

Mafiosi machen Mäuse

GANGLAND

Psst, Sie da! Sind Sie an einem krisensicheren Job in einem italienischen Familienunternehmen interessiert? Dann machen Sie Karriere im Gangland – kurzweilige Feuergefechte inklusive!

Was wollen kleine Jungs in Little Italy werden? Priester? Weinhändler? Pastakoch? Nein, die Jugend der italoamerikanischen Gemeinde träumt in **Gangland** davon, als mächtiger Boss im organisierten Verbrechen zu Reichtum zu kommen. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser hoffnungsvollen Nachwuchs-Mafiosi. Bewaffnet mit der Maus arbeiten Sie sich bis an die Spitze der ehrenwerten Gesellschaft vor, unter Einsatz von Grips und Gewalt.

Im Dienst des Paten

Vergessen Sie die Rahmenhandlung um Jungspund Mario, der den Tod an seinem Bruder rächen will. Die 16 Missionen von **Gangland** haben relativ wenig mit dieser Vendetta zu tun. Viel

wichtiger ist es zu Beginn, die Aufträge des amtierenden Paten zu erfüllen. Der schickt Sie kreuz und quer durch die Stadt, damit Sie kleinere Jobs erledigen, etwa die Übernahme einer gegnerischen Kneipe oder Schnapsbrennerei. Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel dirigieren Sie Ihr Digi-Ego ans grün markierte Ziel seines Einsatzes.

Trifft Mario auf Gegner, eröffnet er automatisch das Feuer. Dabei unterstützen ihn in Bars angeheuerte Schergen, die Sie in Waffenshops mit Baseballschlägern, Tränengas oder dicken Maschinenpistolen ausrüsten. Herumstehende Kisten, Fässer und Tresen dienen als Deckung. Für erledigte Gegner und Missionen gibt's Erfahrungspunkte, die zu mehr Le-

bensenergie führen. Ein Bonus sind die zwölf so genannten Challenges. Das sind Sonderaufgaben (Verteidigung gegen übermächtige Gegner, Befreiung von Geiseln), die bei Erfolg Spezialeinheiten frei schalten. So erhalten Sie Scharfschützen oder Bazookakämpfer, die Sie jedoch ausschließlich in den Mehrspiel-ermissionen einsetzen können.

Überzeugungsarbeit

Aber **Gangland** dreht sich um mehr als Echtzeit-Kämpfe im Cosa-Nostra-Ambiente. Denn Sie kümmern sich auch um die Finanzen. Geld strömt nur in die Kasse, wenn Sie von Ladenbesitzern Schutzgeld kassieren. Dazu müssen Sie den Geschäftsinhaber aber erst überreden. Falls er nicht bereits unter dem Schutz

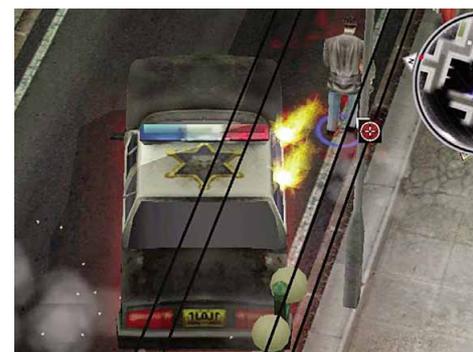
einer konkurrierenden Familie steht, schließt er sich freiwillig Ihrem Unternehmen an. Ansonsten müssen Sie die Wachen vor Ort mit Waffengewalt beseitigen. Von da an kassieren Sie 25 Prozent der Umsätze. Oder Sie investieren etwas Geld und übernehmen den Laden zur Hälfte. Eine besondere Funktion kommt Waffenshops zu. Denn die liefern zusätzlich Munition, Verbandskästen und Dynamit. Letzteres kann nur Ihr Hauptcharakter verwenden, erweist sich aber vor allem in Straßengefechten als sehr effektives Mittel, um auch größere Gegnerscharen auszuschalten. Als besonderen Clou hatten sich die Entwickler die Drive-by-Shootings gedacht. Sie klettern mit mehreren Leuten in ein Fahrzeug, steuern es in **GTA-**



Angriff auf ein gegnerisches Hauptquartier. Unser Überfallkommando feuert mit schweren Waffen auf die Feinde, die hinter Tischen Deckung suchen. Die sexy Verführerin hat schon drei Gegner auf unsere Seite gezogen; die werden in der dritten Reihe oben eingeblendet.



Überfall auf einen Waffenladen. Sind die Gegner erledigt, übernehmen wir das lukrative Geschäft.



Sinnloses Frusterlebnis: Schießereien aus Autos enden in der Regel mit dem Exitus Ihrer eigenen Bande.



Gegen unsere MP-bewehrte Übermacht haben die gegnerischen Schläger keine Chance.

Manier durch die Stadt und beschießen Gegner im Vorbeifahren. Doch weil die Steuerung hakt und die Straßen zu eng sind, beißen in der Regel Ihre Männer eher ins Gras als die Feinde.

Alles für die Familie

In den ersten Levels sind Ihre Möglichkeiten noch eingeschränkt – viel mehr als Gegner umnieten und Schutzgeld erpressen ist nicht drin. Das ändert sich, sobald Sie in Mission fünf selbst ein so genanntes Safehouse übernehmen. Ab sofort sind Sie der Pate Ihrer eigenen Familie. Damit die wächst, müssen Sie sich eine Frau suchen.

Die Auswahl der Dame hängt dabei weniger von ihrem Aussehen ab; entscheidend ist, welche Art von Nachwuchs sie Ihnen schenken kann: Anwälte, Superkiller oder Verführerinnen. Erstere bringen zusätzliches Geld in die Kasse, die Killer können mit zwei MPs gleichzeitig ballern, und die sexy Töchter becirchen gegnerische Mafiosi. Bevor Babygeschrei durchs Haus schallt, müssen Sie die

Gattin Ihrer Wahl allerdings mit Geldgeschenken von Ihren Qualitäten überzeugen. Erst dann tritt sie vor den Traualtar. Ein Priester verheiratet Sie nicht nur, sondern verhilft Ihren Leuten durch kirchlichen Segen kurzzeitig zu besseren Kampfwerten.

Hilfe vom PC

In jedem Level laufen bis zu 800 Menschen herum und sorgen für Stadtatmosphäre. Damit Sie in diesem Gewusel nicht die Übersicht verlieren, übernimmt das Programm einige lästige Standardaufgaben – zum Beispiel werden die Geldeintreiber von der CPU gesteuert.

Brauchen Sie die Knete mal schneller, als Ihre Kuriere liefern können, greifen Sie vor Ort selbst in die Kasse. Oder Sie schicken einen Schlägertupp auf die Straße und erledigen einen der gegnerischen Geldboten. Außerdem kümmert sich der Computer auch selbstständig um die Einrichtung von lukrativen Spielhöhlen in Hinterzimmern und schickt Wachen aus, die diese Geschäfte beschützen.

MICK SCHNELLE

Da entwirft endlich mal jemand einen gelungenen Mix aus Mafia-Ballerei und Wirtschaftssimulation – und schludert dann im Detail. Schön, dass der Spielstand im Gegensatz zur englischen Fassung zumindest nach erledigten Aufträgen gesichert wird. Trotzdem nervt es, wenn 30 Minuten geduldiger Familienplanung durch ein einziges schlecht gelaufenes Feuergefecht zunichte gemacht werden. Außerdem spielen sich die Levels auf Dauer zu gleich, originelle Ideen fehlen.

Wer damit leben kann, bekommt ein interessantes Mafia-Strategiespiel, das eine erfrischende Alternative zum Einheitsbrei aus Fantasy und Zweiter Weltkrieg der letzten Monate bietet. Für Mächtgern-Mafiosi ein Angebot, das sie nicht ablehnen sollten.

»Mafia-Spaß mit Patzern«



Mafiosi-Hochzeit: Dank teurer Geschenke tritt die Dame mit unserem Paten vor den Altar.

Der richtige Dreh

Die ganze **Gangland**-Stadt besteht aus Polygonen; Sie können die Ansicht jederzeit stufenlos zoomen und drehen. Dummerweise müssen Sie eine Weile rumprobieren, bis die richtige Perspektive für die jeweilige Situation gefunden ist. Denn die Gefechte laufen allesamt sehr schnell und meist auf engem Raum ab – ständiges Nachjustieren der Kamera ist dabei Pflicht. Sie können aber wenigstens jederzeit pausieren und sich in Ruhe den optimalen Blickwinkel aussuchen. Gespeichert wird automatisch nach jeder erledigten Aufgabe, zudem

BUG-ALARM!

Achtung: Die deutsche Verkaufsversion von **Gangland** enthält einen dicken Fehler: Level 12 kann nicht gelöst und das Spiel somit nicht beendet werden. Auf unsere Hinweise hin hat Publisher Bigben Interactive einen Patch erstellt; dieses Update auf die Version 1.3 finden Sie auf unserer Cover-DVD. Unsere Wertung bezieht sich auf diese korrigierte Version.

an einigen willkürlich gesetzten Speicherpunkten.

Wer mag, beharkt sich mit bis zu sieben Mächtgern-Mafiosi über Netzwerk oder Internet auf 24 Karten. Die magere Geräuschkulisse mit deutschen Sprachfetzen und unauffälliger Musik kommt nur in Stereo-3D-Sound unterstützt **Gangland** nicht. **MIC**

GANGLAND 1.3 WIRTSCHAFTSSIMULATION

PUBLISHER: Big Ben Interactive, (0190) 882 416
 SPRACHE: Deutsch RELEASE (D): 19.5.2004
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 72 Seiten CA. PREIS: 50 Euro
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 16 Jahre

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: wie Solospiel, Deathmatch

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz CPU	1,6 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	577 MB Festpl.	577 MB Festpl.	577 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	3D-Karte mit	3D-Karte mit	3D-Karte mit
Geforce 4 Ti	32 MB RAM	64 MB RAM	64 MB RAM
GF FX 5600/Ultra	600 MHz CPU	1,6 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	577 MB Festpl.	577 MB Festpl.	577 MB Festpl.
Radeon 9800 Pro	3D-Karte mit	3D-Karte mit	3D-Karte mit
GF FX 5800/5900	32 MB RAM	64 MB RAM	64 MB RAM

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunden SOLO-SPASS: 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Chicago 1930 (71%, GS 01/04) Etwas droger Commandos-Klon im 30er-Jahre-Milieu. Gangsters 2 (70%, GS 08/01) Spielerisch ähnlicher Mix aus Wirtschaft und Gefechten.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + unverbrauchtes Szenario
- + viele Missionen
- + viel Handlungsfreiheit
- + belebte Stadt
- zu wenig Speicherpunkte
- wenig Abwechslung
- hektische Feuergefechte
- fummelige Autosteuerung

GRAFIK: Gut
 SOUND: Befriedigend
 BEDienung: Befriedigend
 MULTIPLAYER: Befriedigend
 PREISLEISTUNG: Befriedigend

FAZIT: MAFIA-SIMULATION MIT SCHWACHEN. **70**

