

Werkstattbericht zu »Spuren auf Papier«

Wie ein Spiel zur Aufarbeitung der Krankenmorde in der NS-Zeit entsteht

Anne Sauer

Über 200.000 Menschen mit körperlichen, geistigen oder seelischen Behinderungen sind während des Zweiten Weltkrieges Opfer der nationalsozialistischen Krankenmorde geworden. Die Heil- und Pflegeanstalt Wehnen galt lange Zeit »als einzige Psychiatrie in Deutschland, die sich der nationalsozialistischen ›Euthanasie‹ entziehen konnte.«¹ Erst 1996 begannen Angehörige der Opfer mit der historischen Aufarbeitung und brachten die traurige Wahrheit ans Licht. Mehr als 1.500 Menschen wurden in der Heil- und Pflegeanstalt durch systematischen Entzug von Lebensmitteln und der daraus folgenden Unterernährung und Entkräftigung ermordet. Und das bis 1947, also auch noch lange nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges. Seit 2004 ist die ehemalige Heil- und Pflegeanstalt als Gedenkstätte geöffnet – als ein Ort für die private Trauer aber auch als Zentrum für die Dokumentation der historischen Ereignisse.

Als die Gedenkstätte Anfang 2021 auf uns, das Studio Playing History, mit der Bitte zukam, sie bei der Entwicklung eines Spiels zu den Geschehnissen in der Heil- und Pflegeanstalt während der NS-Zeit zu unterstützen, stand für uns weniger das *ob*, sondern vielmehr das *wie* zur Diskussion. Wir sind grundsätzlich davon überzeugt, dass sich jedes Thema spielerisch vermitteln lässt. Ebenso wie es andere Kulturgüter erlauben, ernste und schwere Themen zu besprechen, können auch wir sensible, pietätvolle, mitunter melancholische Geschichten durch Spiele erzählen. Wenngleich es hier natürlich gilt, die Charakteristika des Mediums Spiel im Blick zu haben und zu berücksichtigen – insbesondere bei einem Thema wie »Euthanasie«. Das Medium Spiel ist geprägt von seiner Interaktivität. Es fordert wie kein anderes Medium, aktiv erlebt und durchlebt zu werden. Wir als Spieleentwickler*innen definieren, in welchem Rahmen diese Aktivität erfolgt, welche Rolle(n) wir spielbar machen, welche Interaktion(en) wir ermöglichen und welche Folgen das Handeln im Spiel mit sich bringt. Wir definieren Rahmen und Regeln, innerhalb derer sich die Spieler*innen bewegen. Das Thema *Euthanasie* hat uns hier vor

1 Fleßner, Alfred und Ingo Harms, »Die oldenburgische NS-›Euthanasie‹ und ihre Opfer«, *Einblicke* Nr. 46, 2007: 18.

besondere Herausforderungen gestellt. Schließlich bietet ein gutes Spiel gewisse spielerische Freiheiten. Gleichzeitig erzählen wir eine Geschichte, die für die Betroffenen geprägt war von Unfreiheit. Der Prozess von den ersten Ideen zum fertigen Spiel war entsprechend intensiv und geprägt von regelmäßigem Austausch zwischen uns als Spieleentwickler*innen auf der einen Seite und der Gedenkstätte als Expertin für die Inhalte auf der anderen Seite.

Innerhalb eines dreiviertel Jahres entstand so *Spuren auf Papier*, eine niedrigschwellige »Detektivgeschichte« für den Browser. Ziel des Spiels ist es, herauszufinden, was mit Anna, einer fiktiven Patientin, in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen passiert ist. Dazu dient ein Buch, das Annas Schwester Josephine im hohen Alter schreibt. In diesem verbindet sie Zeichnungen von Anna aus der Zeit in der Anstalt, mit Informationen, die sie im Nachgang, Jahre später findet – darunter Dokumente, Briefe und Fotos. Das Projekt wurde im Rahmen von »dive in. Programm für digitale Interaktion« der Kulturstiftung des Bundes entwickelt und durch die Beauftragung der Bundesregierung für Kultur und Medien gefördert.

Der hier niedergelegte Werkstattbericht zeigt den Entstehungsprozess des Spiels. Dabei wird auf Herausforderungen und Fragen eingegangen, denen wir dabei begegneten, wie wir damit als Entwicklungsteam umgegangen sind und welche Erkenntnisse wir aus den gemachten Erfahrungen für künftige Projekte ziehen.

Schritt 1: Wie sehen Zielgruppe, (Vermittlungs-)Ziel und Einsatzszenario aus?

Zu Beginn eines Projektes stehen für uns grundsätzlich drei zentrale Fragen im Raum: An welche Zielgruppe richtet sich das geplante Spiel? Welche (Vermittlungs-)Ziele werden verfolgt? Und wie sieht das konkrete Einsatzszenario aus?

Bei *Spuren auf Papier* lag der Fokus auf Schüler*innen der neunten bis 13. Klassen. Darüber hinaus sollte die Anwendung aber auch für andere Personengruppen mit konkretem Bildungsziel attraktiv sein, wie zum Beispiel Auszubildende im Pflegebereich. Es sei in jedem Fall davon auszugehen, dass die Zielgruppe nur wenig oder keine Vorkenntnisse zu den Geschehnissen in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen und den Gräueltaten der NS-Zeit mitbringt, hieß es in ersten Gesprächen mit der Gedenkstätte.

Hinsichtlich der Vermittlungsziele ging es der Gedenkstätte Wehnen vordergründig darum, mit dem geplanten Spiel eine grobe Vorstellung von »Euthanasie« und den Krankenmorden in der NS-Zeit zu vermitteln. Dabei sollten auch spezifische Vorgänge in der Heil- und Pflegeanstalt Wehnen thematisiert werden, sodass Spieler*innen diese in den Kontext der Krankensterben einordnen können. Darüber hinaus bestand der Wunsch, für die teilweise noch heute gebräuchlichen und despektierlich genutzten »medizinischen« Begriffe aus der NS-Zeit zu sensibilisieren, die im Zusammenhang mit den Krankenmorden stehen, wie »Mongo« oder »Idiot«. Gleiches galt für das Aufzeigen von Parallelen der NS-Propaganda zu heutigen Ereignissen und Wahlplakaten. Im Gespräch mit der Gedenkstätte herrschte Konsens darüber, dass das Thema des Spiels zu einem gewissen Grad Betroffenheit bei den Spieler*innen auslösen kann und soll, sentimental sollte es jedoch nicht wirken.

Das Einsatzszenario sah die Gedenkstätte Wehnen vor allem im pädagogischen Rahmen, zusätzlich zu ihrem Vor-Ort-Angebot. Daraus ergaben sich wiederum weitere Anforderungen an das geplante Spiel: Die reine Spielzeit sollte 30 Minuten nicht überschreiten. Das gäbe Lehrkräften die Möglichkeit einer Nachbereitung innerhalb einer Unterrichtsstunde, so der Gedanke dahinter. Entsprechendes Begleitmaterial zur Unterstützung der pädagogisch Tätigen, die das Spiel einsetzen möchten, war von Anfang an geplant.

Das Spiel sollte als Webanwendung von jedem PC aus im Browser aufrufbar sein, um möglichst wenig Einstiegshürden zu haben. Im Laufe des Projektes kam zusätzlich der Wunsch auf, auch über Tablets auf das Spiel zugreifen zu können.

All diese Informationen ließen für uns mehrere Schlussfolgerungen zu: Aufgrund der jungen, mit dem Thema unerfahrenen Zielgruppe, benötigen wir ein niedrigschwelliges, kurzweiliges Spiel. Es ist durchaus erlaubt und erwünscht, Emotionen zu evozieren. Gleichzeitig ist es gerade bei einem schwierigen Thema wie »Euthanasie« wichtig, sensibel mit den Inhalten umzugehen und deren Seriosität zu wahren. Aufgrund der im Einsatzszenario vorgesehenen pädagogischen Begleitung können wir im Spiel bewusst Leerstellen lassen, die Anknüpfungspunkte für die pädagogische Nachbereitung bieten.

Gerade der letzte Punkt ist etwas, das wir in der Regel erst mit unseren Projektpartner*innen in intensiven Gesprächen verhandeln müssen. Unserer Erfahrung nach fällt es oft schwer, die vielen eigenen Inhalte herunterzubrechen, auf Wesentliches zu reduzieren. Das war in diesem Projekt anders und hat unsere Arbeit sehr erleichtert.

Darüber hinaus wurden im Rahmen der ersten Analyse auch Budget und Zeitplan besprochen. Denn wie bei anderen Projekten auch bedingen sich bei der Entwicklung von Spielen verschiedene Faktoren wie Leistungsumfang, das zur Verfügung stehende Budget, sowie der Zeitrahmen, innerhalb dessen das jeweilige Spiel umgesetzt werden soll. Ein hoher Leistungsumfang erfordert entsprechendes Budget und Zeit. Wenig Zeit wiederum führt entweder zu geringerem Leistungsumfang oder höheren Kosten. Hier galt es, eine Balance zu finden und bereits in den Anfängen der Konzeptphase transparent über Machbarkeiten zu reden.

Schritt 2: Von den Rahmenbedingungen zum Konzept

Auf Grundlage der gesetzten Rahmenbedingungen überlegten wir im nächsten Schritt gemeinsam mit der Gedenkstätte, wie eine mögliche spielerische Anwendung aussehen kann. Die Gedenkstätte hatte – wie übrigens viele unserer Projektpartner*innen zu Beginn unserer Zusammenarbeit – keine bzw. wenig Berührungspunkte mit Spielen gehabt. Für uns war es daher umso wichtiger, die Projektbeteiligten von Anfang an in unsere Gedanken und Überlegungen mit einzubeziehen und Ihnen das Gefühl zu vermitteln, dass sie in uns einen gleichwertigen Partner an der Seite haben. So stellten wir gemeinsam erste Überlegungen zu spielimmanenten Inhalten an. Welche Geschichte möchten wir erzählen? In welche Rollen schlüpfen die Spieler*innen? Was ist das Spielziel? Wo kann ich welche Entscheidungen treffen?

Wir waren uns schnell einig, dass wir die Spieler*innen weder in die Opfer- und schon gar nicht in die Täter*innenrolle schlüpfen lassen wollten. Es sollte vielmehr ei-

ne Rolle sein, die einen Blick von außen ermöglicht, um die Geschehnisse auch in gewisser Weise kontextualisieren zu können. Zunächst stand daher die Idee einer journalistisch tätigen oder historisch forschenden Person im Raum, in deren Rolle sich die Spieler*innen begeben, um die Geschehnisse detektivisch aufzudecken. Was uns hierbei jedoch fehlte, war eine nachvollziehbare starke Motivation, aus der heraus diese Person agiert. Also haben wir uns nach intensiven Gesprächen für eine Verwandte entschieden, eine indirekt Betroffene mit persönlichem Bezug zu den Geschehnissen. Das fühlte sich auch auf der Meta-Ebene richtig an. Waren es doch nicht etwa Historiker*innen, sondern Angehörige, die die Gräueltaten der Heil- und Pflegeanstalt während der NS-Zeit durch Aufarbeitung in den 1990er-Jahren ans Licht gebracht haben. Angehörige, die aufgedeckt haben, wie sich auch viele Ärzt*innen und Krankenschwestern in der Zeit schuldig gemacht haben. So erzählen wir nicht nur die Geschichte der »Euthanasie«, sondern auch die der Aufarbeitung dieser in Wehnen.

Der grundlegende Aufbau und Ablauf des geplanten Spiels war dann schnell konsensfähig: Als zentrales Element dient ein Memoirenbuch. Es enthält auf der einen Seite Zeichnungen, die Patientin Anna in der Heil- und Pflegeanstalt angefertigt hat, und Texte ihrer Schwester Josephine auf der anderen Seite, die diese Zeichnungen mit einer retrospektiven Sicht einzuordnen versuchen. Durch Mini-Interaktionen, die sich die Spieler*innen explorativ erschließen, gibt das Memoirenbuch sukzessiv neue Informationen preis. Die Spieler*innen schalten neue Bildelemente und Textfragmente frei, die sich gegenseitig ergänzen bzw. erst in ihrer Gesamtheit einen Sinn ergeben und treiben so Stück für Stück die Geschichte voran.

Schritt 3: Ab in die Umsetzung, reine Textdokumente möglichst schnell hinter sich lassen

Nachdem die grundlegende Konzeptidee stand, ging es in die Ausarbeitung der Inhalte. Hier kamen die verschiedenen Departments zum Einsatz: Storytelling, Game Design, Illustration, UI-Design, Sound-Design, das Einsprechen der Texte, Entwicklung, Qualitätssicherung.

Wir versuchen dabei stets, reine Textdokumente möglichst schnell hinter uns zu lassen. Denn Texte können unterschiedliche Assoziationen und Interpretationen hervorrufen. Und wenn jede Person im Projektteam etwas Anderes vor dem inneren Auge visualisiert, sind zielführende Diskussionen schwierig. Im schlimmsten Fall merkt man erst am fertigen Produkt, dass die Vorstellungen einzelner Projektbeteiligter auseinander gehen.

