Hitman: Absolution

Auf der E3 2011 haben wir die ersten Spielszenen zu Hitman: Absolution gesehen. Neue Features, neue Engine, eine beeindruckende Präsentation: Der neue Hitman ist eines der E3-Highlights. Von Michael Trier

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive (Kane & Lynch 2, GS 10/10: 73 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 50% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7437

Absolution heißt Vergebung. Der Hitman sieht nicht so aus, als würde er vergeben. Der Hitman hat eine Glatze. Kein schütteres Haar oder mühsam kaschierte kahle Stellen oder sonstige Albträume gestandener Mannsbilder, sondern ein Markenzeichen von der Sorte, die spricht: Mein Schädel ist ein Fels, und wer sich mir in den Weg stellt, wird beiseitegeräumt.

Die ersten entscheidenden Begriffe, die Christian Elverdam, Spieldesign-Chef beim dänischen Entwickler IO Interactive, vor der halbstündigen Präsentation auf der E3 2011 nennt, sind: »Entscheidungsfreiheit«, »cineastische Produktion« und »natürliches Gegnerverhalten«. Die verbesserte künstliche Intelligenz in **Hitman: Absolution** soll je nach Vorgehen des Spielers und abhängig von der jeweiligen Umgebung logische Aktionen von Feinden und anderen NPCs auslösen, im Verbund mit den fortgeschrittenen Physik- und Grafikeffekten der hauseigenen Glacier-2-Engine sei so eine wirklichkeitsnahe Spielerfahrung möglich. Elverdam erklärt, dass Agent 47 von denen verraten worden sei, denen er vertraute. Von der Polizei gejagt ist er einer dunklen Verschwörung auf der Spur und macht sich auf seine persönliche Reise durch eine korrupte und verquere Welt.

⊕ Stärken

+ Licht- und Schattenspiel
+ geschmeidige Animationen
+ neue Hilfsanzeigen (»Instinct«)
+ stimmiges Gegnerverhalten

⊖ Schwächen

- Wie weitläufig sind die Levels?
- Wird das Spiel zu anspruchslos?

Der Hitman, adrett im tadellos sitzenden schwarzen Anzug, schleicht hinter einem Schreibtisch entlang, er hat keine Waffe in den Händen. Stimmengewirr schwirrt im Raum, 47 lugt ums Eck. Viele Uniformierte füllen den großen, an ein Theater erinnernden Saal. Sie suchen etwas, anscheinend hat ein Verbrechen statt gefunden. Da die Sequenz nicht gezeigt hat, was vorher passierte, wissen wir nicht genau, worum es geht.

Links unten ist eine kreisrunde Anzeige eingeblendet, die Skala leuchtet gelb. IO nennen ihr für **Hitman: Absolution** weiterentwickeltes Aufmerksamkeits-O-Meter »AI Attention Meter«; es soll genau zeigen, inwieweit einzelne oder auch Gruppen von Gegnern im Zusammenspiel Notiz von der Anwesenheit des Klon-Killers nehmen. Einer der Männer schlurft an uns vorbei in Richtung eines abgelegenen Winkels. Vorsichtig folgt ihm der Hitman, eine Taste wird am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Neben dem X steht »Cover to Cover«, der Hitman steuert in **Absolution** also auf Knopfdruck selbstständig die nächstgelegene Deckung an. Dabei schmiegt er sich in Schatten, huscht geduckt vor und presst sich mit dem Rücken gegen Wände. Das alles sieht sehr glaubwürdig aus. Der uniformierte Einzelgänger bleibt stehen, reckt sich. Blitzschnell pirscht 47 heran, der rechte Arm drückt sich auf die Kehle des Opfers, der linke kommt von hinten, unbarmherzig schließt sich die Schere, ein schwaches Röcheln, der Körper sackt zusammen und wird hinter einen Schreibtisch geschleift.

Der Hitman sieht nicht so aus, als würde er vergeben.

Jetzt nähert sich laut sprechend, aber verdeckt von einer Wand eine ganze Gruppe. Plötzlich sehen wir die Umrisse der Männer, in einen goldenen Schein getaucht. Wir können sogar ihre wahrscheinlichen Laufwege vorhersehen, wie Feuerlinien fressen sie sich durch die Umgebungsgrafik. Auf diese Weise können wir »sehen«, wie zwei Ordnungshüter aus dem Verbund ausscheren. Die Linien zeigen uns, wo wir ihnen am besten auflauern. Danach geht es blitzschnell.

Per Knopfdruck wechselt Agent 47 lautlos von einer **Deckung** zur nächsten.

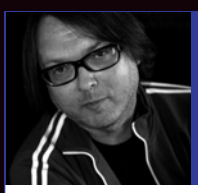
Im **Nahkampf** ist der Hitman schnell und tödlich, vor allem, wenn er seine Opfer überraschen kann.

