



Die Überraschung der E3

BIOSHOCK

Wie weit würden Sie gehen, um Ihr Leben zu retten? Würden Sie stehlen? Würden Sie Menschen verraten? Würden Sie töten?

Zeitgleich sehen fünf GameStar-Redakteure auf die Uhr. Sie brechen Gespräche ab, machen auf dem Absatz kehrt, schieben sich durch das Gedränge auf den Messefluren der E3 in Richtung eines Ziels. Das Ziel heißt **Bioshock**. Zwei Mann sind am Stand von Take 2 angemeldet, fünf kommen. Hergetrieben hat sie die Neugierde auf das Projekt, das der legitime Nachfolger zu **System Shock 2** werden könnte – für viele GameStar-Redakteure eines der besten Spiele aller Zeiten.

Kein Shodan

Ken Levine ist ein bäriger Amerikaner mit Kinnbart, freundlichen Augen und der ruhigen Selbstsicherheit eines Menschen, der weiß, was er tut. Levine ist der Chef von Irrational Games, einem der wenigen amerikanischen Studios, das



Das **Interface** funktioniert wie in **System Shock 2** oder **Deus Ex**.



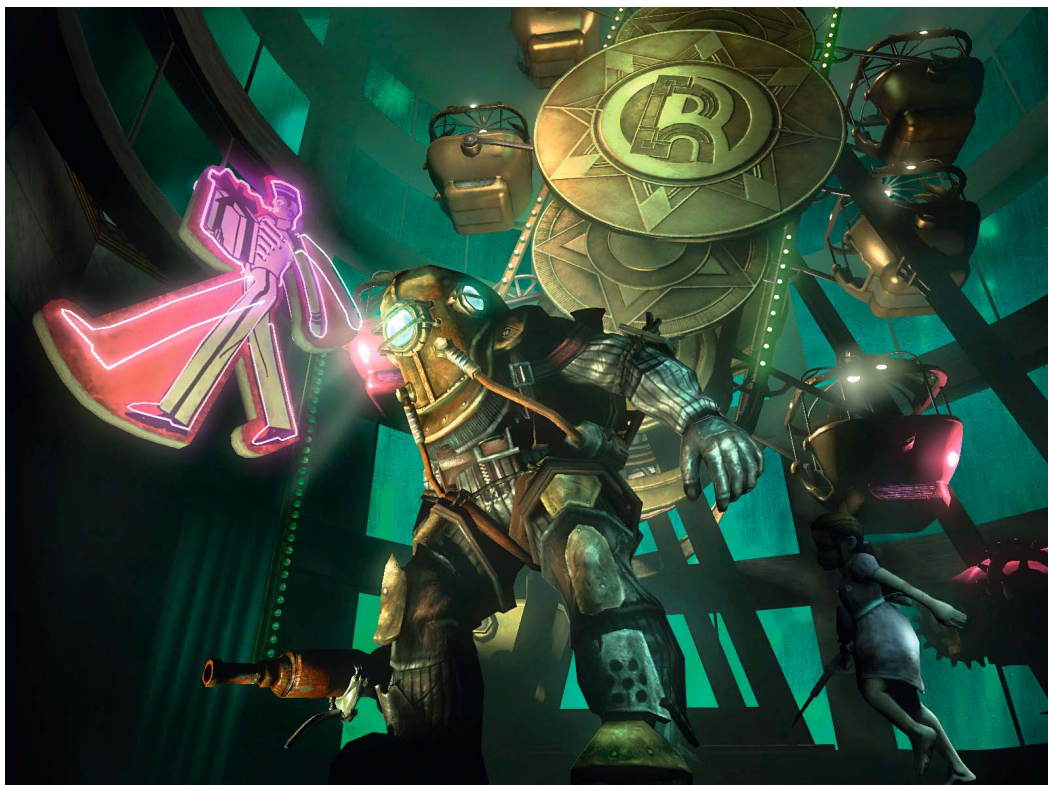
Der geflutete Toilettenraum spiegelt sich im gekräuselten **Wasser**.

