Mafia 3 – Ersteindruck

DAS GEHT JA GUT LOS!

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Hangar 13**
Termin: **7.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **noch nicht bekannt** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Video-Specials

Es gab vorab keine Test-Version zu Mafia 3. Das ist selten ein gutes Zeichen. In den ersten Stunden zeigt sich das Open-World-Spiel bei Story und Gameplay aber von der besten Seite. Warum machen wir uns trotzdem Sorgen? Von Christian Schneider

Es ist fünf Uhr morgens und ich will nicht aufhören, Mafia 3 zu spielen. Das ist doch ein gutes Zeichen, oder? Mit dem überraschend langen Prolog bin ich durch und längst mitten im Spiel. Die Haitianische Mafia-Chefin Cassandra habe ich von meiner Sache überzeugt. Oder besser: Lincoln Clay hat sie davon überzeugt, ihn in seinem Rachefeldzug gegen den italienischstämmigen Gangster-Boss Sal Marcano zu unterstützen. In den ersten Stunden von Mafia 3 sehe ich jede Menge sehr schön umgesetzter Zwischensequenzen – mit überzeugender deutscher Synchronisation und Gesichtsanimationen, die selbst kleinste Stimmungsschwankungen erkennen lassen. So lerne ich auch Lincoln kennen, den Protagonisten des Open-World-Spiels von Entwickler Hangar 13.

Starker Story-Start

Der Prolog erzählt, wieso Lincoln so besessen davon ist, Marcano und seine Helfershelfer auszuschalten und die Kontrolle über die Stadt New Bordeaux an sich zu reißen. Ich will nicht zu viel über die Story verraten, deshalb hier nur eine Bewertung: Mafia 3 legt auf einem ähnlich guten Niveau los wie damals das erste Mafia. Die Dialoge sind hervorragend geschrieben, Lincoln hat genug seelischen Ballast aus dem Vietnamkrieg und seiner Jugend mitgebracht, um mein Interesse zu wecken. Die Geschichten, die er von seinen Erlebnissen als Soldat erzählt, sind verstörend.

Auch spielerisch überzeugt mich Mafia 3 so weit. Egal, ob ich schleichend Gegner ausschalte oder zum offenen Kampf wechsle, die Mechaniken funktionieren gut. Vielleicht sogar zu gut, beim lautlosen Töten ist Lincoln besser als die meisten Schleichspielhelden – und die Gegner sind zudem ziemlich unaufmerksam.

Ich erwische mich aber immer öfter dabei, lieber die Waffe zu zücken und einen Schusswechsel herauszufordern. Der Grund dafür ist einfach: Die Ballereien sind intensiv umgesetzt – und der USK-18-Freigabe entsprechend ziemlich blutig. Besonders beeindruckend sind die aufwändigen Trefferanimationen meiner Gegner. Zum Glück fühlt sich keine Waffe künstlich abgeschwächt an, selbst wenn es etliche Schießeisen und sogar Verbesserungen für Munitionskapazität oder Präzision zum Freischalten gibt.

Gib Gummi!

Die Kämpfe sind also ein Highlight, der Beginn der Story auch. Einen Großteil der Spielzeit verbringe ich in Mafia 3 aber im Auto (oder im Boot), und hier stehe ich vor der Wahl, ob ich die normale oder Simulationssteuerung wähle. Ich habe mich nach ein paar Test-Spritztouren für die Simulationsoption entschieden, weil sie mich das Gewicht der Fahrzeuge besser spüren lässt. Das fällt besonders bei bockigen Muscle Cars oder der superweichen Federung von Cadillacs auf. Schönes Detail bei Verfolgungsjagden: Ich kann direkt die Reifen von Polizeiwagen mit einer Zielhilfe aufs Korn nehmen und so die ansonsten sehr hartnäckigen Verfolger schnell abschütteln.

Auf den vielen Fahrten bleibt genug Zeit, sich die detailreichen Stadtteile von New Bordeaux anzuschauen. Die Vorlage New Orleans im Jahr 1968 wurde hervorragend um-

Wieso kein Test?

Da es keine Test-Versionen von Mafia 3 gab, konnten wir erst zum offiziellen Steam-Start am 7. Oktober spielen, für einen umfangreichen Test blieb bis zur Drucklegung des Magazins nicht ausreichend Zeit. Deswegen hier zunächst nur ein erster Eindruck.

