



**Mafia zählt zu den besten Actionspielen aller Zeiten. Teil 2 wird seinen Vorgänger mühelos beerben. Warum wir uns so sicher sind? Wir haben das Gangster-Epos ausführlich in der Redaktion gespielt.**

**ab 16/18-DVD**

- Top-Spiel-Videos
- Das Spiel
- Die Kämpfe
- Die Missionen
- Die Spielwelt
- Die Technik

**GameStar.de**

Screenshots & Infos  
 ▶ Quicklink: 6898

Eigentlich sollte man Mama ja nicht warten lassen. Doch wir können nicht anders, als wir den jungen Soldaten Vito Scarletta nach seiner Ankunft in Empire Bay City zum ersten Mal selbst steuern dürfen und mit ihm durch sein altes Stadtviertel schlendern. Obwohl ein blinkendes Symbol in der Minikarte auf unser Ziel (die wartende Mutter) hinweist, müssen wir alle paar Meter innehalten, um die Stimmung in uns aufzusaugen. Da gibt es den dicklichen Kioskverkäufer, der uns mit den Worten »Willkommen daheim, Soldat« zuwinkt. Oder den angetrunkenen Typen, der versucht seinen Kumpel auf (angeblich) »nur ein Bier« aus den Klauen der am Fenster schimpfenden Ehefrau zu

befreien. Wir gehen weiter und staunen über die heruntergekommenen Fassaden, die sanft rieselnden Schneeflocken, brennende Mülltonnen, dampfende Gullydeckel und schlagzeilenschmetternde Zeitungsjungen. Während Vaughn Monroes »Let it snow« aus den Lautsprechern trällert, erreichen wir das Haus in dem Vito aufgewachsen ist. Als seine Mutter nun öffnet und ihren Sohn liebevoll umarmt, haben wir bereits unser Herz an **Mafia 2** verloren. Hier ist ein ganz besonderes Spiel in der Mache.

**Willkommen daheim**

Wer den (bis auf das Autorennen, Sie wissen schon ...) überragenden ersten Teil von 2002 (GameStar-Wertung: 90 Punkte) nicht

gespielt hat, den können wir beruhigen. **Mafia 2** erzählt eine eigene, vom Vorgänger unabhängige Geschichte: Vito Scarletta, die neue Hauptfigur, kehrt Mitte

der 40er-Jahre aus dem Zweiten Weltkrieg zurück nach Empire Bay, um zusammen mit Mutter und Schwester ein neues Leben anzufangen, die perfekte Nach-



Die Nvidia-exklusiven PhysX-Effekte sorgen für zusätzliche **Trümmer** nach heftigen Schießereien.

**Die Mission »Zimmerservice« in sechs Schritten**



Vito bekommt den Auftrag, einen Verräter in dessen Hotel zu töten; am besten publikumswirksam. Der Plan: ein Bombenanschlag.



Im Keller des Hotels kauen wir einen **Blaumann**, gelangen so in den Suite-Bereich unserer Zielperson und verminen den Konferenzraum.



Als wir über das Dach abhauen, werden wir von **Bodyguards** überrascht. Es kommt zu einer heftigen Schießerei.



Mafiosi ballern wohl gern aus dem **fahrenden Auto**. Wir halten dagegen und zerlegen nebenbei eine komplette **Fensterfront**. Die meisten der Story-Missionen gipfeln in einer Schießerei.

kriegsidylle also. Mitten hinein platzt jedoch tags darauf ein Schläger, der Vitos Schwester Francesca bedroht. So erfährt Vito, dass sein verstorbener Vater hohe Schulden hinterlassen hat, die die Familie binnen weniger Tage bei einem gefürchteten Mafiaboss begleichen soll. Vito sucht Hilfe bei seinem zwielichtigen Cousin Joe und gerät aus Ver-

zweiflung auf die berühmte schiefen Bahn. Zwar mag ein solcher Auftakt wenig innovativ wirken (**GTA 4** lässt grüßen), spannender und vor allem nachvollziehbarer als das zufällige Hineinschlittern in die Gangsterszene, wie es beim Vorgängerhelden Tommy der Fall war, ist Vitos Schicksal aber allemal. Zumal es der Entwickler 2K Czech meisterhaft ver-

steht, den Spieler durch fantasztisch gefilmte und (auch im Deutschen) professionell vertonte Zwischensequenzen emotional ins Geschehen zu ziehen und ihn nicht mehr loszulassen. So früh so »eingesaugt« von einem PC-Spiel fühlten wir uns zuletzt 2002, beim ersten **Mafia**.

**Sie leben!**

Um nicht zuviel von der Story zu verraten, werden wir im Folgenden keine weiteren zusammenhängenden Details zur Haupthandlung verraten. Auch die zahlreichen und allesamt vielschichtig gezeichneten Charaktere behandeln wir nur am Rande. Vitos Cousin Joe nehmen wir uns aber dennoch mal zur Brust, weil der Bursche exemplarisch dafür steht, wie 2K Czech seine Figuren in Szene zu setzen weiß. Als wir zu Beginn des zweiten Kapitels frühmorgens den heruntergekommenen Flur zu seiner Wohnung entlanggehen, stolpern wir

über eine mit einem Besen bewaffnete Hausfrau, die sich lautstark darüber aufregt, dass Joe mal wieder nicht die Nachtruhe eingehalten habe und was immer dieser Lärm solle. Die Ursache ist schnell klar: Party! Als Joe die Tür öffnet, steht er nur in Unterwäsche bekleidet vor uns, während im Hintergrund gleich zwei halb-nackte Mädels kichern. Allerdings wird im Verlauf des Spiels deutlich, dass sich Joe hinter seinen Frauengeschichten zu verstecken versucht. Denn tief in seinem Innern ist er lange nicht so hart, wie er sich gibt. So stellt er sich als ziemlicher Schleimer heraus, lacht unterwürfig auch über die schlechtesten Witze seine Dons. Oder er versucht, mit dem Schmieden obskurer Pläne Eindruck zu schinden; Joe ist offensichtlich hinter der Fassade des Lebemanns und Gangsters ein ganz schön armes Würstchen. Vor allem diese Eigenheiten, Macken und Schwächen hauchen Joe wie



**Empire Bay City** erinnert vor allem in der Innenstadt frapierend an New York.



Vito und Joe seilen sich mit einem **Fensterputzaufzug** an der Hotelfassade ab. Jetzt müssen wir nur noch den Zünder aktivieren.



Unsere Bombe detoniert in einer spektakulären **Zwischensequenz**. Publikumswirksam war der Anschlag allemal, aber auch erfolgreich?



Unsere Zielperson hat die Explosion überlebt und flieht. Wir hetzen hinterher und ballern uns durch die brennende **Hoteletage**.



Leichter Treffer  
 Schwerer Treffer  
 LEERTASTE Gedrückt halten, um auszuweichen

In den **Prügeleien** dürfen wir nun Komboketten aneinander reihen. Das macht die Kämpfe einen Tick taktischer als im Vorgänger.

auch allen anderen Figuren in **Mafia 2** Leben ein und machen sie zu mehr als nur einer Anhäufung von Bytes und Polygonen – eine Meisterleistung.

### Vollzeit-Job

Neben der hervorragenden Charakterzeichnung ist es vor allem das Missionsdesign, das uns bereits in der Preview-Version überzeugt. Die Story-Aufträge werden von filmreifen Spannungsbögen getragen und gipfeln oft in einem actiongeladenen Finale. Umso schöner, dass die von uns bisher gespielten Missionen auch noch enorm abwechslungsreich sind. Ein Beispiel: Wir sollen für Don Falcone einen Verräter aufspüren und herausfinden, mit wem er zusammenarbeitet. Also »leihen« wir uns ein Auto und verfolgen

den Burschen – natürlich mit gebührendem Abstand – zu einem verlassenem Schachthof. Allerdings können wir das Gelände nicht betreten, ohne aufzufliegen. Glücklicherweise verrät uns ein ansässiger Autoschrauber, dass wir durch die Abwasserrohre in die Fabrik gelangen. Dort angekommen, zieht **Mafia 2** die Spannungsschraube weiter an. Wir dürfen auf keinen Fall entdeckt werden und schleichen mit zum Zerreißen gespannten Nerven durch die spärlich beleuchteten Flure, weichen Patrouillen aus und huschen von Deckung zu Deckung bis zum Ziel. In einer Zwischensequenz kommt es schließlich zur Konfrontation mit dem Verräter und seinem ... nein, das verraten wir jetzt nicht. Nur das Ergebnis: eine handfeste Prüge-

lei. Die Nahkämpfe hat 2K Czech im Vergleich zu **Mafia** leicht überarbeitet. Zur Erinnerung: Im ersten Teil konnten Sie Faustschläge »aufladen«, sprich: Je länger Sie die Maustaste gedrückt hielten, desto weiter holte Tommy aus. In **Mafia 2** hingegen teilen Sie mit der linken und rechten Maustaste schwache und starke Schläge aus, die Leertaste ist zum Ausweichen da. Gut getimt, lassen sich so Schlagkombinationen aneinander reihen, durch die Vito seinen Widersachern besonders fest aufs Maul gibt. Das ist anfangs noch ein wenig gewöhnungsbedürftig, geht mit der Zeit aber gut von der Hand.

