

Wissenschaft, Kunst und Wirtschaft im Tiefenrausch oder: Wenn der Drang nach totaler Freiheit zum Gefängnis wird.

# Bioshock



Ein Mann hat eine Vision. Sein Name ist Andrew Ryan. Er träumt von einer Welt, die eigentlich unmöglich ist. Er träumt von einer Welt, in der es keine kulturellen, keine gesellschaftlichen Grenzen für Wirtschaft, Kunst und Wissenschaft gibt. Er erweckt diese Utopie von Freiheit zum Leben. Unter Wasser lässt er die Stadt Rapture (englisch für Entzücken, Rausch) bauen. Hunderte folgen ihm in sein abgeschottetes Reich in der Hoffnung auf eine bessere Zukunft.

Jahre später: Ein Mann sitzt in einem Flugzeug, das über den Atlantik fliegt. Er sieht sich ein Foto an. Dann stürzt das Flugzeug ab. Der Mann überlebt als Einziger, rettet sich auf eine winzige Insel, die mitten im Ozean einen riesigen Leuchtturm trägt.

Er betritt den Leuchtturm, darin eine Tauchkugel und somit Rapture in der Hoffnung auf Rettung. Der Ego-Shooter **Bioshock** beginnt. Und falls Sie es noch nicht wissen: Hoffnungen sind zu 99 Prozent dazu da, zerstört zu werden.

## Die Atmosphäre

Rapture ist wundervoll, Rapture ist ein architektonischer Traum in Art déco. Üppige goldene Verzierungen schmücken die Wände, dicke Teppiche liegen aus, die Farben sind satt. Die ersten Schritte durch die Vision des Andrew Ryan atmen Reichtum und erlesenen Geschmack. Es ist eine Welt, in der man sich wohl fühlen würde, wäre da nicht der Gedanke, dass das alles nicht sein darf, dass hier nichts Gutes wartet.

Der Wahnsinn dieser Stadt springt Sie schon an, bevor Sie den wirklichen Gefahren Ihrer Umgebung ins Auge sehen können. Doch Sie müssen sich nicht gedulden, Ihre Befürchtungen werden bald bestätigt. Statt glücklicher Einwohner treffen Sie in den verwüsteten Hallen an jeder Ecke Irre: Alle paar Schritte greifen maskierte Menschen an. Ein Schönheitschirurg nutzt Picassos Bilder als Vorlage für menschliche Bastelarbeit. Ein Künstler tötet, um aus den Leichen Skulpturen zu gipsen. Eine Forscherin zerstört Bäume, eine andere manipuliert Kinder zu willenlosen Apparaten. Und überall klebt Blut an Wänden.

Rapture ist in seiner Abgeschlossenheit die Perversion des Freiheitsgedankens und schafft den kunstvollen Spagat aus Faszination und Abscheu. Die Stadt wird Sie anziehen und abstoßen. Sie werden die Schönheit genießen und gleichzeitig vor der Zer-

**Facts**

- ▶ 12 Levels
- ▶ 7 Waffen
- ▶ 10 Plasmide
- ▶ 3 Ausbaustufen für Waffen und Plasmide
- ▶ 9 Gegnertypen
- ▶ 2 Enden

**ab 16/18-DVD**  
- Video-Special

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 3646  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4109

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft  
- unterstützt  
DirectX 10

**Inhalt**

- Die deutsche Version ..... 67
- Überall Entdeckungen..... 68
- Internet-Aktivierung ..... 69
- Eis selber machen ..... 69
- Unsere Meinungen ..... 70
- In den Hauptrollen..... 71
- Warum kein Technik-Check..... 72



Aus dem **Chemikalienwerfer** können Sie flüssigen Stickstoff pusten. Der macht aus Gegnern bizarre Eisskulpturen, die sich zertrümmern lassen.



störung und der Gewalt, auf die Sie treffen, zurückschrecken – eine eindrucksvolle Leistung.

### Die Handlung

Was sich in Rapture im Detail zugezogen hat, können wir Ihnen selbst nach zweimaligem Durchspielen nicht sagen. Nur soviel werden Sie schnell lernen: Schuld am Zustand der Stadt ist ein Stoff namens Adam, der nicht nur die

wildesten genetischen Veränderungen ermöglicht, sondern auch Wahnsinn bedingt. Von riesigen Monstern in Taucheranzügen (Big Daddys) begleitet ziehen kleine Mädchen (Little Sisters) durch Rapture und ernten aus Leichen Adam. Und Sie müssen das Adam aus den Mädchen gewinnen, um sich selbst genetisch weiterzuentwickeln und Plasmide (aktive Adam-Fähigkeiten) und Tonika

(passive Adam-Fähigkeiten) einsetzen zu können. Abhängig davon, wie Sie das anstellen (Mädchen retten oder töten), präsentiert Ihnen das Spiel eine von zwei möglichen Endsequenzen.

Hauptcharaktere wie Andrew Ryan, der Rebell Atlas, der finstere Frank Fontaine und die Wissenschaftlerin Tenenbaum streuen in Funkmeldungen zwar Handlungskrumen aus, den Rest müssen Sie

sich anhand von Tonbandaufnahmen jedoch selbst zusammenreimen. Die Audioschnipsel sind brillant gelungen und geben wunderbar andeutungsreiche Einblicke in die Seelenabgründe der Protagonisten. Über die gesamte Spielzeit reihen sich die Tonperlen so zu einer Handlungsschnur zusammen, die am Schluss eine geschlossene Kette geben sollte. Sollte – doch in der Praxis klaffen



Das **Zorn-Plasmid** produziert kleine rote Gallert-Bällchen. Wenn Sie die auf einen Splicer schmeißen, haut der statt Ihnen die Mit-Splicer.

### Die deutsche Version

#### Weniger Gewalt

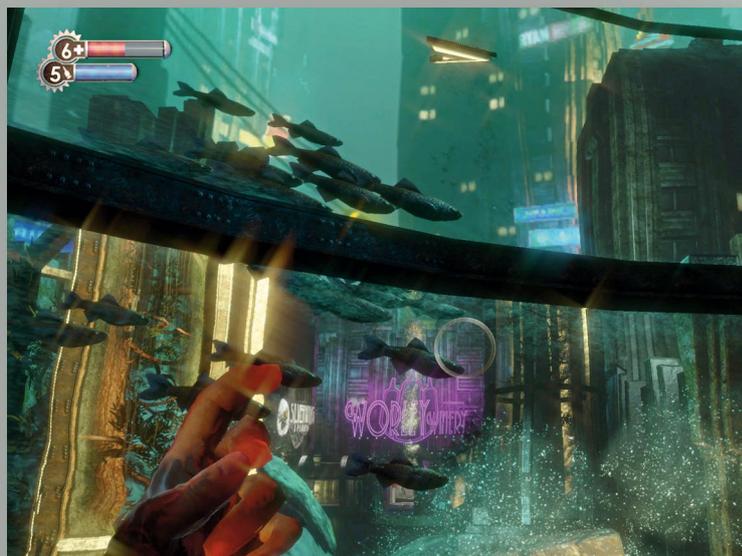
Die dichte Atmosphäre von **Bioshock** entfaltet sich nicht zuletzt dank der expliziten Gewaltdarstellung. Von der gibt es in der geschnittenen deutschen Version immer noch reichlich. Teilweise nehmen die Entschärfungen etwas von der Drastik; so sticht Dr. Steinman im Original nicht auf eine Leiche auf seinem OP-Tisch ein, sondern auf einen noch lebenden Menschen. Andere Kürzungen hingegen halten wir für vernachlässigbar, etwa dass angezündete Gegner nicht als rohe Fleischklumpen, sondern schwarzverkohlt zu Boden gehen.

#### Gute Vertonung

Übersetzung und Vertonung sind in der deutschen Version durchgehend auf dem Niveau des Originals. Wer Letzteres dennoch vorzieht, findet auch die englische Sprachfassung mit auf der Spiel-DVD.



**Splicers** sind scharf auf das Adam der Little Sisters – und irre genug, einen Big Daddy frontal anzugreifen.



Zu selten bewegen Sie sich durch Areale, in denen Sie sehen, dass Rapture eine **Unterwasser-Stadt** ist.

am Ende grobe Lücken. **Bioshock** verlässt sich beim Erzählen seiner Geschichte weitgehend auf Ihre Eigeninitiative. Wer nicht jede Ecke nach den Tonbändern durchsucht, verpasst entscheidende Erklärungen. Selbst mit vollständigem Tonband-Vorrat lässt sich die Frage nach dem, was nun eigentlich in Rapture passiert ist, nur mit viel Fantasie beantworten. **Bioshock** bleibt absichtlich grobma-

schig bis kryptisch, den Rest füllt die Fantasie des Spielers. Zudem jagen Sie über rund drei Viertel des Spiels der Eselskarotte nach, ohne dass Entscheidendes passiert; erst dann führt das Spiel mit einem Paukenschlag angedeutete Handlungsfäden in einer Szene zusammen, die in ihrem Aha-Effekt und der dramatischen Inszenierung im PC-Bereich derzeit ihresgleichen sucht.

