

Jacob Birken, Rudolf Thomas Inderst (Hrsg.)

**„I used to be an  
adventurer like you ...“**

**Interdisziplinäre Perspektiven auf  
*The Elder Scrolls***

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

J. Birken, R. T. Inderst (Hrsg.): „I used to be an adventurer like you ...“

**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, 2026

**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.

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.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-216-6

# Inhaltsverzeichnis

*Jacob Birken, Rudolf Thomas Inderst*

**„Stop right there, criminal scum!“ –  
oder: Weshalb Sie diese Einleitung lesen sollten** 7

*Alina Menten*

***Skyrim* – der Hohe Norden Tamriels** 19  
Vor dem Sturm: Der Weg nach Weißlauf

*Sascha Heller*

**The pretty white *Elder Scrolls*** 35  
Weiße Vorherrschaft und Rassismus in Videospielen  
am Beispiel von *The Elder Scrolls V: Skyrim*

*Eugen Pfister, Aurelia Brandenburg, Arno Görgen*

**„Usually the problem lies in assessing one’s sources“** 51  
Historiografie in *The Elder Scrolls V: Skyrim*

*Daphne Kae Schwarz*

**„Wer bin ich und was tue ich?“** 69  
Iris Murdoch, *Skyrim* und *The Witcher*

*Philipp Künzel*

**The Future of Tamriel** 83  
Mögliche Zukünfte in Open-World-Spielen

*Yasemin Müller*

**Herdfeuer-Geschichten** 97  
Virtuelle Selbstverwirklichung und narrative Agency  
in *Skyrim's Hearthfire-DLC*

*Victoria Mummelthei*

**Zwischen Körper, Klang und Kraft** III  
Der Thu'um als soma-akustische Resonanz in *Skyrim*

---

|   |            |
|---|------------|
| <i>Manuel Stübecke</i>  |            |
| <b>Narrative Leere oder erzählerische Strategie?</b>  | <b>125</b> |
| Prozedurale Welten in <i>The Elder Scrolls: Arena</i>   |            |
| <i>Hannah Dubbels</i>   |            |
| <b>„I used to be a cowboy like you ...“</b>   | <b>139</b> |
| Ein pferdewissenschaftlicher Blick auf Himmelsrands Pferde<br>in <i>The Elder Scrolls V: Skyrim Anniversary Edition</i>                     |            |
| <i>Xaver Boxhammer</i>  |            |
| <b>„More Books Please“</b>  | <b>157</b> |
| Buch-Mods für <i>The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Edition</i>  |            |
| <i>Fritz David Thiel</i>  |            |
| <b>Behind the Veil</b>  | <b>171</b> |
| Ein Erfahrungsbericht über Parallelen der Entwicklungsarbeit im<br>Fan-Remake <i>TES Renewal: Skywind</i> mit der digitalen Spieleindustrie |            |
| <i>Jörg Burbach</i>   |            |
| <b>Von <i>Ultima</i> zu <i>Skyrim</i></b>   | <b>185</b> |
| Das digitale Erbe klassischer RPGs in <i>The Elder Scrolls</i>  |            |
| <i>Pascal Marc Wagner</i>   |            |
| <b>Das beste Spiel aller Zeiten, aller Zeiten, aller Zeiten?</b>  | <b>199</b> |
| Vergleichende Kritik in Textrezensionen zu <i>Skyrim</i> 2011,<br>der <i>Special Edition</i> 2016 und der <i>Anniversary Edition</i> 2021   |            |
| <b>Biografien</b>   | <b>213</b> |