Absolute Moral heißt, alles ist verboten. Keinerlei Moral heißt, alles ist erlaubt – zumindest in der Unterwasserwelt von Bioshock. Was dort zur Katastrophe führt, dürfte für Actionspieler zur Offenbarung des Sommers werden.

Bioshock

Der psychopathische **Dr. Steinman** ist der Endgegner des zweiten Levels, des medizinischen Pavillons.

Die Feinde im ersten Level tragen **Masken** – sie wurden von irgendetwas bei der Neujahrsfeier überrascht.

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3646
- E3-Berichterstattung ab 10.7.2007

Hat der Mensch nicht ein Anrecht auf das, was er im Schweiße seines Angesichts geschaffen hat? Nein, sagt der Mann in Washington, es gehört den Armen; nein, sagt der Mann im Vatikan, es gehört Gott; nein, sagt der Mann in Moskau, es gehört allen. Ich lehne diese Antworten ab!« Poltert der Magnat Andrew Ryan und hat sich deshalb von den Staaten und Mächten dieser Welt losgesagt. Stattdessen erbaut er in den 1950er-Jahren sein eigenes Paradies: Die Unterwasserstadt Rapture, ein Hort für Freidenker, ohne Verbote, allein den Idealen von Kunst, Kommerz und Wissenschaft verschrieben. Welche Konsequenzen es für Rapture hat, dass dort keine moralischen Grenzen mehr gelten, das merken wir spätestens, als wir die Chirurgie des (deutschen) Doktors Steinman betreten.

Gespaltener Geist

Steinmans Reich, der Medizinische Pavillon, ist der zweite Level des Ego-Shooters **Bioshock**, dessen PC-Version wir erstmals angespielt haben. Über der Balustrade des Eingangsbereichs hängt eine Leiche – dem Mann konnte wohl nicht mehr geholfen werden. Auch das lebende Personal ist jenseits der medizinischen Heilkunst. Derangierte Krankenschwestern schleichen durch die Haupthalle, panische Mediziner im blutbefleckten Kittel schleppen selbstgebaute Sprengbüchsen im Karton mit sich. Sie jagen nach »Adam«, genetischem Material aus Menschenzellen, und greifen darum jeden Lebenden wie im Hungerfieber an. Im Herzen des Pavillons liegt im Flackerlicht ein OP-Zimmer, darin näht Dr. Steinman seine Version von Schönheit zusammen. Das Abgleiten des Chefarzts in den Wahnsinn hören wir schrittweise mit, je näher wir ihm kommen. Seine Stimme faselt auf überall verstreuten Tonbändern: »Ich bin der Picasso der Chirurgie«, vertraut er seinem Diktiergerät an und grübelt, »Warum haben wir zwei Augen? Gibt es ein Gesetz darüber?« Bald erzählt er von Einflüsterungen durch Aphrodite, der Göttin der Schönheit, ein andermal belauschen wir eine Operation: »Doktor?!«, entsetzt sich eine OP-Schwester, »Doktor, hören Sie auf zu schneiden!« Als wir dem Arzt schließlich in seiner Chirurgie gegenübertreten, finden wir ihn bei einem unbeschreiblichen Werk der Raserei. Blutbesudelt lässt er von seinem Opfer ab, als er uns entdeckt: »Was ist das? Ein Eindringling! Er ist hässlich, hässlich, hässlich!« Irr vor Wut verfolgt er uns, feuert aus einer Maschinenpistole, kreischt: »Schau in einen Spiegel! Schau in einen Spiegel!« Als alles vorbei ist, wird es unheimlich still in dem weißgefliesten Raum, in dem wir nun alleine stehen.

