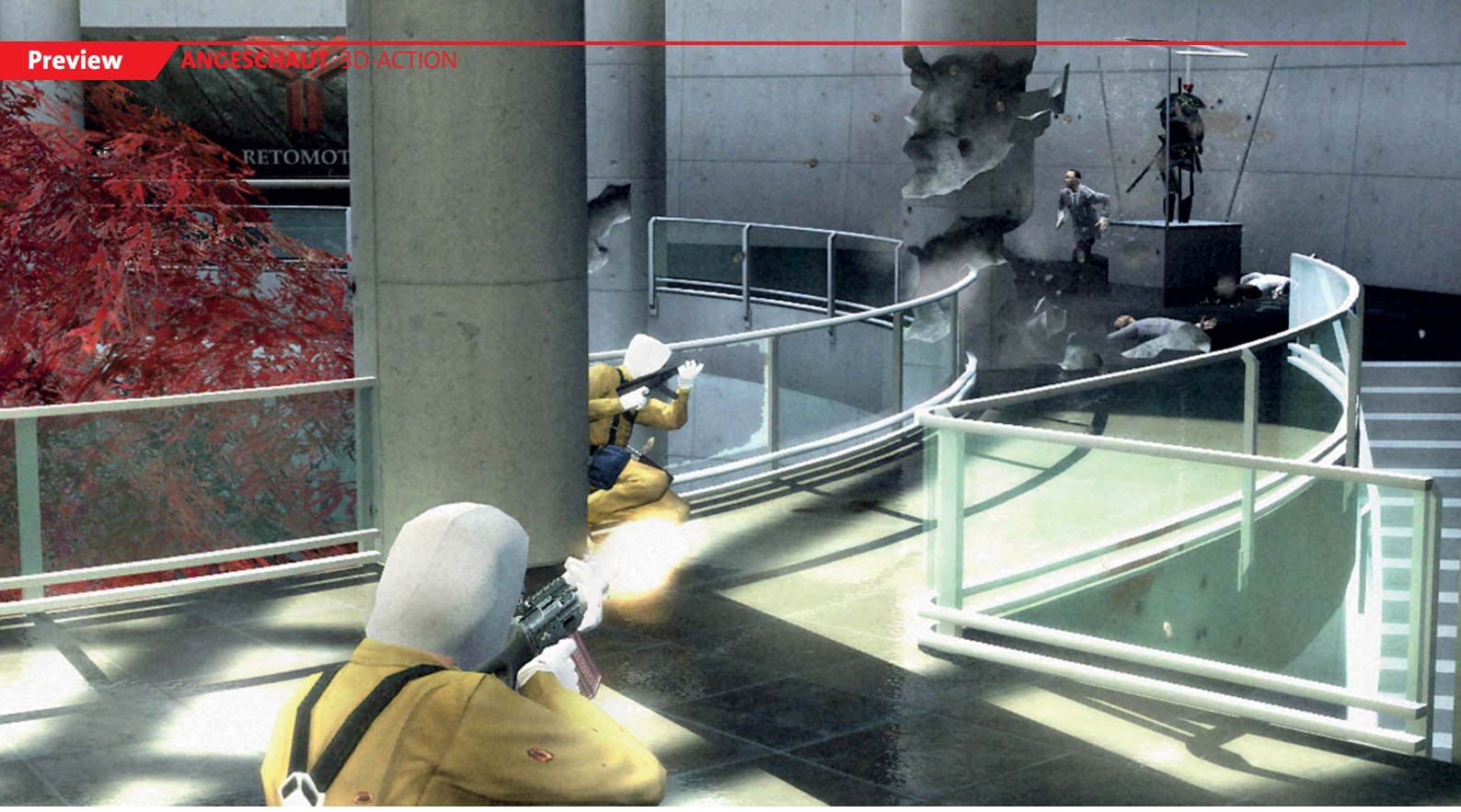

In einer **Kunstgalerie** in Tokio bekommen es Kane und Lynch mit unzähligen, recht klugen Wachen zu tun. Da hilft nur noch Ballern. (Alle Bilder stammen von der Xbox 360)

Der Harte und der ganz Harte

KANE & LYNCH DEAD MEN

Schießen, schleichen, streiten – die Erfinder der Hitman-Reihe schicken Sie in ein brachiales Actionfeuerwerk samt ausgeklügelter Story und, nun ja... interessanten Charakteren.

Es gibt Typen, denen man nicht gerne in einer dunklen Seitenstraße begegnen will. Und dann gibt's Typen, bei denen einem selbst dann nicht wohl wäre, wenn man ihnen am helllichten Tag auf einer belebten Kreuzung gegenüber stünde. Kane und Lynch, die »Helden« des 3D-Actionspiels **Kane & Lynch: Dead Men**, zählen zu dieser Gattung. Sie sehen gemein aus, haben kein Gewissen und töten, ohne mit der Wimper zu zucken. Und beide haben ein düsteres Geheimnis. Bleibt die Frage: Wollen wir solche finsteren Gestalten überhaupt spielen? Klare Antwort: Wir wollen! Davon konnten wir uns als einziges deutsches PC-Spielemagazin bei einem Entwicklerbesuch bei Eidos in London überzeugen.

Oft sind Sie im **Team** unterwegs. Allerdings düfen Sie nur Kane steuern.

Hitziges Duo

»Kane & Lynch: Dead Men ist im Grunde eine Mischung aus Hitman und Freedom Fighters«, erklärt Jens P. Kurup, Game Director bei IO Interactive, dem Entwickler des Spiels. Soll heißen: Im Verlauf der Story erleben Sie sowohl Schleichaufträge als auch heftige Ballerorgien, teilweise sogar im Team mit KI-gesteuerten Kollegen. Dabei lenken Sie Kane aus der Schulterperspektive, während Lynch vom Computer übernommen wird. Wechseln dürfen Sie die Charaktere nicht. Bereits im ersten Level wird klar: **Kane & Lynch** ist nur etwas für erwachsene Spieler. Die Schießereien sind ziemlich derb, einschlagende Kugeln verspritzen rote Blutfontänen, und getroffene Gegner sacken durch ein Ragdoll-System effektvoll in sich zusammen. »Wir wollen das Gefühl von spektakulären Hollywood-Schießereien wie in Heat oder Man on Fire in das Spiel transportieren«, schwärmt Jens. Das scheint den Entwicklern zu gelingen: In einer Szene fühlten wir uns an die finale Ballerei aus dem ersten **Matrix**-Film erinnert, in der Neo und Trinity eine Marmoreingangshalle in Schutt und Asche legen. Nur dass hier Kane und Lynch inmitten umherfliegender Kugeln und Möbelstücke aus allen Rohren ballernd Fliesen von den Wänden und Gegner aus den Schuhen hauen. Drumherum: aufwirbelnder Staub, zerbröselnde Säulen und zerber-

Fast alles in den **Leveln** ist zerstörbar. Hier wurden die Säulen in Mitleidenschaft gezogen.

stende Scheiben – nur **F.E.A.R.** und das kommende **Stranglehold** können in Sachen Partikeleffekte mithalten.

Die Masse macht's

Mit der **Hitman**-Reihe und besonders dem letzten Teil **Blood Money** haben die Entwickler eindrucksvoll gezeigt, wie man Levels Leben einhaucht. Auch **Kane & Lynch** gewinnt in den uns gezeigten Missionen durch Unmengen an KI-gesteuerten Zivilisten viel Atmosphäre. So mogeln sich Kane und Lynch eines Abends in einen Nachtclub in Tokio, um die Chefin des Etablissements zu entführen. Auf der Tanzfläche und an der Bar tummeln sich Hunderte von Menschen, die inmitten von Blitzlicht und bunten Lasern ausgelassen zu Technobeats feiern – durch die spärliche Beleuchtung und die fein animierten Charakter-Klone eine perfekte Illusion. »Wir haben das Crowd-System aus Blood Money übernommen und verbessert«, schildert Jens. »Theoretisch können wir über 1.000 Figuren gleichzeitig simulieren, ohne dass die Leistung in den Keller gehen würde.« Doch zurück zum Auftrag: Wir wollen wissen, was uns daran hindern sollte, ein Massaker in dem

Während Lynch die **Club-Chefin** entführt, halten wir uns als Kane die Bodyguards vom Hals.

DIE VORLAGEN FÜR KANE & LYNCH: DEAD MEN

Laut Jens P. Kurup ist **Kane & Lynch: Dead Men** eine Mischung aus **Freedom Fighters** und der **Hitman**-Reihe. Kein Wunder, immerhin stammen beide Titel ebenfalls von IO Interactive.

In **Freedom Fighters** (78, GS 11/03) ballern Sie sich alleine oder im Team mit KI-Kollegen durch amerikanische Großstädte, um die einmarschierten Russen zu bekämpfen. Taktik gibt's keine, stattdessen schießen Sie stupide auf Gegner. Unrealistische Action, der leicht angehauchte Comic-Look und Hurra-Patriotismus kaschieren die Brisanz des Szenarios.

Als geklonter Killer 47 begehen Sie in **Hitman: Blood Money** (80, GS 07/06) Auftragsmorde. Der Clou: In den riesigen Leveln haben Sie stets alle Freiheiten, Ihr Ziel auszuschalten. Dennoch ist leises Vorgehen Pflicht, denn die Areale sind gut bewacht. Gut, dass sich 47 verkleiden oder die recht cleveren Wachen lautlos per Klaviersaite töten kann.

