

Kane & Lynch 2 Dog Days

Neues aus der Anstalt: Kane & Lynch geraten wieder in Schwierigkeiten. Der zweite Teil wird noch düsterer und soll mit verbesserter Spielmechanik punkten.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6667

Behutsam stellt er seine beiden Taschen neben sich ab, greift in die rechte und entnimmt ihr eine Bowling-Kugel. Deren Masse und ein kräftiger Schlag zertrümmern spielend die Apartment-Tür, die wie billiger Pressspan zersplittert. Ein Tritt erledigt den Rest. Kaum ist der Langhaarige mit der Halbglätze in das Zimmer gestürmt, sind Schreie zu hören. Das Band der Sicherheitskamera spult nach vorn und erspart dem Zuschauer gnädig weitere Details. Zwei Minuten später ist alles vorbei. Lynch tritt aus der Tür, fährt fast zärtlich mit einem Lappen über das Bowling-Gerät und feuert den Stoffetzen achtlos in Richtung seiner Opfer.

Das zweite Kurzvideo zum Actiontitel **Kane & Lynch 2: Dog Days** (GameStar.de/Video) zeigt die Richtung, die das Spiel und seine Protagonisten nehmen, drastisch und überdeutlich: Dieser Titel wird, wie schon sein Vorgänger, kein Programm für Kinder, sondern folgt dem allgemeinen Trend hin zu erwachsener, brutaler und düsterer Unterhaltung an Computer und Konsole.

Grau in Grau

Dabei hätte alles so schön, ja fast normal werden können: Nach den Ereignissen des Vorgängers ist

Lynch, in dessen Haut der Spieler erstmals schlüpfte, untergetaucht, hat sich in Schanghai niedergelassen und in der netten Xiu sogar eine Freundin gefunden. Zugegeben, seine Arbeit könnte spannender sein: Für eine kleine Nummer wie den mickrigen Ganoven Glazer die Zeche einzutreiben, ist nicht gerade ein Traumjob. Immerhin kann er so seine Miete bezahlen und sich etwas von seinen Albträumen ablenken. Dass um ihn herum alles so merkwürdig grau verwaschen wirkt und irgendwie an die Amateurversion eines Thrillers erinnert, liegt ausnahmsweise mal nicht an den Halluzinationen, mit denen er schon zu kämpfen hatte, als er in Teil eins auf Kane traf. Vielmehr haben ihn die Entwickler in diese Umgebung gesteckt, damit er realistischer, dreckiger rüberkommt – Hochglanz ist nicht die Sache von **Kane & Lynch 2: Dog Days**. Als ob er keine anderen Sorgen hätte. Leben in der Optik eines Youtube-Videos, und dazu noch die Halluzinationen, die zeitweise die Wahrnehmung lahm legen.

Auch für die Entwickler ist dieser Kniff nicht ganz unproblematisch, denn grafische Extravaganz stellt bei der Vermarktung von Spielen ein nicht zu unterschätzendes Risiko dar. Io Interactive ist sich jedoch sicher, den zu **Dog**



Die Schießereien werden **gewohnt brachial** dargestellt, die Einrichtung geht dabei hops.



Kane liegt verletzt am Boden. In solchen Situationen erhalten Sie nun eine **zweite Chance**.

Days passenden optischen Stil gefunden zu haben.

Zweite Chance

Auch wenn seine psychischen Attacken schlimm sind, hat Lynch bislang viel Glück gehabt. Denn eigentlich sollte er schon lange tot sein. Zumindest, wenn es nach dem Richter ginge, der ihn auf den elektrischen Stuhl setzen wollte. Da wirkt es fast schon wie eine Ironie des Schicksals, dass er in Teil zwei ein noch zäherer Hund ist. Wenn er nun zu Boden geht, stirbt er nicht sofort, sondern bekommt eine zweite Chance. Dann heißt es: verletzt weiterkämpfen oder in Deckung kriechen. Angesichts des knackigen und teilweise sogar frustrierenden Schwierigkeitsgrades des Vorgängers scheint dieser neue Ansatz durchaus angebracht. Zumal Lynch sich in **Dog Days** nach einem verpatzten Deal gleich der gesamten Unterwelt Shanghais gegenübersteht. Um ihm aus der Patsche zu helfen, tritt sein alter Freund Kane auf den Plan, der Schwerverbrecher, der Profi. Aber immerhin kein Psychopath, der Unbewaffneten, die um Gnade flehen, ins Gesicht schießt, weil er seine Pillen nicht genommen hat. So wie Lynch.

Wie im Vorgänger ist die Umgebung zerstörbar, weshalb die Schauplätze nach den Feuergefechten teilweise kaum wieder zu erkennen sind. Die beiden

Schwerverbrecher gehen noch brutaler und rücksichtsloser vor, als man es aus dem ersten Teil gewohnt ist. Zwar passt die drastische Darstellung zum Szenario; ob der hohe Gewaltgrad allerdings eine weitere Steigerung gebraucht hätte, wird sich noch zeigen. In Kombination mit der knapp hinter den Figuren schwebenden Schulterperspektive dürften die brachialen Actionsszenen ihre Wirkung aber in jedem Fall nicht verfehlen.



Kane & Lynch – Der Film

Mit seinem cineastischen Erzählstil drängt sich **Kane & Lynch** für eine Verfilmung geradezu auf. Die Planungen hierfür laufen bereits seit einiger Zeit. Bislang sind allerdings nur wenige Details bekannt. Fest steht, dass Bruce Willis die Rolle des Kane übernehmen wird. Regie führt voraussichtlich Simon Crane, der als Stunt Coordinator und Second Unit Director an Actionfilmen wie »Hancock« und »X-Men: Der letzte Widerstand« mitgewirkt hat. Die Produktion übernimmt Adrian Askarih, der auch schon am Hitman-Film beteiligt war. Wer in die Rolle von Kanes Freund Lynch schlüpfen wird, ist noch nicht bekannt.



Hauptfigur Lynch mit seinem Freund Kane, den Sie im Vorgänger steuerten.

Gemeinsam einsam

Wie schon **Kane & Lynch: Dead Men** bietet auch **Dog Days** einen Koopmodus für zwei Spieler, die in die Rollen von Kane und Lynch schlüpfen – diesmal auch online. Der reguläre Mehrspieler-Modus erlaubt eine größere, noch unbekannte Anzahl an Teilnehmern und bietet zum Beispiel die Möglichkeit, gemeinsam eine Bank zu überfallen. Ihnen und Ihren Mitstreitern bleiben dann vier Minuten Zeit, um so viel Beute einzu-

sacken, wie Sie tragen können, bevor die Polizei aufkreuzt. Ganz skrupellose Zeitgenossen schießen ihren Komplizen in den Rücken und behalten das Geld für sich. Vorausgesetzt, Sie können mit dem daraus folgenden verräterischen Ruf bei Ihren Mitspielern, mit dem das Spiel Sie dann brandmarkt, leben. Das können Sie voraussichtlich Mitte 2010 herausfinden, wenn **Kane & Lynch 2** erscheinen soll. Wir halten Sie auf dem Laufenden. **SD**



Diskussionswürdig: Auch **Zivilisten** geraten in den Kämpfen bisweilen in die Schusslinie.



Neben der **Mafia** haben es auch schwer bewaffnete Spezialeinheiten der Polizei auf Lynch abgesehen.

Kane & Lynch 2: Dog Day

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► **Termin 2. Quartal 2010**
 ► **Hersteller** **Io Interactive / Eidos Interactive** ► **Status** **zu 70% fertig**

Stefan Dworschak: Antihelden sind im Vergleich zum klischeehaften edlen Ritter mit makelloser Vorgeschichte grundsätzlich die interessanteren Hauptfiguren, vorausgesetzt, ihre Beweggründe sind nachvollziehbar. Schafft es Io Interactive, die Spielmechanik zu verbessern und den Charakteren Tiefe zu verleihen, können wir uns auf ein gelungenes, düsteres Actionspiel freuen. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler den Schwerpunkt nicht nur auf übertriebene Brutalität legen. Wenn die nämlich nur Selbstzweck ist, verlieren die Figuren an Glaubwürdigkeit.



stefan@gamestar.de



Der Grafikfilter soll für eine realistische, schmutzige Optik in der Art von **Amateurfilmaufnahmen** sorgen.