

Bioshock Infinite

⊕ Stärken

- + taktischere Kämpfe
- + imposanter Schauplatz

⊖ Schwächen

- Spielmechanik: wenig neues

Wer oder was hinter dem mechanischem Adler (»Ihm«) steckt, erfahren wir erst wenn das Spiel erscheint.

Statt 20.000 Meilen unter dem Meer nun eine Ballonreise rund um die Welt – samt zugehöriger Stadt. Jules Verne wäre neidisch angesichts des neuen Bioshock-Schauplatzes Columbia. Von Patrick C. Lück

Angeschaut

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games
Entwickler: Irrational Games (Bioshock, GS 10/07: 87 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 40% fertig

GameStar.de: Quicklink: 6999

Wer für die »Pinkerton National Detective Agency« arbeitet, muss ein harter Hund sein. Der private Sicherheitsdienst war in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhundert eine der mächtigsten Organisationen in den Vereinigten Staaten. Ihre Agenten deckten ein Mordkomplott gegen Abraham Lincoln auf, jagten Gesetzlosen wie Jesse James hinterher oder verdingten sich als kompromisslose Streikbrecher – vieles davon erledigten sie mit, sagen wir, zweifelhaften Methoden. Wer dort wegen übermäßiger Härte rausfliegt, muss also der knochenhärteste Blutterrier sein, den der wilde Westen je gesehen hat. So ein Kerl ist Booker DeWitt – und das sind Sie!

Bioshock Infinite hat mit den ersten beiden Titeln nur noch den Namen und die grundsätzliche Spielmechanik gemeinsam, Handlung und Schauplatz haben mit der Unterwasserstadt Rapture und deren 30er-Jahre »Art Deco«-Design nichts mehr gemein. Stattdessen erhalten Sie als Booker DeWitt im Jahre 1912 den Auftrag, in der fiktiven Wolkenstadt Columbia nach einem jungen Mädchen namens Elizabeth zu suchen. Das von überdimensionalen Ballons in der Luft gehaltene Columbia war ein Prestige-Projekt der amerikanischen Regierung aus dem ausklingenden 19. Jahrhundert. Die Ausnahmestellung der amerikanischen Zivilisation und Ingenieurskunst wollte sie so beweisen. So ist die gesamte Gestaltung Columbias von einem überzogenen Patriotismus geprägt, der mit nationalistischen Klischees und augenzwinkerndem Chauvinismus durchaus satirische Brücken in unsere Gegenwart schlägt. Plakate und Wandmalereien gemahnen an patriotische Pflichten im Krieg oder bei der Abwehr der »ausländischen Horden«. Basis für diese Bilder waren tatsächlich historische Plakate der damaligen Epoche.

Doch das neue Utopia währte nicht lange. Von der amerikanischen Regierung mittlerweile gezeugnet und in einen internationalen



Wir sollen die 20jährige Elizabeth aus der Stadt Columbia retten, doch offensichtlich hat jemand etwas dagegen.



Der Wahlkampf-Pavillon des Demagogen Saltonstall schürt Fremdenfeindlichkeit. Die Krähen können wir selbst befehligen.

Zwischenfall verwickelt, treibt Columbia führungslos am Himmel seinem Verfall entgegen. Als uns die Suche nach Elizabeth schließlich nach Columbia verschlägt, gähnen vor unseren Augen plötzlich die Abgründe dieser aus der Ferne so wunderschönen Stadt. Überall lösen sich Plattformen, ja ganze Stadtteile von ihren tragenden Ballons und krachen Tausende Meter tiefer auf die weit unter uns liegende Erde. Eine tonnenschwere goldene Glocke schlägt direkt vor unseren Füßen auf, Häuser stehen in Flammen und notdürftig aufgetürmte Barrika-

den aus Möbelstücken blockieren die Straßen. Auch das Verhalten der Einwohner von Columbia ist widersprüchlich, wenn nicht sogar irrational. Während die einen apathisch und stoisch sogar in ihrem brennenden Haus ihren Alltagsgeschäften wie Fegen nachgehen, greifen uns andere hasserfüllt und überaus heftig wegen der wichtigsten Kleinigkeit an. Was ist hier geschehen? Um diese Frage sowie die Rettung von Elizabeth, die von einem geheimnisvollen Maschinenwesen in Adlerform (»Ihm«) verfolgt wird, dreht sich **Bioshock Infinite**.

So viel wissen wir schon: In Columbia tobt ein Bürgerkrieg zwischen der wohl- und machthabenden Oberschicht und der Arbeiterklasse. Mit dem politischen Führer der reaktionären Elite, einem unangenehmen Demagogen namens Saltonstall, haben wir bereits unliebsame Bekanntschaft gemacht. Nachdem er uns erst seinen Handlanger und dessen Krähenschwärme auf den Hals gehetzt hat, flüchtet er sich blitzschnell über das Schwebebahn-Schienennetz, das die Plattformen von Columbia miteinander verbindet. Aber er verschwindet

ARCANIA Gothic 4

Wähle deine Waffe – stelle dich dem Kampf!

Jetzt beim Händler deines Vertrauens erhältlich!

www.arcania-game.com

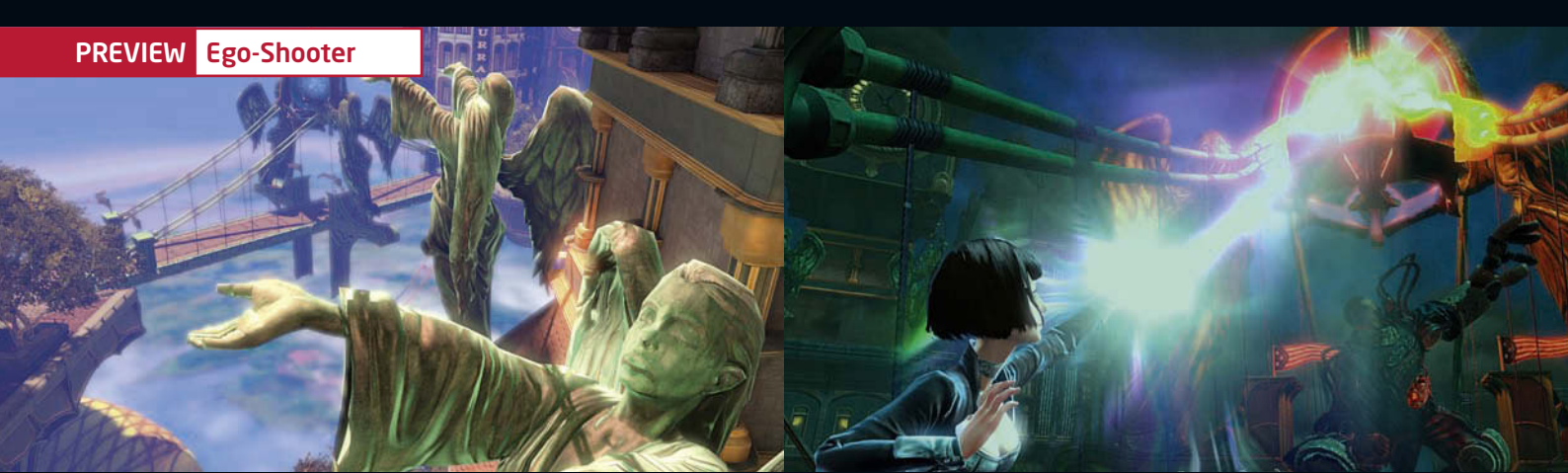
USK 12 16

PC DVD ROM XBOX 360 XBOX LIVE

BVT BVT Games Fund III Dynamic

JoWood EUROVIDEO

THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED



Die Wolkenstadt Columbia hängt frei schwebend an Ballons in der Luft.

Elizabeth verfügt über Kräfte, die wir mit unseren kombinieren können.

nicht etwa, sondern beginnt von einer gegenüberliegenden Plattform mit einem gewaltigen Geschütz auf uns zu feuern. Zeit, dass wir in einer rasanten Achterbahnfahrt selber das Gleisnetz benutzen. Saltonstall werden wir im Spiel sicherlich noch öfter über den Weg laufen, er dient nämlich als einer der Hauptgegner im Spiel.

Handlung und Schauplatz haben mit Rapture nichts gemein.

