

Angela Schwarz (Hrsg.)

**»WOLLTEN SIE AUCH IMMER SCHON EINMAL
PESTVERSEUCHTE KÜHE
AUF IHRE GEGNER WERFEN?«**

**EINE FACHWISSENSCHAFTLICHE ANNÄHERUNG
AN GESCHICHTE IM COMPUTERSPIEL**

LIT

INHALTSVERZEICHNIS

- Angela Schwarz** 7
Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?
- Jan Pasternak** 29
500.000 Jahre an einem Tag.
Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in
epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen
- Thomas Kubetzky** 63
Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte?
Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen
am Beispiel von CIVILIZATION III
- Heiko Brendel** 95
Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?
Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive
- Steffen Bender** 123
Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden.
Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?
- Annette Vowinkel** 149
PEACEMAKER. Die Lösung des Nahostkonflikts
zwischen Experiment und Simulation
- Sebastian Knoll-Jung** 171
Geschlecht, Geschichte und Computerspiele.
Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung
von Frauen in Historienspielen

- 199 **Benedikt Schüler, Christopher Schmitz, Karsten Lehmann**
Geschichte als Marke.
Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche
- 217 **Angela Schwarz**
Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die
Geschichte im Computerspiel?
- 229 **Verzeichnis der Autorinnen und Autoren**
- 233 **Spieleregister**