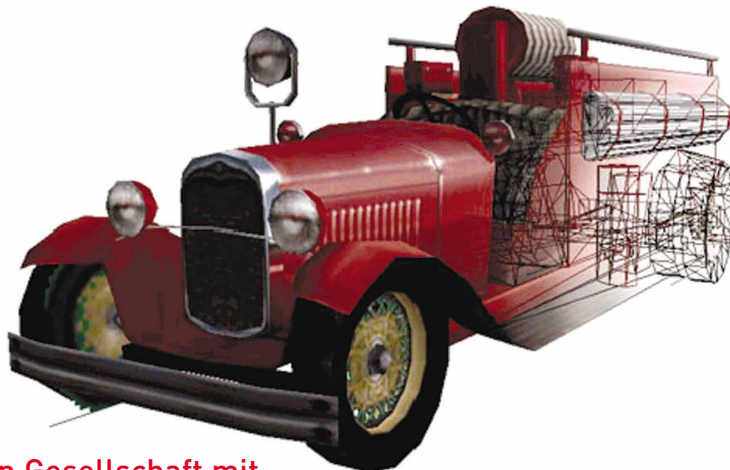


Der Pate von Little Heaven

Mafia

Schwere Jungs und schnelle Autos – in einer detaillierten Großstadt der 30er-Jahre mischen Sie in der ehrenwerten Gesellschaft mit.



Auf Video-CD:
Video-Special

WWW

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

Hält der schwarz gekleidete Typ schräg gegenüber in der U-Bahn tatsächlich ein Kochbuch »Pizza für Profis« verkehrt herum und guckt ständig in unsere Richtung? Ist es eine Täuschung, oder läuft uns seit fünf Minuten ein bulliger Kerl mit einem Geigenkasten unterm Arm nach? Gibt es wirklich so viele italienische Sportwagen mit dunkel getönten Scheiben in Nähe der GameStar-Redaktion – oder haben wir bei Take 2 vielleicht doch zu

viel **Mafia** gespielt? Dort konnten wir in einer frühen Version des Actionspiels schon jetzt im Dienst der »ehrenwerten Gesellschaft« arbeiten. Dabei haben wir für unseren Paten Auftragsmorde erledigt, sind in todschicken Vehikeln durch eine Metropole der 30er-Jahre getuckert – und erwarten seitdem viel von dem Programm.

Die Grafik ist schon jetzt ein Hingucker: Schön animierte Passanten flanieren an mächtigen Backsteinhäusern vorbei,

Oldtimer rumpeln durch enge Gassen. Entlang der Straßenbahngleise geht es allmählich ins Grüne. Da stehen abgeschirmte Prachtvillen, noch etwas später führen Feldwege zu Landhäusern. Es gibt Bahnhöfe, einen Flughafen und ein kleines chinesisches Viertel. Perfekt ist das Ganze natürlich nicht – aber die Texturen sind deutlich feiner aufgelöst und besser an die Gebäude angepasst als etwa im auch nicht gerade hässlichen **Driver**.

Im Fang der Krake

Als Taxifahrer Tommy gurken Sie in der ersten Mission durch die Stadt Lost Heaven, bis es plötzlich vor Ihnen auf offener Straße zu einer Schießerei kommt. Drei Herren im dunklen Anzug springen in Ihr Fahrzeug, und im Anschluss liefern Sie sich eine wilde Verfolgungsjagd mit ballernden Mafiosi. Als Dank gehören Sie anschließend zum Clan des Don Salieri. Einerseits sorgt der Herr umfas-

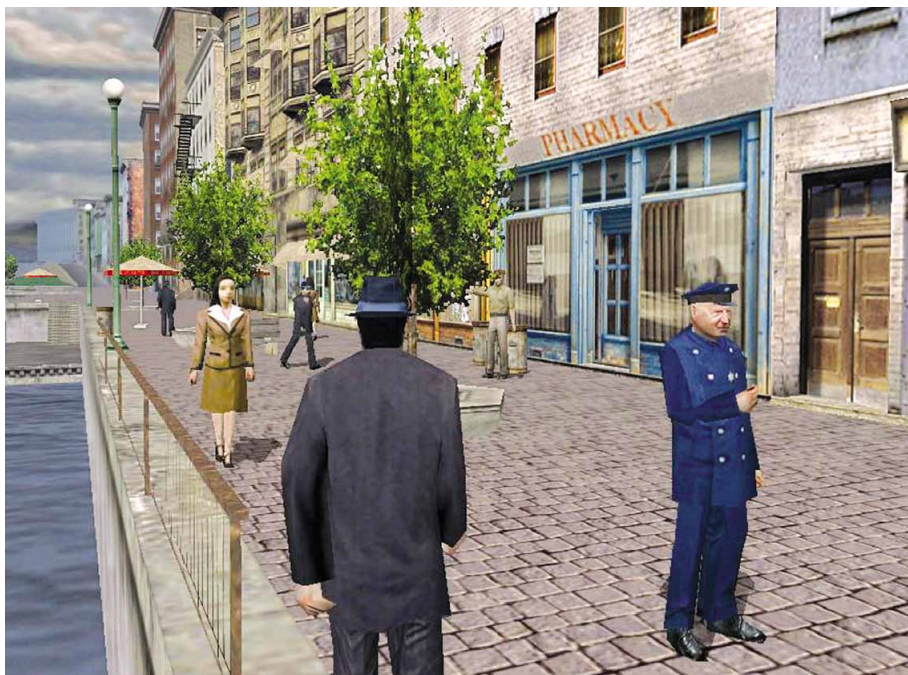


Rasante
Verfolgungsjagden
mit feindlichen
Mafiosi gehören
zum kriminellen
Alltag des Ex-
Taxifahrers Tommy.