Wie gewohnt soll auch der neueste Ableger der **Bioshock**-Serie den Spieler zum Forschen, Stöbern und Erkunden einladen. Wer die spektakuläre Welt mit offeneren Augen durchschreitet, wird dementsprechend mehr über die Hintergründe der Geschichte erfahren. Viel davon gesehen haben wir bisher nicht, da die uns von Irrational Games gezeigten Spielszenen fast durchgehend aus Skriptsequenzen bestehen, also mehr einem Film über das Spiel als dem Spiel selbst entsprechen. Möglichst viele Spielelemente sollten damit in komprimierter Form gezeigt werden. Wie sich das Spiel wirklich spielt, kann man an solchen Zusammenstellungen nur schwer ableiten. Insofern verlassen wir uns auf das Versprechen, dass das tatsächliche Spielerlebnis wieder **Bio-** und **System-Shock**-typisch ausfallen wird. Das

abgedrehte Design der Welt, die Reputation des Entwicklers sowie die Vielzahl an neuen Kampfelementen machen uns in diesem Fall das Vertrauen aber leichter. Zumal sich Irrational Games eine Kritik an den beiden indirekten Vorgängern besonders zu Herzen genommen hat: die Anspruchslosigkeit der Kämpfe, die fortgeschrittene Actionspieler oft unterfordert haben. In vielen Fällen kam man durch effektiven Einsatz von Schrotgewehr und dem Elektro-Plasmid erfolgreich durch das ganze Spiel. In **Infinite** hingegen

sollen Sie nur dann vorankommen, wenn Sie mit einer ausgewogenen Kombination der Waffen und Ihren Spezialfähigkeiten kämpfen. Die Plasmide und Toniken aus Rapture sind nun dem »Vigor« (auf deutsch in etwa »Lebenskraft«) und dem »Nostrum« (»Geheimmittel«) gewichen. Spielerisch dürfte sich die Namensänderung nicht allzu stark auswirken, abgesehen davon gibt es aber neue Fähigkeiten. So können wir zum Beispiel einen Schwarm Krähen herbeirufen, der gleich eine Vielzahl unserer Gegner ablenkt und verwirrt. Das gibt uns wertvolle Zeit, die wir zur Flucht nutzen können.

Zu mehr spielerischer Abwechslung trägt auch Ihre Begleiterin Elizabeth bei, die über Kräfte verfügt, die wir mit unseren kombinieren können. Als wir zum Beispiel auf ei-

nem offenen Platz von einer Meute erboster Einwohner gehetzt werden, schreitet das junge Mädchen ein und beschwört einen Regenschauer, der den kompletten Platz samt Gegner unter Wasser setzt. Nun schnell noch einen hübschen Elektroschock in die Wolken gejagt und ein funkensprühendes Blitzgewitter brutzelt die durchnässte Feindesmeute. An einer späteren Straßensperre formt Elizabeth umherliegendes Metallgeschirr zu einem glühend heißen Ball, den wir dann mit unserer Telekinese-Kraft in die Barrikade jagen. In der Präsentation wirkt das alles spektakulär, vermutlich können wir diese Kombos aber nur an vorgegebenen Stellen einsetzen, in denen Elizabeth auf unser Handeln oder die Situation reagiert, und nicht nach Belieben herbeiführen. Auch viele andere Fragen zu **Bioshock Infinite** bleiben vorerst unbeantwortet: Wie genau sind die rasanten Achterbahnfahrten auf dem Schienennetz ins Spielgeschehen eingebettet? Wie äußert sich Bookers gewalttätiges Verhalten im Spiel? Gibt es Passagen, in denen wir selbst fliegen können, sei es per Ballon, Gleiter oder Flugzeug? Die Antworten lassen deshalb auf sich warten, weil der Release-Termin für **Bioshock Infinite** erst für das Jahr 2012 ansteht, also exakt 100 Jahre nach den Ereignissen im Spiel. Vielleicht sollten wir ein paar Pinkertons bei Irrational Games vorbeischieken, dann ginge es eventuell doch ein wenig flotter. **PCL**

Das Schwebeschiene-Transportsystem im Hintergrund können wir selbst benutzen – nichts für Personen mit Höhenangst.



Warum nicht gleich so?

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Nachdem ich vom ersten Bioshock auf hohem Niveau etwas enttäuscht war, hatte ich mit der Serie gedanklich eigentlich schon abgeschlossen. Und auch Infinite scheint in Sachen Spielmechanik lediglich mehr vom Gleichen zu bieten. Trotzdem freue ich mich auf den Titel: Denn das originelle Steampunk-Szenario, die politischen Grabenkämpfe, die rasanten Achterbahn- und Freifall-Passagen, die potenziell interessante Figur der Elizabeth und die Aussicht auf taktischere Kämpfe lassen mich inständig hoffen, dass Bioshock endlich das unvergleichliche Erlebnis wird, das ich mir ursprünglich schon für Rapture gewünscht habe.