### Die Aufgaben

»Rette meine Familie!« Das verlangt der Rebell Atlas ohne weitere Erklärung, kurz nachdem Sie in der Unterwasserstadt aufgeschlagen sind. Später sollen Sie den Weg zu Ryans Büro finden. Dazwischen gilt es, einem Künstler bei der Gestaltung seines grauenvollen Meisterwerks zu helfen. Oder Sie müssen einer Baumforscherin eine seltene Blu-

me besorgen. Die Aufgaben führen Sie zwar durch die Welt von **Bioshock**, sind aber größtenteils unoriginell – das Spiel ist sich nicht zu schade, Sie mehrmals auf die Suche nach simplem Sammelkram wie acht Flaschen destillierten Wassers zu schicken. Geärgert haben wir uns auch über den Auftrag eines Bombenbaus. Die Materialien für den Sprengkörper hatten wir längst entdeckt, kann-

## Überall Entdeckungen

Die Welt von Bioshock steckt voller Ereignisse und Gefahren. Einige Beispiele aus einem kleinen Teil des zweiten Levels, des medizinischen Pavillons:



Am Zugang zu den Dentallabors hat die Heizung versagt, das Meerwasser ist in den Gang gesickert und **gefroren**. Der Weg ist versperrt ...



Im Nordtrakt hat Dr. Suchong **Experimente** mit Plasmiden ausgeführt. Eines davon, »Zorn«, hatte verheerende Auswirkungen...



Im hell erleuchteten Hauptsaal der Dentalabteilung liegt eine **Schrotflinte** mitten im Licht, wie auf dem Präsentierteller ...



Die Eingangstür zur Zahnarztpraxis ist verschlossen. Der **Schlüssel** hängt unerreichbar an der Rezeption, durch das Fenster erkennbar ...



In einem kleineren **Lagerraum** hat sich eine entstellte Schwester verbarrikadiert. Sie lässt keinen Menschen zu sich herein ...



In der Praxis im Ostflügel sollen Plasmide gelagert worden sein. Man spricht von Versuchen mit der Fähigkeit **Telekinese** ...

## Internet-Aktivierung

Um Bioshock spielen zu können, brauchen Sie zwingend eine **Internetverbindung**. Denn nach der Installation und vor dem ersten Start will das Programm erst per Online-Überprüfung aktiviert werden. Der Publisher 2K Games wollte uns keine genauen Angaben zum Vorgehen machen. Ob wie im Falle von Two Worlds Daten über Ihren Rechner gesammelt werden und die Anzahl der möglichen Installationen damit begrenzt ist oder ob es sich lediglich um das Abgleichen eines Schlüssels handelt, können wir nicht sagen.

ten sie aber erst einsammeln, nachdem wir die entsprechende Aufgabe erhalten hatten. Resultat: überflüssige Lauferei!

## Die Waffen

Zwar ist es keine Brechstange, sondern ein Schraubenschlüssel, den man Ihnen zu Beginn in die Hand drückt, aber ansonsten bleibt **Bioshock** der gängigen Waffenhierarchie treu. Nach dem Schraubenschlüssel finden Sie eine Pistole, dann eine Schrotflinte, darauf ein Maschinengewehr, einen Granatwerfer, einen Chemikaliensprüher und eine Armbrust. Für jede Schusswaffe gibt es drei Arten von Munition, die sich in ihren Wirkungen deutlich unterscheiden. Gewöhnliche Pistolenkugeln taugen zwar zum Töten, aber das dauert. Besser sind panzerbrechende Geschosse. Pusten Sie flüssigen Stickstoff aus dem Chemikalienwerfer, friert zwar Ihr Gegenüber ein, nimmt aber erst mal keinen nennenswerten Schaden. Flammen oder Elektrizität sind da deutlich effektiver.

Zudem lassen sich alle Schusswaffen bis zu dreimal aufrüsten. Sie können etwa das Magazin der Pistole vergrößern, die Durchschlagskraft Ihrer Schrotkugeln steigern oder den Rückschlag des Maschinengewehrs zugunsten der Genauigkeit minimieren. Sowohl die Abfolge als auch die Nützlichkeit der Waffen sind gut ausbalanciert, auch weil die be-

grenzte Munition zu regelmäßigem Wechseln zwingt.

## Die Adam-Fähigkeiten

So verrückt das klingen mag, aber Sie können den Endkampf allein mit dem Schraubenschlüssel meistern. Ob Ihnen das gelingt, hängt von den Tonika ab, die Sie im Laufe des Spiels ergattern und einsetzen. Tonika sind passive Adam-Fähigkeiten, die den Helden etwa resistenter machen, ihn leiser gehen oder Stromschläge austeilen lassen. Oder eben stärkeres Zuschlagen erlauben. Wer es ein bisschen geschickt anstellt, kann gegen Ende jeden normalen Gegner mit zwei bis drei Schlägen des Schraubenschlüssels umhauen; mit Schusswaffen brauchen Sie wesentlich länger.

