

Inhaltsverzeichnis

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

Einleitung: Verspielte Vergangenheit	9
<i>Nico Nolden</i>	
Zehn Thesen	21
Wie sich der geschichtswissenschaftliche Umgang mit Digitalen Spielen ändern muss	
<i>Eugen Pfister</i>	
„Wie es wirklich war.“	58
Wider die Authentizitätsdebatte im Digitalen Spiel	
<i>Jan Heinemann</i>	
Authentizität again	62
Der Tag des Zombie-Elefanten	
<i>Robert Heinze</i>	
Learn to stop worrying and love authenticity	67
<i>Andreas Enderlin-Mahr</i>	
Überwachen und Strafen im Digitalen Spiel	75
<i>Eugen Pfister</i>	
Plädoyer für eine argumentenbasierte Debatte zur Wirkung gewalthaltiger Spiele	84
<i>Daniel Milch</i>	
Digitale Spiele im Geschichtsunterricht	93
Ein Praxisbeispiel zum Sturm auf die Bastille	
<i>Tobias Winnerling</i>	
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*

<i>Andreas Enderlin-Mahr</i>	
Playing Empire, Building Nation	249
<i>Nico Nolden</i>	
Gebietsreform	257
Überraschend macht eine Neuerung <i>Civilization VI</i> zum besten Reihenableger – trotz einer trotteligen KI	
<i>Felix Zimmermann</i>	
Spielend sterben im Schützengraben	279
<i>Felix Zimmermann</i>	
Wider die Selbstzensur	285
Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel	
<i>Tobias Meßmer</i>	
Ist Hakenkreuz gleich Hakenkreuz?	303
Der Umgang des staatlichen Jugendschutzes mit verfassungsfeindlichen Symbolen im Digitalen Spiel 1985–1994	
<i>AKGWDS-Redaktion</i>	
Spielerisches Erinnern	321
Stimmen aus dem AKGWDS zu <i>Through the Darkest of Times</i>	
<i>Bastian Dawitz</i>	
Krieg bleibt immer gleich?!	332
Ein Plädoyer wider die Meistererzählung in Spielen zum 2. Weltkrieg	
<i>Nico Nolden</i>	
Darf das das? Das darf das!	344
<i>Far Cry 5</i> stößt in den Mittleren Westen der USA vor – und in ein Wespennest	
<i>Kathrin Trattner</i>	
Von Terroristen und Schurkenstaaten	351
Bilder des Islam und des Nahen Ostens im Military Shooter	
Liste der Autor*innen	360