der sich die Menschheit in einer fernen Zukunft die Galaxie mit einer Reihe außerirdischer Rassen teilt. Die Erschließung des Universums wird durch verstreute Relikte einer untergegangenen Zivilisation, den „Protheanern“, beschleunigt, die einen schnellen Transport zwischen Sonnensystemen ermöglichen. Ein weiteres Vermächtnis der hochentwickelten Protheaner ist eine kolossale Raumstation namens „Citadel“, die sich zum Mittelpunkt des galaktischen Treibens entwickelt hat. Was aus

den Protheanern wurde, ist zu Beginn des Spieles ungeklärt, wird jedoch im Verlauf der Geschichte sukzessive ergründet. Die Nachwirkung von Ereignissen aus der Vergangenheit bis in die ferne Zukunft ist ein thematisches Element, das sich durch das gesamte Spielreihe zieht.¹

Bereits auf der ersten Mission erhält der Spieler, ein Soldat der menschlichen Allianz namens Shepard,² den Auftrag, ein Artefakt der Protheaner zu bergen. Dabei findet er Hinweise, die auf eine bevorstehende Invasion einer anderen außerirdischen Rasse hindeuten. Der weitere Verlauf des Spiels besteht darin, als Kommandant des Raumschiffs SSV Normandy die Galaxie zu erkunden, Ressourcen zu sammeln, Alliierte zu rekrutieren, die historischen Hintergründe der Bedrohung zu entschlüsseln und schlussendlich das Universum zu retten. Der Spielverlauf ist dabei in Bodenmissionen auf unterschiedlichen Planeten und Raumstationen gegliedert, in denen die Spieler mit Unterstützung ihrer Crew zahlreiche Feinde besiegen und folgenschwere Entscheidungen treffen müssen.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Shepard ist Protagonist und Spielcharakter in *Mass Effect*. Er beginnt das Spiel als „Executive Officer“ an Bord der SSV Normandy. Nach der Einstiegsmission wird er zum Kommandanten des Schiffs befördert. Neben seiner militärischen Position wird Shepard zudem zeitnah als sogenannter „Spectre“ zu einem semiautarken Superagenten der menschlichen Allianz. Sein Auftrag ist es, mehr Informationen über die drohende Invasion herauszufinden und letztendlich als großer Held den Feind zu konfrontieren sowie den Untergang der Menschheit abzuwenden. Spieler können zu Beginn des Spiels eine Reihe von Konfigurationen vornehmen, darunter Geschlecht, Erscheinungsbild, Vorgeschichte und Charakterklasse. Die nähere Ausgestaltung seiner Persönlichkeit im Verlauf des Spiels liegt ebenfalls in Spielerhand.

Die **SSV Normandy** ist ein militärisches Raumschiff der menschlichen Allianz, das von Shepard kommandiert wird. Es dient sowohl als Fortbewegungsmittel zwischen Sternensystemen und Planeten wie auch als Schauplatz für tragende Spielereignisse. Durch das Sammeln von Crew-Mitgliedern, die sich in einzelnen Arealen des Schiffs einen privaten Bereich einrichten, wird die SSV Normandy sukzessive mit Leben gefüllt und um zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten erwei-

-
- 1 Während der Fokus dieses Texts auf dem ersten Teil der Trilogie liegt, wird regelmäßig auf die späteren Teile Bezug genommen, um es im Kontext des Gesamtwerks betrachten zu können; BioWare: *Mass Effect 2*, Electronic Arts (Hrsg.), 2010; BioWare: *Mass Effect 3*, Electronic Arts (Hrsg.), 2012.
 - 2 Spieler können das Geschlecht von Shepard selbst festlegen. Zur besseren Lesbarkeit wird im Verlauf des Texts die männliche Anrede verwendet.

tert. Das Schiff wird am Ende von *Mass Effect* zerstört und in *Mass Effect 2* durch die etwas größere, insgesamt jedoch sehr ähnliche Normandy SR-2 ersetzt. Es kommuniziert fortan über eine künstliche Intelligenz namens „EDI“ („Enhanced Defense Intelligence“), die in *Mass Effect 3* einen künstlichen Körper erhält und als Crew-Mitglied den Spieler auf Missionen begleiten kann.

Jeff „Joker“ Moreau ist der Pilot der SSV Normandy und der Normandy SR-2. Durch seine Glasknochenkrankheit kann er nur mühsam laufen und verbringt den Großteil seines Lebens im Pilotensitz. Obwohl er im Gegensatz zu anderen Crew-Mitgliedern nicht auf Missionen mitgenommen werden kann, befindet er sich regelmäßig im Mittelpunkt der Ereignisse und entwickelt sich zu einer zentralen Bezugsperson für Shepard. Er hat eine humorvoll-sarkastische Persönlichkeit, die den dunklen Ton des Spiels an mehreren Stellen auflockert. Im Verlauf der Reihe erfährt der Spieler mehr über seine Persönlichkeit, Sehnsüchte und Sorgen. Seine enge Beziehung zur Normandy, die ihm im Hinblick auf seine Krankheit als zweiter Körper dient, entwickelt sich im letzten Teil der Trilogie zu romantischen Gefühlen für die Personifikation des Schiffs in EDIs synthetischem Körper.

3 SPIELKONZEPT

Mass Effect ist ein „Third-Person-Shooter“ – ein Spiel, bei dem sich die Kamera im Rücken des Spielcharakters befindet, mit dem Spieler auf Gegner schießen und gegnerischen Schüssen ausweichen müssen. Das Gameplay wird mit Mechaniken aus Rollenspielen ergänzt: So können Spieler zu Beginn für Shepard eine Charakterklasse wählen und durch Erfahrungspunkte, die sie im Spiel sammeln, neue Fähigkeiten freischalten. Darüber hinaus können Crew-Mitglieder, die im Spielverlauf rekrutiert werden und über einzigartige Fähigkeiten verfügen, als Unterstützung auf Missionen mitgenommen werden. Zwischen den einzelnen Missionen ist die Erkundung der Galaxie via Raumschiff möglich.

Neben den zahlreichen Kampfsequenzen verfügt *Mass Effect* über eine narrative Tiefe, die innerhalb der Missionen, durch Filmsequenzen, in Dialogen und mit Erkundung des Weltraums realisiert wird. Neben der zentralen Handlungslinie gibt es zahlreiche weitere Geschichten in dem großen Universum zu entdecken. Die meisten davon stehen mit den Crew-Mitgliedern in Verbindung, die im Spielverlauf angesammelt werden. Diese Personen, die von verschiedenen Zivilisationen aus unterschiedlichen Ecken der Galaxie stammen, verfügen über eigene Ziele, exklusive Missionen und umfangreiche Hintergrundgeschichten. Im Spielverlauf kann der Spieler eine persönliche Beziehung mit ihnen aufbauen, die von romantischen Interaktionen bis zum Opfern ihres Lebens reichen.

Darin offenbart sich eine Besonderheit von *Mass Effect*, nämlich die zahlreichen Gelegenheiten für Spielerentscheidungen mit hoher Tragweite. Shepard wird

regelmäßig vor Entscheidungen gestellt, die von kurzen Dialogen zwischen Missionen bis hin zu Fragen von Leben und Tod reichen. Diese Entscheidungen haben häufig Konsequenzen, die sich über das gesamte Spiel erstrecken und bis in spätere Teile der Trilogie nachwirken. Dadurch können verschiedene Spieler mit demselben Spiel eine sehr unterschiedliche Geschichte erleben und andere Spielerfahrungen machen.

Mass Effect gibt kein „richtiges“ Verhalten vor, stattdessen erhalten Spieler die Möglichkeit, die Persönlichkeit, Vorlieben und Moralvorstellungen von Shepard selbst festzulegen und in der Spielwelt zu realisieren. Dadurch erhält das Spiel eine moralische Dimension, die Spieler von der Charakter-Erschaffung bis ins Finale begleitet und durch zusätzliche Spielmechaniken verstärkt und hervorgehoben wird.

Die Charakter-Erschaffung in *Mass Effect* bietet zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, um Fähigkeiten und Aussehen von Shepard nach den eigenen Vorlieben anzupassen. Darüber hinaus bietet sich bei dieser aber auch die erste Gelegenheit, die Persönlichkeit Shepards anhand eines „psychologischen Profils“ festzulegen. Spieler können zwischen drei Alternativen wählen, die folgendermaßen beschrieben werden:

„Einzig/r Überlebende/r: Während Ihrer Dienstzeit wurden Sie auf eine Mission geschickt, die auf schreckliche Weise scheiterte. Sie befanden sich in einer extremen, lebensbedrohlichen Situation und erlitten körperliche wie seelische Qualen, an denen die meisten Menschen zerbrochen wären. Aber Sie überlebten, ertrugen alles, woran andere zerbrachen, und jetzt sind nur noch Sie übrig, um davon zu erzählen.

