



Ein unmoralisches Angebot

HITMAN CONTRACTS

Der kahle Killer meuchelt wieder: Das neueste Abenteuer von Auftragsmörder 47 bietet wieder erstklassige Missionen – aber keine Neuerungen.

Mutters Hausapotheke lehrt: Magenschmerzen kuriert eine Tasse heißer Kamillentee. Auftragskiller 47 helfen solche Ratschläge allerdings nicht, denn in seinem Bauch steckt eine Kugel. Schwer verletzt schleppt sich der Kahlkopf im 3D-Actionspiel **Hitman Contracts** auf ein schäbiges Hotelzimmer und halluziniert von seiner Vergangenheit.

Traumhaft tödlich

In den elf Traumsequenzen ohne zusammenhängende Handlung spielen Sie in **Contracts** frühere Erlebnisse des Killers nach. Spielerisch bleibt alles beim Alten: Sie schleichen und ballern sich durch große, abwechslungsreiche Levels. Unter anderem erledigen Sie in einem zur Fetisch-Disko umgebauten Schlachthaus einen Gangsterboss oder erforschen im verschneiten Russland ein gestrandetes U-Boot. Alle Schauplätze passen ins düstere Szenario: Im Schlachthaus hängen beispiels-

weise blutige Schweinehälften neben der Tanzfläche.

Zwischen den Einsätzen erzählen gut gemachte Rendersequenzen die Geschehnisse im Hotelzimmer. In der zwölften Mission wartet schließlich der Showdown in den Straßen von Paris. Anders als **Hitman 2** versucht **Contracts** nicht, die zweifelhafte Moral zu rechtfertigen: Den kaltblütigen Killer plagen keine Gewissensbisse.

Gift und Herz

Größte Stärke von **Hitman Contracts** ist das exzellente Missionsdesign, denn jeder Auftrag bietet mehrere Lösungswege. Diese finden Sie nur durch akribische Beobachtung und Planung heraus. Beispielsweise muss 47 in einem Hotel einen Terroristen töten. Da überall Metalldetektoren stehen, darf der Killer keine Schusswaffen mitnehmen. Doch über die stets aufrufbare Satellitenkarte erkennen Sie, dass die Zielperson gerne Bar und Sauna aufsucht.



Das Chinarestaurant kennen Serienfans aus dem indizierten ersten Teil.



Mit dem Küchenmesser lauern wir im Schlachthaus einem Metzger auf.



Guns and Roses: In einer Schachtel voller Blumen schmuggeln wir die Schrotflinte in eine Bar und stören den Plausch zwischen Barkeeper und Gast. (1024x768)

In der Bar können Sie heimlich den Whiskey des Opfers vergiften. Oder Sie schließen die Tür ab und erhöhen die Temperatur, wenn der Kerl im Dampfbad sitzt – dann versagt sein Herz. Wer gerne ballert, besorgt sich beim Blumenhändler ein Paket

Rosen samt Schrotflinte: Wenn kein Wachmann in der Nähe ist, werfen Sie die Blumen weg und erledigen den Terroristen.

Déjà vu

Kennern der **Hitman**-Reihe kommt der Auftrag im Hotel

bekannt vor – denn sechs der zwölf Einsätze von **Contracts** sind Remakes der Vorgänger, die jedoch stellenweise stark von den Originalen abweichen. Im Hotel gibt's zum Beispiel deutlich mehr Wächter und verschlossene Türen. Für Vete-

ranen geht dennoch Spannung verloren: Dass zum Beispiel der Terrorist Saunagänge mag, wissen sie bereits. Die sechs restlichen Einsätze handeln zeitlich vor oder nach **Hitman 1**.

Das beste Remake spielt im Hafen von Rotterdam: Bereits im ersten Teil sollten Sie auf einem Terroristen-Frachter eine Atombombe entschärfen. In **Contracts** ist der Pott jedoch bereits von der Polizei eingekreist. Sobald ein Schuss fällt, stürmen Elitepolizisten das Schiff und die Bombe geht unweigerlich hoch. Also müssen Sie sich vorsichtig vorarbeiten und sowohl Gesetzeshüter als auch Terroristen meiden – Hochspannung pur!

Spiel's noch einmal

Der Wiederspielwert von **Contracts** ist enorm: Viele Lösungswege und drei Schwierigkeitsgrade laden zum Experimentieren ein. Auf der normalen Stufe ballern Sie sich problemlos durch die Levels, da 47 viele Treffer aushält und Sie pro Mission

DREI WEGE, EIN ZIEL



9,5Um einen englischen Lord zu erledigen, vergiften wir seinen Whiskey und warten, bis er trinkt.



Im Dachgeschoss finden wir den Zugang zum offenen Kamin und werfen einen Benzinkanister hinein.



Wir stürmen das Zimmer des Lords und ballern drauflos. Das alarmiert alle Wachen, wir müssen fliehen.

TARNEN UND TÄUSCHEN



In Rotterdam suchen wir ein Schiff. Doch ein Polizist verweigert uns den Zutritt zum Hafen.



Per Sicherung kappen wir dem Wachmann den TV-Empfang. Er verlässt seinen Posten, um nachzusehen.



Wir schleichen auf das Hafengelände und suchen hinter Lkws Schutz vor Polizei-Patrouillen.



In einem Schuppen finden wir eine gelbe Arbeiterkluft. So verkleidet geht's zum Schiff.



Die Wachen durchsuchen uns vergeblich, denn unsere Waffen liegen im Werkzeugkasten. Der Weg ist frei!

siebenmal den Spielstand sichern dürfen. Der Modus »Experte« erfordert konzentriertes Schleichen: Gegner haben mehr Lebenspunkte und für jeden Einsatz gibt's lediglich zwei Speicherstände. Auf »Profi« kann bereits ein Treffer den Killer töten, Speichern ist verboten.

Selbst auf der niedrigsten Stufe brauchen Sie für jeden Auftrag rund eineinhalb Stunden. Lediglich ein zu kurzer Einsatz hat uns enttäuscht: In Rotterdam erledigten wir einen Rocker-Boss in knapp 20 Minuten – im ersten Versuch und auf der höchsten Schwierigkeitsstufe.

Kostümball für Killer

47 kann wieder die Kleider seiner Opfer anziehen. In einer Mission tarnen wir uns als Polizist, um in ein Sperrgebiet zu gelangen. Verkleidungen wie SWAT-Rüstungen bieten zudem Schutz vor Beschuss. Ein Icon verrät, wie auffällig der Killer ist: Blinkt es rot, haben die Feinde Verdacht geschöpft. Erledigte Gegner sollten Sie schleunigst in ein Versteck schleppen. Denn wenn Feinde Leichen finden, fliegt Ihre Tarnung ruckzuck auf.

Leibwächter durchsuchen den Killer in einigen Levels nach Waffen. In der Schlachthaus-Disko maskieren wir uns zum Beispiel als Ober, um Zugang zum Gangsterboss zu er-

FLORIAN STANGL

Streng genommen ist Hitman Contracts kein reines Ballerspiel und kein echter Schleich-Shooter. Sitzt das Spiel deswegen zwischen allen Genrestühlen? Nein, denn die vielfältigen Lösungswege ermöglichen mir aggressives oder verdecktes Vorgehen, sodass ich das Spiel zu großen Teilen auf meine Art und Weise gestalten kann.

Außer dem Level-Recycling hat mich die magere Handlung enttäuscht. Teil 2 hatte viel mehr Tiefe zu bieten und ließ mich daher schneller in die Haut von 47 schlüpfen. Weil sich auch technisch kaum was getan hat, ist die niedrigere Wertung nur gerechtfertigt.



»Vielfältig mit wenig Handlung«

halten. Dennoch entdecken Wächter bei einer Leibesvisitation unser Messer und schlagen Alarm. Ärgerlich: An manchen Stellen können wir Durchsuchungen umgehen, indem wir Logikfehler ausnutzen. Ein Scharfschützengewehr im Koffer etwa lässt sich durch Metalldetektoren werfen, ohne Alarm auszulösen. Nach dem Durchgehen lesen wir den Behälter einfach wieder auf.

