

Hitman

DIESES BEST-OF WIRD DER KILLER!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **11.3.2016**

Der sechste Hitman erscheint als halbes Paket, das mit der Community fertiggestellt werden soll. Klingt komisch, könnte aber eines der größten Probleme der Seriengeschichte endlich lösen. Von Dimitry Halley



Was macht einen guten Auftragskiller aus? Was muss ein echter Profi, der sein Geld mit dem Ausknipsen anderer Leute verdient, auf dem Kasten haben? Leise sollte er sein, das ist klar. Nach Möglichkeit sogar komplett unerkant bleiben. Und zögern darf er auch nicht – ein zimperlicher Mörder macht ja schnell Fehler, und die verzeiht so ein heikler Job nicht. Am besten sollte am Ende alles wie ein Unfall aussehen, für den Notfall klingt eine Kombination aus Drahtseil, unscheinbarer Verkleidung und schallgedämpfter Pistole auch nicht schlecht.

Aber jetzt wird's komplizierter: Sollte ein Hitman auf der ganzen Welt sein Unwesen treiben? Oder lieber nur in einem Land, das er dafür kennt wie die eigene Westentasche? Und wie sieht's mit dem persönlichen Bezug aus: Soll er Leute töten, um Menschen zu beschützen – oder lieber eiskalt Jagd auf Fremde machen? Handelt ein guter Killer aus schnöder Geldgier, Rache oder sogar aus einem verdrehten Verständnis von Nächstenliebe heraus?

Diese Fragen konnte die Hitman-Serie nie wirklich beantworten. Obwohl die Spiele rund um

Agent 47 unter Schleich-

Enthusiasten zurecht sehr beliebt sind, ändert sich in jedem Teil, was genau die Hitman-Erfahrung ausmacht. Mal ist es ein düsterer Thriller, mal eine skurrile Freakshow mit einer gehörigen Portion schwarzem Humor. Am einen Tag wirkt 47 wie ein herzloses Monster, am anderen reist er durch halb Amerika, um ein kleines Mädchen zu retten. Mit diesem Identitätsproblem soll jetzt Schluss sein! Das verrät uns Hannes Seifert, Studiochef von IO Interactive, im Interview zum neuen Serienteil. Der sechste Hitman soll »die ultimative Auftragskiller-Fantasie« werden. Damit das klappen kann, greift das Entwicklerteam auf einen raffinierten Trick zurück.

Die Community soll's entscheiden

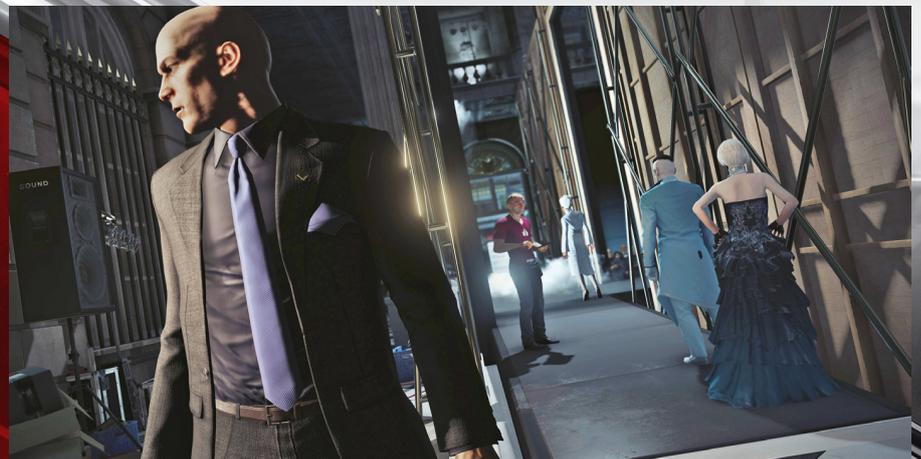
Hitman: Contracts (der dritte Serienteil) war anno 2004 halb Remake, halb Prolog zum vierten Teil. Blood Money punktete mit großen Sandbox-Arealen, krankte aber an seiner wirr erzählten Geschichte. Hitman: Absolution trumpfte genau da auf, inszenierte sich wie ein Hollywood-Film, wurde aber für seine Geradlinigkeit gescholten. Deshalb fragen wir Hannes Seifert: Was soll denn das neue Hitman jetzt genau werden? Die Antwort: »Es ist der Beginn einer neuen Reise für Hitman. Wir sehen das Spiel als Grundstein für die Zukunft der Serie. Agent 47 ist auf dem Gipfel seiner Karriere, und deshalb ist unsere Prämisse, uns ganz auf die Auftragskiller-Fantasie zu konzentrieren. Deshalb auch der simple Titel.«

Wer ist Hannes Seifert?



