

## Der PC-Pate

## Mafia

Mit der aktuellsten Version des Unterwelt-Thrillers besuchte uns Chef-Designer Daniel Vavra – und zeigte viele Neuigkeiten aus der Camorra-Hochburg Lost Heaven.



Auf CD/DVD:  
Video-Special

WWW

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

**K**aum ein Berufsstand muss mit derart hartnäckigen Flecken leben wie der des Mafioso. Ob Spaghettisauce auf dem Maßhemd, Chianti auf dem Seidenschlips oder Blut auf dem teuren Anzug – ohne Spezialreiniger geht da nichts. Dank der dicken Glasscheibe heutiger Monitore sind Sie im 3D-Actionspiel **Mafia** vor derlei Unbill allerdings gut geschützt. Das Programm versetzt Sie in die Rolle des Taxifahrers Tommy Angelo. Der hilft eines schönen Tages unbeabsichtigt einigen Angehörigen der »ehrenwerten Familie« bei der Flucht, wenig später ist er selbst Mitglied der Sippe. Für den PC-Paten Don Salieri erledigen Sie fortan unliebsame Konkurrenten, treiben Schutzgelder ein und überfallen Banken. Dabei kämpfen Sie in der Rückenansicht zu Fuß, kutschieren aber auch in schicken Oldtimern durch die imaginäre 30er-Jahre-Stadt Lost Heaven.

Bei einem Besuch in der GameStar-Redaktion hatte Chef-Designer Daniel Vavra vom tschechischen Entwicklerteam

Illusion Softworks (**Hidden & Dangerous**) die neueste Version des 3D-Thrillers dabei. Wir konnten schon einige der packend inszenierten Einsätze anspielen und per Oldtimer durch die riesige Metropole düsen.

## Edles Blech

Wer sich an den Filmklassiker **Der Pate** erinnert, fühlt sich in **Mafia** sofort heimisch: Der Fuhrpark der Corleones erwacht im Spiel zu neuem, hochglanzpoliertem Leben. Allein schon die gut 60 Vehikel treiben Automobilisten Freudenstränen in die Augen. Sanft schwingen sich virtuelle Bleche über gewaltige Chassis, blitzt teurer Chrom in der Sonne. Daniel Vavra hat uns im Editor gezeigt, welche Massen an Parametern das Fahrverhalten der Boliden bestimmen. Weit über 100 Einzelwerte entscheiden über Beschleunigung, Straßenlage oder die Übersetzung jedes einzelnen Gangs. Selbst der Benzinverbrauch wird berechnet – mit ein bisschen Pech geht Ihnen der Sprit aus, und

Sie müssen mit gezogener Knarre ein anderes Hubraummonster kapern. Die Fahrzeuge verfügen auch über ein detailliertes Schadensmodell. Nicht nur diverse Dellen können Sie sich einfangen: die Reifen mögen unter Beschuss platzen oder sogar ganz abfallen. Dann schlittern Sie funkenstiebend auf den Felgen über den Asphalt.

## Film im Spiel

Rund 20 Missionen absolvieren Sie im Dienste der Unterwelt. Dabei ist viel Abwechslung angesagt. Im Kleinlaster rumpeln Sie aus den Hochhausschluchten von Lost Heaven bis in die Vorstadt, um dort von einem Waffenschieber heiße Ware entgegenzunehmen – was schon



Schießerei im **Billard-Zimmer**: Eigentlich sollen Sie einen entführten Kollegen befreien, aber dann kommt es zum großen Gefecht mit dem verfeindeten Clan.

## Interview mit Daniel Vavra



**Daniel Vavra** (26) ist Lead-Designer von Mafia beim tschechischen Entwicklerstudio Illusion Softworks.

**GameStar** Hast du einen Lieblings-Mafia-Film?

**Daniel Vavra** Wahrscheinlich Goodfellas von Martin Scorsese, weil er in moderner Zeit spielt und die Story toll ist.

**GameStar** Worauf bist du bei Mafia besonders stolz?

**Daniel Vavra** Ich finde die Handlung richtig gut und sehr nah dran an der Atmosphäre der Filme. Und es ist mehr als ein dämlicher Shooter. Außerdem gibt es ein paar tolle technische Sachen, etwa die Fahrphysik und die riesige Stadt.

**GameStar** Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung von Lost Heaven?

**Daniel Vavra** Eine Metropole wie Lost Heaven mit derart vielen Häusern (es gibt allein 400 Gebäudetypen), einem funktionierenden Verkehrssystem und Massen an Texturen wurde noch nie zuvor umgesetzt. Wir mussten sie dreimal komplett neu aufbauen. Die erste lief überhaupt nicht, die zweite zwar schon besser, aber erst bei der dritten wussten wir, was wir einem PC in Sachen Polygonmenge zumuten können.

**GameStar** Hast du eine Lieblings-Mission?

**Daniel Vavra** Ich mag vor allem die Hotel-szene, weil sie drei Missionen auf einmal ent-

hält. Erst den Typen erschießen, dann das oberste Stockwerk sprengen, und anschließend noch die Szene in der Kirche. Dabei hat alles einen Sinn, es geht nicht nur um Gewalt.

**GameStar** Hatte jemand von Illusion Softworks mal Kontakt zur echten Mafia?

**Daniel Vavra** Jedes Mal, wenn wir in den USA sind, werden wir in italienische Restaurants eingeladen, einige davon sehen aus wie in Filmen. Manchmal glaube ich schon, dass ein paar der Leute da Mafiosi sind. Meist trinken wir ein bisschen zu viel und reden dann über das Spiel. Sobald die Kellner das mitkriegen, wollen sie, dass wir ihr Lokal einbauen. Also, wer weiß...



Passanten, Straßenbahn und Weitsicht bis zum Horizont: Die **Metropole** Lost Heaven scheint zu leben.

deswegen beeindruckend wirkt, weil die lange Fahrt trotz Prachtgrafik ohne Nachladezeiten auskommt. Sie brechen in eine schmucke Villa ein oder bestrafen einen Verräter. Während der

Einsätze treiben perfekt geschnittene 3D-Zwischensequenzen die Handlung voran. Vor jedem Einsatz trifft sich die Spitze des Clans im rauchigen Hinterzimmer, um vom Anführer die

Befehle entgegenzunehmen; allein diese Sequenzen verbreiten schon jetzt mehr Filmstimmung als mancher Kinotrailer.

### Emotion per Joystick

Derzeit sind die Zwischenszenen noch nicht mit Sprachausgabe unterlegt. Allerdings soll die Vertonung demnächst vonstatten gehen. Ein kleines Programm animiert die Lippen der Protagonisten automatisch zum jeweiligen Wort. Außerdem verpassen die Designer den Figuren per Joystick den jeweils passenden Gesichtsausdruck – »rechts oben« heißt ruhiges Mafiamitglied, »links unten« wütender Mobs-



Pate **Don Salieri** (links) erklärt seinen Untergebenen in einer Zwischensequenz den nächsten Auftrag.

ter. Die Musik fehlt ebenfalls noch, aber Anfang Januar versammelt sich das Tschechische Symphonieorchester, um den Soundtrack einzuspielen. **PS**

### Liebe zum Detail



Den historischen Rennwagen des amerikanischen Herstellers **Duesenberg** haben die Designer fast naturgetreu aus Polygonen nachgebildet.

### Mafia

**Genre:** 3D-Action  
**Termin:** April 2002

**Entwickler:** Illusion Softworks  
**Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Peter Steinlechner:** »Toll! Nur ein paar Augenblicke nach dem Start von Mafia bin ich tatsächlich mittendrin in einem Spielfilm. Die Atmosphäre haut selbst gestandene Computerdaddler locker aus den Lederschuhen – auf dieses Familien-Abenteuer lohnt sich das Warten.«