



Der Wachmann hat die größere Knarre. Als lautloser Schleicher lebt der Hitman daher länger.



Um Aufsehen zu vermeiden, versteckt 47 in der Öffentlichkeit seine Waffen hinter dem Rücken.

Lass es wie einen Unfall aussehen!

HITMAN BLOOD MONEY

Haben Sie diesen Mann schon mal gesehen? Den mit der Glatze? Nein? Das ist auch besser so, denn er mag keine Zuschauer.

B ankdrücken hat sich der Gangster anders vorgestellt: Dass er das Gewicht nach oben stemmt, und nicht, dass ihm dieser glatzköpfige Typ mit der Hantelstange den Kehlkopf zerquetscht. »Uff, mein Herr, ich kann so nicht mehr aaah...« Wer kommt auf solche Ideen? Na Sie! Schießen, stechen, vergiften, das ist doch einfalllos – in der Rolle des Profikillers 47 machen Sie sich im inzwischen vierten **Hitman**-Teil **Blood Money** abermals auf, um

böse Buben auf spektakuläre Weise vom Leben zum Tode zu befördern. Doch diesmal sind Sie nicht allein: Eine weitere Agentur für Auftragsmorde wildert im Revier, schaltet Kollegen aus und durchkreuzt Ihre Pläne. Ehe Sie's sich versehen, starren Sie ins falsche Ende des Scharfschützengewehres.

Komm' ich ins Fernsehen?

Natürlich könnten Sie in **Blood Money** wild ballern durch die Flure laufen, alles und jeden

niederschießen und hoffen, dass die Zielperson unter den Opfern ist. Da gibt's allerdings mindestens zwei Probleme: Erstens haben Sie's immer mit einer Überzahl bewaffneter Gegner zu tun. Zweitens sorgen derartige Massaker für Aufsehen in der Öffentlichkeit: Je mehr Tamtam Sie veranstalten, desto mehr Zeugen schauen zu – vorbeilaufende Touristen machen Fotos, Überlebende fertigen bei der Polizei Phantombilder an. Das Ergebnis können Sie am nächsten Tag in der Zeitung begutachten: Das eigene Gesicht auf dem Titelblatt mag Models gefallen, für Profikiller ist das jedoch rufschädigend. Die darauf folgenden Einsätze werden entsprechend schwerer: Manche Passanten und Wachleute erkennen Ihr Gesicht und rufen die Polizei, mitunter hängen sogar Fahndungsfotos aus.

Alles hat seinen Preis

Zum Glück für 47 sind nicht alle Zeugen, Beamten und Journalisten in **Blood Money** so unbestechlich wie GameStar-Redak-

teure: Nur ein paar Tausend Dollar in die richtigen Taschen, schon verschwinden Beweisfotos aus den Ermittlungsakten, bekommt das Phantombild eine dicke Nase und der Augenzeuge Erinnerungslücken: »Glatze? Strichcode im Nacken? Naja, könnte genauso gut auch eine blonde Dauerwelle gewesen sein.« Derartige Manipulationen zahlen Sie aus eigener Tasche: Nach jedem erfolgreichen Einsatz bekommen Sie das namensgebende **Blood Money** (Blutgeld), das Sie in Bestechungen, eine neue Identität oder »Cleaner«-Teams investieren, die hinter Ihnen aufwischen. Außerdem kaufen Sie sich davon jede Menge Waffen, von der kleinkalibrigen Pistole bis hin zum MG. Für die Wummen gibt's außerdem verschiedene Upgrades: Schalldämpfer machen manche Knarren nahezu lautlos, Laserpointer erleichtern das Zielen. Von unserem Startkapital kaufen wir uns erstmal ein zünftiges Scharfschützengewehr und ein Ticket nach Paris. Hier sollen wir in der Oper einen Schauspieler und seinen Kumpel ausschalten: Die beiden handeln mit Kinderpornos.

Kofferträger

Die Flinte haben wir extra in einem Aktenkoffer versteckt, doch schon in der Eingangshalle der Oper wird uns klar: Das hilft nichts, die haben hier einen Metalldetektor im Durchgang zum Theaterraum. Neben uns wuseln einige Touristen umher – wir mischen uns unauffällig unter die Reisegruppe, lassen den Koffer stehen und



47 treibt sich auch in den USA herum. Hier zum Beispiel in den Everglades.



Wenn Auftragsmörder 47 inmitten dieses Blutbades entdeckt wird, nützt ihm auch die passende Verkleidung nichts.

verkrümeln uns wieder. Ein anderer Plan muss her. Zum Glück hat unsere Agentur etwas in der Garderobe deponiert: den funktionsfähigen Nachbau einer Pistole aus dem Ersten Weltkrieg. Mit genau so einer Waffe probt ein Darsteller gerade auf der Bühne die Erschießung unserer ersten Zielperson. Vielleicht können wir die Pistolen vertauschen? Wir schmuggeln das Ding einem Bauarbeiter in die Werkzeugkiste, und der Gute trägt anschließend das Mordwerkzeug ohne kontrolliert zu werden in den Bühnenbereich, der gerade umgebaut wird. Außerdem bekommen wir unverhoffte Hilfe: Ein Wachmann hat den mittlerweile verwaisten Koffer in der Eingangshalle gefunden und trägt ihn in die Sicherheitszentrale. Damit wir die Szene nicht verpassen, öffnet sich ein kleines Kamerafenster und zeigt uns, was passiert. Sehr praktisch.

Phantom der Oper

Nun müssen wir selbst in den Bühnenbereich gelangen. Wir huschen unbemerkt durch eine Tür in den Seitenflügel. Hier hämmert ein Bauarbeiter lustlos auf einem Holzgestell herum. Ganz klar: Der Mann braucht eine Pause. Wir schleichen uns geduckt und damit lautlos an den Mann an und

donnern ihn mit dem Kopf gegen die Bretter. Denn 47 kann seine Gegner nun auch bewusstlos schlagen oder gar entwaffnen: Solange seine Hände leer sind, prügelt der Glatzkopf nur. Wir schlüpfen in die Klamotten des Handwerkers: Nach alter **Hitman**-Tradition können



In den amerikanischen Südstaaten scheinbar kein ungewöhnlicher Anblick: Der Pfarrer kommt mit Schrotflinte zur Trauung.



Auf einer Hochzeitsfeier dürfen wir nicht auffallen, also schwingen wir das Tanzbein.

wir nur in der richtigen Verkleidung unbehelligt in manche Abschnitte spazieren. Damit er nicht gefunden wird, verstauen wir den Ohnmächtigen in einem Mülleimer. Das ist neu.

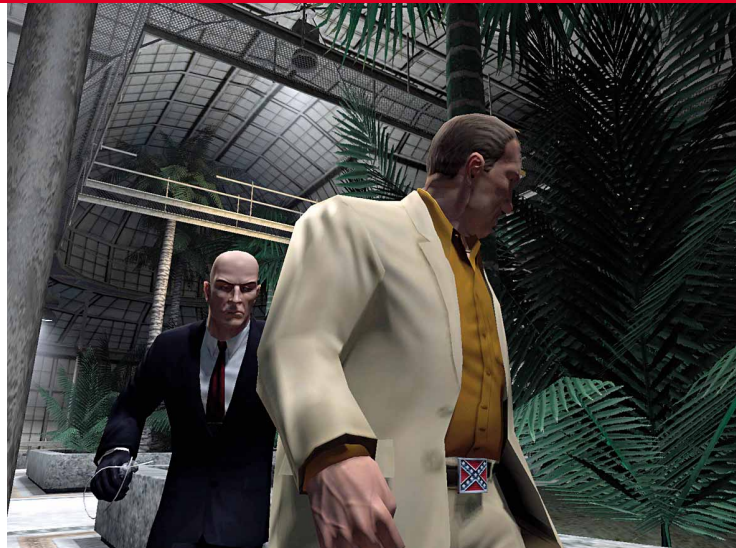
Hinter der Bühne sind jede Menge Zimmerleute mit dem Umbau beschäftigt: Der eine hämmert, der andere sagt – solche Details erschaffen in **Blood Money** eine lebensechte Atmosphäre. Die übrigen Handwerker beäugen uns kritisch, doch keiner spricht uns an. Einer bespannt gerade ein Bühnenbild mit einer Nagelkanone. Sie haben's erraten: Der Supertacker ist natürlich auch eine tödliche Waffe. Aber auf den haben wir's nicht abgesehen, denn vor uns steht die Werkzeugkiste mit der Pistole. In einem unbeobachteten Moment stibitzen wir das Ding und spazieren weiter. Derweil zeigt uns eine weitere Einblendung, was unsere Zielpersonen gerade so machen: Die eine hampelt auf der Bühne rum, die andere schaut derweil begeistert in der Privatloge zu.

