

Bioshock 2

Im zu Stein gewordenen Albtraum Rapture herrscht noch immer der Wahnsinn. Wir haben die schaurige Unterwasserstadt, in der auch Bioshock 2 spielt, in der neuesten Preview-Version besucht.



DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6631

Es scheint noch immer alles beim Alten zu sein: Das gigantische Art-deco-Gebilde auf dem Meeresboden verfällt weiter vor sich hin, wahnsinnige und mutierte Menschen lungern in der Stadt an jeder Ecke, kleine Mädchen saugen mit riesengroßen Nadeln die Droge Adam aus Leichen, bewacht von gigantischen Maschine-Mensch-Mischungen. Noch immer flüstern geheimnisvolle Fremde Aufträge durch Funkgeräte. Nichts Neues in Rapture? Nicht Neues in **Bioshock 2**? Weit gefehlt! Wir haben den Ego-Shooter beim Publisher 2K Games spielen können und wissen endlich, wie sich das Leben als Daddy aller Big Daddys anfühlt.

Zum Dienen geboren

In **Bioshock** (2008) hatten uns die Entwickler bis zum brachialen Höhepunkt des Spiels noch geschickt an der Nase herumgeführt und verborgen, dass wir uns als Marionette durch die Unterwasserstadt Rapture bewegen, nur scheinbar nach eigenen Motiven vorgehend, in Wahrheit manipuliert durch den Unbekannten im Hintergrund. **Bioshock 2**, das zehn Jahre nach dem Vorgänger spielt, weist uns gleich die Dienerrolle zu, man steckt uns in den Körper eines Big Daddy. Erschaffen, um die Drogen sammelnden kleinen Mädchen, die Little Sis-



Manchmal ist es ratsam, einfach nur abzuwarten, bis sich feindliche **Splicer** und **Big Daddys** miteinander angelegt haben.

ters zu beschützen. Aber wir sind nicht irgendein Big Daddy, wir sind der erste, der jemals gebaut wurde. Der Prototyp, der lange Jahre vergessen in irgendeinem Winkel der Stadt vor sich hin staubte. Nun hat man uns reaktiviert. Warum, wissen wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Erst später wird klar, dass wir gegen eine gewisse Sophia Lamb und ihre Kreaturen antreten müssen. Dabei geht's laut der Entwickler »ans Eingemachte«.

Ob sich das tatsächlich auf die Handlung oder doch nur auf den Gewaltgrad in **Bioshock 2** bezieht? Sicher ist nämlich, dass das zweite Abenteuer in Rapture um einige Grade brutaler ausfallen wird als der Vorgänger. In dem durften wir nämlich beispielsweise

nicht mit einem riesigen Bohrer – nun ja, Sie werden es sich vorstellen können. Interessant in diesem Zusammenhang: Während das erste **Bioshock** hierzulande noch entschärft auf den Markt kam, soll der Nachfolger komplett ungeschnitten erscheinen.

Rechts. Und links!

Unsere Reise beginnt in einem Zug. Ähnlich wie schon im Vorgänger, in dem wir aus einer Taucherglocke heraus Rapture das erste Mal erlebten, lassen wir Fische, gläserne Tunnel und beeindruckende Gebäude an uns vorbeiziehen. Der Anblick ist vertraut, wir wissen, welcher Wahnsinn hinter den durchs grüne Wasser unwirklich scheinenden Fassaden lauert. Dann stoppt unser Gefährt

plötzlich im Vergnügungsviertel. Ab hier geht's zunächst zu Fuß weiter, denn ein riesiger Eisklumpen blockiert die Schienen. Wer **Bioshock** kennt, weiß, was man nun von uns erwartet. Wir müssen uns ein Feuer-Plasmid beschaffen, um das Hindernis aus dem Weg zu schmelzen. Aber für ein Plasmid benötigen wir die Droge Adam. Nur durch die können wir an einem der vielen seltsamen Automaten übermenschliche Spezialfähigkeiten wie etwa Telepathie erlernen. Oder eben die Fähigkeit, Feuer aus unseren Händen schießen zu lassen. Pardon, korrekt muss es »aus der linken Hand schießen zu lassen« lauten. **Bioshock 2** hat nämlich eine kleine, aber feine Änderung in petto, die unser Dasein in Rapture einen



Dieser dicke und ausgesprochen schlagkräftige Splicer ist einer der neuen **Gegnertypen** in Bioshock 2. Er gehört zu den härtesten Brocken im Spiel.



Immer noch die gleiche Entscheidung: Wollen Sie die **Little Sisters** freilassen oder sie lieber töten, um ans gesamte Adam in den Mädchen zu kommen?



