merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Dana Neuleitner: Widerstand in dunklen Zeiten

Beitrag aus Heft »2020/04 Medien und Narrative - Die Kraft des Erzählens in mediatisierten Welten«

HandyGames (2020). Through the Darkest of Times. App für Android und iOS. USK 12, 7,99 €.

In einem dunklen Raum sitzen ein paar Menschen um einen Tisch herum. Vor ihnen liegen ein Stadtplan und ein Stapel Zeitungen. Die Stimmung ist gedrückt, denn Deutschland steht Kopf. Die Nationalsozialisten sind an die Macht gekommen und beginnen damit, ihre Ideologien unter das Volk zu bringen. Die Aufgabe der Spieler*innen bei ‚Through the Darkest of Times' ist es nun, Mitglieder für eine Widerstandsgruppe zu rekrutieren und verschiedene Missionen gegen die Nazis durchzuführen.

Im Gegensatz zu anderen Spielen geht es in diesem nicht darum, heldenmäßig das Regime zu stürzen, im Krieg möglichst viele Gegner*innen zu töten oder den Zweiten Weltkrieg zu verhindern: Die Spieler*innen nehmen die Rollen normaler Zivilist*innen ein, die ab Hitlers Ernennung zum Reichskanzler 1933 versuchen, von einem Berliner Hinterzimmer aus mit einfachen Mitteln Widerstand zu leisten. In vier Kapiteln werden Machtergreifung, Höhepunkt der Macht, Krieg und Zusammenbruch des Regimes thematisiert. Es müssen Entscheidungen getroffen, Unterstützer*innen gesucht und die Moral der Gruppe gestärkt werden. Am Rundenanfang werden stets drei kurze fiktive Zeitungsartikel eingeblendet, die einzelne zeitliche Ereignisse überblicksartig anschneiden. Hier erhalten die Spieler*innen beispielsweise Details aus den Nachbarländern, die seit dem Geschichtsunterricht möglicherweise nicht mehr allzu präsent sind oder dort nicht behandelt wurden.

Welche Aufgaben im jeweiligen Spielabschnitt zur Verfügung stehen, ist auf dem Berliner Stadtplan zu erkennen. Je nach ausgeführter Handlung erscheinen weitere Optionen, die erfüllt werden können. Das Spektrum reicht von elementaren Tätigkeiten wie Spendensammeln oder Kontakte knüpfen bis hin zu Befreiungsaktionen, Informationsübermittlung ans Ausland, Aufdeckung einer Wunderwaffe oder Angriffen auf SS-Truppen. Das Gefahrenlevel und dadurch mögliche Auswirkungen auf die Gruppe variieren – es gilt, die Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder richtig einzusetzen und mit ihren Schwächen und Charaktereigenschaften gut umzugehen. Viele Tätigkeiten bauen aufeinander auf, oft ist aber nicht sofort erkennbar, wo die Vorbereitungen stattfinden müssen, da etwa deren Symbole nicht immer eindeutig zuzuordnen sind.

Das Planen der Aktionen selbst wird immer wieder von Dialogen und Story-Episoden unterbrochen, in denen die Geschehnisse der damaligen Zeit und die Schicksale der einzelnen Figuren besonders in den Fokus rücken. Die zeitlichen Phasen des Nationalsozialismus werden in diesen Sequenzen gut sichtbar und nachvollziehbar. Hier warten teils schwere Entscheidungen auf die Spieler*innen. So kann es beispielsweise zwischen den Gruppenmitgliedern zu Unstimmigkeiten und gegenseitigen Verdächtigungen kommen. Die Spieler*innen stehen etwa vor der Wahl, einen vermeintlichen Spitzel rauszuwerfen, einem verarmten Mitglied die spärlichen Ersparnisse zur Verfügung zu stellen oder einem alten wehrlosen Mann gegen die Braunhemden zu helfen oder sich lieber rauszuhalten. Wie würden die Spieler*innen wohl im echten Leben handeln? Das Spiel regt zum Nachdenken an, ob man diese digitale Zivilcourage auch im realen Alltag beweisen würde. In diesen Zwischensequenzen werden die Alltagsprobleme oft überlagert von düsteren Einblicken in die Taten der Nationalsozialisten. In den comicartigen Einblendungen, die von teils sehr langen Texten begleitet werden, finden

