

Zitierte Werke

Filmografie

ABSENTIA (USA 2011, Mike Flanagan)
CONAN THE BARBARIAN (CONAN DER BARBAR, USA 1982, John Milius)
CONAN THE DESTROYER (CONAN DER ZERSTÖRER, USA 1984, Richard Fleischer)
THE DESCENT (GB 2005, Neil Marshall)
DRAGON'S LAIR: THE MOVIE (USA 2021, Don Bluth/Gary Goldman)
GAME OF THRONES (USA 2011–2019, Entwicklung: David Benioff/D. B. Weiss)
GREY GARDENS (USA 1975, Albert Maysles/David Maysles)
THE HALLOW (GB/USA/IRL 2015, Corin Hardy)
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN (HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN, GB/USA 2004, Alfonso Cuarón)
HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1 (HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES: TEIL 1, GB/USA 2010, David Yates)
THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING (DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN, NZ/USA 2001, Peter Jackson)
MAD MAX 2 (George Miller, AUS 1981)
MAGNIFICENT OBSESSION (DIE WUNDERBARE MACHT, USA 1954, Douglas Sirk)
PETER PAN (PETER PANS HEITERE ABENTEUER, USA 1953, Clyde Geronimi/Wilfred Jackson/Hamilton Luske)
PRELUDE TO WAR (USA 1942, Frank Capra)
THE PUNISHER (USA 2017–2019, Entwicklung: Steve Lightfoot)
RAMBO: FIRST BLOOD PART II (RAMBO II – DER AUFTRAG, USA 1985, George Pan Cosmatos)
SÁTÁNTANGÓ (SATANSTANGO, HU/D/CH 1994, Béla Tarr)
SLEEPING BEAUTY (DORNRÖSCHEN, USA 1959, Clyde Geronimi/Les Clark/Eric Larson/Wolfgang Reitherman)
TAG DER FREIHEIT – UNSERE WEHRMACHT (D 1935, Leni Riefenstahl)
THE WHOLE WIDE WORLD (ALLE LIEBE DIESER WELT, USA 1996, Dan Ireland)

Ludografie¹

ALICE: MADNESS RETURNS (2011, Spicy Horse)
ALIEN: ISOLATION (2014, Creative Assembly)
APEX LEGENDS (2019, Respawn Entertainment)
ARK: SURVIVAL EVOLVED (2017, Studio Wildcard/Instinct Games/Efecto Studios/Virtual Basement)
ASSASSIN'S CREED ORIGINS (2017, Ubisoft Montreal)
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY (2018, Ubisoft Quebec)
BALDUR'S GATE (1998, BioWare)

1 Zitiert wird allein die Erstveröffentlichung der jeweiligen Spiele; eine Ausnahme bilden jene Fälle, bei denen für die vorliegende Studie auf ein Remaster oder Remake zurückgegriffen wurde.

THE BANNER SAGA (2014, Stoic Studio)
THE BANNER SAGA 2 (2016, Stoic Studio)
THE BANNER SAGA 3 (2018, Stoic Studio)
THE BARD'S TALE (1985, Interplay Productions)
BATTLEFIELD V (2018, EA DICE)
BLOODBORNE (2015, From Software)
BORDERLANDS (2009, Gearbox Software)
THE BRIDGE (2013, The Quantum Astrophysicists Guild)
BRUCE LEE (1983, Datasoft)
CARMAGEDDON (1997, Stainless Software)
CONAN EXILES (2018, Funcom)
CUSTER'S REVENGE (1982, Mystique)
DANTE'S INFERNO (2010, Visceral Games)
DARK SOULS (2011, From Software)
DARK SOULS II (2014, From Software)
DARK SOULS III (2016, From Software)
DARK SOULS: REMASTERED (2018, From Software)
DOUBLE DRAGON (1987, Taito)
DAYZ (2012, Bohemia Interactive)
DEATH RACE (1976, Exidy)
DEMON'S SOULS (2009, From Software)
DETROIT: BECOME HUMAN (2018, Quantic Dream)
DIABLO III (2012, Blizzard Entertainment)
DISHONORED (2012, Arkane Studios)
DISHONORED 2 (2016, Arkane Studios)
DON'T STARVE (2013, Klei Entertainment)
DOOM (1993, id Software)
DOOM 2: HELL ON EARTH (1994, id Software)
DOOM 3 (2004, id Software)
DOOM (2016, id Software)
DOOM ETERNAL (2020, id Software)
DRAGON'S LAIR (1983, Cinematronics)
ECHOCHROME (2008, SCE Japan Studio)
THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL (1996, Bethesda Softworks)
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND (2002, Bethesda Game Studios)
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION (2006, Bethesda Game Studios)
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011, Bethesda Game Studios)
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DRAGONBORN (2012, Bethesda Game Studios)
ELEX (2017, Piranha Bytes)
FAR CRY 5 (2018, Ubisoft Montreal/Ubisoft Toronto)
FIFA-Reihe (1993–, EA Sports)
FINAL FANTASY (1987, Square)
THE FOREST (2018, Endnight Games)
FORTNITE (2017, Epic Games/People Can Fly)
GOD OF WAR III (2010, SCE Santa Monica Studio)
GRAND THEFT AUTO (1997, DMA Design)

HALF-LIFE (1998, Valve)
HALF-LIFE 2 (2004, Valve)
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (2017, Ninja Theory)
HOLLOW KNIGHT (2017, Team Cherry)
HORIZON ZERO DAWN (2017, Guerrilla Games)
HOTLINE MIAMI (2012, Dennaton Games)
ICO (2001, Team Ico)
IKARI WARRIORS (1986, SNK)
THE LAST GUARDIAN (2016, SIE Japan Studio/GenDESIGN)
THE LAST OF US (2013, Naughty Dog)
THE LAST OF US: LEFT BEHIND (2014, Naughty Dog)
THE LEGEND OF ZELDA (1986, Nintendo EAD)
LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (1987, Sierra On-Line)
LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES (2008, Traveller's Tales)
MINECRAFT (2009/2011, Mojang)
MONUMENT VALLEY (2014, Ustwo)
MOONLIGHTER (2018, Digital Sun)
MORTAL KOMBAT (1992, Midway)
NIGHT TRAP (1992, Digital Pictures)
OUTLAST (2013, Red Barrels)
OUTLAWS (1997, LucasArts)
OVERWATCH (2016, Blizzard Entertainment)
PILLARS OF ETERNITY (2015, Obsidian Entertainment)
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (2017, PUBG Cooperation)
PORTAL (2007, Valve)
PYRE (2017, Supergiant Games)
QUAKE II (1997, id Software)
RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE (2010, Rockstar San Diego)
RED DEAD REDEMPTION 2 (2018, Rockstar Games)
RUST (2018, Facepunch Studios)
SERIOUS SAM 3: BFE (2011, Croteam)
SHADOW OF THE COLOSSUS (2005, Team Ico)
SHADOW OF THE COLOSSUS (2018, Bluepoint Games)
SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN (2016, Mimimi Productions)
SPORE (2008, Maxis)
SUBNAUTICA (2018, Unknown Worlds Entertainment)
SUPER MARIO BROS. (1985, Nintendo Research & Development)
TALES OF THE UNKNOWN: VOLUME I. THE BARD'S TALE (1985, Interplay Productions)
TERRARIA (2011, Re-Logic)
TETRIS (1984, Alexei Paschitnow)
TOMB RAIDER Trilogie (2013–2018, Crystal Dynamics)
ULTIMA (1981, Origin Systems)
UNCHARTED-Reihe (2007–2017, Naughty Dog)
VAMPIR (2018, Dontnod Entertainment)
WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE (2015, Fatshark)
THE WITCHER 2: ASSASSINATION OF KINGS (2011, CD Project Red)
THE WITCHER 3: WILD HUNT (2015, CD Project Red)

WOLFENSTEIN 3D (1992, id Software)
 WURM ONLINE (2006, Code Club AB)
 X-COM-Reihe (1994–, Mythos Games/MicroProse/Hasbro Interactive/Infogrames/Firaxis Games)

Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W./Eisler, Hanns: Kompositionen für den Film. Frankfurt a. M. 2006.
- Alpers, Hans Joachim: Lendenschurz, Doppelaxt und Magie. Heroic Fantasy und verwandte Gattungen. In: Jörg Weigand (Hg.): Die triviale Phantasie. Beiträge zur „Verwertbarkeit“ von Science Fiction. Bonn 1976, S. 29–57.
- Alpers, Hans Joachim: Loincloth, Double Ax, and Magic. „Heroic Fantasy“ and related Genres [1976]. In: Science Fiction Studies 5 (1978), H. 1, S. 19–32.
- Altman, Rick: Film/Genre [1999]. London 2006.
- Apperley, Thomas H.: Genre and Game studies. Toward a Critical Approach to Video Game Genres. In: Simulation & Gaming 37 (2006), H. 1, S. 6–23.
- Arjoranta, Jonne: Narrative Tools for Games. Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. In: Games and Culture 12 (2017), H. 7–8, S. 696–717.
- Arsenault, Dominic: Video Game Genre, Evolution and Innovation. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 3 (2009), H. 2, S. 149–176.
- Ascher, Franziska: Heldenkarrieren. Der SKYRIM-Avatar und sein narratives Potential. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 07. Mai 2012, <http://www.paidia.de/heldenkarrieren/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Immersion. Die Faszinationskraft virtueller Welten. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 27. August 2012, <http://www.paidia.de/immersion/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Die Narration der Dinge Teil I. Items. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 22. September 2014, <http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-i-2/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Die Narration der Dinge Teil II. Environmental Storytelling. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 14. November 2014, <http://www.paidia.de/die-narration-der-dinge-teil-2/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska: Feuerhüterinnen als Kristallisationspunkte des Begehrens. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 15. Dezember 2014, <http://www.paidia.de/feuerhuterinnen-als-kristallisationspunkte-des-begehrens/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ascher, Franziska/Schlegel, Mireya/Unterhuber, Tobias: Vorwort. Der Prinz oder der Frosch? In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 9–14.
- Attebery, Brian: The Fantasy Tradition in American Literature. From Irving to Le Guin. Bloomington 1980.
- Audureau, William: L’Histoire de Mario. 1981–1991 – L’ascension d’une icône. Houdan 2011.
- Austin, John L.: How to do Things with Words. Cambridge, Mass. 1962.
- Bachtin, Michail M.: Chronotopos [1975]. Frankfurt a. M. 1986.
- Badiou, Alain: Le noir. Éclats d’une non-couleur. Paris 2015.
- Badiou, Alain: Black. The Brilliance of a Non-color [2015]. Cambridge/Malden 2017.

- Bakhtin, Mikhail: Problems of Dostoevsky's Poetics [1929]. Minneapolis 1984.
- Bakels, Jan-Hendrik: Audiovisuelle Rhythmen. Filmmusik, Bewegungskomposition und die dynamische Affizierung des Zuschauers. Berlin/Boston 2017.
- Balthasar, Hans Urs von: Klarstellungen. Einsiedeln 2008.
- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel. Facetten eines Vergnügens. Bielefeld 2016.
- Baumgartner, Robert: Ankunfts Momente. Die Vermittlung von Atmosphäre in Rollenspielen am Beispiel der ELDER SCROLLS-Reihe. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.): Zwischen|Welten. Glückstadt 2014, S. 71–113.
- Beil, Benjamin: First Person Perspectives. Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Münster 2010.
- Beil, Benjamin: Genrezkonzepte des Computerspiels. In: GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012, S. 13–37.
- Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas: Avatar. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 201–217.
- Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018.
- Benne, Christian: Die Erfindung des Manuskripts. Zur Theorie und Geschichte literarischer Gegenständlichkeit. Berlin 2015.
- Bertozi, Elena: The Feeling of Being Hunted. Pleasures and Potentialities of Predation Play. In: Games and Culture 9 (2014), H. 6, S. 429–441.
- Bertram, Georg W.: Kunst. Eine philosophische Einführung. Stuttgart 2016.
- Bidlo, Oliver D.: Sehnsucht nach Mittel Erde. Essen 2013.
- Birkenhauer, Theresia: Mythenkorrektur als Öffnung des theatralischen Raums. *Ariadne auf Naxos*. In: Martin Vöhler/Bernd Seidensticker (Hg.): Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption. Berlin/Boston 2005, S. 264–277.
- Böhme, Gernot: Ästhetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre. München 2001.
- Böhme, Gernot: Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Berlin 2013.
- Bohn-Elias, Alexander: THE BANNER SAGA-Test. Neulich im Wörterbuch unter „episch“. In: www.eurogamer.de, 17. Januar 2014, <https://www.eurogamer.de/articles/2014-01-17-the-banner-saga-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Bohn-Elias, Alexander: Und wir haben uns gefragt, was da so lange dauert ... In: www.eurogamer.de, 05. Dezember 2016, <https://www.eurogamer.de/articles/2016-12-05-the-last-guardian-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Bohn-Elias, Alexander: Unterwelt-Prog-Rock-Fantasy-Basketball-Rollenspiel für Lesefreunde. In: www.eurogamer.de, 27. Juli 2017, <https://www.eurogamer.de/articles/2017-07-27-pyre-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Bohn-Elias, Alexander: Hello Darkness, my old friend ... In: www.eurogamer.de, 10. August 2017, <https://www.eurogamer.de/articles/2017-08-10-hellblade-senuas-sacrifice-test> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Boltanski, Luc: Rätsel und Komplotte. Kriminalliteratur, Paranoia, moderne Gesellschaft. Berlin 2015.
- Bonner, Marc: Die gekerbte Wildnis. Inszenierungen vermeintlich unberührter Umwelt in digitalen Spielwelten. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 28. Februar 2018, <http://www.paidia.de/die-gekerbte-wildnis-inszenierungen-vermeintlich-unberuehrter-umwelt-in-digitalen-spielwelten/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].

- Bonner, Marc: Welt. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 129–151.
- Bösel, Bernd/Möring, Sebastian: Affekt. In: Daniel Martin Feige/Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Ästhetik – Praxis*. Stuttgart 2018, S. 193–204.
- Bradford, Joseph: CONAN EXILES review. In: ign.com, 21. April 2020 [17. Mai 2018], <https://www.ign.com/articles/2018/05/18/conan-exiles-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Braidotti, Rosi: *Politik der Affirmation*. Berlin 2018.
- Bramwell, Tom: Games of the Generation: Dark Souls. Reappraise the Sun. In: www.eurogamer.net, 31. Oktober 2013, <https://www.eurogamer.net/articles/2013-10-31-games-of-the-generation-dark-souls> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Braun, Benjamin: Ragnarök und die schizophrene Kriegerin. In: www.gamersglobal.de, 10. August 2017, <https://www.gamersglobal.de/test/hellblade-senuas-sacrifice> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Brittnacher, Hans Richard: *Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1994.
- Brittnacher, Hans Richard: *Jenseitsreisen. Der Traum und Alptraum vom Leben nach dem Tod*. In: Christine Lötscher/Petra Schrackmann/Ingrid Tomkowiak/Aleta-Amirée von Holzen (Hg.): *Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik*. Münster 2014, S. 57–70.
- Brüns, Elke: *GAME OF THRONES*. 100 Seiten. Stuttgart 2019.
- Burke, Rusty: *Introduction*. In: Robert E. Howard: Bran Mak Morn. The Last King. New York/Toronto 2005, S. xvii–xxiii.
- Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch [1958]*. Berlin 2017.
- Cavell, Stanley: *The World Viewed. Reflections on the Ontology of Film*. Enlarged Edition. Cambridge, Mass./London 1979.
- Cawelti, John G.: *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago/London 1976.
- Certeau, Michel de: *Kunst des Handelns [1980]*. Berlin 1988.
- Chion, Michel: *Audio-Vision. Sound on Screen*. New York 1994.
- Clausewitz, Carl von: *Vom Kriege*. Erfstadt 2003 [1832–1834].
- Clute, John: Fantasy. In: ders./John Grant (Hg.): *Encyclopedia of Fantasy*, 1999. <http://sf-encyclopedia.co.uk/fe.php?nm=fantasy>. Es handelt sich hierbei um die digitale Ausgabe von: John Clute/John Grant (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. London 1997.
- Coffman, Frank: *Barbarian Ascendant. The Poetic and Epistolary Origins of the Character and His World*. In: Jonas Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 35–50.
- Cohen, Stanley: *Folk Devils and Moral Panics. Creation of Mods and Rockers [1972]*. Abingdon/Oxon 2002.
- Costello, Mary Brigid: *The Rhythm of Game Interactions. Player Experience and Rhythm in MINECRAFT and DON'T STARVE*. In: *Games and Culture* 13 (2018), H. 8, S. 807–824.
- Csíkzentmihályi, Mihály: *Beyond Boredom and Anxiety. Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco 1975.
- Cuntz-Leng, Vera: Frodo auf Abwegen. Das queere Potenzial des aktuellen Fantasykinos. In: *Zeitschrift für Fantastikforschung* 1 (2011), H. 1, S. 24–43.
- Cuntz-Leng, Vera: *Harry Potter que(e)r. Eine Filmsage im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fiction und Fantasyfilmgenre*. Bielefeld 2015.
- Curry, Patrick: *Defending Middle-Earth. Tolkien, Myth and Modernity*. Edinburgh 1997.

