

Heimlich, still und leise

# HITMAN CONTRACTS

Dem Hitman ist im Actionspiel von Eidos kein Auftrag zu heikel. Wir zeigen Ihnen die leisesten und effektivsten Lösungswege, komplett mit Levelkarten und Alternativrouten.

**E**idos schickt den Killer 47 bereits zum dritten Mal um die halbe Welt. Dieses Mal stehen Länder wie China, Großbritannien und Rumänien auf dem Programm. Wie gewohnt stellen wir Ihnen detaillierte Informationen und Karten für die Operationsplanung zur Verfügung. Wir wünschen eine erfolgreiche Jagd auf Übeltäter!

## 1. ANSTALTS-NACHWIRKUNGEN

### 1. Spritzen im Keller

Der Hitman nimmt dem leblosen Wissenschaftler (1) den Autoschlüssel ab und marschiert zum Labor (2). Dort sammelt er die Betäubungsspritzen ein. Mit dem Aufzug (3) fährt er zur zweiten Ebene.

### 2. Polizisten täuschen

Links neben der Aufzugtür stolpert der Attentäter über den Leichnam eines Polizisten (4). Mit diesem tauscht er seine Kleidung, sackt die Schrotflinte samt Munition ein und versteckt sich im nahen Büro (5). Neben dem Zweitschlüssel lagert hier auch eine Präzisionsbüchse im Schrank. Beides stecken Sie ein.

### 3. Wie umgehe ich die Polizeitruppen?

Zwar bietet die Verkleidung einen gewissen Schutz vor den herumstreifenden Suchtrupps, halten Sie aber dennoch genügend Abstand – sonst fliegt Ihr Trick auf. Mit Hilfe der Karte kann der Auftragskiller die Bewegungen seiner Gegner verfolgen und so seine Flucht geschickt koordinieren.

### 4. Wo steht der Fluchtwagen?

Schleichen Sie sich über die Treppe nach unten (6) in das Büro (7) neben dem Haupteingang. Dort gelangen Sie über die Wendeltreppe zu einem Balkon, dessen Rettungsleiter direkt zum Fluchtwagen führt. Damit ist die Mission geschafft.

### 5. Alternative Taktik

Außerdem kann sich der Flüchtende auch eine der Präzisionsbüchsen aus den erwähnten Büros besorgen und vom Obergeschoss aus die Scharfschützen im Garten ausknipsen. Dann muss er sich den Weg zum Auto freischießen.

## 2. DAS FEST DES FLEISCHKÖNIGS

### 6. Einbruch in die Fleischfabrik

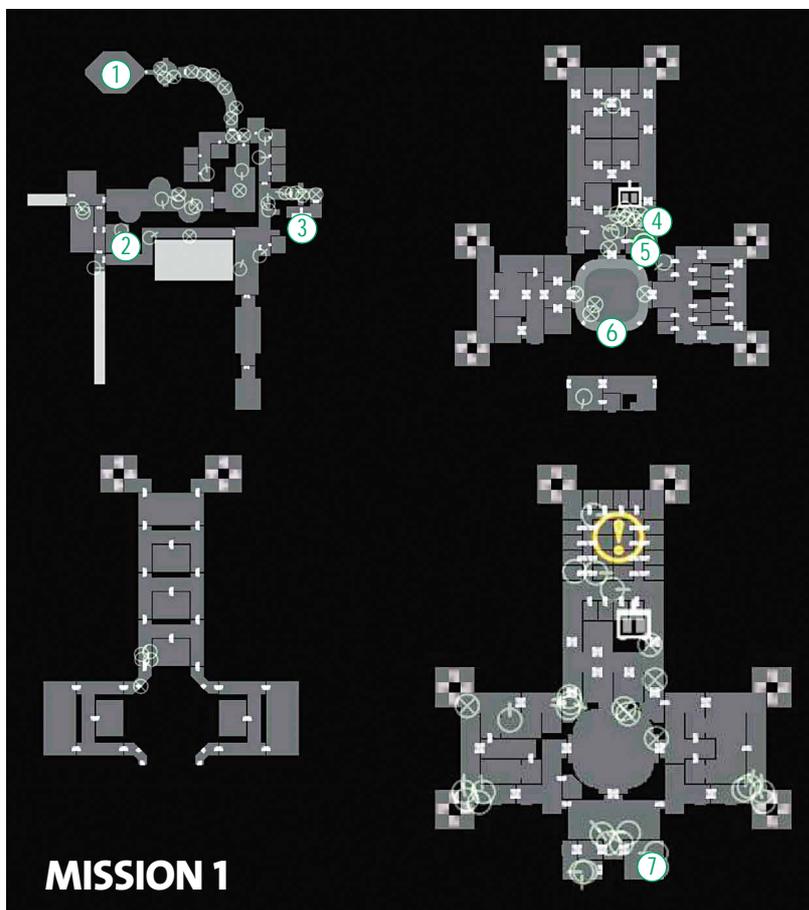
Der Meuchelmörder legt im Lastwagen (1) seine Pistolen ab und schlüpft in die Schlachterkluft. So gelangt er unbehelligt durch den Haupteingang (2). In der Küche (3) besorgt er sich sowohl ein Schlachterbeil als auch ein Steakmesser.

