

PLAYZONE SPECIAL 05/04

PLAYZONE

A central figure of a Hitman character, seen from the chest up, holding two silver pistols crossed in front of his face. The character is wearing a dark suit, white shirt, and red tie. The background is dark with stylized blue and white circular patterns.

HITMAN CONTRACTS

EIDOS' AUFTRAGSKILLER IST ZURÜCK: ALLES WISSENSWERTE ZUM NEUEN HITMAN-ABENTEUER

Exklusive Hintergrundinformationen zu allen Missionen, Charakteren und Waffen



SHELLSHOCK™

NAM '67



PC
CD

PlayStation.2



eidos
www.eidos.com

PLAYZONE Special 05/04

Hitman: Contracts

INHALT

DAS SPIEL

- 04 Der Spielablauf
- 08 Die Missionen
- 17 Das Tutorial
- 18 Charaktere
- 22 Waffen & Spezialausrüstung
- 26 Gewinnspiel

HINTERGRUND-INFOS

- 20 Jesper-Kyd-Interview
- 24 Rasmus-Højengaard-Interview

SPECIAL

Poster

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTED MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth
E-Mail: playzone@computed.de
Internet: www.play-zone.de

Redaktionsdirektor:

Hans Iglsch

Leitende Redakteure:

Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
Michael Fruchtski (V.i.S.d.P.)
Felix Mühlbacher
Andreas Fink

Beiratsklient:

Andreas Kraus, Barbara, Tobias Zellerhoff

Textchefin:

Margit Koch-Weil

Stellvertretende Textchefin:

Claudia Brosse

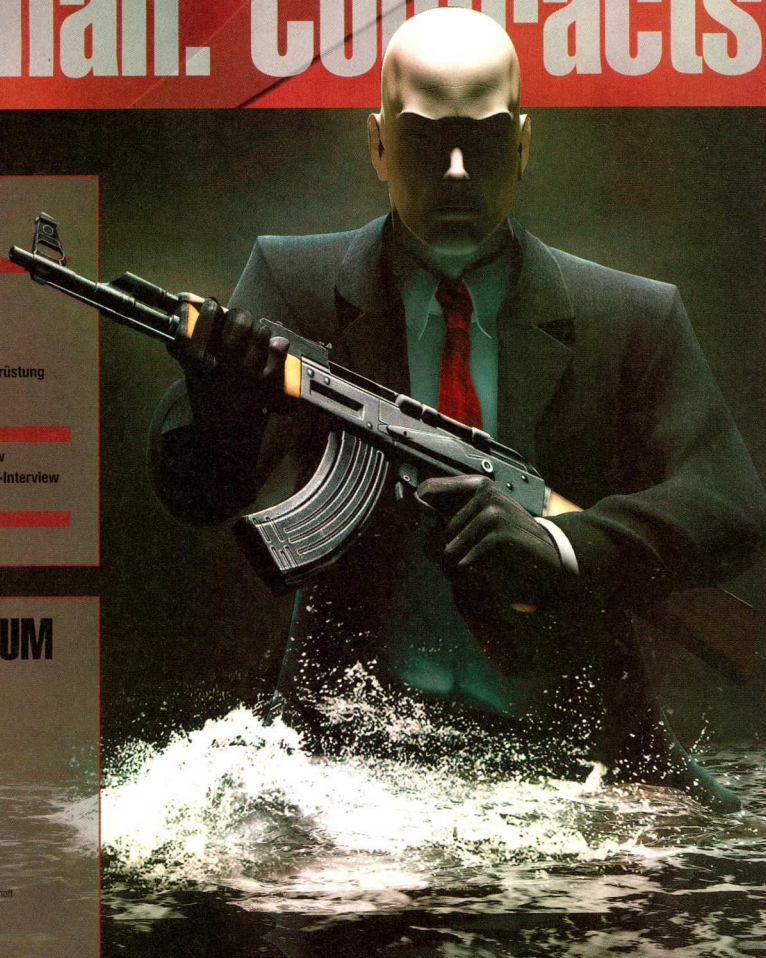
Lektorat/Schlussredaktion:

Berit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreier

Layout:

Susanne Sälmann, Matthias Schöffel, David Moia

Unerbichtlich. Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



Eigentlich wollten wir Ihnen in der aktuellen PLAYZONE-Ausgabe schon einen ausführlichen Test zu Eidos' Action-Highlight präsentieren. Da dies jedoch zeitlich nicht möglich war, haben wir stattdessen entschieden, Ihnen *Hitman: Contracts* anhand einer aussagekräftigen Vorschauversion in dieser Sonderbeilage in allen Einzelheiten vorzustellen. Auf den folgenden Seiten finden Sie neben exklusiven Interviews alle relevanten Informationen über Levels, Waffen und Charaktere des neuen *Hitman*-Abenteuers sowie ein Gewinnspiel mit vielen attraktiven Preisen und zwei geniale A3-Poster. Viel Spaß beim Lesen wünscht:

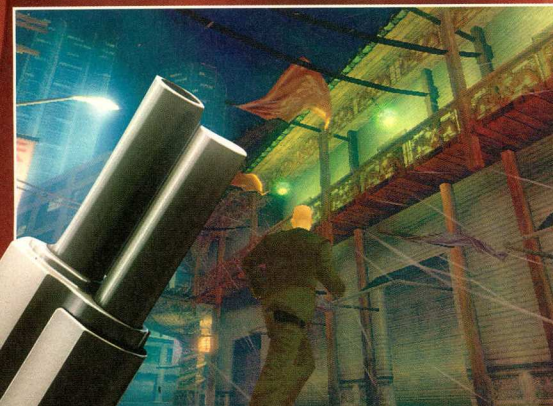
Wolfgang Fischer, Leitender Redakteur



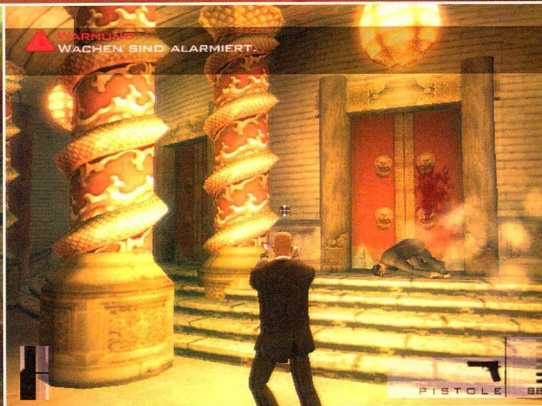
Der Fleischkönig hat ein Faible für SM-Gespielinnen.

Der Spielablauf

Wer für Geld tötet, muss sich über alle Regeln hinwegsetzen!



SAUWETTER IN HONGKONG Da schickt man keinen Hund vor die Tür.



DUMMI! Jetzt wimmelt es hier gleich von Gegnern.

Diese aus dem Trailer zum Spiel stammende Aussage könnte nicht nur ohne weiteres die Devise für jeden Profikiller sein, sie macht auch unmissverständlich klar, was den Spieler beim neuesten Ableger der berühmtesten *Hitman*-Serie auf jeden Fall erwartet: kompromisslos harte Action und enorme Freiheit bei der Durchführung der diffizilen Aufträge. Wer einen der Vorgänger gespielt

hat, wird sich dank des sehr ähnlichen Spielprinzips sofort wieder zurechtfinden.

REISE IN DIE VERGANGENHEIT

Aber auch absolute *Hitman*-Neulinge sollten sich keineswegs davon abschrecken lassen, dass es sich bei *Contracts* bereits um den dritten Teil der Serie handelt und sie die anderen beiden nicht gespielt haben. Zum einen gibt es nämlich ein umfangreiches Trainingsareal, in dem man sich mit dem Gameplay anfreunden und den Umgang mit der Steuerung erlernen kann. Zum anderen ist die Story relativ einfach gestrickt: Nach einem Auftrag, der nicht ganz nach Plan verlaufen ist, kann sich der glatzköpfige Killer

mit dem Barcode im Nacken mit letzter Kraft und schwer verletzt in seinen Schlupfwinkel zurückschleppen. Dort erinnert er sich unter starken Schmerzen an vergangene Aufträge. Die zwölf Stationen umfassende Reise durch die ereignisreiche Vergangenheit von 47 beginnt in einem rumänischen Sanatorium, Geburtsstätte des geklonen Killers und Refugium seines großgewaltigen Schöpfers Dr. Orthmeyer. Ziel dieses ersten Levels ist es, nach dem Mord an dem Wissenschaftler ohne Rücksicht auf Verluste aus der Klinik zu fliehen. Die nächsten Aufträge führen 47 nach Sibirien, Holland, Ungarn und China. In der letzten Mission, die dann wieder in der Realität spielt, muss der immer noch

geschwächte Auftragskiller der französischen Polizei entkommen, die in Hundertschaften das Hotelzimmer des Protagonisten belagert.

TARNEN UND TÄUSCHEN

Wie sich *Hitman: Contracts* spielt, lässt sich am besten anhand einer typischen Mission veranschaulichen. Ein gutes Beispiel ist die dritte Mission des Spiels, „Die Bjarkhov Bombe“, die 47 nach Sibirien führt. Dort muss er in eine schwer bewaffnete Anlage gelangen, die dort befindliche Bombenfabrik zerstören und zwei gefährliche Terroristen liquidieren. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, immer unauffällig zu bleiben. Damit ist aber keineswegs nur gemeint, dass man wie bei *Splinter Cell*



ENTTARNT Ein Wachposten hat 47 entlarvt.

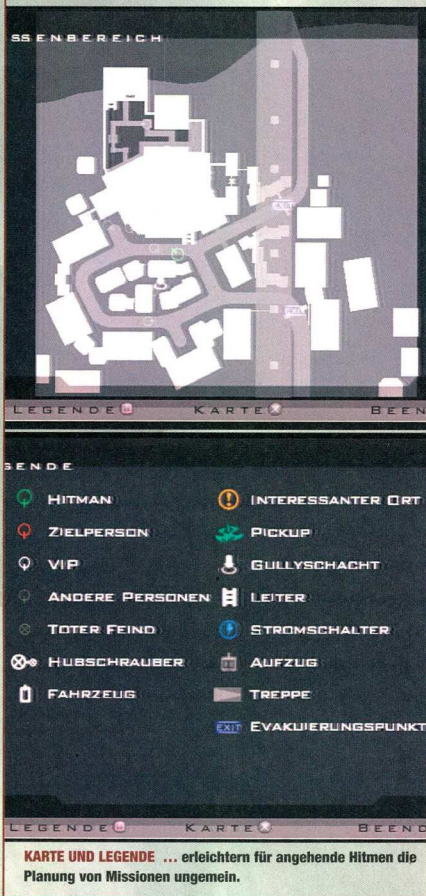


SCHÜRHAKEN Dem Hitman ist jedes Mittel recht!

Orientierungshilfe

Ohne die umfangreichen Karten ist es praktisch unmöglich, eine Mission perfekt zu planen.

Durch Drücken der L1-Taste gelangt man jederzeit zu einer Karte, die nicht nur einen Überblick über den Aufbau aller Ebenen des jeweiligen Levels bietet, sondern auch wichtige Orte und alle Personen zeigt, die sich hier aufhalten. Ob es sich bei Letzteren um Gegner, Zivilisten oder gar die Zielperson handelt, lässt sich an der Farbe des jeweiligen Symbols ablesen. Ebenfalls vermerkt sind mögliche Ausgänge, Fluchtwege, Treppen, Aufzüge, praktisch alles, was die Planung für 47 erleichtert. Eine ausführliche Legende sorgt dafür, dass man sich jederzeit die Bedeutung der vielen Symbole wenn nötig in Erinnerung rufen kann. Einen kleinen Haken hat die äußerst nützliche Kartenfunktion jedoch: Die Zeit läuft dabei unerbittlich weiter. Bevor man sich die Karte anschaut, sollte man sich also ein ruhiges Plätzchen suchen, an dem man nicht von patrouillierenden Wachen gestört wird.



KARTE UND LEGENDE ... erleichtern für angehende Hitmen die Planung von Missionen ungemein.

BITTE STILLHALTEN
Lord Beldingford
erhält seine
verdiente Strafe.



von Schatten zu Schatten schleichen muss. Ebenso wichtig ist es, ausgeschaltete Gegner verschwinden zu lassen, immer die richtige Verkleidung für den jeweiligen Missionsabschnitt zu haben und nicht in der Öffentlichkeit mit Waffen herumzufucheln.

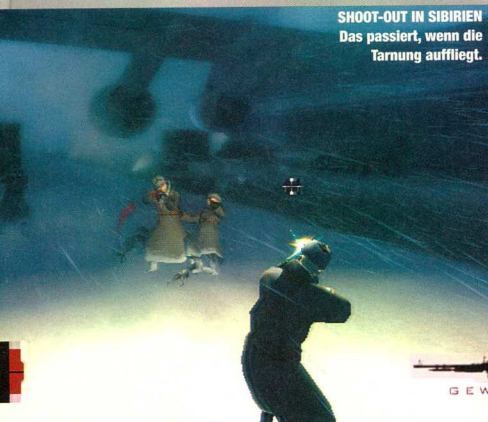
BALLERN ODER SCHLEICHEN?

Die einzige Kleidung, mit der man in diesem Level überall durchkommt, gehört einem der beiden Terroristen. Der einfachste und unauffälligste Weg, an die Klamotten zu kommen, ist, sein Essen mit Abführmittel zu versetzen und ihm auf der Toilette aufzulauern. Der Rest der Mission spielt sich dann praktisch wie von selbst. Der zweite Terrorist muss ausgeschaltet und drei Sprengsätze an der Bombenfabrik angebracht werden, bevor 47 mit dem Transportflugzeug, das ihn nach Sibirien gebracht hat, fliehen kann. Das ist natürlich nicht der einzige Weg, diesen Auftrag anzugehen. Wer sich geschickt anstellt, schafft es vielleicht sogar, mit reiner Waffengewalt durch den gesamten Level zu kommen, vorausgesetzt, fast jeder Schuss sitzt. Gar nicht so leicht, denn Medikits oder Ähnliches gibt es bei *Hitman: Contracts* nicht. Obwohl derartige Ballerorgien eine nette Abwechslung darstellen, besteht der eigentliche Reiz des Spiels darin, ohne sie auszukommen. Das ultimative Ziel in

jeder Mission liegt darin, diese nicht nur irgendwie zu schaffen, sondern „perfekt“ als lautloser Killer zu bestehen. Wie man sich angestellt hat, kann man nach jedem Auftrag in einer Missionsübersicht ablesen.

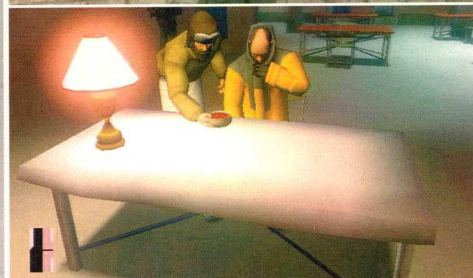
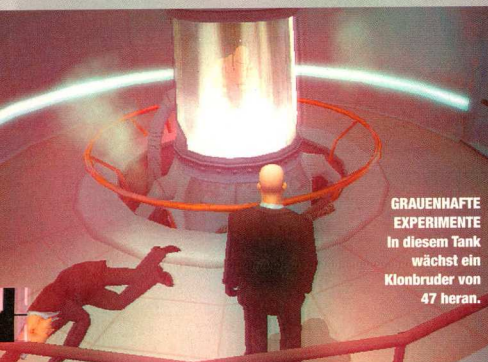
FANTASTISCHE PRÄSENTATION

Was den Titel – abgesehen vom spannenden, herausfordernden Gameplay und den durchdachten Levels – so besonders macht, ist die hervorragende technische Umsetzung des Spiels. Was die Entwickler von IO Interactive beim dritten *Hitman*-Teil aus der überarbeiteten Glacier-Engine herausgeholt haben, ist wirklich beeindruckend. Obwohl alle Levels sehr gut aussehen, stechen einige besonders hervor: Das von einem höllischen Schneesturm heimgesuchte Sibirien, die unwirkliche SM-Party des Fleischkönigs in dem blutgetränkten Schlachthof und das stürmische Hongkong, in dem 47 vier Missionen lang für Chaos sorgt, sind echte Grafik-Highlights. Aber nicht nur die außerordentlich guten Effekte, sondern auch die fantastischen Videosequenzen zwischen den einzelnen Missionen und der geniale Soundtrack von Jesper Kyd sorgen dafür, dass *Hitman: Contracts* ein ganz besonderes Spielerlebnis ist. Die uns vorliegende Version war aber leider nicht ganz makellos. Ein paar Clipping-Fehler, nicht immer opti-



male Animationen und das etwas übertrieben wirkende Rag-Dolling-Verhalten von toten Körpern fallen zwar leicht negativ auf, haben aber keinerlei Auswirkung auf den Spielab-

lauf. Sollte es den Entwicklern noch gelingen, diese Kleinigkeiten bis zum Release des Spiels auszubügeln, dann dürfen sich Hitman-Fans auf den bisher besten Teil der Serie freuen. (wf)



PROBLEM UND LÖSUNG Um an die Klamotten eines einflussreichen Terroristen zu kommen, versetzt 47 dessen Essen mit Abführmittel und lauert ihm danach auf der Toilette auf.



Die Missionen

Wir zeigen Ihnen im Überblick, mit welchen Aufträgen Sie bei Hitman: Contracts **Ihren Lebensunterhalt** bestreiten müssen.

Ich erwache in einem weißen Raum. Verrückt. Träume von toten Menschen verfolgen mich, die in ihrem eigenen Blut liegen. Hier liegt auch ein toter Mensch. Ich durchsuche ihn und finde Schlüssel – Autoschlüssel. Ich gehe auf die Tür zu. Ich drücke die Klinke nieder und ... sie geht auf. Ich gehe vorsichtig ein paar Schritte durch einen seltsamen Raum und

gelange dann in einen langen, hell beleuchteten Gang. Hier liegen wieder überall Leichen. Das Bizarre daran: Ich kenne jeden einzelnen von ihnen, ich erkenne sie, sie sehen alle aus wie ich ...“

Das sind die ersten Momente, die der eiskalte Berufskiller 47 in *Hitman: Contracts* erlebt. Wem die Vorgänger geläufig sind, wird das eventuell bekannt vorkommen, denn hier handelt es sich um das

Finale des ersten Abenteuers. *Hitman: Contracts* beginnt mit der Flucht des Killers aus dem Labor seines Schöpfers. Nach einer letzten, tödlichen Umarmung mit dem großewahn-sinnigen Dr. Ort-Meyer muss 47 noch einmal die Gänge des Sanatoriums durchstreifen, diesmal auf der Suche nach einem Ausweg. Dieses erste Szenario bildet den Auftakt zu einem neuerlich moralisch fragwürdigen, aber dennoch

ungemein spannenden Abenteuer, in dem Sie, politisch völlig unkorrekt, sprichwörtlich über Leichen gehen. Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie nun exklusive Hintergrundinformationen und alle relevanten Details zu den zwölf im Spiel enthaltenen Missionen zusammengetragen. Überzeugen Sie sich selbst davon, wie dunkel und düster *Hitman: Contracts* tatsächlich geworden ist. (wf/af)

Mission 1

Nachspiel im Sanatorium

Das Spiel beginnt im Sanatorium. Nach dem Mord an seinem Schöpfer ist Flucht der einzige Gedanke, der im Kopf von 47 hämmert. Doch noch bevor 47 den Ausgang erreicht, stürmt eine Spezialeinheit der Polizei den Ort. Ziel ist es nun, heil das Fluchtauto vor dem Eingang des Sanatoriums zu erreichen und sich dem Zugriff der Wachen des Sanatoriums und der Polizei zu entziehen.

