

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Jessica Rehse: BioShock 1 und BioShock 2, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 65–83.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48562>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

BioShock 1 und BioShock 2

Jessica Rehse

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	2K Games
Publisher:	Take-Two Interactive
Erscheinungsjahr:	2007/2010 (Remastered 2016)
Genre:	Ego-Shooter
Perspektive:	Ego-Ansicht
Plattformen:	PlayStation 3, Xbox 360, PC (Remastered-Version: PlayStation 4, Xbox One, PC)
Geeignet für:	Gesellschaftsformen/-normen; Moralvorstellungen; Leistungsdruck; Drogenmissbrauch; Art-déco-Stil
Fachrelevanz:	LER; PB; Kunst

1 INHALT

Die Handlung von *BioShock 1* ist im Jahre 1960 angesiedelt: Zu Beginn des Spiels stürzt Protagonist Jack mit einer Passagiermaschine über dem Atlantik ab und scheint das Unglück als Einziger überlebt zu haben. Er rettet sich zu einem Leuchtturm nahe der Absturzstelle und weiß noch nicht, dass dieser den Zugang zu einer geheimen Unterwasserstadt beherbergt. Mithilfe einer Tauchkugel gelangt er in die mysteriöse Stadt Rapture, die von einem Visionär namens Andrew Ryan gegründet wurde, weil dieser mit den vorherrschenden Gesellschaftsordnungen und

Lebensweisen auf der Welt – speziell mit Kapitalismus, Sozialismus und Katholizismus – nicht einverstanden war. So erschuf er eine Metropole, in der „Künstler keine Zensur fürchten, ein Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss, in der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden“ und lud Menschen, die „im Schweiß ihres Angesichts für dies kämpfen“¹, in die von ihm geschaffene Parallelgesellschaft auf dem Meeresboden ein. Jack muss nach seiner Ankunft jedoch feststellen, dass die Gesellschaft gescheitert, die Stadt verwüstet und ein Großteil der Bewohner durch Genmanipulationen mit sogenannten Plasmiden² und den exzessiven Missbrauch einer Droge namens ADAM³ völlig dem Wahn anheimgefallen sind. Via Funk meldet sich ein Fremder namens Atlas, der Jack durch das zerstörte Rapture lotet und ihn im Gegenzug darum bittet, seine Frau und sein Kind zu finden und zu retten. Auf seinem Weg begegnet Jack überlebenden Bewohnern Raptures, erfährt die Hintergründe über dessen Zerstörung und lüftet zudem zahlreiche Geheimnisse der Stadt.

Der zweite Teil der *BioShock*-Reihe baut einerseits stark auf dem ersten Teil auf, unterscheidet sich jedoch im Hinblick auf Situation, Handlung und Charaktere wesentlich.

So knüpft *BioShock 2* etwa zehn Jahre nach Jacks Erlebnissen in Rapture an die Handlung an und gibt die Erlebnisse eines neuen Charakters wieder. Der Protagonist Delta, ein Bewohner Raptures, erwacht wie von Geisterhand mehrere Jahre nach seinem vermeintlichen Tod und findet sich in der völlig zerstörten Stadt wieder. Er erfährt, dass Andrew Ryan zwischenzeitlich verstorben ist und daraufhin eine Frau namens Sofia Lamb die Kontrolle über Rapture erlangt hat. Sie war bereits zu Ryans Lebzeiten seine politische Gegenspielerin, die sich gegen sein „Paradies des Egos“⁴ stellte und stark kollektivistische Ansichten vertritt. Seit Ryans Tod versucht sie die Bewohner Raptures als „Familie“ zu einen und experimentiert an der Schaffung des wahren Utopisten. Sie hat ihre eigene Tochter Eleanor Lamb zur „Tochter des Volkes“⁵ auserwählt und versucht deren vermeintliche Bestimmung durch moralische Konditionierung unter Drogeneinfluss herbeizuführen. Eleanor, die bereits vor seinem Tod eine tiefe Bindung zu Delta besaß, hat für seine rätselhafte Rückkehr gesorgt und bittet ihn, sie aus der Gefangenschaft ihrer Mutter zu befreien.

1 BioShock 1: Intro, Andrew Ryan.

2 Mithilfe von Plasmiden ist es möglich, sich genetisch zu modifizieren und sich beispielsweise neue Eigenschaften zu verleihen. Um diese Eigenschaften nutzen zu können, muss jedoch ADAM konsumiert werden.

3 Bei ADAM handelt es sich um eine aus einer speziellen Meeresschnecke gewonnene Substanz, die Zellstrukturen verändert und es somit möglich macht, genmanipulierende Plasmide zu benutzen. Ausführliche Erläuterungen dazu finden sich in Kapitel 3 Spielkonzept.

4 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Die Wahrheit liegt im Körper.

5 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Die Tochter des Volkes.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

BioShock 1:

Jack: Der Protagonist von *BioShock 1*. Er wird während des Spiels kaum charakterisiert, sodass der Spieler⁶ lange Zeit seine Intentionen und Beweggründe nicht kennenlernt. Anfänglich liegt noch die Vermutung nahe, dass Jack sich zur falschen Zeit am falschen Ort befand und sein Weg nach und durch Rapture einfach dem Zufall unterlag.

Im letzten Spieldrittel stellt sich jedoch heraus, dass Jack in Wirklichkeit in Rapture geboren wurde und zugleich Andrew Ryans leiblicher Sohn sowie ein Testsubjekt und Opfer eines Experimentes von Ryans größtem Widersacher Frank Fontaine ist. Jack wurde mithilfe eines Gedankenkontrolle-Plasmids ein genetischer Code implementiert, der ihn stark manipulierbar⁷ macht. Der Code wird immer dann aktiv, wenn die Formulierung „Wärsst du so freundlich ...?“ verwendet wird, was ihn dann dazu zwingt, die so ausgedrückte Anweisung auszuführen. Diese „Fernsteuerung“ läuft dabei völlig verdeckt und abseits des Wissens des Spielers, der die Handlungen ja ausführt, ab.

Der Spieler trifft in Jacks Rolle jedoch auch aktiv die Entscheidung, ob er die in Rapture lebenden Little Sisters⁸ ausbeuten oder retten möchte. Rettet er die Mädchen, gelingt ihm die Flucht aus Rapture. Beutet er sie aus, übermannt ihn letztendlich seine ADAM-Sucht, und er bleibt in Rapture, dessen Kontrolle er übernimmt.

