

# SEMINARARBEIT

Titel

## „Das Ticken der Uhr“

Über die Umsetzung einer Episode aus der Bombardierung Wiener  
Neustadts im Rahmen eines über den „RPG-Maker MZ“ erstellten  
Videospiels

**Kurs:** 070196-1 Geschichtskultur & Spiel:

Das Spiel in / mit Geschichte

**Student:** Wendelin Wieland

**Matrikelnummer:** 11930342

**Semester:** SoSe 2024

**Seminarleitung:** Mag. Mag. Dr. Alexander Preisinger

## Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	3
2. Historischer Hintergrund.....	4
2.1 Wiener Neustadt als Rüstungsstandort des Dritten Reichs.....	5
2.2 Bombenabwürfe über Wiener Neustadt.....	7
3. „Das Ticken der Uhr“: Umsetzung des historischen Sachverhalts.....	8
3.1 Handlung.....	8
3.2 Vergleiche und Veranschaulichung: Spiel und Quellenlage.....	12
3.2.1 Umgebung und Örtlichkeiten.....	12
3.2.2 Straßenverkehr im Wiener Neustadt der 40-iger Jahre.....	19
3.2.3 Versorgung im Wiener Neustadt der 40-iger Jahre.....	23
3.2.4 Historische Daten, Ereignisse und Dokumente.....	24
4. Conclusio.....	35
5. Bibliografie.....	36
5.1 Literaturverzeichnis.....	36
5.2 Internetquellen.....	37
5.3 Abbildungsverzeichnis.....	37

# 1. Einführung

Historische Sachverhalte in Spielen aufzuarbeiten hat eine lange Geschichte. Von den ersten groß angelegten Schlachtenrekonstruktionen in Form von Planspielen im Laufe des 18. Jahrhunderts<sup>1</sup> über Kartenspiele aus der Zeit des Ersten Weltkriegs, die mittels militärischer Abbildungen den Krieg als gängiges Thema für Stammtischrunden und im Kinderzimmer zu etablieren vermochten<sup>2</sup>, bis hin zu modernen Videospieldreihen wie etwa „Assassin’s Creed“<sup>3</sup> – historische Themen mittels Spielen zu rekonstruieren, darzustellen und als ‚nachspielbar‘ zu gestalten hat Geschichte. Dabei ist stets zu beachten, dass hierbei meist nicht bloß der historische Aspekt und die Authentizität das Augenmerk der Spielentwickler einnehmen, sondern es vielmals zu einer gänzlich anderen Schwerpunktsetzung kommen mag. Eine solche vermag den historischen Aspekt eines Spiels meist zwar nicht gänzlich auszuklammern – da gerade bei Spielen wie „Assassin’s Creed“ die historische Komponente die Grundlage für die jeweilige Spielwelt bildet –, bewertet ihn jedoch meist als nicht so ausschlaggebend wie Spielfreude, eingebaute Belohnungssysteme oder die weitgehende Exklusion etwaiger ‚schwerer‘ und somit nicht-kinderfreundlicher Themen (z.B. Sklaverei oder Gewalt an Kindern) für das Endprodukt eines spiel- und vermarktbareren (Video-) Spiels.

Um im Rahmen des Seminars „Das Spiel in und mit Geschichte“ die sich bietende Gelegenheit zu nutzen und selber den Prozess der Entwicklung eines Videospieles mit einem historischen Aspekt als tatsächlichem Schwerpunkt kennenzulernen, habe ich mich für den Abschluss des Seminars dazu entschieden, im Rahmen der vorliegenden Arbeit mittels der Spielkonstruktionssoftware „RPG-Maker MZ“ (‚RPG‘ = ‚role-playing game‘, Rollenspiel) ein Videospiele (geschätzte Spielzeit: 15-30min) zu entwerfen, dessen Handlung sich am 15. Februar 1945 in der Stadt Wiener Neustadt (Stadt im Steinfeld, südlich von Wien) ereignet. Dabei schlüpft man in die Rolle von Friedrich, einem fiktiven Oberschüler, der jedoch das Schicksal vieler tausender nicht-fiktiver Menschen teilen soll: Den Verlust oder gar die Vernichtung von Zuhause, Familie und Zukunft durch einen Bombenangriff als eine der vielen Folgen des 2. Weltkriegs.

---

<sup>1</sup> Rolf F. Nohr, „Den Entscheidungsspielraum von morgen gestalten“. Hellwigs Kriegsspiel und der Diskurs des Strategischen. In: Ernst Strouhal (Hg.), *Der Krieg und die Spiele* (Wien 2015), 65-81, 65-67.

<sup>2</sup> Wien Museum. Online Sammlung. <https://sammlung.wienmuseum.at/en/object/112478-kartenspiel-weltkrieg-quartett/> (Zugriff am 9. August 2024).

<sup>3</sup> Assassin’s Creed Discovery Tour. <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour> (Zugriff am 9. August 2024).

Die vorliegende Arbeit hat sich als Ziel gesetzt, das Endprodukt des in diesem Rahmen entwickelten Spiels zu dokumentieren und kommentieren, sowie dessen historische Hintergründe aufzuarbeiten. Sie möchte veranschaulichen, mit welchen Entscheidungen ein Spielentwickler in Bezug auf ein Videospiele mit historischem Schwerpunkt im Laufe des Entwicklungsprozesses konfrontiert sein kann und auf welche Art und Weise sich die bei der Quellenrecherche festgestellten Sachverhalte exemplarisch anhand des vorliegenden Spiels innerhalb der begrenzten Ressourcen der ‚Basisversion‘ des ‚RPG-Maker MZ‘ umsetzen lassen. Dabei soll insbesondere folgende Forschungsfrage beantwortet werden: Auf welche Art und Weise lässt sich der historische Sachverhalt der Bombardierung Wiener Neustadts gegen Ende des 2. Weltkrieges im Rahmen eines mittels der Spielkonstruktionssoftware ‚RPG-Maker MZ‘ konstruierten Spiels darstellen und mit welchem Erfolg lassen sich dabei auf Quellen bezogene Sachverhalte einbeziehen, ohne dadurch den Spielfluss des Videospieles merklich zu behindern?

Um dieses Ziel zu erreichen, wird zunächst auf den historischen Hintergrund sowie die fiktive Handlung des Spiels eingegangen, um anschließend die Umsetzung der historischen Sachverhalte im Rahmen des Spiels zu behandeln und somit die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen eines mit dem ‚RPG-Maker MZ‘ konstruierten Spiels mit historischem Fokus zur Sprache bringen zu können.

## **2. Historischer Hintergrund**

Wiener Neustadt – gegründet in einem Zeitraum von 1192 bis 1194 von den Babenbergern<sup>4</sup> und spätestens mit der Schaffung der Theresianischen Militärakademie 1751<sup>5</sup> als militärisches Zentrum etabliert – war mitsamt seines Ballungsraums bereits während des Ersten Weltkrieges zu einem Rüstungszentrum oberster Priorität aufgestiegen. Mit zeitweise bis zu 120.000 beschäftigten Arbeiter:innen in Flugzeug-, Rüstungs- und Motorenindustrie sowie dem nordwestlich von Wiener Neustadt gelegenen größten Einzelrüstungsbetrieb der Monarchie, der Munitionsfabrik Wöllersdorf, bestanden hier bereits vor dem ‚Anschluss‘ im März 1938 günstige infrastrukturelle Voraussetzungen, welche den Ausbau des Großraums Wiener

---

<sup>4</sup> Erwin *Reidinger*, Stadtplanung im hohen Mittelalter. Wiener Neustadt – Marchegg – Wien. In: Ferdinand *Oppl*, Christoph *Sonnlechner*, Europäische Städte im Mittelalter. Forschungen und Beiträge zur Wiener Stadtgeschichte, Band 52 (Wien 2010), 167-168.

<sup>5</sup> Internetseite der MilAk. Über uns. <https://www.milak.at/ueber-uns/organisation> (Zugriff am 29. Juli 2024).

