

Auf leisen Sohlen

Hitman 2

Der Auftragskiller kehrt zurück: Moralisch geläutert, grafisch aufgepeppt und wesentlich zurückhaltender als früher.



Auf CD/DVD:
Spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 21 Levels
- 34 Waffen
- über 100 Charaktere

Ein russischer General will geheime Dokumente an Terroristen verschachern? Er wird nicht dazu kommen. Ein junges Computergenie klagt sensible Daten aus Regierungs-Rechnern? Nicht mehr lange. Gestatten: 47, Klon Nummer 47. Der Untertitel »Silent Assassin« sagt bereits alles – als schleichender Auftragskiller erledigen Sie knallharte Aufträge in aller Welt. Der Nachfolger des indizierten Actionspiels **Hitman** vom dänischen Entwickler IO Interactive erweitert das Spielkonzept des Vorgän-

gers. Die Hauptfigur tritt moralisch geläutert an: 47 tötet – aber vor allem Bösewichter. Und auch das nur, um seinen Mentor, Pater Vittorio, zu retten.

Bloß nicht auffallen!

Der Killer mit modischem Kein-Haar-Schnitt, Strichcode am Hinterkopf und blutroter Krawatte hat spezielle Tricks auf Lager, um schier unmögliche Missionen zu lösen. Schieben etwa Bodyguards vor einer Villa Wache, betäuben Sie eben einen harmlosen Lieferanten durch Chloroform. Mit der geklauten

Uniform mogeln Sie sich ins Haus. Die komfortable Auto-map hilft dabei, die Routen patrouillierender Gegner zu analysieren. Ebenso wertvoll: Geräusche verraten die Nähe noch nicht klar auszumachender Gegner. Überwachungskameras schießen Sie lautlos mit einer schallgedämpften Waffe kaputt oder tapsen heimlich hinter dem Rücken eines Aufpassers zur nächsten Deckung. Die Schleicheinlagen machen ähnlich wie in **Dark Project** einen großen Teil von **Hitman 2** aus. Doch immer wieder ist brutaler

Waffeneinsatz nötig: In so gut wie allen Aufträgen müssen Sie Ihre Zielperson töten, auf der Flucht meist noch etliche Gegner. In aufwändigen Missionsbeschreibungen werden die Untaten der Opfer ausführlich erzählt und per Videos gezeigt. Das soll den Erfolg des Killers offenbar moralisch rechtfertigen.

Andere Saiten aufziehen

Das Waffenarsenal ist schon zu Beginn beachtlich und erweitert sich im Verlauf der Handlung. Mehrere Scharfschützengewehre gehören ebenso dazu wie



In Indien jagt Klon 47 einen bösen Kultführer. Dessen Jünger wehren sich energisch. (1600x1200)



In diesem deutschen Schloss beobachtet Agent 47 mit seinem Scharfschützengewehr die Gäste. (1600x1200)

Peter Steinlechner



Nerven und Drahtseile

Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen. Die hochkomplexen, aber immer lösbaren Missionen sind das Highlight des Spiels. Wobei es mich überhaupt nicht stört, dass ich auch ordentlich ballern kann – im Gegenteil, in der Hinsicht hätte ich mir sogar noch mehr Freiheiten gewünscht.

Was mich stört, ist die eher schwache Story – kein Vergleich zu Mafia. Dabei bietet das Szenario um den Killer mit Strichcode doch eigentlich genug Möglichkeiten. Wirklich blöd finde ich in dem Zusammenhang die vorgeschobene »Wir meucheln fürs Gute«-Aufmachung – Klaviersaite bleibt Klaviersaite. Trotzdem: Wenn ein Mix aus Action und Schleichen Sie anspricht, können Sie bedenkenlos zugreifen.

Schrotflinten, Maschinenpistolen, Golfschläger oder Schwerter. Ein Nachtsichtgerät hilft in dunklen Räumen, der Blick durchs Schlüsselloch bewahrt Sie vor unliebsamen Überraschungen. Manchmal müssen Sie völlig ohne Schießprügel im geräumigen Inventar vorgehen, denn Metalldetektoren oder Leibwächter würden andern-

falls die Verkleidung sofort auf-fliegen lassen. Doch kaum ist das Hindernis überbrückt, zieht 47 wieder andere Saiten auf: Mit der aus Teil 1 bekannten Klaviersaite erdrosselt der Killer unbemerkt einen Gegner und nimmt anschließend dessen Waffen an sich. Dieses Utensil trägt er nämlich immer bei sich. Unbewaffnete Zivilisten wie

Zimmermädchen oder Küchenpersonal kann der Spieler töten, doch ist das nie nötig, um eine Mission zu beenden: Wer die Kleidung eines Botschaftsange-stellten benötigt, darf diesen auch mit Chloroform oder einem gezielten Handkanten-schlag betäuben. Herumliegen lassen sollten Sie Ihre Opfer keinesfalls: Überwachungska-

meras und Wachposten schla-gen beim Anblick der Körper auf der Stelle Alarm!

