

Ein Loot-Shooter?

ANGST UM BIOSHOCK 4

Ein neuer Ego-Shooter im Bioshock-Universum kommt.
Doch die Vorzeichen machen Peter ein bisschen Angst vor dem Release von Teil 4.



Der Autor

Peter muss bei Bioshock an das dümmliche Pipemania-Minispiel zum Hacken von Geschütztürmen denken, an »Would you kindly?« und trompetende Big Daddys mit rot schillernden Taucherhelmen, an Elizabeths Trip durchs wunderschöne Paris im zweiten Infinite-DLC Burial at Sea sowie an einen Leuchtturm, in dieser Reihenfolge. Für Bioshock 4 wünscht er sich ... gar nichts, denn eigentlich hätte es für ihn einen Nachfolger nicht gebraucht. Aber vielleicht wird's ja auch ein Battle-Royale-Spiel mit Kartenmechanik und Moba-Helden, die man gegen echtes Geld freischalten kann. Dann hätte sich das Ganze für Peter sowieso erledigt.

Die Videospielebranche ist berüchtigt für ihre Geheimniskrämerei – und für die immer wieder auftauchenden Leaks, die dann doch vor der offiziellen Ankündigung von streng geheimen Spieleprojekten Details preisgeben. So geschehen im April 2018, als ein anonymer Tipgeber dem Kotaku-Journalisten Jason Schreier steckte, dass sich ein neues Bioshock in Entwicklung befindet.

Die Existenz von Bioshock 4 (oder wie immer das nächste Spiel der Serie auch heißen mag) wurde Ende 2019 bestätigt. Vermuteter Release-Termin: nicht vor 2021. Die offizielle Ankündigung war überraschend unspektakulär für solch eine beliebte Serie: »Ja, wir machen es«, sagte Publisher 2K Games und hielt mit Gameplay-Details, Infos zum Setting oder gar Screenshots und Videos von Bioshock 4 hinterm Berg. Seitdem ist fast ein halbes Jahr vergangen und angesichts der Absage der wichtigen Ankündigungsmesse E3 scheint inzwischen unsicher, dass wir 2020 noch mehr Details zum Nachfolger von Bioshock: Infinite erfahren. Wird das Sequel an die streng genommen abgeschlossene Geschichte der Vorgänger anschließen? Oder versucht sich 2K Games an einem Bioshock-Reboot? Und wie kann es mit der Serie überhaupt ohne die prägende Handschrift von Chefdesigner Ken Levine und dessen aufgelöstem Entwicklerstudio Irrational Games weitergehen? Darauf zu diesem Zeitpunkt Antworten finden zu wollen, mag im ersten Moment wie Kaffeleser wirken. Tatsächlich liefert eine sorgfältige Analyse des Projekts aber bereits erste konkrete Hinweise, in welche Richtung sich Bioshock 4 entwickeln könnte. Außerdem konnte ich

im Dezember 2019 ein exklusives Interview mit der neuen Bioshock-Chefin führen. Stellenausschreibungen und die Zusammensetzung des neuen Teams sowie die wirtschaftlichen Entwicklungen der letzten Jahre zeichnen zudem ein erstes, vages Bild von Bioshock 4. Und dieses Bild könnte bei genauerer Betrachtung nicht jedem gefallen, der die Singleplayer-Shooter der Serie so liebt, wie sie bislang waren.