Aus einem solchen **Loch** hinten in der Wand krabbeln die Little Sisters, um Adam zu ernten. Kein Wunder, dass sich in der Nähe reichlich Splicer aufhalten.

Tick komfortabler als im Vorgänger gestalten dürfte. In **Bioshock** wurden sowohl Plasmid-Fähigkeiten als auch Waffen mit der rechten Hand bedient. Das führte in Kämpfen häufig zu hektischem Umschalten zwischen den Funktionen und damit letztlich zur falschen Wahl. Nun liegen die Plasmid-Fähigkeiten auf der linken Heldenhand, die Waffen (wie eben der Bohrer) bleiben rechts. Allein das ist ein großer Fortschritt bei der Bedienung und macht uns in Auseinandersetzungen wesentlich effektiver.

Der Daddy-Flüsterer

Aber als Big Daddy hat man doch eigentlich in Rapture kaum etwas zu befürchten? Immerhin waren die dicken Brocken die härtesten Gegner im Vorgänger. Und sie zählen auch in **Bioshock 2** zu den fiesen Herausforderungen. Klopereien mit den Kolossen lassen sich nämlich auch als Daddy aller Big Daddys nicht vermeiden. Wenn man ans kostbare Adam ran will, muss man an eine Little Sister ran. Und die trifft man nicht ohne Beschützer.

Wir wollen nun erst mal ans Adam ran, weil wir das Feuer-

Plasmid brauchen. Nur, von einer Little Sister ist weit und breit nichts zu sehen. Plötzlich ein Knarren, eine Stimme kommt übers Big-Daddy-Funkgerät. Ein gewisser Mr. Sinclair flüstert uns zu, dass sich eines der Mädchen nicht weit von uns im Vergnügungspark aufhält. Wir machen uns auf den Weg und betreten eine groteske Kulisse. Der Park

besteht aus kleinen Szenarien, Mini-Theaterstücken mit mechanischen Puppen in den Hauptrollen. Von Zeit zu Zeit lassen Stromstöße die metallenen Glieder der Figuren zucken, animieren sie gar zu quietschenden, abgehackten Bewegungen. Im flackernden Schein der überall brennenden Kerzen tanzt das seelenlose Ballett so seinen absurden Tanz

mit den eigenen Schatten und erobert als grotesk verzerrter, riesiger, pulsierender Scherenschnitt die umliegenden, in den Glashimmel ragenden Wände. Wer hat die Kerzen hier aus welchem Grund entzündet, und wann? Keine Ahnung. Aber angesichts dieses unwirklichen Anblicks und unter dem Einfluss der grandios gruseligen Geräusch-



In der diffusen Lichtstimmung von Rapture wirken die blauen Stromstöße des **Elektroschock-Plasmids** besonders schick.



Beim Hacken von Geräten saust nun ein Zeiger über eine **Skala**. Ist der Zeiger im grünen Bereich, müssen Sie schnell eine Taste drücken.

kulisse ist uns das jetzt auch mal völlig schnurz. **Bioshock 2** steht dem Vorgänger in Sachen Atmosphäre offenbar in nichts nach.

Unsere kleine Schwester

Plötzlich addiert sich zum Gequitsche der Puppen ein altbekanntes Stampfen. Ein weiterer Big Daddy ist in der Nähe. Und wo ein Big Daddy ist, ist auch eine Little Sister. Weiter hinten im Park entdecken wir dann auch die Adam-Ernterin, wie sie ihre riesige Spritze in den blutverschmierten Oberkörper einer Leiche rammt. Daneben ihr Beschützer – dem wir gleich mal eine Ladung Strom in die Eisenhaut jagen, das Elektroschock-Plasmid haben wir schon. Der Gigant zeigt sich von unserer Attacke wenig beeindruckt. Stattdessen stürmt er mit seinem Bohrer im Anschlag auf uns zu und rammt uns von den Füßen. Das passiert uns nicht noch mal. Wir schaffen Dis-

tanz, pumpen den wütenden Bur-schen abwechselnd mit Blei und Strom voll, bis er schließlich den Geist aufgibt. Diese Little Sister ist unsere. Sie soll nun für uns Adam aus den überall rumliegenden Leichen ernten.

