



KRIMINOLOGISCHES  
FORSCHUNGSINSTITUT  
NIEDERSACHSEN E.V.

Forschungsbericht Nr. 102

# **Gewaltverherrlichung in dem PlayStation 3-Spiel *Der Pate: Die Don Edition***

**Expertise im Rahmen des Forschungsprojektes  
„Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK“**

**Regine Pfeiffer, David Klinkhammer  
2007**





**FORSCHUNGSBERICHT Nr. 102**

---

**Gewaltverherrlichung  
in dem PlayStation 3-Spiel  
*Der Pate: Die Don Edition***

**Expertise im Rahmen des Forschungsprojektes  
„Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK“**

**Regine Pfeiffer, David Klinkhammer**

2007

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KfN)  
Lützerodestraße 9, 30161 Hannover  
Tel. (05 11) 3 48 36-0, Fax (05 11) 3 48 36-10  
E-Mail: [kfn@kfn.uni-hannover.de](mailto:kfn@kfn.uni-hannover.de)



## Vorwort

Das vom KFN in seiner Reihe „Forschungsberichte“ veröffentlichte Gutachten von Regine Pfeiffer und David Klinkhammer stellt eine Besonderheit dar. Beide Autoren gehören nicht zum Team der Wissenschaftler des KFN. Sie haben den Text vielmehr als freie Mitarbeiter des KFN verfasst. Wir haben das Gutachten in die Reihe des KFN aufgenommen, weil es am Beispiel von *Der Pate: Die Don Edition* sehr gut demonstriert, wie derartige, extrem gewalthaltige Computerspiele aufgebaut sind und wie sie den Spieler dazu animieren, sich mit der Rolle des Protagonisten zu identifizieren, der mittels einer Vielzahl verschiedener Tötungsarten einen Mord nach dem anderen begeht und durch Erfüllung dieser Aufgaben zu Ruhm und Ehre gelangt.

Regine Pfeiffer hat als Lehrerin für Deutsch, Englisch und Computeranwendungen immer wieder die Erfahrung machen müssen, dass begabte Kinder ihr Leistungspotential nicht mehr zum Tragen bringen konnten, weil die Nutzung sehr gewalthaltiger Spiele sie vom Lernen abgehalten hat. Nach ihrer Pensionierung hat sie sich in den vergangenen beiden Jahren darauf konzentriert, den Inhalt derartiger Spiele zu analysieren und in der Öffentlichkeit darzustellen. David Klinkhammer hat sich deshalb zur Mitarbeit an dem Projekt entschlossen, weil er einerseits in seiner Jugend breite Erfahrungen mit Computerspielen sammeln konnte und andererseits auch in seiner Ausbildung zum Erzieher dafür sensibilisiert wurde, welche negativen Auswirkungen die regelmäßige Nutzung extrem gewalthaltiger Spiele haben kann.

Der Text des Gutachtens wurde in regelmäßiger Rücksprache mit David Klinkhammer von Regine Pfeiffer verfasst. Grundlagen dafür waren die von David Klinkhammer erstellten Videoclips und das umfangreiche Lösungsbuch, das die Firma PrimaGames zu dem Spiel „Der Pate“ herausgegeben hat. David Klinkhammer hat das Spiel vollständig durchgespielt und folgende Elemente in die auf der beigefügten DVD dargestellten Videoclips umgewandelt:

- alle 20 Missionen des Spieles sowie die dazugehörigen Zwischenmissionen und alle 30 Mordaufträge, die zur Erlangung des maximalen Erfolges durchgeführt werden müssen,
- neun Erpressungen mit jeweils unterschiedlichem Schwachstellenbonus sowie acht so genannten Gefälligkeiten,
- alle 51 Exekutionsweisen, die für die Erfüllung der Mordaufträge zur Verfügung gestellt werden sowie drei spezifische Corleone Herausforderungen.

Die beigefügte DVD mit Videoclips des Spieles lässt sich im Windows-Media-Player abspielen. Im Interesse der Objektivität wurde darauf verzichtet, lange Lauf- oder Fahrtsequenzen herauszuschneiden. Sie sind durch Schieben des Vorwärts-Reglers leicht zu übergehen. Der Betrachter sollte sich aber bewusst sein, dass solche Passagen aus der Spielerperspektive an-

ders erlebt werden als die Videoclips. Die beim Spielen notwendige Konzentration auf die Orientierung in Gebäuden und Straßen wird durch Videoclips nicht vermittelt.

Das Gutachten enthält die Perspektive juristischer Laien, denen aber die gesetzlichen Grundlagen des § 131 StGB bekannt sind. Ziel war es, nicht nur Gewaltverherrlichung, Gewaltverharmlosung und Verletzung der Menschenwürde in *Der Pate: Die Don Edition* zu beschreiben und mit Anschauungsmaterial zu belegen, sondern auch die Spiel-Erfahrung im Licht dieser Kategorien zu reflektieren. In diesem Zusammenhang wurden identifikationsstiftende Spielelemente analysiert.

Eine weitere Perspektive ergab sich aus einem kommunikations-theoretischen Ansatz, nach dem zwischen gewaltverherrlichenden oder verharmlosenden Aussagen auf der fiktiven Ebene des Spiels und solchen, die in direkten Botschaften an den Spieler enthalten sind, unterschieden wird.

Christian Pfeiffer

## Inhaltsverzeichnis

<b>Zusammenfassung.....</b>	<b>5</b>
<b>1 Einbindung der Gewalt in einen Handlungskontext.....</b>	<b>9</b>
1.1 Gewalt im Kontext des Spielfilms .....	9
1.2 Gewalt im Handlungskontext des Spiels.....	10
1.2.1 Gewalt im Handlungskontext der Hauptmissionen.....	10
1.2.2 Gewalt in Handlungszusammenhängen außerhalb der Hauptmissionen .....	13
<b>2 Besondere physische und psychische Grausamkeit .....</b>	<b>18</b>
2.1 Intensität der Gewaltakte.....	20
2.2 Besondere physische Schmerzen und Qualen .....	21
2.3 Grausamkeit psychischer Qualen .....	22
2.4 Vielzahl der Gewaltakte .....	23
2.5 Erbarmungslosigkeit gegenüber Wehrlosen.....	23
2.5.1 Erbarmungslosigkeit gegenüber Opfern, die um Gnade flehen .....	24
2.5.2 Erbarmungslosigkeit gegenüber Opfern, die am Boden liegen.....	24
<b>3 Sprachliche Verharmlosung von Gewalt: Euphemistische Umschreibungen von Gewaltakten .....</b>	<b>25</b>
3.1 Funktion des Begriffes "Exekutionen" .....	26
3.2 Funktion der übrigen Begriffe für Töten.....	27
<b>4 Belohnung für Gewalt.....</b>	<b>30</b>
4.1 Die so-und-nicht-anders-Regel .....	30
4.2 Belohnungen im Kontext von Erpressungen oder: Punkte für Grausamkeit .....	33
4.3 Verletzung der Menschenwürde bei Erpressungen .....	37
4.4 Corleone-Herausforderungen: Amokläufe als Wettkampf .....	38
<b>5 Berührung der Gewalt als etwas Besonderes, Großartiges, Imponierendes oder Heldenhaftes – Identifikation des Spielers mit dem Gewalttäter .....</b>	<b>40</b>
5.1 Respekt.....	40
5.2 Identifikation des Spielers mit dem Protagonisten.....	41
5.2.1 Identifikation durch Gestaltungsfreiheit für das Äußere des Protagonisten (Mobface) .....	42
5.2.2 Identifikation durch die besondere Steuerungstechnik der PS3.....	42
5.2.3 Identifikation durch Sprachliche Verschmelzung von Spieler und Protagonist in den Menü-Texten.....	44
5.2.4 Identifikation mit den Äußerungen des Protagonisten.....	45
5.2.5 Identifikation des Spielers mit dem Protagonisten aufgrund des Respektgewinns.....	45
<b>Anhang .....</b>	<b>47</b>





## Zusammenfassung

Das Spiel *Der Pate: Die Don Edition* ist ein so genannter Third Person Shooter. Das heißt der Spieler sieht seinem Alter Ego, dem Protagonisten, bei den Handlungen, die er steuert, zu. Das Äußere dieser Person (Gesichts- und Körperform, Haar- und Augenfarbe etc.) kann er zu Beginn des Spiels weitgehend selbst gestalten, und er kann ihr einen Namen geben. Dem Spieler wird so ermöglicht, den Protagonisten seinem eigenen Spiegelbild (oder seiner Wunschfigur) anzugleichen.

Dieser Protagonist ist kein Mitglied der Mafia-Familie Corleone, sondern führt für diese Aufträge aus. Für den Spieler ergeben sich daraus 20 Hauptmissionen und 30 Mordaufträge. Weitere Handlungsfelder sind Schutzgelderpressungen und Überfälle auf Banken, Lastwagen und Warenlager gegnerischer Mafiagruppen.

Das Spiel zeichnet sich aus durch eine **besondere Vielfalt und eine besondere Dichte von Mordakten** aus, die in den Anweisungen an den Spieler „Exekutionsweisen“ genannt werden. Neben dem Töten aus Distanz mit Schusswaffen, Flammenwerfern, Handgranaten u. a. werden dem Spieler diverse „Nahkampftechniken“ und andere Tötungsformen angeboten: Erwürgen, Erschlagen (mit Fäusten, mit Baseballschlägern, mit Schaufel), Knochenbrecherangriffe, zu Tode Trampeln, Überfahren, vom Dach Stoßen, ins Feuer eines Ofens Werfen, Anzünden mit einer Fackel und andere. Die Fokussierung auf die Durchführung krimineller und grausamer Akte gegen Menschen, die dem Akteur fremd sind und die ihn nicht persönlich bedrohen, unterscheidet das Spiel von anderen Gewaltspielen und vom Film *Der Pate*, in dem Gewalt im Kontext persönlicher Schicksale ausgeübt wird. Die dreißig Mordauftragsdialoge, die wir im Anhang des Berichts wiedergegeben haben, belegen diese entfremdete Art des Mordens.

Um die gewaltverherrlichende Botschaften dieses Spiels zu erfassen, haben wir ein **Kommunikationsmodell** zugrunde gelegt, das Botschaften auf der fiktiven Ebene und solche auf der realen, der Spielregel- und Punktwertungsebene, unterscheidet.

Zu den **indirekten Botschaften** zählen wir Aussagen der fiktiven Personen innerhalb des Spieles. In der Lern-Mission zu Beginn formuliert der Mentor des Protagonisten, Luca Brasi, das Motto für dessen zukünftiges Gewalthandeln: „Ich verdiene gutes Geld und habe noch meinen Spaß dabei.“ Von Seiten des Spielherstellers werden derartig gewaltverherrlichende Aussagen mit dem Hinweis auf ihren fiktiven Kontext relativiert, der dem Spieler eine innere Distanzierung erlaube. Bis zu einem gewissen Ausmaß mag das stimmen. Wir können jedoch aufzeigen, dass einer solchen Distanzierung durch Spielelemente gegengesteuert wird, **die den Spieler einladen sich mit dem gewalttätigen Protagonisten zu identifizieren.**

Dazu gehört zunächst die oben beschriebene Möglichkeit, die Figur des Protagonisten nach eigenen Vorstellungen zu „erschaffen“. Zusätzlich haben wir in den Auftragsfenstern des Spiels eine **sprachliche Verschmelzung von Spieler und Protagonist** festgestellt. Der Spie-

ler wird zwar noch gesiezt, während der Protagonist im Spiel geduzt wird. Die Mordaktionen werden aber dem Spieler direkt aufgetragen, ohne dass das Medium dabei erwähnt wird: „Werfen Sie Leon Grossi in den Ofen der Bäckerei.“

Eine weitere Steigerung der Identifikation entsteht durch die besondere **Steuerungstechnik der Playstation 3**. Diese ermöglicht es, **Mordakte im Spiel durch reale Gesten zu erzeugen**: Die Sensoren des Controllers können Armbewegungen des Spielers auffangen und direkt ins Spiel übertragen: So ist es etwa möglich, dass durch Hin- und Her-Bewegung des Controllers das Opfer geschüttelt wird, oder dass eine ruckartige Vorwärtsbewegung beider Arme sich in einer Weise auf den Protagonisten überträgt, dass dieser sein Opfer vom Dach stößt. Damit hat der Begriff Mordsimulatoren, den Dave Grossman für Gewaltspiele prägte, eine neue Bedeutung erlangt. Der Spieler steuert also die Bewegungen und die Aktionen des Protagonisten in einer Weise, die herkömmliche Steuerung durch Tastenkombinationen oder durch Knopfdruck an Realismus übertrifft. Was er nicht in der Hand hat, sondern was vorprogrammiert ist, sind die Sätze, die der Protagonist spricht. Wir denken aber, das Zusammenwirken aller anderen Identifikationsmechanismen wird tendenziell darauf hinauslaufen, dass der Spieler diese Sätze als eigene wahrnimmt. Hier einige Beispiele:

- „Für die Familie mache ich alles. Alles.“
- „Ich bin gekommen, um dir die Eier abzuschneiden.“
- „Muss ich dir noch die Beine brechen, dass du kapiert?“ (Das sagt er zu einer Frau)
- "Die Rasierklingen sind richtig scharf." (Das sagt er zu einem Friseur, von dem er Schutzgeld erpressen will.)
- „Ich schlag dich zu Brei.“
- „OK. Wenn die Bezahlung stimmt.“

Ein entscheidendes Element bei der Relativierung der kriminellen Handlungen und der Erzeugung von Identifikation ist die zentrale **Bedeutung, die der Begriff Respekt** im Spiel hat. Die Belohnung gewalttätigen und kriminellen Handelns durch „Respekt“ ist unseres Erachtens ein wesentliches Element der Gewaltverherrlichung in diesem Spiel.

Respekt ist zunächst die Belohnungswährung. **Gewalthandlungen bringen dem Spieler Respektpunkte ein**, die in den Balken der so genannten Respektanzeige sichtbar gemacht und gezählt werden. **Darüber hinaus ist Respektgewinn aber auch Teil der fiktiven Handlung**. Der Protagonist wird zu Beginn des Spiels von den Corleones mit Herablassung behandelt, er ist ein namenloser Auftragskiller, mit dem sie nur über Mittelsmänner kommunizieren. Je erfolgreicher er jedoch quält und mordet umso respektvoller begegnen sie ihm. Dabei ist der Respekt, den er gewinnt, seiner Person immanent, er wird gewissermaßen Teil seines Körpers: Personen auf der Straße grüßen ihn jetzt mit fast devoter Höflichkeit, Frauen machen

ihm Angebote, während sie ihm am Anfang mit spöttischen Bemerkungen begegneten, und er braucht Geschäftsinhaber nur noch anzusprechen, um sie zu Schutzgeldzahlungen zu bewegen. In einer Schlussvariante des Spiels wird der Protagonist dann schließlich selbst zum Paten ernannt, und er reicht den Mitgliedern der „Familie“ seine Hand zum Kuss. Damit hat er ein Höchstmaß an Respektgewinn erzielt. Gleichzeitig ist diese Szene der symbolische Höhepunkt dessen, was mit dem Begriff Respekt an Gewaltverherrlichung transportiert wird.

**Direkte Botschaften** empfängt der Spieler auf der nicht-fiktiven Ebene des Spiels:

1. in Erfolgsmeldungen, die direkt nach Spielsequenzen in leuchtender Schrift auf dem Bildschirm erscheinen,
2. in den Auftrags- und Belohnungsfenstern und
3. in der Erfolgsbuchhaltung des Spiels.

Im Kontext dieser Botschaften tauchen 51 verschiedene Begriffe für Tötungsmethoden auf, die zum Teil außerordentlich zynisch und gewaltverharmlosend sind. Es handelt sich um die oben erwähnten „**Exekutionsweisen**“. Das Spiel sieht für eine hundertprozentige Erfüllung vor, dass der Spieler jede der Tötungsmethoden angewendet haben muss. Deswegen wird darüber in besonderer Weise Buch geführt. Ein Teil dieser Begriffe ist realistisch, wie „Bauchschuss“ oder „Ertränkt“. Die meisten jedoch sind Phantasienamen, die mehr sind als nur Euphemismen. Sie siedeln das Töten in einen Spaßkontext an und verharmlosen damit die Leiden der Opfer. So wird das **Anzünden eines stehenden Menschen** „**Sizilianische Kerze**“ genannt, das **Überfahren des Opfers** „**Verkehrsunfall, der Tod in einem Ofen**“, **Überhitzung**. „**Vorsicht Stufe**“ heißt es, wenn der Spieler bzw. der Protagonist das Opfer über die **Brüstung eines Daches in die Tiefe stürzt und** „**Gesichtsverlust**“, wenn er es **durch einen Schuss ins Gesicht tötet**. Da diese Begriffe in keinem Falle von den Akteuren des Spiels verwendet werden, lassen sie sich nicht durch einen Hinweis auf den fiktiven Kontext relativieren und sind deswegen in besonderer Weise gewaltverherrlichend. Die Begriffe erzeugen eine augenzwinkernde Kumpanei zwischen dem Sender der Botschaft – dem Spiel-Entwickler – und dem Anwender: diesem wird das Gefühl vermittelt, er handle in einer Art kollektivem Einverständnis mit all denjenigen, für die Grenzverletzungen bei Unterhaltungsgewalt komisch sind, so dass jedes Spiel damit erlaubt ist.

Eine besondere Form der Gewaltverherrlichung sehen wir in bestimmten Elementen des Belohnungssystems, das in diesem Spiel gilt. Dass Gewalt mit Punkten belohnt wird, ist in Videospiele der Normalfall. **In *Der Pate: Die Don Edition* kommt es jedoch vor, dass die Belohnung mit der Gewaltintensität wächst**. Dieser Sachverhalt wurde in der öffentlichen Auseinandersetzung um das Spiel bestritten. Der Chefredakteur einer Fachzeitschrift sagte „Es gibt kein Spiel in Deutschland, bei dem man für den Grad der Gewalt belohnt wird.“ (Anhang D) Wir weisen jedoch im Detail nach, dass im Kontext von Schutzgelderpressungen der Zusammenhang von Gewaltsteigerung und Punktegewinn nicht nur vorkommt, sondern dass dies ein zentrales Element für Geld- und Respektgewinn ist. Der Spieler übt Gewalt hier mit dem

Blick auf eine besondere „**Druckanzeige**“ aus, **die die Angst seines Opfers misst**, und die zeigt, wie weit er für einen optimalen Punkt- und Geldgewinn gehen kann, ohne Tod oder Gegenwehr eines Opfers zu riskieren.

Falls er die in bestimmten Fällen explizit empfohlene Erpressungsmethode der „Bedrohung Unschuldiger“ anwendet, reicht die Gewaltsteigerung von der einfachen Bedrohung mit der Waffe bis zur Ermordung dieser für die Schutzgelderpressung funktionalisierten Personen. Dies sind zum Beispiel Gäste in einem Restaurant oder Prostituierte in einem Bordell. In einem Erpressungstutorial in der zweiten Hauptmission wird dem Spieler der Zusammenhang von Gewaltsteigerung und Profit in völliger Offenheit dargelegt:

*Je näher du einen Geschäftsmann seiner Kapitulationslinie bringst, ohne es zu übertreiben, desto mehr Geld kannst du ihm abknöpfen. ... Sei einfach überzeugend. Bedroh das arme Schwein mit deinen Fäusten oder deiner Kanone. Oder demoliere seine Einrichtung und verprügeln seine Kunden. Lass dir was einfallen. Ich persönlich bevorzuge die direkte Methode. Ich breche mit seinem Schädel die Kasse auf.“*

Die entsprechenden Anweisungen werden im Demonstrationsvideo, das auch die Steigerungsmöglichkeit der Gewaltakte sichtbar macht, von Handlungen begleitet: Das Geschäft eines Ladeninhabers wird demoliert, ein anderer erhält einen Fußtritt zwischen die Beine, der Kopf einer Bäckerin wird das Ofenfeuer gehalten, später an die Wand geschlagen.

In den Schutzgelderpressungen, die der Spieler dann durchführt, sieht er sofort, dass die Steigerung der Gewalt nicht nur den finanziellen Profit steigert, sondern dass der Gewinn an Respektpunkten damit parallel läuft. In dem entsprechenden Kapitel ist dies durch entsprechendes Bildmaterial belegt. Auffallend ist, dass der Lohn der Gewalt nicht nur sichtbar gemacht, sondern zusätzlich durch das Geräusch fallender Münzen dokumentiert wird.

Die Vielfalt der Mordmethoden, die Verkehrung der Moral in diesem Spiel, die vielfältigen Angebote an den Spieler, sich mit dem Gewalttäter zu identifizieren, die zynischen Spaßbegriffe für grausame Gewalttaten und schließlich die Tatsache, dass der Spieler im Kontext von Schutzgelderpressungen für die Steigerung von Grausamkeiten mit Punkten belohnt wird – das Zusammenwirken all dieser Elemente halten wir für besonders gewaltverherrlichend und denken, dass das Spiel damit tatsächlich in vielfältiger Weise Grenzen überschreitet.

## 1 Einbindung der Gewalt in einen Handlungskontext

Die Einbindung der Gewalt in einen Handlungskontext ist für die Beurteilung eines Textes oder Mediums als gewaltverherrlichend von Bedeutung. Zu fragen ist, ob die Handlung für die Gewalt nachvollziehbare Motive bietet, ob diese sich zum Beispiel mit Erfahrungen des Protagonisten erklären lassen, ob sie sich durch den lebensgeschichtlichen Zusammenhang der agierenden Personen relativiert, oder ob – im entgegen gesetzten Fall – die Handlung lediglich dazu dient, Gewaltakte in Szene zu setzen.

Da die Handlung von *Der Pate: Die Don Edition* auf der des Films *Der Pate* beruht und in der öffentlichen Auseinandersetzung um die Gewalt in diesem Spiel immer wieder auf den Film verwiesen wurde<sup>1</sup>, wird diese Frage hier vor dem Hintergrund des Films untersucht.

### 1.1 Gewalt im Kontext des Spielfilms

Im Film ist Gewalt ein zentrales Motiv. Die Ausübung von Gewalt wird jedoch als Ergebnis falscher Entscheidungen und falschen Denkens dargestellt. Die Familie des Don Vito ist aus Sizilien nach Amerika ausgewandert, um der jahrhunderte langen Erfahrung von Unrecht und Unterdrückung zu entkommen. Ein zentrales Ziel der Familienoberhäupter ist die Absicherung der Kinder vor ähnlichen Erfahrungen. Der Aufbau der Mafia-Organisation und ihre illegalen Aktivitäten dienen diesem Ziel. Sie werden jedoch in jeder Phase der Handlung von weiblichen Mitgliedern der Familie, später auch von Kindern, in Frage gestellt. Der eingeschlagene Weg erweist sich als tragische Täuschung: erreicht wird nicht die Sicherung der Familie sondern ihr Zerfall. Ähnlich verhält es sich mit dem Motiv der Rache für erlittenes Unrecht. In jedem Falle sind neue Gewalt und neue Feindschaft die Folge<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Vgl. Anhang 4, Spiegel Online Texte zur öffentlichen Kontroverse über Gewalt in Film und Spiel *Der Pate*.

<sup>2</sup> Die Zusammenfassung der Filmtrilogie auf <http://www.filmzentrale.com/rezis/pate2.htm> formuliert den Widerspruch wie folgt: Je mehr Michael Corleone glaubt, alles im Griff zu haben oder unter Kontrolle zu bekommen, je mächtiger er wird, je mehr Widerstände und Feinde er beseitigt, um seine Familie zu schützen und zusammenzuhalten, desto erfolgreicher und größer wird sein Imperium und sein Einfluss und desto mehr zerfällt seine Familie.....Die Schlusszene des Films gehört wohl zu den besten der Filmgeschichte. Wir sehen Michael Corleone, einem ruchlosen, seelenlosen, machtkranken, einsamen Gangster, in die Augen; er ist ruhig und schaut in sich hinein, nach dem letzten Mord, den er befohlen hat. Den größten Teil der Familie, die er liebte, hat er zerstört, zum Teil ermordet. In Pacinos Augen sehen wir, ohne dass ein Wort fällt, die ganze Tragödie des Lebens eines Mannes, für den Kontrolle und Macht, Intrige und Mord die einzigen Mittel waren, seine Familie zusammenzuhalten und mit denen er genau das Gegenteil erreichte.

## 1.2 Gewalt im Handlungskontext des Spiels

Für den Spieler von *Der Pate: Die Don Edition* gibt es zwei grundsätzlich unterschiedliche Handlungsfelder:

- a) die Hauptmissionen und
- b) die Bereiche außerhalb der Hauptmissionen
  - 30 Auftragsmorde
  - Schutzgelderpressungen und Übernahme illegaler Geschäfte
  - Banküberfälle, Sprengen von Safes, Übernahme von Lagerhäusern, sog. Drehscheiben und Anwesen, Überfälle auf Lastwagen.

### 1.2.1 Gewalt im Handlungskontext der Hauptmissionen

Die Handlung der Hauptmissionen ist tendenziell etwas komplexer als die der anderen Bereiche des Spiels. Diese nehmen aber insgesamt weniger als ein Fünftel der Spielzeit in Anspruch<sup>3</sup>. Meistens geht es in ihnen um Rache für Aktionen feindlicher Mafia-Organisationen. Im Einzelnen lassen sich folgende Handlungsverläufe unterscheiden:

- Attentate auf Mitglieder der Corleone Familie und anschließende Rache für diese,
- Verrat von Mitgliedern der Familie und anschließende Rache dafür,
- Andere Akte von Gewalt oder Kränkungen, Rache dafür,
- Machtkampf mit konkurrierenden Mafia-Organisationen, Auseinandersetzung um Drogenhandel.

Die meisten Gewalttaten, die der Spieler als Dirigent der handelnden Hauptfigur im Rahmen der Hauptmissionen ausübt, sind also tatsächlich in einen gewissen Handlungskontext eingebunden und erscheinen als Vergeltung für erlittenes Unrecht – im Kontext der Normen einer Mafia-Gesellschaft – nachvollziehbar, der Vergleich mit dem Film erscheint gerechtfertigt.

Aus drei Gründen kann eine solche Argumentation jedoch nicht überzeugen:

#### **Nebenhandlungen werden zur Hauptsache**

Die Handlungseinheiten des Spiels beziehen sich im Wesentlichen auf Nebenhandlungen des Films. Die Haupthandlung des Films, die Familiengeschichte der Corleones und die tragischen Konflikte, die sich aus der Anwendung von Gewalt ergeben, sind nur in Bruchstücken vorhanden. Deswegen fehlt der innere Zusammenhang des Ganzen. Nun wird von einem Computerspiel an sich nicht mehr erwartet als episodenhafte Sequenzen. Aber gerade deswegen verbietet sich ein Vergleich mit dem Film. Die Handlung liefert im Spiel kaum mehr als

---

<sup>3</sup> Für die erste Version des Spiels gibt das Lösungsbuch an, dass die Hauptmissionen mit 16,5 % zur hundertprozentigen Lösung beitragen.

Anlässe für Rachefeldzüge, von einer wirklichen Einbindung der Gewalt in einen sinnvollen Kontext kann nicht die Rede sein.

### **Die Rolle des Protagonisten**

Die Handlung des Spiels weicht in einem entscheidenden Punkt von der Handlung des Films ab: der Stellung der Protagonisten. Er ist nicht Mitglied der Mafia-Familie Corleone, weder ihr Oberhaupt, also der Pate, noch einer seiner Söhne, sondern eine Person, die im Film so nicht vorkommt.

Mit der Familie Corleone kommt der erwachsene<sup>4</sup> Protagonist durch seine Mutter in Kontakt, die den Paten um Unterstützung bittet, weil ihr Sohn in schlechte Gesellschaft geraten ist. Daraufhin wird er von einem Beauftragten des Paten, Luca Brasi, aufgesucht und aus einer gefährlichen Situation gerettet. Von jetzt an erhält er von der Familie Aufträge, die er einschließlich der damit verbundenen Gewaltakte und Morde bereitwillig ausführt. Aufgrund dieser Bereitwilligkeit wird er schließlich in die Familie aufgenommen.

Die Außenseiterrolle des Protagonisten, das Fehlen einer inneren Verbindung mit den Corleones, lässt seine Gewalttaten in einem anderen Licht erscheinen als ihre Entsprechungen im Film, soweit es diese überhaupt gibt. Er mordet und quält, ohne die Motive seiner Auftraggeber wirklich zu kennen oder zu verstehen. In den Gesprächen mit diesen werden sie zwar erklärt, aber in den meisten Fällen höchst oberflächlich. In den Fällen, in denen die Ermordung von Familienmitgliedern in seiner Gegenwart geschieht, erscheinen die anschließenden Rachefeldzüge etwas plausibler, ihre Unverhältnismäßigkeit, die horrende Zahl von unschuldigen Menschen, die ihnen zum Opfer fallen, verbieten aber auch hier die Relativierung der Gewalt mit dem Hinweis auf den Handlungskontext.

Wenn Verrat gerächt wird, gibt es im Ansatz Motive des Protagonisten für Rache, aber auch hier schließen sich Handlungsbögen oft nicht zu plausiblen Einheiten. So wird dem Protagonisten in einem Falle nicht erklärt, worin der Verrat besteht. Er fährt mit dem Auftraggeber und dem Opfer zusammen in eine einsame Gegend, der Auftraggeber verlässt das Auto unter einem Vorwand und der Protagonist erschießt das Opfer. Weder hat er gefragt, worin der Verrat bestand, noch hat er sich selbst gefragt, warum der Auftraggeber den Racheakt nicht selbst durchführt.

---

<sup>4</sup> Zur Vorgeschichte, die den Protagonisten als Kind zeigt, vgl. Videoclip zu Mission 01, Präludium.

### **Zusammenhanglosigkeit der Gesamthandlung**

Zu Beginn der Hauptmissionen wird dem Protagonisten jeweils erklärt, worum es geht. Ein Gesamtzusammenhang besteht aber lediglich im Dauerkrieg der Mafia-Organisationen. Es gibt eine Fülle von Widersprüchen und Brüchen.

#### **Beispiel 1**

Wie im Film muss Michael Corleone das Land verlassen, weil er zwei Gegner ermordet hat. Warum gleiches nicht für den Protagonisten gilt, der hunderte von Morden begeht, wird nicht thematisiert. Wenn es für den Protagonisten sichere Verstecke gibt, müsste es diese auch für Michael Corleone geben.

#### **Beispiel 2**

Als die Schwester des Monk Malone ermordet wird, bricht dieser in wilde Trauer aus und sinkt an ihrem Leichnam in die Knie. Vor seiner Ermordung durch den Protagonisten erklärt er jedoch, der Tod seiner Schwester sei ihm "scheißegal" gewesen. Heuchelei und Täuschung sind zwar im Spiel gang und gäbe, aber es ist nicht nachvollziehbar, warum der Bruder diesen Gefühlsausbruch vorgetäuscht haben sollte, bzw. warum er diesen jetzt als vorgetäuscht hinstellt.<sup>5</sup>

#### **Beispiel 3**

Recht zusammenhanglos entwickelt sich auch die Beziehung des Protagonisten zu Frankie Malone, der Schwester von Monk Malone, eines Corleone Helfers. Sie läuft ihm in mehreren gefährlichen Situationen über den Weg, so dass er sie aus der Gewalt von Gangstern retten kann. Es kommt zu einer Verabredung, aber nach dem ersten Kuss stören Gangster das Stelldichein, Frankie wird entführt. Nachdem sie von einem Tattaglia Gangster ermordet wird, rächt sich der Protagonist an diesem, indem er ihn in den Ofen eines Krematoriums wirft. Den Befehl dazu lässt er sich aber von Sonny Corleone geben, der diesen persönlichen Zusammenhang mit keinem Wort erwähnt: „Du scheinst aus unserem Holz geschnitzt zu sein, du kleiner Mistkerl. ... Ich hab auf jemanden wie dich gewartet, damit wir diese stinkenden Ratten endlich ausrotten können.“ Der Bruder ist an der Rache für den Mord an Frankie nicht beteiligt, obwohl er mehr zu trauern schien als der Protagonist.<sup>6</sup>

#### **Beispiel 4**

Ähnlich widersprüchlich erscheint die persönliche Rache des Protagonisten für den Mord an seinem Vater. Er weiß, dass die Mörder im Barzini Clan zu finden sind, aber er sucht nicht nach ihnen. In den Missionen und Mordaufträgen, in denen die Barzinis vorkommen, wird auf den Zusammenhang nicht hingewiesen, auch nicht bei der Vorstellung der Familie und nicht

---

<sup>5</sup> Videoclip zu Missionen 14

<sup>6</sup> Videoclip zu Mission 14 und 17



einmal dann, wenn der Protagonist Emilio jun., den Sohn des Don Barzini, ermordet: Weder bei der Erteilung des Auftrags, noch nach seiner Erledigung, wird der persönliche Hintergrund thematisiert, obwohl nachträgliche Kommentierungen von Mordakten durchaus zu den Spielkonventionen gehören. Als der Protagonist am Schluss das Oberhaupt der Barzini tötet, erinnert lediglich eine Stimme aus dem Off an die Vorgeschichte.

### **Beispiel 5**

Die Mission Royal Flush lehnt sich an die Film Episode um Moe Greene an. Die Beziehung Moe Greene's zu Fredo Corleone wird angedeutet, die Konkurrenz zu Michael Corleone's Plänen in Las Vegas ebenfalls, aber ohne den Hintergrund des Films sind die Zusammenhänge nicht zu verstehen. Warum sollte Michael einen Freund seines Bruders töten wollen, warum das New Yorker Casino dieses Freundes ausräuchern, wenn es um Konkurrenz in Las Vegas geht?

Widersprüche zeigen sich auch innerhalb von Missionen. In Mission 2 soll der Protagonist die Misshandlungen rächen, der der Tochter des Bestatters von zwei Gangstern erfahren hat. Den Auftrag dazu enthält er von Paulie Gatto im Beisein von Monk Malone. Auf Monk's Frage, ob die Kerle umgelegt werden sollen, antwortet Paulie: "Wir haben klare Befehle. Wir sollen sie nur richtig verprügeln." Als jedoch der Protagonist einen der Gangster mit dem Baseballschläger bearbeitet, hört man (von ihm oder Monk) anfeuernde Rufe: "Mach ihn platt Junge!", "Schlag ihm den Schädel ein." Den Tod des Opfers kommentiert er nicht. Ein solcher Widerspruch zwischen den Details der Aufträge und der Ausführung findet sich häufig.

## **1.2.2 Gewalt in Handlungszusammenhängen außerhalb der Hauptmissionen**

### **Handlungskontext bei Mordaufträgen**

Der Spieler absolviert in der *Der Pate: Die Don Edition* 30 Mordaufträge, 20 davon waren bereits in der Vorgängerversion vorhanden.

Symptomatisch für den Mangel an Zusammenhang ist die Tatsache, dass der Protagonist sich Mordaufträge holt, ohne vorher zu wissen, worum es geht und dass er so gut wie nie Fragen stellt. Er soll zum Beispiel die Vergewaltigung der Schwester eines Auftraggebers rächen. Hier müsste er sich bzw. den Auftraggeber fragen, warum dieser, als Bruder, den Rache-Akt nicht selber ausführt, er tut dies aber nicht.

Bei einem anderen Auftrag wird ihm erklärt, dass eine konkurrierende Mafia-Organisation Geschäfte der Corleones bombardieren will. Durch den Mord an einem ihrer Mitglieder, Leon Grossi, sollen sie davon abgebracht werden. Nach dem Mord jedoch – er wirft den Mann in den Ofen einer Bäckerei – verzichtet das Spiel darauf, den Erfolg der Aktion zu thematisieren. Weder der Protagonist noch sonst jemand überprüft, ob das Ausbleiben der Bombardierungen eine Folge des Mordes war.

Gleich der erste Auftragsmord ist ein Beispiel für die Dürftigkeit der Begründungen und die Widersprüchlichkeit der Spielhandlung. Mikey Salery soll ermordet werden, weil er einem Geschäftsinhaber mit Mord droht, um Schutzgeld zu erpressen. Drohung mit Mord ist aber genau die Methode, die dem Spieler bei Erpressungen empfohlen wird. Das entsprechende Tutorial hat er zum Zeitpunkt dieses Mordes bereits hinter sich. Derartige Widersprüche – in einem anderen Kontext würde man sie als Doppelmoral bezeichnen – sind bei den Begründungen für Auftragsmorde fast der Normalfall.

Bei den zehn neuen Mordaufträgen *Der Pate: Die Don Edition* lässt sich eine weitere Stufe der Des-Integration von Handlungselementen erkennen. Ganz im Widerspruch zu der immer wieder beteuerten Loyalität gegenüber der Corleone Familie ist der Protagonist jetzt auch bereit, für einen korrupten Polizisten zu arbeiten. Zu seinen Opfern gehören dabei nicht nur Mitglieder feindlicher Mafia-Familien sondern auch Personen, die gegen Polizeigewalt und Korruption vorgehen. Im Widerspruch zu seiner sonst demonstrierten Loyalität gegenüber den Corleones nimmt er hier die Aufträge an „wenn der Preis stimmt“ und erbittet sich Geheimhaltung gegenüber der Familie. Damit ist der innere Zusammenhang, der sich vielleicht aus der Identität des Protagonisten ergeben könnte, auch noch aufgelöst.

Die 30 Mordauftrags-Dialoge sind, ebenso wie die Texte der entsprechenden Auftragsfenster, im Anhang wiedergeben. Meistens sind dabei die schriftlichen Informationen für den Spieler etwas detaillierter als die der Dialoge. Es ist aber nicht sehr wahrscheinlich, dass Spieler diese genau wahrnehmen, denn für ihre Spielmotivation sind innerhalb der Auftragsfenster lediglich die Belohnungsdaten von Bedeutung. Insgesamt enthüllen diese Texte, dass die Bereitschaft des Protagonisten, jeden Auftrag fraglos auszuführen, und die Zusammenhänglosigkeit der Handlung sich wechselseitig bedingen. Sein Verzicht auf Nachfragen ist die zwangsläufige Voraussetzung für die Mangelhaftigkeit der Handlung. Ein etwas kritischerer Akteur würde die inhaltliche Dürftigkeit der Handlung aufdecken.

Als ein Beispiel ist im Folgenden der Mord an Richter Tyrone Bloom dargestellt, den der Protagonist im Auftrag von Sergeant Ferriera verübt. Dieser Auftragsmord enthüllt nicht nur den moralischen Nihilismus des Spiels, sondern auch die Tatsache, dass die effektvolle Inszenierung von Gewaltakten den Handlungszusammenhängen übergeordnet ist.

### **Mordauftrag: Töten Sie Tyrone Bloom**



**Sergeant Ferriera:** „Komm schon, Corleone, die Sache kann nicht warten. Wie sieht's aus?“

**Protagonist:** „Ich helfe Ihnen. Was, oder sollte ich sagen Wer ist denn diesmal das Problem?“

**Sergeant Ferriera:** „Komm mir nicht blöd, Junge. Hör zu. In diesem Krankenhaus liegt Richter Tyrone Bloom. Er hat eine Lungenentzündung und darf noch nicht aufstehen. Und das soll auch so bleiben. Er hat nämlich den Vorsitz in meinem Körperverletzungsverfahren. Hör mal, der Prozess läuft nicht gut. Wenn der ehrenwerte Richter Bloom völlig überraschend von uns ginge, wäre mein Leben deutlich einfacher. Es muss aussehen wie ein natürlicher Tod. Verpass ihm einfach eine Überdosis seines Schmerzmittels. Das Zeug wird im Keller gelagert.“

Das Befehlsfenster für den Spieler enthält folgende Informationen:

**ELIMINIEREN SIE TYRONE BLOOM**

Richter Tyrone Bloom hat den Vorsitz im Körperverletzungsverfahren gegen Ferriera. Aufgrund einer Erkrankung kann er das Krankenhaus momentan allerdings nicht verlassen. Das ist Ihre Chance, Bloom auszuschalten. Machen Sie mit einer Kugel kurzen Prozess oder beschenken Sie ihm einen "natürlichen" Tod, indem Sie im Keller etwas Kaliumchlorid besorgen und dem ehrenwerten Richter eine tödliche Injektion verabreichen.

**Belohnung 5.000 \$ + 6.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG. Verabreichen Sie Bloom eine tödliche Injektion.**

**Bonusbelohnung 25.000 \$ + 60.000 Respekt**

Der Spieler lässt den Protagonisten ins Krankenhaus rennen. Dort erfährt er, dass die Sicherheitsvorkehrungen verschärft wurden, seit jemand in den Keller eingebrochen ist.

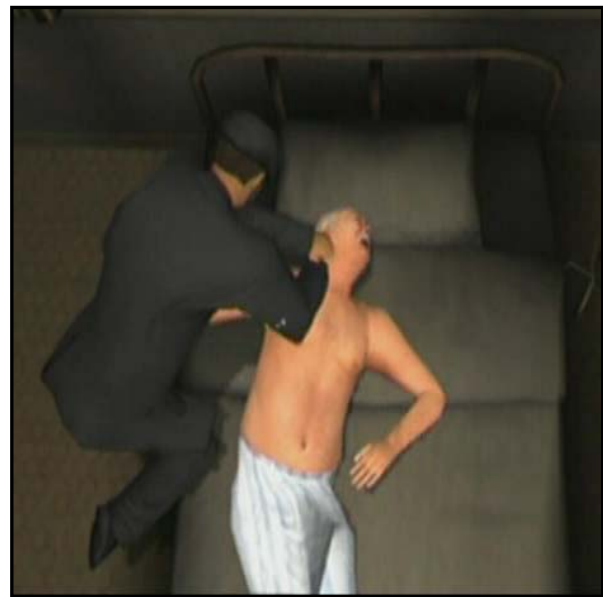
Er wird davor gewarnt, in den Keller zu gehen. Die Wachen dort seien bewaffnet.

Der Protagonist geht die Treppe runter. Er trifft zunächst keine Wachen, sondern gerät in eine Schießerei. Er rennt zurück, bewaffnet sich, bewegt sich durch den Keller, erschießt mehrere Wachen, bewegt sich in einen Raum mit medizinischen Materialien. Er greift einen Gegenstand, schleicht zurück und erschießt weitere Wachen. Von den Ärzten bzw. Pflegern, auf die er unterwegs trifft, kommt keine Reaktion. Er betritt das Krankenzimmer des Richters, erschießt noch einmal drei Wachen.



Auf dem Bett liegt der Richter, schlafend oder bewusstlos. Die Schießerei hat ihn nicht aufgeweckt. Der Protagonist zieht eine Spritze aus dem Jackett und sticht damit in den Hals des Opfers. Dieses stöhnt und bewegt sich heftig, bevor es stirbt.

Dann kommt die Erfolgsmeldung: "Bonusbedingung erfüllt". Wenn der Spieler den Richter mit anderen Mitteln ermordet hätte, hätte er 6.000 Respektpunkte und 5.000 \$ erhalten. Da er die vorgegebene Methode – Mord mit einer Giftspritze – angewendet hat, hat der Spieler die Bonusbedingung erfüllt und erhält das Zehnfache an Respektpunkten +60.000 und das Fünffache an Geld, nämlich 25.000 \$.



Der Spieler wird belohnt dafür, dass er den Protagonisten einen Mord an einem Menschen ausführen lässt, für den folgendes gilt:

- Er ist krank und alt.
- Er liegt völlig wehrlos (schlafend, oder bewusstlos) vor ihm auf dem Bett.
- Er ist kein Gegner.
- Er ist Vorsitzender Richter in einem Prozess gegen einen gewalttätigen Polizisten.
- Der Protagonist hat keinerlei Beziehung zu ihm.

Die Ermahnung des Auftraggebers, so vorzugehen, dass es wie ein natürlicher Tod aussieht, hat der Protagonist nicht beachtet. Der Richter stirbt nicht an einer Überdosis seines Schlafmittels, wie der Sergeant gefordert hatte, sondern durch eine Überdosis Kaliumchlorid. Auch das Erschießen der Wachmänner und das Zerschmettern der Sichtscheibe vor dem Krankenzimmer widersprechen dem Ziel eines unauffälligen Mordes. Der Lärm hätte die Ärzte, denen

der Protagonist unmittelbar vorher begegnet ist, auf den Plan rufen müssen. Ein weiterer Widerspruch ergibt sich aus der Information des Polizisten, dass der Richter eine Lungenentzündung hat und der Tatsache, dass dieser mit nacktem Oberkörper auf dem Bett liegt. Auch darin zeigt sich, dass das Ziel, eine effektvolle Mordszene zu inszenieren, dem Handlungszusammenhang übergeordnet ist.

### **Handlungskontext bei weiteren Aktivitäten außerhalb der Hauptmissionen**

Bei den Gewalttätigkeiten, die der Protagonist bei Erpressungen, Geschäftsübernahmen, Bankeinbrüchen und dergleichen begeht, ist eine Einbindung in einen Handlungskontext per se nicht gegeben. Diese Aktivitäten sind durch nichts weiter motiviert als Profit- und Machtstreben. Aber nicht einmal dies wird nachvollziehbar verdeutlicht. Der Protagonist äußert zum Beispiel an keiner Stelle, dass er es erstrebenswert findet, Oberhaupt des Corleone Clans zu werden.

**Fazit:** In dem Spiel *Der Pate: Die Don Edition* hat sich die Gewalt verselbständigt. Sie ist nicht in einen Handlungszusammenhang eingebunden, sondern höchstens in kleine Einzelgeschichten, die im Kontext der Missionen oder Auftragsmorde dargeboten werden. Diese Geschichten ergeben nicht einmal für Kenner des Films eine stringente Gesamthandlung.

Insofern ist der Protagonist kaum mehr als ein Auftragskiller. Im Gegensatz zum Film ist die Handlung den Gewalttaten untergeordnet, eine wirkliche Einbindung in einen sinnstiftenden Kontext ist nicht gegeben. Gewalt ist auf ähnliche Weise zum Selbstzweck geworden wie Sexszenen in einem pornographischen Film<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Diese Einschätzung des Sachverhalts scheint sich mit der des Filmregisseurs zu decken, der sich Medienberichten zufolge kritisch zum Verkauf der Rechte an den Publisher äußerte. (Vgl. Anhang 5)

## 2 Besondere physische und psychische Grausamkeit

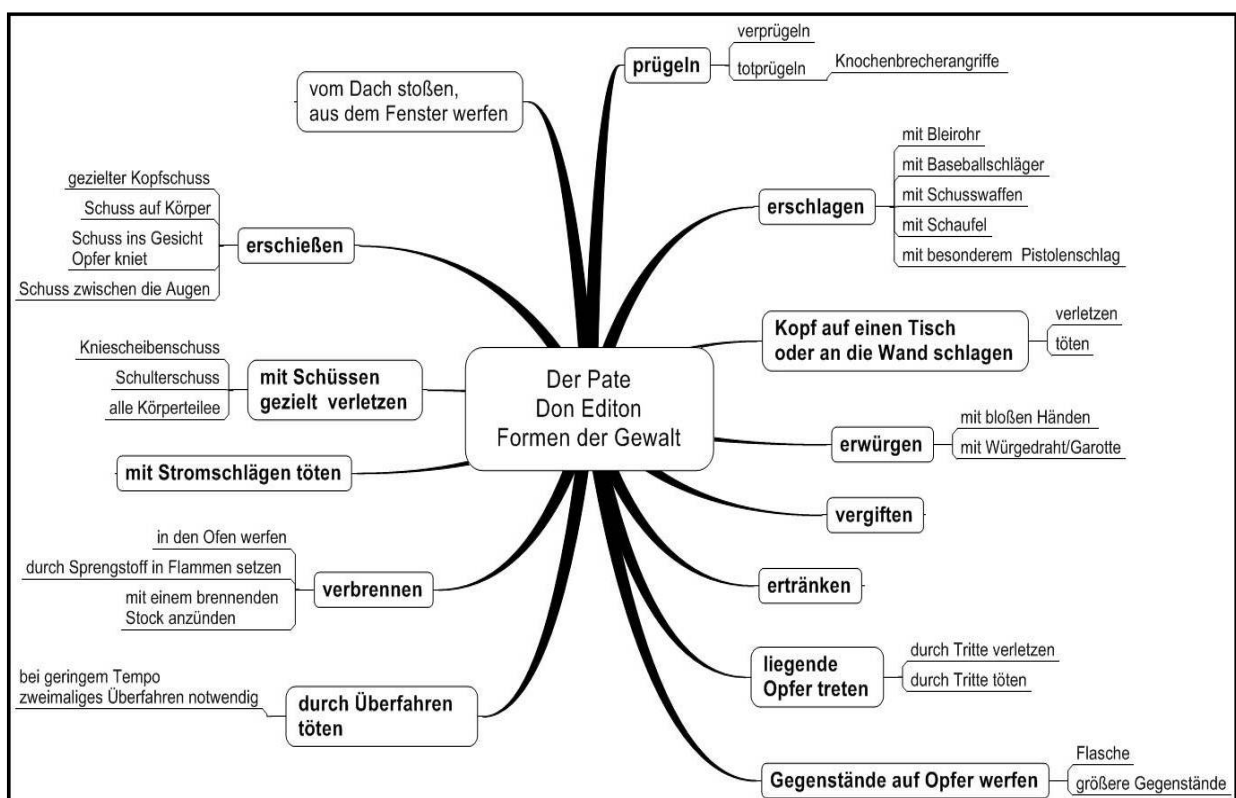
Gewalttätigkeiten gegen Menschen werden wie im allgemeinen Sprachgebrauch als grausam bezeichnet, wenn es dabei um das Zufügen besonderer Schmerzen und Qualen physischer und psychischer Natur geht.

Ob den Opfern im Spiel derartige besondere Schmerzen und Qualen zugefügt werden, ist in zweifacher Hinsicht zu klären:

- Sind es wirklich besonders grausame Akte des Quälens, die hier geschildert werden?
- Sind die geschilderten Schmerzen und Qualen tatsächlich besonders stark?

Die erste Frage betrifft die Täter, die zweite die Opfer.

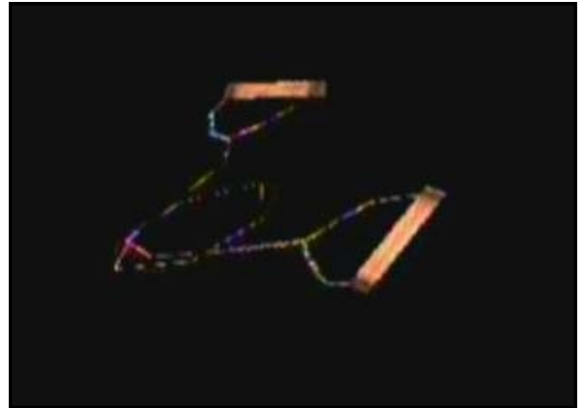
Die folgende Übersicht zeigt die Arten des Verletzens und Tötens, die dem Spieler in der *Der Pate: Die Don Edition* zur Verfügung stehen.



**Erwürgen:** Das Erwürgen mit bloßen Händen geschieht von vorn, der Protagonist sieht dem Opfer dabei in die Augen. Beim Töten mit dem Würgedraht<sup>8</sup> schleicht sich der Täter von hinten an; besonders häufig fallen dieser Methode Wachleute zum Opfer, die gelegentlich fast serienweise erdrosselt werden – zum Beispiel in der Pferdekopfmission (Nr. 11). Der Spieler

<sup>8</sup> In den Dialogen wird die Waffe/das Foltergerät als Garotte bezeichnet.

hört dabei lediglich das Röcheln des Opfers. In der ersten Phase des Spiels wird ihm allerdings die Wirkung dieses Mordinstruments vorgeführt: Der Mentor des Protagonisten, Luca Brasi, wird in dessen Beisein mit dem Draht ermordet und zwar so, dass sein Gesicht dem Spieler fast bildschirmfüllend zugewendet ist. Vorher wird dem Opfer die rechte Hand, die er nach einer Zigarette ausstreckt, mit einem Dolch auf den Tisch genagelt. Durch das Erschrecken darüber und die plötzliche Konfrontation mit dem Gesicht eines langsam Erstickenden wird dem Spieler diese Szene im Gedächtnis haften, wenn er danach den Protagonisten bei unzähligen Erdrosselungen mit dem Würge Draht durchs Spiel steuert.



**Überfahren:** Wie auch in anderen Spielen hat hier das Auto u.a. die Funktion einer gezielt einsetzbaren Waffe. Bei schnellem Fahren sind die Opfer sofort tot. Bei langsamem Fahren gilt die Regel des zweifachen Überfahrens: Es muss noch einmal zurückgesetzt und das Opfer ein zweites Mal überrollt werden<sup>9</sup>. Das schnelle Töten von Fußgängern auf dem Gehweg kommt vor allem beim Rasen auf der Flucht vor Verfolgern vor, denn dabei entfällt das risikoreiche Rammen von Auto und der Spieler kann Bonuspunkte für das Töten von Gegnern sammeln, ohne Munition zu verbrauchen. (Den Hinweis auf diesen Vorteil enthält das Lösungsbuch zur ersten Version des Spiels.)

**Gezielte Schüsse (mit dem Präzisionsmodus) auf Körperteile:** Schüsse auf Kniescheiben und auf Schultern werden – in den entsprechenden Auftragsfenstern - empfohlen, a) um ein Opfer am Fliehen zu hindern bzw. es "zu entwaffnen"<sup>10</sup>, b) um es im Rache- oder im Erpressungskontext zu quälen.

**Verbrennen:** Beim Verbrennen der Menschen durch Explosionen oder Molotowcocktails gibt es häufig viele Opfer gleichzeitig, die sich dann, von Flammen umgeben, schreiend auf dem Boden wälzen. An zwei Orten können Menschen in einen Ofen geworfen werden: In der Bäckerei und in der Leichenhalle. Dabei hat der Spieler zwei Optionen: Er kann das Opfer direkt ins Feuer werfen oder er kann es vorher einige Zeit über die Flammen halten.

Die dritte Form des Verbrennens ist die "Sizilianische Kerze": Dabei zündet der Protagonist das stehende Opfer mit einem brennenden Stock an und bleibt neben ihm stehen, während es verbrennt.

---

<sup>9</sup> Zur Bewertung dieser Regel vgl. unten unter "Erbarmungslosigkeit", Kapitel 2.6.

<sup>10</sup> Vergleiche unten Kapitel 3 Begriffe für Exekutionsweisen.

**Töten mit Strom:** Hierbei findet der Kampf vor einer großen Metallplatte statt, die unter Strom steht. Der Spieler kämpft zunächst mit dem Opfer, dabei stößt er es an die Platte. Das Opfer sprüht Blitze, und sinkt dann zusammen.

Im Ordner Exekutionsweisen finden sich Videoclips, die die verschiedenen Methoden des Tötens zeigen. Sie vermitteln einen Eindruck von der Vielfalt der Gewalttätigkeiten in diesem Spiel.

## 2.1 Intensität der Gewaltakte

Zur Vielfalt der Gewaltakte kommt ihre Intensität, die durch eine geschickte Steuerungstechnik gesteigert werden kann:

- Bei Schlägen holt der Täter weit aus, vor allem wenn er einen Nahkampfwaffe (Schlagstock, Baseballschläger, Bleirohr, Schaufel) verwendet, so dass die Schläge mit großer Wucht fallen. In der Trainingsphase am Anfang des Spiels wird der Protagonist von seinem Mentor ausdrücklich auf die Wirksamkeit des Ausholens hingewiesen<sup>11</sup>. Der Spieler wird aufgefordert, dies zu üben. Dazu erscheint hier rechts unten das Bild des Controllers und nach durchgeführter Aktion über ihm in leuchtenden Buchstaben das Wort „Glückwunsch“ (siehe folgende Abbildung). Die entsprechenden Bewegungen erzeugt der Spieler durch ihre realitätsnahe Imitation mit dem Controller.



<sup>11</sup> Videoclip zu Mission 2, Der Problemlöser.



- Beim Prügeln ist vorgesehen, das Opfer, wenn es fällt, wieder hochzureißen und weiter zu schlagen.
- Als besonders intensive Form des Schlagens wird immer wieder der sogenannte Knochenbrecher- Modus empfohlen, der sich durch besondere Heftigkeit auszeichnet.
- Fußtritte können auf den Kopf gezielt werden, dabei tritt der Protagonist von oben nach unten.
- Beim Würgen sieht der Spieler, wie der Protagonist eine beträchtliche Zeit den Daumen auf die Kehle des Opfers drückt.
- Bei vielen Gewaltakten schiebt er das widerstrebende Opfer vor sich her, zum Beispiel bevor er es von einem Dach oder über eine Brüstung wirft, oder wenn er es gegen Wände oder auf Tische schlägt.

## 2.2 Besondere physische Schmerzen und Qualen

In *Der Pate: Die Don Edition* gibt es keine abgetrennten Gliedmaßen, ebenso wenig ist Kopf-Abschlagen oder das Aufschneiden des Bauches eine Option. Maßstab für "besondere Schmerzen und Qualen" kann jedoch nicht das sein, was in anderen Computerspielen als grausam gilt, sondern kann nur aus dem hergeleitet werden, was im realen Leben nach alltäglichen, nicht-medialen Erfahrungen als grausam eingestuft wird.

Nach einem solchen Verständnis sind die meisten Gewaltakte in *Der Pate: Die Don Edition* als ungewöhnlich zu kennzeichnen. Die Opfer erleiden<sup>12</sup> zweifellos besondere Schmerzen und Qualen, sowohl physische als auch psychische.

Um dies deutlich zu machen, genügt ein Wechsel der Perspektive und eine Beschreibung der oben aufgeführten Gewalthandlungen aus der Sicht der Opfer: diesen werden die Knochen gebrochen, sie erleiden tödliche Verletzungen durch Schlagstöcke aus Holz oder Metall, tödliche Fußtritte, während sie am Boden liegen, und tödliche Verbrennungen. Sie erleben das Herannahen des Todes, während sie in die Tiefe stürzen, sie werden mit der bekanntermaßen als Foltergerät verwendeten Garotte erdrosselt und erleiden dabei einen langsamen Erstickungstod, ihr Kopf wird an die Wand oder auf einen Tisch geschmettert, sie werden gezielt überfahren oder sie knien vor ihrem Mörder während dieser auf ihr Gesicht zielt, etc.

Diese Aufzählung belegt bereits, dass die Schmerzen, die der Spieler sich vorstellen muss, ungewöhnlich sind. Die Schmerzäußerungen der Opfer und ihre Bewegungen zeigen dies ebenfalls, wenn auch nicht in allen Fällen Schmerzreaktionen hörbar oder sichtbar werden.

---

<sup>12</sup> Die korrekte Formulierung wäre hier: Dem Spieler wird suggeriert, dass die Opfer ... Qualen erleiden. Auf die sprachlich genaue Unterscheidung zwischen fiktionaler und realer Ebene wird im Folgenden immer dann verzichtet, wenn das Gemeinte offensichtlich ist.

Die Verletzungen selber werden an den Körpern der Opfer zunächst nur bedingt sichtbar. In einigen, herausragenden Fällen – und zwar, in solchen, bei denen der Protagonist nicht selbst Täter ist – werden die Opfer in Nahaufnahme gezeigt. Dies ist beim Erwürgen des Luca Brasi mit dem Würgedraht der Fall, ebenso bei dem vorausgehenden Festnageln seiner Hand mit einem Dolch, und bei der Erschießung Salvatore Solozzos und des Polizeipräsidenten McCluskey durch Michael Corleone.



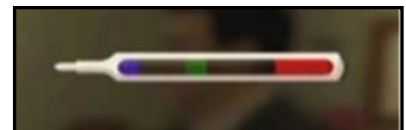
Ansonsten sacken die Opfer zusammen, wenn sie zum Beispiel am Knie getroffen sind, sie fassen sich an verletzte Körperteile und manchmal schreien und jammern sie (allerdings oft nur jeweils einer.) Dabei erwähnen sie auch die verletzten Körperteile "Oh, mein Knie!", "Mein Gesicht!" etc. Meistens stöhnen sie.

Im Falle des Todes sind die Reaktionen etwas deutlicher: Die Opfer schreien laut und lang anhaltend, zum Beispiel, wenn sie in die Tiefe oder ins Feuer stürzen, Verbrennungsoffer äußern im Sterben, während sie sich auf der Straße wälzen, Flüche (zum Beispiel "Scheiße, Scheiße!"). Beim Ersticken hört der Spieler Röcheln und Gurgeln. Der Ordner "Besondere Szenen" enthält dazu einen Videoclip und Bilder.

### 2.3 Grausamkeit psychischer Qualen

Psychische Qualen erleiden Menschen als Zeugen von Gewalt. Dies wird vor allem in Straßenszenen sichtbar, wenn Fußgänger schreiend versuchen, den Gewaltaktionen zu entkommen. Ein besonderes Beispiel dafür sind die Videoclips zu den so genannten Corleone Herausforderungen, bei denen der Spieler im Online-Wettkampf mit anderen in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Menschen tötet. (Vgl.5.2.5)

Im Kontext von Schutzgeld-Erpressungen ist das Zufügen besonderer psychischer Schmerzen und Qualen systematischer Teil der Einschüchterungen. Das Opfer wird zwar auch geschlagen, oder die Einrichtung seines Geschäfts wird demoliert. Aber es geht dabei primär um das Erzeugen von Angst, die aufs Genaueste gemessen wird. Die Thermometer der Angst nennt das Spiel Druckanzeigen. In einigen Fällen wird die Angst durch die "Bedrohung Unschuldiger" erzeugt, die zufällig anwesend sind.



Einzelheiten zu Schutzgelderpressungen sind in 4.2 erklärt. Hier ist nur festzustellen, dass ein Messbalken, der die Angst des Opfers anzeigt, zweifellos ein Beleg für besondere psychische

Grausamkeit ist. Die Druckanzeige ist insofern den Schmerzensschreien bei körperlichen Qualen gleichzusetzen.

**Fazit:** Die Gewalt, die Menschen in dem Spiel zugefügt werden kann, ist an sich schon besonders grausam. Die Reaktionen der Opfer bei physischen Verletzungen und die entsprechende Anzeige bei der Ausübung von psychischem Druck demonstrieren zusätzlich das Ausmaß der Gewalt.

Bei der juristischen Bewertung dieses Sachverhalts muss beachtet werden, dass die Drastik, mit der Gewaltwirkungen dargestellt werden, einer Einstufung als „verharmlosend“ entgegensteht. Dieser Widerspruch löst sich auf, wenn man die vielfältigen Einladungen an den Spieler beachtet, sich mit dem Protagonisten - dem Gewalttäter - zu identifizieren und das Leiden der Opfer zu verdrängen oder zu relativieren. (Vgl. dazu 5.2)

## 2.4 Vielzahl der Gewaltakte

Bei der Bewertung einer Schilderung als gewaltverherrlichend geht es nicht nur um die Art, sondern auch um die Menge der gezeigten Gewaltakte. Die Erläuterungen zum Gesetzestext weisen ausdrücklich darauf hin, dass bei einer Massierung von Gewalt "Quantität in Qualität umschlagen kann". Diese Aussage bezieht sich auf Medien, in denen Qualität der Gewaltakte nicht als "besondere" bezeichnet werden kann. In dem Spiel *Der Pate: Die Don Edition* jedoch trifft beides zu: Es gibt besonders grausame Gewaltakte in besonders hoher Zahl.

Für die erste Version des Spiels gibt das Lösungsbuch eine durchschnittliche Zahl von 1200 Mordakten an. Durch die Ausweitung der Tötungsarten, der Auftragsmorde und die Möglichkeit Gangs anzuheuern, sind die Möglichkeiten zu massenhaftem Morden in der *Don Edition* weiter gestiegen.

Die große Zahl Getöteter ergibt sich bei den einzelnen Missionen und Mordaufträgen daraus, dass jeweils eine Vielzahl von Wachpersonen, Mitgliedern anderer Mafiagruppen, und sonstigen zunächst Unbeteiligten anwesend sind, die entweder vorher geräuschlos "erledigt" werden müssen, und mit denen der Protagonist sich dann ein Gefecht liefert. Dazu kommt, dass der Spieler in *Der Pate: Die Don Edition* die Möglichkeit hat, Schlägertrupps einzustellen und diesen Kampfaufträge zu geben.

## 2.5 Erbarmungslosigkeit gegenüber Wehrlosen

In der juristischen Diskussion um das Merkmal der Grausamkeit wird auch darauf abgestellt, dass dargestellten Gewalttätigkeiten eine brutale und unbarmherzige Haltung dessen erkennen lassen müssen, der sie begeht.

Unbarmherzigkeit wird hier als eine Ungerührtheit des Täters angesichts der Schmerzensäußerungen seiner Opfer und insbesondere ihrem Flehen um Gnade verstanden. Diese Haltung zeigen die handelnden Personen im Spiel, insbesondere der Protagonist, häufig.

### **2.5.1 Erbarmungslosigkeit gegenüber Opfern, die um Gnade flehen**

In einer Reihe von Szenen flehen Opfer um Gnade. Der Protagonist übergeht das und tötet sie. Eine Frau zum Beispiel, die der Protagonist gepackt hält und auf einen Ofen zuschiebt, sagt: "Lassen Sie mich gehen. Bitte lassen Sie mich gehen. Ich tue alles, was sie wollen. Bitte lassen Sie mich gehen". Der Protagonist antwortet nicht und schleudert sie in den Ofen.

In der Mission „Sonnys Krieg“ verrät ein Geschäftsmann, der mit einer anderen Mafia-Organisation zusammenarbeitet, dem Corleone Gangster wichtige Informationen über diese. Sonny bedroht ihn mit der Waffe, wendet sich dann aber ab. Der Geschäftsmann fällt vor dem Protagonisten auf die Knie und fleht ihn an: „Bitte, bitte! Ich habe Kinder, kleine Kinder.“ Darauf hin sagt der Protagonist: „Jeder hat etwas zu verlieren.“

Im Zusammenhang mit Erpressungen ist Unnachgiebigkeit, Gnadenlosigkeit eine Haltung, die das Vorankommen des Spielers sichert und ihm Geld und Respektpunkte einbringt, denn Erpressungen funktionieren nur dann, wenn der Protagonist für die Bitten seiner Opfer unzugänglich ist.

### **2.5.2 Erbarmungslosigkeit gegenüber Opfern, die am Boden liegen**

Die Regeln, die für das Überfahren von Passanten gelten, erscheinen in besonderer Weise geeignet zu sein, Erbarmungslosigkeit einzuüben.

Wie eingangs erläutert, genügt bei hoher Geschwindigkeit ein einmaliges Überfahren, bei langsamer Fahrt muss das Auto noch ein zweites Mal über das Opfer rollen. Die Erklärung für die erste Regel ist klar, bei hoher Geschwindigkeit würde es dem jeweiligen Aktionsziel – etwa Flucht vor Verfolgern – widersprechen, wenn der Spieler das Überfahren wiederholen müsste.

Bei langsamem Fahren ist dies möglich, und die visuelle Botschaft ist unmittelbar einleuchtend: Zunächst überfährt der Protagonist einen aufrecht gehenden Menschen, der unter Umständen noch zur Seite springen könnte, was Passanten auch häufig tun. Beim zweiten Mal liegt sein Opfer am Boden, ist wehrlos und verletzt.

Ähnlich erscheint auch der bereits beschriebene Gewaltakt gegen einen Kranken, der schlafend im Bett liegt, als besonderes Zeichen einer erbarmungslosen Haltung.

Das Töten erscheint hier also besonders gnadenlos, genauso wie das Misshandeln oder Töten liegender Opfer durch Fußtritte. Der Schutz Wehrloser, das Einstellen von Kampfhandlungen gegen einen Menschen der am Boden liegt, hat als ritterliche und sportliche Norm eine lange Tradition, und war früher auch unter Kindern auf der Straße "Ehrensache". Ebenso ist die Vorstellung von Würde eng mit der dem Bild eines Menschen in aufrechter Haltung verbunden.

Spielregeln, die Gewalt gegen am Boden Liegende vorsehen, solche Gewalt sogar belohnen, erfordern daher in besonderer Weise erbarmungsloses Spielerhandeln

### 3 Sprachliche Verharmlosung von Gewalt: Euphemistische Umschreibungen von Gewaltakten

In vielen Computerspielen wird Morden mit Euphemismen wie "Ausschalten", "Erledigen", "Exekutieren" bezeichnet. Das Spiel *Der Pate* geht aber hier besonders weit. Es bietet nicht nur eine größere Vielfalt an Tötungsmethoden, sondern auch eine besondere terminologische Vielfalt: Im ersten Spiel gibt es 22 Methoden des Tötens, in *Der Pate: Die Don Edition* sind es 51, und für jede Methode gibt es einen Spezialbegriff. Etwa die Hälfte davon sagen, was sie meinen, die anderen sind euphemistische Verharmlosungen.

Der übergeordnete Begriff des Exekutierens wird im Handbuch wie folgt eingeführt:

„Stehen Sie neben einem verletzten Gegner, erscheint gelegentlich eine *Exekutieren* Meldung. Drücken Sie in diesen Fall die R2 Taste, um den armen Kerl von seinem Leiden zu erlösen.“

Die Spezialbegriffe werden im Spiel jeweils dann erklärt, wenn der Spieler die jeweilige Aktion das erste Mal ausführt. Die folgenden waren bereits in der ersten Version des Spiels vorhanden:

<b>BLACKHAND</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einem Blackhand Angriff.</i>
<b>BOMBENSTIMMUNG</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einer Bombe.</i>
<b>HAPPY HOUR</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einem Molotowcocktail.</i>
<b>GRAND SLAM</b> <sup>13</sup>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einem Baseballschläger.</i>
<b>BLACKHAND TOTSCHLAG</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einem Blackhand-Packen-Angriff.</i>
<b>DICKKOPF</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner indem du seinen Kopf auf einen Tisch schlägst.</i>
<b>LETZTER ATEMZUG</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, indem du ihn erwürgst.</i>
<b>ÜBERHITZUNG</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, indem du ihn in einen Ofen steckst.</i>
<b>TÖDLICHER STRAßENVERKEHR</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, indem du ihn überfährst.</i>
<b>LAUTLOSER KILLER</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einem Würgedraht.</i>
<b>BUNTGLAS</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, indem du ihn durch ein Fenster im ersten Stock wirfst.</i>
<b>VORSICHT STUFE</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner indem du ihn über eine Brüstung, ein Dach, oder durch ein Fenster wirfst.</i>

<sup>13</sup> Bei dem in Amerika beliebten Mannschaftssport Baseball verwendet der „Schläger“, der den Ball bewegt, den in mehreren PC Spielen zur Waffe degradierten Baseballschläger. Ein bestimmter und besonders erfolgreicher Schlag heißt Grand Slam.

<b>VERKEHR SUNFALL</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, indem du ihn in den fließenden Verkehr schubst.</i>
<b>TAPETE</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, indem du ihn gegen eine Wand schleuderst.</i>
<b>WILHELM TELL</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, der auf den Knien hockt, auf kurze Distanz mit einer Einhandschusswaffe.</i>
<b>PISTOLE</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner auf kurze Distanz mit einer Einhandschusswaffe.</i>
<b>GESICHTSVERLUST</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner, der auf den Knien hockt mit einer Zweihandfeuerwaffe<sup>14</sup>.</i>
<b>BAUCHSCHUSS</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner auf kurze Distanz mit einer Zweihandschusswaffe.</i>
<b>ENTWAFFNET</b>	<i>Entwaffne deinen Gegner, indem du ihn in die rechte Schulter schießt.</i>
<b>KNIESCHEIBENSCHUSS</b>	<i>Setze deinen Gegner außer Gefecht, in dem du ihn in die Knie schießt.</i>
<b>SCHUSSWAFFE</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einer Zweihandfeuerwaffe.</i>
<b>SICHERER SCHUSS</b>	<i>Eliminiere deinen Gegner mit einem gezielten Kopfschuss.</i>

Für die *Don Edition* wurden weitere Methoden des Tötens entwickelt und mit ähnlichen Namen versehen.

Mit bloßen Händen (stehend) – Mit bloßen Händen (kniend) – Dickkopf – Flasche – Revolver – Pistole – Magnum – Schrotflinte – Tommy Gun – Bleirohr – Zwischen den Augen – Schau mich an – Revolver – Kammerflimmern – Fettnapf – Duell – Sturkopf – Bleispritze – Du bist raus – Schraubenschlüssel – Wie geht's dem Bein – Kopf hoch – Genickbrecher – Nackenschutz – Schlüsselbeinbruch – Elektroschocks – Ertränkt – Sizilianische Kerze.

Die Bedeutung der Begriffe ist aus dem Videoclip zu den „Exekutionsweisen“ zu ersehen.

Der Spieler kann die "Exekutionsweisen" in der *Der Pate: Die Don Edition* nicht nur bei Gegnern sondern bei beliebigen Personen anwenden<sup>15</sup> und sich im so genannten Pausenmenü jederzeit über die Anzahl der bereits durchgeführten bzw. die noch ausstehenden informieren. Zur Erreichung des Spielziels ist es notwendig, jede "Exekutionsweise" mindestens einmal ausgeführt zu haben.

### 3.1 Funktion des Begriffes "Exekutionen"

Die Funktion derartiger Euphemismen für Töten im politischen bzw. militärischen Kontext ist bekannt: Sie verleihen der Gewalt einen Anschein von Legalität und lassen sie weniger grau-

<sup>14</sup> Es handelt sich um einen Schuss ins Gesicht.

<sup>15</sup> Bewertet werden allerdings nur solche, die er an Gegnern durchführt.

sam erscheinen. Dies wird für den Kernbegriff "Exekution" auch hier gelten. Auch wenn er – wie in der obigen Liste – begleitet ist von Formulierungen, die eindeutig und unverblümt sagen, was sie meinen – Erschlagen, Erschießen, Erdrosseln etc. – ist er doch geeignet, im Spieler ein eventuelles Unbehagen beim Ausüben virtueller Gewaltakte abzumildern und ihn in der Vorstellung zu bestärken, dass die Opfer den Tod verdient haben, und dass er der Vollstrecker eines Todesurteils ist.

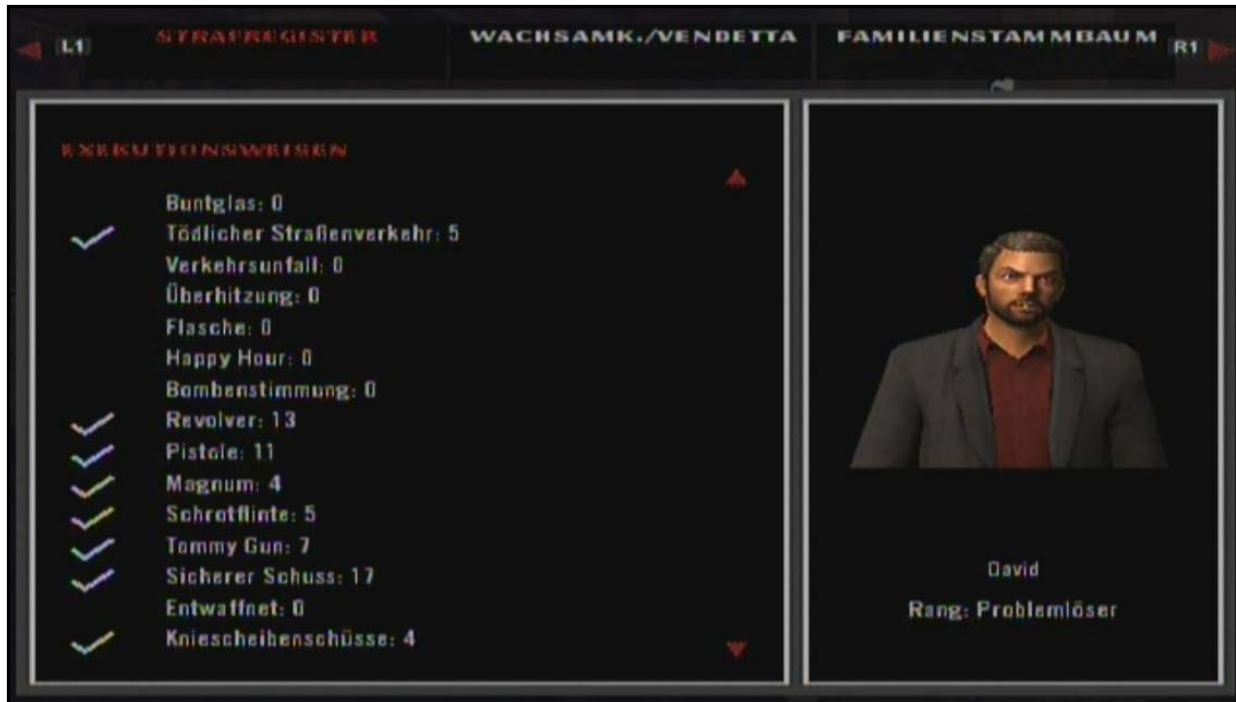
### 3.2 Funktion der übrigen Begriffe für Töten

Die euphemistischen Einzelbegriffe der Liste sind jedoch anders zu interpretieren. Um ihre Wirkung zu verstehen, muss ihr Verwendungszusammenhang und der grundsätzliche Unterschied von indirekten und direkten Botschaften verstanden werden.

Indirekte Botschaften an den Spieler ergeben sich aus den fiktiven Dialogen der Spielfiguren. So sagt etwa Luca Brasi in der Einführungsmission zum Protagonisten "Ich arbeite für die Corleones. Ich verdiene gutes Geld und ich habe noch meinen Spaß dabei." Die Summe solcher gewaltverharmlosenden Botschaften aus den Spieldialogen ist zwar bedenklich genug, aber immerhin weiß der Spieler, dass die Sprecher Gangster sind. Die aufgeführten euphemistischen Begriffe für Töten sind jedoch nicht Teil der fiktiven Dialoge im Spiel. Es kommt zum Beispiel nicht vor, dass ein Auftraggeber dem Protagonisten befehlen würde, beim Erschießen eines Opfers "Gesichtsverlust" anzuwenden.

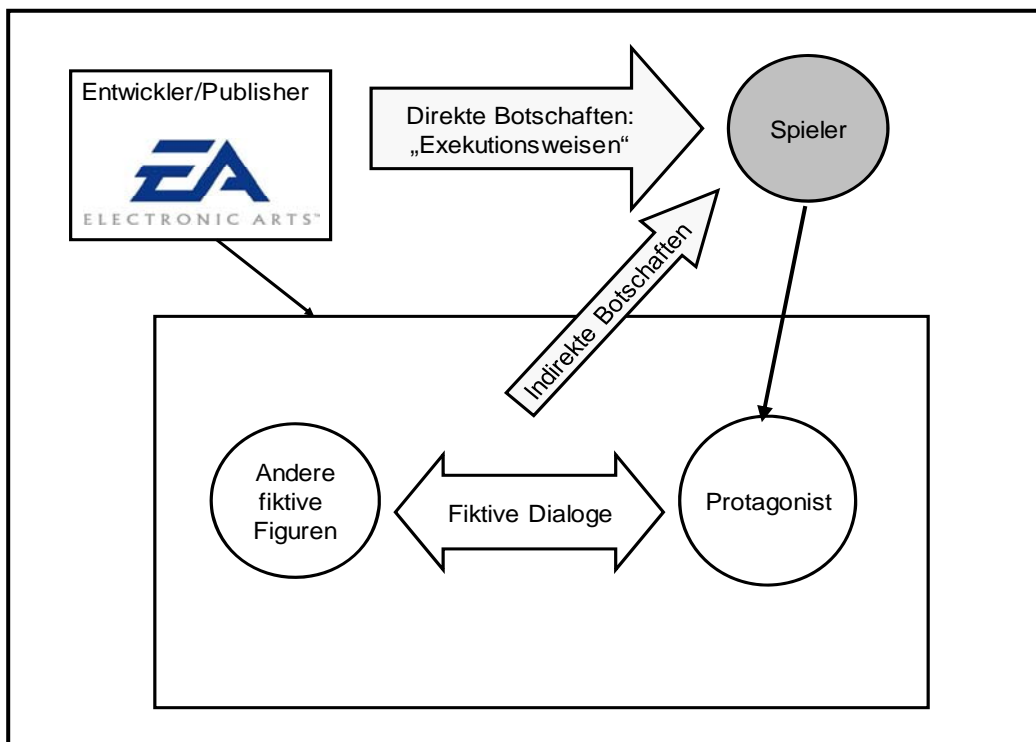


Diese tauchen, wie oben zu sehen ist, in leuchtender Schrift als Erfolgsmeldung nach den "Exekutionsakten" auf. "Überhitzung Exekution" steht mitten in der fiktiven Mordszene. Dies ist aber – genau so wie die verschiedenen Auswertungsbalken in der oberen linken Ecke – eine direkte Botschaft an den realen Spieler: Ihm wird mitgeteilt, dass er diese Tötungsmethode durchgeführt hat, dies im Regelkontext des Spiels also kein zweites Mal tun muss.



Darüber hinaus werden die Exekutionsbegriffe als Teil der Erfolgsbuchhaltung aufgeführt. An den Häkchen sieht der Spieler, welche „Exekutionen“ er schon durchgeführt hat, und welche noch ausstehen.

In folgendem Kommunikationsmodell sind die unterschiedlichen Sender der Botschaften und ihre Richtungen noch einmal dargestellt.



Wenn Feuertod als "Überhitzen" bezeichnet wird, und "Gesichtsverlust" das Töten eines Menschen durch einen Schuss in sein Gesicht umschreibt, dann ist das mehr als euphemisti-



sche Verharmlosung. Die Wirkung derartiger Begriffe liegt vor allem in ihrer gewollt komischen Qualität. Sie signalisieren dem Spieler, dass Gewalt hier in einem Spaßkontext ausgeübt wird, wie er es im realen Leben von Begriffen wie „Happy Slapping“ her kennt. Diesen Begriff haben deutsche Jugendliche von englischen übernommen. Sie bezeichnen damit Prügelorgien, die ausschließlich für den Zweck veranstaltet werden, ein Gewaltvideo zu produzieren, das mit dem Handy verbreitet werden kann. „Happy Slapping“ für Prügeln, „Happy Hour“ für Töten mit Molotowcocktails, „Bombenstimmung“ für Mord mit Dynamit: die Ähnlichkeit ist offensichtlich.

Die Begriffe erzeugen eine augenzwinkernde Kumpanei zwischen dem Sender der Botschaft – dem Spiel-Entwickler – und dem Anwender. Diesem wird das Gefühl vermittelt, er handle in einer Art kollektivem Einverständnis mit all denjenigen, für die Grenzverletzungen bei Unterhaltungsgewalt komisch sind, so dass jedes Spiel damit erlaubt ist.

## 4 Belohnung für Gewalt

Wie in vielen Computerspielen wird Gewalt in *Der Pate: Die Don Edition* belohnt: Tote und Verletzte werden gezählt, die Gewaltakte werden bewertet und die Bewertungen in einer genauen Buchführung in Listen dargestellt. Innerhalb der Listen hat der Spieler die Möglichkeit, Punkte bestimmten Fähigkeiten zuzuordnen und diese damit zu verbessern.

Das Belohnen ist an sich schon eine Verherrlichung von Gewalt. Die Listen sind wie Schulzeugnisse: Sie belegen, dass die ihnen zugrunde liegenden Handlungen grundsätzlich etwas Gutes und Lobenswertes darstellen, es sind Leistungen, die besser oder schlechter sein können, die Vergleiche und Wettbewerbe ermöglichen. Darin unterscheidet sich *Der Pate: Die Don Edition* nicht von anderen Gewaltspielen.

Jetzt gibt es aber zwei Regeln, die vom Üblichen abweichen. Durch sie wird der Spieler für Grausamkeit in besonderer Weise belohnt. Die eine ist Teil der Auftragsmorde, die andere gilt im Kontext von Erpressung.

Da die Frage "Punkte für Grausamkeit" in der Öffentlichkeit kontrovers diskutiert wurde<sup>16</sup>, und der Hersteller diesen Belohnungszusammenhang bestreitet, soll sie hier ausführlich untersucht werden.

### 4.1 Die so-und-nicht-anders-Regel

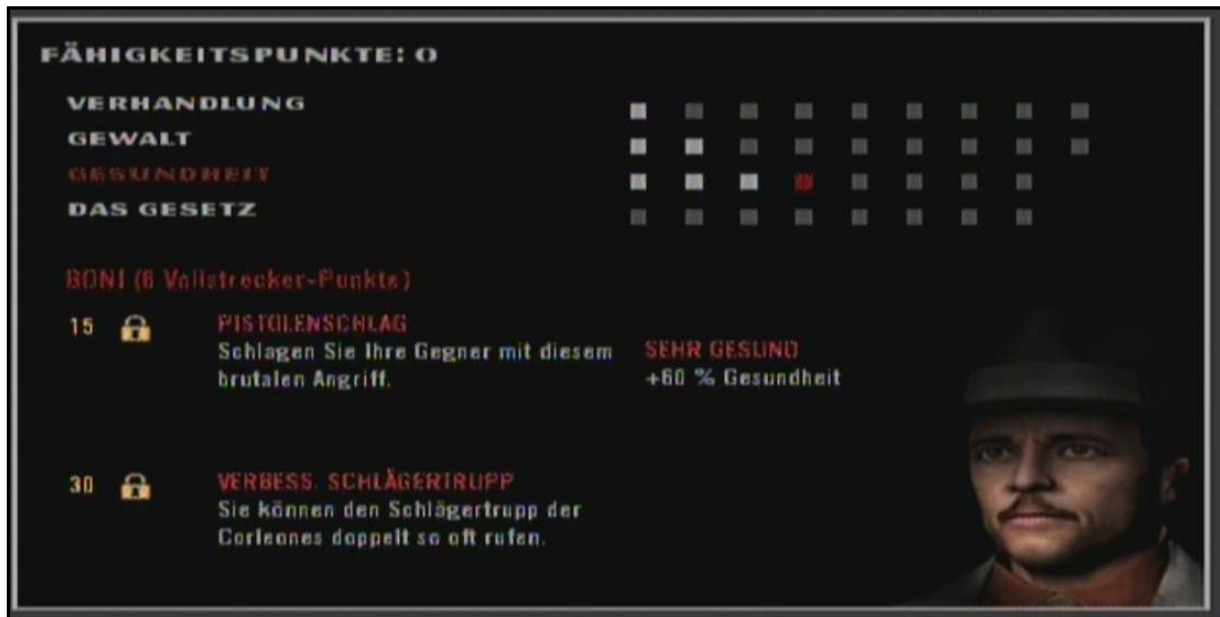
Bei einem der ersten Auftragsmorde ermahnt der Auftraggeber den Protagonisten, "den Job" am bestens genauso auszuführen, wie er es wünscht. Als Spielregel ist das wie folgt umgesetzt: Wenn der Spieler den Protagonisten Mordaufträge mit dem jeweils vorgegebenen Exekutionsmodus durchführen lässt, erhält er mehr Geld und mehr Respektpunkte als für unspezifische Erledigung. Sie wird im Folgenden die "so-und-nicht-anders-Regel" genannt. In einigen Fällen betrifft die Bonusbedingung nicht Tötungsmethoden, sondern Rahmenbedingungen, z.B. die Verschonung Unbeteiligter.

Respektpunkte sind für das Erreichen des Spielziels von zentraler Bedeutung: Ist der Respektbalken gefüllt, erhält der Spieler Fähigkeitspunkte. Diese kann er "investieren", um als "Problemlöser" seine Kampfkraft zu erhöhen oder als Vollstrecker seine Fähigkeiten bei Erpressungen und der Ausübung von Gewalt zu verbessern. „Haben Sie beispielsweise 15 Fähigkeitspunkte in die Kategorie Vollstrecker investiert, können Sie zukünftig Pistolenschläge ausführen“ (Handbuch S. 13). Je höher die Respektwerte des Spielers, umso höher fallen auch die Beträge bei Schutzgelderpressungen aus.

Das folgende Menü-Bild zeigt die Umwandlung von Respektpunkten in Fähigkeiten.

---

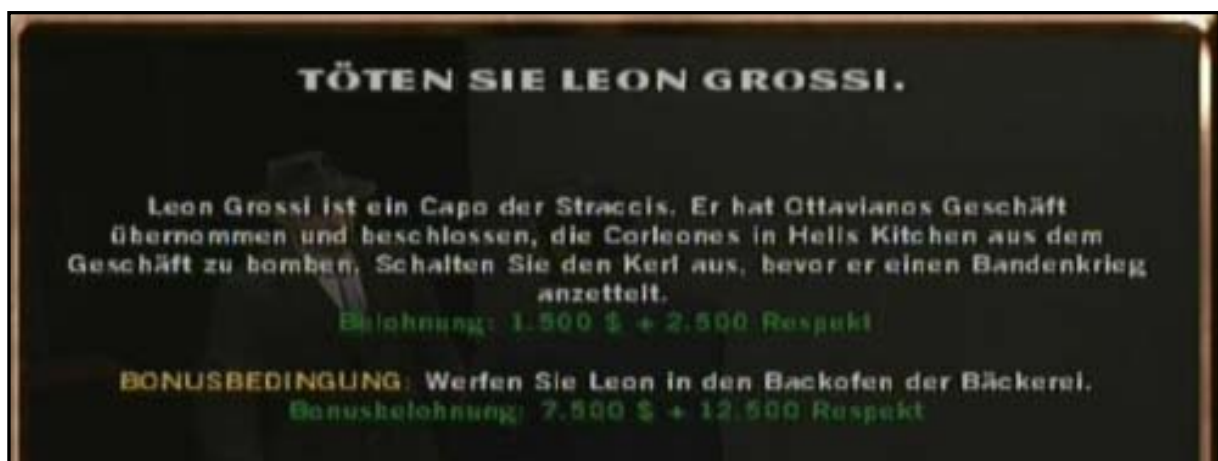
<sup>16</sup> Vergleiche Anhang 4



Es zeigt, wie vorteilhaft es für den Spieler ist, Respektpunkte zu sammeln. Im dargestellten Falle kann der Spieler den "brutalen Angriff" PISTOLENSCHLAG anwenden, bzw. Schlägertrupps der Corleones doppelt so oft rufen wie vorher.

Aber auch die Erhöhung des Dollar-Einkommens ist nützlich, vor allem in der ersten Phase des Spiels, in die Missions-Profite nicht reichen, um teure und für den Spielfortschritt äußerst vorteilhafte Waffen zu erwerben.

Interessant ist, dass diese Regel in den Spieldialogen selber kaum eine Entsprechung hat. Nur selten empfehlen Auftraggeber eine Waffe, in keinem Falle ist von einer Belohnung für die Beachtung der Empfehlung die Rede. Meistens wird dem Spieler einfach gesagt, er solle das Opfer umlegen, abknallen oder fertig machen.



Die Auftragsfenster im Anhang 2 zeigen die Regel aber ganz klar: Wenn der Spieler für die Morde die jeweils vorgesehenen "Exekutionsmodi" anwendet, erhält er das Fünffache – gegen Spielende gelegentlich das Zehnfache – an Geld und Respekt. Es ist sogar so, dass das Spiel ihm noch eine zweite Chance lässt, wenn er sein Opfer auf andere Weise getötet hat. Im Vi-

deoclip zu Mordauftrag 3 ist das zu sehen. Hier lautet der Befehl, mit der Garotte zu töten. Der Spieler hatte das offensichtlich vergessen und den Protagonisten mit bloßen Händen agieren lassen.



Auf dem Bildschirm wird ihm danach mitgeteilt, wie hoch bzw. wie gering seine Belohnung ausfällt, und dann heißt es:

> WEITER  
MORD WIEDERHOLEN

Der Sinn der Regel und ihrer großzügigen Auslegung scheint zunächst kaum nachvollziehbar. Der Spieler hat in einer Situation immer mehrere Optionen, alle sind mehr oder weniger gleich grausam, die Bonuspunkte und die Extra-Bezahlung erhält er aber nur, wenn er die jeweils vorgesehene Methode anwendet. Es ist kaum so, dass eine schwerer ist als andere. Einige werden durch die Umgebung nahe gelegt: Überfahren auf der Straße und Feuertod in der Bäckerei, aber im Interesse der Unterhaltsamkeit würde ein Spieler, der sich auf dieses Spiel eingelassen hat, sowieso variieren. Von daher enthält die Belohnungsregel beim Anwenden der jeweils empfohlenen Tötungsmethoden eine Scheinbedingung.

Ein mögliche Erklärung für diese Regel wäre folgendes: Belohnt wird hier nicht besondere Grausamkeit, sondern der Gehorsam beim Ausführen besonders grausamer Befehle<sup>17</sup>.

Eine andere Erklärung weist jedoch in diese Richtung: Sie ergibt sich aus dem Vergleich der Belohnungswerte bei Hauptmissionen und bei Auftragsmorden mit und ohne Bonusbedingung. Die entsprechenden Übersichten sind in Anhang 3 wiedergegeben. Sie zeigen, dass der Spieler beim Erfüllen der Bonusbedingungen zumindest in der Anfangsphase des Spiels mehr "verdient" als mit den Hauptmissionen.

<sup>17</sup> Bemerkenswert ist, dass selbst das Lösungsbuch für die erste Version des Spiels, das sich hier nicht von der *Don Edition* unterscheidet, die Regel so darstellt, als gäbe es hier "Punkte für besondere Grausamkeit". „Einen Gegner besonders unterhaltsam und blutig zu erledigen bringt dir ... einen Respektbonus ein“ (S. 195) "Respekt verdienst du dir am besten, indem du einen Gegner nicht nur einfach erledigst, sondern mit einer richtig unterhaltsamen (und grausigen) Exekution ausschaltest. ( S. 240) Es ist nicht vorstellbar, dass die Verfasser dieses Textes die Täuschung nicht verstanden. Vielmehr wirken auch sie, an der Verharmlosung der Mord-Akte mit.

Dies direkt zu zeigen, das heißt, die hohen Belohnungen ohne die Scheinhürde der Bonusbedingung zu offerieren, würde die Wahrnehmung, die der Spieler von diesem Spiel hat, vielleicht in einer etwas peinlichen Weise verändern und den Gedanken nahe legen, dass der Begriff Auftragsmörder im Titel angemessener wäre als der Hinweis auf das Familien Oberhaupt der Corleones.

Die Belohnungsregel bei Auftragsmorden wird hier also als besondere Form der Gewaltverharmlosung angesehen, denn sie hat den Zweck, den spielerischen Wert der Auftragsmorde herabzuspielen.

