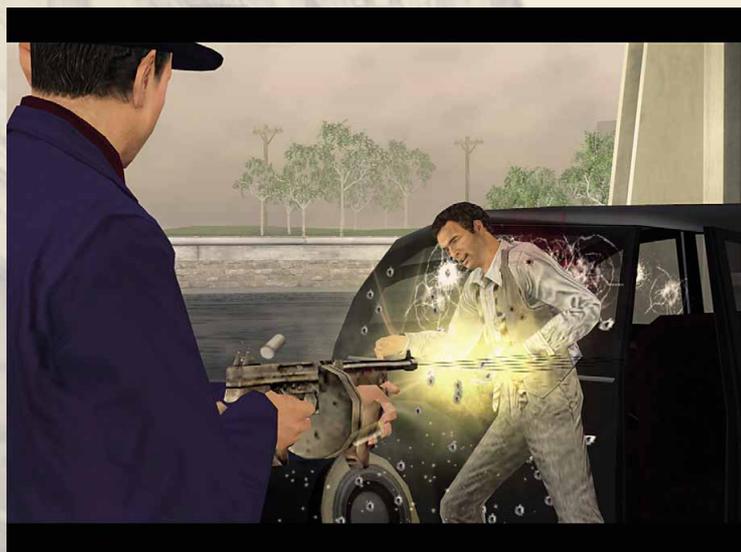




Zusammen mit dem KI-gesteuerten Sonny überfallen wir ein Lagerhaus am Hafen.



Die Zwischensequenzen erzählen Ereignisse, die im Film nur angedeutet werden.

»Willkommen in der Familie«

DER PATE

Electronic Arts' Actionspiel macht Ihnen ein Angebot, das Sie kaum abschlagen können: viel Spielspaß dank grandioser Story und abwechslungsreicher Missionen. Aber reicht es, um Mafia zu schlagen?

Feste im engsten Kreis der Familie sind doch was Schönes: Pistolen neben der Geburtstagstorte, Sprengstoff unter parkenden Limousinen und aalglatte Sonnenbrillenträger im Designeranzug. Gut, beim durchschnittlichen Deutschen kommt so etwas wohl eher selten vor, bei Don Vito Corleone, dem am meisten gefürchteten Paten von New York, gehören solche »Feiern« dagegen zur Tagesordnung. 1972 präsentierte Regisseur Francis Ford Coppola dem Kinopublikum einen oscarprämierten Einblick in die Welt der italienischen Mafia. Heute, über 30 Jahre später, schlüpfen Sie im Actionspiel zum Kultfilm **Der Pate** in die Haut eines Gangster-Laufburschen, der zum neuen Don aufsteigen will. Doch dabei spielen Sie nicht einfach nur die Story des Films nach. Stattdessen schickt Sie das Programm in eine raffiniert konstruierte Geschichte und spannende Mis-

sionen, wie sie **Mafia** kaum besser bieten konnte. Besonderer Reiz für Fans des Films: Die geschickte Verschachtelung von Spiel- und Filmereignissen durch Missionen und Zwischensequenzen verschafft teils spektakuläre Déjà-vu-Effekte.

Mal anders prügeln

Zu Beginn können Sie das Aussehen des Helden wie in **Die Sims 2** bis ins kleinste Detail stufenlos einstellen, von der Augenbraue über die Nasenflügel und dem Bartwuchs bis zu den Mundwinkeln. Sie dürfen sogar Muttermale auf dem Gesicht verteilen. Anschließend schickt Sie das Spiel ins Tutorial, eingebettet in eine nett inszenierte Mission, in der Sie von Schlägern in einer Seitenstraße angegriffen werden. Luca Brasi, ungeschlachter »Problemlöser« der Familie Corleone, kommt Ihnen zu Hilfe und erklärt während der Prügelei die Kampfsteuerung. Die funktioniert an-

ders als von **Mafia** gewohnt: Statt mit einem Angriffs- und einem Verteidigungsknopf führen Sie Schläge aus, indem Sie die Maus bei gedrückter Maustaste hin und her bewegen und gleichzeitig eine von drei Aktionstasten betätigen – der »True Swing« aus den **Tiger Woods**-Golfspielen lässt grüßen. Klingt kompliziert, ist es anfangs auch. Doch egal ob mit Tastatur oder

Gamepad, Sie beherrschen das Prinzip nach ein paar Minuten und teilen gekonnt Kopfnüsse aus, zwingen Ihren Gegner auf die Knie oder schlagen ihm mit einer ordentlichen Rechten ins Gesicht. Zimmerlich geht der Held dabei allerdings nicht vor. Die stets sehr derben Prügeleien (hin und wieder auch mit Frauen) sind deshalb nur für Erwachsene geeignet.

