

**Aurelia Brandenburg / Rudolf Thomas  
Inderst / Pascal Marc Wagner (Hrsg.)**

# **„Eva, auf Wiedersehen!“**

**Zur Geschichte, Verhandlung und  
Einordnung der *Wolfenstein*-Spielereihe**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Brandenburg / R. T. Inderst / P. M. Wagner (Hrsg.): „Eva, auf Wiedersehen!“

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2022

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.

Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der HerausgeberInnen bzw. AutorInnen möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-175-6

# 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“** 87

Zur Dialektik des Holocaust im First-Person-Shooter am Beispiel von *Wolfenstein: The New Order*

*Hermann Zemmrich*

**Mayhem and Destruction, Like what You Always Do** 125

Kontrolle und Arten der Gewalt in *Wolfenstein: The New Order*

*Kristin Karl*

**Die Zeichen der Zeit in *Wolfenstein: The New Order*** 141

Ein Einordnungsversuch religiöser Inhalte der *Wolfenstein*-Spielereihe aus (katholisch-)christlicher Perspektive

---

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