#### 4.2 Belohnungen im Kontext von Erpressungen oder: Punkte für Grausamkeit

In Mission 2 wird der Protagonist von Luca Brasi, seinem Mentor, in seine neue Rolle eingeführt. In diesem Zusammenhang erhält er den Auftrag den Besitzer einer Fleischerei dazu zu bringen, Schutzgeld statt wie bisher für die Tattaglia für die Corleones zu bezahlen. Vor der entsprechenden Aktion erhält der Spieler ein Tutorial in Sachen Schutzgelderpressungen: Dabei wird ihm ausführlich erklärt, wie er die Opfer ohne Risiko einschüchert. Die Geschäftsleute, auf die sich die Aktivitäten richten, werden in diesem Tutorial zunächst als Opfer, dann als Geschäftspartner bezeichnet. Bemerkenswert ist, dass hier zweimal eine Frau, die Besitzerin einer Bäckerei, als Opfer gezeigt wird. Offensichtlich ist ihr Schwachpunkt das Feuer ihres Backofens. Als Einschüchterung wird empfohlen „das arme Schwein“ mit den Fäusten zu bearbeiten.

*„Willst du dir ein bisschen Schutzgeld verdienen, dann solltest du dir erst einmal ein lohnendes Ziel aussuchen. Um jemanden zu erpressen, solltest du ihn überzeugen, dass es klug wäre, sich uns anzuschließen, Capice.*

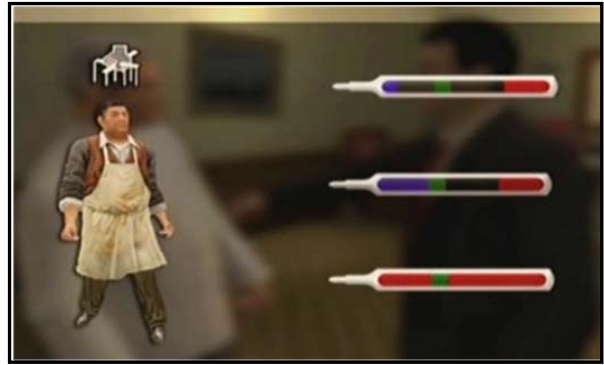
*Jeder Ladeninhaber reagiert unter Druck anders. Aber jeder hat einen wunden Punkt.*



*Einigen musst du nur gut zureden. Bei anderen, naja, musst du ein bisschen nachhelfen. Wenn du dein Opfer anvisierst, wird unter seiner Gesundheit seine Anspannung angezeigt.*



*Jeder Geschäftsmann hat zwei Linien. Sie zeigen an, wann er kapituliert oder sich wehrt. Je näher du einen Geschäftsmann seiner Kapitulationslinie bringst, ohne es zu übertreiben, desto mehr Geld kannst du ihm abknöpfen. Pass aber auf. Irgendwann ist Schluss. Wenn du zu weit gehst, greift dich dein Geschäftspartner sogar an.*



*Sei einfach überzeugend. Bedroh das arme Schwein mit deinen Fäusten oder deiner Kanone.*



*Oder demoliere seine Einrichtung und verprügele seine Kunden. Lass dir was einfallen. Ich persönlich bevorzuge die direkte Methode. Ich breche mit seinem Schädel die Kasse auf.*



*Manchmal geht es aber auch wesentlich einfacher. Wenn dich ein Geschäftsmann um einen Gefallen bittet, kannst du ihn umdrehen, indem du ihm hilfst. Hast du erstmal seine Loyalität, rollt der Rubel“.<sup>18</sup>*

Das Einlenken des Erpressungsoffers zeigt dem Spieler, dass er sowohl die optimale Form des Quälens als auch die richtige Dosierung gewählt.

Eine Möglichkeit für die Erhöhung erpresster Schutzgelder liegt darin, dass der Spieler den "Schwachpunkt" des Opfers herausfindet, also das, was dieses besonders schmerzt. Für die entsprechenden Gewaltakte bekommt er einen Bonus, der erheblich höher ist als das normal erpresste Geld. Es gibt verschiedene Arten von Schwachstellen. Im Folgenden sind einige erklärt.

- Bei "Würfen und Kanten" wird das Opfer über eine Schwelle, zum Beispiel eine Mauer, geworfen. Dazu gehört auch die Kante an der Öffnung eines Ofens.

<sup>18</sup> Videoclip zu Mission 02

- „Eigentumsschäden“ bedeuten das Zerschmettern der Ladeneinrichtung: Ladenkasse, Verkaufstheke, Glücksspielautomaten, Musikbox etc.
- „Bedrohung Unschuldiger“ bezieht sich auf die Gäste eines Restaurant, die Prostituierten eines Etablissements, Angestellte eines Hotels etc. Ihre "Bedrohung" reicht von Schlägen, über die einfache Bedrohung mit der Waffe bis zum Erschießen.  
Zu beachten ist hier, dass natürlich auch die Geschäftsinhaber in keiner Weise "schuldig" sind. Ihr Vergehen ist lediglich, dass sie in einigen Fällen bereits Schutzgeld an andere Mafia Organisationen bezahlen.
- Bei „Jabs“ wird der Kopf des Opfers an Wände oder auf die Ladentheke geschmettert.
- Einige Erpressungsoffer reagieren schon beim Auftauchen des Protagonisten. Dies ist vor allem im letzten Teil des Spiels der Fall, wenn der gewonnene Respekt, den der Protagonist gewissermaßen ausstrahlt genügt, um die Opfer zur Zahlungen zu bewegen.

In der öffentlichen Auseinandersetzung um die Bewertung der Gewalt in diesem Spiel wurde die Frage erörtert, ob es in dem Spiel "Punkte für Grausamkeit" gibt. Um diese Frage zu analysieren, wird in folgendem Bild eine Sequenz von Anzeigen im Kontext der Erpressung von Jeremy Natividad gezeigt. (Alle Opfer, auch solche, die nur kurz auftauchen und dann sterben, werden in bürokratischer Genauigkeit mit vollem Namen aufgeführt.)



Wenn der Protagonist sein Opfer bedroht, zeigt die "Druckanzeige" oben rechts, wie dessen Angst - das Spiel spricht von Anspannung - steigt. Hat der Spieler durch Experimentieren herausgefunden, worin der Schwachpunkt des Opfers liegt, erscheint eine gelbe Anzeige, die ihm seine Entdeckung bestätigt: Hier im Beispiel bedeutet "Würfe und Kanten", dass der Spieler Bonuspunkte erhält, wenn er den Protagonisten sein Erpressungsoffer gegen "die Umgebung" schleudern und schlagen lässt. Der Spieler hat sein Opfer nach der Information der Schwachstellen-Anzeige traktiert, der Druck steigt weiter, und es erscheinen entsprechende Ziffern, jeweils mit einem +Zeichen versehen: +5 DRUCK. Gleichzeitig zeigt die Geldanzeige das Ansteigen des erpressten Betrags an, und man hört ein symbolisches Geräusch: Das schnelle Herunterfallen von Münzen in einem Spielautomaten. Ist der optimale Betrag erreicht, erscheint die Erfolgsmeldung in leuchtenden Buchstaben:

### VERHANDLUNG ERFOLGREICH

Bemerkenswert ist, dass der Begriff "Verhandlung" auch dann erscheint, wenn Gewalt angewendet wurde. Unter dem Respektbalken auf der linken Seite wird angezeigt, wie viel Respektpunkte die Erpressung eingebracht hat: + 70 Respekt sagt die blaue Anzeige unten links. Sein Kontostand hat sich ebenfalls erhöht, und zwar um 975 Dollar.



Das zeigt, dass der Spieler für "besondere Grausamkeit" mit Punkten – hier mit Respektpunkten – und zusätzlich mit Geld belohnt wird.

Die Übernahme eines Geschäftes wird vom Geschäftsinhaber mit entsprechenden Demutsgesten bestätigt.

Der gewonnene Respekt bleibt danach gewissermaßen als physisches Merkmal, an der Person des Protagonisten haften, je höher seine Werte,

umso leichter wird es für ihn, Erpressungen durchzuführen, bis gegen Ende sein bloßes Auftauchen genügt, um die Ladenbesitzer gefügig zu machen<sup>19</sup>.



### 4.3 Verletzung der Menschenwürde bei Erpressungen

Die Art und Weise, wie der Spieler bzw. der Protagonist im Kontext von Erpressungen mit Geschäftsinhabern und unter Umständen mit "unschuldigen" Anderen umgeht, verletzt deren Menschenwürde. Sie werden ausschließlich unter dem Gesichtspunkt des Profits betrachtet, was geeignet ist, im Spieler eine menschenverachtende Einstellung zu fördern. Dies ist vor allem dadurch der Fall, dass der Spieler den optimalen Quälpunkt des Opfers herausfinden muss, um einen möglichst hohen Erpressungsertrag zu erzielen.

In den Gesetzeskommentaren, die die Details von Computerspielen nicht kannten, beziehen sich die entsprechenden Beispiele auf besonders widerliche Formen körperlicher Quälerei, die geeignet sind sadistische Emotionen zu stimulieren und bei denen ein Mensch "zum Spaß" gequält wird.

Quälen mit dem Blick auf einen Geldzähler fügt dem eine weitere Dimension verletzter Menschenwürde hinzu. Der Protagonist behandelt die Erpressungsoffer wie Maschinen, deren Funktionen auf optimale Produktivität eingestellt werden. Dies schließt nicht aus, dass die Gewalthandlungen auf die "Stimulierung sadistischer Emotionen" zielen, ihre entfremdete Subsumierung unter das Prinzip des Gewinns verleiht ihnen jedoch eine zusätzliche Qualität von kalter Berechnung. Berechnung ist ein Merkmal, das bei der Beurteilung von kriminellen Handlungen in der Realität strafverschärfend wirkt. Es sollte auch hier, wenn es um die Frage geht, ob und wie stark Gewalthandlungen die Menschenwürde der Opfer verletzen, entsprechend gewichtet werden.

In den Fällen, bei denen die Profitmaximierung durch die oben erklärte Bedrohung (unter Umständen Ermordung) "Unschuldiger" erreicht wird, ist diese Form menschenverachtender

<sup>19</sup> Die Tatsache, dass der Protagonist ein Krimineller ist, relativiert diese Anerkennung nicht. Vgl. dazu 5.2.3

Funktionalisierung noch einmal gesteigert. Die Kombination von berserkerhafter Gewalt und berechnendem Kalkül wird hier also als besonders extreme Form von Verletzung der Menschenwürde angesehen.

#### 4.4 Corleone-Herausforderungen: Amokläufe als Wettkampf

Das Handbuch weist darauf hin, dass der Spieler mit der Playstation3 ins Internet gehen, sich als Spieler von *Der Pate: Die Don Edition* registrieren und dann seine Spielleistung mit anderen vergleichen kann. Erstaunlicherweise ist dafür eine Altersgrenze von nur 14 Jahren angegeben (Handbuch S. 21). Bei diesen „Herausforderungen“ gibt es unterschiedliche Spielvarianten. Einmal ist die Zahl der Gegner vorgegeben, die der Spieler in möglichst kurzer Zeit töten soll, z.B. 50 Tattaglias. Bei der zweiten Variante ist die Zeit vorgegeben und die Opfer wird gezählt.



Die Wahl der Waffen kann eingeschränkt sein, z.B. nur Nahkampfwaffen, oder völlig frei. Im letzteren Falle kann der Spieler auch das Auto verwenden. Eine weitere Variation ergibt sich aus der Rücksicht auf Passanten oder Polizisten: Nur in einer Variante verschlechtert deren Verletzung die Scores.

Im Gegensatz zu Mordaufträgen und Missionen muss der Spieler hier nicht nach Opfern suchen, sondern ist ausschließlich mit virtuellem Schlagen, Schießen, Würgen oder Überfahren beschäftigt, und das unter Umständen für recht lange Zeit. Das Töten von 50 Tattaglias hat in unserem Falle 18 Minuten gedauert.

Im Internet werden dann – mit Nicknames – die Listen mit den Ergebnissen geführt, so dass der Spieler seine Geschicklichkeit im schnellen Morden mit der von anderen vergleichen kann. „Punkte für Grausamkeit“ wären hier die Zahl der Toten, die er in bestimmter Zeit ge-

schaffen hat, oder die Minuten, die er für die Zahl der Morde brauchte und die ihn dann auf der jeweiligen Rangskala platzieren.

Diese „Herausforderungen!“ gehören nicht zur Erfüllung des Spielziels, aber sie sind ein Angebot, das durch den halb-öffentlichen Charakter der Wettkämpfe die Legitimation von virtuellem Morden weiter verstärkt. Auch wenn in Missionen und Mordaufträgen oft hohe Zahlen von Opfern vorkommen, so stellt doch die Fokussierung auf die Anzahl, der absolute Verzicht auf Handlung hier noch eine Steigerung dar, so dass der Vergleich mit Amokläufen gerechtfertigt erscheint.

Die drei Videoclips zu den Corleone-Herausforderungen vermitteln einen Eindruck von der Dichte der Gewaltakte und von der öffentlichen Panik, die sie auslösen.

## 5 Berühmung der Gewalt als etwas Besonderes, Großartiges, Imponierendes oder Heldenhaftes – Identifikation des Spielers mit dem Gewalttäter

In der juristischen Literatur zu § 131 StGB wird Verherrlichung von Gewalt als ihre "Berühmung als etwas Besonderes, Großartiges oder Heldenhaftes" umschrieben. Die Frage ist also, ob die Gewalttätigkeiten des Protagonisten in dem Spiel auf diese Weise "berühmt" werden.

Von den drei genannten Merkmalen ist Heldenhaftigkeit dasjenige, das am wenigsten auf ihn zutrifft. Als Mitglied einer Verbrecherorganisation übt der Protagonist Gewalt überwiegend im Auftrag anderer aus. Er kämpft nicht für hehre Ziele oder Ideale, seine Gegner, ebenfalls Kriminelle, bedrohen nicht sein Land und schon gar nicht die Menschheit, sie sind nicht übermächtig, sondern ihm häufig hoffnungslos unterlegen. Es kommt zwar vor, dass er einen Menschen in gefährlichen Situationen rettet, aber wesentlich häufiger bringt er Unschuldige in Gefahr. "Sich um Überlebende kümmern" heißt für ihn, diese zu erschießen. Er selbst riskiert weder sein Leben noch seine Gesundheit, denn wenn ihm etwas passiert, ist er schnell wieder kuriert. Ein Held ist er zweifellos nicht, und das Spiel versucht auch nicht, ihn als einen solchen darzustellen.

Es trifft jedoch zu, dass die Gewalttätigkeiten des Protagonisten als "etwas Großartiges und Imponierendes", dargestellt werden, als etwas, das allen anderen Respekt einflößt.

### 5.1 Respekt

Im Handbuch wird die Bedeutung von Respekt wie folgt erklärt: "In *Der Pate: Die Don Edition* dreht sich alles um Respekt. Er bestimmt Ihre Stellung innerhalb der Familie, Ihr Ansehen bei den anderen Familien und nicht zuletzt Ihren Einfluss auf die Polizei. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich Respekt zu verschaffen und Respektpunkte zu sammeln. Erledigen Sie Aufträge für die Corleones, übernehmen Sie Geschäfte, führen Sie Auftragsmorde aus oder räumen Sie lästige Gegner aus dem Weg. Natürlich können Sie auch Banken ausrauben, Geschäftsleute erpressen oder Polizisten bestechen, um sich Respekt zu verschaffen. Tun Sie einfach alles, was ein Gangster den lieben langen Tag macht". (Handbuch S.12)

Hier wird deutlich, dass Respekt in erster Linie durch Gewalt erworben wird. Dies lernt der Protagonist in der Einführungsmission von seinem Mentor, Luca Brasi, der ihm Nahkampftechniken beibringt. Während er auf seinen Gegner einprügelt, ermahnt ihn Luca Brasi mit den Worten: "Bring ihm Respekt bei. Zeig ihm, was du drauf hast."

Respekt bedeutet aber auch etwas Äußerliches, eine Form des Umgangs und Auftretens. Die Angehörigen der Mafiafamilie sind keine zerlumpten Gauner, sondern Gentlemen, mit tadelloser Kleidung. (Der Spieler erwirbt diese Kleidung immer wieder neu für Geld, und die neue Ausstattung bringt ihm wiederum Respektpunkte ein.)

Respektbezeugungen vor allem dem Oberhaupt der Familie, dem Paten, gegenüber sind festgelegte Rituale: Besucher empfängt er wie ein kirchlicher Würdenträger, zum Zeremoniell gehört, dass sie ihm die Hand küssen. Wer mit ihm redet, senkt den Blick und wird unsicher. Und so wundert es nicht, dass Vito seine Söhne als „Männer von Ehre“ bezeichnet.



In einer kleinen Szene zu Beginn des Spiels wird kurz beleuchtet, was Respekt für die anderen Mitglieder der "Familie" bedeutet. Luca Brasi, der Problemlöser des Don, führt bei einem Spaziergang durch die Stadt den Protagonisten in seine neue Rolle ein. Dabei bleibt er mitten auf einer Straße stehen. Der Fahrer eines Lastwagens muss anhalten und



hupt. Luca Brasi wendet sich um und lässt den Fahrer erkennen, wer er ist. Daraufhin setzt dieser zurück und wartet, bis ihm der Weg frei gegeben wird.

Auch für den Protagonisten zeigt sich der Respekt, den er in der Öffentlichkeit gewinnt durch die Art und Weise, wie ihm Passanten auf der Straße begegnen. Am Anfang machen sie abfällige Bemerkungen über seine Kleidung oder gegen Ende weichen sie ihm aus, und grüßen ihn mit fast devoter Höflichkeit, Frauen machen ihm Angebote. Am Anfang wird er Kleiner oder Junge genannt, Paulie Gatto verspottet ihn als "Lucas neuen Laufburschen", am Schluss hält man ihm die Tür auf und nennt ihn Sir.

Insbesondere im Zusammenhang mit Erpressungen wird deutlich, wie viel Respekt der Protagonist durch seine kriminelle Karriere gewinnt. Es wird immer leichter seine Opfer zu einlenkenden Zusagen und respektvollen Verbeugungen zu bringen. Der Höhepunkt des Respektgewinns ist erreicht, wenn er am Schluss Don von New York wird.

Was die Respektgesten für die Identifikation des Spielers mit dem Protagonisten bedeuten, wird im Kapitel 5.2.7 erörtert.

## 5.2 Identifikation des Spielers mit dem Protagonisten

Das Zitat aus dem Handbuch zum Thema Respekt macht ein Defizit des §13 StGB deutlich. Die ihm zugrunde liegende Vorstellung dessen, was eine "Schilderung" ausmacht, geht von "Berichten" und "Zeigen", "Abbilden" aus, erfasst aber nicht Imperative, wie den des letzten Satzes im Zitat aus dem Handbuch. "Tun Sie einfach alles, was ein Gangster den lieben langen Tag macht".

Das, was auf dem Bildschirm eines Spielers erscheint, ist in den meisten Fällen nicht einfach eine filmische Abbildung einer Gewalttat, sondern eine Sequenz, die der Spieler durch die Steuerung des Protagonisten hervorbringt. Insofern ist sie eine Steigerung dessen, was das Gesetz mit Schilderung meint und erzeugt eine Form der Identifikation, die nicht auf eine Stufe zu stellen ist mit der bloß einführenden Identifikation des Filmbetrachters. Diese Identifikation wird durch verschiedene Elemente des Spiels erreicht.

### **5.2.1 Identifikation durch Gestaltungsfreiheit für das Äußere des Protagonisten (Mobface)**

*Der Pate: Die Don Edition* enthält Elemente von Rollenspiel, da der Spieler das Aussehen des Protagonisten gestalten kann, und dabei auch die Option hat, eine gewisse Ähnlichkeit mit seinem eigenen Aussehen zu erzielen<sup>20</sup>. Dadurch wird der Protagonist zu einer Art Avatar. Der Spieler erstellt seine Figur ähnlich wie ein Zeuge in Kriminalfilmen ein Verbrecherkonterfei. Wie weitgehend das möglich ist, zeigt der Videoclip "Charakter erstellen": Haarfarbe, Haaransatz, Gesichtsschnitt, Körpergestalt usw. sind modifizierbar. Der Spieler kann die Figur immer wieder drehen und wenden, sie mit seinem Spiegelbild vergleichen und ihr schließlich seinen Namen geben. Dieser taucht dann in den Menu-Fenstern auf, die dem Spieler seinen jeweiligen Spielstand anzeigen.

Je besser ihm die Ähnlichkeit gelungen ist, umso mehr wird der Spieler Handlungen bejahen, die "er" begeht.

### **5.2.2 Identifikation durch die besondere Steuerungstechnik der PS3**

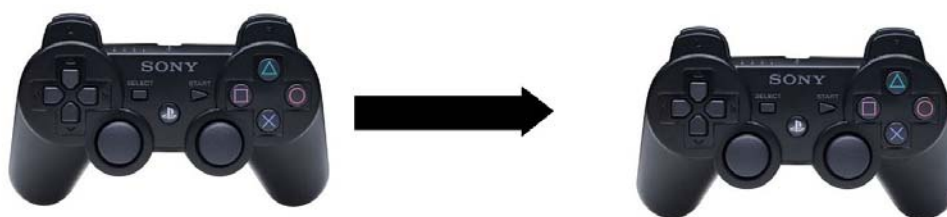
In der Debatte um die Wirkung von Computerspielen wird davon ausgegangen, dass die Identifikation des Spielers mit der Spielfigur durch die Steuerung der Aktivitäten erhöht wird

Die Technik der Steuerungsgeräte macht aber rasante Fortschritte und erhöht die Möglichkeiten der Identifikation in einer Weise, die zu der Zeit als Dave Grossmann den Begriff "Mord-simulatoren" prägte, noch nicht vorstellbar war. Der Controller der Sony Playstation3 hat eine so genannte SIXAXIS Steuerung. Sie arbeitet mit Sensoren, die Körperbewegungen des Spielers auffangen und diese auf den Bildschirm übertragen. Dies ermöglicht eine realitätsnahe Simulation von Gewaltakten, vor allem für das Initiieren weiträumiger Bewegungen wie Werfen, Schleudern oder Schütteln des Opfers. Auch die Bewegungen beim Würgen sind durch die Bedienung des Controllers nachfühlbar. Die eigene Erfahrung mit dieser Steuerung beschreibe ich (D.K.) wie folgt:

---

<sup>20</sup> In welchem Ausmaß Spieler in solchen Fällen auf Ähnlichkeit abzielen ist uns nicht bekannt. Es liegt aber nahe zu vermuten, dass die Alternative zu Ähnlichkeit eine Traumgestalt ist. Auch dies würde identifikationsverstärkend wirken.

"Wenn ich auf dem PC die Tasten E und Q drücke, bewirke ich, dass der Protagonist sein Opfer in eine Ecke schleudert. Dabei benutze ich den Mittelfinger und den Ringfinger der linken Hand. Zwischen der Bewegung der Finger und der Bewegung des Protagonisten auf dem Bildschirm besteht kein körper-logischer Zusammenhang: Die Finger bewegen sich von oben nach unten, das Schleudern bleibt in der Waagerechten und beruht zusätzlich auf einer Bewegung der Arme. Ein logischer Zusammenhang bestünde, wenn der Protagonist als Folge meiner Bewegung zum Beispiel zwei Klaviertasten drücken würde. Bei der SIXAXIS Steuerung sieht das ganz anders aus. Jetzt erzeuge ich virtuelles Schleudern, indem ich selber eine Schleuderbewegung mache. Diese Aktion ist eine natürliche, ich muss sie nicht lernen, und mir nicht einprägen wie die Tastenkombination. Trotz der kleinen Zeitversetzung nehme ich die Figur auf dem Bildschirm als mein Spiegelbild wahr. Da sie mir auch ähnlich sieht, entwickle ich eine größere Nähe zu dieser Gestalt, ich empfinde ihre Aktionen viel stärker als meine eigenen als vorher bei der unlogischen, realitätsfernen Steuerung."



Die Bildsequenz verdeutlicht das Gemeinte. Wenn der Spieler den Controller ruckartig nach rechts bewegt, tötet der Protagonist im Spiel sein Opfer, indem er seinen Kopf auf die Theke schlägt.