Hannes Seifert (44) kommt ursprünglich aus Österreich, ist seit 2013 Studiochef beim dänischen Entwickler IO Interactive und damit verantwortlich für die großen Entscheidungen hinter dem neuen

Hitman. Vorher war er als Executive Producer an Hitman: Absolution beteiligt. Seine Anfänge in der Spielebranche gehen aber zurück bis zum Amiga-Kultspiel Der Clou! Außerdem war er bereits einige Jahre als Spielemusiker tätig. Ab 2001 wurde sein Studio neo Software von Take 2 übernommen und in Rockstar Vienna umbenannt. Hannes Seifert war dort als Producer verantwortlich für die Xbox-Versionen von GTA 3 und GTA Vice City sowie für die Konsolenfassungen von Max Payne 2. Der Wechsel zu IO Interactive erfolgte nach einer kurzen Phase unter Deep Silver im Jahr 2010.



Auf der Pariser Modenschau verkleidet sich 47 als Sicherheitsmann und treibt sich ungesehen hinter den Kulissen der Veranstaltung herum.



Es wird wohl nicht jedes Gebäude betretbar sein, aber trotzdem werden die Hitman-Sandboxes interaktiver denn je.

Hitman soll ein Best-of aller Serienteile werden: »Wir haben bisher fünf Spiele veröffentlicht, und bei jedem dieser Spiele gab es bestimmte Dinge, die die Fans mochten«, erklärt Seifert. »Und es gibt Sachen, die die Fans weniger gut fanden. Was wir uns vorgenommen haben, ist ein Nachfolger, der die Stärken aller Vorgänger übernimmt. Das war zum Beispiel bei Contracts das Reisen um die Welt, bei Blood Money die komplett freie Herangehensweise; die großen, offenen Sandboxes. Und bei Hitman Absolution haben wir technologisch sehr viel geschafft und die NPC-Dichte der Karten stark verbessert. Das alles soll das neue Hitman miteinander kombinieren, natürlich auf die aktuelle Technikgeneration angepasst.«

Das klingt erstmal nach einem Marketing-Versprechen, allerdings hat IO Interactive einige starke Argumente, um das Vorhaben zu untermauern. In puncto »Technikgeneration« gehört dazu beispielsweise auch, dass das Spiel komplett digital vertrieben wird und in der Release-Version nur etwa die Hälfte des eigentlich angesetzten Inhalts mitliefert. Der Rest kommt dann Woche für Woche per Download, bis man am Ende beim Vollpreisspiel von 60 Euro landet. Der Clou an der Sache: IO Interactive setzt voll auf den Dialog mit der Community, man will die ultimative Attentäter-Fantasie gemeinsam mit den Fans entwickeln. »Wir schauen darauf, was die Spieler tun« sagt Seifert, »was sie benutzen, wie sie spielen und wohin sie gehen. Außerdem reagieren wir auf soziale Netzwerke wie Twitter, Facebook oder die Kommentar-Sektionen.«

Jedes Trinkglas ist Gameplay

Aber damit die Community auf den Zug aufspringt, muss auch die Release-Version schon einiges bieten. Und was wir bisher von Hitman gesehen haben, verspricht zumindest die größten Sandbox-Welten der Seriensgeschichte. In einer Mission ist Agent 47 auf einer großen Pariser Modenschau unterwegs und schleicht sich zwischen mächtigen Modezaren und argwöhnischen Wachmännern zu seiner Zielperson – der Kill sieht wie ein Unfall aus, der Hitman lässt eine gigantische Lichtinstallation auf das ahnungslose Ziel fallen. Hier sind vor allem die unzähligen NPCs bemerkenswert, die das riesige Gebäude bevölkern. Knapp 300 Personen sollen laut Seifert voll simulierten Tätigkeiten nachgehen – jeder Pariser hat

eine eigene Identität. Zum Vergleich: In Hitman Absolution bestand das Maximum aus 50 individuellen NPCs.

Wo die überdachte Modenschau noch an die großen Missionen früherer Serienteile erinnert (zum Beispiel an die Pariser Oper von Blood Money), zeigt der Ausflug ins italienische Städtchen Sapienza unzweifelhaft, dass der sechste Hitman-Teil technisch neue Maßstäbe setzt. 47 kann offenbar die gesamte Küstenstadt frei begehen. Er schlendert durch ein Straßencafe, besucht eine Kirche, klettert auf das Dach des Kirchturms. Er überquert eine Golfwiese, geht am Yachthafen vorbei, beobachtet von der Spitze einer alten Burgruine eine komplette Prunkvilla mit Pool. Kurz gesagt: Die Areale werden um ein Vielfaches größer als in den Vor-



In Sapienza soll jeder NPC einer eigenen Tätigkeit nachgehen. Der reiche Schnösel hier vertreibt sich die Zeit mit einer Runde Golf – zumindest bis Agent 47 zuschlägt.



