



Bioshock 2

Große Spiele schreien nach Fortsetzungen wie Little Sisters nach ihren Big Daddys. Kann Bioshock 2 an die Qualität des Vorgängers anknüpfen?

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6631

Die Unterwasserstadt Rapture: Vision, mögliches Utopia, letztlich Albtraum. Im Ego-Shooter **Bioshock 2** statten wir der Metropole tief im Atlantik abermals einen Besuch ab und stellen fest: Viel hat sich nicht verändert. Noch immer vermögen die Gebäude. Noch immer verunzieren Schmierereien die einst üppig geschmückten Wände. Noch immer klettern und fluchen entstellte und wahnsinnige Menschen (Splicer) umher. Noch immer wandern kleine Mädchen auf der Suche nach der mächtigen Droge Adam durch die zerfallenen Tunnel und Hallen. Noch immer werden sie von riesigen Kreaturen in Taucheranzügen geschützt. Halt, Moment! Hatten wir diesem widerlichen Treiben nicht im ersten **Bioshock** ein Ende gesetzt? Hatten wir die

so genannten Little Sisters nicht befreit oder wahlweise in den Himmel geschickt? Wieso also traben jetzt wieder Gören da unten rum und schlürfen mit Nadeln rote Pampe aus Leichen?

Weil eine gewisse Sophia Lamb das so will. Eine alte Bekannte aus dem ersten Teil, die Forscherin Tenenbaum, hat aber etwas dagegen und schickt uns in Gestalt eines Big Daddys los, um Sophia Lamb das abscheuliche Handwerk zu legen. Dass wir kein gewöhnliches Taucheranzugmonster verkörpern, sondern ein ganz persönliches Hühnchen mit Frau Lamb zu rupfen haben, soll allerdings nicht unerwähnt bleiben. Ebenso wie die Tatsache, dass **Bioshock 2** auf den philosophischen Ansatz des ersten Teils verzichtet und Ihnen stattdessen eine klare Handlung ohne dop-

pelten Boden vorsetzt, jedoch dabei nicht auf die eine oder andere Überraschung verzichtet. Schade nur (und soviel sei verraten): Die Forscherin Tenenbaum verschwindet irgendwann völlig grundlos aus der Erzählung.

Weniger Wahnsinn

So üppig und farbtintensiv das in Art déco errichtete Rapture nach wie vor ist – die Mischung aus Faszination und Abscheu, die der erste Teil bei uns hervorgerufen hat, will sich beim erneuten Besuch in der Unterwasserstadt nicht mehr so recht einstellen. Wir kennen das alles eben schon. Zudem geht der Entwickler 2K Marin mit verstörenden Elementen und grotesken Charakteren recht sparsam um. Vergleichbare Schreckmomente wie das Zusammentreffen mit dem geistesge-

störten Schönheitschirurgen oder die Entdeckung der Figuren des nicht minder wahnsinnigen Künstlers aus **Bioshock** fehlen in der Fortsetzung.

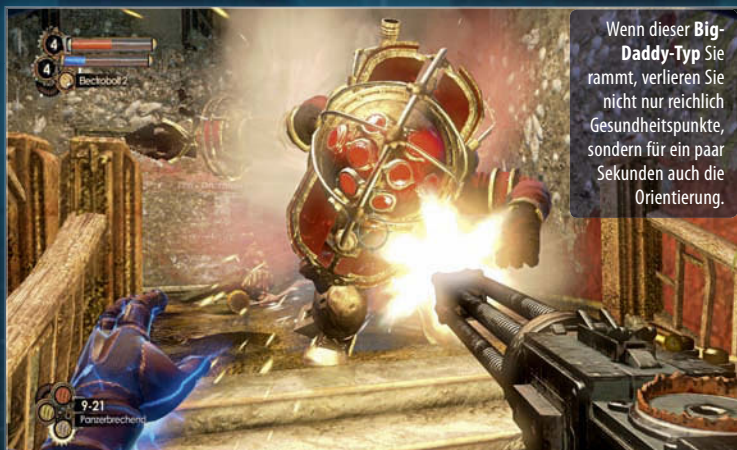
Das bedeutet aber nicht, dass Sie durch Rapture so gelöst wie über eine Blumenwiese hüpfen werden. Gefahren sind noch immer reichlich vorhanden, selbst für einen Big Daddy. Und was unternimmt man gegen Gefahren in der Unterwasserstadt? Genau, man kauft sich mit Adam mächtige Plasmide, also die Fähigkeiten, die uns schon im Vorgänger am Leben gehalten haben.

