

Einsatz in Manhattan

# DER PATE

Die GTA-Reihe trägt das Verbrechen auf alle Plattformen, Mafia regiert noch immer die Gangsterwelt auf dem PC. Also schickt Electronic Arts die ganz harten Jungs ins Böse-Buben-Rennen – wir haben sie besucht.



Wie in GTA San Andreas sind auch in Der Pate Verfolgungsjagden mit Waffengebrauch an der Tagesordnung.

**N**ach 33 Jahren hat Electronic Arts den kultigsten aller Mafiafilme als Vorlage für ein PC-Spiel entdeckt: **Der Pate** rief, GameStar folgte. An den Originalschauplätzen von Film und Spiel mitten in New York ermittelten wir in den Kreisen der ehrenwerten Entwicklergesellschaft von EA.

## Grenzenlose Freiheit – mit festen Regeln

»Ein nichtlineares Action-Adventure in einer offenen Welt«, beantwortet Mike Olsen, Creative Director bei EA, die Frage nach dem Spielprinzip von **Der Pate**. »Der Spieler agiert in einer lebendigen Welt. Wir wollen das Spielerlebnis weg von abstrakten Punktetabellen führen und den Spieler durch die Reaktionen der Spielumgebung die Folgen seines Handelns erleben«, führt der Ex-Chefentwickler der **Tiger Woods PGA**

**Tour**-Golfspiele weiter aus. »Die Betonung liegt dabei ganz klar auf Action, aber in einer nie da gewesenen authentischen Umgebung.« Voller Begeisterung erklärt Olsen, dass das Spiel eng an den Kultfilm von 1972 angelegt sei und der Spieler den Filmklassiker nun endlich »am eigenen Leibe« erleben werde.

Moment: Da war doch eben die Rede von »nichtlinear« und »offene Welt«. Was im Spielzusammenhang so viel bedeutet wie »nicht vorgegeben« und »volle Entscheidungsfreiheit.« Wie passt das mit einem durch den Film diktierten Storyverlauf zusammen? »Wir wissen, dass wir einen hohen Anspruch an uns und das Spiel stellen« weicht Olsen aus, »aber wir werden die Steuerung der Spielfigur so revolutionieren, dass der Spieler die Regeln gar nicht bemerkt und trotzdem auf den Spuren des Films bleibt.«

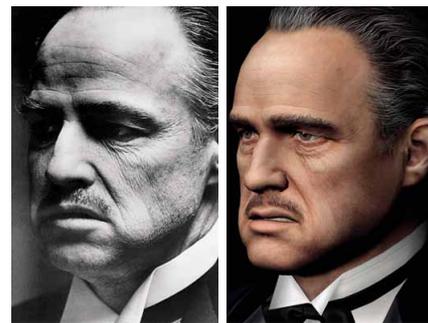
## Viel Film, wenig Spiel

Die abendliche Präsentation in einem stilechten italienischen Restaurant in Little Italy soll Klarheit in die etwas nebulösen Entwickleraussagen bringen. Aber insgesamt flimmern kaum zwei Minuten bruchstückhafte Spielszenen über den großen Flachbildschirm. Die Grafik ist niedrig aufgelöst und ungefiltert – Ausschnitte aus der Playstation-2-Version? Es gibt wohl noch nicht genügend in Echtzeit berechnetes Material von der qualitativ hochwertigeren PC-Variante. Da bleibt nicht nur in Sachen Engine und Animationen noch viel Arbeit, wenn der für den Herbst dieses Jahres versprochene Release-Termin gehalten werden soll.

## Stars am Mikro

An Fakten bleibt: Im Film wie auch im Spiel bestreiten der (inzwischen verstorbene) Marlon Brando, James Caan sowie Robert Duvall die Hauptrollen und leihen ihren Polygon-Doppelgängern von Don Vito Corleone, Sonny Corleone und Tom Hagen auch ihre Stimmen. In die Rolle

des Michael Corleone, im Film dargestellt von Al Pacino, schlüpft der Spieler, also Sie. Als Anfänger im Mafia-Gewerbe arbeiten Sie sich dann durch die Erfüllung von genretypischen Auf-



Links der echte Marlon Brando alias Don Corleone, rechts sein Polygon-Alter-Ego im Computerspiel.

trägen wie Schutzgelderpressung oder Beseitigung von Nebenbuhlern inklusive wilden Verfolgungsjagden nach oben, um als Krönung Ihrer Karriere schließlich New York zu beherrschen. Als Währung dient dabei der Respekt, den andere Ihnen entgegenbringen. Das dürfte dann vor allem für die Anhänger des coolen Gangster-Szenarios und hartgesottene Fans des Films interessant werden. **MT**



Dieser Überfall soll zeigen, wie detailreich Der Pate auf dem PC aussehen wird.

## DER PATE

Genre: Action-Adventure  
Termin: Herbst 2005

Entwickler: EA Redwood Shores / EA  
Status: Noch reichlich Arbeit

**Michael Trier:** »Die Idee ist klasse! Auch wenn der Filmstoff schon einige Jahre auf dem Buckel hat, liefert dieser zeitlose Klassiker doch eine der motivierendsten Spielvorlagen überhaupt. Allerdings müssen die Entwickler beweisen, dass Ihre ambitionierten Pläne tatsächlich umsetzbar sind.«