Auf dem Militärgelände muss 47 aufpassen – es gibt unterschiedliche Sicherheitsstufen und jeder Soldat schießt scharf.

gängern, ohne an Interaktivität einzubüßen. »In Open-World-Spielen fährst du mit Auto oder Motorrad durch riesige Gebiete, links und rechts ist aber viel belanglose Landschaft. Damit wollen wir gar nicht konkurrieren.« Studiochef Seifert sieht die Stärke seines Teams in der Glaubwürdigkeit und Logik der Spielwelt: »Bei uns weiß der Spieler, dass jedes Glas auf dem Esstisch ein interaktives Gameplay-Element ist. Du befindest dich in einem großen Ort wie Sapienza und kannst quasi jede Tür öffnen. Und vielleicht ist da eine Person, die du für deinen Auftrag benutzen kannst. Oder ein Aussichtspunkt, um den Kill zu planen. Je offener die Level sind, je mehr KI-Einheiten wir simulieren und je dichter die interaktiven Objekte nebeneinanderliegen, desto besser.«

Zeitreise in 47s Vergangenheit

Das Experimentieren mit der Spielwelt ist traditionell eine der größten Stärken der Hitman-Spiele und soll im sechsten Teil wichtiger werden als je zuvor. Dabei scheint sich am grundsätzlichen Arsenal von Agent 47 wenig zu ändern. Das muss aber nichts heißen – schon im Vorgänger Absolution hatte der Auftragskiller ein ziemlich umfangreiches Repertoire an Waffen, Gadgets und Fähigkeiten. Im neuen Hitman sehen wir ihn mit Anzug und schallgedämpfter Pistole beim Infiltrieren einer Villa. Auch der Nahkampf wird wichtig: 47 entwapnet einen Gegner und gibt ihm eins auf die Rübe.

Alternativ kraxeln wir mit dem rudimentären Parkour-System auf den Kirchturm von Sapienza und packen das Scharfschützengewehr aus. Allerdings muss unser Ziel

dafür auch nach draußen kommen. Wie wir eine Mission absolvieren, wird Auswirkungen auf die anderen Missionen haben. In Hitman bereisen wir wieder die ganze Welt. Bestätigt sind bisher sieben Orte: Marokko, Italien, Frankreich, Thailand, die USA, Japan und ein geheimes, verschneites Tutorial-Trainingslager. Wie genau sich die Aufträge aufeinander auswirken, wissen wir noch nicht. Fest steht aber, dass man die Reihenfolge der Missionen frei wählt und durch sein Handeln verfügbare Waffen-Loadouts, Startpunkte, Lagerplätze und Fluchtwege in den nachfolgenden Gebieten verändert.

Apropos Tutorial: Das findet 20 Jahre in der Vergangenheit statt. Agent 47 ist gerade dem Klonlabor entkommen und lernt seine langjährige Auftraggeberin Diana Burnwood

kennen. Der Rest des Spiels ist nach dem Ende von Absolution angesiedelt. Die Story soll einige Verbindungen zu früheren Geschichten haben, bisher hüllt man sich seitens IO Interactive aber in Schweigen. »Teil sechs handelt im Prinzip von einem Auftragskiller und seinen Zielen. Die einzig wirklich stetigen Charaktere sind 47 und Diana. Man bewegt sich in der Welt der Reichen und Mächtigen, der Hitman reist dabei durch die ganze Welt.«

Live Target statt Action-Kino

Eine durchchoreografierte Dramaturgie wie in Absolution darf man definitiv nicht erwarten. Durch die non-lineare Missionsstruktur wird Hitman eher eine übergreifende Rahmenhandlung bieten, die als Grundlage für das Sandbox-Gameplay dient. Auch die To-



Die schallgedämpfte Pistole kehrt als Waffe zurück. Alternativ können wir natürlich wieder ganz profimäßig jeden Mord wie einen Unfall aussehen lassen.



Erkunden lohnt sich: In Paris entdeckt 47 einen leicht bewachten Hintereingang. Fehlt nur noch die passende Verkleidung.



Geht mal alles schief, wird geballert. Das soll laut Seifert aber so schwierig werden, dass Anfänger sich daran die Zähne ausbeißen.

