

BioShock: Remastered • Moral unter dem Meeresspiegel

 quick-save.de/2017/04/review-bioshock-remastered/

Sven Festag

3. April 2017

Das Warten auf die Remastered-Version von BioShock hat ein Ende. Doch wie spielt sich das Action-Adventure unter Wasser? Dabei geht es nicht nur um das Leben der goldenen Vergangenheit.

Der Shooter BioShock: Remastered ist im September 2016 als überarbeitete Version des 2007 veröffentlichten Titels BioShock aus dem Hause 2K Games erschienen. Beide Spiele sind inhaltsgleich und unterscheiden sich nur in der Grafik, welche nun über feinere Texturen und höhere Detaildichte verfügt. Außerdem werden nun nativ höhere Bildschirmauflösungen unterstützt. Hübsch anzusehen ist das Spiel auf jeden Fall, auch wenn die Unterschiede zur Originalversion geringer sind als erwartet und das Aussehen nicht mit aktuellen Titeln mithalten kann. Da Besitzer der Originalversion für den PC die Remastered-Version gratis erhalten, ist es aber eine gern gesehene Aufwertung des Titels.



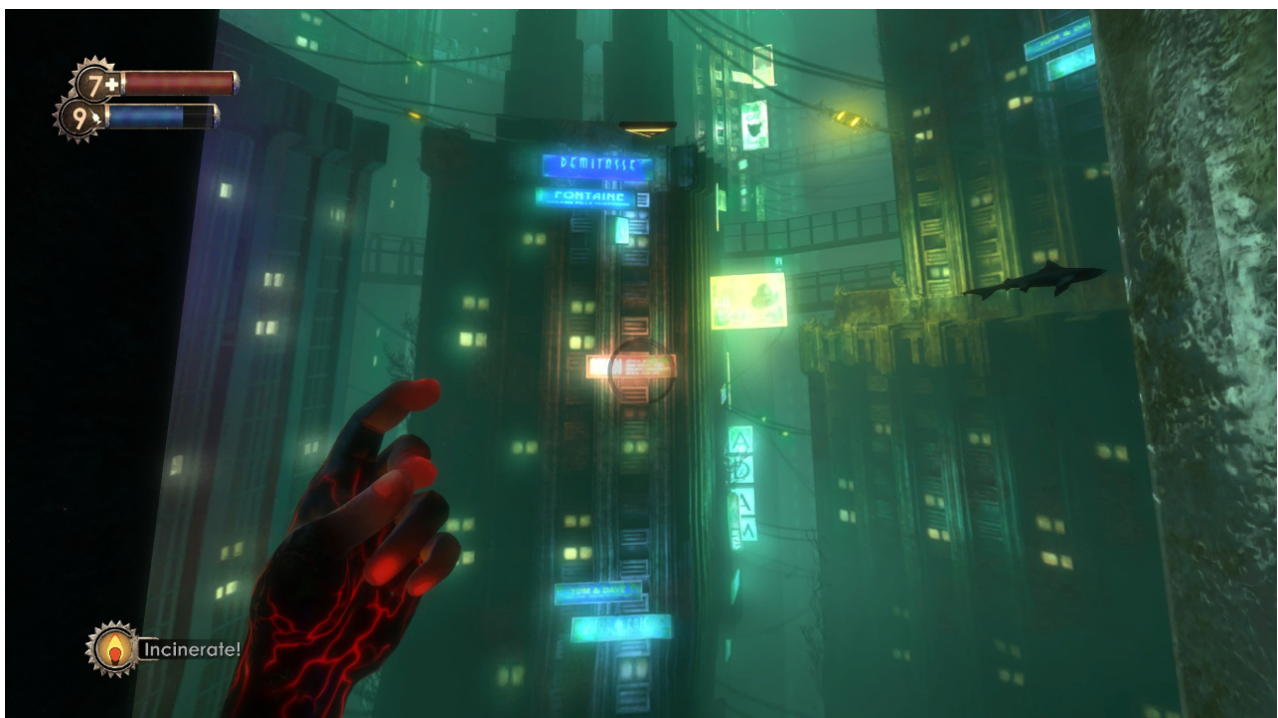
Der Spieler schlüpft in die Rolle eines jungen Mannes namens Jack, der sich in einem abstürzenden Flugzeug befindet und nach dem Absturz als einziger Überlebender einen nahe gelegenen Leuchtturm erreichen kann. Mittels einer dort befindlichen Tauchkugel erreicht Jack die Unterwasserstadt Rapture. Über ein Funkgerät stellt Jack eine Verbindung zu Atlas her, der Jack Tipps zum Überleben in der Stadt gibt. Diese wurde weitgehend von den Bewohnern zerstört, die süchtig nach einem genmanipulierenden Stoff namens ADAM sind. Diese Bewohner, die sogenannten Splicer, verfügen daher

