

DER HIT, MANN!

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)**

Hitmans Ausflug nach Sapienza zeigt das wahre Potenzial des sechsten Serienteils.

Von Dimitry Halley

Die zweite Episode des neuen Hitman ist da. Im bisher umfangreichsten Sandbox-Areal der Seriengeschichte entfaltet das sechste Abenteuer von Agent 47 sein wahres Potenzial. In Sapienza muss der Killer-Glatzkopf den Bioingenieur Silvio Caruso und dessen Assistentin Francesca De Santis um die Ecke bringen. Ähnlich wie in der Paris-Location und anders als in Hitman: Absolution haben die Entwickler die Mission so strukturiert, dass sie mit simplem Geballer nahezu unmöglich zu lösen ist. Selbst wenn wir beide Ziele wie Rambo mit Sturmgewehr aufs Korn nehmen, müssen wir danach noch in das geheime Biowaffen-Labor, und spätestens dann kriegen wir arge Probleme mit den Wachen.

Durchsuchen wir das Appartementgebäude neben dem Ziel-Anwesen nach eventuellen Mitarbeitern? Mit einer erbeuteten Schlüsselkarte könnten wir den Dienstboteneingang nehmen, allerdings erkennen uns

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. Sollten die übrigen Missionen ähnlich gut ausfallen wie das Startpaket und Sapienza, sehen wir die Wertung für Hitman tendenziell im mittleren bis hohen 80er-Bereich.



Diese italienischen Balkone sind so unsicher! Das muss man nur einmal stolpern ...

die Wachen dann sofort als Eindringling. Eine Verkleidung wäre wahrscheinlich besser – auf der Straße stadtauswärts ist ein Van liegengeblieben; der verärgerte Blumenlieferant brüllt in sein Handy, dass er Caruso dringend eine Lieferung bringen muss. Verlockend. Weil Sapienza so riesig ausfällt, sind noch ganz andere Strategien denkbar. Vielleicht gibt's ja ein altes Kellergemäuer, das wir nutzen können. Und die Burgruine schreit förmlich nach Scharfschützengewehr.

Lebendiges Szenario

Sapienza trumpft gegenüber Paris mit einer lebendigeren Spielwelt. Wo die Besucher der französischen Modenschau noch steif rumstehen, wirkt die Einwohnerschaft der Küstenstadt glaubhafter. Klar, die KI macht

keinen Quantensprung, wenn wir derb in der Luft rumballern, reagieren die Passanten noch immer nicht panisch genug.

Erfreulich ist, dass IO Interactive die technischen Probleme der Release-Fassung mittlerweile im Griff hat. Die Ladezeiten für Sapienza fallen spürbar kürzer aus, die Icons werden korrekt geladen. Wer die Paris-Location schon mochte, der muss diese Mission spielen. So gut war Hitman lange nicht. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich hätte nie gedacht, dass ich das mal sage: Mit Sapienza gibt es jetzt eine Hitman-Mission, die für mich persönlich sogar noch besser ist als der legendäre Anathema-Auftrag aus Hitman 2: Silent Assassin. Allerdings gibt's in der neuen Version Umengungen mehr zu tun. Das sandbox-mäßige Herumexperimentieren war schon immer die wahre Leidenschaft eines Hitman-Fans. Missionen immer und immer wieder zu spielen, gehört für mich zur DNA der Serie. IO Interactive greift gezielt diese Faszination auf und gibt mir genau das, was sich der 47-Enthusiast in mir wünscht: eine lebendige Kulisse, in der ich mein düsteres Handwerk perfektionieren kann.



In der Mafiavilla werden Massenvernichtungswaffen hergestellt.