

Edles Blech und blaue Bohnen

Mafia

Dicke Knarren, glänzende Karren und eine tolle Story sind die Zutaten für Hochspannung am PC. GameStar hat exklusiv eine nahezu fertige Betaversion des potenziellen Mega-Hits durchgespielt – Sie können sich auf einen ernsthaften Konkurrenten zu GTA 3 freuen.



Auf CD/DVD:
Exklusive
Video-Specials



Nur auf DVD:
Interaktives Preview

WWW

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

Facts

- 20 Missionen
- 63 steuerbare
Fahrzeuge
- 15 Waffen
- 3 gewaltige
Stadtteile

Inhalt

Mega-Preview	52
Interaktive Stadt	54
Die Hauptpersonen	54
Vergleich: Mafia vs. GTA 3	56
Öffentlicher Nahverkehr	57
Übersicht: Lost Heaven	58

Der Alte knallt die Faust auf den Tisch. Seine biedere Strickjacke passt nicht zum wütenden Gesichtsausdruck, die altmodische Frisur nicht zur grimmigen Stimme. »Brecht jeden Knochen in ihrem Körper«, tobt Don Salieri. »Sorgt dafür, dass sie in einer Blutlache liegen.« Die Anweisungen des Paten sind klar. Selbst wenn wir sein Lieblingsganove wären – Widerspruch würde uns Schuhe aus Beton samt Gratisausflug zum Fluss einbringen. Also ziehen wir mit unserem Kumpel Pauli los und schnappen uns ein Paar Baseballschläger. Keine Angst, alles nur ein Spiel! Und zwar **Mafia**, feinste 3D-Action vom tschechischen Entwicklerteam Illusion Softworks.

GameStar konnte die rasante Mischung aus 3D-Ballern und Rennspiel exklusiv in einer weitgehend fertigen Version durchspielen. Die Karriere des Ganoven Tommy Angelo haben wir vom Start weg verfolgt, knifflige Dinger mit ihm gedreht und erfahren, welche dramatischen

Überraschungen ihn im Finale erwarten. Seien Sie unbesorgt: Wir verraten bis zum Test im nächsten Monat keine wichtigen Wendungen der erstklassigen – und toll erzählten – Handlung. Den folgenden Ausblick auf eines der spannendsten Programme, die dieses Jahr erscheinen, können Sie ganz entspannt genießen.

Prächtige Viertel

Als Tommy sind wir in der schönsten Stadt unterwegs, die es bislang am PC zu sehen gab – sogar die Häuserschluchten in **GTA 3** sehen mickriger aus. Die Wolkenkratzer und Gebäudezeilen der erfundenen 30er-Jahre-Metropole Lost Heaven thronen auf drei Halbinseln. Über breiten Gewässern spannen sich mehrere Brücken, auch ein Tunnel führt unter dem Wasser entlang. Metallisch glänzende Oldtimer rollen über prächtige Boulevards und durch enge Gässchen. Elegante Passanten flanieren auf den Bürgersteigen des Edelviertels Oak Hills, im Hafenzentrum treiben sich dagegen

zweifelichte Gestalten herum. An Backsteingebäuden rattert bimmelnd eine Tram vorbei, auf rostigen Pfeilern verkehrt die Hochbahn – wir dürfen einsteigen und uns gemütlich durch Lost Heaven kutschieren lassen. Das alles funktioniert, ohne dass das Programm nachläßt; nur selten tauchen auf etwas langsameren Rechnern mal Wolkenkratzer aus dem Nichts auf.

