

Inhalt

Vorwort | 7

Einleitung | 9

Geschichte und das Medium Computerspiel | 25

„Erleben Sie Geschichte“ – Genres | 25

„Um etwa 1944 live dabei sein“ –

Authentizität und historisches Wissen | 41

Ungeschehen, alternativ, virtuell – Kontrafaktizität | 58

„Eines Tages gibt’s einen Film über uns“ –

Remediationen und Crossmedialität | 74

„Wenn unsere Flagge über der Stadt weht“ –

Gedenkort, Erinnerungsorte | 87

Historische Kriege in Computerspielen | 107

Den „Roten Baron und seine Truppe zu Witzfiguren machen“ –
der Erste Weltkrieg | 107

„The old fashioned way“ – der Zweite Weltkrieg | 123

Exkurs – ‚Heil Tessler‘ oder: ein Zweiter Weltkrieg
ohne Nationalsozialismus? | 152

„We could win, if they’d just let us“ – der Vietnamkrieg | 167

Duck and Cover – der Kalte Krieg | 187

„It is not a Nintendo Game“ – der Golfkrieg und
die UN-Mission *Restore Hope* | 200

„Andere Regeln“ | 223

Zusammenfassung und Ausblick | 223

Verzeichnisse | 229

Spieleverzeichnis | 229

Filmverzeichnis | 237

Bibliographie | 238

Verzeichnis der Internetressourcen | 258

