Hitman, Staffel 1

FÜR KILLER-CONNAISSEURE

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **31.10.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Test von Hitmans »Full Experience« ziehen wir ein Fazit aus acht Monaten Hitman und vergeben eine finale Wertung. Von Dimitry Halley

In Zeiten des gefühlt allgegenwärtigen Glattbügelns vieler Mainstream-Spiele für optimale Massentauglichkeit steht Hitman im Triple-A-Sektor wie ein Exot, der gar nicht erst versucht, sich der größtmöglichen Zielgruppe anzubiedern. Ganz im Gegenteil: Haben Sie keine Lust, eine Mission immer wieder zu spielen, bis Sie sie als Profikiller in allen Punkten gemeistert haben? Dann dürften Sie schnell fertig sein mit Agent 47. Hitman richtet sich klar an Stealth-Connaisseure. Und das dürfte nicht die Mehrheit der Spieler sein. Man muss als Profikiller die Geduld und die Lust mitbringen, einen Schauplatz sorgsam auszuspähen, während man sich mit Verkleidungen unter die Leute mischt, in abgesperrte Bereiche schleicht, nur um dann irgendeine Interaktionsmöglichkeit für den perfekten Hit zu nutzen.

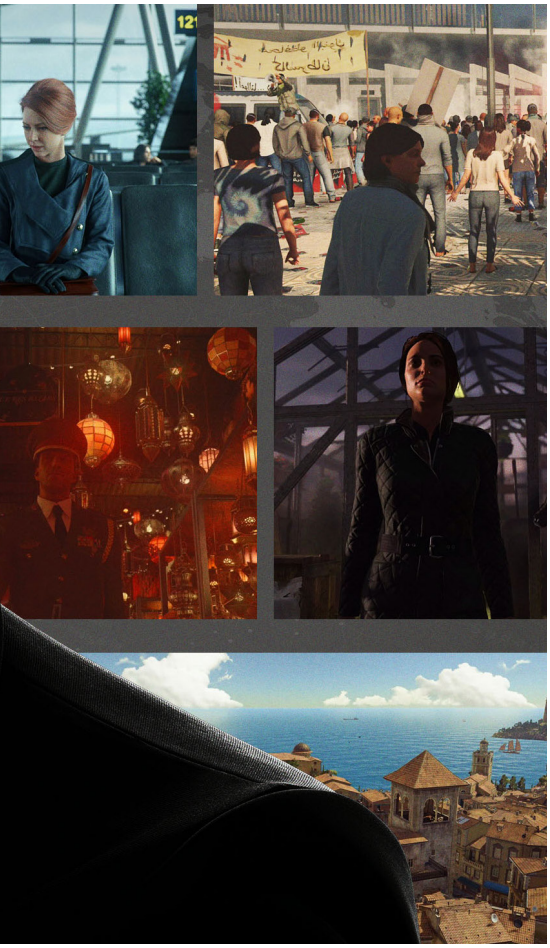
Spitze Waffen sind im Nahkampf tödlich, stumpfe hauen hingegen nur bewusstlos.

Beim ersten Durchlauf mag das ein herabsausender Kronleuchter sein. Mit ein bisschen Expertise erledigt man in späteren Versuchen all seine Ziele mit einer Kokosnuss. Oder man ballert, was wegen der extrem treffsicheren Gegner eine ganz eigene Herausforderung darstellt. Für solche Spielereien muss man sich begeistern, um den vollen Umfang von Hitman auszuschöpfen.

Denn die sieben Schauplätze des Spiels (Paris, Sapienza, Marrakesch, Bangkok, Colorado, Hokkaido und eine geheime Killereinrichtung) sind zwar definitiv die größten Level der Seriengeschichte, für den ersten Durchlauf braucht man trotzdem keine Ewigkeit. In der Regel muss Agent 47 an jedem Ort zwei bis vier Personen ausschalten, Terroristen oder korrupte Oligarchen. Wer das zügig erledigt und sich nicht um die Wertungen nach Missionsabschluss schert, kommt mit der kompletten Kampagne in knapp sechs Stunden durch – das geht in puncto Umfang zwar noch in Ordnung, kann aber nicht mit früheren Serienteilen mithalten.

