# Bioshock Infinite

**Stippvisite im Wolkenkuckucksheim: Beim Vor-Ort-Besuch in Los Angeles beeindruckt Bioshock Infinite mit seiner grandiosen Spielwelt – und überrascht mit ungewöhnlich vielen Schießereien.** Von Jochen Gebauer

**Angespielt**

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Irrational Games (Bioshock 2, GS 04/10: 85 Punkte)**
Termin: **26. März 2013** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6999

Es beginnt mit einer Hommage: Wir sitzen in einem Ruderboot und steuern auf einen Leuchtturm zu, im Schoß eine Holzkiste, in der Holzkiste eine Pistole. Die See ist stürmisch; das Boot schaukelt, Wellen schwappen über die Reling. »Fast wie im ersten Bioshock«, denken wir, während uns zwei geheimnisvolle Gestalten in gelben Regencapes zu einem Anlegesteg rudern. Damals begann es in einem Flugzeug, im Schoß einen Koffer, im Koffer eine Pistole. Es begann mit jenem Leuchtturm im nachtschwarzen Meer und mit einer Metallkapsel, die uns nach Rapture trug, zu Andrew Ryan und seiner verdorbenen Utopie. Eine ganz ähnliche Kapsel finden wir auch in diesem Leuchtturm; bloß trägt sie uns nicht in die Tiefe, sondern hinauf nach Columbia, in eine schwebende Stadt über den Wolken. Zu Zachary Hale Comstock und seiner verdorbenen Utopie.

Wo **Bioshock** die moralische Dekadenz von Rapture offen zur Schau stellte (schließlich lag das vermeintliche Utopia bei unserer Ankunft schon in leblosen Trümmern), versteckt **Bioshock Infinite** die hässliche Fratze in einem hinreißend schönen Luftschloss. Unser erster Blick über Columbia ist atemberaubend, eine bonbonfarbene Idylle aus Ballons und Zeppelinen, aus malerischen Inseln, die zwischen den Wolken tanzen. Wir bummeln über einen Jahrmarkt, spazieren am Strand entlang, haken uns an eine Skyline, eine Wolkenschiene, und fahren damit Achterbahn, staunen immer wieder über diese malerische Welt – und darüber, wie lebendig sie wirkt. Kolibris zwitschern durch die Luft, Kinder toben vor einem Hydranten, Verliebte lauschen dem Ständchen einer A-cappella-Gruppe, es ist ein wunderschönes Wolkenkuckucksheim aus dem frühen 20.

## ⊕ Stärken

+ großartige Atmosphäre
+ lebendige Spielwelt
+ spannende Geschichte
+ Elizabeth als Begleiterin gut umgesetzt

## ⊖ Schwächen

- Steckt genug Rollenspiel drin?

Welche Rolle die mysteriöse **Elizabeth** spielt, bleibt auch nach drei Stunden noch völlig offen.

## Release verschoben!

Im Rahmen unseres Vor-Ort-Besuches gab der Chefdesigner Ken Levine bekannt, dass sich die Veröffentlichung von **Bioshock Infinite** um rund vier Wochen verzögert. Als neuen Release-Termin nannte er den 26. März 2012. Damit verschiebt sich das neue **Bioshock** schon zum zweiten Mal. Ursprünglich sollte **Infinite** am 16. Oktober 2012 erscheinen, dann war der 26. Februar 2013 geplant.

Die Wolkenstadt **Columbia** sieht nicht nur wunderschön aus, sondern wird auch prima ausgeleuchtet.

Jahrhundert, sozusagen der Gegenentwurf zum elitären Rapture mit seiner Mischung aus kühler Funktionalität und opulentem Art déco. Ein Paradies für den kleinen Mann, eine Gesellschaft, in der Ladenbesitzer einfach die Tür auflassen und »Geld bitte in die Kasse legen« auf ein Schild schreiben, der Traum vom perfekten Amerika, ehrlich, strebsam, gottesfürchtig – und weiß.

Wir müssten schon mit dem Klammersack gepudert sein, um nicht zu merken, dass dieser Traum faul ist. Klar, wir spielen ein **Bioshock**, da liegt das auf der Hand. Aber es ist mehr als das, es ist jenes majestätische Luftschloss, das auf beinahe obszöne Weise vollkommen wirkt – und in dem sich auf den zweiten Blick beängstigende Abgründe auftun. Wenn Columbia-Gründer Zachary Comstock (alias »der Prophet«) in einem Audio-Tagebuch wie selbstverständlich über »Neger« und die Überlegenheit der weißen Rasse referiert, wenn wir über rassengetrennte Toiletten stolpern oder an der Rummelplatz-Schießbude auf Abbilder der so genannten »Vox Populi« ballern, einer Widerstandsgruppe, die laut Chefdesigner Ken Levine der deutschen RAF entlehnt ist (siehe Interview), dann löst sich die pittoreske Fassade langsam ab – und zum Vorschein kommt ein spießiger Alptraum aus Rassismus und religiösem Wahn.