Unsere große Schwester

Sehr praktisch: Haben wir erst einmal so ein Erntemädchen auf unserer metallenen Schulter sitzen, zeigt sie uns auf Knopfdruck den Weg zum nächsten Drogen-Spender. Eine wabernde Leuchtspur zieht sich dann durchs Areal. Prompt finden wir an deren Ende einen entsprechenden Toten. Doch bevor wir unsere Begleiterin zum Abzapfen der wertvollen Substanz absetzen, präparieren wir zunächst die Umgebung. Denn wir sind nicht der einzige, der am Adam interessiert ist. Der Erntevorgang ruft nämlich stets zig der bekannten Splicer auf den Plan, jene durch die Droge mu-

tierten und wahnsinnig gewordenen Menschen. Eine Selbstschussanlage kommt uns da gerade recht. Wir hacken das Ding. Es wird nun auf alles feuern, was in den kommenden Minuten unseren Bereich betritt. Prima übrigens, dass in **Bioshock 2** das Hacken nun etwas anders funktioniert als im Vorgänger. Statt Rohre zu ordnen, müssen wir nur im rechten Moment eine Taste drücken, um einen Zeiger auf einem grünen Feld zu platzieren. Noch besser: Das Hacken geht nun auch über Distanz, wir müssen vorher lediglich einen kleinen Pfeil in das Gerät schießen, das wir manipulieren wollen.

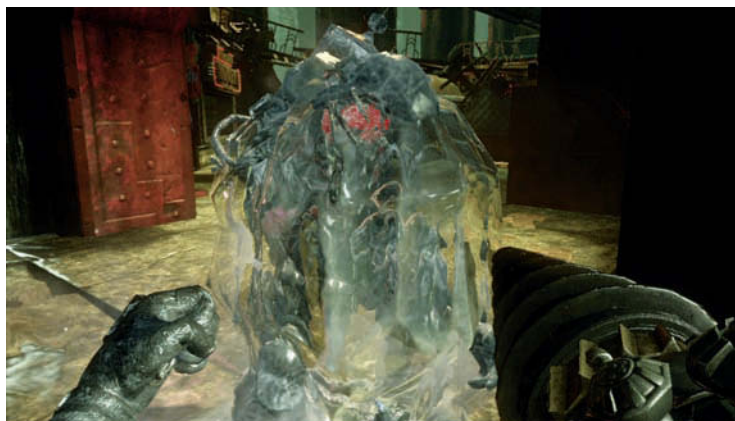
Zusätzlich zur Selbstschussanlage präparieren wir das Areal noch mit ein paar Minen und lassen die Kleine dann an die Arbeit. Kaum hat sie begonnen, Adam aus der Leiche zu saugen, wimmelt es auch schon von Mutanten um uns herum, die Selbstschussanlage mischt die Monster

auf, die Minen detonieren und sprengen die Umgebung mit Splicerstückchen, wir feuern in die Restmeute, und ein paar Minuten später sind nur noch blutrote Brocken übrig.

Doch dann wird's erst richtig ungemütlich. Auftritt der Big Sister. Sie ist eine der neuen Gegnertypen im Spiel. Die weibliche Variante eines Big Daddys ist vor allem eines: wahnsinnig schnell. Wir müssen schlaue Vorgehen. So locken wir die klauenbewehrte Kreatur in eine Wasserlache, setzen die unter Strom und schalten die Dame damit kurzzeitig außer Gefecht. Diese Sekunden reichen, um den Bohrer anzusetzen und uns der fiesen Verwandtschaft zu entledigen.

Wird fortgesetzt

Nun müssen wir nur noch eine Entscheidung treffen: Lassen wir unsere Little Sister frei und bekommen zur Belohnung ein wenig Adam oder ernten wir das gesamte Adam aus dem Mädchen, mit tödlichen Konsequenzen? Wir entscheiden uns für Letzteres, mit dem sicheren Wissen, dass uns das Spiel spätestens am Ende die Quittung dafür präsentieren wird. Aber sei's drum, nun haben wir genug der Droge, um das Feuer-Plasmid zu erstehen. Damit ausgestattet geht's zurück zum Zug. Wir schmelzen den Eisbrocken, nur um anschließend ein »to be continued« auf dem Bildschirm zu erspähen. Unsere Anspielsitzung endet an dieser Stelle – schade. Aber wir wissen nun immerhin, dass **Bioshock 2** die Tugenden des Vorgängers beibehält. Und einige sinnvolle Verbesserungen mitbringt. Jetzt muss nur noch die Story motivieren und wir tauchen abermals gern nach Rapture ab. **PET**



Wieder mit dabei: das **Eis-Plasmid**, mit dem Sie Gegner schockfrosten und dann zersplittern lassen können.

Bioshock 2

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **12. Februar 2010**
► Hersteller **2K Marin / 2K Games** ► Status **zu 90% fertig**

Petra Schmitz: Es sieht wie der Vorgänger aus, es fühlt sich wie der Vorgänger an, und es hat einige gute Ideen in petto. Das ist alles schon mal prima, denn das erste Bioshock war ein herausragend atmosphärischer Shooter. Hoffen wir nur, dass sich 2K Marin in Sachen Handlung ein bisschen was Neues ausgedacht hat. Abermals nur den kryptischen Anweisungen des großen Unbekannten zu folgen, fände ich etwas müde.



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut