

Mafia 2

... ist ein prächtiges Story-Monster, aber nicht der erwartete GTA-Killer.

Von Fabian Siegmund

Genre: **Actionspiel** Publisher: **2K Games**
Entwickler: **2K Czech (Mafia, GameStar 10/02: 91 Punkte)**
Termin: **27.8.2010** Spieler: **1**
Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6998 Auf DVD: Test-Video



W

arum müssen Helden in Gangsterspielen eigentlich immer unfreiwillig in dieses Milieu hineinrutschen?

Warum braucht zum Beispiel Niko Bellic aus **GTA 4** einen Cousin, dem er nur mit illegalen Mitteln aus der Patsche helfen kann? Bestimmt, damit wir uns besser in ihn hineinversetzen können. Damit wir sagen können: »Ich bin zwar ein braver Bürger, aber unter diesen Umständen

würde wohl auch ich Autos klauen und Leute hauen.« Vito Scaletta, der Held aus **Mafia 2**, ist da anders. Der wird Mafioso, weil ihm anständige Arbeit zu blöd

+ Stärken

- + filmreife Gangstergeschichte
- + glaubwürdige Charaktere
- + toller Soundtrack

- Schwächen

- leere Spielwelt
- schlechtes Speichersystem

ist. Er will Geld, er will Macht, er will Frauen, und zwar schnell. Wenn wir mal ehrlich sind, ist das doch eine glaubhaftere Motivation als das Gangsterwider-Willen-Szenario. Und so erzählt **Mafia 2** eine echt wirkende Gangstergeschichte aus den 40er- und 50er-Jahren, in der sich



Vito Scaletta

- geboren 1925
- dekoriertes Kriegsheld
- zielstrebig, umsichtig

Joe Barbaro

- geboren 1924
- Gauner von klein auf
- großspurig, aufbrausend

Unsere Mafiakumpels schießen bei **Verfolgungsjagden** aus den Fenstern. Vito kann das nicht.



Die zerstörbare Umgebung sorgt in den Feuergefechten für tolle Kampfszenen.



Steam-Pflicht

Um Mafia 2 spielen zu können, müssen Sie den Titel an ein Steam-Konto binden, was eine Internetverbindung voraussetzt und den Weiterverkauf des Spiels verhindert.

Zwischensequenzen von **Mafia 2**. Darin bietet uns der Hafenaufseher einen weit- aus lukrativeren, aber eben illegalen Job an. Vito willigt auf der Stelle ein, und wir können's nur zu gut verstehen.

Mafia 2 ist in 15 Kapitel eingeteilt, die in der Regel einen Tag in Vitos Leben beschreiben. Der beginnt meist damit, dass Vito aufsteht: Zuerst pennt er noch auf Joes Couch, später bekommt er seine eigene Wohnung und schließlich sogar ein Haus. Meist übers Telefon wird Vito dann zu seinem aktuellen Arbeitgeber beordert, von da geht's weiter zum nächsten Treffpunkt mit sonstwem, bevor es irgendwann zu einer furiosen Schießerei und/oder Verfolgungsjagd kommt. Bis dahin kann es aber dauern, denn **Mafia 2** lässt sich gehörig Zeit mit der Action – und erinnert dadurch umso mehr an Mafiafilm-Klassiker wie **Der Pate**: Lange Passagen mit pointierten Dialogen werden plötzlich von Gewaltexzessen unterbrochen, nach denen die Herren Mafiosi wie-

unser Held irgendwann fragen muss, ob er nicht lieber was Anständiges gelernt hätte. Doch Vitos Ausbildungsstätte ist der Zweite Weltkrieg: Die erste Mission von **Mafia 2** spielt auf Sizilien, wo Vito als amerikanischer Fallschirmjäger Mussolinis Truppen vertreiben soll. Hier üben wir, mit den Waffen des Spiels umzugehen und auf Knopfdruck in Deckung zu hechten. So verknüpfen die Entwickler geschickt das Tutorial mit Vitos Vorge-

schichte. Denn auf Sizilien bekommt er zum ersten Mal die Macht der Mafia zu spüren: Nicht die überlegene Feuerkraft der Alliierten etwa, sondern allein der lokale Gangsterboss Don Calo bewegt schließlich die italienischen Milizen zur Aufgabe. Vito ist schwer beeindruckt, wie viel Einfluss ein Mann haben kann.

