

Mafia 3

VOLLER WUT UND VOLLER FEHLER

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Hangar 13** Termin: **7.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf XL-DVD: Video-Special



Die Geschichte von Lincoln Clay ist eine der besten, die wir dieses Jahr spielen können. Wir müssen nur unsere Ansprüche an die Technik des Open-World-Abenteuers nach unten schrauben. Von Dimitry Halley

Noch bevor man über Story, Gameplay und die inneren Werte von Mafia 3 spricht, muss man sich mit der größten Angriffsfläche beschäftigen: die technische Performance. Auch nach den mittlerweile zwei Patches wird New Bordeaux bei vielen Spielern noch immer von Bugs, Glitches und fehlendem Feinschliff geplagt. Mal spielt die Mini-Map verrückt, Passanten glitthen durchs Diner-Inventar, Leute ploppen aus ihren Autos. Das nervigste Technik-Problem: die irritierende Optik. Mafia 3 wird mit einem blassgelben Farbfilter getüncht – die Entwickler kommunizieren das als stilistische Entscheidung, weil man dem Spiel passend zum 60er-Jahre-Setting einen zeitgenössischen Film-Look verpassen will. In Kombination mit den Beleuchtungseffekten sorgt diese Farbpalette aber für abstruse Szenarien, in denen wir teils die Hand vor den eigenen Augen nicht sehen können. Oder um es eher

schmucklos auszudrücken: Mafia 3 sieht – auch wegen des übertriebenen Weichzeichners – selten normal aus. Allerdings ergibt die Entscheidung seitens der Entwickler Sinn, denn das dick aufgetragene Effektgemisch kaschiert das altbackene Technikgerüst von Mafia 3. Wer sich die Zeit nimmt, die Texturen genauer unter die Lupe zu nehmen, der stößt nicht unbedingt auf Detailreichtum

an den Häuserfassaden. Und die Fahrzeugmodelle der 60er-Karosser sind zwar in puncto Artdesign gelungen, dafür wirken sie technisch grob, das Schadensmodell ist von vorgestern und die Kollisionsabfrage dürftig.

Rambo trifft Rassismus

Ja, die Fehler stören, aber sie zerstören die Spielerfahrung nicht mit der Dramatik eines



In Mafia 3 gibt's keinen Königsweg, Anpirschen verhindert aber, dass die Mafiosi Wachen rufen.



Lincoln Clay probiert sich bei diesem Bug hier als lebende Installation im Cirque de Soleil.

Plotstoppers. Mafia 3 erzählt eine emotionale und erwachsene Gangster-Geschichte über Lincoln Clay, einen US-amerikanischen Afroamerikaner, der gerade aus Vietnam zurückgekehrt ist, nur um zu merken, dass auch in der Heimat ein Krieg tobt. In New Bordeaux (dem fiktiven Äquivalent zu New Orleans) sorgt in den 1960er-Jahren nicht nur der Rassismus, sondern auch das organisierte Verbrechen für Spannungen. Lincoln Clay verliert seine Ziehfamilie an die italienische Mafia und schwört Rache.

Lincoln ist alles andere als ein Unschuldslamm, sondern seit seiner Teenie-Zeit ein knallharter Mafia-Gangster und Teil des Systems – kein Wunder, sein ermordeter Ziehvater war der Boss der afroamerikanischen Cosa Nostra. Soldat, Gangster, Rachsüchtiger – kein Wunder, dass Mafia 3 bei so einer Hauptfigur das 18er-Siegel als Altersfreigabe bekommt. Im Verlauf der Kampagne meucheln wir uns von den unwichtigsten Capos bis zu den ganz großen Bossen quer durch das organisierte Verbrechen und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung. Allerdings erledigt Lincoln das nicht allein, an seiner Seite stehen sein ehemaliger CIA-Operator aus Vietnam sowie drei Gangster,

die unterschiedlicher nicht sein können: Die haitianische Voodoo-Chefin Cassandra, der irische Schnapsbrenner Burke sowie Vito Scalletta, bekannt aus Mafia 2. Jeder dieser drei Partner hat einen Haufen Männer unter sich und hilft Clay nur, um ein Stück vom Herrschaftskuchen abzubekommen.