Von AK bis Uzi

Neben lautlosem Werkzeug wie Klaviersaite oder Giftspritze nutzt der Auftragskiller 35 Schusswaffen – von den Doppelpistolen über die AK-74 bis zum Scharfschützengewehr. Die Schießsprügel unterscheiden sich deutlich in der Handhabung: Eine Präzisionswum-

me verzieht zum Beispiel stärker als eine Mini-Uzi. Vorsicht: Wenn Sie beim Blick durchs Zielfernrohr nur verschwommene Schemen erkennen, sollten Sie in den Grafikoptionen die Einstellung »Post Filter« auf den mittleren Wert setzen. Dann bleibt die Sicht klar.

Anders als in Hitman 2 dürfen Sie vor Missionsbeginn nicht selbst bestimmen, welche Bleispritzen Sie mitnehmen. Dafür gibt's Bonuswaffen, falls Sie einen Auftrag ohne unnötiges Blutvergießen bestehen. Wenn Sie zum Beispiel einen englischen Lord erledigen, ohne einen seiner Wächter anzugreifen, nehmen Sie die Schrotflinte des Aristokraten mit. Wenn Sie danach eine beliebige, bereits geschaffte Mission erneut in Angriff nehmen, steht die Flinte

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Den Hitman lotsen Sie in Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 durch seine Missionen. Welches Bildformat Sie wählen sollten, hängt in erster Linie von Grafikkarten ab (siehe Tabelle). Für optimale Darstellung empfehlen wir 32 Bit Farbtiefe. Effekte wie den »Post Filter« sehen Sie nur mit Pixel-Shadern (ab Geforce 3).

RAM/FESTPLATTE

Für ein optimales Spielerlebnis sollten Sie 256 Megabyte Arbeitsspeicher im Rechner haben. Mit 128 Megabyte startet die Auftragsmörder-Simulation zwar, Nachlade-pausen stören dann aber deutlich den Spielfluss. Auf der Festplatte belegt Hitman Contracts etwa 900 Megabyte.

TUNING-TIPPS

- 1 Deaktivieren Sie im Grafikmenü den »Post Filter«. Hitman Contracts läuft ohne diesen Weichzeichnerfilter bis zu 300 Prozent flüssiger.
- 2 Reduzieren Sie die Auflösung solange, bis Sie kein Ruckeln mehr wahrnehmen. Pro Stufe kitzeln Sie etwa 25 Prozent mehr Frames aus der 3D-Engine.
- 3 Sie können die »Draw Distance«, das »Object Detail« sowie die die »Weather Effects« ohne jeden Performance-Verlust auf »High« stellen.
- 4 Bei Stereoboxen sollten Sie in den Audiooptionen den 3D-Sound deaktivieren, um Ihren Prozessor um bis zu 15 Prozent zu entlasten.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 12 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x32 (min. Details) 1024x768x32	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
1.000 MHz	1024x768x32 1280x768x32	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
1.200 MHz	1280x768x32 1600x1200x32	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

□ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Die Ich-Perspektive erleichtert zwar das Zielen, nimmt uns aber Übersicht.

automatisch zur Verfügung. Schleichen lohnt sich also.

Wehrlose Wächter

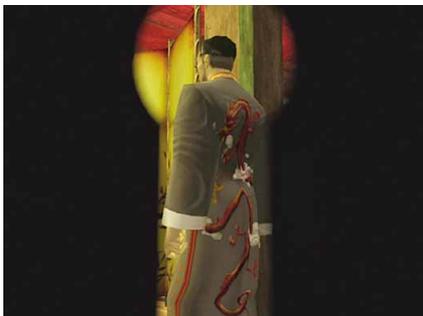
Die KI-Scherzen von **Contracts** sind kaum schlauer als in **Hitman 2** und bleiben häufig an Ecken oder Stufen hängen. Meist zielen sie ein bis zwei Sekunden lang, bevor sie das Feuer eröffnen – genug Zeit, um die Lumpen zu erledigen. Auf allen Schwierigkeitsgraden bleiben

die Feinde beim Passieren von Engpässen (Ecken, Türen) oft orientierungslos stehen und sind dann wehrlose Beute.

Doch die Computerschurken haben auch gute Seiten. Wenn sie Schüsse hören oder 47 erkennen, rufen sie häufig Verstärkung und der Killer bekommt es mit einer ganzen Gegnerhorde zu tun – auf hohen Schwierigkeitsgraden tödlich. Zudem gehen manche Feinde koordiniert vor: SWAT-Teams folgen beispielsweise einem Anführer und greifen in Gruppen an

Haken im Regen

An der etwas hakeligen Steuerung per Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive hat sich seit **Hitman 1** nichts geändert: Stellenweise bleiben Sie an Ecken hängen. Auf Wunsch schalten Sie in die Ich-Ansicht – was das Zielen erleichtert, Ih-



Ein Blick durchs Schlüsselloch klärt die Lage.



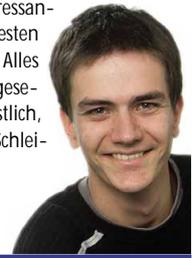
Erledigte Gegner müssen wir sofort beiseite schaffen, sonst fliegt unsere Tarnung auf.

MICHAEL GRAF

Als Fan des zweiten Teils hat mich das Hitman-Fieber auch diesmal sofort wieder gepackt. Cooler Hauptcharakter und düstere Atmosphäre ziehen mich in ihren Bann. Auch das Missionsdesign motiviert: Ich gebe nicht auf, bevor ich alle Lösungswege ausprobiert habe. Erst vergifte ich den englischen Lord, dann sprengte ich ihn per Benzinbombe und versuche schließlich, ihn als Wache verkleidet zu erledigen.

Recycling-Wahn

Mir ist unverständlich, warum die Designer Missionen aus den Vorgängern wiederverwerten – trotz der teils starken Abweichungen. Klar, als Veteran freue ich mich über das Wiedersehen mit alten Bekannten, aber das Hitman-Universum hätte bestimmt noch andere interessante Schauplätze zu bieten. Zudem fehlt es dem neuesten Kahlkopf-Abenteurer an spielerischen Neuerungen: Alles habe ich in den Vorgängerspielen schon einmal gesehen. Doch das eigentliche Spielprinzip ist unverwundlich, denn die spannende Mischung aus Ballern und Schleichen unterhält nach wie vor großartig.



»Nicht neu, aber gut«

nen aber Übersicht nimmt. In einer guten Trainingsmission lernen Sie die Bedienung.

Contracts unterstützt Surroundsound per EAX 3.0. Damit orten Sie Gegner hinter dem Killer anhand von Schrittgeräuschen. Die guten Umgebungseffekte überzeugen besonders bei schlechtem Wetter: Wenn rund um Sie herum Regen aus den Boxen prasselt, kommt die düstere Atmosphäre bestens rüber. Die Musik bleibt dezent, so lan-

ge der Killer noch unentdeckt schleicht. Sobald allerdings die Wächter auf ihn Jagd machen, lassen treibende Rhythmen umgehend Ihren Puls rasen.

Detaillierte Charaktermodelle und flüssige Animationen frischen die angestaubte **Hitman 2**-Engine ein wenig auf. Netter Effekt: Bei Schneefall verschwimmen ferne Gebäude per Weichzeichner. Lediglich die eintönigen Texturen trüben den Augenschmaus.

GR

HITMAN CONTRACTS 3D-ACTION

PUBLISHER: Eidos, (0190) 839 582
SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 24 Seiten
MULTIPLAYER: —
 Internet Netzwerk Modem an-1 PC

RELEASE (D): 30.4.2004
CA. PREIS: 50 Euro
USK: nicht unter 18

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
GF FX 5600/Ultra	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 2/4 MX	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.	900 MB Festpl.
Radeon 9000	Geforce 2/4 Mx	Radeon 9500	Radon 9800 Pro
Geforce 3/3 Ti			
Radeon 9700/Pro			
Geforce 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 18 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** —

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Splinter Cell 2 (92%, GS 04/04) Brillante Schleich-Referenz, starker Multiplayer. Hitman 2 (86%, GS 11/02) Spielerisch identischer Vorgänger mit mehr Story.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

+ viele Lösungsmöglichkeiten	- teils recycelte Einsätze
+ spannende Einsätze	- mäßige KI
+ dichte Atmosphäre	- keine freie Waffenwahl
+ Waffen unterscheiden sich deutlich	- keine spielerischen Neuerungen
+ Belohnung fürs Schleichen	- nur rudimentäre Handlung

GRAFIK: Gut
SOUND: Sehr gut
BEDIENUNG: Gut
MULTIPLAYER: —
PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: HARTES SCHLEICHSPIEL MIT ERSTKLASSIGEN MISSIONEN.

