In Burial at Sea 2 spielen wir **Elizabeth** statt Booker.

Die neue **Armbrust** mit Betäubungspfeilen ist auf die Schleich-Spielmechanik ausgelegt, aber zu mächtig.

Bioshock Infinite Burial at Sea Episode 2

Grandioses Finale: Der zweite DLC verknüpft das gesamte Universum zu einer cleveren Story und ist der perfekte Abschied von Irrational Games.

Von André Peschke

DLC

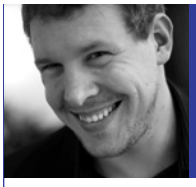
WAS **DLC für Bioshock Infinite** WER **Irrational Games** WANN **25.3.2014**
WO **Steam** GELD **18 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf Heft-DVD: Freispiel-Check

Es ist eine Schande, dass **Burial at Sea** als Zusatz-Download erschienen ist. Die beiden Teile des Add-Ons bieten alles, was vielen Fans im Hauptspiel fehlte. Und sie verbinden **Bioshock Infinite** und seine Vorgänger zu einer großen Geschichte. Im zweiten Teil der Seebestattung wechseln wir die Rollen: Statt Booker de Witt spielen wir nun Elizabeth. »Super!«, denken wir. »Schnell einen Riss nach Tahiti aufgemacht!« Aber genau damit hat Autor Ken Levine wohl gerechnet und beraubt Elizabeth zu Spielbeginn ihrer Dimensionsreise-Fähigkeiten. Verflixt.

Immer noch auf der Suche nach der vermissten Sally schleichen wir also durch Rapture. Anders als Booker hält Elizabeth jedoch kaum eine Handvoll Treffer aus. Sogar ihre Schrotflinte scheint weniger Schaden anzurichten. Das ergibt vielleicht keinen Sinn, dafür aber Spannung. Sterben wir, wird der letzte Checkpoint geladen und der Abschnitt wiederholt. Zum Ausgleich bunkern wir bis zu fünf Gesundheits-Auffrischer. Im Vergleich zu **Infinite** ist **Burial at Sea 2** mehr Spiel als interaktive Geschichte. Sich zwischen Splicern durchzumogeln, erfordert mal Geduld, mal entschlossenes Handeln und den geschickten Einsatz von Plasmiden. Extra dafür gibt es das neue Peeping-Tom-Plasmid, mit dem wir Gegner durch Wände hindurch beobachten und uns in höheren Ausbaustufen sogar zeitweilig unsichtbar machen können. Dieser genetischer »Wallhack« könnte aber genauso gut »Spielbarkeits-Plasmid« heißen, denn in einem Ego-Shooter wie **Bioshock Infinite** ist eine faire Schleich-Spielmechanik ohne solche Hilfestellungen kaum machbar. Dafür bietet die Perspektive nicht genug Übersicht, um Gegner zu umgehen.

Das ist ein wenig schade, denn so nützlich unser Peeping Tom auch ist, wir würden uns lieber auf die erneut wunderschön gestaltete Unterwasserwelt konzentrieren. Die fängt die Atmosphäre des Original-**Bioshock** nämlich grandios ein. Insbesondere die verbesserten Lichteffekte machen einige der glamourösen Kulissen und vor allem den Auftritt der Big Daddies beeindruckender denn je. Zurückkehrende Charaktere inklusive ihrer Originalsprecher und der fantastische Soundtrack komplettieren den Nostalgietrip 20.000 Meilen unter dem Meer. So schön ist es in Rapture, man will sich fast beschweren, dass **Bioshock Infinite** in einem Wolkenkuckucksheim spielte. Trotz atmosphärischer Schattenspiele und unheimlicher Ereignisse will der Puls allerdings nicht richtig ansteigen. Dafür ist Elizabeths Waffenarsenal zu mächtig – inklusive einer neuen Armbrust, die mit der richtigen Munition ganze Gegnergruppen betäuben kann. Der Aufwand, der in dem DLC steckt, ist dennoch beachtlich. Inszenierung und Zwischensequenzen stehen dem Niveau der Originale kaum nach, und die Illustration der Missionsaufgaben durch Karten und kurze, schematische Videos ist besser gelöst denn je. Unsere Aufgaben hingegen bleiben banal: Finde dies, finde das. Großartige Missionsdesigner werden die Entwickler von Irrational auch auf den letzten Metern nicht mehr. **Bioshock**-Fans kann das egal sein. **Burial at Sea** ist für sie ohnehin Pflicht. Denn das Download-Duo verschmilzt Elemente aus allen drei Teilen zu einer tollen Erzählung mit einem sehr schön gemachten Finale – weshalb wir uns auch aller näheren Details zur Handlung enthalten. War die erste Episode von **Burial at Sea** noch mit 15 Euro für kaum drei Stunden Spielzeit recht teuer, stimmt diesmal die Preis-Leistung. Episode 2 kann man locker bis zu acht Stunden lang spielen. AP



Das Beste zum Schluss

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Burial at Sea ist der beste Singleplayer-Download, den ich je gespielt habe – zumindest erzählerisch. Ich würde mich gar zu der Aussage hinreißen lassen: Wäre Bioshock Infinite so zu Ende gegangen wie Burial at Sea, hätte die Spielerschaft Ken Levine heilig gesprochen, anstatt sich erst mal zwei Wochen darüber zu streiten, ob das nun alles einen Sinn ergibt. Es ist ein toller Abschied von der Bioshock-Reihe und den Entwicklern, gut portioniert und bietet eine angenehm variierte Spielmechanik. Via Season-Pass ist die komplette Seebestattung nun für 20 Euro zu haben und sorgt für rund sieben bis acht Stunden Spielzeit. Da kann ich nur sagen: Das bisschen Asche würde ich dafür guten Gewissens ins Meer streuen.