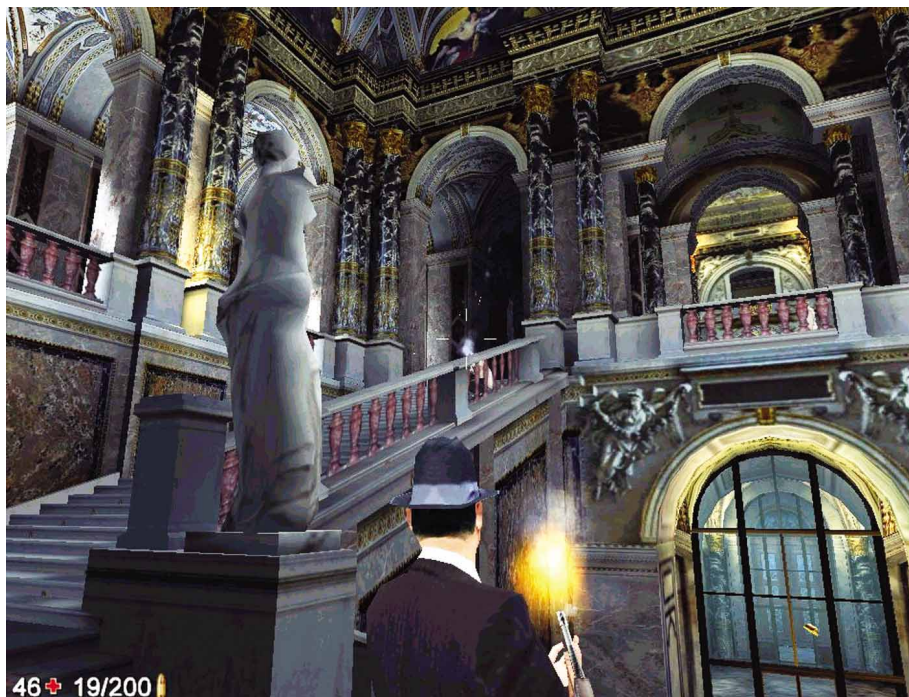


Rechner statt Rolex

Mafia

Anfang Mai sollen Sie endlich in die Ehrenwerte Familie eintreten dürfen. GameStar hat die neueste Beta-Version des potenziellen Mega-Hits angespielt.



Da ist so manche Kathedrale neidisch: Unter anderem kämpfen Sie in einer **prächtigen Villa** mit wunderschönen Texturen.

WWW

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



Sobald die **Sheriffsterne** (Mitte oben) aufleuchten, sollten Sie sich besser an die Verkehrsregeln halten.

Wer sich zum Mafioso mausern will, muss tief in die Tasche greifen. Denn ohne Kroko-Schuhe und goldene Rolex sollte niemand versu-

chen, beim örtlichen Paten Eindruck zu schinden. Bezahlbare Alternative: Sie greifen demnächst zum Actionspiel **Mafia** – und verdingen sich als Ex-Taxi-

fahrer Tommy Angelo virtuell in der »Ehrenwerten Gesellschaft« aus Auftragsmördern, Schlägern und Spaghettiköchen. Zum einen sind Sie dann zu Fuß in spannenden Missionen unterwegs und liefern sich Schießereien mit Cops und anderen Clans. Zum anderen rumpeln Sie mit einem Oldtimer durch die Gegend. GameStar konnte ausführlich eine Beta-Version des Programms anspielen. Um es gleich vorwegzunehmen: Wir pfeifen auf teure Treter und Schweizer Luxusuhren – am PC macht das Gamenleben viel mehr Spaß.

Stadt am Stück

»Mann, wirkt das echt!« – so der überwältigende Eindruck beim Kurven durch die imaginäre 30er-Jahre-Metropole Lost Heaven. Fast unmerklich ver-

ändert sich die Umgebung, säumen etwa immer weniger Hafenhallen und immer mehr prächtige Villen den Bürgersteig. Ständig tauchen andere Gebäude vor der Motorhaube auf, es gibt Brücken, Hochhäuser und ausgedehnte Parks. Sie dürfen Ihr Auto überall verlassen und per pedes weitermarschieren; allerdings fehlt Ihnen in vielen Einsätzen wegen Zeitdruck die rechte Muße dazu.

Damit angehende Gauner im Gewirr der Gassen ihr Ziel fin-

den, weist ein Pfeil am Bildschirmrand die Luftrichtung dorthin. Trotzdem ist es nicht ganz einfach, in den teils arg verwinkelten Straßen den richtigen Weg zu finden.

Erstmals konnten wir auch das Verkehrssünder-System erproben. Sobald Sie eine andere Karosse allzu sehr anrempeln und ein Gesetzeshüter in der Nähe lauert, tauchen am Bildschirmrand Polizeisterne auf. Diese Icons verschwinden nach einiger Zeit wieder – außer, wenn Sie sich drei eingehandelt haben. Dann schrillt der Alarm, und die Schutzmänner jagen Sie durch die Stadt.

Schnelle Schatten

Trotz der aufwändigen Grafik lief das Programm bei uns erstaunlich flott: Auf einem 800-MHz-Rechner mit Geforce-3-Karte konnten wir superflüssig in 1024 mal 768 Pixeln mit sämtlichen Details (Schatten, Spiegelungen) spielen. Derzeit befindet sich **Mafia** in der letzten Entwicklungsphase, am 3. Mai soll es nach aktueller Planung in den Läden stehen. Die Programmierer bei Illusion Software optimieren momentan vor allem an die Spielbalance und KI-Routinen. Außerdem ist ein kleines Team schwer damit beschäftigt, in den 3D-Zwischensequenzen für bewegte Italo-Gangster-Lippen zu sorgen. **PS**

Mafia

Genre: Actionspiel
Termin: 3. Mai 2002

Entwickler: Take 2
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Wahnsinn, wie flüssig Mafia trotz der Bombast-Grafik läuft. Auch sonst stimmt einfach alles: Vor allem die Stadt an sich, aber auch das Fahrgefühl der Oldtimer haben mir prima gefallen.«