

Konkurrenz für GTA 3

Mafia

Wer traut sich schon, dem Paten zu widersprechen, wenn der mit dem Baseballschläger in der Hand etwas von Loyalität erzählt?



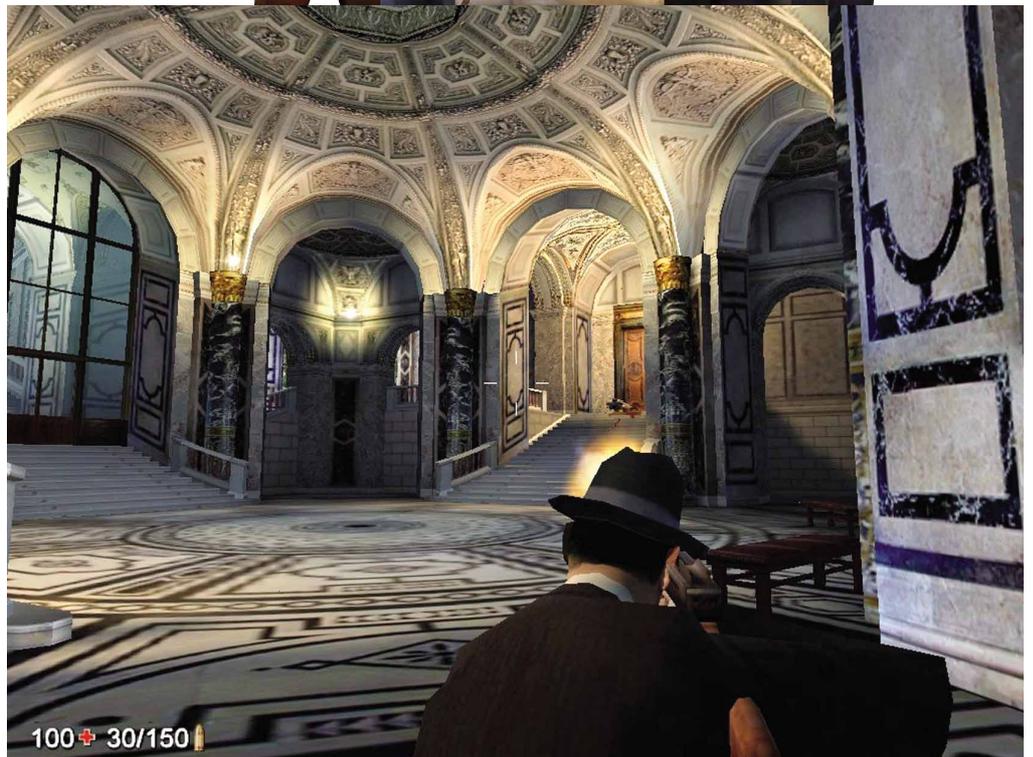
WWW

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

Gangster Tommy jagt in halsbrecherischem Tempo durch finstere Gassen. Die Kugeln der Verfolger durchbohren seinen gestohlenen Leichenwagen, zerschlagen die Heckscheibe und treffen die Außenspiegel. Nur ein flotter Schwenk in den nächsten Hinterhof kann ihn noch retten. Dabei war vor einer Woche die Welt noch völlig in Ordnung: Gemütlich fuhr Tommy Angelo betrunkene Matrosen mit seinem Taxi spazieren. Damit ist es nun endgültig vorbei, jetzt zählt nur noch die Familie. So will es das eherner Gesetz der Mafia.

Der Pate IV

Die Story in **Mafia** ist leicht abgenutzt, aber sehr originell verpackt: Als Taxifahrer tritt der Spieler einer kriminellen Vereinigung bei und bringt es bald zum Lieblingsvollstrecker des Paten. Die Familie verlangt viel von Tommy. Schutzgeld eintreiben, Rennen gewinnen und redselige Zeugen zum Schweigen bringen sind nur ein paar Einträge in seinem Stunden-



Die meisten Schusswechsel mit den Mafiosi verfeindeter Clans finden in **prächtigen Innenräumen** statt – also nicht ablenken lassen ...

plan. Das fertige Gangsterspiel soll 21 Missionen enthalten, die fast alle mehrere Abschnitte lang sind. Die Episoden führen

durch die fiktive 30er-Jahre-Metropole Lost Heaven und deren Umland. Die Fahrt zu den Einsatzorten gestaltet sich dabei als eine atemberaubende Sightseeing-Tour. Liebevoll wurden die Viertel der Gangsterstadt mit Details ausgeschmückt. In den Slums hängen Wäscheleinen quer über die Fahrbahn, Prachtbauten bilden die Kulisse in den Bezirken der Neureichen, und ein Meer von Farben entzückt in Chinatown den Betrachter. Jeder Stadtteil hat sein eigenes Texturensatz. Zusätzlich leistet die Grafik-Engine ganze Arbeit: Animierte Schatten, aufblende Fahrzeuge auf der Gegenfahrbahn und detailliert ge-

staltete Innenräume machen **Mafia** zum Krimi-Erlebnis.