Casting auf Italienisch

Nachdem Sie in der Tutorial-Schlägerei alle Gegner ausgeschaltet haben, bietet Luca Ihnen den ersten Job an – der Aufstieg in der Corleone-Familie kann beginnen. In den rund 20 kurzen Story-Missionen, die Sie etwa zehn Stunden beschäftigen, beginnen Sie als »Außen-seiter« und steigen dann nach und nach vom »Partner« über den »Soldaten« zum »Capo« auf, die Bezeichnung für einen



Wenn wir Druck auf Ladeninhaber ausüben, zahlen die Schutzgeld.



Symbole über den Köpfen weisen auf neue Aufträge hin.



Das Aussehen des Helden dürfen Sie individuell gestalten.

Wenn Ihnen die aggressiven, aber dummen Polizisten derart im Nacken sitzen, hilft nur noch die Flucht. (1600x1200)

Berzirksführer der Familie. Capos sind als erfahrene Kämpfer und Anführer unentbehrlich für den Paten, besonders wenn es »auf die Matratzen« geht. So bezeichnet der Jargon den Kriegsfall mit einer anderen Familie, nicht den Ausflug ins Bordell. Mit jeder Beförderung steigt auch das Niveau der Aufträge. Wo Sie zu Beginn noch leichte Bodyguard-Missionen erledigen und harmlosen Ladenbesitzern Schutzgeld abknöpfen, schickt Sie das Programm später in haarsträubende Verfolgungsjagden und sehr harte Schießereien.

Die Entwickler verbinden die Ereignisse des Spiels geschickt mit denen des ersten Films. So erleben Sie alles, was im Film nur am Rande erwähnt wird, im Spiel wirklich mit. Zum Beispiel die legendäre Szene, in der Don Corleone den schleimigen Hollywood-Produzenten Jack Woltz davon überzeugen will, seinem Lieblingsänger Johnny Fontane eine wichtige Rolle zu geben. Im Film sehen Sie nur, wie Woltz morgens aufwacht und den abgetrennten Kopf seines Lieblingspferdes zwischen seinen Laken findet. Im Spiel sind Sie jedoch derjenige, der abends mit einem KI-gesteuer-

ten Kollegen in den Stall einbricht, sich an den Wachen vorbei ins Haus schmuggelt und das »Geschenk« ins Schlafzimmer legt – cool! Doch keine Angst: Nichtkenner des Films verstehen die recht unabhängige Story von **Der Pate** problemlos, Fans freuen sich hingegen über unzählige Seitenhiebe und Parallelen zum Film.