### 7. Wo ist das entführte Mädchen?

Im Obergeschoss (4) macht 47 den Bruder des Fabrikbesitzers mit dem Beil bekannt. Im Nebenraum (5) entdeckt er dann die sterblichen Überreste des entführten Mädchens. Er nimmt den Arm der Armen als Beweisstück mit.

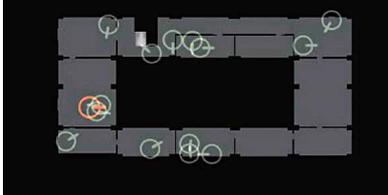
### 8. Anwalt eliminieren

Als nächstes sprinten Sie in die Umkleidekabine (6). Hier verwandelt sich der Killer in einen der Ober und wartet, dass sein Kellnerkollege Pause macht. Sobald der den Raum betritt, schlüpft der Hauptdarsteller durch den Hinterausgang (7). An der Theke (8) beschafft er sich eine Opiumpfeife, die er dem Anwalt (9) bringt. Wenn sich der Rechtsverdreher ein paar Züge genehmigt hat, erledigt der Söldner die Zielperson leise mit dem Schlachtbeil. Die schallgedämpfte Pistole und die Einladung nimmt er beide mit.


**MISSION 1**



## MISSION 2



### 9. Wo treibt sich der Fleischkönig herum?

Zurück in der Umkleidekabine legt der Attentäter erneut die Schlachtermontur an. Auf dem Dach (10) schleicht er nun über den Metallsteg (11) zum Dachfenster (12) über dem Schlafzimmer. Er öffnet das Fenster und verpasst dem Fleischkönig ein paar Kugeln aus der schallgedämpften Pistole. Dann schlendert er unerkannt aus der Fabrik (13).

### 10. Alternative Taktik

Der Söldner kann auch als Schlachter zum Fleischkönig gelangen. Dazu holt er in der Küche die Platte mit dem Brathähnchen ab, versteckt eine Spritze darin und legt die übrigen Waffen vorübergehend weg. So kommt er am Wachposten vorbei und kann sich ungestört um den dicken Obermotz kümmern.

## 3. DIE BJARKHOV-BOMBE

### 11. Uniform klauen

Der Auftragskiller wartet hinter den Paletten, bis der Arbeiter mit den Gemüsekisten außer Sichtweite ist. Dann schleicht er sich am Wächter vorbei zum Kontrollturm. Im Inneren klettert er in den Verbindungstunnel hinab, wo er den Rotarmisten im Wachraum erdrosselt und den Arbeiter im Tunnel betäubt. Beide versteckt er im Vorraum des

Wachbüros. Als Soldat durchquert er den Tunnel, klettert die Leiter zum Lager hinauf und sackt dort das Dragunov-Gewehr ein. Auf dem gleichen Weg kehrt er in den Kontrollturm zurück.

### 12. Wo steckt Fabian Fuchs?

In der Kantine nordwestlich des Flugzeugs treffen Sie den Kontaktmann. Anschließend warten Sie im Flugzeug auf Fabian Fuchs, der auf dem Weg von der Kantine zum Tunnel an der Maschine vorbeigeht. Im passenden Moment neutralisiert der Hitman das Zielobjekt mit der schallgedämpften Pistole und sprintet durch die Vorderluke ins Freie. Nun warten Sie in der Nähe der Leiche, um sie hinter den Kontrollturm zu schleifen.

### 13. Bjarkhov täuschen

Verkleidet als Bombenkäufer marschiert 47 zum Frachter hinter dem Minentun-

nel. Die Wachen nehmen ihm vor dem Treffen mit dem Waffenhändler alle Pistolen ab. In der Kabine wartet der Killer, bis ihm Bjarkhov den Rücken zudreht, dann erwürgt er ihn mit der Klaviersaite. Die schallgedämpfte Pistole und den Schlüssel vom Tisch nimmt er mit.

### 14. Sprengladungen platzieren

Verstecken Sie den Leichnam hinter der nahen Tür, und marschieren Sie die Treppe hinunter zum nächsten Deck. Mit dem Generalschlüssel öffnen Sie die Waffenkammer neben dem Steg. Die drei Sprengladungen, die Sie dort finden, bringen Sie am U-Boot an. Die genauen Platzierungen können Sie auf der Karte im Spiel erkennen. Schließlich zünden Sie die Bomben aus sicherer Entfernung und verduften im Flugzeug.

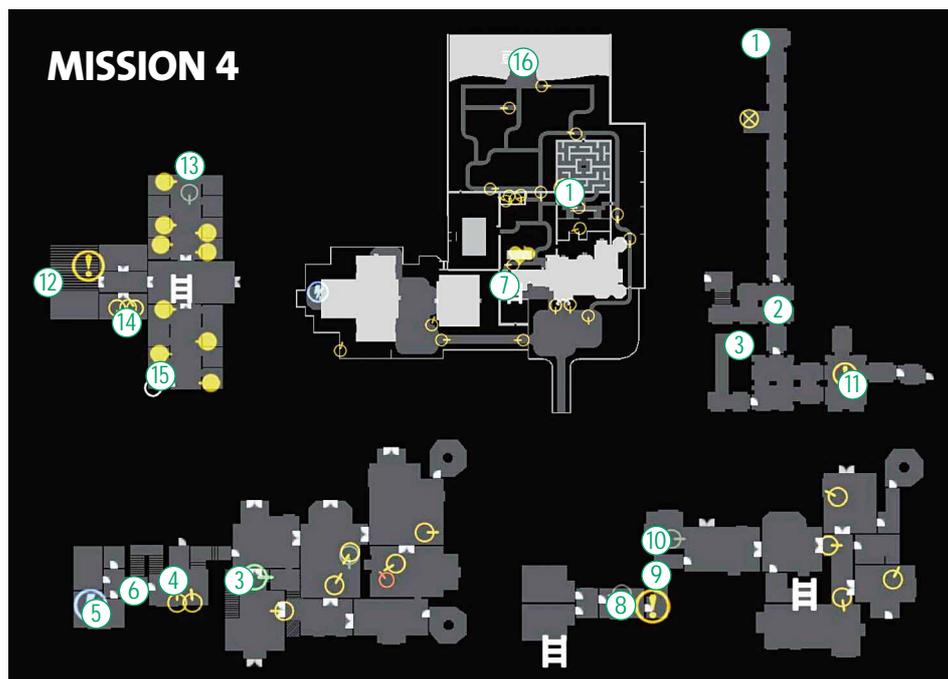
### 15. Alternative Taktik

Sie können die Zielpersonen auch mit dem Scharfschützengewehr aus dem Lager um die Ecke bringen. Oder Sie schütten das Abfuhrmittel aus der Küche in das Essen von Fuchs, um ihm dann in der Toilette aufzulauern.

## 4. DAS BELDING-FORD-ANWESEN

### 16. Wo ist der geheime Tunnel?

Schleichen Sie sich über den Rasen in das Heckenlabyrinth. In der südwestlichen Ecke (1) befindet sich eine geheime Bodenklappe, die zu einem unterirdischen Gang führt. Der Meuchelmörder folgt dem Tunnel und erledigt den Wächter im Weinkeller (2) mit einer Betäubungsinjektion.



**17. Heizung ausschalten**

Danach marschiert 47 in seiner neuen Jagdkluft über die Treppe (3) ins Erdgeschoss, sprintet durch die Küche (4) und stellt die Heizung (5) ab. Anschließend rennt er nach draußen (6). Hier klettert er über die Leiter auf das Vordach (7) und quetscht sich durch das offene Fenster. Drinnen nimmt er das Gift vom Nachttisch und steckt es für später ein.

**18. Wie schalte ich den Lord aus?**

Das angrenzende Bad (8) ist dank der Klempneraktion leer, und Sie treten durch die verspiegelte Geheimtür in einen verborgenen Gang (9). So gelangt der Hauptdarsteller zum Gemach des schlafenden Hausherrn (10). Den erstickt er mit dem Kissen vom Fußende und verschwindet danach wieder unbemerkt im Geheimgang.

**19. Gift im Schnaps**

Im Anschluss flitzt der Protagonist in den Weinkeller (11) und füllt dort das Gift in das Whiskeyfass. Nun ist es nur noch eine Frage von Minuten bis zum Ableben des Adligen-Sprösslings.

**20. Geisel befreien**

Zwischenzeitlich kümmert sich der Attentäter um die Befreiung der Geisel. Dazu schleicht er sich zur Rückseite der Scheune (12), sabotiert dort die Satellitenanlage und rennt anschließend durch den Seiteneingang (13) in die Wachstube (14). Hier stiehlt er den Schlüssel. Damit befreit er die Geisel aus der hintersten Pferdebox (15). Mit dem Schlauchboot (16) verlässt er schließlich das Anwesen.

**5. RENDEZVOUS IN ROTTERDAM**

**21. Als Biker verkleiden**

Der Auftragskiller wartet neben dem Lastwagen (1) auf einen Biker und betäubt ihn mit der Spritze. Danach zieht er dessen Körper in die nahe Gasse, wo 47 sich in die Motorradkutte wirft. Nun betritt er die Fabrik durch den Hintereingang (2) und schleicht sich zur Metalltreppe (3) im Obergeschoss. Von dort aus hat er einen sehr guten Überblick auf das Hauptgelände. Im passenden Moment schlüpft er durch das Loch im Zaun (4).

**22. Wo steckt der Detektiv?**

Deaktivieren Sie die Stromzufuhr an der Mauer (5), um den Biker unter dem Wagen einzuklemmen. Der Hitman nutzt die Aufregung und knackt das Schloss zum Keller (6). Drinnen biegt er in den

ersten Raum auf der linken Seite ein, wo er die nächste Stromzufuhr (7) lahm legt. Danach sprintet er sofort in die Folterkammer (8), aktiviert den dortigen Stromgenerator und wartet draußen. Sobald die Biker den anderen Generator wieder in Gang gesetzt haben, ist der Detektiv in der Folterkammer Geschichte.

**23. Beim Präsidenten verstecken**

Nun marschiert der Held über die Kellertreppe wieder nach draußen. Durch die Hintertür des Lagers (9) erreicht er die Feuerleiter (10) auf der Rückseite. Daran kraxelt er in den zweiten Stock, wo er durch das Fenster einsteigt. Danach geht es in den Vorraum (11) des Präsidentenbüros. Hier lauern Sie der Zielperson hinter der Tür auf, erdrosseln sie mit der Klaviersaite und verstecken sie in der Sauna (12).

**24. Wie komme ich an die Fotos?**

Sobald der Journalist mit seinem Leibwächter wieder abgezogen ist, verlässt 47 sein Versteck. Mit der Kombination, die er beim Biker-Chef gefunden hat, öffnet er den Safe (13) und nimmt die Fotos mit. Jetzt kann er auf dem gleichen Weg wieder vom Gelände verschwinden.

**25. Alternative Taktik**

Mutigere Zeitgenossen holen sich die Motorradkutte vom beschäftigten Biker im Obergeschoss der Fabrik. Sie können auch den Journalisten abfangen und so den Präsidenten täuschen. Ungeduldige Zeitgenossen greifen auf das Waffenarsenal im Keller zurück.

**6. TÖDLICHE FRACHT**

**26. Peilsender installieren**

Der Söldner besucht die Bar und überredet die Prostituierte (1), den Biker am Auto

zu verführen. Sobald die beiden loslegen, bringt der Hauptdarsteller den Peilsender am Wagen (2) an. Anschließend begibt er sich durch den Keller der Strip-Bar und den Hinterhof in die Nähe der Lastwagen. So umgeht der Kiler die Polizeisperre.

**27. Werkzeug klauen**

Jetzt schleicht 47 zur kleinen Holzbude an der Mole weiter, wo er sich als Arbeiter verkleidet den Werkzeugkasten mitnimmt. Seine Pistolen lässt er in der Bude zurück, um ungeschoren durch die Kontrolle vor dem Schiff zu gelangen.

**28. Wo ist die Bombe?**

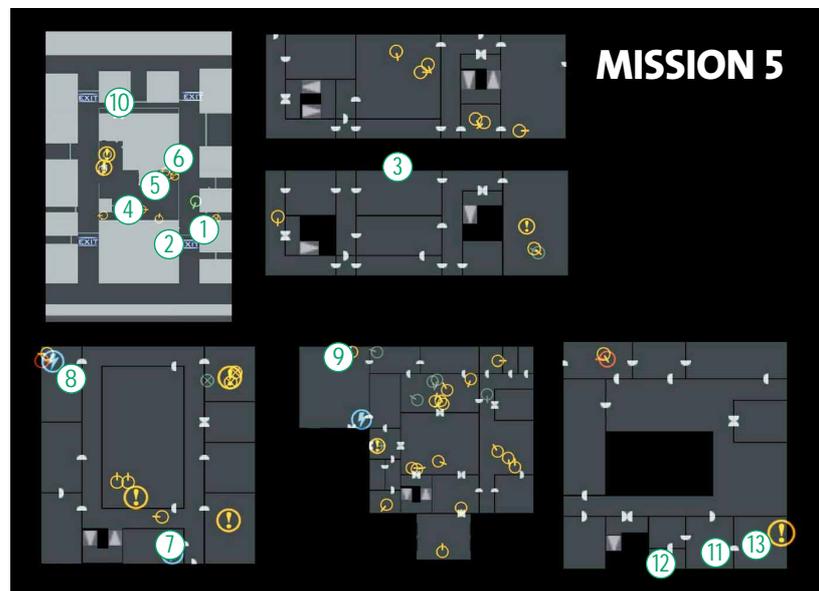
Auf dem Schiff marschieren Sie unter ausgiebiger Nutzung dunkler Ecken und leerer Räumen zur untersten Frachtbene. Dort lokalisiert der Saboteur den Container mit dem Wagen anhand des Peilsendersignals.

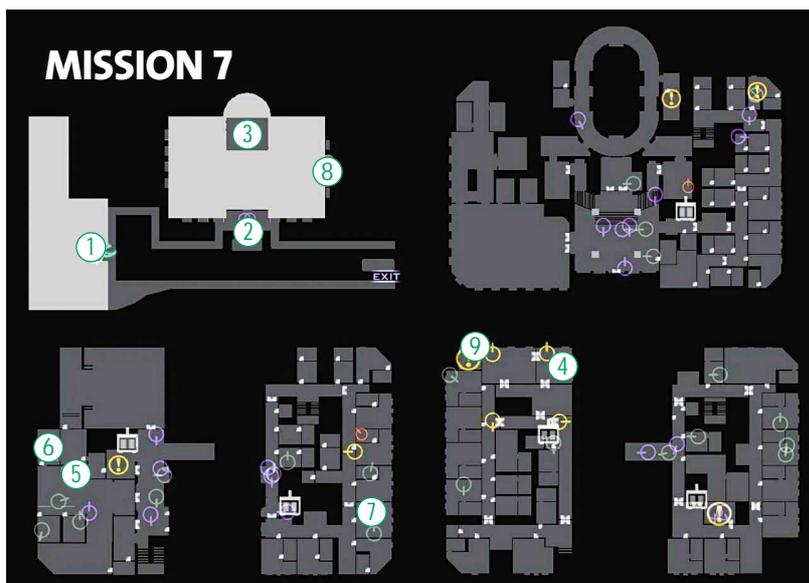
**29. Polizisten betäuben**

Der Auftragskiller öffnet den Container, entschärft die Bombe im Kofferraum und wartet im Zwischengang darauf, dass das heranstürmende Spezialeinsatzkommando alle Gangster ausschaltet. Dann schickt er den nächsten Polizisten mit seiner Spritze in das Land der Träume, um ihm die Kleidung und die Maschinenpistole abzunehmen.

**30. Wo steckt der Waffenhändler?**

So verkleidet begibt sich der Hitman wieder an Deck und kraxelt auf der Rückseite des Aufbaus an den beiden Leitern bis zur Kommandobrücke hoch. Hier schleicht er ins Innere. Den Waffenhändler neutralisiert er mit der Klaviersaite, den Fernzünden nimmt er an sich. Nur mischen Sie sich nur noch unter die restlichen Polizisten und verschwinden aus dem Hafen.





## 7. HANDELS-TRADITIONEN

### 31. Generalschlüssel klauen

Am Startpunkt (1) sammelt der Hauptdarsteller die Notiz und den Konferenzpass ein. Dafür legt er alle Feuerwaffen ab. Nach der Einlasskontrolle (2) sucht er als nächstes den Pagen mit dem Staubsauger auf, der sich im dritten Stock herumtreibt. Sobald dieser ein Zimmer aufschließt, stiehlt der Held den Generalschlüssel aus dem Türschloss.

### 32. Ziel vergiften

Als nächstes sucht 47 das Dach (3) über dem Schwimmbad auf. Von dort aus steigt er durch das offene Fenster ins Büro (4) und nimmt das Giftfläschchen an sich. Er überredet den Barkeeper (5) zu einer Pause, um ungesehen in das Hinterzimmer (6) zu gelangen. Dort vergiftet er den Whiskey, den sich das erste Zielobjekt wenig später genehmigt. Den Schlüssel zum Röntgenraum nimmt der Protagonist der Leiche ab.

### 33. Bombenkoffer besorgen

Nun sucht der Meuchelmörder Raum 199 (7) auf, durchquert diesen und arbeitet sich auf den Balkons zu Fritz Fuchs' Zimmer (8) vor. Hier betäubt er den Wächter mit einer Injektion, bevor er Fuchs im Badezimmer erdrosselt und den Bombenkoffer mitnimmt. Auch die Notizen vom Tisch steckt 47 ein. Über die Balkons kehrt er auf den Flur zurück.

### 34. Biobombe im Büro

Erneut stattet der Held dem Büro einen Besuch ab. Dieses Mal schleicht er sich jedoch durch die Nachbarzimmer bis in den Röntgenraum (9). Er deponiert die

Biobombe in seinem Koffer und verlässt auf dem bereits bekannten Weg das Hotel in Richtung Fluchtpunkt.

### 35. Alternative Taktik

Der Attentäter kann sich im Putzraum auch als Hotelpage verkleiden und frische Handtücher zu Fritz Fuchs bringen. Oder Sie besorgen sich die Schrotflinte aus dem Floristikladen. Im Erdgeschoss liegt außerdem eine Wächteruniform samt Pistole auf einem Hotelbett. Vom Dach aus haben Sie in den ersten Minuten ein freies Schussfeld auf das Zielobjekt im Schwimmbecken.

## 8. EINEN DRACHEN ERLEGEN

### 36. Wie erfülle ich schnell den Auftrag?

Diese Mission ist sehr einfach: Verschaffen Sie sich Zugang zum Appartement



des Bombenbauers (1), und erledigen Sie den Unterhändler der roten Triade mit dem schallgedämpften Scharfschützengewehr aus dem Koffer. Dann machen Sie sich einfach aus dem Staub.

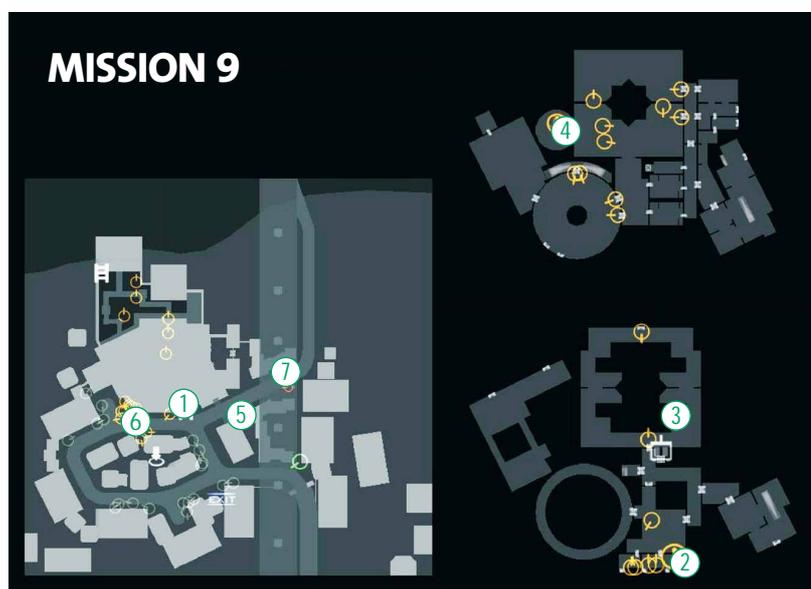
## 9. DER WANG FOU-VORFALL

### 37. Wo ist das Scharfschützengewehr?

Der Auftragsmörder sprintet zur Feuerleiter am Triaden-Hauptquartier (1) und klettert auf den Obergang. Dort schleicht er sich an der Wache vorbei in den ersten Raum (2) auf der rechten Seite. Im Innern schlüpfert er in die rote Kleidung, nimmt die schallgedämpfte Präzisionsflinte an sich und geht in der Haupthalle (3) in Stellung. Von dort aus hat er freies Schussfeld auf den Konferenztisch (4).

### 38. Leibwächter neutralisieren

Sobald der nahe Wächter seinen Rundgang macht, erledigen Sie den Unterhändler und seine zwei Leibwächter am Tisch. Dann verlässt der Hitman das Gebäude über die Feuerleiter. Aus der Gasse (5) heraus nimmt er sich die blauen Triaden an der Limousine (6) mit dem Scharfschützengewehr vor. Zuletzt verpasst er



noch den letzten beiden Wächtern (7) Kugeln aus seiner schalldämpften Pistole.

**39. Alternative Taktik**

Auch hier können Sie sich als Bombenbastler verdingen. Das entsprechende Handwerkszeug finden Sie im gleichen Raum wie das Scharfschützengewehr.

## 10. DAS MEERESFRÜCHTE-MASSAKER

**40. Unterhändler abfangen**

Der Attentäter wartet im Norden hinter der Mülltonne (1) auf den Vertreter der roten Triade, der dort eine Pinkelpause einlegt. Den stranguliert er bei dieser Gelegenheit mit seiner Klaviersaite, schlüpft in dessen Kleidung und nimmt ihm das Medaillon ab. Danach verbirgt er das Opfer im nahen Kanalisationsschacht.

**41. Wo gehe ich in Stellung?**

Nun macht sich der Hauptdarsteller nach Süden auf, um auf das hohe Baugerüst (2) zu klettern. Hinter dem Werbebanner (3) findet er eine ideale Schussposition für sein Präzisionsgewehr. Schnell und leise knipsen Sie den Polizeichef und den Unterhändler der blauen Triade im Obergeschoss (4) des Restaurants aus.

**42. Was mache ich mit dem Medaillon?**

Jetzt schlendert 47 ins Restaurant. Seine Waffen kann er unbesorgt am Eingang abgeben. Oben platziert er das Medaillon auf dem Tisch. Nach getaner Arbeit marschiert er schließlich zum Fluchtpunkt (5).

**43. Alternative Taktik**

Als Alternative bietet sich hier eine Verkleidung als Polizist an. Lauern Sie einem einzelnen Opfer mit Ihrer Betäubungsspritze auf. Außerdem finden Sie in einem der Kanalisationsschächte eine Packung Rattengift. Würzen Sie das Essen in der Restaurantküche damit.



## 11. LEE HONG-ATTENTAT

**44. Wächter austricksen**

Der Söldner öffnet das östlich gelegene Tor zum Hinterhof und wartet dort hinter den Mülltonnen auf den Triaden-Wächter. Sobald dieser das Tor kontrolliert, schlüpfen Sie durch die Tür und marschieren schnurstracks in den Keller. Hier finden Sie einen Leibwächter-Anzug, mit dem Sie sich verkleiden.

**45. Was erzählt mir der Barkeeper?**

Danach stattet der Held dem Barkeeper im Erdgeschoss des Restaurants einen Besuch ab. Von ihm bekommt er eine Einladung. Außerdem sackt er das Fläschchen mit dem Abführmittel vom Regal ein. Jetzt kehrt das Opfer in den Keller zurück, wo er in die Kochkluft steigt.

**46. Gefährliche Suppe**

Nun können Sie die Suppe aus der Küche abholen und Lee Hong am Esstisch servieren. Vorher verfeinert 47 die Speise aber mit dem Abführmittel. Nachdem der Vorkoster und Leibwächter auf Toilette gerannt ist, neutralisieren Sie den Triaden-Boss mit der Klaviersaite und verschwinden sofort in das Lager im östlichen Gebäudeteil.

**47. Waffenkammer plündern**

Hier betäubt der Saboteur den Wächter mit seiner Spritze und tauscht die Kleidung. So kann er ungehindert die Wachen im Keller passieren. Nachdem er dort den Agenten befreit hat, erhält er den Standort des Safes. Außerdem findet er noch eine kleine Waffenkammer, wo ein Maschinen- und ein Sturmgewehr samt Munition lagern.

**48. Wie knacke ich den Tresor?**

Mit dem Fahrstuhl düst der Killer in das Anwesen, wo er sich den Weg zum Safe



im Obergeschoss entweder freischießt oder auf leisen Sohlen hineinschleicht. Mit der Kombination öffnet der den Panzerschrank und sammelt die Jade-Figur ein. Im Keller des Hauses wartet bereits das Motorboot für die Flucht.

## 12. JÄGER UND GEJAGTER

**49. Der Falle entkommen**

Der Attentäter lässt seinen Koffer im Schrank liegen und sprintet stattdessen sofort auf den Gang, um im ersten Raum auf der rechten Seite zu verschwinden (1). Hier hüpft er vom Balkon auf das Zwischendach (2) und von dort durch das angrenzende (3) Fenster. Er schleicht im Rücken der Polizisten zum Sicherungskasten, um ihn zu zerstören. Dann warten Sie, bis der Zwei-Mann-Trupp an Ihnen vorbeigegangen ist, und marschieren über die Treppe in den zweiten Stock.

**50. Wo finde ich eine Verkleidung?**

Im zweiten Stock betäubt 47 den ungepanzerten Polizisten (4) und schleift ihn ins verschlossene Zimmer (5), welches er mit dem Dietrich knackt. Als nächstes legt er die Kleidung seines Opfers an. Außerdem nimmt er die Pistole, Munition und Betäubungsspritze mit. Über die nördliche Treppe (6) verduftet er in den Hof.

**51. Wie räche ich mich am Verräter?**

Verschrauben können Sie, sobald Sie durch den Schacht (7) die Kanalisation erreicht haben. Unten wählt der Meuchelmörder den Weg über die südöstliche Leiter (8), um wieder an die Oberfläche zu gelangen. Von dieser Ecke aus können Sie den verräterischen Polizeiführer jetzt unbemerkt mit der schalldämpften Pistole ausknipsen. CS

