

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	7
2. Videospiele	11
2.1. Gamestudies	11
2.2. Definition: Videospiele	13
3. Geschichtsdarstellung: Historiographie – Videospiele	18
3.1. Das Mittelalter	18
3.1.1. <i>Assassin's Creed 1</i>	18
3.1.2. Darstellung des Dritten Kreuzzuges in der historischen Diskussion	20
3.1.3. Darstellung des Dritten Kreuzzuges im Videospiele	25
3.1.4. Vergleich	27
3.1.5. Fazit: <i>Assassin's Creed</i>	31
3.2. Die Renaissance	31
3.2.1. <i>Assassin's Creed 2 / Brotherhood</i>	31
3.2.2. Darstellung der Renaissance in Italien in der Historiographie	32
3.2.3. Darstellung der Renaissance in Italien im Videospiele	37
3.2.4. Vergleich	40
3.2.5. Verbindung Geschichte – Gegenwart	41
3.2.6. Fazit <i>Assassin's Creed</i>	43
3.3. Der Zweite Weltkrieg	44
3.3.1. Der Pazifikkrieg in der Historiographie	45
3.3.2. Der Pazifikkrieg in Videospielen	47
3.3.3. Vergleich	50
3.4. Der Kalte Krieg	52
3.4.1. <i>Metal Gear Solid 3: Snake Eater</i>	53
3.4.2. Der Kalte Krieg in der Historiographie	53
3.4.3. Der Kalte Krieg in <i>Metal Gear Solid 3</i>	56
3.4.4. Vergleich	58
3.5. Fazit Kapitel 3	60
4. Geschichtsnutzung in Videospielen	63
4.1. Erschaffung einer Alternativen Zukunft	64
4.1.1. <i>Fallout 3</i>	64
4.1.2. <i>Metal Gear Solid</i>	71
4.2. Städtebau	76
4.2.1. <i>Rom</i>	76
4.2.2. <i>Paris</i>	82
4.2.3. <i>Los Angeles</i>	85
4.2.4. <i>Luftansicht</i>	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. <i>Videospiele</i>	106
7.1.2. <i>Filme</i> :.....	107
7.1.3. <i>Gedruckte Quellen</i> :.....	107
7.1.4. <i>Internetquellen</i> :.....	108
7.2. Sekundärliteratur.....	108
7.2.1. <i>Bibliographie</i> :.....	108
7.2.2. <i>Internetquellen</i> :.....	111
7.3. Anhang: Bildnachweis	114