Auffindbare Waffen: CZ 2000, Küchenmesser, AUG-MP, SPAS 12, Enforcer-Scharfschützengewehr
Gegenstände: Elektroshocker
Tarnung: Patient, Polizist, Arzt



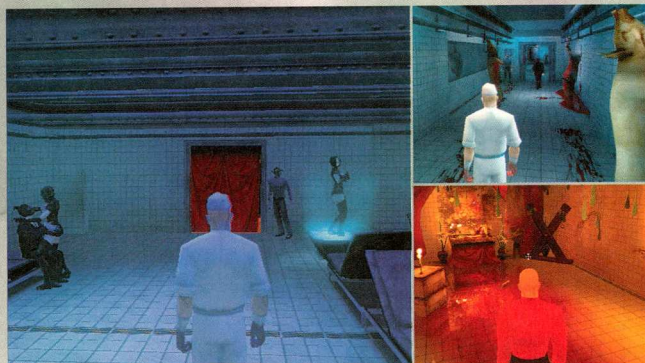
IRRENHAUS? Im Sanatorium erwarten Sie futuristische Labors, Psychopathen und literweise Blut.

Mission 2

Meat King's Party

Der erste „echte“ Auftrag, an den sich 47 zurückerinnert, ist die Mission im Schlachthaus des „Fleischkönigs“, eines skrupellosen Großfleischereibesitzers. Er und sein ebenso skrupellos wie gerissener Anwalt müssen eliminiert werden. Von beiden wird angenommen, dass sie ein rumänisches Mädchen entführt und möglicherweise ermordet haben. 47 soll sie retten, sofern sie überhaupt noch am Leben ist.

Auffindbare Waffen: Fleischhaken, Küchenmesser, Fleischerbeil, CZ 2000
Gegenstände: Optumpfeife, Brathuhn
Tarnung: Metzger, Gast, Wache, Koch



SCHLACHTFEST In diesem weitläufigen Komplex feiert der Meat King seine bizarren SM-Partys.

Mission 3

Die Bjarkhov-Bombe

Der nächste Auftrag führt 47 nach Sibirien. Dort soll er Fabian Fuchs nebst Handelspartner Sergei Bjarkhov eliminieren. Die beiden Männer sind die Hauptpersonen in einem Bombengeschäft. Um auf Nummer Sicher zu gehen, muss 47 die Produktionsstätte der Bombe ebenfalls zerstören. Dafür muss er sich in einen wie eine Festung bewachten Hafen für Unterseeboote einschleichen und sich vor Wachen und Scharfschützen in Acht nehmen.

Auffindbare Waffen: AUG-MP
Gegenstände: Bomben, Fernzünden
Tarnung: Wache, Hafenarbeiter



BOMBENSTIMMUNG IN SIBIRIEN In dieser sehr dunklen und kalten Umgebung zerstört 47 ein U-Boot.

Mission 4

Beldingford Manor

Nach der Entführung eines jungen Akademikers durch einen gewissen Lord Beldingford und seinen Sohn muss 47 in das Anwesen der Beldingfords eindringen und sowohl den Lord als auch seinen Sohn eliminieren. 47 soll sich im Rahmen eines gesellschaftlichen Anlasses unter die Gäste mischen. Nach dem Auffinden des Entführten kann 47 seinen Auftrag als erfüllt betrachten und sollte schleunigst vom Anwesen verschwinden.

Auffindbare Waffen: Schrotflinte, GK17
Gegenstände: Karaffe mit Whiskey, Queue, Giffläschchen
Tarnung: Wache, Butler



GIFTIGE ATMOSPHÄRE Das Landhaus samt Grundstück ist der Schauplatz dieses blutigen Auftrags.

Mission 5

Rendezvous in Rotterdam

Hier soll der Berufsskinner zwei Personen, einen Privatdetektiv und einen Bandenchef, eliminieren. Dafür sucht 47 im holländischen Biker- und Bandenmilieu nach seinen Opfern und muss feststellen, dass auch in leer stehenden Häuserruinen mit hoher Kugeldichte zu rechnen ist. Nach Erfüllung dieses Auftrags kann sich 47 aus dem Staub machen.

Auffindbare Waffen: Magnum 500, AK 74, CZ 2000, abgesägte Schrotflinte, Desert Eagle, Küchenmesser
Gegenstände: VIP-Karte, Safekombination, Umschlag mit Geld
Tarnung: Bandenmitglied, Biker, Gangster



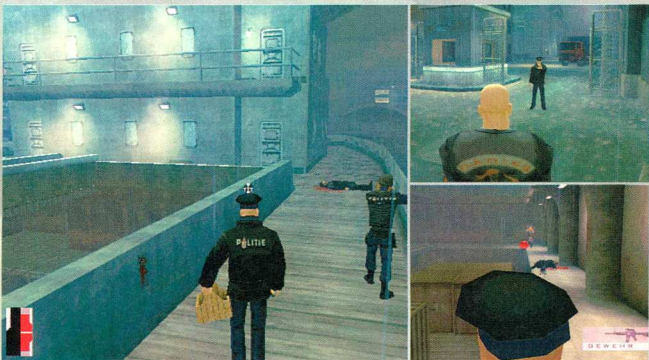
INDUSTRIEGEBIET Im Unterschlupf der Bikergang erwarten 47 Industrieflair und massig Gegner.

Mission 6

Tödliche Fracht

Noch immer in Rotterdam, soll 47 nun einen Waffenhändler eliminieren. Allerdings sind diesmal auch die holländischen Behörden an der Sache dran. Wie es mit gesetzestreuen Beamten nun mal so ist: Sie wollen den bösen Buben lebend. Der Kunde von 47 will genau das nicht. Also heißt es diesmal schnell sein, nebenbei aufpassen, dass das kleine Atom-bombchen, auf dem der Waffenschlepper sitzt, nicht hochgeht – und dann ab durch die Mitte.

Auffindbare Waffen: Abgesägte Schrotflinte, M4 Karabiner, AK 47, GK 17, CZ 2000
Gegenstände: Sender
Tarnung: Biker, Polizist



SCHIFF AHOI Ein Großteil der Action in diesem Abschnitt passiert auf einem Frachtschiff.

Mission 7

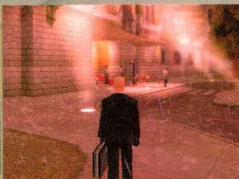
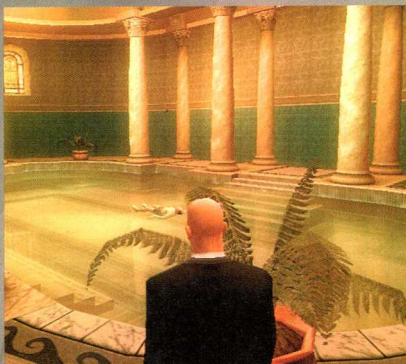
Alte Handelstraditionen

Die beiden Fuchs-Brüder, weltweit gesuchte Terroristen, sind in Budapest unterwegs, um einen besonders hinterhältigen Plan durchzuführen. Bei einer UN-Friedenskonferenz wollen die beiden eine Bombe zünden. 47 muss die beiden Brüder in deren Hotel eliminieren und mit der Bombe entkommen.

Auffindbare Waffen: GK 17, Magnum 500, SG 220 mit Schalldämpfer, Scharfschützengewehr

Gegenstände: Konferenz-ID-Karte, Notizen, Geheimgeld, Zimmerschlüssel, Koffer für Chemiebombe

Tarnung: Polizist, Abgeordneter



INFILTRATION Als Diplomat schleicht sich 47 in das Hotel ein, um das Bombenattentat zu vereiteln.

Mission 8

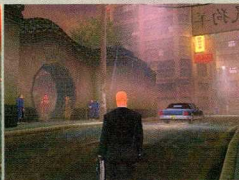
Drachenjagd

Nun findet sich 47 in Hongkong wieder. Hier beginnt eine Mission, die sich über mehrere Abschnitte erstreckt. Hauptziel ist es dabei, den Führer der Red-Dragon-Triade, Lee Hong, auszuschalten und sein Syndikat zu zerschlagen. Zuerst wird 47 damit beauftragt, einen Unterhändler der Organisation zu eliminieren. Um einen Bandenkrieg anzuzetteln, muss der Unterhändler einer anderen Triade aber unbedingt überleben.

Auffindbare Waffen: Scharfschützengewehr, AK 74, GK 17

Gegenstände: Rattengift, Geheimgeld

Tarnung: Triadenmitglied



A WALK IN THE PARK Im Tempelpark treffen sich die Triadenführer unter extremen Schutzvorkehrungen.

Mission 9

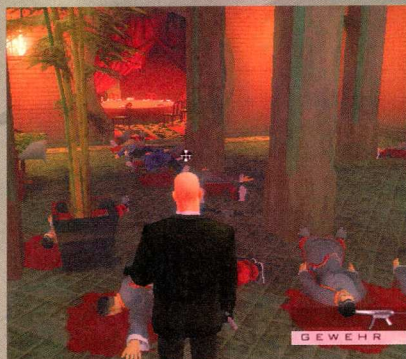
Vorfall im Wang Fou

Nach erfolgreich absolvierter Drachenjagd und entsprechendem Chaos in Hongkong wollen die beiden Triaden nun unter allen Umständen einen Bandenkrieg vermeiden. Der Berufskiller muss schnell reagieren und im Wang-Fou-Restaurant den Verhandlungsführer und die Leibwächter der Blue-Lotus-Triade eliminieren. Jetzt dürfte sich ein verheerender Bandenkrieg auf keinen Fall mehr abwenden lassen.

