

Hitman 2

UND TÄGLICH GRÜSST
DAS MEUCHELTIER

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **IO Interactive**
 Termin: **13.11.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** USK: **ab 18 Jahren**
 Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hitman 2 baut nicht nur in puncto Story auf den Stärken des Vorgängers auf. Im Test erweist es sich in jeder Hinsicht als hervorragendes Schleichspiel – sofern man sich auf die Besonderheiten einlässt. Von Dimitry Halley

Agent 47 mag der beste Auftragskiller der Welt sein, doch mit Zahlen hat er's trotzdem nicht so. Eigentlich müsste Hitman 2 nämlich Hitman 7 heißen, schließlich gab's das erste Hitman 2 (Silent Assassin) bereits vor über 15 Jahren. Doch mit dem 2018er-Teil will Entwickler IO Interactive ja Hitman von 2016 fortsetzen, bei dem es sich wiederum eigentlich um Hitman 6 handelt. IO Interactive will hier Veteranen und Neulinge gleichermaßen ansprechen und schenkt sich deshalb eine sklavisch korrekte Nomenklatur.

Das dürfen die Dänen auch gerne tun, denn egal ob man Hitman 2 nun als zweite Staffel, waschechten Nachfolger oder sieb-

ten Teil bezeichnet: Dieses Spiel wird schleich-affinen Meuchel-Fans die morbiden Freudentränchen in die Augen treiben. Im Test zeigt sich allerdings, dass man für den korrekten Hitman-Genuss unbedingt ein Herz für Zeitschleifen à la »Und täglich grüßt das Murmeltier« haben sollte.

Kurzes Abenteuer, langes Vergnügen

Um den Murmeltier-Einwurf direkt zu entwerfen: Wer sich mit Hitman 2 beeilt, alle Hilfestellungen und Tutorials aktiviert und sich geschickt anstellt, der ist mit der Kampagne an einem Tag durch. Und das, obwohl die Entwickler hier (anders als beim Vorgänger)

auf ein Episodenformat verzichten. Ihr bekommt also das komplette Paket, alle sechs Aufträge, direkt zum Release. Trotz dieser Fülle kann man Hitman 2 ziemlich rasant durchspielen und dann womöglich ebenso rasch den Umfang kritisieren.

Das sollte man beides aber nicht tun, Hitman 2 will wie der Vorgänger auf eine ganz bestimmte Art gespielt werden. Wie in »Und täglich grüßt das Murmeltier« ist es eigentlich unabdingbar, einzelne Abschnitte häufiger zu wiederholen. Ihr solltet Missionen immer und immer wieder angehen, um neue Strategien für das perfekte Attentat zu entdecken, kuriose Lösungen abseits der vorge-



Kein anderes Hitman konnte bisher einen so hohen Detailgrad in seinen Levels aufweisen. Hier die Straßen von Mumbai.



Das täglich Brot des Hitman: Wichtige Personen ausknocken ...



... um sie zu verstecken und ihre Kleidung zu stehlen.



Im Sniper-Modus müssen wir möglichst kreativ Ziele ausschalten, bevor die Zeit abläuft. Wahlweise auch im Koop.



Im Ghost Mode sehen wir unseren Kontrahenten permanent als Geist und müssen schneller zur Zielperson gelangen.

gebenen Möglichkeiten auszuprobieren. Das Spiel schlägt uns nach Abschluss einer Mission sogar vor, den Auftrag einfach nochmal auf diese oder jene Weise abzuschließen, bevor man mit der Story fortfährt.

