

Von der Mafia erpresst, von der Polizei gejagt, jede Menge Schulden am Hals und einen psychisch labilen Killer als einzige Hilfe. Für den Antihelden Kane ein besonders schlechter Tag – für den Spieler ein äußerst spannender.

Kane & Lynch Dead Men

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4290

Ex-Mafioso Kane ist für unzählige Tote verantwortlich – selbst zum Tode verurteilt, wartet er auf seine Hinrichtung. Im letzten Moment befreit ihn die Mafia, nicht aus Menschenfreundlichkeit, sondern weil sie Geld will: Bei seinem letzten Auftrag hat sich Kane angeblich mit einem prallvollen Geldkoffer aus dem Staub gemacht. Nun soll er die Kohle wieder auftreiben, und zwar schnell – sonst tötet die ehrenwerte Gesellschaft seine Familie. Seine einzige Unterstützung: Lynch, ein durchgedrehter Killer, der zufällig im gleichen Gefangenentransport sitzt. Ein furios inszeniertes Action-Spektakel im Stile von Michael Manns *Heat* beginnt.

Dead Men Walking

Wir hören einen ohrenbetäubenden Knall, die Hintertür des Ge-

fangenentransporters springt auf, und urplötzlich stehen wir inmitten einer brutalen Straßenschlacht. Kugeln pfeifen um uns herum, Helikopter eröffnen das Feuer und Autos explodieren. Bevor wir uns orientieren können, fordert uns ein mies gelaunter Mafia-Handlanger zur Flucht auf. Das lassen wir uns natürlich nicht zweimal sagen und hetzen von Gesetzeshütern gejagt durch enge Gassen. Von einem toten Polizisten schnappen wir uns an der nächsten Ecke die erste Handfeuerwaffe. Sofort fällt auf, dass sich die Entwickler von IO-Interactive bei der Steuerung an ihrer *Hitman*-Serie orientiert haben. Sogar die Kameraführung erinnert stark an den Shooter. Wir schauen Kane aus einer leicht seitlichen Verfolgerperspektive über die Schulter, per Klick auf die linke Maustaste



Merke: Glastüren eignen sich schlecht als **Deckung** – sonst ergeht es Ihnen wie dem Kameraden hier.

feuern wir unsere Waffe ab. Drücken wir die rechte Taste, fährt das Bild hinein, und wir können wesentlich präziser zielen. Grundsätzlich dürfen wir stets sowohl eine Primär- als auch eine Sekundärwaffe tragen. Bei den Primärwaffen sind besonders große Schießprügel wie Schrotflinten, Maschinenpistolen oder automatische Maschinengewehre dabei. Als Sekundärwaffen tragen wir Pistolen aller Art. Für dicke Explosionen sorgen Handgranaten, die wir per Druck auf die G-Taste werfen. Insgesamt ist das Waffenarsenal zwar recht abwechslungsreich, allerdings fällt auf, dass sich die Schießereien nicht großartig voneinander unterscheiden. Ob wir mit einem schweren Maschinengewehr oder mit einer leichten Maschinenpistole unterwegs sind, merken wir

nur am ausgeteilten Schaden und nicht am Rückschlag oder an den Schussgeräuschen.

Dead Men Fighting

Aber Moment, bis jetzt war immer nur von Kane die Rede. Das liegt an der Tatsache, dass Lynch nur im Koop-Modus steuerbar ist. Immer wieder trennen sich die Wege der beiden für kurze Zeit. Ein Spieler übernimmt dann die Rolle von Kane, während der andere als Lynch loszieht. Bei einem Banküberfall beispielsweise bleibt Lynch zurück, um die Geiseln zu bewachen, während Kane in den Tresorraum eindringt. An einer anderen Stelle unterstützt Lynch per Scharfschützengewehr den in Bedrängnis geratenen Kane. Einfalls- und vor allem abwechslungsreich sind auch die unterschiedlichen Aufträge. So ver-



Hier versuchen wir eine **Polizeistreife** abzuschütteln. Granaten wirken in solchen Situationen Wunder.



In der Disco versuchen wir Lynch vor Mafiosi zu schützen. Die **panische Menschenmasse** hilft da nicht.



Bei der **Flucht aus der Bank** werden Sie von der Polizei erwartet. Die hat zusätzlich einen Scharfschützen in Stellung gebracht, der uns mit einem Schuss töten kann.

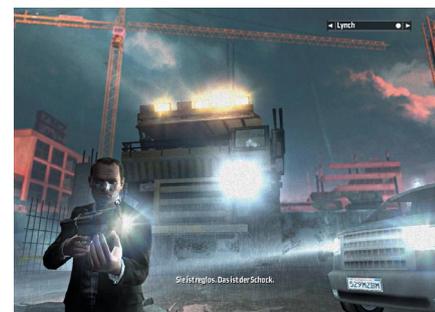
schlägt es Sie im Laufe der Kampagne in eine japanische Disco, auf eine Müllhalde und auf einen kleinen karibischen Inselstaat. Ständiges Ballern können Sie dabei vergessen, zuweilen muss auch geschlichen werden. In der Disco etwa müssen wir uns möglichst unauffällig durch eine tanzende Menschenmasse bis zum Büro der Chefin durchschlagen. Solche Menschenansammlungen kommen häufiger im Spiel vor und werden mit der weiterentwickelten Swarm-Engine, die bereits in **Hitman** zum Einsatz kam, ruckelfrei dargestellt. Den letzten Wachmann erledigen wir lautlos mit Kanes Messer. Im Büro wird aus dem Schleicheinsatz ein wildes Action-Geballer. Die junge Dame will nicht mitkommen, so schlägt sie Lynch in einem Wutanfall einfach nieder. Sofort geht der Alarm los! Das Duo muss zusehen, dass es so schnell wie möglich raus kommt. Die Polizei hat das Gebäude bereits umstellt, der einzige Fluchtweg führt übers

Dach. Lynch wirft sich die Bewusstlose über die Schultern. Kane muss den nun wehrlosen Lynch quer durch die Disco lotsen und ihn vor den zahlreichen Wachleuten schützen. Keine leichte Aufgabe, denn die panischen Besucher versperren ihm immer wieder den Weg.

Dead Men Talking

Neben einem flinken Ballerfinger bringen Kane und Lynch auch noch ein flinkes Mundwerk mit. »Was zum Teufel war da drin los?« – »Ich hab doch gesagt, die Gasmaske war so heiß und ...« – »Deshalb hast du alle Geiseln getötet?« – »Hör mal. Mir war heiß. Hab nichts gesehen, und überall waren Bullen, ehrlich, die waren wie die Fliegen.« Die Gespräche zwischen den beiden enden fast immer im Streit. Mit wilden Flüchen und Kraftausdrücken wird da natürlich nicht gespart – was viel zur packenden Atmosphäre beiträgt. Auch technisch macht der Titel einen ordentlichen Ein-

druck. So sind die Texturen nicht sonderlich detailliert, allerdings kann das Spiel mit einigen gelungenen Lichteffekten aufwarten. An der KI sollte IO-Interactive allerdings noch feilen. Ihre Gegner gehen zwar in Deckung, wenn Sie das Feuer eröffnen, gelegentlich leiden die Kameraden aber unter Aussetzern. Da kann es passieren, dass zehn Gegner in einer Linie auf Sie zu gerannt kommen und im Kugelhagel sterben. **FLO**

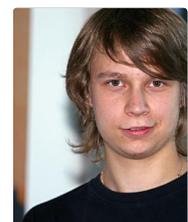


Auf der Baustelle verfolgt uns ein **riesiger LKW**. Nur wenn wir den Fahrer ausschalten, stoppt das Ungetüm.

Kane & Lynch: Dead Men

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **23. November 2007**
 ► Hersteller **IO-Interactive / Eidos** ► Status **zu 95% fertig**

Florian Kneringer: Kane & Lynch: Dead Men lebt von den großartig inszenierten Schießereien und von den zynischen Hauptdarstellern. Wenn die zwei verbal aufeinander losgehen, muss ich unweigerlich grinsen. Selbst der Hitman kann in Sachen Coolness nicht mithalten. Wenn der Koop-Modus genauso viel Spaß macht, erwartet uns ein wahres Action-Feuerwerk.



flo@gamestar.de

Potenzial Sehr gut