Schlagkräftige Argumente

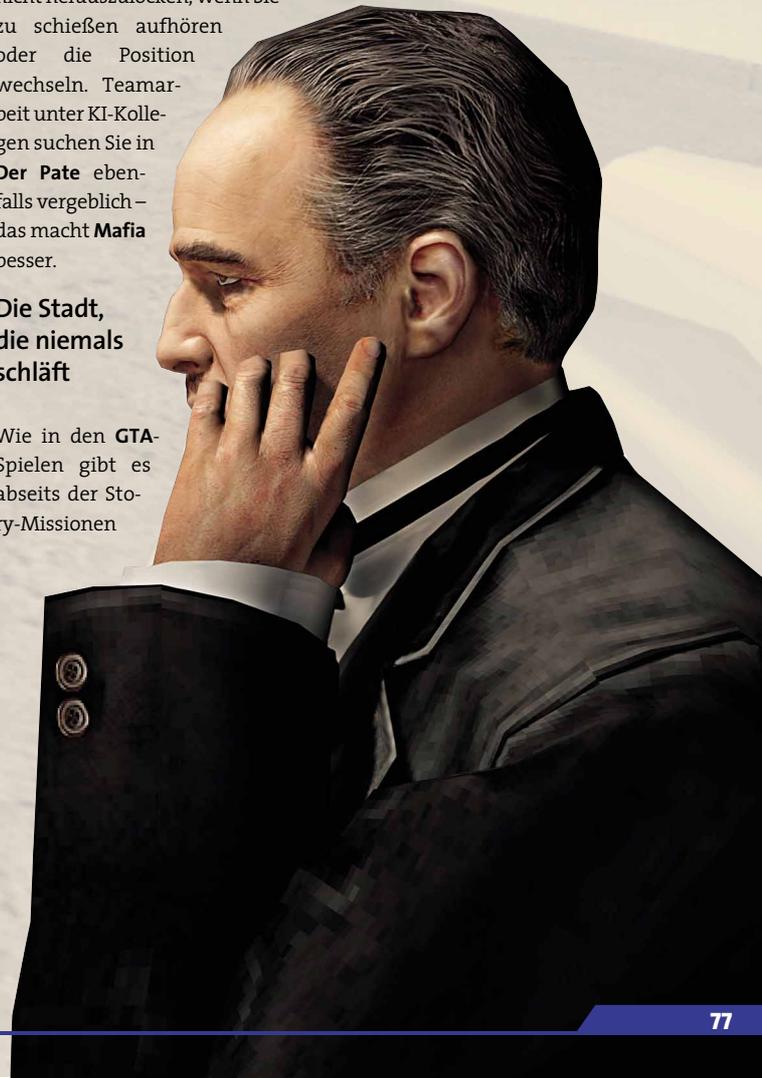
Getötete Gegner und absolvierte Missionen liefern Erfahrungspunkte, die Sie mit jedem Levelaufstieg in einem übersichtlichen Menü auf die fünf Charakterwerte Kampf, Schießen, Gesundheit, Tempo und Charisma verteilen. Letzteres hilft dabei, Kontaktpersonen oder Ladenbesitzer schneller zu überzeugen, während Sie sie durch Würgeattacken in die Mangel nehmen. Die Verbesserungen wirken sich stark auf den Spielverlauf aus. Wenn Sie zum Beispiel auf den Ausbau Ihrer Prügelfähigkeiten verzichten, befreien sich Ihre Gegner später aus Ihrem Griff, bevor Sie die Faust platzieren können. Gut, dass Ihnen das Spiel durch kleine Icons anzeigt, ob die Kontrahenten dem Helden in Schlägereien überlegen sind.

Wo die Feinde im Nahkampf recht intelligent agieren, versagen sie bei Schießereien. Zwar suchen die Gegner schnell Deckung, sind aber auch dann nicht herauszulocken, wenn Sie zu schießen aufhören oder die Position wechseln. Teamarbeit unter KI-Kollegen suchen Sie in **Der Pate** ebenfalls vergeblich – das macht **Mafia** besser.

Die Stadt, die niemals schläft

Wie in den **GTA**-Spielen gibt es abseits der Story-Missionen

allerhand in New York zu tun. So können Sie in auf der Karte verzeichneten Läden Schutzgeld erpressen, das regelmäßig an Sie ausgezahlt wird. Gehört



ACTION 3D-ACTION



Explodierende Fässer erledigen große Feindgruppen problemlos.

das Geschäft allerdings einer der vier konkurrierenden Familien, müssen Sie vor Ort noch deren Schläger loswerden, bevor Sie mit dem Besitzer »verhandeln« können. Zudem dürfen Sie für Mitglieder der Familie (erkennbar an dem typischen Marionetten-Symbol über den Köpfen) 20 kleinere Attentatsmissionen erledigen. Problem: Die Sonderaufträge ähneln sich stark und bringen im Vergleich zur Kampagne nur einen Bruchteil an Geld ein. Außerdem haben die Entwickler je 100 Safes und Filmrollen in der Stadt versteckt. Erstere versorgen Sie mit

Geld, die Rollen schalten Original-Filmschnipsel frei, die Sie über das Hauptmenü abrufen können. Doch damit nicht genug: Wer beispielsweise die Banken aller fünf Stadtviertel ausraubt oder die umherfahrenden Trucks entführt, füllt ratzfatz sein Portemonnaie. Verdientes Geld stecken Sie wie in **GTA San Andreas** in Immobilien, in denen Sie fortan speichern dürfen. Oder Sie rüsten Ihre Waffen auf, um beispielsweise größere Magazine verwenden zu können. Nötig wird das allerdings nie, selbst die Standardpistole richtet im spä-



Per Tastendruck aktivieren Sie eine automatische Zielhilfe.

teren Spielverlauf noch ordentlich Schaden an.

Stars im Ausland

Grafisch sieht **Der Pate** ein wenig schlechter aus als **Mafia** – und das, obwohl der Konkurrent bereits über drei Jahre auf dem Buckel hat. Zwar agieren die Charaktere in den Zwischensequenzen sehr lebensecht, dafür trüben verwaschene Texturen, unbeholfene Bewegungen im Spiel selbst sowie eine detailarme Stadt den Gesamteindruck. Zudem erkennen Sie durch die hohe Weitsicht zwar entfernte Gebäude, dafür schälen sich aber deutlich nähere Autos unschön aus dem Nebel. Apropos Autos: Wenn Sie mit solchen unterwegs sind, kommt es immer wieder zu teils hefti-

gen Rucklern, selbst auf starken Rechnern mit 1,0 GByte Arbeitsspeicher. Das nervt besonders in den zahlreichen Verfolgungsjagden, in denen Sie im Idealfall ohne Kollisionen durch den oft sehr dichten Verkehr heizen müssen. Soundtechnisch gibt es hingegen kaum etwas zu kritisieren: So untermalt die Original-Filmmusik die ruhigen Szenen, und sämtliche Figuren sprechen ihre Rollen hervorragend. Ärgerlich nur, dass ausschließlich in der englischen (und hier in Deutschland nicht erhältlichen) Version des Spiels die damaligen Darsteller wie Robert Duvall ihre Pendants sprechen. Fans des Films sollten deshalb über den Import des Spiels nachdenken.

DM [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C27](http://www.gamestar.de/quicklink/c27)

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Der Pate? Super, was für ein Film! Und nun ein Spiel mit Original-Lizenz. Nach 34 Jahren? Egal, dieser Plot ist einfach zeitlos, ein genialer Klassiker; nun endlich zum Mitspielen. Und zum Glück dient die Lizenz nicht nur als Köder, um das Produkt besser zu verkaufen: Dank teils exzellenter Dramaturgie bin ich mitten drin in der Story, als Teil der Familie. Die Motivation ist in solchen Momenten riesig – bis mich die gewöhnungsbedürftige Steuerung der Kämpfe und die arg seelenlose Stadt wieder auf den Boden der Tatsachen holt. Der Kollege Matschijewsky kommt damit übrigens prima zurecht. Darum: Wenn nicht gleich kaufen, dann unbedingt Probe spielen! Es könnte Ihnen sonst ein zwar kurzes, aber sehr intensives Spielerlebnis entgehen.



»Filmreife Dramaturgie vs. Mausakrobatik«

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Bah, wie dieses Spiel aussieht! Das über drei Jahre alte Mafia hat das besser hinkommen. Als ich jedoch die erste Mission gespielt habe, war mir die Mager-Optik plötzlich egal. Denn Der Pate macht mir auch ohne High-End-Grafik und Shader-Schnickschnack viel Spaß. Das liegt hauptsächlich an der gelungenen Geschichte und den abwechslungsreichen Missionen. Und das gibt es im Actiongenre bekanntlich nicht so häufig. Fans der Filme sollten ohnehin zugreifen, allein wegen der vielen Anspielungen und Original-Charaktere. Alle anderen bekommen eine gelungene Mafia-Alternative, die trotz kleinerer Abstriche bei der KI viel Solospaß bietet. Die Entwickler sollten sich aber noch um die Performance-Probleme kümmern, die ruckeligen Verfolgungsjagden trüben das Gesamtbild unnötig.



»Kein Mafia, trotzdem gut«

DER PATE 3D-ACTION

PUBLISHER: EA Pacific / Electronic Arts RELEASE (D): 23.3.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch USK: keine Jugendfreig.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: GTA San Andreas (90, GS 08/05) Riesige Welt, freie Missionswahl, cooles Szenario. Mafia (88, GS 10/02) Hochdramatisches Mafia-Abenteuer der Extraklasse.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,4 GB Festplatte	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Charaktermodelle - blasse Texturen - Animationen	6 / 10
SOUND	+ Original-Musik + gute Sprachausgabe - Waffensounds	9 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger - teils unfaire SchieBereien	9 / 10
ATMOSPHERE	+ düstere Mafia-Atmosphäre - sterile Stadt	9 / 10
BEDIENUNG	+ gelungenes Kampfsystem - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ diverse Extramissionen - etwas kurze Kampagne	7 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmige Außengebiete - oft gleiche Innenlevels	8 / 10
KI	+ sucht intelligent Deckung - ständige Aussetzer	5 / 10
WAFFEN	+ sinnvolle Waffen + umfangreiches Charaktersystem	10 / 10
HANDLUNG	+ geschickt mit dem Film verknüpft + Original-Charaktere	10 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: GELUNGENES LIZENZ-ACTIONSPIEL MIT KLEINEREN MACKEN.

80 SPIELSPASS

- DVD 18: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C26