Das Schreckgespenst der Monetarisierung

Die Bioshock-Serie könnte 2021 Opfer ihres eigenen Erfolgs werden. 34 Millionen abgesetzte Exemplare der drei Serienteile, ihrer DLCs und des Remasters für die aktuelle Konsolengeneration klingen beeindruckend. Allein zwischen März 2013 und Juni 2015 hat sich der bislang letzte Teil Bioshock Infinite über elf Millionen Mal verkauft. Aber: Bioshock Infinite hat auch 200 Millionen Dollar gekostet. Allein die Hälfte davon ging laut Medienberichten für das Marketing drauf, sprich: Werbung. Spiele sollen immer größer und schöner werden, aber damit gehen steigende Kosten einher. Und diese Spiele lassen sich zunehmend nicht mehr allein mit den Einmal-Einnahmen beim Verkauf eines Spiels für 60 Euro finanzieren. Große Publisher wie Microsoft oder Electronic Arts versuchen, durch Abo-Services mit monatlichen Gebühren wie Xbox Game Pass oder Origin Access einen konstanten Cashflow zu garantieren. Andere gehen den Weg von Fortnite und setzen auf Ingame-Shops mit Mikrotransaktionen. Ubisoft macht beides.



Bioshock Infinite hat sich am besten von allen Teilen der Serie verkauft.

Und 2K Games? Der Publisher der Bioshock-Serie ist bekannt für Casino-Exzesse in NBA 2K20, zusammen mit Rockstar verdient das Unternehmen Millionen mit Shark-Cards in GTA Online, der käuflichen Ingame-Währung. Es scheint nicht weit hergeholt, dass sich ein neues Bioshock beim Bewilligungsprozess des Managements auch Fragen nach der Monetarisierung stellen muss: Welche Live-Service-Aspekte bietet der Ego-Shooter, wie generiert das Spiel nach Release Einnahmen?

Also geht es im Bioshock-Universum bald um Raffgier statt nach Rapture? Ich halte es zumindest für sehr wahrscheinlich, dass sich die Verantwortlichen frühere Bioshock-Experimente mit Multiplayer-Modus (Teil 2) und DLCs genau angeschaut haben. Und auch aktuelle Trends beobachten, den Fokus vieler Spiele auf Multiplayer mit Skin-Shops. Dass reine Singleplayer-Spiele ebenfalls Ingame-Gegenstände im Shop verkaufen können, haben Echtgeld-Aufreger wie die Praxiskits in Deus Ex: Mankind Divided oder XP-Beschleuniger in Assassin's Creed Odyssey gezeigt. Dass ein großes Projekt wie Cyberpunk 2077 keine Mikrotransaktionen anbietet, ist in diesen Zeiten leider schon eine Ausnahme. Der Markt für Singleplayer-Spiele ist umkämpft und volatil: Während Sony große PlayStation-Blockbuster als Exklusiv-Flagschiffe finanziert, haderte Bethesda zuletzt mit dem ausbleibenden finanziellen Erfolg einiger von Kritikern und Fans gefeierter Titel wie Prey und Dishonored 2. Doom Eternal ging dann aber wieder durch die Decke und verkaufte sich phänomenal.

Die Schlagzeilen gehören aber oft den Multiplayer-Trendsettern mit langer Spieldauer wie Call of Duty: Warzone. Selbst Singleplayer-Schwergewichte wie Cyberpunk 2077 und Assassin's Creed Valhalla setzen parallel zur Kampagne in der ein oder anderen Form auf Online-Komponenten für langfristige Spielerbindung, von 2K Games' eigenem Internet-Western Red Dead Redemption 2 ganz zu schweigen.

Ob sich angesichts der wirtschaftlichen Realitäten ein klassisches Singleplayer-Bioshock ohne Mehrspielermodus und umsatzträchtige Monetarisierungsmethoden noch durchsetzen lässt? Es scheint abwegig, dass die Entwickler gänzlich ohne solche Zugeständnisse ihre kreative Vision verfolgen werden können – zumal die führenden Köpfe der Bioshock-Serie längst weitergezogen sind.

Wer macht Bioshock 4?

Bioshock 4 entsteht nicht mehr bei Irrational Games, dem 1997 gegründeten Studio hinter System Shock 2, SWAT 4, Freedom Force und ... nun ja, Bioshock. Zwanzig Jahre nach seiner Entstehung hört Irrational Games 2017 offiziell auf zu existieren, als Mitgründer Ken Levine die verbliebenen 15 Mitarbeiter in seine Firma Ghost Story Games übernimmt. Einst arbeiteten rund 200 Programmierer, Designer und Grafiker an Bioshock – die Zukunft der Reihe wird aber nicht mehr vom visionären Levine bestimmt, sondern vom 2K-Studio Cloud Chambers.

Ein Arm des zweigeteilten neuen Entwicklerstudios Cloud Chamber wird von Ken Schachter geleitet. Der war von 2015 bis Ende 2016 General Manager bei Zynga Toronto, den Farmville-Entwicklern. Zuvor hat Schachter mit seiner Firma Trapdoor das putzige Knobelspiel Warp entwickelt, nach vier Jahren musste die Firma aber ihre Pforten schließen.

Während Schachter im kanadischen Montreal das Zepter schwingt, hält beim Hauptstudio in Novato, Kalifornien Kelley Gilmore die Zügel in der Hand. Sie wirkte zuvor rund 15 Jahre an Firaxis-Spielen mit, war erst für PR und Marketing verantwortlich, dann unter anderem als Executive Producer für XCOM 2. Im Interview mit mir gibt Gilmore wenige, aber die richtigen Ant-



Ken Levine ist der geistige Vater der Bioshock-Serie, er ist für einen Großteil der Ideen hinter Setting, Story und Design verantwortlich. Am neuen Teil wirkt er aber nicht mit.



Laut Kelley Gilmore arbeitet Cloud Chamber allein an Bioshock, man erhält keine Hilfe von anderen 2K-Studios wie den Mafia-3-Entwicklern bei Hangar 13.



Eine Loot-Spirale à la Destiny 2 könnte es auch im neuen Bioshock geben.



Bioshock Infinite hat man für die Story gespielt – die Kämpfe wurden mit der Zeit langweilig. Keine idealen Voraussetzungen für einen Ego-Shooter.

worten auf Fragen besorgter Fans: Eine atmosphärische Welt und eine fesselnde Geschichte seien die Grundpfeiler der Bioshock-Serie, die man nicht untergraben wolle. Aber es gibt auch Grund zur Sorge: Im Oktober 2018 verbreitete Gilmore selbst die Stellenanzeige für einen Multiplayer-Designer – ihrer Formulierung und dem Timing zufolge konnte sie mit dem »unangekündigten AAA-Spiel« nur das nächste Bioshock gemeint haben: »We are looking for a Senior Multiplayer Designer to work on our unannounced, triple-A, larger-than-life game at 2K in Novato, CA. Spread the word!« Also: »Wir suchen einen Senior Multiplayer Designer für die Arbeit an unserem unangekündigten, herausragenden AAA-Spiel bei 2K in Novato, CA. Sagt es weiter!«

Diablo-Spurenelemente

Im November 2019 wurde für Novato dann eine weitere Stelle ausgeschrieben: ein Endgame Design Lead, also ein leitender Designer für das Endgame. Die Job-Beschreibung spricht von einer Welt, »die nach dem Ende der Hauptstory lebendig und einnehmend« sein soll. Auch nach Abschluss der Handlung sollen »Systeme, Quests und Fortschrittsmechaniken [den Spielern] mehr Inhalte in einem laufenden Live-Service-Betrieb bieten«. Unter anderem werden Skills und Loot als Bausteine für diese Vision benannt, die der Endgame Designer entwerfen soll.

Es deutet sich also eine Trendwende für Bioshock 4 an: Weg von der reinen Story-Erfahrung hin zu einem Spiel, das man möglichst endlos weiterspielen kann, um bessere Ausrüstung mit verschiedenen Seltenheitswerten zu erspielen, immer schwerere Gegner umzunieten, den eigenen Charakter zu verbessern und spezielle Herausforderungen abzuschließen. Es hört sich so an, als solle das Bioshock-Prinzip um eine gehörige Portion Diablo- und Destiny-DNA ergänzt werden – offenbar in Verbindung mit einem Mehrspieler- oder Koop-Modus. Eine solche Designänderung lässt mich aber auch unweigerlich darüber

spekulieren, ob Bioshock 4 nicht auch eine Open World bieten wird. Denn erfahrungsgemäß funktioniert in einer solchen die Rückkehr in alte Gebiete und das Sammeln von Ausrüstung nach dem eigentlichen Spielende besonders gut. Die früheren Serienteile waren aber stets lineare Spiele.