Neustadt als Rüstungszentrum nach der Machtübernahme der Nationalsozialisten attraktiv gestaltet.<sup>6</sup>

## 2.1 Wiener Neustadt als Rüstungsstandort des Dritten Reichs

Als im März 1938 die ersten deutschen Truppen das Staatsgebiet Österreichs betraten, waren bereits viele der ehemals in Wiener Neustadt angesiedelten Fabriksbetriebe geschlossen worden und ihre Fabrikhallen – wenn nicht nach dem 1. Weltkrieg und im Zuge der Weltwirtschaftskrise abgebaut – standen leer.<sup>7</sup> Dieses Potential – zuzüglich zu der großen Menge an im Zuge dieser Schließungen im Wiener Neustädter Umland angesiedelten arbeitslos gewordenen Fachkräfte – erkannte eine Vielzahl deutscher Rüstungsbetriebe, welche sich rasch nach dem „Anschluss“ in den verlassenen Fabrikanlagen niederließen und den Ausbau Wiener Neustadts als erneutes Industriezentrum vorantrieben. Vorteilhaft dabei war, dass Wiener Neustadt und sein Umland bereits über eine ausgezeichnete Verkehrsanbindung sowie eine gute Infrastruktur verfügten, weshalb Wiener Neustadt bereits wenige Tage nach der „Eingliederung“ des österreichischen Staatsgebietes in das Deutsche Reich in der Suche nach neuen, geeigneten Standorten für die Rüstungsproduktion zu einem überaus attraktiven Ziel für die Nationalsozialisten wurde. Der so erfolgte Ausbau Wiener Neustadts – und das Rekrutieren der dafür nötigen Arbeitskräfte – zu einem Rüstungszentrum des Deutschen Reichs lässt sich besonders gut anhand der ansässigen Bevölkerung feststellen, welche in einem Zeitraum von nur drei Jahren von 39.349 im Jahr 1938 zu 45.807 im Jahr 1941 ansteigen sollte.<sup>8</sup>

Einen entscheidenden Beitrag zu einem solch rasanten Anstieg der Stadtbevölkerung sollte dabei die Aufrüstung der Flugzeugindustrie spielen, welche aufbauend auf der bereits zur Zeit des Ersten Weltkriegs vorhandenen Flugzeugfabrik und dem dazugehörigen Flugfeld<sup>9</sup> in Wiener Neustadt besonders vorangetrieben wurde. Die erste öffentliche Erwähnung als Standort zum Auf- beziehungsweise Ausbau der Fliegerproduktion fand Wiener Neustadt am 26. März 1938, als Generalfeldmarschall Hermann Göring in einer Rede in der Bahnhofshalle des Wiener Westbahnhofes die „Inbetriebnahme der Wiener Neustädter Flugzeugfabrik“<sup>10</sup> ankündigte. Bereits einen Tag zuvor hatte er in einem Brief verlautbaren lassen, dass die in

---

<sup>6</sup> Markus *Reisner*, Bomben auf Wiener Neustadt. Die Zerstörung eines der wichtigsten Rüstungszentren des Deutschen Reiches – Der Luftkrieg über der „Allzeit Getreuen“ von 1943 – 1945 (Wiener Neustadt 2013), 14.

<sup>7</sup> Gertrud *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm. Wiener Neustadt vor der Zerstörung durch die Bomben (Wiener Neustadt, 1989), 11.

<sup>8</sup> *Reisner*, Bomben auf Wiener Neustadt, 16-17.

<sup>9</sup> *Reisner*, Bomben auf Wiener Neustadt, 14.

<sup>10</sup> Rudolf *Marwan-Schlosser*, Luftfahrt und Flugsport in Wiener Neustadt (Wiener Neustadt, 1965), 114.

Wiener Neustadt ansässige *Österreichische Flugzeugwerke G.m.b.H.* mit 28. März aufzukaufen ist, um so „den sofortigen Ausbau in erforderlicher Weise“<sup>11</sup> mit den erforderlichen finanziellen Mitteln durchführen zu können. Am Tag der Übergabe besichtigte Göring die Flugplätze in Wiener Neustadt persönlich<sup>12</sup> und bereits zwei Tage später, am 30. März 1938, wurde mit den *Wiener Neustädter Flugzeugwerken* (WNF) die Gründung des Hauptrüstungsbetriebs Wiener Neustadts bekannt gemacht.<sup>13</sup>

Übernommen von der *Messerschmidt AG* bildeten die WNF nun für die kommenden Jahre neben Augsburg und Regensburg den dritten Standort des Reiches für die Wartung, Reparatur und Herstellung von Messerschmitt-Flugzeugen. Zu den bereits bestehenden Betriebsgebäuden wurden neue Hangars und Werkshallen errichtet sowie neue Schienenverbindungen zwischen den entstehenden Werken – ab 1939 wurden die WNF in drei Werke, WNF I, WNF II und WNF III mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten gegliedert<sup>14</sup> – verbaut, mitunter um den Transport der Einzelteile von Hangar zu Hangar zu erleichtern. Ein Jahr nach Verlautbarung der Gründung der WNF, am 30. März 1939, erfolgte die Fertigstellung des ersten – alleinig auf ehemaligem österreichischen Staatsgebiet – produzierten Flugzeugs, eines Jagdflugzeugs des Typs Me109.<sup>15</sup> Dabei handelte es sich um den zukünftigen Standardjägertyp der Deutschen Luftwaffe, welcher ab Juni 1939 bis zur Zerstörung und endgültigen Verlagerung der WNF im Zuge alliierter Bombenabwürfe Ende Mai 1944<sup>16</sup> in den Stammwerken der Wiener Neustädter Flugzeugwerken massenproduziert werden sollte. Dabei sollte es kein anderes Jägerwerk im Deutschen Reich geben, welches mit derselben Konstanz die geforderten Sollleistungen in gleichem Maß zu erfüllen wusste, wie die WNF. Als einziges deutsches Jägerwerk erfüllte es schon nach Inbetriebnahme die erwarteten Produktionszahlen und zählte bereits im Winter 1939/1940 mit einer Produktionsleistung von etwa 25 Prozent der Me109-Gesamtherstellung zu den ertragreichsten Fliegerwerken des gesamten Deutschen Reichs.<sup>17</sup> Den Höhepunkt erreichte die Wiener Neustädter Flugzeugproduktion 1942, als mit einer Stückzahl von insgesamt 1400 produzierten Jagdflugzeugen erstmals über 50 Prozent der Gesamtproduktion an Flugzeugen des Typs Me109 aus den WNF stammte.<sup>18</sup> Zu dieser Zeit wurden nahezu 17.000

---

<sup>11</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 18.

<sup>12</sup> *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 11.

<sup>13</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 20.

<sup>14</sup> Norbert *Schausberger*, Rüstung in Österreich 1938- 1945 (Wien 1970), 47.

<sup>15</sup> *Schausberger*, Rüstung in Österreich 1938 – 1945, 61.

<sup>16</sup> Anmerkung: Trotz der Zerstörung der Stammwerke blieben die WNF dank teilweise geglückten Verlagerungen der Produktionskette noch bis ins Jahr 1945 an der Produktion von Messerschmitt-Jagdflugzeugen beteiligt, siehe *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 756-760.

<sup>17</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 23.

<sup>18</sup> *Schausberger*, Rüstung in Österreich 1938 – 1945, 108.

Personen in den Wiener Neustädter Flugzeugwerken beschäftigt, wobei sich ab 1942 erstmals der Abzug und die Abberufung wehrfähiger Arbeitskräfte in das Heer in den Produktionsstätten bemerkbar machte.<sup>19</sup> Die so entstandenen Lücken im Arbeitspersonal wurden zunächst noch mit Zwangsarbeiter und Kriegsgefangenen, schließlich aber auch mit Insassen von Konzentrationslagern gefüllt.<sup>20</sup>

## 2.2 Bombenabwürfe über Wiener Neustadt

Am 14. April 1943 gelang es einem britischen Aufklärungsflugzeug erstmals Luftaufnahmen von Wiener Neustadt und dessen Umgebung zu schießen.<sup>21</sup> Die so erkannten Industrieproduktionsstätten Wiener Neustadts, insbesondere die Anlagen der Wiener Neustädter Flugzeugwerke und deren Beitrag zum Auf- und Ausbau der Deutschen Luftwaffe, ließen die Alliierten bereits im Sommer 1943 Wiener Neustadt als mögliches Bombenziel markieren.<sup>22</sup> Ausschlaggebend dafür war einerseits das seit Juli 1943 erfolgte Vorrücken der Alliierten über Italien<sup>23</sup> und andererseits das Etablieren gesicherter Luftstützpunkte in Nordafrika, von welchen aus sogenannte „bombing runs“ auf Wien, Wiener Neustadt und deren Umgebung geflogen werden konnten. Gemeinsam mit der Bombardierung der Produktionswerke in Regensburg sollte mit einem Angriff auf die WNF die Fliegerproduktion der Deutschen Luftwaffe entscheidend getroffen werden.<sup>24</sup> So wurden am 13. August 1943 Wiener Neustadt und dessen Flugzeugwerke erstmals Ziel eines großangelegten Luftschlags, für den aus dem Norden Libyens kommend etwa 101 amerikanische B-24 „Liberator“ Bomber starteten.<sup>25</sup> Dieser Angriff markierte die erste in einer Kette zahlloser Bombardierungen, welche über die kommenden zwei Jahre verteilt zunächst mit den WNF auf verstärkt militärische Ziele abzielten, mit Fortschreiten des Krieges und der Zerstörung der WNF jedoch zunehmend – wenn auch oftmals nicht als direktes Ziel – zivile Wohnviertel und Wohnhäuser zerstörten.