## Ein Alptraum aus Spießigkeit

In gewisser Weise ist Columbia nicht nur der optische Gegenentwurf zu Rapture, sondern auch der thematische: Während Andrew Ryans Utopie das Individuum hervorhob, den Atheismus und die radikale Freiheitsliebe, feiert Columbia die Kleinbürgerlichkeit – und huldigt beispielsweise John Wilkes Booth mit einer überlebensgroßen Statue. Seinen vorläufigen Höhepunkt findet diese Demaskierung auf dem erwähnten Jahrmarkt – wo wir plötzlich an der öffentlichen Steinigung (passenderweise mit Baseballs) einer Schwarzen teilnehmen sollen, weil sie eine skandalöse Beziehung zu einem Weißen unterhielt. »Na komm schon, Kumpel«, flötet uns der Ansager zu, als wir fassungslos auf die mit grotesken Äffchen-Karikaturen geschmückte Bühne starren, »oder trinkst du deinen Kaffee etwa auch schwarz?«

An dieser Stelle würden wir normalerweise von der Story erzählen. Aber das lassen wir lieber bleiben, denn sonst müssten wir solche Sachen schreiben: In der Rolle von Booker deWitt, einem ehemaligen Pinkerton-Agenten, schicken uns mysteriöse Auftraggeber nach Columbia, um dort eine gewisse Elizabeth zu befreien und damit unsere »Schulden« zu begleichen – und schon hätten wir den Schlamassel. Welche Auftraggeber denn, würden Sie berechtigterweise fragen, und wir müssten zugeben, dass wir keine Ahnung haben. Warum die »Schulden« in Anführungszeichen stehen, könnten Sie fragen, und wir müssten einräumen, dass wir nicht wissen, worum genau es sich bei diesen »Schulden« handelt. Was eigentlich ein Pinkerton-Agent ist, könnten Sie fragen, und wir müssten Sie auf Wikipedia (oder unseren Extrakasten) verweisen, weil **Bioshock Infinite** die historischen Zusammenhänge nicht erklärt, sondern erwartet, dass wir neugierig genug sind, um sie gegebenenfalls nachzuschlagen. Falls Sie also bei der Lektüre des vorigen Absatzes »John Wilkes wer jetzt?« dachten, dann ist das gewissermaßen ein Vorgeschmack; **Bioshock Infinite** ist kein **Assassin's Creed 3**, das den geschichtlichen Kontext immer in mundgerechte Codex-Einträge verpackt.

Aber wir waren ja bei der Handlung, von der wir nix verraten wollen. Sonst nämlich müssten wir jetzt erzählen, dass es sich bei

## American Exceptionalism

Ein zentrales Motiv von **Bioshock Infinite** ist das Konzept des »American Exceptionalism«. Nach dieser Theorie nehmen die Vereinigten Staaten eine Sonderstellung ein und lassen sich nicht mit anderen Nationen vergleichen. Alle gesellschaftlichen Faktoren (wie beispielsweise Politik, Wirtschaft oder das Rechtssystem) basieren demnach auf der historisch einzigartigen Entstehung der USA. Die Idee vom »American Exceptionalism« entstand im 19. Jahrhundert und ist auch im modernen Amerika populär – besonders in konservativen Kreisen. Prinzipiell leitet sich daraus keine Überlegenheit der Vereinigten Staaten gegenüber anderen Nationen ab, allerdings ist die Grenze zwischen harmloser Theorie und gefährlicher Überheblichkeit fließend – wie **Infinite** mit Columbia zeigen will.



Erst 1968 erklärte der »Supreme Court« die Rassentrennung in den USA für verfassungswidrig.

# »Es gibt mehr Rollenspiel als in Bioshock«

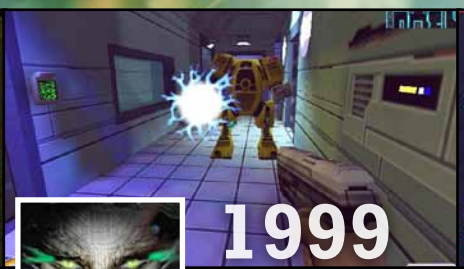
**Im Interview sprechen wir mit Ken Levine über Rollenspiel-Elemente, Audio-Tagebücher und die deutsche RAF.**

**GameStar In den ersten drei Stunden fühlt sich Infinite vergleichsweise linear an, es gibt viele geskriptete Kämpfe. Bleibt das so?**
**Ken Levine** Wenn du dir Bioshock anschaust, dann haben wir da genau das Gleiche gemacht, bloß in einem kleineren Stil. Der erste Level von Bioshock ist eine ziemlich durchgeskriptete Erfahrung, und wir brauchen das, um dich in die Welt zu holen. Es gibt da so eine Balance: Je mehr Interaktion man dem Spieler gibt, desto weniger Präsentation braucht man. Aber bevor du diese ganzen Interaktionsmöglichkeiten bekommst, die ganzen Vigors und Waffen, müssen wir dich ja beschäftigen und dir die Welt vorstellen. Wenn du den Abschnitt mit der Strandpromenade erreichst, dann öffnet sich die Welt und im nächsten Abschnitt öffnet sie sich weiter, und du kannst Missionen in jeder beliebigen Reihenfolge erledigen, du kannst optionale Quests finden, die es im ersten Bioshock nicht gab, die Kämpfe werden weniger geskriptet, die ganze Erfahrung wird weniger geskriptet. Habt ihr bis zum Promenaden-Abschnitt gespielt?
**▶ Ja, das war gegen Ende der dreieinhalb Stunden und dort ist uns aufgefallen, dass wir uns an Gegner nicht heranschleichen konnten; die haben uns immer bemerkt, egal, wie leise wir geblieben sind.**
◀ Das muss ein Bug sein. Aber das kläre ich gleich nochmal mit meinen Jungs, denn mit so was macht ihr mir Sorgen. Die Sichtkegel waren schon immer ein Steckenpferd von mir, bei System Shock 2 hab ich sie damals sogar selbst justiert. Das Schleichen sollte eine legitime Strategie sein; ich rede gleich mal mit ihnen.
**▶ Nochmal zurück zu den Interaktionsmöglichkeiten. Im Vergleich zum ersten Bioshock hatte ich das Gefühl, dass es nicht mehr ganz so viele Rollenspiel-Elemente gibt.**
◀ Soll ich dir mal ein paar Zahlen nennen?
**▶ Klar, gerne!**
◀ (lacht und zückt sein Handy) Danach hat mich heute noch niemand gefragt – und ich hab doch bloß darauf gewartet, dass ich dieses Baby rausholen kann. Kommt, ich gebe euch ein paar Zahlen, bloß eine Sekunde ... (Ken Levine sucht in seinem Handy, findet aber das richtige Dokument nicht und bittet seine Assistentin im Nebenraum, ihm einen Ausdruck zu bringen)
**Assistentin** (bringt den Ausdruck) Du wirst von Deutschen interviewt, stimmt's?
◀ (lachend) Woher wusstest du das? Also, los geht's: 13 Waffen insgesamt, 14, wenn du den »Skyhook« mitzählst – also doppelt so viele wie im ersten Bioshock. Acht Waffen haben jeweils vier Upgrades, vier Waffen haben jeweils drei Upgrades, insgesamt gibt's also 44 Waffenupgrades. Außerdem hat man das »Gear« für vier Ausrüstungsslots, mit dem man passive Fähigkeiten bekommt. Schauen wir mal über die Liste ... (Ken Levin blättert erst über eine eng beschriebene Seite mit Ausrüstungsgegenständen, dann über eine zweite und schließlich noch über eine dritte) Oje, ich weiß gar nicht wie viele das sind. Ziemlich viele. Oh, und dann gibt's natürlich noch die Risse, mit denen du die Umgebung verändern kannst. Ich würde sagen, es gibt nicht weniger Rollenspiel-Elemente als im ersten Bioshock, sondern sehr viel mehr – es dauert bloß ein bisschen länger, bis das alles ins Spiel kommt.
**▶ Kannst du nachvollziehen, warum uns das trotzdem so vorkam?**
◀ Klar, wir lassen es definitiv langsamer angehen als beim ersten Bioshock. Aber wir müssen auch viel mehr Handlung unterbringen. Ich meine das Konzept mit Elizabeth, die ganze Story, bis du sie auch tatsächlich triffst, so was hatten wir im ersten Bioshock einfach nicht. Da hatten wir eigentlich nur Jack, und der war ja gewissermaßen eine Nicht-Person.
**▶ Hat Elizabeth auch was mit den Änderungen bei den Medikits zu tun? In den ersten beiden Teilen konnte man die noch bunkern, aber das geht ja nicht mehr. Jetzt müssen wir im Kampf warten, dass uns Elizabeth eins zuwirft.**
◀ Ja, wir wollten, dass Liz in diesen Prozess involviert ist. Liz ist deine Partnerin in dieser Welt, du bist nicht allein. Wir haben ihr diese Funktion übergeben, weil wir wollen, dass sich das auch so anfühlt; dass sie dir hilft, wenn du in Schwierigkeiten steckst.
**▶ Und wenn wir schon acht Medikits dabei hätten, wäre es ziemlich belanglos, wenn uns Liz noch ein neuntes zuwirft?**
◀ So in etwa. Das ist auch eine philosophische Angelegenheit, wenn ich mal kurz ausholen darf. Wir wollen ein Spiel machen, in dem dein Begleiter nicht nur ein Schatten oder ein Duplikat von dir ist. Viele Spiele haben solche Charaktere, aber die machen meistens nur das, was du selbst schon machst – bloß schlechter. Für uns war es sehr wichtig, dass Liz und Booker sich nicht nur in der Erzählung ergänzen, sondern auch unterschiedliche Talente mitbringen. Liz hat ihre ganz

## Eine kleine Ken-Levine-Historie

**1998**

**Dark Project**
Die Thief-Serie rund um Meisterdieb Garrett genießt längst **Kultstatus**. Ausgedacht hat sich das Ken Levine, für das eigentliche Spieldesign allerdings war er nicht verantwortlich. Noch nicht.



**1999**

**System Shock 2**
Ein Jahr später schrieb Ken Levine nicht nur die Story, sondern war auch am Design beteiligt. Das Ergebnis ist eins der besten Spiele aller Zeiten. Warum? Das erklären wir in der Hall of Fame ab Seite 102.

**2002**

**Freedom Force**
Ein Rollenspiel mit **Superhelden**, Superschurken und taktischen Echtzeitkämpfen? Das klingt ungewöhnlich – war aber ungewöhnlich cool. Im Nachfolger ging's übrigens den Nazis an den Kragen.

eigenen Fähigkeiten, sie knackt Schlösser, sie öffnet Risse, sie wirft euch Geld oder Munition zu. Wir wollen, dass sich das wirklich wie eine Partnerschaft anfühlt, und das bedeutet, dass wir ihr ein paar Sachen übergeben und euch dafür neue Sachen machen lassen, die Sache mit den Wolkenschienen zum Beispiel. Wir hatten übrigens nie vor, das gleiche Spiel wie Bioshock zu machen.

**▶ Aber die Audio-Tagebücher habt ihr trotzdem dringelassen, auch wenn sich die Story jetzt vor meinen Augen abspielt. Warum eigentlich? Nostalgie?**

◀ Komisch, jetzt macht ihr genau das Gegenteil und fragt mich, wieso wir dieses alte Feature dringelassen haben ...

**▶ Hey, wir ...**

◀ Nein, war bloß Spaß. Die Frage ist gut. Ich glaube, ich habe nach dem ersten Bioshock gesagt, dass ich den Trick mit den Audio-Tagebüchern jetzt oft genug aus dem Hut gezogen habe. Wir haben das gewissermaßen bis ans Limit ausgereizt. Die Audio-Tagebücher von Infinite sind für jemanden gemacht, den wir »den Archäologen« nennen; jemanden, der in die Hintergrundgeschichte der Spielwelt eintauchen will. Es gibt eine Quest, in der diese Audio-Tagebücher eine tragende Rolle spielen, aber in den meisten Fällen dienen sie einfach dazu, dass man die Welt und ihre Figuren besser versteht.

**▶ Wie war das bei System Shock 2? Hast du die Tagebücher dort ganz bewusst in den Mittelpunkt der Erzählung gestellt?**

◀ Klar, was hätten wir auch sonst machen sollen? Wir hatten schließlich a) kein Geld und b) nur beschränkte grafische Möglichkeiten. Als Autor fand ich, dass die Audio-Logbücher ein sehr effektiver Weg waren, um die Story zu erzählen. Erstens funktionieren sie wie eine Beichte, die Figuren erzählen einfach, was ihnen auf dem Herzen liegt, und zweitens waren sie ziemlich günstig. Wenn du das heute machen würdest, dann wäre das nicht mehr genug, die Leute erwarten, dass die Geschichte auch visuell erzählt wird.

**▶ Apropos visuell: Was ist eigentlich mit der Karte passiert? Wieso gibt's keine mehr?**

◀ Die Karte ist in einer 3D-Umgebung ein Problem. Und nach unserer Erfahrung haben die meisten Spieler die Karte im ersten Bioshock auch gar nicht benutzt – dabei war Rapture eigentlich aufgebaut wie ein Rollenspiel-Dungeon. Die Karte hatte wirklich keinen großen Nutzen, und jetzt haben wir eine so große 3D-Umgebung, dass sich eine Karte nur schwer umsetzen lässt. Kurz: Wir kamen einfach zu dem Schluss, dass das Spiel ohne Karte besser funktioniert.

**▶ Haben die Spieler auch nicht abgespeichert? Oder fehlt das freie Speichern in der aktuellen Version einfach noch?**

◀ Es gibt eine Autosave-Funktion und ein Checkpoint-System. Warum wir das so machen? Wir haben gemerkt, dass die Leute im ersten Bioshock Dinge verpasst haben, dass sie vielleicht Teile eines bestimmten Abschnitts nicht gesehen haben oder einfach eine andere Strategie ausprobieren wollten, und deshalb geben wir ihnen eine Liste mit Checkpoints.

**▶ Ah, der Checkpoint wird also nicht überschrieben?**

◀ Nein, nein, wenn man einen Checkpoint freigeschaltet hat, dann kann man auch jederzeit dahin zurück.

**▶ Wie ist das mit den ganzen historischen Details? Wenn ich Assassin's Creed 3 spiele, dann erklärt mir das Spiel haargenau, wer**

**Benjamin Franklin war. Dein Spiel wiederum erklärt nicht einmal, wer John Wilkes Booth war.**

◀ Genau.

**▶ Warum nicht?**

◀ Assassin's Creed ist Assassin's Creed, jeder hat seinen eigenen Ansatz. Wenn ich zum Beispiel einen Film schaue ... habt ihr zufällig »Der Baader-Meinhoff-Komplex« gesehen, über die Rote Armee Fraktion?

**▶ Ja, haben wir.**

◀ Gut! Der Film ist übrigens eine Inspiration für unser Spiel. Die Vox-Populi-Bewegung hat Ähnlichkeiten mit der RAF und Daisy Fitzroy, die Anführerin von Vox Populi, hat Ähnlichkeiten mit Gudrun Ensslin. Ich wusste nicht viel über deutsche Sozialpolitik in den 60ern und 70ern, aber der Film hat trotzdem nicht angehalten und gesagt: »Nur dass du es weißt, Ken, was damals im deutschen Parlament passierte, war dies und jenes, hast du das auch kapiert? Ja? Okay, dann kann's weitergehen.« Der Film respektiert meine Intelligenz, und das schätze ich. Wenn du nicht weißt, wer John Wilkes Booth war, dann hört das Spiel ja nicht auf; das zu wissen unterstreicht nur die Erkenntnis, dass die Bewohner dieser Welt nicht gerade Fans von Minderheitsrechten sind. Ich will dem Publikum die Informationen nicht mit dem Löffel füttern. Wie bei einem guten Film soll man denken: »Oh das ist interessant, darüber will ich mehr lesen.«

**▶ Und wir wollen möglichst bald mehr spielen. Warum habt ihr das Spiel noch mal verschoben?**

◀ Wir haben einfach gemerkt, dass wir noch drei oder vier Wochen länger brauchen.

**▶ Dann lassen wir dich mal schnell zurück an die Arbeit! Und vielen Dank für das Gespräch.**

## 2004

**Tribes: Vengeance**
Für den Ego-Shooter schrieb Ken Levine die Story – und die war ziemlich gut, auch wenn die **Tribes-Reihe** eigentlich eher für ihre spannenden Multiplayer-Schlachten bekannt ist.

