

Die Zukunft der Ego-Shooter

BIOSHOCK

Ein Ego-Shooter mit grandioser Grafik und ausgefeilten Waffen. Und gleichzeitig ein Rollenspiel mit Quests, Inventar, aufrüstbarer Ausrüstung und viel Entscheidungsfreiheit. Was wird das für ein Spiel? Wir antworten in aller Kürze: ein wegweisendes!

INHALT

Little Sisters	28
Entwickler-Check	30
Xbox-360-Bilder	30
Art Déco	33
Die Waffen	33



- ▶ DVD: Video-Special
- ▶ DVD-XL: HiRes-Trailer



- ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK **3646**





Bioshock setzt stark auf **realistische physikalische Effekte**. Ob Elektrizität, Feuer, Eis oder Wasser, Sie können alles im Kampf gegen Ihre Feinde einsetzen.

Es ist nicht gerade die hippest Gegend von Boston, in der das Entwicklerstudio Irrational Games sein Hauptquartier hat. Die glänzenden Bürotürme, die dekorierten Altbauten, die sündteuren Boutiquen, all das liegt kilometerweit weg. Bei Irrational um die Ecke ist ein Comicshop schon das Glamouröseste, ansonsten machen sich Lebensmittelläden, Kirchen und Tankstellen breit. Drinnen sieht es nicht viel besser aus: arg abgewetzte Teppichböden, die Büroeinrichtung von Ikea und Menschen, Menschen. Überall, wo

auch nur 50 Quadratzentimeter Freiraum sind, hat man einen Schreibtisch samt PC und zwei LCD-Monitoren hingequetscht. Überall sitzen junge Leute und spielen. **Bioshock** natürlich, denn der Ego-Shooter ist in einer kritischen Phase: Programmierung, Sound und Grafik der Xbox-360-Fassung sind im Wesentlichen fertig, die PC-Version wird parallel in Australien programmiert und ist auf einem guten Weg. Und gerade jetzt entscheidet sich, in diesen Wochen, ob **Bioshock** nur ein gutes oder doch ein grandioses Spiel wird – dafür hat Irrational sein

Personal um gut 30 Prozent aufgestockt. Alles Tester, die Tag und Nacht nichts weiter tun, als die Designer, Programmierer und Zeichner mit Hinweisen zum weiteren Feinschliff zu versorgen. Jede Szene wird gespielt und geändert und gespielt und geändert, bis irgendwann ein Grad von Perfektion erreicht sein soll, der seinesgleichen sucht. Das zumindest ist das Ziel, das Studiochef Ken Levine vor Augen hat: »Wir wissen, warum die Spiele von Blizzard so gut sind. Das ist nicht nur Inspiration, das ist harte Arbeit.« Dazu kommen so ge-

nannte Fokus-Tests, die der Publisher Take 2 in New York und Los Angeles mit Spielern veranstaltet. Die dürfen zocken, und ihr Feedback wird schriftlich und per Kamera aufgezeichnet. Derlei Tests sind bei großen Projekten mittlerweile üblich, Take 2 sagt jedoch, dass sie soviel Aufwand bisher bei noch keinem Spiel betrieben haben.

Der Absturz

Und so beginnt das Spiel: Wir schreiben das Jahr 1960. Sie sitzen in der Business-Class eines Fluges über den Atlantik und rauchen gemütlich, das war da-



Alle **Monster** sind mutierte Bewohner der Stadt.