Der Weg ist das Ziel. Wer mit dieser Leitlinie loslegt, kann problemlos Dutzende Stunden in den Missionen versenken. Die gigantischen Locations verstehen sich als eine Art kreative Killer-Sandbox: In der Rolle von Auftragsmörder 47 landet ihr mit nicht mehr als einem kurzen Briefing an der Hand bei-

spielsweise mitten in Mumbai, Kolumbien oder Miami und müsst irgendwie die Zielpersonen ausschalten. Einfach die Flinte auspacken führt eigentlich nie zum Erfolg. Stattdessen machen wir cleveren Gebrauch von Giften, Sprengstoffen, Verkleidungen und Ablenkungsmanövern, um die Wachleute und Zielpersonen heimlich nach unserer Pfeife tanzen zu lassen. So schleichen wir uns durch die großen Areale, beobachten Wachpatrouillen, erklimmen Fenstersimse, mogeln uns in geschlossene Veranstaltungen und planen den perfekten Hit. Detektivische Aufklärung wird hierbei stets belohnt: Wer sich besonders pfiffig anstellt, entdeckt sogenannte Signature Kills. So töten wir beispielsweise einen Filmproduzenten, indem wir die Ventilatoren am Filmset aufdrehen und den Kerl einmal über die Dächer von Mumbai blasen. Dieser Mix aus Möglichkeiten funktioniert in Hitman 2 ebenso hervorragend wie im Vorgänger und motiviert erneut ungemein.

Staffel 2 statt Hitman 2

Apropos Vorgänger: Wir haben es hier gedanklich mit einer zweiten Staffel zum Episoden-Hitman zu tun. Nachdem Hitman (2016) gemächlich die ersten Puzzleteile einer Verschwörung auf dem Spielbrett verteilte, geht es nun in Hitman 2 glücklicherweise Schlag auf Schlag voran. Nach jeder einzelnen Mission wird man mit spannenden Wendungen konfrontiert, die gleichzeitig ein neues Licht auf die ganz alten Serienteile werfen. Obwohl die Story in der Hitman-Se-

Vorgänger inklusive

Wer den Vorgänger in seiner Steam-Bibliothek liegen hat, findet das komplette Spiel auch in Hitman 2 – inklusive aller Gameplay-Verbesserungen des Nachfolgers. Ein großartiges Feature! Der kostenlose Prolog des 2016er-Hitman ist in jedem Fall im Spiel und dient als zusätzliches Tutorial. Abgeschlossene Challenges werden allerdings leider nicht importiert.

rie eigentlich seit dem guten alten Silent Assassin von 2002 eher Beiwerk ist, gelingt Hitman 2 ein beeindruckender Spagat, Veteranen und Neulingen eine gleichermaßen spannende Agentengeschichte zu präsentieren. Blöd nur, dass die technische Qualität dieser Präsentation gegenüber dem Vorgänger spürbar nachgelassen hat. Statt richtiger Zwischensequenzen bestehen die Dialoge, die die Rahmenhandlung nach jeder Mission vorantreiben, lediglich aus animierten Standbildern. Offenbar musste hier Zeit oder Geld eingespart werden. Aber gut, immerhin überzeugt die (ausschließlich englische) Vertonung. Und nach dem Abspann wollen wir dank des tollen Skripts händeringend wissen, wie es weitergeht!

Ein Hauch von Blood Money

Alles andere als nachgelassen hat die Qualität in den Missionen selbst. Die Glacier-Engine kämpft zwar immer noch mit ihren technischen Grenzen, Charakteranimationen sind beispielsweise recht steif, Gesichter ausdruckslos. Nichtsdestotrotz protzt Hitman 2 mit detaillierten Umgebungen, stimmungsvollen Lichteffekten und clever eingesetzten Panoramen. Und nicht nur in Sachen Grafik schlägt das Spiel seine eigene Serienvergangenheit. Im Vorgänger glänzten einige Locations wie Sapienza und Hokkaido als

Keine deutsche Sprachausgabe?

