

Eine Mission lang müssen Sie sich mit den **nackten und schwer verletzten Protagonisten** durch Shanghai ballern.

Kane & Lynch 2 Dog Days

Mit Wackelkamera im Nacken stolpern Kane und Lynch durch öde Ballereien von einem Schlamassel in den nächsten. Von Petra Schmitz

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive (Mini Ninjas, GS 11/09: 71 Punkte)**
Termin: **20.8.2010** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6963 [Auf Ab-18-DVD: Test-Video](#)

! Steam-Pflicht

Um **Kane & Lynch 2** spielen zu können, müssen Sie den Titel an ein Steam-Konto binden, was eine Internetverbindung voraussetzt. Anders als beim Vorgänger benötigen Sie diesmal kein Games for Windows Live. Trotzdem folgt der Titel den Mechanismen von Microsofts Spieleplattform: Multiplayer-Partien werden auf den Rechnern der Spieler ausgetragen, es gibt keine Dedicated Server.

Leicht geschnitten

Die deutsche Version von **Kane & Lynch 2** ist leicht entschärft. In der hiesigen Variante dürfen Sie nicht auf Zivilisten schießen und nur bewaffnete Gegner als lebendene Schutzschilde einsetzen.

E

is ist stets eine Gratwanderung für Entwickler, uns Protagonisten zu servieren, die eben nicht strahlende Helden sind.

Das dänische Team von IO Interactive hat sich auf solche Gratwanderungen spezialisiert, durchaus erfolgreich: Der kalte Serienkiller »47« aus den **Hitman**-Spielen fand genauso seine Anhänger wie die zwei Schwerverbrecher Kane und Lynch, die Ende 2007 ihren ersten Auftritt im Actionspiel **Kane & Lynch: Dead Men** hatten. Nun sind die Männer von zweifelhafter Gesinnung wieder zurück. **Kane & Lynch 2: Dog Days** entführt uns nach Shanghai, wo eigentlich nur ein Waffenschmuggel seinen Auftakt nehmen soll, für die beiden Gangster allerdings alles rasend schnell aus dem Ruder läuft. Und zwar so nachhaltig, dass man mit den Burschen

tatsächlich Mitleid empfinden kann. Stichwort »Ruder«: Wenn Sie **Dog Days** spielen, dann wird sich das so anfühlen, als würde das Geschehen nicht auf den asphaltierten Straßen der chinesischen Metropole stattfinden, sondern auf einem Schiff bei hohem Wellengang und einem betrunkenen Steuermann am Ruder. IO Interactive lässt die Verfolgerkamera in einer Tour wackeln und

+ Stärken

- + ungewöhnlicher Look
- + zerrissene Protagonisten
- + Schockmomente

- Schwächen

- dumme Gegner-KI
- ermüdend lange Ballerpassagen
- keine Abwechslung



Lynch kann auch blind aus einer **Deckung** heraus feuern.



Lynch darf sich Gegner schnappen und als **lebenden Schild** nutzen.

verfremdet die Bilder zusätzlich durch starke Überstrahl-Effekte, Lensflares und künstlich reingefummelte Darstellungsfehler. Der Publisher Square Enix vermarktet das als »Youtube-Look«.

Ob nun Youtube-Look oder Filmlaie auf hoher See – der Effekt ist sehr ansehnlich, wenn auch sicher nicht jedermanns Sache. Uns gefällt er recht gut. Schon allein, weil er von der angestaubten und recht genügsamen Grafik ablenkt und die ansonsten oft arg langen und immer gleichen Ballereien noch öder wären, als sie es ohnehin schon sind.

Wir garantieren Ihnen, dass Sie spätestens bei der Flucht aus einer alten Schiffswerft hinaus genervt sein werden. Die Mission (eine von insgesamt elf) ist nicht nur vergleichsweise lang, sondern auch vollgestopft mit immer gleich ablaufenden Schießereien. Kaum haben Sie in Ihrer Rolle als Lynch (den Kollegen Kane übernimmt die KI) die eine Welle Gegner umgepustet und sind ein paar Meter

