

Mafia 3

THE SOUND OF VIOLENCE

Eine Spielwelt zum Verlieben: Sonnenuntergang in New Bordeaux. Neben einem Tag-Nacht-Wechsel gibt's in Mafia 3 auch dynamisches Wetter.

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

Auf DVD: Preview-Video

Mafia 3 schlägt ein neues Kapitel für die Reihe auf und zeigt, dass es manchmal eine gute Idee ist, mit Traditionen zu brechen.

Von Rae Grimm

Bevor wir auch nur den ersten Schluck Kaffee trinken, sind wir Teil einer kleinen Jazz-Parade. Was in jeder anderen Stadt irritierte Menschen auf die morgendlichen Straßen locken würde, lässt in New Orleans niemanden auch nur mit der Wimper zucken. Hier gehören diese Umzüge zum Stadt- und Klangbild. Dass in Mafia 3 die Musik eine prominente Rolle einnehmen wird, ist folglich nicht verwunderlich, immerhin spielt der Open-World-Shooter in einem Nachbau von New Orleans. Wir werden Stücke von Aretha Franklin, Steppenwolf oder den Rolling Stones hören, auch Elvis und James Brown werden uns begleiten. Publisher 2K Games hat über 100 sehr bekannte Songs lizenziert, um den neuesten Mafia-Teil auch hörbar in die 60er zu überführen.

Musik und Blut treffen also aufeinander, als wir für ein Preview-Event New Orleans einen Besuch abstatten, um dort wiederum Zeit im darauf basierenden New Bordeaux mit Lincoln Clay zu verbringen. Der schwarze Hauptcharakter von Mafia 3 soll die typische Mafia-Formel gewaltig durchwirbeln. Mit Lincoln will der Entwickler Hangar 13 zeigen, dass das organisierte Verbrechen auch ganz anders aussehen kann – ohne dabei die Zutaten wie eine packende Geschichte oder fettenreiche Charaktere zu vergessen.

Prolog im Doku-Stil

Mafia 3 entlässt uns nicht sofort in eine offene Spielwelt, stattdessen erleben wir einen linearen, in Missionen aufgeteilten Prolog. Erzählerisch geht's dabei sofort in die Vollen. Wir spielen unterschiedliche Rückblenden und springen dabei zwischen Zeiten und Erzählsträngen hin und her. Diese komplexe Erzählweise erinnert uns wohligh an erste Mafia, wobei wir natürlich noch nicht endgültig abschätzen können, wie viel davon in der offenen Spielwelt übrigbleibt.

Der Prolog – eine Mischung aus Banküberfall und Schleichabstecher in die Sumpfgelände Louisianas – bildet dabei ein

Tutorial, das uns die grundlegenden Werkzeuge an die Hand gibt, um in der Welt der Mafiosi zu überleben. Zum einen die Mechanismen eines klassischen Deckungs-Shooters, wenn wir darauf warten, von unseren Komplizen aus einem von der Polizei belagerten Safe gerettet zu werden. In einem Sumpfgelände lernen wir anschließend, wie wir Mitglieder der haitianischen Mafia möglichst lautlos verfolgen und idealerweise an die lauernden Alligatoren verfüttern.

Das Gameplay wird dabei immer wieder unterbrochen von Zwischensequenzen. Die zeigen den Ex-CIA-Agenten John Donovan und den Priester Father James – allerdings

Lincolns wichtigste Verbündete



Cassandra
Die Voodoo-Königin

Cassandra ist die Leiterin der Haitianischen Mafia und einer von Lincolns Unterbossen, die den Menschenhandel in New Bordeaux stoppen will. Sie bietet uns unter anderem den Waffenhändler, der uns auf Wunsch mit neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen versorgt, und legt mit Moran die Kommunikation von Gegnern lahm.



