

Léon, äh... 47, der Profi

# HITMAN

## BLOOD MONEY

Lautloses Vorgehen, keine Spuren hinterlassen – wir geben Tipps zu Eidos' Actionspiel, damit Ihre Zielperson Sie nicht einmal bemerkt.

**I**n Hitman: Blood Money haben Sie stets mehrere Möglichkeiten, Ihr Ziel zu erreichen. Damit Sie nicht verloren in den Levels herum laufen, haben wir Tipps gesammelt, mit denen selbst Einsteiger die Aufträge ohne größere Schwierigkeiten meistern. Neben allgemeinen Taktiken finden Sie hier missionspezifische Informationen, die auch in den im Spiel käuflichen Geheimdienstakten nicht zu finden sind.

### ALLGEMEINES

**€** Verzichten Sie vor den Missionen auf den Ausbau der Gewehre und Schrotflinten. Auch die Schutzwesten sind herausgeworfenes Geld, da sie beim ersten Klamottenwechsel verloren gehen. Investieren Sie lieber in lebenspendende Schmerztabletten und Adrenalin-Spritzen sowie Upgrades für die »Silverballer«-Pistole, um diese mit Schalldämpfer und Laservisier leiser und präziser zu machen.

**♁** Da Sie stets mehrere Hunderttausend Dollar pro Einsatz verdienen, können Sie getrost sämtliche Geheimdienst-Informationen (kosten 3.500 Dollar pro Stück) kaufen. Die geben nützliche Tipps, mit denen Sie einen Auftrag sogar lösen können, ohne einen Schuss abzugeben.

**♁** Klingt fies, aber hilft gelegentlich: Vergiften Sie sämtliche Speisen und Getränke, die Sie beim Erkunden der Levels finden. Nicht selten genehmigt sich die Zielperson einen Schluck oder lässt sich Essen von einem Wärter aufs streng



Wenn Sie **Speisen vergiften**, löst sich das »Problem« in manchen Missionen von selbst.

bewachte Zimmer bringen. Doch Vorsicht: Zur Giftspritze sollten Sie nur greifen, wenn gerade keiner zuschaut.

### MISSIONEN

**♁ Mission 3: Der letzte Akt:** Das Crescendo des Orchesters ist laut genug, um das Geräusch einer Explosion oder eines Scharfschützengewehrs zu übertönen.

**♁** Die Agentur hat 47 in der Garderobe der Oper eine Jacke hinterlassen, in der sich eine geladene Pistole befindet. Diese können Sie mit der Requisiten-Waffe austauschen, damit diese während der Exekutionsszene bei der Probe benutzt wird.

**♁ Mission 4: Checken Sie aus?:** Sobald ein Therapeut 47 in einem Patienten-Bademantel entdeckt, lädt er ihn in sein Büro ein – ein idealer Zeitpunkt, sich das passende Personal-Outfit zuzulegen.

**♁** Wenn Sie im Zellentrakt die Gefangenen befreien, laufen die wild schreiend durch die Anstalt und ziehen die Aufmerksamkeit aller Wachen auf sich.

**♁ Mission 5: Ein neuer Anfang:** Im Keller finden Sie eine Flasche mit Benzin.

Um die Frau der Zielperson auszuschalten, sabotieren Sie damit den Grill beim Swimming-Pool. Oder aber Sie schießen auf das Glasdach der Schwimmhalle, während das Opfer seine Runden dreht.

**♁ Mission 7: Schöne Bescherung:** Um die Wachen von ihren Posten abzulenken, sollten Sie Gegenstände durch Lichtschranken werfen, die das Anwesen absichern.

**♁ Mission 8: Tod auf dem Mississippi:** Wenn Sie sich als Kellner verkleiden, bekommen Sie von einem Gast dessen Zimmerschlüssel. Dort finden Sie eine VIP-Karte, der Zugang für das Oberdeck.

**♁ Mission 9: Bis der Tod uns scheidet:** Auf dem Dachboden des Anwesens gibt es einen Schwachpunkt (quietschende Holzdielen) – ein idealer Platz für eine Bombe.

**♁ Mission 10: Nichts geht mehr:** Der einfachste Weg, den Scheich zu töten, ist, eine Bombe unter seiner Limousine anzubringen. Die finden Sie im Parkhaus. **DM**