Diese körperliche Identifikation mit dem Protagonisten, hat über den jeweiligen Moment hinausreichende Wirkung. Der Spieler sieht sich in ihm buchstäblich gespiegelt. Der oft beschriebene Prozess des Eintauchens in die Spielhandlung und die Identifikation mit dem Protagonisten wird dadurch intensiviert.

### 5.2.3 Identifikation durch Sprachliche Verschmelzung von Spieler und Protagonist in den Menü-Texten

Das Ansprechen des Spielers in den Menüfenstern, seine permanente sprachliche Gleichsetzung mit dem Protagonisten des Spiels, und die direkten Handlungsaufforderungen enthalten "heimliche Botschaften". Oberflächlich wird der Spieler von der fiktiven Figur des Protagonisten zwar unterschieden, denn er wird gesiezt, während der Protagonist im Spiel geduzt wird<sup>21</sup>. Gleichzeitig aber verwischen die Handlungsanweisungen auf dem Bildschirm immer wieder die Grenzen zwischen der realen und der fiktiven Ebene. Es heißt im zitierten Handbuchttext nicht "Lassen Sie den Protagonisten Auftragsmorde ausführen", sondern: "Führen Sie Auftragsmorde aus."

In den 30 Mordaufträgen, die im Anhang wiedergegeben sind, ist diese Verschmelzung von Spieler und Protagonist belegt. Diese setzt sich in den Auftragsformulierungen fort, die der Spieler auf dem Bildschirm erhält. Wenn zum Beispiel die "Exekutionsweisen" erläutert werden, wird dem Spieler regelmäßig mitgeteilt, dass er den Gegner „eliminieren" soll, indem er ihn so oder so umbringt. Er, der Spieler, soll ihn umbringen, nicht: den Protagonisten das tun lassen. Für diese Abgrenzung gäbe es in den Gebrauchstexten des Spiels nicht einmal einen Begriff: der Protagonist existiert in diesen Texten als solcher nicht. Mordanweisungen auf dem Bildschirm lauten zum Beispiel: "Werfen Sie Leon Grossi in den Ofen der Bäckerei" oder "Kämpfen Sie mit bloßen Fäusten<sup>22</sup>." Die mit Sie angesprochene Person ist aber nicht diejenige, die "ins Feuer wirft" oder "mit Fäusten kämpft", vielmehr soll sie die Spielfigur so dirigieren, dass diese es tut. Die heimliche Botschaft dieser Formulierungen ist eine Aufforderung an den Spieler, sich als Gewalttäter zu fühlen, dem durch die den Imperativ die Verantwortung für sein Tun abgenommen ist. Bei dieser Beurteilung kann durchaus anerkannt werden, dass eine konsequente sprachliche Beachtung der beiden Aktions-Ebenen einen recht umständlichen Text ergäbe. Dies ändert nichts an der Tatsache, dass die sprachliche Gleichsetzung von Spieler und fiktivem Täter zwangsläufig identifikationsverstärkend wirkt.

Das Puppenspielersymbol, das als Logo des Spieles gelten kann, wird in diesem Zusammenhang keineswegs genutzt, um dem Spieler auf Distanz zu den Gewalttätigkeiten zu halten, die er den Protagonisten begehen lässt. Innerhalb des Spiels erscheint es als Zeichen über den Köpfen von Personen, die durch Erpressungen oder Bestechungen manipuliert werden können. Es verdeutlicht also nicht generell die manipulative Beziehung zwischen Spieler und Protagonist - "Ich steure ihn, ich bin das nicht" – sondern dient der Verschleierung dieses Tatbestandes, indem die manipulative Tendenz dem Protagonisten zugeschrieben wird.

---

<sup>21</sup> Es wird überprüft, ob es eine entsprechende Differenzierung in der englischen Version des Spiels gibt, und falls ja, wie sie aussieht.

<sup>22</sup> Das ist tatsächlich ein Mordbefehl



### 5.2.4 Identifikation mit den Äußerungen des Protagonisten

Der Spieler steuert die Bewegungen des Protagonisten, er lässt ihn in Deckung gehen und sich ducken, er steuert Art und Intensität der Gewaltakte, er lässt ihn zielen und schießen, er entscheidet die Auswahl vieler Opfer, er lässt ihn mitten auf der Straße fahren oder den Gehsteig benutzen und dabei Passanten überfahren, er lässt ihn Banken überfallen und Geschäfte übernehmen. Er führt den Protagonisten zu Personen, mit denen er einen Dialog starten will. Die Worte aber, die aus dem Munde des Protagonisten kommen kann er nicht beeinflussen.

Hier eine Auswahl seiner Äußerungen:

- „Für die Familie mache ich alles. Alles.“
- „Ich bin gekommen, um dir die Eier abzuschneiden.“
- „Muss ich dir noch die Beine brechen, dass du kapierst?“ (Das sagt er zu einer Frau)
- "Die Rasierklingen sind richtig scharf." (Das sagt er zu einem Friseur, von dem er Schutzgeld erpressen will.)
- „Ich schlag dich zu Brei.“
- „OK. Wenn die Bezahlung stimmt.“

Nun machen aber die Dialoge den geringsten Teil Gesamtaktivität aus. In der Wahrnehmung des Spielers wird sich der Unterschied zwischen den gesteuerten und nicht- gesteuerten Lebensäußerungen seiner Figur verwischen, er wird den Eindruck haben, er provoziere auch ihre Flüche, Drohungen, Beschimpfungen und auch ihre Gehorsamsbezeugungen. So wie in den Mordbefehlen Du und Sie verschmelzen, so werden hier tendenziell das gehörte Ich und das reale Ich zu einem werden und der Spieler wird die Sätze als eigene wahrnehmen.

### 5.2.5 Identifikation des Spielers mit dem Protagonisten aufgrund des Respektgewinns

Für die Bewertung des Spiels unter dem Gesichtspunkt der Gewaltverherrlichung ist folgende Frage entscheidend: in welchen Verhältnis stehen die Möglichkeiten der moralischen Distanzierung von den Mafia-Figuren, vor allem von der des Protagonisten, und die dem Spiel immanente Aufforderung zur Identifikation.

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Tendenzen des Spiels, die Grenzen zwischen Spieler und Protagonist zu verwischen, wirkt die Fokussierung auf Respektgewinn identifikationsverstärkend.

Respekt ist, wie oben gezeigt, nicht nur das, was der Spieler in Punkten sammelt, was ihn von Level zu Level voranbringt. Respekt ist eine Eigenschaft, die dem Protagonisten wie bei Rollenspielen immanent ist und die sich mit seinen Leistungen intensiviert. Den Respektfortschritt sieht der Spieler in den Reaktionen der anderen Spielfiguren. Die Respektbezeugungen kompensieren somit die kriminelle Grundlage des Erfolgs und erleichtern es dem Spieler, diese zu verdrängen.



Wenn der Protagonist am Schluss seinen Anhängern die Hand zum Kuss reicht, ist er der Godfather so wie Don Vito am Anfang des Spiels, ein Mann „von Ehre“.

Damit hat die "Berührung der Gewalt als etwas Besonderes, Großartiges, Imponierendes" einen symbolischen Höhepunkt gefunden.

## **Anhang**

**Anhang A:** Inhalt der Haupt- und Zwischenmissionen

**Anhang B:** Mordaufträge: Dialoge Auftraggeber – Protagonist, Auftragsfenster für den Spieler

**Anhang C:** Belohnungen durch Respekt und Geld bei Missionen und Mordaufträgen

**Anhang D:** Öffentliche Auseinandersetzung über Gewalt im Spiel *der Pate*

**Anhang E:** Francis Ford Coppola über das Spiel *Der Pate*

**Anhang F:** DVD mit Spielsequenzen aus *der Pate: die Don Edition*

## Anhang A: Inhalt der Haupt- und Zwischen- Missionen

<b>Präludium</b>	
Der Vater des Protagonisten wird von den Barzinis ermordet. Don Vito, Familienoberhaupt der Corleones, sagt zu dem noch jugendlichen Protagonisten: „Wenn du alt genug bist, und die Zeit reif ist, wirst du dich dafür rächen“.	
<b>Charakter erstellen</b>	
Der Spieler konfiguriert sich seinen Charakter, den Protagonisten des Spiels. Er legt Gesichtszüge, Haarfarbe, Frisur, Statur etc. fest und gibt dem Protagonisten einen Namen.	
<b>M 01</b>	<p><b>Willkommen in der Familie</b></p> <p>Serafina, die Mutter des Protagonisten, bittet den Paten um Hilfe. Ihr Sohn ist in schlechter Gesellschaft. Der Pate beauftragt Luca Brasi, einen Corleone Anhänger, den Protagonisten zu suchen. Luca Brasi rettet den Protagonisten, der von seinen Kumpanen verprügelt wird. Er erschlägt einen mit einem Schraubenschlüssel.</p> <p><b>Training: Willkommen in der Familie.</b> Der Protagonist lernt kämpfen/Spieler lernt Bedienung des Controllers. Der Protagonist ermordet im Rahmen des Trainings seine 3 ehemaligen Kumpane.</p>
<b>M 02</b>	<p><b>Der Problemlöser</b></p> <p>Luca Brasi führt den Protagonisten in seine neue Rolle ein. Er erklärt ihm die Bedeutung von Respekt und lässt ihn eine Fleischerei erpressen. Bevor der Protagonist das tut, gibt es ein Tutorial über Erpressungen. Eine Stimme aus dem Off gibt Erklärungen.</p> <p>Nach der Erpressung Übernahme eines illegalen Etablissements hinter dem Laden. Erpressung eines Polizisten. Geldübergabe an Luca Brasi.</p>
<b>M 03</b>	<p><b>Totengräber</b></p> <p>Der Protagonist erhält von einem namenlosen Corleone Helfer den Auftrag einen Friseur von den Tattaglia in den Corleone Machtbereich zu bringen. "Zeig ihm, wer hier das Sagen hat." Er verprügelt den Friseur und bedroht ihn verbal "Diese Rasierklingen sind richtig scharf." Daraufhin lenkt der Friseur ein. Erfolgsmeldung an den Spieler. VERHANDLUNG ERFOLGREICH.</p> <p><b>Neuer Auftrag: Treffen mit Paulie Gatto. Erpressen Sie Geschäfte.</b> Paulie Gatto berichtet: Zwei Männer haben die Tochter des Leichenbestatters missbraucht. Er und Monk Malone, zwei Corleone Helfer, haben den Auftrag, das zu rächen. "Wir sollen sie richtig verprügeln." Der Protagonist erschlägt einen der Täter mit dem Baseballschläger und wirft den anderen in ein offenes Grab, nachdem er seinen Kopf an eine Wand, und dann auf eine Grabplatte geschmettert hat. Die Auftraggeber schauen zu. Paulie Gatto schlägt ihn mit der Grabschaufel bewusstlos.</p>
<b>M 04</b>	<p><b>Ab zu den Fischen</b></p> <p>Luca Brasi erhält den Auftrag, sich zum Schein um Mitarbeit bei den Tattaglias zu bewerben. Während er mit Virgil Solozzo und Bruno Tattaglia an einer Bar sitzt, nagelt einer der beiden ihm mit einem Messer die Hand an den Tresen. Dann wird er mit einer Garotte erdrosselt. Der Protagonist beobachtet die Szene vom Fenster aus. Danach Schießerei innerhalb des Restaurants und auf der Straße. Der Protagonist ruft Monk an, um ihm von dem Mord an Luca zu erzählen. Aber sie vereinbaren einen Treffpunkt, das Telefonieren sei zu gefährlich.</p>
<b>M 05</b>	<p><b>Der Don ist tot</b></p> <p>Der Protagonist fährt los, um sich mit Monk in einem Salon zu treffen. Während er</p>

	<p>mit ihm spricht, taucht der Don vor dem Salon auf. Der Don geht zu einem Obststand, um sich Orangen zu kaufen. Dabei wird er von Attentätern angeschossen. In der anschließenden Schießerei wird Monk verletzt. Er bittet den Protagonisten, sich um Frankie, seine Schwester zu kümmern. Der Protagonist rettet die Schwester aus den Händen eines Gangsters, fährt dann mit Fredo Corleone hinter dem Wagen her, der den Don ins Krankenhaus bringen soll. Nach einem Gefecht mit Tattaglias fährt der Protagonist den Don ins Krankenhaus. Dort angekommen wird er von Sonny Corleone beschimpft: "Was macht der Kerl hier? In der Nase bohren?" Jetzt taucht Peter Clemenza auf, der Sonnys Verhalten entschuldigt und dem Protagonisten mitteilt, dass er von jetzt ab mit ihm zusammenarbeiten wird.</p>
<b>M 06</b>	<p><b>Keine Spur von Tom</b></p> <p>Clemenza und der Protagonist gehen in die Luna Bar, um Tom Hagen zu befreien. Nach einer Schießerei gelingt ihnen dies. Im Auto lobt Clemenza den Protagonisten als Naturtalent. Er müsste aber erst eine Zeit für ihn arbeiten und sich bewähren, ehe er zum Corleone Partner aufsteigen könne. "Sie meinen, ich soll für die Familie Geld beschaffen?" "Bingo".</p> <p>Tom Hagen berichtet Clemenza, was er über Solozzo und seine Drogengeschäfte herausgefunden hat. Tom Hagen und Clemenza werben den Protagonisten für die Familie an.</p>
<b>M 07</b>	<p><b>Intensivpflege</b></p> <p><b>Informationen über Lieferwagen. Tutorial über die Familien.</b> Der Protagonist soll sich im Krankenhaus um die Sicherheit des Don kümmern, Michael Corleone tut das Gleiche. Im Krankenhaus tötet der Protagonist Gegner mit bloßen Händen, da er seine Waffen abgeben musste. Er nimmt einem Opfer die Waffen ab. Es kommt zu diversen Kämpfen. Er trifft Frankie Malone, die ihren Bruder besucht, und rettet sie vor Tattaglia Schützen. Beim Ausgang des Krankenhauses wird Michael verhaftet. McCluskey, der korrupte Polizist, war offensichtlich daran beteiligt, dass im Krankenhaus die Wachen für Don Corleone abgezogen wurden. Im letzten Moment kommt Tom Hagen und rettet seinen Bruder und den Protagonisten, indem er sie als Privatdetektive ausgibt, die er zum Schutz von Don Vito engagiert hat. Clemenza lädt den Protagonisten ein, zu einer Party im oberen Stock von Rosas Blumenladen zu gehen. Jaggy Jovino klärt den Protagonisten über Schwarzhändler auf.</p> <p><b>Aufklärung: Gefälligkeiten.</b> Informationen über Galtosino</p>
<b>M 08</b>	<p><b>Feuerwerk</b></p> <p>Michael dankt dem Protagonisten für seine Hilfe im Krankenhaus. Clemenza lädt ihn zu einer Party bei Rosa ein. (Rosas Blumenladen ist eine "Fassade" für ein Corleone Bordell.) Dort könne er nützliche Kontakte machen. Auf der Party versucht der Protagonist mit Sonny und Paulie Gatto zu reden, aber diese sind mit Mädchen beschäftigt. Lediglich Monk redet mit ihm, "Mr. Oberscharf" Die Party wird von einer Gruppe Polizisten aufgelöst. Einer, Galtosino, macht sich an Rosa ran. Nachdem er sich von Monk Rat geholt hat, geht der Protagonist aufs Dach, schleicht sich an den Polizisten ran. Er tötet mehrere Polizisten und wirft schließlich Galtosino vom Dach. Rosa sagt: Es war ein Unfall.</p>
	<p><b>Beförderung zum Partner</b></p> <p>Sonny und Tom Hagen streiten über Solozzo. Tom Hagen preist den Vorteil des Verhandeln. Sonny macht diesen lächerlich. Sonny: "Tom, tu mir einen Gefallen. Keinen guten Rat mehr, wie man die Sache friedlich lösen kann".</p> <p>Tom Hagen macht den Protagonisten zum Partner der Familie. Er weist den Protagonisten auf die „Macht der Verhandlung“ hin. "Ein Anwalt bewirkt mit seinem Aktenkoffer mehr als</p>

<p>hundert bewaffnete Männer“. Sonny spottet: „Falls du jemals über hundert bewaffnete Männer verfügen solltest, dann tausch sie ja nicht gegen einen beschissenen Anwalt ein.“</p> <p><b>Ab jetzt kann der Protagonist einen Schlägertrupp rufen.</b></p>	
<b>M 09</b>	<p><b>Tod dem Verräter</b></p> <p>„Paulie Gatto hat den Don verraten. Du wirst ihn erledigen. Aber erst müssen wir ihn in Sicherheit wiegen.“ Der Protagonist erklärt seine Bereitschaft. Clemenza kündigt eine Belohnung an.</p> <p>Vorher Auseinandersetzung mit Tattaglias in einem Restaurant. Schießerei.</p> <p>Dann mit dem Auto vor die Stadt. Clemenza steigt aus, um zu pinkeln. Der Protagonist zieht die Waffe, um Paulie zu erschießen. Dieser merkt es, steigt aus, und wird dann aus Distanz erschossen. Der Protagonist erhält als Belohnung Paulies Wohnung.</p>
<b>M 10</b>	<p><b>Speziallieferung</b></p> <p>Solozzo hat seine Drogengeschäfte ausgeweitet. Clemenza „weiß, was zu tun ist.“ Der Protagonist soll einen von Solozzos Drogen-Lastern entführen und zu Corcoran’s Perch bringen. Im Auto sind Corleone Männer, die in Solozzos Hof raus springen und in den Gebäuden Bomben platzieren. Solozzo ist entwischt.</p>
<b>M 11</b>	<p><b>Pferdewette</b></p> <p>Jack Wolz, ein Filmregisseur in Los Angeles, soll Johnny Fontana, einen Patensohn von Don Vito, eine Rolle geben. Er weigert sich, weil Fontana ihm ein Mädchen ausgespannt hat. Als Rache wird seinem Lieblingspferd der Kopf abgeschnitten, dieser wird ihm aufs Bett gelegt. Der Protagonist erdrosselt diverse Wachen, die Aktion mit dem Pferd führt Rocco Lampone aus.</p>
<b>M 12</b>	<p><b>Schrei nach Rache</b></p> <p>Corleone Brüder beraten eine Erschießung. Der Revolver soll hinter einem Toiletten-Wasserkasten versteckt werden. Clemenza verspricht: Der Revolver wird da sein. Michael soll sich mit Solozzo und McCluskey treffen. Protagonist bekommt von Clemenza den Auftrag, den Revolver zu verstecken. „Fass ihn da an, wo er überklebt ist.“</p> <p>Im Restaurant erschießt Michael Solozzo und McCluskey.</p> <p>Der Protagonist fährt Michael Corleone zu den Docks. Michael dankt ihm: „Das vergesse ich dir nie.“ Er sagt, er müsse jetzt eine Weile untertauchen.</p>
<p><b>Beförderung zum Soldaten</b></p> <p>Der Protagonist wird zum Soldaten befördert. Don Vito: „Es gibt nichts Wichtigeres für einen Mann als seine Familie. Diese Männer, diese Männer von Ehre, sind auch meine Familie.“ Der Protagonist wird als Bruder begrüßt.</p>	
<b>M 13</b>	<p><b>Jetzt wird’s persönlich</b></p> <p>„Hey, Teufelskerl, freut mich dass du’s geschafft hast“. Frankie Malone begrüßt der Protagonist. Sie küsst ihn, aber beim Zuziehen der Vorhänge, merkt der Protagonist, dass er verfolgt wird. Frankie läuft weg. Der Protagonist tötet einen Mann, der in die Wohnung eingedrungen ist. Von einem der Eindringlinge erfährt er, dass Frankie in der alten Kirche ist. Dort könne er ihr beim Sterben zusehen. Zusammen mit Monk dringt er in die Kirche ein. Nach einer wilden Schießerei in den Kellerräumen finden sie Frankie im Kirchenraum. Sie stirbt. Monk ist verzweifelt, er wirft einen Stuhl gegen die Wand und kniet dann zusammen mit dem Protagonisten neben dem toten Mädchen nieder.</p>

<b>M 14</b>	<p><b>Der stumme Zeuge</b></p> <p>Bei Sonny verprügelt der Protagonist einen Mann, der bei der Ermordung Frankies dabei war. Aber dieser sagt nichts aus. Sonny schickt ihn durch eine Tür, die nach außen führt. Der Zeuge stürzt in den Abgrund. Sonny meint, bei der Beerdigung würde Bruno Tattaglia dabei sein. Sonny sagt zu der Protagonist: "Du scheinst aus unserem Holz geschnitzt zu sein, du kleiner Mistkerl. Weißt du was, ich hab auf so jemanden wie dich gewartet, damit wir diese stinkenden Ratten endlich ausrotten können.“ Nach langem Suchen und der Ermordung vieler Menschen findet der Protagonist Bruno Tattaglia in der Leichenhalle des Bestattungsinstituts. Er wirft ihn dort in den Ofen.</p>
<p><b>Zwischensequenz</b></p> <p>Sonny erklärt: Die Tattaglias greifen uns immer noch an.</p>	
<b>M 15</b>	<p><b>Sonnys Krieg</b></p> <p>Tom: Wir müssen verhandeln.</p> <p>Sonny: Das ist das typisch Irische in dir. Ich will nicht respektlos sein. Aber ein italienischer Consiglieri würde nur verhandeln, wenn er seinen Worten mit einem scharfen Messer Nachdruck verleihen könnte. Sehen wir den Tatsachen ins Auge. Dieses Morden ist noch nicht vorbei.</p> <p>Es folgt eine Serie von Schießereien in Gebäuden und in Lagerhäusern.</p>
<b>M 16</b>	<p><b>Planänderung</b></p> <p>Sonny will dem Protagonisten einen Auftrag geben, wird aber ans Telefon gerufen. Danach rast er mit dem Auto davon. Der Protagonist fährt hinterher. An der Mautstelle wird Sonny von vier Männern mit Maschinengewehren erschossen. Der Protagonist fährt zurück, erfährt, wer die Anrufer waren, rast zu neuen Orten um Sonny zu rächen. Diverse Schießereien. Er trifft auf einen Mann, der über das Attentat Bescheid weiß. „Wer ist der Puppenspieler, wer steckt hinter der Sache? Wir bringen die Kanonen aufs Schlachtfeld, aber wir schießen nicht. Das macht der Wolf. Don Barzini.“ Der Protagonist fährt zum Anwesen der Corleones zurück.</p> <p>Tom Hagen sagt dem Don, dass Sonny erschossen ist.</p> <p>Don Vito: Niemand soll versuchen meinen Sohn zu rächen. Es kommt zum Treffen der fünf Familien. Der Don schwört: Niemals werde ich den Frieden brechen, den wir heute miteinander schließen.</p>
<p><b>Beförderung zum Capo</b></p> <p>Michael sagt zum Protagonisten: „Ab sofort sollst du meine rechte Hand sein. Mein Capo. Tom hat als Consiglieri ausgedient, und Clemenza hat genug mit seiner eigenen Familie zu tun. Die Dinge haben sich geändert. Wir müssen mit der Zeit gehen, bis wir absolut unangreifbar sind“.</p>	
<b>M 17</b>	<p><b>Mordauftrag</b></p> <p>Der Protagonist erfährt von Monk, dass ein Spitzel die Corleones an das FBI verkauft.</p> <p>Er geht mit Monk in ein Hotel. Es kommt zu diversen Schießereien. Ein FBI Agent wird erschossen. Ein Abgesandter von Michael erklärt dass Monk der Verräter ist. Der Protagonist bekommt von Michael den Auftrag, Monk zu töten. Der Protagonist findet Monk in einem Hotel und bringt ihn um. Bevor er stirbt, erklärt Monk, dass ihm der Tod seiner Schwester „scheißegal“ war. Ihn hätte in der Familie niemand so gefördert, wie den Protagonisten.</p>

<b>M 18</b>	<p><b>Rein Geschäftlich</b></p> <p>Tom erklärt dem Protagonisten, dass Salvatore Tessio Michael verraten hat. Die Barzinis wollen Michael in Tessios Wohnung töten. Der Protagonist fährt in Salvatore Tessios Wohnung, wo er ihn umbringt.</p>
<b>M 19</b>	<p><b>Royal Flush</b></p> <p>Moe Green betreibt in einem Hotel ein illegales Spielcasino. Der Protagonist erhält von Michael den Befehl, dieses auszuräuchern. Mit dem Erlös der Aktion sollen die laufenden Geschäfte in Las Vegas finanziert werden. Der Protagonist gelangt in das Casino indem er sich von einem Wächter das Passwort sagen lässt. Dort schickt er unter Vorwänden die Wachen weg und tötet viele Menschen. Danach erhält er von Clemenza den Befehl, Moe Green umzubringen. Er findet diesen, trotz intensiver Verfolgung durch die Polizei, und erschießt ihn.</p>
<b>M 20</b>	<p><b>Feuertaufe</b></p> <p>Auf einem Friedhof wird der Protagonist von Michael aufgefordert mit Clemenza einen Auftrag zu erledigen. Der Protagonist nennt Michael "Mein Pate". Don Vito scheint gestorben und beerdigt zu sein. Bei der Taufe eines Kindes schwört Michael dem Teufel und seinen Werken ab. Der Priester fragt Michael, ob er getauft werden will. Dieser antwortet Ja. Unter der Vortäuschung von Friedensverhandlungen brechen Clemenza und der Protagonist wilde Kämpfe mit den Dons der Familien vom Zaun. Alle Dons werden getötet. Don Barzini erinnert vor seinem Tod an den Prolog, in dem der Vater des Protagonisten getötet wurde. "Ich wusste, dass du es bist." Der Protagonist erschießt ihn ohne Kommentar.</p>
<p><b>Don – Capo Decina – Don von New York</b></p> <p>In drei Schlussvarianten wird der Protagonist entweder Capo Decina, Don der Corleones oder Don von New York. Warum er die Möglichkeit hat, Michael zu ersetzen wird nicht erklärt.</p>	



## Anhang B: Mordaufträge: Dialoge Auftraggeber – Protagonist, Auftragsfenster für den Spieler

### Mordauftrag 01: Mikey Saleri

- Protagonist: „Mister Tessio, es ist mir eine Ehre Sie zu treffen.“  
Tessio: „Hallo Kleiner, ich hätt 'nen Job für dich. Wie sieht's aus.“  
Protagonist: „Für die Familie mache ich alles. Alles.“  
Tessio: „Wir haben ein Problem mit einen Tattaglia Klugscheißer, Mikeyl Saleri. Er treibt sich in der Nähe der Metzgerei rum, die du für uns rangeholt hast. Leg ihn um.“

#### TÖTEN SIE MIKEY SALERI

Suchen Sie Mikey Saleri. Er ist in der Gasse hinter Emilio's Butcher Shop in Little Italy. Saleri wollte einige Geschäftsfreunde der Corleones erpressen und hat gedroht, Emilio zu töten, wenn er kein Schutzgeld an die Tattaglias bezahlt. Lassen Sie Saleri schnell und diskret verschwinden ... am besten mit Ihren Fäusten.

