

Inhalt

Vorwort 9

Sektion I – Orientierungen im Forschungsfeld

1 Games als Teil populärer Kirchengeschichtskulturen 13
Perspektiven und Potentiale
Lukas Boch

2 »Digitale Artefakte aus dem Steinbruch des Herrn?« 27
Essayistische Beobachtungen von Repräsentationen religiöser und welt-
anschaulicher Motive und Inhalte in Digitalen Spielen
Stefan Piasecki

3 Not Playing by the Rules 45
Raumskripte sakral markierter Räume vom Mittelalter bis ins
Computerspiel
Florian Nieser / Antonia Imbeck

Sektion II – Fallbeispiele aus dem Bereich Strategiespiele

4 Konzil, Mission und Grundbesitz 63
Kirchengeschichte in der *Total War*-Reihe
Jonas Renz

5 »Die Wege des Herrn sind unergründlich ...« 78
Zur Darstellung mittelalterlicher Religiosität in *Stronghold & Stronghold*
Crusader
Raphael Zager

6 Was soll die Reformation schon groß ändern? 91
Eine Untersuchung zu den Auswirkungen der Reformation in *Europa*
Universalis IV
Andreas Wieser

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 Kirchen-
 geschichte mithilfe Digitaler und Analoges 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