

Mafia 3

EINE SPIELWELT WILL GESCHICHTE SCHREIBEN

Genre: **Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Hangar 13** Termin: **7.10.2016**

Mafia 3 will trotz vollgepackter Open World ebenso gute Geschichten wie die Vorgänger erzählen.

Von Heiko Klinge

Mafia 3 sieht für manchen Serienfan zu sehr nach generischem Open-World-Aufgaben-Abklappern aus und zu wenig nach meisterhaft erzähltem Gangster-Epos. Das ist etwas unfair, denn eigentlich will Entwickler Hangar 13 nur den größten Schwachpunkt der Vorgänger beheben. Nämlich, dass die Open World dort im Grunde nicht viel mehr als eine Kulisse war, wenn auch eine zugegebenerweise sehr atmosphärische.

Mafia 3 will deshalb den Beweis antreten, dass auch mit Aufgaben vollgepackte offene Spielwelten spannende Geschichten erzählen können. In der 30-minütigen Gameplay-Demo geht es dann auch zunächst darum,

wie dieser Spagat gelingen soll, nur um uns im Anschluss noch eine aufwändig inszenierte Storymission nach feinstem Mafia-1-Bauart um die Ohren zu hauen.

Eine Open World, viele Geschichten

Das stark an New Orleans erinnernde New Bordeaux besteht aus zehn Distrikten, die sich Held Lincoln Clay auf seinem Rachefeldzug gegen Mafiaboss Sal Marcano unter den Nagel reißen will. Jeder dieser Stadtteile soll seinen eigenen Stil und seine eigenen Geschichten haben. Im sumpfigen Vorort Bayou dominieren Bretterbuden und der illegale Waffenhandel, das Reichenviertel Frisco Fields ist vom Rassenhass verdorben, und in den Slums von Delray Hollow zerstört Heroin jeden Tag Dutzende Existenzen. In jedem der Distrikte führt außerdem einer von Sal Marcanos Unterbossen das Kommando, was Lincoln mit allen Regeln der Gangsterkunst

beenden möchte. Nach allen Regeln der Kunst heißt vor allem möglichst viel Schaden anrichten. Und zwar in vorgegebener Millio-nenhöhe, damit die Unterbosse das Problem Lincoln – wie es so schön heißt – persönlich aus der Welt schaffen wollen. Diesen Schaden verursachen wir mit der Zerstörung von Mafiaeigentum, aber auch mit dem Verhin-dern von Deals, dem »Befragen« von Zeugen oder aufwändigen Sabotageaktionen.

Bei unserem Kreuzzug sind wir nicht allein, sondern heuern im Verlauf der Story drei Kumpanen an: den irischen Gangster Burke, die Haitianerin Cassandra sowie Vito Scarletta, den sichtbar gealterten Helden aus Mafia 2. Spannend: Nach jeder Distrikt-übernahme müssen wir im sogenannten Sit-down entscheiden, welchem unserer Leute wir den Stadtteil übergeben. Jeder bringt andere Vor- und Nachteile mit sich, die unsere Spielweise nachhaltig beeinflussen sollen.



Wir machen ordentlich Krawall, um die Mafiabosse aus ihrem Versteck und auf unsere Spur zu locken.



Mafia 3 setzt in den Schießereien auf bekannte Deckungs-Shooter-Mechaniken.



Die Spielwelt von Mafia 3 transportiert die Südstaatenatmosphäre hervorragend.



In Sitdowns teilen wir unsere eroberten Gebiete unter den Erfolgsleuten auf.



Im Gegensatz zu den Vorgängern ist die offene Spielwelt diesmal nicht bloß Fassade.

Durch unsere Entscheidungen können wir unsere Mitstreiter aber auch verärgern und sie bis zum Verrat treiben, was sich sogar in speziellen Storymissionen äußern soll.

Story-Showdown auf dem Schaufelraddampfer

Was passiert, wenn wir einen von Sal Marcannos Handlangern in die Enge getrieben haben, erleben wir an Bord eines Schaufelraddampfers. Dort veranstaltet Onkel Lou eine Benefizparty mit seinen Politikerfreunden, um Kohle aufzutreiben und den Kopf nochmal aus der Schlinge zu ziehen.

Nicht mit Lincoln. Der deponiert kurzerhand eine Bombe bei einem Kran, sodass er mit Getöse auf den Dampfer stürzt. Aber schnell schwimmen, denn in den Flüssen rund um New Bordeaux wimmelt es von Krokodilen. Wer das sinkende Schiff unverdaut erreicht, bekommt zur Belohnung ebenso

spektakuläre wie brachiale Deckungsschusswechsel mit Onkel Lous Schergen, bei denen die halbe Bordeinrichtung zu Bruch geht. Feinde stürzen über die Reling in Richtung Krokodilmäuler, immer wieder verlieren Lincoln und Gegner das Gleichgewicht, wenn das Schiff weiter in Schieflage gerät. Die Feind-KI macht dabei einen cleveren Eindruck, nimmt Lincoln gezielt in die Zange und zwingt ihn mit Molotov-Cocktails aus der Deckung. Das alles sieht richtig klasse aus, gerät aber auch immer wieder leicht ins Stocken. Etwas Optimierungsarbeit hat Hangar 13 also noch vor sich.

Es kommt, wie es dramaturgisch kommen muss: Gerade als Lincoln sein Ziel erreicht, zerreißt es den Dampfer in einer gewaltigen Explosion, Lou und Lincoln finden sich kurze Zeit später halbtot am Ufer wieder. Und Mafia 3 ändert urplötzlich das Tempo: Als wir

Lou humpelnd verfolgen, wird aus dem Deckungs-Shooter für kurze Zeit ein Schleichspiel. Denn im Gegensatz zu uns hat Lou seine Waffe retten können. Also gilt es, ihn im sumpfigen Brachland geschickt zu umgehen, um ihn hinterrücks zu ermorden. Das alles zu den Klängen von Creedence Clearwater Revival. Ja, das mit der Atmosphäre hat auch das dritte Mafia noch drauf. ★



In einem Schleichabschnitt müssen wir Onkel Lou im Bayou verfolgen und überwältigen.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Wow, bei der Storymission hat es Mafia 3 definitiv krachen lassen. Gut, die Idee, an Bord eines untergehenden Schiffes zu kämpfen, ist nicht unbedingt neu – aber ein Schaufelraddampfer gepaart mit cooler Sixties-Musik macht atmosphärisch dennoch einiges her. Auch die gezeigten Zwischensequenzen mit vielen interessanten Charakteren lassen hoffen, dass Mafia 3 trotz des ungewöhnlichen Helden seinen Serienwurzeln treu bleibt.

Auch die Prämisse, bei der Open World auf Sammel-Krimskrams zu verzichten und sie stattdessen mit Storyelementen zu füllen, klingt zumindest auf dem Papier sehr interessant. Freilich bleibt abzuwarten, wie stark die einfachen Distriktaufträge gegenüber den aufwändig inszenierten Hauptmissionen abfallen. Das Gezeigte hat aber definitiv Lust auf mehr gemacht. Und das ist angesichts meiner anfänglichen Skepsis durchaus ein gutes Zeichen.