Somit lassen sich die Bombardierungen Wiener Neustadts grob in zwei Phasen unterteilen: Einer ersten, welche von August 1943<sup>26</sup> bis Mai 1944 dauernd die Zerschlagung und Zerstörung der Flugzeugproduktion innerhalb der Wiener Neustädter Flugzeugwerke zum Ziel hatte und

---

<sup>19</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 31.

<sup>20</sup> *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 11.

<sup>21</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 265.

<sup>22</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 264.

<sup>23</sup> *Stefan Laffin*, Der alliierte Feldzug in Italien. In: *Unter alliierter Besatzung*, Band 146 (Berlin 2024), 75-107, 86.

<sup>24</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 264.

<sup>25</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 268.

<sup>26</sup> *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 3.

einer zweiten, welche ab Dezember 1944 Wiener Neustadt und insbesondere dessen Bahnhof als Verkehrsknotenpunkt und Umschlagplatz zerstören und – mitunter auf Grund von Ungenauigkeiten beim Abwurf – in dessen Folge die Stadt und dessen Wohngebiete weitestgehend verwüsten sollte.<sup>27</sup> Da eine genau Aufschlüsselung der einzelnen und insgesamt etwa 30 Bombenangriffe<sup>28</sup>, deren Auswirkungen auf Infrastruktur, Zivilbevölkerung und Fluchtbewegungen, wie auch das Eingehen auf den in Wiener Neustadt zeitweise intensiv erfolgten Einsatz von militärischem Luftschutz (Fliegerstaffeln, Flakbatterien<sup>29</sup>) den Rahmen eines kurzen historischen Abrisses sprengen würde, sei an dieser Stelle nur auf den Ausgang der so erfolgten Bombardierungen verwiesen. Dieser sollte mit Kriegsende 1945 nunmehr eine Ruine der einstmalig größten und 45.000 Einwohner zählenden Stadt im Steinfeld sein, von der lediglich 18 Häuser unbeschädigt und somit verschont geblieben waren<sup>30</sup>.

### **3. „Das Ticken der Uhr“: Umsetzung des historischen Sachverhalts**

#### **3.1 Handlung**

In „Das Ticken der Uhr“ spielt man Friedrich, einen jungen Oberschüler, der mit seiner Mutter in der Nähe des Bahnhofs im Zehner Viertel in Wiener Neustadt, genauer gesagt in der nach dem „Anschluss“ in die „Straße der SA“ umbenannten Kollonitschgasse, zur Zeit des Zweiten Weltkriegs in einem Wohnhaus lebt. Die Handlung des Spiels stellt dabei eine Binnenhandlung da, zu der die Anfangs- und Schlusssequenz einen Rahmen bilden. In dieser Rahmenhandlung erkennt man Friedrich in hohem Alter, wie er durch sein Tagebuch aus Jugendtagen blättert und verschiedene Ausschnitte der von ihm damals aufgeschriebenen Ereignisse liest. Mitten im Lesefluss stößt Friedrich auf seinen Eintrag vom Morgen des 15. Februar 1945, der in ihm besondere Emotionen auslöst. Er erinnert sich zurück an diesen für ihn schicksalhaften Tag und an seinen Vater.

Hier steigt nun die Binnenhandlung und der Spieler als junger Friedrich ein, indem der gerade gelesene Tagebucheintrag erneut aufgegriffen wird – diesmal allerdings, als er gerade vom jungen Friedrich selber geschrieben wird. Nach einem kurzen Zuruf seiner Mutter (er solle sich

---

<sup>27</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 6-8.

<sup>28</sup> Anmerkung: Eine genaue Zahl ist hier nicht zu geben, da gestartete, aber missglückte Angriffe sowie eine unklare Überlieferungs- bzw. Quellenlage vor allem in Bezug auf sowjetische Fliegerangriffe im März 1945 einen gewissen Interpretationsspielraum in Bezug auf einen „erfolgten Bombenangriff“ zulassen, siehe *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 6-8 sowie 934 als exemplarisches Beispiel für eine solche „Ungewissheit“.

<sup>29</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 312-314.

<sup>30</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 9.



doch beeilen und in die Schule gehen) kann sich die spielende Person nun als Friedrich frei bewegen und seine Umgebung erkunden. Über interagierbare Objekte (Tagebuch, Schrank, Standuhr, Bett der Eltern, etc.) erfährt man als Friedrich etwas über die Welt, die einen umgibt und die Zeit, in der man sich befindet. Bereits im Prolog angedeutet aber jetzt und mit Fortlauf der Geschichte immer klarer ersichtlich ist die Familiensituation Friedrichs, der zwar mit seiner Mutter in derselben Wohnung zusammenlebt, dessen Vater aber nirgends zu sehen ist. Sukzessive erfährt der Spieler, dass der Vater wohl in den Wiener Neustädter Flugzeugwerken als Techniker (oder ähnliches) gearbeitet haben dürfte, bis er am 4. Mai 1943 (erster Tagebucheintrag, weil Friedrich an diesem Tag das Tagebuch als Abschiedsgeschenk von seinem Vater geschenkt wurde) als tauglich in das Heer einberufen wurde und damit seine Familie bis auf Weiteres verlassen musste. Dieser Umstand spielt auf den historisch bezeugten Abzug wehrfähiger Arbeitskräfte ab 1942 aus den WNF an die Front an.<sup>31</sup> Nun sind Friedrich und die Mutter also auf sich gestellt, alleinig die Großeltern auf dem Land finden noch Erwähnung (über das Interagieren mit der Standuhr, dem Blumentopf im Elternschlafzimmer, etc.). Den Umständen entsprechend scheint es der Familie allerdings noch gut zu gehen, da sich zwar der Mangel an Lebensmitteln bei ihnen nun schon bemerkbar macht (Anmerkungen zu Lebensmittelkarten beziehungsweise Bezugsscheinen, welche ab 28. August 1939 die Ausgabe von Lebensmitteln, Bekleidung, Geschirr, Tabakwaren, usw. in Wiener Neustadt regelten<sup>32</sup>), Friedrich und seine Mutter jedoch noch nicht Hunger zu leiden haben.

Aufgabe des Spielers als Friedrich ist es nun, den Weg von der Wohnung in die Schule zu finden. Praktisch dabei ist, dass Friedrich in eine Schule gleich in der Nähe geht: In die seit 1874 bestehende Realschule an der Ecke Ferdinand Porsche-Ring / Herzog Leopold-Straße (in der Zeit von 1938 – 1945: „Bismarck-Ring“ / „Straße der SA“<sup>33</sup>), welche mit dem „Anschluss“ in „Oberschule für Junge und höhere Staatsgewerbeschule, Abteilung Maschinenbau“<sup>34</sup> umbenannt wurde. Auf dem Weg in die Schule betritt man zunächst die „Straße der SA“ (heutige Kollonitschgasse). Hier kann man die Umgebung erkunden und neben Objekten auch mit verschiedenen NPCs („Non-Playable Character“) interagieren, welche einerseits der „Immersion“ in die Spielwelt dienen, andererseits den Spielenden auch über gewisse historische Sachverhalte aufklären (in etwa, dass das Haus der heutigen Kollonitschgasse Nr. 12 – welches sich im Spiel schräg gegenüber von Friedrichs Wohnung befindet – von der

---

<sup>31</sup> Siehe Abschnitt 2.1, S.6 oder *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 31.

<sup>32</sup> *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 13.

<sup>33</sup> *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 9.

<sup>34</sup> *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 14.

NSDAP Kreisleitung<sup>35</sup> bezogen wurde, nachdem die jüdische Weinhändlerfamilie Reininger<sup>36</sup> ihr Haus verlassen musste).

