

# Inhalt

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

## Sektion I – Orientierungen im Forschungsfeld

<b>1 Games als Teil populärer Kirchengeschichtskulturen .....</b>	<b>13</b>
Perspektiven und Potentiale	
<i>Lukas Boch</i>	
<b>2 »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 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 Konzil, Mission und Grundbesitz.....</b>	<b>63</b>
Kirchengeschichte in der <i>Total War</i> -Reihe	
<i>Jonas Renz</i>	
<b>5 »Die Wege des Herrn sind unergründlich ...« .....</b>	<b>78</b>
Zur Darstellung mittelalterlicher Religiosität in <i>Stronghold &amp; Stronghold Crusader</i>	
<i>Raphael Zager</i>	
<b>6 Was soll die Reformation schon groß ändern? .....</b>	<b>91</b>
Eine Untersuchung zu den Auswirkungen der Reformation in <i>Europa Universalis IV</i>	
<i>Andreas Wieser</i>	

**Sektion III – Fallbeispiele aus dem Bereich Rollenspiele**

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

**Sektion IV – Didaktische Anwendungsmöglichkeiten**

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

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>	