**Belohnung: 500 \$ + 500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Kämpfen Sie mit bloßen Fäusten.

**Bonusbelohnung: 2.500 \$ + 2.500 Respekt**

### Mordauftrag 02: Donni Marinelli

- Tessio: „Ich hab nen Job für dich, Kleiner. Was hältst du von ner Runde Schlagtraining.“  
Protagonist: „Solange es nicht mein letzter Schlag ist. Was liegt an?“  
Tessio: „Dieses Tattaglia Arschloch Donni Marinelli hat was gegen einen unserer Freunde in der Hand, einen Polizeichef. Hier, nimm den Schläger und mach ihm klar, dass wir ne Nummer zu groß für ihn sind.“

#### TÖTEN SIE DONNIE MARINELLI

Donnie Marinelli wurde zuletzt im Ambassador Social Club in Brooklyn gesehen. Er hat Beweise, dass die Corleones einen Polizeichef schmieren. Jetzt erpresst er den Chief und wird immer unverschämter. Töten Sie Marinelli, bevor die Dinge außer Kontrolle geraten. Benutzen Sie dazu einen Baseballschläger.

**Belohnung: 500 \$ + 1.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Benutzen Sie einen Baseballschläger.

**Bonusbelohnung: 2.500 \$ + 5.000 Respekt**

**Mordauftrag 03: Tony Bianchi**

- Tessio: „Willkommen zurück, mein Freund, suchst du einen Job?“
- Protagonist: „Ist es diesmal endlich was Großes?“
- Tessio: „Toni Bianchi ist stinksauer wegen der Sache mit Marinelli. Er weiß, dass er der Nächste ist. Also schleich dich in sein Haus und lass dich nicht blicken. Wir besorgen 'ne Nutte als Ablenkung. Pass auf, das Haus wird gut bewacht. Setz die Garotte ein, dann kriegt er nichts mit.“

**TÖTEN SIE TONY BIANCHI**

Tony Bianchi ist ein Capo der Tattaglias und ein enger Freund von Marinelli. Bianchis Männer sind loyal und gefährlich. Sie müssen ihn also loswerden, bevor er sich rächen kann. Die Corleones haben in einem Bordell alles vorbereitet. Schleichen Sie sich rein ... und weichen Sie den Wachen aus!

**Belohnung: 500 \$ + 1.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Benutzen Sie den Würgedraht.

**Bonusbelohnung: 2.500 \$ + 7.500 Respekt**

**Mordauftrag 04: Plinio Ottaviano**

- Der Trojaner: „Ich arbeite für die Corleone Familie als Mann für heikle Angelegenheiten. Aber ich könnte einen Assistenten brauchen. Interessiert?“
- Protagonist: „Was will die Familie von mir? Was soll ich machen.“
- Der Trojaner: „Plinio Ottaviano hat es mit dem Geld der Straccis tatsächlich geschafft, einige Straßenbanden gegen uns aufzuhetzen. Leg ihn um, bevor er noch mehr Schaden anrichtet.“

**TÖTEN SIE PLINIO OTTAVIANO**

Plinio Ottaviano arbeitet für die Straccis. Er handelt in seinem Lagerhaus in Hell's Kitchen mit Dynamit. Neuerdings versorgt er einige örtliche Banden mit Sprengstoff. Sie können ihn einfach ausschalten oder Feuer mit Feuer bekämpfen ... rösten Sie ihn mit Molotow-Cocktails oder herumfliegenden Sprengstoffen!

**Belohnung: 1.500 \$ + 2.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Lassen Sie Plinio brennen.

**Bonusbelohnung: 7.500 \$ + 10.000 Respekt**

**Mordauftrag 05: Leon Grossi**

- Der Trojaner: „Die Corleones und ich brauchen wieder einmal deine Hilfe. Was sagst du?“
- Protagonist: „Für die Familie tue ich alles. Alles.“
- Der Trojaner: „Wir glauben, dass uns die Straccis in Jersey aus dem Geschäft bomben wollen. Wie es aussieht, steckt Leon Grossi hinter der Sache. Leg sie alle um.“

**TÖTEN SIE LEON GROSSI**

Leon Grossi ist ein Capo der Straccis. Er hat Ottavianos Geschäft übernommen und beschlossen, die Corleones in Hell's Kitchen aus dem Geschäft zu bomben. Schalten Sie den Kerl aus, bevor er einen Bandenkrieg anzettelt.

**Belohnung: 1.500 \$ + 2.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Werfen Sie Leon in den Backofen der Bäckerei.

**Bonusbelohnung: 7.500 \$ + 12.500 Respekt**

**Mordauftrag 06: Oscar Zavarelle**

- Der Trojaner: „Du siehst gut aus, mein Freund. Bist du an einem neuen Job interessiert?“
- Protagonist: „Die Familie kann auf mich zählen. Was soll ich tun?“
- Der Trojaner: „Ich will, dass Oscar Zavarelli leidet. Ich hab meine Gründe dafür. Töte ihn nicht gleich, sondern lass ihn langsam ausbluten. Wie ein Schwein. Der Bastard hat meine Schwester vergewaltigt.“

**SCHALTEN SIE OSCAR ZAVARELLE AUS**

Oscar Zavarelle ist ein Capo der Straccis. Das Schwein hat sich an einem 18-jährigen Mädchen vergangen. Oscar versteckt sich irgendwo im Industriegebiet von Hell's Kitchen. Wenn Sie ihn gefunden haben, bestrafen Sie ihn für seine Verbrechen.

**Belohnung: 5.000 \$ + 6.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Schießen Sie Oscar zuerst ins Knie, dann in die Schulter und schließlich in den Kopf.

**Bonusbelohnung: 25.000 \$ + 32.000 Respekt**

**Mordauftrag 07: Bobbi Marcolini**

- Peter Clemenza: „Hey, ich hab 'nen Job für dich. Könnte aber hässlich werden. Wie sieht's aus?“
- Protagonist: „Kein Problem. Um wen geht es?“
- Peter Clemenza: “Bobbi Marcolini. Ein Soldat der Cuneos. Hat Persönliches mit Geschäftlichem vermischt. Und jetzt ist einer meiner Leute tot. Sorg dafür, dass es wie ein Unfall aussieht. Alles klar, Junge?“

**TÖTEN SIE BOBBY MARCOLINI**

Bobby Marcollini ist ein Soldat der Cuneos. Er hat einen von Clemenzas Freunden getötet. Da die Corleones diesen Mord nicht angeordnet haben, muss es wie ein Unfall aussehen ... werfen Sie ihn von einem Dach oder einer Brücke.

**Belohnung: 1.500 \$ + 4.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Lassen Sie es wie einen Unfall aussehen. Werfen Sie ihn vom Dach oder von einer Brücke!

**Bonusbelohnung: 7.500 \$ + 22.000 Respekt**

**Mordauftrag 08: Ronnie Tosca**

- Peter Clemenza: „Dieser Job bringt dich ganz nach oben. Interessiert?“
- Protagonist: „Ich bin bereit! Worum geht's?“
- Peter Clemenza: „Ronni Tosca. Der Kerl arbeitet für die Cuneos. Er will dafür sorgen, dass sich die Schwarzhändler in Hell's Kitchen nicht mehr beliefern. Im Moment ist er beim Friseur. Schick ihn ins Jenseits. Verpass ihm ne Kugel von mir. Okay, Kleiner?“

**TÖTEN SIE RONNIE TOSCA**

Ronny Tosca ist der cleverste Capo der Cuneos. Er versucht die Corleones indirekt zu schwächen, indem er die örtlichen Schwarzhändler auf seine Seite zieht. Es dürfte schwierig sein, an Tosca heranzukommen. Fangen Sie ihn bei seinem Friseur in Little Italy ab.

Das ist Ihre Chance!

**Belohnung: 4.000 \$ + 5.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Verpassen Sie Ronnie eine neue Frisur ... mit einem Kopfschuss.

**Bonusbelohnung: 20.000 \$ + 28.000 Respekt**

**Mordauftrag 09: Mario DeBellis**

Peter Clemenza: „Ich hab nen Job für dich. Ist aber ne ziemlich komische Sache. Wie sieht's aus?“

Protagonist: „Für die Familie tue ich alles.“

Peter Clemenza: “Mario Debellis ist ein Capo der Cuneos. Er gehört zur alten Garde. Er denkt, die Corleones hätten ihn beleidigt. Jetzt will er ein Duell. Wir können ihn nicht ignorieren. Das ist ein anständiges Duell. Du ziehst deine Kanone also erst, wenn Mario bereit ist. So regeln wir hier in der alten Welt unsere Probleme, Junge. Mit Ehre.“

**SCHALTEN SIE MARIO DEBELLIS AUS**

Mario DeBellis ist ein Capo der Cuneos. Er behauptet, die Corleones hätten ihn beleidigt. Er ist ein Mann von Ehre und trennt Geschäftliches strikt von persönlichen Interessen. Allerdings greift Mario die Corleones ohne zu zögern an, wenn er dadurch seinen Ruf wiederherstellen kann. Regeln Sie die Sache wie ein Ehrenmann.

**Belohnung: 1.500 \$ + 4.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Duellieren Sie sich mit Mario und werfen Sie ihn über eine Kante.

**Bonusbelohnung: 7.500 \$ + 22.000 Respekt**

**Mordauftrag 10: Freddi Nobile**

Tessio: „Haben Sie Lust ein bisschen Tattaglia Blut zu vergießen?“

Protagonist: „Haben Sie was gegen die Tattaglias?“

Tessio: „Freddi Nobile ist der Consiglieri der Tattaglias, vermutlich ihr bester Mann. Er versteckt sich. Aber angeblich vögelt er im St. Martin's Hotel gelegentlich 'n Mädchen.“

**TÖTEN SIE FREDDIE NOBILE**

Freddie Nobile ist der Consiglieri der Tattaglias. Er weiß, wie man im Hintergrund bleibt. Glücklicherweise hat er eine Schwäche für die Damen im St. Martin's Hotel in Little Italy. Die Corleones wollen mit der Ermordung eines Consiglieris nicht in Verbindung gebracht werden. Sorgen Sie also dafür, dass es keine Zeugen gibt. Und passen Sie auf.

Freddie hat eine besondere Waffe!

**Belohnung: 4.000 \$ + 3.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Haben Sie Geduld und töten Sie Freddie mit einem Stromstoß, wenn er alleine ist.

**Bonusbelohnung: 20.000 \$ + 18.500 Respekt**

**Mordauftrag 11: Johnny Tattaglia**

- Tessio: „Du musst mir einen letzten Gefallen tun. Was sagst du?“
- Protagonist: „Sie sind so nervös. Ist alles okay?“
- Tessio: „Dein letztes Ziel ist Jonny Tattaglia, Don Tattaglias Sohn. Brich in seine Festung ein und erledige ihn, bevor er das, was von den Tattaglias übrig ist, gegen uns in die Schlacht führt.“

**TÖTEN SIE JOHNNY TATTAGLIA**

Johnny Tattaglia ist der Capo Decina der Familie. Nach dem Tod ihres Consigliere ist Johnnys Einfluss innerhalb der Familie gewachsen. Wenn Sie nichts unternehmen, richtet er unter den Corleones ein Blutbad an. Halten Sie ihn auf, bevor er seine Pläne in die Tat umsetzt!

**Belohnung: 4.000 \$ + 4.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Töten Sie Johnny, indem Sie eine Flasche werfen.

**Bonusbelohnung: 20.000 \$ + 20.000 Respekt**

**Mordauftrag 13: Tyrone Bloom**

- Sergeant Ferriera: „Komm schon, Corleone, die Sache kann nicht warten, wie sieht's aus?“
- Protagonist: „Ich helfe Ihnen. Was, oder sollte ich sagen wer, ist denn diesmal das Problem?“
- Sergeant Ferriera: „Komm mir nicht blöd, Junge! Hör zu, in diesem Krankenhaus liegt Richter Tyrone Bloom. Er hat eine Lungenentzündung und darf nicht aufstehen. Und das soll auch so bleiben! Bloom hat nämlich den Vorsitz in meinem Körperverletzungsverfahren. Hör mal, der Prozess läuft nicht gut – wenn der ehrenwerte Richter Bloom völlig überraschend von uns ginge wäre mein Leben deutlich einfacher. Es muss aussehen wie ein natürlicher Tod. Verpass ihm einfach eine Überdosis seines Schmerzmittels! Das Zeug wird im Keller gelagert.“

**ELIMINIEREN SIE TYRONE BLOOM**

Richter Tyrone Bloom hat den Vorsitz im Körperverletzungsverfahren gegen Ferriera. Aufgrund einer Erkrankung kann er das Krankenhaus momentan allerdings nicht verlassen.

Das ist Ihre Chance, Bloom auszuschalten.

Machen Sie mit einer Kugel kurzen Prozess oder beschenken Sie ihm einen „natürlichen“ Tod, indem Sie im Keller etwas Kaliumchlorid besorgen und dem ehrenwerten Richter eine tödliche Injektion verabreichen.

**Belohnung: 5.000 \$ + 6.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Verabreichen Sie Bloom eine tödliche Injektion.

**Bonusbelohnung: 25.000 \$ + 60.000 Respekt**

**Mordauftrag 14: Die Scaleri-Brüder**

- Sergeant Ferriera: „Okay, es wird Zeit unseren Freunden aus Chicago einen weiteren Besuch abzustatten. Bist du dabei?“
- Protagonist: „Das sind nicht meine Freunde, Sergeant, aber wenn der Preis stimmt, helfe ich Ihnen.“
- Sergeant Ferriera: „Gut. Erinnerst du dich noch an Patrick O'Donnell, den Kerl, den du in Midtown erledigt hast? Tja, jetzt sind zwei seiner Clowns in der Stadt, die Scaleri-Brüder. Sie wurden gerade aus dem Knast entlassen und suchen Ärger. Die Scaleri-Brüder sind gefährlich. Wenn sie in New York Fuß fassen, taucht auch der Rest ihrer Bande früher oder später hier auf. Du musst sie also erledigen bevor das passiert, kapiert?“

**ELIMINIEREN SIE DIE SCALERI-BRÜDER**

Ray und James Scaleri sind Killer des Syndikats in Chicago. Anstatt in New York von vorne anzufangen, haben sie beschlossen, die Geschäfte der Straccis zu übernehmen. Schalten Sie die Scaleri-Brüder aus, damit das Syndikat aus Chicago in New York nicht Fuß fassen kann.

**Belohnung: 6.000 \$ + 7.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Töten Sie beide Scaleris gleichzeitig.

**Bonusbelohnung: 30.000 \$ + 75.000 Respekt**

**Mordauftrag 15: Ronaldo Manning**

- Sergeant Ferriera: „Du lieferst Ergebnisse, Corleone, deshalb vertrau ich dir. Kannst du noch nen Job für mich erledigen?“
- Protagonist: „Okay, aber ich warne Sie: Die Familie behält Sie im Auge. Man sagt, Sie machen nur Ärger.“
- Sergeant Ferriera: „Ich mache Ärger? Sehr witzig, Partner! Nein, es gibt nur einen Cop, um den wir uns Sorgen machen sollten – diesen Schnüffler von der Dienstaufsicht, Ronaldo Manning. Manning hat Ermittlungen gegen mich eingeleitet. Gegen mich! Er muss verschwinden und zwar schnell! Er und seine Leute arbeiten an einem Fall in Hell's Kitchen. Wenn du ihn siehst, schick dem Wichser 'ne Botschaft. Lass ihn absaufen, capice?“

**SCHALTEN SIE RONALDO MANNING AUS**

Ronaldo Manning ist ein Ermittler der Dienstaufsicht. Er bereitet einen Prozess gegen Ferriera vor und hat bald genug Beweise, um Anklage zu erheben. Ertränken Sie Manning, bevor er Anklage erheben kann, und schicken Sie der Dienstaufsicht auf diese Weise eine Botschaft.

**Belohnung: 7.500 \$ + 10.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Ertränken Sie Ronaldo.

**Bonusbelohnung: 37.500 \$ + 100.000 Respekt**

**Mordauftrag 16: Sergeant Ferriera**

- Protagonist: „Ich dachte, Sie werden überwacht!“
- Sergeant Ferriera: „Nicht mehr! Manning ist tot – die Ermittlungen wurden eingestellt. Ich bin unantastbar – dank Dir! Aber, eine Sache wäre noch zu erledigen. Interessiert?“
- Protagonist: „Klar! Solange Sie den Mund halten wenn ich fertig bin! Ich will nicht, dass die Corleones von der Sache erfahren.“
- Sergeant Ferriera: „Okay, also hör zu! Josef Niekrasz ist in Polen ’ne ganz große Nummer. Er hat Kontakte zum organisierten Verbrechen in ganz Osteuropa. Interpol hat eine saftige Belohnung auf ihn ausgesetzt und wir beide werden sie kassieren! Josef wurde zuletzt an der Überführung zum Holland Tunnel gesehen. Er wird tot oder lebendig gesucht. Ich will also nicht hören, dass er dir entwischt ist. Leg ihn um! Und bring mir seinen Kopf! Und dann machen wir Fifty-fifty, Partner.“

**ELEMINIEREN SIE JOSEF NIEKRASZ**

Josef Niekrasz ist ein international gesuchter Verbrecherboss aus Polen. Ferriera hat erfahren, dass sich Niekrasz in New York aufhält, um über den Kauf von Waffen und Drogen aus Europa zu verhandeln. Sichern Sie sich das Kopfgeld, indem Sie Niekrasz in einen LKW werfen und zu Sergeant Ferriera bringen.

**Belohnung: 10.000 \$ + 15.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Werfen Sie Josef Niekrasz in einen LKW und bringen Sie ihn zu Sergeant Ferriera.

**Bonusbelohnung: 50.000 \$ + 150.000 Respekt**

*Protagonist läuft los, erkennt jedoch, dass er in einen Hinterhalt von Sergeant Ferriera geraten ist.*

**NEUER AUFTRAG**

**Entkommen Sie dem Hinterhalt!**

*Protagonist kämpft und flieht schließlich.*

**SCHALTEN SIE SERGEANT FERRIERA AUS**

Sergeant Ferriera hat Sie reingelegt! Er hat den Hinterhalt geplant, um seine Spuren zu verwischen. Allerdings denkt Ferriera, dass Sie tot sind ... Kehren Sie zum Polizeirevier in Little Italy zurück und rächen Sie sich ... zeigen Sie Ferriera, was die Corleones mit Verrätern machen.

**Belohnung: 10.000 \$ + 15.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Statuieren Sie an Ferriera ein Exempel: Schleifen Sie ihn auf die Straße und töten Sie ihn.

**Bonusbelohnung: 50.000 \$ + 150.000 Respekt**



**Mordauftrag 17: Luigi Fusco**

Al Neri: „Der Don will in New Jersey Fuß fassen. Aber zuerst müssen wir ein paar faulige Tattaglia-Äpfel loswerden. Ist das was für dich?“

Protagonist: „Tattaglias in Jersey? Was ist da los?“

Al Neri: Luigi Fusco. „Arbeitet für die Tattaglias. Er lässt Mädchen Drogen aus Kalifornien in die Stadt schmuggeln. Die Bullen kommen nicht an ihn ran. Und an dieser Stelle kommst du ins Spiel. Du musst Luigi erledigen und ich will, dass es die Tattaglias erfahren. Hier nimm dieses Bleirohr. Du weißt, was du zu tun hast. OK. Falls du mich suchst. Ich bin bei meinem Mädchen in Jersey.“

**TÖTEN SIE LUIGI FUSCO**

Luigi Fusco ist ein Capo der Tattaglias, der von jungen Frauen Drogen aus Kalifornien in die Stadt schmuggeln lässt. Er ist charmant aber brutal. Sorgen Sie dafür, dass Luigi die Frauen von New Jersey in Ruhe lässt und schicken Sie den Tattaglias eine Botschaft, die sie nicht vergessen.

**Belohnung: 1.500 \$ + 3.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Töten Sie keine Polizisten!

**Bonusbelohnung: 7.500 \$ + 15.000 Respekt**

**Mordauftrag 18: Michael Costa**

Rocco: „Das war gute Arbeit beim letzten Mal! Die Tattaglias haben Angst. Bist Du bereit, was gegen die Straccis zu unternehmen?“

Protagonist: „Das weißt Du! Was liegt an?“

Rocco: „Die Straccis haben einen Capo, Michael Costa. Der Kerl schmuggelt Waffen über die kanadische Grenze und diese Waffen töten Corleones. Costa muss sterben. Seine Lieferungen kommen am Bahnhof an. Du hast also jede Menge Deckungsmöglichkeiten. Benutz dein Auto, capice?“

**TÖTEN SIE MICHAEL COSTA**

Michael Costa ist ein Capo der Straccis, der Waffen über die kanadische Grenze schmuggelt. Wenn ihm niemand das Handwerk legt, zettelt er mit seiner kleinen aber schlagkräftigen Armee einen Krieg an. Angeblich hat Costa im Bahnhof von New Jersey sein Hauptquartier aufgeschlagen.