Gelegentlich lassen die Entwickler vorgefertigte Scripts in

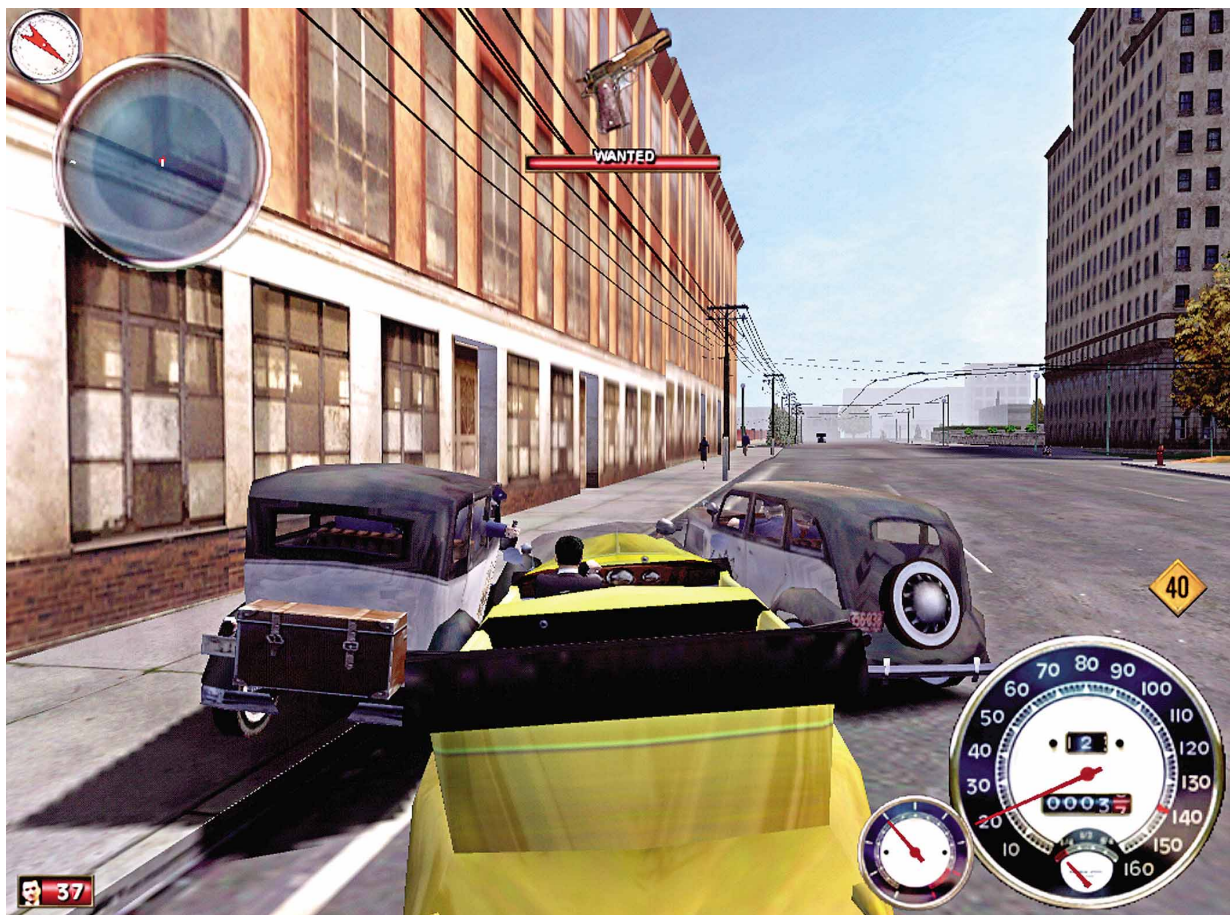
der Stadt ablaufen. So müssen wir Mitten in der Nacht über eine der Brücken. Dort steht ein Großaufgebot von Ambulanz und Polizei: Ein Selbstmörder will sich in die Tiefe stürzen. Wer mag, kann aussteigen und dem Treiben zusehen.

Wer packt aus?

Die Handlung von **Mafia** erstreckt sich über mehrere Jahre. Fast alle Vorkommnisse erlebt der Spieler in einer Rückschau.



Auf dem **Raddampfer** verderben wir einem Gangsterboss die Geburtstagsparty.



Das wird knapp: Mit dem riesigen **Cabrio** müssen wir gegen zwei Polizeiautos alle Register ziehen.



Schießt er, oder schießt er nicht? In einigen der tollen **Zwischensequenzen** entdeckt Tommy sein Gewissen.

Interaktive Stadt



Auf einer der **Brücken** müssen wir gelegentlich mit anderen Fahrern ein paar Minuten warten, bis unten der große **Öltanker** weitergezogen ist.

Die Hauptfigur Tommy Angelo – so viel erfahren wir gleich nach dem Intro – will auspacken und erzählt die Höhepunkte seiner Killer-Karriere einem Kommissar. Wie er als Taxifahrer eher zufällig in Kontakt mit der »ehrenwerten Familie« kommt, wie er erst Don Salieri und dann Sarah, seine spätere Frau, kennen lernt. Wie der einst arme Tommy sich schnell an teure Anzüge und tolle Autos gewöhnt – und ihn dann doch das Gewissen plagt.

