



Ein Mann, ein Mord

# HITMAN BLOOD MONEY

Keine Fotos bitte, der Herr möchte nicht gestört werden. Falls Sie ihn doch knipsen, schießt er zurück – aber nicht mit der Kamera, sondern per Beretta.

**S**tellen Sie sich vor, Sie seien in Las Vegas. An jeder Straßenecke blinkt bunte Neonreklame, die Kasinos leuchten wie Beton-Weihnachtsbäume auf Drogen. Das müssen Sie fotografieren! Mist, jetzt ist so ein Glatzkopf durchs Bild gelaufen, kann der denn nicht aufpassen? Oh, er kommt zurück... und zieht eine Pistole! Wo sind Sie da nur hinein geraten?! Na, mitten in **Blood Money**, den vierten Teil der **Hitman**-Reihe! Der kahle Kerl trägt die Nummer 47, ist Auftragsmörder und ärgert sich nun sogar mit Zeugen herum – was für die oft unschöne Folgen hat. Wie diese Folgen aussehen, be-

stimmen Sie selbst, wenn Sie im Actionspiel als haarloser Hässcher auf die Jagd gehen. Wir haben Entwickler IO Interactive in Kopenhagen besucht und **Blood Money** angespielt.

### Halt die Presse!

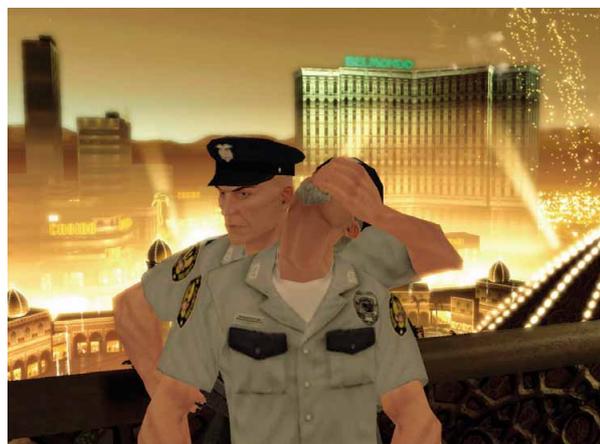
Herrje, wenn's nur Zeugen wären, die kann man ja zum Schweigen bringen. Doch auch die Presse hat sich gegen 47 verschworen. Nach jeder Mission präsentiert uns **Blood Money** die Tageszeitung, auf deren Titelseite ein Artikel über unsere Untaten prangt. Text und Schlagzeile richten sich nach unserem Vorgehen: Wenn wir Wachen um-

schleichen, Zeugen meiden und unsere Auftragsziele unauffällig meucheln, steht da zum Beispiel »Unfall im Spielkasino« mit einem Foto der Opfer. Wenn wir wild ballegend losstürmen, lesen wir von einem »Massaker« samt Bild vom Hitman. Das kann eine Zeichnung sein, ein verwaschener Schnappschuss oder ein gestochen scharfes Foto – je nachdem, wie viele Zeugen uns gesehen haben. Im Kasino können wir zum Beispiel in die Kamera-Schusslinie eines Touristen laufen. Wenn wir ihn am Leben lassen, redet er mit der Presse, und deren Schlagzeile wird umso deutlicher.