- Dahlen, Chris: What DARK SOULS Is Really All About. In: www.kotaku.com, 01. Juni 2018 [9. Januar 2012], <https://kotaku.com/what-dark-souls-is-really-all-about-5874599> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Damian Martin, Gareth: An Obituary for the Architecture of DARK SOULS' Eternally Dying Land. Apocalypse Forever. In: www.eurogamer.net, 18. Juni 2017, <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-18-an-obituary-for-the-architecture-of-dark-souls-eternally-dying-land> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: Kafka. Für eine kleine Literatur [1975]. Frankfurt a. M. 1976.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: 1440. Das Glatte und das Gekerbte [1980]. In: Jörg Dünne/Stephan Günzel (Hg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaft. Frankfurt a. M. 2006, S. 434–445.
- Denham, Jack/Spokes, Matthew: Thinking Outside the „Murder Box“. Virtual Violence and Pro-Social Action in Video Games. In: *The British Journal of Criminology*, 24. Dezember 2018.
- Dietrich, Anton: Welten schaffen. Das Buch als Konstruktionselement des Computerspiels – Teil 1. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 31. Mai 2017, <http://www.paidia.de/welten-schaffen-das-buch-als-konstruktionselement-des-computerspiels-teil-1/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Domsch, Sebastian: Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games. Berlin/Boston 2013.
- Donlan, Christian: The Thing with Feathers. In: www.eurogamer.net, 05. Dezember 2016, <https://www.eurogamer.net/articles/2016-12-05-the-last-guardian-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Dörre, Christian: Ein erzählerischer Meilenstein. In: pcgames.de, 11. August 2017, www.pcgames.de/Hellblade-Senuas-Sacrifice-Spiel-56843/Tests/Review-Ein-erzaehlerischer-Meilenstein-1235560/ [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Dowd, Christopher: The Irish-American Identities of Robert E. Howard and Conan the Barbarian. In: *New Hibernia Review* 20 (2016), H. 2, S. 15–34.
- Duinen, Jared van: Robert E. Howard, the American Frontier, and Borderlands in the Stories of Conan the Barbarian. In: *Extrapolation* 57 (2016), H. 3, S. 339–353.
- Duncan, Sean C.: MINECRAFT, Beyond Construction and Survival. In: *Well Played. A Journal on Video Games, Value and Meaning* 1 (2011), H. 1, S. 1–22.
- Dürrenmatt, Friedrich: Der Richter und sein Henker/Der Verdacht [1951/52]. Zürich 1998.
- Eco, Umberto: Nachschrift zum „Namen der Rose“ [1983]. München 1984.
- Eitler, Pascal: „Gott ist tot – Gott ist rot“. Max Horkheimer und die Politisierung der Religion um 1968. Frankfurt/New York 2009.
- Ekman, Stefan: Here be Dragons. Exploring Fantasy Maps and Settings. Middletown 2013.
- Elliott, Winter: Life, Liberty and the Pursuit of Women. Gender Dynamics in the Hyborian World. In: Jonas Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 51–69.
- Engelns, Markus: Vom Helden zum Mörder? Zur Herstellung einer „Atmosphäre des Mordens“ in THE ELDER SCROLLS V – SKYRIM. In: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen|Welten*. Glückstadt 2014, S. 117–152.
- Erikson, Steven: The World of the Malazan Empire and Role-Playing Games. In: www.steven-erikson.com/index.php/the-world-of-the-malazan-empire-and-role-playing-games/ [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Everett, Justin: Eugenic Thought in the Works of Robert E. Howard. In: ders./Jeffrey H. Shanks (Hg.): *The Unique Legacy of Weird Tales. The Evolution of Modern Fantasy and Horror*. Lanham/Boulder/New York/London 2015, S. 131–149.

- Ewers, Hans-Heino: Fantasy – Heldendichtung unserer Zeit. Versuch einer Gattungsdifferenzierung. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 1 (2011), H. 1, S. 5–23.
- Ewers, Hans-Heino: Überlegungen zur Poetik der Fantasy. In: Ingrid Tomkowiak (Hg.): Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung. Zürich 2011, S. 131–149.
- Faulkner, William: Absalom, Absalom! [1936]. New York/Toronto 1986.
- Feige, Daniel Martin: Kunst. In: ders./Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels. Theorie – Ästhetik – Praxis. Stuttgart 2018, S. 177–192.
- Fenlon, Wes: PYRE Review. In: www.pcgamer.com, 24. Juli 2017, <https://www.pcgamer.com/pyre-review/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Fernández-Vara, Clara: Introduction to Game Analysis. New York/London 2015.
- Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt a. M. 2004.
- Flanagan, Mary/Nissenbaum, Helen: Values at Play in Digital Games. Cambridge/London 2014.
- Flieger, Verlyn: Splintered Light. Logos and Language in Tolkien's World. Grand Rapids 1983.
- Flieger, Verlyn: Splintered Light. Logos and Language in Tolkien's World [1983]. 2. Auflage. Kent/London 2002.
- Fornet-Ponse, Thomas: Der Ring als Sünde? Theologische Fragen zum Herrn der Ringe. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twrnsnick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 205–239.
- Foucault, Michel: Vom Licht des Krieges zur Geburt der Geschichte [1976]. Berlin 1986.
- Foucault, Michel: Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses [1975]. Frankfurt a. M. 1992.
- Fowkes, Katherine A.: The Fantasy Film. Malden, Mass./Oxford/Chichester 2010.
- Frenschkowski, Marco: Leben wir in Mittelelerde? Religionswissenschaftliche Betrachtungen zu Tolkiens *The Lord of the Rings*. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twrnsnick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 240–264.
- Fritsch, Melanie: Musik. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 87–107.
- Frost, Ginger S.: Victorian Childhoods. Westport, Conn./London 2009.
- GamesCoop: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hamburg 2012.
- Garstad, Benjamin: „Death to the Masters!“: The Role of Slave Revolt in the Fiction of Robert E. Howard. In: Slavery and Abolition 31 (2010), H. 2, S. 233–256.
- Garth, John: Tolkien und der Erste Weltkrieg. Das Tor zu Mittelelerde. Stuttgart 2014.
- Gelker, Nils: Fantasy-Philologie. Wie DARK SOULS narrative Bedeutung erzeugt. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 15–32.
- Gemmell, David: The First Chronicles of Druss the Legend. New York 1994.
- Glas, René: Of Heroes and Henchmen. The Conventions of Killing Generic Expendables in Digital Games. In: Torill Elvira Mortensen/Jonas Linderroth/Ashley ML Brown (Hg.): The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments. New York/Abingdon 2015, S. 33–49.
- Gledhill, Christine: Rethinking Genre. In: dies./Linda Williams (Hg.): Reinventing Film Studies. London/New York 2000, S. 221–243.
- Goetz, Christopher: Tether and Accretions. Fantasy as Form in Videogames. In: Games and Culture 7 (2012), H. 6, S. 419–440.
- Gotthelf, Jeremias: Wilde, wüste Geschichten, hg. von Peter von Matt. München 2012.

- Górniak, Przemyslaw: Robert E. Howard's Conan Cycle as Modern Epic. In: Andrzej Wicher (Hg.): *Basic Categories of Fantastic Literature Revisited*. Newcastle upon Tyne 2014, S. 104–114.
- Grant, Michael/Hazel, John: *Lexikon der antiken Mythen und Gestalten* [1976]. München 2009.
- Grey, Sarah Cameron Loyd: *Dead Time. Aporias and Critical Videogaming*. In: *symplokē* 17 (2009), H. 1–2, S. 231–246.
- Grimm, Matthias: Auch du liebst DARK SOULS du weißt es nur noch nicht. In: www.eurogamer.de, 18. März 2016, <https://www.eurogamer.de/articles/2016-03-18-auch-du-liebstdark-souls> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Grimm, Rae: *Flammen der Freiheit*. In: www.gamepro.de, 25. Juli 2017, <https://www.gamepro.de/artikel/pyre-flammen-der-freiheit,3317480.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Grossman, David: *Violent Video Games are Mass-murder Simulators*. In: *Executive Intelligence Review* 27 (2000), H. 22, S. 74–79.
- Grotkopp, Matthias: *Filmische Poetiken der Schuld. Die audiovisuelle Anklage der Sinne als Modalität des Gemeinschaftsempfindens*. Berlin/Boston 2017.
- Gumbrecht, Hans Ulrich: *Plötzlichkeit*. Berlin 2012.
- Gumnior, Helmut: *Zur Vorgeschichte und aktuellen Situation des Interviews*. In: Max Horkheimer: *Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen. Ein Interview mit Kommentar von Helmut Gumnior*. Hamburg 1970, S. 9–53.
- Günzel, Stephan: *Raum*. In: Daniel Martin Feige/Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Ästhetik – Praxis*. Stuttgart 2018, S. 221–240.
- Haffelder, Maximilian/Maisenhölder, Patrick: *Digitale Selbstgeißlung? Oder: Warum SpielerInnen SOULS-like Spiele spielen*. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 33–47.
- Hammes, Dominik: *Survival-Horror mit Camcorder*. In: www.gameswelt.de, 11. September 2013, <https://www.gameswelt.de/outlast/test/survival-horror-mit-camcorder,205784> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Harman, Stace: *THE BANNER SAGA review. Trooping the Colors*. In: www.eurogamer.net, 9. Februar 2015 [14. Januar 2014], <https://www.eurogamer.net/articles/2014-01-14-the-banner-saga-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Hart, Casey: *Getting into the Game. An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars*. In: *Game Studies* 17 (2017), H. 2, <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>.
- Hartmann, Tilo/Vorderer, Peter: *It's Okay to Shoot a Character. Moral Disengagement in Violent Video Games*. In: *Journal of Communications* 60 (2010), H. 1, S. 94–119.
- Haraway, Donna J.: *Staying with the Trouble. On Making Kin in the Chthulucene*. Durham/London 2016.
- Haupts, Tobias: *Die Videothek. Zur Geschichte und medialen Praxis einer kulturellen Institution*. Bielefeld 2014.
- Hayse, Mark: *Ethic*. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 466–474.
- Hebel, Michael/Kühn, Guido/Andrade, Sebastian de: *Who said Open World? Auswirkungen von Game-Taxonomien auf die SpielerInnen-Erwartungen am Fallbeispiel DARK SOULS*. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 49–70.

- Heidrich, Andreas: Genre. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* 11 (2011), H. 2, S. 85–87.
- Hennig, Martin: „This game series adapts to the choices you make.“ Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 145–165.
- Hennig, Martin: Spielräume als Weltentwürfe. *Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg, 2017.
- Hensel, Thomas: Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* 12 (2012), H. 2, S. 99–116.
- Hensel, Thomas: Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut? Überlegungen zum Computerspiel. In: Stefan Hradli (Hg.): *Der Alltag in digitalen Gesellschaften. Chancen und Risiken. Vorträge des Symposiums vom 28. November 2014. Mainz/Stuttgart 2015*, S. 9–15.
- Hensel, Thomas: „Know your Paradoxes!“ Das Computerspiel als multistabiles Bild. Mit einem Post Scriptum zur Genretheorie. In: ders./Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hg.): „The Cake is a lie!“ *Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von PORTAL*. Münster 2015, S. 135–154.
- Hensel, Thomas: Zwischen *ludus* und *paidia*. *THE LAST OF US* als Reflexion des Computerspiels. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 145–183.
- Hensel, Thomas: Bild. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 47–62.
- Herron, Don: The Dark Barbarian. In: ders. (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 149–181.
- Hetfeld, Malindy: The Joy of Meaningful Death in *THE BANNER SAGA*. In: *rockpapershotgun.com*, 16. Oktober 2018, <https://www.rockpapershotgun.com/2018/10/16/the-joy-of-meaningful-death-in-the-banner-saga/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Hinckley, David: The Conan Series [1996]. In: Gary Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights. Pulp Fiction of the 20s and 30s*. Ipswich 2013, S. 182–186.
- Hocking, Clint: Ludonarrative Dissonance in *BIOSHOCK*. In: *Click Nothing. Design from a Long Time Ago*, 07. Oktober 2007, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Hoffmann, Lena: *Crossover. Mehrfachadressierung in Text, Markt und Diskurs*. Zürich 2018.
- Holmes, Morgan T.: Gothic to Cosmic. Sword-and-Sorcery Fiction in *Weird Tales*. In: Justin Everett/Jeffrey H. Shanks (Hg.): *The Unique Legacy of Weird Tales. The Evolution of Modern Fantasy and Horror*. Lanham/Boulder/New York/London 2015, S. 63–79.
- Hong, Sun-ha: When Life Mattered. The Politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual. In: *Games and Culture* 10 (2015), H. 1, S. 35–56.
- Horkheimer, Max: *Die Sehnsucht nach dem ganz Anderen. Ein Interview mit Kommentar von Helmut Gumnior*. Hamburg 1970.
- Howard, Robert E.: The Phoenix on the Sword [1932]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*, London 2006, S. 23–43.
- Howard, Robert E.: The Tower of the Elephant [1933]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 79–100.
- Howard, Robert E.: The Pool of the Black One [1933]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 163–187.
- Howard, Robert E.: Queen of the Black Coast [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 236–261.

