

# Inhalt

*Stefan Höltgen, Jan Claas van Treeck*

**Zeit steht auf dem Spiel** 9

## I. Zeit-Maschinen

*Jana Fiedler*

**Operativ/Performativ** 22

Das Spiel mit den Zeitebenen in FREECOL

*Stefan Höltgen*

**Time Invaders** 51

Zeit(ge)schichten in Computer(spiele)n

*Thomas Nüchel, Christoph Borbach*

**GAME OF MEMORIES** 70

Zeitschichten in einem zellulären Automat

*Bernd Ulmann*

**Man in the Loop** 95

Zeitaspekte in analogen Simulationen und Spielen

*Thomas Schulz*

**To Be (Just) in Time** 120

Die Kunst zeitkritischer Programmierung von Spielen  
in Maschinensprache

## II. Zeit-Pfeile

*Jan Claas van Treeck*

**Zeit-Affekte** 144

Zu Mensch-Computer-Synchronisationen

*Tobias Kühne*

**Schneller, genauer, genialer** 166

Der Profi-Spieler als Meister der Zeitströme

*Sebastian Standke*

**Geronimo!** 187

Oder: Eine kurze Kulturgeschichte des Speedrunnings

*Tim Othold*

**Auf der Suche nach der verlorenen Zeit** 204

Zu Zeitexperimenten und dem lückenhaften Potenzial von DOTA 2

*Federico Alvarez Igarzábal*

**The Groundhog Day Effect** 225

Iterations in Virtual Space

### III. Zeit-Punkte

*Carsten Lucaßen*

**In Time – Out of Time** 248

Zur Divergenz von Spiel- und Erzählzeit in Computerspielen  
zwischen 1972 und 1984

*Manuel Günther*

**Das Spiel mit der anderen Geschichte** 260

DAY OF THE TENTACLE

*Nina Grünberger, Christian Leineweber*

**Aus der Zeit gefallen?** 272

Zur Konvergenz von Weltzeit und (Computer-) Spielzeit  
aus gesellschaftskritischer Perspektive

*Arno Görgen*

**Chronisch krank** 296

Zur medikalisierten Ästhetik des Temporalen in PLAGUE INC.

*Andreas Lange*

**Playing in Different Times**

**314**

Herausforderungen und Möglichkeiten der Bewahrung  
von Computerspielen

*Daniel Martin Feige*

**Konstitutive Unbestimmtheit**

**323**

Zur Geschichtlichkeit ästhetischer Zeitformen des Computerspiels

*Wolfgang Ernst*

**Metahistorische Teilhabe an der Medienzeit**

**343**

Ein Nachwort

**Über die Autoren**

**355**

**Register**

**361**