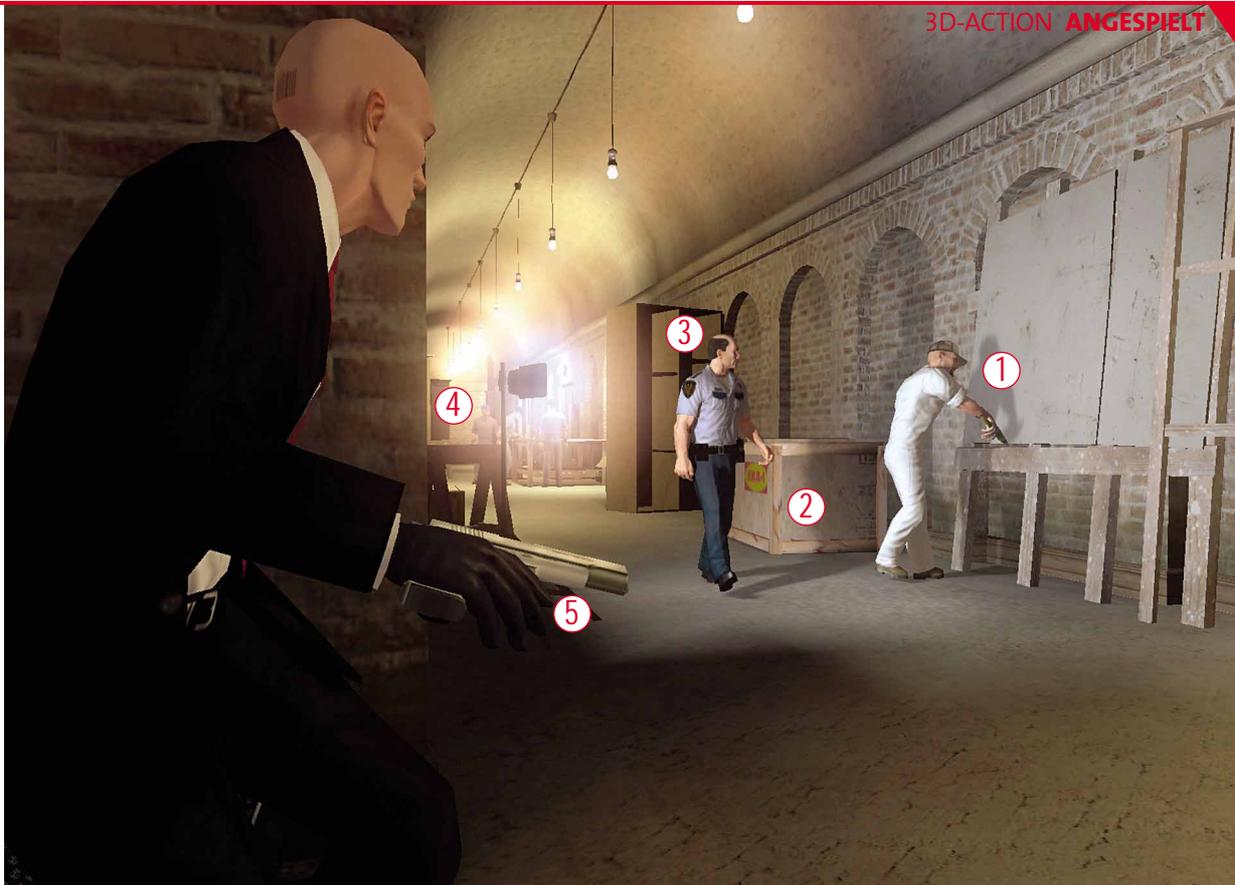
Über die kostenlose Werbung in der Tageszeitung könnte sich der Killer eigentlich freuen. Aber er wird eben nicht für spektakuläre Blutbäder bezahlt, sondern für heimliche Aktionen. Bezahlte? Stimmt, **Blood Money** heißt übersetzt »Blutgeld«, weil 47 wie im ersten **Hitman** Bares für erledigte Missionsziele bekommt – umso mehr, je diskreter er vorgeht. Das Geld geben wir für neue Knarren und Waffen-Upgrades aus. So kaufen wir eine Maschinenpistole und lassen den Kolben absägen, damit 47 die Wumme im Jackett verstecken kann. Dann schrauben wir noch Zielfernrohr und, La-



Die Logen der Oper sind ein ideales Versteck für einen Scharfschützen.



Der Hitman darf Feinde auch betäuben – wie diesen Wächter in Las Vegas.