Mit **Telekinese** können Sie Gegenstände umherschleudern.

mals ja noch erlaubt. Plötzlich gelten Warnsirenen, jemand schreit – die Maschine stürzt in den Ozean. Crash, Chaos, alles zerbricht, Sie finden sich im Wasser wieder, tauchen auf, schauen sich um: Das Meer brennt, überall treiben Flugzeugteile. Die Zwischensequenz endet, ab hier können Sie bereits handeln. Sie schwimmen ein bisschen herum, irgendwas explodiert, keine weiteren Überlebenden sind zu sehen. Da entdecken Sie in unmittelbarer Nähe eine Art Leuchtturm auf einem winzigen Felsatoll. Sie paddeln hin. Der Turm hat eine Tür, Sie treten ein, Lichter gehen an. Überall sind merkwürdige Symbole, Wörter wie »Wissenschaft«, »Kunst« und »Freiheit« prangen an den Wänden. Sie folgen der Treppe nach unten, finden gigantische Turbinen und schließlich eine Art Kapsel. Sie treten ein, das Ding fährt los – und nun schweben Sie über einer verstörend schönen Unterwasserstadt. Die Kapsel dockt an einer Schleuse an, Sie betreten eine Halle. Jetzt beginnt das Abenteuer, jetzt müssen Sie herausfinden, was das für ein abgefahrener Ort ist.



Die Levels sind, bei aller Skurrilität, stilsicher designt und mit viel **Liebe zum Detail** gebaut: Beachten Sie die Zettel.

Alle Macht dem Spieler

Bioshock wird ein Ego-Shooter, Sie wissen schon: Ich-Perspektive, Waffe oder mindestens ein Arm im Bild, Lebensenergie, Ausweichen, Springen, Ballern. **Bioshock** will aber mehr sein als ein normaler Shooter. Es tritt, ähnlich wie **Crysis**, mit dem Anspruch an, das Genre für immer zu verändern. Ken Levine, Studiochef von Irrational, sagt dazu: »Half-Life 2 hat eine paar Innovationen, Battlefield ebenso, die aber in einem ganz anderen Gebiet. Ansonsten ist bei den

Ego-Shootern wenig passiert in den letzten Jahren. Alle diese Spiele, sogar Half-Life 2, sind wie Wollknäuel, die man im Solospiel schön linear abrollt. Die Designer wissen, wenn der Spieler an Stelle X ankommt, dann hat er Waffe A und B, Rüstung C und die Erlebnisse D sowie E gehabt. Wir haben uns gesagt: Halt, das wollen wir gar nicht alles wissen. Wir wollen das Spiel dem Spieler zurückgeben, es soll für jeden anders sein.« Levine nennt **Bioshock** einen »User-driven Shooter«, also einen »spielergetriebenen Ego-Shooter«. Aber wie in aller Welt wollen die Jungs das machen?

menten, die man eher in Rollenspielen erwarten würde (dazu später mehr), und will vor allem eine relativ freie Welt erschaffen. Diese Welt, die Unterwasserstadt Rapture, ist räumlich begrenzt, aber innerhalb ihrer Grenzen sind Sie frei – Sie entscheiden, auf welche Art Sie Quests lösen und Kämpfe gewinnen wollen. Sie entscheiden, welche moralischen Standpunkte Sie einnehmen (klassisches »Gut« oder »Böse« wird es nicht geben). Die KI soll, abseits von Skripten, flexibel auf alles reagieren, was Sie tun. Dazu werden den Figuren umfangreiche Beziehungsregeln einprogrammiert, was dazu führen kann, dass Sie aus strategischen Erwägungen Kämpfe zwischen den Gegnern auslösen. Klingt merkwürdig? Wir versuchen es mal mit einem Beispiel.

Ego-Shooter oder Rollenspiel?

Bioshock ist laut den Entwicklern der »ideelle Nachfolger« von **System Shock 2**, dem 1999 erschienen grandiosen Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel. Der Titel heimste seinerzeit rund um die Welt 90er-Wertungen ein, auch bei GameStar, und gilt heute als Klassiker. Dementsprechend borgt sich **Bioshock** eine Reihe von Ele-

Ins Chaos, Teil 1

Ein Raum ist zu durchqueren, eine Art Kliniksaal mit Operationstischen, Giftschränken, verhüllten Fenstern, mit mehreren Ebenen und voller Gegner. Das kann uns nicht schrecken, wir haben volle Energie, schwere Waffen und massenhaft Munition. Also rein: Ein Grenadier attackiert, ein fieser Arzt mit Operateurskittel, Mundschutz und einer Kiste voll selbstgemachter Granaten. Zwei Schuss aus der Pistole, wenig Wirkung, Wechsel auf Flammenwerfer, Problem erledigt. Ein Geschützturm hat uns entdeckt,



Wenn Sie eine Sicherheitsstation hacken, kommt ein **Minispiel**.

