

Veranstaltungs- und Projektverzeichnis

(Veranstaltungsorganisationen und -teilnahmen sowie Ausstellungs-, Hard- und Softwareprojekte)

Veranstaltete Tagungen

- »Computer_Space. 50 Jahre Hardware, Software und Wetware im Weltraum«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2019«, 13.10.2019 im *Deutschen Technikmuseum*, Berlin (<http://txt3.de/vcfbt5>)
- »Computerdemos. Zum 50. Geburtstag der ›Mother of all Demos‹«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2018«, 14.10.2018 im *Deutschen Technikmuseum*, Berlin (<http://txt3.de/vcfbt4>)
- Zus. m. Michael Rücker, MSc: »Kids & Codes. Programmierenlernen gestern und heute. Zum 50. Geburtstag von LOGO«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2017«, 08.10.2017 im *Deutschen Technikmuseum*, Berlin (<http://txt3.de/vcfbt3>)
- Zus. m. Marianna Baranovska, MA: »Hello, I'm ELIZA. Zum 50. Geburtstag eines Chatbots«. Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2016«, 02.10.2016 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/vcfbt2>)
- Zus. m. Dr. Jan Claas van Treeck: »Time After Time. Zeit/Ge/Schichten des Computers. 50 Jahre Timesharing«, Tagung im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2015«, 04.10.2015 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/vcfbt1>)
- Zus. m. Prof. Dr. Michael Wetzel: »Serienmord als ästhetisches Phänomen«, Tagung am *Institut für Germanistik, Vergleichende Literatur- und Kulturwissenschaft*, 19.04.2008, *Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn* (<http://txt3.de/bonnt>)

Veranstaltete Vorlesungsreihen

- Sommersemester 2013: »SHIFT – RESTORE – ESCAPE. Retrocomputing und Computerarchäologie«, Vortragsreihe/Ringvorlesung am *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/sre>)

Vorträge auf Tagungen

- Vortrag: »Die kybernetischen Lehr/Lern-Apparate des Instituts für Kybernetik« auf den Tandem-Workshop »Die Frühe Geschichte der Künstlichen Intelligenz im deutschsprachigen Raum - Manuskripte, Artefakte, Quellen, Methoden«, (17.-18.09.2020, KIT - Institut für Technikzukünfte,

Karlsruhe)

