



Der Nahkampf aus Absolution kehrt zurück. Wer schnell die Knöpfchen drückt, kann die Wache ausknocken.



Hitman

# DER RICHTIGE WEG?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **11.3.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **13 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Das neue Hitman erscheint als Live Service im Episodenformat. Wir haben das Intro Pack gespielt und klären im Test, ob die neue Strategie aufgeht.** Von Dimitry Halley

Das neue Hitman wird bei einigen Fans da draußen wohl keinen leichten Start haben. Für diesen Eindruck muss man nur mal in die Kommentarsektion auf GameStar.de schauen, wo sich unter jedem Hitman-Video oder Preview-Artikel lautstarke Kritiker finden, die sich über das spezielle Vermarktungs- und Vertriebsmodell aufregen. Der sechste Teil der Schleichserie erscheint nämlich vorerst nicht als Komplettpaket, sondern in einzelnen Episoden. Sieben Stück sollen 2016 an den Start gehen.

»Wie können die Hitman mit so einem Episoden-Kram nur so verhandeln?«, schreibt ein Nutzer bei uns. Ein anderer formuliert es weniger drastisch: »Das Spiel in

Häppchen zu servieren, finde ich fragwürdig. Hoffe nicht, dass sich das zukünftig durchsetzt.« Und da aller guten Dinge drei sind: »Das Einzige, was mich vom Kauf abhält, ist die Veröffentlichung in Episoden.« Klare und auch harte Worte für ein Spiel, das noch gar nicht erschienen ist. Was fürchten die Spieler hier wirklich?

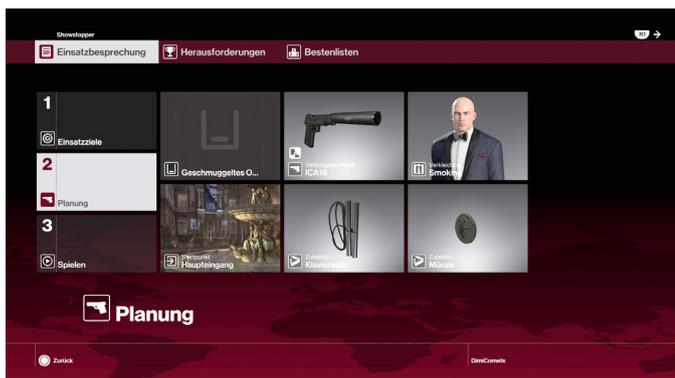
Es wird Zeit, dass ich mir die Sache selbst anschau. Mein Profil: langjähriger und leidenschaftlicher Spieler der Hitman-Teile, und zwar seit dem Erstling Codename 47. Ich war für längere Zeit im deutschen Fan-Forum aktiv (das hieß damals noch hitman-2.de), habe an All-Zero-Runs teilgenommen (ohne Kills, Alarm und Speichern durch die Level kommen), jeden Teil mehrfach durchgespielt. Kurzum: In meiner Spielerkarriere ging viel Zeit dafür drauf, als glatzköpfiger Agent 47 überall auf der Welt heimlich Bösewichte um die Ecke zu bringen.

Für diesen Test habe ich das sogenannte »Intro Pack« des neuen Hitman hoch- und runtergespielt, unterschiedliche Attentats-

## Wo bleibt die Wertung?

Weil das neue Hitman im Episodenformat erscheint, verzichten wir aktuell auf eine Wertung. Das ist das unser Standardvorgehen bei Episoden-Releases. Anhand des »Intro Packs« lässt sich zwar schon eine generelle Tendenz feststellen, allerdings wollen wir die übrigen Sandbox-Locations abwarten, bis wir das Gesamtprodukt bewerten. Sollten die übrigen Missionen ähnlich gut ausfallen wie das Startpaket und zudem die technischen Probleme behoben werden, sehen wir Hitman tendenziell auf jeden Fall im mittleren bis hohen 80er-Bereich.

strategien ausgeknobelt und diverse Herausforderungen freigeschaltet. Im Artikel verrate ich, an welchen Stellen Agent 47s neues Abenteuer wirklich grandios ist – und warum die Probleme des Spiels nichts mit der Episodenstruktur zu tun haben.



Im Planungs Menü wählen wir Waffen, versteckte Gadgets und unseren Einstiegspunkt in die jeweilige Mission.



Die Modenschau können wir als Gast besuchen – oder wir starten als unscheinbarer Kellner verkleidet in der Küche.



Die beiden Tutorialmissionen simulieren Attentate aus der Vergangenheit: Hier infiltrieren wir eine Yacht.

### Schlankes Startpaket

Das Intro Pack enthält den Prolog des Spiels sowie die erste große Sandbox-Location: die Modenschau in Paris. Insgesamt sind das drei Missionen – zwei im Prolog, eine in Paris. Der Storymodus hat mich etwa zwei Stunden Zeit gekostet, allerdings lässt sich der mit etwas weniger Ausprobieren wahrscheinlich sogar noch schneller erledigen. Klingt im ersten Moment nach einem sehr schlanken Paket, allerdings verbirgt sich die größte Stärke der Hitman-Spiele in deren offenem Leveldesign und in den zig Möglichkeiten, mit denen man einen Auftrag erledigen kann. Dass IO Interactive die Paris-Location als Sandbox bezeichnet, hat einen Grund: Obwohl man nur zwei Personen ausschalten muss, gibt es in dem großen Schauplatz Unmengen von Möglichkeiten, mit denen ich herumexperimentieren kann. Denn als Agent 47 bin ich immer auf der Suche nach den kreativsten Wegen, das Ziel zu erreichen.

Wer jetzt denkt »47? Ist das ein Name?«, der hat wahrscheinlich keinen der Vorgänger gespielt. Das macht nichts – im Prinzip muss man nur Folgendes wissen: Dass die Spielfigur keinen richtigen Namen hat, liegt an seiner Herkunft. Der grimmige Hüner hatte nämlich nie ein Elternhaus, sondern wurde in einem Klonlabor als perfekter Attentäter gezüchtet. Das neue Hitman ist zwar kein kompletter Reboot, hängt aber nur sehr, sehr lose mit den übrigen Serienteilen zusammen. Die Handlung spielt nach den Vorgängern und damit in der Gegenwart, 47 befindet sich auf dem Zenit seiner Karriere. Kleine, aber wichtige Ausnahme: Die beiden Prolog-Missionen finden 20 Jahre in der Vergangenheit statt. 47 ist gerade aus dem Klonlabor entkommen und macht eine Art



Als Mechaniker verkleidet locken wir unsere Zielperson auf den Schleudersitz. Danach geht's ab.

Praktikum bei der ICA, einer Agentur für Auftragskiller. Dort trifft er zum ersten Mal seine Kontaktfrau Diana und soll in einer abgelegenen Geheimbasis unter Beweis stellen, dass er das Zeug zum Profi hat. In der ersten Gegenwartsepisode muss er hingegen die Pariser Modenschau infiltrieren und die Köpfe einer illegalen Auktion umbringen, die mit heiklen Informationen dealen.

### Skelett-Story

Der eigentliche Plot findet im Hintergrund und zwischen den Missionen statt. Ein mysteriöser Agent scheint ungewöhnlich viel über 47s Vergangenheit zu wissen und beginnt damit, eine Liste der gefährlichsten Menschen der Welt zusammenzutragen. Was genau er vorhat, bleibt ungewiss. Im Rahmen der ersten Missionen kann man nur erahnen, worum es eigentlich geht – aber durch die Inszenierung schafft es die Ge-

schichte bereits jetzt, mich mehr zu fesseln als Hitman: Absolution. Statt auf kruden schwarzen Humor mit kuriosen Kampfnonen zu setzen, bemüht sich IO Interactive um eine erwachsene Agentengeschichte.

Man darf beim neuen Hitman allerdings kein so durchstrukturiertes Erzählerlebnis erwarten wie bei Absolution – hier hat IO Interactive auf das Feedback zahlloser Fans gehört, die weg vom Level-Schlauch und zurück zum Sandbox-Design eines Hitman: Blood Money wollten. Wer sich Plot-Twists und Dutzende Zwischensequenzen wünscht, dürfte allerdings weniger glücklich mit der neuen alten Erzählweise werden. Für mich trifft das Intro Pack hingegen genau die richtige Mitte: Es liefert mir eine spannende Ausgangssituation und interessante Charaktere, überlässt mir aber die Freiheit, alles Weitere auf eigene Faust zu erkunden. Mich motiviert das sogar, die Aufträge gleich

## Wie geht es weiter?

Laut Publisher Square Enix sollen die neuen Episoden im vierwöchigen Rhythmus erscheinen. Die nächste Sandbox-Location ist das italienische Städtchen Sapienza, in dem 47 einen Gangster-Clan aufmischt. Anhand der ersten Trailer scheint dieser Ort Paris in puncto Größe sogar zu übertrumpfen: Neben der Mafia-Villa können wir uns in der Stadt herumtreiben, eine alte Ruine erklettern und sogar eine unterirdische Geheimbasis finden. Episode 3 wird in Marokko spielen – mitten in einem Krisengebiet, wo Putschisten, Militärs und Hunderte NPCs aufeinanderprallen. Das komplette Paket mit insgesamt sieben Episoden wird voraussichtlich im September fertig sein und soll eine in sich abgeschlossene Geschichte erzählen.



mehrmals anzugehen, weil es eben immer neue Facetten zu entdecken gibt.

### Für Killer-Connoisseure

Das mit dem Mehrfach-Spielen ist nämlich genau der Punkt, den Außenstehende häufig schwer erfassen können, wenn sie Leute wie mich über ihre Hitman-Erfahrungen reden hören. Die Attentate von Agent 47 sind seit jeher dafür gemacht, immer und immer wieder ausprobiert zu werden – damit man neue Strategien entwickelt, seine eigene Leistung verbessert oder mal was völlig Verrücktes versucht. Beispielsweise alle Wachen auszuknocken und nur die Zivilisten übrigzulassen.

Das gilt mehr denn je für das Intro Pack. Wer linear durch die drei Missionen hastet und danach abschaltet, wird sich über die 13 Euro ärgern, die er dafür ausgegeben hat. So verpasst man nämlich die größte Stärke des



Wir können die Zielperson direkt erschießen. Danach ist der Rest der Mission aber unschaffbar.

Spiels: das herrlich offene Leveldesign. Die grundlegende Spielmechanik bleibt dabei den Wurzeln der Serie treu: Ich schaue 47 über die Schulter, während ich die weitläufigen Szenarien erkunde. Dabei kann ich natürlich jederzeit meine Waffe zücken und Radau veranstalten – wirklich clever ist das aber nie. Mit Ballerei kommt man in Hitman viel seltener zum Ziel als in Absolution. Dafür sorgt der knackige Schwierigkeitsgrad. Stattdessen setzt 47 aufs Leisetreten, schlägt Gegner bewusstlos, klagt ihre Klamotten und verkleidet sich auch mal als Bediensteter. Im ersten Prolog-Abschnitt infiltriere ich beispielsweise eine Yacht, auf der gerade gefeiert wird, und soll einen Terroristen zu erledigen. Der Kerl wird schwer bewacht, hat stets einen Bodyguard an seiner Seite, und überall stehen Dutzende von Partygästen als unliebsame Zeugen. Bereits in dieser Tutorial-Mission gibt es zig Wege zum Ziel. Ich kann mich zum Beispiel als Mechaniker verkleiden und während meiner »Reparaturarbeiten« eine Bombe platzieren.

