

Kane (rechts) und Lynch (links) schießen sich gemeinsam durch Schanghai. In der Solo-Kampagne steuern wir ausschließlich Lynch.

# Kane & Lynch 2 Dog Days

**Gleiche Ganoven, neue Optik:** Wir haben den »Youtube«-Actiontitel angespielt.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6667

Mister Glazer – Brite, Anzugträger, Krimineller – thront auf dem Beifahrersitz, lässt seinen Blick über den tristen Stadtmoloch schweifen und fragt: »Nun, Mister Lynch, wie gefällt Ihnen Schanghai?« James Seth Lynch – Amerikaner, ausnahmsweise ebenfalls Anzugträger, Psychopath – knurrt: »Es ist beschissen.« Und damit stehen auch schon die drei Atmosphäre-Säulen von **Kane & Lynch 2**: schmutzige Verbrecher, schmutzige Dialoge und eine schmutzige Metropole. In einer etwas saubereren, ähm, Metropole (München) haben wir den Art Director Rasmus Poulsen getroffen und erstmals die Xbox-360-Version der Action-Fortsetzung angespielt.

## Sprechen und schießen

Der eingangs geschilderte Autofahrt-Zwischenfilm zeigt das erste

Treffen von Lynch und Glazer. Der Brite führt in Schanghai ein Verbrechersyndikat aus Exil-Europäern. Das können Sie nun aber erst mal vier Absätze lang vergessen, wichtig ist nur: Glazer hat Geld, Lynch braucht Geld. Also muss der langhaarige Psychopath für den Gangsterboss arbeiten. Dazu kommt's schneller, als er denkt: Noch während des Bewerbungsgesprächs wird Glazers Auto von einem anderen gerammt und schlittert in eine Massenkarambolage. Das wäre kein großes Problem, wenn nicht hinter jedem Wagen bewaffnete Chinesen lauern würden. Ergo muss Lynch aussteigen und Feuerschutz geben, während sich Glazers Luxuskarre durch den Stau schlängelt.

## Leben und sterben

Weil die Gegner wie im ersten **Kane & Lynch** stets in der Überzahl anrücken, muss sich der Held hinter Wagen ducken und ganz fix aus der Deckung feuern. So eskortieren wir Glazers Limousine zur nächsten Ausfahrt, wo sie erneut gerammt wird – diesmal von einem Lastwagen und mit drastischeren Folgen: Der Wagen kippt aufs Dach; auf Tastendruck zieht Lynch den verletzten Glazer heraus, der ihm fortan nachhumpelt. Zu allem Überfluss rückt nun auch noch die Polizei an, im behördlichen Kugelhagel sinkt Lynch zu Boden. Erledigt ist er aber noch lange nicht.

Das Schadenssystem von **Kane & Lynch 2** ähnelt dem von

**Modern Warfare 2**: Wenn Lynch verletzt wird, heilt er nach wenigen Sekunden automatisch. Falls er weitere Treffer kassiert, sinkt er zwar nieder, darf aber im Liegen weiterfeuern und nach wenigen Herzschlägen hinter die nächste Deckung hechten. Die Entwickler nennen diese oft lebensrettende Liegendschießfunktion »Down but not Dead«. Nur wenn er auch am Boden von Kugeln durchsiebt wird, haucht Lynch sein Leben endgültig aus.

So übersteht der Psychopath die nächsten Schusswechsel und flieht mit Glazer in ein Parkhaus. Dort steigt der Level-Showdown: Lynch wehrt bissige Polizeihunde ab und sprengt Gesetzeshütergruppen mit Dynamitstangen. Insgesamt hinterlässt dieser Auftakt-Level zwar keinen übermäßig spektakulären, aber einen sehr guten Eindruck, vor allem dank der vielen Skriptsequenzen.

Zum Beispiel rast ein Chineser auf der Autobahn mit dem Motorrad heran, springt ab und feuert bereits, während seine Maschine noch über den Asphalt schlittert.

## Gemeinsam rauschen

Die Autobahn-Schießerei führt uns zwei unterschiedliche Aspekte von **Kane & Lynch 2** vor Augen. Das erste Element ist untypisch für die Serie: Lynch ballert sich ganz allein durch die Gegnerhorden. Für gewöhnlich kämpft er wie im Vorgänger gemeinsam mit seinem Gangsterkumpel Kane. Das typische Element ist die Präsentation: Das Bild ist stets etwas unscharf, das Licht wirkt überzeichnet, die Kamera wackelt leicht, und bei Explosionen verzerren Pixelfehler die Umgebung. Die Entwickler vergleichen diese unsaubere Optik mit einem Youtube-Video. »Uns ist klar, dass das gewöhnungsbedürftig ist«,

## Entwickler-Check

Das Kopenhagener Studio **IO Interactive** wurde im September 1998 gegründet. Das erste – und bis heute bekannteste – Werk der Dänen war im November 2000 die Auftragsmörder-Simulation **Hitman**, die bislang dreimal fortgesetzt und ins Kino gebracht wurde. Außerdem zeichneten die Dänen für die Actionspiele **Freedom Fighters** (2003), **Kane & Lynch** (2007) und **Mini Ninjas** (2009) verantwortlich. 2004 übernahm Eidos das Studio. Als Square Enix letztes Jahr den Publisher aufkaufte, erwarb der japanische Hersteller damit automatisch auch IO.