Die alte Wahl

Obwohl Sie eigentlich einen der Beschützer der Little Sisters verkörpern, macht's **Bioshock 2** äh-

Facts

- 3 Schwierigkeitsgrade
- 7 Singleplayer-Waffen
- 6 Multiplayer-Waffen
- 10 Singleplayer-Plasmide
- 8 Multiplayer-Plasmide



Wenn dieser **Big-Daddy-Typ** Sie rammt, verlieren Sie nicht nur reichlich Gesundheitspunkte, sondern für ein paar Sekunden auch die Orientierung.



Zwar gibt es ein Plasmid, um Gegner einzufrieren. Aber wer braucht das schon, wenn der **Bohrer** es dank eines Upgrades auch kann?



Immer mal wieder finden Sie Plasmide oder Tonika auf Ihrem Weg durch Rapture. Das sind **Geschenke** von einer Little Sister.

Action

Test

Online-Aktivierung

Wenn Sie den Multiplayer-Modus spielen oder Erfolge freischalten wollen, müssen Sie Bioshock 2 durch den mitgelieferten Key mit einem gültigen Konto von Microsofts Online-Plattform Games for Windows Live verknüpfen. Dazu benötigen Sie eine Internet-Verbindung. Wenn Sie nur den Solo-Modus spielen wollen, reicht es, ein Games for Windows Live-Konto zu haben und Bioshock 2 im Offline-Modus zu starten. Wenn Ihnen ein solches Konto fehlt, können Sie das Spiel zwar starten, aber keine Speicherstände anlegen und dementsprechend auch keine laden.



Die **Karten** helfen Ihnen, sich in den teils riesigen Arealen zurechtzufinden. Die Abschnitte, in denen Sie bereits waren, sind hell markiert.



Wie schon im ersten Teil müssen Sie in Bioshock 2 auch wieder **Sammelaufgaben** erledigen. Hier sollen wir eine bestimmte Pflanzenart aufspüren.

lich wie der erste Teil. Wieder müssen Sie zunächst einen Big Daddy erledigen, um an eine Little Sister und so ans wertvolle Adam heranzukommen. Steht dann eines der Mädchen vor Ihnen, haben Sie die Wahl, die Droge aus dem Mädchen zu saugen und es so zu töten oder das Kind auf Ihre Schultern zu heben. Wenn Sie sich für Letzteres entscheiden, geleitet Sie die Little Sister auf Knopfdruck zu einer von maximal zwei Leichen, aus der Sie Adam ernten kann. Danach will das Fräulein wieder in einen der zahlreichen Lüftungsschächte krabbeln. Dann haben Sie abermals die Wahl: Adam komplett ernten oder Kind retten? Wie schon in **Bioshock** wird skrupelloses Vorgehen mit mehr Adam, mitleidiges hingegen mit gelegentlichen Geschenken belohnt. Abermals beeinflussen Sie durch Ihr Verhalten maßgeblich den Ausgang der Geschichte.

Mehr Taktik

Dass Sie die Little Sisters nun für sich arbeiten lassen können, ist nicht nur ein stimmiges Element, es hat zudem eine gehörige Wirkung auf die Spielmechanik. Hat-

ten wir beim Vorgänger noch bemängelt, dass kaum Köpfchen bei den Kämpfen in Rapture von Nöten war, weil man die meisten Konfrontationen mit roher Gewalt lösen konnte, so ist nun der geschickte Einsatz von Level-Besonderheiten, Plasmiden und Waffen oft ausschlaggebend über Leben oder Tod. Wenn Sie eines der Mädchen zum Adam-Ernten abgesetzt haben, strömen zig Splicer aus den Löchern und wollen dem Kind an den Kragen. Wohl dem, der das Areal vorher sorgfältig für den anstehenden Kampf präpariert hat. Fallenminen an Türen stoppen die erste Angreiferwelle, gehackte Überwachungs- oder Selbstschussanlagen erledigen weitere Gegner. Das Hacken bewerkstelligen Sie nun nicht mehr übers Zusammenstößeln von Rohren, sondern durch ein wesentlich flotteres Reaktionsspielchen, in dem Sie einen sich schnell bewegenden Pfeil in einem grünen Feld stoppen müssen. Sollten Sie stattdessen ein rotes Feld erwischen, bekommt Ihr Big Daddy einen schmerzhaften Stromschlag verpasst. Wer besonders umsichtig ist, manipuliert zudem Heil-

stationen, die verletzte Splicer dann nicht aufpäppeln, sondern ihnen den Todesstoß geben. Wenn Sie sich nicht vorbereiten, haben Sie es deutlich schwerer und laufen Gefahr, die Little Sister zu verlieren oder selbst zu sterben. Allerdings bleibt Letzteres wie im ersten **Bioshock** ohne große Konsequenzen, Sie stehen nach dem Ableben in einer der so genannten Vita Chambers wieder auf.

Die zwei Neuen

Die Vita Chambers lassen Sie jedem Kampf entspannt entgegen sehen. Und von Kämpfen hat

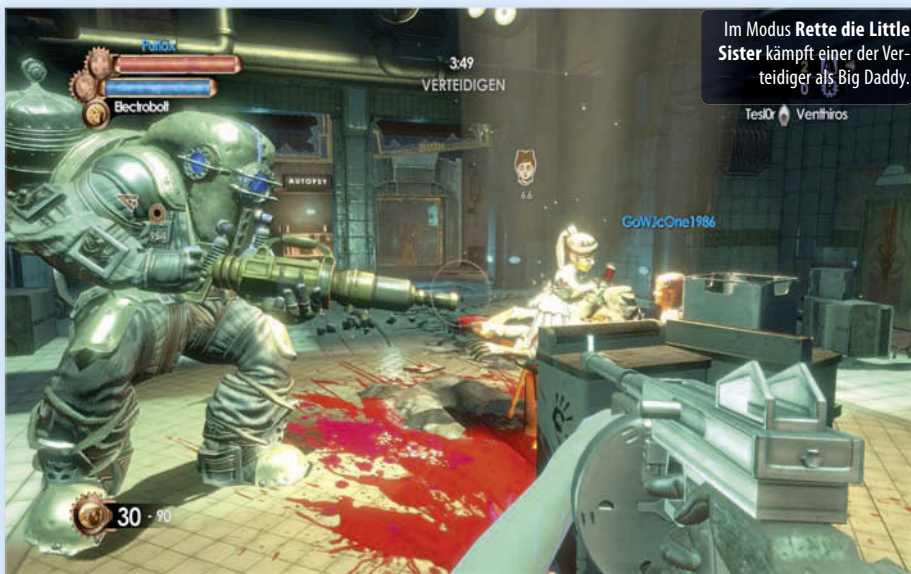
Bioshock 2 dann doch einige mehr zu bieten als der Vorgänger, sogar hin und wieder (und gerade zu Beginn) halbwegs fordernde. Immerhin gibt's zum üblichen Splicer- und Big-Daddy-Einerlei jetzt noch zwei extradicke Brummer, mit denen Sie sich immer mal wieder anlegen müssen. Der erste ist der so genannte Brute Splicer, der ungefähr die Statur eines Big Daddys hat und ähnlich viel aushält. Zudem wären da noch die Big Sisters, die deutlich agileren weiblichen Ausgaben der Big Daddys. Die großen Schwes-tern tauchen immer mal wieder

Aktiv und passiv



Wie der erste Teil arbeitet auch Bioshock 2 wieder mit aktiven und passiven Fähigkeiten. Erstere heißen **Plasmide**, Letztere nennt das Spiel **Tonika**. Während Plasmide zumeist Angriffsfertigkeiten sind, schenken Tonika etwa zusätzliche Gesundheit oder erleichtern das Hacken von Safes und Selbstschussanlagen.