Die aktiven Adam-Fähigkeiten heißen Plasmide. Teilweise verbergen sich dahinter nur Varianten der bereits beschriebenen Waffen. Mit dem Abfackel-Plasmid zum Beispiel können Sie Gegner per Handwedeln anzünden wie mit dem Chemikalienwerfer. Mit dem Elektro-Plasmid setzen Sie Gegner unter Strom wie mit den Ionenkugeln aus dem Schrotgewehr. Spannend ist hingegen das Telekinese-Plasmid, das Sie selbst riesige Gasflaschen wuchten und auf Gegner werfen lässt. Sie können damit sogar aus Verteidigungsanlagen abgeschossene Granaten im Flug auffangen und zurückschleudern.

Das Tolle an Waffen, Tonika und Plasmiden: Man kann die Dinger herrlich miteinander kombinieren, um die größtmögliche Wirkung zu erzielen. Sie sehen eine der zahlreichen Pfützen in Rapture? Unter Strom gesetzt ist sie eine Todesfalle. Sie sehen eine Öllache? Feuer! Gegner, die das dennoch überleben, laufen vielleicht in von Ihnen gestreute Minen oder in die Kugeln einer von Ihnen manipulierten Selbstschussanlage. Das Blöde an Waffen, Tonika und Plasmiden: Diese

## Eis selber machen



An solch einem **Automaten** kaufen wir mit Adam neue Plasmide.



Wir entscheiden uns für »Winter Blast«, mit dem wir Gegner schockfrosten können.



Ein kleiner **Lehrfilm** zeigt uns die Wirkung unserer neuen Gen-Spielerei.



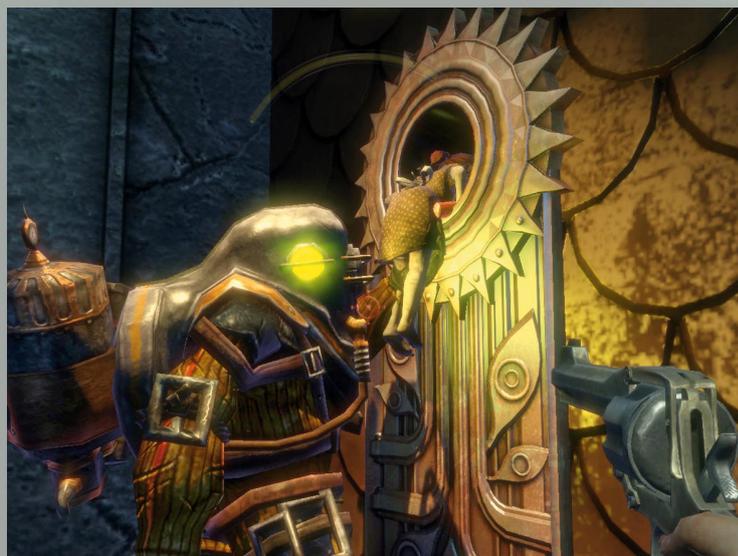
In der Praxis **gefrieren** Splicer sogar realitätsfern mitten in der Luft.



Sieht beides ungesund aus, aber auf dem linken Bild retten wir die **Little Sister**, rechts tun wir es nicht.



Der Grund, warum viele Gegner verkleidet sind: Rapture kippte bei einem **Maskenball** in den Wahnsinn.



Die Big Daddys klopfen die Little Sisters aus **Schächten**, bevor man sich auf die Jagd nach Adam macht.

Kniffe brauchen Sie meist gar nicht, um sich der Gegner zu entledigen. In der Praxis ist es wesentlich effektiver, Widersacher schlicht über den Haufen zu schießen, als im Eifer des Gefechts zwischen Plasmidfähigkeiten zu wechseln. Das bedeutet nämlich meist den Tod (der in **Bioshock** nicht endgültig ist, sondern nur zur nächsten Wiederbelebungstation führt). Die Befriedigung, Gegner gegeneinander auszuspielen oder in vorbereitete Fallen zu locken, ist anfangs immens.

Auf Dauer ermüden die Spielchen aber, weil es mit der unkomplizierten Gewaltmethode mindestens ebenso gut funktioniert.

### Die Gegner

Die Feind-Fauna Raptures ist Segen und Fluch, denn Sie treffen in **Bioshock** auf intelligente, einigermaßen fordernde Gegner – aber auf immer die gleichen. Das Programm hetzt Ihnen hauptsächlich sogenannte Splicers auf den Hals. Das sind die durch die Droge Adam irre gewordenen Bewohner

von Rapture. Davon gibt's gerade mal vier Varianten, die sich im Aussehen kaum unterscheiden: Schläger, Schiesser, Granatwerfer und Spinnen-Splicers, die an der Decke laufen können. Die Kreaturen weichen aus, fallen Ihnen in den Rücken und kämpfen auch mal untereinander; richtig gefährlich sind sie aber nur in großen Mengen. Mit denen bekommen Sie's nur selten zu tun, dafür wachsen die Einzelgegner in allen Levels langsam nach – auch in schon durchquerten Gebieten lauern al-

so wieder neue Angreifer. Wer durch die Levels prescht und sich nicht umschaute, steht zudem über kurz oder lang ohne Kugeln da. Aber selbst dann helfen Ihnen immer noch die Plasmide weiter.

### Die Automaten

Neue Plasmide finden Sie entweder direkt in den Levels, oder Sie kaufen sich welche an Automaten. Ganz Rapture steht voll mit Verkaufsmaschinen. An manchen heilen Sie sich, an anderen können Sie Munition kaufen, wieder

## Unsere Meinungen

### Viele Wünsche offen

**Gunnar Lott:** Schade, dass wir Ihnen als Fazit aus unserem Test nicht ein »Dies ist das beste Spiel des Jahres« mit auf den Weg geben können. Der brillante Stil, die tollen Ideen, die unglaubliche Welt – die Zutaten sind da, aber das Gesamterlebnis von Bioshock lässt dann doch zu viele Wünsche offen.



gunnar@gamestar.de

Dennoch: ein gutes Spiel, ein richtungweisendes Spiel, ein Spiel, das seinen Kaufpreis wert ist.

### Was tue ich hier?

**Petra Schmitz:** Was für ein grandioses Programm! Das dachte ich in der ersten Stunde mit Bioshock. Ich hatte Fragen, wollte so viel wissen, wollte so viel erfahren. Ich war neugierig wie schon lange nicht mehr in einem Spiel. Leider bekam ich keine oder nur unbefriedigende Antworten. Also beschäftigt mich nach einer Weile nur noch eine ein-



petra@gamestar.de

zige Frage: Was tue ich hier überhaupt? Auf die, soviel sei verraten, bekam ich eine Antwort. Eine perfekte Antwort, die nicht nur mein Tun in Rapture erklärte, sondern gleichzeitig auch mein Treiben in so vielen anderen Spielen problematisierte. Ein Moment, den ich nicht mehr vergessen werde, weil er mich wie ein Schlag ins Gesicht traf. Ansonsten fällt Bioshock für mich in die Kategorie der guten, aber nicht herausragenden Shooter.

### Erst kommt das Schießen, dann die Moral

**Christian Schmidt:** Die totale Freiheit ist eine Illusion. Das ist das Thema von Bioshock, und zugleich das kompakte Urteil über das Spiel. Der Freiheitsbegriff durchdringt die Handlung, die in den Rückblicks-Fragmenten auf brillante Weise erzählt wird; stellenweise sagen die Charaktere des Spiels Sätze von abgründiger Klar- und Schönheit. Weil Bioshock sich aber zu sehr im Angedeuteten gefällt, bleibt das Gesamtbild am Ende lückenhaft. Bioshock zwingt zum Nachdenken, zum Diskutieren – das ist für ein Computerspiel bemerkenswert. Aber: Bioshock ist keine Erzählung, es ist ein Spiel. Ich handle; aber nur



christian@gamestar.de

zu dem Zweck, den Schrecken des Geschehenen selbst zu entdecken. Etwas daran ändern kann ich durch mein Töten und Zerstören nicht. So ist die Entscheidungsebene von der Erkenntnisebene abgekoppelt. Bioshock zu spielen ist in weiten Teilen, wie die Leiter von einem Bibliotheksregal zum nächsten zu kurbeln – notwendig, aber in sich bedeutungslos. Computerspiele können, darin sind sie einzigartig, die Konsequenzen eigener Entscheidungen aufzeigen. In Bioshock bleibt Ihr Handeln nicht nur irrelevant, sondern in weiten Teilen auch unmotiviert. Im Amüsierlevel Fort Frolic ist das Spiel sogar so gnadenlos frei von Alternativen, dass ich mich von den Handlungen meines Alter Ego entfremde – was der da tut, das bin nicht ich.

### Macht es besser!

All das ist Absicht, wie später durchaus klar wird, und fast jeder andere Shooter funktioniert ja auch genauso. Der Vorwurf an Bioshock lautet deshalb lediglich auf Blenderei: Die Fragen, die es aufwirft, beantwortet es nicht. Das ethische Thema, mit dem es spielt, führt es zu keiner Erkenntnis. Die Größe, die es gern hätte, besitzt es nicht. In seinem wunderbar unterhaltsamen Scheitern fordert es das ganze Medium heraus: Macht es besser! Für diese Inspiration bin ich Bioshock dankbar – genauso wie für zwölf äußerst vergnügliche Stunden.