**Belohnung: 1.500 \$ + 5.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Überfahren Sie Costa mit einem Auto.

**Bonusbelohnung: 7.500 \$ + 25.000 Respekt**

**Mordauftrag 19: Nikolas Klaus**

- Rocco: „Jersey ist kein gutes Pflaster für die Cuneos, aber hier sind sie gut im Geschäft. Kannst du sie erledigen?“
- Protagonist: „Die Cuneos werden sich fragen, was passiert ist. Wie ist der Plan?“
- Rocco: „Nicolas Klaus spielt den biedereren Geschäftsmann. Aber der verdammte Klaus wäscht Geld für die Cuneos. Nicolas gibt in seinem Haus 'ne Party. Das ist deine Chance, an ihn ranzukommen. Sei einfach ganz normal, geh auf ihn zu und dreh' ihm den Hals um!“

**ERLEDIGEN SIE NICOLAS KLAUS**

Nicolas Klaus ist ein Geschäftspartner der Cuneos. Er ist bekannt für seine Brutalität, seine Alkoholexzesse und seine extrem aufmerksamen Leibwächter! Seine Leute riechen eine Waffe auf 10 Meilen. Lassen Sie Ihre Waffen auf der Party also erst einmal stecken!

**Belohnung: 5.000 \$ + 6.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Erwürgen Sie ihn mit bloßen Händen.

**Bonusbelohnung: 25.000 \$ + 30.000 Respekt**

**Mordauftrag 20: Kelly KO Berry**

- Rocco: „Du kennst doch diese Box-Clubs, oder? Ich sollte da gar nicht hingehen, aber, naja, ich hab' eben eine Schwäche dafür. Kannst Du mir helfen?“
- Protagonist: „Du spielst wieder? Verdammt, Rocco, wir können dir nicht ständig den Arsch retten!“
- Rocco: „Ich weiß, Kelly Berry ist ein Preisboxer. Meine Jungs haben ihn überzeugt, dass er verliert. Aber er hat's sich anders überlegt. Der Spaß hat mich zehn Riesen gekostet! Ich hatte eine Abmachung mit Berry und ich will mein Geld wieder. Mach ihn in einem fairen Kampf fertig! Das Preisgeld teilen wir uns!“

**SCHALTEN SIE KELLY BERRY AUS**

Kelly „KO“ Berry ist ein alternder Preisboxer, der in der sechsten Runde hätte zu Boden gehen sollen. Leider hat Kellys Stolz gesiegt und der Dummkopf hat den Kampf gewonnen. Sein Sieg hat die Zuschauer beeindruckt und gewisse Leute sehr viel Geld gekostet.

Schlüpfen Sie in Ihre Handschuhe und verpassen Sie ihm eine Abreibung.

**Belohnung: 50 \$ + 1.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Schicken Sie Kelly in einem fairen Boxkampf auf die Bretter.

**Bonusbelohnung: 10.000 \$ + 50.000 Respekt**

**Mordauftrag 21: Giovanni Armanno**

- Rocco: „Wir tun den Bullen einen Gefallen und treten den Barzinis in den Arsch. Kannst Du ein Geheimnis bewahren?“
- Protagonist: „Kein Problem! Schieß los!“
- Rocco: „Giovanni Armanno ist Barzinis rechte Hand in Sizilien, aber im Moment ist er, ähm, geschäftlich in den Staaten. Lange Rede, kurzer Sinn: Er hat 'nen FBI-Mann entführt. Wenn die Cops Barzinis vor Gericht zerren, sind die Corleones die lachenden Briten. Stell Giovanni kalt, aber vergiss nicht: Den Bullen brauchen wir lebend, capice?“

**ELEMINIEREN SIE GIOVANNI ARMANNO**

Giovanni Armanno ist Barzinis rechte Hand in Sizilien. Momentan ist er geschäftlich in der Stadt und hat einen FBI-Agenten entführt, der Giovanni's Männer an die USA ausliefern wollte. Die Corleones könnten von den FBI-Ermittlungen gegen die Barzinis profitieren. Sorgen Sie also dafür, dass der Agent nicht getötet wird!

**Belohnung: 5.000 \$ + 6.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Schalten Sie Giovanni und seine Leute aus, ohne den FBI-Agenten zu töten.

**Bonusbelohnung: 25.000 \$ + 30.000 Respekt**

**Mordauftrag 22: Jaggy Jovino**

- Al Neri: „Wenn ich Gefälligkeit sage, weißt du, was du zu tun hast.“
- Protagonist: „Für Michael tue ich alles. Worum geht's.“
- Al Neri: „Erinnerst du dich an George Jovino. Der Kerl hat Dreck am Stecken. Er versteckt sich in Rosas Blumenladen. Aber er steht auf Barzinis Gehaltsliste.“

**TÖTEN SIE JAGGY JOVINO**

Jaggy Jovino hat den Corleones den Rücken gekehrt und versorgt die Barzinis mit Informationen. Er weiß nicht, dass er fällig ist. Fangen Sie ihn bei Rosa in Little Italy ab und zeigen Sie ihm, was die Corleones mit Verrätern machen, aber lassen Sie keine unschuldigen Mädchen ins Kreuzfeuer geraten!

**Belohnung: 7.500 \$ + 7.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Verletzen Sie keine unschuldigen Mädchen!

**Bonusbelohnung: 37.500 \$ + 35.000 Respekt**

**Mordauftrag 23: Big Bobby Toro**

- Al Neri: „Michael bat mich, dir diesen schwierigen Job anzuvertrauen. Bist du dabei?“
- Protagonist: „Geht es wieder gegen die Barzini?“
- Al Neri: „Barzini will Big Bobby Toro, seinen Lieblingscapo, für ein paar Monate in Rikers verstecken. Momentan ist er in einem Polizeirevier. Du musst dafür sorgen, dass er es nicht mehr lebend verlässt.“

**TÖTEN SIE BIG BOBBY TORO**

Big Bobby Toro ist ein Capo der Barzini, den die Corleones tot sehen wollen. Die Barzini wissen, dass er nur an einem Ort der Welt sicher ist ... im Gefängnis auf Riker Island. Verhindern Sie, dass Bobby nach Riker Island verlegt wird, aber töten Sie keine Polizisten! Die Corleones wollen nicht noch mehr Ärger!

**Belohnung: 7.500 \$ + 7.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Töten Sie keine Polizisten!

**Bonusbelohnung: 37.500 \$ + 37.500 Respekt**

**Mordauftrag 24: Pietro Testa**

- Al Neri: „Ich hab was für dich, von Michael. Bei der Sache ist Präzision gefragt. Kannst du das?“
- Protagonist: „Präzision ist mein zweiter Vorname. Worum geht's?“
- Al Neri: „Pietro Testa versucht die Cops zu schmieren. Die Geldübergabe ist irgendwo in der Bowery. Oder in Little Italy. Du kennst das ja inzwischen.“

**TÖTEN SIE PIETRO TESTA**

Die Corleones verlieren die Unterstützung der örtlichen Polizeichefs. Grund dafür ist Pietro Testa, ein Capo der Barzini. Er kauft sich ihre Loyalität mit bestimmten Privilegien in den Bordellen der Barzini. Schicken Sie den Barzini eine Botschaft: Töten Sie Testa, wenn er dem Polizeichef die Hand schüttelt.

**Belohnung: 5000 \$ + 8.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Töten Sie Pietro während des Treffens mit dem Polizeichef.

**Bonusbelohnung: 25.000 \$ + 40.000 Respekt**

**Mordauftrag 25: Jack Fontana**

- Der Trojaner: „Unsere Freunde schicken mich. Sie wollen ein Problem aus der Welt schaffen. Bist du dabei?“
- Protagonist: „Was muss ich tun?“
- Der Trojaner: „Jack Fontana ist der Consigliere der Straccis. Die jüngsten Anschläge auf seine Familie lassen ihn verzweifeln. Schalte ihn aus, bevor er ein Problem wird.“

**ELIMINIEREN SIE JACK FONTANA**

Jack Fontana ist der Consigliere der Straccis. Er hat mit dem Verkauf von gestohlenen Waren aus dem Hafen von Hell's Kitchen ein Vermögen verdient. Unglücklicherweise stören Jacks Geschäfte Michael Corleones Expansionspläne. Eliminieren Sie Jacks Wachen und schalten Sie ihn aus.

**Belohnung: 7.500 \$ + 15.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Erwürgen Sie ihn mit bloßen Händen.

**Bonusbelohnung: 37.500 \$ + 75.000 Respekt**

**Mordauftrag 26: Salvatore Stracci**

- Der Trojaner: „Die Familie bittet dich um einen Gefallen. Wie lautet deine Antwort?“
- Protagonist: „Einverstanden. Aber wieso kenne ich Sie immer noch nicht?“
- Der Trojaner: „Jetzt können wir enger zusammenarbeiten. Salvatore Stracci, der Sohn des Don. Wir werden ihn töten, du und ich. Ich wurde angewiesen dir dieses Dossier zu übergeben.“

**TÖTEN SIE SALVATORE STRACCI**

Salvatore Stracci ist der Sohn des Dons und der neue Capo Decina seiner Familie. Er hat vor, die Geschäfte der Straccis zu stärken, indem er in der Nähe von Hell's Kitchen ein Lagerhaus der Corleones zerstört. Schalten Sie ihn aus, bevor er seinen Plan in die Tat umsetzt!

**Belohnung: 5.000 \$ + 6.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Töten Sie Salvatore, bevor er das Lagerhaus sprengen kann!

**Bonusbelohnung: 25.000 \$ + 32.000 Respekt**

**Mordauftrag 27: Luciano Fabbri**

Peter Clemenza: „Ich hab Arbeit für dich. Bist du bereit, den Fettsack zu erledigen?“

Protagonist: „Klar. Welcher Fettsack soll's denn sein?“

Peter Clemenza: „Lugiano Fabri, der Consigliere der Cuneos ist ein großer Esser. Er wird bewacht. Aber beim Mittagessen kannst du ihn dir schnappen. Nimm dich vor seinen Bodyguards in Acht. Und schick Fabri zu den Fischen!“

**TÖTEN SIE LUCIANO FABBRI**

Luciano Fabbri ist der Consigliere der Cuneos. Trotz des unsicheren Waffenstillstands zwischen seiner Familie und den Corleones will Luciano einen Krieg! Da er innerhalb der Familie großen Einfluss genießt, müssen Sie ihn beseitigen, bevor er Ärger macht!

**Belohnung: 7.500 \$ + 10.00 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Provozieren Sie Luciano, bevor Sie ihn zur Hölle schicken.

**Bonusbelohnung: 37.500 \$ + 50.000 Respekt**

**Mordauftrag 28: Domenico Mazza**

Rocco: „Es gibt Arbeit. Michael will, dass die Sache geregelt wird, okay?“

Protagonist: „Geht es wieder gegen die Barzinis?“

Rocco: „Die Barzinis sind angeschlagen. Wenn jemand das Ruder noch rumreißen kann, dann Dominico Mazza, Ihr Consigliere. Der Don hat gesagt, ich soll dir alle Informationen geben, die wir haben.“

**TÖTEN SIE DOMENICO MAZZA**

Domenico Mazza ist der Consigliere der Barzinis. Er ist stinkreich und ausgesprochen paranoid. Mit seinem Geld finanziert er eine Armee von Leibwächtern. Alleine haben Sie gegen den Kerl keine Chance. Besorgen Sie sich einen zweiten Mann, der Ihnen unter die Arme greift.

**Belohnung: 10.000 \$ + 9.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Lassen Sie Domenico von einem Ihrer Leute aus einem fahrenden Auto heraus töten.

**Bonusbelohnung: 50.000 \$ + 45.000 Respekt**

**Mordauftrag 29: Emilio Barzini Jr.**

- Al Neri: „Michael schickt mich. Bist du bereit, den Barzinis ans Bein zu pinkeln?“
- Protagonist: „Natürlich bin ich bereit. Das weißt du.“
- Al Neri: „Die Barzinis geben ihrem ehemaligen Consigliere die letzte Ehre. Die Beerdigung ist die perfekte Gelegenheit Don Barzini's Sohn Emilio auszuschalten. Der Trauerzug der Barzinis dürfte extrem gut bewacht sein. Viel Glück!“

**TÖTEN SIE EMILIO BARZINI JR.**

Emilio Barzini Jr. ist der neue Capo Decina der Barzinis. Er hat eine Trauerfeier für den verstorbenen Consigliere Domenico Mazza organisiert.

Nutzen Sie diese Gelegenheit, um die Barzinis ein für alle Mal auszurotten!

Emilio ist schnell und clever genug, um zu fliehen, wenn man ihn in die Ecke drängt. Sorgen Sie dafür, dass er nicht entkommt.

**Belohnung: 10.000 \$ + 9.500 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Schalten Sie Emilio Barzini mit einer Autobombe aus.

**Bonusbelohnung: 50.000 \$ + 47.500 Respekt**

**Mordauftrag 30: Marco Cuneo**

- Peter Clemenza: „Dieser Job ist ne große Sache. Traust du es dir zu?“
- Protagonist: „Groß? Wer ist das Ziel?“
- Peter Clemenza: “Marco Cuneo. Don Cuneo's Sohn. Er hat ne absolut saubere Weste, Kleiner. Das heißt aber nicht, dass er nicht gefährlich ist. Marco ist ein angesehener Geschäftsmann. Sogar bei der Polizei. Es muss wie ein Unfall aussehen. Ein Verkehrsunfall.“

**TÖTEN SIE MARCO CUNEO**

Marco Cuneo ist der Capo Decina und der Sohn des Dons. Er genießt in der Öffentlichkeit großes Ansehen und unterhält gute Beziehungen zu den Behörden. In Wirklichkeit ist er ein brutaler Anführer, der für den Tod unzähliger Soldaten der Corleones verantwortlich ist. Finden Sie Marco und erteilen Sie ihm eine Lektion. Aber Vorsicht ... lassen Sie seinen Tod wie einen Unfall aussehen.

**Belohnung: 7.500 \$ + 15.000 Respekt**

**BONUSBEDINGUNG:** Werfen Sie Marco in einen Straßengraben oder auf Schienen.

**Bonusbelohnung: 37.500 \$ + 75.500 Respekt**

---

**Anhang C: Belohnungen durch Respekt und Geld bei Missionen und Mordaufträgen**

<b>Mission</b>	<b>Respekt</b>	<b>Geld in \$</b>
1	400	500
2	750	1000
3	2500	1500
4	3500	2000
5	4000	2000
6	4500	2500
7	6500	5000
8	7500	7500
9	17000	10000
10	10000	10000
11	12500	15000
12	15000	20000
13	15000	30000
14	20000	35000
15	30000	40000
16	40000	45000
17	75000	50000
18	80000	50000
19	100000	50000
20	175000	150000



Mordauftrag	Respekt	Geld in \$	Bei Erfüllung der So-und-nicht-anders Regel <sup>23</sup>	
			Respekt	Geld in \$
1	500	500	2500	2500
2	1000	500	5000	2500
3	1500	500	7500	2500
4	2000	1500	10000	7500
5	2500	1500	12500	7500
6	6500	5000	32000	25000
7	4500	1500	22000	7500
8	5500	4000	28000	20000
9	4500	1500	22000	7500
10	3500	4000	18000	20000
11	4000	4000	20000	20000
12	4000	4000	40000	20000
13	6000	5000	60000	25000
14	7500	6000	75000	30000
15	10000	7500	100000	37500
16	15000	10000	150000	50000
17	3000	1500	15000	7500
18	5000	1500	25000	7500
19	6000	5000	30000	25000
20	1000	50	50000	10000
21	6000	5000	30000	25000
22	7000	7500	35000	37500
23	7500	7500	37500	37500
24	8000	5000	40000	25000
25	15000	7500	75000	37500
26	6500	5000	32000	25000
27	10000	7500	50000	37500
28	9000	10000	45000	50000
29	9500	10000	47500	50000
30	15000	7500	75000	37500

<sup>23</sup> Erklärung der Regel unter 4.1

## Anhang D Öffentliche Auseinandersetzung über Gewalt im Spiel *Der Pate*

SPIEGEL ONLINE - 18. April 2007, 10:11

URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,477878,00.html> (23.08.07)

### NACH AMOKLAUF VON BLACKSBURG

#### Kriminologe fordert Spielverbote

**Es ist derzeit nicht bekannt, dass Computerspiele in einem Zusammenhang mit dem Amoklauf von Blacksburg stehen. Doch schon fordert der Kriminologe Christian Pfeiffer eine stärkere Kontrolle so genannter Killerspiele.**

Der Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen, Christian Pfeiffer, fordert, die Verbreitung von Killerspielen unter Strafe zu stellen. Ihm bereite große Sorge, "dass sich vor allem männliche Jugendliche systematisch desensibilisieren durch Computerspiele, die Tötungsarien vorzeichnen", sagte Pfeiffer der "Passauer Neuen Presse".

Deshalb plädiert Pfeiffer für ein Werbe- und Verkaufsverbot von gewaltverherrlichenden Computerspielen. "Für Spiele mit extremen Gewaltexzessen wie, *Der Pate*', bei denen aggressives Töten mit Punkten belohnt wird, brauchen wir sogar ein strafrechtliches Verbot", fügte Pfeiffer hinzu.

Martin Lorber, Sprecher des Herstellers von "Der Pate", Electronic Arts, zu SPIEGEL ONLINE: **"Es gibt in diesem Spiel keine Gewaltverherrlichung. Wäre das so, ist das ein Fall für den Staatsanwalt. Wir haben schon Gesetze, die das verbieten."**

Experten zweifeln auch den von Pfeiffer unterstellten Zusammenhang von Brutalität und Punkten im genannten Spiel "Der Pate" an. Gunnar Lott, Chefredakteur des Fachmagazins Gamestar zu SPIEGEL ONLINE: **"Es gibt kein Spiel in Deutschland, bei dem man für den Grad der Gewalt belohnt wird."**

*lis/ddp*

---

© SPIEGEL ONLINE 2007

Alle Rechte vorbehalten

Vervielfältigung nur mit Genehmigung der SPIEGELnet GmbH

## Statement von EA zu Pfeiffer-Vorwürfen

24.05.2007 | 16:00 | Björn | Quelle: Krawall Gaming Network

Vor etwa zwei Wochen stellte der Direktor des niedersächsischen Kriminologischen Forschungsinstituts, Professor Christian Pfeiffer, seine Studie zur Gewalt in Computerspielen und zu den Einschätzungen der USK vor. Alle Informationen zu der Veranstaltung liefert euch unser Special.

Als Paradebeispiel für gewaltverherrlichende Spiele führt der Kriminologe zu- meist Electronic Arts' „Der Pate“ an. Auf der Pressekonferenz zur Veröffentlichung seiner Studie zitierte Pfeiffer aus Spiel und Lösungsbuch: „Beim ‚Mordauftrag 8‘ soll Oscar Zavarelle getötet werden. Es heißt dazu: ‚Ich will, dass Oscar Zavarelle leidet. Ich habe meine Gründe dafür. Töte ihn nicht gleich, sondern lass ihn langsam ausbluten. Wie ein Schwein ... Die Vorgabe ist, Oscar ins Knie zu schießen, dann in die Schulter und zuletzt ins Kinn. Befolge diesen Plan, um einen zusätzlichen Respekt-Bonus zu erhalten.“

Auf Nachfrage von Krawall gab der Publisher nun ein Statement zu den in der Pressekonferenz geäußerten Vorwürfen ab:

„Das Lösungsbuch zum Spiel ‚Der Pate‘ richtet sich wie das Spiel selbst an erwachsene Spieler. **Die Anwendung von Gewalt in unterschiedlichen Formen gehört, wie auch bei seinen literarischen und filmischen Vorbildern, zum Kontext dieses Spiels. Eine Gewaltverherrlichung in Form einer Glorifizierung von Gewalttaten im Spiel selbst findet nicht statt.**

Wie in allen Medien, seien es Film, Buch, TV oder andere, kann Gewalt in den Kontext der Gesamthandlung durchaus auch in unterschiedlichen Darstellungsformen eingebunden werden. Solange diese Darstellungsformen im Einklang mit den gesetzlichen Bestimmungen eines Landes stehen, sind Aussagen zu diesen Darstellungsformen lediglich eine Geschmacksbekundung des jeweiligen Betrachters.

Electronic Arts legt großen Wert auf die Förderung des Jugendschutzes und eine verbesserte Aufklärung der Öffentlichkeit über vermeintliche und tatsächliche Wirkungszusammenhänge von Videospiele und Sozialverhalten. Unter anderem zu diesem Zweck wurde gemeinsam mit der Fachhochschule Köln und Nintendo die Initiative ‚Spielraum‘ ins Leben gerufen.“

URL: <http://www.krawall.de/web/Killerspiele/news/id,25045/commentsaction,show/s,>  
(23.08.07)

## Anhang E: Francis Ford Coppola über das Spiel *Der Pate*



Francis Ford-Coppola

URL: <http://ps2.ign.com/articles/602/602934p1.html> (23.08.07)

### Coppola Disowns Godfather Game

The films' creator takes one look and gives a big thumbs down.

by David Adams

**April 8, 2005** - Francis Ford Coppola, director of the original *Godfather* films, says he never gave permission for a video game to be made from the property, according to a story in the New York Post.

Electronic Arts recently announced it is creating a game based on the classic films, which will use many of the same settings and characters -- including the likeness and voice of Marlon Brando as the Don himself.

According to the *Post* article, Coppola expresses his disdain on this Sunday's edition of "Sunday Morning ShootOut" on AMC.

"I knew nothing about it. They never asked me if I thought it was a good idea," the article quotes Coppola as saying. "I went and I took a look at what it was ... What they do is they use the characters everyone knows and they hire those actors to be there and only to introduce very minor characters. And then for the next hour they shoot and kill each other."

EA's game, which features open-ended gameplay almost certainly inspired by the brutal *Grand Theft Auto* series, marks the publishing giant's foray into Mature-rated titles. Apparently the game is already too violent for the original film's director.

"I had absolutely nothing to do with the game and I disapprove," Coppola says. "I think it's a misuse of film."

Electronic Arts obtained the video game rights to *The Godfather* from Paramount, which owns the rights to the film property.

## **Der Star-Regisseur blieb ungefragt**

### **Der Pate: Regisseur Coppola erbost über Spielumsetzung**

#### **Michael Dees**

Francis Ford Coppola ist US-Medienberichten zufolge mächtig sauer darüber, dass Paramount Pictures "seinen" Kultfilm "[Der Pate](#)" an die Spielebranche verkauft hat. Er sei diesbezüglich nie informiert worden, zetert der Star-Regisseur, niemand hätte nach seiner Meinung gefragt.

Coppola sieht in dem Spiel von Electronic Arts nur unbedeutende Charaktere, die, nachdem sie von bekannten Protagonisten vorgestellt wurden, sich gegenseitig erschießen oder anderweitig killen. "Ich habe absolut nichts mit diesem Spiel zu tun und bin damit nicht einverstanden", stellt Coppola klar. Nach seiner Ansicht handelt es sich um einen Missbrauch des Films.

Eine Gefährdung für die Veröffentlichung des Action-Adventures ist trotzallem unwahrscheinlich. Im Gegenteil: Mittlerweile existiert eine Website zu dem für Herbst 2005 angekündigten Titel, der für PC, Xbox, Playstation 2 und Playstation Portable erscheinen wird.

URL: <http://www.netzwelt.de/news/70758-der-pate-regisseur-coppola-erbost.html> (23.08.07)



**Anhang F: DVD mit Spielsequenzen aus *der Pate: die Don Edition***