

Rudolf Thomas Inderst / Pascal Wagner /  
Christof Zurschmitten (Hrsg.)

# Prepare to Die

Interdisziplinäre Perspektiven  
auf *Demon's Souls*, *Dark Souls*  
und *Bloodborne*

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst/P. Wagner/C. Zurschmitt (Hrsg.): Prepare to Die

**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, 2019

**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 Herausgeber 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: 978-3-86488-156-5

# Inhaltsverzeichnis

*Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner, Christof Zurschmitt*

**Einleitung** 5

*Nils Gelker*

**Fantasy-Philologie –  
wie *Dark Souls* narrative Bedeutung erzeugt** 15

*Maximilian Haffelder, Patrick Maisenhölder*

**Digitale Selbstgeißelung?  
Oder: Warum SpielerInnen *Souls*-like Spiele spielen** 33

*Michael Hebel, Guido Kühn, Sebastian de Andrade*

**Who Said *Open World*?  
Auswirkungen von Game-Taxonomien auf die  
SpielerInnen-Erwartungen am Fallbeispiel *Dark Souls*** 49

*Daniel Illger*

**Das Leben mitten im Tod  
*Dark Souls* und die Sehnsucht nach Gegenwärtigkeit** 71

*Dejan Lucovic*

**Speedrunning als sinnstiftende Aktivität  
Eine Analyse der narrativen Potenziale von Speedruns  
am Beispiel der *Soulsborne*-Serie und deren *All Bosses Speedruns*** 89

*Andreas Meier-Inderwildi*

**Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte  
Zyklen der Erneuerung und des Niedergangs in *Dark Souls*** 113

*Peter Mühleder, Armin Becker, Martin Roth*

**Sonnenanbetung hinter Illusionswänden  
Memes als kommunikative Praxis in *Dark Souls*** 127

*Felix Schniz*

- Jagd und Skepsis** 153  
***Bloodborne*-Rezeption zwischen kryptischen Erzählräumen  
und Kritischer Theorie**

*Raphael Schotten*

- All Lands Meet at the End of the World** 175  
**Raum- und Zeitpoetik in *Dark Souls***

*Philipp Söchtig*

- Die Ästhetik des Todes in *Soulsborne*** 197

*Lisa Jisken Zumblick*

- Fight Clubs* als Spiel im Spiel** 215  
**Kreative Methoden der *Dark Souls*-Community**