

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 Nückel, Christoph Borbach

GAME OF MEMORIES	70
-------------------------	-----------

Zeitschichten in einem zellulären Automat

Bernd Ullmann

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 Görge

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