Kino im PC

Erzählt wird diese Story voller Drama und Tragik einerseits in den Missionen, aber vor allem in spektakulär inszenierten Zwischensequenzen direkt in der 3D-Engine. Die wilden, aber stets passenden Kamerafahrten und raschen Schnitte wirken genauso professionell wie im Kino und entpuppen sich als echter Motivationsschub – allein schon wegen der Story haben wir Tommys Abenteuer atemlos verfolgt. Wer Filme wie **Der Pate** oder **Die Unbestechlichen** mag, wird sich von der ersten Sekunde an pudelwohl fühlen.

Schutzgeld und Wetten

Die Arbeit eines Mafioso macht vor allem eines aus: Jeden Tag passiert was anderes. Rund 20 umfangreiche Missionen warten im Spielverlauf. Tommy steuern wir in unkomplizierter Maus- und Tastatur-Kombo normalerweise aus der Rückenansicht, in Autos können wir

unter mehreren Perspektiven wählen. So gurken wir durch Lost Heaven und holen fälliges Schutzgeld ab, demolieren per Baseballschläger Wagen des gegnerischen Clans oder kümmern uns um einen Überläufer. Die allermeisten Einsätze bestehen aus mehreren Teilen. Beispielsweise das große Wettrennen, bei dem Don Salieri einen dicken Batzen Dollar gesetzt hat. Erst müssen wir nachts das Auto eines Konkurrenten klauen. Dann damit durch die halbe Stadt zum Sabotage-Frisieren fahren, den Schlitten wieder zurückbringen, und anschließend bei Tageslicht selbst in einer Rennzigarre aufs Siebertreppchen sausen. Zwischendurch treiben immer wieder Cutszenen die Handlung voran.

Bonus-Reicher

Neben den Story-Aufgaben gibt es beim halbseidenen Mechani-



Auf der **Piste** von Lost Heaven liefern wir uns heiße Rennen um den Sieg.



Don Salieri (links) bespricht die Belange seiner ehrenwerten Organisation im engsten Familienkreis.

ker Lucas Bertone Bonus-Missionen. Die darf man auch auslassen, allerdings kommt man nur so an einige der besten Autos. Für das schnellste Modell etwa müssen wir einen reichen Jüngling in seinem »Trautenberg« verfolgen. Wenn das gelingt, verrät Lucas uns, wie wir dieses Modell später jederzeit vom Straßenrand wegstibitzen können. Denn das geht, anders als in **GTA 3**, bei den guten Wagen nur, nachdem sie vom Programm auf die ein oder andere Art freigeschaltet wurden.

Wir sind die Familie – die Hauptpersonen in Mafia

Tommy Angelo



Vom Taxifahrer zum Vorzeigemafioso: **Tommy Angelo** hat erst kein Geld und dann keine Skrupel. Im teuren Seidenanzug liefert er sich Schießereien mit Cops, fremden Clans – und entdeckt schließlich doch noch sein Gewissen.

Don Salieri



Der gemütliche Signore **Salieri** ist der Pate eines Mafiasyndikats und einer der schlimmsten Verbrecher von Lost Heaven. Er erteilt die Befehle – und wer nicht auf seiner Seite steht, kann bald gar nicht mehr stehen.

Pauli



Ihr Begleiter auf vielen Einsätzen wirkt zwar ein wenig linkisch und harmlos – doch **Pauli** hat ein Herz kalt wie Gelato und schießt lieber, als lange nachzudenken. Angelehnt an Figuren, wie Joe Pesci sie in Mafia-Filmen spielt.

Frank



Frank ist als Buchhalter die linke Hand des Don und kümmert sich darum, dass die Geschäfte nach außen hin schön sauber aussehen. Ein Typ, der gerne und viel nachdenkt – was mag hinter seiner Stirn so alles vorgehen?



Bei Schießereien mit Mafiosi, Polizisten oder sonstigen Gegnern ist vor allem **Schnelligkeit** gefragt – denn allzu viele Treffer verträgt auch Tommy Angelo nicht.

