

Harald Waldrich

Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner, Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to Die: Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15434>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Waldrich, Harald: Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner, Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to Die: Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 37 (2020), Nr. 4, S. 455–456. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15434>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Rudolf Thomas Inderst, Pascal Wagner, Christof Zurschmitten (Hg.):
Prepare to Die: Interdisziplinäre Perspektiven auf *Demon's Souls*,
Dark Souls und *Bloodborne***

Glückstadt: Werner Hülsbusch 2019, 232 S., ISBN 9783864881565,
EUR 25,80

Die Games des japanischen Entwicklerstudios From Software – *Demon's Souls* (2009), *Dark Souls* (seit 2011) sowie *Bloodborne* (2015) und *Sekiro* (2019) – haben in den letzten Jahren einen deutlichen und spürbaren Fußabdruck innerhalb der Gaming-Kultur und bei Spieler_innen weltweit hinterlassen. Dieser Einfluss zeigt sich unter anderem in den Begriffen ‚Souls-Spiele‘ und ‚soulslike‘, die sowohl die Spielereihe als auch nach diesen Spielen benannte Spielmechaniken und Spieldesignpraktiken bezeichnen, die bisweilen zu einem eigenen Genre geronnen sind. Um dieser (kulturellen) Bedeutung auf wissenschaftlicher Ebene zu begegnen, haben die Herausgeber diesen Sammelband ediert. Sie reagieren damit auf ein Forschungsdesiderat im deutschsprachigen Raum und versammeln ein heterogenes Ensemble an Autor_innen und Beiträgen, das sich dem Phänomen der *Souls*-Spiele annimmt. Dabei reiht sich der Sammelband bewusst in eine Forschungstradition der Game Studies ein, wonach „auch beim Computerspiel eine textnahe Spiel-Lektüre ausgewählter Einzelbeispiele“ (S.8) vorzunehmen ein produktives Potenzial birgt. Die perspektivische und methodische Vielschichtigkeit des Sammelbandes sowie das Arrangement der einzelnen Beiträge sind hier hervorzuheben. Nils

Gelker widmet sich in seinem Beitrag den narrativen Strukturen und Eigenschaften der *Souls*-Spiele und fokussiert damit gleichsam eine Besonderheit der Games, wobei er ludische und narrative Strukturen zusammenführt und zu dem Fazit kommt, dass *Dark Souls* nicht nur ein „spannendes narrative[s] Experiment“ (S.30) darstellt, sondern auch ein „Plädoyer für das Vergnügen, das philologische Arbeit bedeuten kann“ (ebd.). Weitere Perspektiven untersuchen die Effekte des für die *Souls*-Spiele typischen, hohen Schwierigkeitsgrades, der von den Spieler_innen ein enormes Frustrationspotenzial fordert. Haffelder und Maisenhölder zeichnen eine spezifische, der Zugänglichkeit von Games verhafteten Entwicklung von Game-Design-Konventionen nach. Dieser Entwicklung setzen sie *Dark Souls* als Counterpart entgegen und analysieren unter Rückgriff auf Motivations- und Lernpsychologie die Frage, warum sich Spieler_innen mit einer unbändigen Faszination der „digitalen Selbstgeißelung“ (S.33) unterziehen. Dieser Aspekt findet sich auch im Titel des Sammelbandes. Dieser bezieht sich zum einen auf die ‚Prepare to die Edition‘ von *Dark Souls* aus dem Jahr 2012 und referiert zum anderen auf eines der charakteristischen Merkmale des Spieldesigns. Das wiederholte, virtu-

elle Scheitern und Ableben der Spieler_innen markiert eine bei *Dark Souls* kultgewordene Spielmechanik. Den Kreislauf „von Werden und Vergehen, Erneuerung und Niedergang, Fluss und Stagnation“ (S.124), beschreibt Andreas Meier-Inderwildi in seinem Beitrag „Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte“. Auch Philip Söchtig, widmet seine Untersuchungen dem virtuellen Tod in den Souls-Spielen. Ausgehend von einer definitorischen Arbeit mit den Begriffen „Tod, Spiel, Medium und Ästhetik“ (S.197) analysiert der Autor die Darstellungsmöglichkeiten von „Todesanzeichen“ (ebd.) in digitalen Spielen und attestiert den *Souls*-Spielen, „dass sie Ihren Beitrag zur Phänomenologie des Todes von Seubold zu leisten vermag [...] und den SpielerInnen eine fein ausgearbeitete und vielschichtige Begegnung mit den Aspekten des Todes ermöglicht“ (S.211). Den ludischen Kosmos der Spiele erweiternd, fokussieren die Autoren Peter Mühleder, Armin Becker und Martin Roth die aus dem

Spiel(en) emergierenden Kommunikationsformen und deren Bedeutung für die Formierungen von (digitalen) Gemeinschaften. Hierdurch wird am Beispiel der *Dark Souls*-Spiele und des Meme-Begriffs ersichtlich, wie digitale Spiele mit der Produktion und Rezeption von (digitaler) Kultur verschaltet sind. Als konstitutiver Teil digitaler Kultur sind Games nicht mehr wegzudenken. Auch wenn der Sammelband auf den ersten Blick ein wenig unübersichtlich erscheinen mag, liegt genau darin seine Stärke. Die einzelnen Beiträge generieren in der gemeinsamen Lektüre eine vielschichtige und fruchtbare Perspektive auf das Phänomen der *Souls*-Spiele. Die Komplexität und Heterogenität des vorliegenden Sammelbandes stellt eine dem Gegenstand angemessene Reaktion dar und markiert zugleich für die Game Studies ein Angebot, wie interdisziplinäre und multiperspektive Forschung funktionieren kann.

Harald Waldrich (Konstanz)