über verschiedene Fähigkeiten. So kann ein Spider Splicer an Wänden und Decken entlang krabbeln, während ein Houdini Splicer plötzlich verschwindet und an eine andere Stelle im Raum teleportiert. Atlas bittet Jack, seine Familie zu retten, doch der Herrscher von Rapture, Andrew Ryan, bringt diese vor den Augen Jacks um, so dass Atlas Jack benutzt um sich an Andrew Ryan zu rächen.

Neben klassischen Waffen wie Pistole, Revolver oder Schrotflinte kann Jack auch Plasmide nutzen. Diese sind eine Weiterentwicklung von ADAM und jedes Plasmid gibt Jack eine besondere Fähigkeit. So kann er Gegner mit Blitzen oder Flammen beschießen oder sie sogar durch die Luft schleudern. Unbegrenzt nutzbar sind diese Fähigkeiten nicht. So wie eine Waffe Munition benötigt, sind für diese Fähigkeiten EVE nötig. EVE ist eine blaue Flüssigkeit, die in Spritzen gelagert werden. Jack kann jeweils neun EVE-Spritzen und neun Medipacks bei sich führen.

Neben den verschiedenen Splicern gibt es in jedem Spielabschnitt eine bestimmte Anzahl von Little Sisters. Die kleinen Mädchen trinken das Blut von Leichen und wandeln es in ADAM um. Begleitet werden sie stets von einem stark gepanzerten Splicer, der die Mädchen beschützen soll. Gelingt es Jack, diese zu besiegen, kann er entscheiden, ob er die Mädchen ausbeutet und dadurch das in ihr enthaltene ADAM erhält oder sie von dem Gedanken, in der Nähe des Big Daddys zu bleiben befreit und dafür weniger ADAM bekommt. Rettet man die Little Sisters, stellt man sich mit der Entdeckung des ADAM, Bridgett Tenenbaum, gut und erhält gelegentlich eine Dosis ADAM von ihr.

ADAM kann an diversen Stationen im Spiel in Plasmide oder Tonics umgewandelt werden. Tonics können im Gegensatz zu Plasmiden nicht aktiv genutzt werden, werden aber die Fähigkeiten Jacks passiv auf. Zum Beispiel kann die Wirkung von EVE oder Medipacks verstärkt werden.



Auf dem Boden, in Schubladen, aber auch in Mülleimern und in der Kleidung von Leichen kann Jack Gegenstände finden. Neben den üblichen Dingen wie Munition, Medipacks oder Geld, sind auch diverse Materialien verteilt, die bei Erwerb der entsprechenden Fähigkeit genutzt werden können, um spezielle Munition oder Werkzeuge herzustellen. Reichen die gefundenen Sachen nicht aus, kann Jack sämtliche Dinge an Verkaufsautomaten kaufen.

Darüber hinaus kann Jack verschiedene Maschinen hacken um sie zu seinem Vorteil nutzen. Dazu muss der Spieler ein Minispiel erfolgreich abschließen. Schafft er es nicht, verliert er an Gesundheit. Alternativ besteht auch die Möglichkeit mittels eines Werkzeugs oder gegen Geld zu hacken. Je nach Art der Maschine erlangt man so Vorteile. An Automaten bekommt Jack Vergünstigungen oder spezielle Ware. Selbstschussanlagen oder Drohnen arbeiten von nun an für Jack und helfen damit im Kampf.

