



Hitman Absolution



GameStar
Gold-Award



GameStar
für besondere Atmosphäre

Von spektakulären Unfällen, fiesen Kontrollpunkten und dem coolsten Killer der Welt: Agent 47 ist wieder da – und wie! Von Jochen Gebauer

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix

Entwickler: IO Interactive (Kane & Lynch 2: Dog Days, GS 10/10: 73 Punkte) Termin: 20.11.2012

Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7726

Auf DVD: Test-Video



Name:

640509-040147

Alias:

Agent 47, Hitman, Mr. 47

Beruf: Auftragskiller

Alter: unbekannt

Bevorzugte Waffen:

Klaviersaite, Silverballer

Besondere Merkmale:

Glatze inklusive Barcode

Bekannte soziale

Kontakte: keine

Letzter bekannter

Handler:

Diana Burnwood

Letzter bekannter

Aufenthaltort:

unbekannt

Am Arbeitsplatz kann man gar nicht vorsichtig genug sein, finden wir. Was da nicht alles passieren kann! Dem Dom, zum Beispiel: Eben noch erfolgreicher Stripclub-Besitzer, jetzt ein Kandidat für die Darwin-Awards. Was ihm passiert ist? Ach, das war so: Er stand genau in dem Moment unter seiner eigenen Diskokugel, als das schlecht gewartete Ding von der Decke plumpste. Und weil die Diskokugel das folgende Duell mit Doms Schädel für sich entschied, hat es sich jetzt ausgedomt. Sachen gibt's ... Na schön, vielleicht haben wir zufällig an der Kugelhalterung herumgespielt, als Dom gerade darunter stand. Und ja, besagte Halterung befand sich möglicherweise an einem Ort, an dem wir streng genommen überhaupt nichts verloren hatten. Und wenn wir so drüber nachdenken, dann konnten wir diesen Ort mutmaßlich nur deshalb betreten, weil das Security-Personal gerade an einem akuten Anfall von Ohnmacht laborierte – im, äh,

Wandschrank. Eine gewisse Mitschuld am letzten Tango von Stripclub-Dom können wir also nicht leugnen, auch wenn ... ach, wem machen wir hier eigentlich was vor? Wir sprechen schließlich von **Hitman: Absolution** – und von Agent 47, der auch im fünften Teil der Profikiller-Reihe so originell profikiert, dass wir ihm gewisse Story-Schwächen und vergleichsweise kleine Levels schon deshalb verzeihen, weil niemand so spektakuläre »Unfälle« inszeniert wie der Mann mit dem Barcode im Nacken. Wobei er an seinem Arbeitsplatz natürlich gar nicht vorsichtig genug sein kann.

Die Story-Schwächen gehen so: Zu Beginn des Spiels erhält 47 den Auftrag, seine ehemalige Killeragentur-Kontaktdame Diana zu ermorden. Keine große Sache eigentlich, schließlich ist der wertige Herr ein professioneller Auftragsmörder und hält sich mit Kleinigkeiten wie einem Gewissen gar nicht lange auf. Kaum allerdings ist aus der Kontaktdame eine Exkontaktdame

+ Stärken

- + großartige Atmosphäre
- + viele kreative Lösungswege
- + tolle Zwischensequenzen
- + sinnvolle Instinkt-Features

- Schwächen

- kleinteilige Missionen
- Kontrollpunkte nicht immer fair

Steam-Pflicht

Hitman: Absolution muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.



Theoretisch könnten wir Absolution auch wie ein **Ballerspiel** angehen – so macht's bloß keinen Spaß.



Die **Wache** (links) guckt zwar nicht genau in unsere Richtung, kriegt aber trotzdem spitz, dass da was nicht stimmt. Die gelbe Anzeige (rechts) verrät uns, wann der Typ misstrauisch wird und mal gucken kommt.

Punktetechnisch sind wir glatt ins Minus gerutscht, als wir diesen Kerl ausgeknockt haben. Macht aber nix: Ist Herr Ohnmacht erst mal ordentlich versteckt, sind wir wieder bei null.

Das **Radar** gibt jederzeit Aufschluss über nahe Gegner und deren Blickrichtung. Aktuelle Ziele werden, na klar, mit einer Zielscheibe markiert.

Diese beiden **Kerle** können uns momentan zwar noch gestohlen bleiben; wollen wir sie nachher aber von ihrem Posten weglocken, dann könnten wir den Autoalarm des Jeeps auslösen.