Nachdem der Spielende als Friedrich das Klassenzimmer erreicht und den Schultag in Form einer abspielenden Sequenz erfolgreich absolviert, geschieht es: Friedrich verlässt um 12 Uhr Mittag die Schule, als die ersten Warnsirenen eines Fliegeralarms ertönen. Historisch lässt sich dabei festhalten, dass die herannahenden Fliegerverbände bereits um 11.03 Uhr erkannt wurden, der Fliegeralarm in den Gebieten von Wien bis Wiener Neustadt laut der SA-Luftlagemeldung vom 15. Februar 1945 allerdings erst um 12:00 Uhr erfolgte.<sup>37</sup> Daraufhin wird Friedrich von Torsten – einem NPC, mit dem der Spieler bereits auf der „Straße der SA“ interagieren konnte – aufgesucht und auf Geheiß seiner Mutter von Torsten in einen in der Nähe befindlichen Luftschutzkeller gebracht. Dieser Luftschutzkeller ist dabei wirklich bloß ein zum Luftschutz umfunktionierter Häuserkeller<sup>38</sup>, da eigens dafür geschaffene Luftschutzräume<sup>39</sup> in Wiener Neustadt zwar sehr wohl vorhanden waren, jedoch einerseits bei Weitem nicht in einem ausreichenden Ausmaß für die Bevölkerungsgröße<sup>40</sup>, sowie andererseits nur an strategisch besonderen Orten wie etwa den WNF an sich.<sup>41</sup> In diesem Luftschutzkeller trifft man – neben anderen schutzsuchenden Personen – auf einen Luftschutz- beziehungsweise Blockwart, dessen Aufgabe es war, eine geordnete Befüllung der Luftschutzkeller mit der Zuflucht suchenden Bevölkerung zu ermöglichen.<sup>42</sup> Nun hieß es für die Bevölkerung – genauso wie für Friedrich in der Geschichte – warten. Da man das Ziel feindlicher Fliegerverbände an diesem 15. Februar 1945 nur schwer voraussagen konnte – immerhin starteten an diesem Tag mehrere Bombenverbände mit jeweils unterschiedlichen Zielen<sup>43</sup> –, musste von den deutschen Luftschutzstellen vielerorts und flächendeckend der Fliegeralarm ausgerufen werden, unwissend, ob diese Gebiete nun wirklich das Ziel feindlicher Bomber sein werden oder nicht. Daraus resultiert auch die im Spiel gezeigte Unwissenheit vieler NPCs, ob es denn nun tatsächlich zu einem Angriff auf Wiener Neustadt kommen wird oder doch nur in etwa Wien als Bombenziel angefliegen wird (vgl. die Aussage eines NPCs im Luftschutzkeller). Um dieses

---

<sup>35</sup> *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 9.

<sup>36</sup> TOWN. Stadt- und Zeitgeschichte Wiener Neustadts. Erinnerungsort Haus Kollonitschgasse 12. <http://www.zeitgeschichte-wn.at/stadt-spaziergaenge/kleiner-stadtspaziergang-1938-1945/pplace/233?pfadid=1> (Zugriff am 30. Juli 2024).

<sup>37</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 828-829.

<sup>38</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 164.

<sup>39</sup> Anmerkung: Einen Luftschutzraum, der heute noch zu besichtigen ist, bieten die „Kasematten“ in Wiener Neustadt, <http://www.zeitgeschichte-wn.at/stadt-spaziergaenge/kleiner-stadtspaziergang-1938-1945/pplace/229?pfadid=1> (Zugriff am 31. Juli 2024).

<sup>40</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 167.

<sup>41</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 164-166.

<sup>42</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 165.

<sup>43</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 828.

Warten spielerisch umzusetzen, findet Friedrich im Luftschutzkeller eine Uhr auf, mit der er interagieren und so die Zeit bis zum Bombenabwurf auf Wiener Neustadt ‚abwarten‘ kann. Dieser erfolgte am 15. Februar in mehreren Wellen und in einem Zeitfenster von 13:00 bis 14:02.<sup>44</sup> Dieses wird im Spiel durch das Wackeln und Aufblitzen des Bildschirms in wechselnden Intensitäten simuliert. Nach der historisch und im Spiel mittels Sirenen erfolgten Vorentwarnung um 14:12<sup>45</sup> ist es dann den Leuten – inklusive Friedrich – erlaubt, die Luftschutzräume und -keller zu verlassen.

Vom Fliegerangriff geschockt, aber durch die Sorge um seine Mutter angetrieben, verlässt Friedrich den Luftschutzkeller und begibt sich auf direktem Weg zur „Straße der SA“, mit dem Ziel zu seiner Wohnung zurückzukehren, da dort seine Mutter vermutlich bereits warten würde. Auf dem Weg begeht der Spieler als Friedrich die erst am Vormittag noch heile und intakte Straße, sieht, wie Häuser von Bomben und Splittern getroffen wurden, wie Löcher und Risse die Straße zieren und wie diverse NPCs (einige davon auch jene, mit denen man bereits vorher die Chance hatte zu interagieren) versuchen, mit der Lage zurecht zu kommen. Bei der Wohnung angekommen entdeckt Friedrich seine Mutter lebend, allerdings stellt sich bald heraus, dass das Wohnhaus – ähnlich wie die Straße und viele Häuser rundherum<sup>46</sup> – durch die Bomben stark beschädigt wurde. Nun werden Friedrich und seine Mutter vor die Wahl gestellt: Sollen sie lieber in Wiener Neustadt bleiben und Schutz suchen (immerhin standen ihnen nun als ausgebombter Familie – zumindest offiziell – Hilfsmaßnahmen zu<sup>47</sup>) oder zu den Großeltern im Umland flüchten? Der so erfolgte Entscheidungsprozess wird allerdings unterbrochen durch das Ticken ihrer Standuhr, welche unter dem Schutt des Wohnhauses begraben die Bombentreffer wie durch ein Wunder überstanden hat. Es ist diese von den Großeltern ihnen geschenkte Standuhr, die sie – zuzüglich zur sinkenden Sicherheitslage – dazu veranlasst, Wiener Neustadt zu verlassen und zu den Großeltern auf dem Land zu ziehen. So gelingt es Friedrich und seiner Mutter zu überleben, da Wiener Neustadt noch weiter das Ziel alliierter Bombenangriffe werden sollte, mit dem nächsten bereits 6 Tage darauf, am 21. Februar.<sup>48</sup>

---

<sup>44</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 829-831.

<sup>45</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 831.

<sup>46</sup> Anmerkung: Zwar wurde an diesem 15. Februar 1945 der Angriff auf den Bahnhof geflogen, durch Ungenauigkeiten wurden jedoch die angrenzenden Wohngebiete – allen voran die innere Stadt und das Zehner Viertel, also jenes, in dem auch Friedrichs Wohnung liegt – schwer getroffen. So wurden insgesamt 38 Häuser vollkommen zerstört, 19 schwer, 33 mittelschwer und 103 Häuser leicht beschädigt, siehe *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 835 sowie *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 838.

<sup>47</sup> SA-Flugblatt: Hilfsmaßnahmen nach Luftangriffen (Sommer 1943), siehe *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 162.

<sup>48</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 842.

Friedrich und seine Mutter fliehen also zu den Großeltern, von wo Friedrich auch seinen letzten Tagebucheintrag verfasst. Es wird ersichtlich, dass er und seine Mutter nun noch darauf warten, dass der Vater aus dem Krieg zurückkommt und sie wieder gemeinsam eine Familie sein können. Ob der Vater jedoch jemals aus dem Krieg zurückkam, wird am Ende offengelassen. Die Schlusssequenz, welche wieder Friedrich im fortgeschrittenen Alter zeigt, wie er den letzten Tagebucheintrag liest, endet jedoch mit einer Anspielung, welche auf den vermutlichen Tod des Vaters im Krieg schließen lässt.

### **3.2 Vergleiche und Veranschaulichung: Spiel und Quellenlage**

Um zu veranschaulichen, auf welche Art und Weise historische Sachverhalte konkret in dem Spiel verarbeitet wurden und welche Möglichkeiten dazu das Programm „RPG-Maker MZ“ bieten konnte, wird das folgende Kapitel diverse Ausschnitte aus „Das Ticken der Uhr“ abbilden und entsprechende historische Referenzen anführen. Dabei wird ersichtlich werden, dass der Fokus und das Ziel bei der Spielentwicklung zwar durchaus die Nähe zur Quellenlage waren, es mancherorts jedoch nur mittels gewisser Abstriche – und über Text, statt Bild – gelang, eine solche auch über das Spielentwicklungsprogramm abzubilden.