Selbst Bioshock Infinite konnte das in frühen Trailern abgegebene Versprechen großer Levels mit viel Bewegungsfreiheit durch Luftseilbahn und Skyhook nicht vollends erfüllen; am Ende waren die Umgebungen dann eben doch nur etwas weitläufigere Kampfarenen, die durch enge Schläuche und geskriptete Ereignisse miteinander verbunden waren.

Mit dem Wechsel auf eine neue Konsolengeneration (PS5 und Xbox Series X) sowie der hohen Strahlkraft offener Spielwelten wirkt ein Open-World-Konzept für Bioshock 4 immer wahrscheinlicher. In einer Zeit, in der selbst das PS4-exklusive God of War nicht um größere Gebiete mit Backtracking, Sidequests und Sammelgegenständen herumkommt, sogar The Last of Us Part 2 etwas weitere Areale bietet und Open Worlds so populär wie nie sind, dürfte sich auch das Bioshock-Team überlegen, wie eine solche frei begehbare Spielwelt ins Konzept passt.

Zugleich schleppt Bioshock immer noch einige Altlasten mit sich herum, die Cloud Chamber in einem Nachfolger dringend angehen sollte. Dazu gehören auch die Abstriche am Gameplay, die Irrational Games bei Bioshock schon immer zugunsten der Story hingenommen hat. Speziell die Kämpfe stießen bei ausgemachten Shooter-Fans auf Kritik, zu gleichförmig spielten sich viele Gefechte, zu langweilig waren die Waffen.

Hier wäre tatsächlich Raum für Verbesserungen, der auch und insbesondere bei einem Wandel hin zu einem stärker von Loot und Endgame getriebenen Gameplay genutzt werden sollte. Denn Spiele mit dem typischen Grind-Gameplay eines Diablo oder Destiny leben vor allem von einem befriedigenden 30-Sekunden-Loop. Wenn Cloud Chamber also in einem Bereich bei Bioshock 4 dringend nachlegen muss, dann sind das Mechaniken wie Trefferfeedback und Waffenhandhabung.

Es sieht so aus, als versuchten Cloud Chamber und 2K Games, eine schwierige Balance zu erzielen: zwischen Bioshock-Stärken auf der einen und modernen Live-Service-Features auf der anderen Seite. Immerhin: Mit Hoagy de la Plante (Creative Director), Scott Sinclair (Art Director) und Jonathan Pelling (Design Director) haben sich Gilmore und Schachter mehrere alte Irrational-Veteranen ins Boot geholt. Aber ob die den Kahn auf Kurs halten können? Das wird sich erst dann zeigen, wenn die Verantwortlichen mehr Details verraten. Bis dahin bleibt für mich ein vages Gefühl der Beunruhigung, gestützt auf drei Fragen, vor deren Beantwortung es mir graut: Bleibt Bioshock seinen Singleplayer- und Story-Wurzeln treu oder fährt es zu stark die Live-Service- und Multiplayer-Schiene? Kann Cloud Chamber das Erbe von Irrational Games antreten und in Sachen Gameplay sogar übertreffen? Lässt sich mit Bioshock 4 noch eine Geschichte erzählen, die sich frisch und relevant anfühlt? Wir werden es hoffentlich bald erfahren. ★



AAA-Titel kommen immer seltener ohne Open World aus, auch weil Spiele wie Red Dead Redemption 2 die Erwartungen der Spieler in immer neue Höhen schrauben.