

**Stefan Höltgen / Jan Claas van Treeck
(Hrsg.)**

Time to Play

Zeit und Computerspiel

S. Höltgen/J. C. van Treeck (Hrsg.): Time to Play

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2016

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Herausgeber bzw. Autoren möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Redaktion: Jana Pauls
Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-097-1

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 Nücker, 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