

Du bist Mafia!

DER PATE

Im PC-Spiel zu Kultroman und Kinolegende lassen Sie dem Gangster in Ihnen freien Lauf: Machen Sie sich Ihre Stadt untertan – mit Angeboten, die niemand ablehnen kann.

Viele Spiele machen auf dicke Story. Und entpuppen sich als Handlungskrüppel: Keine motivierende Hintergrundgeschichte mit raf-

finierten Wendungen treibt Sie durch die Levels des angeblichen Abenteuers. Rühmliche Ausnahmen sind selten und dienen bislang der Regelbestäti-

gung. Jetzt kommt mit **Der Pate** ein Action-Adventure, das in Dramaturgie und Handlung gar nicht schwächeln darf. Schließlich wählte Entwickler Electronic Arts als Szenario einen der berühmtesten Romane (und Kinofilme) der Welt.

Es war einmal in Amerika

»Ein Anwalt kann mit seinem Aktenkoffer mehr stehlen als hundert Männer mit Kanonen.« Im Zeitalter der Mega-Konzerne eine Allerweltsweisheit. Doch als der Schriftsteller Mario Puzo seinem Helden Don Vito Corleone diese Worte 1969 im Roman **Der Pate** in den Mund legte, waren dessen Mit-Mafiosi alles andere als begeistert. Denn in den USA der Zwanziger Jahre diktieren Maschinenpistolen, Schrotflinten und Baseballschläger das Gesetz. Rechtsverdreher stellen sich zunächst ganz weit hinten an. Kein Wunder also, dass Sie in **Der Pate** statt Gesetzbuch und Ärmel-schonern Schlagstock und 38er

»Stupsnase« schwingen. Sie steigen als unbeschriebenes Blatt in das Umfeld der kriminellen Familie Corleone ein. Dabei schlüpfen Sie in keinen der bekannten Charaktere des Romans, sondern dienen sich als Seiteneinsteiger vom mittellosen Handlanger bis zum obersten Don empor, dem Herrscher über alle Familien. Electronic Arts verspricht dabei eine offene Welt und einen nichtlinearen Handlungsstrang, ähnlich wie in **GTA San Andreas**.

Es war einmal Michael Corleone

Zu Beginn des Jahres stellte Mike Olsen, Creative Director bei EA, den Spielern noch die Rolle des Michael Corleone (im Film gespielt von Al Pacino) in Aussicht. Doch unsere schon in Ausgabe 04/2005 angemeldeten Zweifel an der Vereinbarkeit einer offenen Spielwelt und einer festgelegten Story waren berechtigt: Versuchte man sich im Frühjahr noch mit nebulösen Hinweisen auf eine »revolutio-



Mit der Maus regeln Sie den Druck auf die sensitiven Akupressurpunkte, hier am Hals.





Handkuss für den Don: Mit erfolgreichen Gaunereien verbessern Sie in dieser Zwischensequenz Ihre Stellung in der Corleone-Familie.

näre« Steuerung vor Fakten zu drücken, ist jetzt spruchreif, was logisch ist: Die Story des Buches wird weitgehend unbeeinflusst vom eigentlichen Spielgeschehen als Kulisse dienen, vorangetrieben hauptsächlich von Skriptsequenzen.

Sie starten also als arbeitsloser Einwanderer in Ihrem New Yorker Viertel. Im »MobFace« genannten Editor formen Sie vor Spielbeginn in zahlreichen

Details das Äußere des Gangster-Charakters. Sie wählen etwa Haut- und Haarfarbe, Frisur, Bart, Figur und schlüpfen in die Kleidung Ihrer Wahl.

True-Fight

Gleich zu Beginn kümmert sich einer der ganz Großen im Schnauzehauen und Bangemachen um Ihre Persönlichkeitsbildung: Von vergleichsweise zarten Drohgebärden bis hin zum Totschlag lehrt der gefürchtetste Killer der Corleones, Luca Brasi, Sie eine ganze Palette von Möglichkeiten, andere Leute von Ihren Ansichten zu überzeugen. Ist das gelungen, zollt man Ihnen zunehmend Respekt. Passanten und Spielcharaktere zeigen sich plötzlich auskunftsfreudiger und zur Zusammenarbeit bereit. Kleine Fische gewinnen Sie schon mit einem kräftigen Griff an den Kragen für sich, für schwere Jungs und aufrechte Cops müssen Sie kräftiger zulangen, auch mit dem Baseballschläger. Bestimmte Körperregionen wie der Hals sind dabei berührungssensitiv ausgelegt, Sie können also von zart bis hart Hand anlegen. EA nennt dies »Zielerfassung von Akupressurpunkten« beziehungsweise »Blackhand-

Steuerung«. Eine Balkenanzeige informiert Sie über den Gemütszustand Ihres Opfers, bis hin zu dessen Kapitulation. Für solche Kampfkaktionen führen Sie die Maus analog zu den Bewegungen Ihres Alter Egos, ähnlich wie die »True Swing«-Steuerung in Golfsimulationen. Uns war das

Ganze beim ersten Anspielen einer Pre-Alpha-Version zu hakeilig, die Entwickler gelobten allerdings Besserung. Genau wie bei der Grafik: Wegen technischer Unzulänglichkeiten der sehr frühen PC-Version stammen alle Screenshots von der Xbox-Version des Spiels. **MT**



Fahrzeuge können Sie selbst chauffieren oder zu Schrott ballern.

DER PATE

Genre: Actionspiel
Termin: 9. März 2006

Entwickler: EA Redwood Shores / EA
Status: zu 60% fertig

Michael Trier: »Ich liebe die Pate-Filme. Und ich bin ein Fan von Spielen mit Story, mag aber auch Handlungsfreiheit wie in GTA San Andreas. Electronic Arts versucht nun, all diese Dinge unter einen Hut zu bringen. Dazu müssen die grandiose Geschichte und das freie Spiel perfekt miteinander verzahnt werden – keine einfache Aufgabe! Wenn dann noch die Steuerung verbessert wird, kann dieses Spiel Maßstäbe setzen. Wenn nicht, schläft der Titel schneller bei den Fischen, als die Designer »Budget-Regal« sagen können.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **L150**

