

# Inhaltsverzeichnis

ARNO GÖRGEN, RUDOLF THOMAS INDERST »It's the end of the world, all over again«	7
---	---

## Produktionskontexte

ARNO GÖRGEN, EUGEN PFISTER, BJÖRN BLANKENHEIM <i>Fallout...</i> , <i>Fallout</i> bleibt immer gleich? Eine kurze Geschichte der <i>Fallout</i> -Serie	25
---	----

HYERIN SHIN »Die Fackel des Wissens in die Wüste bringen«: Koreanische <i>Fallout</i> -Fan-Übersetzungsmods als Orte spielerischer Auseinandersetzung	71
--	----

## Inhaltsanalysen

PASCAL MARC WAGNER We don't want you to set the world on fire... again. Die Atomsemiotik als »Linguistik in die Postapokalypse« und ihre Anwendung in <i>Fallout 3</i> , <i>4</i> , <i>76</i> und <i>New Vegas</i>	97
---	----

MARIE-LUISE MEIER War & the Wasteland Blues: Krise und Identität in <i>Fallout 4</i>	119
---	-----

SIMON LEDDER Limitierte Freiheit. Über Intelligenz im Ödland	143
---	-----

TANJA HOJAHN »I did find this holotape«. Visuelles Kollektives Gedächtnis in der Ästhetik von <i>Fallout 4</i>	171
--	-----

MANUEL STÜBECKE

Apokalypse, Neuanfang und Endzeitsekten –  
ein religionswissenschaftlicher Blick auf das Spiel *Fallout* (1997) 195

DOMINIC BRAKELMANN

Black Box Bunker. Bunkerarchäologie in *Fallout 3* 219

ASKA MAYER

Baroque... baroque never changes.  
Die *Fallout*-Serie als neobarockes Medium 245

## Rezeptionsanalysen

MARIO DONICK, WIEBKE SCHWELGENGRÄBER

Urbane Ruinen-Tourismus:  
Enge und Weite in *Fallout 4* und *Elex 2* 273

RONJA WEIDEMANN

»Don't you understand? I thought I was human, Arthur.«  
(Para-)soziale Interaktionen und soziale Identitätsprozesse  
in der Apokalypse 297

ADDRICH MAUCH

Eine postnukleare Heterotopie. Soundwalking in *Fallout 3* 327

MARCEL THIEL-WOZNICA, CHRISTIAN GÜNTHER, NADINE CREMER

Un/doing Cannibalism –  
kannibalistische Rollenspielpraktiken in *Fallout 76* 351

THOMAS WERNBACHER, NIKOLAUS KOENIG,

CONSTANTIN KRAUS, ALEXANDER PFEIFFER

Die *Fallout*-Serie als Lehr- und Lernressource:  
Eine Untersuchung am Beispiel von *Fallout 3* und *Fallout 4* 383