LITTLE SISTERS



Die kleinen Mädchen, Little Sisters genannt, die Sie auf vielen Bildern zu **Bioshock** sehen, sind Opfer eines genetischen Experiments. Eine verrückte Wissenschaftlerin, Dr. Tenenbaum, hat die armen Geschöpfe zu Adam-Suchmaschinen gemacht. Hinterher bereute sie ihre Tat, aber das hilft

jetzt nicht mehr viel – die monströsen Kinder suchen, beschützt von den mächtigen Big Daddys, rastlos nach Leichen, denen sie wertvolles genetisches Material abzapfen können. Es sei denn, Sie als Spieler treffen die Entscheidung, sie zu erlösen. Doch das ist nicht ohne Konsequenzen...



Eine der zentralen **Beziehungen** im Spiel ist die Symbiose zwischen Big Daddy und Little Sister. Der Riese beschützt das Mädchen, während es aus Leichen Genmaterial absaugt.

feuert MG-Kugeln ab. Wir weichen aus, ballern aus allen Rohren, das Ding raucht erst und explodiert dann. Jetzt ist eine Sicherheitskamera aufmerksam geworden und ruft einen Minihubschrauber. Auch dem stellen wir uns. Mitten im Raum sucht derweil ein Mädchen, eine so genannte »Little Sister« nach genetischem Material in den Leichen. Sie wird von einem riesenhaften metallgepanzerten Monster be-

wacht, einem »Big Daddy«. Wir achten peinlich genau darauf, uns mit diesem Paar

nicht anzulegen, der Big Daddy ist schwer bewaffnet, und wir haben schon mit den anderen Kreaturen genug zu tun. Nach knapp fünf Minuten Feuergefecht sind wir schließlich durch, haben viel Munition verbraten und Energie verloren. Und nicht viel erreicht, außer zu überleben. Es muss einen besseren Weg geben. Wir spulen zurück.

Ins Chaos, Teil 2

Ein Raum ist zu durchqueren, eine Art Kliniksaal mit Operationstischen, Giftschränken, verhüllten Fenstern, mit mehreren Ebenen und voller Gegner. Diesmal schleichen wir uns vorsichtig erstmal an den Geschützturm an und hacken uns ins System. Schon erkennt er die anderen als Feinde und nicht mehr uns. Dann bewegen wir uns vorsichtig zur Überwachungskamera und übernehmen auch die. Als wir jetzt in die Mitte des Raumes gehen und die Hölle losbricht, haben wir Verbündete: Der Turm feuert, und die Kamera ruft den Minihubschrauber, der sich diesmal auf die Grenadiere stürzt. Jetzt ist der Kampf ein bisschen einfa-

cher, aber immer noch hart genug. Als wir versehentlich den Big Daddy treffen, attackiert er uns – wir müssen abhauen. Nach knapp vier Minuten Feuergefecht sind wir schließlich durch, haben etwas Munition verbraten, aber nicht viel Energie verloren. Allerdings auch nicht mehr erreicht als zu überleben. Es muss einen besseren Weg geben. Wir spulen zurück.

