

Inhaltsverzeichnis

Julia Schumacher

Geleitwort 7

Aurelia Brandenburg, Rudolf Thomas Inderst, Pascal Marc Wagner

Einleitung 15

Michael Conrad

Nazis on Venus 21

Alternativhistorische Entwürfe im *Wolfenstein*-Universum als satirischer Reflex auf Verschwörungstheorien und postfaktische Politik

Magdalena Leichter

Interferenz als Analysemodell für Computerspiele und Alternate History am Beispiel von *Wolfenstein: The New Order* 51

Dominik Mieth

Betrachtung der *Wolfenstein*-Spiele aus der Game-Design-Perspektive im spiel- und medienhistorischen Kontext 67

Eugen Pfister, Felix Zimmermann

**„Ich war so arrogant und dumm“
Zur Dialektik des Holocaust im First-Person-Shooter
am Beispiel von *Wolfenstein: The New Order*** 87

Hermann Zemmrich

**Mayhem and Destruction, Like what You Always Do
Kontrolle und Arten der Gewalt in *Wolfenstein: The New Order*** 125

Kristin Karl

**Die Zeichen der Zeit in *Wolfenstein: The New Order*
Ein Einordnungsversuch religiöser Inhalte der
Wolfenstein-Spielereihe aus (katholisch-)christlicher Perspektive** 141

<i>Pascal Marc Wagner</i> „Das Narrenschiff“ Ein <i>Cultural Landscaping</i> der ‚Evas Hammer‘	159
<i>Emanuel Neumann</i> Jüdischer Widerstand und jüdisches Heldentum in der <i>Wolfenstein</i> -Spielereihe	179
<i>Benjamin Strobel, Henning Jansen</i> Feindbildkonstruktion in MachineGames’ <i>Wolfenstein: The New Order</i>	207
<i>Patrick Maisenhölder</i> Wo ist der Haken? Die Darstellung von NS-Symbolik in den <i>Wolfenstein</i> -Spielen aus medienethischer Perspektive	225
<i>Interview</i> Im Gespräch mit Tommy Tordsson Björk und Axel Torvenius von MachineGames	241
Anhang: <i>Wolfenstein</i>-Titel	245