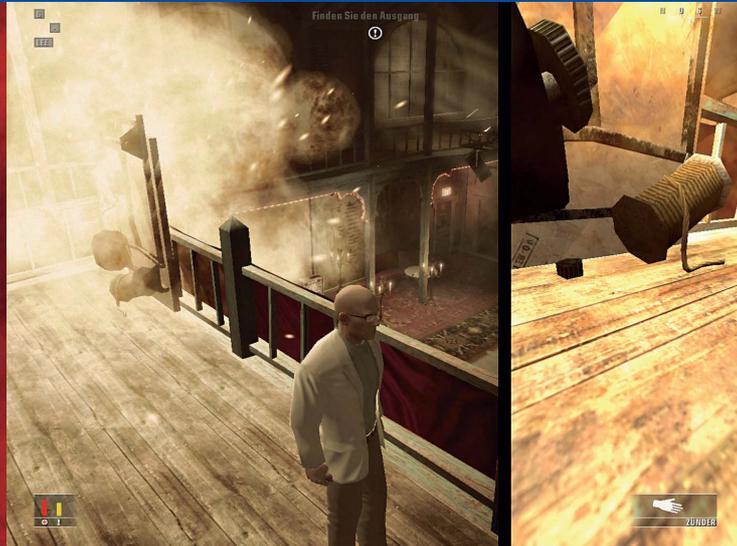




Wer zur **lauten Maschinenpistole** greift, hat gleich das gesamte Wachpersonal am Hals.



Besondere Ereignisse zeigt das Spiel in raffinierten **Split-Screen-Sequenzen**.

Der Tod steht ihm gut

# HITMAN BLOOD MONEY

Der Meister Proper mit der Lizenz zum Töten ist zurück. Und führt in seinem vierten Auftritt in gewohnt genialen Levels Killeraufträge aus – gegen gewohnt dümmliche Zielpersonen.



**P**rofikiller 47 hat einen neuen Feind: sein Gesicht. Denn anders als in den Vorgängern wirkt sich sein Vorgehen während einer Mission nun auch auf die folgende aus. Wer sich also als rabiater Rambo durch Wächterhorden ballert, wird beim nächsten Auftrag schneller erkannt. Eine gute Idee, und nur eine von vielen, die **Hitman: Blood Money** zu einem gelungenen Nachfolger der erfolgreichen 3D-Action-Reihe um den geklonten Killer macht. Wären da nicht kleine, aber spürbare Mängel in Sachen KI und Balance.

## Aufrüstung

Wer die bisherigen **Hitman**-Teile gemocht hat, wird sich in **Blood Money** pudelwohl fühlen. Wie gewohnt werden Ihnen in einem ausführlichen Briefing die Zielpersonen vorgestellt und Nebenziele zugewiesen. Neu dabei: Das große Waffenarsenal dürfen Sie nach und nach aufrüsten. So verpassen Sie beispielsweise Ihrer »Silverballer«-Pistole einen Schalldämpfer, größere Magazine oder ein Laservisier. Allerdings hätten sich die Entwickler die größeren Knarren der Marke Schrotflinte

oder M4-Maschinengewehr 47 rund um den Globus. Sie jagen einen Öl-Scheich in einem Casino in Las Vegas, erledigen zwei Drogenbarone auf einem chilenischen Weingut, kümmern sich um pädophile Schaulustigen

oder M4-Maschinengewehr 47 rund um den Globus. Sie jagen einen Öl-Scheich in einem Casino in Las Vegas, erledigen zwei Drogenbarone auf einem chilenischen Weingut, kümmern sich um pädophile Schaulustigen

## Die Levels: große Kunst

Die insgesamt 13 Einsätze (inklusive Tutorial) führen Killer





Was beim Feiern nicht alles passieren kann: Da wir den Grill mit Benzin sabotiert haben, ist unser betrunkenes Opfer »Feuer und Flamme«. Und wir haben keinerlei Verdacht erregt. (1280x1024)

spieler in der Pariser Oper oder suchen einen kokainschmuggelnden Kapitän auf einem Südstaaten-Raddampfer. Die große Stärke der **Hitman**-Reihe, das grandiose Leveldesign, führt auch **Blood Money** fort: Sämtliche Karten wurden von den Entwicklern bis ins kleinste Detail liebevoll und realistisch gebaut. Massenhaft KI-Figuren

hauchen der Szenerie dank geschickt eingewobener Skriptereignisse Leben ein. In einem bonzigen Haus in den Rocky Mountains etwa steigt während der Mission eine wilde Party, bei der die Gäste ausgelassen im rustikalen Wohnzimmer tanzen, auf dem Balkon im Whirlpool baden oder sich zu zweit in einem abgelegenen

