

Der Pate 2

Electronic Arts setzt die Mafia-Lizenz erneut um, lässt es aber diesmal wie einen Unfall aussehen.

DVD
 Topspiel-Videos
 – Handlung
 – Spielwelt
 – Don-Ansicht
 – Familie
 – Wertungs-konferenz
 – Fazit

DVD XL
 HD-Videos

GameStar.de
 Screenshots & Infos
 ▶ Quicklink: 5442

Michael Corleone kennt sein Geschäft: »Wenn uns die Geschichte eines lehrt, dann, dass man jeden umbringen kann«, doziert der Mafiaboss im Leinwand-Klassiker **Der Pate 2** von 1974. Heute, 35 Jahre später, sagt Don Corleone sein Sprüchlein abermals auf, diesmal im Spiel **Der Pate 2**. Dass Letzteres der Kinohandlung dennoch nur grob folgt, erkennt man daran, zu wem Corleone spricht. Nämlich nicht – wie im Film – zum Familienanwalt Tom Hagen, sondern zu Ihnen! In **Der Pate 2** übernehmen Sie die Rolle des Nachwuchs-Dons Dominic, der unter Corleones Fittichen zum Unterweltboss aufsteigt. Eine Karriere mit Hindernissen, denn außer mit feindlichen Familien schlagen Sie sich auch mit der

dürren Handlung, der veralteten Technik und Logiklücken herum.

Kuba weicht ab

Der Pate 2 schleudert Sie gleich mitten in die Filmhandlung: In der Neujahrsnacht 1959 flüchten Sie nach einem Mafiatreffen aus der kubanischen Hauptstadt Havanna, die von Fidel Castros Rebellen überrannt wird. Die Gassenhatz dient als nett inszeniertes Tutorial; während um Sie herum Kommunisten kämpfen und Tanklaster explodieren, erlernen Sie die Bedienung. Danach fliegen Sie mit Michael Corleone und seinem Bruder Fredo zurück gen USA. Ein weiterer Unterschied zum Film, in dem Fredo auf Kuba bleibt.

Solche Abweichungen ziehen sich durch **Der Pate 2** wie Einschusslöcher durch einen Fluchtwagen. Fans der Vorlage erkennen viele Zitate und Charaktere wieder, ärgern sich aber zugleich über die zerstückelte Handlung. Zwar verstehen Sie Letztere auch dann, wenn Sie den Film nicht gesehen haben, das erste **Der Pate** von 2006 verwebte Film und Spiel jedoch geschickter. Außerdem entwickelt sich die Story anfangs lahm und gewinnt erst nach sechs



Auf der niedrigsten Detailstufe sieht sogar ein **Bankraub** unspektakulär aus.

Stunden an Tempo, wenn Sie nach Kuba zurückkehren. Danach flacht der Spannungsbogen wieder ab, denn ab dann knipsen Sie mechanisch eine Feindfamilie nach der anderen aus. Und das unspektakuläre Finale wirkt einfach nur lieblos. Immerhin wird die Geschichte in gut vertonten Dialogen zwischen Dominic und seinen Mitmafiosi erzählt.

Pflicht oder Freiheit

Im Kampagnenverlauf erledigen Sie Pflichtmissionen, die meist auf simple Botengänge oder Auftragsmorde hinauslaufen, aber gut ins Szenario passen. Zum Beispiel schalten Sie einen Gewerk-

schaftsführer aus, stehlen Dokumente aus dem Gerichtsgebäude und locken den (ebenfalls filmbekannt) US-Senator Geary in ein Bordell. Spektakulär inszenierte Einsätze à la **Grand Theft Auto 4** suchen Sie jedoch vergebens.

Dafür führt Sie das Unterwelt-Abenteuer an drei frei begehbare Schauplätze, die Sie nach und nach erkunden: New York, Florida und Kuba. Im letzten Spieldrittel reisen Sie dann beliebig hin und her. Im Vergleich zu **GTA 4** wirken die Umgebungen jedoch trist, auch aufgrund der detailarmen Texturen und der niedrigen Sichtweite. Auf den Straßen

! Online-Aktivierung

Wie alle aktuellen Spiele von Electronic Arts aktiviert sich **Der Pate 2** nach der Installation »heimlich« im Internet, also ohne Hinweis. Das Spiel läuft fortan auch ohne DVD im Laufwerk. Die Freischaltungen sollen zahlenmäßig begrenzt sein, die genaue Menge stand zu unserem Redaktionsschluss jedoch noch nicht fest. Dank einer Revoke-Funktion gewinnen Sie Aktivierungen nach der Deinstallation zurück.

Die Don-Ansicht



Auf dieser zoom- und drehbaren **Übersichtskarte** verwalten Sie Ihre Geschäfte, hier zum Beispiel ein kubanisches Casino **1**. Kartelle bringen besondere Boni, in diesem Fall verdient der Halter des Glücksspiel-Monopols Brandgeschosse **2**. Zudem sehen Sie, wo wie viele Wachen stationiert sind **3**.



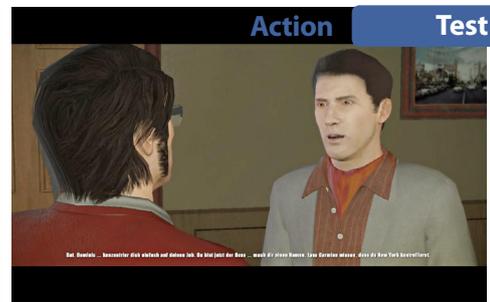
Um Feindbetriebe **4** zu übernehmen, bedrohen Sie den **Besitzer**.



Schutzgelder investieren Sie in Upgrades für Ihre **Familie**, deren Status Sie auch in der Don-Ansicht am Stammbaum **5** erkennen.



Gemeinsam mit den Teamkameraden stürmen wir ein **feindliches Geschäft**. Die Anzeige rechts verrät, wie viele Feinde und Verbündete noch leben.



Ein Gespräch mit **Michael Corleone** führt die Handlung fort.



Im nett inszenierten Tutorial schießen wir uns durch **Havanna**.

passiert wenig, nur auf Kuba gibt's starre Skript-Dauerschleifen wie Polizisten, die Passanten filzen.

Erprägelte Betriebe

Dafür stehen an jedem Ort mehrere Betriebe, die Sie von anderen Mafiafamilien erobern können. Das läuft zwar immer gleich ab, macht aber Laune. Zunächst kämpfen Sie sich durch die Wachen, um den Besitzer zu finden. Den bedrängen oder verprügeln Sie dann so lange, bis er einwilligt, Schutzgeld zu zahlen. Prügeleien steuern sich wie im Vorgänger; Ihre Mausmanöver wandelt **Der Pate 2** direkt in Schläge um. Falls Sie so die Schwäche des Eigentümers finden, zeigt er sich spendabler. Zum Beispiel reagieren manche Rivalen empfindlich auf Schubser. Übertreiben Sie's aber nicht, sonst schaltet Ihr Gegenüber auf bockig, und Sie müssen später wiederkommen. Dieser Eroberungsfeldzug motiviert, zumal die Konkurrenz nicht schläft: Andere Familien können jederzeit eines Ihrer Geschäfte angreifen, was die ansonsten sterile Spielwelt ungemain belebt.

Familie für den Don

Den Überblick über die Betriebe behalten Sie in der »Don-Ansicht«, einer 3D-Karte. Deren Bedienung ist jedoch auf Gamepads ausgelegt, viele Aktionen kosten einige Mausklicks zu viel. Um etwa Wachen für einen Betrieb anzuheuern, klicken Sie auf das Gebäude, auf »Wachen zuteilen« und auf die »Mehr«- oder »Weniger«-Pfeile, schließlich auf »Annehmen«.

Zudem verwalten Sie in der Don-Ansicht Ihre Verbrecherfamilie, in die Sie im Handlungsverlauf bis zu sieben Handlanger aufnehmen. Denen kaufen Sie Upgrades und erhöhen so zum Beispiel ihre Lebensenergie. Bis zu drei Kumpane dürfen Sie in jeden Einsatz mitnehmen. Dann kommentieren die Jungs nicht nur die Umgebung mit stimmungsvollen Sprüchen, sondern setzen auch ihre Talente ein. Zum Beispiel sprengt der Dynamit-Profi die Mauer einer Bank, damit der Safeknacker zum Tresor gelangt.

Einfach

Welche Waffen die Begleiter einsetzen dürfen, hängt von ihrer Li-

zenz ab. Die können Sie aufwerten, indem Sie im Mehrspieler-Modus mit Ihrem Team gegen bis zu 15 Rivalen kämpfen. Das lohnt sich aber kaum, weil hochwertige Knarren kaum Vorteile bringen.

Denn die an sich unterhaltensamen Solo-Feuergefechte fallen aufgrund der Mitstreiter generell zu einfach aus; besonders im letzten Kampagnendrittel machen die hochgezüchteten Mafiosi Ihre Raubzüge zum Kinderspiel. Hinzu kommt, dass Schläge teils effektiver sind als Schüsse; einzelne Rivalen können Sie einfach am Kragen packen und ausknocken. Ebenfalls simpel: Falls eines Ihrer Geschäfte angegriffen wird, schi-

cken Sie zwei bis drei Handlanger zur Verstärkung dorthin. Wenige Minuten später haben die das Problem dann meistens gelöst.

Eine knifflige Ausnahme gibt's aber: Um einen gegnerischen Paten und damit seine Fraktion auszuschalten, müssen Sie all seine Betriebe einnehmen. Danach stürmen Sie seine schwer bewachte Villa. Daraus entbrennen Großgefechte, die zu den Höhepunkten von **Der Pate 2** zählen.

Neues Kartellrecht

Noch einfacher wird der **Pate 2**, wenn Sie alle Betriebe eines Typs erobern. Denn das bringt jeweils einen speziellen Vorteil. Wer etwa

TECHNIK-CHECK

DER PATE 2

Technik-Tipps

- Bereits ab einer Radeon HD 3850 oder einer Geforce 9600 GT können Sie Kantenglättung anschalten, sofern die Karte 512 MB Speicher hat.
- Das Herabsetzen der »Shader-Qualität« beschleunigt den Spielverlauf um zehn

Prozent. Mittlere und höchste Stufe nehmen sich fast nichts.

Checkliste

- 7,8 GByte Speicherplatz
- Pentium 4 2,8 GHz / Athlon 64 3000+
- 1,0 (XP)/2,0 GB RAM (Vista)
- Geforce 6800 GT / X1600 mit 256 MByte Speicher **FL**

SO LÄUFT DER PATE 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra				
GRAFIKKARTE	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT				
	Geforce 7	7300 GS	7600 GS	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT/GTS	9800 GTX
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870
2	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE	
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57		
	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+		
	Phenom		8450	8750	9500	9650	9950	
	Core 2 Duo		E4300	E6300	E6600	E8200	E8600	
3	Core 2 Quad		Q6600	Q9300	Q9550			
	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072
4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details		läuft so flüssig: 1280x1024 Unschärfe-Effekte: Aus; Rest: An Shader-Effekte: mittel Schatten-Effekte: normal		läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details		
	ruhig							
	stark							

Blutiger Blödsinn

Christian Schmidt: Der Pate 2 ist, genau wie sein Vorgänger, unnötig brutal. Und ich meine unnötig: Weder wird die Gewalt satirisch übersteigert (wie in Fallout 3), noch dient sie (wie in den Filmen) einer glaubwürdigen Mafia-Atmosphäre. Wenn ein Konkurrent unsterblich ist, es sei denn, ich richte ihn grausam hin, dann verabschiedet sich jede Logik.



christian@gamestar.de

Was bleibt, ist Voyeurismus. Zum zweiten Mal kaschiert Electronic Arts ein im Kern unbemerkenswertes Spiel durch unangemessene Brutalität. Das Mafia-Szenario gewinnt dadurch nichts. Ich finde das armselig. Vor allem aber liefert Electronic Arts den Spielefindern in Deutschland ohne Not frische Munition für ihren Kreuzzug.



Um einen feindlichen Paten zu erledigen, stürmen wir seine schwer bewachte Villa, hier auf Kuba.

den Juwelenschmuggel in Florida kontrolliert, hüllt sich und seine Anhänger in kugelsichere Westen. Im Umkehrschluss können Sie den anderen Familien solche Trümpfe abjagen. Angenommen, eine Feindtruppe mit Panzerklammotten stürmt heran. Dann befehlen Sie einem Ihrer Handlanger in der Don-Ansicht einen Bombenanschlag auf einen Schmuggelbau, um diesen kurzfristig auszuschalten. So lange verlieren die Gegner ihre Panzerklammotten. Die Übersichtskarte lässt sich also prima auch für taktische Winkelzüge nutzen.

Wo ist die Logik?

Doch Moment, das klingt unlogisch? Aber hallo! Wenn Sie in Florida ein Bauwerk sprengen, ziehen die Gangster in New York sofort ihre Schutzwesten aus –

geht's noch?! Aber mit Logik und Glaubwürdigkeit nimmt's **Der Pate 2** eh nicht so genau. Mitstreiter etwa teleportieren sich zu Ihnen, selbst wenn sie gerade eben noch in einer anderen Stadt weilten. Um dem Polizei-Großeinsatz nach einem Bankraub zu entkommen, müssen Sie einfach nur speichern und neu laden. Schon stehen Sie mitsamt Beute als freier Mann in Ihrem Unterschlupf. Auf der Straße treffen Sie hin und wieder Auftraggeber, die Ihnen eine Gefälligkeit anbieten. Damit etwa ein Bauarbeiter zerbombte Gebäude flickt, sollen Sie für ihn den Tresor eines Casinos aufbrechen. Also sprengen Sie eine Wand und knacken den Panzerschrank – allerdings in einem Betrieb, der bereits Ihnen gehört! Da hätte uns der Besitzer doch auch einfach seinen Schlüssel ... ach, egal.

Familienfehler

In **Der Pate 2** sind uns nur wenige Bugs aufgefallen. Einmal steckte unser Auto mitten auf der Straße fest und löste sich schließlich auf. Außerdem gibt's hin und wieder Clipping-Probleme, bei denen etwa Waffen durch Türen ragen. Weil die Fehler das Spielerlebnis kaum beeinträchtigen, werten wir nicht ab.

Verjährt

Michael Graf: Der **Pate 2** hat ein entscheidendes Problem: Das Spiel kommt drei oder vier Jahre zu spät; die veraltete Technik, die sterile Welt und die spannungsarme Handlung wirken schlichtweg überholt. Schließlich hat **GTA 4** gerade erst bewiesen, dass man auch in einer offenen, lebendigen Umgebung eine packende Geschichte erzählen kann. Den Todeskuss erspare ich der Corleone-Neuaufgabe aber, denn vor allem die Strategie-Elemente haben mich stundenlang gefesselt. Betriebe erobern und Feindfamilien jagen darf ich in anderen Actionspielen nämlich nicht. **Der Pate 2** ist also zumindest ein bisschen einzigartig, all seinen Schwächen zum Trotz.



micha@gamestar.de



Bei der Verfolgungsjagd feuern unsere Begleiter auf die Polizei. Die Autos steuern sich allerdings schwammig.

DER PATE 2

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER EA Redwood Shores (Dead Space, GS 05/06: 80 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.4.2009
 CA. PREIS 45 Euro
 USK keine Jugendfr.



GENRE-CHECK



ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6	7 8 9 10	
EINSTIEG leicht		schwierig	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK einfach		komplex	<input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO langsam		schnell	<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
HILFEN Auftakt-Tutorial			<input type="checkbox"/> Geduld
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern			<input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM 2,8 GHz Intel A64 3000+ AMD 512 MB RAM 7,8 GByte Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ AMD 1,0 GB RAM 7,8 GByte Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ AMD 2,0 GB RAM 7,8 GByte Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800
PROFITIERT VON 5.1-Sound			
BILDFORMATE <input checked="" type="checkbox"/> 4:3 <input checked="" type="checkbox"/> 5:4 <input checked="" type="checkbox"/> 16:9 <input checked="" type="checkbox"/> 16:10			
TON <input checked="" type="checkbox"/> Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1			

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Team-Deathmatch, Sturm, Feuerzettel, Safeknacker (je 16)
SPIELTYPEN	Internet SERVERSUCHE EA Online, erfordert Anmeldung
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
FAZIT	Anfangs spaßige, auf Dauer aber eintönige Team-Großgefechte.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ spektakuläre Explosionen + eintönige Texturen + dröge Beleuchtung + geringe Fernsicht + ungelencen Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute deutsche Sprecher + 50er-Jahre-Musik aus dem Autoradio + Mitstreiter-Kommentare + einige dünne Waffensounds	8 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + nur ein Schwierigkeitsgrad ... + ... der generell viel zu leicht ausfällt + Nahkampf teils zu effektiv	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Gangster-Stimmung + passende Dialoge + Logiklücken + teils übertrieben brutal, teils übertrieben harmlos	7 / 10
BEDIENUNG	+ im Gefecht präzise Maus- und Tastatursteuerung + Autos lenken sich schwammig + auf Gamepads ausgelegte Don-Ansicht	7 / 10
UMFANG	+ drei Schauplätze + viele einnehmbare Betriebe + Multiplayer-Gefechte bringen auch Solo-Vorteile + geringer Wiederspielwert	8 / 10
LEVELDESIGN	+ sinnvolle Don-Ansicht + nützliche Kartell-Vorteile + wenig originelle Pflichtmissionen + kaum markante Wahrzeichen	7 / 10
KI	+ Begleiter kämpfen mit + Feinde suchen Deckung ... + ... stürmen aber auch oft blind heran + Mitstreiter bleiben manchmal hängen	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ alle Waffen mit individuellen Vorteilen + aufrüstbare Familie als taktisches Element + hochstufige Schießprügel eher unwichtig	9 / 10
HANDLUNG	+ Wiedersehen mit bekannten Charakteren + folgt dem Film ... + ... aber nur grob + nur zur Spielmitte spannend + lahmes Ende	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Oft lieblose Mafia-Action mit Strategieteil.