unkonventionelle PC-Spiele produziert und trotzdem erfolgreich ist. Levine hat **System Shock 2** erdacht; nun soll **Bioshock** folgen. Der Titel ist nicht von ungefähr an **System Shock** angelehnt, denn das Spielprinzip entspricht dem des Vorbilds. Die Original-Lizenz darf Irrational aber nicht verwenden, denn

die Rechte liegen bei Electronic Arts. Deswegen wird es keinen Shodan geben, kein Tri-Optimum und keine Raumstation; von der Zukunft im All geht es in **Bioshock** in eine Zukunft unter Wasser. »Lasst uns einige interessante Beziehungen anschauen«, sagt Ken Levine und startet den E3-Demolevel.

Der Kupfermann

In einer Durchgangshalle der Unterwasserstation Rapture liegt ein toter Mann. Der Koloss im klobigen Taucheranzug, der an ihm vorüber stapft, hat ihn nicht umgebracht, trotz der rostigen Waffe in seiner Pranke; er hat die Leiche entdeckt. Er klopft an eine dicke Bronzetür. Eine Luke öffnet sich, heraus klettert ein Mädchen. Sie trippelt zu dem Toten, um ihm mit einer Kanüle Blut abzapfen. Dann trinkt sie es. Was passiert hier? Wir treten aus dem Schatten – und sind ab sofort Teil einer interessanten Beziehung. Das Mädchen ist eine Little Sister, eine Ressourcensammlerin; ihr Körper speichert die Währung dieser Welt, das Genmaterial Adam. Der Koloss mit dem Kupferhelm, ein Big Daddy, ist ihr Beschützer. Die beiden sind Verbündete, wir sind der Feind. »Geh weg!«, schreit das Mädchen und versteckt sich hinter den Beinen des Tauchermanns, der uns drohend anstiert. Als wir zu nah kommen – er will uns grob davon – er will uns nicht töten, nur seine Gefährtin beschützen. Erst als wir das Feuer eröffnen, schießt er zurück. Der Rohstoff, den das Mädchen in sich trägt, kann uns helfen, in Rapture zu überleben. Was wür-



In Rapture gibt's sogar einen **Vergnügungspark**; davor sucht eine Little Sister (rechts) mit ihrem Big Daddy nach Genmaterial.



Die **Little Sisters** durchstöbern ganz Rapture nach genreichen Leichen.

den wir tun, um unser Leben zu retten? Würden wir töten?

Was ist los?

»Would you?« (»Würden Sie?«), das soll die Kernfrage aller Entscheidungen sein, die wir als Spieler in **Bioshock** treffen. Wie es ist, wenn Menschen aus Verzweiflung alle Hemmungen verlieren, das sehen wir ständig um uns herum. Denn in Rapture muss eine Katastrophe passiert sein. Die gewaltige Untersee-Anlage war eigentlich als Paradies erdacht worden, als komfortable neue Welt für die Elite der Erde. Doch etwas scheint schief gelaufen zu sein – nur was? Die ehemaligen Bewohner sind verändert und mutiert, sie jagen nach Genmaterial, auch nach unserem. Eine junge Frau im zerrissenen Cocktailkleid stößt durch die Gänge, eine rote Rose am Revers wie

für einen Ball, doch ihre Arme enden in Fleischerhaken, mit denen sie wie wahnsinnig nach uns hackt. Über Audio-Logs sprechen Stimmen aus der Vergangenheit zu uns; aus diesen Puzzlestücken setzt sich nach und nach ein Bild von dem zusammen, was geschehen ist.

