

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 71
***Dark Souls* und die Sehnsucht nach Gegenwärtigkeit**

Dejan Lucovic

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

Andreas Meier-Inderwildi

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

Peter Mühleder, Armin Becker, Martin Roth

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

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