Der gelbe Balken zeigt unseren verfügbaren **Instinkt** an. Im Kreis sehen wir die gerade ausgerüstete Waffe, in diesem Fall unsere Silverballer.

Wir haben gerade einen **Gegner** ausgeknockt und schleppen ihn zu einem nahen Schuppen, wo wir ihm die Klamotten klauen wollen.

[B] Fallen lassen

[T] Verkleiden

geworden, tut sich ein »Twist« auf: Victoria. Dieses Mädchen nämlich soll 47 plötzlich beschützen, weil ... ja, warum eigentlich? »Weil eben«, rufen die Autoren von **Hitman: Absolution** an dieser Stelle und schreiben 47 kurzerhand vom eiskalten Klon-Killer zum väterlichen Beschützer um, sodass die Glaubwürdigkeit zunächst auf der Strecke bleibt. »Moment mal«, wenden nun all jene ein, die mit der bisherigen Handlung nicht vertraut sind: »Was denn für eine Kontaktdame und was denn für ein Klon-Killer?« Das sind berechnete Fragen – aber **Hitman: Absolution** gibt sich wenig Mühe, Serienneulinge mitzunehmen und elementare Zusammenhänge aus den Vorgängern zu erläutern. Wer die Vorgänger nicht kennt, den lassen die Entwickler trotz kurzer Intro-Erklärung im sprichwörtlichen Regen stehen. Wer sie hingegen sehr gut kennt, der fragt sich immer wieder: Warum zum Kuckuck hat 47 an diesem Mädchen eigentlich einen Narren gefressen?

Im weiteren Verlauf allerdings lenkt **Hitman: Absolution** geschickt von den grundlegenden Plot-Problemen ab. Zum einen, indem es uns mit wunderbar widerwärtigen Bösewichten wie Waffenhändler Dexter konfrontiert, bei denen wir es gar nicht erwarten können, ihnen endlich den unsympathischen Hals umzudrehen. Zum anderen mit so großartig inszenierten Zwischensequenzen, dass wir uns unwillkürlich fragen, warum andere Spiele (ja, wir denken an dich, **Dishonored**) immer noch mit hölzernen Schweigeheld-Dialogen arbeiten. Da trifft es sich prima, dass die deutschen Sprecher exzellent sind – und überhaupt nicht prima, dass die deutsche Übersetzung teilweise miserabel geriet. Wenn 47 seinen minderjährigen Schützling beispielsweise in einem Waisenhaus versteckt, dann verabschiedet er sich im englischen Original mit einem passenden, weil

beruhigenden: »I'll be watching!« Im Deutschen wiederum wird daraus ein nicht ganz so passendes, weil beunruhigend-stalkerhaftes »Ich beobachte dich!«. Einen anderen Dialog beendet 47 mit den Worten: »We need to get going« (»Wir müssen los.«) – woraus die Übersetzer unerklärlicherweise ein: »Das finde ich schon noch raus.« machen.

Was da nicht alles passieren kann!

So ärgerlich solche Übersetzungsfehler auch sind – atmosphärisch bleibt **Hitman: Absolution** ein kleines Meisterwerk. IO Interactive bewahrt nämlich die ganz große Stärke der Vorgänger: Wir spielen nicht nur eine Rolle; wir gehen in dieser buchstäblich auf. Klar, theoretisch könnten wir uns einfach eine Schrotflinte schnappen und uns wie in einem Third-Person-Shooter durch die 20 Missionen ballern – bloß hätte das mit **Hitman** in etwa so viel am Hut wie ein Iltis mit Quantenphysik. Nein, um **Absolution** wirklich zu genießen, müssen (und wollen!) wir es als lautloser Killer spielen, als unsichtbarer Racheengel, der ebenso unbemerkt verschwindet, wie er gekommen ist – und der neben einer toten Zielperson lediglich die ratlose Frage zurücklässt, wie zum Teufel das bloß passieren konnte. Also schleichen wir uns durch Lüftungsschächte und vorbei an schwer bewaffneten Bodyguards, erleichtern einen Cop um seine Uniform und verstecken den halbnackten Körper im Wandschrank, klettern durch Fenster, knacken Schlösser, studieren die Gewohnheiten des Ziels und warten auf den perfekten Augenblick, fühlen uns wie der sprichwörtliche Fuchs im Hühnerstall und freuen uns diebisch, wenn wir einen der vielen gemeinen Wege gefunden haben, das unver-



Im neongrellen **Vixen Club** sollen wir Clubbesitzer Dom umlegen – und stauen über das eindrucksvolle Gedrängel.

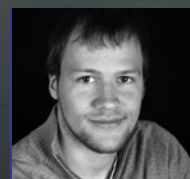


meidliche Resultat dieser Mühen wie einen tragischen Unfall aussehen zu lassen. In diesen Momenten, wenn wir in letzter Sekunde aus dem Sichtfeld einer Wache entwischt sind, wenn wir den eben ausgeknockten Cop gerade noch verschwinden lassen, bevor seine Kollegen um die Ecke kommen, wenn die Zielperson ein Stück der von uns sorgfältig vergifteten Pizza verputzt, in diesen Momenten ist **Hitman: Absolution** nicht nur groß-, sondern in seiner Form auch einzigartig. Nirgendwo sonst fühlen wir uns so unmittelbar für das Gelingen eines Plans verantwortlich – und nirgendwo sonst gehen wir so hart mit uns selbst ins Gericht, wenn uns der ganze schöne Plan spektakulär um die Ohren fliegt.

Das nämlich tun unsere Pläne bei **Absolution** gern mal, weil IO Interactive den Schwierigkeitsgrad der Vorgänger beibehält. Auf »Normal« ist **Absolution** knifflig, auf den drei höheren Stufen bewegt es sich irgendwo zwischen »Knüppelhart« und »Ach, du liebe Güte«. So kann es durchaus vorkommen, dass wir an einem Kontrollpunkt zwölf Mal neu starten, weil uns eine Wache entdeckt, wir die verräterische Leiche einen Moment zu spät aus dem Fenster werfen oder versehentlich in einen abgesperrten

Bereich trampeln und damit die örtliche Polizei zappelig machen. Bei einem schlechteren Spiel würde dieses ständige Neustarten zu Frust und ausgewachsenen Tobsuchtsanfällen führen, zumal die Fehler-Toleranz extrem niedrig angesetzt ist, aber **Absolution** gelingt das Kunststück, jederzeit transparent zu bleiben. Wenn unsere Tarnung auffliegt, dann wissen wir immer, was wir gerade falsch gemacht haben. Der konsequente Verzicht auf ein freies Speichersystem stört uns also nicht die Bohne; wohl aber der Umstand, dass die manuellen Kontrollpunkte eher spärlich und gelegentlich schlicht unfair platziert wurden. Fliegt unsere Tarnung nämlich kurz vor dem eigentlich so perfekt eingefädelten Abschluss einer Mission auf, müssen wir stellenweise den ganzen Abschnitt wiederholen, weil sich der einzige Speicherpunkt geradezu absurd nahe am Leveleingang tummelt.

Apropos Tarnung: Natürlich dürfen wir auch in **Absolution** unsere Klamotten wechseln. Zum Beispiel, um im Mechaniker-Outfit eine Werkstatt zu betreten, in der wir eigentlich nicht das Geringste zu suchen haben. Die Sache hat inzwischen bloß einen Haken: Andere Mechaniker nämlich kriegen ziemlich schnell spitz, dass sie uns noch nie ge-



Der beste Hitman

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamstar.de

Nach dem Spielen der Preview-Version war ich ja schon ein bisschen enttäuscht, aber jetzt kann ich aufatmen und voller Überzeugung behaupten: **Absolution** ist das beste Hitman, das ich bislang gespielt habe. Ja, es führt mich deutlich linearer durch die Levels. Dafür ist es aber unglaublich atmosphärisch, die Geschichte fesselt, die Zwischensequenzen kratzen nah am ganz großen Kino. Und wenn ich dann doch mal Lust habe, mich frei auszutoben, starte ich eben den Aufträge-Modus.

sehen haben – und werden misstrauisch. Wir müssen nun also sehr genau überlegen, was wir anziehen, und wo wir damit überhaupt hinwollen. Ein Beispiel: Im Gerichtsgebäude der Kleinstadt Hope sollen wir uns Zugang zu den Arrestzellen verschaffen. Kinderspiel, denken wir, schleichen ins Männerklo, braten dem dort pinkelpausenden Polizisten eins über, klauen seine Uniform ... und merken beim Betreten der Arrestzellen, dass unsere Idee eine doofe war. Die dort stationierten Kollegen des Pinkelpolizisten wundern sich nämlich schnell, wer zum Henker wir eigentlich sind. Neuer Versuch:

Der Aufträge-Modus

Ein originelles Element von **Hitman: Absolution** ist der so genannte Aufträge-Modus. Hier beginnen wir einen Level mit individuell festgelegten Anfangsbedingungen (Welches Outfit tragen wir, welche Waffen haben wir dabei?) und bringen bis zu drei beliebige Ziele um. Wie? Genau darin liegt der Clou: Mit unserem persönlichen Vorgehen bestimmen wir, welche Parameter dieser Auftrag später für andere Hitmen hat – wir dürfen ihn nämlich online teilen. Haben wir alle Leichen versteckt? Uns nie erwischen lassen? Besonders ausgefallene Mordwerkzeuge benutzt? Grundsätzlich sind der teuflischen Fantasie (fast) keine Grenzen gesetzt. Wir finden: Eine tolle Idee – aber es bleibt abzuwarten, wie die Hitman-Community dieses Features annimmt. Und ob IO Interactive neue (und größere) Level bereitstellt, denn die Einsätze des Hauptspiels eignen sich nicht immer perfekt.



Chaos in vier Schritten



1 In einer Hillbilly-Kneipe wollen uns die Türsteher einfach nicht ins Hinterzimmer lassen. 2 Da trifft es sich blendend, dass wir auf dem Klo einen Stromkasten für die Jukebox finden. 3 Das löst auch bei den Hillbillies einen Kurzschluss aus, die sich furchtbar in die Haare kriegen. 4 In der anschließenden Massenschlägerei boxen wir uns nun munter in Richtung Hinterzimmer.

Wir klauen dem bedauernswerten Cop zwar wieder die Uniform, machen um die Arrestzellen aber einen großen Bogen und sabotieren stattdessen die parallel stattfindende Gerichtsverhandlung mit einer kleinen technischen Panne. Die folgende Unterbrechung nutzt der Angeklagte, um ebenfalls mal pinkeln zu gehen, wir braten ihm eine über, stecken ihn zum Polizisten in den Putzschrank und kehren in den Klamotten des Angeklagten in den Gerichtssaal zurück – wo wir prompt verurteilt und in die Arrestzellen abgeführt werden. Das nennen wir doch mal guten Service!

So schlüssig dieses Prinzip wirkt und so toll es in vielen Missionen in das Leveldesign integriert ist, so befremdlich wirkt es an manchen Eckpunkten der Handlung. Wenn uns die Polizei von Chicago zur Großfahndung ausschreibt, dann fragen wir uns schon, ob es zur Einstellungsvoraussetzung des Chicago Police Department gehört, jeden der über 12.000 Kollegen (wir haben bei Wikipedia nachgeschlagen) an der Nasenspitze identifizieren zu können. Schließlich macht uns in dieser mehrteiligen Mission ausnahmslos jeder Cop auf 20 Meter Entfernung in fünf Sekunden als Fremdkörper aus, wenn wir uns in eine Uniform werfen. Aber wir haben ja den Instinkt-Modus. »Instinkt-was?«, murmelt nun vielleicht ein Serienve-

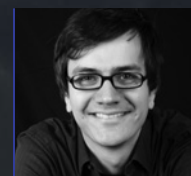
teran, denn dieser Modus ist neu. Per Tastendruck werden dabei Zielpersonen (rot) und störende Nichtziele (gelb) angezeigt – auch durch Wände hindurch, sodass wir einen Raum nicht betreten müssen, um herauszufinden, ob potenzielle Gegner darin lümmeln. Zudem werden die Patrouillennrouten von Wachen sowie relevante Gegenstände und Orte (wie beispielsweise Versteckmöglichkeiten) optisch hervorgehoben. Was das jetzt mit Verkleidungen zu tun hat? Folgendes: Wollen wir als Klempner verkleidet unbedingt an einem anderen Klempner vorbei oder ist weit und breit mal keine bessere Tarnung auffindbar, dann dürfen wir unseren Instinkt einsetzen, um für kurze Zeit zu verhindern, dass der andere Klempner misstrauisch wird – auch wenn wir ihm verflüxt dicht auf die Pelle rücken. Während die optischen Hilfen auf niedrigen

Schwierigkeitsgraden immer verfügbar sind, müssen wir für die hohe Kunst der Irreführung zunächst Ins-

tinkt sammeln; das wiederum tun wir durch das Erfüllen von Missionszielen oder das Ausschalten von Gegnern – vorzugsweise auf eine nicht ganz so finale Weise. Wer mit dem Instinkt-Feature gar nicht warm wird (oder findet, dass es in einem **Hitman**-Spiel überhaupt nix verloren hat), der darf es im Puristen-Modus auch ausschalten. Dann verschwindet die nützliche Minikarte aber gleich mit.