#### **3.2.1 Umgebung und Örtlichkeiten**

##### **„Straße der SA“**



Abb. 1: „Straße der SA“, auf ihr liegt die Wohnung von Friedrich im Spiel



Abb. 2: Heutiger Blick in die Kollonitschgasse („Straße der SA“, von 1938 – 1945), vom Bahnhof kommend (im Hintergrund ist das Bundesoberstufenrealgymnasium, kurz BORG, zu sehen)

Die heutige Kollonitschgasse, Teil des Zehnerviertels und in direkter Nähe zum Bahnhof gelegen (Entfernung vom Bahnhof: etwa 2min Fußweg), stellt den Hauptort der Handlung dar. Von März 1938 bis 1945 war sie gemeinsam mit der anschließenden und weiter zum Hauptplatz führenden Herzog Leopold-Straße in „Straße der SA“ umbenannt.<sup>49</sup>

### „Elite-Lichtspiele“ Kino



Abb. 3: Elite-Lichtspiele Kino, „Straße der SA“ (rechts im Bild zu sehen: Plakatwand mit Filmankündigungen & Filmfotos, im Moment leer)

<sup>49</sup> Buttlar, Die Ruhe vor dem Sturm, 92 & 102.



Abb. 4: Film-Plakatwand des Elite-Kinos



Abb. 5: „Elite-Lichtspiele“ Kino in der „Straße der SA“ Nr. 29, fotografiert 1942 (rechts im Bild zu sehen: Film-Plakatwand mit Ankündigungen und Filmfotos)

Die Bilder zeigen eine Fotografie des „Elite-Lichtspiele“-Kinos in der „Straße der SA“ Hausnummer 29 und dessen Umsetzung im Spiel. Die hier angeführte Fotografie stammt – wie noch einige weitere im Laufe dieses Kapitels – aus dem Nachlass Prof. Reinhold Grafs, welcher im Rahmen einer Farbdiaspositivsammlung in den Jahren 1939 bis 1942 etwa 500 Bilder seiner Heimatstadt Wiener Neustadt anfertigte. Diese lagert nun im Stadtarchiv und bietet als eines von wenigen Exemplaren Zeugnis von der Altstadt Wiener Neustadts, bevor sie durch die Bombardierungen der Jahre 1943 – 1945 nahezu vollständig zerstört werden sollte.<sup>50</sup> Abgedruckt wurden diese Farbdiaspositive im Werk „Die Ruhe vor dem Sturm: Wiener Neustadt

<sup>50</sup> Buttlar, Die Ruhe vor dem Sturm, 3.

vor der Zerstörung durch die Bomben“, welches man im Literaturverzeichnis nachschlagen kann.

### Sitz der Kreisleitung der NSDAP, „Straße der SA“ Nr. 42



Abb. 6: Kreisleitung der NSDAP, „Straße der SA“ Nr. 42



Abb. 7: Kollonitschgasse Nr. 12 heute, ehemaliger Sitz der Kreisleitung der NSDAP in Wiener Neustadt

Mit dem „Anschluss“ im März 1938 waren im ehemaligen Österreich auch auf Lokalebene entsprechende Räume und Vertriebsstellen für die Neuorganisation von Infrastrukturen und Verwaltung zu schaffen. Für die bürokratische Zentralverwaltung schuf man dazu auf regionaler Ebene die Kreisleitung, welche gemeinsam mit dem Bürgermeisteramt zu den einflussreichsten Körperschaften einer Stadt beziehungsweise eines Verwaltungsbezirks zählte. In Wiener Neustadt bezog die Kreisleitung das Haus in der nunmaligen „Straße der SA“ Nr. 42, welche im Spiel nahezu gegenüber der Wohnung Friedrichs liegt. Das Haus war vorher das Heim einer jüdischen Weinhändlerfamilie mit dem Namen Reininger gewesen, welche aber im Zuge der Machtübernahme und des Umbruches im Jahre 1938 aus ihrem Zuhause vertrieben wurde.<sup>51</sup>

Diesem Umstand wurde im Spiel mittels eines NPC-Dialogs in der Nähe des Hauses mit der Nr. 42 Rechnung getragen:



Abb. 8: Dialog mit einem NPC in der Nähe der NSDAP-Kreisleitung

<sup>51</sup> TOWN. Stadt- und Zeitgeschichte Wiener Neustadts. Erinnerungsort Haus Kollonitschgasse 12. <http://www.zeitgeschichte-wn.at/stadt-spaziergaenge/kleiner-stadtspaziergang-1938-1945/pplace/233?pfadid=1> (Zugriff am 7. August 2024).



## „Oberschule für Jungen und höhere Staatsgewerbeschule, Abteilung Maschinenbau“



Abb. 9: „Oberschule für Jungen und höhere Staatsgewerbeschule, Abteilung Maschinenbau“, gelegen an der Kreuzung „Bismarck-Ring“, „Straße der SA“



Abb. 10: Kreuzung „Bismarck-Ring“, „Straße der SA“



Abb. 11: „Oberschule für Jungen und höhere Staatsgewerbeschule, Abteilung Maschinenbau“ an der Kreuzung „Bismarck-Ring“, „Straße der SA“, fotografiert zwischen 1939 und 1942 (auch zu erkennen: Fortbewegungs- und Transportmittel zu der Zeit: Automobil, Pferd, Fahrrad)



Abb. 12: Bundesoberstufenrealgymnasium Wiener Neustadt, kurz: BORG heute, an der Ecke Kollonitschgasse (Straße links), Ferdinand Porsche-Ring und Herzog Leopold-Straße (hinten im Bild, führt zum Hauptplatz)

Die an selbigem Ort wie das heutige BORG gelegene Realschule wurde bereits zur Zeit der Ringstraßenära in Wiener Neustadt erbaut und 1874 fertiggestellt. Nach der Machtübernahme der Nationalsozialisten wurde sie in „Oberschule für Jungen und höhere Staatsgewerbeschule, Abteilung Maschinenbau“ umbenannt.<sup>52</sup> Das in der Nähe gelegene Gymnasium am Babenbergerring Nr. 1 und das Mädchen-Realgymnasium in der Herrengasse Nr. 27 bestanden weiterhin und blieben von etwaigen Namenänderungen verschont.<sup>53</sup>



Abb. 13: Hinweis auf das Gymnasium am Babenbergerring Nr. 1

<sup>52</sup> Buttlar, Die Ruhe vor dem Sturm, 100.

<sup>53</sup> Buttlar, Die Ruhe vor dem Sturm, 14.



Abb. 14: Hinweis auf das Mädchen-Realgymnasium in der Herrengasse Nr. 27

### 3.2.2 Straßenverkehr im Wiener Neustadt der 40iger-Jahre



Abb. 15: Das Benutzen von Handkarren zum Transport von Gütern



Abb. 16: Ein rot-gelber Stadtautobus



Abb. 17: Hinweis auf neuere, blaue Stadtautobusse



Abb. 18: Hinweis auf & In-Game-Begründung für das Fehlen von Pferden und Pferdewägen im Straßenverkehr



Abb. 19: Blick in die „Lange Gasse“. Von besonderem Interesse: Im Vordergrund ist ein Handkarren zum Transport von Waren zu sehen, fotografiert zwischen 1939 und 1942

In den 40-iger Jahren gehörten insbesondere Pferdefuhrwerke, Handkarren, Fahrräder und Stadtautobusse zu dem gewohnten Straßenbild Wiener Neustadts. Zwar waren vereinzelt auch bereits Automobile im Einsatz (siehe Abb. 11), das kriegsbedingte Sparen von Treibstoff jedoch veranlasste die meisten Autobesitzer:innen zum Umstieg auf andere Transportmittel. Großer Beliebtheit erfreuten sich allen voran die Stadtautobusse, welche in den Farben rot-gelb (ältere Busse) und blau (von den Wiener Neustädter Stadtwerken, Abteilung Kraftverkehr Anfang der 40-iger Jahre neu zur Verfügung gestellt) anzutreffen waren. Außergewöhnlich an den blauen Bussen war, dass sie auf Grund des akuten Treibstoffmangels anstatt von gewöhnlichem Treibstoff ein Holzgasgemisch zum Antrieb nutzen konnten. Für den Individualverkehr waren auch Fahrräder sehr beliebt, für welche an bestimmten Orten (etwa dem Wiener Neustädter Hauptplatz) sogenannte „Rädergarderoben“ eingerichtet wurden.<sup>54</sup>

Einen Verweis auf eine solche bietet das Spiel bei der Interaktion mit folgendem NPC:



Abb. 20: Verweis auf eine sich auf dem Hauptplatz befindliche „Rädergarderobe“, in der Fahrräder abgestellt und geparkt werden konnten

<sup>54</sup> Buttlar, Die Ruhe vor dem Sturm, 13-14.