Kriegsheld: Zu Beginn Ihrer Karriere sahen Sie sich eines Tages einer überwältigenden feindlichen Streitkraft gegenüber. Sie setzten Ihr eigenes Leben aufs Spiel, um Ihre Kameraden zu retten und den Feind trotz aller Widrigkeiten zu besiegen. Ihre Tapferkeit und Ihr Heldenmut brachten Ihnen zahlreiche Medaillen und Anerkennung seitens der Allianz-Flotte ein.

Skrupellos: Während Ihrer gesamten militärischen Karriere haben Sie sich immer an eine grundlegende Regel gehalten: Der Auftrag muss erledigt werden. Man bezeichnet Sie gemeinhin als kalt, berechnend und brutal. Sie sind bekannt für Ihre rücksichtslose Effizienz, weshalb andere Soldaten sich vor Ihnen in Acht nehmen. Aber wenn Versagen keine Option ist, kommt das Militär immer zuerst zu Ihnen.“³

3 Mass Effect: Charaktereditor.

Dass es sich dabei um eine moralische Evaluation handelt, lässt sich an dem normativen Vokabular erkennen. Als *Kriegsheld* bewies man *Tapferkeit* und *Heldenmut*, als man *sein eigenes Leben aufs Spiel setzte*, um *Kameraden* vor einer *überwältigenden feindlichen* Streitkraft zu *retten*. Als *skrupellose* Person ist man hingegen für *rücksichtslose* Effizienz bekannt und wird als *kalt*, *berechnend* und *brutal* bezeichnet.

Die verschiedenen Profile geben nicht nur einen narrativen Hintergrund, sondern haben auch spielmechanische Auswirkungen: Als „Kriegsheld“ erhalten Spieler die ersten „Vorbild“-Punkte, als „Skrupellos“ hingegen „Abtrünniger“-Punkte. Damit werden die Weichen für den moralischen Dualismus von *Mass Effect*, der die Spieler über den Verlauf der Trilogie begleitet wird, gestellt.

Mass Effect verwendet ein originäres Moralsystem, bei dem Entscheidungen des Spielers als „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ beurteilt werden (im engl. Original „Paragon“ und „Renegade“). Basierend auf dieser Beurteilung erhalten Spieler „Vorbild-Punkte“ oder „Abtrünniger-Punkte“, die in getrennten Skalen akkumuliert werden. Wenn der Spieler weit genug auf einer der beiden Skalen fortgeschritten ist, werden Spielvorteile freigeschaltet.

Als Spielmechanik verfügt das Moralsystem in *Mass Effect* über drei Bestandteile:

- a) Input: Wofür werden Moral-Punkte vergeben?
- b) Output: Welchen Effekt haben die gesammelten Moral-Punkte?
- c) Interface: Wie wird die Mechanik dem Spieler kommuniziert?

Spieler müssen im Spielverlauf regelmäßig zwischen einander ausschließenden Alternativen wählen. Die Tragweite dieser Entscheidungen ist sehr unterschiedlich. In den meisten Fällen variiert nur die Wortwahl in Dialogen, wobei nur wenige Punkte verteilt werden. In anderen Situationen ist das Überleben von Crew-Mitgliedern oder außerirdischen Lebensformen betroffen, und die Entscheidung hat einen signifikanten numerischen Einfluss auf Shepards moralische Positionierung.

Nach einer Analyse der Punktevergabe lassen sich sechs Kriterien identifizieren, die „vorbildliches“ und „abtrünniges“ Verhalten charakterisieren und abgrenzen.⁴

Mitfühlend oder kaltherzig: „Vorbild“-Punkte werden vergeben, wenn Shepard emotionale Anteilnahme an anderen Charakteren demonstriert, während emotionale Kälte charakteristisch für „abtrünniges“ Verhalten ist. Wenn zu Beginn des Spiels eine Leiche gefunden wird, so erhält der Spieler „Vorbild“-Punkte für

4 Eine vollständige Auflistung, wie viele Punkte für welche Entscheidungen vergeben werden, ist unter https://masseffect.fandom.com/wiki/Morality_Guide verfügbar. Siehe auch *Mass Effect Wiki*, (o. J.), in: Fandom, online einsehbar unter URL: https://masseffect.fandom.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

die Aussage „Er verdient eine Beerdigung“ und „Abtrünniger“-Punkte für den Satz „Vergiss ihn“.

Hilfsbereit oder egoistisch: In Situationen, in denen Shepard einem anderen Charakter in Not hilft, ohne auf den eigenen Vorteil bedacht zu sein, werden „Vorbild“-Punkte vergeben. Wenn er nur auf den eigenen Vorteil bedacht ist, steigt sein Wert als „Abtrünniger“. Als ein Obdachloser um eine Gabe bittet, ist es „vorbildlich“, einzuwilligen, während ein „Abtrünniger“ mit den Worten „Du bist nur ein Säufer“ die Bitte ablehnt.

Vertrauen oder Misstrauen: Der Glaube an das Gute in andere Personen wird mit „Vorbild“-Punkten vergolten, während eine misstrauische Haltung zu „Abtrünniger“-Punkten führt. So verhält sich der Spieler „vorbildlich“, wenn er eine bedrohlich wirkende Person aus einer Zelle in einem Forschungslabor entlässt, während es als „abtrünnig“ bewertet wird, diese Person als „zu gefährlich“ einzustufen.

Ehrlichkeit oder Lüge: Es gibt in *Mass Effect* nur selten die Gelegenheit, die Unwahrheit zu sagen. Wenn es aber dazu kommt, dann werden dafür „Abtrünniger“-Punkte vergeben.

Retten oder töten: In einigen Extremsituationen muss der Spieler über Leben und Tod entscheiden. Ein besonders markantes Beispiel ist die Rachni-Königin, die ein außerirdisches Insektenvolk kommandiert, das für den Tod vieler Lebewesen verantwortlich ist. Nachdem Shepard lernt, dass die Schuld der Rachni weniger klar ist, als anfänglich gedacht, hat er die Chance, sie am Leben zu lassen oder zu töten, wofür eine große Anzahl der respektiven Moral-Punkte vergeben wird.⁵

Speziesismus oder Inklusion: Der Umgang mit außerirdischen Völkern ist ein wichtiges Thema in *Mass Effect*. Hochrangige Allianz-Mitglieder wie Botschafter Udina befürworten eine menschliche Vormachtstellung. Wenn sich Shepard für die Gleichbehandlung außerirdischer Lebensformen einsetzt, erhält er „Vorbild“-Punkte, während er „Abtrünniger“-Punkte dafür bekommt, die Interessen von Menschen höher einzustufen.⁶

Im Gegensatz zu anderen Spielen mit dualen Moralsystemen werden „vorbildliches“ und „abtrünniges“ Verhalten in *Mass Effect* nicht auf derselben Skala gemessen.⁷ Das erlaubt eine Betrachtung als parallele Wertsysteme, die unabhängig

5 Im regulären Gameplay tötet Shepard unzählige Gegner, ohne dass dafür Moralpunkte vergeben werden. Moralische Evaluationen finden nur dann statt, wenn ein Gegner hilflos ist.

6 Diese Verbindung ist besonders deutlich im Vergleich der unterschiedlichen Enden für „Vorbild“ und „Abtrünniger“, siehe FAButzke: *Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Paragon – Final Stretch)* (Min 28:14), 18.01.2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/OVx9k4Gy6IE> (zuletzt abgerufen am 07.07.19) und *gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Female Shepard)* (Min 4:49), 17.10.2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/-hVUTjIQO4s> (zuletzt abgerufen am 07.07.19).

7 Vgl. BioWare: *Star Wars: Knights of the Old Republic*, LucasArts (Hrsg.), 2003; Lionhead Studios: *Fable*, Xbox Game Studios, 2014; Lionhead Studios: *Black & White*, Electronic Arts (Hrsg.), 2001.

voreinander verfolgt werden können. Da die Gesamtzahl der Punkte jedoch begrenzt ist und man für jede Entscheidung entweder „Vorbild“-Punkte, oder „Abtrünniger“-Punkte erhält, bleibt diese Möglichkeit theoretisch, und der Spieler ist de facto zu einer Entscheidung zwischen exklusiven Optionen gezwungen.

Sobald Spieler eine bestimmte Menge an Punkten in einer der Skalen erreicht haben, erhalten sie dadurch Spielvorteile. Die Stufen der Vorteile sind an Prozentmengen der maximal verfügbaren Punkte orientiert, die sich durch Spiel-Erweiterungen verändern können.⁸ Die Grenzwerte liegen bei 10 %, 25 %, 50 %, 75 % und 80 %. Es gibt drei Typen von Vorteilen.

Sozialfähigkeiten: Als erste Belohnung erhalten Spieler als „Vorbild“ die Fähigkeit „Charme“ und als „Abtrünniger“ die Fähigkeit „Einschüchtern“ (Abb. 1). Die

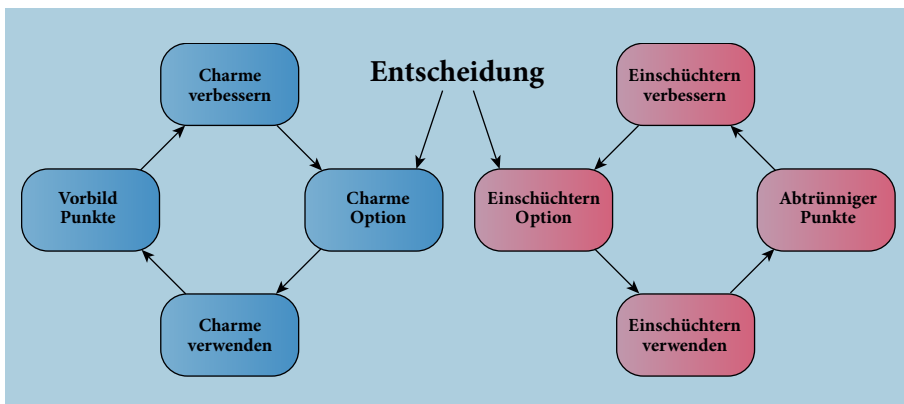


Abb. 1: Sozialfähigkeiten

se Fähigkeiten erlauben es, soziale Konfrontationen ohne Kampf zu den eigenen Gunsten aufzulösen. Für die Anwendung der jeweiligen Fähigkeit erhält der Spieler wiederum Moralpunkte der jeweiligen Einfärbung. Die Fähigkeiten verbessern sich bei höheren Stufen und können dadurch häufiger angewendet werden. Daraus entsteht ein sich selbst verstärkender Kreislauf: Je öfter man die jeweilige Fähigkeit nutzt, desto besser wird man darin, wodurch man sie wiederum öfter verwenden kann.

Kampffähigkeiten: Als „Vorbild“ erhalten Spieler eine verkürzte Abklingzeit für Heilungs-Aktionen und die Anwendung von Klassenfertigkeiten sowie zusätzliche Lebenspunkte. Als „Abtrünniger“ bekommen sie eine verkürzte Abklingzeit für Waffenkräfte, eine gesteigerte Gesundheitsregeneration und Bonusscha-

8 Ohne Erweiterungen gibt es 593 mögliche „Vorbild“-Punkte und 571 mögliche „Abtrünniger“-Punkte.

den. Die größten Vorteile werden bei 75 % der verfügbaren Punkte erreicht, wofür Spieler auch das Achievement „Vorbild“ oder „Abtrünniger“ erhalten.

Exklusive Missionen: Bei 80 % der verfügbaren Punkte wird eine exklusive Mission für „Vorbilder“ oder „Abtrünnige“ freigeschaltet. Beide Missionen sind thematisch an der jeweiligen Ausrichtung orientiert. Als „Vorbild“ muss Shepard anpassen, während eines Kampfes keine Zivilisten zu verletzen. Als „Abtrünniger“ gerät er in eine Falle, aus der er sich herauskämpfen muss. Damit existiert ein Teil des Spiels, der nur durch eine Spezialisierung auf eine der beiden Wertsysteme zugänglich wird.

Spieler haben in den meisten Entscheidungssituationen keinen Indikator, welche Wahl „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ ist. Erst nach der Entscheidung werden die vergebenen Punkte angezeigt. Die gesammelten Punkte und die daraus resultierende moralische Ausrichtung von Shepard können jederzeit im Charaktermenü eingesehen werden. Dort sind sie mit der Farbe Blau für „Vorbild“ und Rot für „Abtrünniger“ sowie Symbolen kodiert.

Der Dualismus zwischen „Vorbild“ und „Abtrünniger“ findet sich in allen Teilen der Trilogie. Es existieren jedoch signifikante inhaltliche und spielmechanische Unterschiede. Inhaltlich verändern sich vor allem die Gesprächs- und Handlungsoptionen und dadurch der Charakter des „Abtrünnigen“. Während im ersten Teil der rücksichtslose Einzelgänger im Vordergrund steht, werden die Optionen in den späteren Teilen zunehmend bösartiger und lassen faschistische Haltungen gegenüber außerirdischen Lebensformen erkennen.

Die gesammelten Moralpunkte werden nach jedem Teil der Reihe zurückgesetzt, wodurch es ermöglicht wird, andere Teile mit einer anderen moralischen Ausrichtung zu spielen. Das steht in einem deutlichen Kontrast zu den Konsequenzen einzelner Entscheidungen, die über mehrere Teile nachwirken.⁹ Die Tragweite dieser Veränderungen ist sehr unterschiedlich. Eine gute Tat im ersten Teil der Reihe kann eine freundliche E-Mail im zweiten Teil bewirken. Die Rachni-Königin am Leben zu lassen, führt hingegen zu Berichten über Sichtungen und einem möglichen Widersehen im dritten Teil, in dem sie sich mit Shepard verbündet.

Ein außergewöhnlicher Entscheidungsmoment ereignet sich auf einer Mission in der Mitte des Spiels. In einer Notsituation muss Shepard eines von zwei Crew-Mitgliedern opfern: Ashley oder Kaidan. Für die Entscheidung werden keine Punkte als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“ vergeben, was den Eindruck eines echten moralischen Dilemmas ohne guten Ausweg verstärkt. Die Auswirkungen der Entscheidung sind bis in den dritten Teil spürbar, in dem sich der Überlebende der beiden wieder der Crew anschließt.

Im Finale von *Mass Effect* muss Shepard während einer großen Schlacht ebenfalls eine folgenschwere Entscheidung treffen: Entweder opfert er einen Teil der

9 Brudvig, Erik: Mass Effect Interview, 19.01.07, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/01/19/mass-effect-interview-2> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).

menschlichen Streitkräfte, um den galaktischen Rat, der aus Vertretern der raumfahrenden Zivilisationen besteht, zu beschützen. Oder er nimmt die Vernichtung des Rats in Kauf. Die Wahl steht in keiner Abhängigkeit von vorangehenden Entscheidungen, hat aber Auswirkungen auf die weiteren Teile der Reihe.

In der letzten Einstellung kommt die moralische Ausrichtung zum Tragen: Sofern der Spieler zuvor überwiegend als „Vorbild“ agierte, ist der Raum gut beleuchtet, und eine epische Musik läuft im Hintergrund. Shepard stellt sich mit leeren Händen vor einen blauen Planeten mit einer unbekanntem Raumstation.¹⁰ Als „Abtrünniger“ ist der Raum dunkler und die Musik bedrohlich. Shepard präsentiert sich mit einem Sturmgewehr vor der Silhouette eines Planeten hinter einem roten Nebel.¹¹ Eine visuelle Gegenüberstellung von Shepard als „Vorbild“ und als „Abtrünniger“ ist interessant (Abb. 2¹²).

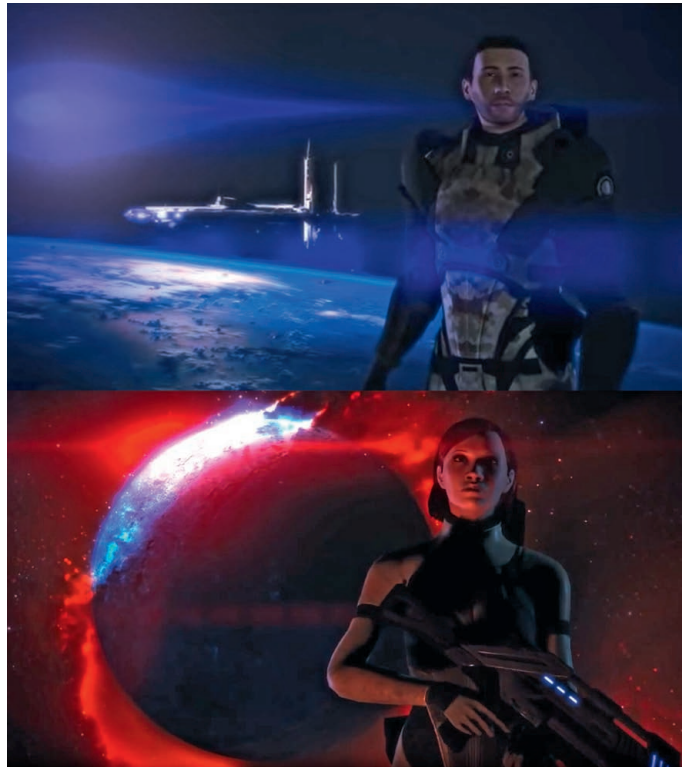


Abb. 2: Shepard als „Vorbild“ und als „Abtrünniger“

10 FAButzke: Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Min 30:15).

11 gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Min 5:31).

