

Auch mit Schusswaffen kann Lincoln Nahkampf-Takedowns durchführen. Hoffentlich werden die nicht übermächtig.

Mafia 3

FAMILIENSPIEL NACH NEUEN REGELN

Genre: Action Publisher: 2K Entwickler: Hangar 13 Termin: 2016

Auf DVD: Preview-Video

Sinnvollere Open World, ungewöhnlicher Hauptcharakter, neue Epoche – Mafia 3 soll einiges anders machen und zugleich die Stärken der Vorgänger erben. Kann das glücken? Von Michael Graf

Wer die Gamescom nur für eine aufgewärmte E3 hält, fühlt sich mancherorts bestätigt – nicht jedoch am Stand von 2K Games. Der Publisher hat sich die größte Enthüllung des Jahres nämlich für Köln aufgehoben: Mafia 3. Wir haben den Filzhut abgestaubt, den Geigenkasten poliert und das Actionspiel bereits vor Messebeginn bei einem Event begutachtet. Was wir dort sahen, war allerdings, sagen wir mal, untypisch für die Mafia-Serie: wenig Story, keine Zwischensequenzen, kaum Dialoge. Stattdessen präsentierte 2K Games rund 20 Minuten lang

eine Nebenmission. Das hat auch seinen Grund, die Spielwelt soll diesmal nämlich deutlich sinnvoller ausfallen und nicht nur als Autofahrt-Puffer zwischen zwei Hauptmissionen dienen – dazu gleich mehr. Auf Story und Zwischensequenzen wollen die Entwickler natürlich nicht verzichten. Sie versichern uns, sie seien sich der erzählerischen Stärken der Serie bewusst, wollen bei Mafia 3 aber eben auch manches anders machen. Und zwar nicht nur bei der Spielwelt, sondern auch beim Hauptcharakter. Der ist nämlich erstmals in der Seriengeschichte schwarz.

Szenario und Story

Mafia 3 beginnt im New Orleans des Jahres 1968: In den USA herrscht noch die Rassentrennung (»Segregation«) zwischen Schwarzen und Weißen, in Südostasien tobt der Vietnamkrieg. Die Betonung

im Zusammenhang mit der Story des Spiels liegt auf »beginnt«, das sagen zumindest die Entwickler. Ob die Story von Mafia 3 wie die von Mafia 2 mehrere Jahre überspannt, wollen sie aber noch nicht verraten.

Der Hauptcharakter von Mafia 3 heißt Lincoln Clay und ist im Waisenhaus aufgewachsen, sein Leben lang hat er nach einer Familie gesucht. Als Heranwachsender schloss er sich einer Gang an, dann einer Kirchengemeinde und schließlich der Armee. Er zog in den Vietnamkrieg, kehrte zurück und fand endlich die Familie, die er immer gesucht hatte. Und zwar in der afroamerikanischen Mafia von New Orleans, deren Pate für ihn zum Ersatzvater avanciert, ein Mitmafioso wird eine Art Bruder. Clays neues »Familienglück« hält allerdings nicht lange, schon zu Beginn von Mafia 3 wird die afroamerikanische Mafia von der italienischen angegriffen und fast vernichtet. Clay überlebt jedoch, versammelt den Rest seiner Mitstreiter um sich und schwört Rache an den Italienern sowie deren Paten Sal Marcano.

Mit einem alten Bekannten gegen den Rassismus
Die Rassentrennung und die daraus resultierenden Konflikte sollen auch in Mafia 3 eine wichtige Rol-

Lincoln Clay ist als Waise aufgewachsen und jüngst aus dem Vietnamkrieg zurückgekehrt.



Drogendealer hängen gerne auf Friedhöfen herum. Hier schleicht sich Lincoln an sein Ziel an.

Die Entwickler bauen New Orleans möglichst detailgetreu nach.



le spielen. Auf der Straße begegnet Lincoln beispielsweise einem schwarzen Pärchen, das beim Abendspaziergang von Polizisten schikaniert wird. Einer der Gesetzshüter weist Lincoln forsch an, weiterzugehen. Nun liegt es am Spieler, zu entscheiden, ob er eingreift oder nicht. Das wird auch Auswirkungen haben. Welche genau, verraten die Entwickler aber noch nicht. Lincoln selbst soll ebenfalls das Opfer von polizeilicher Willkür und Rassismus werden. Auch hierzu gibt es noch keine Details.

Clay kämpft auf seinem Rachefeldzug nicht alleine, sondern hat Verbündete. Ihm stehen seine drei Lieutenants zur Seite: eine dunkelhäutige Dame namens Cassandra, Burke, ein Mann mit ausgeprägten Geheimratsecken und ein grauhaariger Italiener. Letzteren kennen wir bereits: Es ist Vito Scaletta, der – natürlich gealterte – Hauptcharakter aus Mafia 2! Was genau Vito nach New Orleans verschlägt und wie Lincoln ihn kennenlernt, wollen die Entwickler zwecks Spoiler-Vermeidung nicht verraten. Gespielt wird Mafia 3 wie gehabt in der Third-Person-Perspektive, man kann auch wieder Auto fahren. Auf das Fahrmodell ist Matthias Worch nach eigener Aussage besonders stolz, ausprobieren konnten wir es allerdings noch nicht. Bleibt also abzuwarten, ob es wieder so unerbittlich ausfällt wie im ersten Mafia oder doch so – verhältnismäßig – vereinfacht wie in Mafia 2. Der Soundtrack passt übrigens bestens zum Szenario, in der Messedemo schallen unter anderem »Paint it black« und »Fortunate Son« aus den Lautsprechern. Wir hoffen auf passende Radiosender im Spiel.

Wir sehen auf der Gamescom ausschließlich die englische Version des Spiels – gesprochen wird in dem gezeigten Abschnitt aber ohnehin nicht viel. Die deutsche Vertonung des Ankündigungstrailers wirkt wegen

Lincolns betont düsterer Stimme indes fast schon unfreiwillig komisch. Nicht schlimm, es ist ja nur ein Trailer. Die finale Vertonung sollte dann aber passender ausfallen.

Offene Spielwelt

Die Straßen von New Orleans sehen nicht spektakulär lebendig aus, sind aber durchaus belebt; es gibt zahlreiche Passanten und natürlich Straßenverkehr. Auch der Aufbau der Stadt wirkt realistisch, beispielsweise kann Lincoln mit dem Auto durch enge Seitengassen fahren, um die Polizei abzuhängen.

Apropos: Ob es wie in den Vorgängern zu beachtende Verkehrsregeln und ein Tempolimit geben wird, wollen die Entwickler noch nicht verraten. »Das Wichtigste für uns ist, dass die Spieler immer Spaß haben und

nicht bestraft werden«, antwortet Matthias Worch kryptisch auf unsere Frage. Klingt eher nicht so, als gäbe es wieder Verkehrsregeln, für deren Missachtung man von der Polizei verfolgt wird.

In der offenen Spielwelt kann Lincoln Verbrechernes der italienischen Mafia erobern. In unserer Präsentation ist das stellvertretend für andere Etablissements eine Drogenhöhle. Dazu muss Lincoln allerdings erst mal herausfinden, wo sich der jeweilige Betrieb überhaupt befindet – in diesem Fall, indem er einen Drogendealer verhört. Um das jeweilige Verbrechernes zu erobern, muss Lincoln dann »nur noch« hinfahren und dessen Boss (nebst Anhang) ausschalten. Ein erobertes Verbrechernes kann Lincoln dann anschließend einem seiner drei Mitstreiter

Die neuen Entwickler

Nach der Schließung des ehemaligen Mafia-Entwicklerstudios 2K Czech entsteht Mafia 3 bei Hangar 13 (Nein, die haben nichts mit Deck 13 zu tun!). Das neue Studio sitzt in Novato bei San Francisco und wurde von Haden Blackwell gegründet, dem ehemaligen Entwicklungsleiter von Star Wars: The Force Unleashed. Als Producer fungiert James Edward, der bei Irrational Games an Bioshock Infinite mitgearbeitet hat. Der Design Director, bei dem alle Entwicklungsfäden zusammenlaufen, ist der Deutsche Matthias Worch, der als Doom- und Quake-Levelbastler angefangen hat, danach unter anderem bei Ritual Entertainment sowie am eingestellten Star Wars 1313 arbeitete. »Wir sind hier ein bunt zusammengewürfeltes, aber sehr erfahrenes Team«, sagt Worch. »Hier arbeiten ehemalige Entwickler von Far Cry, Star Wars 1313 und anderen Spielen.« Auch ehemalige Mafia-Designer sind bei Mafia 3 wieder mit dabei, etwa der Lead Artist, der bereits zuvor am Weltedesign gearbeitet hat.



Michael Graf und Matthias Worch von Hangar 13 besprechen irgendwas mit Betonschuhen und schlafenden Fischen.



Auf das Fahrmodell sind die Entwickler besonders stolz, ausprobieren konnten wir's aber noch nicht.