Abb. 21: Blick auf den westlichen Teil des Hauptplatzes (damals: „Adolf-Hitler-Platz“). Links im Vordergrund: Einer der rot-gelben Stadtautobusse der Wiener Neustädter Stadtwerke, fotografiert zwischen 1939 und 1942

Die Gestaltung des Straßenverkehrs in „Das Ticken der Uhr“ gestaltete sich trickreicher als angenommen, da mit Pferden und Fahrrädern gleich zwei der meist-frequentierten Fortbewegungs- bzw. Transportmittel in der ‚Basisversion‘ des ‚RPG-Maker MZ‘ nicht verfügbar waren. Diesem Umstand ist geschuldet, dass man innerhalb des Spiels statt auf Pferde und Fahrräder also auf Textdialoge stößt, welche – basierend auf dem Umstand, dass die Handlung am 15. Februar 1945, also im Winter, stattfindet – darauf hinweisen, dass bei dem vorhandenen Schneefall der Einsatz von Fahrrädern nicht praktikabel wäre und die Pferde gar nicht erst aus ihren Ställen kommen wollen. Des Weiteren ist der eingebaute rot-gelbe Stadtbus eigentlich der ‚Sprite‘ (= Computergrafik) einer Kutsche, da die Farbe jedoch der von Stadtbussen damals ähnelte und man in ‚RPG-Maker MZ‘ einen ‚Sprite‘ als nur von einer Seite seh- und anklickbar anzeigen lassen kann, lässt sich in dieser vermeintlichen ‚Kutsche‘ mit etwas Fantasie ein rot-gelber Stadtbus sehen (siehe Abb. 18 & 20, hinter der Textbox).

### 3.2.3 Versorgung im Wiener Neustadt der 40-iger Jahre



Abb. 22: Hinweis auf die Versorgung mittels Versorgungs- bzw. Lebensmittelkarten



Abb. 23: Hinweis auf den Markt am Wiener Neustädter Hauptplatz



Abb. 24: Aufnahme des Wiener Neustädter Hauptplatzes an einem Markttag. Im Vordergrund sind die Obst- und Gemüsestände zu sehen, fotografiert zwischen 1939 und 1942

Seit dem 28. August 1939 erfolgte die Versorgung mit Lebensmitteln und anderen lebensnotwendigen Gütern (Anspruch auf Bekleidung und Geschirr, aber auch in etwa auf Tabakwaren) für Wiener Neustädter Haushalte über die Verteilung von Lebensmittelkarten und eine allgemeine Bezugsscheinpflcht. Zwar dürfte die Versorgung zunächst noch ohne große Einschnitte funktioniert haben, bereits durch den strengen Winter im Übergang auf das Jahr 1942 jedoch dürfte sich zumindest die beschränkte Zuteilung von Brennmaterial bemerkbar gemacht haben.<sup>55</sup>

<sup>55</sup> Buttlar, Die Ruhe vor dem Sturm, 13.

Auf einen solchen Engpass ist im Spiel durch das Interagieren mit dem vereinzelt vor Häusern gestapelten Brennholz zu schließen:



Abb. 25: Hinweis auf rationiertes Brennmaterial & Lebensmittel

### 3.2.4 Historische Daten, Ereignisse und Dokumente

**Erster Bombenangriff auf den Bahnhof Wiener Neustadts:**

**27. Dezember 1944**



Abb. 26: Hinweis auf eine vorangegangene Bombardierung des Bahnhofs von Wiener Neustadt im Dezember 1944



Abb. 27: Weiterer Hinweis auf den zum Spielzeitpunkt bereits erfolgten Abwurf von Bomben auf den Bahnhof Wiener Neustadts



Zwar spielt die Handlung zum Zeitpunkt des zweiten direkten Bombenabwurfs über der Stadt Wiener Neustadt selbst, die Ereignisse der vergangenen Monate dürften jedoch vielen Bewohner:innen noch gut in Erinnerung gewesen sein. So erwähnen zwei NPCs entlang der „Straße der SA“ den bereits am 27. Dezember 1944 erfolgten ersten Angriff auf den Bahnhof Wiener Neustadt. Zwar existieren von deutscher Seite keine Angaben über die Schäden dieses Angriffes, der Auswertung amerikanischen Aufklärungsmaterials zufolge dürfte der Großteil der Bombenlast jedoch auf umliegenden Feldern eingeschlagen und Wiener Neustadt daher nicht gravierend beschädigt haben.<sup>56</sup>

## Gewandspendeaktionen



Abb. 28: Hinweis auf Gewandspendeaktionen



Abb. 29: Weiterer Hinweis auf die Teilnahme an Gewandspendeaktionen

Nicht bloß in Wiener Neustadt, sondern überall im gesamten Reichsgebiet war es der Bevölkerung möglich, im Rahmen sogenannter „Spendensammlungen“ während der kalten Monate Gewand und Ähnliches an bedürftige Mitbürger:innen und Soldaten an der Front zu spenden. Die dafür zuständige Stiftung „Winterhilfswerk des Deutschen Volkes“ sammelte die Geld- und Sachspenden, welche je nach Gebrauch und Nutzen umverteilt wurden.<sup>57</sup>

<sup>56</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 815-817.

<sup>57</sup> Norbert *Götz*, *Ungleiche Geschwister: Die Konstruktion von Nationalsozialistischer Volksgemeinschaft und schwedischem Volksheim* (Baden-Baden 2001), 390-395.

## Besuch Hermann Görings in Wiener Neustadt



Abb. 30: Hinweis auf den am 28. März 1938 erfolgten Besuch des für die Luftwaffe zuständigen Generalfeldmarschalls Hermann Göring

Hier wird innerhalb des Spiels auf den in Kapitel 2.1 bereits erwähnten Besuch von Hermann Göring am 28. März 1938 auf den Wiener Neustädter Flugfeldern angespielt. Der großzügige Auf- und Ausbau der Wiener Neustädter Flugzeugwerke sollte für ihn zu einer besonderen Prestigeangelegenheit werden.<sup>58</sup>

## Produktionsstärkster Monat einer deutschen Flugzeugproduktionsstätte bis zu dem Zeitpunkt



Abb. 31: Hinweis auf den produktionsstärksten Monat eines Messerschmittwerks bis zu diesem Zeitpunkt



Abb. 32: Hinweis auf den Höhepunkt der Produktionstätigkeit des WNF im Sommer 1943 (relativ unmittelbar vor der ersten Bombardierung am 13. August 1943)

<sup>58</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 18-19.

Im ersten Halbjahr 1943 war in den WNF erstmals eine eigene Fließbandanfertigung eingerichtet worden, um so den Ausstoß der produzierten Jagdflieger des Types Me109G<sup>59</sup> zu maximieren. Dies führte im Juni 1943 zu einer Anzahl von insgesamt 280 produzierten Jagdfliegern innerhalb eines Monats – ein Produktionsausstoß, der bis dahin von keinem anderen Messerschmittwerk erreicht worden war.<sup>60</sup>

## Abordnung von WNF-Arbeitskräften an die Front



Abb. 33: Hinweis auf die Abordnung kriegsfähiger Arbeitskräfte aus den WNF ab 1942

Wie auch anderswo im Deutschen Reich machte sich ab 1942 auch in den Wiener Neustädter Flugzeugwerken der Abzug von kriegstauglichen Arbeitskräften und Facharbeitern an die Front bemerkbar. Die zunehmenden Verluste der Deutschen Wehrmacht hatten ersetzt zu werden.<sup>61</sup> So ergeht es innerhalb des Spiels auch dem Vater von Friedrich, welcher am 4. Mai 1943 (= Tag des ersten Tagebucheintrags) seines Berufes enthoben und zum Dienst an der Front an einen unbenannten Kriegsschauplatz im Osten abberufen wurde.

<sup>59</sup> Anmerkung: Die Me109G (= Modelltyp „Gustav“) stellt die im Zweiten Weltkrieg am meisten eingesetzte Version der Me109 dar. Neben der Me109G gab es jedoch auch andere Version der Me109, wie etwa die Me109F (= Modelltyp „Friedrich“), welche den Vorgänger der Me109G bildet, siehe *Reisner*, *Bomben über Wiener Neustadt*, 29.

