

Publikationsserver des Leibniz-Zentrums für
Zeithistorische Forschung Potsdam e.V.

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für
Zeithistorische
Forschung Potsdam

Vincent Hoyer

DO YOU WISH TO DECLARE WAR ON THE USSR?

Geopolitique 1990 und Wege zur amerikanischen Dominanz im Kalten Krieg

DOI: 10.14765/zzf.dok-2602

Vincent Hoyer, Do you wish to declare war on the USSR?. Geopolitique 1990 und Wege zur amerikanischen Dominanz im Kalten Krieg, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/do-you-wish-declare-war-ussr>

Dieser Text ist Teil des Dossiers „Kampf der Systeme. Brett- und Computerspiele zum Kalten Krieg in West- und Osteuropa“, Hg. Maren Röger und Florian Greiner. Veröffentlicht auf Zeitgeschichte|online seit dem 20.12.2017. URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/kampf-der-systeme>

zeitgeschichte | online

Copyright © 2023 Clio-online – Historisches Fachinformationssystem e.V. und Autor/in, alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist zum Download und zur Vervielfältigung für nicht-kommerzielle Zwecke freigegeben. Es darf jedoch nur erneut veröffentlicht werden, sofern die Einwilligung der o.g. Rechteinhaber vorliegt. Dies betrifft auch die Übersetzungsrechte. Bitte kontaktieren Sie: <redaktion@zeitgeschichte-digital.de>. Für die Neuveröffentlichung von Bild-, Ton- und Filmmaterial, das in den Beiträgen enthalten ist, sind die dort jeweils genannten Lizenzbedingungen bzw. Rechteinhaber zu beachten.

Do you wish to declare war on the USSR?

Geopolitique 1990 und Wege zur amerikanischen Dominanz im Kalten Krieg

Vincent Hoyer, 20. Dezember 2017

Das Strategiespiel *Geopolitique 1990* simuliert den Kalten Krieg auf diplomatischer, ökonomischer und militärischer Ebene. In dem 1983 bei *SSI (Strategic Simulations, Inc.)* für *Commodore 64* und *Apple II* erschienenen Computerspiel verfolgen die SpielerInnen das Ziel, das Mächtegleichgewicht nachhaltig zugunsten der USA zu verschieben. Dazu bringen sie auf einer vereinfachten, eher schemenhaften Weltkarte andere Staaten, *minor powers*, mit Hilfe politischer Diplomatie oder militärischer Intervention in politische Abhängigkeitsverhältnisse.

Im Gegensatz zu anderen Spielen aus dieser Zeit – wie etwa dem populären [Theatre Europe](#) [Geprüft am 19.12.2018] – lässt es *Geopolitique 1990* den SpielerInnen prinzipiell offen, mit oder ohne Gewalt ans Ziel zu gelangen.[1] Dem Gedanken der Machterweiterung mit allen Mitteln liegt ein interventionistisches Weltbild zugrunde, das den Vorstellungen der US-Außenpolitik in den 1980er Jahren, insbesondere der Reagan-Doktrin, entspricht.[2] Obwohl in der Zukunft, d. h. im Jahr 1990, angesiedelt, basieren das Spiel und die zur Verfügung stehenden Handlungsmöglichkeiten auf den Rahmenbedingungen des Kalten Kriegs.

Das Machtpotenzial von USA und UdSSR wird in drei Parametern gemessen: Bruttoinlandsprodukt, Prestige und nationale Sicherheit. Vor Beginn des Spiels müssen sich die SpielerInnen auf zwei der drei Parameter festlegen. Wird in diesen Bereichen ein vorgegebener Zielwert erreicht, bevor die UdSSR ihre den SpielerInnen unbekanntes Zielwerte durchsetzt, endet die Simulation bereits im ersten Spielabschnitt, *Geopol*, siegreich. Erkennen die SpielerInnen, dass sie ihre Ziele womöglich nicht rechtzeitig erreichen können, bleibt ihnen die Möglichkeit, einen globalen Krieg, *Geowar*, zu beginnen.

