

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

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für  
Zeithistorische  
Forschung Potsdam

Franziska Pohlmann & Franziska Schmidt

# DER KALTE KRIEG ALS NOSTALGISCHE PROJEKTIONSFLÄCHE FÜR SPIELEENTWICKLER

Twilight Struggle (2005) und die Sehnsucht nach geopolitischer Klarheit

DOI: 10.14765/zzf.dok-2607

Franziska Pohlmann und Franziska Schmidt, Der Kalte Krieg als nostalgische Projektionsfläche für Spieleentwickler. Twilight Struggle (2005) und die Sehnsucht nach geopolitischer Klarheit, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/der-kalte-krieg-als-nostalgische-projektionsflaeche-fuer-spieleentwickler>

*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.

## **Der Kalte Krieg als nostalgische Projektionsfläche für Spieleentwickler**

Twilight Struggle (2005) und die Sehnsucht nach geopolitischer Klarheit

Franziska Pohlmann und Franziska Schmidt, 20. Dezember 2017

Das Brettspiel *Twilight Struggle* war in den Jahren 2006 bis 2016 das am besten bewertete Spiel auf der renommierten Website *BoardGamesGeek.com*.<sup>[1]</sup> Die enorme Popularität des Spiels wird nicht zuletzt durch die Tatsache deutlich, dass es mittlerweile in zwölf Sprachen erhältlich ist und seit dem Jahr 2013 sogar die Möglichkeit besteht, an einer Online-Weltmeisterschaft teilzunehmen. Aufgrund des Erfolgs von *Twilight Struggle* wurde 2012 als Ableger das Spiel *1989: Dawn of Freedom* veröffentlicht.<sup>[2]</sup>

Worin liegt der besondere Reiz von *Twilight Struggle*?

Mit *Twilight Struggle* veröffentlichte das US-amerikanische Spieleunternehmen *GMT Games* 2005 ein Strategiespiel für zwei Personen, „das den fünfundvierzig Jahre dauernden Tanz aus Intrige, Prestige und dem gelegentlichen aufflackern [sic] eines Krieges zwischen der Sowjetunion und den Vereinigten Staaten simuliert.“<sup>[3]</sup> Bei dem von Ananda Gupta und Jason Matthews entwickelten Spiel handelt es sich um ein karten- und rundenbasiertes Brettspiel, das die Thematik des Kalten Krieges, konkret die Zeit von 1945 bis 1989, aufgreift. Unter dem Titel *Gleichgewicht des Schreckens* veröffentlichte der *Heidelberger Spielverlag* im Jahr 2012 eine deutschsprachige Version des Spiels. *Twilight Struggle* ist seit 2016 auch als App und als Computerspiel erhältlich.

Der Name des Spiels „*Twilight Struggle*“ bezieht sich auf ein Zitat des amerikanischen Präsidenten John F. Kennedy aus seiner Antrittsrede im Jahr 1961. In dieser diskutierte Kennedy die Spezifik des Kalten Krieges: Dieser sei keine Schlacht, obwohl sie immer kampfbereit seien.<sup>[4]</sup> Hier wird der verdeckte, nie in eine direkte Konfrontation mündende Kampf der Supermächte im Halbdunkeln veranschaulicht, der in *Twilight Struggle* aufgegriffen wird, obschon die SpielerInnen auch zu militärischen Operationen gezwungen werden.

Im Spiel verkörpert je ein/e SpielerIn die USA und die UdSSR. Ziel ist es, den Einfluss in verschiedenen Regionen zu sichern und die fiktive Weltherrschaft zu übernehmen. Hierzu

existiert eine ganze Bandbreite an politischen und militärischen Handlungsoptionen. Das Spielbrett von *Twilight Struggle* ist eine Weltkarte, die sechs geopolitisch zusammenhängende Regionen zeigt.[5] Die Autoren geben an, bewusst auf geographische Korrektheit verzichtet zu haben. Einige Gebiete sind miteinander verbunden, was der Spieldynamik dient.

Der zentrale Mechanismus im Spiel sind die 103 Ereigniskarten, diese regulieren den Einfluss beider Parteien und lösen die historischen Ereignisse aus. Das Spiel bezieht sich auf reale Ereignisse wie die Berlin-Blockade, den Vietnamkrieg oder die Kubakrise und orientiert sich somit eng am historischen Verlauf. Dabei wird die Geschichte des Kalten Kriegs spielerisch nacherzählt. An manchen Stellen werden die Fakten uminterpretiert, indem beispielsweise die Ereigniskarte „Kuba-Krise“ keinen Kompromiss zwischen den beiden Supermächten auslöst, sondern im einseitigen Nachgeben einer der Konfliktparteien endet. Die historische Genauigkeit litt nicht zuletzt, weil der sowjetischen Seite ein Sieg ermöglicht werden sollte. So gibt es eine Vielzahl an möglichen Spielverläufen und -enden. Jede Handlung, jede Entscheidung, jedes Ausspielen einer Karte hat eine Veränderung zur Folge. Nach einer gewissen Anzahl von Runden werden neue Karten in das Spielgeschehen eingebunden. Diese orientieren sich grob an der historischen Chronologie und werden in die Abschnitte „Früher Krieg“, „Mittlerer Krieg“ und „Später Krieg“ unterteilt. Mit dem Erringen von 20 Siegpunkten oder der Kontrolle über ganz Europa kann das Spiel gewonnen werden, ansonsten wird nach zehn Runden ausgewertet. Auch können die SpielerInnen bei zu aggressivem Agieren, etwa infolge zahlreicher aufeinanderfolgender Putschversuche, einen Nuklearkrieg auslösen, der das sofortige Ende des Spiels und die Niederlage aller nach sich zieht.

