



Through the Darkest of Times – Vorschläge für Beobachtungsaufträge



Welche historischen Ereignisse werden im Spiel genannt oder gezeigt? Notiere.

Welche Orte und Räume kommen im Spiel vor? Notiere.

Welche Rollen können die Spieler übernehmen? Notiere.

Welche Auswirkungen haben die Eigenschaften der fiktiven Charaktere auf den Spielverlauf? Notiere.

Welche Musik und Geräusche werden im Spiel eingesetzt? Welche Effekte werden damit erzielt? Notiere.

Welche Formen und Farben kommen im Spiel vor? Welche Wirkung wird damit erzielt? Notiere.

Welche Entscheidungen der Gruppe erscheinen (im Rückblick) als Fehler? Aus welchem Grund schätzt du das so ein? Notiere.

Wie werden Bewegung und Zeit im Spiel abgebildet? Notiere.

Wie funktioniert das Spiel? Was können/was müssen die Spieler tun? Welche Entscheidungs-/ Handlungsoptionen haben sie? Notiere.

Wie verlaufen die Diskussionen in der Gruppe? Wie trifft die Gruppe ihre Entscheidungen? Notiere.

Was ist das Ziel des Spiels? Wie erreicht man dies? Notiere.

Was kann man im Spiel über den Widerstand im Dritten Reich lernen? Notiere.
Tipp: Achte auf die gesellschaftlichen Gruppen, die politischen Orientierungen, die Handlungsspielräume, Schwierigkeiten und Probleme.

Bernsen/D. Behnke: Geschichte in Spielen: Was steckt dahinter?
Auer-Verlag

- ★ Klasse: 9–13
- ★ Schwierigkeitsgrad: mittel
- ★ Anwendungsbereich: Vertiefung
- ★ Fachliche Voraussetzungen: Das Lehrplanthema Kalter Krieg (Überblick über Konfrontation von USA und UdSSR nach 1945, Wettrüsten und Konzept „Kalter Krieg“) muss im Unterricht bereits erarbeitet worden sein.
- ★ Kompetenzschwerpunkt: Geschichtsdarstellungen untersuchen und bewerten
- ★ Lehrplanbezug: die Welt nach 1945: Kalter Krieg
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden

Kurzvorstellung

Das Spiel *Jagd auf Roter Oktober* basiert auf dem gleichnamigen Film (FSK 12), der 1990 weltweit in die Kinos kam. Der Film seinerseits ist eine Adaption des Buches *Jagd auf Roter Oktober* von Tom Clancy aus dem Jahr 1984, das zwei Jahre später auch auf Deutsch erschienen ist.

In der Geschichte geht es um das sowjetische U-Boot Roter Oktober. Dieses neu entwickelte, sehr große U-Boot ist mit nuklearen Sprengköpfen ausgestattet und durch einen besonderen Antrieb lautlos. Damit ist es eine mögliche Waffe für einen Erstschatz gegen die USA. Während des Probeaufbaus plant der Kapitän Marko Ramius, mit einem Teil seiner Offiziere zu desertieren und das U-Boot den USA zu übergeben. Daraus entspannt sich im Film ein spannend inszeniertes Wettrennen der beiden Supermächte. Damit das U-Boot nicht in die Hände der USA fällt, erhält die sowjetische Flotte den Befehl, die Rote Oktober aufzuspüren und zu zerstören.

Das Videospiel reduziert die Geschichte auf einen Unterwasser-Sidescroller: Man fährt mit dem U-Boot auf dem Bildschirm seitlich hin und her, weicht dabei Hindernissen wie Toren, Felsen, beweglichen Pfeilern oder feindlichen Torpedos aus und schießt auf andere U-Boote, Minen und festinstallierte Unterwassergeschütze.

Daten zum Spiel

Name	Jahr	Entwickler/Publisher	URL	Plattform
<i>The Hunt for Red October/Jagd auf Roter Oktober</i>	1990/ 1991	Beam Software/Hi-Tech Expressions	-	NES, Gameboy

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Trailer des Kinofilms *Jagd auf Roter Oktober*, z. B. https://www.youtube.com/watch?v=Q6SE6ds5_fs
- Ausschnitt aus dem Videospiel *Jagd auf Roter Oktober* für den Gameboy von 1991, z. B. <https://www.youtube.com/watch?v=lavqHvFRVe8>
- Computer und Beamer oder interaktives Whiteboard mit Internetzugang, ggf. Lautsprecherboxen

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

1. **Einstieg:** Als Einstieg zeigt die Lehrkraft den Trailer des Kinofilms *Jagd auf Roter Oktober* (z. B. https://www.youtube.com/watch?v=Q6SE6ds5_fs) per Beamer. Die Schüler*innen benennen, um welche Inhalte es in dem Film geht. Wichtige Stichwörter werden auf der linken Seite der Tafel festgehalten (u. a. U-Boot, Kalter Krieg, Wettrüsten, Konfrontation USA – UdSSR).

