



Kane & Lynch Dead Men

Die Hitman-Entwickler veröffentlichen nach vier Jahren wieder ein Spiel, das nicht Hitman ist. Statt einem Protagonisten gibt's zwei, statt Taktik Action, statt Vorsicht atemloses Tempo.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4212
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4384

Win Vista 32 Bit
- läuft

In einem Nachtclub in Tokio bahnen sich zwei grobschlächtige Männer ihren Weg durch die dichtgepackte Menge der Körper, die im Stroboskoplicht pulsieren. »Wohin jetzt?«, schreit der eine. »Die Treppe rauf. Und halt's Maul«, bellt der andere. Die beiden rempeln sich zu einer Tür durch, verschwinden, tauchen wieder auf: Der eine trägt eine leblose Frau, der andere eine Waffe. Einige Besucher wollen Schüsse gehört haben, Taschenlampenstrahlen der

Sicherheitsleute tasten sich suchend durch die Tanzenden. Einer entdeckt die beiden Männer und eröffnet das Feuer. Der Saal bricht in Panik aus, Menschen stieben auseinander, rennen in die Schusslinie und stürzen getroffen nieder. Scheiben bersten im Kugelhagel, Säulen splintern, eine Bar geht in Trümmer. Die beiden Männer flüchten auf Dach, hinterlassen eine Spur aus Leichen wie Hänsel und Gretel Brotkrumen im Wald. Am Ende sind Dut-

zende von Menschen tot, Wachleute wie Clubgäste, aber Kane und Lynch haben ihre Geisel. Zumindest für ein paar Stunden – bis der nächste Plan schiefeht.

Tango & Cash

Das Nachtclub-Drama ist eine der stärksten Szenen des an filmreifen Momenten reichen Actionspiels **Kane & Lynch: Dead Men**. Ob die beiden eine Bank ausnehmen und dann von der Polizei durch die Stadt gehetzt werden, eine Gefängnisrevolte vom Zaun brechen oder im Bürgerkrieg in Havanna Hind-Helikopter abschießen – in Sachen coole Schaulplätze und krachig-abwechslungsreiche Inszenierung kann derzeit kaum ein Spiel **Kane & Lynch** das Wasser reichen. Die Handlung setzt im Inneren eines Gefängnis-transporters zur Todeszelle ein und hetzt in 16 rund halbstündigen Abschnitten bis in den Dschungel von Kolumbien. Kane, Ex-Söldner und Hinrichtungskandidat, wird von einer Gruppe ehemaliger Kollegen namens The7 befreit. Die

wollen gestohlenen Geld von ihm zurück. Was da in der Vergangenheit passiert ist, welche Geschichte die Clique verbindet, warum Kane im Knast sitzt, wieso seine Familie ihn hasst – keine Ahnung; klärt das Spiel auch nicht auf, sondern streut nur Andeutungen und Geschichtsfetzen. Die werden nicht verknüpft, sondern führen (abhängig von einer Entscheidung, vor die Sie das Spiel am Schluss stellt) zu verschiedenen ebenso abrupten wie unbefriedigenden Enden. The 7 stellt Kane jedenfalls den Mit-Knasti Lynch als Aufpasser zur Seite – fertig ist das Helden-Duo, das sich ab dann wie im klassischen »Buddy Movie« (**Lethal Weapon-Reihe**, **Stirb langsam 3** etc.) für den Rest des Spiels gegenseitig anschreit. Nur deutlich derber und düsterer als in den Kino-Vorbildern.

Jekyll & Hyde

Dass **Kane & Lynch** ein Erwachsenenspiel ohne Jugendfreigabe ist, liegt nicht nur an der expliziten Gewaltdarstellung samt Kopf-

Bugs

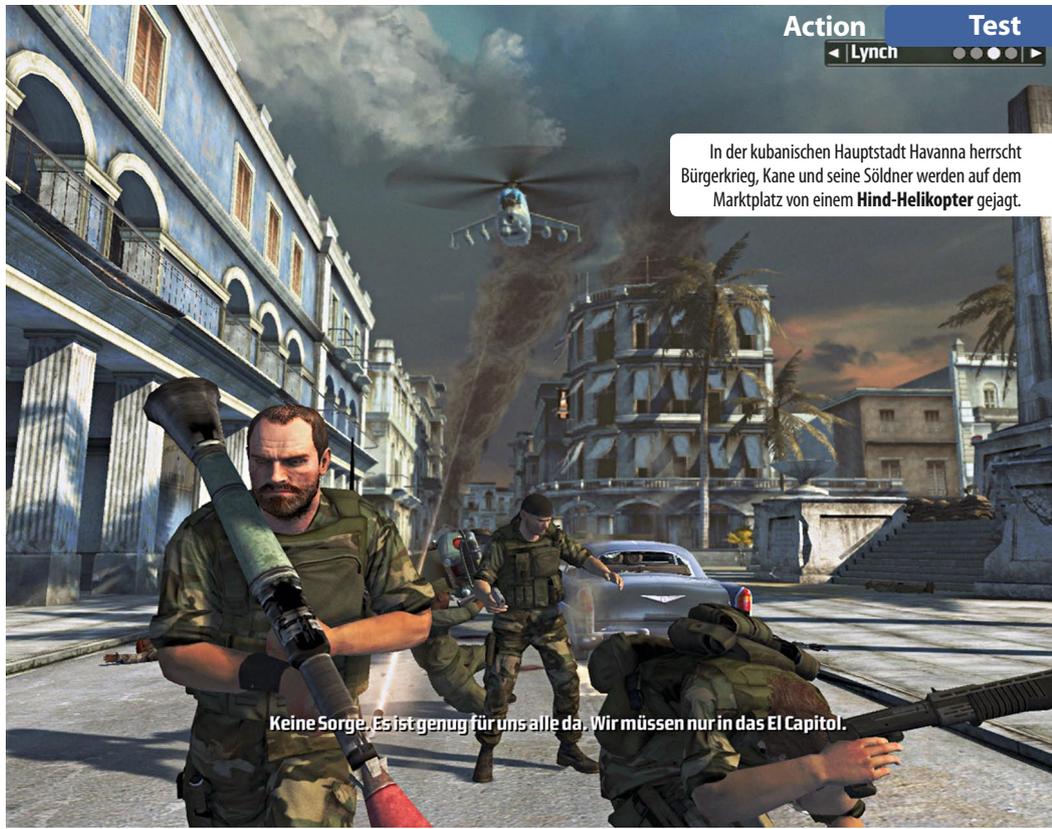
- ▶ Die Kollisionsabfrage bei Gegnern stimmt teilweise nicht, sodass Polizisten unverwundbar bleiben und nicht auf Treffer reagieren, selbst wenn man aus nächster Nähe auf sie schießt. **Dafür ziehen wir einen Punkt bei der Balance ab.**
- ▶ Beim Geiselaustausch in Tokio fror unser Begleiter Shinya ein und reagierte nicht mehr auf Befehle. Weil das Missionsziel vorsieht, alle Gruppenmitglieder am Fluchtwagen zu versammeln, war die Mission dadurch unlösbar, wir mussten von vorn beginnen.
- ▶ In Retomotos Hochhaus pressten wir uns an die Wand neben einer Tür, die Bodyguards aufsprenkten. Danach steckte Kane im Türflügel fest und war nicht zu befreien – Neustart.
- ▶ Die deutsche Sprachausgabe ist in manchen Fällen abgeschnitten.



Im Nachtclub bricht **Panik** aus, die Menge flüchtet, Sicherheitsleute suchen mit Taschenlampen nach Kane und seinem Partner.



Mehrmals im Spiel bewegen Sie sich nicht selbst, sondern sind an Bord von **Fahrzeugen** fürs Schießen zuständig.



In der kubanischen Hauptstadt Havanna herrscht Bürgerkrieg, Kane und seine Söldner werden auf dem Marktplatz von einem **Hind-Helikopter** gejagt.

Keine Sorge. Es ist genug für uns alle da. Wir müssen nur in das El Capitol.

schüssen in Nahaufnahme. Rabenschwarze Stimmung verbreiten vor allem die beiden Protagonisten. Kane hat keinerlei Skrupel und opfert bedenkenlos Kameraden, Lynchs Kontakt mit der Wirklichkeit ist mitunter nur noch fingernagelbreit. Der Langhaarige rastet in unregelmäßigen Abständen aus und ballert Zivilisten über den Haufen. Davon gehen sowieso allerhand hops, denn das Spiel bevölkert seine öffentlichen Schauplätze mit Hundertschaften von Passanten. Die technisch eindrucksvolle Simulation führt auf Straßen und in weitläufigen Gebäuden zu einem Atmosphärensprung, weil die panisch fliehenden Menschenströme für ein realistisches Hintergrundrauschen sorgen. In vollgepackten Räumen wie dem Tokio-Club Mizuki fällt allerdings störend auf,

dass die Massen nur aus Klonen bestehen – als sähen Asiaten sowieso alle gleich aus. Mitunter bekommen die Personenmengen auch spielerische Bedeutung, nämlich dann, wenn sie ihnen im Gefühl vor die Flinte rennen. Dann fällt es schwerer, die Gegner im Visier zu behalten. Wer trotzdem drauflosballert, hat allenfalls ein leeres Magazin zu befürchten. Konsequenzen für getötete Zivilisten gibt es nicht. So werden Ihnen zivile Opfer bald so gleichgültig wie den Gegnern, die ebenfalls ohne Rücksicht auf Verluste feuern – selbst wenn sie auf der Seite des Gesetzes stehen. Wohl im Sinne der Geschlechtergerechtigkeit machen die beiden Sträflinge beim Erschießen von Streifenpolizisten auch keinen Unterschied zwischen Männern und Frauen. Dicke Blutlachen und

Wandspritzer hinterlässt sowieso beiderlei Geschlecht. Die deutsche Fassung ist komplett ungeschnitten und lässt sich im Optionsmenü mit einem Mausclick auf Englisch umstellen, wahlweise auch in drei andere Sprachen.

Tod & Verderben

Wer die **Hitman**-Spiele vom **Kane & Lynch**-Entwickler IO Interactive kennt und ein ähnlich taktisches Spielerlebnis erwartet, liegt falsch. Zwar ist die Schulterperspektive vergleichbar und die Levels sind ebenfalls eher kompakt angelegt, allerdings fehlt in den streng gradlinigen Karten fast jede Möglichkeit zu alternativem Vorgehen. Stattdessen läuft die Mechanik in Richtung **Stranglehold**: Dauergeballer auf große Mengen anstürmender Feinde, dann vorrücken zum nächsten

Kampfpunkt. Die (durchaus spaßige) Herausforderung liegt eher im geschickten Ausnutzen der Deckung. Kane presst sich automatisch an Wände und feuert um die Ecke; mit der rechten Maustaste zielen Sie über Kimme und Korn und picken so die Feinde einen nach dem anderen heraus. Bei Gegentreffern läuft das Bild zunehmend blutrot an, färbt sich aber wieder zurück, wenn Sie ein paar Sekunden in Sicherheit verharren. Kippt Kane doch mal um, setzen ihm nahe Kollegen die rettende Adrenalininjektion. Wenn kein Kamerad im Umkreis ist oder Sie zu oft am Stück fallen, dann geht's zurück zum letzten der automatischen Speicherpunkte. Dort müssen Sie sich häufig auch die einleitenden Zwischensequenzen nochmals ansehen, die teils nicht mal abbrechbar sind.



Kane presst sich automatisch an Wände und hinter Objekte und kann dann **aus der Deckung** feuern (links). Effektiver ist es aber, **aus der Nahansicht** (rechte Maustaste) zu schießen.



In der **niedrigsten Grafikstufe** verliert das Spiel zwar alle Schatten und die meisten Effekte, aber nur wenig Atmosphäre, was an den gelungenen Animationen und detailreichen Umgebungen liegt. (800x600)



Der **Splitscreen-Modus** im Koop-Spiel: Während Kane oben Polizisten aufs Korn nimmt, gibt Lynch unten Feuerschutz. Der zweite Spieler muss seinen Charakter zwingend mit dem Xbox-360-Gamepad steuern.

Freies Speichern kennt **Kane & Lynch** nicht. Ärgerlich: Das Spiel merkt sich nur die bereits bestandenen Kapitel, nicht den Fortschritt darin. Wenn Sie vor dem Missionsende aussteigen, müssen Sie beim nächsten Start von vorn beginnen.

Killer & Kollegen

Kane ist in der Mehrzahl aller Missionen nicht nur mit Lynch, sondern einem ganzen Team unterwegs. Dem dürfen Sie zwar Waffen

aushändigen und Befehle wie »Greife dieses Ziel an« oder »Folge mir!« geben. Das ist aber ersens äußerst umständlich gelöst und zweitens generell unnötig. Denn die KI-Kameraden bleiben sowieso in Ihrer Nähe und verhalten sich clever. Geht doch mal einer zu Boden, dann haben Sie eine halbe Minute Zeit, um hinzulaufen und ihn mit einer Adrenalin-spritze wieder aufzupäppeln. Im Kampfbrabbeln die Jungs stimungsvolle Kommentare, melden Treffer und helfen Kane automatisch aus: »Hat jemand Munition für mich?« – »Soll ich dir was abgeben?« Ihr Söldnerheld darf generell nur zwei Waffen tragen, ein Gewehr und eine Pistole. Zwar kann Kane die Schießbeisen gefallener Gegner aufsammeln, das ist aber selten nötig, denn die wenigen Varianten unterscheiden sich kaum. Nur gelegentlich sind Wechsel zwingend, wenn Sie zum Scharfschützengewehr oder zur Panzerfaust greifen müssen. Apropos Scharfschützen: Die gegnerischen Distanzspezialisten gehören zu den lästigeren Widersachern im Spiel. Ein Fadenkreuz zeigt Ihnen an, wenn einer Kane ins Visier genommen hat. Dann sollten sie sofort die Stellung wechseln, sonst fällt der tödliche Schuss. Das zwingt zu hektisch-hilflosem Zickzack, denn die Scharfschützen sind meist weit außerhalb Ihrer Waffenreichweite.

Dick & Doof

Während die KI-Kollegen vernünftig handeln, schalten die Gegner gerne mal das Hirn aus. Prinzipiell verhalten sich die Feinde durchaus realitätsnah und passen sich an die Situation an: An einem Busbahnhof in Tokio umlaufen die SWAT-Polizisten zum

Beispiel weiltäufig Ihre Stellung, wechseln je nach Ihrer Position die Seite, ducken sich hinter Objekte und feuern um die Ecke. Das wirkt nicht nur spannend lebensnah, sondern erhöht auch die Herausforderung; wer beim ersten Anlauf scheitert, sucht sich beim zweiten eine andere Deckung oder bleibt gleich in Bewegung. Wenn Maschinengewehrstellungen leer stehen, versuchen die Gegner, diese zu besetzen. Allerdings rennen die KI-Massen im Zweifel auch stur in Ihr Feuer und lassen sich im Gänsemarsch abknallen. Teilweise stehen Polizisten rat- und tatenlos herum. Weil der Computer seine Mannen prinzipiell zur nächsten Deckung zu schicken versucht, laufen sie

auch mal vor Ihrer Nase vorbei, weil die passende Mauerecke hinter Ihnen ist. Schade auch, dass die Feinde gesichtslos bleiben. Im späteren Spiel erledigen Sie ein paar aus der Handlung bekannte Personen, ohne das überhaupt richtig mitzukriegen.

Stolz & Vorurteil

Statische Bilder werden **Kane & Lynch** nicht gerecht; in Bewegung sieht das Spiel deutlich besser aus, was vor allem an den gelungenen Animationen und dem Effektreichtum liegt. Wie in **Stranglehold** ist ein Großteil der Umgebung zerstörbar; Putz splittert, Vitri-nen bersten, Autos explodieren. IOs haus-eigene Glacier-Engine bietet ordentlichen Detail-

Fragile Alliance

Ein Team von Räu-bern überfällt einen Zielort, macht fette Beute und bringt sich dann gegenseitig um – das ist das Grundprinzip des originellen Multiplayer-Modus von **Kane & Lynch**. Der hört auf den Namen **Fragile Alliance** (»zerbrechliche Allianz«) und führt vier bis acht Spieler in kompakten, schnellen Einsätzen zusammen. Das Team muss zunächst gemeinsam agieren, um auf den vier mitgelieferten Karten mal eine Bank auszunehmen, mal einen Juwelier zu überfallen.

Ist die Beute gemacht, steht die Flucht an – und der Verteilungskampf. Denn wer ein Gruppenmitglied tötet, wird zum Verräter und muss sein Raubgut nicht teilen. Wer umgekehrt einen Verräter erledigt, erhält beim Rundenende einen höheren Anteil.

Cleverer Dreh: Getötete Spieler steigen als Polizisten wieder auf der Karte ein und müssen nun die Flucht der Gangster vereiteln. Für jeden ausgeschalteten Gauner gibt's 10% Finderlohn von dessen Beute. Klingt auf dem Papier gut – ausprobieren konnten wir's noch nicht, weil zum Test keine Server online waren.



TECHNIK-CHECK

KANE & LYNCH

Technik-Tipps

- ▶ Wenn Sie die Schatten deaktivieren oder auf »hart« und »nur Held« stellen, steigt die Leistung teils um 30 Prozent.
- ▶ Hohe »Postfilter-Detailtiefe« macht die Spielwelt schicker, die niedrige Einstellung spart aber zehn Prozent Leistung.

- ▶ Ab 256 MByte Videospeicher sollten Sie bereits hohe Texturdetails auswählen.

Checkliste

- ▶ 8,0 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 512 MByte RAM
- ▶ Shader 2.0-Karte
- ▶ DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT KANE & LYNCH AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speicher-menge **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	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra				
	Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT				
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 G	7900 GTX	7950 GTX	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT		
PROZESSOR	Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS	8800 GTS	8800 Ultra	
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT			2900 XT	
	Athlon XP	2800+	2600+	3200+					
	Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz				
3	Athlon 64		3200+	3500+		4000+	FX-57		
	Pentium D		915	950	965 XE				
	Athlon 64 X2		3800+		4400+	5000+	6000+		
	Core 2		E4300	E6300	E6600	Q6600	T6600		
LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, Schatten aus	läuft so flüssig: 1280x1024, niedrige bis mittlere Details, harte Schatten	läuft so flüssig: 1680x1050, hohe Details, ab 7900GTX / X1950 XTX mit 6xAA/6xAF				
		ruckelt stark							

reichtum und gute Fernsicht, die aber durch starke Tiefenunschärfe ausgewaschen wird. Generell hat **Kane & Lynch** einen Hang zu Weichzeichner-Optik. Grafikfilter und Motion-Blur-Effekte verdeutlichen obendrauf noch den Gemütszustand der Helden: Kane sieht verschwommen, wenn er benommen ist, im Bluttausch färbt sich sein Blickfeld rot. Die schicken, kurz gehaltenen Zwischensequenzen inszeniert das Programm direkt in Spielgrafik. Großes Lob verdient die Soundkulisse: Wuchtige Waffensounds und differenzierte Umgebungsgereusche drehen sich in glasklarem 6.1-Sound um den Spieler. Die mal treibende, mal melancholische Musik passt bestens zum Geschehen. Nur die deutschen Sprecher schwanken in der Qualität. Während die beiden Helden exzellente (aber schwer auseinanderzuhaltende) Stimmen bekommen haben, wirken manche Nebenfiguren wie etwa die Japanerin Yoko laienhaft.

Batman & Robin

Eines der erfreulichsten Spielelemente an **Kane & Lynch** ist der Koop-Modus, in dem Sie mit einem Freund gemeinsam am gleichen PC spielen dürfen. Der übernimmt dann den Part von Lynch. Das Spiel teilt dazu den Bildschirm horizontal in zwei Hälften

– das hat's in Actionspielen am PC lang nicht mehr gegeben. Weder die Übersicht noch sonderlich viel Spielleistung gehen durch die Doppelung verloren, das Spiel läuft trotzdem in anständiger Geschwindigkeit. Reife Leistung! Noch besser: Selbst wenn Sie die Solo-Kampagne schon durch haben, lohnt sich ein zweiter Koop-Durchgang. Denn das Spiel ändert sich leicht. Zum einen bekommen Sie's mit deutlich mehr Gegnern zu tun, was die Herausforderung hebt. Zum anderen sehen Sie das Geschehen nun auch aus Lynchs Perspektive. Beim Banküberfall zum Beispiel trennen sich die beiden Protagonisten in der Kampagne, Kane bekommt im Tresor nicht mit, was Lynch oben im Schalterraum mit den Geiseln anstellt. Im Koop-Modus schon, denn da spielen Sie beide Männer. Das Spiel findet sogar einen stimmigen Dreh, um die Halluzinationen des Psychopathen Lynch zu illustrieren. Einziger Wermutstropfen: Der zweite Spieler braucht zwingend ein Xbox-360-Gamepad. Weil **Kane & Lynch** Teil des »Games for Windows Live«-Programms ist, dürfen dort angemeldete Spieler 44 Erfolge freispielen und dadurch Gamerscore-Punkte sammeln. Einen echten Multiplayer-Modus namens Fragile Alliance gibt's obendrauf (siehe Kasten). **CS**



Ich habe dich wie einen Sohn behandelt. Du hast drei Wochen, nicht mehr.

Die gut gemachten und sauber animierten Zwischensequenzen laufen direkt in der Spielgrafik.

Fire & Forget

Christian Schmidt: Seltsam: Kane & Lynch ist vollgestopft mit dramatischen Momenten, trotzdem geht das Spiel an mir vorbei, ohne mich zu berühren. Es liegt wohl an der Diskrepanz zwischen Inszenierung und Mechanik: Während um mich herum die Handlung wirbelt, schieße ich acht Stunden lang auf immer gleich reagierende Feinde. Weder die Geschichte (wird und oberflächlich) noch die Charaktere (wüst und oberflächlich) helfen, die Actionsplitter sinnvoll zusammenzufügen. Schicke Action-Unterhaltung ist das Spiel aber allemal. Ein Spiel wie ein Hollywood-Blockbuster: toll gemacht, schnell wieder vergessen.



christian@gamestar.de

Antihelden vor!

Daniel Matschijewsky: Als Fan großartiger Actionfilme wie Heat und Ronin ist Kane & Lynch genau mein Ding. Vor allem die brutal-brachiale Inszenierung und die eigentlich total unsympathischen Hauptfiguren haben es mir angetan. Die ständigen Reibereien zwischen den beiden lassen mich mit ihnen mitfühlen, machen sie für mich lebendig. Das tröstet ganz gut über die spielerischen Schwächen hinweg. Denn im Grunde ist Kane & Lynch nichts weiter als eine grafisch wenig beeindruckende Aneinanderreihung derber Ballereien mit doofen KI-Polizisten. Cool, aber auf Dauer zu banal.



danielm@gamestar.de

KANE & LYNCH: DEAD MEN

ACTION

ENTWICKLER IO Interactive (Hitman: Blood Money, GS 07/06: 80 Punkte) PUBLISHER Eidos SPRACHE Deutsch, Englisch, 3 weitere AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	TERMIN (D) 23.11.2007 CA. PREIS 50 Euro keine Jugendfr.	
---	---	--

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

SPASS: ↑ ↓

Hält die Spannung bis zum Schluss.

EINSTIEG: ↑ ↓ HAUPTSPIEL: ↑ ↓ ENDSPIEL: ↑ ↓

GENRE ACTION	realistisch <input type="checkbox"/>	fiktiv <input type="checkbox"/>
SZENARIO	linear <input type="checkbox"/>	offene Welt <input type="checkbox"/>
FREIHEIT	einfach <input type="checkbox"/>	komplex <input type="checkbox"/>
HANDLUNG	keine <input type="checkbox"/>	brutal <input type="checkbox"/>
GEWALT	keine <input type="checkbox"/>	Taktik <input type="checkbox"/>
SPIELABLAUF	Action <input type="checkbox"/>	

ANSPRUCH

<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>EINSTEIGER</th> <th>FORTGESCHRITTENER</th> <th>PROFI</th> </tr> <tr> <td>1 2 3</td> <td>4 5 6 7</td> <td>8 9 10</td> </tr> </table>	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td>EINSTIEG</td> <td>leicht <input type="checkbox"/></td> <td>schwierig <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>SPIELMECHANIK</td> <td>einfach <input type="checkbox"/></td> <td>komplex <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>SPIELTEMPO</td> <td>langsam <input type="checkbox"/></td> <td>schnell <input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/>	schwierig <input type="checkbox"/>	SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/>	komplex <input type="checkbox"/>	SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/>	schnell <input type="checkbox"/>	ERFORDERT <input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI															
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10															
EINSTIEG	leicht <input type="checkbox"/>	schwierig <input type="checkbox"/>															
SPIELMECHANIK	einfach <input type="checkbox"/>	komplex <input type="checkbox"/>															
SPIELTEMPO	langsam <input type="checkbox"/>	schnell <input type="checkbox"/>															

TECHNIK

<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>FÜR ÄLTERE PCs</th> <th>FÜR STANDARD-PCs</th> <th>FÜR HIGHEND-PCs</th> </tr> <tr> <td>1 2 3</td> <td>4 5 6 7</td> <td>8 9 10</td> </tr> </table>	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>MINIMUM</th> <th>STANDARD</th> <th>OPTIMUM</th> </tr> <tr> <td>2,6 GHz Intel A64 2600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte</td> <td>3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte</td> <td>Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte</td> </tr> </table>	MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	2,6 GHz Intel A64 2600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	3D-GRAFIKKARTEN <input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs												
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10												
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM												
2,6 GHz Intel A64 2600+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte												

PROFITIERT VON Xbox-360-Controller (nur für Koop)
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER –

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Fragile Alliance (4–8)
SPIELTYPEN an einem PC (Koop); Netzwerk, Internet (Fragile Alliance) **SERVERSUCHE** intern
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS?**
FAZIT Im Koop ein großer Spaß, Fragile Alliance konnten wir noch nicht testen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Umgebungen und Figuren + realistische Animationen + stimmungsvolle Effekte + viel Weichzeichner-Einsatz - viele Weichzeichner-Einsatz	8 / 10
SOUND	+ knackige Waffengeräusche + dichte Soundkulisse + passende Musik + fünf Sprachen wählbar + manche Sprecher laienhaft	10 / 10
BALANCE	+ Heilsystem + Todesrettung durch Adrenalin + schaffbare Herausforderungen + nervige Scharfschützen + Rücksetzpunkte + Bugs	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ temporeiche Inszenierung + Team arbeitet gut zusammen + spannende Deckungsgefechte + unsympathische Protagonisten	8 / 10
BEDIENUNG	+ gute Kampfsteuerung mit Maus/Tastatur oder Gamepad + Splitscreen-Koop-Modus + Befehle an Kollegen umständlich	9 / 10
UMFANG	+ Abwechslung zwischen Lauf- und Fahrsequenzen + viele Orte + kurze Gesamtspielzeit + wenig Ausrüstung	7 / 10
LEVELDESIGN	+ originelle, detaillierte und realistische Schauplätze + zerstörbare Objekte + immer Deckungsmöglichkeiten + streng linear	9 / 10
KI	+ sucht Deckung, besetzt Geschütze + passt sich an Situation an + läuft oft dumpf ins Feuer + bleibt teilweise tatenlos stehen	7 / 10
WAFFEN	+ gute Handhabung + verschiedene, sinnvolle Granaten + kaum Unterschiede bei den Schusswaffen	7 / 10
HANDLUNG	+ dichte Zwischensequenzen + Charaktere haben Leichen im Keller + vieles bleibt im Dunkeln + enttäuschende Enden	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Noch keine Angabe möglich

FAZIT Rasant und schick inszeniert, cooler Koop-Modus.

78
SPIELSPASS