



Bioshock Infinite

Trotz seines luftigen Szenarios fühlt sich Bioshock Infinite wie ein echtes Bioshock an. Irrational Games' Shooter-Fortsetzung könnte seine beiden Vorgänger sogar buchstäblich versenken. Von Daniel Matschijewsky



Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Irrational Games** (Bioshock, GS 10/07: 87 Punkte) Termin: **2012** Status: **zu 75 % fertig**

Sie lässt Barrikaden aus dem Nichts entstehen: unsere **Begleiterin** Elisabeth.



Elisabeth verändert manchmal ungewollt Raum und Zeit, was uns nicht immer hilft, sondern auch ab und an in Schwierigkeiten bringt.



Kleiner Ausflug in die Welt des Spielejournalismus: Auf Presseveranstaltungen ist es oft üblich, so genannte Produkt-Demos zu zeigen. Das sind 15 bis 30 Minuten dauernde Spielabschnitte, die von den Entwicklern so zusammengestellt wurden, dass sie einen möglichst spektakulären Eindruck vom Spiel hinterlassen. Quasi ein Best-of, das in dieser Form zwar nie auf den Festplatten der wartenden Fans landet, aber effektiv zeigt, was darauf landen könnte. Eine solche Demo haben wir uns in Los Angeles von **Bioshock Infinite** zeigen lassen. Wenn der Entwickler Irrational Games auch nur die Hälfte von dem so umsetzt, wie es die Vorschau verspricht, dann dürfen wir uns 2012 auf einen echten Shooter-Knaller freuen.

Schon der Beginn der Demo ist mitreißend, obwohl (erst mal) gar nichts kracht, rumst oder explodiert. In der Haut des Ex-Pinkerton-Detektivs Booker DeWitt folgen wir dem KI-gesteuerten Mädchen Elisabeth in einen Souvenir-Shop. Die Wände, Säulen und Vorhänge sind in typisch amerikanisches Rot-Weiß-Blau getaucht, überall kleben Poster einstiger Präsidenten, in den Regalen stapeln sich Büsten, Bücher und andere billige Mitbringsel. Die Liebe zum Detail ist beachtlich. Fein animiert setzt sich Elisabeth eine Pappmaske von Abraham Lincoln auf und imitiert mit tiefer Stimme dessen letzte Rede. »Los jetzt, Mr. President«, spöttelt Booker. »Lass uns was Brauchbares finden.« Gar nicht so leicht in all dem Chaos. Hier haben zuvor wohl ein paar Randalierer gewütet. Dennoch erstöbert DeWitt eine Pistole, etwas Geld und ei-



➕ Stärken

- + klasse Atmosphäre
- + stimmiges Design
- + dynamische Ballerineinlagen

➖ Schwächen

- Weitläufigkeit nur vorgegaukelt
- bislang maue Gegner-KI

gehend verlassene Geisterstadt, sondern erleben hautnah mit, wie Columbia den Bach runter geht. Auslöser ist der Konflikt zwischen den Founders, einer Gruppe religiöser Nationalisten unter der Führung von Comstock, und der Vox Populi, linksextremen Rebellen, die Irrational-Games-Chef Ken Levine als die **Bioshock**-Variante der Rote Armee Fraktion (RAF) bezeichnet. Das Resultat: In den Straßen Columbias herrscht Krieg. Überall bekämpfen sich Menschen, werfen Brandsätze durch Fensterscheiben, Geschrei, Schüsse, Anarchie. »Schnell weiter«, ruft Booker. »Bloß keine Aufmerksamkeit erregen.« Der Ex-Pinkerton weiß, warum. Denn Elisabeth, seit ihrem fünften Lebensjahr in einem Turm Columbias festgehalten und von einem mechanischen Riesen-Greifvogel bewacht, trägt eine mysteriöse Kraft in sich, die sowohl die Founders als auch die Vox Populi für sich beanspruchen wollen.

Woher diese Kraft kommt, bleibt zu Beginn erst mal ein Geheimnis, nicht aber ihre Auswirkungen. Elisabeth vermag es, bestimmte Dinge aus der Vergangenheit in die Gegenwart zurückzuholen, dargestellt durch so genannte »Tears«, flackernde Silhouetten unterschiedlichster Objekte wie Fässer, Mauern oder gar ganzer Festzugs-Wagen, die einst an entsprechender Stelle standen. Mit einem Druck auf die Aktionstaste weisen wir Elisabeth an, einen Tear zu aktivieren und so benutzbar zu machen, um etwa Hindernisse zu überwinden oder eine Deckung herbeizuzaubern. Das funktioniert nicht unbegrenzt. Je größer das »zurückgeholte« Objekt, desto mehr Energie benötigt Elisabeth. Zudem ist der Zustand nicht von Dauer. Das verpasst den uns gezeigten Ballereien eine gehörige Portion Dynamik.

