



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
für Story

Mafia: Definitive Edition

# GANGSTER-DRAMA PAR EXCELLENCE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Hangar 13**  
Termin: **25.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**  
Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

**Das Remake zu Mafia leistet mehr als nur schöne Grafik – und nichts anderes hat eines der besten Actionspiele aller Zeiten verdient.**

Von Fabiano Uslenghi

Ein Mann im Regen, die Tommy Gun im Anschlag. Während das Wasser aus dem Nachthimmel fällt, entbrennt auf einer Farm eine brutale Schießerei zwischen Gangstern und korrupten Polizisten. Dutzende Menschen sterben. Danach eine Flucht, bei der noch mehr Menschen ihr Leben lassen. Der Mann und seine Gefährten entkommen um Haaresbreite dem Tod.

Danach ist der Mann aufgewühlt. Er fährt nach Hause. Trifft dort seine Frau. Er starrt sie entgeistert an, als wüsste sie schon alles, was er erlebt hat. Die Frau umarmt den Mann, doch Trost scheint er in ihren Armen nicht zu finden. Schwarzblende. Willkommen in der Mafia: Definitive Edition.

Das Remake von Mafia steht vor einer gewaltigen Aufgabe. Immerhin gilt das Original als eines der besten Actionspiele aller Zeiten, das vor allem aufgrund seiner dichten Atmosphäre und der starken Geschichte in unseren Erinnerungen wohnt. Für die Umsetzung ist Hangar 13 verantwortlich, die nach



Besonders in den Zwischensequenzen sehen die Gesichter der Charaktere äußerst lebensecht aus, das gilt auch für Feinde wie diesen Mobster aus Morellos Familie.



Im Remake gibt es explosive Fässer. Die sind mal mehr, mal weniger passend. Hier können wir damit einen ganzen Hof in die Luft jagen.

dem weit weniger gelungenen Mafia 3 nicht den besten Stand bei Fans des Originals haben. Eine gute Neuauslegung des Klassikers könnte das ändern. Könnte! Die Definitive Edition ist also ein Wagnis. Zum Glück hat sich Hangar 13 diesem Wagnis gestellt.

### Eine gute Geschichte veredelt

Steigen wir mit dem wohl wichtigsten Teil von Mafia ein: mit der Geschichte. In diesem Aspekt konnte sich das Original von 2002 besonders hervortun, hob sich von der GTA-Konkurrenz ab, indem es eine mitreißende und sehr ernste Geschichte erzählte, die von den großen Mobster-Filmen aus Hollywood inspiriert war. Ein waschechtes Drama rund um Tommy Angelo, der sich vom Taxifahrer zum beinharten Mafioso wandelt und beim Krieg gegen die Konkurrenz mit Sturmgewehr in der ersten Reihe steht.

Und? Hangar 13 nimmt die Storyhürde problemlos und vollführt dabei sogar noch einen Salto. Denn das Studio schafft es, praktisch jeden Teil der Geschichte zu verbessern. Die Entwickler werfen sogar damit ein wenig die Frage auf, ob die Geschichte des Originals wirklich so grandios war, wie wir sie in Erinnerung haben.

Bestes Beispiel: die zu Beginn geschilderte Szene. Diese brutale Schlacht um ein paar Flaschen Whiskey stammt aus der Mission »Ausflug aufs Land« und verläuft im Original in etwa so wie auch im Remake. Doch es gibt einen eklatanten Unterschied.

### Gibt es Bugs?

Eines der größten Probleme von Mafia 3 waren die allgegenwärtigen kleinen und großen Bugs. Abstürze und Glitches waren in der Releaseversion keine Seltenheit. Mafia: Definitive Edition entstand in derselben Engine und wurde vom selben Team entwickelt, anhaltende technische Probleme begegneten uns hier im Test aber nicht.

Nach der Verfolgungsjagd fährt Tommy im Original nicht nach Hause, sondern plaudert noch ein wenig mit seinem Kumpel Paulie. Sie sagen sich dann einfach gute Nacht.

Die Charaktere im Original wirkten oft recht distanziert von der Handlung. Fast schon kalt. Emotionen gab es selten. Im Remake werden sie menschlicher dargestellt. Selbst Randerscheinungen wie der Mechaniker Ralphie können sich in den neuen Zwischensequenzen besser entfalten.

Gleichzeitig behält das Remake inhaltlich die wichtigsten Punkte der Geschichte bei. Es nimmt sich nicht heraus, eine andere Handlung ausbreiten zu wollen. Wenn Details verändert werden, dann meist aus einem guten Grund. Beispielsweise um Tommys Frau Sarah nicht wie eine etwas plumpe Eroberung abzukanzeln, die nach einer Rettung mit dem Helden sofort ins Bett hüpfte. Auch wenn einige Fans gerade anfangs vielleicht den Darstellungen im Original nachtrauern: Spätestens gegen Ende sollten sie

die Figuren aus dem Remake ins Herz geschlossen haben. Irgendwie war Paulie im Original ja auch nur ein etwas gemäßigter Joe Pesci. Im Remake steht der Charakter für sich selbst. Die makellose Inszenierung und die grandiosen Charaktermodelle runden das atmosphärische Storygerüst vollständig ab.

### Knarren und Autos

Die Missionen und die Geschichte gehen Hand in Hand. Hier überzeugte das Original mit viel Abwechslung und denkwürdigen Lokaltäten. Der Kampf im Parkhaus, das Hotel Corleone, Tommy als Matrose verkleidet auf einem Dampfer und natürlich das berühmte Autorennen. All das bekommt ihr auch im Remake. Wir hangeln uns an den gleichen 20 Missionen entlang, die es im Original gab. Doch es gibt Unterschiede.

**1. Deckungs-Shooter:** Im Original konnten wir uns ducken und Hechtsprünge machen. Hockten uns also dann meistens



Meistens wird geschossen. Wir können Gegnern aber auch im Nahkampf mit Baseballschlägern oder Messern zusetzen. Diese Prügeleien spielen sich aber sehr simpel.

## Meinung

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Was für eine Erleichterung! Das erste Mafia wird für mich immer einen Ehrenplatz im Regal einnehmen (symbolisch gesprochen, ich habe nicht viele Regale). Denn dieses Spiel hat meinen Videospieldeschmack extrem geprägt, insbesondere meine Erwartung an Geschichten und Realismus. Und auch wenn die ersten Bilder großartig aussahen, habe ich mir beim Remake gerade deshalb große Sorgen gemacht. Zu viel Schluderei wurde bei solchen Projekten in den letzten Jahren getrieben, und Mafia 3 habe ich bis heute nicht durchgespielt. Aber das ist jetzt alles vergessen. Die Mafia: Definitive Edition ist genau das geworden, was ich mir erhofft habe. Ich wurde im Original nie so ganz mit Tommys distanzierter Art warm. Im Remake fühle ich mit diesem Antihelden aber vollkommen mit. Und auch wenn mich der neue Paulie erst abschreckte (die Erinnerung wollte einfach Joe Pesci sehen), hat mich seine Darstellung mit jeder Stunde mehr begeistert. Das Remake emotionalisiert eine sowie so schon mitreißende Geschichte noch mehr. Vielleicht ein wenig zu sehr. Aber letztlich wurde ich dann doch von einem Strom aus Gefühlen mitgerissen. Für mich behält das Original seinen Ehrenplatz. Aber wenn ich in Zukunft wieder nach Lost Heaven zurückkehren will, greife ich sicherlich zum Remake. Einen Wunsch hätte ich aber noch: Hey, Hangar 13, ihr habt offensichtlich verstanden, was Mafia-Fans wollen. Was wir jetzt brauchen, ist ein ähnlich gutes Mafia 4.

ungelenk hinter eine Ecke. Das Remake ist jetzt ein richtiger Deckungs-Shooter, in dem wir flüssig von einem Hindernis zum nächsten eilen. Die Gegner nutzen das auch und versuchen sogar Flankenmanöver. Wirklich klug verhalten sie sich allerdings in den seltensten Fällen.

**2. Schleichen:** Wir können nun wirklich versuchen, auch im Geheimen zu agieren. Das war im Original nur in einer Mission notwendig. Im Remake wurden ein paar Aufgaben so angepasst, dass wir öfters ungesehen zu unserem Ziel gelangen dürfen.

**3. Weniger Leerlauf:** Manche Missionen wie der Hinterhalt in Pepes Restaurant dauern im Remake länger und bekommen größere Levels spendiert. Andere wurden etwas verschlankt. Und zwar an den richtigen Stellen. Die Fahrerei durch die Open World wurde entweder verkürzt oder sinnvoll ergänzt. Die Autoinsassen unterhalten sich jetzt nämlich die ganze Fahrt über. Wir tuckern nicht mehr scheinbar ereignislos durch die Gegend, sondern bekommen währenddessen viel mehr mit, was wiederum der Geschichte und ihren Charakteren zugutekommt. Wahlweise könnt ihr die Fahrten sogar ganz überspringen.

Vertraut wie eine Reise in die alte Heimat bleibt aber die Steuerung der Oldtimer. Die lenken sich weiterhin schwerfällig, brechen aus und verlieren auf nassen Straßen deutlich an Haftung. Noch unberechenbarer sind da nur die neuen Motorräder. Allerdings kann man nun eine Fahrhilfe hinzuschalten.

### Schöne Kulisse

Mafia wurde bereits bei seinem ursprünglichen Release als großer GTA-Konkurrent ge-

## Deutsch oder Englisch?

Die Mafia: Definitive Edition wurde mit komplett neuen Zwischensequenzen bestückt, und alle Charaktere haben neue Synchronsprecher. Auf Englisch hören wir hier die Schauspieler, die für die Figuren Pate standen. Es gibt aber auch eine deutsche Sprachausgabe, die nur die Radiodurchsagen nicht mit einschließt. Beide Sprachausgaben sind gut gelungen. Doch die englische hört sich professioneller an und sorgt aufgrund der italienischen Akzente für mehr Atmosphäre.

handelt. Gangster? Check! Open World? Check! Also wie GTA in den 30ern! Nur stimmt das so nicht. Das Original nutzte seine Open World nicht als Spielwiese, sondern atmosphärisches Verbindungsstück.

Im Remake ändert sich daran nichts. Die Open World erstrahlt natürlich in einer vollkommen neuen Optik, die nur so vor Details strotzt und der Stadt Lost Heaven deutlich mehr Leben einhaucht. Besonders die vielen Details sind wie schon im Original bemerkenswert. Wenn es regnet, eilen die Passanten durch die Gassen und schützen ihren Kopf. Wenn man mit dem Auto durch einen Tunnel fährt, wird der Empfang des Radios deutlich schlechter. Wer einen Wagen mit dem Baseballschläger bearbeitet, sieht wie sich die Abdeckung verbeult. Ständig fiel uns beim Testen etwas Neues auf.

Aber Mafia ist auch heute kein GTA, sondern erzählt eine stringente Geschichte. Lost Heaven ist eine grandiose Kulisse und keine Spielwiese mit Nebenbeschäftigungen. Ob das Remake hier hätte mehr leisten müssen, ist sicherlich ein Streitpunkt. Wir finden aber,



Während einer Verfolgungsjagd im Regen ziehen wir die Handbremse, um stilsicher um die Kurve zu kommen. Reifen quietschen, Spritzwasser fliegt.

## Mafialt und Mafineu



Insbesondere die Innenräume wurden im Remake komplett überarbeitet und erinnern nur noch entfernt an jene aus dem ursprünglichen Spiel. Hier sind wir im Eingangsbereich des Hotels und Bordells Corleone.



Der Besprechungsraum macht im Remake ein wenig mehr her. An diesem Tisch haben nämlich auch mehr als nur der Don und seine drei besten Männer Platz.



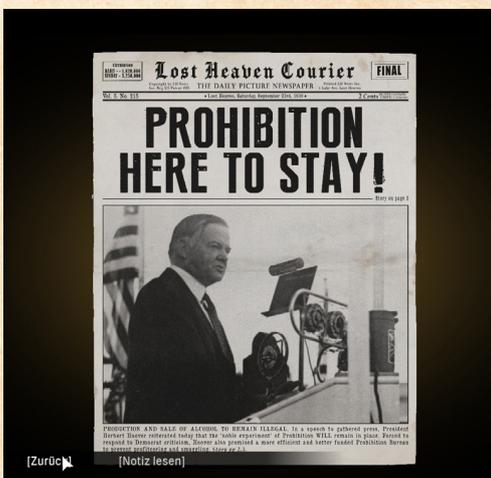
dass so das Erzähltempo am wenigsten gestört wird. Lediglich für die freie Fahrt (insbesondere nach Ende der Story) hätten wir uns dann doch ein paar mehr Aktivitäten in der offenen Welt gewünscht, etwa ein paar kleinere Aufträge. Im Original konnte man da wenigstens noch Taxi fahren. Jetzt gibt es nur versteckte Herausforderungen. Ein paar kleinere Zusatzmissionen wie Autodiebstahl oder ein weiteres Attentat. So werdet ihr nach dem Ende der Story nicht mehr lange mit dem Spiel zubringen. Außer ihr wollt die neuen sammelbaren Comichefte und Zigarettenbildchen aufklauben oder die paar versteckten Herausforderungen abgrasen.

### Die richtige Balance

Hangar 13 macht mit dem Remake nahezu alles richtig und erschafft damit nicht nur eine würdige Neuauflage eines der besten Spiele aller Zeiten, sondern eines der besten Spiele des ganzen Jahres. Besonders, wenn ihr von Service Games und Open-World-Brimborium genug habt und mal wieder eine spannende und mit viel Herz geschriebene Geschichte einfach so vom Anfang bis zum Ende erleben wollt.

Besonders gefällt uns, wie gut die Entwickler den Geist des Originals bewahren, gleichzeitig aber die Geschichte sinnvoll erweitern und dann auch noch sowohl beim Gameplay Neueinsteiger sowie die Fans der alten Schule bedienen. Auf Klassik (dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade) fühlt sich das Remake genau wie früher an, ist aber eben auch ziemlich gnadenlos gegenüber Fehlern. Auf Mittel bekommt ihr eine etwas fluffigere Erfahrung, könnt aber auch ein paar spielerische Hürden wie die penible Polizei einzeln an- oder ausschalten.

Wenn man dem Remake etwas vorwerfen kann, dann, dass es im Detail manchmal schwächelt. Die Grafik sieht zwar die meiste Zeit grandios aus, aus irgendeinem Grund wirken Gesichter von NPCs auf einige Distanz aber schon verschwommen. Und die (seltenen) Nahkämpfe spielen sich nicht gerade innovativ. Gemessen an dem, was das Remake aber richtig macht, verblassen diese Schwächen. Was unterm Strich bleibt, ist eine fantastische Neuauflage eines der besten Actionspiele seiner Zeit. ★



Sammelgegenstände sind nicht nur Gimmicks. Manche Objekte in der Spielwelt klären uns über historische Begebenheiten auf oder halten Hintergründe zur Story parat.

## MAFIA: DEFINITIVE EDITION

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2550K / AMD FX-8120  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870  
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 1080 / Radeon RX 5700  
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



hervorragende Charaktermodelle tolle Lichteffekte und Reflexionen sehr detaillierte Schadensmodelle grandioser Soundtrack verwischene NPC-Gesichter auf kurze Distanz

### SPIELDESIGN



intensive Feuergefechte einwandfreie Deckungsmechanik realistische Fahrsimulation abwechslungsreiche Missionen lahme Schlägereien

### BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade wahlweise genauso knackig wie das Original Herausforderung steigt mit jeder Mission faire Speicherpunkte KI-Gegner handeln nicht immer schlau

### ATMOSPHÄRE / STORY



grandiose Gangstergeschichte filmreife Zwischensequenzen lebendige Open World unglaublich viele Details noch mehr Emotionen als früher

### UMFANG



Story dauert 15 Stunden oder länger große Spielwelt viele verschiedene Fahrzeuge Spielzeit wird nicht künstlich gestreckt nach Ende der Story nicht viel zu tun

### FAZIT

Eine gelungene Neuauflage für eines der besten Gangsterabenteuer aller Zeiten. Für Fans und Neueinsteiger in die Reihe ein Fest.