- Vortrag: »Hand's-On History«. Gegenwart und Vergangenheit einer Didaktik der Computer« auf dem virtuellen Workshop »Geschichte der Praxis des (Fach)Unterrichts. Zur Nutzung neuer Quellengattungen in der Historischen Bildungsforschung«, 26.06.2020, *Bibliothek für Bildungsgeschichtliche Forschung des Leibniz-Instituts für Bildungsforschung und Bildungsinformation*, Online
- Vortrag: »Die Aktualisierung kybernetischen Lernens. Der Modellrechner (MORE) des Instituts für Kybernetik im Signallabor der Medienwissenschaft« in der Reihe »Applied Cybernetics«, 13.11.2019, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag (zus. m. Thomas Fecker): »Künstliche Dummheit. Stationen der maschinellen Akkommodation an die natürliche Intelligenz« auf dem Workshop »Deep Learning. Technikleiche Antworten auf die Metaphysik der Künstlichen Intelligenz«, 16.10.2019, *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »GOTO MOON. Wie die Programmiersprache BASIC in den Kinderzimmern landete.« auf der Tagung »Computer_Space. Fünfzig Jahre Hardware, Software und Wetware im Weltraum« im Rahmen des »Vintage Computing Festivals Berlin 2019«, 13.10.2019, *Deutsches Technikmuseum, Berlin*
- Vortrag: »»Und wenn ich diese Taste drück'« - Programmierung der Soundhardware in frühen Computerspielen« auf der Konferenz »Pixel-Art und Chiptunes«, 20.-22.06.2019, *Hochschule für Musik und Theater, Leipzig*
- Vortrag: »Hard Bit Rock. Challenges and Chances of Preserving Soundware« auf der Konferenz »Ludomusicology 2019«, 28.04.2019, *Leeds Beckett University, Leeds/England*
- Vortrag: »ArtWare: (Teaching) Digital Art History as Re-Enactment« an der *Winchester School of Art*, 01.03.2019, *University of Southampton, Southampton/England*
- Vortrag: »Heart of Glass. Silicon, a Medium within Media« am *Sussex Humanities Lab*, 28.02.2019, *University of Sussex, Brighton/England*
- Vortrag: »Computer Archaeology as Unconventional Computing« am *International Center for Unconventional Computing*, 27.02.2019, *University of West England, Bristol/England*
- Vortrag: »From Bugs to Features. An Archaeology of Errors in/and/as Computer Games« an der *School of Design*, 14.01.2019, *University of Greenwich, London/England*
- Vortrag: »Maschinensprache. Die Demonstration als methodisches Instrument und technischer (Selbst-)Ausdruck«, auf der Tagung »50 Jahre Computerdemos. Geschichte - Theorie - Programmierung« im Rahmen des »Vintage Computing Festivals 2018«, 14.10.2018, *Deutsches Technikmuseum, Berlin*
- Vortrag: »Der sogenannte Computer. Zum Problem des Kollektivums der Digitalisierung« beim *11. Magdeburger Theorieforum der Deutschen Gesellschaft für Erziehungswissenschaft*. »Medienbildung zwischen Subjektivität und Kollektivität«, 30.06.2018, *Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg*
- Vortrag: »Hands-on-Zugänge zu epistemologischen Fragen an Computerspiele im Signallabor der Medienwissenschaft« auf dem Workshop »Meta-Gaming 2.0 - Lehrkonzepte in den medienwissenschaftlichen Game Studies« im Rahmen der Jahrestagung der *Gesellschaft für*

Medienwissenschaft, 09.-10.03.2018, Institut für Theater- und Medienwissenschaft, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

- Vortrag: »End/Zeit/Ge/Schichten des Computers. Das Telos des Rechners und die Unendlichkeit des Rechnens« auf dem Symposium »End/Zeit. Das Apokalyptische zwischen Politik, Prognose und Technologie«, 23.09.2017, *paraflows-Festival, Literaturhaus Wien, Österreich*
- Vortrag (zus. mit Marius Groth): »Wissens-Appa/Repa/raturen. Ein epistemologisch-archäologischer Werkstattbericht von der Restauration eines frühen Mikrocomputers« auf dem Workshop »Kulturen des Reparierens und die Lebensdauer technischer Dinge«, 19.-20.01.2017, *Interdisziplinäres Zentrum für Wissenschafts- und Technikforschung, Bergische Universität Wuppertal*
- Vortrag und Live Coding: »Vintage Computing und Medienarchäologie«, in der Vortragsreihe »Basis Zwei. Digitaltechnik – Kunst – Denken. Eine transdisziplinäre Veranstaltungsreihe (1.10.-24.11.2016), 24.11.16, *Technik-Salon, Hannover*
- Vortrag: »ELIZA und BASIC. Urszenen des Homecomping« – Tagung »HELLO, I'M ELIZA. Zum 50. Geburtstag eines Chatbots« im Rahmen des »Vintage Computing Festival Berlin 2016«, 02.10.2016, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »Objekt(Ge)Schichten. Medien- und Computerarchäologie als Methoden operativer Geschichtsschreibung und -kritik« auf der Tagung »Objektgeschichte(n) – Stand und Perspektiven« des *VDI-Arbeitskreises »Technikgeschichte«*, 11.-12.02.2016, *Deutsches Bergbau-Museum, Bochum*
- Lecture Performance: »Open (the) Architectures« auf der Tagung »Object Lessons and Nature Tables: Research Collaborations Between Historians of Science and University Museums«, 23.09.2016, *University of Reading, Reading/England*
- Vortrag: »Hertz aus Glas. Silicium-basierte Halbleiter in den Medien« auf der Tagung »Glas. Materielle Kultur zwischen Zeigen und Verbergen«, 12.12.2015, *Leibniz-Zentrum für Literatur- und Kulturforschung, Berlin*
- Vortrag: »Media Archaeological Fundus« auf der Tagung »Re-Create: Theories, Methods and Practices of Research-Creation in the Histories of Media Art«, 5.-8.11.2015, *University of Montreal, Montreal/Kanada*
- Vortrag: »Time Invaders – Zeit(ge)schichten in Computer(spiele)n« auf der Tagung »Time After Time. Zeit/Ge/Schichten des Computers« im Rahmen des »Vintage Computing Festival Berlin 2015«, 03.10.2015, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »Codes & Circuits. Obstacles, bypasses and short cuts in teaching and researching (with) vintage hard- and software« auf dem Expert Workshop »Save Game – Legal Challenges in Game Preservation« der *Gesellschaft für Informatik*, 22.04.2015, *Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »How To Do Things With Keys. Programming (Assembly) as a (Kind of) Gesture« auf dem Workshop »MEDIA PERFORMANCE 4 / GESTURE«, 20.11.2014, *Brno, Tschechien*
- Vortrag: »Phantome im Netz – Militär und Hacker im Kalten Krieg der Protokolle« auf der Tagung »Medien – Krieg – Raum«, 12.07.2014, *Institut für Theater- und Medienwissenschaft,*

Universität Erlangen-Nürnberg

- Vortrag: »Die ›Aufhebung‹ des Retrocomputings in der Medienarchäologie« im Rahmen der Ringvorlesung »SHIFT – RESTORE – ESCAPE. Retrocomputing und Computerarchäologie«, 09.04.2013, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »Spiel/Regel(n)/Bruch. Analoge Devices an digitalen Spielen« auf dem Workshop »Think Analogue!«, 13.04.2012, *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »Das Denkmonster mit den Killer-Applikationen« auf der Tagung »Recht und Moral. Mediale Konstellationen gesellschaftlicher Selbstverständigung über ›Verbrechen‹ vom 17. bis zum 21. Jahrhundert«, 20.10.2011, *Christian-Albrechts-Universität, Kiel*
- Vortrag: »Am Apparat, im Netz, unter Strom. Telefonate zwischen Menschen und Maschinen im Horrorfilm« auf der Tagung »Electrified Voices: Medial, Socio-Historical and Cultural Aspects of Voice Transfer«, 17.06.2011, *Universität Konstanz*
- Vortrag: »Programmed for Pleasure – Destined for Domination. Roboter als das dritte Geschlecht« auf der Tagung »Queer Horror«, 28.11.2009, *Marburg*
- Vortrag: »›I did it again and again.‹ Paradoxe Authentisierungsstrategien im Serienmörderfilm« auf der Tagung »Authentizität/Wiederholung: Künstlerische und kulturelle Manifestationen eines Paradoxes«, 02.12.2010, *Institut für Theaterwissenschaft, Freie Universität, Berlin*
- Vortrag: »Hard Gore – Hybride zwischen Horror- und Pornofilm« auf dem Symposium »IndideOut«, 19.01.2008, *Goethe-Universität, Frankfurt am Main*
- Vortrag: »Es hat (nicht) geschmeckt. Der ›Kannibale von Rotenburg‹ und der verstehende Horrorfilm« auf dem Symposium »Zur intermedialen Ästhetik des Horrors«, 31.03.2007, *Universität Wien, Österreich*
- Vortrag: »Entgrenzung im Film. Über die Rollen der Teilnehmer am Diskurs über Film« auf der »FSK-Prüfertagung 2006«, 10.11.2006, *Kino »Caligari«, Wiesbaden*
- Vorträge zu den Filmen »Eraserhead«, »Blue Velvet«, »Lost Highway« und »Mulholland Drive« im Rahmen der Kurztagung »Kafka und Lynch – Das Unheimliche im modernen Roman und postmodernen Film« der *Studienstiftung des Deutschen Volkes*, 14.-17.04.2005, *St. Augustin*
- Vortrag: »Arbeit am Körper. Das authentische Moment im Snuff-Movie« auf der Tagung »Arbeit am Leben. Das gespenstische Soziale des Kinos« im Rahmen des Projektes »Vom Horror der Kunst«, 07.-09.11.2003, *Grazer Kunstverein, Graz/Österreich*
- Vortrag: »close-up – open-up. Distanzverlust als Motiv des modernen Horrorfilms« auf der Tagung »Bodies that Splatter«, am Graduiertenkolleg »Codierung von Gewalt im medialen Wandel«, 24.04.2003, *Humboldt-Universität zu Berlin*