Sander Cohen ist ein Künstler. Seine Materialien sind Gips und der Tod.



Überall liegen **Energiespritzen**, **Geld** und **Tonbandgeräte** herum.



Rapture ist voll mit Pfützen. Die bieten sich an, um gleich mehrere Gegner per **Stromschlag** außer Gefecht zu setzen.

andere spucken Verbandszeug oder Energie für Ihre Adam-Fähigkeiten aus. An einigen dürfen Sie sogar mit gefundener Krimskrams (etwa Gummischläuchen, leeren Patronenhülsen, Chemikalien) selbst Munition basteln.

Die meisten dieser Automaten verlangen Geld für ihre Dienste. Das finden Sie reichlich bei Ihren Streifzügen. Wer gerade nur wenige Dollars in den Taschen hat, kann die Ausgaben an den Automaten minimieren, indem er die Maschinchen in einem Minispiel hackt. Das funktioniert immer nach demselben Prinzip, einer Variante des uralten **Pipe Mania**: Rohrteile wollen unter Zeitdruck richtig angeordnet werden, um eine Flüssigkeit zum vorgegebenen Ziel zu lenken. Der solide Spaß hielt länger, wenn das Grundmuster stärker variiert würde.

Kleines Ärgernis: Zuweilen lassen sich die zufällig ausgewürfelten Puzzles schlicht nicht lösen.

### Das Leveldesign

Zu Beginn arbeitet **Bioshock** mit ziemlich billigen Tricks, um Ihnen das Gefühl zu geben, nicht mehr aus Rapture entkommen zu können: Türen, die Sie passiert haben, lassen sich nicht mehr öffnen, herunterstürzender Schutt blockiert einen Durchgang. Später öffnen sich die Levels hingegen, Sie können und müssen Routen zurücknehmen, dürfen sogar alternative Wege beschreiten – meist jedoch durch Levels, die zwar sehr schön aussehen, aber konstruiert wirken. Lediglich das Amüsierviertel (Fort Frolic), die grüne Lunge (Arcadia) und der Fabrikkomplex Ryans (Hephaestus) erscheinen nachvollziehbar gebaut.

Was Sie bei Ihren Streifzügen allerdings nicht entdecken werden: die Stadt unter Wasser, die Ihnen das Spiel zu Beginn in einer wunderschönen Fahrt mit einer Tauchglocke verspricht. Da die Levels weitgehend flach sind, kommt

nicht das Gefühl auf, in einem der Hochhäuser unterwegs zu sein, die man Ihnen zeigt. Zudem könnte Rapture auch über Wasser liegen, denn sobald Sie einmal einen Fuß auf Art-déco-Boden gesetzt haben, verschwindet das

## In den Hauptrollen ...



»Es war nicht unmöglich, Rapture auf dem Meeresgrund zu bauen. Es war unmöglich, es irgendwo anders zu bauen.«  
Andrew Ryan, Rapture-Gründer



»Diese armen Trottel. Sie kommen nach Rapture und denken, sie würden hier unten wer-weiß-was werden. Dabei vergessen sie, dass auch jemand die Klos putzen muss.«  
Frank Fontaine, Unternehmer



»Im Gefangenenlager musste ich Versuche an anderen Häftlingen durchführen. Sie nannten mich »Das Wunderkind«, die Deutschen.«  
Dr. Tenenbaum, Wissenschaftlerin



»In Rapture findet ein regelrechtes Wettrüsten statt. Nur geht es nicht darum, wer die besseren Kanonen oder Bomben baut. Es geht darum, wer schneller vom Menschen zum Ungeheuer werden kann.«  
McDonagh, Wirt



»Ich will die Ohren abnehmen, doch ich kann nicht, ich hüpfte, und wenn ich hüpfte, komm ich nie vom Boden weg. Das ist mein Fluch. Mein verdammter Fluch. Ich will die Ohren abnehmen! Bitte!«  
Sander Cohen, Schauspieler



»Heute habe ich mit der Göttin zu Mittag gegessen. »Steinman«, sagte sie ... »Ich bin hier, um dir eine neue Art von Schönheit zu zeigen. Es wird Zeit, dass wir etwas gegen die Symmetrie unternehmen ...«  
Dr. Steinman, Chirurg



Viele Splicers tragen **Hasenmasken**, das Markenzeichen des irren Künstlers Sander Cohen.

## Warum kein Technik-Check?

Uns standen zum Test von Bioshock nur zwei Versionen zur Verfügung, beide jeweils fest an einen Rechner gekoppelt. Installationen auf anderen Systemen waren nicht möglich.

Die Spezifikationen der WinXP-Nestrechner:

- Core 2 Duo E6750 @ 2.666 GHz
- 2,00 GByte RAM
- Geforce 8800 GTX

Auf diesen Systemen lief das Spiel mit 1600 mal 1200 Bildpunkten mit maximalen Details stets flüssig. Wie Bioshock im Vergleich dazu in etwa auf einem Minimal- und einem Standardsystem aussehen dürfte, zeigen Ihnen die Bilder. Achtung: Bioshock setzt zwingend eine Shader-3.0-Grafikkarte voraus.



**Minimal:** 800x600 Bildpunkte, abgeschaltete Details.



**Standard:** 1024x768 Bildpunkte, mittlere Details.



**Optimum:** 1600x1200 Bildpunkte, hohe Details.

Gefühl, dass Millionen Kubikmeter Wasser um Sie herum gluckern. Zu selten zeigt Ihnen Bioshock etwas vom Nass.

### Die Grafik

Grafisch ist Bioshock nahezu über jeden Zweifel erhaben. Die Texturen matschen zwar an manchen Stellen, sind dann aber wieder von solcher Klarheit, dass man meint, sie anfassen zu können.

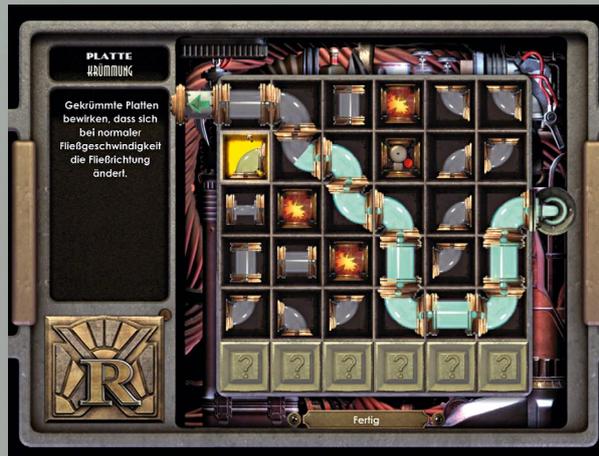
Und obwohl Rapture ein begrenzter Raum ist, bringt das Spiel es fertig, reichlich Abwechslung zu präsentieren. Mal sind Sie durch ehemals pompöse, nun halbverfallene Apartmentkomplexe unterwegs, dann wieder bewegen Sie sich in einer Art Parkwald mit Bäumen, Gras und bunten Blumen. Frostig geht es in der Fischfabrik zu, wo Eiszapfen glitzernd von den Decken hängen. In Hephaestus, dem Fabrikkomplex, stampfen riesige Maschinen und pumpen strahlende Flüssigkeiten durch gigantische Glaskolben. Und überall Leichen, Blut, Spuren des Wahnsinns. Die Charaktere sind in Optik und Animationen passend übertrieben, wirken schon fast grotesk und fügen sich so perfekt ins Bild.

### Der Sound

Wer die neueste Soundhardware sein Eigen nennt, wird begeistert sein: Bioshock gibt Ihnen in jedem aktuellen Format auf die Ohren. Und das nicht nur durch kräftige Knalleffekte in den Kämpfen. Die leisen Töne sind es, die das Spiel besonders gut beherrscht. So erschallen etwa aus vielen Grammophonen und Jukeboxen bekannte Melodien der Dreißiger, Vierziger und Fünfziger. Besonderer Aha-Moment für uns: Mario Lanza trällerte mit unnachahmlichem Schmalz in der Stimme, während in ein Apartment auf den Kopf stellten. Die deutschen Sprecher nehmen sich ihrer Aufgaben mit Hingabe an, selbst wenn wir uns manchmal noch einen Tick mehr Irrsinn in den Stimmen gewünscht hätten. Doch summa summarum: klasse!

### Das Fazit

Bioshock wagt etwas. Es wagt, Ihnen Dinge vorzuenthalten, es wagt, seine Geschichte nur halb zu erzählen, um Ihre Fantasie zu beflügeln. Darin scheitert es; was bleibt, ist lediglich das Gefühl, um etwas betrogen worden zu sein. Bioshock spielt mit Philosophischem, es spielt mit dem Begriff Freiheit. Und das gelingt. Leider nur in einem einzigen, wenn auch unfassbar großartigen Moment. Ansonsten ist Bioshock ein atmosphärisch dichter Ego-Shooter, der fantastisch aussieht, der sich fantastisch anhört und in dem mehr Automaten stehen als in allen anderen Actionspielen zusammen. PET CS



Über solch ein Minispiel können Sie nahezu jeden Automaten hacken.