Alarmstufe Tot

Dank des geschickten Levelauf-baus lassen sich alle Missionen auf mehrere Arten lösen. Zahl-reiche Ein- und Zugänge, unterschiedliche Patrouillen-wege oder kleinere Umwege er-

Technik-Check

Auflösung

Die Standard-Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln können Sie ab einem Pentium III mit 700 MHz und einer Geforce 4 MX bei vollen Details spielen. Sollen es hingegen 1280 mal 1024 Bildpunkte sein, muss schon ein 1,0-GHz-Prozessor in Ihrem PC werkeln. Sofern Sie bei Auflösung und Detailgrad genügsam sind, reicht eine 400-MHz-CPU, um Hitman 2 in der kleinsten Auflösung von 640x480 bei minimalen Details flüssig zu spielen.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein. Hitman 2 belegt 500 MByte auf Ihrer Festplatte. Defragmentieren Sie vor der Installation am besten das Laufwerk, um die Ladezeiten zu verkürzen. Unsere Testversion von Hitman 2 reagierte ausgesprochen anfällig auf fragmentierte Partitionen.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie die Auflösung – 800 mal 600 Pixel sehen im Vergleich zu 1024x768 Bildpunkten kaum schlechter aus.

TIPP 2: Benutzen Sie im Grafikmenü »Bilinear« als »Textur-Filter«. Das ist schneller, sieht aber fast so gut aus wie »Trilinear« oder »Anisotropic«.

TIPP 3: »Antialiasing« lohnt sich im Fall von Hitman 2 nur bei geringen Auflösungen, ab 1024x768 sehen Sie kaum einen Unterschied.

TIPP 4: Ziehen Sie die Regler für »Draw Distance« und »Object Detail« nach links, um Performance zu gewinnen. Hässlicher Nebeneffekt ist allerdings ein störendes Aufpoppen der Landschaft.

TIPP 5: Eine Reduzierung der Schatten bringt – ebenso wie das Ausschalten der Wettereffekte – ein paar Frames mehr. Bedenken Sie jedoch: Je »besser« die Schatten, desto eher entdecken Sie die Gegner!

Sonstige-Tipps

Hitman 2 zeigt sich bei CPU und Grafikkarte genügsam, bietet aber bei vollen Details recht schöne Grafik. Mit reduzierten Effekten kommt es zum lästigen Aufpoppen von Gebäuden oder anderen großen Objekten. Fehlende Schatten und Wettereffekte nagen zusätzlich an der Atmosphäre.

Wenn Sie über eine moderne 3D-Karte verfügen, die »Bump Mapping« und »Komprimierte Texturen« unterstützt, sollten Sie diese Funktionen in den Grafikoptionen aktivieren. Das Spiel wird dadurch noch etwas schicker, ohne langsamer zu werden.

Kommt es im Spiel immer wieder zu kurzen Rucklern, steckt in Ihrem PC zu wenig Arbeitsspeicher. Dabei ist es gleich, ob es sich um langsames SD- oder schnelles DDR-RAM handelt.

ACHTUNG BEI VOODOO 5

Mit Voodoo-5-Karten gibt es unabhängig von Auflösung und Detailgrad Grafikfehler. Diese waren als Fehl-farben (grüne Wände statt braune) oder schwarze Flächen auszumachen.

Die Performance-Tabelle

| CPU mit | | TNT2 (32 MB) | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Kyro 2 | Geforce 2/4 MX | Radeon 8500 | Geforce 3/4 Ti | Radeon 9700 |
|-----------|--------------|--------------|----------|----------------|--------|----------------|-------------|----------------|-------------|
| 400 MHz | 640x480x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 640x480x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 700 MHz | 1024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1024x1024x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 866 MHz | 1024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1024x1024x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.000 MHz | 1024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1600x1200x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 1.300 MHz | 1280x1024x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1600x1200x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Wären wir diesen Raum mal besser umgangen: Die Ninjas greifen uns von allen Seiten an.

muntern experimentierfreudige Spieler. Ausprobieren darf man vieles: Verkleide ich mich als Pizzabote oder lieber als Feuerwehrmann? Immer lohnt sich die genaue Analyse der Umgebung: Detaillierte Schatten oder Gesprächsfetzen verraten die Position von Gegnern. Ihre eigenen Geräusche, verdächtig Verhalten oder liegen gelassene Feinde sorgen für

vermeidbares Aufsehen. Ein kleines Icon blinkt schwarz, wenn Sie den Verdacht der Bösen erregt haben. Leuchtet es rot, droht höchste Gefahr – dann müssen Sie sofort aufhören zu rennen oder sich verstecken. Manche Mission ist bereits gescheitert, sobald eine Wache Alarm auslöst. Das gilt vor allem bei unüberlegten Waffeneinsatz: Wer zu oft ballert, sorgt zum Beispiel dafür, dass ein zu rettender Häftling erschossen wird – Game over.