Keine deutsche Sprachausgabe? Wie beim Vorgänger sprechen auch in Hitman 2 alle NPCs gestochen scharfes Englisch, egal ob in Mumbai, Miami oder Kolumbien. Es gibt zwar deutsche Untertitel und Menüs, jedoch keine deutsche Sprachausgabe.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Hitman 2 zu testen, war ein ziemliches Ärgernis. Schließlich musste ich mich ganz darauf konzentrieren, rechtzeitig mit der Kampagne fertig zu werden. Dabei sollte man einen Hitman niemals hetzen! Ganz privat wäre ich wahrscheinlich jetzt noch nicht über die zweite Mission hinweg, einfach weil ich persönlich voll auf den Zug von IO Interactive aufspringe, jeden Stein in diesen Sandbox-Leveln umzudrehen.

Allein in der Miami-Location wäre ich zig Abende damit beschäftigt, jede Herausforderung abzuschließen: die Zielpersonen mit Gift, Garotte, Kopfschuss, Schubser, Sprengstoff und diversen Signature Kills abzumurksen. Und nach Abschluss aller Challenges beginnt ja erst der eigentliche Spaß, denn dann denke ich mir komplett eigene Pfade aus. Zum Beispiel jede Wache in Miami auszuschalten, ohne dass wer was merkt. Oder das ganze Level nur im Anzug ohne ein einziges Savegame zu absolvieren.

Hitman 2 ist alles, was ich mir nach dem Episoden-Vorgänger gewünscht habe. Kreativer, imposanter, auch wenn das Grundgerüst sehr ähnlich bleibt. Und sogar die Story kommt nach dem recht lahmen Auftakt in Hitman (2016) endlich richtig in Fahrt. Trotzdem: Gerade weil man recht schnell den Abspann erreicht, richtet sich das Spiel in erster Linie an Fans, die immer wieder die gleichen Aufträge wiederholen möchten. Und das will beileibe nicht jeder.

die klaren Highlights der Kampagne, in Hitman 2 ist schlichtweg jedes Level herausragend gut. Die gigantischen Umgebungen bieten unglaublich viele Details, die aufmerksamen Meuchelmördern beim Handwerk helfen können. In Kolumbien spüren wir in einem Fischerdorf die Höhlensysteme der Drogenbarone auf, im Großstadtmoloch von Mumbai erleben wir von prunkvollen Bollywood-Studios bis hin zu kriminellen



Wachen zwingen uns stets zu knobeln: Wie trennen wir die beiden voneinander?

Slum-Königreichen ein weites Spektrum der Korruption. Und die Whittleton-Creek-Mission in einem idyllischen amerikanischen Vorort wirkt wie eine massiv erweiterte Fassung des legendären Auftrags »A New Life« aus Hitman: Blood Money. Jedes Haus in dieser großen Nachbarschaft ist begehbar, erzählt seine eigene Geschichte, bietet besondere Möglichkeiten: zum Beispiel, ein potenzielles Scharfschützennest im Kinderbaumhaus einzurichten. Oder Maulwurfshügel mit Sprengstoff zu verminen.

Erweitertes Drum und Dran

Wer seine Attentate auf besondere Art und Weise erledigt, absolviert damit Dutzende Herausforderungen pro Level, schaltet neue Waffen, Gadgets oder Startpunkte frei. Neue Gegenstände wie Gift, Dietrich oder Brechmittel ermöglichen wiederum elegantere, neue Spielweisen. Die Entwickler bemühen sich zudem spürbar, die einzelnen Aufträge mit eigenen spielmechanischen Besonderheiten zu würzen. In Mumbai kennen wir zum Beispiel nicht alle Zielpersonen, in Kolumbien liegen diese hingegen sehr weit auseinander, in Whittleton Creek müssen wir zusätzlich auch Geheiminformationen aufdecken. Sogar einen optionalen Eskortierauftrag gibt's. Das Meucheln bleibt Hitmans Kerngeschäft, die zusätzlichen Ziele

lockern aber den Spielfluss auf. Im Herzen ähnelt der Spielablauf allerdings dennoch sehr dem des Vorgängers.

Waffen? Nein, danke!

