

Index

- agency *siehe* Handlungsmöglichkeiten
Akropolis (Athen) 97, 102, 107, 117, 123, 155
Alltagstheorie *siehe* Präkonzept
Altertumswissenschaften 19, 106
Angebotscharakter 94, 129
Animus 59, 101
Antikenrezeption 21
Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele (AKGWDS) 17
Archäologie 2, 44, 70, 96, 105, 108, 111
Aspasia 98
Assassin's Creed Odyssey 3, 40, 62, 73, 96, 109, 219
Assassinen 2, 60
Asynchronität 85, 102, 220
Athen 73, 97, 100–101, 103, 105, 107, 111, 118, 123, 128, 155
Athena 107, 110
Attika *siehe* Athen
Ausserschulische Lernorte 125, 196
Authentizität 18, 124
Bernhardt, Markus 75, 157
Buchberger, Wolfgang 22, 76
Chapman, Adam 23, 30, 79, 220
Coert, Jean 118, 122
crunch 53
Delphi 97, 102, 105, 117, 128
Demantowsky, Marko 6, 30, 71, 153, 161, 215
Demokratie 101, 154–155
Désilets, Patrice 35, 58
developer-historian 14, 23, 81, 87, 96, 119
Discovery Tour by Assassin's Creed – Ancient Egypt 27, 44, 66, 116, 131
Discovery Tour: A Ubisoft Original – Viking Age 66, 68, 127, 215
DLC (Herunterladbare Inhalte) 38–39, 49, 55
Durand, Maxime 7, 60, 65, 69, 96, 109, 131, 217
Effektstärke 139, 143, 158, 177, 186, 201, 221, 224
Entdeckungsorte 97, 99, 103, 108, 112, 120, 125, 128, 219
environmental storytelling 86, 108, 112, 120, 219
Ezio (Auditore da Firenze) 1, 45
Game-Based Learning 144
Gameplay *siehe* Spielmechanik
Gamification 75
Genre 4, 11, 21, 55, 77, 86, 94, 215
Geschichtsbewusstsein 5, 11, 25, 61, 80, 101, 148, 151, 157
Geschichtsbild 7, 13, 24, 58, 71, 106, 112, 130, 151, 218
Geschichtsunterricht 8, 11, 24, 27, 32, 72, 76, 85, 122, 129, 137, 144, 150, 158, 165, 196, 204, 207, 216, 220, 223, 225
Guesdon, Jean 47
Guillemot, Yves 33, 52
Handlungsmöglichkeiten 23, 80, 88, 99, 128, 205, 220, 222
Herodot 98, 119, 160, 170
historical ludonarrative *siehe* ludonarrative
Historisches Denken *siehe* Historisches Lernen
Historisches Lernen 23, 29, 32, 83, 129, 136, 144–145, 169, 171, 208, 215, 222
Homer 109
Immersion 19, 65, 82, 96, 99, 126, 156, 219
Kerschbaum, Florian 13, 15, 18
Kleu, Michael 19
Kompetenzen 22, 48, 144, 153, 167, 172, 197, 212, 214, 222, 225
Kontingenzerfahrung 23, 85, 91, 127, 222
Kontrafaktische Geschichte 12, 78, 85, 92, 96, 223
Kühberger, Christoph 22, 76
Leonidas 98, 159, 167, 170
Lernlandschaft 3, 44, 68, 122, 205, 221
ludonarrative 93, 116, 122, 205, 220, 223
Marathon 103, 111
McCall, Jeremiah 22–23, 79
Mediennutzung 31, 162, 166, 196
Merchandise 41, 217
Milch, Daniel (geb. Giere) 25, 79
Montréal 6, 26, 35, 44, 64, 131
Museum 3, 44, 62, 65, 94, 97, 101, 116, 122, 129, 196, 204, 219
Mythologie 28, 74, 100, 110, 117, 125, 160, 165, 219
NPC 56, 94, 97, 100, 105, 115, 125
Olympia 101, 103
open-world 2, 36, 56, 87, 104

- Pandel, Hans-Jürgen 14, 21, 75, 151
 Parthenon 97, 102, 154
 Pausanias 107
 Peloponnesische Krieg 73, 101, 103, 112, 127
 Perikles 101
 Perserkriege 28, 102, 160, 170
 Pfister, Eugen 17, 19
 Plastik *siehe* Skulptur
 Playstation 35, 39, 41, 96
 Poseidon 108, 110
 Präkonzept 25, 28, 61, 95, 158, 160, 206
 Preisinger, Alexander 24, 76, 120, 157
 Public History 8, 17, 26, 30, 71, 79, 128, 215, 219
 Recherche 14, 25, 58, 62, 64, 66, 69, 98, 105, 107, 112, 218
 Rekonstruktion 3, 14, 30, 44, 59, 62, 67, 71, 81, 94, 99, 107, 113, 117, 119, 124–125, 129, 218
 Ruatta, Stéphanie-Anne 62, 120
 Rüsen, Jörn 59, 87, 145
 Schwarz, Angela 12, 17, 78, 82, 104, 112, 118
 Selbstwirksamkeit 90, 95, 144, 205, 220, 223
 Sinnbildung *siehe* Historisches Lernen
 Skulptur 67, 70, 97, 99, 110
 Social Media 53, 99, 124, 161, 195, 203
 Sparta 73, 100, 102, 108, 111, 118, 121, 128
 Spielmechanik 12, 56, 60, 74, 86, 93, 104, 111, 114, 120
 Statue *siehe* Skulptur
 Templer 2, 59–60, 63
 Thermopylen 29, 119, 160, 171, 180, 200, 202, 205, 210–211, 220
 Ubisoft Connect 36, 50, 168, 202, 213
 Unterhaltungsuniversum 38, 43, 48, 70, 72, 217
 Vorwissen 25, 29, 32, 104, 107, 132, 158, 164, 183, 192–193, 198, 207, 210, 222, 224
 Wahrnehmung 8, 25, 72, 82, 87, 95, 97, 99, 107, 110, 112, 137, 148, 155, 160, 164, 167, 171, 198, 206, 209, 224
 Winnerling, Tobias 13, 15, 17, 20, 152
 Xbox 35, 40–41, 51