Smash-Hit

Was nun? Dem Schauspieler einen Scheinwerfer auf den Kopf fallen lassen? Das Scharfschützengewehr suchen und die beiden Kerle erschießen? Die Agentur weiß Rat: Gegen Bezahlung bekommen wir nähere Informationen zu unserer Umgebung. So erfahren wir, dass der Kronleuchter über dem Zuschauerraum an einer wackeligen Halterung hängt, die wir mit einer kleinen Bombe zerstören können. Und dass der Darsteller, der den Scharfrichter unserer Zielperson spielt, regelmäßig in seine Garderobe geht. Das hätten wir zwar auch rausbekommen, wenn wir eine Weile umhergeschnüffelt hätten, aber so geht's schneller. Wir kleben also den Sprengsatz, den wir in weiser Voraussicht in unser Inventar gepackt haben, an den Kandelaber, verstecken uns im Schrank des Scharfrichters und tauschen in einem unbemerkten Augenblick die Theaterpistole gegen die echte aus.



Der Revolver gefällt 47: Waffen Ihrer Gegner können Sie mitnehmen.



In den Händen eines Profikillers ist die Klaviersaite absolut lautlos – doch dafür tödlich.

Nun müssen wir uns nur noch einen Zuschauerplatz suchen. Und tatsächlich: Der Scharfrichter tritt auf die Bühne, die Orchestermusik wird zusehends dramatischer, die Regisseurin gibt den Schauspielern ein Zeichen, und Schuss! Unsere Zielperson sinkt tödlich getroffen zu Boden. Als sie auch nach 20 Sekunden nicht wieder aufsteht, werden die Darsteller unruhig. Hier stimmt was nicht! Da ist Blut auf der Bühne! Wachleute stürzen hinzu, der Freund des Opfers springt entsetzt auf, stürmt aus der Loge, läuft in den Zuschauerraum und erliegt einem tödlichen Kulturschock: Er wird vom Kronleuchter der Oper erschlagen.

Kein Kinderspiel

Manche Missionen in **Blood Money** laufen anders ab als geplant: Plötzlich tauchen Agenten einer Konkurrenzagentur auf, schnappen uns die Prämien weg und machen Jagd auf 47. Denn stärker noch als in Teil 1 und 2 der Serie zieht sich eine

durchgängige Story durch **Blood Money**, die für überraschende Wendungen sorgen soll. Keine Angst: Im Gegensatz zu den Vorgänger dürfen Sie im neusten **Hitman** jederzeit speichern. Auch sonst hat Entwickler IO Interactive an der Bedienung gefeilt: Die frei schwenkbare Kamera erleichtert die Steuerung, die sich aber dennoch etwas hakelig anfühlt.

Auch wenn es in **Blood Money** nicht um wildes Gemetzel geht: Für Minderjährige ist auch der neuste **Hitman** nichts. Zwar lebt sich's als 47 leichter, wenn Sie wenig Schaden anrichten oder Geiseln nehmen statt zu ballern. Trotzdem stehen am Ende jedes Einsatzes ein oder mehrere Morde. Den verbrecherischen Sprössling eines Politikers etwa beseitigen wir, indem wir in seinen Pool schießen. Klingt nicht tödlich? Ist es aber: Das Becken hat nämlich einen Glasboden und thront über einem 30 Meter tiefen Abgrund – der Bursche stürzt mitsamt seiner drei Badenixen in die Tiefe. **FAB**

HITMAN BLOOD MONEY

fabian@gamestar.de

Genre: 3D-Action
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: IO Interactive / Eidos
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »In einer Zeit, in der heftig um das Verbot von ›Killerspielen‹ diskutiert wird, erscheint die Hitman-Serie natürlich wie ein gefundenes Fressen für Sittenwächter – immerhin spielen Sie hier einen Auftragsmörder. Allerdings hat die BPjM schon bei Hitman 2 festgestellt, das Spielprinzip sei zu komplex und die taktischen Möglichkeiten zu weiträumig, um das Spiel als blutrünstiges Gemetzel abzutun: Sie hat die Jugendgefährdung verneint. In Blood Money haben ballermütige Rambos wegen des Rufsystems erst recht keine Chance. Das macht es umso spannender, sich einen der zahllosen Lösungswege zu suchen, die Zielpersonen unbemerkt auszuschalten und anschließend unbehelligt vom Tatort zu schlendern. ›Ich? Ich arbeite hier nur...‹«

POTENZIAL SEHR GUT