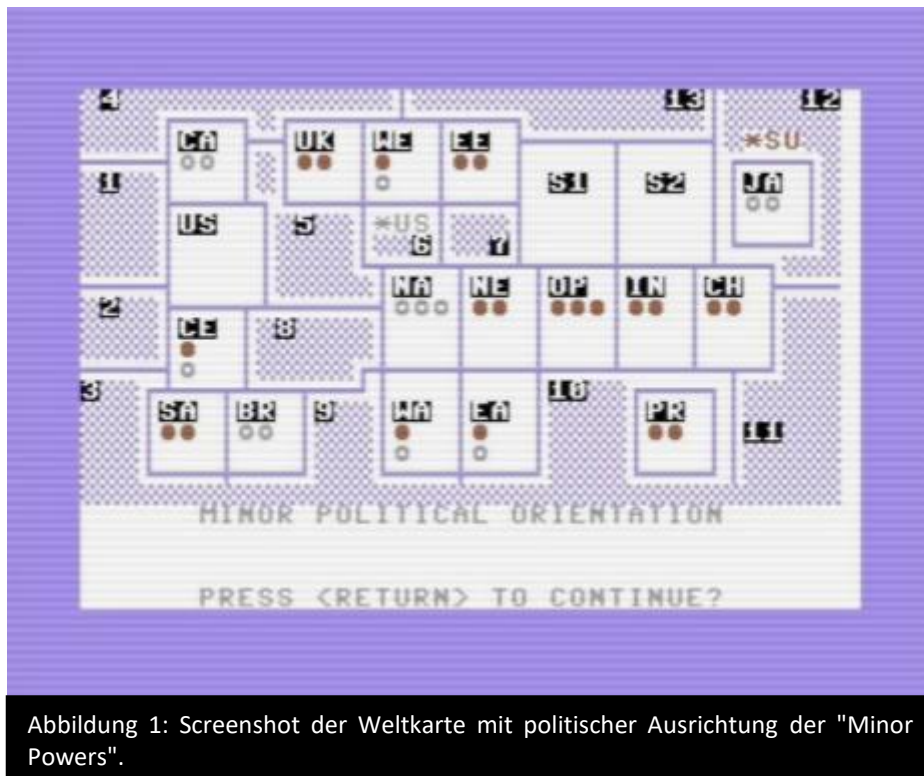


Abbildung 1: Screenshot der Weltkarte mit politischer Ausrichtung der "Minor Powers".

Die realpolitischen Hintergründe des Kalten Kriegs spiegeln sich vor allem in *Geopol* wider. Die militärische Konfrontation mit der UdSSR wird hier vermieden. Stattdessen finden die Auseinandersetzungen auf der Ebene der drei oben genannten Parameter statt. Mit den 16 *minor powers* schließen die Mächte Kooperationsverträge auf ökonomischer, politischer oder militärischer Basis. Ob diese Verträge zustande kommen, hängt von der politischen Ausrichtung und der damit verbundenen Ideologie des jeweiligen Staates, seiner militärischen Macht im Vergleich zur Supermacht und vom Prestige des Seniorpartners ab. Im Anhang des Spielhandbuchs empfehlen die Entwickler, das Spiel im Unterricht zu verwenden. Indem die SchülerInnen Rollen wie die des Wirtschaftsministers, Verteidigungsministers etc. einnehmen, sollen Fähigkeiten der strategischen Planung und der politischen Argumentation vermittelt werden.

Als übergeordnetes Spielprinzip lässt sich in *Geopolitique 1990* die globale Blockbildung wiedererkennen. Durch interventionistisches Handeln werden Staaten zur Kooperation mit der einen oder anderen Seite, Ost oder West, verpflichtet. Der Gegner kann geschwächt werden, indem mit ihm kooperierende Staaten im Rahmen von Neutralitätsabkommen alle bestehenden Verträge aufkündigen. Im Verlauf der Verhandlungen mit den USA kann die

Sowjetunion ihre Haltung zu einem möglichen Abkommen äußern und den Verhandlungspartner beeinflussen.