So erscheint Hitman

Das sogenannte »Intro Pack« von Hitman erscheint im März 2016 und liefert etwa die Hälfte des fertigen Spiels. Für knapp 35 Euro erhält man damit die ersten drei großen Sandbox-Level, sechs Kampagnen-Missionen, 40 einzigartige Kill-Möglichkeiten und den Contracts-Modus mit knapp 800 Zielpersonen. Außerdem kann man regelmäßig stattfindenden Live-Events teilnehmen. Mit dem »Upgrade Pack« für weitere 30 Euro schaltet man den Zugang zu allen Post-Launch-Inhalten frei, die ab März stattfinden werden. Es sollen wöchentlich Updates erscheinen, die Hitman vervollständigen. Alternativ kann man auch bis zum vollständigen Release warten und Hitman etwas später als Gesamtpaket für 60 Euro kaufen.



nalität weicht vom Vorgänger ab, erklärt Seifert: »Das neue Hitman ist bodenständiger als Absolution. Sowohl der visuelle Stil als auch das Spielgefühl sind realistischer, wir haben nicht mehr so viele schräge Charaktere.« Er vergleicht es mit der Atmosphäre von Hitman 2. Keine schlechte Idee, immerhin gilt Teil zwei für viele als bester der Serie.

Der spannendste Aspekt am neuen Hitman ist aber die Live-Komponente. Und das liegt gar nicht mal an der Möglichkeit, direkt auf Community-Feedback eingehen zu können. Diverse Early-Access-Titel haben auf dem PC bereits gezeigt, wie gut so ein Entwicklungsprozess funktionieren kann. Ein Paradebeispiel dafür ist Dirt Rally, das im April 2016 auch für

Sandbox-Arealen bestimmte Ziele ausschalten können, allerdings nur ein einziges Mal. »Wir glauben, dass diese Live-Komponente sehr nah am Gefühl dran ist, ein wirklicher Hitman zu sein,« erläutert Hannes Seifert. »Du bekommst plötzlich einen Auftrag, eine Location und nur eine Chance, dein Ziel zu erwischen. Du kannst die Mission natürlich besuchen, so oft du willst, und dir alles anschauen und einprägen. Aber sobald du den Versuch ausführst, hast du nur diese eine Chance. Der Moment, wenn du da den Abzug drückst – wir glauben, dass das ziemlich nah an der Erfüllung der Hitman-Fantasie ist. Das ist Teil der neuen Identität der Marke.« Wie genau man für diese Live-Kills belohnt wird,

ist noch nicht bekannt. Über das Belohnungs- und Freischaltssystem will Hannes Seifert noch nichts verraten. Zusammenfassend steht aber fest, dass das neue Hitman sich als eine Art Live-Dienst definieren will, ähnlich wie ein Online-Rollenspiel. Es baut den Contracts-Modus der Vorgänger aus, gibt den Fans die Möglichkeit, eigene Missionen zu erstellen, mit Freunden zu teilen und sogar die Entwicklung des Spiels zu beeinflussen. Die Serie um Agent 47 hatte ihre Probleme damit, eine klare Identität zwischen skurrilem Humor und düsterem Thriller, Rache-story und Killer-Simulation, Action-Kino und Sandbox-Gameplay zu finden. Das mag einen zurecht skeptisch machen, ob Hitman (6) das ändern kann. Aber eine Entwicklungsumgebung zu schaffen, in der man bei der Suche nach der richtigen Mischung flexibel auf die Stimmen der Hitman-Fans hören kann – das klingt schon nach einer verflucht guten Idee. ★



Dimitry Halley
@dimihalley



Meine Vorfreude auf das neue Hitman wurde spätestens dann geweckt, als Studiochef Seifert die Story mit Silent Assassin verglichen hat. Denn der zweite Teil der Serie ist bis heute eines meiner Lieblingsspiele, und in meinen Augen der einzige Ableger, der die perfekte Mitte zwischen schwarzem Humor, Thriller-Atmosphäre und Sandbox-Gameplay getroffen hat. Andere finden hingegen Absolution oder Blood Money am besten. Und darum geht's schließlich: Das neue Hitman soll uns alle glücklich machen. Ein gewagter Spagat, den ich eigentlich mit viel Skepsis betrachten müsste.

Bisher hat jedes neue Hitman auf irgendeine Stärke verzichten müssen, um ein vermeintlich noch besseres Feature auszubauen. Aber die Community aktiv in die Entwicklung einzubeziehen und die Identität des neuen Hitman so demokratisch festzulegen, halte ich für eine großartige Idee. Bleibt nur zu hoffen, dass am Ende auch ein in sich stimmiges Ergebnis daraus wird – und nicht bloß ein Kompromiss.



Die in einen Berg gehauene ICA-Basis wird bereits in der Beta spielbar sein. Die Geschehnisse dort finden 20 Jahre in der Vergangenheit statt.