12 FAButzke: Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Min 30:58); gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Min 6:16).

Das große Finale der Trilogie befindet sich am Ende des dritten Teils. Die große Bedrohung, die seit dem ersten Teil aufgebaut wurde, stellt sich als eine synthetische Lebensform heraus, die die organischen Zivilisationen in einem festen Zyklus heimsucht und vernichtet. Nach einem epischen Kampf darf Shepard dann nach dem etablierten Muster allein über das Schicksal der Galaxie entscheiden.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Mass Effect wurde zwischen 2003 und 2007 von BioWare entwickelt. Das Spiel war von Anfang an als Auftakt einer Trilogie geplant. Kurz vor Erscheinen des ersten Teils kaufte Electronic Arts den Entwickler und begleitete die Reihe fortan als neuer Herausgeber. Durch Wiederverwendung der Technologien konnten die weiteren zwei Teile in den folgenden fünf Jahren veröffentlicht werden.¹³ Als Ergänzung der Hauptteile ist eine zweistellige Zahl an Erweiterungen mit exklusiven Missionen und Gegenständen zum kostenpflichtigen Download erschienen.

Die Freiheit und Tragweite von Spielerentscheidungen waren immer ein wesentlicher Bestandteil der Spielvision, wie Projektleiter Casey Hudson in mehreren Interviews betont.¹⁴ Der Spieler solle die Möglichkeit bekommen, einen eigenen Pfad durch das Universum zu wählen und Entscheidungen mit großer Wirkungskraft zu treffen, um ein einzigartiges „level of intensity and cinematic power“ zu erzeugen.¹⁵

Den Entwicklern war es wichtig, dass diese Entscheidungen nicht auf einer simplen Gut-Böse-Achse stattfinden, wie sie aus anderen Spielen bekannt ist. Stattdessen sollen die Eigenkreationen „Vorbild“ und „Abtrünniger“ eine größere moralische Ambiguität mit sich bringen. So sind auch Situationen vorgesehen, in denen die „kämpferische“ Herangehensweise des „Abtrünnigen“ angemessener ist. Der Spieler soll Entscheidungen treffen müssen, bei denen die richtige Wahl nicht offensichtlich ist und er sich selbst auf Werte festlegen muss.¹⁶

13 [Red.]: *Mass Effect*: Interview with Casey Hudson, 08/2007, in: Xbox Gazette, online einsehbar unter URL: http://www.xboxgazette.com/interview_mass_effect_en.php (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

14 Plaza, Amadeo: *Mass Effect* Interview, (o. J.), in: Amped News, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20070209231724/http://www.ampednews.com/gamehub/mass-effect-x360/previews/645/2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

15 Goldstein, Hilary: *Mass Effect*: Creating Commander Shepard, 29. 08. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/08/28/mass-effect-creating-commander-shepard> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

16 Goldstein: *Creating Commander Shepard*.

5 REZEPTION

Zu *Mass Effect* wurden ausgesprochen positive Kritiken veröffentlicht. Die PC-Version des Spiels erhielt laut Metacritic, bei der Bewertungen diverser Publikationen aggregiert werden, eine hervorragende Durchschnittsbewertung von 89/100.¹⁷ Während Kritik an Steuerung und Kämpfen geübt wurde, hoben viele Rezensenten das interaktive Erzählen der Geschichte, die vielen Freiräume für Spieler und die emotionale Bindung zu Crew-Mitgliedern hervor.¹⁸

In seinem Testbericht für Computer and Video Games lobt Alex Dale, dass noch nie zuvor eine Geschichte so tief in ein Videospiel integriert worden sei und Spieler noch nie so viel Freiheit gehabt hätten, den Kurs einer linearen Erzählung zu steuern.¹⁹ Andrew Reiner würdigt in Game Informer, dass man tiefe Bindungen zu seiner Crew entwickle und das Gefühl habe, dass die eigene Stimme durch die ganze Galaxie resoniere.²⁰ Dass sich *Mass Effect* dabei mit Emotionen und Momenten auseinandersetzt, die in den meisten anderen Spielen vernachlässigt werden, wird von Paul Curthoys im Official Xbox Magazine hervorgehoben.²¹

Auch kommerziell war das Spiel ein Erfolg. Innerhalb der ersten drei Wochen übertraf *Mass Effect* mit über einer Million verkauften Exemplaren die Prognosen deutlich.²² Im Jahr 2008 überschritt das Spiel die Zwei-Millionen-Marke und generierte schätzungsweise über 120 Millionen US-Dollar Umsatz.²³ Die Trilogie insgesamt konnte über 14 Millionen Exemplare verkaufen.²⁴

-
- 17 [Red.]: Pressespiegel zu Mass Effect (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 18 VanOrd, Kevin: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <http://www.gamespot.com/reviews/mass-effect-review/1900-6183119> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); Brudvik, Erik: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2007/11/19/mass-effect-review-2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); Reiner, Andrew: Mass Effect Review, in: Game Informer, 2007, Nr. 151.
- 19 Dale, Alex: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Computer and Video Games, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20110126035543/http://www.computerandvideogames.com/175911/reviews/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 20 Reiner: Mass Effect Review.
- 21 Curthoys, Paul: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Official Xbox Magazine, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20111006140039/http://www.oxmonline.com/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 22 Brightman, James: Mass Effect Amasses One Million Copies Sold, 10. 12. 2007, in: Game-Daily, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20071212145929/http://www.gamedaily.com/articles/news/mass-effect-amasses-one-million-copies-sold/18805/?biz=1> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 23 Harradence, Mike: Mass Effect series has sold seven million units, 22. 04. 2011, in: PSU.com, online einsehbar unter URL: <https://www.psu.com/a011418/Mass-Effect-series-has-sold-seven-million-units> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- 24 Sun, Leo: What EA Must Do to Make ‚Mass Effect 4‘ a Blockbuster, 05. 07. 2014, in: Fool, online einsehbar unter URL: <http://www.fool.com/investing/general/2014/07/05/what-ea-must-do-to-make-mass-effect-4-a-blockbuste.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

Mass Effect gewann eine Reihe von Preisen und erhielt im Jahr 2007 den „Game Critics E3 Award“, den „Spike Video Game Award“, den elften „Interactive Achievement Award“ und den „IGN Best of Award“ jeweils in der Kategorie „Bestes Rollenspiel“. ²⁵ Darüber hinaus hat das Spiel mehrere Auszeichnungen für die beste Handlung erhalten und wurde von IGN sowie der New York Times als bestes Spiel aus dem Jahr 2007 prämiert. ²⁶

Dagegen wurde das Finale von *Mass Effect 3*, das die Trilogie nach fünf Jahren zu einem Abschluss bringt, von Spielern und Kritikern überwiegend negativ aufgenommen. Die zahlreichen Vorwürfe reichen von unbeantworteten Fragen und Lücken in der Handlung bis zum Verzicht auf einen letzten großen Kampf gegen einen Endgegner. ²⁷ Das größte Missfallen löste jedoch die fehlende Bedeutung von Charakterentscheidungen aus. Während sich *Mass Effect* zuvor bemühte, Entscheidungen aus der Vergangenheit bei wichtigen Ereignissen zu berücksichtigen, müssen Spieler im Finale zwischen drei Enden wählen, die keinen Bezug zu den Handlungen in den vorangegangenen Teilen haben.

Verärgerte Fans starteten daraufhin die Kampagne „Retake Mass Effect“, in der sie ein besseres Ende forderten. Die Aktion konnte innerhalb von zwei Wochen 80 000 US-Dollar generieren, die der gemeinnützigen Organisation „Child’s

-
- 25 [Red.]: Spike TV Announces 2007 Video Game Award Winners, 07.12.2007, in: Spike, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20150708210559/http://www.spike.com/press/2007/12/07/spike-tv-announces-2007-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 21.01.20); [Red.]: Academy of Interactive Arts & Sciences: Mass Effect, (o. J.), in: Interactive.org, online einsehbar unter URL: http://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=2008&idGame=931 (zuletzt abgerufen am 21.04.19); [Red.]: Best RPG (Overall), (o. J.), in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20080404183736/http://bestof.ign.com/2007/overall/9.html> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).
- 26 [Red.]: The Top 25 Xbox 360 Games, 07.10.2008, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2008/10/06/the-top-25-xbox-360-games-2?page=25> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Schiesel, Seth: High Scores for the Games of 2007, 23.12.2007, in: The New York Times, online einsehbar unter URL: <https://www.nytimes.com/2007/12/23/arts/23schi.html> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).
- 27 Hornshaw, Phil: Player Starts Poll Asking BioWare for New Mass Effect 3 Ending, 09.03.2012, in: GameFront, online einsehbar unter URL: <https://www.gamefront.com/player-starts-poll-asking-bioware-for-new-mass-effect-3-ending> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Sterling, Jim: Mass Effect 3 fans petition BioWare to change the ending, 10.03.2012, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <http://www.destructoid.com/mass-effect-3-fans-petition-bioware-to-change-the-ending-223615.shtml> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Tassi, Paul: How BioWare Could Find Redemption Using Mass Effect 3, 12.03.2012, in: Forbes, online einsehbar unter URL: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/03/12/how-bioware-could-find-redemption-using-mass-effect-3/> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Landshaw, Mark: ‚Mass Effect 3‘ fans campaign to change ending, 11.03.2012, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <http://www.digitalspy.com/gaming/news/a370523/mass-effect-3-fans-campaign-to-change-ending.html> (zuletzt abgerufen am 21.04.19); Molina, Brett: No decision yet on ‚Mass Effect 3‘ ending, 19.03.2012, in: USA Today, online einsehbar unter URL: <http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2012/03/bioware-no-decision-yet-on-mass-effect-3-ending/1#.T2dolB7HZaQ> (zuletzt abgerufen am 21.04.19).

Play“ gespendet wurden.²⁸ Die Empörung nahm solche Ausmaße an, dass eine Beschwerde bei der Federal Trade Commission gegen BioWare wegen irreführender Werbung eingereicht wurde. Es sei fälschlicherweise behauptet worden, dass die möglichen Enden die bisherigen Entscheidungen des Charakters widerspiegeln würden, so der Vorwurf.²⁹

Während sich die Entwickler zunächst auf künstlerische Freiheit beriefen, wurde das Ende als Reaktion auf die Protestwelle durch eine kostenlose Erweiterung, dem „Extended Cut“, angepasst. Darin wurde ein viertes Ende eingeführt, das an zusätzliche Bedingungen geknüpft war. Darüber hinaus wurde für jedes Ende eine Reihe von cineastischen Epilogen produziert, die auf eine Vielzahl von Spielerentscheidungen aus allen drei Teilen eingehen.³⁰

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Mass Effect ist ein ergiebiges Analyseobjekt in mehrfacher Hinsicht. Es ist ein ambitioniertes und einflussreiches Computerspiel, das Genregrenzen überschreitet und mit originellen Mechaniken in ungewöhnlichen Kombinationen experimentiert. Und es ist ein narratives Mammutprojekt, das eine epische Geschichte in drei Teilen mit bis zu 150 Stunden Spielzeit³¹ erzählt, in denen der Spieler emotionale Bindungen zu individuellen und vielschichtigen Charakteren aufbaut und die Geschichte auf nachhaltige Weise beeinflussen kann. Außerdem hat es die Interaktion zwischen Spieleherstellern und Publikum nachhaltig verändert.³²

28 [Red.]: Mass Effect campaign demands new ending to series, 12. 03. 2012, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.co.uk/news/technology-17444719> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

29 Chalk, Andy: BioWare Reaps Forgiveness From FTC Complain, 02. 07. 2012, in: The Escapist, online einsehbar unter URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/118223-BioWare-Reaps-Forgiveness-From-FTC-Complainant> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); Hilliard, Kyle: Mass Effect 3 Ending Fighter Goes To The FTC, 17. 03. 2012, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/03/17/mass-effect-3-ending-fighter-goes-to-the-ftc.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

30 [Red.]: Mass Effect 3 Extended Cut., 05. 04. 2012, in: BioWare Blog, online einsehbar unter URL: <http://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

31 [Red.]: How long is Mass Effect?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5698> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); [Red.]: How long is Mass Effect 2?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5699> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19); [Red.]: How long is Mass Effect 3?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5707> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

32 O'Brien, Lucy: The (Sometimes Dangerous) Power of The Video Game Community, 03. 09. 2018, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2018/08/31/the-sometimes-dangerous-power-of-the-video-game-community> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

Darüber hinaus eignet es sich hervorragend als Einstieg in eine Debatte über Moral in Videospielen. Während auch in anderen Spielen – besonders Rollenspielen – moralische Mechaniken verwendet werden, zeichnet sich *Mass Effect* durch die Vielfalt und Vielzahl der Mechaniken aus, die jede Spielphase begleiten. Gerade weil es an vielen Stellen mit dieser Fülle ins Straucheln gerät, stechen die Besonderheiten und Herausforderungen moralischer Systeme in einem interaktiven Medium deutlich heraus.

Moral und Spiele stehen in einem komplexen Verhältnis zueinander. Spielen in seiner primitivsten Form – wie miteinander tobende Kinder – hat aus soziologischer Perspektive eine wichtige pädagogische Funktion. Wir lernen auf spielerische Weise die Prinzipien der sozialen Interaktion, wie Regeln zu befolgen, Grenzen zu beachten und Gefühle zu kontrollieren. Belohnungen und Bestrafungen prägen unseren sozialen und moralischen Charakter. Dieses Lernen durch Spielen erstreckt sich vom Menschen über das gesamte Tierreich.³³

Ein wesentlicher Teil der sozialen Auseinandersetzung findet beim formlosen Spielen dadurch statt, dass die Regeln während dem Spielen ausgehandelt werden müssen. Sobald die Spiele komplexer, abstrakter und in feste Regeln gegossen werden, ist die moralische Dimension schwerer zu erkennen. Wie ist zum Beispiel die moralische Aussagekraft einer Partie Schach? Ist es möglich, sich in dem Spiel moralisch oder unmoralisch zu verhalten? Eine naheliegende Antwort wäre, dass man nur unmoralisch handelt, wenn man die Regeln bricht.

Wie ist es dann um die ersten Computerspiele bestellt? Gibt es eine moralische Dimension von *Pong*?³⁴ Die Regeln sind unumstößlich implementiert. Für Spieler ohne außerordentliche technische Expertise gibt es keine Möglichkeit zu betrügen. Moralische Fragen wirken noch deplatziertes, wenn wir Einzelspielertitel betrachten. Lässt sich das Spielverhalten in Tetris auf irgendeine Weise moralisch evaluieren? Lehrt es den Spieler irgendeine moralische Lektion? Im Gegenteil scheint es ein zwangloser, moralfreier Rückzugsraum von den ernstesten Fragen des Alltags zu sein.

Durch solche Beispiele und Betrachtungen ist ein Bild entstanden, dass Computerspiele eben „nur“ Spiele sind und als solche nicht ganz ernst zu nehmen seien. Sie wären ein Zeitvertreib ohne tiefere Wirkung oder Aussagekraft, geschweige denn einer Botschaft über richtiges und falsches Verhalten. Es ist fraglich, ob diese Betrachtung jemals richtig war. Sie ist jedoch zweifelsfrei veraltet.

Moderne Spiele erzählen Geschichten, die genauso moralisch aufgeladen wie Theaterstücke, Bücher, Parabeln oder Filme sein können. Sie besitzen jedoch eine Dimension der moralischen Auseinandersetzung, die über die Möglichkeiten der

33 Huizinga, Johan: *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Routledge: Schweiz 1944.

34 Atari: *Pong*, Atari (Hrsg.), 1972.

alten Medien hinausgeht: Interaktivität. Moral ist auf fundamentale Weise an Entscheidungen geknüpft. Spiele haben die Möglichkeiten, solche Entscheidungen erlebbar zu machen. Gleichzeitig gibt es auch indigene Herausforderungen bei Moral in Spielen, die in anderen Medien nicht auftreten. Ein Beispiel dafür ist die Verknüpfung von Moral und Gameplay.

Das Dilemma besteht darin, dass moralische Entscheidungen entweder kosmetisch oder konditional sind. Wenn sie kosmetisch sind, ändern sich womöglich Beschreibungen, Dialoge oder Spielszenen. Das Gameplay, das ein Spiel im Kern ausmacht, bleibt jedoch dasselbe. Die Konsequenzen der Handlung werden beschrieben, aber nicht erlebt. Alternativ können moralische Herangehensweisen das Gameplay verändern. In *Dishonored*³⁵ können Spieler gewaltfrei durch die Welt schleichen oder andere Menschen skrupellos umbringen. Die Gefahr besteht jedoch, dass Entscheidungen aufgrund von Gameplay-Präferenzen getroffen und moralische Gesichtspunkte lediglich in Kauf genommen werden.