send für seine Leute, andererseits kämpft er aber gerade mit zwei anderen Sippen um Einfluss und Macht – und Sie helfen fleißig mit. Anfangs findet Tommy das richtig gut, im Verlauf der rund 20 Haupteinsätze soll sich das aber ändern. Sein Gewissen meldet sich, zum Schluss arbeitet er dann als Undercover-Agent für die Polizei.

Dampfendes Vergnügen

In den meisten Missionen sollen Sie etwa gleich viel zu Fuß sowie in Autos unterwegs sein. Sie fahren den Fluchtwagen beim Banküberfall, bringen beim zahlungsunwilligen Kneipenwirt ein Köfferchen mit Dynamit vorbei oder helfen einem Tresorknacker beim Einbruch. Bereits weitgehend spielbar war ein Auftrag, in dem Tommy als Matrose verkleidet auf einem Vergnügungsdampfer unterwegs ist. Erst erkundeten wir in aller Ruhe das Schiff, lauschten dem Geplauder in der Bar und



Zu Fuß machen Sie sich auf zu einer Schutzgeld-Erpressung.

genossen die Aussicht auf das vorbeiziehende Hafengebiet. Bis sich gut gekleidete Herrschaften und einige Pressefotografen in Richtung Heck auf-

machten und einem älteren Signore zum Geburtstag gratulierten – der auf unser bleihaltiges Überraschungsgeschenk wohl gerne verzichtet hätte.

Motoren für den Mob

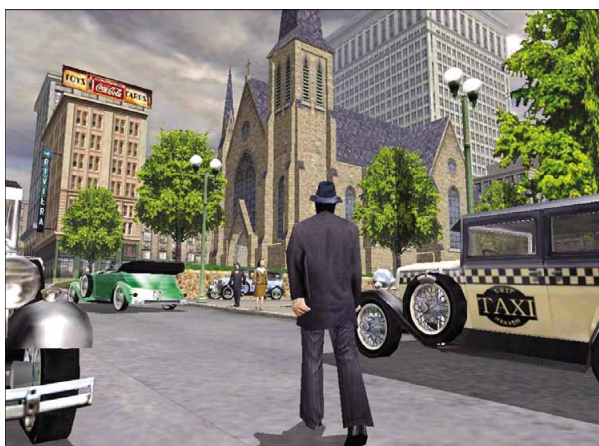
Mit **Mafia** will das Entwicklerstudio Illusion Softworks fast schon einem Oldtimer-Museum Konkurrenz machen. Rund 60 Vehikel sollen im fertigen Spiel vorkommen, dank unterschiedlicher Lackierungen wirkt die Vielfalt sogar noch größer. Die Autos basieren auf historischen Vorbildern wie dem Ford-T oder edlen Bugattis. Dank »Model-Crouching« können Sie andere Fahrer mit Beulen im Mafia-blech ärgern. In jeden Wagen dürfen Sie einsteigen und sich über dessen typisches Fahrverhalten freuen. Auf einem Rundkurs – das Programm enthält ein fast vollwertiges Rennspiel – konnten wir bereits in Nachbau-

ten der legendären silbernen »Zigarren« von damals steigen.

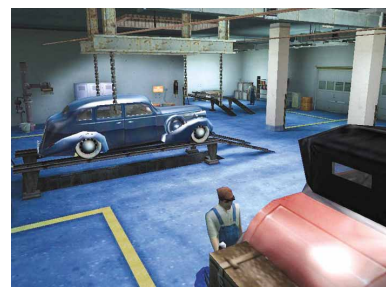
Die Entwicklung der Grafik-Engine ist bis auf wenige Details abgeschlossen, auch große Teile der 3D-Umgebung sind bereits aufgebaut. Momentan basteln die Entwickler vor allem an der KI und den Missionen. Auch das Fahrverhalten der Vehikel wollen die Designer bis zur geplanten Veröffentlichung zum Jahresende weiter verfeinern. Art und Umfang des Multiplayer-Modus' sind noch völlig unklar. **PS**



Auf dem **Vergnügungsdampfer** verderben Sie eine Geburtstagsfeier.



Kirchen, Banken, dazwischen alte Autos – die Grafik wirkt größtenteils genial.



In der **Mafia-Werkstatt** werden Wagen umlackiert.

Mafia

Genre: Actionspiel **Entwickler:** Illusion Softworks
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Auf ein Spiel wie Mafia warte ich als potenzieller PC-Pate schon lange. Die Grafik sieht klasse aus, auch die Steuerung der Autos gefällt mir. Hoffentlich halten die Missionen da in Sachen Spannung und Action mit. Also, liebe Entwickler: Ran an die Arbeit – sonst dürft Ihr demnächst Betonschuhe tragen. Capito?«