Spannende, aber enttäuschende Story

Hier kommt erschwerend hinzu, dass all die Leute extrem enttäuscht sein dürften, die bei Release des Intro Packs zugeschlagen haben, weil sie sich eine komplette Hitman-Story erhofften. Die nachträgliche Bezeichnung »Staffel 1« tröstet mehr schlecht als



Die Menschenmassen sind besonders in Marrakesch beeindruckend. Und eine echte Herausforderung, wenn man hier leise und unbemerkt töten will.

recht über die Tatsache hinweg, dass die Geschichte des aktuellen Hitman bestenfalls ein erster Akt ist.

Die Rahmenhandlung zwischen den einzelnen Schauplätzen stellt einen mysteriösen Widersacher vor, der hinter den Kulissen die Fäden zieht und Hitmans Killerorganisation instrumentalisiert, um seine eigenen Ziele zu erreichen. Agent 47 findet sich mitten in den Machenschaften mächtiger Organisationen wieder und muss Licht ins Dunkel bringen. Denn eines steht fest: Niemand gefährdet die Neutralität der ICA. In den Monaten vor Release der Full Experience endeten die Einzelepisoden stets mit einem fiesen Cliffhanger, der mindestens so viele Fragen aufwarf, wie er beantwortete. Das war zu diesem Zeitpunkt auch schön und gut: Der Plot von Hitman bleibt konstant spannend und involviert die Vergangenheit von Agent 47.

Perfekte Voraussetzungen für die beste Story seit dem grandiosen Silent Assassin, allerdings endet auch die Full Experience nur mit einem weiteren gemeinen Cliffhanger. Es werden keine Handlungsfäden zu einem Ende geführt – stattdessen macht Staffel 1 »lediglich« Lust auf Staffel 2. Das geht einfach nicht, wenn das Paket ursprünglich als eigenständiges und komplettes Hitman-Spiel vermarktet wurde. Und Fans für die kommende Season wieder 50 Euro auf die digitale Ladentheke legen müssen.

Das Sandbox-Experiment

Dafür wird Hitman spielerisch den meisten Versprechen gerecht, die IO Interactive bei Release des Prologs nach außen kommuniziert hat. Die sieben gigantischen Schauplätze laden zum Erkunden ein und demonstrieren eindrucksvoll die größte Stärke der Hitman-Serie: das grandiose Leveldesign. Es gibt so viele spannende Hotspots zu entdecken – und keine Ecke einer Karte sieht wie die andere aus. In Marrakesch infiltrieren wir als Profikiller Agent 47 eine alte Schule, die zum Milizcamp umfunktioniert wurde, schleichen dann anonym über einen Basar, nur um im Anschluss in ein Konsulat einzubrechen – alles in einem einzigen Level. Ohne jetzt noch weitere Aufzählungen zu

Die Außenansichten von Hitman sind eine echte Augenweide, hier das Hotel in Bangkok.

Wer die Pistole zückt, hat auf offener Flur keine Chance gegen die Wachen.

bemühen: Hitman bietet unglaublich abwechslungsreiche Schauplätze, auf denen wir unsere Zielpersonen identifizieren und möglichst kreativ ausschalten. Allerdings kommt die neue Sandbox-Dimension nicht in allen Leveln gleichermaßen zum Tragen: Sapienza steht hier als Open-World-Highlight mit einer riesigen, offenen Stadt, wohingegen Colorado (Episode 5) und Paris (Episode 1) mit ihren geschlossenen Bereichen eher wie Deluxe-Varianten alter Hitman-Aufträge wirken. Dabei gehören sie zwar trotzdem zu den besten Leveln der Seriengeschichte, für eine zweite Staffel wünschen wir uns trotzdem mehr von den offenen Szenarien der Sapienza-Liga.

Ob man die Schauplätze voll ausschöpft, hängt allerdings ohnehin stark vom individuellen Spielertypen ab. Wer bloß die Storykapitel abhakt, kriegt lediglich einen Bruchteil der Interaktionsmöglichkeiten auf einer Karte mit. Sapienza lässt sich zum Beispiel absolvieren, ohne die ansehnliche Kirche auch nur zu betreten. Wer hingegen beispielsweise das Elusive Target »The Prince« mitgenommen hat (das im Sommer für ein paar Tage verfügbar war), musste in der Kirche einen schwer bewachten Priester töten und dabei alle Attentäter-Register ziehen.