Zurück in Amerika ist Vito erfreut, dass sein Kumpel Joe erste Kontakte zur Mafia geknüpft hat. Insbesondere, weil seine Mutter in Geldnöten steckt und Vito deshalb schnell an Kohle kommen muss. Also doch Gangster wider Willen? Nicht ganz. Denn die Kohle für Mama hat Vito schnell ergaunert. Danach könnte er sich eigentlich als Hafenarbeiter verdingen, aber das ist ihm zu mühsam. Wieder verbinden die Entwickler Story und Spielmechanik: Im Rahmen einer Mission sollen wir am Hafen Kisten auf einen Laster verladen. Das ist genauso langweilig, wie es sich anhört, und so denken wir schnell: »Boah, ehrliche Arbeit nervt.« Sobald wir die Kisten stehen lassen und abhauen, startet eine der vielen tollen

Wenn geballert wird, dann richtig

der zur Tagesordnung übergehen. Aber wenn geballert wird, dann richtig: Dank zerstörbarer Umgebung, satter Waffensounds und einer brauchbaren KI machen die Schießereien einen Mordsspaß. Schade nur, dass **Mafia 2** kein freies Speichern erlaubt. Mal eben einen Spielstand laden und Action erleben funktion-

Don Daniele

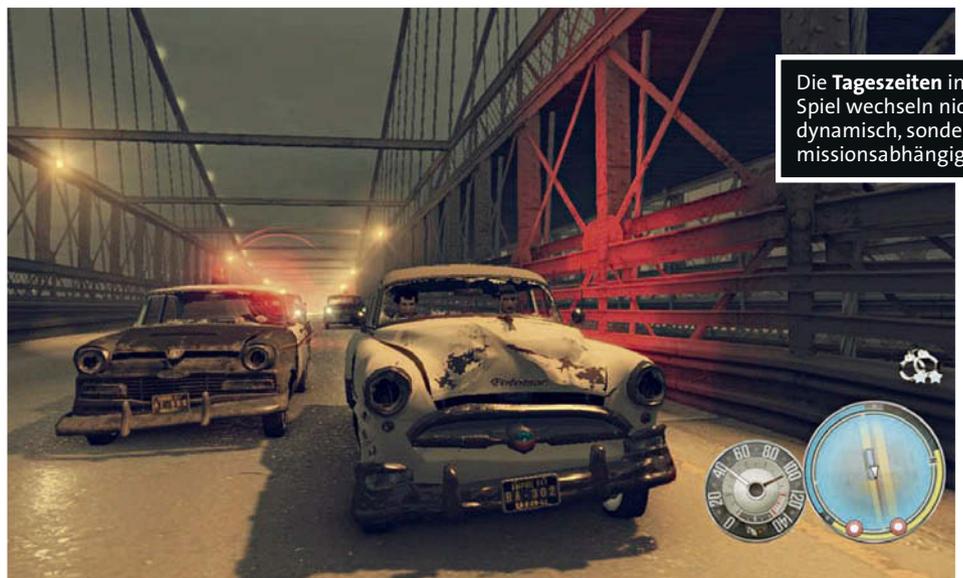
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ich habe mein Herz an Mafia 2 verloren. 2K Czech versteht es, bemerkenswerte Charaktere zu zeichnen und eine spannende, oft dramatische Geschichte zu erzählen. Klar, die offene Spielwelt ist im Grunde keine, und das Speichersystem nervt. Aber das verzeihe ich dem Spiel, weil mich Mafia 2 in eine faszinierende Welt entführt, die mich derartige Details sofort vergessen lässt.