## 2007

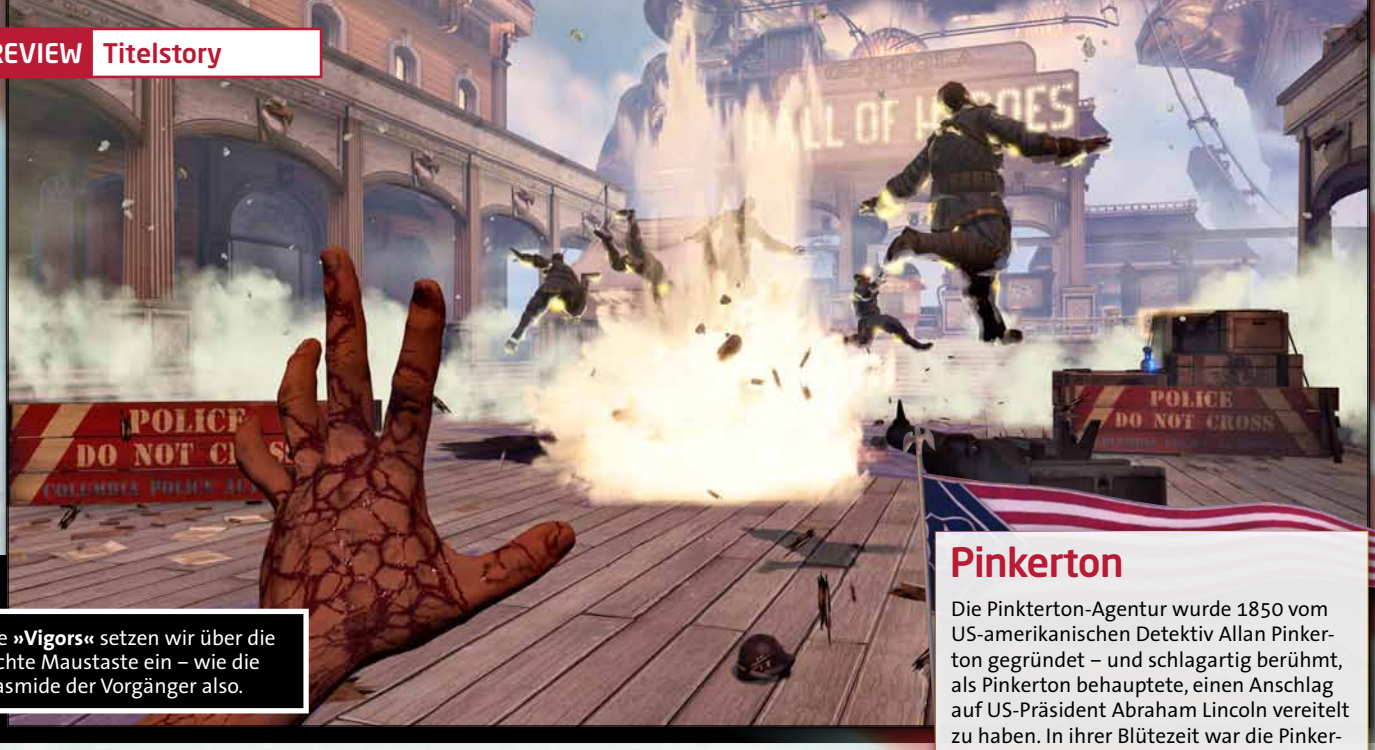
**Bioshock**
Kleine Schwestern, große Daddys und eine korrumpierte Utopie: Ken Levines **Hommage** ans eigene Meisterwerk ist ein atmosphärischer Meilenstein. Natürlich wieder mit Audio-Tagebüchern.

## 2010

**Bioshock 2**
Der Nachfolger machte spielerisch vieles richtig, die grandiose **Stimmung** des Vorgängers fing er dabei aber trotzdem nicht ein. Nicht ganz jedenfalls. Auch wenn wir einen Big Daddy spielen durften.



Gudrun Ensslin war Mitbegründerin der RAF. Sie beging 1977 im Gefängnis von Stuttgart-Stammheim Selbstmord.




Die **»Vigors«** setzen wir über die rechte Maustaste ein – wie die Plasmide der Vorgänger also.

Booker deWitt offenbar um den »falschen Hirten« handelt, eine beinahe mythische Gestalt, vor der die Bewohner von Columbia aus irgendeinem Grund eine Heidenangst haben. Oder wir müssten von seltsamen Ungereimtheiten in der Spielwelt erzählen, von einem Pärchen, das seltsamerweise nur Booker sehen kann, von Musik, die so überhaupt nicht ins Jahr 1912 passen will (läuft da gerade »Girls Just Want to Have Fun«?), von einem kurzen Blick auf ein modernes Kino, das »La Revanche Jedi« zeigt – »Die Rache der Jedi-Ritter« statt »Die Rückkehr der Jedi-Ritter«? Nein, von der Handlung erzählen wir nicht. **Bioshock Infinite** lebt von der geheimnisvollen Prämisse, von den Rätseln, die wir quasi im Vorbeigehen entdecken und von dem Umstand, dass wir dem Erlebten nicht so wirklich über den Weg trauen. Diese großartige Spielwelt hat es verdient, dass wir ihr mit einer gewissen Unschuld begegnen, weil sie geradezu spielend so viele spannende Möglichkeiten aufwirft, dass wir bis weit nach Mitternacht

## Pinkerton

Die Pinkerton-Agentur wurde 1850 vom US-amerikanischen Detektiv Allan Pinkerton gegründet – und schlagartig berühmt, als Pinkerton behauptete, einen Anschlag auf US-Präsident Abraham Lincoln vereitelt zu haben. In ihrer Blütezeit war die Pinkerton-Agentur das größte private Sicherheitsunternehmen der Welt. Unumstritten aber war sie nie; so wurden Pinkerton-Mitarbeiter beispielsweise als Streikbrecher angeheuert oder Undercover in Gewerkschaften eingeschleust – mit mitunter tödlichen Resultaten. So kam es 1892 zu einer Schießerei zwischen streikenden Stahlarbeitern und etwa 300 Pinkerton-Agenten, bei der 16 Menschen ums Leben kamen. Booker deWitts reale Kollegen genossen zu ihrer Zeit also einen durchaus zweifelhaften Ruf als private Söldnerarmee.

Pflichtballern: In den ersten drei Stunden werden wir immer wieder mit **Schießereien** konfrontiert.

mit den britischen Kollegen zusammensitzen und wilde Theorien spinnen.

Eine Sache allerdings müssen wir verraten, denn sie ist zentrales Spielelement: Nach rund zwei Stunden haben wir Elizabeth befreit – und dabei bemerkenswert viel und oft geballert. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern hält sich **Bioshock Infinite** mit einem heimlichen Vorgehen gar nicht lange auf. Schon früh im Spiel stürmt unvermittelt ein halbes Dutzend Gegner auf uns zu, und wir halten notgedrungen mit der Maschinenpistole drauf. Das ist übrigens kein Einzelfall; immer wieder lösen wir an bestimmten Punkten eine geskriptete Gegnerwelle aus und haben anschließend gar keine andere Wahl, als die Bande wohl oder übel unter Dauerfeuer zu nehmen. In den von uns angespielten Stunden fühlt sich das Ganze streckenweise frappierend wie ein »echter« Ego-Shooter an – Rollenspiel-Elemente bleiben zumindest teilweise auf der Strecke, zumal wir die »Vigors« getauften Spezialfähigkeiten (sozusagen die Plasmide von Columbia) automatisch finden und nur noch schnöde mit Geld verbessern.