Ins Chaos, Teil 3

Ein Raum ist zu durchqueren, eine Art Kliniksaal mit Operationstischen, Giftschränken, verhüllten Fenstern, mit mehreren Ebenen und voller Gegner. Wir hacken Kamera und Geschützturm. Und, da hätten wir gleich drauf kommen sollen, legen eine Mine an eine Tür, aus der Gegner kommen könnten. Unser Ziel ist der Big Daddy, wir wollen ihn erledigen, um das genetische Material (im Spiel »Adam« genannt) zu rauben, das die Little Sister sammelt. Wir feuern auf das Monster und bleiben dabei neben dem Geschützturm stehen, der den Big Daddy unter Feuer nimmt. Der Riese wankt heran

– und wir wenden das »Wut«-Plasmid (eine Sonderfähigkeit) an, was ihn veranlasst, wild auf das nächststehende Wesen zu ballern – das ist ein Grenadier, der mit gleicher Münze zurückzahlt. Vor uns ist eine knietiefe Wasserpfütze, wir warten geduldig, bis der Big Daddy hineinstapft, dann setzen wir unser Elektroplasmid ein, um das



ENTWICKLER-CHECK IRRATIONAL GAMES

Irrational wurde 1997 von Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier in Boston gegründet. Alle drei sind Ex-Mitarbeiter von Looking Glass (Ultima Underworld, Dark Project). Mittlerweile ist die Firma eine hundertprozentige Tochter von Take 2 und hat zwei Niederlassungen: eine in Quincy (bei Boston) und eine in Canberra (Australien).

Veröffentlichte Spiele: System Shock 2, Tribes: Vengeance, Freedom Force, Freedom Force vs. The Third Reich, SWAT 4, SWAT 4: Stetchkov Syndicate
Eingestellt: The Lost, Deep Cover
In Arbeit: Bioshock plus ein Geheimprojekt



XBOX-360-BILDER

Die Screenshots auf diesen Seiten stammen samt und sonders von der Xbox-360-Fassung von Bioshock. Wir haben aber bei unserem Besuch in Boston die PC-Version in Bewegung gesehen und sind sicher, dass sie optisch auf dem gleichen Standard ist; allenfalls könnte sie noch ein wenig detaillierter aussehen. Beide Varianten werden gleichzeitig erscheinen.



Die **Waffen** können Sie aufrüsten und mit diversen Munitionstypen ausstatten. Hier verschießen wir Brandsätze mit der Standardpistole.

Wasser zu elektrifizieren. Blaue Funken sprühen aus der Rüstung des Giganten, wir schießen unsere Waffen leer, um ihm den Rest zu geben, nebenbei werfen wir lässig ein paar Granaten auf die Grenadiere. Endlich bricht der Big Daddy zusammen. Wir nähern uns der wehrlosen Little Sister und ein Entscheidungsmenü poppt auf: »Mädchen retten« oder »Adam ernten«?

Das Chaos beherrschen

Alternativ hätten wir den Raum auch komplett umgehen können. Oder versuchen noch weitere Methoden zu finden, um

mit den Bestien fertig zu werden. **Bioshock** ist frei und hoch interaktiv, vor allem, wenn man die Umgebung nutzt. Wir haben eben von der Kombination von Wasser (das im Spiel allgegenwärtig ist) mit Elektrizität erzählt; genauso wäre es denkbar, Wasser gefrieren zu lassen, Metall unter Strom zu setzen und Holz oder Stoff anzuzünden. Materialien reagieren auf physikalisch korrekte Weise – die Feinde ebenso. Hübsch ist es, Gegnerschockzufrosten und dann mit einem Schraubenschlüssel zu zertrümmern. Und Sicherheitsanlagen sind, wenn Sie die ent-

sprechenden Fähigkeiten haben, anfällig gegen Manipulation. Die Kombination dieser Optionen verschafft Ihnen ein breites Spektrum an Handlungsmöglichkeiten, die alle nicht per se richtig oder falsch sind. Eine ganz typische Option fehlt allerdings: Gespräche finden nur in Zwischensequenzen statt, klassische interaktive Dialoge wie zuletzt etwa in **Jade Empire** planen die Entwickler nicht.

