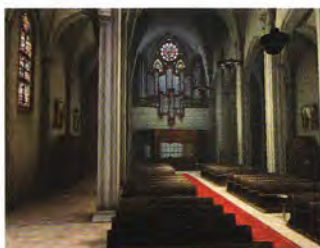


# Mafia

**Máte problém? Obráťte se na kmotra.**



**Z**a nejstarší doklad o mafii se považuje zpráva prokurátora sicilského města Trapani z roku 1838. Informoval v ní, že v mnoha vesnicích existují bratrstva, která spojuje jedině závislost na náčelníkovi. Sídlem mafie se stala Itálie a jižní Sicílie, především město Palermo. Původně si vzala za úkol udržovat místní pořádek a bojovat za blaho lidu. Navíc měla hluboké kořeny ve feudální společnosti na Sicílii. Z těchto důvodů ji vláda zpočátku více méně tolerovala. Později už nedokázala jejímu šíření zabránit. Navíc se mafie v důsledku italského přistěhovalectví dostala i do USA pod názvem Cosa nostra. Začala žít vlastním životem, vytvořila si svou hierarchii a rozrostla se v teroristickou organizaci s dlouhými prsty a kontakty snad na všech důležitých místech.

Základem mafiánské společnosti je rodina, coshe. Od jejích členů se vyžaduje bezmezná oddanost a mlčenlivost. Činnost mafie asi není třeba příliš představovat: vymáhání „ochrany“, korupce, lichva, obchod s kradeným zbožím. Roční obrat mafie je nevyčísitelný. Se svými odpůrci se Donové příliš nemazlí. Ovčích hlav před domovními dveřmi prorokuje velmi krátkou budoucnost. Ale zpátky do české kotliny.

Illusion Softworks, kteří mají na svědomí tituly *Hidden&Dangerous* a *Flying Heroes*, pode-



psali kontrakt s distributorem Take2 na vývoj celkem osmi her. Jednou z nich je také již asi 18 měsíců připravovaný projekt s pracovním názvem *Gangsters*. Až na E3 byl oznámen oficiální název, pod kterým se i hry zřejmě na podzim dočkáme - *Mafia*. Teď už je asi zřejmé, co že má pan Vochozka společného s mafii.

*Mafie* by měla být klasická automobilová honička s akčními prvky. Měla by hráče přenést do třicátých let dvacátého století, do typického dobového města, tak něco mezi New Yorkem a Chicagem. Hlavní důraz je kladen na autenticitu a detaily. Hrbolaté, rozbité štěrkové silnice osvětlují plynové lampy a jsou lemovány dobovými obytnými budovami. Město má svá letiště, nádraží, čínskou čtvrť. Vše je samozřejmě stylisticky zašlé. A protože hráč bude muset čas od času opustit relativní bezpečí svého vozu, jsou do detailů zpracované také interiéry.

Podle starých fotografií byly vymodelovány i takové detaily, jako jsou obrazy a láhve s alkoholem. Celkem to dává 15 čtverečních mil reálné a dopodrobna zpracované krajiny. Vše v 3D engine *Insanity* a doplněno mnoha real-timeovými filmečky.

Úkolem hráče bude plnit rozdílné nechutné „práce“, které mu zadají mafiánští bossové. Mafie je uspořádána podobně jako *MacDonald*. Nejdřív budete za pár šupů mýt podlahu, a když se osvěd-

## MAFIÁNSKÁ HANTYBKA

**Mafia** - tajná organizace s přísnou hierarchií a s vynikajícími kontakty mezi politiky, policisty a soudci. Původně sicilské označení, dnes nemá mafie s Itálií nic společného. **Familia** - rodina, klan, gang. Ne všichni ve familii musí být pokrevně spřízněni.

**Padre (padrino)** - otec familie neboli kmotr, který má v organizaci hlavní slovo. (Důvěrně osloven jen pro nejlepší přítele.)