Atlas/Frank Fontaine: Ein machthungriger Geschäftsmann, der sich in Rapture durch betrügerische Machenschaften ein wirtschaftliches Imperium und hinter Ryans Rücken eine kleine Armee aufgebaut hat, mit dem Ziel, die Macht über die Stadt zu erlangen. Anfangs machte Fontaine Geld durch die Schmuggelei verbotener Waren wie zum Beispiel der Bibel. Nach der Entdeckung der Substanz ADAM wechselte er jedoch ins Plasmidgeschäft.⁹ Unter dem Deckmantel des Samariters errichtete er in Rapture zahlreiche Armen- und Waisenhäuser – anstatt jedoch zu helfen, verwendete er die Hilfebedürftigen als Testsubjekte für seine ADAM-Experimente. Die Waisenmädchen missbrauchte er als Little Sisters,¹⁰ damit sie für ihn große Mengen an ADAM produzieren, und die Armen erteilte entweder ein

6 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

7 *BioShock 1: Funknachrichten: Olympus Heights, Suchong – Fontaines menschliche Jukebox.*

8 Kleine Mädchen, deren Körper dazu missbraucht werden, ADAM zu produzieren, werden Little Sisters genannt. Detaillierte Erklärungen zu den Little Sisters und ihrer Rolle in Rapture siehe Kapitel 3 Spielkonzept dieses Artikels.

9 Ausführliche Erläuterungen hierzu in Kapitel 3 Spielkonzept.

10 *BioShock 1: Funknachrichten: Point Prometheus, Tenenbaum – Warum nur Mädchen?*

Schicksal als Big Daddy¹¹ oder Splicer¹² in seiner Privatarmee.¹³ Trotzdem gelang es Fontaine nicht, Ryan auszuschalten und Rapture an sich zu reißen. Aus diesem Grund manipuliert er Jack unter dem Deckmantel seiner falschen Atlas-Identität und benutzt ihn mithilfe eines Gedankenkontrolle-Plasmids, um sein Ziel doch noch zu erreichen.

Dr. Bridgette Tenenbaum: Eine sehr fähige Wissenschaftlerin, die sich während des Zweiten Weltkrieges lange in deutscher Gefangenschaft befand. Schon die Deutschen erkannten ihre enormen Kompetenzen in der Genforschung. Daher war sie bereits während ihrer Kriegsgefangenschaft in zahlreiche Experimente an Menschen involviert, bei denen sie auch lernte, einen Großteil ihrer Moralvorstellungen abzulegen.¹⁴ Nach Kriegsende und ihrer Entlassung aus der Gefangenschaft verschlug es sie aufgrund ihres Wissens und Könnens schnell nach Rapture, wo sie frei von Moral und Ethik ihre genetischen Forschungen fortführen konnte.

Tenenbaum ist die Entdeckerin der ADAM-Substanz und somit maßgeblich an der Entstehung und Entwicklung der Plasmide beteiligt. Zudem ist sie für die Schaffung der Little Sisters verantwortlich, die sie zuvor skrupellos für die ADAM-Produktion instrumentalisierte.¹⁵ Sie beginnt im Laufe ihrer Forschung jedoch unwillkürlich Muttergefühle für die seelenlosen kleinen Mädchen zu entwickeln, die sie zuvor wohlwissend ihrer Menschlichkeit beraubt hat, und wird daraufhin von Selbsthass geplagt.¹⁶ Nach dem Niedergang Raptures versucht sie ihre Schuld zu begleichen und setzt alles daran, die verbliebenen Little Sisters zu retten und zu beschützen. Sie hilft Jack, sich von Fontaines Gedankenkontrolle zu befreien, und versorgt ihn, wie später in *BioShock 2* auch Delta, via Funk mit zahlreichen wertvollen Informationen über Rapture und seine Bewohner.

Andrew Ryan: Der ideelle Kopf hinter Rapture, der sich von der Erdoberfläche abgewandt und eine seinen Vorstellungen entsprechende Parallelgesellschaft am Meeresboden gegründet hat. Ryan vertritt eine libertäre Ideologie und setzt sich für die uneingeschränkte Freiheit und den unantastbaren Besitz des Einzelnen ein. Die von ihm geschaffenen anarchischen Strukturen zogen jedoch nicht nur

11 Als Big Daddys werden gefügig gemachte Männer bezeichnet, die dazu eingesetzt werden, die ADAM produzierenden Little Sisters als persönliche Leibwache zu begleiten und davor zu bewahren, von bspw. ADAM-abhängigen Bewohnern ausgebeutet zu werden. Auch hierzu finden sich nähere Ausführungen in Kapitel 3 Spielkonzept.

12 Splicer ist die Bezeichnung für ADAM-süchtige Menschen, die im Zuge ihrer Abhängigkeit bereits große Teile ihres Verstandes und ihrer Persönlichkeit eingebüßt haben.

13 *BioShock 1*: Funknachrichten: Olympus Heights, Frank Fontaine – Arme Trottel.

14 *BioShock 1*: Funknachrichten: Medical Pavilion, Tenenbaum – Sinnlose Experimente.

15 *BioShock 1*: Funknachrichten: Farmer's Market, Tenenbaum – Funktionstüchtige Kinder.

16 *BioShock 1*: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – Hass; *BioShock 1*: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – Mutterinstinkt.

Künstler, Wissenschaftler oder andere Eliten, sondern auch zahlreiche Betrüger und Verbrecher – wie zum Beispiel Frank Fontaine – an. Die Kombination aus Fontaines Machthunger und der in immer stärkerer ADAM-Abhängigkeit verfallenden Bevölkerung sorgte letztendlich für ein massives Scheitern von Ryans Visionen. Ryan hält auch nach der Zerstörung Raptures weiter an seiner Ideologie des „freien Mannes“ fest und lässt sich letztendlich mit den Worten „Wärsst du so freundlich ...?“ von seinem eigenen Sohn Jack töten, um ihm zu beweisen, dass er selbst keinen freien Willen besitzt, auch wenn er dies zuvor angenommen hatte.¹⁷

BioShock 2:

Die Charaktere und Handlung des zweiten Teils unterscheiden sich vom ersten Teil, greifen aber stark auf bereits bekannte Aspekte zurück.