So ergeben sich natürlich auch vergleichbare Stärken und Schwächen. Hitman schleicht sich nach wie vor recht vielseitig durch die Gegend, kann klettern, wahlweise Leute von hinten würgen, Gegenstände werfen, Kameron ausknipsen und so weiter. Kleine Neuerungen im Spielablauf machen das Schleichen insgesamt noch etwas vielseitiger: Im Köfferchen schmuggeln wir jetzt auch großkalibrige Waffen mit uns herum, Kameras haben nun erkennbare Sichtkegel, was das Ausweichen erleichtert. Zusätzliche HUD-Anzeigen signalisieren uns zudem transparenter, welche Herausforderung wir zu wie viel Prozent absolviert haben. Insgesamt also Kleinigkeiten, allerdings war die Schleichmechanik ja schon im Vorgänger sehr gelungen. Weniger gut funktioniert indes das Hirn unserer Kontrahenten. Im Alarmzustand rennen feindliche Soldaten planlos in unser Feuer. (Un-)glücklicherweise spielen sich auch die Ballereien noch immer so unpräzise und fummelig, dass wir trotz doofer KI fast jedes offene Gefecht verlieren. Schade, denn prinzipiell steht Agent 47 ein wunderbares üppiges Arsenal aus MP, Schrotflinten, Pistolen, Sturm- und Scharfschützengewehren zur Verfügung. Aber gut, Schleichen ist in Hitman ja eh der Königsweg. Übrigens gilt die Fummeligkeit auch für die Steuerung mit Maus und Tastatur. Die funktioniert zwar grundlegend, wirkt aber teils arg überfracht-



Barbier-Hitman führt mit seinem Ziel einen kleinen Friseurplausch.

Sean Bean muss sterben

Auch Hitman 2 wird nach Release wieder regelmäßig mit Inhalten erweitert, darunter auch die zeitlich befristeten Elusive Targets – also Missionen, für die man nur einen Versuch hat. Das erste Elusive Target startet Mitte November: Ihr müsst Sean Bean abmurksen, der im Spiel »Der Unsterbliche« heißt. Eine bewusste Ironie, denn der Hollywood-Schauspieler stirbt in nahezu jedem seiner Filme.



Agent 47 kann sich jetzt in Menschenmengen tarnen, um beispielsweise den Blicken der Wache ganz links im Bild zu entgehen.

tet. Leichen zieht man mit B, Mauern erklimmt man mit X, Würgen klappt mit Q und die detektivische Instinkt-Ansicht aktiviert 47 mit Strg. Klar, man kann sich all die Tasten umbelegen, doch angesichts der vielen Befehle, die man unterbekommen muss, bleibt das Gamepad die elegantere Wahl.

Hitman mit Multiplayer?

Größere Neuerungen findet man hingegen bei den Spielmodi. Zum einen gibt's jetzt für jede Mission drei Schwierigkeitsgrade. »Einfach« richtet sich an – Überraschung – Anfänger, »Profi« entspricht dem Standard mit unbegrenzter Speicherfunktion und wachsamen Feinden. Die höchste Stufe beschränkt euch hingegen auf ein Savegame pro Anlauf und garniert den Schauplatz mit besonders vielen Feinden, die Tarnungen durchschauen. Eine sehr coole Bereicherung für Hardcore-Spieler, die für den Vorgänger erst per Patch nachgereicht wurde. Zum anderen findet man aber auch gänzlich neue Spielmodi. Im sogenannten Ghost Mode tritt man gegen einen anderen Spieler an und muss fünf Zielpersonen ausschalten. Beide Akteure spielen in getrennten Sitzungen, aber zeitgleich. Ein weiteres Highlight ist der zusätzliche Sniper-Modus, in dem wir mit dem Scharfschützengewehr auf eine riesige Villa samt Hochzeitsfeierlichkeit blicken und knapp ein Dutzend Ziele ausschalten. Um ungesehen zu bleiben, muss man die Schüsse perfekt abstimmen, um Wachen beispielsweise in einen Pool oder Abgrund zu schießen. Diesen Modus kann man auch im Koop angehen, ein sehr launiger Spaß!