Mit dem Fahrmodell »Simulation« bekommen wir das Gewicht der Autos viel besser als mit den Grundeinstellungen zu spüren.

Die Gesichtsanimationen in den Zwischensequenzen vermitteln hervorragend alle Gefühlsregungen.

Intensive Schusswechsel: Trotz großer Waffenauswahl und Upgrades fühlt sich keine Waffe zu schwach an.

Technische Probleme

Zum Release machte die PC-Version von Mafia 3 noch einige technische Probleme. Grafikfehler, gelegentliche Abstürze, vor allem aber die 30-fps-Sperre ärgerten. Dieser Framelock wurde jedoch am Wochenende nach dem Launch per Patch entfernt.

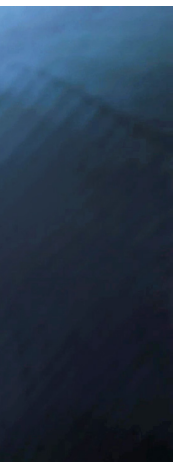
gesetzt, und wenn dann noch der Soundtrack mit über 100 lizenzierten Songs der Zeit im Radio läuft, ist die Illusion fast perfekt.

Ich war außerdem überrascht, dass ich viele der Gebäude betreten kann, besonders Geschäfte und Restaurants. Als Schwarzer ist Lincoln aber nicht überall willkommen, wenn er zu lange bleibt, ruft der eine oder andere Verkäufer sogar die Polizei, wegen Herumlungerns. Auch fällt das »N-Wort« alle Nase lang, das Thema Rassendiskriminierung ist also allgegenwärtig.

Angst vor der Routine

Klingt doch alles ganz gut soweit. Warum mache ich mir also Sorgen? Die Antwort heißt: Routine. Während der Start stark auf Story setzt und auch in den Gameplay-Passagen viel Abwechslung geboten wird, habe ich die Grundmechaniken der Open World etwas später schnell durchschaut. So muss ich einen Stadtbezirk nach dem anderen für meine Unterbosse Cassandra, Burke und Vito befreien, damit sie mich mit Upgrades oder neuen Waffen, Fahrzeugen und mit einem herbeirufbaren Schlägertrupp unterstützen. Die Bezirke knöpfe ich den Handlangern von Oberbösewicht Marcano ab. Um die allerdings aus ihren Verstecken zu locken und damit aufwändigere Storymissionen auszulösen, muss ich vorher erst ihre Machenschaften stören. Hier habe ich in jedem Stadtbezirk die Wahl zwischen verschiedenen Missionstypen von Attentaten über Befreiungsaktionen bis hin zu Überfällen.

Die kleinen Einsätze machen die ersten paar Male wirklich Spaß, die Spielmechanik funktioniert, und meist kann man die Gauner noch bei Dialogen belauschen, die mehr Hintergrundinfos liefern. Trotzdem graust es mir bereits davor, dass ich das in der ganzen Stadt immer und immer wiederholen muss. Als Belohnung für die Fleißarbeit der Stadtbefreiung winken allerdings schöne Storymissionen, in denen ich auch mal mit anderen Figuren unterwegs bin oder spannende Orte wie einen überschwemmten Vergnügungspark besuche. Ich bin gespannt, wie Mafia 3 diesen Balance-Akt in den kommenden Spielstunden fortführt. ★



Mit einem verletzten Kumpel auf der Schulter bewegen wir uns möglichst unauffällig über ein kunterbuntes Straßenfest.

Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Von den technischen Startproblemen auf dem PC mal abgesehen legt Mafia 3 in den ersten Spielstunden einen tollen Start hin. Die Welt ist wunderbar detailreich. Auch die Story nimmt mich sofort mit und liefert mit den vielen Rückblenden von Zeitzeugen immer wieder eine schöne Einordnung.

Meine große Sorge ist die Routine, die sich bald nach dem Prolog abzuzeichnen droht. Wenn ich mir die aufwändigen Storymissionen durch Schema-F-Pflichtaufgaben erspielen muss, werde ich am Ende zwischen begeistert und genervt hin- und hergerissen sein. Leider kann ich auch noch nicht abschätzen, ob die Geschichte durchweg interessant bleibt. Aber genau deshalb will ich ja auch unbedingt weiterspielen.

1968 war ein gutes Kinojahr. 2001: Odyssee im Weltraum und Die Nacht der lebenden Toten feierten Premiere.