Delta: Der Protagonist von *BioShock 2*. Bei Delta handelt es sich um den ersten voll funktionstüchtigen Big Daddy, der erfolgreich auf eine Little Sister geprägt wurde. Seine persönliche Little Sister ist Eleanor Lamb, die er bereits begleitete und beschützte, als Rapture noch eine florierende Stadt war. Zu Spielbeginn wird ihm seine Little Sister gewaltsam entrissen und er selbst getötet. Zehn Jahre nach seinem vermeintlichen Tod erwacht er jedoch inmitten des zerstörten und verwüsteten Raptures, da Eleanor einen Weg gefunden hat, ihn zu reanimieren. Delta erfährt, dass das Mädchen von seiner Mutter am anderen Ende der Stadt gefangen gehalten wird, und macht sich daraufhin auf den Weg, es zu retten.

Delta stellt diesen Weg im Laufe des Spiels nicht infrage, was mit seiner Prägung auf Eleanor zu tun hat. So hat die Prägung nicht nur ein enorm starkes zwischenmenschliches Band, einer Vater-Tochter-Beziehung ähnelnd, zwischen den beiden geschaffen, sie ist auch die Ursache für eine enorme physische Abhängigkeit Deltas von der körperlichen Anwesenheit Eleanors. Denn Raptures Wissenschaftler haben die Big Daddys bei der Erschaffung so konzipiert, dass sie in einen emotionalen Ausnahmezustand versetzt werden oder sogar ins Koma fallen, wenn sie von ihrer Little Sister getrennt werden. Aus diesem Grund hat Delta nicht nur ein zwischenmenschliches, sondern auch ein physisches Interesse daran, Eleanor aus ihrer Gefangenschaft zu befreien.

Der Spieler wird auch in der Rolle von Delta während seiner Reise durch Rapture regelmäßig vor die Wahl gestellt, ob er die Little Sisters, denen er begegnet, ausbeuten oder retten möchte, da er sein Vorankommen mithilfe des von ihnen gesammelten ADAM stark erleichtern kann. Zudem wird er mit Figuren konfrontiert, die mitunter direkt oder indirekt für Deltas Tod beziehungsweise für das Leid von Eleanor mitverantwortlich sind, und muss entscheiden, ob er diesen vergeben oder sie für ihre Taten zur Rechenschaft ziehen und töten will. Seine

¹⁷ BioShock 1: Ryan Industries, Andrew Ryan.

Entscheidungen nehmen direkten Einfluss auf Eleanors Persönlichkeitsentwicklung, mit der der Spieler zum Spielende konfrontiert wird.

Sofia Lamb: Die politische Gegenspielerin von Andrew Ryan. Im völligen Gegensatz zu Ryans libertären Ansichten vertritt Sofia eine stark kollektivistische Ideologie. Sie sieht in Rapture die Chance, das einzig wahre Utopia zu erschaffen, in der jeder Einzelne sein eigenes Wohlergehen dem Wohl der Gemeinschaft unterordnet. So opfert sie dieser Vorstellung auch ihre einzige Tochter, die sie letztendlich sogar nur gezeugt hat, um aus ihr einen wahren Utopisten¹⁸ zu kreieren. Um auch die Bewohner Raptures dazu zu bringen, ein Teil der „Familie“ werden zu wollen und ihr zu folgen, versetzte Lamb die Patienten ihrer psychotherapeutischen Praxis in unzähligen Sitzungen in eine Art religiösen Wahn.¹⁹

Damit hat sie eine der wenigen Regeln in Ryans Gesellschaft, in der Religion strikt abgelehnt und als Parasitismus angesehen wird, gebrochen und wird, als dieser von ihrem verdeckten Umbruchversuch erfährt, von ihm ins Gefängnis geworfen.²⁰ Erst nach der Zerstörung Raptures und Ryans Tod wurde es ihr möglich, in der Stadt eine führende Position einzunehmen und ihre Wunschvorstellung vom wahren Utopia weiter zu verfolgen. Die Tatsache, dass die Bewohner zwischenzeitlich aufgrund ihrer ADAM-Abhängigkeit dem Wahn verfallen waren, spielte Lamb nur weiter in die Hände, da diese sich somit empfänglicher für ihre rhetorischen Manipulationen machten. Ihr letztes Ziel ist es, Eleanor mithilfe des ADAM-Einflusses so weit moralisch zu konditionieren und zu perfektionieren, um sie als ideelle Figur einsetzen zu können, die sich völlig dem Wohle der „Familie“ verschrieben hat.

Eleanor Lamb: Sofia Lambs leibliche Tochter. Nach Sofias Gefangennahme wurde Eleanor als kleines Mädchen in eines von Fontaines Waisenhäuser abgeschoben, wo sie letztendlich zu einer Little Sister gemacht wurde. Sie war die erste Little Sister, die erfolgreich auf einen Big Daddy geprägt wurde. Auch nachdem Sofia ihre Bindung zu Delta gewaltsam durch seine Ermordung gelöst, ihr die ADAM-produzierende Seeschnecke aus dem Magen entfernt und somit ihr Dasein als Little Sister beendet hat, liebt Eleanor ihren ehemaligen Big Daddy weiterhin wie einen eigenen Vater und arbeitet in ihrer zehnjährigen Gefangenschaft im Verborgenen daran, Delta zu reanimieren.

Als ihr dies gelingt und er sich auf den Weg zu ihrer Befreiung macht, beobachtet sie ihn während des Spielverlaufs aufmerksam und nimmt sich seine Entscheidungsstrategien zum Vorbild, die letztendlich in der Endsequenz ihre eigenen Handlungen beeinflussen. Lässt der Spieler beispielsweise in allen Aspekten

18 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Pläne für Eleanor.

19 BioShock 2: Funknachrichten: Andrew Ryan – Problem: Lamb; Lösung: Sinclair.

20 BioShock 2: Funknachrichten: Sofia Lamb – Ein Spion.

Gnade walten, indem er keine anderen Little Sisters ausbeutet und niemanden tötet, lernt Eleanor von ihrem Big Daddy Barmherzigkeit und Vergebung. Infolgedessen verzeiht sie ihrer Mutter das ihr zugefügte Leid und hilft den von Delta geretteten Little Sisters an die Oberfläche. Beutet der Spieler hingegen die Little Sisters aus und tötet alle Figuren, nimmt sich Eleanor ein Beispiel an seinem Egoismus, übt letztendlich Rache an ihrer Mutter und verlässt Rapture mit keinen guten Absichten. Basierend auf den getroffenen Entscheidungen des Spielers gibt es am Spielende sechs verschiedene Abstufungen in Eleanors Verhalten.