Auffindbare Waffen: AK 74, Micro Uzi, W2000 Scharfschützengewehr

Gegenstände: Bombe und Fernzündler

Tarnung: Triadenmitglied



BRUST ODER KEULE Das riesige Wang-Fou-Restaurant ist der Hauptschauplatz dieses Levels.

Mission 10

Massaker im Fischlokal

Jetzt wollen beide Triaden den Krieg. Leider versucht nun die Polizei zu vermitteln. Um die Fehde weiter anzukurbeln, sollen bei einem Vermittlungsversuch zwischen den beiden Parteien der Polizeichef, der die Verhandlungen persönlich leitet, und der Unterhändler der Blue-Lotus-Triade eliminiert werden. Der Anschlag muss dann dem Red-Dragon-Unterhändler in die Schuhe geschoben werden.

Auffindbare Waffen: AK 74, GK 17, CZ 2000, SG 220 mit Schalldämpfer
Gegenstände: Amulett
Tarnung: Mitglied der Red Dragon, Mitglied der Blue Lotus



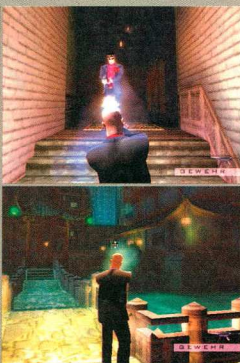
SUSHI MIT REIS Aufgrund der vielen Wachen im Restaurant sollte 47 am besten unentdeckt bleiben.

Mission 11

Lee Hongs Ende

Da der Auftragskiller nun alle Aufträge erfolgreich absolviert hat, kann er sich endlich mit dem Hauptziel beschäftigen. Nachdem er beide Fraktionen entscheidend geschwächt hat, muss Triadenführer Lee Hong ins Gras beißen. Um den Untergang der Triade endgültig zu besiegeln, klaut 47 das Herrschaftssymbol der Red Dragon, eine Jadenfigur.

Auffindbare Waffen: Micro Uzi, Micro Uzi mit Schalldämpfer, M4-Karabiner, chinesisches Schwert, W2000-Scharfschützengewehr
Gegenstände: Safekombination
Tarnung: Mitglied der Red Dragon



LEE HONGS HÖLLENTREIP Das Restaurant mit seinen vielen Räumen ist Lee Hongs letzter Aufenthaltsort.

Mission 12

Jäger und Gejagter

Der letzte Auftrag führt 47 nach Paris. Der schwer verletzte Killer wird in seinem Hotel von einem Sondereinsatzkommando der Polizei überrascht. Es kommt zum großen Showdown zwischen 47 und dem Leiter des Sondereinsatzkommandos, das ihn zu fangen versucht.

Auffindbare Waffen: MP5, SPAS 12
Gegenstände: Gewehrkoffer
Tarnung: Polizist



DAS ENDE? Nach der Flucht vor der Polizei begibt sich 47 auf die Suche nach seinem letzten Opfer.



STAINLESS - MADE IN USA

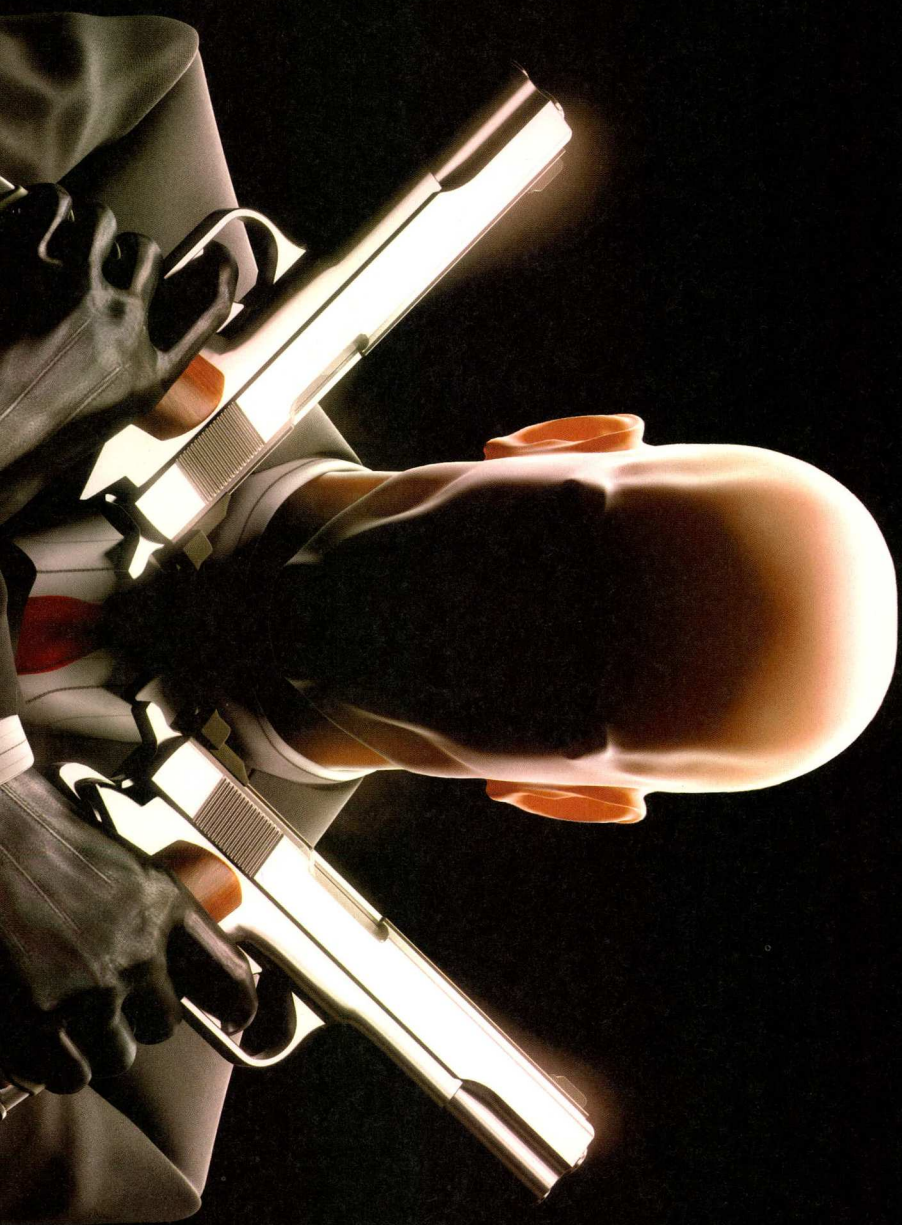


EL MONTE, CA

EL MONTE, CA
CUSTOM WEAPON
CORPORATION
AUTOMATIC







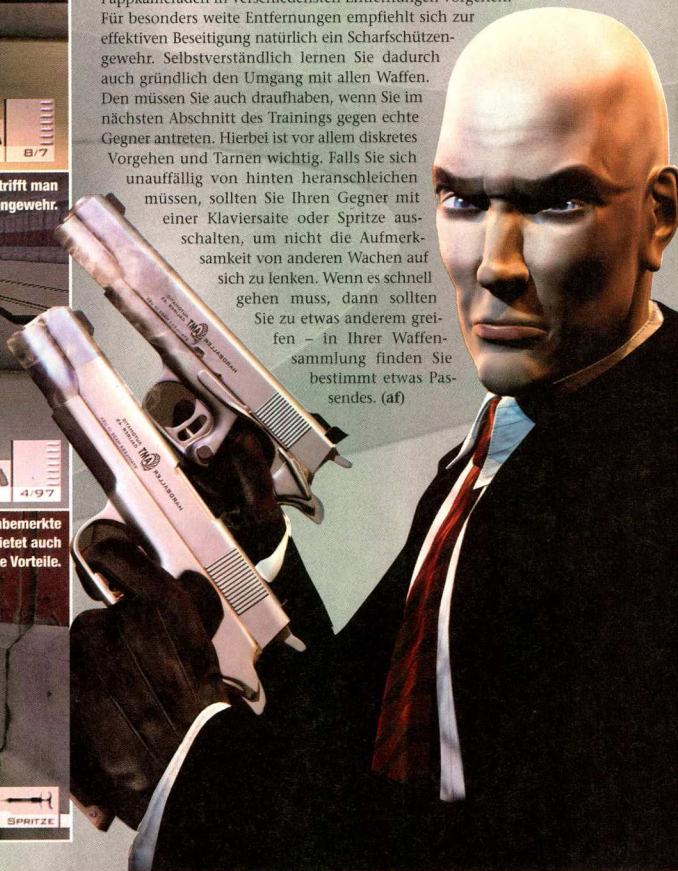


Das Tutorial

Der Trainingsmodus bietet Spielern vielfältige Möglichkeiten, um sich perfekt auf den neuen **Job als Berufskiller** vorzubereiten.

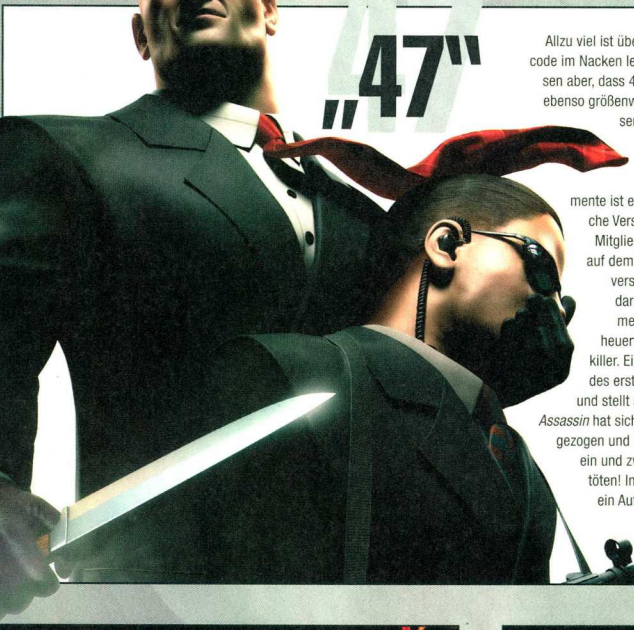


Der Tutorial-Modus in *Hitman: Contracts* entpuppt sich als lebenswichtiges Training für angehende Profikiller. Während man bei anderen Action-Titeln entweder einen „Trocken“-Level absolviert oder gegen Bewegungslegastheniker kämpft, trainiert man hier den absoluten Ernstfall. Sie gehen dabei das volle Programm durch: Beginnen sollten Sie auf dem Fenster-Parcours, auf dem Sie plötzlich zwischen Häusern auftauchende Zielscheiben niederschießen. Auf dem anschließenden Schießstand müssen Sie ebenfalls gegen Pappkameraden in verschiedensten Entfernungen vorgehen. Für besonders weite Entfernungen empfiehlt sich zur effektiven Beseitigung natürlich ein Scharfschützengewehr. Selbstverständlich lernen Sie dadurch auch gründlich den Umgang mit allen Waffen. Den müssen Sie auch draufhaben, wenn Sie im nächsten Abschnitt des Trainings gegen echte Gegner antreten. Hierbei ist vor allem diskretes Vorgehen und Tarnen wichtig. Falls Sie sich unauffällig von hinten heranschieben müssen, sollten Sie Ihren Gegner mit einer Klaviersaite oder Spritze ausschalten, um nicht die Aufmerksamkeit von anderen Wachen auf sich zu lenken. Wenn es schnell gehen muss, dann sollten Sie zu etwas anderem greifen – in Ihrer Waffensammlung finden Sie bestimmt etwas Passendes. (af)



Die Charaktere

Auf den folgenden Seiten finden Sie ein kurzes Who's who des neuen Hitman-Abenteuers mit **Infos zum Protagonisten, seinen Verbündeten und seinen Opfern.**



Allzu viel ist über den gnadenlosen, glatzköpfigen Killer mit dem Barcode im Nacken leider nicht bekannt. Kenner der bisherigen Spiele wissen aber, dass 47 das beeindruckende Ergebnis der Forschungen des ebenso größtenwahnsinnigen wie genialen Dr. Orthmeyer ist. Der Wissenschaftler und ein paar seiner Kollegen hatten es sich zum Ziel gesetzt, den natürlichen Alterungsprozess aufzuhalten und per Klontechnologie den perfekten Menschen zu erschaffen. Ort dieser illegalen Experimente ist eine Klinik in Rumänien, deren Patienten als menschliche Versuchskaninchen missbraucht werden. Als den übrigen Mitgliedern des Forschungsteams klar wird, dass Orthmeyer auf dem besten Weg ist, eine loyale Klonarmee zu erschaffen, versuchen sie ihn daran zu hindern. Der Doktor inszeniert daraufhin die Flucht seines vielversprechendsten Experiments, Nummer 47. Der glatzköpfige, emotionslose Klon heuert kurz darauf bei der „Agentur“ an und wird Auftragskiller. Ein Job, für den er wie geschaffen scheint. Gegen Ende des ersten *Hitman*-Teils findet 47 heraus, wer und was er ist, und stellt sich seinem Schöpfer. Zu Beginn von *Hitman 2: Silent Assassin* hat sich der ehemalige Killer aus dem Mordgeschäft zurückgezogen und lebt in einem Kloster. Doch die Vergangenheit holt ihn ein und zwingt ihn, wieder das zu tun, was er am besten kann: töten! In *Hitman: Contracts* ist 47 wieder voll im Geschäft, bis ein Auftrag schief läuft und er schwer verwundet wird. Dem Tode nahe, erinnert er sich an vergangene Aufträge und versucht herauszufinden, ob sie etwas mit seiner aktuellen Situation zu tun haben.

Campbell Sturrock, der Fleischkönig

Mission: Meat King's Party

Der fette und widerliche Campbell Sturrock ist der fast schon allmächtige Besitzer der größten Fleischverarbeitungsfabrik Rumäniens, die er zusammen mit seinem verrückten Bruder betreibt. Trotz erdrückender Beweise wurde der Fleischkönig gerade in einem mysteriösen Entführungsfall freigesprochen. Eine Tatsache, die Hitmans Kunde, der Vater des vermissten Mädchens, einfach skandalös findet und daher den Tod von Sturrock fordert.



Malcolm Sturrock, Bruder des Fleischkönigs

Mission: Meat King's Party

Der Bruder des ebenso irren wie illustren Fleischkönigs scheut das Licht der Öffentlichkeit und hält sich lieber tief in der Fleischfabrik versteckt, um sich dort seinem kranken Hobby – dem Verstümmeln von Menschen – und seiner geliebten Messersammlung zu widmen. Hitmans Kunde hat die Befürchtung, dass Malcolm das arme Mädchen in seinen Fängen hat und die Gute womöglich schon nicht mehr unter den Lebenden weilt.



Deckname „Yurishka“, Ex-KGB-Agent

Mission: Die Bjarkhov Bombe

Yurishka, der als Koch getarnt im Lager des Waffenhändlers für die Agentur Informationen sammelt, ist in der Sibiri-Mission der Schlüssel zum Erfolg. Der Ex-KGB-Agent verrät 47 nämlich die optimalen Stellen, um die ferngezündeten Sprengsätze anzubringen. Nur so kann sichergestellt werden, dass in Bjarkhofs Waffenfabrik nie wieder Bomben produziert werden.



Rutger van Leuven, Bandenchef

Mission: Rendezvous in Rotterdam

Dieser zwielichtige Anführer einer Motorradbande und eines internationalen Verbrechersyndikats hat seine Finger in jedem dreckigen Geschäft, das in Rotterdam abgeschlossen wird. Rutger van Leuven ist im Besitz von kompromittierenden Fotos, die Hitmans Kunden in ernsthafte Schwierigkeiten bringen könnten. Er muss gestoppt werden, bevor er die Bilder auf dem Schwarzmarkt meistbietend verkaufen kann.



Fritz Fuchs, internationaler Terrorist

Mission: Alte Handelstraditionen

Die Fuchs-Familie hat ihre Finger in allerlei schmutzigen Geschäften. Fritz, das Oberhaupt der Sippe, hat einen teuflischen Plan entwickelt, um mithilfe einer von seinem Bruder Franz entwickelten Chemiebombe ein Attentat auf eine Friedenskonferenz in Budapest zu verüben. Beide haben sich im angesehenen

Thermal-Hotel in Budapest einquartiert und müssen schleunigst liquidiert werden!



Lee Hong, Anführer der Red-Dragon-Triade

Mission: Lee Hongs Ende

Der Anführer der Red Dragons ist ein einflussreicher und äußerst gefährlicher Mann. Bevor 47 einen direkten Angriff auf ihn wagen kann, muss erst einmal sichergestellt sein, dass ihn der lange Arm der Triade nicht auf der Flucht erwischt. Sollte es dem Hitman gelingen, in Hongkong nahe genug an den Gangsterboss heranzukommen, muss er auch noch mit Hongs Leibwächter Zun fertig werden.



Lord Winston & Alistair Beldingford, Millionäre

Mission: Beldingford Manor

Der steinreiche Lord Winston Beldingford und sein Sohn leben in einem luxuriösen Landhaus inmitten einer riesigen Parkanlage. Die Beldingfords sind nicht nur reich, sie glauben auch, über dem Gesetz zu stehen. Seit Tagen halten sie den Akademiker Giles Northcott gefangen, den Hitmans Kunde unbedingt befreit haben will. Dass die Beldingfords ihre gerechte Strafe für die Entführung erhalten sollen, versteht sich von selbst.



Boris Iwanowitsch Deruzhka, Waffenhändler

Mission: Tödliche Fracht

Der berühmte Waffenhändler erwartet in Rotterdam die Lieferung einer Atomwaffe. Hitmans Auftraggeber wollen, dass der gefährliche Gefechtskopf entschärft und Boris für immer aus dem Verkehr gezogen wird. Zuletzt wurde der umtriebige Geschäftsmann auf einem Schiff im Rotterdamer Hafen gesehen, der Katerina Ivanova. Um zu ihm zu gelangen, muss sich 47 erst einmal mit ein paar Bikern herumschlagen, die im Hafen patrouillieren.



Der Polizeichef von Hongkong

Mission: Massaker im Fischlokal

Aufgeschreckt durch die plötzlichen Feindseligkeiten zwischen der Blue-Lotus- und der Red-Dragon-Triade, versucht die Polizei zwischen den beiden Parteien zu schlichten, um weiteres Blutvergießen zu verhindern. Damit wird der Polizeichef von Hongkong dummerweise zu einem vordringlichen Ziel für den Hitman, der nicht zulassen kann, dass der Bandenkrieg abgewendet wird.

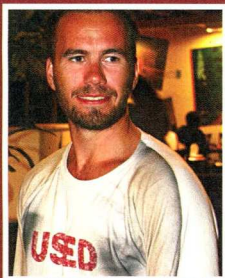


Zun, Lee Hongs Leibwächter

Mission: Lee Hongs Ende

Dieser riesige Fleischklops sorgt dafür, dass keiner seinem Boss Lee Hong zu nahe kommt. Trotz seines schwerfälligen Aussehens ist er brandgefährlich und absolut tödlich. Seine Spezialität: das Foltern von Gefangenen der Red-Dragon-Triade.





„Auch für Leute spielbar, die im wahren Leben keine Auftragskiller sind.“

Lead Designer Rasmus Højengaard sprach mit uns über psychologische Abgründe, große Vorbilder und romantische Killer.

Die Erwartungen sind groß. *Hitman 2* war mit über zwei Millionen verkauften Exemplaren weltweit ein Erfolg, Spiele mit Schleichelementen sind es nach wie vor. *Hitman: Contracts* soll den Erfolg des ersten Teils sogar noch übertreffen. Wir fragten die Entwickler von IO Interactive, wie sie das anstellen wollen.

PLAYZONE: Was genau ist dein Job bei diesem Spiel?

Rasmus Højengaard: Ich bin am Level-Design beteiligt. Der Sibirien-Level geht zum Beispiel auf meine Kappe. Im Spiel gibt es Levels auf der ganzen Welt – Russland, Osteuropa, England und Asien. Wir haben eine recht breite Palette an Schauplätzen. Wir wollten nur solche Orte nehmen, die etwas Besonderes haben und düstere Bilder im Kopf des Spielers hervorrufen. Das macht es einfacher, dieses Film-Feeling rüberzubringen. Wir hätten natürlich einen Hawaii-Level einbauen können, aber das wäre im Spiel nicht gut rübergekommen. Da denkt man an Surfer, Sonne und Delfine ...

PZ: ... und Frauen!

RH: (lächelt) Wir haben viele Frauen im Spiel. Aber dennoch ist alles gut ausbalanciert. Wir wollten bei allem, was wir tun, so weit wie möglich gehen, ohne zu übertreiben. Im Falle der Mädels ist das Ganze nicht allzu vulgär, sondern eher geschmackvoll. Ein Striplokal zum Beispiel ist an sich ein recht schmutziger Ort. Wir wollten das realistisch und nicht als Sex-Mekka darstellen.

PZ: Darf man dank weiblicher Figuren auch eine romantische Nebengeschichte erwarten?

RH: (lacht) Nein, nein! Ganz bestimmt nicht. Dass Nummer 47 eine romantische Beziehung mit jemandem hat ..., das wäre genauso wenig möglich, wie dass er sich an eine Bar setzt und einen Wodka trinkt. Das sind einfach nicht die Dinge, die Nummer 47 tun würde. Die Freuden normaler Menschen unterscheiden sich von den Freuden von Nummer 47.

PZ: Er liebt wohl nur seine Waffen, richtig?

RH: Richtig. Ich denke, das Romantischste, was Nummer 47 je getan hat, war, sich in *Hitman*

RH: Es gibt viele Verbesserungen, sowohl in Sachen Gameplay als auch aus technologischer Sicht. Dennoch ist die augenscheinlichste Veränderung diesmal sicherlich der wesentlich dunklere Gesamteindruck. Wir haben uns für eine entschieden düstere und gewalttätigere Atmosphäre entschieden. Diese Veränderung passt sehr gut zum Charakter. Dieser ganze Horror geht Hand in Hand mit der Thematik und das hebt *Contracts* stark von den ersten beiden Titeln ab. Wir wollten die rauen Seiten des Lebens eines Auftragskillers darstellen. Außerdem bietet *Hitman: Contracts* mehr actionreiche und spannungsgeladene Missionen mit einer größeren

rer ganzen Design-Philosophie eine große Rolle. Freiheit war auch eine der großen Stärken des Vorgängers. Am Start eines Levels bekam der Spieler Ziele vorgegeben. Wie er diese erreichte, blieb ganz ihm selbst überlassen. *Hitman: Contracts* wird noch mehr Möglichkeiten bieten, die Aufträge perfekt zu erledigen.

PZ: Darf man sich die Waffen zu Beginn der Mission wieder selbst aussuchen?

RH: Nein. Das Prinzip des Waffenschuppens, aus dem man zu Beginn des Levels sein Arsenal zusammensucht, hatte zur Folge, dass die meisten Spieler versucht haben, sich einfach nur mit der dicksten Wumme durchzubalieren. Dadurch verpasst man aber das Beste am Spiel. Daher wollten wir von Anfang an die Kontrolle über die Nutzung der Waffen übernehmen. Wenn du willst, kannst du später in einen Level zurückkehren und dann alle Waffen benutzen, die du dort bereits gefunden hast. Dann kann man auch mal die Minigun in die Hand nehmen und alles über den Haufen schießen.

PZ: Gibt es dafür dann so etwas wie eine Bewertung?

RH: Ja. Man wird wie schon im zweiten Teil nach der Qualität der Exekutionen bewertet.

PZ: Die „Qualität der Exekutionen“ hört sich ziemlich krass an. *Hitman* war ja schon immer ein recht kontroverses Spiel. Wie sieht's denn mit der Gewalt im dritten Teil aus?

„Wir konzentrieren uns auf die dunklen psychologischen Hintergründe.“

2 im Garten des Klosters um die Blumen zu kümmern.

PZ: Erzähl uns doch was über die neuen Nahkampfwaffen.

RH: Da gibt es so einige. Zum Beispiel Fleischhammer und Fleischhaken – und dann gibt es noch Schwerter. Alle Waffen kann man unterschiedlich nutzen, um die Zielpersonen auf verschiedene Arten auszuschalten. Den Bereich der Nahkampfwaffen haben wir im Vergleich zum Vorgänger am meisten erweitert.

PZ: Was ist gameplaytechnisch die größte Verbesserung gegenüber den Vorgängern?

Auswahl an Wegen, den Level perfekt zu meistern. Wir haben die Ausstattung von *Hitman* stark aufgestockt und es gibt wie gesagt eine Reihe von neuen Waffen und anderen Gegenständen, die man in den Umgebungen findet.

PZ: Die Entscheidungsfreiheit wird bei *Hitman: Contracts* also auch wieder sehr groß sein?

RH: Wenn wir Levels designen, dann halten wir uns an wenige simple Regeln. Dadurch stellen wir sicher, dass es immer eine Mindestanzahl an Möglichkeiten gibt, einen Level erfolgreich zu beenden. Freiheit spielt bei unse-



RH: Ich würde schon sagen, dass der Grad der Gewalt etwas zugelegt hat. Zum Beispiel sind die Moves, die man im Nahkampf ausführen kann, etwas drastischer ausgefallen. Aber letztendlich liegt der Grad der Gewalt beim Spieler selbst. Ich denke, es ist sehr wichtig, das Gameplay in die Hände des Spielers zu legen. Wir zwingen den Spieler aber nicht dazu, auf eine gewalttätige Art und Weise zu spielen. In *Hitman* hat man vielmehr die Option. Wir schreiben dem Spieler nicht vor, die Probleme im Spiel mit Gewalt zu lösen, aber er sollte zumindest die Möglichkeit dazu haben, wenn er die gestellten Probleme denn so lösen will.

PZ: Wo genau liegen für euch die Grenzen?

RH: Ich mag Spiele, in denen man die Wahl hat, wie man an eine Sache herangeht. Gewalt zum Hauptziel eines Spiels zu erklären, geht für mich aber zu weit. Unser Ansatz ist da ein wenig anders. Außerdem sind wir mehr an der Story und der Motivation interessiert. Wir konzentrieren uns auf die dunklen, psychologischen Hintergründe dieser Art von Lebensunterhalt und darauf, was im Kopf eines Auftragskillers vorgeht. Dementsprechend wird *Hitman: Contracts* um einiges düsterer als der Vorgänger, was von einer dichten Storyline unterstützt wird.

PZ: Wird *Contracts* eher ein Spiel für die Fans der Vorgänger oder für den Massenmarkt? Wird es Änderungen am Gameplay geben?

RH: Nein, wir werden das Spiel nicht für die breite Masse vereinfachen, falls du darauf anspielst. *Hitman 2* war ein zugängliches Spiel, was auch die guten Verkaufszahlen belegen. Dennoch haben wir viel Feedback bezüglich der zu steilen Lernkurve von *Hitman 2* erhalten und in *Contracts* berücksichtigt.

„Die Freuden normaler Leute unterscheiden sich von den Freuden von Nummer 47.“

PZ: *Hitman 2* war nicht gerade einfach und kein Spiel für Einsteiger. Wird *Hitman: Contracts* auch für Nicht-Profis spielbar sein?

RH: Ja, *Hitman* wird auch für Leute spielbar sein, die im wahren Leben keine Auftragskiller sind.

PZ: Man kann aber in Levels aus früheren *Hitman*-Spielen zurückkehren.

RH: Ja, in Form von Flashbacks. Nummer 47 liegt sozusagen im Sterbebett. Ihm geht's so richtig dreckig, er blutet, er ist auf Schmerzmitteln und er halluziniert diese Welt vor sich hin. Alle Levels, die man spielt, sind deshalb sozusagen Flashbacks.

PZ: Wie passt das mit der Story zusammen?

RH: Es gibt eine logische Zeitleiste in den *Hitman*-Spielen, bei der schlussendlich alles zusammenpassen wird. Es wird sehr spannend, Stück für Stück das ganze Bild zusammenzusetzen. Wir haben aber nichts

wiederverwertet – trotz der Flashbacks gibt es einen Hauptplot, der in der realen Welt stattfindet. Alles passiert eigentlich in einem Raum und alles, was tatsächlich dort passiert, wird nahtlos in die Story einfließen. Es ist schwer zu beschreiben, aber das Ganze wird sehr surreal.

PZ: Du hast gerade ein „großes Gesamtbild“ erwähnt – muss ein Spieler denn die Vorgänger gespielt haben, um *Contracts* zu verstehen?

RH: Nein, das ist nicht nötig. Dieses Spiel wird auch so viel Spaß machen. Das war schon bei *Hitman 2* so – das konnte man spielen, ohne irgendetwas über die Storyline zu wissen. Nimmt man die einzelnen Levels aus dem Spiel, erzählen alle eine individuelle, kleine Geschichte. Viele Spieler interessieren sich ohnehin nicht für eine Story, sie wollen einfach nur Spaß beim Spielen haben. Wenn man den Level ein wenig erklärt, eine Zusammenfassung beim Briefing gibt, dann sind sie schon zufrieden. Aber einige Leute legen viel Wert auf die Präsentation eines Spiels und verlieren sich selbst in der Story, was ich sehr schön finde. Wenn wir ein Spiel fortsetzen, dann wollen wir, dass es zu den früheren Titeln passt. Da muss alles miteinander verschmelzen, um eine große Geschichte zu ergeben und den

Figuren mehr Tiefe zu verleihen.

*Das war uns besonders bei Nummer 47 wichtig. Wir wollten zeigen, wie er sich selbst sieht. Das hat mehr von einem schlimmen Albtraum als etwas Glamouröses und Heldenhaftes, wie wir es in den letzten Spielen dargestellt hatten. Das, finde ich, ist eine schöne Wendung. Man hat noch immer das gleiche Gameplay, die gleiche Art von Spiel, aber es fühlt sich völlig anders an, ohne etwas von seiner Coolness zu verlieren.

PZ: Gemeinsamkeiten zwischen *Splinter Cell* und *Hitman: Contracts* sind unverkennbar – ist das Spiels gar eine Art *Splinter Cell*-Klon?

RH: Das würde ich so nicht sagen. Das Gameplay von *Hitman: Contracts* ist weniger linear. Die Macher von *Splinter Cell* haben ein lineares Spiel gemacht, das sich aber nicht so anfühlt. In *Hitman: Contracts* wollten wir das vermeiden. Es ist ein sehr komplexes Spiel geworden und es spielt sich auch so. Alles, was du tust, wird den weiteren Verlauf eines Levels beeinflussen. Vermasselst du einmal etwas, vermasselst du wahrscheinlich den ganzen Level. In anderen Stealth-Spielen spielt man hingegen immer nur kleine Bereiche, die einander nicht beeinflussen. Bei *Hitman* musst du aber alle Faktoren in Erwägung ziehen, den Level als Gesamtbild betrachten. *Splinter Cell* ist zwar auch ein Stealth-Action-Game, das Gameplay unterscheidet sich aber trotzdem deutlich von *Hitman*.



AK74-Sturmgewehr



Dragunov-Scharfschützengewehr



Klaviersaite



GK17-Pistole



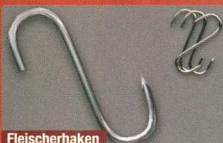
Desert-Eagle-Pistole



M4-Sturmgewehr

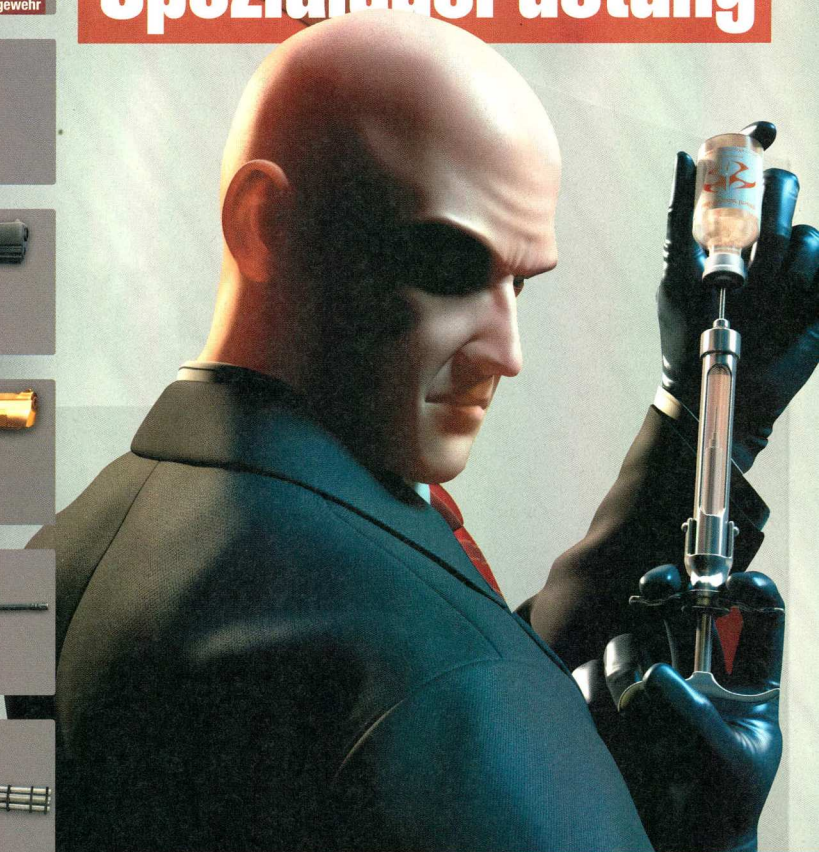


Gatling Gun



Fleischerhaken

Waffen & Spezialausrüstung



Schaufel, Klaviersaite oder Ballermann –
Berufskiller 47 ist bei der Wahl seiner
Mordwerkzeuge nicht unbedingt wählerisch.

RESTLICHTVERSTÄRKER

Das Nachtsichtgerät sorgt im Dunkeln für Durchblick.



Diese Aussage gilt jedoch nicht uneingeschränkt, denn es gibt schon ein paar Waffen und Utensilien, mit denen der glatzköpfige Killer seine Gegner am liebsten aus dem Verkehr zieht. Zur Standardausrüstung, mit der man jeden Level beginnen darf, gehört neben einer Giftspritze, die Gegner unabhängig von ihrer körperlichen Konstitution betäubt, auch eine tödliche Klaviersaite, mit der Feinde permanent ausgeschaltet werden können. Da Letztere nicht von Metalldetektoren aufgespürt werden kann, muss 47 praktisch nie ganz unbewaffnet auf Menschenjagd gehen. Sollte sich eine direkte Konfrontation

von Beginn der Mission an nicht verhindern lassen, dann muss sich der glatzköpfige Killer auf seine 45er-Silberballers samt 100 Schuss Munition verlassen, mit denen er beidhändig für ewige Ruhe sorgt. Ein nützlicher Feldstecher, ein vielseitiger Dietrich und ein Nachtsichtgerät für Einsätze im Dunkeln komplettieren die Grundausrüstung.

REICHHALTIGES WAFFENSORTIMENT

Natürlich ist es jederzeit möglich, erledigten Feinden alles abzunehmen, was sie bei sich tragen, angefangen bei ihrer Kleidung über nützliche Gegenstände bis hin zu Munition und Waffen. Dadurch

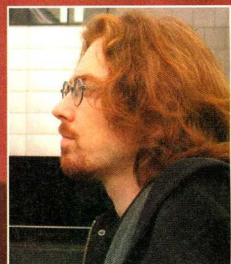
erhält man Zugang zu einem breiten Sortiment verschiedenster Nahkampf- und Feuerwaffen. Neben einfachen Pistolen, die man im Regelfall auch beidhändig verwenden kann, sorgen diverse Sturmgewehre, Maschinenpistolen und Schrotflinten für enorm viel Abwechslung. Natürlich dürfen auch Scharfschützengewehre, von denen es im Spiel diverse Marken und Ausführungen gibt, nicht fehlen. Für den Nahkampf kann praktisch alles verwendet werden, was sich auch nur annähernd dafür eignet und in den weitläufigen Levels zu finden ist: Billard-Queues, Schürhaken, Beile, Schwerter, Fleischerhaken und vieles mehr. (wf)

WEITBLICK Mit dem Feldstecher können Sie die Lage sondieren.

**PGM-Scharfschützengewehr****MP9-Maschinenpistole****Abgesägte Schrotflinte****Micro-Uzi mit Schalldämpfer****Silverballer****AUG-Maschinenpistole****Elektroschocker****W2000-Scharfschützengewehr**

„Höchstens zehn Prozent der Spiele haben wirklich gute Musik.“

Klare Worte von Komponist Jesper Kyd, der mit uns über seine Arbeit, Videospiele und die Zukunft von Videospielen sprach.



Musik ist aus Videospielen nicht wegzudenken – und doch bleibt ihr Stellenwert klar hinter anderen Teilen eines Spiels zurück. Jesper Kyd erhielt für seine Soundtracks nicht nur zahlreiche Preise, sondern er zeigte auch, wie stark Musik ein Spielerlebnis beeinflussen kann.

PLAYZONE: Was erwartet uns nach dem komplett orchestrierten Soundtrack von *Hitman 2* in Sachen Musik bei *Hitman: Contracts*?

Jesper Kyd: Die Atmosphäre von *Hitman: Contracts* ist düsterer als bei *Hitman 2* und die Musik folgt dieser Stimmung mit düsteren Klängen. Der Soundtrack soll den Spieler ängstigen und helfen, sich in den Kopf von Nummer 47 zu versetzen. *Hitman 2* hatte einen sehr heroischen Soundtrack, der einer heroischen Story folgte. Die Musik von *Hitman 3* verbindet den Spieler mehr mit der Persönlichkeit von Nummer 47.

PZ: Sowohl *Hitman 2* als auch *Freedom Fighters* hatten Soundtracks, die viel gelobt wurden und sogar einige Preise gewannen. Hat dieser Erfolg deine Arbeitsweise verändert?

Jesper Kyd: Ich versuche meine Arbeit vor äußeren Einflüssen zu schützen, aber natürlich verändert sich mit zunehmender Aufmerksamkeit auch der Tagesablauf ein wenig. Mehr E-Mails, mehr Interviews und mehr Geschäftsentscheidungen sind direkte Auswirkungen des Erfolgs dieser Soundtracks.

„Allzu oft klingt die Musik am Ende nach Computermusik.“

PZ: Deine Soundtracks erinnern ein wenig an die Arbeit von Tommy Tallarico (Soundtracks zu *Earthworm Jim* und *MDK*). Ist er eine Art Inspiration für dich? Welche anderen Musiker beeinflussen deine Arbeit?