Sonstige Vorträge

- Vortrag: »Theory of Operation. Praktische Computerarchäologie« am *Institut für Sprach-, Medien- und Musikwissenschaft*, 29.01.2020, *Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität, Bonn*
- Vortrag: »Back to the \$ROOT. Möglichkeiten einer Retro-Didaktik digitaler Medien.« Probevortrag zur Gastprofessur »Digitale Medien im Bildungsbereich« am *Zentrum für*

LehrerInnenfortbildung, 21.06.2018, Universität Wien, Österreich (<http://txt3.de/bwien>)

- Seit 2013 Vorträge zur Computergeschichte, Computerarchäologie und Computerdidaktik auf dem »Vintage Computing Festival Berlin« und dem »Vintage Computer Festival Europa«, München
- Vortrag: »Digitale Analogien: Menschen und Controller« im Rahmen der Ausstellung »6. Lange Nacht der Computerspiele«, *Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur*, 05.05.2012, Leipzig
- Vortrag: »Data – Dating – Datamining. Der Computer als ›Beziehungskiste‹ und ›Zwischending‹ in Medien-, Technik- und Informatik-Geschichte« im Forschungskolloquium »Medien, die wir meinen«, 19.01.2011, *Fachgebiet Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Vortrag: »Was ist Pornografie?« im Rahmen des Theaterstücks »Rough Cuts #3: Sexfilm« 18.12.2008, *Theater »Hebbel am Ufer«, Berlin*
- Vortrag: »The Extensions of Wo/Men – Maschinen und Roboter im Pornofilm« auf dem 4. PornFilmFestival, 24.10.2009, *Movimento-Kino, Berlin*
- Vortrag: »Serien/Mörder – Medien/Mörder. Der postmoderne Serienmörder als Sterbeforscher« beim Lehrer-Fortbildungsseminar »Six Feet Under. Der Umgang mit dem Tod in Literatur, Film und Fernsehen der USA«, 31.10.2008, *St. Thomas*
- Vortrag: »Mumien, Zombies, Werwölfe und andere Sex-Monster. Monsterdarstellungen im Pornofilm« auf dem 3. PornFilmFestival, 25.10.2008, *Movimento-Kino, Berlin*
- Vortrag: »Symptom or Cause? Der Diskurs über die Gewalt in und zu Oliver Stones Natural Born Killers« im Rahmen der Filmreihe »Gewaltfilme«, 14.04.2007, *Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Universität zu Köln*
- Vortrag: »Blood Feast und die deutsche Filmzensur« am *Institut Filmwissenschaften*, 12.07.2004, *Universität Mainz*
- Vortrag: »Vergewaltigung und Vergeltung – Film, Zuschauer und Zensur im Simulationsraum der Gewalt« am *Institut für Kunstpädagogik der Universität Bremen*, 08.07.2004, *Kino 46, Bremen*
- Vortrag: »›The Retina of the Mind's Eye‹ – Philosophie als Film am Beispiel von David Cronenbergs Videodrome« im Kolloquium »Philosophie und Medien«, 04.12.2003, *Rheinische Friedrich-Wilhelms Universität, Bonn*

Veranstaltete/Kuratierte Ausstellungen

- »Computer in der Wirtschaftswissenschaft«, Eröffnungsausstellung im *Humboldt-Forum* (Stadtschloss Berlin). Restauration und medienwissenschaftliche Dokumentation der technikhistorischen Sammlung der CASE-Computersammlung des *Instituts für Wirtschaftswissenschaften der Humboldt-Universität zu Berlin* (2021 – in Vorbereitung). (www.humboldtforum.com)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2019«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 12.-13.10.2018 im *Deutschen Technikmuseum, Berlin* (<http://txt3.de/vcfb19>)
- »Computer-Spiel-Wissenschaft«, Hands-on-Ausstellung zur wissenschaftlichen Analyse von

Computerspielen im Rahmen der »Langen Nacht der Wissenschaft 2019«, 15.06.2019, im Signallabor des *Fachgebiets Medienwissenschaft* der *Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/lndw19>)

- (zus. m. Thomas Fecker) »Spielen mit und gegen Künstliche Intelligenz«, Vortrag und Ausstellung im Rahmen der »Langen Nacht der Technik 2019«, 11.05.2019, an der *Technischen Universität Ilmenau* (<http://txt3.de/lndt19>)
- »Schach dem König? Künstliche Intelligenz als historischer Alltag«, Wanderausstellung in Zusammenarbeit mit dem *Zentrum für Zeithistorische Forschung* (Potsdam) auf der »MS Wissenschaft 2019«, 16.05.-24.10.2019, von *Wissenschaft im Dialog gGmbH*, bundesweit (www.ms-wissenschaft.de)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2018«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 13.-14.10.2018 im *Deutschen Technikmuseum*, Berlin (<http://txt3.de/vcfb18>)
- »Classic Computing 2017«, jährliche Ausstellung des *Vereins zum Erhalt klassischer Computer e.V.*, 07.-08.10.2017 im *Deutschen Technikmuseum*, Berlin (<http://txt3.de/cc17>)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2017«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 07.-08.10.2017 im *Deutschen Technikmuseum* Berlin (<http://txt3.de/vcfb17>)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2016«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 02.-03.10.2016 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/vcfb16>)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2015«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 03.-04.10.2015 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/vcfb15>)
- »Vintage Computing Festival Berlin 2014«, internationale Ausstellung zur Computergeschichte, 04.-05.10.2014 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/vcfb14>)
- »Classic Computing 2013«, jährliche Ausstellung des *Vereins zum Erhalt klassischer Computer e.V.*, 21.-22.09.2013 im *Pergamon-Palais, Humboldt-Universität zu Berlin* (<http://txt3.de/cc13>)
- »Hommage à Horst Völz«, Ausstellung im Atrium des *Pergamon Palais*, 03.07.-12.07.2013, zu Ehren von Prof. Dr. Horst Völz und anlässlich seines Artefakten- und Schriftenvorlasses an das *Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft* der *Humboldt-Universität zu Berlin*
- »Tennis for Two – Das Spiel mit der Physik«, Ausstellung, 18.07.-03.09.2012, *Computerspielmuseum* Berlin (<http://txt3.de/t42csm>)

Podiumsdiskussionen und Panel-Teilnahmen

- Panel-Vortrag: »Spielen(d) Programmieren Lernen. Gamification als Hacking der Programmierdidaktik« als Teilnehmer des Panels »Spielhandlungen – Gamifikation zwischen Fremdbestimmung und Selbstpraktik«, 17.01.2020, auf der Tagung »Hacking the Computable. Zur ästhetischen Kritik digitaler Rationalität«, *Staatliche Hochschule für Musik und Darstellende Kunst*, Stuttgart
- Panel-Vortrag: »hard-wa_re-turn. Virtualisierte Hardware als paradoxe Episteme« auf der Jahrestagung der *Gesellschaft für Medienwissenschaft* 2019, 25.-28.09.2019, *Universität Köln*
- Panel-Vortrag: »Symbolische Zeitachsen. Computerspiele als Narrative zwischen unendlicher

Performanz und endlicher Operativität« auf dem Panel »Spiel aus Zeit. Facetten der Zeit im Videospiel« im Rahmen des »26. Deutschen Germanistentages 2019«, 22.-25.09.2019, *Universität des Saarlandes, Saarbrücken*

- Panel-Vortrag: »The Signal Laboratory at Humboldt University« auf dem Panel »Media Archaeology Labs« im Rahmen der Konferenz »Re-Create: Theories, Methods and Practices of Research-Creation in the Histories of Media Art«, 5.-8.11.2015, *University of Montreal, Montreal/Kanada*
- Podiumsdiskussion: »Mensch 2.0« über Roboter und Künstliche Intelligenz. Mit Basil Gelpke (Regisseur), Dr. Thomas Winter (Neurologe), Prof. Dr. Manfred Hild (Informatiker, Robotik), Dr. Michael Tangermann (Informatiker, maschinelles Lernen), Michael Hensel (Piratenpartei) und »Bina 48« (Roboter), 22.09.2012, *Filmmuesum, Potsdam*
- Podiumsdiskussion: »Ab 18? über juristische Filmverbote in Deutschland« mit Holger von Hartlieb (Medienjurist), Dr. Michael Nagenborg (Medienethiker) und Prof. Dr. Rupert Vogel (Medienjurist), 26.02.2005, *Amtsgericht, Karlsruhe*
- Podiumsdiskussion: »The Texas Chainsaw Massacre« im Rahmen eines Screenings, 04.09.2010, *Kino »Filmkunst 66«, Berlin*
- Podiumsdiskussion: »Blair Witch Project« in der Reihe: »ifs-Begegnung« Schnitt: Wendepunkte, 24.02.2010, *Kölner Filmhaus, Köln*

Sonstige Veranstaltungen

- Workshop: »Artware. Re-Enacting Cybernetic Art« am Department of Culture and Communication, 22.01.2020, *Linköping University, Linköping/Schweden*
- »Elektronik lernen mit historischen Bausätzen«, Workshop im *Heinz-Nixdorf-MuseumsForum* zur »Langen Nacht der Museen 2018«, 25.08.2018, *Paderborn*
- Seit 2012: »Game Circuits. Operative Computerspielanalyse«, vierteljährlicher Hands-on-Workshop im Signallabor des *Instituts für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft, Humboldt-Universität zu Berlin*
- Arbeitsgruppenleitung: »David Lynch« auf dem Wochenendseminar »Kafka und Lynch – Das Unheimliche im modernen Roman und im postmodernen Film« der *Studienstiftung des Deutschen Volkes*, 14.-17.04.2005, *St. Augustin*

Softwareprojekte

- »ArtWare« Re-Enactment kybernetischer Computergrafikkunst der 1960er- und -70er-Jahre (seit 2018)
- Computerphilologische Studie »Pong Studies« (seit 2018)
- Computerspiel »(Even More)Huhn« (2016/17, abgeschlossen)
- Computerspiel »Flappy Birds 4000“ (2014/15, abgeschlossen)

- Simulation »Game of Memories« (2013, abgeschlossen)
- Computerspiel »Invaders« (abgeschlossen)

Hardwareprojekte

- Computer Kits - Hands-on Retrocomputing (fortlaufend)
- (zus. mit Marius Groth): Wissens-Appa/Reparaturen (2017, abgeschlossen)
- Öffnung und Dokumentation eines 2114-SRAM-Bausteins (2015, abgeschlossen)
- (zus. mit Johannes Maibaum und Matthias Rech): Analogcomputerspiel/Re-Enactment »Tennis for Two« (2012, abgeschlossen)