Vito Scaletta
Der Mafia-Veteran

Von der Empire-Bay-Mafia verstoßen lebt Vito Scaletta, der Protagonist aus Mafia 2, im Exil in New Bordeaux, wo er für Sal Marcano arbeitet, bis dieser ihn umbringen lassen will. Lincoln verhindert das und macht ihn zu einem seiner drei Unterbosse. Vito ist derjenige, der uns einzigartige Waffen, Verstärkung und Fluchtstrategien liefert.



Stilechte Karren, stilechte Knarren: Die Schießereien von Mafia 3 fühlen sich wunderbar wuchtig an.

Jahre später. Im Stil eines Dokumentarfilms sprechen Lincolns ehemalige engste Vertraute entweder in eine unsichtbare Kamera und somit mit dem Spieler oder rechtfertigen sich vor einem Komitee für ihr Rolle in dem Massaker, das Lincoln Clay in New Bordeaux anrichtet. Schon zu Beginn lässt Mafia 3 keine Zweifel aufkommen: Wir werden die wunderschöne Stadt in Schutt und Asche legen und eine Spur aus Verwüstung, Blut und Leichen zurücklassen.

Auf vielerlei Arten ist Mafia 3 in seiner Brutalität extremer als seine Vorgänger. Weder das organisierte Verbrechen, noch der von der CIA in psychologischer Kriegsführung trainierte Lincoln nehmen dabei Gefangene. Das wird bereits zu Beginn deutlich, wenn wir zu den Klängen des Rolling-Stones-Klassikers »Paint It Black« beobachten, wie Lincoln in einem flammenden Inferno alles verliert, was ihm wichtig ist – inklusive sei-

ner Menschlichkeit. Wieder auf den Beinen ist sein einziges Ziel, den verantwortlichen Mafiaboss Sal Marcano zur Rechenschaft zu ziehen. Ohne Rücksicht auf Verluste.

Mafia 3 ist eine klassische Rache-Geschichte, die mit jedem Charakter neue Facetten bekommt und sich wie ein Spinnennetz immer weiter ausbreitet. Allem voran Lincoln Clay, ein unbarmherziger Antiheld, der nicht nur mit dem organisierten Verbrechen, sondern auch mit dem Rassismus seiner Zeit zu kämpfen hat. Der Rassismus ist laut den Entwicklern von Hangar 13 eine notwendige Thematik, um die Geschichte von Mafia 3 zu erzählen, allerdings nicht das Kernelement, um das sich alles dreht.

Wir machen kaum einen Schritt in New Bordeaux, bei dem uns nicht vor Augen geführt wird, dass wir anders sind, egal was wir gerade tun. Beschimpfungen stehen ebenso an der Tagesordnung wie misstrauische und her-

ablassende Blicke. Es ist ein ungewohntes Gefühl, so sehr im negativen Mittelpunkt einer Welt zu stehen, die einem immer wieder reinreibt, dass wir nicht dazugehören.

Schnelle Autos & brutaler Nahkampf

Es wäre eine Lüge zu sagen, dass Mafia 3 eine Gameplay-Revolution wäre. Im Gegenteil. Aus rein mechanischer Sicht ist das Actionspiel sogar sehr konservativ. Es wäre allerdings auch eine Lüge, wenn wir behaupten würden, es hätte keinen Spaß gemacht, in New Bordeaux unser Unwesen zu treiben.

Das fängt schon beim Fahren an. Das Spiel bietet uns jede Menge großartige und zeitgenössische Karossen. Zwar basieren diese nicht auf Original-Lizenzen, das ändert aber wenig daran, dass die Autos sowohl optisch als auch in ihrem Fahrgefühl beeindruckend. Egal ob Sportwagen oder Familienkutsche, jede Karre fühlt sich anders



Thomas Burke
Der irische Anarchist

Thomas Burke ist nicht nur Besitzer eines Schrottplatzes, sondern außerdem Anführer der irischen Mafia. Und er hegt einen persönlichen Hass gegen die Marcano-Familie. Als Unterboss kann er uns mit seinen Kontakten auf Wunsch Fahrzeuge an einen beliebigen Ort liefern lassen oder sogar Verfolgungen durch die Polizei stoppen.