Die moralische Dimension eines Spiels muss keine klare Antwort darauf sein, was richtig und falsch ist. Sie kann auch darin bestehen, aufzuzeigen, welche Bewertungsmaßstäbe existieren, in welchen Fällen keine klare Antwort möglich ist oder wie sich ein moralischer Charakter formiert. Diese Möglichkeit wird von verschiedenen Spielen auf sehr unterschiedliche Weise genutzt. Während einige Titel explizite Mechaniken nutzen – indem etwa Entscheidungen wie in *Mass Effect* einer direkten sichtbaren moralischen Evaluation unterzogen werden –, sind andere deutlich subtiler.³⁶

Auf den ersten Blick vermittelt *Mass Effect* explizite Werturteile, indem Entscheidungen auf moralischen Skalen als „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ quantifiziert werden. Damit, so die naheliegende Vermutung, werden Entscheidungen deutlich als gut und schlecht bewertet. Gegen diesen Eindruck wehren sich jedoch die Entwickler, wenn sie betonen, dass die Klassifizierungen „Vorbild“ und „Abtrünniger“ eben nicht einem klassischen Gut-Böse-Dualismus entsprechen. Während wohlätiges Verhalten „vorbildlich“ sei, könne es auch Situationen geben, in denen der konfrontative „Abtrünnige“ eine valide Alternative ist.³⁷

Beiden Richtungen mangelt es jedoch an Tiefe. In einem Großteil der Fälle entsprechen die Maßstäbe für „vorbildliches“ und „abtrünniges“ Verhalten einem traditionellen – und manchmal infantilen – Konzept von „gut/böse“ oder „nett/gemein“. Diese Resultate von Entscheidungen für eine der Richtungen sind meist entweder gleichwertig, oder „vorbildliches“ Verhalten hat die besseren Kon-

35 Arkane Software: *Dishonored*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2012.

36 Das Spiel *Papers, Please* fordert den Spieler unentwegt, moralische Entscheidungen zu treffen, ohne es jemals zu deklarieren. Pope, Lucas: *Papers, Please*, 3909 LLC (Hrsg.), 2013. Eine tiefere Betrachtung des Titels findet sich von Mascha Tobe in der vorliegenden Publikation.

37 Goldstein: *Creating Commander Shepard*.

sequenzen.³⁸ Auf Situationen, in denen der Spieler gründlich überlegen muss, ob „vorbildliches“ oder „abtrünniges“ Verhalten angemessen ist, wird verzichtet. Damit vergibt *Mass Effect* die Chance, eine relativistische Position zu vermitteln, der zufolge es unterschiedliche Wertsysteme gibt, die Vor- und Nachteile besitzen und jeweils für sich über eine Daseinsberechtigung verfügen. Dem Spiel *Jade Empire*,³⁹ das zwei Jahre vor *Mass Effect* vom selben Entwickler veröffentlicht wurde, gelingt dieser Anspruch mit dem Yin-Yang-inspirierten Dualismus zwischen dem „Weg der offenen Hand“ und dem „Weg der geschlossenen Faust“ deutlich besser.

Doch was spricht dagegen, „vorbildliches“ Verhalten als die bessere Alternative zu präsentieren? Empathie, Hilfsbereitschaft, Ehrlichkeit und Respekt vor Leben in jeder Form scheinen schließlich erstrebenswerte Ideale zu sein. Das Dilemma ist jedoch, dass *Mass Effect* nicht wirklich belehrend sein möchte. Dadurch vermeidet es Situationen, in denen „richtiges“ Verhalten ein persönliches Opfer erfordert oder „falsches“ Verhalten wirklich tragische Folgen hat. Das Spiel leidet daran, alles gleichzeitig zu wollen. Irgendwie soll „vorbildlich“ schon besser als „abtrünnig“, aber beides auch eine gleichwertige Alternative sein. Dadurch entfaltet nichts von beidem sein volles Potenzial.

Darüber hinaus lässt sich in einigen Situationen kritisieren, dass die Zuordnung von „vorbildlichem“ und „abtrünnigem“ Verhalten komplexe Fragen simplifiziert und Haltungen miteinander verbindet, die nicht zwangsläufig zusammengehören. Als der Spieler in einer Mission an mehreren Zellen mit Gefangenen vorbeikommt, erhält er „Vorbild“-Punkte dafür, sie zu befreien, oder „Abtrünniger“-Punkte, wenn er es als zu gefährlich beurteilt. Damit wird ein vorsichtiges Verhalten, das längerfristige Konsequenzen in Betracht zieht, in dieselbe Ecke wie skrupellose und rassistische Haltungen gestellt.⁴⁰

Dem ließe sich entgegnen, dass solche Gelegenheiten den Spieler dazu motivieren können, sich eben nicht ausschließlich „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ zu verhalten. Damit kommen wir zu meinem größten Kritikpunkt an dem Moralsystem von *Mass Effect*: Das Spiel ist darauf ausgelegt, dass sich der Spieler für eine der beiden Seiten entscheidet. Die spielrelevanten Vorteile von moralischem Verhalten sind daran gebunden, die Punkte für eine der beiden Seiten zu maximieren. Dadurch erhält der Spieler Verbesserungen in „Charme“ oder „Einschüchtern“, Bonuspunkte in Kämpfen und exklusive Missionen.

38 Eine Ausnahme sind Fälle, in denen man durch „abtrünniges“ Verhalten Geld sparen kann, zum Beispiel wenn man dem Obdachlosen nichts spendet. Die gewonnenen Summen sind jedoch im Gesamtkontext des Spiels marginal.

39 BioWare: *Jade Empire*, Microsoft (Hrsg.), 2005.

40 Dies greift eine bekannte Trope aus anderen Medien auf, nach der deontologisches Verhalten – das moralische Pflichten gegenüber Einzelpersonen achtet – als moralisch überlegen gegenüber einem utilitaristischen Verhalten – das Opfer in Kauf nimmt, um auf lange Sicht den größten Nutzen für die meisten Menschen zu erreichen – dargestellt wird. Ein Beispiel dafür ist *Avengers: Infinity War*. Russo, Anthony/Russo, Joe: *Avengers: Infinity War*, 2018.

Da „Charme“ und „Einschüchtern“ in denselben Situationen einsetzbar sind, hat es keinen Nutzen, beide zu steigern. Und sobald man eine der Fähigkeiten verwendet, erhält man wiederum Punkte als „Vorbild“ und „Abtrünniger“, was eine Spezialisierung verstärkt. Die exklusiven Missionen sind an so hohe Grenzwerte gebunden, dass es unmöglich ist, beide freizuschalten. Im Gegenteil ist es sogar so, dass man sich in mindestens 80 % aller Situationen auf dieselbe moralische Ausrichtung festlegen muss, um Zugriff darauf zu erlangen. Dadurch begünstigt das Spiel durch Belohnungen einen moralischen Extremismus, während Spieler, die einen Mittelweg bestreiten, benachteiligt werden.

Während andere Spiele eine moralische Evaluation des Charakters bei der Erschaffung,⁴¹ im Spielverlauf⁴² oder am Ende des Spiels⁴³ priorisieren, lässt *Mass Effect* keine Gelegenheit für moralische Festlegungen ungenutzt. In der Umsetzung verlieren die einzelnen Phasen dadurch an Bedeutung. Die Wahl eines „Psychologischen Profils“ führt zur Vergabe von 5–20 Punkten als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“. Das sind 1–3 % der verfügbaren Punkte im Spiel. Bereits in der ersten halben Stunde kann der Spieler mehr Punkte für eine der beiden Richtungen sammeln, was der vorherigen Festlegung Tragweite nimmt. Gegenüber dem Finale der Trilogie erhob sich wiederum der Vorwurf, dass die Entscheidungen aus dem Spielverlauf nicht hinreichend berücksichtigt wurden.

Auch innerhalb der einzelnen Phasen verwendet *Mass Effect* häufig parallele Mechaniken. Entscheidungen werden als „vorbildlich“ oder „abtrünnig“ eingestuft, zusätzlich haben Entscheidungen individuelle Konsequenzen, zusätzlich werden Entscheidungen von einzelnen Charakteren verschieden bewertet, zusätzlich gibt es moralische Dilemma, bei denen sich das Spiel jeder moralischen Beurteilung enthält. Innerhalb der einzelnen Mechaniken gibt es wiederum mehrere Submechaniken: Moralpunkte steigern soziale Fähigkeiten, geben Vorteile in Kämpfen und schalten exklusive Missionen frei.

Insgesamt bleibt die Frage offen, was der Punkt des Moralsystems in *Mass Effect* ist. Soll es einfach den Spielern die Möglichkeit geben, das Spiel als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“ zu erleben? Dann könnte man die Sammlung von Punkten im Spielverlauf durch eine Festlegung am Anfang ersetzen. Soll es den Spielern einen Spiegel vorhalten und zu einer moralischen Auseinandersetzung zwingen? Dann sollte die moralische Ausrichtung von der Umwelt reflektiert werden und auch Nachteile mit sich bringen. Will es zeigen, dass es kein „Richtig“ oder „Falsch“ gibt, sondern einfach Handlungen mit Konsequenzen? Dann hätte das Spiel darauf verzichten können, Entscheidungen anhand moralischer Skalen aufzusummieren.

