

# Inhalt

<b>Vorwort .....</b>	<b>9</b>
----------------------	----------

## **Sektion I – Orientierungen im Forschungsfeld**

<b>1</b>	<b>Games als Teil populärer Kirchengeschichtskulturen .....</b>	<b>13</b>
	Perspektiven und Potentiale <i>Lukas Boch</i>	
<b>2</b>	<b>»Digitale Artefakte aus dem Steinbruch des Herrn?«.....</b>	<b>27</b>
	Essayistische Beobachtungen von Repräsentationen religiöser und welt- anschaulicher Motive und Inhalte in Digitalen Spielen <i>Stefan Piasecki</i>	
<b>3</b>	<b>Not Playing by the Rules .....</b>	<b>45</b>
	Raumskripte sakral markierter Räume vom Mittelalter bis ins Computerspiel <i>Florian Nieser / Antonia Imbeck</i>	

## **Sektion II – Fallbeispiele aus dem Bereich Strategiespiele**

<b>4</b>	<b>Konzil, Mission und Grundbesitz .....</b>	<b>63</b>
	Kirchengeschichte in der <i>Total War</i> -Reihe <i>Jonas Renz</i>	
<b>5</b>	<b>»Die Wege des Herrn sind unergründlich ...« .....</b>	<b>78</b>
	Zur Darstellung mittelalterlicher Religiosität in <i>Stronghold &amp; Stronghold</i> <i>Crusader</i> <i>Raphael Zager</i>	
<b>6</b>	<b>Was soll die Reformation schon groß ändern? .....</b>	<b>91</b>
	Eine Untersuchung zu den Auswirkungen der Reformation in <i>Europa</i> <i>Universalis IV</i> <i>Andreas Wieser</i>	

### Sektion III – Fallbeispiele aus dem Bereich Rollenspiele

- |    |  |
|----|--|
| 7  | <b>Nichts ist wahr? Alles ist erlaubt? .....</b> 109<br>Die Darstellung des Christentums in <i>Assassin's Creed Mirage</i><br><i>Benedict Totsche</i>  |
| 8  | <b>Assassin's Creed Valhalla .....</b> 125<br>Die Gamifikation des »clash of religions« im poströmischen Britannien<br>aus althistorisch-archäologischer Perspektive<br><i>Hendrik A. Wagner</i> |
| 9  | <b>»Du schimpfst dich einen Christen?« .....</b> 141<br>Darstellung und interaktive Einbindung der christlichen Religion in<br><i>Kingdom Come: Deliverance</i><br><i>Sylvio Konkol</i>          |
| 10 | <b>»A War without Grace and Honour« .....</b> 157<br>Kreuzzugsmotive in <i>Shadow of the Erdtree</i><br><i>Barbara Müller / Sebastian Ryterski</i>   |
| 11 | <b>Form und Funktion von Kirchengeschichte in <i>Rise of the Tomb Raider</i> .....</b> 172<br><i>Michael Winker</i>  |
| 12 | <b>Ein Hirte verlässt seine Gemeinde nicht .....</b> 188<br>Pastoraltheologische Beobachtungen zum Pfarrer zu Ravenholm<br>( <i>Half-Life 2</i> )<br><i>Manuel Stübecke</i>                      |

### Sektion IV – Didaktische Anwendungsmöglichkeiten

- |    |  |
|----|--|
| 13 | <b>»Keine Angst vor <i>Crusader Kings!</i>« .....</b> 207<br>Wandel der (hoch-)schulischen Lehr-Lern-Kultur in der Kirchen-<br>geschichte mithilfe Digitaler und Analogter Spiele<br><i>Johann Meyer</i>   |
| 14 | <b>Der Einsatz von Digital Game-Based Learning (DGBL) als Chance<br/>für die historisch-theologische Hochschullehre .....</b> 229<br>Ein Beispiel aus dem Themenkreis des protestantischen Kirchenbaus<br>und -raums<br><i>Frank A. Kurzmann</i> |

---

15	<b><i>Lude et Elabora!</i></b> .....	238
	Spielbasierte Zugänge zu Luthers Leben	
	<i>Stefan Köhler</i>	
16	<b>Digitale Spiele und Kirchengeschichte im Religionsunterricht</b> .....	246
	Reflexionen über eine spielebasierte Kirchengeschichtsdidaktik	
	<i>Eva-Maria Leven</i>	