

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

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für
Zeithistorische
Forschung Potsdam

Gary Huck & Jan Watzke

COLD WAR (2005)

Ein Spionagethriller für den PC

DOI: 10.14765/zzf.dok-2606

Gary Huck und Jan Watzke, Cold War (2005). Ein Spionagethriller für den PC, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/cold-war-2005>

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.

Cold War (2005)

Ein

Spionagethriller für den PC

Gary Huck und Jan Watzke, 20. Dezember 2017

Der Kalte Krieg hat auf vielfältige Art und Weise im kollektiven Gedächtnis überdauert. Ein Aspekt, der für viele Menschen untrennbar mit diesem globalen Konflikt verbunden ist, ist die Spionage: Zwei Machtblöcke mit gegensätzlichen Gesellschafts- und Wirtschaftssystemen, die möglichst viele Informationen über den jeweils anderen sammeln, um Schwachstellen im feindlichen System zu finden oder die Gegenseite zu unterwandern. Spionage findet naturgemäß im Verborgenen statt und ist stets begleitet von Mythen und popkulturellen/künstlerischen Verarbeitungen. Das Phänomen der Spionage fand daher schnell Einzug in populäre Medien.[1] Die sicherlich bekannteste Interpretation dieses Genres ist die James Bond-Filmreihe, die das Agentenleben zur Zeit des Ost-West-Konflikts im Genre des Thrillers erzählt. Allerdings gab es auch Filme und Romane, die sich um eine realistischere Darstellung bemühten.[2] Aber unabhängig vom jeweiligen „Wahrheitsgehalt“ der unterschiedlichen Darstellungsformen des Spionage-Narrativs waren das große öffentliche Interesse und dementsprechend der kommerzielle Erfolg in der Regel garantiert.

Vor diesem Hintergrund wurde die Spionage- und Agenten-Thematik schließlich auch für die Entwicklung von Computerspielen verwendet.[3] Mit dem Voranschreiten der Technik waren die Entwickler in der Lage, zunehmend komplexere und grafisch anspruchsvollere Spiele zu produzieren. Eines dieser Spiele ist der Ego-Shooter *Cold War*, der 2005 von der tschechischen Firma *Mindware Studios* auf den Markt gebracht wurde. Protagonist des Spiels ist Matthew Carter, ein amerikanischer Journalist, der auf der Suche nach einer guten Story nach Moskau reist und im Verlauf seiner Reise in ein Komplott des KGB verwickelt wird. Ziel des Spiels ist es, den Sturz des sowjetischen Präsidenten, verursacht durch den Chef des KGB, zu verhindern.



Das Shooter-Genre eignet sich hervorragend zur Umsetzung des Spionage-Themas. Dazu gehören eine linear aufgebaute Spielwelt, die jeweils genau vorgibt, was zu tun ist, inszenierte Zwischensequenzen über den Verlauf der Geschichte und die Darstellung der Hintergründe der Handlungen. Die SpielerInnen erleben das, was der Entwickler ihnen zeigen möchte. Dieses Setting gab den Spielentwicklern die Gelegenheit, eine eigene Sicht auf die Geschichte zu präsentieren. Natürlich unterliegt diese eigene Sicht auf die Geschichte den Logiken des Spiels, das spannend und unterhaltsam sein muss. *Cold War* versucht eine fiktive Geschichte zu erzählen, die gleichzeitig in den historischen Kontext gesetzt und zumindest in weiten Teilen plausibel und nachvollziehbar erscheinen muss.

Schauplatz des Spiels ist die Sowjetunion des Jahres 1986. Der neue Generalsekretär des Zentralkomitees der KPdSU, Michail Gorbatschow, bringt seine weitreichenden Reformprogramme auf den Weg. Diese Reformen sind schließlich der Auslöser für den zentralen Konflikt innerhalb des Spiels. Der Hauptantagonist – der Leiter des sowjetischen

Geheimdienstes für das In- und Ausland (KGB) – ist davon überzeugt, dass diese Reformbewegung das Ende der Sowjetunion bedeutet.



Abbildung 2: Obwohl nicht direkt namentlich erwähnt, hat der Präsident in Colod War eine frappierende Ähnlichkeit mit Mikhail Gorbatschow. Screenshot aus dem Spiel.