### Die moderne Mafia

Wo wir gerade bei den Neuerungen sind: 2K Czech erfindet

das Spieldesign-Rad zwar nicht neu (warum auch?), feilt in **Mafia 2** aber kräftig an einigen Stellen. Das Autoknacken etwa läuft nicht mehr automatisch ab, sondern wird durch ein an **Alpha Protocol** erinnerndes Minispiel inszeniert, in dem Sie die Zylinder des Schlosses richtig anordnen müssen. Vor allem auf offener Straße sorgt das Dietrich-Spielchen für zusätzliche Spannung. Denn je länger Vito braucht, desto höher ist die Gefahr ertappt zu werden. Zwar könnten wir auch einfach die Scheibe einschlagen, dann rennen etwaige Augenzeugen aber noch schneller zum nächsten Polizisten. Die gehen in **Mafia 2** übrigens zwar an allen Ecken auf Streife, dafür greifen die Cops aber nicht mehr so häufig zur Pfeife, wie sie das noch im



Der Motor unseres **Fluchtwagens** gibt den Geist auf. Schön zu sehen: das detaillierte Schadensmodell.



Neu: Färbt sich das **Bild grau**, steht Vito kurz vorm virtuellen Tod. Jetzt schnell in Deckung gehen!



Überraschung! Mit **schwerem Geschütz** ballern wir aus dem Hinterhalt auf feindliche Mafiosi. Das erinnert wegen der bislang arg zweckmäßigen KI noch ein bisschen an Moorhuhn.

Vorgänger getan haben; Rotlicht-Sünden etwa bleiben künftig straffrei. Ebenfalls neu: Wie in Actionspielen mittlerweile üblich gehören Heilpäckchen nun auch in **Mafia 2** der Vergangenheit an.

Stattdessen regeneriert sich Vito selbsttätig, wenn er einige Augenblicke in Deckung geht. Apropos Deckung: Die spielt in den Schießereien eine weit wichtigere Rolle als noch im Vorgänger, denn

die Kontrahenten wechseln bereits in der Preview-Version häufig ihre Position und feuern sehr treffsicher. Doch Vorsicht: Die Levels sind teilweise zerstörbar. Holzzäune und Betonpfeiler geben unter Beschuss nach und bieten dann keinen ausreichenden Schutz mehr. Das macht die Actioneinlagen noch ein gutes Stück dynamischer.

und intensives Spielgefühl. Auch technisch hinterlässt **Mafia 2** einen sehr guten Eindruck. Insbesondere der Detailgrad der Figuren ist enorm. In Nahaufnahmen erkennen wir jede Hautpore und jede noch so kleine Gefühlsregung, und die Animationen schlagen sogar das in dieser Beziehung sehr starke **GTA 4**. Kritikeln können wir bislang nur an Kleinigkeiten: So sollte 2K Czech Empire Bay City etwas stärker bevölkern. Momentan wirkt die Stadt zu steril. Auch über das Speichersystem sollten die Jungs noch mal nachdenken. Wie schon im ersten **Mafia** dürfen Sie Ihren Fortschritt nicht frei sichern, was in den teils langen Missionen für Frust sorgen kann. Aber wer hat behauptet, dass das Leben eines Mafiosi einfach wäre? **DM**

### Gute Aussichten

Obwohl unsere Preview-Version nur einen kleinen Teil des eigentlichen Programms enthielt, sind wir uns sicher, dass **Mafia 2** ein herausragendes Actionspiel wird. Die stimmungsvolle Welt, die Charaktere, das Missionsdesign, die Geschichte, all das greift schon jetzt perfekt ineinander und erzeugt ein motivierendes



Die zahlreichen **Zwischensequenzen** sind fantastisch vertont und aufwändig animiert.



Erwischt: Jetzt können wir entweder wegrennen (schlechte Idee) oder den Strafzettel bezahlen.

### Mafia 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **27. 8. 2010**  
 ► Hersteller **2K Czech / 2K Games** ► Status **zu 90% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Meine Hoffnung wurde bestätigt: Mafia 2 ist ein ganz großes Spiel! Die von 2K Czech überragend eingefangene Stimmung, die packend erzählte Geschichte, die vielschichtigen Charaktere – an all dem werden sich künftige Actionspiele messen lassen müssen. Ich habe keine Zweifel daran, dass Mafia 2 seinen grandiosen Vorgänger noch übertrumpft.



danielm@gamestar.de

### Potenzial **Ausgezeichnet**