Bioshock 2 Multiplayer



umzupusten, macht tatsächlich Spaß. Weil's aber nahezu jeder so macht, verkommen viele Online-Partien (aktuell zumindest noch) zu chaotischen Feuerläufen. Die üppige Optik (die Levels stammen zum Teil aus dem ersten **Bioshock**) gestaltet die Orientierung schwierig. In den objektbasierten Modi helfen allerdings Bildschirmanzeigen, die etwa die Position der Little Sister hervorheben. Gelungene Abwechslung: Gelegentlich taucht in den Deathmatch-Varianten ein Big-Daddy-Anzug auf. Wer schnell genug ist und sich den schnappt, stapft bis zum nächsten Ableben als mächtiges Monster durchs Level.

Ebenfalls gut: Eve füllen Sie an Automaten wieder auf, müssen die aber nicht hacken. Wer's tut, der macht aus den Dingen Bomben, die den nächsten Eve-Bedürftigen ins Jenseits schicken.

Was aktuell noch enorm nervt, sind die regelmäßig auftretenden Lags. Die halten mal nur wenige Sekunden an, manchmal dauern sie aber auch mehrere Minuten.

Fazit

Auch wenn sich Plasmide und Tonika im Teamspiel für gruppentaktische Feinessen anbieten, so rechnen wir doch nicht damit, dergleichen irgendwann auch mal im Einsatz zu sehen. Dafür ist der Multiplayer-Modus von **Bioshock 2** letztendlich zu gewöhnlich und zu sehr auf den schnellen Spaß statt auf geordnetes Vorgehen ausgelegt. So bleibt er wohl das, was er auch sein will: ein netter, kurzweiliger Zeitvertreib, der aber in ein paar Monaten niemanden mehr interessieren dürfte.

Die wichtigste Neuerung von **Bioshock 2** im Vergleich zum Vorgänger ist der Multiplayer-Modus. Vor dem ersten Eintritt ins Geschehen entscheiden Sie sich für eine Spielfigur und stattdessen anschließend Ihrem eigenen Apartment einen Besuch ab, um dort nicht nur das Aussehen Ihres Kämpfers anzupassen, sondern auch seine Ausrüstung.

Eine Netzwerk-Unterstützung sowie Dedicated Server fehlen. Wenn Sie in den Multiplayer-Modus wechseln, gelangen Sie in eine Lobby. Dort suchen Sie sich eine der sieben Spielvarianten aus und werden dann automatisch einem Match zugewiesen, können aber immerhin Freunde zur Partie einladen. Das Spiel arbeitet im Multiplayer-Modus mit den aktuell sehr beliebten Levelaufstiegen. Je höher Sie im Rang stehen, desto mehr und bessere

Waffen, Plasmide und Tonika haben Sie zur Auswahl.

Die Spielmodi

Neben den gängigen Multiplayer-Varianten wie Deathmatch («Überleben des Stärkeren»), Team-Deathmatch mit und ohne Wiedereinstieg («Bürgerkrieg», «Last Splicer Standing») sowie «Gebietskampf» (vergleichbar mit «Herrschaft» in den **Modern Warfare**-Spielen) gibt's noch drei weitere Modi. In denen dreht es sich um eine Little Sister:

»Rette die Little Sister«: Ein Team bewacht das Mädchen, während das andere versucht, die Kleine zu entführen. Hübsch: In der Verteidigermannschaft gibt's einen Spieler, der zu Beginn einmalig als Big Daddy einsteigt.

»Adam-Jagd« und »Team-Adam-Jagd«: Ein Spieler muss die Little Sister so lange wie möglich

tragen. Wer das Gör drei Minuten ohne Pause rumschleppt, gewinnt die Runde. In der Team-Variante muss das eine Mannschaft satte fünf Minuten schaffen.

Die Ausrüstung

Sie kämpfen mit den aus dem Hauptspiel üblichen Tricks wie Plasmiden und Tonika, allerdings stark eingeschränkt. Sie dürfen nur zwei Knarren, zwei Plasmide und maximal drei Tonika tragen.

Waffen, Plasmide und Tonika sind nur zum Teil deckungsgleich mit denen aus dem Hauptspiel. Das Tonikum »Forschungsexperte«, mit dem Sie Gegner in kurzer Zeit filmen und so einen Schadensbonus rauszuschlagen, gibt's im Singleplayer-Modus nicht.

Wie spielt es sich?

Mit »Abfackeln« einen Gegner in Brand zu stecken und ihn dann





Mit **Speeren** aus der Harpune lassen sich Splicer an die Wände nageln. Bioshock ist erst ab 18 Jahren freigegeben.



Der neue **Brute Splicer** ist ein dickes Kaliber und hält einiges aus. Wir raten, Abstand zu wahren.

auf, um Ihnen im Auftrag von Frau Lamb das Licht auszuknipsen. Prima: Weil sich die Big Sisters durch lautes Quietschen und eine Verzerrung der Grafik ankündigen, können Sie sich in aller Ruhe auf die anstehende Auseinandersetzung vorbereiten.

Sowohl Brute Splicer als auch Big Sisters lassen sich aber im späteren Verlauf mit den richtigen Kombinationen aus Waffen, Plasmiden und Tonika (passive Fähigkeiten) verhältnismäßig locker ausschalten. Denn in **Bioshock 2** entfällt das fummelige Umschalten zwischen Waffe und Plasmid. Anders als der Held des Vorgängers haben Sie als Big Daddy Plasmid und Waffe gleichzeitig in den Pranken, das eine links, das

andere rechts. So fällt es nicht weiter schwer, die Big Sisters etwa immer schön mit einem Stromstoß lahm zu legen und anschließend mit panzerbrechenden Geschossen aus der Nienpistole zu bearbeiten.

Abseits der Route

Im ersten **Bioshock** war uns das Leveldesign an vielen Stellen zu einfallslos. Diesmal sind wir größtenteils angetan, auch wenn's hin und wieder immer noch schnarchtig ist, wie beispielsweise im Hotel Sinclair, in dem es die obligatorischen eingestürzten Mauern hinauf in weitere Etagen geht. Viele optionale Routen laden zum Erkunden ein. Dabei dürfen Sie auch über Dächer oder wackelige

Ungeschnitten

Obwohl Bioshock 2 nicht mit Gewaltdarstellungen und Bluteffekten geizt (und beispielsweise erlaubt, Gegner mit Speeren an die Wand zu tackern), erscheint der Titel hierzulande komplett ungeschnitten. Er hat die USK-Altersfreigabe »ab 18 Jahren« erhalten und darf damit nicht an Jugendliche verkauft werden.

aussehende Stege hoch über den eigentlichen Straßen turnen, etwa in einem großen Viertel voller Shops und Restaurants. In massig Räumen abseits des direkten Wegs warten Safes voller nützlicher Gegenstände. Allerdings gibt's auch wieder den einen oder anderen nervigen Abschnitt, weil Sie das Spiel wieder zurück in bereits bekannte Gefilde schickt, um dort etwas zu erledigen. Dann geht es oft gefühlte Kilometer in

die Richtung, aus der man gerade gekommen ist. Dass in vorher besuchten und eigentlich von Gegnern befreiten Räumen wieder neue Splicer warten, macht's nicht besser. Im Gegenteil.

Immerhin arbeitet **Bioshock 2** deutlich mehr als der Vorgänger mit dem kühlen, alles umgebenden Nass. Im Big-Daddy-Taucheranzug müssen Sie zuweilen über den Meeresboden von A nach B. Das fällt allerdings in den

TECHNIK-CHECK

BIOSHOCK 2



STANDARD-PC

ATHLON 64 X2/3500+ • 1,0 GByte • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► niedrige Details

Vor allem die extrem unscharfen und vermatschten Texturen 1 verunstalten Bioshock 2, da fallen fehlende Überstrahl-Effekte 2 gar nicht mehr auf.



