

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	7
2. Videospiele	11
2.1. Gamestudies.....	11
2.2. Definition: Videospiel.....	13
3. Geschichtsdarstellung: Historiographie – Videospiele.....	18
3.1. Das Mittelalter.....	18
3.1.1. Assassin's Creed I	18
3.1.2. Darstellung des Dritten Kreuzzuges in der historischen Diskussion.....	20
3.1.3. Darstellung des Dritten Kreuzzuges im Videospiel	25
3.1.4. Vergleich.....	27
3.1.5. Fazit: Assassin's Creed	31
3.2. Die Renaissance	31
3.2.1. Assassin's Creed 2 / Brotherhood	31
3.2.2. Darstellung der Renaissance in Italien in der Historiographie	32
3.2.3. Darstellung der Renaissance in Italien im Videospiel.....	37
3.2.4. Vergleich.....	40
3.2.5. Verbindung Geschichte – Gegenwart	41
3.2.6. Fazit Assassin's Creed.....	43
3.3. Der Zweite Weltkrieg.....	44
3.3.1. Der Pazifikkrieg in der Historiographie.....	45
3.3.2. Der Pazifikkrieg in Videospiele	47
3.3.3. Vergleich.....	50
3.4. Der Kalte Krieg	52
3.4.1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater	53
3.4.2. Der Kalte Krieg in der Historiographie	53
3.4.3. Der Kalte Krieg in Metal Gear Solid 3	56
3.4.4. Vergleich	58
3.5. Fazit Kapitel 3	60
4. Geschichtsnutzung in Videospiele	63
4.1. Erschaffung einer Alternativen Zukunft	64
4.1.1. Fallout 3.....	64
4.1.2. Metal Gear Solid	71
4.2. Städtebau	76
4.2.1. Rom	76
4.2.2. Paris.....	82
4.2.3. Los Angeles	85
4.2.4. Luftansicht	87
5. Geschichte - Spieler.....	88
5.1. Der Spieler als Archäologe	88
5.2. Der Spieler als Zeitzeuge	92
5.3. Der Spieler als lachender Dritte.....	95
6. Fazit	102

7. Quellen- & Literaturnachweis	106
 7.1. Quellen	106
7.1.1. Videospiele.....	106
7.1.2. Filme:.....	107
7.1.3. Gedruckte Quellen:.....	107
7.1.4. Internetquellen:.....	108
 7.2. Sekundärliteratur.....	108
7.2.1. Bibliographie:.....	108
7.2.2. Internetquellen:.....	111
 7.3. Anhang: Bildnachweis	114