Ohne Internet nicht machbar

Apropos Elusive Targets: Knapp ein Dutzend dieser zeitlich begrenzten Spezialmissionen wurden seit Release des Intro Packs veröffentlicht und können nicht mehr gespielt werden. Trotzdem bleibt der Live-Aspekt auch für jetzige Käufer eines der spannendsten Features: Es sollen bis zum Erscheinen der zweiten Staffel konstant neue Inhalte erscheinen, außerdem rechnen wir damit, dass alte Elusive Targets bei speziellen Events wieder verfügbar sein werden.

Aber auch abseits davon gibt's mit den »Escalation Missions« Dutzende Nebenmissionen, in denen wir in den Schauplätzen der Kampagne alternative Attentatsziele mit speziellen Bedingungen um die Ecke bringen müssen – beispielsweise mitten in der Pariser Modenschau mit einer extrem sichtbaren Breitaxt. Wer stattdessen lieber an seiner Leistung in den Storymissionen rumtüfteln will, hat pro Szenario zwischen 70 und 100 Herausforderungen, an denen er sich messen kann. Einige sind relativ einfach, beispielsweise die Zielpersonen in Paris mit dem Scharschützengewehr wenige Sekunden nacheinander auszuknipsen. Andere fordern hingegen richtig Hirnschmalz oder Geschick. Wenn Agent 47 in Marrakesch auf dem belebten Basar fünf Ziele mit fünf unterschiedlich orchestrierten Unfällen ausschalten muss – und das als Wahrsager verkleidet – dann scheitern viele schon daran, überhaupt die richtige Verkleidung aufzutreiben. Die Challenges sorgen zwar mit ihren witzigen und cleveren Ideen für enorm viel Langzeitmotivation, sie frustrieren aber auch, weil man ohne Internet-Guide nahezu unmöglich alle lösen kann. Bei dem gerade erwähnten Wahrsager-Attentat müssen wir die Mission im Missionseditor selbst zusammenschustern, weil die Standard-Kampagne überhaupt keinen Job mit fünf Zielen anbietet. Und der einzige Wahrsager im Level, dessen Verkleidung wir stehlen könnten, sitzt mitten auf dem Basar. Erst wenn wir ihm fünf Münzen auf den Teller werfen, verzieht er sich in sein Versteck – und kann von uns beklaut werden.

Nur die härtesten Fans werden solche Gimmicks ohne Hilfe herausfinden. Wenn Sie die 100 Prozent knacken wollen, können Sie sich darauf einstellen, mit Tablet, Smartphone oder Second Screen neben dem Spielbildschirm Youtube-Videos abzuarbeiten, um alle Belohnungen zu bekommen. Auch hier entpuppt sich Hitman als Hardcore-Fan-Titel, der von Iterationen, Wiederholungen und dem Perfektionismus seiner Community

Die Garotte kehrt als leise Attentatswaffe zurück, allerdings kann man genauso gut die bloßen Hände benutzen, um Zielpersonen loszuwerden.

