

Faktenblatt: Tribunal 45 – Working on Justice

Kurz zusammengefasst: Tribunal 45 ist ein Serious Game zum Internationalen Militärtribunal (IMT) in Nürnberg. Neben narrativen Spielelementen, Diskussions- und Legespielen lädt es zum Entdecken der Spielwelt Justizgebäude und dem Sammeln von Gegenständen ein.

Zielgruppe: Medienaffine Einzelpersonen ab 16 Jahren

Technische Informationen und Features:

- Spieldauer: min. 30 Minuten, abhängig vom Spielverhalten auch bis zu 1,5 Stunden
- Sprachen: Deutsch & Englisch
- Mobile App, Spiel-Engine und Entwicklungsplattform: Unity
- Kostenlos und weltweit verfügbar: <https://tribunal45.com/>

Narrativ:

- Erleben des Tribunals in vier Phasen: die ersten Tage des Prozesses, die Beweisaufnahme, die Verteidigungsphase und die Vorbereitung der Abschlussrede
- Schlüpfen in die Rolle von Aline Chalufour, Hilfsanklägerin für Frankreich
- Unterstützen der französischen Anklage in Diskussionen mit Prozessbeteiligten, beim Ordnen von Beweisen und dem Sortieren von Akten

Spielelemente:

- Erforschen des historischen Justizgebäudes
- Legespiele, die sich an Mahjong und Domino orientieren
- Strategisches Diskutieren
- Sammeln von Gegenständen und Argumenten
- Entscheiden von Grundsatzfragen des Völkerstrafrechts

Vermittlungsziele:

- Wissen zum IMT erarbeiten
- Völkerstrafrecht als Produkt von Aushandlung verstehen
- Historische Urteilkraft fördern und eigene Standpunkte reflektieren

Illustration und Grafik:

- Benutzeroberfläche orientiert sich am historischen Grafikdesign des US Office Chief of Council, verantwortlich für das Design verschiedener Medien rund um das IMT
- Die Spielwelt orientiert sich am Stil von Gerichtszeichnungen. Das tiefe Blau symbolisiert Frieden, Stabilität, Diplomatie, Internationalität.

Sounddesign:

- Streichermotive vermitteln Spannung und Gefühl von Dringlichkeit
- Verwenden von Originalaufnahmen aus dem Saal 600 als Hintergrundgeräusch
- Weitere Geräusche: Papierrascheln, Schreibmaschinenklicken, tickende Uhr, Schritte

Fiktional, aber quellenbasiert:

- Die Spielinhalte wurden auf Grundlage historischer Quellen und aktueller Forschungsliteratur entwickelt.
- Die Handlungen der Protagonistin Aline Chalufour sind dokumentiert.
- Um Fragen des Völkerstrafrechts im Spiel erfahrbar zu machen, wurden die historischen Fakten in eine Erzählung eingebettet und durch fiktionale Motive ergänzt.

Spielszenario:

- Im Anschluss an den Museumsbesuch
- Spielen ist auch zuhause, unterwegs oder in Klassenräumen möglich.

Zusammenarbeit des Memoriums Nürnberger Prozesse und Playing History:

- Tribunal 45 wurde vom Memorium Nürnberger Prozesse und dem Games Studio Playing History entwickelt.
- Das Memorium Nürnberger Prozesse informiert am historischen Ort über das Gerichtsverfahren vor dem IMT, erweitert aber seinen Fokus auch auf die 1946-49 durchgeführten Nürnberger Nachfolgeprozesse sowie deren Auswirkungen auf die Entwicklung des Völkerstrafrechts. [Mehr Informationen hier.](#)
- Die Spielefirma Playing History verfolgt das Ziel, durch Spielformen Geschichte und Geschichten zu vermitteln. Die Experten und Expertinnen entwickeln selbst digitale und analoge Spiele, beraten und publizieren zum Thema. Die Firma hat viel Erfahrung in der Serious-Games-Sparte, sie gewann 2024 den Deutschen Computerspielpreis und 2025 den Grimme Online Award. [Mehr Informationen hier.](#)

Memorium Nürnberger Prozesse

Projektleitung & Wissenschaftliche Arbeit: Theresia Heinz, Ann-Kathrin Steger
Verwaltung & Controlling: Astrid Weißmann-Weigel

Playing History

Project Owner und CEO:	Dr. Martin Thiele-Schweiz
Projektleitung:	Anne Sauer
Game Design:	Pierre Schlömp
Art Direction:	Anna Rother
Illustration:	Anna-Lina Schmidt
Narrative Design:	Pierre Schlömp, Anne Sauer
Sound Design:	Meta Wachlin
Development:	Helen Begovic
Assisting 2 D Art:	Charly Sieber
Assisisting Game Design:	Meta Wachlin, Charly Sieber, Rüdiger Brandis

Fördergeber und Kooperationspartner:

- Das Projekt wird in der Bildungsagenda NS-Unrecht von der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft und dem Bundesministerium der Finanzen gefördert.
- Expertise aus den Spielwissenschaften brachten Stefanie Kuschill und Sebastian Pfaller vom wissenschaftlichen Team des Deutschen Spielearchivs Nürnberg ein.
- Didaktische Beratung steuerte Dr. Martin Liepach bei. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter für Bildung und Transfer am Fritz Bauer Institut in Frankfurt.

Ein Projekt der Bildungsagenda NS-Unrecht

Gefördert durch:



Bundesministerium
der Finanzen



Stiftung
EVZ
Erinnerung
Verantwortung
Zukunft



Museen der
Stadt Nürnberg
Memorium
Nürnberger Prozesse

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages