

Auftragsretter

# Hitman 2

Ein Killer kehrt zurück: Gewohnt rücksichtslos tötet er jetzt jedoch für das Gute. Wir haben ihn begleitet.



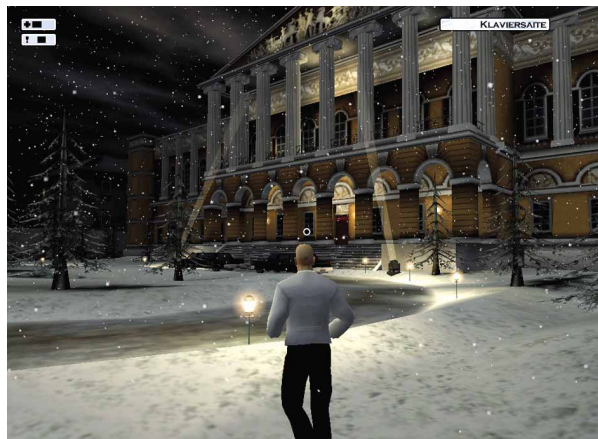
WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

**G**artenarbeit macht friedlich. Kein Wunder, dass sich »Auftragsmörder 47« nach vielen unschönen Berufsjahren in einem sizilianischen Kloster wohl fühlt. Dort kümmert er sich um die Rosenbeete und plaudert mit seinem neuen Kumpel, Padre Vittorio. Genau den lässt Mafiaboss Don Gulliano entführen, und schon ist 47 mittendrin – im Actionspiel **Hitman 2**. Wieder muss er losschleichen, um wichtige Männer rund um die Welt zu erledigen. Er reist nach St. Petersburg, Japan, Malaysia und Nuristan im Hindu-kusch. Auftraggeber sind dabei nicht unbedingt Kriminelle. In einer der letzten Missionen tötet 47 sogar mit UNO-Mandat einen russischen Giftgas-Braumeister. Die Entwickler wollten **Hitman 2** mit diesen Storykniffen wohl das Brutalo-Image nehmen. Allerdings ist die oft an den Haaren herbeigezogene Geschichte wenig glaubwürdig. **GTA 3** und erst recht **Mafia** können das besser.

## Tödlicher Blumengruß

Mehr noch als im indizierten Vorgänger soll es Ihnen überlassen sein, wie Sie die Aufträge erfüllen. In unserer spielbaren Version gab es etwa mehrere Möglichkeiten, 47 nebst Waffe in die Villa des Mafiaoberen zu schmuggeln: Ein vor dem Eingangstor k.o. geschlagener Blumenbote liefert zum Beispiel Uniform und Primelstrauß. Unauffällig verkleidet ist der Eintritt frei. Zweite Möglichkeit: der Hintereingang, wenn Lieferanten gerade Kisten ins Haus schleppen. Oder Sie überraschen einen der Wächter beim Pinkeln an der Hausmauer. So kommen Sie auch gleich an eine Schusswaffe. Denn 47 beginnt diesen Auftrag nur mit Würge-Klaversaite, Dietrich und Fernglas. Erst im Lauf der 21 Missionen kommen nach und nach Pistolen, Armbrüste und die bei seinem Berufsstand so



In **Kellnerluft** gelangt 47 problemlos in das Botschaftsgebäude in St. Petersburg.

populären Scharfschützengewehre dazu. Gegen Ende des Spiels hängen 23 Waffen in der heimischen Gartenhütte.

## Wachen auf Zack

Deutlich dazulernen sollen gegenüber dem Vorgänger die Widersacher. Sämtliche Wachen sind besonders hellhörig und reagieren sofort auf Laufgeräusche. Außerdem erregen schon kleinste Unregelmäßigkeiten ihr Misstrauen: Ein Blumenbote hat etwa in der Ferrarigarage nichts zu suchen und ruft sofort Mafiaschergen auf den Plan. Deshalb wird es in **Hitman 2** stets darauf ankommen, möglichst unerkannt zu agieren. Offene Feuergefechte sollen die Ausnahme bleiben. Optisch wird sich das Programm zum

ersten Teil nur leicht verbessern. Grandiose Örtlichkeiten wie detaillierte russische U-Bahn-Stationen wechseln sich ab mit endlosen, schwach texturierten Gängen. Die übermäßige Gewaltdarstellung des Vorgängers gibt's in **Hitman 2** auch wieder, Blut war jedoch in unserer Version abschaltbar. **MS**



In der **U-Bahn-Station** mit den glänzenden Marmorsäulen findet gleich ein konspiratives Treffen statt.



Beim Feuergefecht vor **Don Gullianos Villa** hilft das eben erbeutete Scharfschützengewehr nur wenig.

## Hitman 2

Genre: 3D-Actionspiel Entwickler: Eidos  
Termin: September 2002 Ersteindruck: Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Die aufgesetzte Story schwächt die drastische Härte des Killergewerbes kaum ab. Trotzdem schlüpfte ich gern in den schwarzen Anzug von Glatzenträger 47. Denn die ausgetüftelten Aufträge mit ihren vielen Lösungswegen sind einfach zu spannend. Das gab es ähnlich gelungen bislang nur in Deus Ex.«