



Im Spiel dürfen Sie durch die grafisch opulent in Szene gesetzte Metropole **New York** streifen.

Mafia 2

Der erste Teil des Mafia-Epos von Illusion Softworks war ein Bombenerfolg. Fast kriminell lange mussten die Fans warten, doch nun ist klar: **Mafia 2** kommt!

DVD
Trailer

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4205

Sagt Ihnen der Name Charles »Lucky« Luciano etwas? Er war einer der berühmtesten Gangster in der Geschichte Amerikas. Mit Alkoholschmuggel verdiente er sich nicht nur eine goldene Nase, sondern auch das Vertrauen anderer großer Mafiosi – allen voran Al Capone. In seine Fußstapfen können Sie in **Mafia 2** treten und der »Familie« alle Ehre machen.

Wie schon im Vorgänger **Mafia** (GS 10/02: 91 Punkte) spielt auch die Geschichte des Nachfolgers in

New York. Diesmal verschlägt es Sie allerdings nicht in die 20er- und 30er-Jahre, sondern in die Nachkriegszeit Ende der 40er bis Anfang der 50er des letzten Jahrhunderts. Worum es in **Mafia 2** im Detail geht, behalten die Entwickler im Moment noch für sich. Keine Überraschung: Die tschechische Spieleschmiede Illusion Softworks hat schon angekündigt, sich auch in **Mafia 2** inhaltlich an bekannten Hollywood Filmen wie **Der Pate** zu orientieren. Aber die

Entwickler haben viel vor mit dem vertrauten Szenario. Vor allem die Charaktere sollen viel stärker als bisher an ihre Hollywood-Vorbilder erinnern. So tragen die Kerle den ganz feinen Zwirn der oberen Etagen, sprachlich allerdings bewegen sie sich zwischen Gosse und Spelunke. Außerdem sollen die Protagonisten ihre ganz eigenen Schrullen haben. Im auf der Games Convention erstmals veröffentlichten Trailer (auf DVD gibt's bereits Dialoge, die Hinwei-

se auf die Persönlichkeiten einiger Charaktere geben. So meint einer der vier Jungs, die Sie zu sehen bekommen: »Hey, gestern Abend hab ich was im Fernsehen gesehen. Also da war so ein Irrer, einer von diesen Vegetariern. Diese Freaks, die kein Fleisch essen. Und er quatschte so 'ne Scheiße, dass man Tiere nicht schlachten darf, um sie zu essen. Was mich angeht, ich hab nichts gegen das Schlachten, wenn's einen guten Grund dafür gibt.« Nebenbei brin-



In einer Fabrikhalle liefern wir uns mit der **Thompson-MP** eine Schießerei mit zahlreichen Widersachern.



Verfolgungsjagden, während derer Sie versuchen, die Polizei abzuschütteln, gibt's ebenfalls wieder.

gen solche kleinen Intermezzi auch eine ordentliche Portion schwarzen Humor ins Spiel: »Was stinkt denn hier so? Eddie, hast du gekotzt?« »Oh nein, das muss Franki Pots sein.« »Der Arsch hat dir in den Wagen gekotzt?« »Nein, er liegt hinten drin.«

Authentische Gangster

Vor allem eines fällt auf, wenn man die Mafiosi beobachtet: Die Charaktermodelle sehen einfach fantastisch aus. Die hervorragenden Animationen und die stimmungsvoll eingesetzten Licht- und Überblendspielereien tun ihr Übriges, damit wir das Maul (wie die Gangster sagen würden) gar nicht wieder zu kriegen. Jede Bewegung wirkt lebensecht, und jedes Detail, wie etwa die Bartstoppen auf den Gesichtern der Akteure, hinterlässt dieses großartige Gefühl des Dabeiseins. Ähnlich verhält es sich mit den anderen Kleinigkeiten, die Sie zu Gesicht bekommen. Egal ob Spiegelungen im Autolack oder die Darstellung von Wasserlachen und Glasscheiben, alles wirkt plastisch. Trotzdem wollen wir nicht zu früh jubeln. Es ist noch nicht klar, ob die gezeigten Szenen tatsächlich in Echtzeit berechnet sind oder aus Zwischensequenzen stammen. In jedem Fall geben Sie einen Eindruck von der Leistungsfähigkeit der Engine. Und obwohl auch die ersten Bilder des Vorgängers keine spielbaren Szenen zeigten, war das fertige Spiel ebenso optisch ein Knaller.

Authentische Knarren, authentische Karren

Als echter Abgesandter der Familie dürfen Sie natürlich wieder zum Schießseisen greifen und al-



Der perfekte **Kleidungsstil** der Charaktere unterstützt hervorragend das finstere Gangster-Szenario.

len Widersachern zeigen, dass sich niemand mit der ehrenwerten Gesellschaft anlegen sollte. Zur stilechten Gegner-Entsorgung steht neben diversen Handfeuerwaffen auch die berühmte Thompson MP zur Verfügung. Das virtuelle Waffenarsenal ähnelt nicht nur optisch seinen historischen Vorbildern, die Taschen-Artillerie klingt auch realistisch.

Geballert wird nicht nur zu Fuß, sondern auch im und vor allem aus dem Auto. Schon im Erstling durften Sie mit wechselnden Vehikeln die Stadt unsicher machen. Nach wie vor greifen Sie dabei in der Regel nicht auf PS-Monster zurück. Stattdessen gibt's aufwändig gestaltete Oldtimer. Dementsprechend sollten Sie keine Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden à la GTA erwarten.

Die Gefährte tuckern gemütlich durch die Gegend – was der Atmosphäre sehr zuträglich ist. Nicht zuletzt, weil die Motoren-Geräusche an echte Oldtimer erinnern. Unklar ist noch, ob es wieder Rennen geben wird. Die waren im ersten Teil durch den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad für viele nervig. Genau wie die Verkehrskontrollen, wegen denen Sie bei jeder roten Ampel anhalten mussten. Taten Sie das nicht, wurden Sie von der Polizei aufgefordert, rechts ranzufahren und einen Strafzettel zu bezahlen. Wer es eilig hatte und die Warnungen der Gesetzeshüter ignorierte, wurde durch halb New York gejagt. Da hoffen wir in **Mafia 2** auf ein besseres System.

Authentische Schauplätze

Das New York der 40er-Jahre: heruntergekommene Fassaden, rie-

sige Backsteinwohnblocks mit verwinkelten Hinterhöfen, viele Feuerleitern und dazwischen futuristisch anmutende Hochhäuser, die heute wie damals die Skyline der Millionen-Metropole beherrschen. Da hat man doch gleich Lust, die Gebäude zu betreten. Die ersten Bilder zeigen schon, worauf Sie sich in **Mafia 2** gefasst machen können. So gibt's eine verrauchte Bar, ein italienisches Restaurant und eine weitläufige Fabrikhalle zu sehen. Die Aufträge werden ebenfalls die gesamte Bandbreite dessen abdecken, was man mit der Mafia verbindet. Mord, Schutzgelderpressung, Schmuggel – eben alles, was ungesetzlich ist. Und wir freuen uns zusätzlich auf einige Überraschungen; so eine Mafia-Geschichte bietet ja neben den üblichen Standards noch eine Menge Raum für Rivalitäten, Verrat und Eifersucht. Wir freuen uns schon drauf! **FLO**



Besonders die detaillierten **Charaktermodelle** zeigen die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine.

Mafia 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin –
► Hersteller **Illusion Softworks** ► Status **zu 20% fertig**

Florian Kneringer: Der Vorgänger war ein hervorragendes Spiel, das zu Recht großen Erfolg und viele Fans hatte. Die warten seitdem auf einen Nachfolger. Dementsprechend heiß ersehnt ist Mafia 2, dementsprechend hoch sind die Erwartungen. Ob die letztendlich erfüllt werden, lässt sich noch nicht sagen. Doch die Gangster-Atmosphäre stimmt schon mal, und für alles andere haben die Entwickler noch eine Menge Zeit.



redaktion@gamestar.de