- Howard, Robert E.: *The People of the Black Circle* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 289–366.
- Howard, Robert E.: *A Witch Shall Be Born* [1934]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 356–392.
- Howard, Robert E.: *Shadows in Zamboula* [1935]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006 S. 478–504.
- Howard, Robert E.: *Beyond the Black River* [1935]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 431–477.
- Howard, Robert E.: *The Hour of the Dragon* [1935/1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 575–732.
- Howard, Robert. E.: *Red Nails* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 505–573.
- Howard, Robert E.: *The Hyborian Age* [1936]. In: ders.: *The Complete Chronicles of Conan*. London 2006, S. 1–20.
- Huberts, Christian: *Raumtemperatur*. Marshall McLuhans Kategorien „heiß“ und „kalt“ im Computerspiel. Salzhemmendorf 2010.
- Illger, Daniel: *Heim-Suchungen*. Stadt und Geschichtlichkeit im italienischen Nachkriegskino. Berlin 2009.
- Illger, Daniel: *Träume für die Toten*. Mario Bava und die Gespenster des italienischen Horrorfilms. In: Thomas Koebner (Hg.): *Gespenster*. München 2014, S. 150–188.
- Illger, Daniel: *Von der Kunst, sich zu verlaufen*. In: *Tolkien Times* (2015/2016), S. 6.
- Illger, Daniel: *Das Leben mitten im Tod*. *DARK SOULS* und das gebieterische „Jetzt!“. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 71–88.
- Illger, Daniel: *Der ohnmächtige Held*. Unmögliche Entscheidungen in *THE BANNER SAGA*. In: Martin Hennig/Marcel Schellong (Hg.): *Überwachung und Kontrolle im Computerspiel*. Glückstadt 2020, S. 75–104.
- Inderst, Rudolf Thomas/Wagner, Pascal/Zurschmitt, Christof: *Einleitung*. In: dies. (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 7–13
- Inderwildi, Andreas: *How DARK SOULS, BLOODBORNE and More Imagine the Cosmos*. *Shining a Light on the Stars*. In: [www.eurogamer.net](http://www.eurogamer.net/articles/2018-01-30-how-dark-souls-bloodborne-and-more-imagine-the-cosmos), 30. Januar 2018, <https://www.eurogamer.net/articles/2018-01-30-how-dark-souls-bloodborne-and-more-imagine-the-cosmos> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Jackson, Gita: *PYRE*. *The Kotaku Review*. In: kotaku.com, 24. Juli 2017, <https://kotaku.com/pyre-the-kotaku-review-1797195264> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Jackson, Rosemary: *Fantasy. The Literature of Subversion*. London/New York 1981.
- Järvinen, Aki: *Understanding Video Games as Emotional Experiences*. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York/London 2009, S. 85–108.
- Joshi, S. T.: *Barbarism vs. Civilization*. Robert E. Howard and H. P. Lovecraft in their Correspondence. In: *Studies in the Fantastic* (2008), H. 1, S. 95–126.
- Joyce, Lindsey: *KENTUCKY ROUTE ZERO*. Or, *How Not to Get Lost in the Branching Narrative System*. In: Matthew Wilhelm Kapell (Hg.): *The Play Versus Story Divide in Game Studies*. *Critical Essays*. Jefferson 2016, S. 17–27.
- Juul, Jesper: *Introduction to Game Time*. In: Noah Wardrip-Fruin/Pat Harrigan (Hg.): *First Person*. *New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Mass./London 2004, S. 131–142.

- Juul, Jesper: *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass. 2005.
- Juul, Jesper: *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge/London 2013.
- Kappelhoff, Hermann: *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004.
- Kappelhoff, Hermann: *Realismus. Das Kino und die Politik des Ästhetischen*. Berlin 2008.
- Kappelhoff, Hermann: *Poetics and Politics*. In: ders.: *The Politics and Poetics of Cinematic Realism [2008]*. New York/Chichester 2015, S. 1–25.
- Kappelhoff, Hermann: *Genre und Gemeinsinn. Hollywood zwischen Krieg und Demokratie*. Berlin/Boston 2016.
- Kappelhoff, Hermann: *Auf- und Abbrüche. Die Internationale der Pop-Kultur*. In: ders./Christine Lötscher/Daniel Illger (Hg.): *Filmische Seitenblicke. Cinopoetische Exkursionen ins Kino von 1968*. Berlin/Boston 2018, S. 1–42.
- Kappelhoff, Hermann: *Kognition und Reflexion. Zur Theorie filmischen Denkens*. Berlin/Boston 2018.
- Kappelhoff, Hermann/Bakels, Jan-Hendrik/Chung, Hye-Jeung/Gaertner, David/Greifenstein, Sarah/Grotkopp, Matthias/Lück, Michael/Pischel, Christian/Pogodda, Cilli/Seewald, Franziska/Schmitt, Christina/Steininger, Anna: *eMAEX. Ansätze und Potentiale einer systematisierten Methode zur Untersuchung filmischer Ausdrucksqualitäten*. In: http://www.empirische-medienaesthetik.fu-berlin.de/media/emaex_methode_deutsch/eMAEX-_Ansaeetze-und-Potentiale-einer-systematisierten-Methode-zur-Untersuchung-filmischer-Ausdrucksqualitaeten.pdf?1401464494 [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Karlsen, Faltin: *Analyzing Game Controversies. A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games*. In: Torill Elvira Mortensen/Jonas Linderöth/Ashley ML Brown (Hg.): *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. New York/Abingdon 2015, S. 15–32.
- Killingsworth, Jason: *Suffer Club. All Hail the Challenge Runners*. In: Keza MacDonald/Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 243–256.
- Killingsworth, Jason: *Sen's Fortress*. In: Keza MacDonald/Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 117–120.
- Kleffmann, Marcel: *Im Wandel der Zeit. Battle Royale*. In: www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Special/4888/83321/0/Spielkultur.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Knight, George: *Robert E. Howard. Hard-Boiled Heroic Fantasist*. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 117–133.
- Köberer, Nina/Maisenhölder, Patrick/Rath, Matthias: *Der homo narrans und ethisch-moralische Entscheidungssituationen in digitalen Spielen*. In: Redaktion Paidia (Hg.): *„I'll remember this“*. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 193–213.
- Koch, Gertrud: *Kracauer zur Einführung*. Hamburg 1996.
- Kocurek, Carly A.: *Who Harkens to the Monster's Scream? Death, Violence and the Veil of the Monstrous in Video Games*. In: *Visual Studies* 30 (2015), H. 1, S. 79–89.
- Kölzer, Christian: *„Fairy tales are more than true“*. Das mythische und neomythische Weltdeutungspotential der Fantasy am Beispiel von J. R. R. Tolkiens *The Lord of the Rings* und Philip Pullmans *His Dark Materials*. Trier 2008.

- Koskela, Hille: „Cam era“. The Contemporary Urban Panopticon. In: *Surveillance and Society* 1 (2003), H. 3, S. 292–313.
- Krapp, Peter: Violence. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 345–352.
- Krosta, Michael: Vom Jäger zum Gejagten. In: www.4players.de, 13. Oktober 2014, https://www.4players.de/4players.php/disppbericht/Allgemein/Test/35354/80741/0/Alien_Isolation.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Krüger, Michael: Die spielgewordende Wikinger-Hölle. In: www.spieletipps.de, 08. August 2017, <https://www.spieletipps.de/artikel/7430/1/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Kutscherow, Maria: Moral in der Apokalypse? Entscheidungen und Entscheidungssysteme in katastrophischen und (post-)apokalyptischen Computerspielen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 215–233.
- Le Goff, Jean-Pierre: *La barbarie douce. La modernization aveugle des entreprises et de l'école* [1999]. Paris 2003.
- Le Guin, Ursula K.: Afterword. In: dies.: *The Books of Earthsea*. Illustrated by Charles Vess. London/Sydney/New York/Toronto/New Delhi 2018, S. 127–130.
- Le Guin, Ursula K.: „Ich beteilige mich nicht an Kriegsspielen“. Ursula K. Le Guin über Konventionen und Originalität in „Erdsee“. In: tor-online.de, 27. Oktober 2018, <https://www.tor-online.de/feature/buch/2018/10/ursula-k-le-guin-ueber-konventionen-und-originalitaet-in-erdsee/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Lehmann, Hauke: *Affektpoetiken des New Hollywood. Suspense, Paranoia und Melancholie*. Berlin/Boston 2017.
- Lehner, Alexander: A Short Theory of Ecocritical Metagames. *SHADOW OF THE COLOSSUS and everything*. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe: Repräsentationen und Funktionen von Umwelt im Computerspiel, 28. Februar 2018, <http://www.paidia.de/a-short-theory-of-ecocritical-metagames-shadow-of-the-colossus-and-everything/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Leiber, Fritz: Howard's Fantasy. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 3–15.
- Linck, Dirck/Lüthy, Michael/Vöhler, Martin: Zur Einführung. In: dies. (Hg.): *Realismus in den Künsten der Gegenwart*. Zürich 2010, S. 7–9.
- Linderoth, Jonas/Mortensen, Torill Elvira: Dark Play. The Aesthetics of Controversial Playfulness. In: dies./Ashley ML Brown (Hg.): *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. New York/Abingdon 2015, S. 3–12.
- Lingenberg, Annegret: Die (Nicht-)Opferung Isaaks. Gedanken zu Genesis 22. In: *Te Deum*, Januar 2019, S. 321–324.
- Lötscher, Christine: *Das Zauberbuch als Denkfigur. Lektüre, Medien und Wissen in zeitgenössischen Fantasy-Romanen für Jugendliche*. Zürich 2014.
- Lötscher, Christine: Wahre Ammenmärchen, rationale Denkfehler. Prekäres Wissen in George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire*. In: Paul Ferstl/Thomas Walach/Stefan Zahlmann (Hg.): *Fantasy Studies*. Wien 2016, S. 17–38.
- Lötscher, Christine: *Der Abgrund im Alltag. Der Regionalkrimi als Genre der Globalisierung*. Unveröffentlichtes Vortragsmanuskript, 2018.
- Lötscher, Christine: *Die Alice-Maschine. Figurationen der Unruhe in der Populärkultur*. Stuttgart 2020.

