Umwerfend hübsch ist das neue Mafia schon jetzt, doch die Entwickler planen fast Unmögliches: den genialen Vorgänger in Sachen Spielspaß zu übertreffen.

Mafia 2

Die meisten Gegenstände können Sie zerstören, hier musste die **Glaswand** der Piano-Bar dran glauben.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6174

Eine offene Welt ist keine Garantie für Spielspaß. Im Gegenteil: Oft wirken die Landschaften beliebig, die Aufgaben zusammenhangslos und ohne Sinn. Ohne eine fesselnde Geschichte wird aus dem vermeintlich spannenden Spielplatz schnell belangloses Ödland. Ob **Mercenaries 2**, **Just Cause** oder **Far Cry 2**; alle bedienten sich vergeblich bei den Designelementen der **GTA**-Serie. Wie man es richtig macht, zeigte dagegen die tschechische Softwareschmiede Illusion Softworks vor knapp sieben Jahren mit ihrem Gangster-Epos **Mafia**. Statt den Spieler in die Orientierungslosigkeit zu entlassen, haben die Entwickler Sie als Tommy Angelo in liebevoll designten Missionen vom unbedeutenden Taxifahrer zum wichtigsten Mitglied des organisierten Verbrechens aufsteigen lassen. Die frei befahrbare Großstadt Lost Heaven stellte dabei nur die Kulisse.

An dem storylastigen Konzept will der Entwickler 2K Czech (wie Illusion Softworks seit der Komplettübernahme durch den Publisher 2K Games heißt) beim Nachfolger **Mafia 2** festhalten.

Schmutziger Job

Wenn Sie das erste **Mafia** gespielt haben, wissen Sie, dass dessen Protagonist nicht der Held der Fortsetzung sein kann. Warum, wollen wir hier nicht verraten, sondern stattdessen allen Nicht-Mafiosi den Vorgänger noch mal schwer ans Herz legen, denn der lohnt sich auch noch heute noch, sieht noch immer gut aus und hat nichts von seiner spielerischen Qualität verloren. Doch zurück zu **Mafia 2**: Sie übernehmen die Rolle von Vito Scaletta, der nach dem 2. Weltkrieg bei dem zwielichtigen Familienunternehmen anheuert. In den folgenden Jahren macht Vito in Begleitung seines Kumpels Joe die 20 Nachbarschaften der fiktiven Großstadt Empire City unsicher, erpresst Schutzgelder und legt sich mit verfeindeten Familien an. Heute haben wir es auf den Mafiaboss Clemente abgesehen. Der fette Clan-Chef ist unseren Auftraggebern ein Dorn im Auge.

Reiches Land

Auf der Fahrt zu Clementes Hotel lassen wir die Eindrücke von Empire City auf uns wirken. Die Stadt ist dem New York City der 50er Jahre passend nachempfunden und entsprechend kontrastreich gestaltet. Klassische Backsteinhäuser wechseln sich mit Gebäudekolossen aus Stahl und Glas ab. Einige Autos könnten zwar noch aus dem ersten Mafia stammen, das in den 30er Jahren

In der Wäscherei liefert sich Vito ein Feuergefecht mit verfeindeten Mafia-Schlägern. Zum Schießen lehnt er sich aus der **Deckung** heraus, eine Möglichkeit, die es im Vorgänger noch nicht gab.

Al Capone, der wohl bekannteste Mafiaboss der Geschichte, wurde 1931 wegen Steuerhinterziehung zu 11 Jahren Gefängnis verurteilt.

Den nächsten Auftrag besprechen die **Berufsverbrecher** während der langen Fahrt zum Zielort.

Großstadt-Atmosphäre: Mit vielen Details sorgt das Spiel schon jetzt für ein überzeugendes Szenenbild.

spielt, aber inzwischen dominieren breite Chromschlitten mit monströsen Heckflossen die Straßen. Der Benzinhunger ist den dahingleitenden Fahrzeugen regelrecht anzusehen. Doch Amerika kann sich Verschwendung leisten, das Land erlebt den kollektiven Konsumrausch des ungebremsten Wirtschaftswachstums der Nachkriegszeit. Auf den Gehwegen herrscht geschäftiges Treiben. Passanten schlendern den Bordsteig entlang, warten an Ampeln und lassen sich zum Verschnaufen auf den Parkbänken nieder. Eine junge Frau raucht lässig ihre Pausenzigarette und ignoriert den Zeitungsjungen, der ein paar Meter weiter die neuesten Schlagzeilen hinausposaunt. Die Großstadtatmosphäre von **Mafia 2** ist beeindruckend.

Schriller Knall

Bei Clementes Hotel angekommen, biegen wir in die Tiefgarage ein und lassen Marty, unseren Fluchtfahrer, im Auto warten. Wir werden seine Hilfe bald brauchen. Clemente hat eine ganze Etage des Hochhauses gemietet und wird gut bewacht. Als Reinigungskräfte verkleidet verschaffen wir uns Zugang, eine Bombe ist schnell und ohne Aufsehen platziert. Mit dem Aufzug der Fensterputzer geht's abwärts, nichts wie raus aus der Hütte – da explodiert der Sprengsatz! Etwas ist schief gegangen, Rauch quillt uns entgegen, wir durchschlagen die Fensterfront eines verwüsteten Apartments. Lodernde Flammen überall, da springt die Tür zur Toilette auf. Es ist Clemente, er hat überlebt und stürzt durch den zerstörten Salon Richtung Piano-Bar. Waffe raus, ihm nach, doch schon stürmen die ersten Leibwächter den Raum, Mündungsfeuer vor uns, Projektile surren durch den Raum. Mit einem behänden Satz springen wir hinter die Bar. Wie in vielen aktuellen Shootern und im Gegensatz zum Vorgänger können Sie sich in **Mafia 2** zum Schießen aus der Deckung herauslehnen. Das funktioniert gut, wir erwischen einen der feindlichen Gangster. Dabei fällt auf: Noch vertragen die Spitzbuben ein paar Treffer zu viel. Plötzlich wird der Bildschirm rot. Wir wurden getroffen und müssen nun einige Sekunden warten, bis sich unsere Gesundheit bessert. Auch die KI-Gegner haben sich inzwischen hinter Sesseln und Tischen verschanzt. Wenn nötig, werfen sie sogar Möbel um und schaffen sich so bessere Deckung.

Als **Fensterputzer** verkleidet, lassen wir uns zur Suite eines Mafia-Bosses herab.

Atemlose Jagd

Im Gegensatz zu **GTA 4** spielen viele der **Mafia 2**-Missionen (zumindest teilweise) in Gebäuden. Dementsprechend detailliert fällt die Innenausstattung aus, samt aufwändigem Schadensmodell. Lederbezüge zerreißen, Holztüren splittern, Glas zerspringt in winzige Scherben. Die Piano-Bar ist nach unserem Besuch jedenfalls nicht mehr wieder zu erkennen. Aber wir haben keine Zeit zum Aufräumen, Clemente ist noch immer aus der Flucht. Also geht es durch die Waschküche zurück in die Garage, wo wir den verfeindeten Ober-Mafiosi gerade noch in seinem Wagen davon rauschen sehen. Jetzt schlägt Martys Stunde. Mit quietschenden Reifen fährt unser Helfer das Auto vor. Wir springen rein und nehmen die Verfolgung durch die Straßen von Empire City auf. Aus dem Fenster halten wir mit der Maschinenpistole, einer stilechten Tommy Gun, auf Clementes Wagen, bis die Karre Feuer fängt und explodiert. Was in der packenden Szene kaum auffällt: Die Kamera klebt zu starr hinter den Straßenkreuzern, die Wagenphysik wird dem Spieler bisher nur eingeschränkt vermittelt. CHS

In den gut geschnittenen **Zwischensequenzen** lernen Sie die Figuren kennen.

Mafia 2

▸Angeschaut ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **2009**
▸Hersteller **2K Czech / 2K Games** ▸Status **zu 80% fertig**

Christian Schneider: Die Entwickler folgen der Marschrichtung, die sie im ersten Mafia vorgegeben haben, konsequent: Im Großen und Ganzen, und das ist absolut positiv gemeint, bleibt alles, wie es war. Nur sieht das Gangster-Epos diesmal noch hübscher aus und wurde um ein paar aktuelle Spielmechaniken erweitert. Mehr braucht es bei so einem Vorgänger nicht. Ich freue mich auf diese digitale Zeitreise in die 50er Jahre.

chs@gamestar.de

Der US-amerikanische Ableger der sizilianischen Mafia wird auch Cosa Nostra genannt. Auf Deutsch: »Unsere Sache«.