Nachtclub anzurichten, um unser Ziel zu erreichen. »Klar könnte der Spieler wild um sich ballern«, erklärt Jens. »Nach ein paar leer geschossenen Magazinen wäre aber Schluss. Wir geben Kane und Lynch in Schleichmissionen nur sehr wenig Feuerkraft in die Hand. So ist der Spieler gezwungen, überlegt vorzugehen.« Und das ist in der Disco trotz lauter Musik und wenig Licht ziemlich knifflig, denn die Aufpasser stehen eng beieinander und mit wenig Abstand zu den tanzenden Gästen. Wer da nicht aufpasst, hat gleich ein Dutzend Bodyguards am Hals – und eine waschechte Massenpanik.

Abstieg Deluxe

Wenn Jens P. Kurup über Kane und Lynch spricht, spürt man, wie stolz er auf seine Charaktere ist. Doch wie mutierten die beiden eigentlich zu so gewissenlosen Menschen? Die Geschichten könnten tragischer nicht sein: Lynch war ein glücklich verheirateter Mann Mitte 40, besaß ein Haus in Detroit und arbeitete in einem Lager. Plötzlich erkrankt er an Schizophrenie, wird zunehmend aggressiver und leidet unter gelegentlichen Blackouts. Als er eines Abends nach Hause kommt, findet er seine Frau brutal er-

Die heftigen **Ballereien** erinnern an Hollywood-Filme wie Heat mit Robert DeNiro.

Sam-Fisher-gleich seilen sich Kane und Lynch mit **KI-Kollegen** an einem Wolkenkratzer ab. Die Entwickler haben die Stadt mehrere Blocks weit und bis hinunter zur Straße in 3D gebaut.

mordet vor. Das Schlimme dabei: Er ist sich nicht sicher, ob er möglicherweise für die Tat verantwortlich ist. Die Polizei hingegen braucht keine weiteren Beweise – Lynch wird verhaftet und zum Tode verurteilt.

Den zweifachen Vater Kane trifft es noch härter: Sein zweijähriger Sohn findet eine Pistole in Papas Büro und erschießt sich damit selbst. Kanes Frau gibt ihm die Schuld dafür, woraufhin Kane Familie und Land verlässt und in Venezuela als Söldner anheuert. Dort lernt er die Mafia-Organisation »The Seven« kennen, für die er 13 Jahre lang die Drecksarbeit erledigt. Die letzte Mission vor seinem geplanten Ruhestand geht jedoch gründlich schief. Kane muss flüchten, wird bei der Einreise in die Vereinigten Staaten aber von der US-Polizei gestellt. Urteil: Todesstrafe. Im Gefangenentransport zum Todestrakt trifft Kane schließlich auf Lynch – und das Spiel beginnt.

Die **Charaktere** sind sehr detailliert. Achten Sie auf die filmtypische Unschärfe im Hintergrund.

Auf der Flucht

Zwar war das Intro bei der Präsentation noch nicht fertig, jedoch erzählt Jens mit leuchtenden Augen, wie es mit den beiden weitergeht: »Auf dem Weg ins Gefängnis bleibt Kane und Lynch kaum Zeit, sich richtig kennen zu lernen. Denn plötzlich wird der Transport von Unbekannten angegriffen, sämtliche Wärter sterben im Kugelhagel.« Offenbar steckt die Organisation »The Seven« hinter der Befreiungsaktion. Da Lynch seinem neuen Kumpel Kane Sekunden vor dem Angriff »Halt dich fest« zuraunt, liegt der Verdacht nahe, er könne mit dem Überfall zu tun haben. Oder ist Lynch gar ein Verräter? »Das herauszufinden, ist eines der Ziele des Spiels«, verrät Jens. »Und da Kane und Lynch quasi auf einander angewiesen sind, wird das Spiel zu einer Art Buddy-Movie.« Witze im Stile eines **Lethal Weapon**-Films sollen trotzdem eher selten vorkommen. »Erwartet keinen Mel-Gibson- und Danny-Glover-Humor«, scherzt Jens. »Von allen Dialogzeilen, die wir im Verlauf der Entwicklung geschrieben haben, enthielten gerade mal drei keine derben Streitereien.« Doch soviel können wir schon jetzt verraten: Unterhaltsam wird **Kane & Lynch: Dead Men** trotzdem in jedem Fall. DM

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Genre: 3D-Action
Termin: 3. Quartal 2007
Entwickler: IO Interactive / Eidos
Status: zu 50% fertig

Daniel Matschijewsky: »Kane & Lynch: Dead Men könnte in Sachen Story und Charaktere neue, interessante Wege gehen – das ist selten im Action-Genre. Trotzdem sage ich »könnte«, da IO Interactive bisher kaum etwas von den Figuren und deren Umgang miteinander gezeigt hat. Ob die Geschichte mit all ihren Verstrickungen funktioniert, bleibt also abzuwarten. Das eigentliche Spiel macht schon jetzt viel Spaß. Die Ballereien krachen gewaltig, und die Schleicheinlagen fordern den Hitman in mir – eine klasse Mischung.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK H47

Nach Angaben von Amnesty International haben derzeit 125 von 193 Staaten die Todesstrafe rechtlich oder faktisch abgeschafft.