3 SPIELKONZEPT

Bei beiden *BioShock*-Teilen handelt es sich um Shooter aus der Ego-Perspektive, die viel Tiefgang auf spielerischer und geschichtlicher Ebene bieten. Der Spieler findet sich in einer fiktiven und von der Außenwelt isolierten Parallelgesellschaft wieder, die aus einer Ablehnung der verbreiteten Gesellschaftsordnungen heraus entstanden ist. Sie fußt auf einer libertären Ideologie, die die absolute Freiheit des Individuums proklamiert, Egoismus wie eine Tugend behandelt und jeden, der von dieser auf sich selbst bezogenen Sichtweise abweicht, als Parasiten bezeichnet.²¹ Nach dieser Auffassung ist beispielsweise ein Steuern erhebender und Gesetze erlassender Staat, ein Sozialhilfeempfänger oder eine um Spenden bittende Kirche ein ebensolcher Parasit wie ein Betrüger oder Gauner.

Diesem Leitgedanken folgend, haben sich zahlreiche Künstler, Wissenschaftler und Geschäftsmänner in Rapture niedergelassen, um dort zensurfrei und frei von moralischen Bedenken arbeiten und wirken zu können. Ohne ethische Reglementierungen hat sich schnell die Genmanipulation durch sogenannte Plasmide durchgesetzt, mit denen sich die Bewohner Raptures gezielten genetischen Modifikationen unterzogen – im Spiel als „Splicen“ bezeichnet. So steigerten die Bewohner mithilfe von Plasmiden ihre körperlichen Kräfte, machten sich intelligenter und ausdauernder oder verliehen sich gar Eigenschaften wie das Erzeugen von Flammen durch Fingerschnippen. Um Plasmide verwenden zu können, wird jedoch eine Substanz namens ADAM benötigt. Dabei handelt es sich um eine Art „gutartigen Krebs“, der ursprüngliche Zellen zerstört und dann durch instabile Stammversionen ersetzt. Diese Instabilität sorgt einerseits für die verblüffenden Modifikationen, kann andererseits bei exzessiver Nutzung jedoch auch für enorme kosmetische sowie psychische Schäden sorgen.²²

Nutzung und Gewinnung des ADAMs stellen vor allem auf spielerischer Ebene einen wichtigen Aspekt dar, denn die Substanz wird nur in geringen Mengen²³ von

21 BioShock 1: Funknachrichten: Hephaestus, Andrew Ryan – Unmöglich irgendwo anders.

22 BioShock 1: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – Was ist ADAM?

23 BioShock 1: Funknachrichten: Neptune's Bounty, Tenenbaum – Entdeckung des ADAM.

einer kleinen Seeschnecke produziert.²⁴ Um jedoch dem ADAM-Bedarf der Rapture-Bewohner gerecht zu werden, musste eine Methode entwickelt werden, die den ADAM-Ertrag massiv steigert. Dies wurde durch die Erschaffung sogenannter Little Sisters realisiert. So werden kleine Mädchen bezeichnet, denen eine solche Seeschnecke in die Magenschleimhaut implantiert wurde.²⁵ Als Folge der erzwungenen Symbiose und der „Umprogrammierung“ durch die Wissenschaftler verlieren die Mädchen ihre menschlichen Züge und durchstreifen mit verwehrlosem Äußeren, einem abnormen Glimmen in den Augen²⁶ und einer langen Nadel in den Händen die Stadt, um ADAM-Quellen zu suchen und abzuernten. Da die ADAM-Produktion für Rapture eine massive Bedeutung hat, erschufen die Wissenschaftler ebenso einen Beschützer für die Mädchen, damit ADAM-abhängige Bewohner die Ernte der Little Sisters nicht unterbrechen und für den Eigenbedarf ausbeuten konnten. Hierfür entwickelten sie Big Daddys (Abb. 1), massive Wäch-



Abb. 1: Eine Little Sister streift mit ihrem Big Daddy durch Rapture

ter in Taucheranzügen und ebenfalls ehemalige Menschen, die durch Drogeneinfluss auf ihre Instinkte reduziert und durch Pheromone auf die Little Sisters geprägt wurden.²⁷

24 BioShock 1: Funknachrichten: Neptune's Bounty, Tenenbaum – Die Seeschnecke finden.

25 BioShock 1: Funknachrichten: Arcadia, Tenenbaum – ADAM Massenproduktion.

26 BioShock 1: Tenenbaum – Hass.

27 BioShock 2: Funknachrichten: Ryan Amusements, Gil Alexander – Vaterliebe.

Während der Spieler sich einen Weg durch das zerstörte Rapture bahnt, muss er gegen die wahnsinnig gewordenen Bewohner, die sogenannten „Splicer“²⁸, kämpfen. Dies geschieht durch den Einsatz von Schusswaffen wie Pistole und Schrotflinte, aber auch durch die Anwendung von Plasmid-Fähigkeiten. So kann der Spieler beispielsweise mithilfe des Plasמידs „Electrobolt“ (Abb. 2) einerseits



Abb. 2: Das Electrobolt-Plasmid befähigt, Elektrizität im eigenen Körper zu erzeugen

im Wasser stehende Gegner außer Gefecht setzen und andererseits defekte elektrische Türsteuerungen wieder in Gang bringen. Dadurch ist auch der Spieler auf die wertvolle Ressource ADAM angewiesen, da er sonst keine neuen Fähigkeiten erlernen kann, die ihm außerdem Zugang zu weiteren Bereichen Raptures ermöglichen. Ebenso wie für die Splicer ist auch für den Spieler demnach eine Little Sister die einzige Möglichkeit, an weiteres ADAM zu gelangen.

