

Erstmals sind Sie nicht nur in New York, sondern auch in Miami und der kubanischen Hauptstadt **Havanna** unterwegs.



Wo der Vorgänger die Mafia-Konkurrenz zu schlagen versuchte, probiert sich Teil 2 nun an GTA – und bedient sich hierfür sogar bei der Echtzeit-Strategie.

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5442

An Silvester knallt und kracht es. Gut, in der Regel beschränkt sich das auf harmlose Böller und Feuerwerksraketen. Wenn aber die Familie Corleone das Neujahr feiert, knallt etwas anderes: Pistolen und Granaten. Dabei hat der berühmte Mafia-Clan zu Beginn von **Der Pate 2** nicht einmal Schuld daran, dass ein Nobelhotel in Havanna kurzerhand durch jede Menge Einschusslöcher umdekoriert wird. Denn im Jahr 1958 hat der Diktator Fulgencio Batista in Kuba das Sagen, und der ist äußerst ungehalten darüber, dass sich die New Yorker Gangster-Bande in seiner Hauptstadt breitmacht und durch illegales Glücksspiel bereichern will. Kurzerhand stürmen seine Soldaten das Anwesen, wild entschlossen, die Corleone-Party zu beenden. Den packenden Auf-

takt, in dem wir uns durch ein beinahe **Call of Duty**-mäßiges Blei- und Explosionsgewitter kämpfen, nutzt das Spiel, uns in die Steuerung einzuweisen. Wirklich nötig wäre das allerdings nicht, immerhin hat sich ausgerechnet hier im Vergleich zum Vorgänger nichts getan. Dafür überarbeitet Electronic Arts das Actionspiel an so manch anderer (richtiger) Stelle.

Fliehen

Die Flucht aus dem Hotel und in den Flieger zurück nach Amerika endet für die Corleones aus gleich zwei Gründen unglücklich. Zum einen wird Aldo, die rechte Hand vom Don, von einem Scharfschützen erschossen. Zum anderen hat sich die verfeindete Carmine-Familie unterdessen in New York breitgemacht und die Machtverhältnisse neu verteilt. In der Rolle

des neuen zweiten Manns im Clan, Dominic, sollen wir dem Namen Corleone wieder zu altem Glanz verhelfen. Hierzu fahren wir **GTA**-typisch durch den Big Apple der 60er Jahre (später auch Miami und Havanna) und bringen feindliche Läden, Motels und andere Etablissements unter unsere Fittiche. Das läuft wie im Vorgänger ab: Wir fahren zum gewünschten Ort, ballern alle Gegner über den Haufen und »überzeugen« den Besitzer durch ein paar Schläge, künftig für uns zu arbeiten – diesmal jedoch ohne die fummelige Steuerung aus Teil 1, die die Bewegung der Maus eher schlecht als recht direkt auf die Fäuste des Helden zu übertragen versuchte.

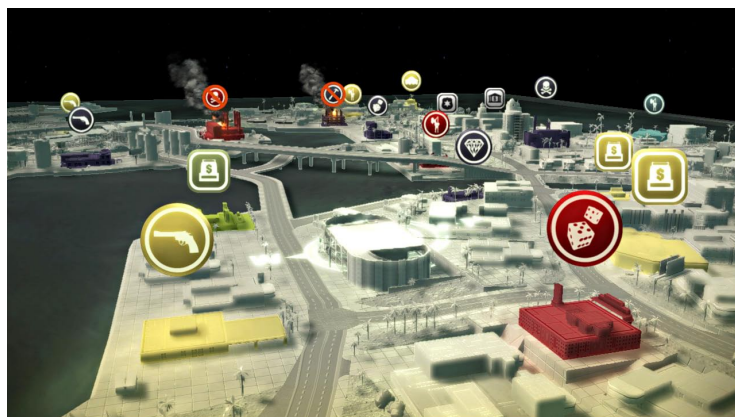
Expandieren

Wirklich spannend war das Erobern neuer Territorien auf Dauer

schon im Vorgänger nicht, weshalb sich Electronic Arts ein zusätzliches Element hat einfallen lassen. Geht eine Immobilie in unseren Besitz über, klingelt nicht nur die Kasse, sondern wir profitieren auch von speziellen Boni. So teilt Dominic bei Faustkämpfen etwa mehr Schaden aus, darf größere Magazine in seine Waffen stecken oder gepanzerte Fahrzeuge einsetzen. Von Dauer sind solche Extras allerdings nicht, denn eroberte Gebiete können von den Carmines sowie drei anderen gegnerischen Familien kurzerhand wieder übernommen werden. Eine sich dynamische verändernde Spielwelt soll laut Electronic Arts hierbei für ein ständiges Hin- und Herwogen der Fronten sorgen. Um es den Konkurrenz-Mobstern dabei schwerer zu machen, dürfen wir auf einer



Der Held **Dominic** ist nicht zimperlich. Der Pate 2 richtet sich definitiv nur an Erwachsene.



Auf der hübschen **3D-Karte** der Stadt planen wir Eroberungen und verwalten unsere Gebäude.

ebenso schicken wie übersichtlichen 3D-Karte jedem unserer Gebäude Wachen zuordnen. Je mehr Schergen wir zum Schutz des Gebiets aufstellen, desto unwahrscheinlicher ist es, dass hier ein Angriff gewagt wird. Da solche Aufpasser aber viel Geld kosten, müssen wir stets überlegen, wo wir wie viele rekrutieren – **Der Pate 2** erinnert so fast ein wenig an ein Strategiespiel.

Taktieren

Da niemand, auch Sie in Gestalt von Dominic nicht, allein eine Stadt erobern und regieren kann, dürfen wir bis zu vier KI-gesteuerte Kollegen in den Kampf mitnehmen. 70 Schergen stehen zur Auswahl: Der ständig quasselnde Sprengstoff-Experte Roy Giordano etwa wirft mit selbst gebastelten Dynamitstangen um sich, der Familienarzt Joe Prima-toni hilft in heiklen Situationen mit Verbandspäckchen aus. Der Clou: Ähnlich einem Rollenspiel wie **Mass Effect** dürfen wir unsere Truppe durch Levelaufstiege verbessern. In klar strukturierten Menüs werten wir nicht nur zwölf Talente wie Treffsicherheit, Faustkampf oder Einschüchterung auf, sondern bringen unseren Kollegen auch spezielle Waffenkenntnisse bei. Dem anfälligen Joe etwa geben wir zum Beispiel ein Präzisionsgewehr, damit er aus sicherer Entfernung auf Gegner ballern kann. Zu guter Letzt dürfen wir sogar festlegen, in welchen Klamotten die Kameraden losziehen. Für Strategen: Auf Wunsch lassen wir die KI auf eigene Faust neue Territorien erobern. Dann errechnet das Programm anhand aktueller Werte und der Anzahl gegnerischer Wachen die Wahrscheinlichkeit eines Sieges. Geht die Schlacht zu unseren



Gunsten aus, brennt nicht nur das (symbolisch dargestellte) Gebäude auf der 3D-Karte, sondern auch das lebensgroße Pendant in der Spielwelt – cool.

Austeilen

Auch technisch macht **Der Pate 2** einen großen Schritt nach vorn. Vor allem die Partikeleffekte wie Rauch und Nebel sowie die aufwändigen Explosionen sehen klasse aus. Und durch die überarbeiteten Charakteranimationen wirken die Prügeleien ein ganzes Stück heftiger. Teils zu heftig für unseren Geschmack. Weil derbe viel Blut spritzt und Dominic in brutalen Finishing Moves gern mal einen Baseballschläger bis zum Anschlag in anderer Leute Rachen versenkt, prophezeien wir **Der Pate 2** dasselbe Schicksal wie seinem indizierten Vorgänger. »Wir sind bereits mit der USK im Dialog, und wir sind sehr zuversichtlich«, erzählt uns ein EA-Sprecher. »Bei Dead Space hat es ja auch geklappt.« **DM**

Aggressive Expansion



Anwesen wie dieses Motel bringen dauerhafte Boni. Für die Übernahme müssen wir jedoch beim Chef des jeweiligen Etablissements »Überzeugungsarbeit« leisten.



In **Der Pate 2** knallt und kracht es an jeder Ecke. Hoffentlich kommt dadurch die Handlung nicht zu kurz.

Der Pate 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **27. Februar 2009**
► Hersteller **EA Redwood Shores / EA** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Electronic Arts verfolgt interessante Ansätze. Das Planen auf der Übersichtskarte, die Eroberungszüge und die anschließenden Schutzmaßnahmen versprechen viel Tiefgang. Die neuen Rollenspiel-Elemente und KI-Kameraden verstärken das zusätzlich. Ich befürchte allerdings, dass die eigentliche Handlung dadurch in den Hintergrund gedrängt wird – und die ist beim Paten doch das A und O.



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut