

Nachdem die Entwickler bislang vorrangig über Handlung und Hauptmissionen gesprochen haben, rückt nun das Drumherum ins Rampenlicht: Empire Bay soll mehr sein als eine simple Häuserkulisse.

Als einziges deutsches Magazin haben wir 2k Czech besucht und zum Stadtleben, zu den Nebeneinsätzen und zur Polizei befragt.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5684

Mafia 2

Inhalt

Mega-Preview	22
Interview	22
Shopping in Empire Bay	25
Wer den Schaden hat	26
Joes Apartment	31

Interview mit Jarek Kolár



Michael Graf spricht mit dem Senior Gameplay Producer Jarek Kolár.

GameStar Jarek, mal angenommen, du würdest verurteilt und ein Richter ließe dir die Wahl zwischen Gefängnis und Militärdienst – wie würdest du dich entscheiden?

Jarek Ich würde wahrscheinlich beides mal ausprobieren. *(lacht)* Aber ich bin wohl ein zu netter Kerl und verbringe zu viel Zeit im Büro, um kriminell zu werden.

GameStar Trotzdem reizt dich das Familiengeschäft, oder? Mafia 2 ist nicht die Fortsetzung des ersten Teils, ihr hättet euer Spiel also in einem anderen Szenario ansiedeln können.

Kolár Vielleicht, aber das Mafia-Thema ist einfach cool und hat viel Potenzial für unverbrauchte Geschichten. Außerdem haben wir das Szenario ja geändert, etwa den Zeitrahmen von den 30er-Jahren zu den 40er- und 50er-Jahren.

Dadurch ändern sich nicht nur die Autos und Gebäude, auch die Mafiafamilien haben andere Werte und Ziele.

GameStar Außerdem könntet ihr das Spiel nicht Mafia 2 nennen, wenn es ein anderes Szenario hätte.

Kolár Das lässt sich nicht von der Hand weisen. Wir haben einfach dieses Problem mit dem Namen. *(lacht)*

GameStar Von dieser Zwickmühle abgesehen: Was ist deine größte Herausforderung bei der Arbeit an Mafia 2?

Kolár Ich bin erst relativ spät zum Team gestoßen, das Spiel war schon eine Weile in der Mache. Für mich als Produzent ist nun die größte Herausforderung, die Erwartungen aller Teammitglieder unter einen Hut zu bringen. Schließlich arbeiten hier viele talentierter Leute, und jeder möchte ein



Um einen Mafiaboss auszuschalten, schießen sich Vito und Joe durch die **Wäscherei** eines Hotels. Zum Feuern kann sich Vito aus der Deckung lehnen, hier zu sehen in der normalen Spielersicht **1** und von außen **2**. Vitos Freundschaft mit Joe zieht sich als roter Faden durchs Spiel, deshalb gibt's auch vor der Schießerei einen Dialog zwischen den beiden **3**.

Irgendwo in der Häuserschlucht steht dieser Kerl, über dem ein goldenes Geldbündel schwebt. Aha, eine Nebenmission! Er habe sein Erspartes im Kasino verzockt, gesteht der Lederjackenträger. Ob wir mal hinfahren könnten, ein bisschen herum schießen und, na ja, die Bank sprengen? Dabei würden freilich auch ein paar Dollar für uns abfallen. Ehrensache! Wir brausen zur

Spielbank, schießen ein bisschen herum, jagen den Tresor in die Luft und sammeln die Moneten ein. Bis uns dämmert, wem das Etablissement gehört: Uns selbst! Es ist einer dieser Stirnklatsch-Momente: Warum zur Spielhölle berauben wir unser eigenes Kasino?! Weil da jemand nicht nachgedacht hat, nämlich die Entwickler. So geschehen in **Mafia 2**? Mit Verlaub: Haha! Dieser Ausflug

nach Absurdistan stammt selbstredend aus **Der Pate 2**. Und ist das beste Beispiel dafür, wie die Nebenmissionen in **Mafia 2** gerade NICHT ablaufen sollen.

Doch wie funktionieren sie dann? Und was passiert sonst noch in Empire Bay, der Stadtkulisse von **Mafia 2**? Dazu schwing der Entwickler 2k Czech bislang ebenso hartnäckig wie ein Mafia-Kronzeuge nach einem Schläger-

besuch. Und das, obwohl das Actionspiel bereits Anfang 2009 erscheint. Um die Funkstille zu brechen, haben wir die Designer im tschechischen Brünn besucht und erstmals einen Blick auf das Stadtleben sowie die Nebenmissionen von **Mafia 2** geworfen.

Familiengeschichte

Der Ausflug nach Empire Bay, auf den uns der Producer Denby Gra-



In Joes Wohnung vergnügen sich die beiden Helden mit einigen **käuflichen Damen**. Eine davon baut vor dem Haus einen **Autounfall** und wird bedroht, Vito kann ihr beistehen.

gutes Spiel entwickeln. Unter einem »guten Spiel« versteht allerdings jeder etwas anderes, deshalb setzt fast jeder Designer andere Schwerpunkte. Doch damit Mafia 2 irgendwann fertig wird, dürfen wir uns nicht verzetteln und müssen notgedrungen Kompromisse eingehen.

GameStar Zum Beispiel?

Kolár Zum Beispiel könnten wir die Spielwelt mit immer mehr und mehr Details füllen, damit sie noch lebendiger wird. Aber irgendwo müssen wir einfach den Schlussstrich ziehen. Und ich muss zu den Designern gehen und sagen: »Wir entwickeln keine Echtwelt-Simulation, sondern ein Spiel.« Einige Leute ärgern sich dann, dass sie ihre tollen Ideen nicht umsetzen dürfen. Aber das muss leider sein.

GameStar Einige tolle Ideen sollten es aber auch ins Spiel geschafft haben – hoffen wir zumindest. Worin besteht der größte Fortschritt von Mafia 2 im Vergleich zum Vorgänger?

Kolár Bei der Spielmechanik haben wir zahlreiche Details geändert. Das erste Mafia war zwar spaßig, hatte aber auch einige uninteressante und frustrierende Stellen ...

GameStar Das Autorennen!

Kolár Unter anderem, ja. In Mafia 2 wird es vielleicht wieder Autorennen geben, sie sind aber garantiert nicht so nervig schwer. Und auch sonst wollen wir nicht frustrieren, sondern unterhalten. Ach ja, die Grafik und die Animationen haben sich natürlich ebenfalls verbessert, sodass wir technisch wieder in der ersten Liga spielen.



Dialog zwischen Joe und Marty: »Die Handlung ist für uns das Wichtigste.«



1

Auf der höchsten Fahndungsstufe errichtet die **Polizei** Straßensperren, um Vito aufzuhalten. Um dem Arm des Gesetzes zu entgehen, kann sich Vito verstecken **1**, mit dem Auto durch enge Gassen flüchten **2** oder eine wilde Schießerei anzetteln **3**. Obwohl, Letzteres ist vielleicht keine so gute, weil ausgesprochen tödliche Idee.



2



3

Fall vergnügen sich Vito und Joe gerade mit einigen, ähem, Vetterinnen der käuflichen Liebe.

Kurzinfo für **Mafia 2**-Neulinge: Vito, der Held des Spiels, wächst in bitterer Armut auf. Schon im Jugendalter dreht er mit seinem Kumpel Joe krumme Dinger, schließlich wird er verhaftet. Der Richter lässt ihm die Wahl zwischen Knast oder Militärdienst, Vito entscheidet sich fürs Schießen, kämpft im Zweiten Weltkrieg und kehrt im Februar 1945 nach Amerika zurück – freilich keinen Cent reicher. Also schließt er sich abermals mit Joe zusammen und der Mafia an, gemeinsam kraxeln die Kameraden die Familien-Karriereleiter empor. Diese Geschichte erzählt **Mafia 2**, der Handlungsbogen überspannt mehrere Jahre und ragt bis in die 1950er.

Sinnvoll trinken

Die Filmszene mit Vito, Joe und den leichten Mädchen entstammt dem ersten Spieldrittel, erkennbar an Joes heruntergekommenen

ce und seine Kollegen mitnehmen, beginnt mit einer Zwischensequenz in Spielgrafik. Über zwei Stunden solchen Filmmaterials

soll **Mafia 2** insgesamt enthalten, wie im Vorgänger legt der Entwickler 2k Czech Wert auf eine kinoreife Präsentation. In unserem



Mit **Molotov-Cocktails** sprengt Vito eine Werkstatt. Dank der Physik-Engine kippen Regale um, Trümmerteile wirbeln durch die Luft.

Interview Fortsetzung

GameStar Und wo schlägt das Herz des Spiels? Kannst du Mafia 2 in einem Wort zusammenfassen?

Kolár Ich würde sagen: epische Handlung.

GameStar Moment, das sind nun aber zwei Wörter – und noch dazu welche, die man sehr oft von euch hört. Ihr seid sehr stolz auf eure Geschichte, oder?

Kolár Natürlich, wir haben ja auch viel Arbeit rein gesteckt. In Mafia 2 wollen wir die Geschichte eines jungen Mannes erzählen. Als Spieler begleitet man ihn durch einen Teil seines Lebens; man erlebt hautnah mit, was er durchmachen muss. Das ist für uns das wichtigste Merkmal des Spiels.

GameStar Und die Story war ja auch schon die große Stärke des ersten Teils. Actionspiele können jedoch auch ohne

komplexen Hintergrund Spaß machen. In Crysis etwa heißt's nur: »Da sind Koreaner und Aliens, Feuer frei!« Warum ist euch die Handlung so wichtig?

Kolár Weil sie ein wichtiger Bestandteil des Mediums Spiel ist. Wie du schon sagst: Manche Titel verlassen sich allein auf ihre Grafikpracht oder ihre unterhaltsame Mechanik ...

GameStar ... und manche scheitern daran. Wir haben schon genügend schöne oder vermeintlich innovative Langweiler gesehen. Ich sage nur Tom Clancy's H.A.W.X.

Kolár Eben. Zudem ist die Technik heutzutage schon so fortschrittlich, dass man in Spielen problemlos packende Geschichten erzählen kann. Und genau das machen wir. Die Handlung soll den Spieler zum Weiterspielen motivieren.



Das **Autorennen** aus dem Vorgänger: »Uninteressant und frustrierend.«



Auf dem Weg zum Missionsziel fährt Vito zu schnell und rempelt einen **Kleintransporter** an. Hoffentlich hat die Polizei nichts gesehen, sonst gibt's einen Stafzett.

Wohnung. Die wird sich nämlich später schrittweise von der Bruchbude zum Luxus-Appartement verwandeln, je weiter ihr Besitzer in der Mafia-Hierarchie aufsteigt (siehe Kasten »Joes Appartement« auf Seite 31). In der Zwischensequenz erleben wir mit, wie Joe Getränke ausschenkt und Geld abzählt. Eine der Damen verabschiedet sich unter die Dusche, dann übernimmt der Spieler die Kontrolle über den lediglich in Unterwäsche gekleideten Vito.

»Der Spieler« ist in diesem Fall der Gameplay Producer Petr Miksa. Er steuert den Helden zum Kühlschrank, wo sich Vito einen Gerstensaft genehmigt. Das hat seinen Sinn, Nahrungsmittel fül-

len nämlich die Lebensenergie wieder auf. Ob das so bleibt, ist aber unklar, derzeit basteln die Entwickler am Hitpoint-System. Denby Grace führt aus: »Wir überlegen, ob wir den Lebensbalken wie in **Far Cry 2** in Segmente unterteilen. Wenn man verletzt wird und in Deckung geht, füllt sich dann der jeweils letzte Abschnitt automatisch wieder auf. So steht man nie mit nur einem Lebenspünktchen da, heilt aber auch nicht gleich ganz.« Dafür müsste man dann essen und trinken.

Telefonzentrale

Nach der Trinkpause marschiert Vito weiter durch Joes Wohnung, die ähnlich wie in **GTA 4** als eine



In Joes Wohnung darf Vito derzeit **essen und trinken**, um seine Lebensenergie wieder herzustellen. Ob das so bleibt, wissen die Entwickler allerdings noch nicht.

GameStar Aber ein Spiel kann nicht ausschließlich von der der Handlung leben, man möchte ja auch irgendwas machen. Sonst könnte man ja gleich ins Kino gehen.

Kolár Deshalb hat Mafia 2 natürlich auch eine ausgefeilte Spielmechanik, man kann viele unterhaltsame Dinge tun. Man kann sich zum Beispiel eine halsbrecherische Verfolgungsjagd mit der Polizei liefern, nur weil man die 20 Dollar für einen Strafzettel sparen möchte. Ich verspreche, dass einem in den 20 bis 25 Spielstunden nicht langweilig wird.

GameStar Vorsicht, wir nehmen dich beim Wort! 25 Spielstunden mit einer Haupthandlung samt Nebenmissionen zu füllen, klingt nach einer Heidenarbeit.

Kolár Aber hallo! Bevor wir mit der Entwicklung begonnen

haben, schrieb unser Lead Designer Daniel Vavra ein 600 Seiten starkes Story-Skript. Das entspricht ungefähr vier Film-Drehbüchern. Darin standen bereits alle Dialoge, mit denen Daniel uns den Handlungsrahmen vorgab. Darauf haben wir Mafia 2 dann aufgebaut; zur Spielmechanik und anderen Design-Entscheidungen stand im Skript noch nichts.

GameStar Die Handlung war von Anfang an unantastbar?

Kolár Nein, wir haben sie im Entwicklungsverlauf an zahlreichen Stellen erweitert. Zum Beispiel merkten wir, dass einige Charaktere zu kurz kamen. Deshalb ließen wir sie häufiger auftreten, etwa indem wir zusätzliche Nebenmissionen einbauten. Manchmal komme ich mir fast so vor, als würde ich eine TV-Serie mit immer neuen Episoden entwickeln. Wir haben so viel Material, so viele Charaktere.

Shopping in Empire Bay



Beim **Waffenhändler** gibt's – was sonst? – Knarren und Munition. Außerdem kann sich Vito hier Dietriche zum Autoknacken zulegen. Je weiter er die Familien-Karriereleiter empor klettert, desto mehr Ausrüstung bekommt er umsonst.



In der **Werkstatt** färbt Vito seinen Wagen um und ändert das Nummernschild, um die Polizei loszuwerden. Für viel Geld darf er seinen Wagen außerdem tunen, was sich neben der Optik auch auf die Fahreigenschaften auswirken soll.



Wenn sich Vito in einer **Boutique** in neue Klamotten hüllt, erkennen ihn Polizisten nur noch aus nächster Nähe. So schüttelt er Verfolger ab. In bestimmten Missionen soll zudem ein entsprechend gepflegtes Outfit Pflicht sein – also auf zum Anzugkauf.



Polizei-Verfolgungsjagd: »Man kann viele unterhaltsame Dinge tun.«

Wer den Schaden hat ...



So sieht in Mafia 2 ein unversehrtes **Restaurant** aus. Beachten Sie die zahlreichen Details, etwa das Bild an der Wand und das Brot im Regal (beides rechts).



Dann zetteln Vito und Joe eine zünftige **Schläger- und Schießerei** an. Dank der Physik-Engine kippen Flaschen um, Stühle poltern und Tischbeine kippen.



Das Ergebnis ist eine **Lokalruine**, denn fast jedes Objekt lässt sich zerstören. Beachten Sie die kaputten Details, etwa das schiefe Bild und das brotlose Ex-Regal.



In einem Einsatz zu Spielbeginn wird der Mafioso Henry verletzt. Joe (hinten) schleppt ihn in Sicherheit, Vito hält ihm den Rücken frei. Eine brennende **Schnapsbrennerei** liefert die passend-dramatische Kulisse.

Art Basisstation dient. Zum Beispiel dürfen Sie nur hier den Spielstand sichern. Zusätzlich soll **Mafia 2** regelmäßig automatisch speichern, sobald Sie eine Missionsetappe absolviert haben. »Im Vorgänger mussten die Spieler oft doppelte Wege zurücklegen, was wir diesmal vermeiden wollen«, begründet Grace.

Nun könnte Vito ins Badezimmer spazieren, um der Lady beim Duschen zuzugucken, was sicher reizvoll wäre – doch ausgerechnet jetzt bimmelt das Telefon. »Du kannst bei Guiseppe die Dokumente abholen«, raunt der Anrufer. So bekommt Vito also seine Aufträge. Logisch, schließlich hat ein 40er-Jahre-Mafioso im Gegensatz zum modernen **GTA**-Niko kein Handy in der Hosentasche. Weil Vito das Haus nicht in seiner Unterwäsche verlassen kann, schlendert er erstmal zum Kleiderschrank, der alle bislang gekauften Klamotten enthält. Petr Miksa entscheidet sich für Jeans und Lederjacke. Laut Denby Grace muss sich Vito allerdings später für bestimmte »Anlässe« einen edlen Anzug zulegen.

Lohnende Ereignisse

Bevor er geht, wirft Vito noch einen Blick durchs Fenster, durch das wir den Stadtverkehr sehen. Denn anders als in **GTA 4** ist die Wohnung keine abgeschlossene Zone, Vito marschiert ohne Wartezeit von drinnen nach draußen. Das soll auch für alle anderen Gebäude gelten. »Man sieht den Ladebildschirm nur, wenn man neu anfängt oder stirbt«, verspricht Grace. Im Gang hämmert ein Nachbar schreiend an eine Tür, seine Angetraute hat ihn ausgesperrt. Solche Details sollen die Spielwelt beleben – genau wie das, was auf der Straße passiert: Eines der Freudenmädchen will mit dem Auto abfahren, bremst jedoch plötzlich. Ein anderer Wagen kracht in ihren, der Fahrer steigt wutentbrannt aus und bedroht die Dame.

Vito könnte einfach weitergehen. Doch Miksa greift lieber ein. Er geht zum Wüterich und drückt eine Taste. Vito stößt den Rivalen zu Boden, es kommt zur Schlägerei. Die simplen Nahkämpfe erfordern vier Tasten: eine für Schläge, eine für Tritte, eine fürs Auswei-

Interview Fortsetzung



Ein **Mafiatrupp**: »Manche Charaktere kamen anfangs zu kurz.«

GameStar Verliert man da nicht den Überblick? So wie in – sagen wir – der US-Serie *Lost*, in deren letzten Staffeln der Ottonormal-Zuschauer nur noch Psycho-Bahnhof versteht?

Kolár Und ist sehr wichtig, dass man immer genau weiß und versteht, was gerade aus welchen Gründen passiert. Wenn man nur rätselnd und kopfkratzend vor dem Bildschirm sitzt, würde das doch endlos frustrieren. Unsere Handlung soll die Spieler doch motivieren!

GameStar Damit das klappt, muss sich der Spieler aber auch mit dem Helden identifizieren. Im ersten Mafia verkörpert man den unbescholtenen Taxifahrer Tommy Angelo, der eher zufällig ins Gangsterleben stolpert, als ihn zwei Verbrecher als Fluchtfahrer einspannen. Diesen Antihelden akzeptieren die Spieler gerne. Bei Signore Scaletta

aus Mafia 2 könnte das schwieriger werden, schließlich war der von Kindesbeinen an ein Verbrecher ...

Kolár Einspruch! Vito ist kein Berufsverbrecher, sondern ein armer Kerl. Seine Eltern kamen aus Sizilien nach Amerika, um ihr Glück zu suchen. Doch sie scheiterten und blieben arm. Vito will also nur sein Leben ändern, er hat die Armut satt. Also tut er sich mit seinem Kumpel Joe zusammen und erledigt schmutzige Jobs. So gerät er auf die schiefe Bahn – und endet schließlich in der Mafia.

GameStar Die klassische Mafia-Romantik: Die armen Straßensöhne verfallen dem spannenden Gangsterdasein.

Kolár Im Grunde ja. Joe und Vito stolpern zwar nicht zufällig ins Verbrecherleben hinein, geplant haben sie ihre Ma-



Mit quietschenden Reifen und knatternden Bleispritzen jagen die Helden einen **flüchtigen Paten** durch Empire Bay. Dabei lenkt Vito, Joe ballert automatisch aus dem Fenster (oben).

chen und eine fürs Blocken. Nach zwei Kinnhaken geht der Gegner schon zu Boden, die Gerettete bedankt sich. Eine Belohnung bekommt Vito diesmal nicht.

Wohlgemerkt: diesmal. Denn in Empire Bay soll es viele solcher Mini-Ereignisse geben, sodass es sich lohnt, die Stadt zu erforschen. Zum Beispiel kann Vito bei einer Autopanne helfen. Oder er geht den Gerüchten über einen Schmugglerring nach, die ihm ein Schuhputzer zuflüstert. Manchmal weisen auch die Radio-Nachrichten oder ein Barkeeper auf lukrative Nebenquests hin – man muss nur zuhören. Als Belohnungen gibt's dann schon mal Geld, Waffen oder einen besonders schnellen Sportwagen.

Fahrkarte

Apropos Auto: Nach dem Faustkampf-Intermezzo schlendert Vito zur Garage von Joes Wohnung. Dort darf er alle Wagen einlagern, die er sich im Spielverlauf erarbeitet oder erstohlen hat. Das ist sinnvoll, schließlich kann er die Karren in der Werkstatt individuell aufmotzen – dazu gleich mehr. Petr Miksa lässt den Mafioso in einen schnecken Sportwagen klettern und braust durchs früh-abendliche Empire Bay gen Guiseppe. Die Richtung zeigt eine kleine Stadtkarte, bislang der einzige Interface-Bestandteil. Der Plan lässt sich auch vergrößern, damit er bildschirmfüllend alle Restaurants und Geschäfte der **Mafia 2**-Metropole anzeigt.

Steves Auftrag

Vor Guisepes Büro trifft Vito auf Steve. Der Glatzenpeer verwickelt ihn in ein Gespräch, denn sein Boss Derek braucht Hilfe: Ein Luxuswagen-Händler hat sich in der Stadt niedergelassen, obwohl das Autogeschäft Derek untersteht. Vito soll dem Emporkömmling eine Lektion erteilen, indem er dessen Wagen demoliert. So kommt man in **Mafia 2** also auch an Nebenmissionen! Zk Czech bindet die Aufträge elegant ins Storygeschehen ein, nichts mit schwebenden Symbolen und Reißbrett-Zielen.

Denn mit den optionalen Einsätzen möchte Zk Czech die Handlung erweitern, in diesem Fall erfährt Vito mehr über Steve, Derek und deren, ähem, derekige Ge-

schäfte. »Alle Aufträge zu absolvieren, ist so, wie die Extended Edition eines Herr-der-Ringe-Films anzuschauen«, erläutert Denby Grace: »Man erfährt mehr Hintergründe. Und wenn man's lässt, verpasst man nichts Entscheidendes.« Außerdem bringen Nebenmissionen natürlich Geld, und das ist wichtig, denn im Gegensatz zu Niko aus **GTA 4** ist Vito chronisch klamm. Also nimmt Petr Miksa den Auftrag an. Würde er ablehnen, bekäme er später eine zweite Chance. »Wir wollen ja nicht, dass der Spieler etwas versäumt«, verspricht Grace.

Einkaufstour

Anschließend holt Vito die Dokumente von Guiseppe. Was es da-



Anfang und Ende einer Nebenmission: Im Treppenhaus trifft Vito **Steve**, der ihn bittet, einen Autohändler auszuschalten. Einige explodierte Karren später ruft Vito bei Steves Boss **Derek** an, um den erfüllten Auftrag zu vermelden.

Interview Fortsetzung



Der Held **Vito Scaletta**: »Kein Berufsverbrecher, sondern ein armer Kerl.«

fiakarriere aber auch nicht. Im späteren Spielverlauf merken sie zudem, dass all das Geld und die Vorzüge des Familiengeschäfts – Autos, Frauen, Waffen – einen hohen Preis haben. Wir erzählen also nicht nur die Geschichte ihres Aufstiegs, sondern auch die ihres Falls.

GameStar Die Freundschaft zwischen Vito und Joe zieht sich als roter Faden durchs Spiel, die beiden kämpfen häufig gemeinsam. Warum ist Vito kein Einzelgänger?

Kolár Das hätte unseren Job natürlich erleichtert, weil die Interaktion zwischen Joe und Vito weggefallen wäre – und damit aufwändige Animationen. Denn Joe begleitet Vito in vielen Missionen, man sieht unter anderem, wie der Kumpel im Nahkampf Gegner verprügelt. Allerdings spielt Joe eine sehr wichtige Rolle für die Handlung. Er ist sogar

ihr Dreh- und Angelpunkt, er treibt die Geschichte voran. Zum Beispiel hat Joe eine verrückte Idee, auf die Vito niemals gekommen wäre. Außerdem kann der Spieler dank Joe noch besser in die Welt eintauchen. Denn Vitos Freund ist ein Spaßvogel, ein sympathisch-irres Kerlchen. Wenn wir ihn nicht hätten, wäre das eine erzählerische Katastrophe.

GameStar Aber würde sich ein lineares Actionspiel nicht viel besser eignen, um eine packende und zusammenhängende Geschichte zu erzählen? Warum siedelt ihr Mafia 2 in einer offenen Welt an, wo sich die Spieler verzetteln und die Handlung aus dem Blick verlieren könnten?

Kolár Gute Frage! Auf den ersten Blick wäre es tatsächlich einfacher, Mafia 2 als Einweg-Shooter mit vielen Zwischensequenzen anzulegen. Aber wir erzählen die Story



In der Stadt stößt Vito auf Nebenereignisse wie dieses **Räuberduo**. Weil die Amateurgangster nur ein Messer dabei haben, kann er sie allerdings leicht mit der Pistole verschrecken.

mit auf sich hat, ist erstmal egal. Wenn der Held einen Nebenauftrag annimmt, pausiert die Hauptmission nämlich. Bei Guiseppa kauft Vito nun noch eine Pistole, einen Dietrich sowie einen Molotow-Cocktail. Letzterer ist auch schon die ausgefallenste Waffe in **Mafia 2**, Raketenwerfer oder Ähnliches wird es nicht geben. Lediglich in einer Mission darf Vito ein Maschinengewehr abfeuern. Waffen-Upgrades planen die Entwickler auch nicht – gut so, die waren schon in **Der Pate 2** überflüssig.

Räuber und Gendarm

Mit der neuen Ausrüstung im Gepäck stapft Vito zurück Richtung Auto. Inzwischen ist dunkel geworden, Regentropfen platschen auf den Asphalt. Solche Licht- und Wetterwechsel geschehen nicht automatisch, 2k Czech setzt sie dramaturgisch ein, um die Atmosphäre zu unterstützen. In einer finsternen Gasse springen prompt zwei zwielichtige Gestalten in Vitos Weg, einer der Gesellen reckt ein Messer hoch: Räuber! Und ein weiteres Mini-Ereignis. Nun könnte Vito den beiden Geld geben, sich auf einen Nah-

kampf einlassen oder wegrennen. Stattdessen zieht er seine Pistole. Die Banditen zucken zusammen, stammeln: »Oh, äh, Entschuldigung, Sir, nur ein Missverständnis ...«, und türmen.

So, das war's – oder?! Ein Polizist hat die Szene beobachtet und trabt heran. In der Öffentlichkeit eine Knarre zu ziehen, wird in Empire Bay nämlich mit einem Bußgeld geahndet, ebenso wie Verstöße gegen das Tempolimit und das Parken auf dem Gehsteig. Außerdem möchte der Gesetzeshüter Vitos Waffenschein sehen. Nun könnte der Mafioso seine Lizenz zeigen (falls vorhanden) und brav die Strafe berappen. Alternativ ließe sich der Schutzmann bestechen. Manche Polizisten reagieren allerdings allergisch auf Schmierversuche und reagieren mit Handschellen. Dann muss Vito ihnen so viel Geld zustecken, bis der Anfall von Moral vorbei ist – dadurch kostet die Bestechung schnell mehr als der eigentliche Strafzettel. Alternativ kann der Mafioso natürlich die Beine in die Hand nehmen. Das macht Petr Miksa auch jetzt, der Schutzmann ruft und trillerpfeift hinterher.

Versteckspiel

Um den Verfolger abzuschütteln, duckt sich Vito hinter eine Kiste und wartet, bis der Ordnungshüter vorbeirent. Ein Fahndungsplakat-Symbol am Bildschirmrand zeigt, dass die Polizei nun Vitos äußeres Erscheinungsbild kennt. Doch durch Hinterhöfe und Gassen gelangt der Gangster ungesehen zu einem Klamottenladen, wo er sich einen Anzug kauft. Das Fahndungsplakat verschwindet, fortan erkennen Polizisten Vito nur noch, wenn er längere Zeit direkt vor ihnen herumsteht – Gefahr gebannt. Den Laden könnte Vito auch überfallen, um den Anzug zu rauben. Dann steht das Geschäft jedoch einige Missionen lang nicht zur Verfügung.

Ein Fall für Dietrich

Petr Miksa hat nun keine Lust, zum Auto zurückzulaufen. Also lässt er Vito im benachbarten Hinterhof eines klauen. Dazu gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder schlägt der Gangster die Scheibe ein, was zwar schnell geht, aber auch Passanten und Polizisten anlockt. Alternativ knackt er das Schloss still und leise mit einem

Minispiel, doch das dauert länger. Miksa entscheidet sich dennoch für die lautlose Variante, der Dietrich kommt zum Einsatz.

Ähnlich wie beim Schlösserknacken in **Oblivion** schiebt Petr Miksa mit dem Diebesschlüssel Schließbolzen in Position und drückt dann eine Taste. Je hochwertiger das Auto, desto mehr Bolzen gibt es. Wer sich ungeschickt anstellt, braucht länger. Zerbrochene Dietriche wie in **Oblivion** wird es nicht geben. Stattdessen dauert der Diebstahl einfach länger – was natürlich die Gefahr erhöht, auf frischer Tat erappt zu werden. Diesmal klappt's reibungslos, Vito schwingt sich hinter das Steuer seines neuen Wagens.

Regenfahrt

So kurvt der Held durch Empire Bay, wobei sich der Regen merklich auf die Fahrphysik auswirkt: Auf dem nassen Asphalt kommt man leichter ins Schleudern. Zudem beeinflussen auch Schäden die gradlinige Vorwärtsbewegung, mit zerschossenen Reifen fährt sich's schwammiger. Wer all das nicht mag, kann das Fahrmodell von »realistisch« auf »Arcade« umschalten. Dann liegen die fahrbaren Untersätze wie die berühmten Bretter auf der Straße.

Vitos Ziel ist das Industriegebiet Millville, ein düsteres Lagerhallen-Labyrinth. Auch hier beleben nette Details die Umgebung, mal schleppen Arbeiter Kisten, mal lässt eine Dampfpflock zischend

Interview Fortsetzung



Auf **Erkundungstour**: »Ereignisse oder Nebenmissionen aufstöbern.«

eben nicht nur mit den Filmszenen, sondern mit der kompletten Umgebung. Denn die Stadtkulisse erzeugt eine glaubwürdige Atmosphäre. Vito ist kein gesichtsloser Shooter-Held. Er wacht morgens in seinem Bett auf und kann sich entscheiden, wie er den Tag verbringt. Ob er gleich seinen nächsten Auftrag erfüllt oder die Stadt erkundet.

GameStar Dazu müsst ihr die Stadt aber sinnvoll füllen.

Kolár Klar, deshalb kann Vito auf seiner Erkundungstour spezielle Ereignisse oder Nebenmissionen aufstöbern. Zum Beispiel hört er sich um und schnappt Gerüchte auf. So sammelt der Spieler Hintergrundwissen, das ihm hilft, die Geschehnisse in Empire Bay zu durchblicken.

GameStar Gehören zu einer glaubwürdigen Stadt nicht

auch dynamische Tag-Nacht- und Wetterwechsel?

Kolár Wir setzen die Tageszeiten und das Wetter lieber ein, um die Atmosphäre zu unterstützen. Eine entscheidende Mission im nächtlichen Gewitterregen ist doch viel stimmungsvoller als ein Ausflug bei Sonnenschein.

GameStar Weil Mafia 2 in einer offenen Welt spielt, wird es automatisch mit GTA 4 verglichen, das von Kritikern und Spielern mit Lob überhäuft wurde. Fürchtet ihr, dass Mafia 2 neben dem übermächtigen Rivalen verblasst?

Kolár Nein, denn wir konkurrieren gar nicht mit GTA 4. Mafia 2 bietet ein komplett anderes Spielerlebnis, wir wollen eine unterhaltsame Geschichte erzählen, sonst nichts.

GameStar Jarek, vielen Dank für das Gespräch.



Zahlreiche Details beleben Empire Bay, im Industriegebiet Millville etwa dampft ein Güterzug.

Druck ab. Schließlich steigt Vito aus, sein Auftragsziel liegt ganz in der Nähe: eine Garage voller Sportwagen, um die allerdings taschenbelampte Wächter streifen. Nun könnte sich der Gangster einfach durch die Aufpasserschar schießen, doch Miksa bevorzugt abermals den heimlichen Weg.

Heimlich-Manöver

Also wechselt Miksa in den Schleichmodus, damit Vito beim Gehen weniger Lärm macht. So umgeht er den Sichtbereich der Wächter und versteckt sich hinter Kisten. Licht spielt dabei allerdings keine Rolle, in hellen Umgebungen ist Vito genauso sichtbar wie in dunklen. »Das hat technische Gründe«, erklärt Miksas Chef, der Senior Gameplay Producer Jarek Kolár: »Es wäre zu aufwändig, für die ganze Stadt Licht- und Schattenbereiche zu definieren.« Auf Lärm reagieren die Gegner indes schon: Wenn Vito etwa ein Fass umstößt, werden sie auf ihn aufmerksam.

Doch der Mafioso umschleicht alle Hindernisse unbemerkt und gelangt schließlich in den Rücken eines Wächters, der gerade in einer Ecke Wasser lässt. Aus dem Hinterhalt schaltet Vito den arglosen Widersacher aus, die sterblichen Überreste schleppt er hinter eine Kiste. Falls die Gegner Leichen entdecken, reagieren sie nämlich äußerst ungehalten.

Hauen und sprengen

Danach schleicht Vito weiter, nur noch ein Stückchen – Mist, ein Wächter hat ihn erspäht! Schluss mit Schleichen und auf in den Nahkampf: Vito verprügelt den Aufpasser, haut ihm das Knie ins Gesicht. Das soll nur eines von vielen möglichen Manövern sein,

trotz der simplen Bedienung versprechen die Entwickler abwechslungsreiche Animationen.

Nach der Kloppelei rennt Vito in die Garage. Die Wagen dort könnte er nun einfach klauen und im Meer versenken. Oder verkaufen. Stattdessen zückt er den Molotow-Cocktail und schleudert ihn mitten rein. Dummerweise stehen auch einige Gasflaschen herum, sodass neben den Karren die halbe Halle expodiert: Blecherne Lüftungsschächte krachen von der Decke, Trümmerteile wirbeln durch die Luft, Regale kippen um, Dosen kullern davon. Die Druckwelle wirft auch Vito selbst zu Boden. Eine beeindruckender Demonstration der Physikeffekte – jedoch mit einem Nachteil: Der Lärm alarmiert die Polizei, die prompt die Einfahrt zur Garage versperrt. Vito sitzt in der Falle.

Verfolgungsjagd

Doch aufgeben ist nicht, denn eine Verhaftung bedeutet »Game Over«, genau wie Vitos Tod. Also geht der Mafioso hinter einer Betonsäule in Deckung, zückt seine Pistole und zerschießt die Reifen der Polizeiwagen. Sehr gut, jetzt können ihn die Gesetzeshüter nicht mehr verfolgen. Wie durch ein Wunder hat zudem ein Auto das Garageninferno überlebt. Im staatlichen Bleihagel rennt Vito hin, schlägt die Scheibe ein (keine Zeit zum Schlösserknacken!) und braust hinaus nach Millville.

Nun taucht ein anderes Fahnungssymbol auf, ein Nummernschild. Denn die Ordnungshüter kennen zwar nicht Vitos Aussehen, wohl aber sein Auto. So rast der Mafioso durch die Gassen zwischen den Lagerhallen und hinaus auf die Straße. Dort hat die Polizei Sperren errichtet, die

Joes Appartement



Joes Appartement dient als Dreh- und Angelpunkt von Mafia 2, zu Beginn lebt Vitos verarmter Trinker- und Raucherfreund in dieser stickigen **Biedermeier-Bude** samt Radiotruhe (Mitte), Rohfaser-Tapete und großmütterlichem Bodenperser.



Ein paar Jahre später hüllt sich Joe zeitgemäß in Hawaiihemd und Lederjacken. In der **Mittelklasse-Bude** steht erstmals ein Krümelbild-Fernseher (Mitte), Omas Staubteppich musste einem zeitgemäßen Farbkringel-Vorleger weichen.



Auf dem Karrierehoch verwandelt sich Joes Unterschlupf ein pink-luxuriöses **Kitschparadies** samt Glastisch, Schalensessel, schnieken Plastikflamingos (links) und asiatischer Wandbeschriftung. Danach kann es nur noch abwärts gehen!



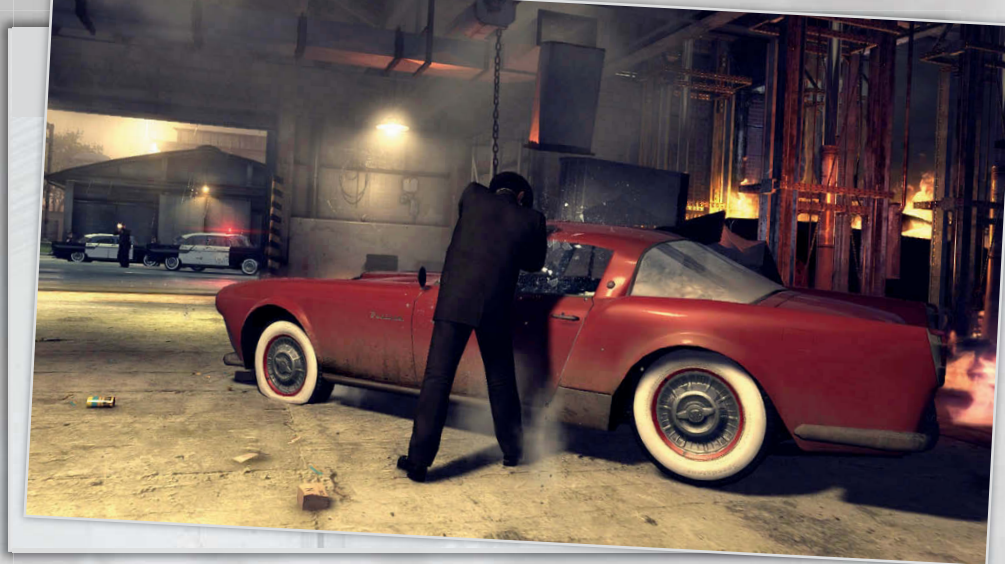
Der Regen soll sich auf die Fahrphysik auswirken, auf dem nassen Asphalt kommen die Autos ins Rutschen.

der Gangster auf dem Gehweg umkurvt. Doch einige Gesetzeshüter heften sich an seine Fersen. Beziehungsweise sein Auspuffrohr. Zum Glück ist der geklaute Sportwagen ein besonders flinkes Modell, Vito hält die Verfolger auf Distanz. Nach einer Kurve biegt er unvermittelt in eine dunkle Gasse ab und versteckt sich in einer Parkbucht. Puh, durchatmen.

Autopflege

Als keine Polizeiwagen mehr zu sehen sind, wagt sich Vito wieder aus der Gasse heraus. Zwei Straßen weiter befindet sich eine Werkstatt, er braust hinein. Der Betrieb gehört Charly, einem Mafia-Helfer. Hier kann der Gangster seinen Wagen nicht nur reparieren, sondern auch umfärben und das Nummernschild ändern (das man selbst beschriften darf). So schüttelt Vito die Polizei ab, das Fahndungssymbol verschwindet.

In der Werkstatt lassen sich die Wagen überdies tunen, sowohl optisch als auch technisch. Schöne neue Reifen etwa verbessern die Straßenlage, ein Turbo-Einspritzer die Beschleunigung. Solche Extras sind natürlich teuer, der klamme Vito kann sie sich nicht beliebig oft leisten. Deshalb sollte man aufgewertete Flitzer in Joes Garage aufbewahren, um später darauf zurückzugreifen. »Der Spieler soll eine Beziehung zu seinen Wagen entwickeln und nicht einfach jede x-beliebige Karre klauen«, erläutert Denby Grace. Das klappt nur, wenn kaputte Wagen nicht sofort den Geist aufgeben – sonst bräuchte man ja notgedrungen ständig neue. Deshalb darf Vito lädierte Verbrecherkutschen notdürftig flicken, um es bis zur Werkstatt zu schaffen.



Vito kann ein Auto mit dem Dietrich knacken oder flugs die **Scheibe einschlagen**. Blöd nur, dass die Karre einen Platten hat ...

50 lenkbare Fahrzeuge planen die Entwickler derzeit, alle mit individuellem Fahrverhalten. Doch obwohl Empire Bay am Meer liegt, darf Vito keine Schiffe lenken, auch die U-Bahn der Stadt bleibt ihm als Fortbewegungsmittel verwehrt. »Wer schnell und legal von A nach B kommen will, kann ja ein Taxi nehmen«, tröstet uns Grace.

Derekskerl

Die Polizei ist abgeschüttelt, der Autohändler seiner Erwerbsgrundlage beraubt – Mission erfüllt. Nun muss Vito nur noch bei Derek anrufen. Das könnte er in Joes Wohnung erledigen, doch die ist weit entfernt. Der Mafioso fährt lieber zu einem nahen Restaurant, wo er den Münz-Fernsprecher benutzt. Ein Zwischenfilm zeigt den feisten Derek, der gerade einen Geschäftspartner verprügeln lässt. Für diesen Mistkerl haben wir gearbeitet? Nun, die Hintergründe, die man durch die Nebenmissionen erfährt, müssen einem ja nicht gefallen. Über den erfüllten Auftrag freut sich Derek natürlich, wir sollen unser Geld bei Gelegenheit abho-

len. Damit zurück zur Hauptmission, wie war das noch mal mit Giuseppe's Dokumenten ...

Alternative Enden

Doch halt, hier endet unsere Präsentation von **Mafia 2**. Zur Handlung und den weiteren Missionen wollen sich die Entwickler nicht näher äußern. Im Gespräch ziehen wir ihnen dennoch frische Details aus den Nasen. So soll es vier alternative Enden geben. »Vito kann gewinnen, er kann aber auch verlieren«, orakelt Grace. Der Ausgang soll davon abhängen, wie man sich in der letzten Mission entscheidet. »Außerdem gibt's Einflüsse aus der Spielmitte«, murmelt Jarek Kolár kryptisch. Auch in anderen Missionen darf man zwischen alternativen Lösungen wählen, was sich aber nicht auf die Handlung auswirkt.

Dass im Spielverlauf ein Krieg zwischen drei Mafia-Familien entbrennt, ist bereits bekannt. Ein Fraktionssystem, bei dem man sich durch erfüllte Aufträge einer Partei anschließt, wird es aber

nicht geben. Es würde auch nicht passen, schließlich soll **Mafia 2** eine geradlinige und stimmige Geschichte erzählen. »Das heißt aber nicht, dass Vito nicht trotzdem für wechselnde Seiten arbeiten«, sagt Kolár. Der Mann hätte in die Politik gehen sollen!

Zusätzliche Frauen?

Eine Frau wird keine Hauptrolle spielen – schade, wir hatten uns schon darauf gefreut, dass sich Vito und Joe um eine Angebotete zoffen. Immerhin werden Vitos Schwester und seine Mutter auftreten. Und wer weiß, vielleicht baut 2k Czech später noch eine wichtige Frauenrolle ein. Bei einer Tour durch das Entwicklerbüro sehen wir auf einem Menübild, dass es »Inhalte zum Herunterladen« geben wird? Nebenmissionen? Komplette Addons? Denby Grace schweigt wie ein Mafia-Kronzeuge ... das hatten wir schon. Doch egal, was die Entwickler nachliefern – Einbrüche ins eigene Kasino wird es in **Mafia 2** nie geben. Zum Glück. **GR**



Weil der Handlungsbogen mehrere Jahre überspannt, ändern sich im Spielverlauf die Architektur und die Werbeschilder von Empire Bay. In Taxen (rechts) kann sich Vito durch die Stadt kutschieren lassen.

Mafia 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**
► Hersteller **2k Czech / 2k Games** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Graf: Respekt, Steves Autospreng-Nebenmission fügt sich so nahtlos ins Handlungsgerüst ein, dass es eine Freude ist. Wenn 2k Czech alle optionalen Einsätze derart elegant einbettet, dürfte Mafia 2 wirklich den stimmigen Gangsterfilm-Eindruck erwecken, den die Entwickler anstreben. Zumal die Stadtkulisse nicht der künstlichen Spielzeit-Streckung dient, sondern stets sinnvoll gefüllt sein soll. Ob das stimmt und ob die Handlung durchgehend motiviert, muss sich zwar noch zeigen. Doch dass sie schöne Geschichten schreiben können, haben die Entwickler ja schon mit dem Vorgänger bewiesen. Bleibt also nur noch eines: Ich! Will! Mafia 2! Spielen! Jetzt!



micha@gamestar.de