Salieris Spezialmenü

Die meisten Einsätze beginnen in der Bar von Don Salieri. Dort sitzt der Clan und beschließt, wem es als Nächstes an den Kra-

gen geht. Die Kaschemme hat allerdings noch mehr zu bieten: Im Hinterhof etwa steht der Mechaniker Ralph bereit, um uns frische Autos anzubieten oder uns beizubringen, neue Karren mit

ein paar Handgriffen zu öffnen. Auch der mafiaeigene Waffenarr residiert nur ein paar Schritte weiter; Vincenzo verschafft uns auf Anfrage Schießprügel oder andere Mordinstrumente.

Zurück zum Don

Die meisten Aufträge enden in der Bar von Salieri. Allerdings müssen wir sicherstellen, dass keines der drei »Polizei sucht«-

Sarah



Sarah ist die große Liebe in Tonys Verbrecherkarriere – die schöne Tochter eines Barkeepers ahnt nur, womit er seine Dollar verdient. Mit ihr erlebt unsere Hauptfigur eine heiße Nacht voller romantischer Amore.

Lucas Bertone



Der vierschrotige **Lucas Bertone** hat ein Händchen für Autos – und insbesondere deren Schlösser. Gelegentlich erteilt er Tony Angelo Nachhilfe im Knacken besonders teurer und schneller Luxuskarossen.

Vincenzo



Vincenzo denkt wenig, aber hat eine geradezu intime Beziehung zu großkalibrigen Pistolen, Baseballschlägern oder abgesägten Schrotflinten. Der Waffenexperte des Paten versorgt uns mit frischen Bleischleudern.

Ralph



Beim Reden hat Autonarr **Ralph** so seine Probleme – aber ein Motor, den er in den Fingern hatte, stottert garantiert nicht mehr. Für die Mafia schraubt er an all den Oldtimern, mit denen Sie die Straßen unsicher machen.



Rache! Paulie und Tommy verprügeln feindliche Schläger.

Icons (von Strafzettel bis zu Tot- oder-Lebendig) aufleuchtet – der Pate begrüßt uns nur, wenn die Luft rein ist. Was gar nicht so einfach ist: Wenn uns erst mal ein Großaufgebot heulender Polizeiautos an der Stoßstange klebt, ist echtes fahrerisches Können gefragt. Schnelle Kehrtwenden, gewagte Manöver auf der Gegenfahrbahn, haarscharf angeschnittene Laternenpfähle – alles in der Hoffnung, dass die Gesetzeshüter in ein anderes Fahrzeug knallen. Sehr hilfreich bei Verfolgungsjagden ist ein kleiner Radar, der am linken Bildschirmrand eingeblendet wird: Wenn die Polente uns freundlich gesonnen ist oder gerade nicht auf dem Kieker hat, sehen wir deren Autos als blauer Punkt. Stehen wir dagegen gerade auf der Fahndungsliste und haben Auf-

Vergleichstabelle Mafia vs. GTA 3

	Mafia	GTA 3
Stadt	Dreißiger-Jahre-Stadt Lost Heaven: riesiges, abwechslungsreiches Gebiet auf drei Halbinseln, vom Start weg voll zugänglich.	Moderne, recht düstere Metropole namens Liberty City: riesiges Gebiet auf drei Inseln, müssen nacheinander freigeschaltet werden.
Autos	63 Oldtimer, sehr unterschiedlich, glaubwürdige Fahrphysik und Schadensmodell.	Rund 60 Autos, die meisten fahren sich sehr ähnlich, einfache Fahrphysik, einfaches Schadensmodell.
Waffen	15 Waffen – Standardkost	12 Waffen – Standardkost
Missionen	Sehr lineare Kampagne mit detaillierten und abwechslungsreichen Fahr- und Ballermmissionen; gelegentlich Bonuseinsätze.	Halblineare Kampagne mit vielen Freiheiten; meist eher schlichte Einsätze, die Sie größtenteils im Auto absolvieren.
Handlung	Lange, spektakulär geschnittene Videosequenzen erzählen eine kinoreife Story.	Kurze, aber effektiv gemachte Cutscenes sorgen für eine eher »coole« Stimmung.
Grafik	Wunderschöne Grafik mit enormer Weitsicht, riesiger Stadt, detaillierten Texturen.	Wunderschöne Grafik mit enormer Weitsicht, riesiger Stadt, detaillierten Texturen.

merksamkeit auf uns gezogen, zeigen rote Markierungen die Staatsmacht an.

Minis und Riesenschlitten

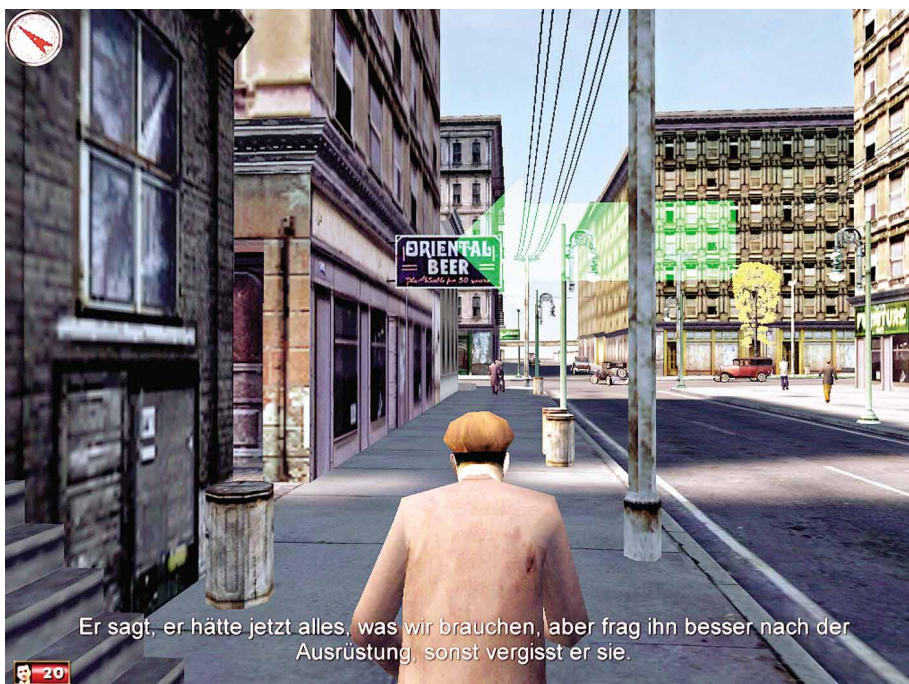
Genau 63 Fahrzeugtypen rollen über die Straßen von Lost Heaven. In den ersten Spieljahren

sind das eher schlichte Modelle in der Art eines Ford Modell T. Später kreuzen gewaltige Luxuslimousinen und riesige Cabriolets durch die Stadt; alle darf der Spieler benutzen. Die Fahrphysik gefällt uns gut: Die Oldtimer sind angenehm einfach zu steuern, trotzdem fühlen

sich Straßenlage und Beschleunigung stets glaubwürdig an. Jeder Autotyp fährt sich spürbar anders. Im klapprigen Mini-Laster bleiben wir an einer Steigung fast stehen, während wir später im PS-strotzenden Sportwagen locker derartige Hindernisse nehmen. Auch Kurvenverhalten, Wenderadius und Straßenlage unterscheiden sich zum Teil spürbar. Sogar auf eher Nebensächliches wie den Benzinstand haben die Entwickler geachtet – es kann passieren, dass man mitten auf einem wenig befahrenen Feldweg ohne Sprit liegen bleibt.

Sizilianisch für Einsteiger

Bei Kämpfen greift Tommy zu bis zu 15 Waffen. Die einfachste – den klassischen Baseballschläger – haben wir immer wieder mal in der Hand, außerdem natürlich Pistolen und Flinten. Besonders effektiv mit Widersachern räumen wir mit Hilfe der Lupora auf – so heißt die abge-sägte Schrotflinte auf Sizilianisch. In die Knarren passen stets nur realistische Munitionsvorräte, das Nachladen dauert



Er sagt, er hätte jetzt alles, was wir brauchen, aber frag ihn besser nach der Ausrüstung, sonst vergisst er sie.

Verfolgungsjagd zu Fuß: Die Pfeile zeigen die nächste Abzweigung.

Öffentlicher Nahverkehr



Alle paar Minuten kommt eine **Hochbahn** vorbei, in der Sie durch die halbe Stadt fahren und die Aussicht genießen können.

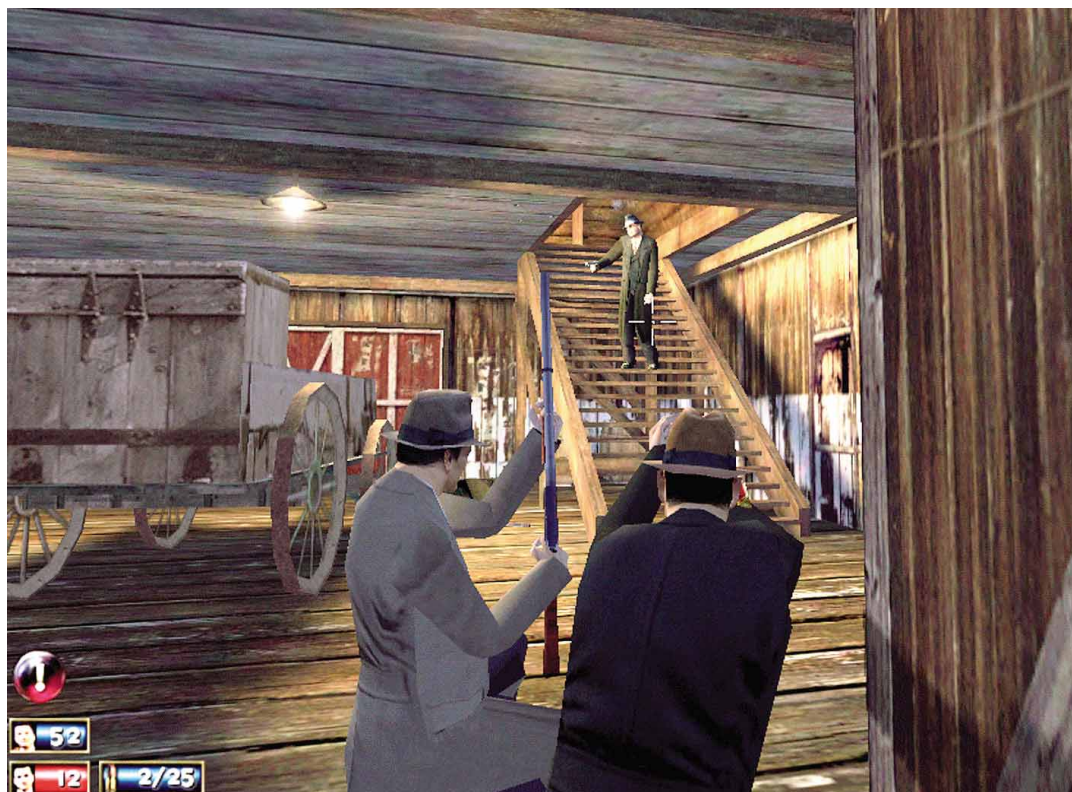
ziemlich lang. In Gefechten kommt es deshalb entscheidend darauf an, sich immer wieder in Deckung zu begeben und erst mit schussbereiter Waffe auf die Gegner loszugehen. Wobei die das gleiche Problem haben und durchaus mal ohne Patronen schutzlos vor Ihnen stehen können. Grundsätzlich dürfen wir nur eine lange Bleischleuder mit dabei haben, mehr passt schließlich schlecht unter edle Jackett. Besondere Effekte haben die



Aus solchen Lagen führt **kein Weg** mehr heraus.



Mit kräftigem Griff **carjacken** Sie einen Wagen.



Gemeinsam mit dem Gangsterkumpel Pauli stürmen Sie eine Scheune der **Morello-Familie** und suchen Verräter.

Waffen übrigens nicht. Zwar leuchtet ein Schuss die nähere Umgebung realistisch aus, aber das war's dann auch schon.

Ordnung in Heaven

Die KI macht einen guten Eindruck in unserer Durchspiel-Version: Gegnerische Mafiosi oder Polizisten suchen selbstständig Deckung und werfen sich dramatisch vor Ihren Kugeln zur Seite. Ähnlich gilt das auch für freundlich gesonnene Begleiter wie Pauli, der sich einigermassen wacker auf Feinde stürzt, aber ebenso mal Schutz vor allzu heftigem Mündungsfeuer sucht. Auch die sonstigen Reaktionen der künstlichen Intelligenz haben uns überzeugt. So halten die computergesteuerten Standardautofahrer sich an die Verkehrsregeln und stoppen vor roten Ampeln oder an Straßenkreuzungen.

Schwingende Mafiosi

Ein echter Ohrenschaus ist die Musik. Dramatische Momente untermalt ein orchestraler Bombast-Soundtrack. Noch mehr gefallen hat uns jedoch die an alte Spielfilme wie **Man-**

che mögen's heiß erinnernde Swing-Musik, die beispielsweise beim Fahren aus den Lautsprechern schallt. In der Nähe von Chinatown etwa intoniert ein munterer Chor ein schwungvolles »Oh Chinatown«, auch der Rest sorgt für gute Stimmung.

Der Spielstand lässt sich nicht jederzeit sichern. Das erledigt das Programm automatisch, indem es an bestimmten Speicherpunkten Savegames anlegt. Klingt nach Ärger, allerdings haben die Designer sehr viele dieser Stellen eingebaut und die Missionen dadurch gut unterteilt.

Limitiert statt indiziert

Hierzulande erscheint voraussichtlich Ende August eine kom-

plett lokalisierte Version mit gut synchronisierter Sprachausgabe; für Don Salieri hat Take 2 sogar Helmut Krauss, die deutsche Stimme von Marlon Brando (Don Corleone in **Der Pate**), vors Mikro gebeten. In zwei Punkten wird das Spiel laut Publisher für Deutschland entschärft, was eine Altersfreigabe ab 16 Jahren zur Folge haben soll: Außer in Zwischensequenzen fehlt Blut, und Schüsse auf Zivilisten lassen diese einfach unverletzt. Für echte »Freunde der italienischen Oper« wird es für rund 70 Euro eine auf 5.000 Stück limitierte, aufwändig verpackte Special Edition mit Kugelschreiber, Aufkleber, Notizblock sowie dem Lösungsbuch geben. **PS**

Mafia

Genre: 3D-Action **Entwickler:** Illusion Softworks
Termin: 30. August 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Ohne jede Übertreibung: Mafia hat die beste Handlung, die ich je in einem PC-Spiel erlebt habe. Allein schon das simple »Wie geht's wohl aus?« motiviert mich ungemein. Der Rest allerdings auch: In der tollen Stadt könnte ich stundenlang einfach rumfahren und über die schicke Grafik staunen. Und die Missionen bieten viel Abwechslung und Spannung.«

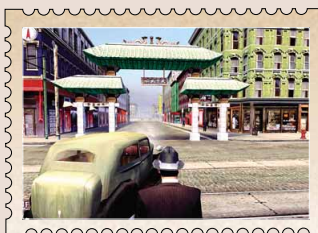


Hier herrscht die ehrenwerte Familie

Lost Heaven

Car.to N.O. Chart 83405 (Formerly H.O. 4265) Plan

1. Chinatown



Der kleine Stadtteil hat den größten Platz der Stadt. Dort ist jede Menge los, und außerdem treffen Sie dort immer wieder mal Informanten, die Ihnen neueste Informationen aus der Gangsterszene verschaffen.

2. Salieri's Bar



Eine ganz normale Bar – in deren Hinterzimmer der Eigentümer Don Salieri Mord und Totschlag in der ganzen Stadt plant. Hier bekommen Sie regelmäßig neue Aufträge von Ihrem Paten – und erholen sich auch.

3. Rennstrecke



Auf der örtlichen Rennstrecke sind Sie als Vollblutfahrer mit Höchstgeschwindigkeit unterwegs. Damit Don Salieris Wetteinsatz sich rechnet, müssen Sie mit Vollgas aufs Siegestreppchen fahren. Gar nicht so einfach...

