

BioShock 2: Remastered • Großer Vater, kleine Schwester

 quick-save.de/2017/10/review-bioshock-2-remastered/

Sven Festag

29. Oktober 2017

Mehr als sechs Jahre nach der Erstveröffentlichung bekam BioShock 2, gemeinsam mit dem Vorgänger, eine grafisch überarbeitete Version. Ein Blick unter Wasser.

Das Videospiel *BioShock 2 Remastered* wurde am 15. September 2016 von 2K Games veröffentlicht. Dessen Entwicklerstudios 2K Australia und 2K Marin waren für die Entwicklung verantwortlich. Es handelt sich bei dem Spiel um einen First-Person-Shooter, der sich aber auch an Rollenspiel-Elementen bedient.

Die Remastered-Version ist eine grafisch verbesserte Version der Fassung von 2010 für die aktuelle Konsolengeneration. Konsolenspieler erhalten das Spiel als Teil der *BioShock-Collection*. Diese umfasst auch den ersten Teil als Remastered-Version, sowie den dritten Teil, *BioShock Infinite*. Diese ist sowohl digital als auch physisch erhältlich. PC-Spieler müssen sich hingegen mit der digitalen Version begnügen. Diese bekommen sie allerdings bei Besitz der ursprünglichen Versionen gratis.



Der Spieler findet sich 1968, acht Jahre nach seinem letzten Aufenthalt, erneut in Rapture wieder. Dieses Mal schlüpft er in die Rolle des ersten Prototyps eines Big Daddys, der an eine Little Sister gebunden werden konnte. Er ist die vierte Version aus der Alpha-Serie und wird als *Subjekt Delta* bezeichnet.

Nach dem Ableben von Andrew Ryan und Frank Fontaine hat Sofia Lamb die Herrschaft über die baufällige Unterwasserstadt übernommen. Diese ist zugleich auch die Mutter von Deltas Little Sister Eleanor Lamb. Noch vor den Aufständen in Rapture hatte Sofia ihm seine Little Sister entrissen und ihn mittels eines hypnotisch wirkenden Plasmids zum Suizid gezwungen. Die inzwischen erwachsene Eleanor konnte ihn nun aber unter Mithilfe von Brigid Tenenbaum wieder ins Leben zurückrufen. Durch die Bindung an seine Little Sister, muss er Eleanor finden um mit ihr gemeinsam Rapture verlassen zu können. Selbstverständlich nicht ohne Widerstand der Mutter.

Abseits dessen wird der Spieler weiter durch die Geschichte von Rapture geführt und erfährt Einzelheiten über die Entwicklung der Big Daddys und die Entstehung des Bürgerkriegs. Darüber hinaus schlüpft er an einer Stelle in die Haut einer Little Sister und kann so ihre deutlich euphemistische Sicht auf die Ruinen der Unterwasserstadt erleben.



Wie bereits im ersten Teil durchläuft der Spieler die einzelnen Abschnitte der Unterwasserstadt. Dort bekommt er von einem der Nichtspielercharaktere eine mehrteilige Aufgabe, die erfüllt werden muss, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Die einzelnen Abschnitte sind frei begehbar und lassen sich auf nützliche Gegenstände, wie etwa Geld oder Munition, untersuchen. Die meisten dieser Dinge kann der Spieler bis zu einer bestimmten Menge aufsammeln und mit sich führen. Lebens- und Genussmittel, sowie Verbandsmaterial werden sofort verbraucht. Das gefundene Geld kann an Kaufautomaten auch für ebendiese Gegenstände ausgegeben werden.

Nicht selten wird der Spieler von verschiedenen Gegnern angegriffen. Die sogenannten Splicer sind die häufigste Art. Es gibt unterschiedliche Splicer-Typen, die sich durch ihre Fähigkeiten auszeichnen. So kann ein sich Spinnen-Splicer an Wänden und Decken fortbewegen, wohingegen ein Houdini-Splicer das Teleportieren beherrscht. Zur Verteidigung gibt es zwei Möglichkeiten, die, im Gegensatz zum Vorgänger, miteinander kombiniert werden können. Neben den Waffen, zum Beispiel dem Bohrer oder dem

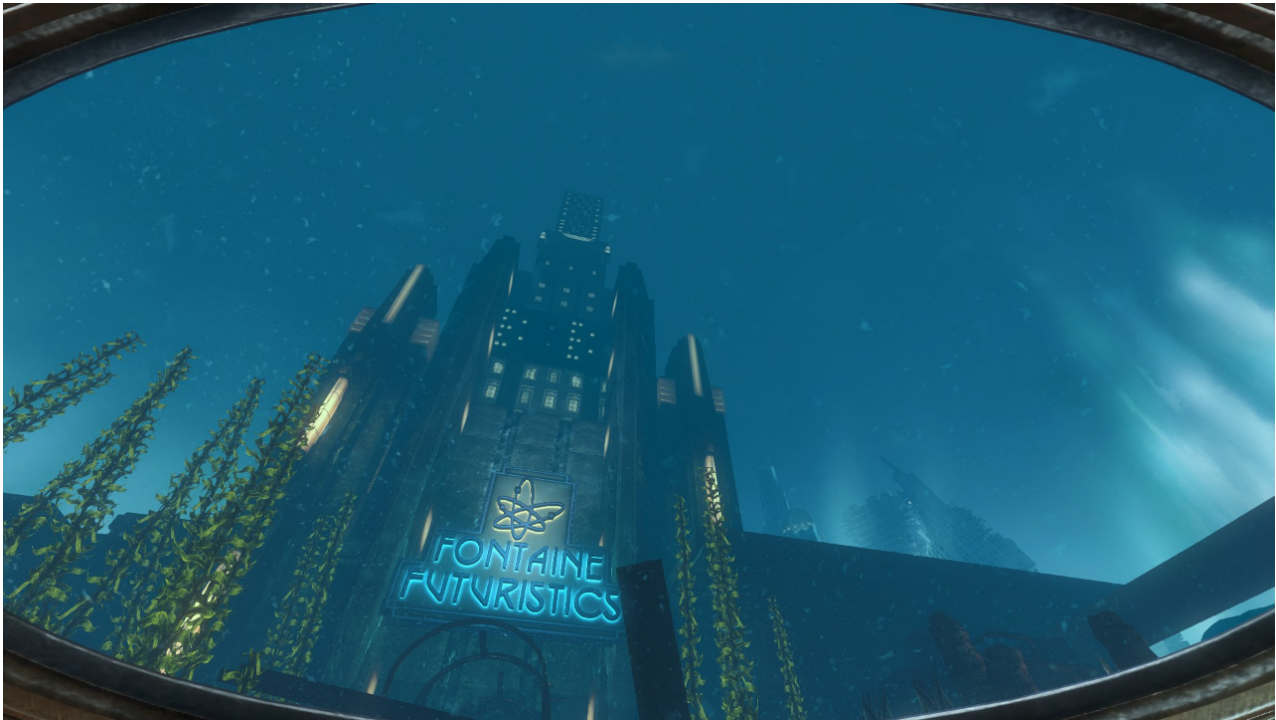
Nietengewehr, können Plasmide eingesetzt werden. In Rapture existieren verschiedene Plasmide, von denen es jeweils zwei Aufbaustufen gibt. Mit diesen kann ein Gegner unter Strom gesetzt, angezündet oder eingefroren werden. Es liegt am Spieler, diese strategisch einzusetzen. Ein Elektro-Angriff gegen Feinde im Wasser erweist sich beispielsweise als besonders effektiv. Außerdem erhält der Spieler im Verlauf der Handlung eine Filmkamera. Fixiert er damit einen Gegner und besiegt ihn, so erlernt der Charakter neue Fähigkeiten im Umgang mit seinen Waffen, die je nach Art des Feindes zielführend eingesetzt werden können.

Neben den Splicern durchqueren jeden Abschnitt bis zu drei Little Sisters, die von ihrem Big Daddy beschützt werden. Im Gegensatz zu den gelegentlich vorkommenden Big Daddys ohne eine solche Little Sisters, greifen diese nicht von sich aus an. Big Daddys sind vergleichsweise starke Gegner und erfordern mehr Geduld und Geschicklichkeit. Ist er besiegt, so kann seine Little Sister adoptiert oder geopfert werden. Nach der Adoption kann diese aus maximal zwei Leichen ADAM extrahieren bevor sie dann in einen Lüftungsschacht gebracht oder stattdessen geopfert werden kann. Durch das Opfern einer Little Sister erhält der Spieler eine höhere Menge ADAM, rettet er sie, bekommt er gelegentlich neue Plasmide und ADAM von ihnen geschenkt. Diese Entscheidung hat einen direkten Einfluss auf das Ende der Handlung. Durch die Extraktion von ADAM werden Splicer angelockt, die versuchen, die Little Sisters anzugreifen.

ADAM kann an den Gatherer's-Garden-Stationen in Plasmide und Tonika umgewandelt werden. Beide Stoffe funktionieren durch Genmanipulation, sind ansonsten aber unterschiedlich. Plasmide werden aktiv eingesetzt, wirken kurzzeitig und verbrauchen EVE. Tonika hingegen sind passiv, wirken dauerhaft und benötigen kein EVE. Sie dienen nicht dem direkten Kampf, sondern verbessern die Fähigkeiten des Charakters. Zum Beispiel kann er sich leiser fortbewegen oder hat mehr Erfolg beim Hacken.

Werden Kameras oder Selbstschussanlagen gehackt, agieren diese von nun an für den Spieler. Türen und Tresore lassen sich durch einen Hackangriff öffnen. Mittels des speziellen Pfeils kann das auch aus der Ferne geschehen. Schlägt der Angriff fehl, wird der Charakter verletzt und seltener auch ein Alarm ausgelöst. Um schwierige Hacks zu umgehen, können Automatikpfeile benutzt werden. Alternativ kann der Spieler auch gegen Geld einen automatischen Hack initiieren.

Als letzter Gegnertyp existieren die Big Sisters. Es handelt sich dabei um die inzwischen erwachsen gewordenen Little Sisters aus dem ersten Teil. Hat der Spieler das Ziel eines Abschnittes erfüllt, bekommt dieser eine Warnung für eine bevorstehende Attacke gegen diesen überaus agilen Widersacher.



Von Beginn an ist sofort klar ersichtlich, dass BioShock 2 keine großartigen Innovationen liefern wird, sondern sich in die Rolle des typischen Nachfolgers begibt. Angesichts des Erfolges, den der erste Teil verzeichnen konnte, ist das weder verwunderlich noch verwerflich. Dennoch ist die Handlung für Neueinsteiger nicht immer ersichtlich, da sich die diese teils direkt auf die Inhalte des Vorgängers stützt. Obwohl es tatsächlich interessant ist, mehr über die Hintergründe des damaligen Lebens in Rapture zu erfahren, fehlt der Story etwas an Spannung und Tiefe. Aus emotionaler Sicht kann sie aber durchaus mithalten.

Die Spielumgebung ist weiterhin die Unterwasserstadt Rapture, die trotz der verstrichenen acht Jahre weniger stark verfallen aussieht als erwartet. Gleichzeitig ist der Art-Déco-Stil immer noch vorhanden, der aufgrund der Gestaltung der Abschnitte, dezenter in Erscheinung tritt als bisher.

Infolge der neuen Rolle des Spielers als Big Daddy, steht ihm nun die Möglichkeit frei, Plasmide und Waffen zu kombinieren. Endlich. Strategisch agierende Profis können nun effektivere Methoden entwickeln, um Gegner mit möglichst wenig Aufwand und Kosten zu erledigen, während Anfänger die Feinde mit dem Elektro- oder Frostplasmid erstarren lassen und das nun statische Ziel anvisieren können. Das fällt dank Nutzung der üblichen Steuerungsmerkmale nicht schwer.

Zusätzlich zu den üblichen Splicer-Arten gibt es von nun an zwei weitere Arten der Big Daddys. Die bisherigen Arten, Rosies und Bouncer, werden durch Rumbler und die Alpha-Serie ergänzt. Rumbler sind wie Rosies Fernkämpfer, nutzen aber Raketenwerfer anstelle von Nietengewehren. Die Alpha-Serie, zu der auch der eigene Charakter zählt, kann verschiedene Waffen nutzen. Da er nur an eine bestimmte Little Sisters gebunden werden kann, wird er ohne ihre Anwesenheit wahnsinnig und greift daher als einzige Art von sich aus an. Manchmal lassen sich deswegen sogar Kämpfe zwischen zwei Big Daddys beobachten. Noch schwieriger zu bekämpfen sind allerdings die Big Sisters, die

trotz starker Panzerung sehr wendig sind und starke Angriffe ausüben können. Sie treten zum Ende eines jeden Abschnitts auf. Ist der Spieler nah genug am Zug, der ins nächste Level fährt, kann er dem Kampf entkommen. Je nach Fähigkeit und Schwierigkeitsgrad kann es sinnvoll sein, zu fliehen und Ressourcen zu sparen oder zu kämpfen und die Leiche auszubeuten. Spätestens im letzten Bereich muss er aber der Attacke widerstehen.

Eine weitere Verbesserung bietet auch das Hacken. Zwar ist das neue Minispiel ebenso abwechslungsarm wie das alte auch, aber es ist kurzweiliger und unterbricht den Spielfluss weniger. Mit dem neuen Tool zum Hacken aus der Distanz auch ein strategisches Mittel. Dieses sollte allerdings mit Bedacht eingesetzt werden, da die notwendigen Pfeile eher selten zu finden und auch an den Automaten schnell ausverkauft sind.

Mit dabei ist auch wieder die Kamera, dieses Mal aber eine Film- anstelle einer Fotokamera, die zum Zweck der Forschung und Entwicklung von effektivem Waffeneinsatz genutzt werden kann. Obwohl die Benutzung vereinfacht wurde, wirkt dieses Element neben Waffen, Plasmiden und Tonika eher klobig. Eine solche Entwicklung hätte auch funktioniert, wenn sie ohne Kamera über die Anzahl erfolgreicher Duelle vorangetrieben worden wäre. Glücklicherweise haben die Entwickler dennoch zur Entschlackung beigetragen, indem die Suche nach Teilen und dem Herstellen von Munition entfernt haben.



Das Spiel macht nichts wirklich falsch. Aber es ist eben auch nichts Neues. *BioShock 2: Remastered* baut auf das Konzept des Vorgängers auf. Und kann damit weitgehend überzeugen. Verbesserungen gibt es vor allem in der Spielmechanik zu verzeichnen. Insbesondere die Kombination von Waffen und Plasmiden schafft neue Möglichkeiten. Allerdings müssen Abstriche bei der Handlung gemacht werden, die den ersten Teil eher mit Details ausschmückt als noch einmal selbst fesseln zu können. Letztlich ein solides

Spiel, dem anzumerken ist, dass ein dritter Teil mit der Geschichte um Rapture wohl nicht funktioniert hätte. Nichtsdestotrotz kann der Shooter mit Rollenspiel-Elementen und inhaltlichem Tiefgang kann so einige Stunden Spielspaß bereiten. Aber bitte vorher, falls noch nicht geschehen, den ersten Teil spielen.

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

Zur Review des Vorgängers: [BioShock: Remastered](#)

Titel:	BioShock 2: Remastered
Erscheinungsdatum:	15.09.2016
Entwickler:	2K Australia, 2K Marin, Digital Extremes
Publisher:	2K Games
System:	<i>PC (Win)</i> , PS4 ¹ , Xbox One ¹
Kaufen:	Amazon , Steam , PS-Store , Xbox-Store

Test-System kursiv

¹Als Teil von „BioShock: The Collection“