

Through The Darkest Of Times

GEGEN DAS REGIME

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **HandyGames** Entwickler: **Paintbucket Games** Termin: **30.1.2020** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Das Rundenstrategiespiel verlangt unbequeme Entscheidungen und konfrontiert uns mit der Banalität des Bösen. Kann man den Terror der Nazis spielbar machen?

Von Florian Zandt

Kommunisten, Arbeiter, Christen, sogar Nationalkonservative stellten sich in Teilen gegen das Terrorregime unter Hitler und boten den Nazis die Stirn. Genau dieser Widerstand ist das Thema von Through The Darkest Of Times. In einer Mischung aus Rundenstrategie und Visual Novel müssen wir als Widerständler mit Ressourcen haushalten, unentdeckt bleiben und Aktionen zur Destabilisierung des Regimes durchführen. Außerdem erleben wir, wie kleine Entscheidungen große Auswirkungen haben können.

Das zeigt sich vor allem an den vielen aus der damaligen Lebensrealität gegriffenen Ereignissen, die sich in den vier Kapiteln von der Ernennung Hitlers zum Reichskanzler 1933 bis zur Kapitulation Deutschlands 1945 abspielen. Bereits in den ersten Spielminuten werden wir Zeuge, wie ein älterer Jude von einer Gruppe SA-Männer verprügelt wird. In einem Multiple-Choice-Dialog müssen wir entscheiden, wie wir uns verhalten. Gehen wir dazwischen? Versuchen wir zu



Der Editor lässt uns Aussehen und Gesinnung des Kopfes unserer Widerstandszelle bestimmen.

diskutieren? Oder schauen wir weg? Die Visual-Novel-Passagen – die ungefähr ein Drittel des Spiels ausmachen – sind nicht zuletzt durch den hervorragenden Einsatz von Soundeffekten und »entarteter Musik« packend und regen auch zum Nachdenken an, wenn der PC schon lange aus ist.

Ein Hoch auf den Zusammenhalt

Etwas abstrakter geht es auf dem spartanischen Hauptbildschirm zu, einer stilisierten Übersichtskarte von Berlin. Hier dürfen wir nach der Erstellung unseres Charakters und

der Rekrutierung der ersten beiden Widerständler ähnlich wie in einem Brettspiel jeder Spielfigur eine Aktion zuteilen. Pro Kapitel haben wir etwa 20 Runden, entsprechend viel Raum nimmt das Planen und Durchführen also ein. Die wichtigsten Unternehmungen wiederholen sich zwar schnell, sind aber elementar. Das Sammeln von Spenden ermöglicht beispielsweise den Kauf von Papier für Flugblätter oder den Erwerb von Informationen. Durch das Sprechen mit diversen Gruppierungen erhöhen wir wiederum die Zahl der Unterstützer. Die Menge an Gleichgesinnten bestimmt zusammen mit der Gesamtmoral das Fortbestehen der Gruppe. Die Moral sinkt jedoch in jeder Runde und kann nur durch erfolgreiche Aktionen gesteigert werden. Und nur wenn wir am



Der Hauptbildschirm des Spiels ist optisch nicht besonders ansprechend gestaltet, zeigt aber alle Möglichkeiten zur Interaktion auf den ersten Blick.

Die Banalität des Bösen

Der Begriff »Banalität des Bösen« stammt aus dem Titel eines Buchs der Autorin Hannah Arendt über den Prozess gegen den SS-Obersturmbannführer Adolf Eichmann, der 1961 in Jerusalem stattfand. Darin stellt sie dar, dass Eichmann laut eigener Aussage keine antisemitische Einstellung pflegte, sondern lediglich Karriere machen und Befehlen folgen wollte. Demgegenüber stellt Arendt fest, dass auch in totalitären Regimes Widerstand aus moralischen Gründen möglich ist – eine der Grundlagen für die Idee hinter Through The Darkest Of Times.



Florian Zandt
@zandterbird



Es ist mutig, die dunkelste Zeit der Geschichte direkt spielbar zu machen. Aber sollte man es deswegen tun? Man muss es sogar, nicht nur wegen des aktuellen Aufstiegs des Rechtspopulismus'. Was mich an Through The Darkest Of Times vor allem fasziniert: So ziemlich alle Shooter, in denen ich Nazis über den Haufen schießen kann, greifen zu kurz in der Darstellung der ultimativen Bösartigkeit dieser Ideologie. Der Widerstandssimulator setzt mir den einzelnen Nationalsozialisten aber eben nicht als tumbes Kanonenfutter vor, sondern stellt ihn als das dar, was er oft auch war: als Nachbarn, als Vorgesetzten, als Freund der Familie. Gerade dass das Spiel mich in den Visual-Novel-Passagen mit meinen Entscheidungen alleine lässt, hat mir häufig Gänsehaut den Rücken hinunter gejagt und mich schlucken lassen – weil ich wirklich nicht weiß, wie ich »in echt« reagiert hätte. Obwohl das Spiel seine Mängel, seine Längen und bei Weitem nicht das Zeug zu einem Blockbuster hat, erfüllt es doch seine Mission äußerst kompetent: zu zeigen, dass Widerstand gegen Ungerechtigkeit im Kleinen beginnt.

Ende jedes der vier Kapitel genug Hoffnung für die Zukunft haben, bleibt der Widerstand zusammen.

Schritt für Schritt zum Erfolg

Durch Unternehmungen wie das Ausspionieren einer Wehrmachtsbaracke werden weitere Aktionen wie das Stehlen einer Uniform freigeschaltet. Diese wiederum benötigen wir zum Beispiel, um Verfolgte über die Grenze zu schmuggeln. Das daraus resultierende Netz an Möglichkeiten zeigt sehr gut, wie bedeutend die kleinen Schritte für den Widerstand sind. Besonders wichtig: Manche Aktionen sind nur für eine bestimmte Anzahl Wochen verfügbar – ein weiteres Plus, das den Zeitdruck und die Dringlichkeit unterstreicht. Wie erfolgreich unsere Aktivitäten letztlich sind, hängt von vielen Faktoren ab und ist im Vorfeld nicht wirklich ersichtlich. Neben dem Zufallsgenerator bestimmen auch persönliche Merkmale der beteiligten WiderstandskämpferInnen den

Die Verwendung von Hakenkreuzen im Spiel

Die Abbildung von verfassungsfeindlichen Symbolen ist nach §86 und 86a des Strafgesetzbuchs strafbar. In den jeweils dritten Absätzen findet sich allerdings die Sozialadäquanzklausel, die die Verwendung laut der Bundeszentrale für politische Bildung in den »Bereichen der Wissenschaft und Lehre, der Kunst oder der staatsbürgerlichen Aufklärung« erlaubt. Filme, Romane und andere Medien fielen unter diese Klausel, Videospiele sehr lange allerdings nicht. Das änderte sich im Jahr 2018, als die USK die Einführung einer Einzelfallprüfung beschloss; nach dem Doku-Adventure Attentat 1942 und Wolfenstein 2: The New Colossus ist Through The Darkest Of Times jetzt das erste deutsche Spiel, das die Sondererlaubnis zur Darstellung von Hakenkreuzen erhalten hat. Sie werden trotzdem eher sparsam eingesetzt.



Zwischen den Runden werden Zeitungsartikel gezeigt, die alltägliche Ereignisse neben die Verbrechen des Unrechtsstaats stellen. Das zeigt, wie das Grauen normalisiert wurde.

Ausgang. So ist es für einen überzeugten Kommunisten einfacher, Arbeiter als Unterstützer zu gewinnen. Passen dann noch die Werte bei den geforderten Attributen wie Geheimhaltung oder Empathie, ist die Erfolgchance hoch. Doch selbst dann kann es zu Zwischenfällen wie dem Auftauchen einer Polizeistreife kommen. Dann müssen wir entscheiden, ob wir fliehen, uns verstecken oder den Auftrag durchziehen wollen. Hier belohnt das Spiel umsichtiges Taktieren. Denn selbst wenn uns jemand sieht, während wir uns verstecken, geschieht dem Mitglied des Widerstands nichts – außer, dass er oder sie ins Visier des Regimes kommt. Das allerdings lässt sich schnell durch die Untertauchen-Aktion beheben, die nicht nur einen Moralbonus bringt, sondern auch das »Fahndungslevel« der Figur verringert.

Der Widerstand bekommt ein Gesicht

Die Charaktere sind allerdings nicht bloße Erfüllungsgehilfen, sondern haben Persönlichkeiten, entsprechend ihrer Gesinnung und ihres Berufs. Die Schicksale der einzelnen Figuren werden zwischen den Runden ausformuliert – was für Reibung sorgen kann. So kann es passieren, dass sich der konservative Lehrer mit dem kommunistischen Schweißer über eine Grundsatzfrage in die Haare bekommt und es an uns ist, zu schlichten oder einer Seite beizupflichten. Das verleiht dem Spiel mit überschaubaren Mitteln eine enorme Tiefe.

In diesen Zwischenpassagen zeigt sich ähnlich wie in den Visual-Novel-Sequenzen

allerdings auch eine der größten Angriffsflächen des Spiels: die Grafik. Zumindest auf den ersten Blick. Denn die Darstellung ist an den Expressionismus von Otto Dix und Käthe Kollwitz angelehnt – an die Künstler also, die von den Nazis als »entartet« bezeichnet wurden. Deswegen passt das zusammen mit den extra für das Spiel eingespielten Jazz-Stücken ideal zur Grundidee: Widerstand mit allen Mitteln der Kunst. ★

THROUGH THE DARKEST OF TIMES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon II X2 280
Geforce GT 630 / Radeon R5 240
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2100 / Phenom II X4 910e
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

➤ durchdachtes grafisches Gesamtkonzept ➤ überragende Soundkulisse ➤ tolle Sprecher ➤ detaillierter Hauptschauplatz
➤ rudimentäre Animationen

SPIELDESIGN

➤ Charaktere mit Stärken und Schwächen ➤ ständiger Zeitdruck
➤ starke Visual-Novel-Passagen ➤ repetitives Ressourcensammeln
➤ undurchsichtige Erfolgchance bei Aktionen

BALANCE

➤ zwei Spielmodi ➤ hilfreiche Tipps zu Beginn
➤ Abbruch von Aktionen möglich ➤ Spiel verzeiht vieles
➤ vorsichtige Route erfolgsversprechender

ATMOSPHÄRE / STORY

➤ Widerständler mit Persönlichkeit ➤ bedrückende Atmosphäre
➤ glaubhafte Spielwelt ➤ wichtige Stationen der Geschichte
inkludiert ➤ nuancierte Darstellung des Widerstands

UMFANG

➤ zahlreiche optionale Ereignisse ➤ vier Kapitel ➤ unterschiedliche Fertigkeiten und Attribute
➤ umfangreiches Spielgebiet
➤ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Der audiovisuell stimmig konzipierte Widerstandsmanager ist kein perfektes Spiel, aber ein wichtiges. Aktuell mehr denn je.