4. Raddampfer

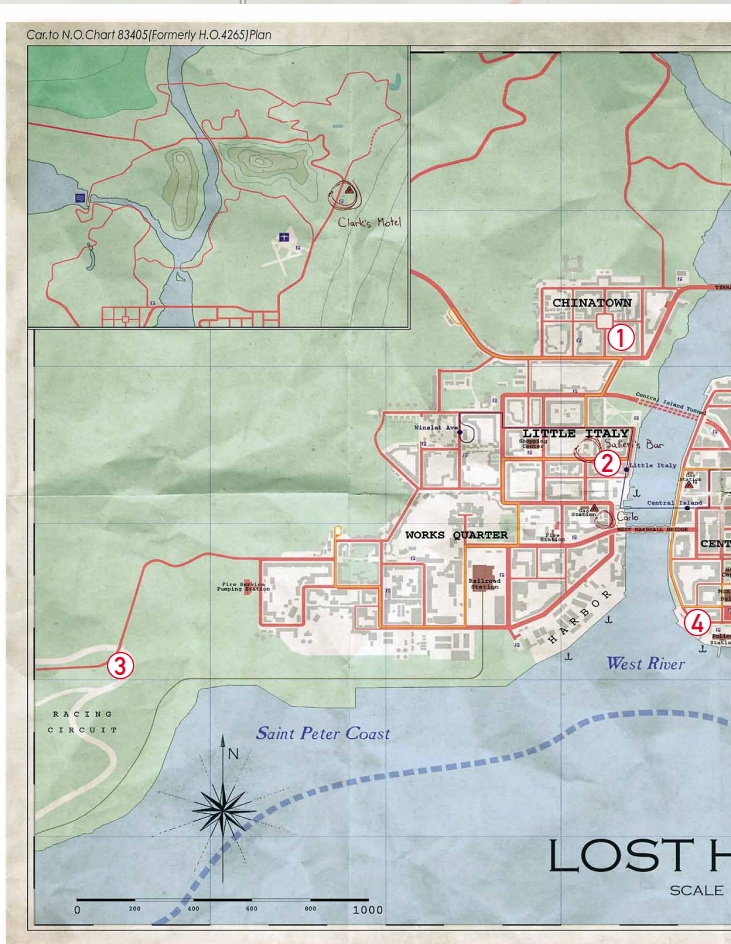


Mit dem Raddampfer unternehmen Sie eine Schifffahrt auf dem West River. Zwischen Liebespaaren und erlebnisreichen Touristen gelangen Sie dabei in eine Geburtstagsparty, die anders als geplant verläuft.

5. Nationalgalerie



Der große Showdown steigt auf dem exklusiven Marmor des örtlichen Kunstmuseums, zwischen (eingescannten) Gemälden alter Meister und einzigartigen Skulpturen. Der mit Abstand schönste und größte Bau des Spiels.



Von Anfang an haben Sie in Mafia vollen Zugang zu der gewaltigen Stadt Lost Heaven – wir zeigen Ihnen auf der Karte die wichtigsten Orte. Die helfen als Wegpunkte, sich prima in der Vielzahl von Straßen, Gassen und Boulevards zurechtzufinden.



6. Airport



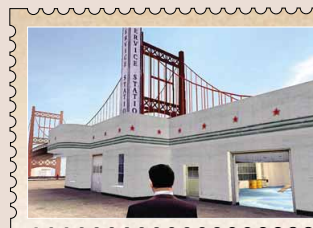
Zwischen alten Flugzeugen, Zeppelinen und gewaltigen Hangars liefern Sie sich auf der Jagd nach einem Kronzeugen heftige Schießereien mit der Polizei und besonders kampfstarken Regierungsbeamten.

7. Lagerhaus



Die Mafia setzt ganz viele Güter um – verbotener Alkohol, Waffen oder Goldbarren. In diesen Lagerräumen liegen die Schätze von Don Salieri. Und Sie nutzen die Hallen gelegentlich als Startplatz für eine Mission.

8. Bertones Tankstelle



Unter der großen Hängebücke hat Lucas Bertone eine Tankstelle. Der gibt Ihnen gelegentlich Bonus-Missionen – und anschließend erklärt der alte Freund, wie Sie besonders teure und schnelle Vehikel knacken.

10. Oak Hill



Im exklusiven Vorort Oak Hill wohnen die Reichen und Schönen. Die prächtigen Villen werden zwar gut geschützt – aber selbst Dutzende schwer bewaffnete Wachen sind für abgebrühte Gauner kein Hindernis.

9. First National Bank



Im größten örtlichen Geldinstitut schauen Sie mehr als einmal vorbei, um frische Kohle (eigene wie fremde) abzuholen. Außerdem befindet sich in den Tresoren der Bank so manche schöne Überraschung. **PS**