## Die Karte? Gestrichen!

Genau das Gleiche gilt für die Schusswaffen: Gab's in **Bioshock** noch einmalige Upgrade-Stationen, bei denen wir sehr genau überlegen mussten, welche Knarre wir jetzt auf welche Weise verbessern wollen, kaufen wir höheren Schaden oder erweiterte Magazine bei **Infinite** kurzerhand ein. Unterschiedliche Munitionstypen? Gibt's nicht mehr. Die Karte? Gestrichen – stattdessen weist uns nun ein optional einblendbarer Pfeil die Richtung zum aktuellen Missionsziel. Medikits? Werden direkt beim Aufnehmen benutzt und lassen sich nicht mehr bunkern. Uh-oh, denken wir unwillkürlich, fährt Irrational Games etwa die ganze schöne Komplexität herunter? »Darauf habe ich gewartet«, sagt Ken Levine, als wir ihm diese Frage stellen. Er zückt ein Design-Dokument und liest vor: mehr Waffen als im ersten **Bioshock**, mehr Upgrades, dazu eine dreiseitige Liste mit »Gear«, Ausrüstungsgegenstände, die uns einen passiven Bonus (wie etwa einen erhöhten kritischen Schaden) gewähren. »Ich kann verstehen, dass du dir Sorgen machst, weil die ersten Spielabschnitte ziemlich linear sind. Aber wenn sich die Welt erst mal öffnet, dann gibt's nicht weniger Rollenspiel als im ersten Bioshock – es gibt viel mehr.«

Ob das stimmt? Nach dreieinhalb Stunden können wir darüber beim besten Willen noch keine Auskunft geben. Aber wir können sagen, dass es zumindest entsprechen-

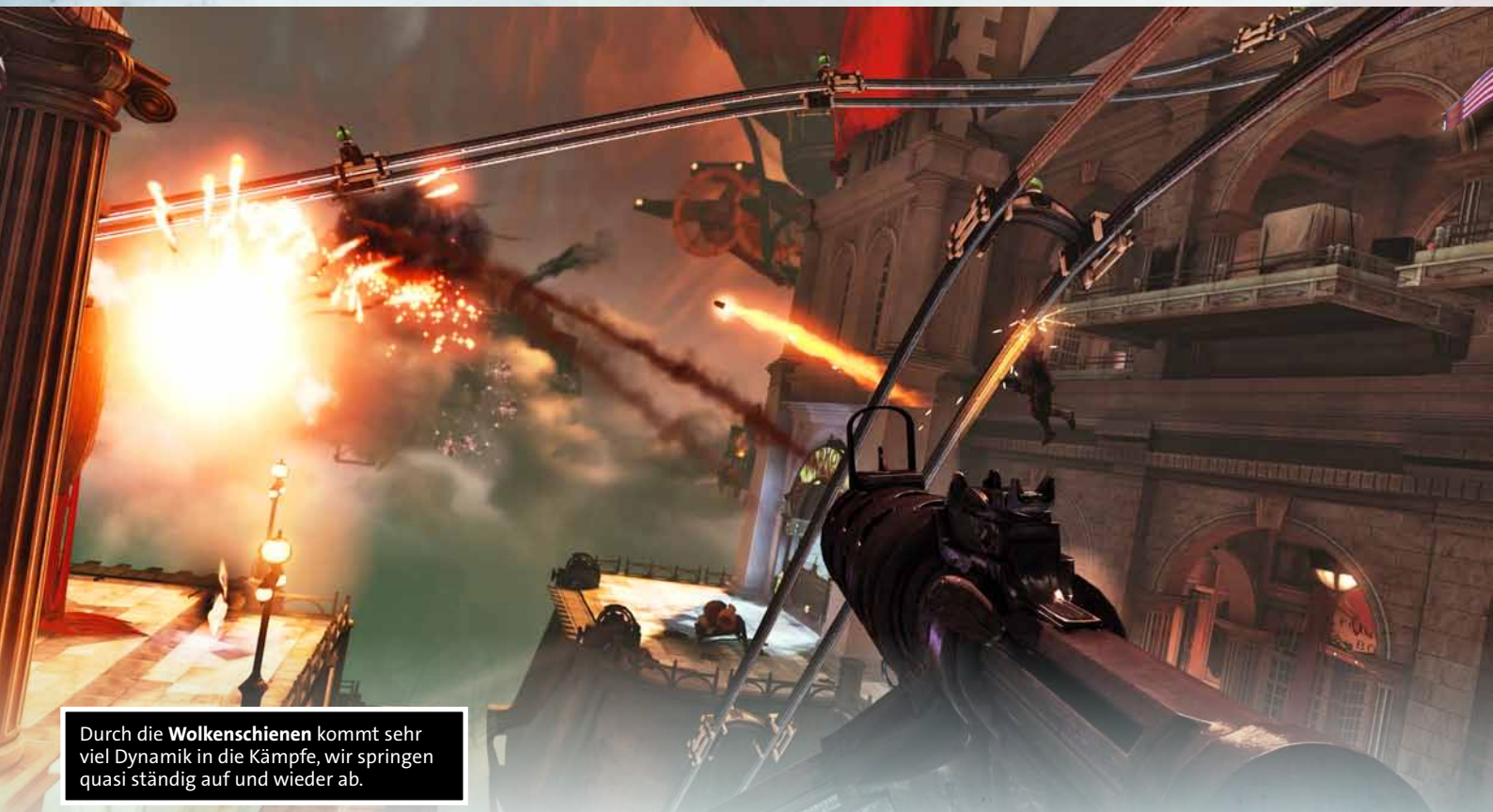
Columbia-Gründer **Zachary Hale Comstock** ist auch als »der Prophet« bekannt.