John Donovan
Der Ex-CIA-Agent

John Donovan und Lincoln wurden während ihrer gemeinsamen Zeit in Vietnam Freunde. Zurück in den USA unterstützt der ehemalige CIA-Agent ihn während seines Rachefeldzugs gegen die Marcacos mit Informationen und modernen Hilfsmitteln wie einem Funkgerät, mit dem wir unter anderem den Waffenhändler kontaktieren können.



Father James
Der Priester

Der Priester Father James ist ein alter Familienfreund und spiritueller Berater für Lincoln, der versucht, ihn zurück auf den rechten Weg zu bringen – mit mäßigem Erfolg. Er rettet Lincoln nach dem Massaker in Sammys Bar das Leben, schafft es danach aber nicht, ihn von seinen Racheplänen abzubringen.



Mafia 3 bietet eine Menge unterschiedlicher Autos, deren Fahrverhalten deutlich voneinander unterscheidet. Wer mehr Realismus will, aktiviert den Modus »Simuliertes Fahren«.

an. Wer's ein wenig anspruchsvoller mag, freut sich über die Option »Simuliertes Fahren«, wodurch sich die Oldtimer ähnlich glaubwürdig (oder störrisch) wie im ersten Mafia steuern.

Lincoln hat zwar sein eigenes Auto, lässt es sich genre-typisch aber natürlich trotzdem nicht nehmen, andere Wagen zu stehlen. Das zieht häufig unliebsame Aufmerksamkeit in Form von Zeugen auf sich. Sollten wir diese nicht schleunigst und unauffällig ausschalten, haben wir ratzfatz die Cops im Nacken. Eine blaue Anzeige in der Mitte des Bildschirms zeigt an, ob wir gerade Blicke auf uns ziehen, auf der Minimap wird der Radius dargestellt, in dem die Polizei aktiv nach uns sucht. Wir haben nun die Wahl, ob wir uns auf eine Verfolgungsjagd einlassen wollen oder uns eine Schießerei auf offener Straße leisten. Allerdings sollten wir wahnsinnig aufpassen, dass wir den Stress mit

der Polizei nicht noch durch Stress mit rivalisierenden Verbrechern potenzieren. Einmal sind wir zu einer Nebenmission unterwegs und überfahren kurz vor unserem Ziel versehentlich einen Passanten. Zeugen rufen die Gesetzeshüter, die bald darauf die Gegend nach unserem Wagen absuchen – während wir nur wenige Straßen vom Unfall entfernt einigen Zuhältern im Rahmen einer Nebenmission die Lichter auspusten. Während die Cops erfolglos nach uns fahnden, beenden wir die Mission und dürfen anschließend im Polizeifunk hören, dass die Suche nach uns eingestellt ist. Zwei Fliegen, eine Klappe. Sehr cool und atmosphärisch. Allerdings wäre die Sache wohl anders ausgegangen, wenn die Cops uns gefunden hätten.

Der Kampf gegen die unberechenbare KI

Ob wir in den Missionen eine schleichende oder eine direkte Vorgehensweise wählen,

bleibt uns überlassen – zumindest in der Theorie. Denn in der Preview-Version machen uns die teils noch arg erratisch agierenden Feinde immer wieder einen Strich durch unsere sorgfältig ausgetüftelten Pläne. Manchmal werden wir übersehen, obwohl wir hinter einer lächerlich winzigen Topfpflanze kauern. In anderen Momenten bekommen wir aus heiterem Himmel eine Kugel in den Kopf, ohne auch nur zu ahnen, von wo uns der Schütze aufs Korn genommen hat. Überhaupt: Welcher Schütze?