Mit einer herumstehenden Blumenvase knockt Agent 47 den ersten aus. Mit einer fließenden Bewegung schnappt er den Polizeiknüppel, und der Kehlkopfschlag gegen den zweiten sitzt schon, bevor der »47!« sagen kann. Dieses neue Feature heißt »Instinct« und erinnert stark an den »Survival Instinct« des neuen **Tomb Raider**, ebenfalls ein Square-Spiel. »Instinct« erfüllt in **Hitman: Absolution** gleich mehrere Aufgaben. Zum einen soll es dem Spieler zeigen, wie der Hitman mit seinen geschärften Sinnen eine Situation wahrnimmt, und ihm so helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen. Zum anderen kann der für weniger geübte Spieler teils frustrierende Schwierigkeitsgrad der **Hitman**-Serie auf elegante Weise entschärft werden. Denn auf Wunsch zeigt **Instinct** auch an, welche Aktion als Nächstes sinnvoll sein könnte, welcher Gegenstand eventuell von Nutzen ist oder wo es in einem Kletterlevel weiter geht. Das verhindert Trial-und-Error-Rumprobiererei und bringt so Schwung in die Sache.

Kurze Zeit darauf hat der Hitman Lärm verursacht, seine Opfer wurden entdeckt, aufgescheuchte Polizisten suchen nach ihm. Agent 47 sucht nach einem Ausweg, er geht die Treppen höher hinauf. Ein Dachboden, Bretterverschläge, zerbrochene Fenster, überall Tauben, vielleicht geht's hier irgendwo raus. Plötzlich das anschwellende Getöse von Rotorblättern, ein Helikopter schwenkt heran, MG-Feuer, Splitter fetzen durch den Raum, Federn und Staub wirbeln auf, Sonnenstrahlen bohren sich durch das Chaos, die Musik wechselt, treibendes Schlagzeug und harte Gitarrenriffs unterlegen das Minigun-Stakkato, der Sound eskaliert. Da, eine Tür, ein beherzter Tritt – und vor dem Hitman liegt im gleißenden Licht das Panorama einer Großstadt. Die Weitsicht ist beeindruckend, aber raus geht's hier nicht. Also zurück, schnell durch den Dachboden, ab zur Galerie.

Der Hitman geht die verschiedenen Fluchtmöglichkeiten durch und entscheidet sich für die spektakulärste. Blitzschnell zieht er eine Waffe, eine großkalibrige Automatikpistole. Unten rechts erscheint eine Ziffer, die Anzahl der verbliebenen Patronen. Zusätzlich ist jede Kugel als kleines Kreissymbol abgebildet. Das deutet darauf hin, dass Munition in **Hitman: Absolution** sehr knapp sein dürfte. Mit gezogener Waffe springt 47 in die Gruppe, packt den nächsten der Männer von hinten, umschlingt seinen Hals mit der linken und presst ihm die Waffe an den Kopf. Im Rückwärtsgang benutzt er die Geisel als Schutzschild. Die Kreisanzeige unten links glüht nun rot, klar: Der Feind hat ihn nun im Visir. Ab geht's in einen Nebenraum. Der Mann wird ausgeknockt, der Hitman schlüpft in die Uniform seines Opfers und rennt durch eine Hintertür, noch bevor die Verfolger das Zimmer stürmen. Nun mischt er sich, die Mütze tief ins Gesicht gezogen, unter die in Panik umherlaufenden Polizisten. Er verlässt das Gebäude, rein ins Nachbarhaus. Eine Gruppe vom Kiffern sitzt um ihre Bong, die Wasserpfeife blubbert, im Hintergrund eine ganzes Gewächshaus voller Graspflanzen. Doch auf solche Kleinkaliber hat es der Hitman nicht abgesehen. Er schaltet sogar noch zwei der Polizisten aus, die auf der Suche nach ihm den Laden hochzunehmen drohen. Der Hitman tritt hinaus auf die Straße und mischt sich unter die Menschenmenge. Er nimmt die Mütze ab. Eine Menge Glatzköpfe sind unterwegs an diesem Tag. Ein guter Tag, und ein guter erster Auftritt des neuen Hitman. MT

Das **Stadtpanorama** ist beeindruckend, aber wohl nur Kulisse.



Eines meiner E3-Highlights

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Mir hat die Hitman-Serie schon immer sehr gefallen. Darum hatte ich Sorge, der Entwickler IO Interactive würde das alte, liebgewonnene Spielgefühl auf dem Altar der allgemeinen Zugänglichkeit opfern. Aber die Hilfestellungen scheinen sinnvoll integriert zu sein und können, richtig eingesetzt, das klassische Hitman-Gefühl sogar noch ergänzen. In Sachen Präsentation setzt Hitman: Absolution neue Serien-Maßstäbe. Wie hier mit Licht, Umgebung und Sound gearbeitet wird, ist enorm beeindruckend. Für mich ist Absolution die positive Überraschung der E3 2011.

Instinkt wird heute kaum noch als Erklärung für menschliches Verhalten benutzt, da das Konzept schlecht belegbar ist.