Auf der einen Seite ist Lincoln nicht die hellste Leuchte, auf der anderen ein gerissener Stratege – sein Charakter wird durch die Story glaubhaft vermittelt. Diese prägnante Figurenzeichnung zieht sich durch das komplette Spiel. Ein Aspekt trennt die Story jedoch davon, wirklich zum Meilenstein zu werden: die Art und Weise, wie der Rassismus vom Spiel thematisiert wird. Klar, die Rassentrennung ist der Grund für die soziale Misere, in der sich Clay und seine afroamerikanischen Kollegen befinden, die Story greift dieses schwierige historische Kapitel aber kaum auf, um daraus interessante Geschichten zu spinnen. Ja, die Bewohner von New Bordeaux reagieren ablehnend auf Lincoln, wenn er beispielsweise einen »weißen« Laden betritt. Und die Cops sind in wohlhabenden Gebieten schneller zur Stelle als im Ghetto. Trotzdem: Die tatsächliche Rachegeschichte hätte auch exakt so in ei-



Die Texturen fallen detailarm aus. Wenn man mit dem Boot unterwegs ist, fällt das stark auf.



Dimitry Halley
@dimihalley

Ich habe mich selten so über die technische Umsetzung eines Spiels geärgert. Von dem nervigen Gelb-Filter und Weichzeichner über die Bugs bis zur lahmen KI, Mafia 3 verbaut sich den Blick auf seine Stärken mit diesen Stolpersteinen.

Trotz aller Probleme schafft Mafia 3 bei mir die eine Sache, die ein Spiel hinkriegen muss: Es macht mir Spaß. Aber ich bin auch ein story-affiner Spieler, der für eine gute Geschichte über andere Macken hinwegsehen kann: Lincolns Rachegeschichte saugt mich trotz der Probleme in die Welt von New Bordeaux. Und all die Features wie Kampf, Schleichen und Fahren sind für mich persönlich so platziert, dass ich die Geschichte trotz der Probleme genießen kann. Mafia 3 richtet sich an duldsame Liebhaber von guten Geschichten. Ob man dazugehört, muss jeder selbst entscheiden.

nem Italo-Setting 30 Jahre früher spielen können. Aber abseits dieser Detailkritik funktioniert die Story ganz hervorragend und erschafft eine fesselnde Gangster-Atmosphäre. Besonders vorbildlich: Alles, was wir spielerisch in New Bordeaux tun, hängt mit Lincolns Rachefeldzug zusammen. Lincoln raubt Läden aus, zündet geschmuggelten Alkohol an, bringt Feinde um die Ecke, klagt Trucks und reißt sich damit Stück für Stück ganz New Bordeaux unter den Nagel.

Spielerische Freiheit, wie sie sich gehört

Lincoln wählt selbst, welche Stadtviertel er in welcher Reihenfolge und wie erobern will. Unser erster Job in jedem Territorium fällt angenehm offen aus: »Richte Schäden an«. Ob das durch Attentatsmissionen, Raubüberfälle, Explosionsanschläge oder Erpressungen passiert, bleibt uns überlassen. Klar, irgendeine Mission müssen wir auf dem Weg nach oben natürlich immer anwählen, andere können wir aber getrost links liegen lassen, sofern wir die Schadenssumme auch anders zusammenbekommen. Außerdem wählen wir im Menü, ob Clay tödlich oder nicht-tödlich vorgeht. Mafia 3 ist nichts für zarte Gemüter, so eine Entschärfungsfunktion schafft angenehm Abhilfe.

Hat Clay genügend Schaden angerichtet, kommen die Hauptmänner aus ihren Löchern und wir erobern deren Gebiete. Danach entscheiden wir wiederum selbst, was damit passiert. Wir können es Cassandra, Burke oder Vito übergeben und kriegen dafür unterschiedliche Boni wie erhöhte Gesundheit, Fahrzeugupgrades oder neue Waffen. Das ist spielerisch eine nette Idee, viel wichtiger sind aber die Konsequenzen für die Story: Ob Mafia-2-Held Vito beispielsweise viele oder wenige Territorien von uns

bekommt, hat gravierende Auswirkungen auf die späteren Storykapitel.

Die spielerisch wichtigste Freiheit überlässt uns das Spiel aber beim »Tagesgeschäft«, also beim konkreten Vorgehen in den Missionen. Mafia 3 sagt lediglich: »Erledige diesen Gauner!« Wie wir das anstellen, bleibt komplett der eigenen Kreativität überlassen. So trudelt Lincoln beispielsweise mit seiner Karre in einer Mission vor einem bewachten Lagerhaus ein – bereits hier kann er wählen, ob er mit Vollgas durch das Haupttor brettet. Alternativ steigt er aus, klettert über die Mauer und schleicht durch den Gebäudekomplex. Wir können aber auch auf den erstbesten Gegner einstechen, dem zweiten den Gewehrkolben ins Gesicht hauen und dann eine Ballerei anfangen, bei der wir von Deckung zu Deckung springen.