Fuchs im Hühnerstall

Wer es hingegen benutzt, der darf den angehäuften Instinkt auch dafür einsetzen, viele Störenfriede auf einmal ruhigzustellen; und zwar auf sehr finale Weise. Mit einer speziellen Zielfunktion wechseln wir nämlich in die Zeitlupe und können in ei-



Liebe und Hass

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Oft habe ich in letzter Zeit gelesen, Dishonored sei ein Spiel für Geduldige. Ha! Wenn Dishonored Geduld erfordert, dann muss ich für Absolution zehn Jahre ins Kloster! Die Meuchel-Simulation lebt davon, dass ich Ruhe beobachte. Was mein Opfer treibt, wann sich das Fensterchen für das perfekte Attentat auftut. Durchballern kommt nicht infrage, ein echter Killer bleibt unsichtbar. Das war schon immer die Faszination der Hitman-Reihe, dafür liebe ich sie bis heute. Zugleich hasse ich sie für ihren Sadismus. Denn natürlich muss ich im Puristen-Modus ran, weil der Instinkt-Kram für mich nicht ins realistische Szenario passt. Und natürlich rege ich mich ständig auf, weil es darin nicht mal aktivierbare Kontrollpunkte gibt. Wobei die auch auf den anderen Stufen gerne mal so weit auseinander liegen, dass ich nun endlich weiß, warum der Hitman eine Glatze hat: vom Haareraufen. Aber egal, so lange ich noch Haare habe, raufe ich sie für Absolution gerne.



Cool, aber übermächtig: Beim Zielfeuern markieren wir Gegner zur automatischen Exekution.

Hitman ganz klassisch: Die Klaviersaite darf natürlich auch im neuen Teil nicht fehlen.

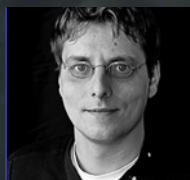
nem knapp bemessenen Zeitfenster (je mehr Instinkt wir haben, desto länger fällt es aus) so viele Feinde wie möglich umpusten – ohne dass die großartig etwas dagegen tun könnten. Dieses »Bullet Time«-Feature ist uns allerdings einen Tick zu mächtig, und macht für einen echten **Hitman** ohnehin viel zu viel Unordnung. Zumal uns das Spiel gnadenlos abstrafft, wenn wir mordend durch die Levels ziehen: Bringen wir eine Nichtzielperson um oder werden entdeckt, dann kassieren wir teils massive Abzüge in der Einsatzbewertung – und das ist doof, weil wir bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl mehr oder minder hilfreiche Boni freischalten. Wir sagen »mehr oder minder«, denn IO Interactive schafft es nach wie vor nicht so recht, uns wirklich sinnvoll zu belohnen. Gehen wir heimlich, still und lautlos vor, dann klingeln zwar die Punkte und wir schalten in Windeseile neue Boni frei – bloß können wir mit vielen davon wenig anfangen. Schneller nachladen? Wir schießen ja (fast) nie. Mehr Schaden aushalten? Wir kriegen ja (fast) keinen, denn wir schießen ja (fast) nie.

Aber auch wenn die Boni paradox wirken, weil sie das Spielprinzip teilweise konterkarieren, macht **Hitman: Absolution** verdammt viel Spaß – und zwar mit zunehmender Spieldauer mehr. Sind die Levels im ersten Drittel noch überschaubar und, ja, auch einen Tick zu linear, so werden die Missionen im weiteren Verlauf komplexer, die alternativen Routen zahlreicher, die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten origineller. Zudem sehen die Schauplätze einfach unverschämte gut aus: Ob wir nun im Regen von Chicago oder unter der Sonne von South Dakota unterwegs sind, im Stripclub oder einer Hillbilly-Kneipe, das Level-design blutet Atmosphäre und schwitzt Detailverliebtheit. Gelegentlich laufen uns zwar ein paar Klon-Gegner über den Weg, aber Schwamm drüber, denn die Charaktermodelle sind erstklassig und die Beleuchtung ein kleiner Traum. Alles astrein an der Technik-Front also? Fast – denn die eigentlich tadellose Steuerung erlaubt sich einen kleinen, aber ärgerlichen Fauxpas: Wollen wir ein Objekt benutzen, zum Beispiel an ei-

nem Schalter ziehen oder einen ruhiggestellten Gegner wegschleppen, dann müssen wir 47 millimetergenau an die korrekte Position bewegen – sonst wird die entsprechende Option zwar angezeigt, lässt sich aber nicht ausführen.

