

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