Hitman Absolution

Bei seinem inzwischen fünften Auftritt darf der glatzköpfige Killer vielfältiger morden denn je – und wird zugleich für Heimlichkeit belohnt. Von Tobias Veltin

Angespielt

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: IO Interactive (Kane & Lynch 2: Dog Days, GS 10/10: 73 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 70 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7762

Groß, breitschultrig, stets mit Glatze und maßgeschneidertem Designeranzug: Der Profikiller mit dem Codenamen 47 ist wohl einer der markantesten Charaktere des Action-Genres. Seit knapp zwölf Jahren meuchelt er nun schon, 2012 wird mit **Hitman: Absolution** der insgesamt fünfte Teil seiner Saga erscheinen und einige Neuerungen bringen. Wir konnten in London einen ausführlichen Blick auf den Attentat-Simulator werfen.

Hitman: Absolution, verspricht der Entwickler IO Interactive, soll eine persönlichere Geschichte erzählen als seine Vorgänger und den Spielern den so distanziert scheinenden Helden ein Stückchen näher bringen. Wer weiß, vielleicht erleben wir im Spielverlauf sogar die eine oder andere Gefühlregung des ansonsten eiskalten Beretta-Kojaks. Viel von der Geschichte haben wir in London zwar noch nicht gesehen, immerhin durften wir aber schon mal den neuen Hauptbösewicht kennen lernen: Blake Dexter, seines Zeichens geschniegelter Cowboyhut-Träger und Bandenboss. Zudem haben wir aus den Entwicklern herausgekitzelt, dass die Geschichte mit dem Schicksal von Diana Burnwood verknüpft ist, der engsten Kontaktperson und Auftraggeberin des Killers. Sicherlich wird auch dessen Klon-Vergangenheit wieder eine Rolle spielen.

Was wir in London ausführlich unter die Lupe nehmen durften, sind die verschiedenen Arten und Weisen, auf die man **Hitman: Absolution** spielen kann. Das Grundprinzip bleibt selbstverständlich wie gehabt: In der Rolle des Glatzkopfs muss man in unterschiedlichen Umgebungen Aufträge erledigen und dabei meist bestimmte Zielpersonen ausschalten. Wie man das allerdings anstellt, bleibt dieses Mal mehr denn je dem Spieler überlassen. Die beiden offenkundigsten Möglichkeiten sind »Schleichen« und »Rambo-Action«. Die Entwickler von IO demonstrieren uns das am Beispiel eines Waisenhaus-Levels. Hier sind Dexter und seine Mannen auf der Suche nach einem bestimmten Kind, das für die Geschichte des Spiels offenbar von erheblicher Bedeutung ist. Die Aufgabe von 47 lautet,

Bei Schießereien empfiehlt es sich, öfter mal in **Deckung** zu gehen. Viele Treffer verträgt der Hitman nämlich nicht.

Das Wort »Absolution« für die Vergebung von Sünden entstammt dem lateinischen »absolvere« für »loslösen« oder »freisprechen«.

Verdammte **Axt**: 47 geht wieder so rabiat vor, wie man es vom glatzköpfigen Killer gewohnt ist.

sich durch das von Nonnen geleitete Waisenhaus zu schlagen und das Kind als Erster zu finden. Die Zeit drängt also.

Dass Dexters Schergen ein gutes Feindbild abgeben, wird uns schon in den ersten Minuten bewusst. Mit enormer Brutalität gehen die Kerle gegen die Mitarbeiter des Waisenhauses vor. Nonnen werden skrupellos niederschossen, Wachpersonal gefoltert, durch die Gänge schallen Schreie, blutverschmierte Leichen liegen herum. Höchste Zeit, loszulegen! 47 startet in einem Aufzugschacht. Vor ihm schlendern zwei Wachen einen Gang entlang und unterhalten sich. Hastig huscht der Glatzkopf hinter ein paar Kisten in Deckung und pirscht dann vorsichtig hinter den Fieslingen her. Auf Konfrontation ist er allerdings nicht aus, denn dieser Durchlauf ist der »Professionelle Durchlauf«. Heißt: möglichst wenig Aufsehen erregen und nur im Notfall töten. Im nächsten Raum wirft der Killer ein Funkgerät in eine Ecke, um zwei weitere Wachen abzulenken. Die Interaktion mit Objekten funktioniert ähnlich wie in den älteren **Hitman**-Teilen: Wenn man sich vor einem Gegenstand befindet, wird in einem Kontextmenü angezeigt, was man mit dem Objekt alles anstellen kann. Das wirkt zwar altbacken, ist aber übersichtlich und intuitiv.