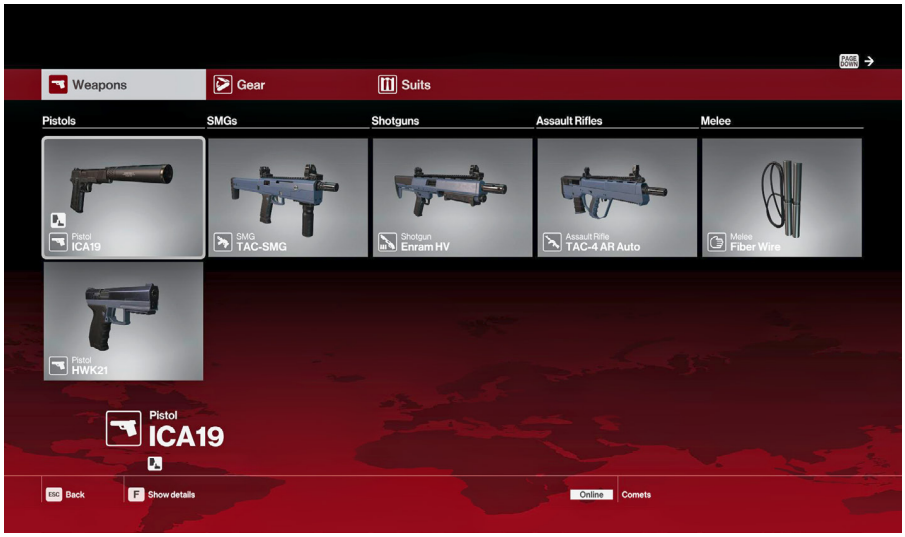
Dimitry Halley
@dimi_halley

Hitman macht mich zum Community-Menschen. Seit meinen Teenie-Jahren treibe ich mich eigentlich eher selten in Fan-Foren herum (schlicht aus Zeitgründen), aber neuerdings ertappe ich mich immer wieder dabei, wie ich unter Youtube-Videos von Walkthrough-Profis kommentiere, mich an Diskussionen beteilige, eigene Missionen mit den Leuten da draußen »share« und mir wiederum Aufträge von anderen Spielern anschaue. Das gefällt mir am Live-Format am besten: Hitman 6 ist wie ein lebendes Projekt, an dem unzählige Enthusiasten gemeinsam Spaß haben.

Obwohl ich kritisiere, dass die Full Experience in ihrer Story letztlich nur ein Auftakt ist, der den Fans nicht von Beginn an kommuniziert wurde, bin ich doch neugierig, wohin die tollen Ansätze in der Zukunft führen werden. Im Entwicklungsprozess von Staffel 1 hat man bereits gemerkt, wie sehr IO Interactive mit der Zeit reift – die Elusive Targets werden komplexer, die Menüs aufgeräumter, die Gadgets nützlicher und/oder cooler. Rein spielerisch verdient sich der bisherige Inhalt definitiv das Vollpreis-Schild. Wenn Staffel 2 noch mehr Schauplätze auf dem Niveau eines Sapienza liefert, dann wird Agent 47s Zukunft der spannendste Abschnitt seiner Karriere – allerdings in erster Linie für Serienfans.

lebt. Enthusiasten, die sich auf dieses Auftragsbündel einlassen, bekommen dafür eine extrem suchterregende Spielerfahrung.

Wir haben zig Abende allein damit verbracht, im Missionseditor coole Aufträge zu erstellen. Das geht ganz einfach: Man markiert irgendeine Zielperson in einem Schauplatz, bringt sie auf eine spezielle Art um und entkommt. Dieser Durchlauf dient dann als Blaupause für einen Community-Auftrag, den man bequem per Square-Netzwerk veröffentlicht. Andere Abende haben wir an unseren Highscores geschraubt, die Hokkaido-Mission beispielsweise absolviert, ohne eine der Zielpersonen auch nur zu berühren. Am Wochenende sitzt man mit Freunden vor dem Bildschirm und erledigt unter Hochdruck das Elusive Target, während man gemeinsam über die perfekte Strategie philosophiert. Denn hier hat man nur den einen goldenen Versuch. Es gibt Dutzende von Gadgets, mit denen man experimentieren kann: Zum Beispiel die explosive Gummi-Ente, die bei uns erst letztens zwei Zielpersonen beim Dinner in Bangkok am künftigen Fleischverzehr gehindert hat.



Zu Beginn sieht unser Waffenarsenal so überschaubar wie hier aus. Erst wenn wir Challenges meistern, erweitert sich das Inventar.

Was hat sich seit Episode 1 getan?

Seit Release der ersten Episode haben die Entwickler außerdem an diversen Baustellen gearbeitet. Die Ladezeiten sind kürzer, das Inventar wirkt aufgeräumter, und Icons im Menü, die vorher erst nach Sekunden laden wollten, sind jetzt blitzschnell da. Außerdem erscheint auch neuer Content für ältere Aufträge. Lediglich das Schussgefühl bleibt einer der Stolpersteine: Das Schießen macht in Hitman noch genauso wenig Spaß wie bei Release des Intro Packs, sowohl auf dem PC als auch auf der PS4 und der Xbox One. Die Waffen haben kaum Trefferfeedback, fühlen sich klobig und unpräzise an, während uns Feinde auf irrsinnige Distanzen mit der Pistole in Windeseile aus dem Leben fegen. Bei einem Stealth-Spiel soll Schleichen der Königsweg sein, aber nicht unbedingt nur deshalb, weil die Alternative keinerlei Spaß macht. Gut, am Ende kommt's aufs Gleiche raus: Hitman spielt man besser geduckt.