Geteilte Welt

Die Plasmiden haben alles verändert«, sagt uns Atlas über Funk, schon früher, lang vor unserem Treffen mit dem Doktor. Atlas hat uns geführt, seit wir mit der Tauchkugel nach Rapture herabgesunken sind. Dort werden wir zum Spielball körperloser Stimmen – Atlas, der uns führt, damit wir ihn retten; Andrew Ryan, der uns beschimpft und jagen lässt, damit wir aufgeben; Tonbänder überall, durch die wir Menschen kennenlernen, die längst keine Menschen mehr sind, sondern Bestien oder Leichen. Rapture wird für uns lebendig, aber es ist eine faszinierend zweigeteilte Lebendigkeit: die Vergangenheit, in der auf der wundersamen Unterwasserbasis Forschung und Kultur blühten; und die Gegenwart, in der sich eine verdreckte, verwüstete, verfluchte Stadt bar jedes gesunden Geistes vor uns ausstreckt. Was dazwischen passiert ist, das ist das Grundmysterium, von dem **Bioshock** erzählt. Soviel wird schnell klar: Schuld sind das Genmaterial Adam und

Im Waffenarsenal befindet sich ein **Flammenwerfer**. Alternativ benutzen Sie das »Anzünden«-Plasmid.

Was wir noch nicht gespielt haben

Wir konnten die ersten beiden Levels der PC-Version von **Bioshock** durchspielen. Das dauerte rund zwei Stunden. Insgesamt besteht das Spiel aus sieben Levels, die zunehmend umfangreicher werden sollen. Was wir noch nicht ausprobiert haben:

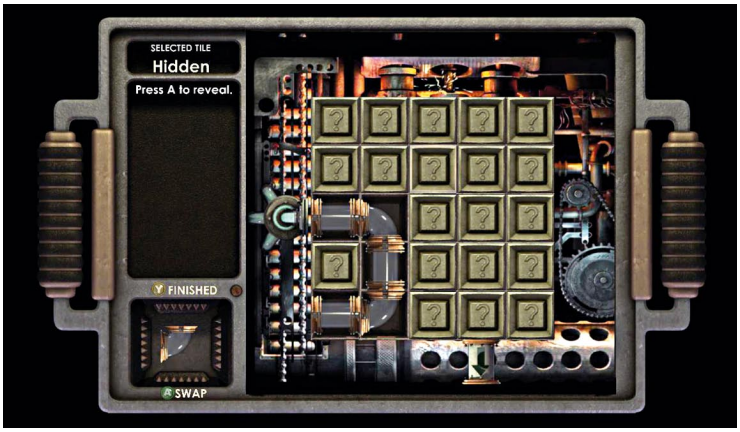
- **Handlungsfreiheit**. Die Levels 1 und 2 waren linear. Angeblich soll man später zwischen mehreren Wegen wählen, Aufgaben parallel verfolgen und in bekannte Areale zurückkehren können.
- **Aufrüsten**. Sowohl Waffen als auch Plasmiden sollen in mehreren Stufen verbesserbar sein. Was das bewirkt, ist unklar.
- **Bausystem**. An speziellen Automaten sollen sich aus Einzelteilen Munition, Hack-Tools und Verbesserungen herstellen lassen.
- **Fotografieren**. Mit einer Kamera sollen Sie Fotos von Gegnern schießen und analysieren können, um sie effektiver zu bekämpfen.

Treffen Sie anfangs hauptsächlich leicht bewaffnete Menschen als Gegner, tauchen im späteren Spielverlauf zunehmend Feinde im stark gepanzerten **Unterwasseranzug** auf.

die Plasmiden – genetische Veränderungen, die dem Körper neue Fähigkeiten verpassen. Wer hat sie erfunden? Was ging dabei schief? Warum hat Andrew Ryan, der offenbar noch lebt, nichts dagegen unternommen? Die Antworten setzen sich nach und nach bruchstückhaft zu einem Gesamtbild zusammen. Von all dem ahnen wir anfangs allerdings noch nichts. Zunächst sind wir eminent froh, als wir kurz nach der Ankunft in Rapture unser erstes Plasmid finden. Denn der Elektroblitz, der nun aus unseren Händen schießt, kann nicht nur elektronische Türschlösser überladen. Vor allem lähmt er geschockte Gegner für zwei Sekunden, was uns die Gelegenheit gibt, sie mit einem Werkzeugstreich zu erlegen – was **Half-Life** das Brecheisen, ist **Bioshock** die Rohrzange.

Kombinierte Waffen

Aus der Nahkampfwaffe wird schnell ein Revolver, dann eine Schrotflinte, dann eine Tommygun-Maschinenpistole – anfangs ist alles Action-Standard. Allerdings lässt sich jede Knarre mit drei Munitionstypen laden, etwa mit seltenen panzerbrechender Munition, noch selteneren Anti-Personen-Kugeln oder äußerst seltenen Elektroladungen. Wirklich flexibel werden wir aber erst durch die Plasmiden. Mit der Telekinese fangen wir Granaten aus der Luft und schleudern sie zurück auf den Werfer, machen aus allem, was lose herumliegt, Geschosse und greifen Erste-Hilfe-Päckchen von ansonsten unerreichbaren Dachbalken – quasi das genetische Äquivalent zur Gravity Gun aus **Half-Life 2**. Mit dem »Wut«-Plasmid lassen wir



Mit einem Minispielchen im **Pipe Mania**-Prinzip knacken Sie Automaten und Sicherheitseinrichtungen.

Interview

»In Bioshock können Spieler Dinge tun, an die kein Designer je gedacht hat.«

Der Engländer **Joe McDonagh** (33) gehörte 1998 zur Gründungsmannschaft des Entwicklerstudios Elixir (**Republic**, **Evil Genius**). Seit der Auflösung von Elixir 2005 arbeitet er als Senior Designer bei Irrational Games Australien.

Joe, Irrational Games hat zwei Studios, eines in Boston, eines in Canberra, Australien. Du arbeitest in Australien. Was passiert dort?

Wir bauen die PC-Version von Bioshock. Wir haben dort ein gutes PC-Team sitzen, das vorher Tribes Vengeance gemacht hat. Ich bin dort Leitender Designer. Ken [Levine, Chef von Irrational Games, schon beteiligt an System Shock 2] hat die Handlung von Bioshock geschrieben, ich überarbeite sie.

Was ändert sich an der PC-Version im Vergleich zur Fassung für die Xbox 360?

Am wichtigsten sind die Änderungen am Interface. Wir bauen eine Drag-and-Drop-Steuerung ein, mit der sich zum Beispiel Plasmiden mit der Maus auswählen lassen. Außerdem passen wir die Spielbalance an, weil man mit der Maussteuerung schneller und besser zielen kann.

Bioshock hat kein Inventar und kein Charakterfenster mehr, es spielt sich wie ein Ego-Shooter. Wo sind die Rollenspiel-Elemente geblieben?

Rollenspiele drehen sich um Charakterentwicklung und Handlungsfreiheit. Beides haben wir in Bioshock. Wir setzen es nur anders um als traditionelle Rollenspiele. Es gibt bei uns kein »+1 auf Stärke«, sondern direkte physikalische Auswirkungen durch die Plasmiden, zwischen denen man im Spiel auswählen muss.

Okay. Und wo bleibt die Handlungsfreiheit?

Die Spieler können ihre eigenen Vorgehensweisen ▶▶

So in Deutschland? Keine Chance!

2K Games strebt für **Bioshock** die USK-Einstufung »keine Jugendfreigabe« an – also ab 18 Jahren. Ohne Veränderungen und Schnitte dürfte das unmöglich sein. Zu den kritischen Punkten im Spiel gehören:

- **Gewalt gegen Menschen**. Die Gegner sind klar als Menschen zu erkennen, bewegen sich realistisch und artikulieren Schmerzen.
- **Gewalt gegen Kinder**. Die Little Sisters, die wie kleine Mädchen aussehen, sind zwar unverwundbar. Trotzdem sind sie Teil von Kämpfen und können beschossen werden.
- **Feuer und Elektrizität**. Im Spiel lassen sich Menschen anzünden und mit Elektroschocks töten. Beides gilt als besonders grausam.
- **Blut**. Treffer verdeutlicht Bioshock mit starken Blutspritzern. Auch in den Levels selbst finden sich Lachen und Schmierereien.
- **Darstellung von Qualen**. Gekreuzigte Leichen, entstellte Menschen und ein irrer Arzt, der mit dem Skalpell auf eine lebende Patientin einhackt – das Horror-Spiel spart nicht mit expliziten Schockeffekten.

