Mafia 2

Junge, geh zur Mafia, dort lebst du in Schlaraffia! Hinter edlen Anzügen und teuren Autos verbergen sich jedoch menschliche Abgründe – und ein knallhartes Konkurrenzspiel zu Grand Theft Auto 4.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5048
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5049

Entwickler-Check: 2K Czech

Die **Mafia 2**-Macher 2K Czech firmieren erst seit Januar 2008 unter diesem Namen; zuvor hießen sie Illusion Softworks. Die tschechische Firma wurde 1997 gegründet. Ihr erstes Spiel war das Action-Taktikspiel **Hidden & Dangerous** (1999). 2002 folgte mit **Mafia** der internationale Durchbruch. 2K Czech betreibt zwei Studios, eines in Brünn (rund 100 Mitarbeiter), eines in Prag (50 Mitarbeiter). In Brünn wird an **Mafia 2** gearbeitet, in Prag an einem noch unbekannten Projekt. Der Status des 2005 angekündigten Taktik-Shooters **Enemy in Sight** ist unklar. Seit Januar 2008 gehört 2K Czech zu Take 2.

Bisher veröffentlicht: **Hidden & Dangerous** (1999), **Mafia** (2002), **Hidden & Dangerous 2** (2003), **Vietcong** (2003), **Vietcong 2** (2005)

Derzeit in Arbeit: **Mafia 2**, unangekündigtes Spiel

Inhalt

Mega-Preview 28
Entwickler-Check: 2K Czech 28
Interview mit Daniel Vavra 30
Das erste Mafia 31
Was ist die Mafia? 35
Mafia 2 gegen Grand Theft Auto 4 38

Als Vito Scaletta im Winter 1946 mit dem Zug in Empire City ankommt, steigt er aus in ein trostloses Leben: Fahlweiß hat sich der Schnee über die kalte Stadt gelegt, vermummte Menschen drängeln vorbei, an den stählernen Fachwerkstreben der Bahnhofshalle lehnen rauchend die Tagelöhner. Vor ein paar Jahren hatten sie ihn geschnappt: Kleinkriminalität. Gefängnis oder Militärdienst, bot der Richter. Vito wählte den Krieg.

Als wir im Winter 2008 mit dem Bus in Brünn ankommen, steigen wir aus in eine trostlose Einöde: Ringsum verrotten die Steinbaracken einer Industriebrache, der Rost hat große Löcher in verblasste Lagerhallen gefressen, dürres Unkraut kriecht über Schotterflächen entlang einer Reihe schiefer Straßenlampen. Man wartet bereits auf uns, deutet auf ein blaues Gebäude: Haus N, am Eingang hängen Firmenschilder. »Illusion Softworks« steht auf einem.

Während Joe das 40er-Jahre-Cabrio durch Empire City steuert, feuert Vito vom Beifahrersitz aus auf das **flüchtende Fahrzeug**, das bereits Schäden davongetragen hat.

So beginnt das Spiel: Vito kommt nach seinem **Kriegsdienst** mit dem Zug in Empire City an.

Auch Vito wird erwartet. Joe ist zum Bahnhof gekommen, um seinen Kumpel abzuholen. Seit der Schulzeit haben sie gemeinsam Dinger gedreht. Sie haben den gleichen Traum, sie beide sehen nur einen einzigen Weg nach oben. Joe Barbaro ist auf diesem Weg ein paar Schritte voran. Er hat jetzt ein Auto, es wartet vor dem Bahnhof. »Schöner Wagen!«, staunt Vito. Joe grinst: »Kommt mit dem Territorium.«

Wir treten in die Lobby im vierten Stock, Ikea-Möbel, die Empfangsdame weist nach rechts. Im Konferenzraum stehen Stühle vor einem Plasmabildschirm. Deswegen sind wir hergekommen. Der Monitor ist ein Tor, das uns die trostlose Welt draußen vergessen lässt und uns eine andere öffnet, eine verführerische Welt; und in diesem Moment steigt Vito zu Joe ins Auto und ist bereit für die gleiche Welt: für die Mafia.

Entwurzelt

Die Menschen in Haus N im tschechischen Brünn haben bereits Erfahrung mit der Mafia. Im Jahr 2002 landeten sie mit dem gleichnamigen Actionspiel einen Überraschungshit. **Mafia** übernahm das Spielprinzip von **Grand Theft Auto 3** und bettete es in eine packend-dichte Handlung, die noch heute zum Besten gehört, was auf dem PC bislang zu erleben war (siehe Kasten »Das erste Mafia«). Zwei Millionen Mal verkaufte sich **Mafia** weltweit.

Sechs Jahre später hat sich manches geändert. Illusion Softworks heißt inzwischen 2K Czech, auch wenn am Eingang noch die alten Firmenschilder hängen; im Januar 2008 hat Take 2 das Studio gekauft. Die Firma ist auf 150 Mann angewachsen; rund 100 davon arbeiten an **Mafia 2**, der Rest an einem noch geheimen Programm. Und das Mammutprojekt **Mafia 2**, das seit über vier Jahren in der Entwicklung ist (siehe Interview S. 30) und noch ein weiteres benötigen dürfte, tauscht das Szenario des Vorgängers komplett aus. »Das ist kein typischer Nachfolger«, stellt der Lead Designer Daniel Vavra zum Auftakt klar. »Hier tauchen weder der Bruder noch der Sohn oder die Tochter von Tommy Angelo

Im **Hafenviertel Southport** schalten Joe und Vito mehrere Gangster auf einmal aus, indem sie ein Ölfass in Brand schießen.

Brünn ist die zweitgrößte Stadt Tschechiens. Auf tschechisch heißt sie Brno.

Interview mit Daniel Vavra

Daniel Vavra ist der Lead Designer und Autor von Mafia und Mafia 2. Zuvor arbeitete er als Grafiker.