Grand Theft Mafia

Etwa 60 realistische Oldtimer holpern durch die Häuser-schluchten und dienen Tommy als Fortbewegungsmittel. Zu Beginn jeder Mission erhält er einen Wagen samt Ausrüstung von seinen Familienmitgliedern. Soweit klingt das alles sehr nach **GTA 3**, doch es gibt einige Unterschiede. Der Diebstahl einer Karosse ist in Lost Heaven weit schwieriger als in Liberty City. Bekommt der Ex-Taxichauffeur keine Instruktionen, wie man ein bestimmtes Auto knackt, bleiben die Türen



Viele der über 20 Missionen führen den Ex-Taxifahrer auch in **Außenbezirke** der Stadt.

verschlossen. Das gilt auch für Wagen, die gerade an einer Ampel warten oder langsam eine Kurve umfahren: Wahlloses Stibitzen ist also unerwünscht.

Auch bei der Ausrüstung stellt **Mafia** höhere Ansprüche. Tommy ist zwar geübt im Umgang mit Feuerwaffen, aber muss sich vor allen Einsätzen für den Inhalt seines Gepäcks entscheiden. Anders als der gewöhnliche Action-Held schleppt der Mafioso nur begrenzt Bleispritzen und Munition mit sich herum. Um etwa ein Gewehr aufzunehmen, muss erst eine andere Knarre abgelegt werden. Insgesamt stehen elf Schießprügel zur Auswahl. Die durch Gangsterfilme wie **Der Pate** legendär gewordene Tommy-Gun fehlt dabei genauso wenig wie die doppelläufige Schrotflinte. Gehen die Kugeln aus, kann der Spieler sich mit Fäusten oder einem Knüttel verteidigen. Bei Verletzungen helfen Ihnen rar gesäte Hausapotheken.

Ständiger Termindruck

Nach Abschluss einer Aufgabe kehrt Tommy ins Familienhauptquartier zurück und bekommt gleich den nächsten Job. Deshalb bleibt nur wenig Zeit, um Gebäude zu bestaunen oder auf Autoschau zu gehen. Dafür entschädigen die exzellenten, teilweise filmreif inszenierten Zwischensequenzen. Eine Stelle gefiel uns ganz besonders: Der Held rettet sich nach eiliger Flucht aus dem Hotel Corleone über die Dächer in eine Kirche. Dort findet gerade



Auf unschuldige **Passanten** kann Tommy nicht anlegen oder gar feuern.

eine Trauerfeier für ein Mitglied der Konkurrenzsippe statt – das dank Tommy in dieser misslichen Lage ist. Durch einen Zufall entdeckt der Gegner-Clan den Flüchtigen, und zwischen Altar und Kanzel entbrennt eine wilde Schießerei.

Selbst Romantiker kommen auf ihre Kosten, denn **Mafia** enthält auch eine Liebesgeschichte. Die gipfelt in einer heißen Nacht und endet mit der obligatorischen Zigarette danach.

Blutlose Gegner

Neben anderen Mafiosi macht auch die Polizei dem Spieler das Leben schwer. Wenn Sie rote Ampeln überfahren, dann gibt es keine Punkte in Flensburg, sondern Icons in Form ei-

nes Sheriffsterns. Sammeln sich drei davon an, beginnt die Jagd auf den Verkehrssünder. Dabei sind die Gesetzeshüter noch strenger als mancher **Fifa**-Schiedsrichter. Wer sich unter ihren Augen etwas zu Schulden kommen lässt, kassiert statt gelber Karten einen Steckbriefeintrag. Wechseln die Sterne zu einem Handschellen-Symbol, soll der Täter gleich dingfest gemacht werden. Bei Widerstand gegen die Staatsgewalt taucht eine Pistole als Icon auf, und die Cops eröffnen sofort auf Sie das Feuer. Aber egal, wie viele Kugeln durch die Luft sausen, in **Mafia** fließt nie ein Tropfen Blut. Sinnlose Gewalt gegen Unschuldige ist Tommy verboten. Allerdings hat das für den Spielspaß kaum eine Bedeutung. Reflektierende Fahrzeugoberflächen, realistisches Fahrverhalten der Oldies und die Stadt aus einem Guss ziehen den Spieler viel mehr in ihren Bann als die Feuergefechte. Das

liegt zum einen an der bisher mäßigen Gegner-KI, zum anderen an der noch nicht fertigen Kollisionsabfrage – getroffene



Entgegenkommende Fahrzeuge **blenden auf**, wenn Sie sich bei Spritztouren nicht an die Verkehrsregeln halten.

Schurken bleiben in den Wänden oder Stühlen hängen. Bisher ist etwa ein Drittel der Handlung fertig. Manche Stellen müssen noch vertont werden. Ob es in der deutschen Version Untertitel zur englischen Sprache gibt oder eine Komplettsynchronisation, ist derzeit noch offen. **PH**



Die bis ins kleinste modellierten **Oldtimer** sind das Sahnehäubchen auf Mafia.

Mafia

Genre: 3D-Actionspiel **Entwickler:** Illusion Softworks
Termin: 3. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Mafia ist ein heißer Kandidat für kühle Herbstnächte. Motophile werden alleine an den 60 Wagen ihre Freude haben. Alle anderen bekommen ein 3D-Actionspiel mit vielen Überraschungen geboten, das manchmal fast wie ein interaktiver Film wirkt.«