Das Herz von Hitman

Die große Stärke von Hitman bleibt aber unverändert: die Kreativität beim Ausführen

unserer Mission. Wer will, kann sich vom Spiel per Checkpoint einen Weg zu den Signature Kills anzeigen lassen, doch der wahre Spaß liegt im ganz persönlichen Aufstöbern von ganz eigenen Lösungen. Zum Beispiel müssen wir die Überwachungsbänder in einem Sicherheitsbüro manipulieren, allerdings stehen im Raum sechs Wachen. Was tun? Wenn wir uns an so einer Herausforderung 45 Minuten lang verbeißen, die einzelnen Gegner mit Geräuschen, Verkleidungen und Co. verwirren und am Ende besagte sechs Wachen in drei verschiedenen Kisten verstaut haben, dann fühlen wir uns tatsächlich wie ein Meisterschleicher. Allein im Prolog finden wir knapp ein Dutzend Möglichkeiten, eine Zielperson klammheimlich auszuschalten. Wir können die Lüftung verpestern, vom Dach durchs Fenster schießen. Oder wir hören der Zielperson zu, bemerken ihre Vorliebe für Tee mit Honig und sorgen so dafür, dass ihr Liebhaber versehentlich einen mit Gift versetzten Todescocktail für sie mixt. Großartig!

Unser Highlight beim Testen: Während einer Rennveranstaltung in Miami finden wir einen besonders geschickten Ansatz, beide Zielpersonen – eine im Rennauto, eine in einem Gebäude – im exakt gleichen Augenblick auszuschalten. Der Weg dorthin? Purer Nervenkitzel, weil das Timing perfekt sein musste. Wer die Dutzenden Herausforderungen absolviert hat, kann sich außerdem in einem kinderleicht zu bedienenden Editor eigene Zielpersonen in den Arealen markieren, diese Aufträge dann hochladen oder die von anderen Spieler downloaden. Wo Hitman (2016) den Grundstein für eine neue Generation von Hitman-Spielen legte, zeigt Hitman 2 eindrucksvoll, dass die Rechnung von IO Interactive vollends aufgeht. Aber

wie gesagt: Man sollte in jedem Fall viel Zeit und noch viel mehr Lust am Tüfteln mitbringen, sonst ist man allzu schnell fertig mit Miami, Mumbai und Kolumbien. ★

HITMAN 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Phenom II X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



tolle englische Vertonung ☒ imposante, dicht bevölkerte Schauplätze ☒ stimmungsvolle Lichteffekte ☒ spärlich animierte Standbild-Zwischensequenzen ☒ teils sehr grobe Animationen

SPIELDESIGN



unzählige Wege führen zum Erfolg ☒ abwechslungsreichere Missionsziele ☒ Leveldesign ☒ neue coole Modi (Sniper und Ghost Mode) ☒ Nicht-Fans könnten die Wiederholungen nerven

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade, ausführliches Tutorial ☒ Fokus auf Stealth ☒ unzählige Gadgets, mit denen man Quatsch anstellen kann ☒ KI kann strunzblöd sein ☒ Schießereien schlimm

ATMOSPHÄRE / STORY



spannende Storywendungen ☒ unzählige kleine Geschichten in den Missionen ☒ wunderbar bissiger Humor ☒ frühere Serienteile geschickt verwoben ☒ endet frustrierend offen

UMFANG



riesige Sandbox-Levels ☒ enorm hoher Wiederspielwert ☒ zusätzliche Modi samt Missionseditor ☒ unzählige Herausforderungen und Freischaltungen ☒ eigentliche Kampagne recht kurz

FAZIT

Hitman 2 erzählt die beste Hitman-Story seit Silent Assassin und trumft mit wunderbar kreativen Attentäter-Sandbox-Missionen.

85