



Mit Baseballschläger und Kanonen

# DER PATE

Das erste Spiel mit der Lizenz zum Mafia-Kult geht in die nächste Runde: Wir konnten eine frühe Alpha-Version ausführlich Probe spielen. Und sind beeindruckt – zum Teil jedenfalls.

**Y**ippie-ya-yeah, Schweinebacke! Das war der letzte. Ich sehe zu, wie der erschlaffende Körper auf den Boden des ärmlichen Hinterhofs sinkt. In einer fließenden Bewegung lasse ich meinen besten Freund Stupsnase (Kaliber 38) unter meinem Jackett verschwinden, biege um die Ecke und reihe mich schnell in den dichten Strom der Passanten ein. Bloß kein Aufsehen erregen. Schließlich habe ich grad die Luna Bar platt gemacht – und damit einige Mitglieder der Tataglia-Familie. Die werden sauer

sein, echt sauer. Aber warum mussten die auch Luca Brasi umlegen? So ein feiger Hinterhalt, typisch Solozzo. Nageln ihm mit dem Messer die Hand auf die Theke, und dann von hinten mit der Garotte den Hals zgedrückt, wie bei einem Suppenhuhn. Mir schwant Böses, das war mit Sicherheit nur der Auftakt von etwas ganz Großem, Fiesem. Schnell zum sicheren Haus ...

## Respekt und harte Dollar

Das ist der Stand der Dinge nach den ersten fünf einführenden Missionen von **Der Pate**,

dem Spiel zum Roman von Mario Puzo und vor allem zur Kultfilmreihe von Francis Ford Coppola. Dabei sind diese Kapitel keine öden Tutorials, sondern vollwertige Aufträge, in denen Sie sich die ersten Sporen in der brutalen Welt der Mafiosi verdienen. Sie erhalten Ihre ersten Dollar und Respektpunkte, die härteste Währung in **Der Pate**. Die gibt's für Schutzgelderpressungen, handfeste Einschüchterungsaktionen oder die Übernahme illegaler Casinos. Dabei ergeben sich aus zunächst simplen Aufträgen miteinander ver-

bundene Missionsketten. Schüttern Sie zum Beispiel den zahlungsunwilligen Metzger aus Little Italy so lange durch seinen Laden, bis er die geforderte Summe ausspuckt und höflich zukünftigen Zahlungen im Wochenrhythmus zustimmt. Damit spielen Sie sich gleichzeitig den Zugang zum Hinterzimmer-Casino frei, das Sie nun mit Sprach- und Faustgewalt übernehmen können. Jedes Casino unter Ihrer Kontrolle garantiert Ihnen ein regelmäßiges Einkommen. Von dem Geld kaufen Sie Ausrüstung und pepen mit Edelwirm und Accessoires Ihr Erscheinungsbild auf; Gangster in C&A-Tapete kommt einfach nicht gut. Noch wichtiger: Mit jedem erfolgreich abgeschlossenen Auftrag wächst Ihre Respektanzeige. Wenn der Balken voll ist, erhalten Sie jedes Mal einen Erfahrungspunkt, mit dem Sie eine von fünf Fähigkeiten (Nahkampf, Schießen, Verteidigung, Geschwindigkeit, Intelligenz) stärken können. Mit wachsendem Respekt verändert sich das Verhalten der Spielcharaktere: Aus Unhöflichkeit wird Unterwürfigkeit, Verachtung wandelt sich zu Anerkennung. Innerhalb der Familie Corleone steigen Sie vom Außenseiter zum Unterführer auf. Dabei erledigen Sie neben den genannten Aufträgen Geleitmissionen (zu Fuß und in



Bei den wilden Verfolgungsjagden zwischen Ihnen, der Polizei und rivalisierenden Clans, gibt es oft mehr als nur Blechschaden.

selbst zu steuernden Fahrzeugen), Sprengstoffanschläge auf Gebäude und Tresore sowie Killeraufträge. Ziel des Spiels ist es, die konkurrierenden Familien auszuschalten und so alle Stadtviertel zu beherrschen. Dann sind Sie am Ziel: Sie sind der Boss der Bosse, der Godfather (englisch für Pate).

**Mausakrobatik**

Sehr gespannt waren wir auf die so genannte Blackhand-Steuerung. Im Prinzip funktioniert das wie der True Swing in Golfspielen: Das Spiel misst die Geschwindigkeit und Länge Ihrer Mausmanöver und setzt sie in Bewegungen auf dem Monitor um. Nur geht es hier nicht darum, kleine Bälle über den Rasen zu treiben, sondern mit Fäusten oder Baseballschläger auszuteilen. Die Variationsbreite reicht dabei vom sachten Griff zum Kragen bis hin zu Faustschlägen, Kopfstößen und Fußtritten. Denn je nach Missionsziel dürfen Sie manche Personen nicht verletzen, sondern lediglich mit sanfter Gewalt und Drohungen überzeugen. Dabei hilft Ihnen eine Balkenanzeige, die den Gemütszustand des Opfers anzeigt. Sind härtere Bandagen erlaubt, kön-



Die Zwischensequenzen sind dramaturgisch glänzend inszeniert. Hier wird ein Aufmüpfiger lebendig begraben.

nen Sie Ihren Gesprächspartner auch zu einem kleinen Spaziergang einladen: Per beidhändigem Kragengriff dirigieren Sie ihn zu einem heißen Ofen oder an den Rand eines Hausdaches – das wirkt Wunder. Im Spielverlauf rüsten Sie mit Revolvern, Flinten, Garotten, Dynamit und anderen Waffen auf.

In der jetzigen Version polarisiert die Steuerung: Manche der Probe spielenden Redakteure konnten sich gar nicht damit anfreunden, andere kamen nach kurzer Eingewöhnung relativ gut zurecht. Tipp: Eine gute Maus und ein geeignetes Pad

sind entscheidend für das Gelingen schneller Kombinationen.

Alternativ zur Maus können Sie ein Gamepad verwenden; hier schlagen die Konsolen-Genes des Titels durch. Apropos: Speichern können Sie nur in so genannten sicheren Häusern. Ein Stadtplan von New York hilft Ihnen beim Auffinden solcher und anderer wichtiger Orte. Misslingt ein Auftrag, beginnen Sie erneut an meist fair gesetzten Kontrollpunkten.

**Licht & Schatten**

Hin und her gerissen sind wir von der Grafik der Alpha-Version: Der Titel ist nicht zu vergleichen mit High-Tech-Shootern wie **F.E.A.R.** oder **Quake 4**. Der ganze Stil ist anders, die Texturen etwa von Gesichtern oder Schaufensterauslagen wirken wie Aquarellzeichnungen; hier herrscht nicht Hyperrealismus, sondern eine organische, warme Farbgebung. Die Zwischensequenzen sind atmosphärisch dicht, erzählen die Geschichte detailverliebt und mitreißend. Dazu wollen die teils

stakstigen Bewegungsabläufe der Charaktere nicht so recht passen, genauso wenig wie die seltsam leeren Schauplätze. Die oft spärlich möblierten Räume wirken teils steril. Auch die Ausleuchtung der Szenarien sollte noch verbessert werden. Doch eins ist klar: Das Spiel macht Spaß – jetzt schon. Auch wenn die versprochene freie Welt von linear ablaufenden Missionen eingeschränkt wird. Hier muss das Spieldesign der prominenten Vorlage Tribut zollen. Denn schließlich bewegen Sie sich innerhalb einer Romanvorlage und können am Ablauf von Story-entscheidenden Fixpunkten wie dem Anschlag auf Don Corleone nichts ändern. Aber alles, was innerhalb dieses Rahmens passiert ist, faszinierend – und Sie wissen immer, wo es lang geht. Und das Gefühl dabei zu sein, ist vor allem für Fans der Vorlage gigantisch: Die originale Musik, die klar wieder zu erkennenden Charaktere und die Stimmen der Originalschauspieler lassen Gänsehautstimmung aufkommen. **MT**



Nicht doof: Manch gefährlichen Gegner locken Sie nicht aus der Deckung.



In diesem Menü pöppeln Sie Ihren Charakter mit Erfahrungspunkten auf.

**DER PATE** michael@gamestar.de

Genre: Actionspiel Entwickler: EA Redwood Shores / EA  
 Termin: 16. März 2006 Status: zu 80% fertig

Michael Trier: »Schwierig, das Spiel zu diesem Zeitpunkt klar einzuschätzen. Da sind auf der einen Seite die abwechslungsreichen Missionen, die man so ähnlich zwar schon mal gespielt hat, die durch die Atmosphäre aber enorm gewinnen. Andererseits müssen die Entwickler bis zum Erscheinungstermin im März noch einiges tun: Grafisch ist Feintuning vonnöten, und mit der ungewohnten Steuerung konnten sich in der vorliegenden Version auch nicht alle Redakteure anfreunden.«

**POTENZIAL GUT**