## BIOSHOCK

EGO-SHOOTER

|             |  |            |              |
|-------------|--|------------|--------------|
| ENTWICKLER  | Irrational Games (SWAT 4, GS 05/05: 80 Punkte) | TERMIN (D) | 24.8.2007    |
| PUBLISHER   | 2K Games                                       | CA. PREIS  | 50 Euro      |
| SPRACHE     | Deutsch, Englisch                              | USK        | ab 18 Jahren |
| AUSSTATTUNG | DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch             |            |              |

### GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden



#### GENRE ACTION

|             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|
| SZENARIO    | realistisch | fiktiv      |
| FREIHEIT    | linear      | offene Welt |
| HANDLUNG    | einfach     | komplex     |
| GEWALT      | keine       | brutal      |
| SPIELABLAUF | Action      | Taktik      |

### ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI  |
|------------|-------------------|--------|
| 1 2 3 4    | 5 6 7             | 8 9 10 |

EINSTIEG leicht ————— schwierig  
 SPIELMECHANIK einfach ————— komplex  
 SPIELTEMPO langsam ————— schnell

HILFEN drei Schwierigkeitsgrade, Texthilfen, Tipps-System  
 SPEICHERSYSTEM freies Speichern, automatisches Speichern

- ERFORDERT**
- Schnelle Reaktionen
  - Orientierungsfähigkeit
  - Logik & Überlegung
  - Geduld
  - Handeln unter Zeitdruck
  - Vorausplanung
  - Mikromanagement
  - Teamfähigkeit

### TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs   | FÜR STANDARD-PCs  | FÜR HIGHEND-PCs  |
|--|---|--|
| 1 2 3 4  | 5 6 7   | 8 9 10   |
| <b>MINIMUM</b>   | <b>STANDARD</b>   | <b>OPTIMUM</b>   |
| 2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD<br>1,0 GB RAM<br>8,0 GB Festplatte<br>Internet-Verbindung | 3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD<br>1,5 GB RAM<br>8,0 GB Festplatte<br>Internet-Verbindung | Core 2 Duo E6600<br>2,0 GB RAM<br>8,0 GB Festplatte<br>Internet-Verbindung |
| PROFITIERT VON DirectX 10, Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware                  |   |  |
| BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Online-Akt.                                |   |  |
| TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1   |   |  |

- 3D-GRAFIKKARTEN**
- Radeon 9500 / 9600
  - Geforce 6600 GT
  - Radeon X600 / X700
  - Radeon 9700 / 9800
  - Geforce 6800 GT
  - Radeon X800 XL
  - Geforce 7600 GT
  - Radeon X850 XT
  - Radeon X1900 XT
  - Geforce 7900 GTX

### BEWERTUNG

|                 |  |         |
|-----------------|--|---------|
| GRAFIK          | + wundervolle Architektur + ausgezeichnete Effekte + viele Details + tolle Spielereien mit Licht und Schatten                  | 10 / 10 |
| SOUND           | + bekannte Lieder + akzentuierte Hintergrundmusik + sehr gute Sprecher + alle Soundformate + Geräusche überlagern Sprache      | 10 / 10 |
| BALANCE         | + auch ohne konsequentes Aufrüsten schaffbar + nie unfair + zu leicht + simple Bosskämpfe + einige Plasmide wenig sinnvoll     | 7 / 10  |
| ATMOSPHÄRE      | + absurde Mischung aus Faszination und Abscheu + Bedrohung an jeder Ecke + Wahnsinn spür- und erlebbar                         | 10 / 10 |
| BEDIENUNG       | + ausgezeichnete Karte + Richtungspfeil + Waffenwechsel über Steuerungstaste + Waffen-Plasmiden-Wechsel verwirrend             | 9 / 10  |
| UMFANG          | + recht lange Spielzeit + viele Geheimnisse + zu wenig Gegnertypen + Spielzeit gegen Ende künstlich in die Länge gezogen       | 8 / 10  |
| LEVELDESIGN     | + dezente Freiheit in den Levels + alternative Routen + Bonusräume + kein Unterwasser-Gefühl + öde Konstruktion                | 7 / 10  |
| KI              | + Gegner weichen zurück ... + ... suchen Deckung ... + ... oder fallen Spielern in den Rücken + viele dumme Frontalangriffe    | 8 / 10  |
| WAFFEN & EXTRAS | + alle Waffen sinnvoll + Ausbaustufen für Waffen und Plasmide + mehrere Munitionstypen + viele Plasmide und Tonika überflüssig | 10 / 10 |
| HANDLUNG        | + philosophischer Grundgedanke + großartige Charaktere + Sucharbeit notwendig + zu vieles bleibt im Dunkeln                    | 8 / 10  |

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

FAZIT Atmosphäre zum Schneiden, Handlung zum Suchen.