Führe mich

Das weiter oben erwähnte Adam ist die Währung im Spiel, ein genetisches Material, das

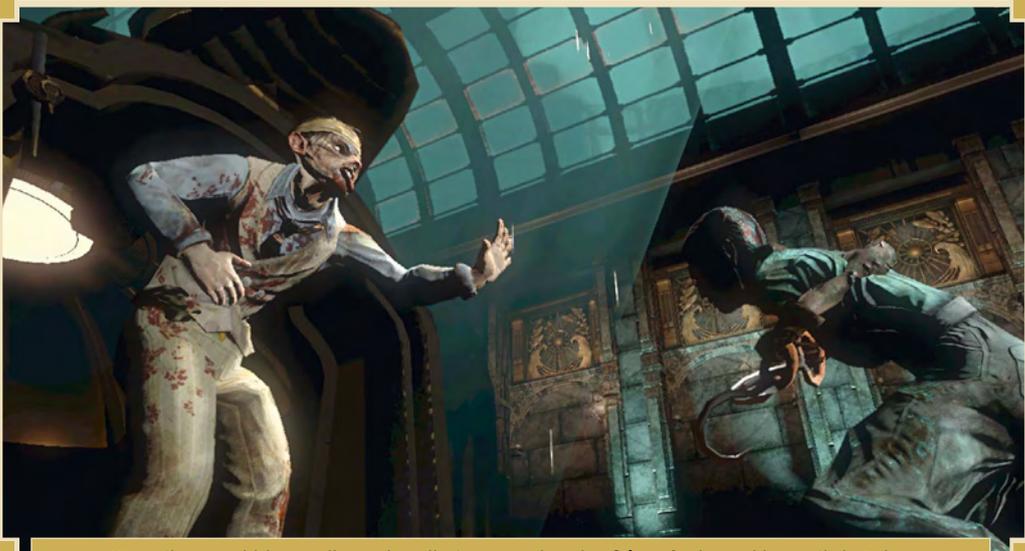
aus mutierten Leichen gewonnen werden kann. Damit bezahlt man die Sonderfähigkeiten (Plasmids) und die Waffen sowie die zuweilen notwendige Heilung. **Bioshock** funktioniert wie ein Rollenspiel, mit Läden und Nichtspieler-Charakteren (NPCs). Von Letzteren bekommen Sie Aufgaben, die dann in Ihrem Questlog auftauchen. Durch einen Klick wird die Quest dann aktiv und blendet einen Pfeil in die 3D-Ansicht ein, der Sie zuverlässig zum Ziel führt. In Probespielen hatten sich Tester verirrt, daher wurde dieses Extra eingebaut. Sie kön-



Die **Architektur** von Rapture wirkt düster und bedrohlich.



Per Plasmid verteilen Sie **Elektroschocks** an die Feinde.



Wenn Sie es geschickt anstellen, gehen die Gegner auch mal **aufeinander** los und lassen Sie in Ruhe.

nen es aber auch ausschalten, falls Sie sich dadurch bevormundet fühlen. Die Plasmids erinnern ein bisschen an Zaubersprüche in Fantasy-Spielen – im Laufe der Zeit spezialisieren Sie sich auf bestimmte Arten, die Sie dann stetig verbessern. Es dürfen zudem nie mehr als drei gleichzeitig aktiv sein, man muss also ein bisschen planen und schöpft nicht aus einem riesigen (und dadurch vielleicht unübersichtlichen) Reservoir.

Bitte lächeln

Die Waffen in **Bioshock** sind ausbaubar – es gibt Grundmodelle, an die Sie nach und nach Erweiterungen anflanschen. So erhöhen sich Schussfrequenz,

Reichweite und Wirksamkeit. Auch Extras wie ein Zielfernrohr könnten auf diese Art dazu kommen. Zudem dürfen Sie zwischen Munitionstypen wechseln und Kugeln, Brandsätze oder Betäubungsgeschosse verschießen. Wie die meisten Spielmechanik-Ideen in **Bioshock** hat auch diese eine Verankerung in der Story: Es gibt da diesen irren Bastler namens Fontaine, der den unterprivilegierten Massen helfen will und sie dafür mit besseren Wummen versorgt. Dafür stellt er überall in Rapture Automaten hin, die mit »Alle Macht dem Volke« beschriftet sind; an denen dürfen Sie kostenfrei aufrüsten. Um ein Schussgerät mit

mehreren Extras aufzuwerten wollen allerdings auch mehrere der verstreut liegenden Automaten besucht werden.