41 Vgl. BioWare: *Neverwinter Nights*, Atari (Hrsg.), 2002.

42 Vgl. Lionhead Studios: *Fable*.

43 Vgl. Bethesda Softworks: *Fallout 3*, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2008.

Eine stärkere Fokussierung auf weniger, komplementäre Mechaniken mit einem klaren Designziel gegenüber der großen Vielfalt von parallelen Mechaniken, die sich manchmal gegenseitig in die Quere kommen, die meiste Zeit aber einfach aneinander vorbeilaufen, hätte dem Moralsystem einen klareren Nutzen und deutlicheren Mehrwert verleihen können. Komplett verloren geht dadurch die moralische Botschaft des Spiels jedoch nicht. In erster Linie geht es dabei um Zusammenhalt. Die großen Herausforderungen des Universums betreffen alle gleichermaßen und lassen sich nur als Gemeinschaft aus Wesen mit unterschiedlicher Herkunft, Kultur und Gestalt lösen. Selbst die größten Konflikte können und müssen für gemeinsame Ziele überwunden werden.⁴⁴

Darüber hinaus sticht *Mass Effect* durch seine Diversität hervor. Menschen verschiedener Rassen und Geschlechter werden als Individuen und nicht als Stereotype dargestellt. Shepard kann als Mann oder Frau gespielt werden, ohne dadurch eine andere Behandlung zu erfahren. Crew-Mitglieder haben unterschiedliche sexuelle Präferenzen, die von heterosexuell, homosexuell und bisexuell zu Charakteren reichen, die kein Interesse an sexuellen Kontakten haben. Statische Geschlechterkonstrukte werden durch außerirdische Rassen aufgeweicht, die andere Geschlechterrollen oder keine binären Geschlechter besitzen.

Die folgenden Fragen bieten einen Einstieg für einen vertiefenden Diskurs:

Hat *Mass Effect* eine moralische Botschaft? Wenn ja, welche? Die moralische Botschaft lässt sich an verschiedenen Facetten untersuchen: Zu welchen Handlungen werden Spieler motiviert? Welche Konsequenzen haben verschiedene Verhaltensweisen? Was steckt hinter der Vergabe von Punkten als „Vorbild“ oder „Abtrünniger“? Hat der Aufbau oder das Ende der Geschichte einen moralischen Subtext?

Können moralische Entscheidungen im Nachhinein validiert werden? Spieler müssen mehrfach Entscheidungen treffen, deren Konsequenzen erst später ersichtlich werden, wenn sie zum Beispiel über Leben oder Tod der Rachni-Königin richten. Lässt man sie leben, stellt sich nach einer gewissen Zeit heraus, dass sie den Spieler unterstützen kann. Aber wäre die Entscheidung auch „richtig“ gewesen, wenn sie stattdessen Menschen attackiert hätte?⁴⁵

Gibt es Situationen, in den „abtrünniges“ Verhalten eher als „vorbildliches“ Verhalten zu bezeichnen wäre? „Vorbildliches“ Verhalten ist in *Mass Effect* rücksichtsvoll, optimistisch und hilfsbereit, während egoistisches, zynisches und konfrontatives Verhalten als „abtrünnig“ gewertet wird. Existieren Situationen im

44 Eine mögliche Interpretation der Handlung von *Mass Effect* ist als eine Allegorie auf den Klimawandel. Dazu würde passen, wie die Bedrohung durch die außerirdischen Invasoren teilweise als apokalyptische Naturgewalt, als reinigende Kraft und als selbstverschuldete Bestrafung inszeniert wird.

45 Diese Frage bietet eine gute Einführung in die Unterschiede zwischen konsequentialistischen und deontologischen Moraltheorien.

Spiel, in denen „abtrünniges“ Verhalten besser als „vorbildliches“ Verhalten ist?⁴⁶ Gibt es solche Situationen im realen Leben?

Sind moralische Dilemma zwischen gleichwertigen Alternativen interessant? Der Spieler muss in einer unausweichlichen und unumkehrbaren Entscheidung zwischen dem Leben von zwei Crew-Mitgliedern – Ashley und Kaidan – wählen. Wenn es keine Anhaltspunkte gibt, welche Alternative besser ist, ist es dann eine interessante Entscheidung? Oder könnten Spieler es dann genauso gut einem Würfel überlassen?⁴⁷

Was ist die beste Stelle für moralische Entscheidungen in einem Spiel? Spiele können moralische Fragen an verschiedenen Stellen behandeln. Die Möglichkeiten reichen von einer Festlegung in der Charaktererschaffung über die Handlungen der Spieler im Spielverlauf bis zur Wahl zwischen mehreren Enden im Finale. Sind manche Phasen besser geeignet als andere? Gibt es noch mehr als die gelisteten Möglichkeiten?⁴⁸

Unterscheiden sich Spiele in ihrer Behandlung von Moral von anderen Medien? Moralische Fragen finden sich in Büchern, Filmen, Musik und Theaterstücken. Gelten in Spielen dieselben Prinzipien und Techniken in der Auseinandersetzung mit solchen Themen? Oder verändern interaktive Systeme die etablierten Betrachtungsweisen auf fundamentale Weise?

Bereichern Moralsysteme die Spielerfahrung von Unterhaltungsspielen? Moralische Spielmechaniken verknüpfen das Verhalten von Spielern mit einer moralischen Evaluation. Können solche Mechaniken – unabhängig von ihrer moralischen Botschaft – einen Beitrag dazu leisten, die Spielerfahrung aufzuwerten? Gibt es einen Konflikt zwischen Unterhaltung und Moral?

Was sagt es über einen Menschen aus, wie er sich innerhalb der Spielwelt verhält? Viele Spiele geben dem Spieler die Freiheit, sich auf unterschiedliche Weise zu verhalten. Während einige Spieler hilfsbereit und freundlich sind, nutzen andere die Freiheit, um Frauenrechtlerinnen gefesselt Krokodilen zum Fraß vorzuwerfen.⁴⁹ Sagt es etwas über den Charakter eines Menschen aus, wie er sich in einer virtuellen Umgebung verhält?

46 Ein Beispiel wäre das Befreien von Gefangenen auf Vormire, für die der Spieler „Vorbild“-Punkte erhält, obwohl er dadurch ein Risiko für sich und seine Crew eingeht.

47 Spieler haben die Möglichkeit, mit einem der Charaktere abhängig von Shepards Geschlecht eine heterosexuelle romantische Beziehung einzugehen, was die Entscheidung des Spielers beeinflussen kann und gleichzeitig die Frage aufwirft, ob es relevant für eine solche Entscheidung sein sollte.

48 In *Spec Ops: The Line* wird etwa die Meta-Entscheidung, das Spiel zu spielen, problematisiert. Yager Studios: *Spec Ops: The Line*, 2K Games (Hrsg.), 2012.

49 Cocomello, Marco: *Red Dead Redemption 2 Streamer Feeds Feminist to an Alligator – Gets Banned On YouTube*, 10. 11. 2018, in: *Glitched*, online einsehbar unter URL: <https://glitched.africa/news/red-dead-redemption-2-streamer-feeds-feminist-to-an-alligator-gets-banned-on-youtube> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

Tragen Spieleentwickler eine moralische Verantwortung fürs Spielerverhalten? Viele Entwickler werben damit, dem Spieler viele Freiheiten in der Welt zu geben. Diese Freiheiten können zu moralisch problematischen Handlungen wie dem Mord an Prostituierten nach dem Geschlechtsverkehr genutzt werden.⁵⁰ Tragen die Entwickler eine Verantwortung dafür, welche Handlungen in ihren Spielen möglich sind – oder sogar belohnt werden?

Sollten Computerspiele ernst genommen werden? Computerspiele wurden 2013 in Deutschland als Kulturgut anerkannt.⁵¹ Immer mehr Spiele behandeln ernste Themen und entwickeln sich weg von unschuldiger Unterhaltung.⁵² Gleichzeitig stehen Spiele stärker im Blick einer kritischen Öffentlichkeit. Ist das eine positive Entwicklung, die weiter vorangetrieben werden sollte, oder geht dadurch die Funktion von Spielen als unbekümmerte Unterhaltung verloren?

7 QUELLEN

- [Red.]: Academy of Interactive Arts & Sciences: Mass Effect, (o. J.), in: Interactive.org, online einsehbar unter URL: http://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=2008&idGame=931 (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Best RPG (Overall), (o. J.), in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20080404183736/http://bestof.ign.com/2007/overall/9.html> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: How long is Mass Effect 2?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5699> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: How long is Mass Effect 3?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5707> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: How long is Mass Effect?, (o. J.), in: How Long To Beat, online einsehbar unter URL: <https://howlongtobeat.com/game.php?id=5698> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

50 Rodenberg, Cassie: Grand Theft Auto V makes it cool to pick up – even kill – prostitutes, 27. 12. 2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/dec/27/grand-theft-auto-v-prostitutes-killed> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

51 Lindemann, Thomas: Computerspiele als Kulturgut, 25. 07. 2013, in: ZEIT Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

52 *This War of Mine* behandelt beispielsweise die Grausamkeit von Krieg und zielt in Darstellung und Gameplay auf unkomfortable Gefühle. 11 bit studios: *This War of Mine*, 11 Bit Studios (Hrsg.), 2014. Eine tiefere Betrachtung des Titels findet sich von Sebastian Ernst in der vorliegenden Publikation.