Deshalb haben wir auch bei *Spuren auf Papier* die spielerische Idee und deren Inhalte so früh wie möglich sichtbar und anfassbar gemacht – und zwar in Form eines interaktiven Klick-Prototypen. Wichtig dabei war, immer wieder den prototypischen Charakter deutlich zu machen, um keine falschen Erwartungen zu wecken. Ein Prototyp kann (und soll auch) nicht das finale Spielerlebnis in seiner ganzen Umfänglichkeit abbilden. Er ist in der Regel ungestaltet, enthält lediglich Konzeptskizzen. Die Interaktionsmöglichkeiten sind oft sehr begrenzt. Und auch Audio, das in der finalen Anwendung einen großen Teil der Spielstimmung ausmacht, ist insbesondere in frühen Prototyp-Stadien

noch nicht enthalten. Und dennoch zeigt unsere Erfahrung, dass jegliche visuelle Darstellung der Idee alle Projektbeteiligten abzuholen vermag und damit eine gemeinsame Gesprächsgrundlage schafft. Auch im Falle von *Spuren auf Papier* konnten wir durch den ersten Klick-Prototypen wertvolles Feedback sammeln. In der Diskussion an und mit dem Prototypen stellten wir gemeinsam mit der Gedenkstätte fest, dass wir durchaus mutiger in der Darstellung und dem Text sein konnten, weniger plakativ, mehr suggestiv, mit Leerstellen, die die Spieler*innen selbst befüllen können. Das war eine Erkenntnis, die für beide Seiten erhellend war und den kreativen Prozess weiter beflügelte. Das Feedback wurde anschließend in die jeweiligen Departments weitergegeben und die daraus resultierenden Anpassungen erneut in den Prototypen eingearbeitet.

Storytelling

Bei der Ausarbeitung der Geschichte ließen wir uns von den sogenannten »Roten Büchern« der Gedenkstätte Wehnen inspirieren. Diese Ausstellungsstücke enthalten reale Lebensgeschichten von Opfern und ihren Familien. Wir haben uns jedoch bewusst dagegen entschieden, eine konkrete Geschichte davon herauszugreifen und diese im Spiel abzubilden. Eine einzelne Geschichte für sich ermöglicht nur einen begrenzten Blick auf die Geschehnisse in Wehnen. Stattdessen entschieden wir, uns von den unterschiedlichen Geschichten inspirieren zu lassen und eine fiktive Figur zu entwickeln, die die unterschiedlichen Erlebnisse in sich vereinte.

Es entstand die Narration der beiden Schwestern: Josephine, in deren Rolle die Spieler*innen gewissermaßen schlüpfen und die sie in der Aufarbeitung der Geschichte ihrer Schwester begleiten. Und Anna, die aufgrund ihrer Depression von ihrer Mutter mit guten Absichten in die Heil- und Pflgeanstalt eingewiesen wird und dort den Verbrechen der Heil- und Pflgeanstalt zum Opfer gefallen ist. Wir erzählen in Kapiteln und setzen innerhalb dieser den Fokus auf unterschiedliche Themen, angefangen bei Annas Depression, ihrer Einweisung und Sterilisation, über die Arbeiten in der Heil- und Pflgeanstalt, zugeteilte Nahrungsmittelrationen und Hunger, Briefzensur bis hin zum Tod. Jedes Kapitel macht dabei verschiedene Perspektiven auf: Auf der einen Seite die individuelle, mitunter intime aber gleichzeitig auch eingeschränkte Perspektive der Patientin Anna, die überwiegend über symbolische, teils schwer zu lesende Zeichnungen abgebildet wird. Und auf der anderen Seite die Perspektive einer Außenstehenden, die mit der heutigen Sicht auf die Dinge und dem Zugang zu Information auch anderes Hintergrundwissen mitbringt und die Geschehnisse einordnen kann.

Daneben waren zunächst weitere handelnde Personen geplant: Freunde von Anna, die andere Schicksale dieser Zeit widerspiegeln sollten. Darunter Helmut, ein Junge mit Epilepsie, der als Jude Opfer des Ermordungsprogramms mit dem Decknamen Aktion T4 wird. Und Inge, die an Wahnvorstellungen leidet und zu krank und schwach ist, um zusammen mit den anderen auf dem Feld zu arbeiten. Sie sollte später den Hungermorden zum Opfer fallen. Wer *Spuren auf Papier* bereits gespielt hat, weiß an der Stelle jedoch schon, dass sich weder Helmut noch Inge im finalen Spiel finden. Das hatte mehrere Gründe. Zum einen machte sich unter den Entscheidungsträger*innen der Gedenkstätte die Befürchtung breit, dass der Fokus auf die Freundschaft der drei die Geschehnisse der Heil- und Pflgeanstalt in den Hintergrund rücken könnte. Darüber hinaus stellte