Und für langjährige Serienfans müssen wir zum Abschluss noch einen kleinen Wermutstropfen erwähnen: Das Sandkasten-Feeling der Vorgänger erreicht der neue **Hitman** nicht ganz, weil IO Interactive selbst große Abschnitte in kleine Häppchen zerlegt. Müssen wir ein Hotel infiltrieren, dann bilden Keller sowie der erste Stock einen solchen Happen – und die beiden oberen Stockwerke einen zweiten. Diese Änderung muss man nicht mögen, zu kurz wird **Absolution** aber nicht. Bei unserem ersten Durchgang haben wir 20 Stunden benötigt – und dabei längst nicht alle Herausforderungen erledigt. Wer ausgiebig ballert und die lautlose Sache nicht erst genug nimmt, um einen Abschnitt auch zehnmal neu anzugehen, der dürfte etwa halb so lange beschäftigt sein. Wer die Heimlichkeit hingegen sehr genau nimmt, kann ruhig noch ein paar Stunden draufrechnen. Extrem vergnügliche Stunden. **JG**

Verhängnisvolle Pinkelpause



Einfach großartig

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

In gewisser Weise habe ich Hitman immer als Rollenspiel begriffen. Ja, es gibt keine Charakterwerte und keine Erfahrungsstufen, aber für 20 Stunden – 20 wunderbare Stunden – schlüpfte ich tatsächlich in eine andere Rolle. Ich spiele den Hitman nicht; ich bin der Hitman. Ein nachdenklicher und schleicher Hitman, einer, der das Scheitern beim ersten (oder zwölften) Versuch nicht als Versagen begreift, sondern als süßes Vorspiel auf jenen einen perfekten Moment, in dem alle Rädchen nahtlos ineinander übergreifen und ich mit einem seligen Mörderlächeln davonschleiche, während hinter mir ein spektakuläres »Unglück« seinen tragischen Lauf nimmt.

Einige frühe Missionen sind sehr linear und ziemlich stark geskriptet – kommt später aber kaum noch vor.

TERMIN 20.11.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

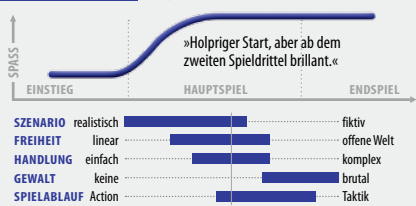
Hitman: Absolution

Actionspiel

Publisher Square Enix
Entwickler IO Interactive
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

- Level wimmeln von Details
- beeindruckende Menschenmengen
- perfekt ausgeleuchtet
- gelegentliche Klon-Gegner

SOUND

- erstklassiger Soundtrack
- exzellente deutsche Sprecher
- knackige Waffensounds
- oft nicht lippsynchron

BALANCE

- sanfter Einstieg
- später schön knifflig
- hilfreiche Instinkt-Features
- Kontrollpunkte nicht immer fair
- viel Trial & Error

ATMOSPHÄRE

- abwechslungsreiche Schauplätze
- erstklassige Zwischensequenzen
- lebendige Level
- echtes Hitman-Feeling
- seltene Übersetzungsfehler

BEDIENUNG

- einfacher Waffenwechsel
- nützliche Minikarte
- gutes Deckungssystem
- Objektwahl erfordert zu viel Präzision

UMFANG

- über 50 Abschnitte
- solide Spieldauer
- hoher Wiederpielwert
- Aufträge-Modus

LEVELDESIGN

- alternative Routen
- unterschiedliche Lösungswege
- etliche optionale Herausforderungen
- Abschnitte eher klein

KI

- hält aktiv Ausschau
- geht aggressiv vor
- reagiert in der Regel sinnvoll
- ... ist bei Schießereien aber überfordert
- durchschau Verkleidungen absurd schnell

WAFFEN & EXTRAS

- mehr als 50 Verkleidungen
- ordentliches Waffenarsenal
- über 80 improvisierte Waffen
- freischaltbare Boni
- ... die nicht immer nützlich sind

HANDLUNG

- cooler »Held«
- wunderbar unsympathische Gegenspieler
- nimmt im Verlauf spürbar Fahrt auf
- ... bleibt zu Beginn aber unglaubwürdig

