

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

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 Zurschmitten

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