- Lötscher, Christine/Illger, Daniel: „Le fantastique, c’est l’hésitation éprouvée [...] face à un événement en apparence surnaturel.“ Zu Tzvetan Todorovs Fantastiktheorie. In: Thomas Fries/Sandro Zanetti (Hg.): *Revolutionen der Literaturwissenschaft 1966–1971*. Zürich 2019, S. 477–492.
- Lovecraft, H. P.: *At the Mountains of Madness* [1936]. In: ders.: *The Thing at the Doorstep and other Weird Stories*. London 2001, S. 246–340.
- Lowenhaupt Tsing, Anna: *The Mushroom at the End of the World. On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton/Oxford 2015.
- Luibl, Jörg: Test. *THE BANNER SAGA*. In: www.4players.de, 14. Januar 2014, https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PC-CDROM/Test/30117/80232/0/The_Banner_Saga.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Luibl, Jörg: Zwischen Verlust und Verantwortung. Test: *THE BANNER SAGA 2*. In: www.4players.de, 28. April 2016 https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/36238/81809/0/The_Banner_Saga_2.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Luibl, Jörg: Mein Freund die Bestie. In: www.4players.de, 07. Dezember 2016, http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/PlayStation4/Test/16878/73857/0/The_Last_Guardian.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Luibl, Jörg: Die Outlaw Opera. In: www.4players.de, 26. Oktober 2018, http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Test/38241/83435/0/Red_Dead_Redemption_2.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- MacDonald, Keza/Killingsworth, Jason: Prologue. *Going Dark*. In: dies. (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 1–10.
- MacDonald, Keza/Killingsworth, Jason: Character-Building. Meet the Cast of *DARK SOULS*. In: dies. (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 298–327.
- MacDonald, Keza: Final Boss. Understanding *DARK SOULS’* Creator. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 138–149.
- MacDonald, Keza: Tough Love. On *DARK SOULS’* Difficulty. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 186–193.
- MacDonald, Keza: Epilogue. What *FROM* Did Next. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 275–279.
- MacDonald, Keza: The Lore Wrestle. An Intro to *DARK SOULS* Lore. In: dies./Jason Killingsworth (Hg.): *You Died. The DARK SOULS Companion*. Glasgow 2016, S. 282–287.
- Mann, Thomas: [Katja Mann zum siebzigsten Geburtstag]. In: ders.: *Über mich selbst*. Frankfurt a. M. 1994, S. 180–185.
- Martin, George R. R.: *A Game of Thrones. Book one of A Song of Ice and Fire*. New York/Toronto/London/Sydney/Auckland 1996.
- Martin, Paul: The Pastoral and the Sublime in *ELDER SCROLLS IV: OBLIVION*. In: *Game Studies* 11 (2011), H. 3, <http://gamestudies.org/1103/articles/martin>.
- Mathews, Richard: *Fantasy. The Liberation of Imagination*. New York/London 2002.
- Matt, Peter von: Drei Perspektiven auf Schillers *Tell*. In: ders.: *Das Kalb vor der Gotthardpost. Zur Literatur und Politik der Schweiz*. München 2012, S. 241–258.
- Matt, Peter von: Skizze zum Kriminalroman. Am Beispiel von Hansjörg Schneiders *Tod einer Ärztin*. In: ders.: *Das Kalb vor der Gotthardpost. Zur Literatur und Politik der Schweiz*. München 2012, S. 340–344.
- Mecheri, Damien: *The Works of Fumito Ueda. A Different Perspective on Video Games*. Toulouse 2019.

- Meier-Inderwildi, Andreas: Zwischen Ritual, Mythos und Geschichte. Zyklen der Erneuerung und des Niedergangs in DARK SOULS. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitt (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 113–125.
- Mendlesohn, Farah: Rhetorics of Fantasy. Middletown 2008.
- Mendlesohn, Farah/James, Edward: A Short History of Fantasy. London 2009.
- Mersch, Dieter: Was sich zeigt. Materialität, Präsenz, Ereignis. München 2002.
- Meteling, Arno: Krieg und Kartographie. Einführung in die epische Fantasy. In: Michael Dellwing/Martin Herbusch (Hg.): Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen. Wiesbaden 2015, S. 37–68.
- Mitgutsch, Konstantin: Passionate Digital Play-Based Learning. (Re)Learning in Computer Games like SHADOW OF THE COLOSSUS. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture 3 (2009), H. 1, S. 9–22.
- Moberly, Kevin/Moberly, Brent: Swords, Sorcery, and Steam. The Industrial Dark Ages in Contemporary Medievalism. In: Karl Fugelso/Vincent Ferré (Hg.): Medievalism on the Margins. Cambridge 2015, S. 193–216.
- Netzel, Britta: Involvement. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden 2018, S. 219–234.
- Newsinger, John: Fantasy and Revolution. An Interview with China Miéville. In: International Socialism (2000), H. 88, London 2000, S. 153–163.
- N. N.: Hohelied 8,6. In: Die Bibel, übers. von Martin Luther. Stuttgart 2017.
- N. N.: The ELDER SCROLLS Wiki, <https://elderscrolls.fandom.com>.
- Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster 2008.
- Nuenen, Tom van: Playing the Panopticon. Procedural Surveillance in DARK SOULS. In: Games and Culture 11 (2016), H. 5, S. 510–527.
- Oertel, Mathias: Abenteuerspielbuch und Fantasy-Rugby. In: www.4players.de, 31. Juli 2017, <http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht/Allgemein/Test/37700/82682/0/Pyre.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Packard, Stephan: „Choose your fictions well“. Moralische Ansprüche an die mediale Kontrolle virtueller Welten zwischen Fiktion und Spiel. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 3. September 2015, <http://www.paidia.de/choose-your-fictions-well-moralische-anspruche-an-die-mediale-kontrolle-virtueller-welten-zwischen-fiktion-und-spiel/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Parsons, Deke: J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the 1930s Birth of Modern Fantasy. Ann Arbor 2013.
- Paulus von Tarsus: Der Brief an die Römer. In: Das Neue Testament, übers. u. hg. von Josef Kürzinger. Augsburg 1994, S. 207–227.
- Perron, Bernard: Introduction. Gaming After Dark. In: ders. (Hg.): Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play. Jefferson/London 2009, S. 3–13.
- Pesch, Helmut W.: Eine Welt aus Sprache. Zum Sprachbegriff bei J. R. R. Tolkien. In: Thomas Le Blanc/Bettina Twrnsnick (Hg.): Das dritte Zeitalter. J. R. R. Tolkiens Herr der Ringe. Wetzlar 2005, S. 50–67.
- Petalito, Serge/Brühlmann, Florian/Iten, Glenna/Mekler, Elisa D./Opwis, Klaus: A Good Reason to Die. How Avatar Death and High Challenges Enable Positive Experiences. Paper zu der Konferenz „Difficulty and Challenge in Games“, CHI 2017, 6.–7. Mai 2017, Denver/Colorado, USA.

