

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Einleitung <i>Tim Raupach</i>	9
01 Feldpost aus dem digitalen Krieg	
Geringer Widerstand <i>Philipp Winkler</i>	20
“This is how you end a war, Chernov” Das Ende des Kriegs in <i>Call of Duty: World at War</i> <i>Christian Huberts</i>	24
Stereotype, Artefakte, Kriegs-Feeling? Realismus in Computerspielen durch ihre Verortung in Geschichte und kulturellem Kontext <i>Maren Lachmund</i>	35
Die Freiheit der Algorithmen Gedanken zu Möglichkeiten und Grenzen virtueller Realitätserfahrung am Beispiel von Weltkriegsshootern <i>Artur M. Pakosch</i>	41
Burlesk-komische Elemente im Weltkriegsshooter Eine ludologisch-dramaturgische Analyse am Beispiel von <i>Call of Duty</i> <i>Sebastian Standke</i>	46
Treffen sich ein Ami und ein Ork – beide Coop Eine Untersuchung von Coop-Modi in Weltkriegsshootern <i>Andreas Koch</i>	70
Gefälschte Geschichte? Wie Computerspiele mit der Realität spielen <i>Ricarda Tesch</i>	95

	Authentifizierung und Geschichtsvermittlung im Film <i>Der Soldat James Ryan</i> und in der Spieleserie <i>Brothers in Arms</i>	104
	Vergleichende Analyse der Inszenierungsmittel in Kriegsfilm und Kriegsspiel <i>Oskar Hendrik Voretzsch</i>	
02	Ansichten aus dem Meta-Museum	
	“Fire in the Hole!”	136
	Zur Darstellung des Vietnamkriegs 1965–1973 in ausgesuchten Videospiele <i>Rudolf Thomas Inderst</i>	
	Die Zone als Ort der Erinnerung und des freien Sprechens?	160
	<i>S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl:</i> Der Versuch eines Computerspiels als Erinnerungsmedium <i>Christof Zurschmitt</i>	
	„Man kommt sich fast vor wie in einem realen Film!“	184
	Ansätze für eine Typologie von Realitäts- und Realismuseffekten in Computerspielen <i>Markus Engels</i>	
	Die Authentizität im virtuellen Schützengraben	205
	Zum möglichen Forschungsfeld eines Authentizitätsbegriffs im Computerspiel <i>Daniel Appel</i>	
	Autorenverzeichnis	227