GameStar: Daniel, mal ehrlich, was war dein schwerstes Verbrechen?
Daniel Vavra Hm. Ich fahre gern mal zu schnell.

Was ist spaßig daran, einen Verbrecher zu spielen?
Es ist immer spannend, die Regeln zu brechen. Diese Männer machen ihre eigenen Regeln, sie wirken unglaublich cool. Erst, wenn du genauer hinsiehst, merkst du, dass sie gar nicht so cool sind. Das erste Mafia hat außerdem viele Leute fasziniert, weil sie dieses Flair bis dahin nur aus Filmen kannten.

Was hat das erste Mafia erfolgreich gemacht?
Es war für Spiele zur dieser Zeit ungewöhnlich, so viel Wert auf die Handlung zu legen. Mir haben im Vorfeld Leute gesagt: Ihr seid wahnsinnig, wozu braucht ihr so viele Animationen? Wir haben alles im Spiel um die Story herum angelegt: Die Geschichte kam zuerst, und daraus entwickelten wir jede einzelne Mission. Wir haben damals sogar Leute mit Filmerfahrung für unser Team angeheuert. Es war sehr viel Arbeit, aber sie hat sich ausgezahlt.

Dem Rezept bleibt ihr treu?
Aber sicher. Mein Story-Skript für das erste Mafia umfasste 400 Seiten, das für Mafia 2 hat 700. Ich habe sehr viel aus dem ersten Spiel gelernt. Die Dialoge sind diesmal zum Beispiel wesentlich realistischer, auch weil wir eine einfachere Sprache benutzen.

Das erste Mafia erschien vor sechs Jahren. Warum kommt der Nachfolger erst jetzt?
Das Skript für Mafia 2 existiert seit 2003, aber uns ist vieles dazwischen gekommen. Wir haben zunächst Hidden & Dangerous 2 gemacht und danach Mafia für Xbox und Playstation 2 umgesetzt. Dann kam die Zeit des Generationenwechsels bei den Konsolen. Es war sehr schwierig, an Entwickler-Kits für die neue Hardware zu kommen, vor allem für die Playstation 3. Dazu kommt, dass wir die Technologie für Mafia 2 komplett neu entwickelt haben. Das hat enorm viel Zeit gekostet. Die Engine, mit der wir jetzt arbeiten, ist ungefähr eineinhalb Jahre alt. Und schließlich, nun ja: Es ist schlicht nicht einfach, diese Art von Spiel zu machen.

Damals wie heute tretet ihr gegen die Grand-Theft-Auto-Serie an, deren vierter Teil gerade erscheint. Die Spielmechanik ähnelt sich sehr.
Aber das Spielerlebnis unterscheidet sich. Wir haben uns entschieden, Mafia linearer anzulegen als GTA. Dafür sind unsere Missionen sehr viel komplexer. Ich mache mir keine großen Sorgen wegen GTA.

Grand Theft Auto 4 spielt in einer von New York inspirierten Stadt, Mafia 2 ebenfalls. New York scheint groß in Mode zu sein.
New York war nun mal der Sitz aller großen amerikanischen Mafia-Familien. Außerdem haben viele der Orte in der Stadt einen großen Wiedererkennungswert. Uns war das Grundraster von New York aber zu blockig, deswegen haben wir unserem Empire City ein bisschen San Francisco beigemischt.

In einem Spiel über die Mafia dreht sich naturgemäß viel um Gewalt. Wie brutal darf's sein?
Ich mag Gewalt nicht, wenn sie sinnlos ist. Ich hasse Spiele, in denen massenhaft Menschen nur für den Showeffekt sterben. Aber wenn die Gewalt zur Handlung passt und logische Konsequenzen hat, dann ist sie in Ordnung. Und in Mafia 2 hat sie Konsequenzen. Man darf außerdem nicht vergessen: Wir machen ein Spiel für Erwachsene.

Für Deutschland musste das erste Mafia damals entschärft werden.
Das passiert uns diesmal hoffentlich nicht mehr.

Hältst du dich wenigstens beim Fahren im Spiel an die Tempolimits?
Haha! Nein.

auf. Wir haben eine neue Stadt, eine neue Epoche, neue Charaktere.« Die neue Stadt: Empire City, eine Fantasie-Variante der US-Metropole New York City. Die neue Epoche: die 1940er und 1950er, denn das Spiel umspannt (wie schon sein Vorgänger) wieder mehrere Jahre. Die neuen Charaktere: Im Mittelpunkt der Handlung stehen diesmal der Italo-Amerikaner Vito, den Sie als Spieler steuern, und dessen Kumpel Joe. Dennoch: Trotz aller Neuerungen bleibt **Mafia 2** im Kern das gleiche Spiel wie sein Vorgänger. Und das ist erst einmal eine gute Nachricht.

Skrupellos

Empire City Ende der 40er-Jahre: Der zweite Weltkrieg ist vorbei, die Konjunktur flau, viele Kriegsheimkehrer finden nur schwer zurück in ein geregeltes Leben. Die Metropole ist eine Einwandererstadt. Iren, Chinesesen, Italiener; die größten Gruppen haben ihre eigenen Stadtviertel, und sie entwickeln ihre eigenen Regeln, die nicht immer zu den US-Gesetzen passen. In den italienischen Gemeinden hat sich seit Jahrzehnten ein krimineller Geheimbund festgesetzt, der aus Sizilien über den Atlantik kam: die Mafia. Die Mafia erpresst, raubt, dealt, mordet.

Joe Barbaro ist der beste Freund und Kumpan des Helden Vito. Im Laufe der Spielhandlung verändern sich alle Hauptpersonen, ihr Aussehen passt sich der Geschichte an.

Hinterhöfe und Gassen eignen sich bestens für Abkürzungen – selbst wenn Ihr Wagen dann so eingestaubt wird wie hier.

Die Autos sind realen Vorbildern nachempfunden, aber nicht originalgetreu. Die **Hochbahn** im Hintergrund kann Vito auch benutzen.

Solange Vito unauffällig bleibt, hat er von **Polizisten** nichts zu befürchten.

Aber sie hält auch zusammen, ist selbstbewusst und kuscht vor niemandem, und wer dazugehört, trägt elegante Anzüge und fährt schicke Autos. Für junge Männer wie Vito Scaletta und Joe Barbaro ist ein Leben als Mafioso der Traum vom Weg aus der sozialen Sackgasse. Wie die beiden Schulkameraden diesen Weg zusammen gehen, davon erzählt **Mafia 2**. Und zwar in rauem Ton und ohne erneute Mythenbildung, eher als eine Geschichte der Entzauberung, verspricht zumindest der Autor Daniel Vavra: »Das erste Mafia war eine Verbeugung vor klassischen Gangsterfilmen. Mafia 2 basiert auf der Realität. Unsere Gangster sind längst nicht mehr so cool, sondern viel näher an echten Menschen.«

Die Handlung des Spiels zerfällt in zwei große Teile. Der erste erzählt von Vitos und Joes Weg in die Mafia. Nach seiner Ankunft am Bahnhof beginnt Vito ganz unten, als Zuträger und Gelegenheitskrimineller, der für den Mechaniker Mike Brusky Autos knackt und dem halbseidenen Verbrecher Henry Thomasino zur Hand geht. So findet er Zugang zur »Cosa Nostra«, der amerikanischen Mafia, steigt im Rang – erst »Assoziierter«, dann »Soldat«, und nach und nach bleiben die Skrupel auf der Strecke. »Wie sieht's aus, Vito – bist du gegen das Töten von Tieren?«, fragt der Mafiosi Capo Lucca Gurino beim gediegenen Dinner im Steak-Restaurant: »Und was ist mit dem menschlichen Tier?« Schließlich kommt der Tag der Entscheidung. Denn Empire City ist unter drei Mafia-Familien aufgeteilt, den Falcones, Clementes und Vinci. Im Spielverlauf, deutet Daniel Vavra an, werden Sie eine Wahl treffen müssen. So oder so führt der zweite Teil der Handlung ins Chaos. Denn zwischen den Familien bricht Krieg aus, und bald kämpfen die Banden bis aufs Blut. Vito und Joe haben ihren Anteil am mörderischen Showdown; und auch wenn Daniel Vavra noch keine Details verrät, so fasst er zumindest trocken zusammen: »Im Wesentlichen handelt die Geschichte davon, wie Vito und Joe Mist bauen.«

Raffgierig

Zumindest am Anfang arbeiten Vito und Joe vor allem an ihrer Reputation als Gangster, über die das Spiel Buch führt. Getreu dem Prinzip einer offenen Welt können Sie sich auf mehreren Wegen Respekt verschaffen: Entweder arbeiten Sie die vorgegebenen, linearen Handlungsmissionen Stück für Stück ab, oder Sie stürzen sich zwischendurch ins Stadtleben von Empire City, um dort Herausforderungen zu suchen. Das erste **Mafia** blieb in dieser Hinsicht eher fleischlos, abseits der Story gab es kaum etwas zu tun. Das soll mit **Mafia 2** anders werden. Zum einen versprechen die Entwickler zufällige, nicht handlungstragende Aufgaben, mit denen Sie Ihr Vermögen und Ansehen mehren. Das verdiente Geld dürfen Sie zum anderen in die neuen Geschäfte tragen, um davon Ausrüstung, Kleidung, aber auch Nahrung und neue Autos zu kaufen. All das soll nicht nur Staffage, sondern spielerisch sinnvoll sein. Ein rascher Klamottenwechsel zum Beispiel hilft, wenn Ihnen die Polizei auf den Fersen ist. Mit Essen und Trinken stellen Sie Ihre Lebensenergie und Ausdauer fix wieder her. Und im Autosalon gibt's gegen viel Bares spezielle Wagen, die Sie nirgends sonst auf den Straßen finden. Um die sicher abzustellen, können Sie Parkplätze anmieten – auch das kostet Geld. Von den versprochenen Fleißaufgaben in der Stadt haben wir vor Ort noch nichts gesehen.

Brutal

Auch wenn Ihnen Freiraum zum Erforschen der Stadt bleibt, die Erzählhandlung kommt nur in den Story-Missionen auf Touren. Früh im Spiel begleiten Vito und Joe zum Beispiel Henry Thomasino in

Das erste Mafia

Im Actionspiel **Mafia** von 2002 wird der Taxifahrer Tommy Angelo unfreiwillig zum Fluchthelfer der Mafiosi Paulie und Sam und rutscht so in die Familie des Paten Don Salieri.

Das Spiel fußt auf einer Variante des **GTA**-Prinzips: Sie erforschen eine offene Spielwelt (die Stadt Lost Heaven) und erfüllen Aufträge durch Autofahrten und Schießereien.

Im Gegensatz zu **GTA 3** ist Mafia deutlich linearer; abseits der Haupthandlung gibt es in Lost Heaven nur wenig zu tun. Dafür sind die Einsätze komplexer und ausgefeilter.

Ein ungewöhnlicher Zeitrahmen hebt Mafia aus der Masse heraus: Es spielt in den 1930er-Jahren, auf den Straßen sind Oldtimer unterwegs, moderne Waffen gibt es nicht.

Mafia war ein Überraschungshit, eines der erfolgreichsten Spiele des Jahres 2002. Die GameStar-Leser kürten **Mafia** zum Spiel des Jahres 2002 – vor dem Konkurrenten **GTA 3**.

Gut zu sehen: Der linke Kotflügel von Vitos rotem Sportwagen ist **verbeult**, eine Pistolenkugel schlägt auf dem Lack Funken. Und die Explosion im Hintergrund lässt Reifen fliegen.

eine Schwarzbrennerei, deren Betreiber sich mit der Mafia verfeindet hat. Der Einsatz soll heimlich ablaufen, aber das geht gründlich schief: Das Trio wird entdeckt, in der Distille entbrennt ein Feuergefecht. Im Kugelhagel splittern die Glaskolben und Kondensrohre, zerbersten Flaschenkisten und spritzt der Putz von den Wänden. Die drei Mafiosi ducken sich hinter Säulen und Kisten und sprinten von Tisch zu Tisch, um den Verteidigern in die Flanke zu fallen. Schließlich erwischen sie den feisten Chefbrenner, das Spiel fließt direkt in eine Zwischensequenz in Spielgrafik über. Der tobende Henry stößt den Mann zu Boden, brüllt ihn an, steckt ihm den Pistolenlauf in den Mund. Ein Schuss fällt, Henry geht schreiend zu Boden: Der Destillenboss hatte eine Waffe in der Manteltasche. Außer sich durchsiebt ihn Joe mit Kugeln, wie rasend entleert auch der angeschossene Henry sein Magazin in den Kopf des Toten. Die Mission geht weiter, Henry muss zu einem Arzt. Und zwar so schnell wie möglich, aber ohne die Aufmerksamkeit der Polizei zu erregen. Joe und Vito schleppen den Verwundeten in das Fluchtauto, auf die Schießerei in der Brennerei folgt eine Fahraufgabe in den Straßen von Empire City. Der Wechsel zwischen Innen und Außen, Spiel und Zwischensequenz, Handlung und Überaschung war schon ein Markenzeichen des ersten **Mafia** und soll im zweiten Teil genauso erhalten bleiben.

Lasterhaft

Die Autos, mit denen Sie dieses Mal unterwegs sind, fallen wieder ▶▶

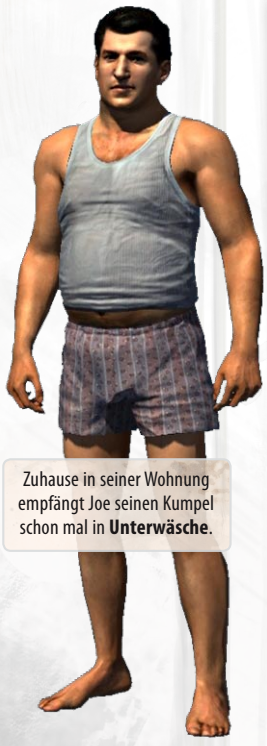
Mafia 2 beginnt im Winter; entsprechend ist auch Joe in **Schal und Mantel** gehüllt. Joe und Vito sind kleine Lichter, ihre Outfits gewöhnlich.

Unter der Hochbahn-Trasse überfallen Vito und Joe einen **Geldtransporter**. Der Fahrer des Wagens wurde beim Zusammenstoß ausgeknockt.

Insgesamt soll Mafia 2 zwei Stunden Zwischensequenzen enthalten.

Die **Innenräume** wie diese Bar sind äußerst detailverliebt eingerichtet – und lassen sich umso effektvoller verwüsten.

in die Kategorie »Oldimer« – auch wenn ihr Aussehen mit geschlossseneren Karroserien, klaren Linien und schnittigen Heckflossen bereits moderner anmutet als der sympathisch-klobige Look der 30er-Jahre-Maschinen aus dem ersten **Mafia**. Keiner der Wagen aus dem Vorgängerspiel kehrt zurück, die mehr als 50 Vehikel sind allesamt neu gebaut. Sie orientieren sich zwar grob an zeitgenössischen Originalen, tragen aber Fantasienamen wie Frigate (ein schnittiges Sportcabrio) oder Jefferson (eine bullige Limousine mit Vinyldach). Zum Fuhrpark gehören auch größere Kaliber wie Busse, Militärlaster, Pickups und – natürlich – Leichenwagen. Im Radio dudelt zeitgemäße Musik wie Revue-Musicals, Bebop und der gerade aufkommende Rock'n'Roll, ein ausgefeilt-parodistisches Programm wie in der **Grand Theft Auto**-Serie wird es aber nicht geben. Wenn Vito einen fahrenden Untersatz benötigt, geht er nicht zimperlich vor: Benutzt wird, was in Reichweite steht, egal ob ihm das Auto gehört oder nicht. Mussten Sie im ersten **Mafia** noch nach und nach lernen, wie sie immer leistungsstärkere Karren knacken, dürfen Sie sich nun vom Fleck weg an jeden Wagen wagen. Dafür soll sich diesmal ein Minispiel zwischen Sie und das Fahrzeuginnere schieben, mit dem Sie das Türschloss aufbrechen und dessen Schwierigkeitsgrad mit dem Wert der Karosse steigt. Wie genau das funktioniert, ließ 2K Czech offen.



Zuhause in seiner Wohnung empfängt Joe seinen Kumpel schon mal in **Unterwäsche**.

Die **Stadtbevölkerung** reagiert irritiert auf Verfolgungsjagden. Im Hintergrund: Die Empire-City-Kopien des New Yorker Empire State Buildings und Chrysler Towers.

Das Empire State Building wurde 1931 errichtet und war mit 381 Metern 41 Jahre lang das höchste Gebäude der Welt.

Echtzeit-Schattenwürfe und die realistische Stadtgestaltung sorgen für Atmosphäre.

Zum lebendigen **Stadtbild** gehören Taxis und glaubwürdig agierende Passanten.

Anstößig

Wenn Vito erstmal im Auto sitzt, dürfte er schnell zweierlei Erfahrung machen. Zum einen: Die Vehikel steuern sich eingängig, erfordern keine komplexe Einarbeitung und unterscheiden sich moderat in ihren Fahreigenschaften. Schleppendes Herumtuckern in Museumsstücken müssen Sie trotz der 60 Jahre alten Modelle nicht befürchten, viele Autos hatten schon 1940 gehörig Zug und zackige Höchstgeschwindigkeiten. Im Vergleich zum Vorgängerspiel verhalten sich die Autos einen Tick realistischer, schleudern und driften leichter und rumpeln mit einzeln gefederten Rädern übers Kopfsteinpflaster. »Das Fahren ist nach wie vor einfach«, sagt der Entwicklungsleiter Lukas Codr, »aber man bekommt dieses Mal ein viel besseres Gefühl für das Gewicht der Autos.« Vitos zweite Erfahrung: Wenn er nicht aufpasst, geht sein Untersatz filmreif in Fetzen. **Mafia 2** mischt für die Darstellung der Wagenschäden Echtzeit-Effekte (Kratzer, Löcher, splitternde Gläser oder sich lösende Teile) mit vorberechneten Verformungen, die die Karrosserie eindrucksvoll zerknautschen. Nach einer Karrambolage wirft so der Kotflügel Wellen, die Stoßstange schleift am Boden, und die Motorhaube scheppert im Fahrtwind. Bei Feuergefechten durchsieben Einschusslöcher das Blech, und wer genau auf den Tank zielt, kann Autos mit einem einzigen Schuss hochjagen. In der Hitze des Brands platzen nach und nach die Gummireifen, und der Lack schwärzt aus, bis ein verkokeltes Wrack zurückbleibt. Damit's mit Ihren Schmuckstücken nicht soweit kommt, sollten Sie rechtzeitig zur Werkstatt fahren. Dort wird Ihr Wagen nicht nur repariert, gewaschen (wenn Sie abseits der Straßen fahren, legt sich eine Schmutzkruste über den Wagen) oder umgespritzt (die Polizei erkennt gestohlene Autos am Aussehen und nimmt die Verfolgung auf), sondern auf Wunsch auch aufgerüstet. Denn **Mafia 2** soll ein Tuning-System enthalten, mit dem Sie Ihre Lieblingsflitzer optisch und leistungssteigernd aufmöbeln. Auch davon war bei unserem Besuch bei 2K Czech nichts Konkretes zu sehen.

Schmierig

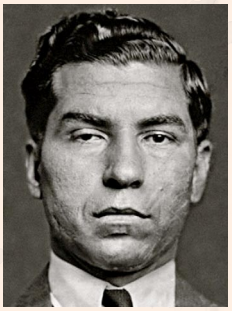
Apropos Polizei: Das Auge des Gesetzes wacht milder über Empire City, als es Spieler des ersten **Mafia** aus Lost Heaven gewohnt sind. Zwar müssen Sie sich nach wie vor grob an die Verkehrregeln halten, vor allem an die Geschwindigkeitsbegrenzung im Stadtverkehr – wer das wüste Rasen und Rempeln aus der **GTA**-Serie gewohnt ist, sollte Zurückhaltung am Lenkrad lernen. Allerdings legen die Gesetzeshüter Regelüberschreitungen diesmal toleranter aus und beißen sich nicht an Ihnen fest, nur weil Sie einmal über Rot gebraust sind. Umgekehrt verstehen die Uniformierten keinen Spaß mehr, wenn's um Schwerverbrechen geht. Je mehr Ärger Sie in Empire City verursachen, desto mehr Streifen schickt die Stadtverwaltung auf die Straße; die haben Fahndungsfotos dabei, identifizieren gestohlene Autos und erkennen Sie irgendwann sogar am Aussehen. Gelegentlicher Klamottenwechsel kann die Lebenserwartung deshalb deutlich steigern. Alternativ schauen Sie beim Rathaus vorbei und deponieren erkleckliche Sümmchen Schmiergeld in der Privatschatulle der Stadtoberen – die zeigen sich für solche Zuwendungen empfänglich, und die Polizei wird sowieso woanders dringender benötigt. Wer in der Stadt Amok läuft und die Gehwege mit

Was ist die Mafia?

Die Mafia ist ein krimineller Geheimbund, der im Verborgenen agiert und seine Mitglieder an eine Schweigepflicht (»Omerta«) bindet. Wer plaudert, wird in der Regel mit dem Tod bestraft. Die Ursprünge der Mafia liegen in Sizilien; sie entstand dort Mitte des 19. Jahrhunderts und breitete sich bald über die Welt aus.

- Was der Begriff »Mafia« bedeutet, ist unklar. Eine Fülle von Herleitungsversuchen sieht die Ursprünge mal im Arabischen (»Höhle, Grotte«), mal im sizilianischen Dialekt (»ma fia«: meine Tochter) oder sogar in Abkürzungen (»Morte Ai Francesi, Invasori, Assassini«: Tod den Franzosen, Invasoren, Mördern).
- Die traditionelle Mafia unterscheidet sich vor allem durch ihre Organisationsstruktur von anderen kriminellen Vereinigungen. Sie ist in »Familien« aufgeteilt, enge Gruppen, die streng hierarchisch gegliedert sind. Frauen haben keinen Zugang.
- Die amerikanische Mafia, von der **Mafia 2** erzählt, ist unter dem Namen »Cosa Nostra« bekannt. Sie wurde von sizilianischen Einwanderern Ende des 19. Jahrhunderts begründet. Ihr Stammort und bis heute wichtigste Basis ist New York.
- Die Boom-Zeit der amerikanischen Mafia waren die 1920er- und 1930er-Jahre – die Zeit der Prohibition in den USA, des bundesweiten Alkoholverbots. Durch Schwarzbrennen und Alkoholschmuggel vervielfachten sich die Gewinne und damit auch die Bedeutung der Cosa Nostra. Von dieser Epoche erzählt das erste **Mafia**-Spiel.
- Während der Prohibition kam es zu brutalen und blutigen Machtkämpfen zwischen den Familien – mit all den Schießereien, Morden und Verschwörungen, von denen Filme wie **Der Pate** oder **Die Unbestechlichen** handeln. In Chicago setzte sich Al Capone durch, in New York Salvatore Maranzano und später Charles »Lucky« Luciano.
- In der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg – in der **Mafia 2** angesiedelt ist – stiegen die amerikanischen Mafia-Familien im großen Stil in den Heroinhandel und in das Glückspiel ein, vor allem in Las Vegas.
- In ihren Anfangstagen lebte die amerikanische Mafia vor allem von Schutzgelderpressung, Kreditwucher und Glückspiel, während der Prohibition vom Alkoholhandel. Später kamen Drogenhandel, Prostitution und die Veruntreuung von Gewerkschaftsgeldern dazu. Neuerdings gilt die Manipulation von Börsenkursen als eine der Haupteinnahmequellen der Cosa Nostra.
- Schätzungen zufolge gibt es in den USA derzeit 26 aktive Familien. In Italien, dem Ursprungsland, stehen ganze Distrikte in Sizilien und Stadtviertel in Großstädten wie Neapel de facto unter Kontrolle der Mafia.

Während der Prohibitionszeit bekämpften sich die rivalisierenden Familien mit brutalen **Mordanschlägen** – hier auf zwei der Anführer der Porello-Gang in der Stadt Cleveland 1932.



Charles »Lucky« Luciano gilt als der mächtigste Mafia-Boss der US-Geschichte.

2K Czech hat ein eigenes Motion-Capturing-Studio gekauft, um die Animationen für ihre Spiele aufzunehmen.

Sobald Vito das Feuer eröffnet, **fliehen Passanten** in Panik.

Wenn Vito nicht fährt, kann er zum Schießen **aus dem Fenster** lehnen.

Alle **Zwischensequenzen** laufen direkt in der Spielgrafik ab.

Zivilistenleichen pflastert, bekommt dennoch Ärger – auch aus dem eigenen Lager. Denn die Mafia hat kein Interesse an unmotiviertem Massenmord. Ihr Respekt in der Familie sinkt entsprechend, wenn Sie zu viel negatives Aufsehen erregen; eine Anzeige soll darüber wachen.

Handgreiflich

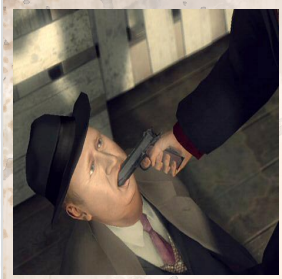
Vito läuft zu einem geparkten Wagen, der ihm nicht gehört; auf dem Bildschirm erscheinen zwei Symbole. Per Tastendruck kann sich der Mafia-Azubi zwischen zwei Aktionen entscheiden. Wenn's schnell gehen soll, rammt Vito mit dem Ellbogen die Fensterscheibe ein, greift in das Auto und öffnet die Tür. Das schreckt umstehende Passanten auf, nahe Polizisten werden aufmerksam. Alternativ macht sich der Italo-Held am Schloss zu schaffen und bricht den Wagen unauffällig auf – was jedoch seine Zeit (und das oben erwähnte Minispiel) benötigt. Die Wahl zwischen einer aggressiven, aber auffälligen und einer subtilen Vorgehensweise sollen Sie bei fast allen Aktionen im Spiel haben. In Kämpfen presst sich Vito an Säulen oder geht hinter Objekten in Deckung, über die er auf Knopfdruck hechten kann. Der Nahkampf wird im Vergleich zum ersten **Mafia** stärkeres Gewicht bekommen; Vito soll beinahe jeden Gegenstand aufnehmen, werfen und als Schlagwaffe einsetzen dürfen. Wenn sein Magazin leer ist, stößt er automatisch mit dem Gewehrkolben zu; Flaschen zerbrechen nach dem ersten Schlag und werden dann zu scharf gezackten Stichwaffen. Sogar Schlagkombinationen wollen die Tschechen ins Spiel einbauen. Das Waffenarsenal soll dagegen im Wesentlichen das Gleiche bleiben wie im Vorgänger und sich aus zeitgenössischen Knarren der Ära zusammensetzen. Zumindest in dieser Hinsicht folgen selbst die Mafiosi der 1940er-Jahre modernen Trends: Wenn Vito verletzt wird, heilt er sich – wie die Helden in **Call of Duty 4** & Co – langsam selbst.

Das Leben als Mafioso hinterlässt Spuren. Joe ist **zerzaust** – ob von einer durchzechten Nacht oder einer rauen Begegnung ist noch unklar.

Verkommen

Auf den 16 Quadratkilometern Fläche von Empire City hat 2K Czech lose eine Miniatur-Version des New York der 1940er-Jahre nachgebaut, gemischt mit Elementen aus anderen US-Metropolen – eine 1:1-Kopie des Vorbilds ist die Stadt deshalb nicht, auch wenn Sie bekannte Wahrzeichen wie die Brooklyn Bridge, das Empire State Building oder den Chrysler-Turm wiedererkennen werden. Die Stadt ist von Autobahnen eingefasst, von Hochbahn-Trassen durchzogen und wird von Norden nach Süden von einem Fluss durchschnitten, in dessen weiten Bogen sich die Hochhäuser und Büroblöcke der Downtown drängen. Im Süden grenzt Empire City ans Meer; hier liegen Southport und Oysterbay, die Docks mit ihren Frachthallen und Kränen. Darüber pulsiert das Leben in den Innenstadtvierteln, in Chinatown und Little Italy. Im Osten erhebt sich das rostig-stählerne Industrieviertel Millville mit seinen Schienensträngen, Rohrleitungen und Schornsteinen neben riesigen Fabrikhallen wie der örtlichen Stahlhütte – einer der Schauplätze für die dramatischen Schießereien im Spiel. Wegen seiner langen Geraden, freien Flächen und der geringen Polizeidichte nennen die Entwickler Millville auch »Autospielplatz«. Nördlich des Flusses liegen edlere

Das soll besser werden

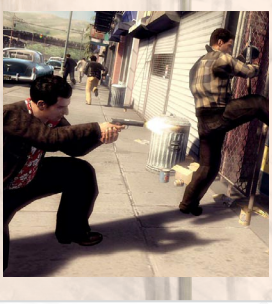


Schwierigkeitsgrad: Im ersten Mafia war der Schwierigkeitsgrad nicht veränderbar und oft zu hoch, vor allem beim legendär kniffligen Autorennen. In Mafia 2 soll es fair verteilte Rücksetzpunkte geben, und die Missionen sollen besser ausbalanciert werden. Freies Speichern ist in den Missionen aber nach wie vor Tabu.

Polizei: Im ersten Mafia war die Polizei nicht nur äußerst penibel, sondern auch hartnäckig; sie verfolgte selbst kleine Temposünder gnadenlos. In Mafia 2 sollen die Gesetzeshüter toleranter sein und sich leichter abschütteln lassen – zumindest am Anfang. Schwerstkriminelle jagt die Staatsgewalt nach wie vor erbarmungslos.

Freiheit: Im ersten Mafia war Lost Heaven zwar eine offene Stadt, aber abseits der Missionen gab`s darin kaum etwas zu tun. In Mafia 2 werden Sie mehr Handlungsfreiheit haben, sollen zufallsgenerierte Nebenmissionen annehmen dürfen, dabei Geld verdienen und das wiederum in einzigartige Klamotten und Autos investieren.

Schadensmodell: Im ersten Mafia sammelten die Autos bereits Dellen und Einschusslöcher; das beeinflusste aber nur das Aussehen, nicht die Fahreigenschaften. In Mafia 2 sollen sich starke Schäden auch auf das Straßenverhalten der Autos auswirken. Reifen können platzen, Räder springen, die Steuerung kann verziehen.

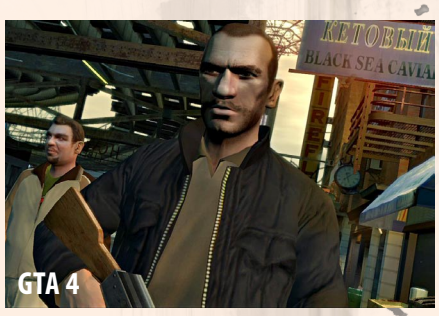


Künstliche Intelligenz: Im ersten Mafia waren die Gegner nicht die schlausten, mitunter drehten sie sich auf der Stelle oder rannten blind ins Verderben. In Mafia 2 soll sich das Feindverhalten deutlich bessern. Allerdings: Mit der KI-Entwicklung hat 2K Czech nach eigener Aussage gerade erst begonnen; möglicherweise etwas spät.

▶▶

Mafia 2 gegen Grand Theft Auto 4

Mit Mafia 2 und Grand Theft Auto 4 kämpfen zwei Schwergewichte im Ring der Offene-Welt-Spiele – je nachdem, wann die PC-Version von GTA 4 erscheinen wird, treten die beiden vielleicht sogar direkt gegeneinander an. Ein kurzer Vergleich der zwei Konkurrenten in den wichtigsten Kategorien:



Mafia	GTA 4
▸ **Linear** Der Schwerpunkt in Mafia 2 liegt auf der Haupthandlung, die stringent und ohne große Entscheidungsfreiheit abläuft.	▸ **Offen** Grand Theft Auto 4 setzt – wie die Vorgänger – auf starke spielerische Flexibilität. Missionen sind teils frei wählbar.
▸ **Handlung** Zwei Stunden Zwischensequenzen legen nahe: Hier geht's um das Erzählen einer filmreifen Story in komplexen Missionen.	▸ **Action** Auch Grand Theft Auto 4 soll eine spannende, vielschichtige Handlung haben. Aber im Mittelpunkt steht knallige Action.
▸ **Italiener** Der Held Vito ist italienischer Abstammung, die Handlung spielt mafia-typisch im italienischen Milieu in den USA.	▸ **Osteuropäer** Die Handlung dreht sich um den osteuropäischen US-Einwanderer Niko Bellic und den Ostküsten-Untergrund.
▸ **Historisch** Durch Empire City (von New York inspiriert) fahren in den 1940ern und -50ern Oldtimer, moderne Technik gibt es nicht.	▸ **Modern** Liberty City (von New York inspiriert) ist eine moderne Metropole, Niko nutzt PDA, Handy und zeitgemäße Autos.
▸ **Groß** Mit rund 16 Quadratkilometern Stadtgebiet wird Empire City doppelt so groß wie Lost Heaven aus dem Vorgängerspiel.	▸ **Riesig** Liberty City soll etwa so groß ausfallen wie das Areal aus dem Vorgänger San Andreas – das waren satte 36 Quadratkilometer.

Wohnviertel wie Kingston und Riverside, am Westufer gehen die Vorstadtsiedlungen Hunters und Greenfield sogar stellenweise in ländlich-grüne Naturstriche über. Die weitläufigen Landareale aus dem ersten **Mafia** gibt es im Nachfolger allerdings nicht mehr. In Siedlungsgebieten wie Sand Island verbinden jede Menge Hinterhöfe und zaunflankierte Gassen die Häuserblöcke; hier sollen sich perfekt Schleichwege finden und Verfolger clever abschütteln lassen. Denn Vito kann nun auch über Zäune klettern – oder lästige Hindernisse einfach zerschießen.

Zerstörerisch

Überhaupt, die Zerstörung. Lukas Codr lenkt Vito in eine menschenleere Eckkneipe, lässt den Blick einmal durch den Raum schweifen – und eröffnet aus seiner Tommy-Gun das Feuer. Mit der Wucht einer Kettensäge zerschneidet der Kugelstrahl einen Holztisch in Einzelteile, Stühle zersplittern, eine Lehne platzt ab und trudelt über den Boden. Vitos Projektile nagen an der Holzsäule in der Raummitte, Spreißel wirbeln durch den Raum, an der Rückwand hängt ein Querschläger die Uhr ab; im Kugelhagel beginnt der Deckenventilator zu eiern, verliert seine Blätter und kracht schließlich in einem Funkenregen komplett in die Tischtrümmer. Codr richtet die Maschinenpistole auf die Küchenzeile hinter der Theke, zerdellt die Dunstabzugshaube, kappt ein Tischbein und lässt den Ofen herunterkrachen, zerschießt die Halterung einer Regalbords: Das Brett kippt, die darauf gestapelten Teller schlittern nach unten und zersplittern auf den Bodenkacheln. Wie eine sirrende Nähnadel sticht Vitos Waffe Lochmuster in die Wände, wandert zum großen Fenster – der erste Schuss stanzt ein glattes Loch ins Glas, nach zwei weiteren Treffern bilden sich feine Risslinien, schließlich fallen einzelne Segmente heraus, passend zu den Einschussstellen. Vito nimmt den Finger vom Abzug, das Hämmern der Waffe verstummt; über die Trümmer des ruinierten Lokals fliegt beschwingte Jazz-Musik aus dem Kofferradio neben der Theke. Ein letzter Schuss, dann verstummt auch das.

Schmutzig

Das Möbel-Massaker steht exemplarisch für den Grad an Realismus, den 2K Czech mit **Mafia 2** erreichen will. Für die Physikberechnungen sorgt Ageias PhysX-

Wer sich in Gefahr begibt: Joe hat`s erwischt, er wurde von Schlägern **übel zugerichtet**.

Vito trifft Joe in der **Kneipe** – atmosphärisch schummrig und belebt. Mafia 2 legt wert auf glaubwürdige Lokalitäten.

In Feuergefechten kann Vito hinter allen Objekten in **Deckung** gehen.
Aber Vorsicht: Im Kugelhagel geht fast alles kaputt, selbst Autos explodieren.

Im **Industrieviertel Millville** wird Vito von der Polizei gestellt.

Technologie (vor kurzem von Nvidia gekauft), die Grafikengine ist dagegen hausgemacht und hat mit der des Vorgängers kaum noch etwas gemein. Die Detailtiefe des Spiels war bei der Präsentation bereits beeindruckend. Beispiel Figuren: Allein 30 Knochen sorgen für die Mimik in den Gesichtern, die Animationen wirken lebensecht, und der leitende Charaktergrafiker Ivan Rylka deutet stolz auf den Kopf auf seinem Bildschirm: »Besseres Haar als bei uns wirst du in keinem anderen Spiel sehen!« Beispiel Stadtbild: Überall stehen interaktive Objekte wie Mülltonnen oder Postkästen, in den schäbigen Vierteln treibt Unrat über die Gehwege, jedes Schaufenster lässt sich zerbrechen – und nachts bestimmt ein Zufallsgenerator, welche Gebäudefenster erleuchtet sind und welche dunkel bleiben. Beispiel Innenräume: In Joes Single-Apartment stapeln sich Essensreste in der Küche, auf den Tischen stehen Schnapsgläser und qualmen Zigarrenkippen, im zerwühlten Bett erzählt ein vergessener BH von der vergangenen Nacht. Das Spiel wechselt nahtlos zwischen innen und außen, Ladezeiten gibt es nie. Im Stadtteil Hillwood steht ein riesiges Observatorium, und dessen Innenraum allein würde anderen Shootern als ganzes Level dienen: In den weitläufigen Räumen reiht sich der Teleskopsaal an ein liebevoll eingerichtetes Museum samt funktionierendem Planetenmodell, darauf folgt ein riesiger Planetariumssaal mit strahlend erleuchteter Sternenkuppel. Auch Regenwetter und verschiedene Jahreszeiten soll **Mafia 2** darstellen können, allerdings nicht flexibel wechselnd, sondern an den Verlauf der Handlung gebunden. Der Winter, in dem Vito zu Beginn des Spiels ankommt, dürfte mit seiner grauen Kälte ein passendes Vorzeichen für sein Schicksal sein. Aber bis dahin steht uns ein mehr als vielversprechendes Abenteuer namens **Mafia 2** bevor – und das ist doch fast Schlaraffia. CS

In Kurven sollen Sie das **Gewicht** der Autos deutlich spüren, die Wagen schleudern leicht.

Mafia 2

▸**Angeschaut** ▸Genre: **Actionspiel** ▸Termin: **2009**
▸Hersteller: **2K Czech / 2K Games** ▸Status: **zu 60% fertig**

christian@gamestar.de

Christian Schmidt: Mafia 2 hat schon mal einen großen Vorteil gegenüber dem Konkurrenten Grand Theft Auto 4: Es kommt sicher für den PC. Und dürfte, das ließ der erste Eindruck bereits erahnen, die Qualität des großartigen Vorgängers erreichen. Allerdings hält sich 2K Czech noch bedeckt zur Handlung, zu den Missionen und zum Stadtleben. Für den Rest des Jahres stehen weitere spannende Enthüllungen bevor – dann wird sich herauskristallisieren, ob Mafia 2 den hohen Erwartungen standhält. Ich habe mir jedenfalls schon einen Filzhut angeschafft.

Die Grafikengine von Mafia 2 hat noch keinen Namen. 2K Czech sucht nach einem griffigen Ausdruck.