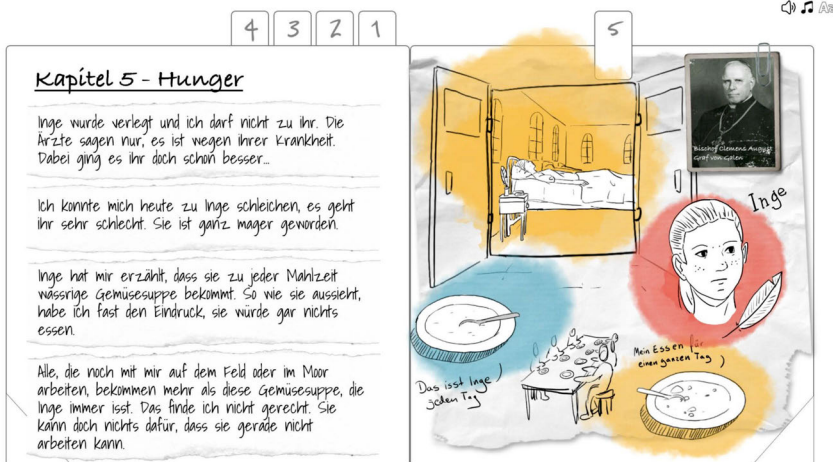
sich im Laufe der Recherchen heraus, dass Männer- und Frauen-Stationen zu der Zeit strikt getrennt waren. Eine Freundschaft zwischen den Mädchen und Helmut war also in der Form, wie wir sie angedacht hatten, nicht wahrscheinlich oder überhaupt möglich. Hier war der Wunsch, historisch möglichst korrekt zu sein, ausschlaggebend für die inhaltliche Anpassung.

Dieser Wunsch zur historischen Korrektheit hat uns vor einige Herausforderungen gestellt. Denn vieles ist nur über Erzählungen überliefert. Bildmaterial aus den Heil- und Pflegeanstalten gibt es nur wenig. Das fing schon bei der Frage an, welche Kleidung die Personen in der Heil- und Pflegeanstalt getragen haben. Einige Erzählungen sprechen von Grau-Weiß-gestreiften Kleidungsstücken, ähnlich den KZ-Uniformen. In anderen Überlieferungen heißt es, dass Patient*innen eigene Kleidung in ihrem Besitz hatten – wenn auch nur in begrenztem Maße. Immer wieder wurden Inhalte intensiv mit der Gedenkstätte diskutiert und durch Expert*innen geprüft, die zusätzlich auf das Projekt schauten und auch eigene Ideen für die Umsetzung lieferten.

Game Design

Die Interaktionsmöglichkeiten waren von Beginn an einfach gedacht. Das sollte eine hohe Zugänglichkeit gewährleisten und die Einarbeitungszeit möglichst gering halten, was vor allem mit Blick auf das Einsatzszenario im schulischen Kontext und die dort begrenzt zur Verfügung stehende Zeit sinnvoll erschien.

Abb. 1: Zum Zeitpunkt des ersten interaktiven Prototypen wollten wir die Geschichte auch über Tagebuchschnipsel von Anna erzählen. Im Laufe des Projektes stellte sich diese Erzählweise jedoch als problematisch heraus. Ihr Blick als Patientin ist sehr begrenzt, was an einigen Stellen zu Logikbrüchen führte.



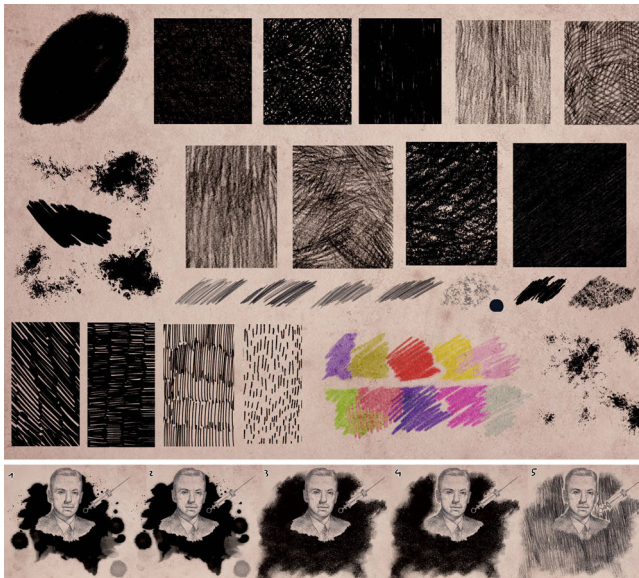
Wir haben versucht, Inhalte im Prozess zu vermitteln. Im Kapitel, das sich dediziert den Aufgabenbereichen der arbeitsfähigen Patient*innen widmet, führen Spieler*innen

beispielsweise diverse Liefertätigkeiten aus, um dieselben nachvollziehbar zu machen. In einem anderen Kapitel, welches sich um bettlägerige Patient*innen dreht, haben die Spieler*innen dagegen keine Handlungsmöglichkeiten. Dies spiegelt auf einer Metaebene die Situation der Patient*innen damals wider, die als Arbeitsunfähige nicht mehr ausreichend ernährt und zunehmend schwächer wurden. Wir vermeiden dabei bewusst, Spieler*innen in die Täterrolle schlüpfen zu lassen. Das heißt, es werden keine direkten Entscheidungen oder Interaktionsmöglichkeiten ermöglicht, die die Gesundheit der Patient*innen gefährden. Im konkreten Fall sind es nicht die Spieler*innen, die Anna an das Bett binden oder ihr die Wassersuppe verabreichen.

Illustration & UI-Design

Der Stilfindungsprozess für die Illustrationen war vergleichsweise umfangreich. Zu Beginn haben wir gemeinsam mit der Illustratorin unterschiedliche Materialien, Papiere und Stifte ausprobiert. Haben mit Farben experimentiert, mit unterschiedlich hohem Detailgrad, und auch mit digitalen und analogen Zeichenmethoden.

Abb. 2: Diese exemplarischen Tests mit unterschiedlichen Materialien und Farben entstanden noch weit vor der inhaltlichen Anpassung von Annas Biografie.



Mitten in der Umsetzungsphase folgte dann eine elementare inhaltliche Änderung, die auch Auswirkungen auf den Stil der Illustrationen hatte: Denn lange Zeit sind wir davon ausgegangen, dass die Protagonistin Anna gar nicht wirklich krank ist, sondern nur depressive Züge vorweist und aufgrund rebellischen Verhaltens als krank gebrandmarkt wird. Die Bilder wirkten entsprechend klar und deutlich. Die Pathologisierung Annas

wurde im Laufe des Prozesses jedoch grundlegend in Frage gestellt. Die Folge: Wir änderten ihre Biografie, machten aus ihr ein tatsächlich manisch-depressives Mädchen, das teilweise sogar mit Halluzinationen kämpft. Infolgedessen sollten auch die Bilder symbolischer, suggestiver und verstörender gestaltet werden. Das wollten wir auch im Zeichenstil spiegeln – mit größeren Linien, hart schraffierten Flächen, stärkerem Einsatz von Kohle. Es folgten weitere Illustrations-Tests. Letztendlich ließen wir uns auch von überlieferten Zeichnungen aus anderen Heil- und Pflegeanstalten zu der Zeit des Nationalsozialismus inspirieren. Die finalen Zeichnungen von Anna wurden händisch mit Kohle auf Papier gezeichnet und anschließend eingescannt, was sie durch die natürlichen und teils verwischten Linien authentischer wirken lässt.

Das UI-Design, sprich die Gestaltung der Benutzeroberfläche, wiederum sollte von Anfang an zurückgenommen sein, um den Inhalten und Zeichnungen mehr Raum zu geben. Ersten Moodboards folgten zwei farblich unterschiedliche Entwürfe, die dann auf die gesamte Anwendung übertragen wurden.

Abb. 3: Der rote, warme Entwurf hat etwas Nostalgisches. Er lässt uns wohl fühlen und in die Geschichte eintauchen, als ob sie bei Kerzenschein vorgelesen wird. Die Frau, der das Buch gehört, scheint mit dem Leben gewachsen zu sein und ist nicht verbittert über das, was passiert ist. Der Grüne Entwurf wiederum wirkt kühler und zeigt eher eine traurige Melancholie. Die Ornamente zeigen etwas Fragiles und Feminines, was die Frau nicht unnahbar und kaltherzig erscheinen lässt. Dieses Buch ist eher von einer eleganten, geordneten Frau geschrieben.



Sound-Design

Das Sound-Design umfasst bei *Spuren auf Papier* die gesamte auditive Vision des Spiels, inklusive der Hintergrundmusik, der Feedback-Sounds und der Vertonung der von Josephine gelesenen Texte.

Um Bild- und Soundsprache zu vereinen, stand zunächst die Idee dynamischer Loops im Raum, die sich wie auch die Bildebenen mit der Vervollständigung der Kapitel sukzessiv übereinanderlegen und ergänzen. Der Schritt hin zu einer surrealen Ausrichtung der Illustrationen im Laufe des Projektes wirkte sich auch auf das Sound-Design aus. Die Geschichte handelte aus der musikalischen Perspektive zwar weiterhin von zwei Schwestern. Sie sollte nun aber in ihren Extrema doch mehr Sorge als unmittelbar erlebtes Grauen suggerieren.

