

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

# Hitman

Spätestens Luc Bessons Film »Nikita« hat den Job des Auftragskillers bekannt gemacht. Im Action-Adventure Hitman dürfen Sie selbst einen spielen.

Der korrekt gekleidete Herr ist ein **Killer**. Sie sehen ihm immer über die Schulter.



Tatort ein Massaker anrichten, zieht Ihr rigoroser Arbeitgeber ordentlich Kohle für »Aufräumarbeiten« ab.

## Aktionen mit Plan

Generell wird bei **Hitman** weniger wahlloses Geballer als geplantes Vorgehen entscheiden. In einem Budapester Hotel bringen Sie zum Beispiel erst aus dem Hotelregister die Zimmernummer Ihres Opfers in Erfahrung, dann klauen Sie einem Diensthelfer den Schlüssel zum Raum daneben. Über den Balkon gelangen Sie schließlich unbemerkt zum Ziel. Ohne Waffengewalt geht's aber nicht, schließlich sterben in **Hitman** zwangsläufig Leute. Über 20 verschiedene Kampfgeräte sollen im Spiel sein. **CS**

Als die Mafia-Paten der schweren Limousine entsteigen, springen sofort Leibwächter an ihre Seite. Ihre Blicke wandern umher, suchen jeden dunklen Winkel nach einem versteckten Attentäter ab. Sie finden keinen.

Denn der kauert viele Meter weiter auf einem Hausdach, das Präzisionsgewehr im Anschlag. Dreimal klickt der Abzug. Drunten sinken drei Körper leblos zu Boden.

## Kampfmaschine

Solche Szenen werden in **Hitman** Ihr tägliches Brot sichern – als Auftragskiller sollen Sie in 13 Einsätzen die vorgegebenen Zielobjekte ausschalten. Dafür sind Sie trainiert: Als gentechnisches Versuchskaninchen haben fanatische Wissenschaftler jede Moral in Ihnen ausgeradiert. Ihr Weg führt Sie

durch Budapest, Hong Kong, Rotterdam und in den kolumbianischen Regenwald, bevor Sie sich am Schluss mit Ihren Machern anlegen. Jeden Einsatz sollen Sie zunächst auf einer 2D-Karte planen können. Gegen einen Obolus schalten Sie zusätzliche Informationen frei und erwerben Waffen. Geld gibt's für erledigte Ziele, aber nur bei sauberer Arbeit: Wenn Sie am



Im Regenwald lauern **Eingeborene** auf Sie.

## Hitman

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos  
Termin: 4. Quartal 2000 Ersteindruck: Sehr gut

**Christian Schmidt:** »Hitman mixt geschickt den Tomb-Raider-Stil mit Anleihen bei Dark Project: Heimlichkeit entscheidet. Wegen des Spielziels wird das Programm in Deutschland aber einen schweren Stand haben.«