

Bioshock Infinite Burial at Sea

Der erste Story-DLC zu Bioshock: Infinite ist sehr gut und sehr teuer. Von Jochen Gebauer

DLC

WAS **DLC** WER **Irrational Games** WO **Steam**
WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro**



Stilistisch orientiert sich der DLC am **Film Noir**. Es wird also viel geraucht.



Mit der neuen **Frost-Fähigkeit** lassen sich Gegner kurzzeitig einfrieren.

Die gute Nachricht: **Burial at Sea** erzählt eine spannende Geschichte und ist mit einer Spielzeit von rund drei Stunden auch angenehm umfangreich – für einen DLC jedenfalls. Die schlechte: Publisher 2K Games will 15 Euro dafür sehen, und das ist ein stolzer Preis, denn die Story-Qualität des Hauptspiels erreicht **Burial at Sea** trotzdem nie, und in sich abgeschlossen ist es auch nicht. Ein zweiter Teil soll folgen; mutmaßlich zum gleichen Preis. Wer den DLC also spielen will (und dafür gibt's durchaus gute Gründe), dem raten wir dringend zum Seasonpass. Dort sind für 20 Euro sämtliche DLCs enthalten; neben den zwei **Burial at Sea**-Teilen auch das überflüssige **Clash in the Clouds**, sozusagen ein Arena-Modus, der in einem storygetriebenen Spiel wie **Bioshock: Infinite** ähnlich gut aufgehoben ist wie Cindy aus Marzahn in **Battlefield 4**.

Aber zurück zu **Burial at Sea**: Das nämlich fügt sich perfekt in den Serienkanon ein, weil es in Rapture spielt – also am Schauplatz der beiden ersten **Bioshock**-Spiele. Mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass dieses Rapture noch eine intakte Utopie ist; oder wenigstens eine scheinbar intakte. Passanten säumen die Promenaden, die Geschäfte sind geöffnet, in den Art-Deco-Bars herrscht Hochbetrieb, Big Daddys reparieren hinter riesigen Panoramafenstern das Fundament der Unterwasser-Metropole. **Burial at Sea** spielt am 31. Dezember 1958,

und wer die Serie kennt, dem dürfte dieses Datum vertraut sein. Es ist der letzte friedliche Tag in Rapture, der Vorabend zur Revolution, die schließlich zum Untergang der Stadt führen wird – und zu den Ereignissen des ersten **Bioshock**. Entwickler Irrational Games spielt geschickt mit dem Wissen um die bevorstehende Katastrophe, setzt damit aber auch entsprechende Kenntnisse des Originals voraus. Und im Gegensatz zu anderen Story-DLCs ist es geradezu zwingend nötig, das Hauptspiel nicht nur an-, sondern auch durchgespielt zu haben, sonst bleibt **Burial at Sea** eine größtenteils unverständliche Angelegenheit. Worum es in der Geschichte geht? Nun, sagen wir's so: Booker DeWitt arbeitet in Rapture als Privatdetektiv und wird von Elizabeth mit der Suche nach einem kleinen Mädchen betraut. Damit wären die ersten drei Minuten zusammengefasst; alles danach ist mit Spoilern förmlich gepflastert. **Burial at Sea** spinnt zwar keine so komplexe Handlung wie **Infinite**, verknüpft Rapture aber clever mit Columbia, bleibt lange wunderbar rätselhaft und inszeniert ein packendes (Zwischen-)Finale, das einen neuen Blickwinkel auf das Ende des Hauptspiels liefert.

Im weitgehend storybefreiten Mittelteil zieht sich **Burial at Sea** allerdings spürbar, zumal die Kämpfe trotz einer neuen Waffe (der sogenannten Mikrowelle), einer neuen Kraft (»Väterchen Frost« zum kurzzeitigen

Einfrieren von Gegnern) und einer verbesserten Schleichmechanik inzwischen sehr routiniert abgospult werden. Zwar gibt's vergleichsweise viel zu entdecken – von interessanten Audiologs bis hin zu Ausrüstungsgegenständen und Upgrades – bloß fehlt jenes Gefühl, dass hinter der nächsten Ecke bestimmt der nächste »Was zum Henker soll das jetzt schon wieder bedeuten«-Moment lauert. Ein schlechter DLC ist **Burial at Sea** deshalb noch lange nicht, die Klasse des Hauptspiels erreicht er jedoch erst mit dem Finale. Dann aber so richtig. **JG**



Been there, done that?

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamstar.de

Hat mich **Burial at Sea** ausgezeichnet unterhalten? Ja, das hat es, auch wenn ich mich dabei ertappt habe, die Kämpfe bloß mit halber Aufmerksamkeit abzuspulen. »Been there, done that«, sagen die Engländer, wenn sie das Gefühl haben, etwas schon oft genug getan zu haben, und so ging's mir beim Mittelteil dieses DLCs. Dafür habe ich den langsamen und stimmungsvollen Auftakt richtig genossen und beim Finale wieder mit offenem Mund auf den Bildschirm gestarrt. Und das ist mir bei einem **Bioshock** immer noch wichtiger als alle Shooter-Elemente zusammen.