Das Nahkampfsystem lässt sich leicht überlisten: Wer stur auf Blocken drückt, kann gar nicht verlieren.



Die Tageszeiten im Spiel wechseln nicht dynamisch, sondern missionsabhängig.





Vito ist oft mit seinem alten Kumpel **Joe** unterwegs. Wird ihre Freundschaft die gemeinsame Mafiakarriere überstehen?

Es muss nicht immer Mord und Totschlag sein: Mit einer kleinen **Geldspende** können wir uns die Polizei ebenfalls vom Leib halten.

Nach einer Verfolgungsjagd sieht der **Sportwagen** nicht mehr so prächtig aus. Immerhin: Unser selbst erstelltes Nummernschild täuscht die Polizei.



Schießisen liegen in Mafia 2 zwar auf der Straße, zur Not können Sie sich aber auch in legalen und illegalen **Waffenläden** eindecken.



Keine Lust, immer nur in Lederjacke rumzurrennen? Die **Boutiquen** von Empire Bay bieten feinsten Zwirn feil (und lassen sich prima ausrauben).

Tipps für Mafiosi

- Überfall leicht gemacht: Stellen Sie sich unbewaffnet direkt an die Kasse. Wenn Sie erst jetzt eine Knarre zücken, können Sie blitzschnell die Einnahmen einsacken und auf dem Weg nach draußen die Auslagen plündern, bevor die Polizei anrückt.
- Stellen Sie den Wagen der Rocker aus Kapitel 8 nach der Verfolgungsjagd in Ihrer Garage ab, bevor Sie die Mission fortsetzen. So bleibt er Ihnen erhalten. Die Kiste ist der wohl schnellste Viertürer im Spiel und taucht nur in dieser Mission auf.
- Erliegen Sie nicht der Versuchung, ein Polizeiauto zu klauen. Darin werden Sie immer von echten Cops erkannt und verfolgt, die Nummernschilder lassen sich auch nicht austauschen.
- Investieren Sie Ihr Geld ruhig in Ihre Lieblingsautos. Später nimmt Ihnen das Spiel nämlich all Ihr Ersparnis und alle Klamotten wieder weg, aber wenigstens die Autos bleiben.

iert also nicht. Stattdessen sieht's so aus: Bevor wir etwa in Kapitel 8 eine rivalisierende Rocker-Gang über den Haufen schießen dürfen, müssen wir uns erst mal was anziehen, eine Viertelstunde lang mit einem LKW herumgurken und Zigaretten verkaufen, uns Ärger mit besagten Rockern einfangen, dann eine Verfolgungsjagd verlieren, dann den Boss anrufen und um Rat fragen und dann die Lieblingsbar der Gang anzünden, bevor wir die Kerle endlich in ihrem Versteck aufsuchen und die Flinte auspacken dürfen. Erzählerisch ist das toll gemacht und abwechslungsreich in Szene gesetzt, aber für reine Ballerfreunde wohl ein wenig schleppend. Wenn man dabei auch noch ins Gras beißt und lange Passagen noch einmal spielen muss, weil die Speicherpunkte schlecht verteilt sind, dürften selbst Story-Fans genervt reagieren.

Empire Bay, die Spielwelt von **Mafia 2**, ist groß. Trotzdem gibt es hier abseits der

Missionen praktisch nichts zu tun. Eigentlich stört das nicht, immerhin ist die Geschichte ausgesprochen fesselnd, aber wir werden das Gefühl nicht los, dass **Mafia 2** noch mehr hätte werden sollen. So verdient Vito zwar ständig Geld, er hat aber keine Möglichkeit, die Kohle sinnvoll

Geschichtsträchtig
Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich habe es schon bei GTA 4 gesagt: Ich brauche keine Open-World-Elemente wie Sprungschancen oder Rennen, ich brauche eine fesselnde Story. Und die kriege ich bei Mafia 2. Im Laufe des Spiels gibt es immer wieder tolle erzählerische Höhepunkte. Umso bedauerlicher ist es da, dass das Ende für meinen Geschmack dann doch nicht abgeschlossen genug ist. Dennoch: Schon lange keine so gute Geschichte mehr gespielt!



auszugeben: Seine Wohnsituation verbessert sich im Laufe der Geschichte automatisch, und Klamotten sowie Waffen kann er sich ruckzuck klauen (siehe Tipps-Kasten auf Seite 52). Letztlich lässt sich das Geld also nur in Autos investieren, von denen Vito bis zu zehn in seiner Garage parken darf. Die kann er in der Werkstadt tunen, umlackieren oder reparieren lassen. Aber warum Geld in einen Fuhrpark stecken, wenn sich Vito an jeder Ecke eine neue Karre stehlen kann? Ebenso unverständlich: In Vitos Bude steht ein Telefon, aber wenn wir es benutzen wollen, erklärt das Spiel: »Du hast keine Nummer, die du anrufen kannst.« Wenn die Mission es verlangt, fällt Vito plötzlich doch eine Telefonnummer ein. Das wirkt so, als hätte 2K Czech noch mehr Open-World-Elemente einbauen wollen, dann aber Zeit, Geld oder Lust verloren.

In Empire Bay laufen rund um die Uhr drei Radiosender, die zeitgenössische

Musik spielen. Vor Kriegsende hören wir hier regelmäßig Propaganda-Songs, Anfang der 50er freuen wir uns dann über Welthits wie **Rock around the Clock**. Mitunter bauen die Entwickler die Musik gezielt in die Geschichte ein. Als Vito zum Beispiel im Februar 1945 von der Front nach Hause kommt und im Schneegestöber die Straße zur Wohnung seiner Mutter hinaufläuft, ertönt der Klassiker **Let it snow**. Das erzeugt eine tolle, heimelige Atmosphäre, und wir freuen uns mit Vito auf sein Familientreffen. Gänsehautmusik der anderen Art erleben wir einige Kapitel später: Vito fährt zwei seiner Mafia-Kumpels nach Hause, während die auf der Rückbank rotzbesoffen und dennoch zutiefst ergriffen versuchen, das Liebeslied **Return to me** von Dean Martin mitzusingen, das aus dem Autoradio tönt. Die Situation wäre rührend oder sogar lustig, hätten die drei nicht gerade erst die Leiche eines Konkurrenten im Wald verscharrt. Es ist dieser abrupte Wechsel zwischen Brutalität und Menschlichkeit, der **Mafia 2** so packend macht.

Bei der Fahrt mit den betrunkenen Kollegen halten wir uns dank Tempomat brav an die Geschwindigkeitsbegrenzung. Denn wer zu schnell an einem Streifenwagen vorbeirauscht, hat ruckzuck eine Verfolgungsjagd an den Hacken. Kleinere Vergehen lassen sich mit einer Geldbuße begleichen, größere mit Bestechung. Erst nach Mord und Totschlag lassen die Herren von der Rennleitung nicht mehr mit sich reden. Die Fahndungreichweite der Polizei hängt dabei von ihrer Sichtweite ab: Wer sich etwa hinter einer Ecke versteckt, kann seine Verfolger kurzzeitig überlisten, sollte anschließend aber nicht zu nah am nächsten Beamten vorbeisparieren oder -fahren. Der erkennt Vito sonst an seiner Kleidung oder am Nummernschild. Erst wer seine Klamotten, sein Kennzeichen oder gleich den ganzen Wagen wechselt, entkommt endgültig seiner gerechten Strafe.