Anschließend zeigt die Lehrkraft einen Ausschnitt aus dem Videospiel *Jagd auf Roter Oktober* für den Gameboy (z. B. <https://www.youtube.com/watch?v=lavqHvFRVe8>). Die Schüler*innen benennen, um welche Inhalte es in dem Spiel geht. Wichtige Stichwörter werden auf der rechten Seite der Tafel festgehalten (z. B. U-Boot-Fahrt, U-Boot-Gefechte).

2. **Erarbeitung:** Die Schüler*innen bilden Kleingruppen (drei bis fünf Personen je Gruppe). Ausgehend von den zuvor gezeigten Ausschnitten aus dem Film und Videospiel sowie dem Tafelbild vergleichen die Schüler*innen in ihren Gruppen die Darstellung des Kalten Kriegs in beiden Medien und stellen begründete Vermutungen an, warum sich die Darstellungen so stark unterscheiden.
3. **Ergebnissicherung:** Einzelne Gruppen präsentieren das Ergebnis ihres Vergleichs sowie ihre Vermutungen im Plenum (z. B. unterschiedliche Medien/technische Möglichkeiten; grafische Darstellung bei frühen Videospielen sehr eingeschränkt; technische Bedingungen formen die Möglichkeiten der Erzählung, d. h. wie Geschichte erzählt/dargestellt werden kann).
4. **Vertiefung:** Abschließend wird gemeinsam über die spezifische Medialität historischer Darstellungen diskutiert, d. h. über die Abhängigkeit der Darstellung vom jeweiligen Medium – sowohl am Beispiel der beiden Ausschnitte aus dem Film und Videospiel *Jagd auf Roter Oktober* als auch darüber hinausgehend an weiteren Beispielen (z. B. Schulbuch, heutige Computerspiele wie *Assassin's Creed*).

Die Schüler*innen erkennen an Beispielen aus ihrer Lebenswelt, dass sich Medien entwickeln (auch nachvollziehbar an der Geschichte des Films oder der Entwicklung von Comics hin zu Graphic Novels) und dass in modernen digitalen Spielen weitaus komplexere Erzählungen und Darstellungen von Geschichte möglich sind (vgl. z. B. *Through the Darkest of Times*).

Mögliche Fallstricke und technische Hinweise

- Bei dieser Unterrichtsstunde ergeben sich in der Regel keine größeren Schwierigkeiten.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Leistungsstärkere, „schnellere“ und interessierte Schüler*innen/Gruppen können zusätzlich noch Rezensionen zum Spiel *Jagd auf Roter Oktober* im Hinblick darauf untersuchen, inwieweit die Darstellung von Geschichte im Spiel in dessen Bewertung eingeflossen ist. Eine Sammlung von Rezensionen findet sich z. B. hier: <https://www.kultboy.com/testbericht-uebersicht/2272/>. Die Rezensionen zeigen, wie unterschiedlich das Spiel bei Erscheinen bewertet wurde.

Möglichkeiten der Anknüpfung und Weiterführung

- Da es neben dem hier bereits näher untersuchten Spiel *Jagd auf Roter Oktober*, das auf dem gleichnamigen Film basiert (siehe „Kurzvorstellung“), auch noch ein älteres Spiel *Jagd auf Roter Oktober* aus Mitte der 1980er Jahre gibt, das noch vor dem Film herauskam und auf dem Buch basiert, bietet sich als Weiterführung auch ein Vergleich der Umsetzung vor und nach dem Film an. Darüber hinaus kann auch in dem Spiel aus Mitte der 1980er Jahre das Gameplay in Bezug auf die Darstellung des Kalten Kriegs untersucht werden.

Das Spiel ist in den Versionen für C64 und Amiga u. a. in der MS-DOS-Spielesammlung für Internet Archive in jedem Browser online spielbar ([https://archive.org/search.php?query=%22hunt%20for%20red%20october%22&and\[\]=mediatype%3A%22software%22](https://archive.org/search.php?query=%22hunt%20for%20red%20october%22&and[]=mediatype%3A%22software%22)).

Hinweis: Soll das Spiel für die Analyse angespielt werden, sollte die Lehrkraft vorab testen, ob das Spiel auf den Computern der Schule im Browser ohne Störung läuft.

Alternative Spiele

Brett- und Kartenspiele zum Thema Kalter Krieg:

- *Twilight Struggle* (2005)
- *13 Tage – die Kubakrise* (1962)
- *13 Minuten – die Kubakrise* (1962)
- *Eiserner Vorhang* (2017)

Weiterführende Literatur und Links

- Clancy, Tom (1986): *Jagd auf Roter Oktober*. Bern/München: Scherz Verlag.
- Greiner, Florian/Röger, Maren (2019): *Den Kalten Krieg spielen. Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation*. In *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, Online-Ausgabe 16, H. 1 (S. 46–73). <https://zeithistorische-forschungen.de/1-2019/5679> [29.11.2021].
- Pretty Old Pixel (2017): *100 Abonnenten Special: Jagd auf Roter Oktober [re.play]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iovuFSPzKH8> [29.11.2021].
(Vergleich einiger Spielelemente mit der Filmvorlage und ebenso amüsante wie kritische Besprechung von 2017 zur NES-Version des Spiels)

VORSCHAU

Die Kultur der Jäger und Sammler. Einkaufen in der DDR

Ähnlich dem polnischen Bruderland waren die Bürger der DDR mit Warteschlangen gut vertraut. Die erfolgreichste staatsfeindliche Organisation in der DDR war zwar ganz sicher das Politbüro der SED. Es arbeitete täglich am Untergang des Sozialismus. Doch eine der wirkungsvollsten Maßnahmen im Kampf gegen die DDR verdanken wir Erich Honecker persönlich. Die heilige Kuh seiner Wirtschaftspolitik war die gesetzlich verfügte Preisstabilität. Sie galt zumindest für alle Grundbedürfnisse. Dazu gehörten Lebensmittel, Kinderkleidung, Fahrpreise in öffentlichen Verkehrsmitteln, Mieten, Strom, Gas, Wasser und vieles mehr. Andererseits stiegen die Gehälter und Sozialleistungen kontinuierlich. Wegen der steigenden Weltmarktpreise für Rohstoffe und des technologischen Rückstands der DDR wurde das Angebot auf dem Binnenmarkt immer dünner, die Preise aber blieben stabil. Dadurch entstand ein dauernder Geldüberhang, oder umgekehrt ausgedrückt, ein Mangel an Dienstleistungen und Waren jeder Art. Es herrschten weder Not noch Elend, doch fast nichts gab es immer und überall zu kaufen. Man musste vorsorgen, Waren horten, Beziehungen knüpfen und vor allem viel „herumrennen“, wie die gestressten Kunden oft sagten.

Die DDR-Bewohner entwickelten sich zum Volk der Jäger und Sammler, immer auf der Pirsch und ständig die Nase im Wind habend, um die Witterung aufzunehmen. So wie die Jäger in der Wildnis waren sie gute Fährtensucher, kannten die Lieferzeiten der Geschäfte oder bekamen Tipps von den Mitarbeitern des Einzelhandels. Sobald sie eine Schlange sahen, stellten sie sich an, und fragten erst dann, was es zu kaufen gibt. Der Wochenendeinkauf wurde organisiert wie eine Großwildjagd. Zunächst stand der ganze Stammesverband, zumindest die Mutti mit den schon einsatzfähigen Kindern, vor der Kaufhalle, um einen Korb zu ergattern. „Kein Rundgang ohne Korb“ verfügte ein Schild am Eingang. Dann schwärmte das Jagdkollektiv aus. Einer ging zum Gemüsestand, einer zur Fleischtheke, einer zum Backwarenstand und einer schon zur Kasse, wo in der Zwischenzeit bereits ein vorgerückter Platz in der Schlange erkämpft wurde.

Doch es wäre ein Irrtum zu glauben, der Mangel hätte zu Sparsamkeit, gar zu einer ökologisch verantwortungsvolleren Wirtschaft geführt. Das Gegenteil war der Fall. Der Mangel führte zur permanenten Verschwendung. Das Musterbeispiel für diesen Mechanismus ist die berühmte Ostschrippe. Sie kostete 5 Pfennig, wurde also wie auch Brot und andere Lebensmittel unter dem Herstellungspreis verkauft. Wer zehn Schrippen brauchte, kaufte vorsichtshalber zwanzig und warf die übrig gebliebenen in den Müll oder verfütterte sie an das Nutzvieh. Da zum Wochenende hin Fleisch knapp wurde, gehörte eine Tiefkühltruhe zur Standardausstattung des gehobenen DDR-Haushalts. So erhöhte sich der Energieverbrauch, was angesichts der ebenfalls gestützten Energiepreise wenig störte. Auch sonst wurde nicht gekauft, was gebraucht wurde, sondern was man bekam. In der Hoffnung, die Sachen weiterreichen, verkaufen oder tauschen zu können, verwandelte sich manche Wohnung in ein Warenlager.

Ein besonderes Problem war der Aufkauf von subventionierten Waren, wie beispielsweise Kinderkleidung, durch Einkaufsbrigaden aus Freundesland. Das, worüber sich in der Marktwirtschaft jeder Einzelhändler freuen würde, entwickelte sich in den siebziger Jahren zum Problem. Je mehr sich bis zur Verhängung des Kriegsrechts in Polen am 13. Dezember 1981 die politische Krise in Polen zuspitzte, desto größer wurde das Wohlstandsgefälle und damit der Andrang von polnischen Kunden. Manche DDR-Bürger reisten gerne nach Polen, um dort einen Hauch der neuen Freiheit zu schnuppern, sahen aber dort noch viel längere Schlangen als bei sich zu Hause. Ein Witz aus dieser Zeit bringt es auf den Punkt. Ein polnischer und ein DDR-Hund begegnen sich auf der Brücke der Freundschaft in Frankfurt/Oder. „Was willst du drüben?“ fragt der deutsche Hund. „Mal wieder eine Bockwurst fressen“, sagt der polnische Hund. „Und du?“ „Mal wieder so richtig bellen“, antwortet der Hund aus der DDR.

Wolle, Stefan (2015): *Die Kultur der Jäger und Sammler. Einkaufen in der DDR.*
In Spielanleitung zu *Kolejka* (S.38f.). HUCH! & friends.