

Bioshock Infinite



GameStar
Platin-Award



GameStar
für besondere Atmosphäre

»Booker, hast du Angst vor Gott?« - »Nein, aber vor dir.«
Warum Booker DeWitt Angst vor der süßen Elizabeth hat, erfahren
Sie vielleicht in diesem Test. Vielleicht aber auch nicht.

Von Petra Schmitz und Jochen Gebauer

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2k Games** Entwickler: **Irrational Games (Bioshock, GameStar 10/07: 87 Punkte)**
Termin: **26.3.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6999

Auf DVD: Test-Video

Die See ist stürmisch in dieser Nacht, und wir sind auf Drama eingestellt. Aber die beiden Gestalten, die mit uns im Ruderboot hocken, nehmen die dramatische Stimmung irgendwie nicht ernst. Sie tragen quietschgelbe Regencapes und schnattern und plappern und frotzeln wie

ein altes Ehepaar. Vielleicht sind sie das sogar, ein altes Ehepaar. Aber wir können ihre Gesichter nicht erkennen. In der Ferne schält sich plötzlich ein Leuchtturm aus dem Regen, und man reicht uns eine Holzkiste. Darauf unser

Name, darin eine Pistole, ein Schlüssel, ein mit Symbolen bekritzelteres Papier, Fotos einer jungen Frau und die Anweisung, die junge Frau nach New York zu schaffen.

Bioshock Infinite beginnt also mit einer Hommage. Im ersten **Bioshock** haben wir unsere Kiste in einem Flugzeug geöffnet – kurz bevor die Maschine vom Himmel stürzte und wir durchs nachtschwarze Meer zu einem Leuchtturm geschwommen sind.

Steam-Zwang

Bioshock Infinite muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist anschließend aber nicht mehr möglich.

+ Stärken

- + liebenswerter Sidekick
- + brillante Spielwelt
- + spannend bis zum Ende
- + philosophische Tiefe

- Schwächen

- zu einfach
- Ende lässt viele Fragen offen

Ein Bioshock-Spiel ohne Elektrobrutzzler? Undenkbar! Die **Stromladung** legt Gegner für eine Weile lahm oder erledigt sie gleich ganz.



Nun also abermals Kiste und Leuchtturm. Und wie schon beim ersten Teil gleich zum Auftakt Fragen über Fragen: Wer sind die beiden Witzbolde, die gerade munter über ein Gedankenexperiment tratschen und so tun, als wären wir gar nicht da. Warum sollen wir die junge Frau auf dem Foto überhaupt nach New York schaffen? Und was erwartet uns wohl in diesem **Bioshock Infinite**? Die beiden plappernden Gestalten winken eigentlich schon längst mit dem Zaunpfahl: ein Gedankenexperiment.

Die Rahmenbedingungen sehen folgendermaßen aus: Als Privatschnüffler Booker DeWitt sollen wir die junge Elizabeth aus der fliegenden Stadt Columbia entführen. Unseren Auftraggeber kennen wir nicht; wir wissen auch nicht, was er mit Elizabeth vorhat oder warum er das Mädchen überhaupt haben will. Wir wissen nur, dass wir einen Auftrag haben und dass die fliegende Stadt Columbia ein ganz besonderer Ort sein muss. Auf geht's in die Wolken.

Unsere ersten Schritte durch Columbia machen wir stauend: Die Stadt ist wunderschön, die Idylle beinahe perfekt. Satte Farben, geschwungene Formen, imposante Gebäude, die sanft in der Luft wippen wie Korken auf einem See. Wir

Ein Gedankenexperiment



Parade in Columbia: Zachary Comstock lässt sich als großer Heilsbringer und Prophet feiern.



wollen loslaufen und diese herrliche Welt erkunden, jede Ecke und jeden Winkel. Doch die strahlende Pracht wirft lange Schatten. Schnell stellen wir fest, dass dieses Eden von fanatischen Christen dominiert wird. In strahlend weißen Kutten huldigen sie – Gott? Nein, sie beten vor grotesken

Statuen von George Washington, Benjamin Franklin und Thomas Jefferson. Gott ist zunächst kein Thema in dieser ach so gottesfürchtigen Stadt. Allgegenwärtig sind stattdessen die Helden der amerikani-

schen Unabhängigkeit - und natürlich der Prophet mit seinem mysteriösen Lamm. Dieses Lamm, der Jesus von Columbia, bleibt zunächst im Dunkeln – was man vom Propheten nicht behaupten kann. Zachary Hale Comstock hält von Demut ziemlich wenig; alle paar Meter zeigen Plakate sein weißbärtiges Konterfei, eine riesige Statue von Comstock winkt uns zu, als wir die Stadt betreten – und überragt die Figuren von Washington und Co. natürlich um ein Vielfaches. Comstock hält auch nicht viel von Menschenrechten. Na gut, der definierende Satz »Alle Menschen sind frei und gleich an Würde und Rechten geboren.« wurde erst 1948 mit der UN-Charta geschrieben, und **Bioshock Infinite** spielt 1912. Wenn Comstock also Schwarze, Asiaten oder India-

Beten vor Benjamin Franklin



Keine Leiche bleibt ungeplündert, sie könnte ja noch eine **Banane** in der Hosentasche haben.

Booker gegen einen sogenannten Patrioten. Den **Kampfrobotern** fliegt immer zuerst der Kopf ab.



ner für minderwertig hält, dann ist er gewissermaßen ein Abbild seiner Zeit; schließlich hielt auch der in Columbia verhasste Abraham Lincoln die von ihm befreiten Sklaven nicht für gleichwertig. Das ist also das wahre Gesicht der fliegenden Stadt: ein wunderschöner Ort voller hässlicher Fratzen. Die Karikatur eines von Menschen geschaffenen Himmels. Durch den wir durch müssen, um Elizabeth aus ihrem Gefängnis zu befreien. Was wir nach dem ersten Spieldrittel auch erfolgreich erledigen, da kann Comstock noch so zottelbärtig zürnen.

Damit aber genug Konkretes zur Story, denn je mehr wir andeuten, desto mehr müssten wir erklären; und kämen doch zu keiner Antwort. **Bioshock Infinite** beherrscht die Kunst, uns immer wieder mit spannenden Fragen anzufüttern, uns vermeintliche Antworten zu präsentieren, die sich kurz darauf

als Trugschlüsse herausstellen und stattdessen neue Fragen aufwerfen. Das Spiel ähnelt einem Puzzle, bei dem wichtige Teile fehlen und andere scheinbar nirgendwo passen. Nach dem Finale verlassen Sie **Bioshock Infinite** entweder mit einem »Was zum Geier ist gerade passiert?« oder mit einem »Wow!« Der Vergleich mit **Lost** bietet sich förmlich an, denn genau wie die US-Serie drückt sich **Infinite** beim packenden Finale um klare Antworten und spielt uns den Ball gleich wieder zurück: Es lässt nicht nur alle bohrenden Fragen unbeantwortet, sondern packt gleich noch ein paar neue oben drauf – von teils metaphysischer Tragweite. Wer jetzt »Metawas?« denkt oder seine losen Enden gerne zu einem handlichen Paket zusammengeschürt hätte, der kann durchaus zu der Überzeugung gelangen, dass sich die Autoren beim Finale großflächig in Philosophie, Quantenphysik und Symbolik

verzettelt haben. Wer hingegen gerne interpretiert, wer offene Enden mag und ohnehin lieber seine eigenen Antworten findet, für den ist **Bioshock Infinite** ein Fest.

Aber das Spiel ist nicht nur Gedankenexperiment und wilder Philosophie-Mischmasch, es ist auch ganz viel Shooter; mehr noch als es sein Unterwasser-Vorgänger in Rapture war. Bis auf ganz wenige Momente, die wir an dieser Stelle nicht entzaubern wollen, verzichtet **Infinite** auf moralische Entscheidungen. Little Sisters töten oder nicht? Solche Dilemmas suchen wir vergeblich. Stattdessen geht's mit Bleispritzen in offene Auseinandersetzungen. Über große Strecken mit Elizabeth an unserer Seite. Die ersten Schießereien müssen wir allerdings ohne die reizende Begleiterin bestreiten, aber dafür drückt uns das Spiel schon früh unsere erste Spezialfähigkeit in die Hand. Mit einem Schluck aus einer grünen Flasche verleihen wir uns »Beherrschung« ein und können anschließend Automaten und Menschen manipulieren. Beherrschen wir einen Automaten, dann spuckt er Geld aus oder wechselt kurzerhand die Seite, falls es sich um ein stationäres oder fliegendes Geschütz handelt. Von uns beherrschte Menschen wechseln ebenfalls die Seite und begehen nach Abklingen des Effekts einen sehr spektakulären (und teils extrem brutalen) Selbstmord. Ja, auch dieses **Bioshock** ist nun wirklich kein zimperliches Spiel.

Elizabeth ist nicht nur eine faszinierende junge Frau, sondern versorgt uns auch mit Waffen oder mimt für uns den Schlüsseldienst.

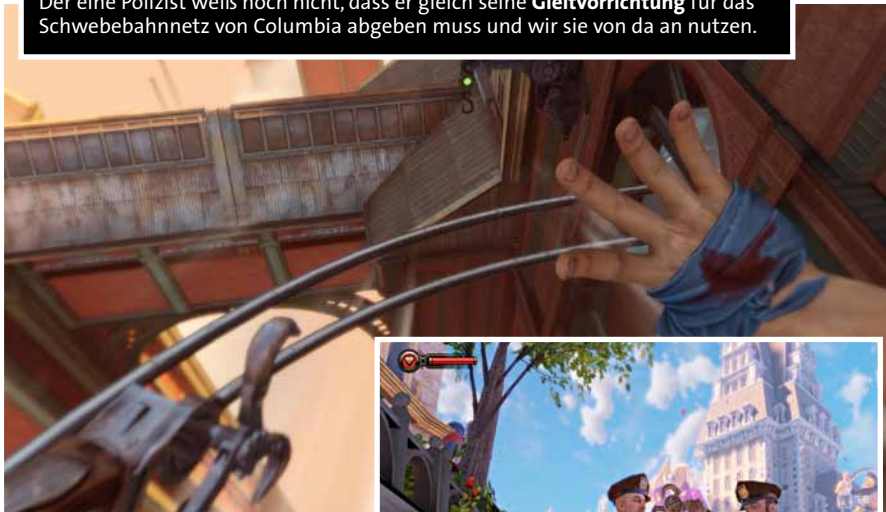


WZG?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

»Was zum Geier?« Das hab ich gedacht, als ich Bioshock Infinite beendet hatte. Dann bin ich in krampfartiges Grübeln verfallen und dachte anschließend wieder genau dasselbe. Inzwischen, ein paar Tage später, entdecken Kollege Gebauer und ich immer noch neue Facetten, die das Puzzle ein stückweit mehr komplettieren. Bis wir abermals auf einen Schnipsel stoßen, der nicht passen will. Ja, Bioshock Infinite mag insbesondere am Ende ziemlich durchdrehen, aber das Spiel hat genau das geschafft, was es laut der Entwickler soll: mich für geraume Weile nicht loszulassen. Bioshock Infinite ist nichts für knallharte Shooter-Fans, denen eine Handlung egal ist. Bioshock Infinite ist was für Geschichtenfans, die viel denken und ein bisschen ballern wollen.

Der eine Polizist weiß noch nicht, dass er gleich seine **Gleitvorrichtung** für das Schwebebahnnetz von Columbia abgeben muss und wir sie von da an nutzen.



Im weiteren Verlauf kommen insgesamt noch sieben Fähigkeiten hinzu: So können wir Krähen-schwärme beschwören und auf Gegner hetzen, Brandbomben in unseren Händen materialisieren und damit um uns werfen, Feinde in die Luft schleudern und sie dort für eine Weile wehrlos rumhängen lassen oder Geschosse abfangen und sie dem Absender zurückschicken. Die jeweiligen Flaschen liegen übrigens auf unserem Weg, wir müssen sie also nicht kaufen. An den **Bioshock**-typischen Automaten erstehen wir stattdessen Munition und Upgrades für unsere Waffen sowie Verbesserungen für unsere Fähigkeiten (Beherrschung kostet dann beispielsweise weniger, Brandbomben verursachen höheren Schaden, von Krähen dahingeraffte Feinde werden zu Krähenfallen für weitere Feinde).



Das dafür nötige Kleingeld wiederum finden wir überall: in Automaten (Beherrschung, Sie wissen schon), in Schubladen, in Tresoren, in Leichen, in Geldbeuteln. Wer in **Bioshock Infinite** nicht genug Klimpermünzen im Säcklein hat, um nach Herzenslust einzukaufen und upzugraden, der macht was Grundlegendes falsch. Das Blöde daran: Wir brauchen den ganzen Spezialkräftekram eigentlich gar nicht. Als reiner Ballermann kommen wir mindestens genau so leicht durch das Spiel, nur eben weniger spektakulär; wobei die Spezialfähigkeiten ohnehin nicht sonderlich kreativ sind, das Experimentieren macht zum Beispiel bei **Dishonored** deutlich mehr Spaß. **Bioshock**

Die Kräfte



Die Kräfte schlummern in **Bioshock Infinite** in **Flaschen**. Ein kleiner Lehrfilm verrät uns nach einem Schluck aus der Pule, was die jeweilige Kraft vermag und wie wir sie möglichst geschickt einsetzen.

Infinite ist deshalb selbst auf dem höchsten von drei Schwierigkeitsgraden zu einfach. Den »bockenden Bronko« (schleudert Gegner in die Luft) beispielsweise zücken wir hauptsächlich, um die Kämpfe optisch cooler und somit unterhaltsamer zu gestalten. Spannender wäre es in jedem Fall, wenn unsere Gegner die immerhin dick in Columbia auf Plakaten und in Shows beworbenen Kräfte ebenfalls nutzen würden. Aber das tun bedauerlicherweise nur verschwindend wenige. **Infinite** verhält sich zum ersten **Bioshock** also ganz ähnlich, wie sich das erste **Bioshock** zu **System Shock 2** verhielt: viele Spielelemente wurden vereinfacht, die dezenten Rollenspiel-Elemente so weit zurückgefahren, dass sich das Ergebnis nun endgültig wie ein Ego-Shooter spielt.

Das fehlt im Spiel

Schade! Entwickler Irrational Games hat im Laufe der letzten Monate einiges von dem aus dem Spiel gestrichen, was uns im Vorfeld besonders begeistert hatte – und auf das wir uns eigentlich gefreut hatten. Diese Änderungen haben aber keine Auswirkung auf die Wertung.



Die langen **Wolkenschienen**, an denen Booker mit einem Haken rasend schnell von A nach B sausen kann, sind im fertigen Spiel deutlich kürzer und weniger komplex geraten als noch in den Trailern und Videos.



Elizabeth kann nun immer und zu jeder Zeit etwas nach Columbia **teleportieren**. Sie muss dafür keine Energie sammeln, wie es noch in frühen Spielszenen der Fall war.



Das **Kräftezusammenlegen** von Booker und Elizabeth, das wir auch schon vorab erleben durften, ist ebenfalls der Schere zum Opfer gefallen. Elizabeth hat keine Kräfte, die denen von Booker ähnlich wären.



Wer kennt sie nicht, die berühmte Szene mit dem **Pferd** aus der E3-Präsentation von 2011? Die gibt's leider auch nicht mehr. In Columbia sind alle Pferde mechanisch.

Noch einfacher werden die Auseinandersetzungen übrigens, wenn sich Elizabeth an Bookers Seite gesellt. Die Lady mit dem bezaubernden Lächeln und dem sanften Gemüt entpuppt sich nämlich flott als »Godmode«-Sidekick. Immer in Bookers Nähe, aber glücklicherweise nie im Weg (sehr gute Arbeit, liebe Entwickler), wirft sie uns Medizinpakete, Munition oder Salze zu, wenn irgendwas davon ausgehen sollte. Salze? Ja, Salze. Das ist nämlich das Zeug, das unsere Spezialkräfte antreibt. Später dürfen wir Elizabeth sogar darum bitten, stationäre Geschütze, neue Waffen oder eine Kiste mit Gesundheitspäckchen in die Landschaft zu pflanzen. Die Gute kann das Zeug nämlich über sogenannte Risse aus anderen – jetzt bloß keine Spoiler auspacken – »Dimensionen« nach Columbia teleportieren. Das ist clever gedacht und peppt die Kämpfe ordentlich auf, reduziert aber gleichzeitig den Anspruch und macht das Leveldesign sehr durchschaubar. Biegen wir um eine Ecke und es blinkt uns ein potenzieller Riss ins Auge, dann wissen wir schon: Gleich kommen wieder ganz viele Gegner.

Trotzdem ist **Bioshock Infinite** kein kurzes Spiel. Wer jede Ecke inspiziert, jeden Tresor knackt, jeden Hot Dog (Gesundheit) futtert und überhaupt jeden Stein gesehen haben will, der wird sicher über zwölf Stunden mit



WTF?

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de

Mein Fazit nach elf Stunden: Bioshock Infinite gehört zu den besten Spielen, die ich jemals erleben durfte. Mein Fazit nach zwölf Stunden: Was zur Hölle? Wer das Finale »ungewöhnlich« nennt, könnte den Atlantischen Ozean auch als »feucht« bezeichnen. Infinite lässt mich gleichzeitig baff, staunend und sehr zufrieden zurück – und selbst nach zwei Wochen kann ich nicht genau sagen, welche Emotion überwiegt. Hört sich schrecklich verklausuliert an? Stimmt. Aber das liegt in der Natur des Erlebten; und in einer Geschichte, von der ich mir nicht sicher bin, ob sie überhaupt vollständig verstanden werden will. Bloß eins weiß ich: Infinite gehört genauso gespielt wie Gedichte gelesen gehören oder Gemälde bewundert. Man kann das Finale zu offen finden und das Spiel zu einfach. Legitime Kritik, die für mich aber am Kern der Sache vorbeizieht. Infinite will gar nicht jedem gefallen; es will sein. Und genau das macht es zu einem großartigen, unvollkommenen, beeindruckenden Erlebnis.

dem Titel beschäftigt sein. Und es gibt eine Menge zu sehen, auch wenn's mit dem Übersehen schwierig werden dürfte. Denn **Bioshock Infinite** ist ein ziemlich linearer Shooter – auch wenn wir mal rechts und links vom direkten Weg abkommen dürfen und auch, wenn wir einige Abschnitte mehrmals besuchen müssen. Die Wolkensienen bleiben nämlich in der Regel ein Gimmick für groß angelegte Kampfgebiete, alternative Routen gibt's selten, und geschlichen wird quasi nie. Macht aber nichts, denn zu einem kompletten Schlauch à la **Call of Duty** wird **Bioshock Infinite** dann doch nicht, und Irrational hat sich verflüxt viel Mühe gegeben, uns immer wieder mit neuen und beeindruckenden Aussichten zu verwöhnen. Das Herrenhaus von Comstock? Wow! Die Ausstellung über Boxerkrieg und Wounded Knee? Wow! Die Taufhalle? Wow!

Elizabeth ist ein Kunststück

Bioshock Infinite ist also genau das, was wir uns erhofft hatten – und befürchtet haben.

Wir hatten eine intelligente, vielschichtige Handlung und eine fantastische, atemberaubende Spielwelt erwartet und ja, das trifft beides zu. Wir hatten eine Vereinfachung der Spielmechanik befürchtet, und ja, auch das trifft zu. Aber: Letzteres stört uns überraschenderweise kaum. Der Shooter-Part ist nämlich trotz seiner Anspruchlosigkeit noch immer sehr unterhaltsam – und schlicht das Element, das **Bioshock Infinite** überhaupt zu einem Spiel werden lässt. Viel lieber wäre der Titel ein reines Gedankenexperiment, das merkt man ihm häufig an. Das wäre uns auch recht, aller-

Wir geben es zu, wir finden es eigentlich gar nicht schlimm, dass die Schießereien vergleichsweise simpel und flott ausfallen, denn so kommen wir schneller zum nächsten Highlight, zur nächsten merkwürdigen, spannenden, verwirrenden Begebenheit.

dings hätte **Bioshock Infinite** so nie den Weg in dieses Heft gefunden und wäre kein Thema in der Spielewelt. Und das wäre uns nun wieder gar nicht recht. PET / JG

TERMIN 26.3.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Bioshock Infinite

Ego-Shooter

Publisher 2k Games
Entwickler Irrational Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION

»Trotz banaler Kämpfe ein Shooter, in dem man sich verliert.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO realistisch			fiktiv
FREIHEIT linear			offene Welt
HANDLUNG einfach			komplex
GEWALT keine			brutal
SPIELABLAUF Action			Taktik

GRAFIK

- imposante Architektur
- gute Effekte
- viele Details
- matschige Texturen

9/10

SOUND

- tolle deutsche Sprecher
- stimmige und abwechslungsreiche Musikuntermalung
- guter Ambient-Sound

10/10

BALANCE

- nie unfair
- drei Schwierigkeitsgrade
- zu leicht
- Kräfte oft überflüssig

6/10

ATMOSPHÄRE

- faszinierende schwebende Metropole
- charmante und schlaue Begleiterin
- viele absurde Momente
- zuweilen brillanter Humor
- Klone

10/10

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- Richtungsspiel
- schneller Waffen- und Kraftwechsel

10/10

UMFANG

- für einen Shooter lange Spielzeit
- Story lädt zum mehrmaligen Durchspielen ein
- viel zu entdecken
- viele Audiologs
- unterschiedliche Ggnergtypen

9/10

LEVELDESIGN

- Bonusräume
- spaßige Sky Lines
- mehrere Höhenstufen
- insgesamt sehr schlauchig

8/10

KI

- schlaue Elizabeth
- Gegner weichen zurück ...
- ... und nutzen Deckungen
- oft aber dumme Frontalangriffe

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- große Schießprügel-Auswahl
- Ausbaustufen für Waffen und Kräfte
- Ausbaustufen für Gesundheit, Schild und Salzvorrat

10/10

HANDLUNG

- schräg-tolles Story-Gerüst
- wundervoller Sidekick
- viele spannende (philosophische) Fragen
- wenig Antworten

10/10

Die insgesamt acht **Spezialkräfte** sehen zwar cool aus, sind spielerisch aber nur selten nötig.

