

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	S.4
1. Archäologische Grundlagen	S.4
2. Virtuelle Realität – ein Konzept zur technischen Realisierung historischer Zeitachsen	S.5
3. Thematische Sequenzen	S.6
3.1 Siedlungskammer in Dortmund am Oespeler Bach	S.8
3.2 Entwicklung der Stadt Duisburg in Mittelalter und früher Neuzeit	S.9
3.3 „Burgenlandschaft“ Ruhrgebiet	S.10
3.4 Krupp-Gussstahlfabrik in Essen	S.12
3.5 Archäologische Spuren der jüngsten Vergangenheit	S.14
4. Fazit	S.14
Verfasser/Literatur	S.15