### Nicht ins Gesicht!

Oder ich lasse ein Beiboot auf den Kerl stürzen, nachdem ich mich heimlich aufs Dach geschlichen habe. Beim nächsten Versuch verabreiche ich ihm als Kellner verkleidet Brechmittel und ertränke ihn danach auf dem Klo. Und ja, ich geb's zu: Einmal habe ich ihm auch einfach ins Gesicht geschos-

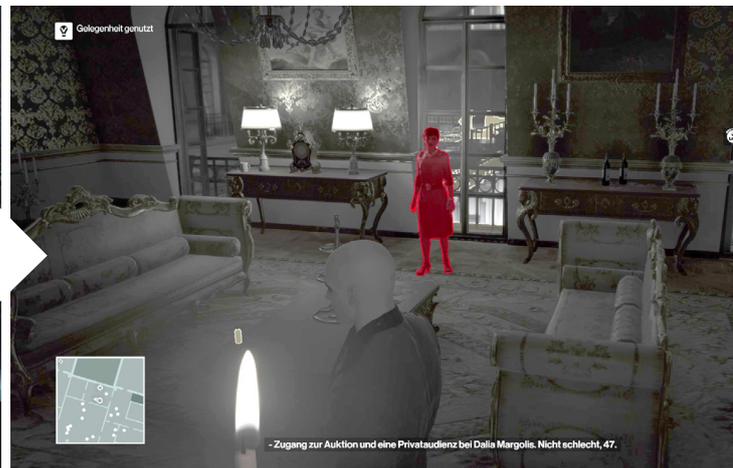
sen. Allerdings wurde ich danach selbst über den Haufen geballert. Das liegt allerdings nicht nur am Schwierigkeitsgrad, sondern auch am fummeligen Waffenhandling – das ist sperriger als in Absolution, es fehlt an Trefferfeedback.

Im zweiten Auftrag muss ich einen Schachspieler erledigen, der als Spion zu den Sowjets überlaufen will. Doof nur, dass der Kerl sich in einer Militäranlage versteckt und von Dutzenden KGB-Soldaten bewacht wird. Hier wird 47s Problemlösungskompetenz noch ein Stück kreativer als auf der Yacht: Ich verkleide mich als Wartungsmitarbeiter und erzähle dem Schachprofi, dass er an einer Sicherheitsübung teilnehmen muss. Mit dieser Lüge bugsiere ich ihn auf einen Kampfjet-Schleudersitz, den ich kurz zuvor manipuliert habe. Und siehe da: Meine Zielperson fliegt durch die Decke. Auftrag erledigt.

Anders als in früheren Teilen kann ich jetzt jederzeit eine umfangreiche Hilfefunktion aktivieren, um mir genau solche Kill-Gelegenheiten anzeigen zu lassen. Wenn ich an einer interessanten Möglichkeit vorbeilaufe, fragt mich das Spiel, ob ich Markierungen aktivieren will. Danach bewege ich mich von Checkpoint zu Checkpoint bis zum Attentat. Diese Wegmarker sind gerade für Einsteiger extrem nützlich, um sich in den großen Gebieten zu orientieren – für die optimale Hitman-Erfahrung sollte man die Hilfestellung aber abschalten.



47 maskiert sich als Fashion-Model und posiert auf dem Catwalk.



Die Instinkt-Sicht markiert deutlich unsere Zielperson.



Im Prolog lernt 47 in einer einsamen Bergbasis das Killer-Handwerk.



Es lohnt sich, nach alternativen Eingängen Ausschau zu halten.

### Die schönste Stadt der Welt

Das Highlight des »Intro Packs« ist aber eindeutig Paris. Hier zeigen die Entwickler eindrucksvoll, wie groß die neuen Sandbox-Missionen ausfallen können. In der gewaltigen Anlage durchquere ich Dinner-Säle, die Modenschau, einen Club, Weinkeller, diverse Dachgeschosse, Grasflächen, Irrgärten. Um meine Zielpersonen auszuschalten, kann ich mich als Scheich verkleiden und in die Auktion schleichen. Agent 47 kann sich sogar als Model ausgeben, über den Catwalk spazieren und dann eine Privataudienz mit dem Opfer erbitten.

Wer diese leicht geskripteten »Signature Kills« nicht mag, darf sich natürlich auch ganz klassisch durch das Level schleichen, Wachen ausschalten und heimlich die Zielpersonen erledigen. Die Gegner-KI ist übrigens ein klein bisschen cleverer als früher, gewinnt aber keinen IQ-Preis: Sie versucht zumindest, mich zu umlaufen, allerdings suchen die Kerle nach wie vor nicht wirklich nach Deckung – eine traditionelles Manko der Serie, das komischerweise auch im neuen Hitman bestehen bleibt.

Trotzdem ist Paris eine der beeindruckendsten Hitman-Missionen, die ich je gespielt habe. Die schiere Menge an Interaktionsmöglichkeiten gibt dem Perfektionisten in mir Futter für zig Durchgänge. Da brauche ich eigentlich gar nicht die unzähligen Herausforderungen, die ich optional erledigen

kann. Die hängen mit dem Fortschrittssystem zusammen, mit dem Hitman Langlebigkeit sicherstellen will: Durch diverse Aktionen, beispielsweise das Vergiften eines Cocktails, erledige ich Challenges und schalte so neue Startpunkte, Ausrüstungsgegenstände und Gadgets frei. Ein nettes Extra, allerdings hat mir die Waffen-Aufrüstung in Blood Money besser gefallen. Da hat man nämlich tatsächlich Geld mit seinen Attentaten verdient, was im Szenariokontext einfach glaubwürdiger wirkt.

### Die größte Schwäche

Mit dem Intro Pack zeigen die Entwickler, dass sie auf das Feedback der Fans gehört haben. Von anderen Spielern erstellte Aufträge konnte ich bisher zwar noch genauso wenig testen wie die »Live Targets«, die nach Release erscheinen sollen. Aber allein die Paris-Location bringt alles auf den Punkt, was ich an der Hitman-Serie mag. Wäre die Technik des Spiels doch nur auch so gut.

Woran auch immer es liegen mag: Hitman fehlt zumindest in der Testversion an einigen Ecken der Feinschliff. Icons in den Menüs werden nicht richtig angezeigt, die Ladezeiten sind unterm Strich unangenehm lang. Klar, die meisten dieser Probleme werden sich mit Patches regeln lassen. Und abseits davon geht die Optik voll in Ordnung, obwohl sie an keiner Stelle neue Maßstäbe setzt. Trotzdem bleibt der Eindruck, dass IO

Interactive einfach nicht genug Zeit für die Entwicklung hatte – schließlich war Hitman ursprünglich ja auch nicht als Episodenspiel konzipiert.

Dass es sich am Ende trotzdem nach einem runden Paket anfühlt und nicht wie die zerstückelte Version eines eigentlich größeren Spiels, spricht eindeutig für das neue Hitman. Ich habe viel Spaß mit den drei Startmissionen, freue mich bereits auf den kommenden Sapienza-Auftrag und halte die 13 Euro für einen angemessenen Preis. Sollten alle sieben Episoden so ausfallen wie das Intro Pack und die Rahmenhandlung in eine weiterhin spannende Richtung entwickeln, dann hat Hitman die Chance, der bislang beste Serienteil zu werden. Man kann aber auch bis zum Gesamtpaket warten. ★



**Dimitry Halley**  
@dimihalley



Ja, ich hätte mir auch lieber ein Komplettpaket mit allen sieben Episoden gekauft statt einer einzigen Folge. Das liegt aber auch daran, dass mich das Leveldesign des neuen Hitman echt begeistert. Für mich ist beim Episodenformat entscheidend, dass jedes Kapitel auch für sich gesehen eine eigenständige Spielerfahrung sowie ein vernünftiges Preis-Leistungs-Verhältnis liefert. Ich will nicht immer auf die Dinge schießen müssen, die in Zukunft noch kommen, um so was wie Spielspaß zu empfinden.

Und hier trifft Hitman für mich die richtige Balance: Selbst nach dem vierten Durchgang bleibt Paris spannend, weil ich herumexperimentiere, Herausforderungen erledige und mir sogar neue Hindernisse ausdenke. Zum Beispiel eine Mission komplett im Startanzug zu schaffen. Genau diese Art von Kreativität sollte man mitbringen, wenn man Spaß mit dem Intro Pack haben will. Hitman richtet sich nicht an Gelegenheitsspieler, sondern an Fans und Neueinsteiger, die sich wirklich auf den Kosmos rund um Agent 47 einlassen wollen.



Wir überraschen die Mode-Designerin im Hinterzimmer von hinten – Auftrag erledigt.