

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	11
 Geschichte und Computerspiele	
1 Kultur und Vergangenheit	23
Erinnerungskultur, Geschichtskultur	23
Dimensionen der Geschichtskultur	28
2 Spiele	31
Freies Spiel und geregelte Spiele	31
Spielsystem und Interpretation	36
Symbolische Referenz	42
3 Computerspiele	55
Computer und Spielsysteme	55
Programmierte Regeln	61
Virtuelle Welten	66
Bildschirmspiele	73
4 Computerspiele und Geschichte	77
»Historische Computerspiele«?	77
Historisches Wissen	86
Geschichtskultur und Geschichtswissenschaft	90
Modellierung	94
Spielen	101
5 Computerspielanalyse	109
Quantitative Annäherung	109
Qualitative Analysen	113

Rezipienten	124
Produzenten	126

Das Mittelalter im Computerspiel

6 Freischwebendes Mittelalter	135
<i>The Abbey</i>	135
Referenzlose Rätsel	137
Das gute Buch und das böse Buch	142
Mittelalterchiffren	151
7 Geschichte als Marke	155
<i>Assassin's Creed</i>	155
Assassinenroman und Kreuzzugsdiskurs	157
Verschwörungstheorie und Vermarktungspraxis	160
Die Logik des Assassinen und die Logik des Actionspiels	167
Authentizitätsfiktionen	174
8 Geschichte als Universum	185
<i>Drakensang: Am Fluss der Zeit</i>	185
Aventurien	187
Sekundäre Welten	198
Spiele und Universen	202
9 Mittelaltersimulationen	211
<i>Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs</i> und <i>Anno 1404</i>	211
Ernährungswirtschaft	217
Die Logik des Aufbauspiels	226
Diskretisierungsgebote	231
Die Säkularisierung des Mittelalters	238
Mittelaltermodellbau	243
10 Rollenspiele	251
<i>Die Gilde 2</i>	251
Numerische Individualisierung	253
Geschlecht im Computerspielmittelalter	263
Vom Vorteil kleiner Ausschnitte	269

11 Kontrollfunktionen	273
<i>Medieval II: Total War</i>	273
Das Mittelalter als Schlachtfeld	276
Totale Kriege, Weltherrschaft	282
Geschichte im Büro	289
 Schluss	 297
Verdichtung und Differenzierung	297
Jenseits des Materialismus	300
 Verzeichnisse	 307
Abbildungen	307
Tabellen	310
Untersuchungsmaterial	311
Wissenschaftliche Literatur	315
Index	335