

**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](http://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