

# Inhaltsverzeichnis

*Aurelia Brandenburg, Peter Färberböck, Anna Klara Falke,  
Eugen Pfister, Tobias Winnerling, Felix Zimmermann*

**Einleitung: Verspielte Vergangenheit** 9

*Nico Nolden*

**Zehn Thesen** 21

Wie sich der geschichtswissenschaftliche Umgang  
mit Digitalen Spielen ändern muss

*Eugen Pfister*

**„Wie es wirklich war.“** 58

Wider die Authentizitätsdebatte im Digitalen Spiel

*Jan Heinemann*

**Authentizität again** 62

Der Tag des Zombie-Elfanten

*Robert Heinze*

**Learn to stop worrying and love authenticity** 67

*Andreas Enderlin-Mahr*

**Überwachen und Strafen im Digitalen Spiel** 75

*Eugen Pfister*

**Plädoyer für eine argumentenbasierte Debatte  
zur Wirkung gewalthaltiger Spiele** 84

*Daniel Milch*

**Digitale Spiele im Geschichtsunterricht** 93

Ein Praxisbeispiel zum Sturm auf die Bastille

*Tobias Winnerling*

**Selbstversuch: Wenn zwei Historiker ein Spiel machen ...** 101

*Jan Eikenbusch*

**Wenn zwei Historiker ein Spiel machen ...  
was macht eigentlich *Lienzo*?** **114**

Erfahrungsbericht zur letzten Projektphase des Digitalen Spiels *Lienzo*

*Tobias Winnerling*

**Projekt *Sumerian Game*** **125**

Digitale Rekonstruktion eines Spiels als Simulation eines Modells

*Tobias Winnerling*

**Jäger des verlorenen Spiels** **138**

*Aurelia Brandenburg*

**Knurrende Wikinger, weiche Sachsen  
und frühmittelalterliche Männlichkeit** **147**

*Lukas Boch und Anna Klara Falke*

**Wikinger im modernen Brettspiel** **157**

*Daniel Milch*

**Wir spielen das Jahr 1016: Life is futile** **180**

*AKGWDS-Redaktion*

**„Vom rechten Bild des Mittelalters“** **187**

Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von *Kingdome Come: Deliverance* für den Deutschen Computerspielpreis 2019

*AKGWDS-Redaktion*

**Geschichte schreiben über Generationen** **200**

Stimmen aus dem AKGWDS zum Release von *Crusader Kings III*

*Tobias Schade und Tobias Enseleit*

**Das Mittelalter im Videospiel: *Assassin's Creed: Valhalla*** **211**

*Felix Zimmermann*

**Wandeln zwischen den Welten** **241**

Verkleidung als Akt der Befreiung in *Assassin's Creed: Liberation*

*Andreas Enderlin-Mahr*

**Playing Empire, Building Nation** 249

*Nico Nolden*

**Gebietsreform** 257

Überraschend macht eine Neuerung *Civilization VI*  
zum besten Reihenableger – trotz einer trottelligen KI

*Felix Zimmermann*

**Spielend sterben im Schützengraben** 279

*Felix Zimmermann*

**Wider die Selbstzensur** 285

Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen  
und der Holocaust im Digitalen Spiel

*Tobias Meßmer*

**Ist Hakenkreuz gleich Hakenkreuz?** 303

Der Umgang des staatlichen Jugendschutzes mit  
verfassungsfeindlichen Symbolen im Digitalen Spiel 1985–1994

*AKGWDS-Redaktion*

**Spielerisches Erinnern** 321

Stimmen aus dem AKGWDS zu *Through the Darkest of Times*

*Bastian Dawitz*

**Krieg bleibt immer gleich?!** 332

Ein Plädoyer wider die Meistererzählung in Spielen zum 2. Weltkrieg

*Nico Nolden*

**Darf das das? Das darf das!** 344

*Far Cry 5* stößt in den Mittleren Westen der USA vor –  
und in ein Wespennest

*Kathrin Trattner*

**Von Terroristen und Schurkenstaaten** 351

Bilder des Islam und des Nahen Ostens im Military Shooter

**Liste der Autor\*innen** 360