<sup>60</sup> *Reisner*, *Bomben über Wiener Neustadt*, 34-36.

<sup>61</sup> *Reisner*, *Bomben über Wiener Neustadt*, 31.

## Auch Frauen waren in den WNF tätig: Beispiel einer Tätigkeit



Abb. 34: Hinweis auf eine Tätigkeit von Frauen in den WNF: Das Kontrollieren von Schaltkästen vor dem Einbau in ein Flugzeug



Abb. 35: Eine WNF-Arbeiterin bei der Überprüfung von Schaltkästen

Das Kontrollieren der Schaltkästen war nur eine von etlichen Tätigkeiten, die Frauen innerhalb der WNF auszuführen vermochten (eine andere Tätigkeit war in etwa jene der Luftnachrichtenhelferin<sup>62</sup>). Da in diesem Fall jedoch eine klare Bildquelle vorliegt, entschied ich mich, diesen Beruf als den einer Mutter von einem Klassenkollegen Friedrichs in das Spiel aufzunehmen.

## Bau des ersten flugfähigen Hubschraubers



Abb. 36: Hinweis auf den Bau des ersten flugfähigen Hubschraubers 1



Abb. 37: Hinweis auf den Bau des ersten flugfähigen Hubschraubers 2

<sup>62</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 157.



Abb. 38: Hinweis auf den Bau des ersten flugfähigen Hubschraubers 3



Abb. 39: Hinweis auf den Bau des ersten flugfähigen Hubschraubers 4



Abb. 40: Der Prototyp eines Strahlhubschraubers, „WNF342V1“

Neben dem Bau der Messerschmitt-Jagdflugzeuge wurde in den Wiener Neustädter Flugzeugwerken auch der Bau und die Entwicklung anderer, experimenteller Flugzeugkonstruktionen finanziert und gefördert. Mit den auf diese Art zugewiesenen Mitteln gelang es Ing. von Doblhoff und seinem Team den im Frühjahr 1943 ersten flugfähigen Strahlhubschrauber zu konstruieren. Nachdem dieser jedoch im Zuge des ersten Bombenangriffs auf die WNF am 13. August 1943 beschädigt wurde, entschloss man sich seitens der Werksleitung dieses Projekt zu verlagern.<sup>63</sup>

<sup>63</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 36-37.

## Wiener Neustadt als Standort von Flakbatterien



Abb. 41: Hinweis auf die Stationierung von Flakbatterien in Wiener Neustadt

Bereits vor dem ersten Angriff auf die WNF im August 1943 begann man neben Fliegerstaffeln auch leichte sowie schwere Flakbatterien in die Stadt zu verlegen.<sup>64</sup> Als nach diesem ersten Angriff das Bewusstsein für Wiener Neustadt als potentielles Ziel von Bomberverbänden auch auf Seiten der deutschen Heeresführung gestärkt war, ging man dazu über, die in Wiener Neustadt stationierten Jägerverbände und Flakbatterien weiters zu verstärken und aufzurüsten.<sup>65</sup>

## Vertreibung und Ermordung von Familie Gerstl



Abb. 42: Hinweis auf frühere Nachbarn, die vertrieben und deportiert wurden



Abb. 43: Die vertriebene Familie hieß mit Familiennamen Gerstl

<sup>64</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 193.

<sup>65</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 321.



Abb. 44: „Stolpersteine“ in Wiener Neustadt, Kollonitschgasse 5

Im Spiel kann man durch die Interaktion mit dem Schreibtisch eines Klassenkollegen erfahren, dass dieser der Nachbar Friedrichs geworden ist, nachdem die ursprüngliche Nachbarsfamilie nebenan vertrieben wurde. Bei der angesprochenen Familie handelt es sich dabei um Helene und Adolf Gerstl, deren „Stolpersteine“ man auch heute noch vor dem Haus in der Kollonitschgasse 5 finden kann (siehe Abb. 44). Beiden waren am 7. September 1938 aus dem Haus ausgezogen, entkamen den Gräueln des NS-Regimes jedoch nicht und wurden im August 1942 ins Konzentrationslager Theresienstadt deportiert, in welchem sie schließlich auch ermordet wurden.<sup>66</sup>

## Artikel im Luftschutzkeller



Abb. 45: Der am 7. August 1943 im „Wiener Neustädter Volksruf“ erschienene Artikel „Keine Stadt kann sagen: Zu uns kommen sie nicht!“

<sup>66</sup> Stolpersteine Wiener Neustadt, <https://stolpersteine-wienerneustadt.at/gerstl-adolf-und-helene/> (Zugriff am 8. August 2024).

Der hier angeführte und wörtlich zitierte Artikel wurde mit den im Spiel wiedergegebenen Worten tatsächlich am 7. August 1943, also lediglich 6 Tage vor dem ersten Bombenangriff auf die WNF, in der Wiener Neustädter Zeitung „Wiener Neustädter Volksruf“ publiziert.<sup>67</sup>

## Übersichtskarte der Luftschutzwarnggebiete



Abb. 46: Abbildung des Ausschnitts einer Übersichtskarte der Luftschutzwarnggebiete

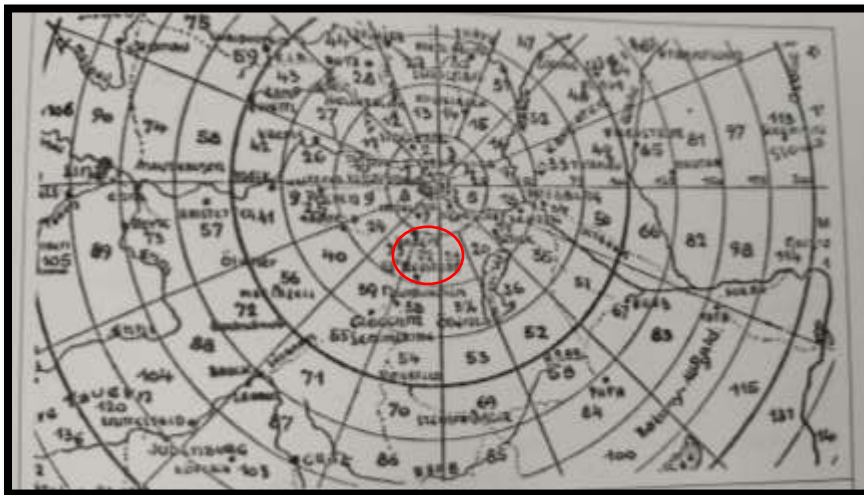


Abb. 47: Ein Ausschnitt aus einer Übersichtskarte der Luftschutzwarnggebiete der Ostmark, im Feld 22 (rot umkreist) ist Wiener Neustadt zu erkennen

Im Spiel ist im Luftschutzkeller das Interagieren mit einer Übersichtskarte der Luftschutzwarnggebiete in der Ostmark möglich. Basierend auf der Position der feindlichen Bomberverbände wurde mittels einer solche Karte die Koordination ihrer Standortbestimmung

<sup>67</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 171.



ermöglicht, indem der jeweils entsprechende Code mit der jeweils entsprechenden Nummer für das Gebiet, über dem sich der Bomberverband befand, weitergegeben wurde.<sup>68</sup>

## Vorentwarnung durch den Luftschutz



Abb. 48: Das Vorentwarn-Zeichen des Luftschutzes im Spiel

Die Vorentwarnung nach einem feindlichen Bombenangriff erfolgte in Wiener Neustadt mittels eines dreimal in der Minute über Sirenen abgespielten hohen Dauertons. Ein solches Zeichen bedeutete für den Luftschutz- beziehungsweise Blockwart und die schutzsuchende Bevölkerung den Abzug der Masse der feindlichen Verbände und das mögliche Verlassen der Luftschutzkeller und -räume. Für die arbeitende Bevölkerung hieß das, dass die jeweilige Arbeitsstelle nun wieder aufgesucht werden durfte und sollte.<sup>69</sup>

<sup>68</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 159.

<sup>69</sup> *Reisner*, Bomben über Wiener Neustadt, 160.