MITTELKLASSE-PC

ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte • GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► mittlere Details

Bereits mit einem Mittelklasse-PC spielen Sie Bioshock 2 fast in maximalen Details inklusive schicker Überstrahl-Effekte 2, nur die Echtzeitreflexionen 3 fehlen.



HIGH-END-PC

CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte • RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► maximale Details

Mit allen Regeln auf Anschlag präsentiert Bioshock 2 scharfe Texturen 1, schicke Überstrahl-Effekte 2 und sehr stimmige Echtzeitreflexionen 3.

TECHNIK-TIPPS

- Bioshock 2 hat keinen enormen Hardware-Hunger, ein Doppelkern-Prozessor und eine halbwegs aktuelle Grafikkarte sollte es für flüssiges Spielen aber schon sein.
- Finger weg von den Textur-Einstellungen. Bereits in mittleren Details vermatscht Bioshock 2 extrem.
- Sämtliche Grafik-Einstellungen können Sie direkt im Spiel ändern und so die Einstellungen komfortabel an Ihren PC anpassen.

- Die Schalter für »DirectX 10 Detailoberflächen« und »Globale Beleuchtung« haben keine Auswirkungen.
- Per Rechtsklick auf das Bioshock-2-Symbol im Spiele-Explorer können Sie zwischen der DirectX10- und DirectX9-Variante wählen.

Checkliste

- 9,2 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT BIOSHOCK 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7900 GTX
Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO
Geforce GTX	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Radeon HD 364	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770
Radeon HD 5	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870
PROZESSOR	2	3	4	5
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+
Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850
Phenom II	X2 550	X3 720	X4 920	X4 940
Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400
Core 2 Quad	Q6600	Q9300	Q9550	Q9650
Core i5/i7	i5 750	i7 860	i7 920	i7 940
Speicher in MB	3	4	5	6
512	1.024	1.536	2.048	2.560
3.072	4.096	6.144	8.192	

LEGENDE	4	5	6	7
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details	läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details (hohe Texturen)	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details	
ruckelt stark				

Retter oder Killer?



Wieder stellt Sie das Spiel vor die Wahl: **Retten** Sie die Little Sisters und machen aus ihnen wieder ganz gewöhnliche Mädchen (links) oder **ernten** Sie das gesamte Adam aus ihnen (rechts)?

meisten Fällen reichlich unspektakulär aus. Nur in einer Sequenz bekamen wir Respekt vor dem Wasser, weil uns das Spiel zusätzlich ein (nicht wirklich vorhandenen) Zeitdruck suggerierte.

Hässliche Mutanten

Bioshock 2 verwendet die nur gering aufgepeppte Grafik-Engine des Vorgängers. Die ist seit ihrem ersten Auftritt im Jahr 2007 reichlich gealtert. Zwar kann das Spiel durch seine Detailverliebtheit und die üppigen Farben und Formen ganz gut darüber hinweg täuschen, aber wenn Sie genau hinschauen, fallen Ihnen bald matschige Texturen und das recht eckige und sich wiederholende Design der Splicer auf. Nervig

auch, dass die Gegner nur wenige Stimmvariationen aufweisen und oft das Gleiche von sich geben. Das macht die restliche Soundkulisse aber wieder wett. Die Musik ist stellenweise so nervenaufreibend, dass wir sie gelegentlich leiser drehen mussten, um keinen Herzkasper zu bekommen. Auch die exzellent gesprochenen Tonbandaufnahmen sowie Funknachrichten, die Ihnen die Welt von Rapture weiter erschließen, sind wieder mit von der Partie. Auch wenn die Faszination, die das erste **Bioshock** durch dieses Instrument entwickelt hat, nicht mehr die gleiche ist. Aber das ist wohl der Preis, den Fortsetzungen zahlen, die nur so minimal anders sind als ihre Vorgänger. **PET**



Kryptische Botschaften lassen sich überall an den Wänden der Unterwasserstadt finden.



Das Hacking geht nun nicht mehr übers Zusammenbasteln von Rohren, sondern über ein Reaktionsspielchen.