übergeben. Vito etwa stellt ihm Italo-Schlägertrupp als Helfer zur Verfügung, die er an einer Telefonzelle »bestellen« kann. Ein anderer Helfer kann – ebenfalls per Telefon – dazu aufgerufen werden, die Polizei zu bestechen, damit sie die Verfolgungsjagd abbläst und der Fahndungslevel sinkt. Und wieder ein anderer kann Drive-By-Shootings anordnen oder bringt einen mobilen Waffenladen vorbei, damit Lincoln frische Knarren und Munition kaufen kann. Als Schwarzer darf er das in normalen Waffenläden nämlich nicht. Abhängig davon, wem Lincoln die Stützpunkte übergibt, ändert sich allerdings auch die Stimmung der Helfer. Wenn Lincoln sich bei einem der drei zu sehr einschleimt, verärgert er möglicherweise die beiden anderen. Die sind nämlich keineswegs seine Kumpels, sondern erhoffen sich eigene Vorteile. Lincoln schließt lediglich Zweckbündnisse, keine Freundschaften.

Mafia ist keine Wirtschaftssimulation

Fest steht auch: Es soll keinen Strategiemodus wie etwa in Der Pate 2 geben. »Wir glauben nicht, dass die Fans jahrelang auf Mafia 3 gewartet haben, um nun eine Wirtschaftssimulation zu spielen«, scherzt Matthias Worch. »Und Vito soll eben nicht nur ein Menüpunkt sein, sondern ein echter Charakter, der natürlich auch eine wichtige Rolle spielt.« Klingt interessant, auch wenn Worch Details schuldig bleibt. Was genau passiert, wenn ein Lieutenant verärgert ist, wollen die Entwickler ebenfalls noch nicht verraten. Es könnte sein, dass es auch die Hauptstory beeinflusst, wenn auch nicht dramatisch. »Wir wissen schon sehr genau, was wir erzählen wollen«, sagt Matthias Worch. Wirklich nicht-linear soll die Geschichte also nicht werden. Dennoch wird man laut Worch »Entscheidungen« treffen, die sich auswirken. Mal sehen, was hier noch folgt.

Nicht-linear soll auch die Spielwelt werden: Überall in New Orleans kann Lincoln Kleinkriminellen begegnen, die erwähnten Drogendealer lungern bevorzugt in dunklen Seitengassen oder auf Friedhöfen herum. Es soll allerdings noch andere Gangstertypen geben, die Entwickler versprechen ein »kriminelles Ökosystem«, das auch ohne Lincolns Zutun existiert und funktioniert. Mal sehen, wie lebendig und dynamisch es sich letztlich anfühlt – vielleicht stehen dann einfach nur überall irgendwelche Verbrecher herum.

Beim Verhör hat Lincoln unterschiedliche Möglichkeiten. In der Präsentation erwischt er den Drogendealer, als der gerade im Auto flüchten will, zwingt ihn auf den Beifahrersitz und rast dann halsbrecherisch durch die Stadt, um ihm Angst einzujagen. Eine andere Verhörmöglichkeit wäre eine klassische Faustmassage. Brutal, ja – aber immerhin muss Lincoln niemanden umbringen, er



Das gesuchte Drogennest versteckt sich im Keller eines Jazzclubs. Lincoln kann es mit gezückter Waffe stürmen – oder sich einschleichen.



Auf den Straßen von New Orleans sind zahlreiche Passanten unterwegs, hier etwa im französischen Viertel.

kann viele Ziele auch erreichen, ohne einen Gegner zu töten. Nach einem Verhör kann sich Lincoln dann entscheiden, ob er den Informanten töten oder verschonen möchte.

Nachdem Lincoln ein Verbrechernes erobert hat, schlagen die Italiener natürlich zurück. In der Messedemo wird der Rache selbst zum Racheziel, bei einer Autofahrt durch die Stadt jagen ihn Autos voller bewaffneter Mafiosi. Die bugsiert er entweder in den Gegenverkehr, versucht die Flucht, schießt aus dem fahrenden Wagen – oder steigt einfach aus und entledigt sich der Verfolger mit dem Granatwerfer.

Kampfsystem

Wie schon in Mafia 2 gibt es wieder ein Deckungssystem, Lincoln kann sich also hinter Objekte kauern und aus der Deckung schießen. Ballern ist aber nicht die einzige Lösung: Lincoln darf auch schleichen, was alternative Vorgehensweisen eröffnet. Statt sich durch das Drogenest zu schießen, kann man sich auch durch die Hintertür einschleichen. An jedem Schauplatz soll es grundsätzlich mehrere Eingänge geben, die man unter anderem durch Erkundung der Umgebung oder Verhöre aufspüren kann.

Schleichen ist besonders dann sinnvoll, wenn ein krimineller Betrieb ganz normale Geschäfte als Fassade nutzt. Das in der Präsentation gesuchte Drogenest etwa versteckt sich im Keller einer durchaus gut besuchten Jazzkneipe.

Sowohl beim Schleichen (Messerattacke von hinten) als auch im offenen Kampf gibt es Takedown-Manöver, mit denen Lincoln seine Gegner direkt ausschalten kann. Beispielsweise, indem er auf Tastendruck losstürmt und die Schrotflinte aus nächster Nähe abfeuert. Das sieht in der Präsentation noch übermächtig aus, soll laut Matthias Worch aber schwieriger sein, als es scheint: »Da muss schon einiges zusammenpassen«, sagt er und spielt damit womöglich darauf an, dass Takedowns im offenen Kampf auch gutes Timing erfordern. Anders als im Vorgänger gibt es in Mafia 3 keine automatische Selbsteilung. Stattdessen hat Lincoln drei Lebensbalken. Wenn einer davon komplett geleert ist, füllt er sich nicht mehr auf. Stattdessen muss der Spieler unterwegs eingesammelte Heilpäckchen einsetzen. Teilweise geleerte Energiebalken füllen sich hingegen nach ein paar Sekunden automatisch wieder auf. Auch wenn in der Präsen-

tation von Mafia 3 ausschließlich tödliche Takedowns zu sehen waren, soll es im fertigen Spiel auch nicht-tödliche Attacken geben. »Wer Lincoln als Menschen begreift, der keine brutale Gewalt anwenden würde, der soll ihn auch so spielen können«, begründet Matthias Worch die Spielmechanik. Ob brutaler oder edelmütiger Gangster – es ist noch etwas Geduld vonnöten: Der Release von Mafia 3 ist für 2016 geplant, wir tippen auf die zweite Jahreshälfte. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Ich muss gestehen, dass mich die Präsentation von Mafia 3 nicht direkt vom Hocker gehauen hat. Die Grafik sieht gut aus, aber nicht überragend, die Verbrechernes-Eroberung wirkt auch nicht weltbewegend neuartig. Die Kämpfe sind solide, aber nicht originell, und die Open World stößt bei aller Passantenvielfalt und Belebtheit ebenfalls nicht in neue Staundimensionen vor.

Spannend ist an Mafia 3 für mich vor allem, was auf der Gamescom nur angedeutet wird, nämlich die Möglichkeiten des Szenarios. Auf einen afroamerikanischen Hauptcharakter zu setzen und die Rassenkonflikte der 60er zu thematisieren, setzt ein Zeichen und kündigt vom Mut der Entwickler – gerade in Zeiten, in denen in den USA wieder vermehrt über Polizeigewalt gegenüber Schwarzen diskutiert wird.

Abgesehen davon hat der Gamescom-Schwerpunkt auf einer Spielwelt-Nebenbeschäftigung durchaus seinen Sinn. Denn just die offene Welt war in Mafia 2 – wie auch in L.A. Noire – fast schon störend, weil ich darin lediglich von Storymission zu Storymission fahren durfte. Sonst gab's wenig zu tun, die Kulisse war genau das: eine Kulisse, durchaus stimmungsvoll, aber auch leer. Wenn New Orleans nun besser gefüllt wird – gerne!

Und wenn diese »Füllung« durch die Beziehung zu den drei Kameraden erzählerisch unterfüttert wird, weil ich die Mitstreiter durch Verbrechernes-Zuteilungen beglücke oder erzürne und die Folgen tragen muss – umso besser! Natürlich besteht die Gefahr, dass Hangar 13 das in den Sand setzt und Lincoln zum Klischee-Abziehbildchen mutiert. Es mag sein, dass die einst ruppig-europäische Mafia-Serie jetzt »amerikanisiert«, an den Massenmarkt angepasst, geglättet und auf Zugänglichkeit gebürstet wird. Und es mag durchaus sein, dass uns hier zwar ein solider Actiontitel inklusive Schleichoption erwartet, aber keine spielerische Offenbarung.

Aber vielleicht erwartet uns eben auch eine packende Story aus einer ungewöhnlichen Perspektive in einem zumindest nicht alltäglichen Szenario. Ich freue mich jedenfalls schon auf die nächsten News aus New Orleans.



Rassenkonflikte: Hier werden schwarze Spaziergänger von weißen Polizisten drangsaliert.



Wenn Lincoln ein Verbrechernes erobert hat, schlagen die ehemaligen Besitzer zurück. Für diese Gangsterkarosse ist hier allerdings Endstation.