Schießen und Wachsen

Bioshock ist ein Rollenspiel-Shooter: ein cleveres Action-Spiel aus der Ego-Perspektive, das eine packende Handlung inszeniert und in dem Sie nach und nach Erfahrung gewinnen. Das geschieht, indem Sie das Material Adam in Bio-Upgrades investieren, die nicht nur Ihre Charakterwerte (Lebensenergie etc.) verbessern, sondern auch Ihre Fertigkeiten – etwa den Umgang mit Waffen. Weil die hochgradig aufrüstbar sein sollen, verspricht Ken Levine



»Hunderte verschiedener Varianten«. Mit dazu kommt unterschiedliche Munition für unterschiedliche Situationen, etwa Anti-Personen-Kugeln oder panzerbrechende Projektile. Wie in den Vorbildern **System**

Shock 2 oder **Deus Ex** kommen leichte Schleich-Elemente hinzu: Kameras scannen die verwaisten Gänge von Rapture, bei Sichtkontakt schicken sie fliegende MG-Drohnen auf die Suche nach Ihnen. Wer das Hacker-Talent besitzt, kann sich in Sicherheitsstationen einloggen, um die Kameras auszuschalten und die Drohnen zu Begleitern umzupolen.

»Wichtig ist, dass es fantastisch aussieht«

»Das ist das Spiel, das wir vor sechs Jahren gemacht hätten, wenn wir das Geld dazu gehabt hätten«, sagt Ken Levine. Er meint damit vor allem: **Bioshock** hat, anders als seinerzeit **System Shock 2**, eine zeitgemäße Technik. Die stimmungsvoll ausgeleuchtete Grafik gehörte zum Schönsten, was auf der E3 zu sehen war; auch deshalb, weil große Areale und Außenlevels fehlen und die Atmosphäre zum guten Teil aus der detailreichen Innenarchitektur entsteht. In einer gefluteten Toilette sprüht Wasser aus einem gebrochenen Rohr, die gesamte Einrichtung spiegelt sich in den sanften Wellen, eine Leiche dümpelt in einer Ecke. »Wir benutzen specular re-

fraction modulation und real-time refraction & distortion«, liest Levine von einem Zettel ab und schaut auf: »Das ist Englisch, das nicht mal ich verstehe!« Er zuckt die Schultern. »Wichtig ist, dass es fantastisch aussieht. Technologie ist für Emotionen da.« Dass er die richtigen Emotionen ausgelöst hat, kann er an den großen Augen von fünf GameStar-Redakteuren ablesen. **CS**

ENTWICKLER-CHECK: IRRATIONAL GAMES

Irrational Games wurde 1997 in Boston von Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier gegründet, drei ehemaligen Mitarbeitern von Looking Glass (**Ultima Underworld**, **System Shock**). Ihr erstes Spiel war eine Auftragsarbeit für Looking Glass, der Rollenspiel-Shooter **System Shock 2**. Als Looking Glass schließen musste, fanden viele Teammitglieder eine neue Heimat bei Irrational. 2000 gründete Jonathan Chey eine Zweigstelle in Canberra, Australien. Bis 2006 war Irrational eines der wenigen großen, unabhängigen US-Studios. Im Januar 2006 kaufte der Publisher Take 2 die Firma.

Bisher veröffentlichte Spiele: System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance, SWAT 4, Freedom Force vs. The Third Reich

Eingestellte Spiele: The Lost

Derzeit in Arbeit: Bioshock



Die gewaltigen **Big Daddys** versuchen erst, Sie wegzustoßen, bevor sie das Feuer eröffnen.

BIOSHOCK

Genre: Rollenspiel-Shooter
Termin: 2007

Entwickler: Irrational Games / 2K Games
Status: zu 50% fertig

Christian Schmidt: »Ich habe mich noch nie so sehr auf ein Spiel gefreut wie auf dieses. Es ist schwer, Bioshock zu schildern, wenn man es nicht gesehen hat; es ist vielleicht auch schwer, die Begeisterung zu verstehen, wenn man System Shock 2 nicht kennt. Vertrauen Sie uns bitte, wenn wir sagen: Mit Bioshock steht uns ein Spiel ins Haus, das an Atmosphäre, Spannung, Grafikstil und Spielwitz alle Action-Einerlei-Spiele in den Schatten stellen könnte.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **E151**