## Columbia

Warum heißt Columbia eigentlich Columbia? Gute Frage. Bis ins 20. Jahrhundert hinein war Columbia als poetische Personifizierung der Vereinigten Staaten von Amerika ein durchaus geläufiger Begriff – vergleichbar mit der deutschen Germania oder der französischen Marianne. Der Name basiert, na klar, auf Christoph Kolumbus. Während man heute eher ihr männliches Pendant – Uncle Sam – kennt, zeugen immer noch zahlreiche Ortsnamen (wie etwa der District of Columbia) oder auch das Filmstudio Columbia Pictures von ihrer einstigen Popularität. Die endete übrigens nach dem Zweiten Weltkrieg; inzwischen hat sich die Freiheitsstatue (oder die »Lady Liberty«) als weibliches Symbol der Vereinigten Staaten etabliert.



Eileen Vigor bestritt zwischen 1963 und 1966 fünf Testspiele für die englische Cricket-Nationalmannschaft der Damen.

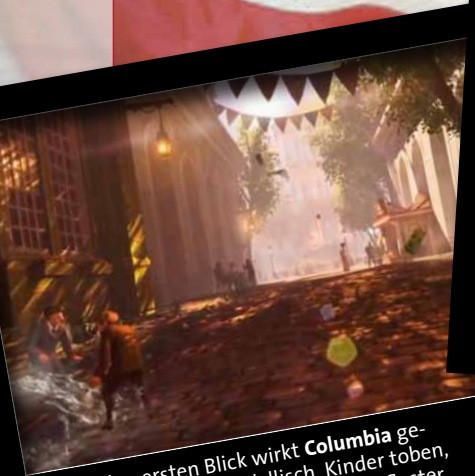


Durch die **Wolkenschienen** kommt sehr viel Dynamik in die Kämpfe, wir springen quasi ständig auf und wieder ab.

de Hinweise gibt. Zum einen macht das Experimentieren mit den unterschiedlichen Vigor-Fähigkeiten durchaus Laune. Mit »Murder of Crows« beispielsweise jagen wir Feinden einen Krähenschwarm auf den Hals – was die Kerle nicht nur ablenkt, weil sie mit Kreischen und Augenzuhalten ziemlich beschäftigt sind, sondern auch Schaden anrichtet. Mit dem »Bucking Bronco« wiederum lassen wir Objekte schweben; oder alternativ auch Gegner, die dann hilflos in der Luft hängen und geradezu ideale Ziele abgeben. Ganz besonders angetan hat's uns aber die »Possession«. In der Basisvariante programmieren wir damit Geschütztürme um, die anschließend auf ihre Freunde ballern – und nicht mehr auf uns. Okay, das kann jeder. Spannender wird's, wenn wir die nächste Stufe kaufen und menschliche Gegner »umprogrammieren« dürfen. Dann nämlich hauen die sich gegenseitig um … oder begehen auf durchaus bemerkenswerte Weise Selbstmord, wenn gerade niemand in der Nähe ist, den sie umhauen könnten. So machte sich ein von uns besessener Soldat erst fleißig auf die Suche nach verfügbaren Opfern – und prügelte sich dann mit dem eigenen Knüppel zu Tode, weil er keine Opfer finden konnte. Klingt blutig? Oh ja. **Bioshock Infinite** hält sich mit expliziten Gewaltszenen nicht zurück; zum Beispiel lassen sich Feinde im Nahkampf – ähnlich wie beispielsweise in **Dishonored** – exekutieren, indem wir ihnen kurzerhand den Skyline-Haken in den Schädel rammen.

Apropos **Dishonored**: Das neue **Bioshock** legt allgemein viel Wert auf kreative und mitunter auch experimentelle Problemlösungen. Haben wir Elizabeth erst mal befreit, dann öffnet sie auf Befehl Risse im … äh … nun ja, wo genau sie die öffnet (oder

## Schnappschüsse aus Columbia



Auf den ersten Blick wirkt **Columbia** geradezu hinreißend idyllisch. Kinder toben, Kutschen rattern übers Kopfsteinpflaster.

Beim **Strandspaziergang** wundern wir uns schon: Wie haben die das Meer über die Wolken bekommen? Darüber gibt's bestimmt ein Audio-Tagebuch.

Columbia ist erfinderisch: Der **Handyman** soll eigentlich bei alltäglichen Arbeiten helfen, entpuppt sich aber auch als unangenehmer Zwischengegner.



Als »Bronco« wird in den USA ein ungezähmtes Wildpferd bezeichnet.

## Sklavenbefreiung

Mit gewissen Leuten haben es die Einwohner von Columbia nicht so. Mit Schwarzen nämlich, oder mit »Negern«, wie sie in der Wolkenstadt genannt werden. Mit einer ganz bestimmten Person haben sie es aber noch viel weniger – mit Abraham Lincoln. Der erklärte 1862 mit der so genannten Emanzipations-Proklamation die Abschaffung der Sklaverei; eher eine symbolische Geste, denn da hatten sich die Südstaaten schon längst vom Norden losgesagt und der Amerikanische Bürgerkrieg war im vollen Gange. Vergessen haben das die Rassisten von Columbia freilich nicht; und so laufen wir während des Anspielens auch einem gemalten Abraham Lincoln über den Weg – einem Abraham Lincoln mit Teufelshörnern, um genau zu sein. Beinahe vergöttert wird hingegen John Wilkes Booth – der Mann, der Lincoln erschoss.