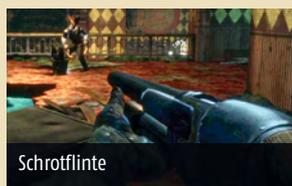
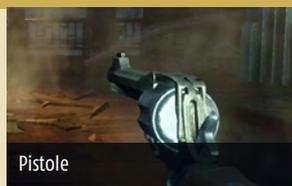
Eine besondere Art »Waffe« ist die Kamera. Die richtet keinen Schaden an, sondern schießt ein Foto. Wenn Sie einen Gegnertyp fotografieren, können Sie ihn erforschen. Je mehr Sie erforschen, desto mehr Schaden richten Sie an, und desto resistenter sind Sie gegen seine Angriffe. Und wenn Sie fleißig waren, können Sie am Ende vielleicht sogar seine Leiche als Medkit nutzen. Dabei kommt es auf die Qualität der Bilder an – wenn Sie ein lebendes Monster aus der Nähe fotografieren, ist das natürlich sinnvoller, als seine verbrannte Leiche zu knipsen.

ART DÉCO



Der Stil von Bioshock, der sich auch in den hier abgebildeten Plakaten (die Sie im Spiel alle wiederfinden) niederschlägt, ist inspiriert vom Art Déco, einer französischen Stilbewegung aus den 20er-Jahren des 20. Jahrhunderts. Der Art Déco hat das amerikanische Design und die Architektur bis weit in die 50er-Jahre hinein maßgeblich beeinflusst. Dabei gab es keine einheitlichen Regeln, es ging als Weiterführung des Jugendstils um Eleganz und eine gewisse Überschwänglichkeit von Formen und Materialien.

DIE WAFFEN (AUSWAHL)





Mit dem **Frost-Plasmid** lassen wir Gegner zu Eis erstarren, um sie danach einfach zu zerschlagen.

Erinnere dich an mich

Schließen Sie die Augen und versuchen Sie, sich an die Spiele zu erinnern, die Sie gespielt haben. Von den meisten wirklich guten Titeln bleiben Ihnen besondere Szenen im Gedächtnis, in denen Story oder auch Spielmechanik etwas Spezielles geschafft haben, einen Aha-Effekt, einen memorablen Moment. Etwa der, als in **Unreal** das Licht ausging und der Skaarj auf Sie zuspringt. Oder der, als Sie in **Diablo** auf den ersten Zwischengegner treffen, den Butcher, der sich schon ein paar Bildschirme vorher durch gruselige Geräusche angekündigt hat. Was könnte das bei **Bioshock** sein? Wir geben die Frage an Ken Levine weiter: »Ken, woran werden sich Spieler erinnern, die Bioshock durchgespielt ha-

ben?« Ken Levine überlegt kurz und beginnt zu erzählen: »An einer Stelle verlässt man die Hauptgeschichte, weil man von einem wahnsinnigen Maler gefangen wird. Der Mann heißt Cohen und hat sich mit seinen Anhängern überworfen. Nun sucht er Unterstützung für sein Meisterwerk – Sie müssen ihm dabei helfen, es zu vollenden. Es handelt sich dabei um eine Sache, die wirklich, wirklich krank ist. Und sehr unangenehm. Es ist, als wäre man im Kopf von Hannibal Lecter. Am Ende bleibt die Entscheidung bei Ihnen: Kämpfen Sie gegen den Irren oder zeigen Sie Respekt für seine Vision und lassen ihn gewähren? Es liegt in Ihrer Hand. Wir sind sicher, dass Sie das nicht vergessen werden...«

Überhaupt scheint die Kreation von derlei besonderen Momenten ein ehernes Designprinzip von Irrational zu sein. Als wir im Studio in Boston (unter dem Vorwand, aufs Klo zu müssen) ein paar Minuten unbeobachtet durch die Gänge streifen, kommen wir zu einer Wand mit Artworks und Texten, die Szenen im Spiel zeigen, die auf emotionale Wirkung getrimmt sind. Der Kampf gegen Cohen ist ebenso darunter wie eine Situation, in der Sie mit einer Chemikalie nach langen Mühen einen verdorrten Unterwasserwald wieder zu vol-

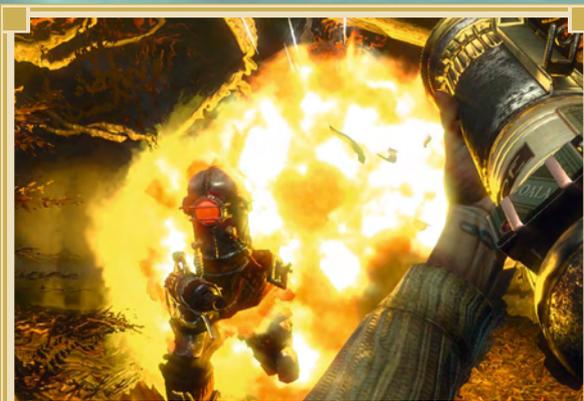
ler Schönheit erwecken. Oder die Nebenquest, die sich um die Eltern eines der mutierten Mädchen (»Little Sisters«, siehe Kästen) dreht. Aber wir wollen nicht zuviel verraten – Sie werden es erleben, wenn das Spiel im August erscheint.

360 vs. PC

Das Spiel entsteht auf der Xbox 360, von der auch das Video auf unserer DVD und die Bilder auf diesen Seiten stammen. Die PC-Fassung wird parallel in Irrationals australischem Studio programmiert. Wir konnten sie in

Augenschein nehmen, und die Qualität entspricht den Screenshots. Irrational will aber noch mehr tun. Ken Levine hasst die typischen lieblosen Umsetzungen von den Konsolen. Für **Bioshock** »PC« wird das komplette Interface umgestaltet; alles, was auf der 360 für den Fernseher groß und klotzig sein muss, wird auf dem PC filigraner – neue Schriften, feinere Anzeigen. Dazu kommen Tastaturkürzel für Waffenwechsel und alle anderen Funktionen, damit Sie sich nicht durch Menüs kämpfen müssen, wenn Sie eine Pistole ziehen wollen. Die maximale Auflösung soll bei 2560 mal 1600 Bildpunkten liegen.

Und was ist mit dem Speichersystem, häufig ein Problem bei Konsolenumsetzungen? Wir lassen noch einmal Ken Levine zu Wort kommen: »Ich hasse es, nicht jederzeit speichern zu dürfen! Bei **Bioshock** kann man sichern, wann und wo man will. In beiden Versionen!« Außerdem sollen für Vista-Besitzer noch spezielle DirectX-10-Effekte sowie verbesserte Bildraten dazukommen. Davon war aber noch nichts zu sehen, das wird in der allerletzten Entwicklungsphase erledigt, wenn spielerisch alles perfekt ist. **GUN**



Inferno: mit dem **Raketenwerfer** gegen einen Big Daddy.

BIOSHOCK

Genre: Ego-Shooter
Termin: 24.8.2007

Entwickler: Irrational Games
Status: zu 80% fertig

Gunnar Lott: »Was für eine Grafik, was für eine Stilsicherheit, was für ein Mut beim Spieldesign. Bioshock könnte tatsächlich das stagnierende Genre der (Solo-)Ego-Shooter neu beleben – falls es den Entwicklern wirklich gelingt, das freie Spielprinzip wie geplant umzusetzen. Aber das Spiel ist schon jetzt in einem sichtbar guten Zustand, und der Wille zur Perfektion ist deutlich zu spüren. Ich glaube fest an Bioshock, das kann nur ein Hit werden!«