Neben der wirklich angenehmen Grafik mag mir die charakteristische Atmosphäre des Spiels gefallen. Die Handlung findet sich im Jahr 1960 wieder. Zu dieser Zeit ist Rapture bereits wieder ein weitgehend leerer Ort. Das Art-déco-Design der 1930er Jahre weist darauf hin, dass die Unterwasserstadt zwischen den beiden Weltkriegen erbaut worden ist. Die ausgewählte Elite, die hier vor dem zweiten Weltkrieg Schutz finden konnte, hat aber, wie jede Gesellschaft, ihre eigenen Probleme entwickelt und sind dieser schlussendlich zum Opfer gefallen.

Zeitlich dazu passend ist das Abenteuer von Rapture mit Klängen des Gypsy Jazz untermalt worden, die den Eindruck unterstützen. Trotz der Trümmer konnte ich mir in den einzelnen Levelabschnitten, die ich durchlaufen habe, genau vorstellen, wie das Leben in dieser Stadt, einer Stadt voller Intelligenz und Kultur, stattfinden sollte. Ein entspanntes und friedliches Zusammenleben. Perfekt. Vielleicht zu perfekt.



In jedem Abschnitt finden sich Splicer, die entweder schnell genug umgangen oder getötet werden wollen. Betritt man ein Level erneut, muss man auch erneut gegen Splicer kämpfen. Oftmals sind die Splicer nicht besonders stark und lassen sich leicht eliminieren, wertvolle Munition und meine Zeit muss ich aber trotzdem aufwenden. Gerade, wenn ich nur zu einem Automaten zurückkehren möchte oder ein Objekt mitnehmen möchte, das man zuvor nicht aufnehmen konnte, war es eher ein lästiges Übel als eine Herausforderung, die den Spielverlauf vorantreibt. Andererseits ist es auch ein Grund, sich genau mit Waffen und Plasmiden auseinanderzusetzen. Zu Beginn schlage ich noch mit einem Rohr um mich und muss damit irgendwie zurecht kommen. Später habe ich unzählige Waffen und Plasmide, die ich mit fast schon rollenspielmäßig aufwerten kann. Waffen sind allgemein stärker und, neben den typischen Attributen wie etwa Reichweite, Genauigkeit oder Durchschlagskraft, gibt es verschiedene Munitionen, die auf verschiedene Gegner abgestimmt sind. Plasmide hingegen können problemlos ein Handvoll Splicer auf einmal treffen und sind so recht effizient. Um möglichst sparsam gegen die Splicer vorzugehen, muss ich lernen, wie ich, je nach Gegner, meine Waffen kombiniere. Gerade im fortgeschrittenen Spielverlauf ist es mir oft passiert, dass mir oft Munition ausgegangen ist und ich auf andere, suboptimale Waffen ausweichen musste.

Mit dem Hacken, das ab der Mitte des Spiels unsäglich schwierig wurde, von Drohnen oder Selbstschussanlagen hätte ich mir teilweise sicher helfen können, habe mich aber oftmals dazu hinreißen lassen, sie einfach auszuschalten. Oder ich schiebe es auf die Kurzschlussreaktion auf alles zu schießen, das einem selbst Schaden zufügt.

Bei einer Spielzeit von etwa 12 Stunden möchte ich nicht über Langzeitspielspaß und dergleichen nachdenken, sondern einfach festhalten, dass BioShock auch in seiner Remastered-Version ein wirklich schönes Spiel ist. Die vertraute Mechanik aus Shooter und Rollenspiel schafft einen einfachen Einstieg, während die zusätzlichen Elemente den Schwierigkeitsgrad sukzessive erhöhen, ohne dabei wirkliche Frustmomente zu schaffen. Die besondere Atmosphäre lädt geradewegs dazu ein, die Realität völlig auszublenden und sich, über die Darstellung des Spiels hinaus, in der Welt von Rapture zu verlieren. Und genau diese Eigenschaft macht für mich ein gutes Spiel aus.

Zusätzliche Quellen: [MobyGames](#), [MobyGames](#)

Titel:	BioShock Remastered
Erscheinungsdatum:	13.09.2016
Entwickler:	2K Australia, 2K Boston
Publisher:	2K Games
System:	PC (Win), PS4, Xbox One
Kaufen:	Amazon , Steam , PS-Store ¹ , Xbox-Store ¹

Test-System kursiv

als Teil von BioShock: The Collection