In der wunderschön illuminierten **Empfangshalle** von Columbia müssen wir uns zu Spielbeginn erst mal taufen lassen.

wie) wissen wir ehrlich gesagt auch noch nicht. Wir wissen lediglich, dass diese Risse flimmern wie Asphalt an einem heißen Sommertag, und wenn wir sie öffnen, dann erscheinen Geschütztürme oder Medikits oder Einstiegshaken für die eingangs erwähnten Skylines, damit wir uns dranhängen und Achterbahn fahren können – oder einen bedauernswerten Gegner à la **Assassin's Creed** mit einem Sprungangriff kaltstellen. Durch diese Risse spielen sich die Kämpfe sehr dynamisch und ja, auch flotter und actionreicher als in den ersten beiden **Bioshock**-Teilen. Zumal Elizabeth dem Getümmel nicht bloß tatenlos zuschaut, sondern uns immer wieder unter die Arme greift, mal mit aufgesammelter Munition, mal mit einem gerade dringend benötigten Medikit, mal mit einem Scharfschützengewehr.

## Die Dame hat doch einen Riss

Überhaupt gibt sich **Infinite** viel Mühe, Elizabeth auch spielerisch ein Profil zu geben, sie nicht als notwendiges Story-Anhängsel verkümmern zu lassen. Außerhalb der Kämpfe brauchen wir die junge Frau beispielsweise zum Öffnen von verschlossenen Türen – die notwendigen Dietriche sammeln wir zwar selbst, damit umgehen kann aber nur Elizabeth. Und wenn wir mal wieder staunend durch Columbia streunen und nach Audio-Logbüchern (die jetzt übrigens Voxophone heißen) stöbern, dann wirft sie uns allenthalben ein paar Münzen zu, die sie bei ihren eigenen Entdeckungstouren gefunden hat. Wir wüssten bloß gerne, woher die Dame einen Riss hat. Aber bis zur Aufklärung ist es ja nicht mehr lange hin, trotz der erneuten Release-Verschiebung. Der letzten hoffentlich. JG

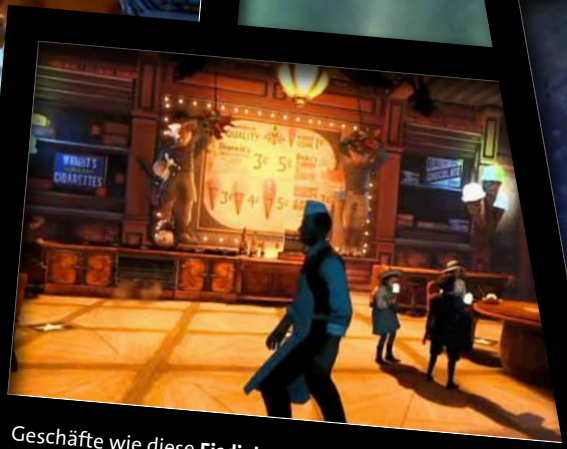
### Ein (fast) perfekter Einstieg

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

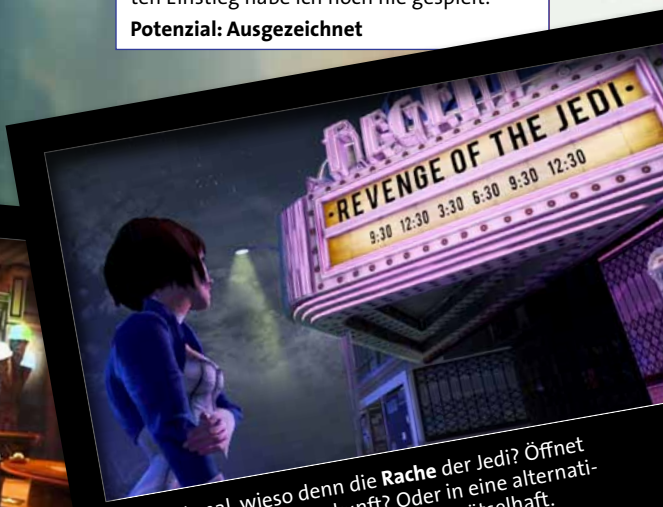
Atmosphärisch und erzählerisch ist Bioshock Infinite über jeden Zweifel erhaben – und nebenbei auch über seine Vorgänger, denn Columbia ist dichter, beeindruckender, und ja, auch faszinierender als Rapture. Die Welt wimmelt von großen Geheimnissen und bedrückenden Details, von historischen Anspielungen und moralischen Abgründen, sie wirkt lebendig, beängstigend und absolut glaubhaft. Nach rund dreieinhalb Stunden kann ich zwar noch nicht beurteilen, ob Columbia im weiteren Verlauf tatsächlich offener und die Rollenspiel-Elemente prominenter werden, wie Ken Levine verspricht. Aber ich kann sagen, dass ich in diesen dreieinhalb Stunden großartige, atemberaubende und mitunter aufrichtig schockierende Momente erlebt habe, Momente, über die ich wahnsinnig gerne erzählen würde, mir das aber verkneifen muss, weil ich sie sonst entzaubern würde. Ganz ehrlich? Einen besser erzählten Einstieg habe ich noch nie gespielt.

**Potenzial: Ausgezeichnet**

Die ganz in Weiß gekleideten Priester in der Empfangshalle erinnern nicht ohne Grund an den **Ku-Klux-Klan**.



Geschäfte wie diese **Eisdiele** sind nicht nur stimmungsvoll ausgeleuchtet, sondern sprudeln den Charme der Jahrhundertwende förmlich. Eine große Waffel gibt's für fünf Cent.




Moment mal, wieso denn die **Rache** der Jedi? Öffnet Elizabeth Risse in die Zukunft? Oder in eine alternative Realität? Oder beides? Wunderbar rätselhaft.



Der erste Ku-Klux-Klan wurde 1865 in Tennessee gegründet.