Eck vergnügen. Wie in den Vorgängern sind die Karten überschaubar ausgefallen. Obwohl es oft mehrere Stockwerke und Außengebiete zu erkunden gibt, haben wir im Test nie die Orientierung verloren.

### Sie haben nichts gesehen!

Bei jedem Auftrag haben Sie stets mehrere, teils raffinierte

Möglichkeiten, die Zielperson auszuschalten (siehe Kasten). So können Sie zum Beispiel in der Oper-Mission den Kronleuchter über der Bühne manipulieren und damit das Opfer erschlagen. Oder Sie tauschen die harmlose Requisiten-Pistole gegen eine scharfe Waffe aus und sehen zu, wie sich der Schauspieler beim Proben

### EIN ZIEL, DREI LÖSUNGEN



**Der raffinierte Weg:** Um die Zielperson, einen Drogenbaron, auszuschalten, bringen wir einen Sprengsatz an einer Seilwinde an. Am anderen Ende des Stricks: eine Palette mit schweren Weinfässern, die auf Knopfdruck das Opfer erschlagen. Vorteil: Der »Unfall« macht uns nicht verdächtig.



**Der geplante Weg:** Durch erkaufte Geheimdienstinformationen erfahren wir, dass unsere Zielperson in regelmäßigen Abständen den Weinkeller besucht, um dort mit Freunden zu pokern. Die richtige Uniform vorausgesetzt, verfolgen wir ihn und schlagen im wenig bewachten Keller zu.



**Der rabiate Weg:** Der Ort, an dem wir zum ersten Mal unser Opfer treffen, ist gleichzeitig der gefährlichste. Denn im Garten des Anwesens tummeln sich zahlreiche Gäste und viele Wächter. Wer hier zuschlägt, sollte sich anschließend schnell verstecken – oder viel Munition dabei haben.



Getötete Gegner verstecken wir in Containern oder wie hier im **Wagen der Müllmänner**.



Lebendig: Während einer bunten **Straßenparade** verfolgen wir einen Diamantenkoffer.

**CHRISTIAN SCHMIDT**

christian@gamestar.de

Diese Serie bringt mich um den Verstand. IO, ihr habt so viele Ideen, und ihr könnt Spannung erzeugen. Aber warum muss ich einen Mörder spielen? Ich mag einfach keine Unschuldigen von hinten strangulieren, ich mag keine Frauen erschießen, die mich beim Töten beobachtet haben. Es dreht mir jedes Mal den Magen um. Warum bringt ihr mich dazu, dass ich mich selbst verachte – oder einfach abstumpfe? So toll das Spiel sein mag: Kaltblütiges Ermorden von Unschuldigen darf keine Unterhaltung sein.



»Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?«

selbst erschießt. Wer etwas Geld übrig hat, kann sich je nach Mission zwischen fünf und acht Geheimdienstinformationen erkaufen. So erfahren Sie zum Beispiel, dass die Bühne eine Falltüre hat – ein Schelm, der da an einen »Unfall« denkt. Problem: Die Möglichkeiten unterscheiden sich auch im Schwierigkeitsgrad stark. So reicht es bei unserem Beispiel, dem Opfer in seiner kaum bewachten Umkleidekabine aufzulauern und es kurzerhand zu erschießen. Allerdings steigt je nach Vorgehen auch die »Pro-

minenz« von 47. Laufen Sie zum Beispiel mit gezückter Pistole durch die Gegend und lassen sich von Überwachungskameras oder Presseleuten filmen, schlägt sich das in der Statistik nieder und Sie werden beim nächsten Auftrag schneller erkannt. Allerdings können Sie nach Abschluss der Mission je nach Kontostand etwaige Zeugen sowie den Polizeichef bestechen – oder sich gleich eine komplett neue Identität verschaffen. Eigentlich eine nette taktische Komponente, jedoch verdienen Sie in den Missionen

derart viel, dass Sie letztlich jeden schmieren können. Resultat: Selbst wenn Sie wüst balieren durch eine Mission ziehen, kommt 47 trotz Bestechung nie ins Minus – ein Balancing-Manko und eine vergebene Spielgestaltungschance.