Das Spiel liegt der USK derzeit zur Prüfung vor. Wenn das vorläufige Urteil fällt, hat 2K Games Zeit, die Beanstandungen auszuräumen. Wir gehen davon aus, dass die deutsche Version stark entschärft werden muss.

Levels wie der Medizinbereich triefen vor **Blut**.

Feinde auf andere Gegner losgehen, per »Sicherheitsalarm« hetzen wir ihnen Wachdronen auf den Hals, an unserer »Panzerschale« prallen Kugeln ab. In der Kombination werden die Plasmiden richtig mächtig. Mit dem Talent »Anzünden« setzen wir beliebige Gegenstände (zum Beispiel einen Teddy) in Brand und schleudern sie dann durch Telekinese in einen Raum mit Feinden. Weil sich Feuer über alles brennbare Material ausbreitet, steht im Nu das ganze Zimmer in Flammen. Geschützt durch das Panzerschalen-Plasmid rennen wir auf einen mechanischen Geschützturm zu, der uns normalerweise mit seinem Maschinengewehr niederstrecken würde. Alle Automaten können wir umpolen, wenn wir ein Hacker-Spielchen absolvieren – wie im Klassiker **Pipe Mania** müssen Sie gekrümmte Röhrenstücke unter Zeitdruck so aneinanderhängen, dass eine Flüssigkeit zum Zielort schwappen kann. Das geknackte Geschütz feuert nun für uns auf alles, was sich bewegt. Auf die gleiche Weise brechen wir in Verkaufsautomaten ein, öffnen Tresore und bringen Überwachungskameras auf unsere Seite.

Vollendetes Spiel

Die PC-Version von **Bioshock** ist weit fortgeschritten. Die ersten beiden Levels, die wir anspielen konnten, liefen bereits perfekt. Das Spiel sieht fast durchgehend blendend aus, wird aber wohl heftige Anforderungen an Ihre Hardware stellen. Offizielle Angaben dazu gibt es noch nicht. Auch die USK-Prüfung dürfte zum Problem werden – siehe Kasten. Dennoch soll die PC-Version zeitgleich mit der Xbox-260-Variante in die Läden kommen. Hat der Spieler nicht ein Anrecht auf das, worauf er im Schweiße seines Angesichts gewartet hat? Ja, sagt der Mann bei Irrational Games, hat er! Und zwar ab dem 24. August. CS

Bioshock

Angespielt

- Genre: **Ego-Shooter**
- Termin: **24. August 2007**
- Hersteller: **Irrational Games / 2K Games**
- Status: **zu 90% fertig**

christian@gamestar.de

Christian Schmidt: Die wichtigste Information für Fans des Quasi-Vorgängers System Shock 2: Bioshock ist kein Rollenspiel. Es gibt keine Charakterwerte, kein Inventar, keine Gegenstandsklauberei mehr. Die Plasmiden sollen das wettmachen. Ob das genügt, kann ich bislang noch nicht sagen. Was ich nach dem Spielen der ersten Levels sagen kann, ist das: Einen atmosphärischeren Shooter habe ich noch nicht gesehen! Die Stimmung in Rapture ist einzigartig. Bioshock will ein wegweisender Shooter sein – und der dürfte es tatsächlich werden.

Potenzial Ausgezeichnet

Interview

entwickeln, an die kein Designer vorher gedacht hat. Ein Beispiel: Es gibt einen Raum, in dem Stromdrähte kreuz und quer gespannt sind, so dass sich der Spieler vorsichtig hindurcharbeiten muss. Wer clever ist, kann die Kabel einfach mit der Telekinese-Fähigkeit aus den Wandsteckern ziehen. Ich habe sie dann so wieder eingestöpselt, dass alle auf Brusthöhe hingen. Dann habe ich einen Big Daddy angeschossen, bin zurückgerannt, unter den Drähten weggekrochen und habe zugesehen, wie er in die Kabel und damit in seinen Tod gepoltert ist. Der Level-Designer stand hinter mir und klatschte – er hatte selbst nicht gedacht, dass so etwas möglich wäre.

Wie stellt ihr sicher, dass das Spiel fair bleibt?

Die Spielbalance ist ein großes Problem. Darum sind die meisten Ego-Shooter ja auch so eng angelegt – das minimiert die Möglichkeiten des Spielers, die man sonst alle austesten müsste. Aber stark lineare Spiele haben das Problem, dass sie nicht mehr glaubwürdig sind, wenn man vom vorgesehenen Weg abweicht. Vor Bioshock waren Ego-Shooter nur eine Reihe unverbundener Levels.

Das gilt schon seit Half-Life nicht mehr.

Auf der Erzählebene, ja, Half-Life hat vorgeplante Ereignisse in den Levels populär gemacht. Aber was ist mit der Handlungsfreiheit? Half-Life ist wie eine Geisterbahnfahrt, wo man geradeaus gleitet und links und rechts Monster auftauchen. Wir lassen dem Spieler eine echte Wahl.

Wie sieht die aus?

Eine Frage ist zum Beispiel, wie er mit den Little Sisters umgeht. Das ist die wichtigste Entscheidung im Spiel. Tötest du sie und wirst so stark, oder befreist du sie und schaffst dir dadurch möglicherweise Verbündete? Je nachdem, wie der Spieler handelt, endet das Spiel unterschiedlich.

Wie viele Enden gibt es?

Eigentlich hätte ich gar nicht verraten dürfen, dass es überhaupt mehr als ein Ende gibt. Ken wird mich erschießen!

Die Little Sisters sehen wie kleine Mädchen aus.

Einige Journalisten waren entsetzt: Sie sehen im Spiel Gewalt gegen Kinder. Aber warum sollten Spiele ein Medium sein, in dem man so etwas nicht thematisieren darf? Wer anders denkt, verbannt uns in ein kreatives Ghetto.

Den meisten Leuten wird unbehaglich bei dem Gedanken, auf kleine Mädchen zu schießen.

Es ist unsere Verantwortung, die Gewalt gegen die Little Sisters taktvoll darzustellen. Man kann sie nicht erschießen oder verletzen, im Kampf sind sie unverwundbar. Wenn man sich entscheidet, sie zu töten, wird das vom Spiel nicht dargestellt.

Wo bleibt die Moral?

Genau darum geht es! Spiele sollten in der Lage sein, sich mit anspruchsvollen moralischen Themen auseinanderzusetzen. Nimm zum Beispiel den Konflikt zwischen Atlas und Tennenbaum. Wenn man in Bioshock zum ersten Mal eine Entscheidung über Leben und Tod einer Little Sister treffen muss, melden sich zwei Personen zu Wort. Atlas ist dein Freund, er hat dir über Funk geholfen; Tennenbaum ist eine Fremde, aber durch einige Ton-Tagebücher weißt du bereits, dass sie wohl psychotisch und ziemlich gefühlskalt ist. Nun rät dir dein Freund, das kleine Mädchen zu töten, und die verrückte Fremde bittet dich, es zu verschonen! Mit solchen schwierigen Situationen wollen wir die Spieler dazu bringen, darüber nachzudenken, was sie da eigentlich tun.

Hast du eine persönliche Lieblingsstelle im Spiel?

Es gibt einen Charakter namens McDonagh im Spiel, der besitzt eine Kneipe, die heißt »Fighting McDonagh«. Ich bin Sportboxer, und Ken dachte wohl, dass ich zu viel Zeit in der Kneipe verbringe.