- [Red.]: Mass Effect 1 – Informationen, (o. J.), in: MassEffect-Game.de, online einsehbar unter URL: <https://www.masseffect-game.de/mass-effect-1> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Mass Effect 3 Extended Cut., 05. 04. 2012, in: BioWare Blog, online einsehbar unter URL: <http://blog.bioware.com/2012/04/05/mass-effect-3-extended-cut> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Mass Effect campaign demands new ending to series, 12. 03. 2012, in: BBC, online einsehbar unter URL: <https://www.bbc.co.uk/news/technology-17444719> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Mass Effect: Interview with Casey Hudson, 08/2007, in: Xbox Gazette, online einsehbar unter URL: http://www.xboxgazette.com/interview_mass_effect_en.php (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Pressespiegel zu Mass Effect (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: Spike TV Announces 2007 Video Game Award Winners, 07.12. 2007, in: Spike, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20150708210559/http://www.spike.com/press/2007/12/07/spike-tv-announces-2007-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- [Red.]: The Top 25 Xbox 360 Games, 07. 10. 2008, in: IGN, online einsehbar unter URL: <http://www.ign.com/articles/2008/10/06/the-top-25-xbox-360-games-2?page=25> (zuletzt abgerufen am: 21. 04. 19).
- 11 bit studios: This War of Mine, 11 bit studios (Hrsg.), 2014.
- Atari: Pong, Atari (Hrsg.), 1972.
- Bethesda Softworks: Fallout 3, Bethesda Softworks (Hrsg.), 2008.
- BioWare: Jade Empire, Microsoft (Hrsg.), 2005.
- BioWare: Mass Effect 2, Electronic Arts (Hrsg.), 2010.
- BioWare: Mass Effect 3, Electronic Arts (Hrsg.), 2012.
- BioWare: Mass Effect, Microsoft Games Studios (Hrsg.), 2007.
- BioWare: Neverwinter Nights, Atari (Hrsg.), 2002.
- BioWare: Star Wars: Knights of the Old Republic, LucasArts (Hrsg.), 2003.
- Brightman, James: Mass Effect Amasses One Million Copies Sold, 10. 12. 2007, in: GameDaily, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20071212145929/http://www.gamedaily.com/articles/news/mass-effect-amasses-one-million-copies-sold/18805/?biz=1> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Brudvig, Erik: Mass Effect Interview, 19. 01. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/01/19/mass-effect-interview-2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

- Cocomello, Marco: Red Dead Redemption 2 Streamer Feeds Feminist to an Alligator – Gets Banned On YouTube, 10. 11. 2018, in: Glitched, online einsehbar unter URL: <https://glitched.africa/news/red-dead-redemption-2-streamer-feeds-feminist-to-an-alligator-gets-banned-on-youtube> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Curthoys, Paul: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Official Xbox Magazine, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20111006140039/http://www.oxmonline.com/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Dale, Alex: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: Computer and Video Games, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20110126035543/http://www.computerandvideogames.com/175911/reviews/mass-effect-review> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- FAButzke: Mass Effect 1 – Best Possible Ending (Paragon – Final Stretch), 18. 01. 2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/OVx9k4Gy6IE?t=1815> (zuletzt abgerufen am 07. 07. 19).
- Gameendingsdotnet: Mass Effect 1 Ending – Renegade (Female Shepard), 17. 10. 2011, in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://youtu.be/-hVUTjIQO4s> (zuletzt abgerufen am 07. 07. 19).
- Goldstein, Hilary: Mass Effect: Creating Commander Shepard, 29. 08. 2007, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2007/08/28/mass-effect-creating-commander-shepard> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Halk, Andy: BioWare Reaps Forgiveness From FTC Complain, 02. 07. 2012, in: The Escapist, online einsehbar unter URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/118223-BioWare-Reaps-Forgiveness-From-FTC-Complainant> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Harradence, Mike: Mass Effect series has sold seven million units, 22. 04. 2011, in: PSU.com, online einsehbar unter URL: <https://www.psu.com/a011418/Mass-Effect-series-has-sold-seven-million-units> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Hilliard, Kyle: Mass Effect 3 Ending Fighter Goes To The FTC, 17. 03. 2012, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/03/17/mass-effect-3-ending-fighter-goes-to-the-ftc.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Hornshaw, Phil: Player Starts Poll Asking BioWare for New Mass Effect 3 Ending, 09. 03. 2012, in: GameFront, online einsehbar unter URL: <https://www.gamefront.com/player-starts-poll-asking-bioware-for-new-mass-effect-3-ending> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Huizinga, Johan: Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture, Routledge: Schweiz 1944.

- Landshaw, Mark: Mass Effect 3' fans campaign to change ending, 11. 03. 2012, in: Digital Spy, online einsehbar unter URL: <http://www.digitalspy.com/gaming/news/a370523/mass-effect-3-fans-campaign-to-change-ending.html> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Lindemann, Thomas: Computerspiele als Kulturgut, 25. 07. 2013, in: ZEIT Online, online einsehbar unter URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Lionhead Studios: Fable, Xbox Game Studios, 2014.
- Makuch, Eddie: Mass Effect 3 falsely advertised, says BBB, 11. 04. 2012, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/mass-effect-3-falsely-advertised-says-bbb/1100-6371157/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Mass Effect Wiki, 2018, online einsehbar unter URL: https://masseffect.fandom.com/wiki/Mass_Effect_Wiki (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Molina, Brett: No decision yet on ,Mass Effect 3' ending, 19. 03. 2012, in: USA Today, online einsehbar unter URL: <https://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2012/03/bioware-no-decision-yet-on-mass-effect-3-ending/1#.T2dolB7HZaQ> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- O'Brien, Lucy: The (Sometimes Dangerous) Power of The Video Game Community, 03. 09. 2018, in: IGN, online einsehbar unter URL: <https://www.ign.com/articles/2018/08/31/the-sometimes-dangerous-power-of-the-video-game-community> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Plaza, Amadeo: Mass Effect Interview, (o. J.), in: Amped News, online einsehbar unter URL: <https://web.archive.org/web/20070209231724/http://www.ampednews.com/gamehub/mass-effect-x360/previews/645/2> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Pope, Lucas: Papers, Please, 3909 LLC (Hrsg.), 2013.
- Reiner, Andrew: Mass Effect Review, in: Game Informer, 2007 Nr. 151.
- Rodenberg, Cassie: Grand Theft Auto V makes it cool to pick up – even kill – prostitutes, 27. 12. 2013, in: The Guardian, online einsehbar unter URL: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/dec/27/grand-theft-auto-v-prostitutes-killed> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Russo, Anthony/Russo, Joe: Avengers. Infinity War, 2018.
- Schiesel, Seth: High Scores for the Games of 2007, 23. 12. 2007, in: The New York Times, online einsehbar unter URL: <https://www.nytimes.com/2007/12/23/arts/23schi.html> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Sinclair, Brendan: Retake Mass Effect Child's Play fundraiser stopped, 23. 03. 2012, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/retake-mass-effect-childs-play-fundraiser-stopped/1100-6367778> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).

- Sterling, Jim: Mass Effect 3 fans petition BioWare to change the ending, 10. 03. 2012, in: Destructoid, online einsehbar unter URL: <http://www.destructoid.com/mass-effect-3-fans-petition-bioware-to-change-the-ending-223615.phtml> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Sun, Leo: What EA Must Do to Make ‚Mass Effect 4‘ a Blockbuster, 05. 07. 2014, in: Fool, online einsehbar unter URL: <http://www.fool.com/investing/general/2014/07/05/what-ea-must-do-to-make-mass-effect-4-a-blockbuste.aspx> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Takahashi, Dean: Q&A with BioWare founders on „Mass Effect“ and life at EA, 29. 03. 2008, in: VentureBeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2008/03/29/qa-with-bioware-founders-on-mass-effect-and-life-at-ea/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Tassi, Paul: How BioWare Could Find Redemption Using Mass Effect 3, 12. 03. 2012, in: Forbes, online einsehbar unter URL: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/03/12/how-bioware-could-find-redemption-using-mass-effect-3/> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- VanOrd, Kevin: Mass Effect Review, 19. 11. 2007, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <http://www.gamespot.com/reviews/mass-effect-review/1900-6183119> (zuletzt abgerufen am 21. 04. 19).
- Yager Studios: Spec Ops: The Line, 2K Games (Hrsg.), 2012.