Aus diesem Grund setzt er alles daran, den Präsidenten – Gorbatschow wird namentlich nicht genannt, aber der im Spiel gezeigte Präsident weist deutliche optische Ähnlichkeiten zu ihm auf – zu stürzen und die Macht an sich zu reißen. Zu diesem Zweck lässt er in Tschernobyl ein privates Atomwaffenarsenal herstellen, um diese Waffen als Druckmittel einsetzen zu können. Dieser Plan wird von den SpielerInnen vereitelt, was dazu führt, dass das Kraftwerk durch eine Kernschmelze zerstört wird, um die Machenschaften zu vertuschen. Hier ist die nächste Referenz auf ein reales Ereignis. Zwar wurde die Nuklearkatastrophe in Tschernobyl vom April 1986 durch eine Verkettung unglücklicher Ereignisse ausgelöst und nicht durch das absichtliche Handeln eines machthungrigen Funktionärs. Das Resultat im Spiel und in der Realität ist jedoch jeweils das gleiche. Reaktor 4 des Kernkraftwerks explodiert und

kontaminiert die Umgebung für Jahrzehnte.[4] So entwickelt das Spiel eine eigene Verschwörungstheorie.



Abbildung 3: Das Unglück von Tschernobyl wird eingeleitet. Screenshot aus dem Spiel.

Cold War verarbeitet somit in der historischen Rückschau die Offenheit der innenpolitischen Situation in der Sowjetunion in einem historisch bedeutenden Jahr ihrer Geschichte. Die Spielentwickler bedienten sich – nicht zuletzt aus kommerziellen Gründen – der Erinnerung an den Kalten Krieg und der Popularität des Spionage-Genres, um eine spannende Rahmenhandlung für ihr Spiel zu generieren. Ganz im Sinne der Kategorisierung von Geschichtsbildern in Computerspielen nach Angela Schwarz steht in *Cold War* letztlich eine fiktive Handlung mit erfundenen Figuren, die in eine historische Kulisse eingebettet werden, im Zentrum.

Authentizität wird schließlich durch die Bezugnahme auf einzelne reale Persönlichkeiten oder Ereignisse wie Gorbatschow oder das Reaktorunglück in Tschernobyl erzeugt. Diese Form der Vergangenheitsdarstellung mag aus geschichtswissenschaftlicher Sicht auf den ersten Blick bedenklich oder gar irrelevant erscheinen, darf aber laut Schwarz mit Blick auf die Rezeption durch die SpielerInnen nicht unterschätzt werden: „Die Mischung von Fiktion und Fakt, von

Immersionsangebot und scheinbar weitreichendem Bezug zu vergangener Realität ergibt [...] potenziell eine besonders nachhaltige Wirkung der erzählten Geschichte und der ihr zugrundeliegenden Geschichtsbilder.“[5]

Literatur

[1] Vgl. B. Mrozek: Im Geheimdienst Seiner Majestät, des Kapitalismus: Helden der Popkultur. Spione und Agenten im Kalten Krieg, in: *Merkur* 63, 9/10 (2009), S. 982-988 sowie speziell für den Kinofilm C. Classen: [The Cold War in the Cinema](#): The Boom in Spy Films in the 1960s, its Causes and Implications, in: Bundeszentrale für Politische Bildung, 9.9.2011 [Geprüft am 22.09.2017].

[2] Vgl. A. Fedyashin: The First Cold War Spy Novel: The Origins and Afterlife of Humphrey Slater's *Conspirator*, in: *Journal of Cold War Studies* 19, 3 (2017), S. 134-159.

[3] Bereits 1965 war ein Brettspiel mit dem Titel *Spy Ring* erschienen.

[4] Zu den historischen Hintergründen und Folgen des Reaktorunglücks sowie der bis heute kontrovers diskutierten Frage, ob dieses mit für den Untergang der Sowjetunion verantwortlich war, vgl. K. Jobst: Die Auswirkungen der Reaktorkatastrophe von Tschernobyl, in: M. Malek/A. Schor-Tschudnowskaja (Hg.): Der Zerfall der Sowjetunion. Ursachen - Begleiterscheinungen - Hintergründe. Baden-Baden 2012, S. 251-267.

[5] A. Schwarz: Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospiele, in: F. Kerschbaumer/T. Winnerling (Hg.): Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2014, S. 27-52, hier S. 33.

Zitation: Gary Huck und Jan Watzke, Cold War (2005). Ein Spionagethriller für den PC, in: Zeitgeschichte-online, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/cold-war-2005>