Dann entfaltet es sich als eines der derzeit besten Stealth Games. Wir mischen uns unters Volk, um Ziele und Gelegenheiten zu erspähen, schleichen uns in abgesperrte Bereiche, schlagen heimlich Wachen k.o. und zerren sie in den nächstgelegenen Schrank. Agent 47 studiert seine Umgebung stets bis ins letzte Detail. Wenn er den Abzug drückt, sind alle Vorbereitungen getroffen, und im besten Fall kriegt nicht mal das Opfer selbst mit, was gerade geschieht. Mit den Live-Features, den abwechslungsreichen Schauplätzen, den kreativen Herausforderungen und bizarren Nebenaufträgen schafft das sechste Hitman-Abenteuer eine sehr gute Grundlage, um all die Stärken der Serie auf ein neues Niveau zu hieven. Hat man dafür das Episodenformat gebraucht? Wahrscheinlich nicht. Und dass Käufer der Full Experience jetzt doch nur die erste Staffel einer unfertigen Geschichte haben, dürfte Gegnern dieses Release-Modells zurecht neue Munition liefern. Hitman ist mehr Fan-Spiel als frühere Serienteile, die sich mit ihren üppigen Kampagnen an eine breitere Masse richteten. Auf der anderen Seite wurde zuletzt Hitman: Absolution genau dafür harsch durch die Community kritisiert. Wir halten das Episodenformat unterm Strich für ein gelungenes Experiment. Denn dadurch blicken wir auf acht Monate voller aufregender Hitman-Geschichten zurück. Durch die konstanten Updates war und ist Hitman eher ein Service als ein abgeschlossenes Spiel. Mit einem klassischen Vollpreis-Hitman hätten wir uns sicherlich nicht so ausdauernd beschäftigt. Und genau deshalb darf man es auch nicht wie eine klassische Kampagne spielen, wenn man Spaß damit haben will. ★

Wenn 47 Gegner würgt, können wir als Spieler über Leben und Tod entscheiden.

HITMAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / Phenom X4 940	Core i7-3770 / FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ abwechslungsreiche Schauplätze
- ✚ sehr viele NPCs pro Karte
- ✚ tolle Weitsicht
- ➖ kurzer und unspektakulärer Soundtrack
- ➖ Texturen und Modelle nicht ganz zeitgemäß

SPIELDESIGN

- ✚ unzählige Wege zum perfekten Attentat
- ✚ großartiges Level-design
- ✚ jedes Szenario mit eigenen Herausforderungen
- ✚ spannende Live Features
- ➖ für Nicht-Fans belanglose Wiederholungen

BALANCE

- ✚ sehr gute Tutorial-Passagen
- ✚ Missionen werden immer anspruchsvoller
- ✚ Schleichen zwingend notwendig
- ✚ viele verschiedene, ausgewogene Gadgets
- ➖ Schießereien furchtbar

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ spannender Storyansatz
- ✚ viele interessante Dialoge
- ✚ tolle Killer-Atmosphäre
- ➖ bestenfalls ein erster Akt
- ➖ jeder Basarhändler spricht perfektes Englisch

UMFANG

- ✚ riesige Schauplätze
- ✚ unzählige Herausforderungen
- ✚ Community-Missionen und Missionseditor
- ✚ Elusive Targets
- und andere Nebenaufträge
- ➖ recht kurze Kampagne

FAZIT

Die Story mag nur ein Auftakt sein, aber spielerisch ist Hitman tatsächlich der Traum eines Profi-Killers. Zumindest für Serienveteranen.

In Spanien wurden die Todesurteile bis 1974 mit der Garotte vollstreckt, allerdings mit größeren, stationären Modellen.