Am meisten Erfolg und Spaß haben wir also, wenn wir Mafia 3 als Mischung aus Schleichspiel und Shooter angehen. Wenn wir die ersten Gegner heimlich, still und leise ausschalten, laufen wir seltener Gefahr, Aufmerksamkeit auf uns zu ziehen, die für unliebsame Verstärkung sorgen kann. Alarmiert durch Schüsse kann es nämlich durchaus sein, dass einer von ihnen zu einem Telefon sprintet, um seine Kameraden auf den Plan zu rufen. Plötzlich sind wir umzingelt und die Lage sieht um einiges finsterner aus. Schaffen wir es, ihn vorher kaltzustellen, bleibt uns dieses Schicksal erspart.

Kämpfe bestehen entweder aus brutalem, aber immerhin relativ leisem Nahkampf, bei dem Lincolns Messer zum Einsatz kommt, oder aus harten Schießereien. Und trotz der KI-Probleme machen die Schusswechsel schon jetzt jede Menge Laune, vor allem dank des fantastischen Waffenhandlings. Jeder Rückstoß ist spürbar, die Knarren unterscheiden sich in ihrer Widerstandigkeit wohlthuend von dem, was uns Call of Duty und Co. in die Hände drücken. Ein bisschen modernen Schnickschnack kann sich aber auch ein Mafia 3 nicht verkneifen, und auch wenn wir uns Mühe geben, ihn als reine Mechanik zu betrachten, kostet der sogenannte Intel View einiges an Atmosphäre. Der hebt ähnlich wie der Detektivmodus in den Bat-



Mafia 3 lässt sogar harmlose Freizeitparks zu Schauplätzen für finstere Machenschaften werden.

man-Spielen Feinde selbst durch Wände hervor, was zwar einerseits praktisch ist, andererseits aber auch in einem 60er-Setting schlicht deplatziert wirkt.

Deutlich besser gefallen hat uns da das Underboss-System. Nach und nach rekrutieren wir mit Cassandra, Burke und Vito drei Mafia-Oberhäupter, die uns im Kampf gegen die Marcanos unterstützen – für den richtigen Preis. Eine Hand wäscht auch in Mafia 3 die andere. Wir müssen immer darauf achten, niemanden zu sehr zu bevorzugen, um ein Gleichgewicht zwischen den verschiedenen Gruppen zu halten, während wir den einen oder anderen Auftrag für sie erledigen oder ihnen später eroberte Bezirke zur Verwaltung zuteilen.

Und täglich grüßt die Nebenquest

Ein Element, an dem viele Mafia-Fans der ersten Stunde zweifeln, ist die Einführung einer weitläufigeren offenen Welt. Zu leicht lenkt sie in anderen Spielen von der eigentlichen Handlung ab, schwächt sie mit teils repetitiven Nebenaufgaben. Auch Mafia 3 leidet zumindest nach unseren bisherigen Eindrücken unter vielen Kinderkrankheiten, die Open Worlds mit sich bringen. So können wir Playboy-Heftchen und Schallplatten sammeln und Nebenaufgaben erledigen, die alle einen gleichen Aufbau haben – ohne dass uns dafür ein spürbarer Mehrwert abgesehen von Achievements geboten wird.

Aber um fair zu bleiben: Wir haben nur einen Teil des Spiels gesehen, wir haben längst nicht alles erlebt, was wir hätten erleben können. Und vielleicht haben wir auch einfach nur ein schlechtes Händchen bei der Missionsauswahl gehabt und stets die »Kommen, töten, gehen«-Aufträge erwischt. Immerhin haben wir das Spiel nicht linear erlebt. Nach dem Prolog war für uns zunächst mal Schluss mit der Hauptstory, wir wurden »rund 15 Spielstunden später« (so die Entwickler) in die offene Spielwelt entlassen, begrüßt von unzähligen Questmarkern. Und nicht immer verbarg sich hinter den Markern eine Logik: So passierte es zum Beispiel, dass wir ein paar Aufgaben mehrmals erledigen mussten, weil sich die



Die Stadt New Bordeaux ist wie New Orleans ein Schmelztiegel unterschiedlichster Kulturen.