Letztendlich ist das musikalische Leitmotiv von *Spuren auf Papier* das »Anna«-Thema, in seinem Kern dargestellt als 4-Ton-Motiv, ebenso symmetrisch wie der Name »Anna« selbst. Ein kurzes musikalisches Palindrom. Komponiert für Geige ist der tiefste Ton der Melodie jedoch ein F, welcher nur dann gespielt werden kann, wenn die tiefste Saite der Geige (G-Saite) einen Ganzton tiefer gestimmt ist. Diese Abweichung von der »Normalität« symbolisiert Annas mentalen Zustand. Der melodische Verlauf nach oben, in dem das Motiv auseinanderzufallen scheint, stellt die Suche nach eben jener Normalität dar – sowohl Annas eigene innere Suche nach sich selbst und nach dem Leben wie es früher war, als auch die Suche ihrer Schwester und Mutter nach ihr und nach der Aufklärung ihres Schicksals.

Schritt 4: Testen, testen, testen

Das Testing ist für uns bei der Erstellung jeder spielerischen Anwendung für die Qualitätssicherung unverzichtbar. In internen Tests prüfen wir regelmäßig die Funktionalität und das Spielerlebnis und stimmen Interaktion, Feedback etc. aufeinander ab.

Darüber hinaus gilt es aber natürlich auch, die Zielgruppe in diesen Testprozess mit einzubeziehen. Der bestehende Kontakt der Gedenkstätte zu unterschiedlichen Schulen und Lehrkräften kam uns hier sehr gelegen. So konnten wir schon frühzeitig Testtermine mit verschiedenen Schulklassen initiieren. Der Corona-Situation geschuldet, konnten wir leider nicht für alle Tests vor Ort sein, sondern wurden teils digital via Screen-Share zugeschaltet.

Während der Tests ließen wir die Zielgruppe selbstständig spielen und beobachteten dabei deren Verhalten. Die Tests gaben Auskunft über die durchschnittliche Spielzeit, die Verständlichkeit der Inhalte sowie den Schwierigkeitsgrad der Interaktionen. Auch unterschwelliges, nicht Explizites konnten wir auf die Weise erfassen. Bleiben die Tester*innen an bestimmten Stellen länger hängen? Gibt es Elemente, die besondere Aufmerksamkeit erregen oder kaum berücksichtigt werden? Die Ergebnisse aus den Tests flossen natürlich wieder in den aktuellen Stand der Anwendung ein. So zeigte sich zum Beispiel, dass nicht jede Interaktion so intuitiv war, wie von uns zunächst angenommen. Auch stellten sich vereinzelt Rätsel in der Testphase als zu schwierig heraus und wurden entsprechend vereinfacht. Die Texte dagegen schienen verständlich und auch die Bilder

und der Sound wurden positiv wahrgenommen, so dass hier kaum Anpassungen vorgenommen werden mussten.

Schritt 5: Der Schritt an die Öffentlichkeit

Nach einem dreiviertel Jahr Arbeit folgte der große Schritt an die Öffentlichkeit. Mit einer digitalen Pressekonferenz und dazugehöriger Paneldiskussion richteten wir uns in erster Linie an Vertreter*innen der Presse, Lehrkräfte aber auch andere Interessierte. Das Ziel war, Aufmerksamkeit zu schaffen und die Bekanntheit des Spiels zu erhöhen. Die Organisation dieser digitalen Veranstaltung übernahm die Gedenkstätte Wehen selbst. Wir als Playing History standen beratend zur Seite und unterstützten bei der Erstellung von Pressemitteilung und Pressematerial.

Für uns ganz angenehm: In Absprache mit der Gedenkstätte konnten wir schon während der Entwicklungszeit auf unseren Social-Media-Kanälen über das Projekt berichten und Zwischenstände präsentieren. Das ist nicht bei allen unseren Projekten der Fall. Es ermöglichte uns hier aber, bereits früh über das Projekt zu informieren, Aufmerksamkeit zu schaffen und natürlich auch Follower mit in kleinere Entscheidungsprozesse mit einzubinden. Letzteres wird unserer Erfahrung nach dankend angenommen, sowohl von den Followern, die sich mitgenommen fühlen, als auch von Projektparter*innen, die hier ein zusätzliches Meinungsbild von außen erhalten, das sie in ihre Entscheidungen mit einfließen lassen können – aber nicht müssen.

Mit dem offiziellen Release kam auch die Notwendigkeit, sich auf einen Titel festzulegen, was gar nicht so einfach war. Schließlich sollte ein Titel den Spielinhalt aufgreifen und Neugierde wecken, ohne dabei zu viel vorwegzunehmen. Er sollte im besten Fall eine gewisse Einzigartigkeit aufweisen und gut in Erinnerung bleiben. Ein Kriterium für uns ist oft auch, ob eine entsprechende URL zu dem Titel verfügbar ist. Und natürlich sollte es keine anderen Produkte unter demselben oder einem ähnlichen Titel geben. Ohne hier zu sehr ins Detail zu gehen sei so viel verraten: Der Weg hin zu »*Spuren auf Papier*« war kein leichter.

Rückblick und Ausblick: Was nehmen wir aus dem Projekt mit?

Die Entwicklung von *Spuren auf Papier* war auf vielen Ebenen spannend und emotional. Wir haben uns hier thematisch auf einem spielerisch weitgehend unbekannten Terrain bewegt. Uns war bis dahin kein Spiel bekannt, dass sich der »Euthanasie« widmet. Das hat uns als Spieleentwickler*innen gefordert, aber sicher auch gefördert und weitergebracht.

In der Arbeit mit der Gedenkstätte hat sich erneut gezeigt, wie wichtig Kommunikation und gegenseitiges Vertrauen in einem solchen Projekt sind. Es gab im Laufe der Entwicklung eine signifikante Anpassung der Biografie der Protagonistin, die Auswirkungen auf nahezu alle Gewerke hatte. Texte wurden nochmal verändert, Illustrationen überarbeitet, Hintergrundmusik neu gedacht. Möglicherweise hätte diese Extraschleife vermieden werden können, wenn die inhaltlichen Unsicherheiten zu einem früheren

Zeitpunkt kommuniziert worden wären. Gleichzeitig war das Feedback wichtig und hat das Spiel deutlich interessanter gemacht. Die Inhalte sind nun weniger plakativ, sondern suggestiver, lassen auch Raum für eigene Gedanken. Das macht auch noch einmal deutlich, wie wichtig es ist, die unterschiedlichen Expert*innen und Entscheidungsträger*innen frühzeitig in Überlegungen und Diskussionen mit einzubeziehen. Nur wenn alle Projektbeteiligten Ideen, Wünsche aber auch Bedenken und Sorgen offen kommunizieren, können gemeinsame Lösungen gefunden werden.

Darüber hinaus gibt es einige Learnings, die wir aus dem Projekt ziehen können. So haben wir im Anschluss an unsere Veröffentlichung beispielsweise von einigen Lehrkräften die Rückmeldung erhalten, dass aus dem Begleitmaterial anfangs nicht eindeutig ersichtlich war, ob es sich um eine echte oder eine fiktive Biografie handelt, bzw. zu welchem Grad die Dokumente im Spiel historisch belegt sind. Das ist insbesondere für den pädagogischen Einsatz ein berechtigter Einwand. Hier haben wir nachgearbeitet und das Begleitmaterial zum Spiel überarbeitet und erweitert. Bei künftigen Projekten haben wir uns vorgenommen, stärker reale und fiktionale Inhalte voneinander abzugrenzen, deutlich zu machen wo Realität endet und Fiktion beginnt. Im Rahmen von Testings können wir dann gegenprüfen, ob uns das auch gelungen ist.

Ich kann für mich selbst sagen, dass ich sehr glücklich bin mit dem Ergebnis. Sicherlich hätte hier und da noch etwas anders gemacht werden können. Ich denke zum Beispiel an eine offenere Spielwelt mit mehr Handlungsoptionen – beides übrigens Punkte, die zu Beginn der Entwicklung im Raum standen. Vielleicht wäre es perspektivisch auch spannend, neben der weiblichen Perspektive von Anna doch noch eine männliche Sicht darzustellen. Hinsichtlich Barrierefreiheit gibt es sicherlich auch noch Luft nach oben. Und doch sind wir mit dem Ergebnis mit Blick auf den Zeitrahmen und das begrenzte Budget, das uns zur Verfügung stand, sehr zufrieden.

Ich hoffe inständig, dass wir mit dem Spiel mögliche Bedenken anderer Gedenkstätten bezüglich einer spielerischen Annäherung an ihre ernstesten Themen nehmen können und wir künftig noch weitere Projekte in dem Bereich sehen werden. Ein Spiel wie *Spuren auf Papier* kann die Arbeit der Gedenkstätten nicht ersetzen – das ist auch nicht das Ziel. Doch es schafft neue Zugänge und erreicht so möglicherweise Zielgruppen, die vorher nicht erreicht wurden. Vor dem Hintergrund zunehmend schwindender Zeitzeug*innen kann es darüber hinaus einen wertvollen Beitrag zur Erinnerungskultur leisten. Damit die Verbrechen der NS-Zeit und das Thema »Euthanasie« auch über Generationen hinweg nicht in Vergessenheit geraten.

Medienverzeichnis

Fleißner, Alfred und Ingo Harms. »Die oldenburgische NS-»Euthanasie« und ihre Opfer«, *Einblicke* Nr. 46, 2007: 18–20.