Musik aus Budapest

Sie dürfen Klon 47 wahlweise aus der dritten Person oder Ego-Shooter-Perspektive steuern. Je nach Situation hat das Vorteile: Beim Schleichen eignet sich der Schulterblick am besten, beim Kämpfen dagegen die Ego-Sicht. Fahrzeuge dürfen Sie hingegen nicht benutzen. Die Schauplätze liegen über die ganze Welt verstreut – Sie meucheln einen General in St. Petersburg, suchen einen Aktenkoffer in einem deutschen Schloss oder dringen in die Petronas Twin Towers in Kuala Lumpur ein. Oft rieselt leise der Schnee, regnet es Bindfäden oder blendet die Sonne. Die detaillierte Grafik von **Hitman 2** zeigt gelungene Animationen und läuft auch auf vergleichsweise kleinen Systemen flüssig. Erstklassig und an die jeweilige Situation angepasst ist der

Sound; die Musik erinnert dank Einsatz des Budapester Symphonieorchesters nebst Chor an epische Kinofilme.

Begrenztes Speichern

Die Unterschiede zum indizierten Vorgänger sind teils riesig, teils fein. Wichtig: Jede Mission von **Hitman 2** lässt sich auch durch Schleichen gewinnen – abgesehen vom Töten des Ziels also gewaltlos. Ballern bleibt aber oft einfacher als verdecktes Agieren. Willkommene Neuerung ist daher die Möglichkeit, während der Mission den Spielstand zu sichern. Das geht jederzeit, aber leicht eingeschränkt. Wer sich gerne häppchenweise mit Quicksaves vorantastet, kann das bei **Hitman 2** vergessen: Mehr als sieben Saveslots gibt es nicht, man muss daher sein Vorgehen planen. Das ist weniger störend, als es klingen mag, da Sie anhand der Missionsziele gut abschätzen können, wann Sie speichern sollten. Die komplett eingedeutschte Version ist vom Blutgehalt identisch mit

der englischen Fassung. Die rote Farbe dürfen Sie zwar im Hauptmenü deaktivieren – aber trotzdem ist eines klar: Allein aufgrund der Thematik gehört **Hitman 2** keinesfalls in die Hände von Jugendlichen! **FS**



Der Müll auf dem Boden kracht beim Drüberlaufen.



Per Sniper Rifle arbeitet 47 von einem Versteck aus.

Florian Stangl



Kein Spielspaß-Killer

Es liegt nicht nur an der schicken Frisur, dass ich Klon 47 verfallen bin. Das geschickte Leveldesign mit den vielfältigen Lösungswegen begeistert mich immer wieder. So manche Mission habe ich länger als nötig gespielt, um neue Wege auszuprobieren. Steuerung, Waffenarsenal und die clever ausweichenden Gegner haben die Entwickler sehr gut aufeinander abgestimmt. Die Grafik ist zwar nicht bahnbrechend, aber detailliert genug, um zum Beispiel anhand der Schatten das Verhalten der Wachen optimal einzuschätzen.

Trial and Error

Kleinere Mängel verhindern eine höhere Wertung: Die Rahmenhandlung mit der Suche nach dem Priester wirkt arg aufgesetzt, und manche Missionsteile konnte ich nur durch langwieriges Ausprobieren lösen. Das artete aber niemals in Frust aus. Der deftige Schwierigkeitsgrad und das gelegentlich langwierige Schleichen wird manchen Ballerfan abschrecken. Volljährige Fans von No One Lives Forever oder Dark Project sollten aber zuschlagen.

Hitman 2

3D-Action

Publisher: Eidos, (0190) 839 582 Release (D): 11.10.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 18 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|--|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: - | | | | | | | | | |

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

| Pro | Kontra |
|--|----------------------------------|
| clever designte Levels | teils Ausprobieren nötig |
| herausfordernde Missionen | Ballern einfacher als Schleichen |
| gelungene Steuerung | schwache Story |
| guter Wechsel aus Schleichen und Ballern | |
| realistisches Waffenverhalten | |

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce 2 Geforce 3

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 400 MHz | CPU mit 866 MHz | CPU mit 1,3 GHz |
| 128 MByte RAM | 128 MByte RAM | 256 MByte RAM |
| 500 GByte Installationsgröße | 500 GByte Installationsgröße | 500 GByte Installationsgröße |
| 3D-Karte | 3D-Karte | Geforce-3-Karte |

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
Grandioser und vielseitiger Shooter mit viel Humor. Gibt's jetzt zum Budgetpreis.

Mafia (91%, GS 10/02)
Hochdramatisches Mafia-Abenteuer mit Autos und deutlich besserer Story.

WERTUNG

| | | |
|--------------|-----------------|----------|
| Grafik: | Befriedigend | Sehr gut |
| Sound: | | Sehr gut |
| Bedienung: | Gut | Sehr gut |
| Spieltiefe: | | Sehr gut |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden | |

Fesselndes Schleichspiel für Hartgesottene.

