

PREVIEW

PLATFORM PC, XBOX 360, PLAYSTATION 3 GENRE FIRST PERSON SHOOTER ONTWIKKELAAR JK MARIA UITVEVER 2K GAMES RELEASE 7 FEBRUARI 2010 WEB:GAMES.COM/BIOSHOCK2



BIOSHOCK 2

EINDELIJK TERUG NAAR RAPTURE!

NA MIJN TRIP NAAR SAN FRANCISCO KEEK IK REIKHALZEND UIT NAAR EEN SPEELBARE CODE VAN BIOSHOCK 2. TOEN DEZE UITEINDELIJK IN DE BUS LAG KON MIJN DAG NIET STUK. NA VELE NACHTEN GAMEN MAG IK TOCH WEL STELLEN DAT, HOEWEL HET EEN ALLES BEHALVE EEN FINE PLAATS IS, DE TERUGKEER NAAR RAPTURE GESLAAGD IS!

Tien jaar nadat Jack Ryan zijn weg door de onderzeese stad baande keer je terug naar Rapture. Deze stad, die ooit de perfecte leefwereld bood aan zijn inwoners is nog verder in verval geraakt. Maar dit betekent niet dat er geen levende ziel meer te vinden is, integendeel: Splicers dwalen nog steeds door de donkere gangen en na Andrew Ryan heeft een nieuw personage weer een doel gegeven aan hun al zo doelloze bestaan: Sofia Lamb.

'SUBJECT DELTA'

Als speler kom je opnieuw in de stad terecht, maar deze keer niet als buitenstaander. Je ontwaakt als 'Subject Delta' oftewel de allereerste Big Daddy. Net als protagonist Jack uit de originele BioShock ben ook jij verbonden met de stad want je leert al snel dat jouw personage ooit een relatie had met Sofia Lamb. Hieruit kwam één dochter: Eleanor Lamb. Aan deze relatie kwam abrupt een einde toen je jezelf een kogel door het hoofd joeg. In Rapture is niets wat het lijkt want wanneer ik wakker werd was er geen schotwonde te bespeuren, ik besloot dan maar op onderzoek uit te gaan. Na enkele ruimtes te hebben verkend en de eerste Splicers afgemaakt werden, contacteerde een vrouw me. De vrouw, Tenenbaum, bracht me op de hoogte van wat er gaande is: over de hele wereld worden in opdracht van Sofia kleine meisjes ontvoerd om als Little Sister ADAM te verzamelen in Rapture. Tenenbaum kwam naar de stad om Sofia te stoppen maar uiteraard heeft ze de hulp van Big Daddy nodig. De Splicers aanzien Sofia als een profet en gehoorzamen haar volledig, dit maakt haar extra gevaarlijk. Doel van de game is dus dat je jouw Little Sister - Eleanor Lamb - terug vindt en het plan van Sofia om Rapture te doen herleven stopt. Dit doe je uiteraard door Splicers te vermoorden, maar ook andere Big Daddy's uit te schakelen en hun Little Sisters op te eisen. Met een Little Sister op jouw schouder is het makkelijker om ADAM te vinden. Wanneer je het kind beu bent kan je het harvesten en al haar ADAM ope-

28 GUNK FEBRUARI 2010

sen, of ze vrij laten in een vent. Dit is een humane keuze maar zorgt er wel voor een andere vijand je onmiddellijk komt opzoeken.

UNDER THE SEA

Ik heb het dan uiteraard over de Big Sisters; deze vrouwelijke versie van Big Daddy zorgde al meteen voor paniek toen ze me voor het eerst aanviel en meteen enkele ruiten kapot sloeg, met als gevolg dat de kamer waarin ik me bevond onder water liep. Maar mij kon het niet deren, terwijl Jack in de eerste BioShock zich niet aan een buitenwandeling waagde uit schrik voor de druk van het water, werd het duikpak van Big Daddy speciaal gebouwd voor een... euhm, frisse duik. En het wandelen onder water zorgt voor een erg speciale ervaring, meubelstukken zweven op een spookachtige manier voorbij en het leven in Rapture gaat gewoon verder. Dit werd duidelijk toen ik voorbij een raam wandelde en er binnen een Big Daddy werd aangevallen door enkele Splicers.

GILLENDE KLEINE MEISJES

In tegenstelling tot de eerste BioShock bevat dit deel wel een multiplayer die je naar het jaar 1959 brengt, nog voordat de stad van binnenuit kapot ging door het misbruik van ADAM. Na het kiezen van een personage krijgt de multiplayer een kleine proloog mee die de belangrijkste zaken uitlegt. Je ontwaakt naast een lege spuit ADAM en half verward luister je naar een boodschap van Andrew Ryan die iedereen een gelukkig Nieuwjaar wenst. Hij toost op de stad en op jou, je werd namelijk uitgekozen om toe te treden tot een testproject van Sinclair Solutions. Dit houdt in dat je de producten van deze fabrikant moet testen en voor de moeite nieuwigheden verdient. In de Gene Bank pas je jouw loadout aan en in de kast kies je welk mêlee wapen jouw personage krijgt en of je zijn gezicht wil bedekken met een masker. De multiplayer modi zijn erg uitgebreid, er zijn acht verschillende modi, en mijn favoriet is alvast Capture the Sister. In weze is dit hetzelfde als Capture the Flag, maar dan moet je een Little Sister in plaats van een vlag naar jouw kamp brengen. Misschien is er iets fout met mij, maar ik vond het geweldig om met een gilgend, spartelend klein meisje doorheen de map te lopen terwijl anderen op me schoten. Op grafisch vlak ben ik ietwat teleurgesteld in de game, de watereffecten zijn erg mooi maar hier en daar lijkt het of de ontwikkelaar een steekje heeft laten vallen. De game is nog in ontwikkeling dus hoogstwaarschijnlijk maakt de ontwikkelaar dit nog goed. Dat de game soms grafisch tegenvalt, hoeft niet perse storend te zijn, zelf keek ik er ook al snel over want het merendeel van de tijd keek ik niet naar details, maar wel angstvallig naar een deur of daar geen Splicer achter zat!

Christophe VERWIMP