Der Spieler trifft in den verschiedenen Arealen häufig auf eine Little Sister und ihren Big Daddy, die friedlich die Räume durchstreifen und ADAM sammeln. Von Big Daddys geht grundsätzlich keine Bedrohung aus, da sie die Little Sister begleiten und beaufsichtigen. Erst wenn der Spieler das Pärchen offenkundig attackiert, wechselt der Big Daddy in die Offensive und kämpft so lange, bis er entweder alle Bedrohungen – also auch den Spieler – ausgeschaltet und für eine sichere Umgebung seines Schützlings gesorgt hat oder bei diesem Versuch stirbt. Im letzteren Fall ist die Little Sister dem Spieler hilflos ausgeliefert, und es liegt an ihm,

28 BioShock 2: FunKnachrichten: Atlantic Express, Mark Meltzer – Was ist mit den Menschen passiert?

eine moralische Entscheidung zu treffen. So hat er die Möglichkeit, das maximale ADAM der Little Sister auszubeuten und dadurch ihren Tod zu verursachen oder sie zu retten, indem er die Seeschnecke entfernt (Abb. 3). Durch die Entfernung



Abb. 3: Der Spieler muss entscheiden, ob er das kleine Mädchen ausbeuten oder retten möchte

der Seeschnecke erhält das Mädchen seine Menschlichkeit zurück und kann sich dann an einen sicheren Ort retten. Jedoch fällt für den Spieler die ADAM-Ausbeute auch viel geringer aus, sodass er es während des Spielverlaufs deutlich schwerer hat, seine Aufgaben abzuschließen, da er sich weniger Genmodifikationen leisten kann. Das moralische Dilemma dieser Kosten-Nutzen-Rechnung ist ein wesentlicher Spielaspekt, der sich auch entscheidend auf das jeweilige Spielende auswirkt.

Der Spieler ist während des kompletten Spielverlaufs aktiver Teil des Geschehens und erhält alle für die Story relevanten Informationen aus der Interaktion mit der Umwelt, durch Begegnungen mit Bewohnern Raptures und durch das Anhören von Audiotagebüchern, die zuvor jedoch erst gefunden werden müssen. Die Parallelgesellschaft in Rapture bietet zahlreiche Was-wäre-wenn-Aspekte, ohne diese direkt zu bewerten. Beide Teile von *BioShock* thematisieren dabei stark die Vor- und Nachteile von Gesellschaftsordnungen und Glaubensgemeinschaften, betrachten jedoch in diesem Kontext vor allem auch Einzelindividuen, die mit ihrem Denken und Handeln eben jene beeinflussen und mitunter zum Erfolg beziehungsweise Misserfolg führen können.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Der Entstehungsprozess von *BioShock 1* war von vielen äußeren Einflüssen und Zufällen geprägt. Als die Entwickler sich zusammensetzten und Ideen für ein neues Spiel sammelten, war das Einzige, worauf sich schnell geeinigt wurde, die Tatsache, dass das Werk in einer isolierten Welt am Meeresboden angesiedelt sein sollte. Doch es fiel den Entwicklern schwer, sich diese Welt vorzustellen und glaubhaft mit Leben zu füllen. Zufälligerweise las der künstlerische Leiter, Ken Levine, zu diesem Zeitpunkt den bedeutenden US-amerikanischen Roman „Der ewige Quell“²⁹ von Ayn Rand, über dessen politische Inhalte er sich zuvor nicht bewusst war. Levine war von den Figuren und Dialogen begeistert und begegnete im Zuge der Lektüre Rands objektivistischer Denkhaltung, die unter anderem den „rationalen Egoismus“ und die Idee von der Rationalität als Haupttugend der Ethik propagiert. Diese alternative Weltanschauung erschien ihm als die ideale Grundlage, um einen belebten und glaubwürdigen Ort am Meeresboden erschaffen zu können, sodass der Grundstein für die Stadt Rapture (engl. für „Begeisterung“ oder „Entrückung“ im religiösen Sinne) gelegt war.³⁰

Ayn Rands Ideen eines libertären und uneingeschränkten Kapitalismus dienten den Spielentwicklern auch an zahlreichen anderen Stellen als Inspirationsquelle. Sowohl Andrew Ryans Charakter als auch zahlreiche Nebenfiguren sind an die Romanvorlage angelehnt. Ein weiterer wichtiger Aspekt war der Wunsch der Macher, in der von Rationalität und Wirtschaftlichkeit geprägten Gesellschaft Raptures ein moralisches Gegengewicht zu schaffen. Daraus entstand die Konzeption der Little Sisters und ihrer Big Daddys. Der Spieler sollte über den kompletten Spielverlauf immer wieder vor moralisch-ökonomische Entscheidungen gestellt werden, die – abgesehen vom Gewinn der beziehungsweise vom Verzicht auf die Ressource ADAM – scheinbar ohne spürbare oder wertende Konsequenzen erfolgen. Erst die Endsequenz spiegelt das moralische Verhalten des Spielers wider.³¹

Optisch ist Rapture aufgrund der geradlinigen Strukturen und der einfachen geometrischen Formen im Art-déco-Stil gestaltet³² und so designt, das Lebensgefühl einer aufstrebenden Gesellschaft in den 1960er-Jahren darzustellen. Von großer Bedeutung sind die zahlreichen Verweise auf die griechische Mythologie. So findet sich in der Empfangshalle des Kashmir-Restaurants in Rapture eine Statue von Atlas, der die Weltkugel schultert (Abb. 4). Der nach der Göttin der Unterwelt benannte Gefängnis-komplex Persephone sind neben Olympus Heights, Neptune's Bounty, Dionysus Park, Point Prometheus und dem Adonis Luxury Resort nur einige Beispiele.

29 Rand, Ayn: *Der ewige Quell*, Goldmann Verlag: München 1993.

30 *BioShock Collection: BioShock*, Kommentar des Regisseurs – Hinter der Idee.

31 *BioShock Collection: BioShock*, Kommentar des Regisseurs – Eine Frage der Moral.

32 *BioShock Collection: Eine Frage der Moral*.



Abb. 4: In Raptures Architektur finden sich zahlreiche Bezüge zur griechischen Mythologie

5 REZEPTION

BioShock 1 hat herausragende Kritiker- sowie Nutzerbewertungen erhalten und kann sich auch noch knapp 13 Jahre nach der Erstveröffentlichung mit einem Metascore von 96 (von 100) im vorderen Drittel der besten Spiele aller Zeiten auf dem Bewertungsportal Metacritic³³ behaupten. *BioShock 2* bietet zwar zahlreiche spielmechanische Verbesserungen und führt die Geschichte von *BioShock 1* sinnvoll fort, konnte aber mit seinen Figuren nicht mehr ganz so überzeugen, wie einige Jahre zuvor noch Charaktere wie Andrew Ryan und Frank Fontaine. Der Metascore siedelt sich knapp unter dem Vorgänger bei 88 an, was vergleichsweise noch immer herausragend ist.