nen Haken: »Der könnte noch nützlich sein.« Bevor wir uns die Frage stellen können, wofür, erschüttert ein heftiges Beben den Raum. Irgendetwas kreischt, der Boden wackelt, die Fenster bersten. Draußen wütet ein riesiges Ungeheuer, faucht, zischt und donnert gegen die glücklicherweise massiven Mauern. Dann ist es plötzlich weg. »Lass uns gehen«, flüstert Elisabeth, »wir sind hier nicht sicher.«

Schauplatz dieses Schreckmoments ist Columbia, eine pompöse Stadt in den Wolken, die einst von Z.H. Comstock erbaut worden war, um die technologische wie intellektuelle Überlegenheit der USA zu demonstrieren. Wie schon bei der Unterwasser-Utopie Rapture aus **Bioshock** und **Bioshock 2** ging dieser Plan allerdings gründlich in die Hose. Doch anders als bei den Vorgängern stromern wir in **Infinite** nicht durch eine weit-

In Columbia brodel es. Anhänger der linksradikalen **Vox Populi** sind nicht gut auf den religiösen Nationalisten Comstock zu sprechen.





Nicht nur Booker, auch seine **Gegner** können durch beherzte Sprünge von einer Skyline (rechts unten) zur nächsten springen.

Booker hechtet zwischen den temporären Deckungen hin und her, feuert auf Vox-Populi-Anhänger, und wenn gar nichts mehr hilft, lässt er Elisabeth ein Explosivfass (!) herbeizaubern – ein Schuss und kaboom! Das wirkte in der Demo zwar arg aufgesetzt, machte aber bereits beim Zuschauen viel Laune. Allerdings sollte Irrational dringend an der arg stupiden Gegner-KI arbeiten. Momentan überzeugen die Burschen mehr durch Masse als durch Klasse, was **Infinite** zu häufig den Hauch eines Simpel-Shooters verpasste, auch wenn die Action-famos in Szene gesetzt war.

Einen wesentlichen Teil zu den beeindruckenden Schauwerten des Spiels tragen die Skylines bei, achterbahnmäßige Schienen, die sich in schwindelerregenden Höhen durch die Straßenschluchten Columbias schlängeln und einst zum Transport von Gütern verwendet wurden. Der Clou: Booker kann sich dank seines Hakens (dafür ist der also gedacht!) jederzeit an eine Skyline hängen und dann automatisch an ihr entlangausen. Ist eine kurzzeitig parallel verlaufende Schiene nah genug – angezeigt

durch ein entsprechendes Symbol im Fadenkreuz –, kann Booker sogar zwischen ihnen hin- und herspringen. Das funktioniert rasend schnell und sieht derart cool aus, dass wir am liebsten sofort selbst in die **Bio-shock**-Achterbahn steigen und lossausen wollten. Vor allem die Actioneinlagen werden durch die Skylines um eine spannende wie temporeiche Facette erweitert. Denn neben Booker und Elisabeth wissen auch ihre Gegner die Schienen clever einzusetzen, um die Helden schrill kreischend zu verfolgen oder aus dem Hinterhalt ange-rauscht zu kommen.

Auch wenn Columbia weitläufiger und offener gestaltet ist als Rapture, wird **Bio-shock Infinite** recht linear daherkommen und den Spieler strikt von Ereignis zu Ereignis schicken. Dennoch soll uns das Programm immer wieder vor Entscheidungen stellen. An einer Kreuzung etwa fragt uns Elisabeth, ob wir gleich zu Comstocks Anwesen gehen und unterwegs vielleicht in einen Hinterhalt geraten oder doch lieber die längere, aber risikoärmere Route wählen. Zudem werden wir gelegentlich mit

Schlüsselereignissen konfrontiert, in denen wir nur einen kurzen Augenblick haben – angezeigt durch einen Countdown –, um darauf zu reagieren. Oder eben nicht. Beispielsweise werden Booker und Elisabeth Zeuge einer öffentlichen Exekution eines von den Vox Populi gefangenen Founder-Mitglieds, bei der wir entweder zuschauen oder eingreifen können, jedes Mal mit entsprechender Konsequenz. Einfluss auf die

Columbia fällt bald aus allen Wolken.

Geschichte haben diese Entscheidungen zwar nicht, aber sie tragen einen großen Teil zur ohnehin schon enorm hohen Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei. Eine stimmige, zum Schneiden dicke Atmosphäre konnte **BioShock** schon immer erzeugen, und das vermag auch die Demonstration von **Infinite** wieder eindrucksvoll. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, erstmals selbst durch die Wolkenstadt zu stromern, um ihr Geheimnis zu lüften. **DM**

Der Schein trügt: Der alte Mann, der hier so nett die Vögel füttert, ist alles andere als friedlich.



Einfach himmlisch

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich liebe die BioShock-Serie. Aber selbst als beinharder Fan hätte ich ein weiteres Unterwasser-Abenteuer wohl dankend abgelehnt. Das neue Szenario tut dem Shooter ungemein gut, fühlt sich dabei aber trotzdem wie ein echtes BioShock an. Ganz besonders bin ich darauf gespannt, mehr von dem Heldenduo zu erfahren. In Booker und Elisabeth schlummert so viel erzählerisches Potenzial, wie ich es im Action-Genre lange nicht mehr gesehen habe.