Spielwelt nicht daran erinnerte, dass wir den Ort bereits aufgesucht hatten. Während wir das erste Mal eher zufällig in ein Bordell stolperten und uns dort aus völlig schlüssigen Gründen – mild gesagt – danebenbenommen hatten, bekamen wir später die Mission, die dort eingesperrten Mädchen zu retten. Mädchen, denen wir vorher nicht begegnet waren, die mit Questbeginn nun aber die einzelnen Zimmer bevölkerten, während auch ihre Zuhälter, die wir bereits aus der Welt geschafft hatten, wieder mit von der Partie waren. Entweder ist dieses Wirrwarr durch unsere zerstückelte Version entstanden oder Mafia 3 muss noch mal auf Konsistenz hin abgeklopft werden.

Aber soweit lehnen wir uns schon mal aus dem Fenster: Mafia 3 scheint wirklich ein immens großes Spiel zu werden.

Schöne neue offene Welt

Zwar können wir selbst nach sechs Stunden nur schwer abschätzen, wie gut Welt und Missionsdesign funktionieren, aber für uns steht jetzt schon fest: New Bordeaux wird einer der spannendsten und eindrucksvollsten Schauplätze der Actionspiel-Geschichte. Zwischen bedrohlichen Bayous (Sumpfbereichen), finsternen Untergrundclubs, friedlichen Vororten, urbanen Industriezonen und farbenfrohen Karnevalsstraßen gibt es jede Menge visuelle und atmosphärische Abwechslung, die die einzelnen Handlungs-

stränge unterstreichen sollen. New Bordeaux ist keine bloße Kopie von New Orleans und sollte es nie sein. Hangar 13 hat es allerdings geschafft, das Feeling der Stadt authentisch einzufangen, ohne sich dabei kreativ einzuschränken. Ernst gemeinte Frage: Warum ist New Orleans eigentlich nicht schon viel früher Schauplatz eines Open-World-Spiels gewesen? ★



Rae Grimm
@freakingmuse



Nein, eine Revolution in Sachen Gameplay ist Mafia 3 sicherlich nicht. In den ersten Stunden habe ich nur wenige Elemente gesehen, die mir nicht aus dem ein oder anderen Spiel bekannt vorkommen. Persönlich stört mich das allerdings wenig, denn ich war die meiste Zeit viel zu sehr damit beschäftigt, die fantastische Atmosphäre des Spiels aufzusaugen. Sei es dank des unglaublich stimmigen Soundtracks oder der fantastischen Mischung unterschiedlichster kultureller Einflüsse, die New Bordeaux bietet. Was für eine faszinierende Spielwelt!

Obwohl sich im Vorfeld immer wieder die Frage aufdrängte, wie viel Mafia eigentlich noch in Mafia 3 steckt, verflüchtigten sich meine Zweifel ziemlich schnell. Mafia zeichnete sich schon immer durch seine Gabe aus, die Architektur, Musik und Atmosphäre einer Zeit einzufangen und das gelingt auch Teil 3. Ebenso schafften es die ersten Stunden, mich so zu fesseln, dass ich wissen möchte, wie die Rache Geschichte von Lincoln Clay weitergeht.

Es mag keine typische Mafia-Story sein, aber gerade das finde ich an Mafia 3 spannend. So faszinierend, nahezu romantisch verklärt das Bild des italienischen Mafioso normalerweise sein mag, ist es an der Zeit für etwas Neues. Und genau das bietet Mafia 3. Wir spielen einen Außenseiter im System, der es von innen heraus zerstört, indem er sein eigenes Imperium aufbaut. Ob das ebenso in Flammen aufgeht wie das seiner Gegenspieler, will ich nächsten Monat auf jeden Fall herausfinden.



Wer die direkte Konfrontation scheut, kann Feinde lautlos aus dem Weg schaffen.