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

beispielsweise die Köpenicker Blutwoche, die Eröffnung der Olympischen Spiele 1936 und ein Bericht zu den Taten des Auschwitz-Lagerarzts Mengele statt. Die dunkel gehaltenen Zeichnungen unterstreichen den Grundton des Spiels. Die Lage erscheint oft aussichtslos, nicht immer kann man helfen. Doch obwohl man eigentlich weiß, dass die kleine Widerstandsgruppe nicht viel an den großen Geschehnissen ändern kann, möchte man dennoch so viel wie möglich bewirken. Jede noch so kleine Entscheidung kann dabei enorme Auswirkungen auf den Spielverlauf und die möglichen Missionen nehmen. Taktisches Geschick und Fingerspitzengefühl sind gefragt, sonst gerät man schnell selbst in Verdacht und gefährdet das Team.

Hin und wieder schleichen sich kleine Logikfehler ein. Zum Beispiel verliert eine Unterstützerin zunächst ihr ungeborenes Kind, bekommt es dann aber doch und manche weiblichen Charaktere werden permanent mit „Herr" angesprochen. Das Strategiespiel des Berliner Entwickler-Teams Paintbucket Games arbeitet viel mit Vorstellungskraft. In den Dialogen und Story-Sequenzen wird Gewalt zwar im Text beschrieben oder angedeutet, aber höchstens silhouettenhaft verbildlicht. Das ab zwölf Jahren freigegebene ‚Through the Darkest of Times' ist dennoch eher für ältere Jugendliche und Erwachsene geeignet – immer vorausgesetzt, die Spieler*innen wollen sich Zeit nehmen für lange Textpassagen und Dialoge. Agiert werden kann in zwei Spielmodi. Sowohl die ‚Erzählung' als auch der ‚Widerstand' erfordern viel strategisches Denken, wobei letzterer Modus herausfordernder ist, da die einzelnen Entscheidungen größere Auswirkungen haben und die Moral der Gruppe schwerer zu erhalten ist. Auf diese Weise bietet das Spiel für erfahrene Strateg*innen und für Neulinge gleichermaßen Spielerlebnis.

Aufgrund der Länge des Spiels scheint ein Einsatz im Unterricht eher schwer umsetzbar. Eher denkbar wäre die Verwendung zumindest einzelner Kapitel in der offenen Jugendarbeit unter pädagogischer Anleitung. Den Geschichtsunterricht kann das Spiel nicht ersetzen, es bietet aber einen anderen, interaktiven Zugang und zeigt, welcher Druck damals auf den Menschen lastete und welche Anstrengungen sie unternahmen. Spieler*innen können so ihr Wissen auffrischen, vertiefen oder zu weiterer Beschäftigung mit dem Thema animiert werden. Positiv hervorzuheben ist die Herangehensweise an das Thema. Das Fokussieren auf die Schicksale normaler Bürger*innen grenzt ‚Through the Darkest of Times' von anderen Videospielen ab, in denen vor allem Weltkriegsabenteuer im Vordergrund stehen. Die Spieler*innen setzen sich mit einer einschneidenden Epoche deutscher Geschichte auseinander, deren Aufarbeitung nie an Relevanz verliert. „Du bist nicht verantwortlich für das, was passiert ist. Aber du bist sicherlich dafür verantwortlich, dass es nicht wieder passiert." mit diesen Worten endet das letzte Kapitel und gibt den Spieler*innen einen Denkanstoß und eine Mission für das reale Leben mit auf den Weg. Die App ist sowohl für Android als auch für iOS erhältlich, der Titel kann ebenfalls als Computerspiel erstanden werden.