So viele Möglichkeiten: Erledigen wir den Handwerker ① und verstecken die Leiche in der Kiste ②? Oder beseitigen wir den Wachmann ③ und klauen dessen Uniform? Auf jeden Fall dürfen die Arbeiter ④ nichts merken – sonst müssen wir uns mit der Pistole ⑤ den Weg frei schießen.

serpionter dran. Mit den Mone-  
ten kann der Hitman zudem  
Zeugen und Zeitungen beste-  
chen, um seinen Ruf zu retten.  
Denn wenn er zu oft gesichtet  
wird, steigt sein Bekanntheits-  
grad; Feinde in Folgemissionen  
erkennen ihn und schlagen  
Alarm. Und da »Alarm« meist  
»Schießerei« bedeutet, lohnt die  
Investition in Schweigegehd.

### Killer im Kasino

Mit der **Hitman**-Serie verbinden  
wir in erster Linie gelungenes Le-  
veldesign und vielfältige Lö-  
sungswege. Der vierte Teil erbt  
diese Tugenden. Die erste Mis-  
sion führt den Killer in ein Kasi-

nohotel in Las Vegas. Anfangs  
steht 47 vor dem Hotel, in der  
Hand hält er einen Koffer mit  
Scharfschützengewehr. Die Stadt  
leuchtet bunt, Gebäude wirken  
jedoch eckig. Dafür bietet die  
neue Engine schöne Charakter-  
modelle, am schwarzen Anzug  
des Killers erkennen wir jede Fal-  
te. Die hakelige Steuerung hat IO  
überarbeitet – hakelig ist sie aber  
immer noch. So können wir die  
Kamera frei um den Killer dreh-  
en, für Aktionen brauchen wir  
drei Tasten: Leertaste zum Auf-  
heben von Gegenständen, G zum  
Wegwerfen derselben und E für  
Befehle wie das Öffnen von Tü-  
ren. Das fordert Eingewöhnung.

An der Rezeption des Hotels be-  
grüßt eine leicht bekleidete  
Empfangsdame den Killer. Wei-  
ter zur Bar – halt! In der Lobby  
steht ein Tourist, der seine  
Freundin knipsen will. 47 war-  
tet ab, bis die beiden fertig sind,  
schließlich will er keine unnötige  
Aufmerksamkeit erregen. Der  
Weg zur Bar führt durch einen  
Raum mit Spielautomaten, an  
denen Zocker an Hebeln ziehen.  
In der Bar tanzt eine Schönheit  
im bauchfreien Kleid um die Ti-  
sche, ein Betrunkener klatscht.  
Solche Details machen die **Hit-  
man**-Welt lebendig. Die Barfrau  
verrät 47 die Zimmernummern  
der beiden Ziele. Doch die Räu-  
me sind bewacht. Zwar könnte  
sich der Killer durch die Wächter  
ballern, doch er wählt den  
heimlichen Weg und läuft zum  
Fahrstuhl. In dessen Kabine  
steht die Wartungsluke offen, der  
Hitman klettert hoch. Da betritt  
ein Wachmann den Lift. 47 greift  
durch die Luke, erledigt den  
Wächter per Klaviertaste und  
zieht ihn hoch. Nun noch die  
Uniform klauen, schon ist der  
Killer als Wachmann verkleidet.

### Ab in die Kiste!

Ein Stockwerk höher: In einer  
Topfpflanze an der Fahrstuhltür



Brutal: Der Hitman nutzt nun auch Werkzeuge als Waffen.

### DIE MORAL DES MORDENS



Game Director Ras-  
mus Højengaard  
spricht über Ethik.

**GameStar** Die Hitman-  
Reihe erscheint moralisch  
fragwürdig, weil man darin  
kaltblütig Menschen um  
bringen muss, um Geld zu  
verdienen. In Deutschland  
gibt es sogar Politiker, die  
solche gewalttätigen Spiele  
verbieten wollen. Wie  
rechtfertigen Sie die Unmo-  
ral von Blood Money?

**Rasmus Højengaard** Zunächst einmal muss  
man [in Hitman] ausschließlich Bösewichter  
beseitigen. Wenn der Spieler außer dem Auf-  
tragsziel noch weitere Opfer erledigt, ist er  
selbst schuld – das gehört nicht zum Plan der  
Mission. Spieler werden zudem nicht belohnt,  
wenn sie Unschuldige töten.