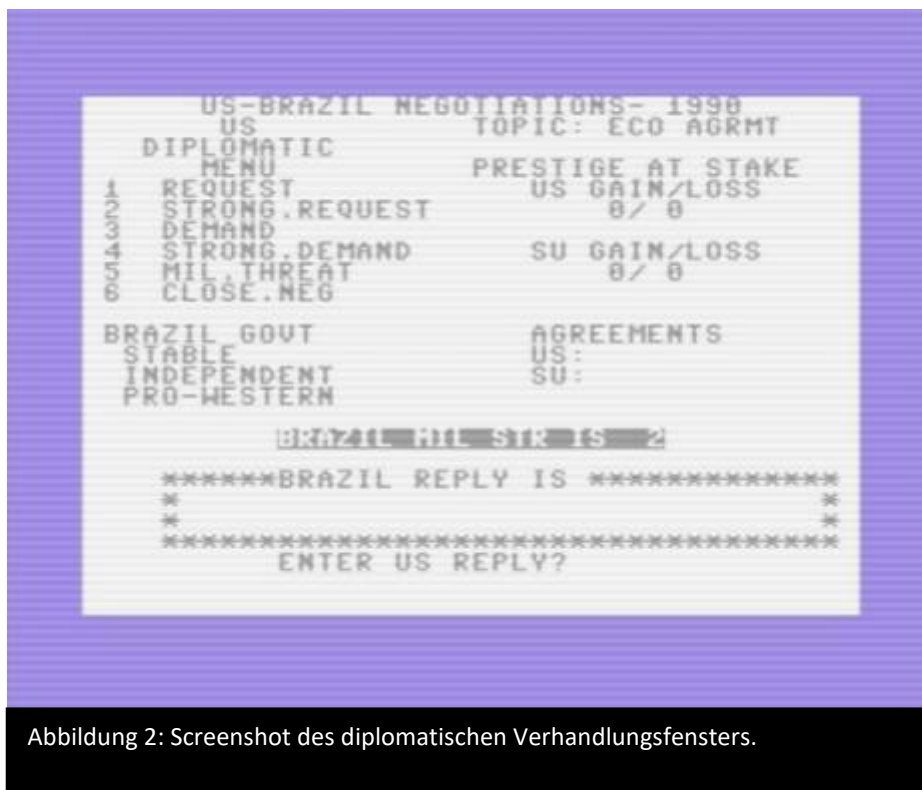


Abbildung 2: Screenshot des diplomatischen Verhandlungsfensters.

Zeigt sich eine *minor power* als nicht kooperativ, können die Gespräche mit Prestigeverlust abgebrochen oder eine Invasion begonnen werden, um den Staat mit Gewalt zum Bündnis zu verpflichten. Je mehr Konflikte zwischen den USA und der UdSSR durch Aufrüstung, Streit um *minor powers* und militärische Intervention entstehen, desto höher steigt das weltweite Spannungslevel bis zu einem Maximum von vier. Bei Stufe vier beginnt die Sowjetunion den globalen Krieg. Diese Einteilung findet ihr Vorbild in den DEFCON-Stadien, die die Alarmbereitschaft der US-amerikanischen Streitkräfte kategorisieren.

All diesen Aspekten im Spiel entsprechen Ereignisse und Charakteristika des ‚echten‘ Kalten Kriegs. Wirtschaftliche Subventionen für Drittländer wie der Marshallplan, diplomatische Spannungen wie jene im Verlauf der Kubakrise und militärische Interventionen wie in Korea, Vietnam oder Afghanistan bilden nur die bekanntesten Beispiele.

Kurz gesagt: Eine hochkomplexe geopolitische Situation wird in der Handlung des Spiels sehr vereinfacht wiedergegeben.

Die einzige, kontrafaktische Ausnahme dieses virtuellen Ebenbilds zum Kalten Krieg stellt *Geowar* dar. Die militärische Konfrontation der beiden Supermächte bedeutet nicht automatisch – wie in anderen zeitgenössischen Politsimulationen wie [Balance of Power](#) [Geprüft am 19.12.2017] – die nukleare Apokalypse und damit die Niederlage im Spiel. Denn der Entscheidungskrieg wird ohne Nuklearwaffen geführt. Auf diese Art und Weise ermöglicht *Geopolitique 1990* neben politischen und wirtschaftlichen Handlungen auch das Führen eines globalen Kriegs. Die SpielerInnen entscheiden selbst, ob es zum Krieg kommen soll oder nicht: *Mr. President... Do you wish to declare war on the USSR (Y/N)?*

Mit Blick auf die Zuspitzung des Kalten Kriegs im Zeitraum der Veröffentlichung des Spiels überrascht es, dass im Spiel die Möglichkeit eines Nuklearkriegs nicht vorhanden ist. Es liegt nahe, dass die Hersteller zugunsten des strategiebasierten Spielprinzips auf diese Option verzichteten. Vielmehr ist das Spiel durchzogen von den Grundsätzen einer rationalen Realpolitik und Ausdruck des amerikanischen Glaubens, durch außenpolitische Stärke das globale Kräftemessen mit der Sowjetunion für sich entscheiden zu können. Dieses Politikverständnis unterstreicht folglich die Dominanz des Kalten Kriegs auch auf kultureller Ebene.

Literatur

[1] M. Kohlen: *Geopolitique 1990*, in: *Happy Computer* (3/1985), o. S.

[2] Vgl. B. Stöver: *Der Kalte Krieg. 1947–1991. Geschichte eines radikalen Zeitalters*. München 2007, S. 416–420.

Zitation: Vincent Hoyer, *Do you wish to declare war on the USSR?* . *Geopolitique 1990 und Wege zur amerikanischen Dominanz im Kalten Krieg*, in: *Zeitgeschichte-online*, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/do-you-wish-declare-war-ussr>