Ob Vito am Schluss von **Mafia 2** dann doch noch für seine Taten büßen muss, wollen wir natürlich nicht verraten. Keine Überraschung dürfte indes sein, dass er von der Justiz wohl am wenigsten zu befürchten hat. Es sind die vermeintlich feinen Herren von der Mafia, die sich letzten Endes dann doch am liebsten gegenseitig umbringen. Diese Moral der Geschichte muss man sich in **Mafia 2** allerdings ein bisschen selbst suchen: Dass Vito gelegentlich an seiner Karriere zweifelt und seine Arbeit auch Auswirkungen auf sein Familienleben hat, erfahren wir eher zwischen den Zeilen. Wer wie im ersten **Mafia** ein Ende mit Pathos-Paukenschlag erwartet, dürfte von **Mafia 2** also ein bisschen enttäuscht sein,

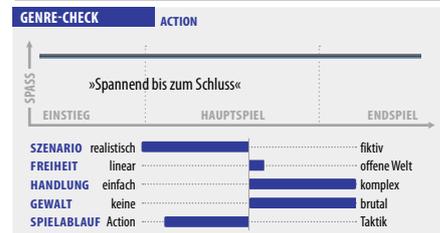
denn zum Schluss bleiben Fragen offen. Womöglich mit gutem Grund: 2K Games hat bereits zwei herunterladbare Zusatzinhalte für **Mafia 2** angekündigt. **FAB**

TERMIN 27.8.2010 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

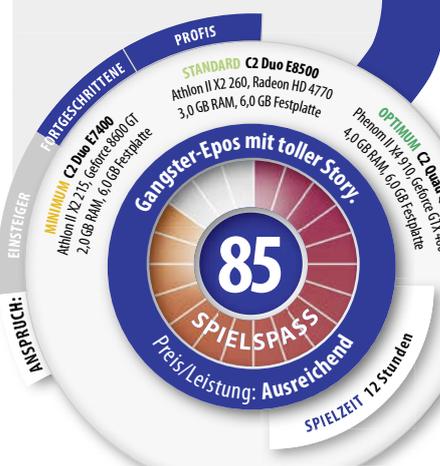
Mafia 2

Actionspiel

Publisher 2K Games
 Entwickler 2K Czech
 Sprache Deutsch, Englisch
 Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
 16 Handbuchseiten
 Kopierschutz Steam



- GRAFIK**
- + tolle Beleuchtung und Farbstimmung + coole Physikeffekte
 - + zerstörbare Umgebung + detaillierte Auto-Schadensmodelle
 - Spielfiguren wiederholen sich oft
- SOUND**
- + großartiger Soundtrack + sehr gute Sprecher
 - + knackige Waffen- und Motorensounds + auf Wunsch englische Sprachausgabe (über Steam frei wählbar)
- BALANCE**
- + automatisches Heilen + drei Schwierigkeitsgrade, zwischen den Kapiteln änderbar + auf »Leicht« beizeiten zu schwer
 - kein freies Speichern - zu wenig Rücksetzpunkte
- ATMOSPHÄRE**
- + überzeugende Mafia-Stimmung + 40er- und 50er-Flair
 - + wechselnde Witterung, Jahres- und Tageszeiten im Laufe der Kapitel + mitunter etwas langatmig
- BEDIENUNG**
- + bis zu zehn Autos speicherbar + Deckungssystem
 - Vito kann nicht aus dem Auto schießen - Ziehen der Waffe dauert teils zu lang, besonders nach dem Verlassen eines Autos
- UMFANG**
- + 15 Kapitel + großer Fuhrpark + Tuning-Elemente
 - + schicke Mafia-Garderobe + außerhalb der Missionen praktisch nichts zu tun - wenig Wiederspielwert
- LEVELDESIGN**
- + detaillierte, glaubwürdige Schauplätze + zerstörbare Umgebung + abwechslungsreiches Empire Bay ...
 - ... das im Wesentlichen nur aus Fassade besteht
- KI**
- + brauchbare KI-Kollegen + Polizeiautos mit guter Wegfindung + Gangster nutzen geschickt Deckung ...
 - ... aber Polizisten nicht
- WAFFEN**
- + klassische Mafia-Knarren + guter Waffenwechsel
 - + Schüsse in den Fahrzeugtank lösen Explosion aus
 - anspruchsloses Nahkampfsystem
- HANDLUNG**
- + Geschichte umspannt sechs Jahre + zahlreiche filmreife Zwischensequenzen + zwielichtige und damit glaubwürdige Charaktere + pointierte Dialoge



Grafikdetails im Vergleich



1280X800, NIEDRIGE DETAILS

Niedrige Details sorgen für Matschtexturen **1** schon in kurzer Distanz. Fehlende Ambient Occlusion **2** und die geringe Auflösung **3** beeinträchtigen die Glaubwürdigkeit der Spielwelt.



1920X1200, HOHE DETAILS

In hohen Details sehen Sie Modelle, Texturen **1** und Schatten bis in große Entfernungen scharf. Ambient Occlusion **2** sorgt für bessere Beleuchtung, die höhere Auflösung **3** für eine feinere Darstellung.

PhysX-Effekte auf Geforce-Karten



Die PhysX-Effekte versehen Mafia 2 mit einer Vielzahl von zusätzlichen physikalisch korrekt berechneten Effekten. Beispielsweise erzeugen Explosionen (stärkere) Druckwellen. Splitter von Scheiben, Mauern, Tischen und Ähnlichem bleiben am Boden liegen, anstatt einfach zu verschwinden.

PhysX gibt es in zwei Stufen: »Mittel« und »Hoch«. Für »Mittel« sollten Sie entweder mindestens eine Geforce GTX 470 oder eine zusätzliche Grafikkarte für PhysX-Berechnungen besitzen. Für »Hoch« ist eine extra für PhysX zuständige Grafikkarte Pflicht, um ruckelfrei spielen zu können.

Besitzer von Radeon-Grafikkarten können die PhysX-Effekte über die CPU berechnen lassen. Das führt aber wegen fehlender Optimierung zu unspielbar starkem Ruckeln.

So läuft Mafia 2 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX							
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX							
		Geforce 200			GTS 250	GTX 260	GTX 250	GTX 280	GTX 285	GTX 295		
		Geforce 400						GTX4 65	GT 470	GTX 480		
		Radeon HD 4000		HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2			
		Radeon HD 5000			HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970		
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	965	X6 1090T	
		Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
		Core 2 Quad					Q6600	Q8300	Q9400	Q9650X4		
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960	
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192	

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800, niedrige Voreinstellung	läuft so flüssig: 1680x1050, mittlere Voreinstellung	läuft so flüssig: 1920x1200, hohe Voreinstellung
		ruckelt stark			

Technik-Tipps

Mafia 2 erfordert eine schnelle CPU: Mindestens zwei Kerne mit 2,6 GHz Takt sollten es sein, um flüssig zu spielen. Bei der Grafikkarte ist das Spiel weniger wählerisch: Beinahe alle Mittelklasse-Modelle der letzten zwei Generationen genügen für maximale Details.

Die Option »Anisotrope Filterung« steuert nicht nur den anisotropen Filter für scharfe Texturen, sondern auch die Texturqualität.

»Ambient Occlusion« entpuppt sich als wichtigste Option: Besonders in Innenräumen sorgen die zusätzlichen diffusen Schatten für ungleich mehr Atmosphäre.

Die eingebaute Kantenglättungs-Funktion regelt Anti-Aliasing nur mit »An« und »Aus« und reduziert die Bildwiederholrate um etwa 40 Prozent. Empfehlenswert erst ab einer Geforce GTX 275 oder einer Radeon HD 4890.

Checkliste

- ▶ Dual-Core-CPU ab 2,6 GHz
- ▶ 2,0 GByte Arbeitsspeicher
- ▶ 6,0 GByte freier Festplattenspeicher
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

NG