Gelungen

Petra Schmitz: Ja, Bioshock 2 ist wie der erste Teil. Und dann auch wieder nicht. Denn der philosophische Unterbau, der uns im Vorgänger noch faszinierte (oder nervte), fehlt. Ebenso fehlen die Schockmomente, das Grauen, das Bioshock über weite Strecken ausgemacht hat. Mich stört's nicht. Denn mir war von vornherein klar, dass Bioshock 2 nicht noch mal das gleiche Maß an Verzauberung bewerkstelligen könnte, dafür hätte man ein anderes, ein ganz neues Spiel mit neuen Eindrücken machen müssen. Weil's die nicht gibt, genieße ich das, was der Titel mir bietet: launige und dank der Waffenvielfalt abwechslungsreiche Kämpfe in noch immer toller Umgebung – diesmal sogar, ohne dass ich mir die Finger verknote. Ein Hoch auf den gleichzeitigen Einsatz von Waffen und Plasmiden!



petra@gamestar.de

BIOSHOCK 2

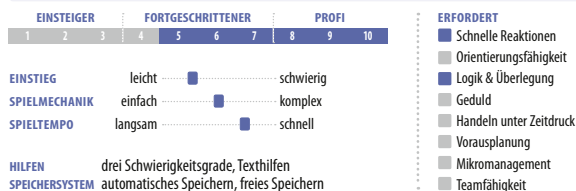
EGO-SHOOTER

ENTWICKLER 2K Marin (Bioshock 2 ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER 2K Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch
TERM. (D) 9.2.2010
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 18 Jahren

GENRE-CHECK



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
Pentium D 960	Core 2 Duo 4800	Core 2 Duo 6600	Geforce 6600 / 6800
Athlon 64 X2/3800+	Athlon 64 X2/5000+	Athlon 64 X2/6000+	Geforce 7800 / 7900
2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	3,0 GB RAM	Geforce 8800 / 9800
11,0 GB Festplatte	11,0 GB Festplatte	11,0 GB Festplatte	Geforce 9600
			Geforce GTX 200
			Radeon X1600
			Radeon X1800 / X1900
			Radeon HD 2900
			Radeon HD 3800
			Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Online-TON Stereo 4.0 5.1 Aktivierung, Securom

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (10), Team-Deathmatch (10), Rette die Sister (10), drei weitere (10)

SPIELTYPEN Internet SERVERSUCHE nein

DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT Kurzweilige, aber recht anspruchslose Standard-Ballereien mit Rangaufstiegen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ farbtintensive und detailreiche Levels + gelungene Effekte - matschige Texturen - oft gleiche Gegnermodelle	8 / 10
SOUND	+ dichte Soundkulisse + satte Waffengeräusche + stimmige Musik + sehr gute Sprecher ... - ... dabei aber wenig Abwechslung	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + nie unfair + schlaues Vorgehen wird belohnt - einige Plasmide überflüssig	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Wahnsinn in Rapture spürbar + mysteriöse Funknachrichten von seltsamen Gestalten + ständige Gefahr - keine Schockmomente	9 / 10
BEDIENUNG	+ gute Karten + Richtungspfeil + Waffen und Plasmide nun gleichzeitig ausgerüstet	10 / 10
UMFANG	+ viele Tonbandchnipsel + reichlich Boni abseits der direkten Route - wenige Gegnertypen - oft Rückkehr in bekannte Abschnitte	8 / 10
LEVELDESIGN	+ teils alternative Routen + gute Möglichkeiten, Areale für Kämpfe zu präparieren + Unterwasserabschnitte ... - ... die zumeist öde sind	8 / 10
KI	+ Gegner nehmen Reißaus ... - ... suchen zuweilen Deckung ... + ... und werfen viele Granaten - oft erfolgloses Vorstürmen	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viel Abwechslung + Ausbaustufen + gute passive Fähigkeiten - Überschneidungen bei Upgrades und Plasmiden	9 / 10
HANDLUNG	+ spannende Haupthandlung + Storywendungen + Verhalten beeinflusst das Ende - Pausen und Lücken in der Erzählung	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Gute Shooter-Fortsetzung ohne große Neuerungen.

85

SPIELSPASS