

Literaturverzeichnis

Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let's Play-History. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns (=Neue Perspektiven der Medienästhetik), Wiesbaden 2017.

Aumayr, Florian/Preisinger, Alexander: Digitale Spiele im Geschichtsunterricht & der politischen Bildung, Wien 2020.

Buchsteiner, Martin/Jahnke, Patrick: Digitale Spiele im Geschichtsunterricht (Geschichtsunterricht praktisch), Frankfurt am Main 2021.

Chapman, Adam: Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice (Routledge Advances in Game Studies 7), London 2016.

Donick, Mario: Let's Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können, Wiesbaden 2020.

Giere, Daniel: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen. Zu Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen (=Forum Historisches Lernen), Frankfurt am Main 2019.

Giere, Daniel: Transparenz bei der Analyse digitaler Spielinhalte. Eine globalgeschichtliche Perspektive auf die Boston Tea Party in Assassin's Creed III, in: Köstelbauer, Josef et al. (Hgg.): Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen, Wien 2018, S. 158–177.

Mai, Stephan Friedrich/Preisinger, Alexander: Digitale Spiele und historisches Lernen (=Geschichte unterrichten), Frankfurt am Main 2020.

Milch, Daniel/Nolden, Nico: Boston Harbor a Teapot Tonight! Analysemödell zur Darstellung von Geschichte im digitalen Spiel am Beispiel von Assassin's Creed III, in: Geschichte lernen 194 (2020), S. 40–45.

Ders.: Mittelalter als Marke: Exemplarische Analyse der Bewerbung digitaler Spiele, in: geschichte für heute 3 (2021), S. 41–52.

Pfister, Eugen/Winnerling, Tobias: Digitale Spiele und Geschichte. Ein kurzer Leitfaden für Student*innen, Forscher*innen und Geschichtsinteressierte, Glückstadt 2020.

Preisinger, Alexander: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, Frankfurt am Main 2022.

Rollinger, Christian: Brot, Spiele... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel, in: Walde, Christian/Stoffel, Christian (Hgg.): Caesar's Salad: Antikenrezeption im 20. Und 21. Jahrhundert = thersites 1 (2015), S. 1–45.

Schwarz, Angela: „Join us in making history!“ Muster von Geschichtsinszenierung im Computerspiel, in: Geyken, Frauke/Sauer, Michael (Hgg.): Zugänge zur Public History. Formate – Orte – Inszenierungen, Schwalbach/Ts. 2019, S. 41–61.

Dies.: Narration und Narrativ. Geschichte erzählen in Videospielen, in: Kerschbaumer, Florian/Winnerling (Hgg.): Frühe Neuzeit im Videospiel (Geschichtswissenschaftliche Perspektiven), Bielefeld 2014, S. 27–52.

Spieleverzeichnis

Age of Empires II. Definitive Edition, Xbox Game Studios 2019.

Age of Empires III. The Asian Dynasties, Ensemble Studios 2007.

Caesar IV, Sierra Entertainment 2002.

Der erste Kaiser, Sierra Entertainment 2002.

Sim City, Maxis 1989.

Stronghold Warlords, FireFly Studios 2021.

Valiant Hearts. The Great War, Ubisoft 2014.