

Die Gesetzlosen

Mafia

Manche Menschen akzeptieren keine Regeln außer ihre eigenen. Als Mitglied der Familie können Sie bald lernen, wie lang der Arm des Gesetzes wirklich ist.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Das Leben ist gut zum jungen Tommy: Im Konkursgeplagten Amerika der 30er Jahre hat er einen sicheren Job als Taxifahrer. Eines Tages springen zwei dunkel gewandete Herren in seinen Wagen, auf der Flucht vor grimmigen Häschern mit MPs. Tommy fährt um sein Leben und hängt die Bande ab. Diese Leistung bringt ihm neben einem Trinkgeld auch einen Job ein – als Fahrer für den Don. Bald bekommt er

auch andere Aufträge, trägt eine Waffe und tötet für die Familie. Doch mit der Zeit beginnt Tommy zu begreifen, wie sehr er sein neues Leben verabscheut, und sucht einen Ausweg. All seine Sünden und Heldentaten dürfen Sie als Hauptdarsteller nachspielen – als »Rückblende« im 3D-Actionspiel **Mafia**.

Der vierte Pate

Laut Chefdesigner Daniel Vavra vom tschechischen Entwickler-

team Illusion Softworks (**Hidden & Dangerous**) war eine gute Story der wichtigste Aspekt bei der Entstehung von **Mafia**: »Wir schrieben erst eine tolle Story und dann das entsprechende Spiel.« Der Spieler soll ein Gespür dafür bekommen, was es hieß, ein 30er-Jahre-Mobster zu sein. Kenner von Gangster-Filmen wie **Der Pate**, **Goodfellas** oder **The Untouchables** werden viele Parallelen im Spiel finden. Teilweise lassen

Sie die Entwickler einige Szenen aus den Streifen nachspielen. Und bei der einen oder anderen Missionen haben sich die Designer sogar von tatsächlichen Mafia-Begebenheiten inspirieren lassen...

Zu einem realistischen Spielgefühl gehört eine gute Grafik. Und hier punktet **Mafia**: Die fiktive und gut 12 km² große Stadt »Lost Heaven« wurde vom Chicago und New York der 30er Jahre inspiriert. Fast alle Texturen sind Fotos, die die Grafiker aufwändig nachbearbeitet haben, um ein glaubwürdiges Straßenbild zu erzeugen. So durchqueren Sie abwechslungsreiche Stadtviertel, passieren Wolkenkratzer, Hotels oder schhippen am Hafen entlang. Sie dürfen jederzeit anhalten und viele der Gebäude betreten: Mehr als 30 Locations sind aufwändig und detailgenau modelliert. Ob Flughafen, Banken, Galerien oder Restaurants – Sie treffen überall jemanden.

Spiel für die ganze Familie

In **Mafia** sind Sie meist allein unterwegs. Nur ab und zu geben Ihnen ein oder mehrere CPU-Kollegen selbstständig Rücken- deckung. Falls Ihnen Mitstreiter aus Fleisch und Blut lieber sind,

Vor jeder Mission gibt es ein Briefing in Spielgrafik.



greifen Sie zu den vielfältigen Multiplayer-Modi. Zwar steht noch nicht fest, wie viele Gangster maximal erlaubt sind, dafür aber bereits sämtliche Spielvarianten: Im »Deathmatch« ballern Sie wie in einem guten Ego-Shooter ohne Rücksicht auf Verluste einfach drauflos – entweder jeder für sich oder zwei Teams gegeneinander. Auch »Last Man Standing« ist für Solisten oder teamfähige Spieler gedacht: Der letzte lebende Schlapphutträger gewinnt. Alle vorher ausgeschiedenen Kandidaten dürfen dem Rest des Matches als Geist folgen.

Sprintstarke Langfinger werden sich in »Capture the Flag« heimisch fühlen: Dem gegnerischen Hauptquartier muss eine Flagge geklaut und in die eigenen vier Wände verfrachtet werden. Die beiden mit Abstand interessantesten Modi finden aber als Rennspiel auf vier Rädern statt: Entweder Sie wählen Ihr Vehikel, eine von 14 Strecken sowie Rundenzahl und tuckern drauflos. Oder Sie greifen



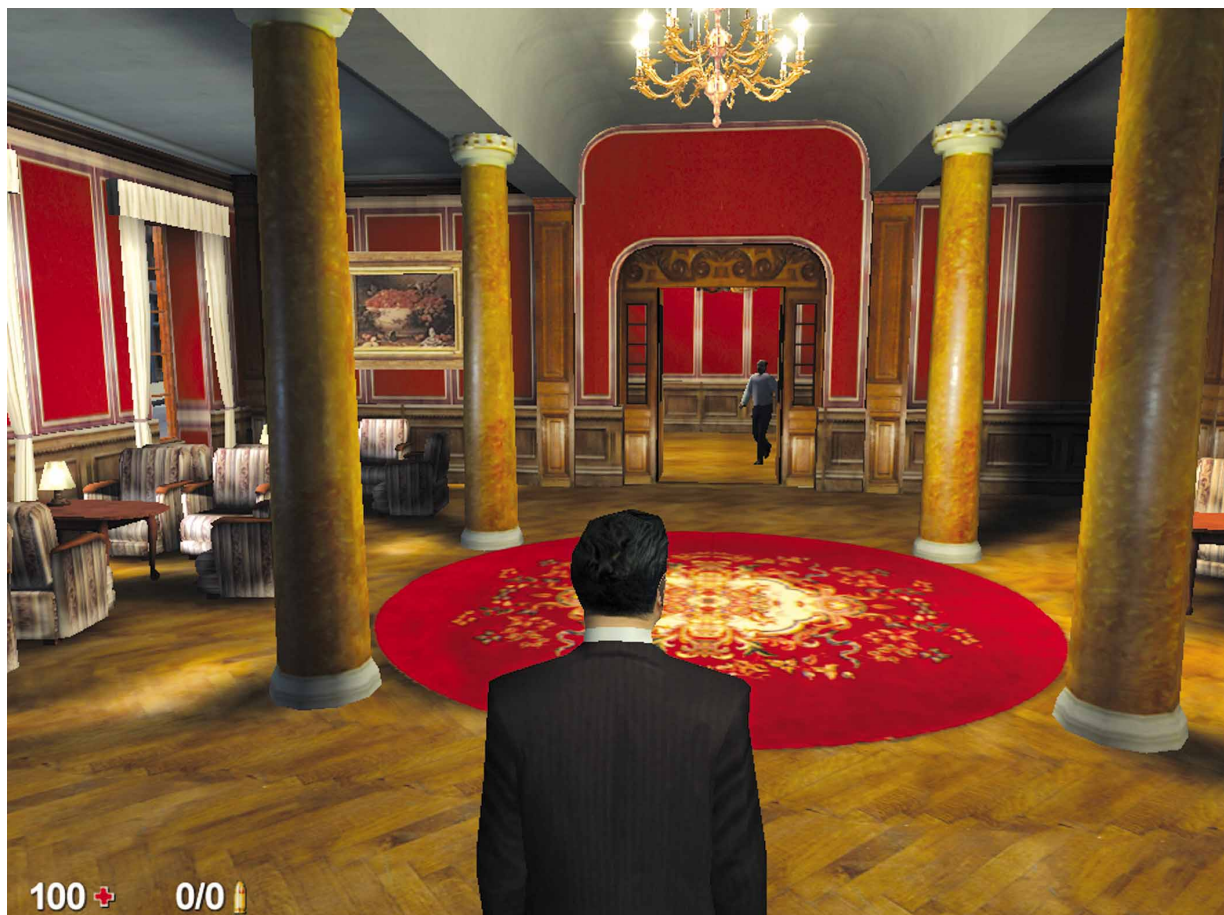
Wenn Ihnen nach einem **Ausflug** zumute ist, können Sie ganz Lost Heaven kreuz und quer durchfahren.

zum »Rennen mit Feuerwechsel«: Dabei verfügt jedes Fahrzeug über ein unbegrenzt munitioniertes MG, mit dem Sie den Wagen Ihrer Kontrahenten kunstvoll zersieben können.

Komm raus aufs Land

Insgesamt 18 Personen arbeiten seit mittlerweile eineinhalb Jahren an *Mafia*. Ein großer Teil dieser Zeit ging für die brand-

neue 3D-Engine drauf: Die so genannte »Insanity2«-Technologie bietet die neuesten technischen Tricks wie Environmental Mapping (beispielsweise auf den Wagen) oder Transforma-



Die **Inneneinrichtung** der Gebäude (hier eine Hotel-Lobby) haben die Entwickler detailverliebt modelliert.

Das Leben eines Mafioso



Ralph übergibt mir den neuen Wagen.



Die Fahrt durch Lost Heavens belebt Straßen.



Auftrag erledigt: Der Direktor ist dran.



Flucht per Auto ins schöne Umland.

1 Es war einer meiner ersten Aufträge für die Familie. Ich sollte den Direktor im Hotel ausschalten – er schuldet Don Salieri Geld. Ich ging zu meinem stotternden Bruder Ralph, der mir für den Auftrag einen hochglanzpolierten Wagen überließ.

2 Danach besuchte ich Vincenzo, von dem ich seinen Revolver bekam. Kurz darauf fand ich mich auf Lost Heavens belebten Straßen wieder. »Wirklich schönes Plätzchen hier«, dachte ich, während ich den Revolver lud und versteckte.

3 Beim Hotel angekommen zeigte mir der Pförtner, wo sich der Direktor aufhält. Ich setzte mein schönstes Lächeln auf, schlenderte zu seinem Büro, räusperte mich einmal und trat ein. Noch bevor er fragen konnte, was mir einfiel, hier reinzuplatzen, drückte ich bereits ab.

4 Danach musste ich die Beine in die Hand nehmen, denn seine Bodyguards hatten die Schüsse gehört. Das war mir egal, ich sprang in meinen Wagen, gab Vollgas und raste aus der Stadt hinaus. Der Don war sehr zufrieden mit meiner Arbeit.

tionen in Echtzeit. Wichtigste Eigenschaft der Engine: Weitläufiges Gelände rendert sie mit flüssigen Übergängen zwischen Außen- und Innenräumen und behält dabei unglaubliche Datenmengen im Speicher. Außerhalb der gigantischen Innenstadt wartet nämlich noch ein mehr als drei Mal so großes Areal mit Bergen, Wäldern, Feldern – und Rennstrecken. Denn Sie können nicht nur im Multiplay-ermodus Ihren Bleifuß belasten, sondern auch allein. Die Entwicklung der Wagenphysik hat ebenfalls einen großen Haken der bisherigen Programmierzeit verschlungen, das Endresultat scheint die Mühe aber mehr als wert zu sein: Über 100 physikalische Parameter (wie Trägheit,



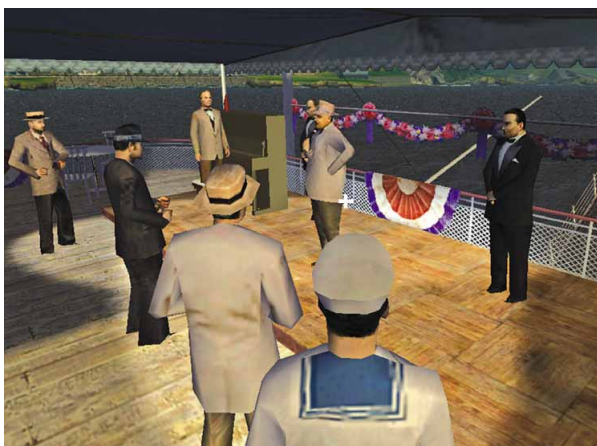
Sie spielen hauptsächlich aus der Schulterperspektive.

Reibung oder Gewicht) beeinflussen das Fahrverhalten der klassischen Maschinen. Daniel Vavra »würde gern ein modernes Rennspiel mit unserem physikalischen Modell machen«, so sehr ist er von seinem Baby überzeugt – fraglich bleibt, ob die Renn-KI hinhaut?



Außerhalb der Stadt finden sich Rennstrecken.

Im Laufe des Spiels müssen Sie sich immer wieder **verkleiden** (hier als Matrose).



Die Ehre des Tommy

Trotz aller Spielereien geht es in **Mafia** um die Erfüllung von Aufträgen. Anfangs müssen Sie Banken überfallen, Verhöre führen oder den Bodyguard für Ihren Boss mimen. Doch früher oder später greifen Sie zur Waffe. Alle elf Ballermänner wie Magnum, Revolver oder Tommygun verfügen über eine realistische Ballistik. Mit Wummen ausreichend großen Kali-

bers können Sie sogar durch Wände schießen.

Der Vergleich mit Spielen wie **Driver** oder **GTA3** drängt sich förmlich auf. **Mafia** scheint die Highlights beider Spiele zu vereinen: das coole Fahrgefühl und die abwechslungsreichen Missionen von **Driver** sowie das Gangster-Feeling von **GTA3**. Mit den zusätzlichen Eigenheiten von **Mafia** dürfte im Frühjahr für viele Corleone-Fans ein Traum in Erfüllung gehen. **PK**

Mafia

Genre: 3D-Action
Termin: 1. Quartal 2002

Entwickler: Illusion Softworks
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Paul Kautz: »Wenn Sie wie ich von Spielen wie **Driver** oder **GTA** nicht genug bekommen können, sollten Sie schon mal die Tage bis zum Erscheinungsdatum von **Mafia** zählen. Hoffentlich werden die Entwickler in keine »Familienangelegenheiten« gezogen und halten den Termin.«