Spiele wie Hitman sind nicht unmora-  
lischer als Actionfilme oder Götterspiele wie  
Black and White, in denen der Spieler gött-  
liche Kräfte bekommt, um damit zu  
experimentieren. Das sollte religiöse Fragen  
aufwerfen, was aber nicht geschieht.

Einige Spiele gehen sehr nah an die Gren-  
ze dessen, was man noch ertragen kann. Ein-  
ige Spiele überschreiten diese Grenze sogar,  
aber Hitman gehört für mich nicht dazu.

Der Hitman selbst ist ebenso interessant  
wie andere Helden aus der Grauzone, weil die  
eine Grenze überschreiten. Schmuschelden  
sind langweilig, weil sie keine inneren Kon-  
flikte haben, die ihnen Farbe verleihen.



In dieser wunderschönen Verbrechervilla samt Pool lauert der Auftragskiller einem Badegast auf.

versteckt 47 eine Bombe, die später noch wichtig wird. Auf dem Flur begegnet der Killer einer betrunkenen Frau. Die mag Glatzköpfe und nimmt ihn mit aufs Zimmer. Dort dreht die Dame Musik auf, beginnt zu tanzen. Da: Klopfen! Vor der Tür steht ein Hotelgast und beschwert sich über den Lärm – sein Pech. Der Killer öffnet die Tür, greift den Mann am Kopf und rammt ihm sein Knie ins Kinn. Solche Nahkämpfe sind neu in **Blood Money**; wir lösen sie per Schusstaste aus, wenn wir keine Waffe in der Hand halten. Nun noch den Bewusstlosen verschwinden lassen. Im Flur steht eine Kühltru-

he, in der 47 den Kerl verstecken kann. Auch das ist neu.

Die Betrunkene im Zimmer ist mittlerweile eingeschlafen. Perfekt, der Hitman tritt auf ihren Balkon, öffnet seinen Metallschutzgewehr zusammen. Ein Blick auf die Satellitenkarte zeigt, dass die erste Zielperson der Mission direkt gegenüber wohnt und just auf den Balkon tritt. 47 guckt durchs Zielfernrohr, feuert – fertig. Das zweite Opfer hat sein Zimmer in der Nähe, auf dem Weg stößt der Killer auf einen Wächter. Der steht an einer Brüstung, dreht sich kurz weg – und 47 schießt ihn in die Tiefe. In den Zeitungen steht später, das sei ein »Unfall« gewesen, der Ruf des Mörders leidet nicht. Die Leiche des Wächters liegt nun auf einem Dach, wo sie von Feinden nicht entdeckt werden kann – unlogisch, zumal wir den Kerl selbst aus mehreren Stockwerken Entfernung sehen.

### Zeugen? Nein, danke.

Der Killer klettert auf die Brüstung und springt von dort aus zum Balkon nebenan. Das geht jedoch nur an vorgegebenen Stellen. Noch zweimal hüpfen, dann steht 47 vor der Balkontür des nächsten Ziels. Durch die Scheibe sieht der Mörder, dass sich die Zielperson mit einer Frau unterhält. Kein Problem, der Hitman zieht seine Uzi und tritt in den Raum. Die Waffe versteckt er hinter dem Rücken; das geschieht automatisch, wenn

Zeugen in der Nähe sind. Mann und Frau schöpfen keinen Verdacht, zumal 47 als Wachmann verkleidet ist. So schlendert er hinter die Frau, packt sie und hält sie als Geisel vor sich. Mit der Uzi feuert er gleichzeitig auf den Mann – Ziel erfüllt. Die Geiselnahme ist neu und wichtig; Wachen feuern nicht, wenn der Killer Zivilisten bedroht. Wer die Geisel nicht mehr braucht, schießt sie mit einem Schlag auf den Kopf ins Reich der Träume.

Mist! Hotelgäste haben die Schüsse gehört, Panik bricht aus. Auf dem Flur huschen nervöse Menschen hin und her. Per Schalter löst der Killer Feueralarm aus, die Gäste rennen zum Fahrstuhl. Erinnern Sie sich an die Bombe in der Topfpflanze? 47 zündet den Sprengsatz fern, als sich die Zeugen am Lift versammelt haben. Solche blutigen Schauspiele zeigt **Blood Money** in einem Fenster, das zum Beispiel auch erscheint, wenn Wachen eine Leiche finden. So wissen wir stets, wo's brennt. Das Hotel

### MINI-FAQ

Der vorangegangene Serienteil Hitman Contracts bestand aus recycelten Levels ohne vernünftige Story. Schlägt Blood Money in dieselbe Kerbe? Nein, Blood Money wird ein vollwertiger Serienteil mit frischen Missionen und einer Handlung: 47 stolpert in einen Krieg zwischen seinen Auftraggebern und einer anderen Killer-Agentur. Leveldesigner Peter Fleckenstein gibt zu: »Blood Money ist das Spiel, das wir eigentlich nach Hitman 2 machen wollten.«

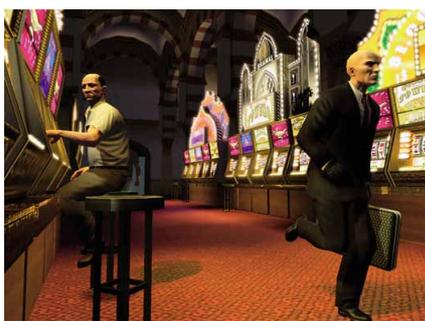
Muss ich die anderen Hitman-Teile kennen, um Blood Money verstehen zu können? Nein, die Entwickler planen ein umfangreiches Tutorial für Einsteiger, das alle Spielelemente erklärt. In die etwas umständliche Steuerung der Profikiller müssen Sie sich dennoch erst einarbeiten.

Wird sich Blood Money anders spielen als die letzten drei Episoden der Hitman-Reihe? Nein, der Kern des Spiels bleibt gleich: In großen Levels stehen Ihnen viele Lösungswege offen. Ob Schleichen, Verkleiden oder Ballern – alles ist möglich.

kann der Killer nun verlassen. Beide Ziele sind erledigt, Zeugen gibt's keine. Auftrag erfüllt.

### Das Lied vom Tod

Die zweite Mission führt den Killer in eine Oper, wo bei einer Probe zwei Verbrecher auf der Bühne stehen. Klar, die beiden sind die Ziele des Auftrags. Wie günstig, dass sie eine Hinrichtung spielen: Ein Verbrecher steht am Marterpfahl, der andere feuert mit einer Pistolen-Attrappe. In der Kabine des Schützen kann der Hitman die künstliche Knarre mit einer echten vertauschen, damit ein Sänger den anderen erschießt. Oder der Killer steckt eine Bombe in den Kronleuchter des Konzertsaals, sprengt den Lüster und lässt ihn auf die Tenöre stürzen. Oder er verkleidet sich als Bühnenarbeiter. Oder er feuert mit dem Scharfschützengewehr aus einer Loge. Möglichkeiten über Möglichkeiten, die allesamt funktionieren – wichtig ist eben nur, was nach dem Einsatz in der Zeitung steht. **GR**



Die Levels sind lebendig, im Kasino hocken Zocker.



47 nimmt eine Geisel und ballert zugleich auf Gegner.

### HITMAN BLOOD MONEY

micha@gamestar.de

Genre: 3D-Action  
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: IO Interactive / Eidos  
Status: zu 85% fertig

Michael Graf: »Ah, die schreckliche Macht der Presse – endlich fühle ich mich in meiner Berufswahl bestätigt! Scherz beiseite: Die Zeitungen und das Rufsystem von Blood Money sind tolle Ideen, weil ich mich nun nicht mehr geistlos zu meinem Ziel durchballern kann, sondern darauf achten muss, was ich wo anstelle. Gemeinsam mit dem gewohnt guten Leveldesign fühlt sich Hitman deshalb lebendiger an als je zuvor. Zur Hölle mit der umständlichen Steuerung: Ich freu mich drauf!«

POTENZIAL SEHR GUT



► AB-18-DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK F102