

# Inhaltsverzeichnis

*Andreas Lange*

**Grußwort** 9

*Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel, Tim Raupach*

**Einleitung – Nostalgie, Erinnerungskultur und  
Retrotechnologien im Zeitalter des Hipstertums** 13

**Teil I:  
Kulturelle Relevanz und Phänomenologie  
von Retro-Games und Retro-Gaming** 29

*Jochen Koubek*

**Retro-Gaming –  
Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen** 31

*Stefan Höltgen*

***It's More Fun to Compute!*  
*Retro-Games als Wissensobjekte*** 49

*Ann-Marie Letourneur*

**Retro als Erfahrungsqualität zeitgenössischer digitaler Spiele  
– oder: Auf der Suche nach dem *punctum* des Pixels** 67

**Teil II:  
Vergangenheitsbewältigung** 83

*Thomas Bendels*

***Demakes –  
Rückwärtsgewandte Re-Inszenierungen von Videospiele*** 85  
***Ursprung, Definition, Analysen und Eingliederung  
in die Kategorisierung der Retro-Games***

*Markus Kügler*

**Retrogardistische Minigames? 103**

*Traditionsbewusstsein in medialer Diaspora*

*Bernhard Runzheimer*

**On Top of the List – Bildschirmspiel-Highscores  
im Spannungsfeld von Selbstdarstellung und Kunst 121**

*Winfried Bergmeyer*

**Computerspiele – Die Herausforderungen des Sammelns  
und Bewahrens eines neuen Mediums 143**

**Teil III:  
Franchises und Retro 165**

*Stefan Simond*

**Lara Croft und die Abenteuer  
des verlorenen Selbstbewusstseins 167**

*Eine komparative Analyse der didaktischen Methodik aus  
mediennostalgischer Perspektive am Beispiel Tomb Raider*

*Sabrina Strecker*

**Longing for the Past – Von Retro-Kultur und  
Nostalgie in *Fallout: A Post Nuclear Role Play Game* 189**

*Julian Zschocke*

**New Super retro Mario Bros. 205**

**Teil IV:  
Spezifika von Retro-Games und Retro-Gaming 217**

*Yvonne Stingel-Voigt*

**Aus Sound wird Gamemusik (1978–1999) 219**

*Peter Krapp*

**Let it Bleep, Keep it Sample – Wie klingt Retrogaming? 231**

*Kevin Pauliks*

***Congratulations on Your Recent Death!*** 245

***Die selbstreflexive Strategie von Tod und Sterben  
im klassischen Point-and-Click-Adventure***

*Jennifer Wergin*

**Wartestandsanimationen – die komisch-  
selbstreflexive Reaktion einer Avatargeneration** 265

**Autorenverzeichnis** 283

**Verzeichnis der behandelten Spiele** 287