

Willkommen in der Familie

Mafia

Wie es ist, im Amerika der 30er für die Mafia zu arbeiten? Wer keine Angst vor Verfolgungsjagden und Beton-verpackten Beinen hat, kann es bald herausfinden.

Sieben Redakteure kämpfen um den besten Platz an einem hell strahlenden Monitor – alle wollen sie einen Blick auf die spielbare Beta von **Mafia** werfen, dem neuen 3D-Actionspiel der tschechischen Entwickler von Illusion Softworks (**Hiden and Dangerous**). Darin übernehmen Sie die Rolle des

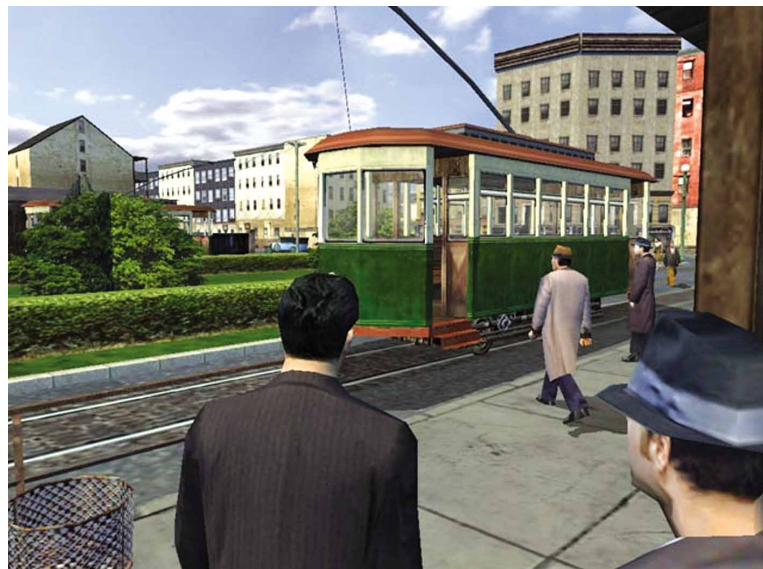
jungen Taxifahrers Tommy, der durch Zufall in die »Familie« aufgenommen wird. Sie durchleben nun seine Mafia-Karriere als Rückblende – Tommy erinnert sich (er gesteht alles der Polizei), Sie spielen es.

Zum Ballern schön

Wer **Mafia** zum ersten Mal sieht, dürfte seine Kinnlade schnell am Boden suchen – die Grafik ist schlicht atemberaubend! Die fiktive Stadt »Lost Heaven«, inspiriert vom New York und Chicago der 30er, besteht aus maleischen Straßenzügen. Diese setzen sich aus abwechslungsreichen, fotorealistischen Texturen zusammen, sind mit Passanten gefüllt und führen zu dreckigen, Müll-gesäumten Hinterhöfen. Alle Personen wurden hoch auflösend texturiert, haben eine ausdrucksstarke Mimik, werfen akkurate



Verhöre werden meist in düsteren Hinterzimmern geführt.



Wenn Sie nicht auffallen wollen, sollten Sie zu Fuß gehen oder öffentliche Verkehrsmittel benutzen.



Zur Abwechslung können Sie problemlos raus aufs Land fahren und die Aussicht genießen.

Yachten, brausen Sie weiter und überqueren eine lange Seebücke, die schließlich in einem Tunnel mündet. Der führt hinaus aufs Land, wo Sie erst mal Wälder und Felder hinter sich lassen und schließlich an einer Rennstrecke landen, bei der das Programm erstmals neu lädt. Für **Mafia** wurde eine eigene 3D-Engine geschrieben, die auch in **Hidden and Dangerous 2** Verwendung findet.

Auf zur Jagd

Das Spiel hat 21 teilweise unterteilte Missionen. Beispielsweise müssen Sie eine Bank überfallen, Alkohol schmuggeln, den Bodyguard mimen oder schon mal jemanden verfolgen. Letzteres natürlich stilgerecht per Oldtimer: Rund 60 antike Kisten finden sich im Spiel. Haben Sie gerade keine eigene, schnappen Sie sich einfach eine im **GTA**-Stil: Tür auf, Fahrer raus, fertig! Die Entwicklung der Physik-Engine für die Wagen hat laut Hersteller über ein Jahr gedauert, entsprechend realistisch steuern sie sich: Ein Auto mit Passagieren reagiert anders als ein leeres. Darüber hinaus können Sie auch in einen Sportwagen springen und an einem Rennen teilnehmen – ein Spiel im Spiel quasi. Prinzipiell beugen sich die Autos den physikalischen Gesetzen: Unfälle verursachen Beulen oder Totalschäden, und Glasscheiben zerplatzen klirrend. Aber Achtung: Nicht nur, dass sich massig Verkehr auf den Straßen findet. Die Polizei sieht es auch gar nicht gern, wenn Sie harmlose Fußgänger über den Haufen fahren – offene Gewalt hat in jedem Fall schlimme Konsequenzen!

Heißes Blei

Freilich besteht das Spiel nicht aus Blümchenpflücken: Mafiosi-Differenzen werden mit der legendären Tommygun oder einer anderen der elf vorgesehenen Waffentypen ausgetragen. Zur Not dürfen Sie auch Ihre Fäuste, ein Messer oder einen Baseballschläger verwenden. Doch die Entwickler betonen, dass es in **Mafia** nicht um sinnloses Morden oder Gewaltex-

zesse gehe – vielmehr solle der Spieler auch das Innenleben eines Mafioso kennen lernen. Deswegen wird auf unnötige Brutalität verzichtet.

Freies Spielgefühl

In **Mafia** bekommen Sie kein direktes Spielziel – die wichtigen Missionen bauen aufeinander auf, Nebenaufgaben absolvieren Sie, wie es Ihnen beliebt. Ob Sie in Ihrer »Freizeit« also eine verdächtige Gestalt verfolgen oder ein Rennen fahren, bleibt Ihnen überlassen. Den Entwicklern ist die Story sehr wichtig, daher gibt es massig Dialoge und Echtzeit-Zwischensequenzen im Spiel. Die sind allesamt mit Sprachausgabe unterlegt, die Charaktere bekommen darüber hinaus entsprechende Slangs und Reibeisenstimmen verpasst.

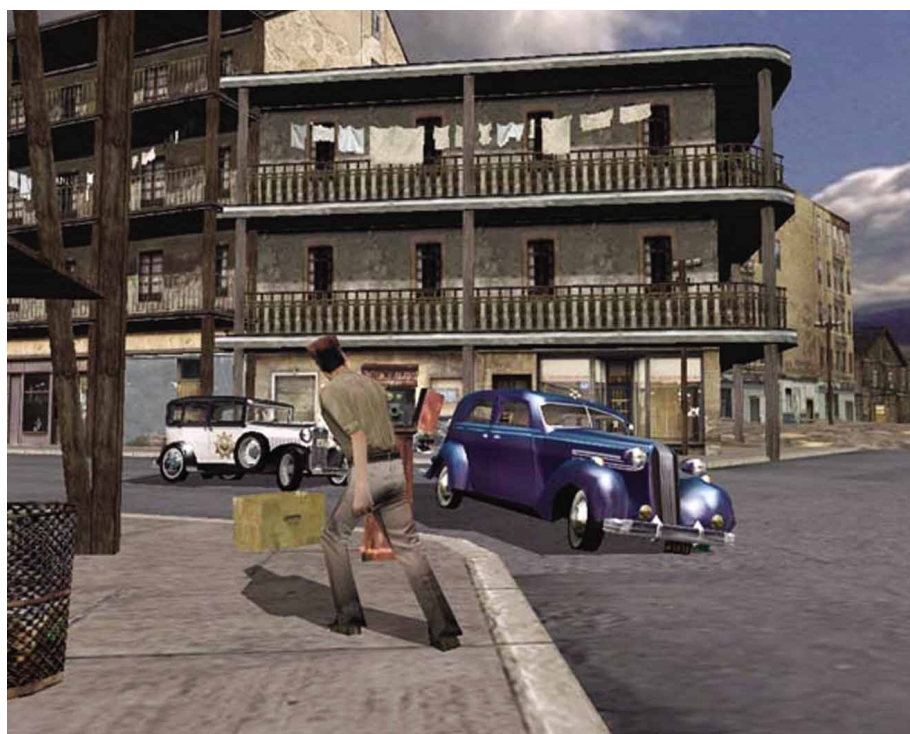
Auch die Mehrspielergemeinschaft darf bald den Geigen-



Sämtliche Fahrzeuge sind detailverliebt modelliert und fahren sich physikalisch korrekt.

nämlich nicht geplant, Leveleditoren oder sonstige Tools freizugeben – die offizielle Begründung lautet, dass sowohl Spielsystem als auch Levelde-

sign äußerst kompliziert seien und daher der größte Teil der Entwicklung auf eigenen, nicht besonders benutzerfreundlichen Tools aufbauen. **PK**



Wilde Verfolgungsjagden sind für Mafiosi alltäglich – und enden oftmals in spektakulären Unfällen.

Mafia

Genre: 3D-Action

Entwickler: Illusion Softworks

Termin: 1. Quartal 2002

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Paul Kautz: »Die Grafik von Mafia ist wirklich hinreißend, und eine so echt wirkende Riesenstadt habe ich bislang noch nirgends gesehen. Das Spiel selbst macht ebenfalls einen hervorragenden Eindruck, besonders die Handlungsfreiheit innerhalb der Missionen hat's mir angetan.«