

- Angela Schwarz** 7
 Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?
- Jan Pasternak** 29
 500.000 Jahre an einem Tag.
 Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Geschichte in
 epochenübergreifenden Echtzeitstrategiespielen
- Thomas Kubetzky** 63
 Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte?
 Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen
 am Beispiel von CIVILIZATION III
- Heiko Brendel** 95
 Historischer Determinismus und historische Tiefe – oder Spielspaß?
 Die Globalechtzeitstrategiespiele von Paradox Interactive
- Steffen Bender** 123
 Durch die Augen einfacher Soldaten und namenloser Helden.
 Weltkriegsshooter als Simulation historischer Kriegserfahrung?
- Annette Vowinckel** 149
 PEACEMAKER. Die Lösung des Nahostkonflikts
 zwischen Experiment und Simulation
- Sebastian Knoll-Jung** 171
 Geschlecht, Geschichte und Computerspiele.
 Die Kategorie 'Geschlecht' und die Darstellung
 von Frauen in Historienspielen

- 199 **Benedikt Schüler, Christopher Schmitz, Karsten Lehmann**
Geschichte als Marke.
Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche
- 217 **Angela Schwarz**
Siegen ist erst der Anfang, oder: Was kommt nach der Annäherung an die
Geschichte im Computerspiel?
- 229 **Verzeichnis der Autorinnen und Autoren**
- 233 **Spieleregister**