Beide Spiele werden überwiegend wegen der dichten Atmosphäre, der tiefgründigen Geschichte und des eingängigen und kreativen Spielprinzips gelobt.³⁴ Nur die deutsche Version von *BioShock 1* zog hierzulande einige Kritiken auf sich, da der Titel trotz des Keine-Jugendfreigabe-Siegels der USK nur in einer geschnittenen Version erschien, in der nicht nur Blutspritzer entfernt, sondern auch einige Zwischensequenzen gekürzt wurden, was die Qualität der Spielatmosphäre erheb-

33 [Red.]: Best Video Games of All Time, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

34 [Red.]: BioShock, (o. J.), in: Steam, online einsehbar unter URL: <https://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

lich einschränkt.³⁵ Mit Erscheinen der technisch überarbeiteten Edition namens *BioShock: The Collection*³⁶ im Jahr 2016 ist diese Kritik jedoch hinfällig geworden, da die Remastered-Version des Titels zensurfrei auf der Disc enthalten ist.

Das *BioShock*-Universum konnte sich seit der Veröffentlichung eine stetig wachsende Fanbasis aufbauen, sodass auch Unternehmen abseits der Spieleindustrie auf die Geschichte in und um Rapture aufmerksam wurden. So sollte eigentlich zeitgleich mit der Veröffentlichung des dritten *BioShock*-Teils, *BioShock Infinite*,³⁷ eine Verfilmung aus dem Hause Universal Studios in die Lichtspielhäuser gelangen. Aufgrund der hohen Produktionskosten wurde das Projekt jedoch zwischenzeitlich wieder auf Eis gelegt.³⁸

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

BioShock 1 sowie *BioShock 2* sind aufgrund ihrer Thematik, ihrer Dialoge und des Szenarios allgemein geradezu prädestiniert, um mit Lernenden gesellschaftliche Ordnungen und Strukturen, die Rolle von Bürger und Staat (und Religionen) sowie deren Werte und Normen zu besprechen. Außerdem eignen sie sich bestens für Debatten über Altruismus und Egoismus, ideelles und wirtschaftliches Streben, Moral- und Wertvorstellungen sowie menschliche Affekte wie Gier, Neid, Missgunst, Skrupellosigkeit oder aber auch Schuld und Sühne. Da es im Rahmen des Unterrichts jedoch unmöglich sein dürfte, die zweimal circa zwölf Spielstunden umfassende Handlung mit der gesamten Klasse zu durchlaufen, sollen im Folgenden vier für eine gesonderte Auseinandersetzung geeignete Spielszenen genannt und erläutert sowie mit Vorschlägen zur Unterrichtsimplementierung dargestellt werden.

In jedem Fall wird empfohlen, dass sich die Lehrperson intensiver mit den Werken und Ideen Ayn Rands vor dem Hintergrund des kommunistischen Russlands und des besonderen Freiheitsverständnisses der USA auseinandersetzt. Grundkenntnisse über die Philosophien Immanuel Kants und Friedrich Nietzsches sind nützlich.

35 FreshDudel: BioShock-Schnittbericht, 10. 08. 2011, in: Schnittberichte, online einsehbar unter URL: <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=4315> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

36 Blind Squirrel Games: BioShock: The Collection, 2K Games (Hrsg.), 2016.

37 Take-Two Interactive: BioShock Infinite, 2K Games (Hrsg.), 2013.

38 Dasgupta, Julian: BioShock-Film: Ist Universal noch zu teuer, 25.04.2009, in: 4Players, online einsehbar unter URL: <https://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/Allgemein/4690/1889298/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

Szene 1: BioShock – Intro

Um den Inhalt des Intros zu verstehen, benötigt die Klasse keinerlei Vorkenntnisse zur Hintergrundgeschichte des Titels. Möchte man jedoch spielimmanent die Gründe für die gesellschaftliche Fehlentwicklung in Rapture analysieren, sollten den Lernenden entsprechende Informationen über die missbräuchlichen Genmanipulationen – das Splicen – sowie die Intriganz und Gier des Antagonisten Frank Fontaine zur Verfügung gestellt werden. Der Monolog bietet aber auch durchaus genug Inhalt, dass die Klasse ihre eigenen Überlegungen für die tieferen Gründe des Scheiterns der Gesellschaft Raptures aufstellen kann.

Der Protagonist Jack sitzt in einem Flugzeug und berichtet, dass er seine Verwandten besuchen möchte. Während er ein Foto betrachtet, gerät der Flieger jedoch in Turbulenzen, und Jack findet sich wenige Augenblicke später inmitten von brennenden Flugzeugteilen im atlantischen Ozean wieder. In Sichtweite der Absturzstelle befindet sich ein Leuchtturm, zu dem er sich retten kann. Nach dem Betreten erhellt sich das Innere des Turms, und Jack erblickt eine große Statue mit einem Banner, auf dem „Keine Götter oder Könige. Nur Menschen.“ geschrieben steht. Der einzige Weg führt den Turm hinab, und Jack folgt den Stufen zu einer Plattform, in deren Mitte sich eine Tauchkugel befindet. Die Wände sind gesäumt von Emblemen mit den Aufschriften „Kunst“, „Industrie“ und „Wissenschaft“. Nachdem Jack in die Tauchkugel gestiegen ist und diese ihn noch weiter hinab befördert, erscheint vor dem Sichtfenster ein Bildschirm, und es wird der Monolog eines Mannes namens Andrew Ryan abgespielt, in dem er erklärt, dass er eine Stadt namens Rapture am Meeresboden erbaut habe und man sich auf dem Weg dorthin befinde. Er erläutert dabei vor allem seine Beweggründe:

„Ich möchte Sie eines fragen: Steht einem Menschen nicht das zu, was er sich im Schweiß seines Angesichts erarbeitet? Nein, sagt der Mann in Washington, es gehört den Armen! Nein, sagt der Mann im Vatikan, es gehört Gott dem Allmächtigen! Nein, sagt der Mann in Moskau, es gehört allen! Ich konnte keine dieser Antworten akzeptieren, stattdessen entschied ich mich für etwas anderes, für etwas Unmögliches. Ich entschied mich für Rapture.“

In diesem Moment verschwindet der Bildschirm wieder, sodass Jacks Blick sich auf die eben beschriebene, von Neonlichtern erhellte Stadt am Meeresboden richten kann. Währenddessen propagiert Ryan weiter: „Eine Stadt, in der Künstler keine Zensur fürchten, ein Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss, in der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden. Wenn auch Sie im Schweiß ihres Angesichts für dies kämpfen, kann Rapture auch Ihre Stadt werden.“ Ryans Monolog endet, und Jacks Tauchkugel bewegt sich auf eine Schleuse zu, über die er kurz darauf die Stadt betritt.

Mögliche Zugänge

Andrew Ryans Monolog über die seiner Meinung nach völlig inakzeptablen Gesellschaftsformen auf der Welt bietet eine hervorragende Grundlage, die Lernenden zu Fragen und Analysen anzuregen. Die Vorstellung, in einer Gesellschaft ohne Reglementierungen, ohne Steuerzahlungen, ohne moralische und ethische Richtlinien etc. und mit absoluter Priorität für die eigenen Bedürfnisse leben zu können, dürfte vermutlich erst mal verlockend klingen. Doch es gibt Gründe, warum das gesellschaftliche Experiment in Rapture gescheitert ist. Die Lernenden könnten darauf aufbauend die Vor- und Nachteile bestehender Gesellschaftsordnungen und vertretener Lebensweisen analysieren und in Eigenregie erarbeiten, wie sie sich die „ideale Gesellschaft“ vorstellen und sie ggf. sogar realisieren würden. Hier bietet sich auch eine Gegenbetrachtung von Sofia Lambs Utopie des uneingeschränkten Kollektivismus an. Zudem könnten Gründe für Raptures Scheitern, unter Ryans sowie unter Lambs Führung, zusammengetragen und letztendlich mit den zuvor erarbeiteten Ergebnissen abgeglichen werden. Zur Vertiefung der Thematik bieten sich folgende Szenen und Themen an:

Szene 2: BioShock 2 – Ryan Amusements

In dieser Szene wird Ryans Ideologie in den Attraktionen eines Vergnügungsparks dargestellt, der in Rapture eigens für die ideelle Erziehung der Kinder erbaut wurde. Die einzelnen Elemente bieten mitunter für Lernende besser greifbare Anknüpfungspunkte hinsichtlich Überlegungen und Debatten.

Delta muss einen Vergnügungspark namens „Ryan Amusements“ durchqueren, dessen Attraktionen dazu dienen, den Kindern in Rapture Ryans libertäre Ansichten spielerisch und optisch greifbar darzustellen. In dieser Szene folgt Delta den Schienen der mittlerweile entgleisten Waggons und passiert dabei zahlreiche noch intakte Attraktionen. Die erste ist eine durch mechanische Puppen dargestellte Familie, in welcher der Mann mühsame Gartenarbeit verrichtet. Ryan klagt daraufhin den Staat an, sich der Arbeit des Mannes zu Unrecht (durch beispielsweise Steuern) zu bedienen. In diesem Moment greifen zwei riesige Hände aus dem Himmel, heben das Dach des Hauses an und bedienen sich am Besitz der Familie (Abb. 5). Der Park ist bestückt mit zahlreichen weiteren dieser mechanisierten Darstellungen, die Ryans Ansichten vertiefen. Beispielsweise wird ein Wissenschaftler gezeigt, der sich aufgrund seiner Forschung von der breiten Masse abhebt, aber durch Restriktionen und Reglementierungen des Staates und Moralvorstellungen seines Umfeldes – ebenfalls dargestellt als überdimensionierte Hand – wieder hinabgedrückt wird.



Abb. 5: Eine kindgerechte Darstellung einer Familie, die durch den Steuern erhebenden Staat „unrechtmäßig“ ausgebeutet wird

Mögliche Zugänge

In diesem Spielabschnitt werden die Rollen von Staat und Gesellschaft plakativ negativ in Form eines „familiengerechten“ Freizeitparks veranschaulicht. Die einzelnen Attraktionen stellen mit unübersehbarer Metaphorik Einzelpersonen dar, die nach Ryans Auffassungen in irgendeiner Weise von gängigen und in unserer Lebenswirklichkeit relevanten Gesellschaftssystemen und/oder Moralvorstellungen in ihrer Individualität „unterdrückt“ werden. Diese Szenen ließen sich der Klasse vorspielen und kritisch analysieren. So können Pro- und Kontra-Argumentationen erstellt werden: Ryans Ideologie einer radikalen Freiheit dürfte erst mal zahlreiche Pro-Argumente versprechen, die sich anhand der Attraktionen auch flott belegen ließen. Dennoch zeigt sich ebenso schnell, dass die Gesellschaft Raptures eine gescheiterte ist, sodass sich die Frage nach den Ursachen und Gegenargumenten einer ungehemmten Freiheit des Einzelnen stellt. Welche Aufgaben nehmen Staat und Gesetze für die Gesamtheit aller Bürger ein? Welchen Sinn mögen gesetzliche Beschränkungen der Wissenschaft, Kultur und Wirtschaft haben – beispielsweise in Bezug auf Biomedizin, Medien- und Waffentechnologien –, und welche Intentionen verfolgt dabei der Gesetzgeber? Schließlich stellt sich bei Ryans Vergnügungspark die Frage nach der Begrenzung von Manipulationsversuchen durch „ideologische Erziehungsprogramme“.

Szene 3: BioShock – Willkommen in Rapture, Erste Begegnung mit einer Little Sister

Um diese Szene besser beurteilen zu können, sollten die Lernenden darüber informiert sein, welche essenzielle Rolle die Substanz ADAM für die Bewohner Raptures einnimmt und wie die Symbiose zwischen der Meeresschnecke und den Mädchen funktioniert, da sie sonst das moralisch-ökonomische Dilemma der Ausbeutung beziehungsweise Rettung der Mädchen nicht nachvollziehen können.

Der Spieler begegnet bereits frühzeitig nach seiner Ankunft in Rapture den sogenannten Little Sisters, die sich immer in Begleitung des sie beschützenden Big Daddys befinden. Den Beschützerinstinkt eines Big Daddys erlebt der Protagonist erstmals als unbeteiligter Zuschauer in einem verlassenen Theater mit. Er beobachtet, wie ein Splicer eine vermeintlich unbehelligte Little Sister bedroht, woraufhin der auf sie geprägte Big Daddy in seinem schweren Taucheranzug herbeigeeilt kommt und den Splicer kurzerhand niederstreckt. Bereits kurze Zeit später trifft der Spieler eben jene Little Sister erneut, die dieses Mal wirklich ungeschützt ist, da ihr Big Daddy bei einer Explosion ums Leben gekommen ist. Atlas, Jacks vermeintlicher Verbündeter, erklärt mittels Funk, dass es sich bei der Little Sister um kein normales Mädchen, sondern um ein „kleines Monster“ handeln würde, dem sämtliche menschlichen Züge von einer Doktorin namens Tenenbaum genommen wurden, um es ausschließlich zur ADAM-Gewinnung zu nutzen. Indem der Spieler die Little Sister ausbeutet (und damit tötet), könne er das von ihr gesammelte ADAM für sich beanspruchen. Einen Mord würde man Atlas' Ansicht nach nicht begehen. In diesem Moment schaltet sich auch die zuvor angesprochene Dr. Tenenbaum in das Gespräch ein und bittet den Spieler, das Mädchen zu verschonen. Atlas argumentiert, dass die Mädchen nicht mehr menschlich seien und der Spieler das ADAM zum Überleben benötige; Tenenbaum legt dar, dass die Little Sisters noch immer kleine Mädchen seien, die den Tod nicht verdient hätten, und verspricht, sich bei dem Spieler für seine Gnade anderweitig zu revanchieren. In dieser Szene ist es dem Spieler überlassen, ob er die Little Sister ausbeutet, das maximale ADAM erhält, sie damit aber auch tötet,³⁹ oder ob er sie rettet und sich damit den Spielverlauf aufgrund geringerer Fähigkeiten erschwert.⁴⁰

Mögliche Zugänge

Die Little Sisters haben die Gestalt eines kleinen Mädchens, jedoch wird in zahlreichen Dialogen und Audiotagebüchern immer wieder auf ihre verlorene Menschlichkeit hingewiesen. Aufgrund ihrer kindlichen Gestalt sollte es trotzdem schwerfallen, die Mädchen auf ihren ökonomischen Nutzen, nämlich der ADAM-Gewinnung, zu reduzieren. Während sämtliche Figuren die Little Sisters als Handelsware und ADAM-Lieferanten betrachten, ist es ausschließlich Dr. Tenenbaum – ausgerechnet die Erschafferin der Little Sisters –, die sich als Einzige

39 Dies wird im Spiel nicht explizit dargestellt.

40 BioShock 1: Medical Pavilion.

für das Wohlergehen der Mädchen einsetzt. Dr. Tenenbaum bittet den Spieler, die Little Sisters nicht auszubeuten, sondern stattdessen die Schnecke zu entfernen und ihnen somit ihre Menschlichkeit wiederzugeben. Bezugnehmend auf die Little Sisters, aber auch auf die Big Daddys, bieten sich mehrere Debatten an.

Einerseits liegt eine Diskussion über die Veränderung von Moralvorstellungen, über die Grenzen der Ethik und über die menschliche Gier nahe, andererseits bietet sich eine Betrachtung von Schuld und Sühne am Beispiel von Dr. Tenenbaum an. Zu den Opfern gehören nicht nur die zu seelenlosen ADAM-Lieferanten umgeformten Little Sisters, sondern auch erwachsene Männer, die aus Fontaines Armenhäusern und dem Gefängnis geholt wurden, um sie in einen Taucheranzug zu implantieren und als Big Daddy nur dazu existieren zu lassen, die ADAM-Produzentin bei ihrer Arbeit zu beschützen. Sowohl den Little Sisters als auch den Big Daddys wurde in Rapture alles geraubt, was ihr „Menschsein“ zuvor ausgemacht hat, damit sich andere an ihnen bereichern können. Wie würden sich die Lernenden positionieren, wenn sie in der fiktiven Gesellschaft Raptures leben würden? Wie bewerten sie Dr. Tenenbaums Schuldbekanntnis? Kann die Erschafferin der Little Sisters Wiedergutmachung leisten und ihre Taten rückgängig machen? Oder belügt sie mit der plötzlichen Fürsorge nur sich und andere?

Nach den ersten Debatten und Positionierungen kann das von den moralischen Entscheidungen beeinflusste Spielende betrachtet und vergleichend hinzugezogen werden:

Szene 4: BioShock – Spielende (Version 1 und Version 2)

Version 1

Das gute Ende: Der Spieler hat sich dafür entschieden, keine Little Sister auszubeuten. Nach dem Kampf gegen den von ADAM verseuchten Frank Fontaine kommen dem Spieler die geretteten Little Sisters zu Hilfe. Anschließend nimmt der Spieler die Mädchen in seine Obhut, verlässt Rapture gemeinsam mit ihnen und ermöglicht ihnen auf der Erdoberfläche ein normales Leben. Die Sequenz endet mit Jack am Sterbebett, dessen Hand von den nunmehr erwachsenen und verheirateten Little Sisters gehalten wird.

Version 2

Das schlechte Ende: Der Spieler hat alle Little Sisters ausgebeutet und das komplette ADAM für sich beansprucht. Nach dem Kampf gegen Frank Fontaine wird der Spieler von seiner ADAM-Sucht übermannt und reißt die Macht in Rapture an sich. Die Splicer gelangen über Tauchkugeln an die Erdoberfläche und übernehmen die Kontrolle über ein mit Atomwaffen bestücktes Schiff.

Mögliche Zugänge

Die beiden Enden stehen inhaltlich diametral zueinander. Bezugnehmend auf die zuvor geführten Debatten über Moralität, Ethik und Schuldempfinden kann mit

den Lernenden untersucht werden, wie sich vermeintlich „gutes“ sowie „böses“ Verhalten auf das Spielende ausgewirkt hat und warum und ob das Spielresultat mit den zuvor erarbeiteten Erkenntnissen übereinstimmt.

7 QUELLEN

[Red.]: Best Video Games of All Time, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

[Red.]: BioShock, (o. J.), in: Steam, online einsehbar unter URL: <https://store.steampowered.com/app/7670/BioShock/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

Blind Squirrel Games: BioShock: The Collection, 2K Games (Hrsg.), 2016.

Dasgupta, Julian: BioShock-Film: Ist Universal noch zu teuer, 25.04.2009, in: 4Players, online einsehbar unter URL: <https://www.4players.de/4players.php/spielinfonews/Allgemein/4690/1889298/> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

FreshDudel: BioShock-Schnittbericht, 10.08.2011, in: Schnittberichte, online einsehbar unter URL: <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=4315> (zuletzt abgerufen am 04.10.16).

Rand, Ayn: Der ewige Quell, Goldmann Verlag: München 1993.

Take-Two Interactive: BioShock Infinite, 2K Games (Hrsg.), 2013.