Laut Aussage der Entwickler gilt das Computerspiel [Balance of Power](#) [Geprüft am 19.12.2017] aus dem Jahr 1985 als Vorbild bzw. Motiv für die Entstehung von *Twilight Struggle*. Analog zu diesem simuliert es Prozesse der Geopolitik. Wie das zeitgenössische *Balance of Power* bietet auch das retrospektive *Twilight Struggle* gut recherchierte historische Hintergründe, die sich weitgehend an den außenpolitischen Bedingungen der Zeit orientieren. Abstriche hiervon wurden, so die Entwickler, nur gemacht, um die Spielbarkeit zu verbessern.[6] *Twilight Struggle* orientiert sich an einer klassischen Konzeption von Realpolitik, wonach sich die stärkere, entschlosseneren Konfliktpartei im außenpolitischen Ringen um die Macht durchsetzt.

In dieser Klarheit gründet sich schließlich der Erfolg des Spiels. Sein Reiz liegt in der Einfachheit eines Kampfes zwischen zwei handfesten, greifbaren Konfliktparteien bestehend aus zwei Staaten und den sie umgebenden Machtblöcken. Die Spiellemacher grenzen die Situation im Kalten Krieg hier dezidiert von der deutlich komplexeren geopolitischen Lage in der Gegenwart ab.[7] Dem Kalten Krieg wird so ein Markenwert zugesprochen: Er dient den KonsumentInnen als historische Orientierungshilfe und schafft eine vermeintlich authentische Spielkulisse, da mittels einer nostalgischen Verklärung an eine Zeit erinnert wird, „als man noch zwischen ‚gut‘ und ‚böse‘ unterscheiden konnte.“[8] Die nostalgische Erinnerung an den Kalten Krieg wird so zu einer Projektionsfläche, wie es die Spiellemacher im Handbuch illustrieren:

*„In einer Welt von staatenlosen Feinden, für die unsere Zerstörung Selbstzweck ist, scheint der Kalte Krieg eine wunderliche Uneinigkeit über die Wirtschaft. Wenn religiöser Chauvinismus die Ideologie beiseite schiebt, sehnen wir uns in eine einfachere Zeit, abseits von unsichtbaren Bedrohungen, kämpfen wir um geschätzte Prinzipien gegen einen Feind, den wir verstanden.“*[9]

---

## Literatur

[1] Vgl. [Description of Twilight Struggle](#), in: BoardGameGeek [Geprüft am 10.09.2017].

[2] Im Unterschied zum Vorgänger stehen hier gesellschaftliche Ereignisse im Vordergrund und das Spiel widmet sich dem Ende des Kalten Kriegs. Zudem wird das Zweiparteien-Modell durch den Antagonismus zwischen Demokraten und Kommunisten verkörpert.

[3] *Twilight Struggle* Handbuch, S. 1.

[4] Vgl. John F. Kennedy: [Inaugural Adress](#), in: The American Presidency Project [Geprüft am 10.09.2017].

[5] Die sechs Weltregionen sind Europa, Asien, Mittelamerika, Südamerika, Afrika und der Nahe Osten.

[6] *Twilight Struggle* Handbuch, S. 2 und S. 37.

[7] *Twilight Struggle* Handbuch, S. 2.

[8] E. Pfister: [Cold War Games™](#). Der Kalte-Krieg-Diskurs im digitalen Spiel. Schwerpunkt Krieg im Computerspiel, hg. v. M. Clauss/M. Munke/M. Pöhlmann, in: Portal Militärgeschichte, 10. April 2017 [Geprüft am 04.08.2017].

[9] *Twilight Struggle* Handbuch, S. 37.

---

**Zitation:** Franziska Pohlmann und Franziska Schmidt, Der Kalte Krieg als nostalgische Projektionsfläche für Spieleentwickler. Twilight Struggle (2005) und die Sehnsucht nach geopolitischer Klarheit, in: Zeitgeschichte-online, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/der-kalte-krieg-als-nostalgische-projektionsflaeche-fuer-spieleentwickler>