So schleicht 47 Zimmer für Zimmer, Gang für Gang durchs Waisenhaus. Ein paar Gegner legt er per Würgegriff schlafen, andere wiederum müssen trotz der gemäßigten Vorgehensweise dran glauben, weil sie sich schlecht umgehen lassen. Dafür darf der Hitman allerlei Gegenstände zweckentfremden, etwa eine Spritze, die auf einem Tisch herumliegt. Bewusstlose oder erledigte Gegner sollte er am besten vor den wachsamen Augen ihrer Kollegen verstecken – dafür halten beispielsweise Schränke oder Müllschächte her. Auch der Hitman selbst kann sich dort verbergen und warten, bis die Gefahr vorüber und die Zeit zum Weiterschleichen gekommen ist.

Außerdem kann man die Kleidung von Gegnern anlegen und sich somit tarnen – sofern man beim Umziehen nicht beobachtet wird. Also alles wie gehabt, Fans des gut gekleideten Glatzkopfs dürften voll auf ihre Kosten kommen. Mit dem komplett neuen »Instincts«-Modus bekommen vorsichtige Naturen sogar noch Bonusfähigkeiten. Mit heimlichen Aktionen (unbemerkt bleiben, Gegner geräuschlos ausschalten, Leichen verstecken, etc.) füllt der Hitman eine Leiste. Wenn sie voll ist, darf er in eine Art Röntgensicht schalten, mit der es möglich ist,

Der Glatzkopf-Killer hat nichts verlernt

Gegner durch Wände zu beobachten oder ihre Laufwege vorauszusehen. Das entpuppt sich als ausgesprochen nützlich, zumal die Gegner schon jetzt einen ziemlich gewitzten Eindruck machen. Sie sprechen sich ab, erkunden Gebiete systematisch und gehen bei verdächtigen Geräuschen gemeinsam auf die Jagd. Ein leichtes Spiel wird **Hitman: Absolution** deshalb sicher nicht, da kommt der Instincts-Modus gera-

Wer aufmerksam seine Umgebung beobachtet, findet haufenweise Gegenstände, mit denen man die Gegner um die Ecke bringen kann. Hier benutzt 47 eine **Spritze**.

Erledigte Gegner sollte man schnellstmöglich in Schränken oder Ähnlichem verstecken, um keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Das Wort »Schrotflinte« ist doppelt gemoppelt, weil Flinten immer zum Verschießen von Schrot gebaut sind.

Keine Gnade: Die mysteriösen **Maskenmänner** machen im Waisenhaus-Level keine Gefangenen und schießen das Personal gnadenlos nieder.

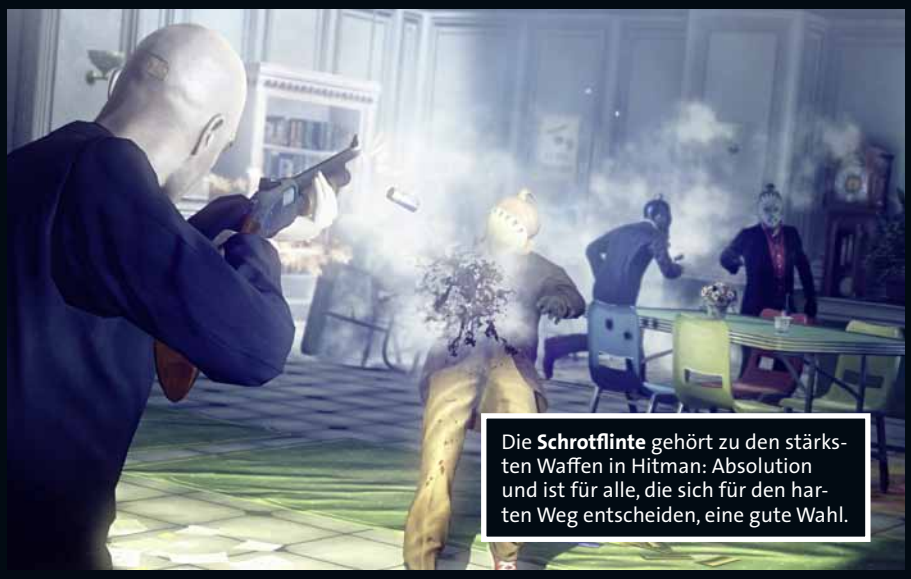
de recht – natürlich nur für Fans, die sich für ihre vorsichtige und umsichtige Spielweise selbst belohnen wollen.

Aber auch Rambo-Freunde kommen bei **Hitman: Absolution** auf ihre Kosten. In einem zweiten Durchlauf spielen die Entwickler denselben Level noch einmal. Allerdings ist es jetzt vorbei mit dem lautlosen Vorgehen: Gleich im ersten Gang schnappt sich 47 von hinten einen der Wachmänner und bricht ihm das Genick. Dann reißt der Glatzkopf eine Feueraxt von der Wand und bringt sie im angrenzenden Raum auch direkt zum Einsatz, indem er sie dem erstbesten Gangster in den Bauch rammt und seinem Kollegen anschließend einen neuen Scheitel zieht. Oh ja, **Hitman Absolution** wird ein Spiel für Erwachsene. Die restlichen Wachen sind natürlich längst alarmiert und stürmen in Scharen auf 47 zu. Der erwidert den anschließenden Kugelhagel mit gezielten Schüssen aus einer eben aufgeklaubten Pistole. Wenn ein Bereich gesäubert ist, verdeutlich das Spiel das mit einer großen »Clear«-Anzeige auf dem Bildschirm.

Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, hat der Hitman ein paar Sekunden zum Verschnaufen, die er unter anderem dafür nutzt, eine Schrotflinte aufzuheben und Munition einzusacken. Im weiteren Verlauf des Durchgangs schießt 47 munter weiter, **Absolution**

Die Instincts-Fähigkeiten belohnen fürs Schleichen

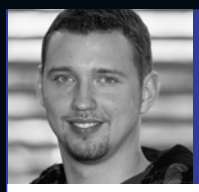
wirkt phasenweise fast wie ein Third-Person-Shooter. In einem Raum demonstrieren die Entwickler das neue Point-Shooting. Mit dieser Fähigkeit visiert man in Zeitlupe mehrere Ziele an, markiert sie und erledigt die Gegner dann anschließend in einem Rutsch. Das erinnert stark an **Splinter Cell: Conviction** und funktioniert in der Praxis auch genauso gut.



Die **Schrotflinte** gehört zu den stärksten Waffen in Hitman: Absolution und ist für alle, die sich für den harten Weg entscheiden, eine gute Wahl.

Die Sequenzen, in denen 47 größere Gruppen in Zeitlupe umlegt, inszeniert das Spiel filmhaft mit Kamerafahrten und -zooms. Verliert die Serie also ihr ursprüngliches Spielgefühl? Nein. Da Ballernaturen kaum auf die wichtigen Instincts-Fähigkeiten zurückgreifen können, schubst der Titel die **Hitman**-Spieler nämlich in Richtung »Schleich-Schiene«.

Technisch machte die präsentierte Version keinen überragenden, aber einen soliden Eindruck. Dank der neuen Glacier-2-Engine sehen Umgebungen und Charaktere deutlich besser aus als man das von der Serie bisher gewohnt ist – lediglich ein paar Animationen wirken noch etwas plump und abgehackt. Als geradezu grandios entpuppen sich dafür der Sound und die englische Sprachausgabe. Beide verleihen dem Profikiller-Simulator schon jetzt eine hervorragende Atmosphäre. Beispielsweise untermalen beim Schleichen durch die Gänge mysteriöse Klänge das Geschehen, die sich bei spannenden Passagen immer weiter steigern und sich so dynamisch dem Spielverlauf angleichen. Tobias Veltin / GR



Düster wie immer

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Absolution macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Der Instincts-Modus fügt sich klasse ein und wird dafür sorgen, dass nur wenige Spieler auf die Rambo-Variante setzen. Zumal die Schießereien eklatant schwer ausfallen dürften – der Hitman verträgt nun mal weit weniger Blei als ein Soldat im Kevlarpanzer. Packend ist die düstere Atmosphäre, der Hitman mordet so eiskalt wie eh und je. Oder vielleicht auch nicht, ich bin gespannt, welche Wendungen die Story bereithält – hoffentlich intelligente und keinen gekünstelten Gefühlsquatsch. Außerdem sollte IO noch kleinere Macken wie das mittlerweile veraltete Kontextmenü überarbeiten. Dank der grandiosen Atmosphäre erteile ich den Entwicklern angesichts solcher kleinen Sünden aber gerne die Absolution, das Zeug zur gelungenen Fortsetzung hat der Titel allemal.