**Aufmerksamkeitsdefizit**

Natürlich ist das nicht Sinn und Zweck der Sache, Sie sollen ja unauffällig vorgehen. Deshalb kann 47 wieder per Klaviertaste gegnerische Wachen lautlos erdrosseln und deren Klamotten le-

**TECHNIK-CHECK**

**GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH**



- 800x600
- min. Details
- min. Texturen
- min. Effekte

Zwar läuft Hitman 4 auch auf schwachen Systemen, unscharfe Texturen, pixelige Objekte und fehlende Schatten vermiesen aber den Schleich- und Ballerspaß.



- 800x600
- max. Details
- max. Texturen
- max. Effekte

Selbst auf mittleren Systemen sorgt der Profikiller für staunende Blicke. Realistische Schatten und Lichtspiele laden zum Anschleichen und Ausschalten ein.

**TUNING-TIPPS**

**1** Achtung: Bereits bei mittleren Grafikeinstellungen sind Kantenglättung und Anisotropische Filterung aktiviert.

**2** Den größten Einfluss auf die Performance hat die Auflösung. Bevor Sie die Grafikeinstellungen verringern, schrauben Sie zuerst die Auflösung zurück.

**4** Selbst in 1024x768 sieht das Spiel noch Klasse aus, hohe Details und aktivierte Kantenglättung vorausgesetzt.

**CHECKLISTE**

- 4,2 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



**PERFORMANCE-TABELLE**

MAXIMALE DETAILS, 4XAA / 16XAF

RAM	Prozessor	Pixel	GeForce									
			411	9500/9600/9700	FX 5900	9700/9800	6600 GT	8800 GT	6800 GT	X850 XT	7800 GT	
512 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 <sup>1</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 <sup>2</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz XP/2.200+	1280x1024 <sup>1</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,4 GHz	1024x768 <sup>1</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 <sup>2</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz XP/2.200+	1280x1024 <sup>1</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz XP/2.800+	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

1) »Render Qualität« auf Niedrig 2) »Render Qualität« auf Mittel, 2xAA / 4xAF  
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Wenn wir uns vor Wachpersonal verdächtig verhalten, steigt der **Aufmerksamkeitsbalken** trotz Tarnung (links unten).

chen keinen Verdacht auf sich ziehen, dürfen Sie ausgeschaltete Feinde neuerdings in bestimmten Containern und Truhen »entsorgen«. Taktisch sinnvoll, aber unrealistisch: Obwohl die Behälter auch für fünf Körper reichen würden, dürfen Sie immer nur einen darin verstecken. Einzige (fiese) Ausnahme: In zwei Missionen können Sie gleich mehrere Leichen in einem Brennofen oder im Müllwagen verschwinden lassen. Damit Sie stets Bescheid wissen, ob Sie sich gerade verdächtig verhalten, gibt's das neue, praktische Aufmerksamkeits-O-Meter am linken unteren Bildschirmrand. Das schlägt (trotz Verkleidung) aus, wenn Sie sich verbotenen Arealen nähern oder unter Beobachtung ein Abflussrohr hochklettern.

### KI-Filmriss

Die KI-gesteuerten Wachen reagieren in der Regel sehr logisch auf Ihre Aktionen. Wenn sie beispielsweise einen getöteten und entblößten Kollegen finden, rufen sie Verstärkung und geben per Funk durch, dass sich ein verkleideter Attentäter herumtreibt. Da hilft nur die Suche nach einem neuen Kostüm. Hin und wieder nerven aber derbe Aussetzer: So wollten wir im Test eine Wache durch das Werfen einer Münze ablenken. Selbst nach dem vierten Versuch rührte sich der Gegner nicht von der Stelle. Stattdessen kam ein weit entfernter Kollege aus dem unteren Stockwerk angerannt, um nach dem Ursprung des Geräusches zu suchen. Kommt es jedoch zum Ge-

fecht, suchen die Gegner intelligent Deckung und versuchen stets, Sie zu umzingeln.

### Wesley, der Killer

Grafisch kann **Hitman: Blood Money** zwar nicht ganz mit aktuellen Top-Action-Titeln mithalten, die scharfen Texturen und schicken Lichteffekte set-

### MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Blood Money leidet unter den gleichen Schwächen wie seine Vorgänger: Ich kann mich problemlos durch die verwirrten KI-Schergen ballern, ohne dass dies Nachteile brächte. Blood Money erbt aber auch die Stärken der Serie. Es macht einen Heiden Spaß, die stimmig-makaberer Einsätze heimlich zu erfüllen, zu schleichen, zu planen, zu knobeln. Die Zeitungen dienen als zusätzlicher Ansporn – Ehrensache, dass ich alle Aufträge ohne Blutbäder und Zeugen löse. Ehrensache, dass ich die Schauplätze erkunde, nach alternativen Wegen suche. Der kahle Killer schafft es eben stets, mich zu motivieren. Deswegen mag ich ihn so.

»Für mich ein Hit, Mann«



zen die Levels dennoch hübsch in Szene. Allerdings wirken manche Animationen stellenweise unfreiwillig komisch. Ein Highlight ist der Sound: Waffeneffekte und die deutsche Sprachausgabe (Synchronstimmen von Wesley Snipes und Gene Hackman) sind auf höchstem Niveau, die Musik sorgt je nach Mission mit düsteren Chören oder Dudelsäcken für Atmosphäre. Nur wenn es zur Schießerei kommt, stört die immer gleiche Action-Musik.

DM

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: E43

### HITMAN: BLOOD MONEY 3D-ACTION

PUBLISHER IO Entertainment / Eidos RELEASE (D) 26.5.2006  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch USK keine Jugendfreig.

#### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER								PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT Splinter Cell: Chaos Theory (89, GS 05/05) Packende Schleich-Action. Bessere KI. Hitman Contracts (74, GS 06/04) Ähnlich kniffliger Vorgänger mit schwacher Story.									

#### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
<input type="checkbox"/> Rad. X600/700	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	4,2 GB Festpl.	4,2 GB Festpl.	4,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Rad. 9700/9800	Geforce 7800		
LAUTSPRECHER	Stereo		2 vorne, 2 hinten
	5.1		6.1

#### BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele Details + Texturen - Charakter-Animationen	7 / 10
SOUND	+ passende Waffensounds + Sprachausgabe + Musik	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade - Niveau schwankt stark	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Spannung! + lebendige Umgebung + Bewertungssystem	10 / 10
BEDIENUNG	+ recht eingängige Steuerung - fummelige Menüs	7 / 10
UMFANG	+ 13 Missionen + mehrere Lösungswege - nur 12 Stunden	8 / 10
LEVELDESIGN	+ realistisch aufgebaut + extrem abwechslungsreich	10 / 10
KI	+ reagiert meistens sinnvoll - derbe Aussetzer	6 / 10
WAFFEN	+ zahlreiche Sabotage-Methoden + aufrüstbare Waffen	10 / 10
HANDLUNG	+ nette Zwischensequenzen - keine Identifikationsfiguren	7 / 10

#### PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SO SPANNEND WIE EH UND JE, TROTZ MAUER KI.

80

SPIELSPASS

### DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Auch wenn Blood Money durch die teils mäßige KI und den manchmal zu leichten Schwierigkeitsgrad fast einem Shooter gleicht, hatte ich viel Spaß mit dem Spiel. Das liegt vor allem an den genialen Levels. Jede Mission spielt sich anders und lässt dank raffinierter Ideen mein Entdecker-Herz höher schlagen. Wenn ich eine Weile lang einfach nur die Karte erkunde, Schwachstellen suche und die Wachen beobachte, bin ich mittendrin – und Blood Money verwandelt sich in einen Hochspannungsthiller zum Mitspielen. Dennoch sollte ein Patch die KI-Macken noch ausmerzen. Dann werde ich das Spiel sicher erneut herauskramen. Immerhin kann ich mit 47 so viel anstellen.

»Hoch spannender PC-Thriller!«