Gangster sind doof

Wenn eine Schleichaktion danebengeht, laden wir nicht neu, sondern wechseln rasch zum Schießeszenario, damit wir lebend aus der Sache rauskommen. Das Schussgefühl geht dabei mehr als nur in Ordnung. Lincoln wählt aus einem üppigen Arsenal von Pistolen, Gewehren, Schrotflinten, Maschinenpistolen und LMGs, jede Waffe hat ihre eigene Charakteristik und – noch wichtiger – ein sattes Trefferfeedback. Allerdings verliert die KI in der Hitze des Gefechts häufig den Verstand. Die Gauner suchen zwar Deckung, aber häufig an den falschen Stellen. Und Höhenunterschiede sind für die Jungs ebenfalls eine große Herausforderung. Trotzdem fordern die Schießereien auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad (es gibt drei), weil dann bereits ein Schrotflinten-Volltreffer den Exitus bedeuten kann und Selbstheilung immer nur bis zum nächsten Gesundheitsbalken funktioniert – für mehr müssen wir Medikamente einwerfen. Somit bleiben die Auseinandersetzungen spannend, wenn man sich nicht anstrengt, die KI zu überfordern.

Mafioso zu sein, ist harte Arbeit

Überfordert werden wir allerdings auch nicht, Mafia 3 spielt sich sehr, sehr gleichförmig. Dass vermeintliche Nebenmissionen in den



Jede Nebenmission auf der Weltkarte hat kleine Infotexte über unsere Ziele.

Vierteln zum Fortgang der Story beitragen, finden wir gut, allerdings besteht das Gros aus den immer gleichen Abläufen: Wir fahren irgendwo hin, müssen die Wachen über den Haufen schießen oder umschleichen, dann das Zielobjekt einsacken und weiter zur nächsten Wiederholung.

Es spricht nichts dagegen, dass sich ein Open-World-Spiel auf einen Kernaspekt (wie die action-geladenen Kämpfe) konzentriert, aber Mafia 3 verpasst innerhalb dieser Disziplin die Chance, Spannungsbögen aufzubauen. Ein Attentat auf Mafia-Capo Max Mustermann fühlt sich nach 30 Spielstunden noch genauso an wie in den ersten fünf – und das geht einfach nicht.

Im zweiten Spieldrittel lockert sich die Routine durch Fahrmissionen etwas auf, das reicht aber lange nicht aus, um Mafia 3 vor einem Gefühl der Eintönigkeit zu bewahren. Schade eigentlich, denn die großen Storymissionen am Ende einer Vierteleroberung zeigen, dass es auch ganz anders ginge.

Verbrechen lohnt sich nicht für jeden

Uns sind die Probleme beim Testen natürlich auch auf den Keks gegangen, aber es gab Stunden, da waren wir so im Flow des Spiels gefangen, dass wir bis spät in die Nacht die Uhr aus den Augen verloren haben. So ein dichtes Zusammenspiel von Story und Game-

play gibt es gerade in Open-World-Spielen viel zu selten. Am Ende eignet sich Mafia 3 für Spieler, die Macken im Spieldesign verzeihen können und sich trotz grober Probleme auf die Stärken einer Geschichte einlassen können. Mafia 3 ist definitiv ein Angebot, das Sie ablehnen können – aber Sie sollten es sich trotzdem überlegen. ★

MAFIA 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / FX-8120	Core i7-3770 / FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 1060 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- beeindruckende Zwischensequenzen
- erstklassiger Soundtrack
- authentische Vertonung
- störender Gelbstich lässt sich nicht abschalten
- fehlende Texturdetails bei übertriebener Unschärfe

SPIELDESIGN

- jede Mission hängt mit der Story zusammen
- tolle spielerische Freiheit
- fetziges Schussgefühl
- ziemlich doofe KI
- klobige Fahrphysik, schwaches Schadensmodell

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- ausführliches Tutorial
- jeder Unterboss bringt Vor- und Nachteile
- man kann die KI zu leicht austricksen
- extrem repetitive Missionen

ATMOSPHÄRE / STORY

- spannende Rachegeschichte
- glaubhafte Charaktere
- atmosphärische 60er-Jahre-Spielwelt
- keine überflüssigen Stereotype
- Rassismus eher Kulisse als Story-Bestandteil

UMFANG

- umfangreiche Kampagne
- große Spielwelt
- sehr viele Missionen
- interessante Extras (Playboy-Hefte zum Durchlesen)
- mehrere Enden für die Unterbosse

ABWERTUNG

Abwertung wegen technischer Probleme: Das Spiel leidet trotz Day-One-Patch unter Abstürzen, Glitches, Texturfehlern, falschen Lichteffekten und KI-Aussetzern.



FAZIT

Lincoln Clays Rachefeldzug bietet unheimlich spannenden Erzählstoff und eine tolle Spielwelt, besteht aber aus zu viel routinierter Arbeit.



Cassandra, Burke und Vito können sich alle nicht leiden, haben aber einen gemeinsamen Feind.