- Petzold, Dieter: J. R. R. Tolkien. *Fantasy Literature* als Wunscherfüllung und Weltdeutung. Heidelberg 1980.
- Preußner, Heinz-Peter: Zerstörung, Rettung des Mythos im Trivialen. Über die Travestie der Tradition in Literatur und Film, in Fernsehen und Comic. In: Martin Vöhler/Bernd Seidensticker (Hg.): *Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption*. Berlin/Boston 2005, S. 449–463.
- Price Ellis, Novalyne: *One Who Walked Alone*. Robert E. Howard, The Final Years. Hampton Falls 1986.
- Prida, Jonas: Introduction. In: ders. (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 5–12.
- Rancière, Jacques: *Das Unvernehmen. Politik und Philosophie* [1995]. Frankfurt a. M. 2002.
- Rancière, Jacques: *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien* [2000]. Berlin 2006.
- Rancière, Jacques: *Der emanzipierte Zuschauer* [2008]. Wien 2009.
- Rank, Bernhard: Politische Verführung durch Fantasy? Sprachkritische und sprachdidaktische Überlegungen. In: Jörg Kilian/Thomas Niehr (Hg.): *Politik als sprachlich gebundenes Wissen. Politisches Sprechen im lebenslangen Lernen und politischen Handeln*. Bremen 2013, S. 159–178.
- Rauscher, Andreas: Genre. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 343–362.
- Rauscher, Andreas/Strank, Willem (Hg.): *Close Playing. Methoden der Videospiele-Analyse*. Wiesbaden 2020.
- Rautzenberg, Markus: Caves, Caverns and Dungeons. Für eine speläologische Ästhetik des Computerspiels. In: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hg.): *New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse*. Bielefeld 2015, S. 245–266.
- Reidy, Julian: „There are so many choices!“ Zur Entscheidungssituation im Computerspiel. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 275–290.
- Reilly, Luke: A Meticulously Polished Open-world Ode to the Outlaw Era. In: ign.com, 21. April 2020 [25. Oktober 2018], <https://www.ign.com/articles/2018/10/25/red-dead-redemption-2-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rendueles, César: *Kanaillen-Kapitalismus. Eine literarische Reise durch die Geschichte der freien Marktwirtschaft* [2015]. Berlin 2018.
- Rickard, Dennis: Through Black Boughs. The Supernatural in Howard’s Fiction. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 65–85.
- Robinson, Martin: A Peerless Open World, and a Story in the Shadow of its Precursor. O.K. Corral. In: www.eurogamer.net, 8. November 2019 [26. Oktober 2018], https://www.eurogamer.net/articles/2018-10-25-red-dead-redemption-2-review_9 [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rodning, Kirsten: SHADOW OF THE COLOSSUS as an Example of Post-Modern Literature. In: *Video Games as Literature*, 7. Februar 2013, <http://www.videogamesaslit.com/2013/02/shadow-of-colossus-as-example-of-post.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rowe, Don: Less is More. The Beautiful and Melancholy Minimalism of THE LAST GUARDIAN. In: *The Spinoff*, 06. Dezember 2016, <https://thespinoff.co.nz/games/06-12-2016/less-is->

- more-the-beautiful-and-melancholy-minimalism-of-the-last-guardian/ [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Ruskin, John: The Nature of Gothic. In: ders.: The Works of John Ruskin. Vol. 10: The Stones of Venice. Volume II. London 1904, S. 203. Zitiert nach: <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=osu.32435018887133&view=1up&seq=7> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Rüster, Johannes: All-Macht und Raum-Zeit. Gottesbilder in der englischsprachigen Fantasy und Science Fiction. Berlin 2007.
- Rüster, Johannes: Fantasy. In: Hans Richard Brittnacher/Markus May (Hg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart 2013, S. 284–292.
- Sargent, Lyman Tower: Wiedersehen mit den drei Gesichtern des Utopismus. In: Zeitschrift für Fantastikforschung 2 (2012), H. 1, S. 98–144.
- Schellong, Marcel: „Sorry, but you’re in my story now“. Zankende Entscheidende und rivalisierende Entscheidungsdispositive in THE STANLEY PARABLE. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt 2016, S. 311–334.
- Schmädig, Benjamin: Fluch und Segen. In: www.4players.de, 10. August 2018, http://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Test/35998/82654/0/Hellblade_Senuas_Sacrifice.html [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schmid, Matthias: PYRE – im Test. In: [maniac.de](https://www.maniac.de/tests/pyre-im-test-ps4/), 01. September 2017, <https://www.maniac.de/tests/pyre-im-test-ps4/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schmidt, Hanns Christian: Do You Like Hurting Other People? Retro-Reflexivität in HOTLINE MIAMI. In: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hg.): Computer|Spiel|Bilder. Glückstadt 2014, S. 279–302.
- Schmidt, Jakob: Oh Well, Yet Another Hell. In: The Otherlander’s Blog, 29. September 2016, <https://otherland-berlin.blogspot.com/2016/09/oh-well-yet-another-hell.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schneider, Edward F./Lang, Annie/Shin, Mija/Bradley, Samuel D.: Death with a Story. How Story Impacts Emotional, Motivational and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games. In: Human Communication Research 30 (2004), H. 3, S. 361–375.
- Schneider, Sabine: Einleitung. In: dies./Barbara Hunfeld (Hg.): Die Dinge und die Zeichen. Dimensionen des Realistischen in der Erzählliteratur des 19. Jahrhunderts. Würzburg 2008, S. 11–24.
- Schott, Dom: Duell gegen die Unterwelt. In: [www.gamepro.de](https://www.gamepro.de/artikel/hellblade-senuas-sacrifice-duell-gegen-die-unterwelt,3318059.html), 08. August 2017, <https://www.gamepro.de/artikel/hellblade-senuas-sacrifice-duell-gegen-die-unterwelt,3318059.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schott, Dominik: „Die Sklaven kommen ja von sich aus“. Online-Rollenspiele in der Conan-Welt. In: Spiegel Online, 08. September 2018, <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/rollenspiele-in-conan-exiles-die-sklaven-kommen-ja-von-sich-aus-a-1226825.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Schotten, Raphael: All Lands Meet at the End of the Earth. Raum- und Zeitpoetik in der DARK SOULS-Reihe. Freie Universität Berlin 2017 (unveröffentlichte Hausarbeit).
- Schotten, Raphael: All Lands meet at the End of the World. Raum- und Zeitpoetik in DARK SOULS. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitten (Hg.): Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE. Glückstadt 2019, S. 175–196.
- Sebald, W. G.: Logis in einem Landhaus. Über Gottfried Keller, Johann Peter Hebel, Robert Walser und andere. Frankfurt a. M. 2000.

- Shanks, Jeffrey H.: History, Horror, and Heroic Fantasy. Robert E. Howard and the Creation of the Sword-and-Sorcery Subgenre. In: Gary Hoppenstand (Hg.): *Critical Insights. Pulp Fiction of the 20s and 30s*. Ipswich 2013, S. 3–18.
- Shanks, Jeffrey H.: Hyborian Age Archaeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations. In: Jonas Prida (Hg.): *Conan Meets the Academy. Multidisciplinary Essays on the Enduring Barbarian*. Jefferson/London 2013, S. 13–34.
- Shanks, Jeffrey H.: Evolutionary Otherness. Anthropological Anxiety in Robert E. Howards „Worms of the Earth“. In: ders./Justin Everett (Hg.): *The Unique Legacy of *Weird Tales*. The Evolution of Modern Fantasy and Horror*. Lanham/Boulder/New York/London 2015, S. 119–130.
- Shaw, Philip: *The Sublime*. New York 2006.
- Shippey, Tom A.: *The Road to Middle-Earth*. London/Boston/Sidney 1982.
- Shippey, Tom A.: J. R. R. Tolkien. Autor des Jahrhunderts. Stuttgart 2002.
- Sidney-Fryer, Donald: Robert E. Howard. Frontiersman of Letters. In: Don Herron (Hg.): *The Dark Barbarian. The Writings of Robert E. Howard. A Critical Anthology*. Westport/London 1984, S. 17–22.
- Siitonen, Marko: Conflict. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 166–172.
- Šklovskij, Viktor: Die Kunst als Verfahren [1916]. In: Jurij Striedter (Hg.): *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. München 1994, S. 3–35.
- Smith, Graham: Survival Games are Important. Into the Wild. In: www.rockpapershotgun.com, 20. Oktober 2014, <https://www.rockpapershotgun.com/2014/10/20/survival-games-are-important/> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Söchtig, Philipp: Die Ästhetik des Todes in SOULSBORNE. In: Rudolf Thomas Inderst/Pascal Wagner/Christof Zurschmitten (Hg.): *Prepare to die! DEMON SOULS, DARK SOULS und BLOODBORNE*. Glückstadt 2019, S. 197–213.
- Spirito, Guglielmo, OFMConv.: Speaking with Animals. A Desire that lies near the Heart of Faërie. In: Margaret Hiley/Frank Weinreich (Hg.): *Tolkien's Shorter Works. Essays of the Jena Conference 2007*. Zürich/Jena 2008, S. 17–35.
- Spitzer, Manfred: *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. München 2006.
- Spitzer, Manfred: *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München 2014.
- Spitzer, Manfred: *Cyberkrank. Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert*. München 2015.
- Spitzer, Susan: Translator's note. In: Alain Badiou: *Black. The Brilliance of a Non-color*. Cambridge/Malden 2017, S. vii–viii.
- Spybroek, Lars: *The Sympathy of Things. Ruskin and the Ecology of Design*. London 2016.
- Stanton, Rich: Becoming the Dark Soul. In: www.eurogamer.net, 19. Januar 2014 [25. Oktober 2012], <https://www.eurogamer.net/articles/2012-10-25-becoming-the-dark-soul> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Sternberg, Martin: *Smith of Wootton Major Considered as a Religious Text*. In: Margaret Hiley/Frank Weinreich (Hg.): *Tolkien's Shorter Works. Essays of the Jena Conference 2007*. Zürich/Jena 2008, S. 293–323.

- Stöcker, Christian: Ein stilles Meisterwerk. In: Spiegel Online, 24. Februar 2006, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/spiel-shadow-of-the-colossus-ein-stilles-meisterwerk-a-402686.html> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Therrien, Carl: Immersion. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 451–458.
- Thomas, David: SHADOW OF THE COLOSSUS. Player versus Terrain. In: Friedrich von Borries/Steffen P. Walz/Matthias Böttger (Hg.): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel 2007, S. 460–461.
- Tocci, Jason: You Are Dead. Continue? Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2 (2008), H. 2, S. 180–201.
- Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. München 1972.
- Tolkien, Christopher: Foreword. In: J. R. R. Tolkien. *The Monsters and the Critics and other Essays*. London 1983, S. 1–4.
- Tolkien, J. R. R.: Beowulf. *The Monsters and the Critics* [1936]. In: ders.: *The Monsters and the Critics and other Essays*. London 1983, S. 5–48.
- Tolkien, J. R. R.: Beowulf. Die Ungeheuer und ihre Kritiker [1936]. In: ders.: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*. Stuttgart 1984, S. 141–214.
- Tolkien, J. R. R.: *The Hobbit* [1937]. London 1978.
- Tolkien, J. R. R.: Über Märchen [1939/47]. In: ders.: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*. Stuttgart 1983, S. 51–140.
- Tolkien, J. R. R.: *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring* [1954]. London 2004.
- Tolkien, J. R. R.: *The Lord of the Rings: The Return of the King* [1955]. London 2004.
- Tolkien, J. R. R.: *Smith of Wootton Major* [1967]. In: ders.: *Smith of Wootton Major. Extended Edition*. London 2005, S. 84–101.
- Tolkien, J. R. R.: *The Letters of J. R. R. Tolkien* [1981]. Erweiterte Ausgabe. London 1995.
- Trakl, Georg: Grodek. In: ders.: *Werke – Entwürfe – Briefe*. Stuttgart 1984, S. 112.
- Unterhuber, Tobias/Schellong, Marcel: Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In: Redaktion Paidia (Hg.): „I'll remember this“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*. Glückstadt 2016, S. 15–31.
- Vargas Llosa, Mario: *Die Wahrheit der Lügen. Essays zur Literatur*. Frankfurt a. M. 1994.
- Vella, Daniel: No Mastery Without Mystery. DARK SOULS and the Ludic Sublime. In: *Game Studies* 15 (2015), H. 1, <http://gamestudies.org/1501/articles/vella> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Venus, Jochen: Gewalt. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 331–342.
- Vergil: *Aeneis. Prosaübertragung, Nachwort und Namensverzeichnis von Volker Ebersbach*. Stuttgart 1982.
- Voorhees, Gerald: Shooting. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 251–258.
- Warburg, Aby: Dürer und die italienische Antike [1905]. In: ders.: *Werke in einem Band. Auf der Grundlage der Manuskripte und Handexemplare*. Berlin 2010, S. 176–184.
- Weber, René/Ritterfeld, Ute/Kostygina, Anna: Aggression and Violence as Effects of Playing Violent Video Games. In: Peter Vorderer/Jennings Bryant (Hg.): *Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences*. Mahwah 2006, S. 347–361.
- Wedel, Michael: Das audiovisuelle Oxymoron. Spezialeffekte, *Dolby Surround Sound* und Fantasypoetik. In: Natascha Adamowsky/Nicola Gess/Mireille Schnyder/Hugues Marchal/Johannes Bartuschat (Hg.): *Archäologie der Spezialeffekte*. München 2018, S. 47–60.

- Weinreich, Frank: *Fantasy*. Essen 2007.
- Wenz, Karin: Death. In: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 310–316.
- Whitehead, Dan: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DAWNGUARD review. Morning glory? In: www.eurogamer.net, 27. Juni 2012, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-27-the-elder-scrolls-5-skyrim-dawnguard-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Whitehead, Dan: THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DRAGONBORN review. We're off to see the lizard. In: www.eurogamer.net, 07. Dezember 2012, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-12-05-the-elder-scrolls-5-skyrim-dragonborn-review> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Wiemer, Serjoscha: Videospiele als Zeitkristallisationsmaschinen. Aspekte einer temporalen Bildtheorie. In: Lars Grabbe/Patrick Rupert-Kruse/Norbert Schmitz (Hg.): *Bildverstehen. Spielarten und Ausprägungen der Verarbeitung multimodaler Bildmedien*. Marburg 2018, S. 136–161.
- Wolf, Mark J. P.: Genre and the Video Game. In: ders. (Hg.): *The Medium of the Video Game*. Austin 2001, S. 113–134.
- Wolf, Mark J. P.: Worlds. In: ders./Bernard Perron (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York/Abingdon 2014, S. 125–131.
- Woger, Martin: Next Level Open World. Wie wir offene Welten 2020 sehen werden. In: www.eurogamer.de, 8. November 2019 [25. Oktober 2018], <https://www.eurogamer.de/articles/2018-10-24-red-dead-redemption-2-test-next-level-open-world> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Wood, Robin: *The American Nightmare. Horror in the 70s*. In: ders.: *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond*. New York/Chichester 2003, S. 63–84.
- Yap, Christopher Michael: Reflections on SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2; Team ICO, 2005), Pt. 1. In: *In Medias Resolution*, 22. Juli 2015, <https://www.chris-yap.com/single-post/2015/07/22/Reflections-on-Shadow-of-the-Colossus-PS2-Team-ICO-2005-Pt-1> [letzter Zugriff: 12.05.2020].
- Zagal, José P./Mateas, Michael: Time in Video Games. A Survey and Analysis. In: *Simulation & Gaming* 41 (2010), H. 6, S. 844–868.