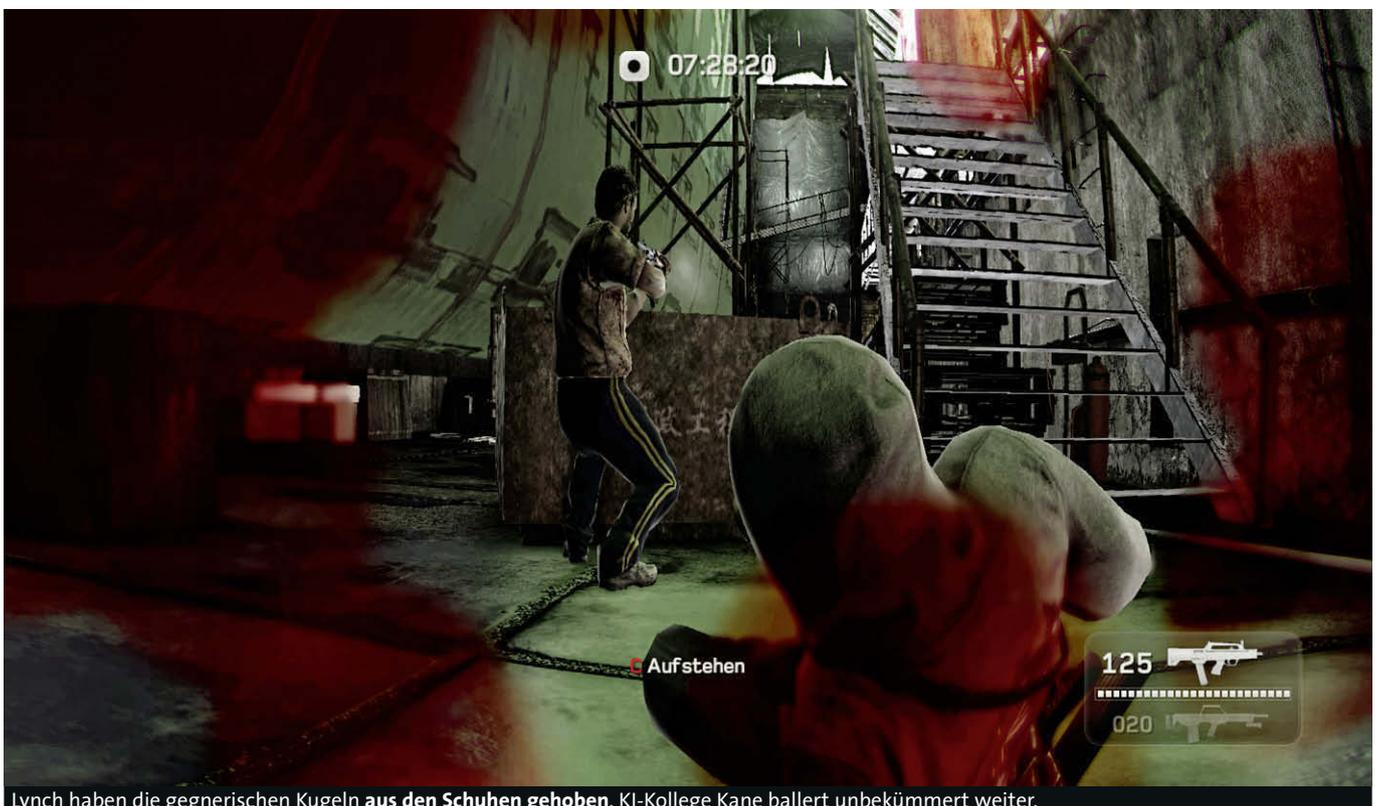
gelaufen, schwappt schon die nächste über Sie herein. Und nach der noch eine. Und dann abermals eine. Kane fasst die Gefühlslage sehr gut zusammen: »Das muss doch mal aufhören!«

Schon vor der Schiffswerft glänzt **Kane & Lynch 2** nicht mit Abwechslungsreichtum. Die meiste Zeit des Spiels werden Sie von Deckung zu Deckung hetzen, Gasflaschen oder Feuerlöscher auf Polizisten, verfeindete Bandentypen oder ehemalige Verbündete werfen, um die explosiven Behältnisse dann mit einem Schuss hochzujagen. Oder Sie ballern einfach auf die dumm agierenden Gegner. Ihre Widersacher verhalten sich stets nach Schema F, verschanzen sich, laufen aber gern auch ohne Zögern in Ihr Feuer. Das klingt, als sei das Spiel reichlich anspruchslos. Ist es im Kern auch, allerdings macht die Masse an Widersachern und deren Positionierung **Dog Days** zuweilen knifflig. Oft erscheinen Gegner auf einer höheren Ebene.

