

Inhalt

Vorwort	9
----------------------	----------

Sektion I – Orientierungen im Forschungsfeld

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

Sektion II – Fallbeispiele aus dem Bereich Strategiespiele

4 Konzil, Mission und Grundbesitz	63
Kirchengeschichte in der <i>Total War</i> -Reihe	
<i>Jonas Renz</i>	
5 »Die Wege des Herrn sind unergründlich ...«	78
Zur Darstellung mittelalterlicher Religiosität in <i>Stronghold & Stronghold Crusader</i>	
<i>Raphael Zager</i>	
6 Was soll die Reformation schon groß ändern?	91
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
Kreuzzugsmotive in *Shadow of the Erdtree*
Barbara Müller / Sebastian Ryterski
- 11 **Form und Funktion von Kirchengeschichte in *Rise of the Tomb Raider*.....** 172
Michael Winker
- 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 ***Lude et Elabora!*** 238
Spielbasierte Zugänge zu Luthers Leben
Stefan Köhler
- 16 **Digitale Spiele und Kirchengeschichte im Religionsunterricht** 246
Reflexionen über eine spielebasierte Kirchengeschichtsdidaktik
Eva-Maria Leven