JK: Ich lasse mich von Film- und klassischer Musik inspirieren. Komponisten wie Vangelis, Jean-Michel Jarre, Mike Oldfield oder Jerry Goldsmith kann ich als Vorbilder bezeichnen.

PZ: Wo beziehungsweise wie schreibst du normalerweise die

Musik? Welche Instrumente benutzt du, während du die Musik komponierst?

JK: Ich benutze alle möglichen Instrumente. Wenn ich zum Beispiel Chorgesänge schreibe, dann spiele ich mit verschiedenen Chor-Sounds am Keyboard herum. Symphonische Musik erstelle ich meistens am Klavier.

PZ: Glaubst du, dass die meisten Spieler gute Musik in Spielen zu schätzen wissen?

JK: Ich rede mir ein, dass sie das tun. Ich spiele selbst natürlich auch sehr viel und bin häufig von der Musik in Videospielen enttäuscht. Ich denke, höchstens 10 Prozent der aktuellen Spiele haben wirklich eine gute Musik (davon sind die meisten lizenziert). Ich denke, es überrascht Spieler, wenn sie ein Spiel spielen, bei dem die Musik nicht nur passt, sondern auch mit dem Konzept des Spiels verschmilzt und dem Spielerlebnis mehr Tiefe verpasst. Wenn es in einem coolen Spiel coole Musik gibt, verstärkt das die Atmosphäre ungemein. Ein Titel wie *GTA Vice City (dt.)* würde ohne den Achtzigerjahre-Soundtrack sicher nicht die gleiche Faszination erzielen.

PZ: Heutzutage nutzen viele Spiele interaktive Musik (*Ghosthunter*, *James Bond: Alles oder nichts*). Ist diese Technologie

Musik vom Meister

Wer die *Hitman*-Serie nicht mag oder noch nie gespielt hat, der wird unter Umständen dennoch schon Musik von Jesper Kyd gehört haben. Zahlreiche Projekte schmücken seine Ruhmshalle. Seine bekanntesten und aktuellsten Werke sind zwar die Produktionen von IO Interactive, doch auch Spiele wie *MDK 2* oder *Brute Force* zeigen die Bandbreite des gebürtigen Dänen. Bereits Mitte der Achtzigerjahre steuerte Kyd Musik zu C64-Spielen bei und machte sich später einen Namen in der Programmiererszene des Amiga. Wer mehr über Kyd erfahren möchte, der sollte sich einmal auf der sehr schicken Homepage (www.jesperkyd.com) des Wahl-New-Yorkers umsehen. Zu den Spielen *Hitman 2* und *Freedom Fighters* wurden übrigens auch ganz offiziell Soundtrack-CDs herausgebracht, wovon Erstere in Deutschland bei Synsoniq (www.synsoniq.de) erhältlich ist.



STYLISCH Die offizielle Homepage von Jesper Kyd sieht nicht nur gut aus, sondern enthält auch eine ganze Menge Hintergrundinfos.



sinnvoll und können Spiele davon profitieren?

JK: Häufig wird Qualität zugunsten von Interaktivität geopfert – und ich höre mir lieber einen gut gemachten symphonischen Soundtrack an als durchschnittliche interaktive Musik. Es ist sehr schwer, gute Soundtracks mit interaktiven Musikprogrammen zu schreiben. Allzu oft klingt die Musik am Ende nach „Computermusik“.

PZ: Zu welchem bereits erhältlichen Spiel hättest du gerne die Musik beigelegt?

JK: Ich mag Spiele mit guter Story. Derzeit spiele ich *Call of Duty* und würde gerne die Musik zu einem Spiel dieser Art schreiben.

PZ: Du hast bereits Musik zu Spielfilmen komponiert. Was macht mehr Spaß und was ist herausfordernder: Musik zu Filmen oder zu Spielen zu schreiben?

JK: Beides ist herausfordernd. Bei Filmen bestimmen die Geschichte und die Bilder die Richtung der Musik und es ist schwer, Überraschungen einzubauen. Bei Spielen hat man mehr kreativen Spielraum, schließlich muss die Musik nicht jeder Szene folgen. Das hat seine Vor- und Nachteile. Für einen Film-Komponisten dürfte es schwer sein, ohne Bilder zu arbeiten. Ich schreibe gern Musik für Spiele. Wenn die

Musik nicht an Bilder gebunden ist, hat man einfach mehr Freiheit, die Musik in eine bestimmte Richtung zu bringen.

PZ: Welche Musik hörst du privat?

JK: Ich höre eigentlich alles querbeet: ethnische, indische, elektronische Musik und eine Menge Dance Music.

PZ: In welcher Produktionsphase eines Spiels beginnst du normalerweise mit dem Komponieren der Musik?

JK: Das ist jedes Mal anders. Ich persönlich bin gerne so früh wie möglich involviert, damit ich anfangen kann, Ideen zu sammeln. Häufig kann ich aber erst

sehr eng an diese Vorgaben, in vielen Fällen bringe ich aber auch meine eigenen Ideen ein. Es ist wirklich sehr unterschiedlich, manche Entwickler beharren stark auf ihren eigenen Ideen, andere lassen mir mehr Freiheit zum Experimentieren.

PZ: Surround-Sound wird in Spielen immer populärer. Ändert das deine Arbeitsweise?

JK: Nein, eigentlich nicht. Man hat mehr Optionen, die Musik räumlicher zu gestalten. Grundsätzlich hat sich meine Arbeitsweise dadurch aber nicht verändert.

PZ: Was erwartest du in Zukunft von Videospielen?

„Ein Titel wie GTA Vice City (dt.) würde ohne den Achtzigerjahre-Soundtrack sicher nicht die gleiche Faszination erzielen.“

mit meiner Arbeit beginnen, wenn schon eine Demo vom Spiel existiert.

PZ: Bekommst du eigentlich irgendwelche Anweisungen von den Entwicklern, wie die Musik zu klingen hat?

JK: Die Entwickler haben normalerweise konkrete Vorstellungen davon, wie die Musik klingen soll. Manchmal halte ich mich

JK: Spiele werden immer realistischer und detaillierter. Dadurch machen sie auch immer mehr süchtig. Ein *Pac-Man* tut dies natürlich auch, aber die Zeitspanne, die man mit den Spielen verbringt, ist sehr unterschiedlich. Ich kann mir nicht vorstellen, *Pac-Man* länger als ein paar Stunden zu spielen. Ein Spiel wie *GTA Vice City (dt.)* will ich selbst nach einem Tag noch weiter spielen.

PZ: Inwieweit interessiert dich der Inhalt eines Spiels? Könntest du dir ein Spiel vorstellen, für das du unter keinen Umständen die Musik komponieren würdest?

JK: Bisher gab's noch kein Spiel, dessen Inhalt mich so verstört hätte, dass ich keine Musik dafür hätte machen wollen. Es gibt eine Reihe von brutalen Spielen, aber es sind eben immer noch Spiele. Wenn jemand den Unterschied zwischen Filmen/Spielen und Realität nicht erkennen kann, dann ist etwas mit dieser Person nicht in Ordnung.

PZ: Welches war der beeindruckendste Soundtrack eines Spiels im letzten Jahr, der nicht von dir war?

JK: Ganz klar der von *GTA Vice City (dt.)*. Es gibt so viele Ohrwürmer in diesem Spiel, dass es sogar meine Arbeit beeinflusst hat. Es war wirklich schwierig, die Songs wieder aus meinem Kopf zu bekommen.

PZ: Wenn du nicht (coole) Musik für Videospiele schreiben würdest, was wäre dein vermutlicher Beruf?

JK: Meine Hobbys sind Filme und Fotografie. Ich bin ziemlich sicher, dass ich also in einem dieser Bereiche arbeiten würde.

PZ: Vielen Dank für dieses Interview!

Das Hitman Gewinnspiel

Der Release von *Hitman: Contracts* steht kurz bevor – ein Grund zum Feiern! Zusammen mit PLAYZONE präsentiert Eidos das ultimative Gewinnspiel für jeden *Hitman*-Fan!

Achtung! Teilnehmen darf nur, wer das 18. Lebensjahr vollendet hat!

Zu gewinnen gibt es:

1x Scharfschützenkoffer von Spielfigur Agent 47!
Um dieses Sammelstück werden Ihre Freunde Sie beneiden. Der Inhalt ist eine Überraschung!

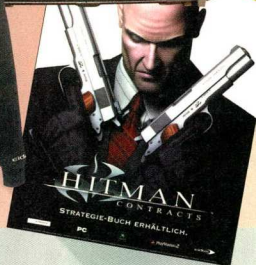
5x das coole Kapuzen-Shirt zum Spiel

10x *Hitman 2: Silent Assassin*, Platinum-Version

10x *Hitman 3*-Poster

Außerdem zu gewinnen:

5x *Time Splitters 2*, ebenfalls in der Platinum-Version



Die Preisfrage: Wie heißt die Spielfigur aus *Hitman: Contracts*?

A) 00-Schneider B) James Bond C) Agent 47

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 22“ und dem Lösungsbuchstaben (z. B. PZ 22 A) an folgende länderspezifische Nummern:
D: 81114 € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12) | CH: 72444, sfr 0,70/SMS | A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 650, € 0,41/Min. | CH: 0901 210 211, sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungsbuchstaben an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ 22, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 26. Mai 2004.**





„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ — Richard Nixon

SHELLSHOCK™

NAM '67



PC
CD

PlayStation.2



eidos

www.eidos.com

© Eidos, 2004. Developed by Guerrilla Games BV. Shellshock, Shellshock Nam '67, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos. Guerrilla Games and the Guerrilla Games logo are trademarks of Guerrilla Games BV. All rights reserved.

COMING SOON.

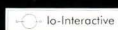


HITMAN

CONTRACTS

WWW.HITMANCONTRACTS.COM

STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTlich



PC



PlayStation 2



© IO Interactive AS 2004. Published by Eidos. Hitman Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive AS. All rights reserved.