Von dort haben die Burschen dann freie Schussbahn auf Sie, selbst wenn Sie hinter einer Mauer in vermeintlicher Sicherheit hocken. Zudem sind viele Objekte nicht von Dauer. Genau wie die Protagonisten dürfen nämlich auch die Feinde Holzaufbauten zerballern. Was gerade noch ein sicheres Versteck war, kann in der nächsten Sekunde schon Sperrholz sein. Erschwerend kommt hinzu, dass genaues Zielen eher Glücks-

Sieht so aus, als wäre der Kameramann betrunken.

sache ist. Da können Sie noch so sehr an der Maussteuerung rumschrauben, die bleibt schwammig. Auf dem niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade schluckt Lynch eine ansehnliche Packung Blei, ohne nennenswerten Schaden zu



Lynch haben die gegnerischen Kugeln **aus den Schuhen gehoben**. KI-Kollege Kane ballert unbekümmert weiter.



Wiederholungsstärker

Petra Schmitz,
Redakteurin,
petra@gamestar.de

Erstaunlich! Kane & Lynch 2: Dog Days bringt es fertig, dass ich Empathie mit den beiden Protagonisten empfinde, obwohl sie ganz schön fiese Typen sind. Das hat der Vorgänger nicht mal ansatzweise geschafft. Trotzdem bleibt der Titel in seiner Gesamtheit mittelprächtig. IO Interactive spult für meinen Geschmack zu viele gleiche Situationen ab; der Vorgänger war vielfältiger. Da mögen die Umgebungen noch so abwechslungsreich sein, die Ballereien werden nach gefühlten zehn Minuten schnarchöde. Das kann auch die ungewöhnliche Optik nicht verschleiern.

nehmen. Aber bereits auf der mittleren Stufe geht der Mann schnell zu Boden, darf liegend aber immerhin noch die ärgsten Widersacher ausknipsen und sich dann wieder aufrappeln. Unbedachtes Vorgehen kann allerdings auch zu einem

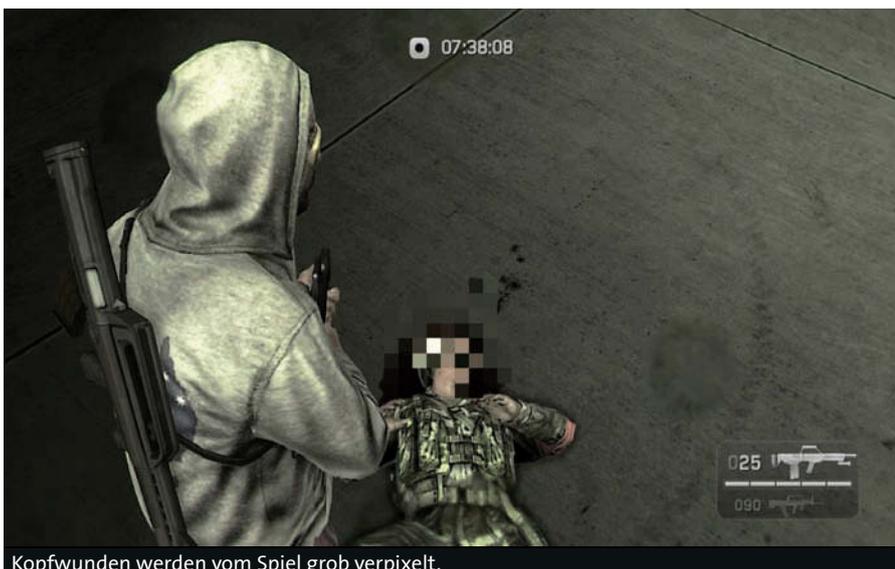
»Das muss doch mal aufhören!«, ruft Kane. Wir stimmen zu.

sofortigen Ableben führen. Etwa, wenn der Mann eine Ladung Schrot ins Gesicht bekommt. KI-Kollege Kane hingegen ist unsterblich und kümmert sich auch nicht um den Verbleib seines Mitstreiters. Im Koop-Modus hingegen sind die beiden voneinander abhängig. Liegt einer verwundet am Boden, muss der Spieler schnell auf die E-Taste hämmern, um das Ableben seiner Figur zu verhindern. Der andere Spieler kann den Verletzten dann wieder aufrichten. Klappt das nicht, tauchen die beiden am letzten automa-

tischen Speicherpunkt wieder auf. Wie schon der Vorgänger ist das Erwachsenenpiel Kane & Lynch 2: Dog Days alles andere als zimperlich. Gerade die hervorragend in Szene gesetzten Zwischensequenzen strotzen in Bild und Ton oft vor schockierender Gewalt. Wenn's zu heftig wird, tritt aber auch Dog Days auf die Darstellungsbremse. Kopfwunden werden grob verpixelt, entblößte (und teils blutige) Genitalien ebenso.

Blöd: Die Zwischensequenzen fallen in Bild und Ton prächtig aus, aber IO Interactive hat vergessen, die Wortmeldungen im eigentlichen Spielgeschehen zu animieren. Besonders ärgerlich ist das, wenn vor Ihnen ein Gangsterboss verbal komplett ausflippt, seine Figur jedoch bewegungslos bleibt. Wer will, darf sich noch in drei Multiplayer-Varianten vergnügen. Die sind sich alle recht ähnlich: Eine Bande muss Geld klauen und dann flüchten. Mal geht's gehen KI-Gegner (»Fragile Allianz«), mal gegen echte Spieler (»Räuber und Gendarm«). Und unzuverlässig, wie Verbrecher nun mal sind, dürfen Sie auch auf Ihre Mitstreiter ballern. Als Verräter stehen Sie automatisch auf der Abschussliste der übrigen Gangster. In Spielmodus »Undercover-Cop« wird ein Spieler als Agent ausgewählt. Der

darf seine vermeintlichen Verbündeten umpusten, ohne als Verräter markiert zu werden. Eine Highscore-Liste soll für Motivation sorgen. Wir sehen die Mehrspieler-Varianten aber lediglich als Dreingabe, mit der man nur begrenzt Spaß haben wird. Vergleichbar verhält es sich beim Arcade-Modus, der ähnlichen Regeln wie »Fragile Allianz« folgt, allerdings nur mit KI-Begleitern ausgestattet wird. Nett, aber auf Dauer etwa so spannend wie die immer gleichen Ballereien der Kampagne. Nämlich nur so lala. **PET**



Kopfwunden werden vom Spiel grob verpixelt.

TERMIN 20.08.2010 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

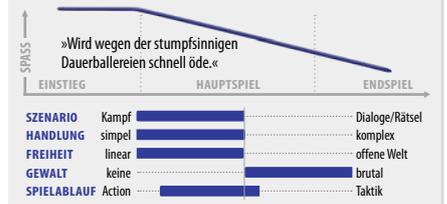
Kane & Lynch 2 Dog Days

Actionspiel

Publisher Square Enix
Entwickler IO Interactive
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Fragile Allianz (8), Undercover-Cop (8), Räuber und Gendarm (12) SPIELTYPEN Netzwerk, Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Kurzweilige Ballereien, mit dem oder gegen das Team.«

GRAFIK

+ detaillierte Figuren + abwechslungsreiche Umgebungen
+ ungewöhnlicher Look ... - ... der nicht jedem gefallen dürfte
- Begleiter ruckelt im Koop - insgesamt altbacken

7/10

SOUND

+ sehr stimmungsvolle Musik + gelungene Soundkulisse
+ knackige Waffengeräusche + prima Sprecher

10/10

BALANCE

+ vier Schwierigkeitsgrade + automatisches Heilen
+ Deckungssystem - kein freies Speichern
- Gegner fressen zu viele Kugeln

7/10

ATMOSPHERE

+ einige gelungene Schockmomente + Mitleid mit den Protagonisten
- extrem langatmige Ballereien
- fehlende Animationen

8/10

BEDIENUNG

+ intuitive Steuerung
+ Kapitel nach Freispielen einzeln anwählbar
- ungenaue Zielen - Deckungssystem klappt nicht immer

7/10

UMFANG

+ Arcade-Modus - kaum Abwechslung
- kurze Spielzeit - wenig Ausrüstung

5/10

LEVELDESIGN

+ detaillierte und realistische Schauplätze + immer Deckungsmöglichkeiten
+ zerstörbare Objekte + manchmal minimale alternative Routen ... - ... in im Kern streng linearen Levels

8/10

KI

+ Kane kämpft hilfreich mit + Gegner nutzen Deckungen
- keine überraschenden Manöver - dummes Vorstürmen

7/10

WAFFEN

+ schneller Waffenwechsel + Gasflaschen, Feuerlöcher etc.
- kaum Unterschiede bei den Schusswaffentypen

7/10

HANDLUNG

+ erstklassige Zwischensequenzen
+ keine strahlenden Helden
- nicht immer logische Anschlüsse

7/10