**Reggimente** - ozbrojená skupina mající na starosti černou práci, každá familia jich má několik.

**Capo di reggimente** - velitel skupiny honosící se ve familii vysokým postavením.

**Vendeta** - krevní msta podle starého zákona oko za oko, zub za zub.

**Omerta** - slib mlčení. Pokud přeci jen člen mafie promluví před soudem proti „svým“, nepomůže mu ani svěcená voda ani Federální úřad na ochranu svědků.





číte, možná vám dovolí fritovat hranolky. Ale když budete hodně dlouho tvrdě pracovat a mnohokrát překousnete chuť s tím praštit, můžete se vypracovat až na post nejvyšší.

I v mafií budete začínat jako prostý pěšák, poslíček a živý terč. Zpočátku budete plnit ty nejspínavější práce, po kterých zůstává pachůl v ústech. Budete plně oddáni rodině Salieri a tím pádem i plně odkázáni na vůli Dona Salieriho. Musíte se naučit zákonitosti a principy nefalšované italské mafiie. Ale když budete šikovni, začne vám šéf zadávat čím dál složitější a lépe placené úkoly. Časem by se z vás měl stát dobře ohozený mafiánský boss, jezdicí v nadupaném fáru. Jeden z těch, kteří mají na krku fešnou sexbombu a interpol.

Klasický úkol je například převést zásilku z místa A do B (to jsem nikdy neuměla spočítat), za tímto účelem ukrást nějakému nebožákovi jeho milované auto, případně ho i zastřelit. Dále se probít přečpanými ulicemi, porušit mnoho dopravních předpisů, občas někoho sestřelit (nejlépe po-



licistu), najít tu správnou budovu, prostřít se jejími halami, dohledat se těch správných dveří a doručit přísně tajnou zásilku. Taky se vám zastesklo po GTA?

Ale ne všechny úkoly jsou taková brnkačka. Občas se bude jednat o čisté akční střelice mise, které vypadají na pořádnou pařbu.

Celkem by hra měla mít dvacet levelů, které samozřejmě skrývají řadu podúkolů. Ty buď vhodně doplňují atmosféru hlavní mise nebo slouží čistě k pobavení a rozptýlení. Ve většině případů se jedná o různé přestřelky nebo o automobilové honičky.

Důležité je, čím se budete po těch zaprášených ulicích prohánět. K dispozici by mělo být přistaveno 60 druhů vozidel. Pod okny čekají sportáky, rodinná auta, taxíky, buginky, dodávky a dokonce i Fordův populární model T. Illusion slibují ta nejrealističtější auta, jaká byla kdy pro počítačovou hru vyrobena.

Je jasné, že do světa plného vyvrhelů, nepřátel, konkurentů a nedej bože i policie se jeden nemůže vrhnout s holýma rukama. Aby se člověk cítil alespoň trochu jistě, potřebuje svírat přinejmenším brokovnici. Pocitu sucha a bezpečí napomáhá i kolt 1911 a jistí to S&W model 27 Magnum.

Samozřejmě je podpora hry po síti i přes internet. Na výběr by mělo být sedm multiplayerů, jako death match, capture the flag a několik dalších, které zatím nejsou pojmenovány.

Zbývá jen doufat, že hru nepokazí nějaké zbytečné chybičky jako nepřehledné ovládání nebo přílišné hardwarové nároky. Schůzku s mafií bychom si měli dát na podzim letošního roku.

## MAFIA

Výrobce  
Illusion Softworks

Distributor  
Take 2

Kontakt  
www.talonsoft.com/mafia

Datum  
Podzím (snad říjen) 2000

V kostce  
Akční automobilová  
honička z gangsterského  
prostředí.

## KDO ZA TÍM STOJÍ

### Illusion Softworks

Původně Vochozka Trading začínali s adventurami jako *Dračí historie* nebo *7 dní a 7 nocí*. V roce 1999 hlasitě promluvili do světových žebříčků hrou *Hidden&Dangerous*. Nedávno vydali opět podařené *Flying Heroes*.

## NEJVĚTŠÍ PLUS

Zažijete 30. léta dvacátého století se vším, co k nim patří. Ostré lokty, nabitý revolver a vlivného kamaráda s sebou.