

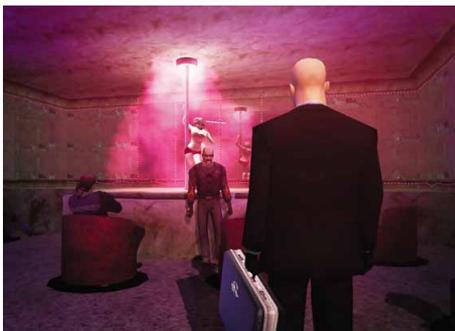
Bei Spielstart Mord

HITMAN CONTRACTS

Der Glatzkopf kehrt zurück: Auftragsmörder 47 schleicht und ballert sich ab dem 30. April durch sein drittes Abenteuer. Wir haben vorab einen genauen Blick darauf geworfen.



Die dicke Feuerwehr-Uniform tarnt unseren Killer und bietet Schutz vor Beschuss.



In einer Kneipe treffen wir zwielichtige Gestalten.



Mit dem Großkaliber im Anschlag geht's durch eine Mine.

Selbst kaltblütige Klone haben schwache Momente: Schwer verletzt liegt der Killer 47 in einem Hotelzimmer und halluziniert von früheren Abenteuern. Elf dieser Traumsequenzen werden Sie im 3D-Actionspiel **Hitman Contracts** nachspielen. Die zwölfte Mission dient als Showdown in der realen Welt. Wir haben eine frühe spielbare Version von **Contracts** unter die Lupe genommen.

Killer auf der Flucht

Am Ende von **Hitman 1** tötet 47 seinen Schöpfer, einen verrückten Wissenschaftler. Der erste Einsatz von **Contracts** spielt direkt nach diesem Mord: Wir stecken in einem Irrenhaus fest, während Dutzende von Elite-Polizisten in das Gebäude stürmen. Die KI-Gegner stellen sich schlauer an als in den Vorgängern, folgen einem Anführer

kreisen uns vier Feinde ein. Einen der Häscher können wir ausschalten, schlüpfen flugs in seine Uniform und schleichen so unerkannt aus der Anstalt.

Jede der spannenden Mission soll mehrere Lösungswege bieten. Beispielsweise muss Agent 47 in einem zur Disko umgebauten Schlachthaus einen Unterwelt-Anführer erledigen. Wer auf Action steht, ballert sich durch die Gemächer des Erzschorken. Schleich-Freunde aber klaufen in der Umkleidekabine eine Butler-Uniform und reichen dem Bösewicht eine vergiftete Opium-Pfeife. Einige Einsätze unserer Preview-Version spielten sich jedoch zu simpel – einen holländischen Biker-Boss etwa schalteten wir bereits nach rund zehn Minuten aus.

Action für Erwachsene

Hitman Contracts setzt noch stärker als die Vorgänger auf eine düstere, makabre Atmosphäre. Schauplätze wie die Schlachthaus-Disko wirken grotesk und abstoßend. Auch die Charaktere passen ins beklemmende Szenario – etwa der sadistische Eigentümer des Tanzschuppens. Schicke Lichteffekte und detaillierte Charakter-Modelle stellt **Contracts** mit der weiterentwickelten **Hitman 2**-Engine dar. Die düstere Musik stammt erneut vom Komponisten Jasper Kyd. **GR**

HITMAN CONTRACTS

Genre: 3D-Action

Entwickler: Io Interactive

Termin: 30. April 2004

Potenzial: Gut

Michael Graf: »Wer sich von Hitman Contracts große Innovationen erhofft, erlebt eine Enttäuschung. Denn die Designer konzentrieren sich zu Recht auf die Stärken der Serie: Einsätze mit mehreren Lösungswegen und die beklemmende Killer-Atmosphäre werden mich wieder an den Bildschirm fesseln. Nur der eine oder andere übertriebene kurze Auftrag senkt bei mir den Spielspaß.«