## Direkter Treffer des Luftschutzkellers in der Kurzen Gasse Nr. 10: 22 Tote



Abb. 49: Bombentreffer eines Luftschutzkellers in der Kurzen Gasse Nr. 10, 1



Abb. 50: Bombentreffer eines Luftschutzkellers in der Kurzen Gasse Nr. 10, 2



Abb. 51: Bombentreffer eines Luftschutzkellers in der Kurzen Gasse Nr. 10, 3

Der am 15. Februar 1945 erfolgte Bombenangriff auf den Wiener Neustädter Bahnhof verursachte nicht nur enorme Schäden im Bahnhofsbereich<sup>70</sup>, auch Wohngebäude der umliegenden Wohngebiete (darunter auch welche in der „Straße der SA“ und am „Bismarck-Ring“) wurden empfindlich getroffen. Der Luftschutzkeller eines solchen Gebäudes, der des Schmiedemeisters Schnell in der Kurzen Gasse Nr. 10, erlitt einen Volltreffer. Eine Mehrzahl der Personen, welche von einer in der nahegelegenen Kapuzinerkirche gehaltenen Messe kommend Schutz in diesem Luftschutzkeller suchten, kam dabei ums Leben. Insgesamt wurden

<sup>70</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 834.

von Bergungsarbeitern die Überreste von 22 Menschen aus den Trümmern dieses Kellers geborgen.<sup>71</sup>

#### 4. Conclusio

„Das Ticken der Uhr“ stellt den Versuch dar, mittels der Spielentwicklungssoftware „RPG-Maker MZ“ einen historischen Sachverhalt innerhalb eines Videospiele aufzugreifen, zu verarbeiten und für die spielenden Personen „spielbar“ zu machen. Dabei ist dieser Vorgang vor allem bei einem Thema wie der Bombardierung ziviler Wohngebiete mit größter Vorsicht zu gestalten, handelt es sich dabei doch um ein historisches Ereignis, welches mit viel Leid, Trauer, Schmerzen und dem Tod etlicher geliebter Familienmitglieder zusammenhängt. Die vorliegende Arbeit versucht aufzuzeigen, auf welche Art und Weise diverse historische Details innerhalb des Spiels verwirklicht wurden, an welchen Stellen jedoch eine entsprechende Verwirklichung aufgrund gewisser Begrenzungen der Spielentwicklungssoftware (in etwa durch fehlende „Sprites“ von Fahrrädern und Pferden) behindert wurde. Auch sind einige Details nur durch das Engagement der spielenden Person – also mittels nicht-obligatorischem Interagieren mit Gegenständen und Personen in der Spielwelt – zu entdecken, was den Spielfluss für einen ‚schnelleren‘ Spieldurchlauf nicht durch ‚Randinformationen‘ verlangsamt, dem interessierten Spieler jedoch den Zugang zu mehr Informationen und Details zu der im Spiel abgebildeten Zeit ermöglicht.

Persönlich hat mir der Prozess der Entwicklung eines solchen Spiels gezeigt, wie spannend, fruchtbar und tiefgehend berührend es sein kann, sich nicht nur genau mit einem historischen Thema zu befassen und die Orte der Geschehnisse persönlich zu besuchen, sondern ein jenes auch auf eigene Art und Weise in eine Geschichte einzubauen und somit Geschichte nicht nur zu de-, sondern auch zu rekonstruieren. Dabei gestaltete es sich als Drahtseilakt, auf der einen Seite einen angenehmen Spielfluss und ein positives Spielerlebnis zu wahren, auf der anderen Seite jedoch auch den ernsthaften Charakter einer der schrecklichsten Episoden der Wiener Neustädter Stadtgeschichte zu wahren und die Namen der im Spiel eingebauten

---

<sup>71</sup> Reisner, Bomben über Wiener Neustadt, 835.

Familienschicksale (in etwa das einer Familie Gerstl oder Reininger) nur mit entsprechendem Respekt und Achtung in das Spiel einfließen zu lassen.

Das so entstandene spielbare Produkt sowie die hiermit erfolgte historische Beleuchtung der abgebildeten Ereignisse und Dialoge und dessen Entstehungsprozess geben somit Einblick sowohl in die Chancen, welche das Medium ‚Videospiel‘ für die Aufarbeitung von Vergangenheit bietet, wie auch in die Herausforderungen und Begrenzungen, die eine solche Umsetzung mit sich bringen.

## 5. Bibliografie

### 5. 1 Literaturverzeichnis

Gertrud *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm. Wiener Neustadt vor der Zerstörung durch die Bomben (Wiener Neustadt, 1989).

Norbert *Götz*, Ungleiche Geschwister: Die Konstruktion von Nationalsozialistischer Volksgemeinschaft und schwedischem Volksheim (Baden-Baden 2001).

Stefan *Laffin*, Der alliierte Feldzug in Italien. In: Unter alliierter Besatzung, Band 146 (Berlin 2024), 75-107.

Rudolf *Marwan-Schlosser*, Luftfahrt und Flugsport in Wiener Neustadt (Wiener Neustadt, 1965).

Rolf F. *Nohr*, „Den Entscheidungsspielraum von morgen gestalten“. Hellwigs Kriegsspiel und der Diskurs des Strategischen. In: Ernst *Strouhal* (Hg.), Agon und Ares. Der Krieg und die Spiele (Wien 2015), 65-81.

Erwin *Reidinger*, Stadtplanung im hohen Mittelalter. Wiener Neustadt – Marchegg – Wien. In: Ferdinand *Opll*, Christoph *Sonnlechner*, Europäische Städte im Mittelalter. Forschungen und Beiträge zur Wiener Stadtgeschichte, Band 52 (Wien 2010), 167-168.

Markus *Reisner*, Bomben auf Wiener Neustadt. Die Zerstörung eines der wichtigsten Rüstungszentren des Deutschen Reiches – Der Luftkrieg über der „Allzeit Getreuen“ von 1943 – 1945 (Wiener Neustadt 2013).

Norbert *Schausberger*, Rüstung in Österreich 1938- 1945 (Wien 1970).

## 5.2 Internetquellen

Assassin's Creed Discovery Tour. <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/discovery-tour> (Zugriff am 9. August 2024).

Internetseite der MilAk. Über uns. <https://www.milak.at/ueber-uns/organisation> (Zugriff am 29. Juli 2024).

Stolpersteine Wiener Neustadt, <https://stolpersteine-wienerneustadt.at/gerstl-adolf-und-helene/> (Zugriff am 8. August 2024).

TOWN. Stadt- und Zeitgeschichte Wiener Neustadts. Erinnerungsort Haus Kollonitschgasse 12. <http://www.zeitgeschichte-wn.at/stadt-spaziergaenge/kleiner-stadtsparziergang-1938-1945/pplace/233?pfadid=1> (Zugriff am 30. Juli 2024).

Wien Museum. Online Sammlung. <https://sammlung.wienmuseum.at/en/object/112478-kartenspiel-weltkrieg-quartett/> (Zugriff am 9. August 2024).

## 5.3 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

Abb. 2.....Selbstfotografie, 23. Juli 2024

Abb. 3.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

Abb. 4.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

Abb. 5.....Fotografie entnommen aus *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 103.

Abb. 6.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

Abb. 7.....Selbstfotografie, 23. Juli 2024

Abb. 8.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

Abb. 9.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

Abb. 10.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

Abb. 11.....Fotografie entnommen aus *Buttlar*, Die Ruhe vor dem Sturm, 101.

Abb. 12.....	Selbstfotografie, 23. Juli 2024
Abb. 13.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 14.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 15.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 16.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 17.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 18.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 19.....	Fotografie entnommen aus <i>Buttlar</i> , Die Ruhe vor dem Sturm, 105.
Abb. 20.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 21.....	Fotografie entnommen aus <i>Buttlar</i> , Die Ruhe vor dem Sturm, 23.
Abb. 22.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 23.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 24.....	Fotografie entnommen aus <i>Buttlar</i> , Die Ruhe vor dem Sturm, 43.
Abb. 25.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 26.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 27.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 28.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 29.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 30.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 31.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 32.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 33.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 34.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
Abb. 35.....	Fotografie entnommen aus <i>Reisner</i> , Bomben auf Wiener Neustadt, 25.
Abb. 36.....	Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“

- Abb. 37.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 38.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 39.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 40.....Fotografie entnommen aus *Reisner*, Bomben auf Wiener Neustadt, 37.
- Abb. 41.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 42.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 43.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 44.....Selbstfotografie, 23. Juli 2024
- Abb. 45.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 46.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 47.....Fotografie entnommen aus *Reisner*, Bomben auf Wiener Neustadt, 159.
- Abb. 48.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 49.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 50.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“
- Abb. 51.....Bildschirmaufnahme aus dem Spiel „Das Ticken der Uhr“