 IO-Interactive



Bis hin zu den hängenden Stromkabeln haben die Entwickler die Gassen detailliert gestaltet.



Auf der **Autobahn** beschützt Lynch Glazers Limousine vor chinesischen Angreifern.



Wenn ein Held getroffen wird, geht er erst mal nur zu Boden und übt sich im **Liegendschießen**.

gesteht Poulsen. »Aber es passt zur dreckigen Stadtkulisse.« Wir geben ihm Recht: Zwar wirkt die Grafik aufgrund des ungewöhnlichen Filters oft recht trist und farbarm, zugleich unterstützt diese verwaschene und instabile Darstellung aber die schmutzige Atmosphäre. **Kane & Lynch 2** soll eben keine Hochglanz-Ballerei à la **Crysis** bieten, sondern düstere, derbe Erwachsenen-Action.

### Einfach

Der folgende Level spielt einige Stunden nach dem Autobahn-Auftakt: In einem Restaurant werden Kane und Lynch von Elitepolizisten überrascht. So kämpfen wir nun erstmals gemeinsam mit unserem computergesteuerten Kumpel. Die Spielfigur wechseln dürfen wir nicht, im Solo-Modus lenken wir immer nur Lynch. Kane

nimmt auch keine Befehle entgegen, sondern kämpft selbstständig. Immerhin stellt er sich dabei nicht ganz doof an und greift zum Beispiel in Deckung hockende Polizisten von der Seite an.

Die Gegner-KI hinterlässt einen eher zweckmäßigen Eindruck. Zwar suchen unsere Widersacher Deckung, ausgefeiltere Manöver haben sie aber bisher nicht drauf. Dafür können wir den Feinden dank der teilweise zerstörbaren Umgebungen munter die Deckung unter den Hintern wegballern. So durchlöchern wir die Holzwände des Restaurants mit der Schrotflinte. Bei der anschließenden Flucht durch die Gassen Schanghais werfen wir Benzinkanister, denen wir noch im Flug eine Kugel verpassen, um sie über den Gegnerköpfen detonieren zu lassen.



Dass **Kane** eigentlich der ruhigere der beiden Ganoven ist, lässt sich hier nur erahnen.



**Zwischenfilme** in Spielgrafik erzählen die Story. Hier hat Kane gerade eine Geisel genommen.



Lynch sucht Deckung hinter einem **Filmregal**, das bei Beschuss in Einzelteile zerfällt.

Komfortabel: Wenn wir unsere Knarre leer geschossen haben, können wir uns anzeigen lassen, wo Schießprügel herumliegen. Ebenfalls sehr angenehm ist, dass sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen lässt. So beeinflussen wir unter anderem, ob Lynch beim Zu-Boden-Gehen automatisch den am nächsten stehenden Gegner anvisiert. Verglichen mit dem teils frustigen Vorgänger wird **Kane & Lynch 2** dadurch einsteigerfreundlicher.

### Mehrfach

Wo wir gerade beim Vorgänger sind: Wie das erste **Kane & Lynch** bietet auch das zweite einen Koop-Modus für die Kampagne. Ein Spieler steuert Lynch, der andere Kane; die Partien laufen über Netzwerk oder Internet. Letzteres gilt auch für den Mehrspieler-

Modus »Fragile Alliance«, der in der Fortsetzung ebenfalls sein Comeback feiert. Bis zu acht Spieler erfüllen darin Missionen, zum Beispiel überfallen sie eine Bank. Wer mag, kann auch die eigenen Kameraden verbleien, um mehr Beute abzustauben. Dann brandmarkt sie das Spiel allerdings als Verräter. In »Fragile Alliance« spielen Sie übrigens keine namenlosen Reißbrett-Ganoven, sondern Handlanger des Gangsterbosses Glazer. Der Brite arbeitet mit Exil-Europäern zusammen, darunter ein Schotte und ein Deutscher, die Sie auch in der Kampagne treffen. Diese schmutzigen Verbrecher dürfen sich gern ebenfalls amüsant-schmutzige Dialoge liefern. Das würde passen, zumal auch die Stadt im Mehrspieler-Modus nicht gerade sauberer wird. **GR**

## Kane & Lynch 2: Dog Days

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **27. August 2010**  
 ► Hersteller **IO Interactive / Square Enix** ► Status **zu 80% fertig**

**Michael Graf:** Was ich bislang von Kane & Lynch 2 gespielt habe, gefällt mir. Klar, die Youtube-Grafik ist Geschmackssache, die Schießereien spielen sich nicht allzu originell. Doch der Nachfolger dürfte die Stärken des Vorgängers erben, die düstere Atmosphäre und die packenden Missionen. Nur bei der Handlung sollte sich IO mehr Mühe geben, denn die war letztes Mal löchriger als ein Fluchtwagen nach einem Bankraub.



micha@gamstar.de

**Potenzial Gut**