

Inhalt

Vorwort	7
Intro	11
Spielregeln	13
Zielsetzungen	18
Theoriehintergrund	24
Quellenkunde	30
Voraussetzungen	33
Maschinen	33
Hacker	36
Der Personal Computer	40
Stationen	45
Der Commodore 64	46
Dealer Quality Software	74
Compunet & Competitions	84
Der Amiga	103
Die dritte Dimension	153
Trackmos	183
Design	201
Techno Video Demo	211
Die C-64-Szene nach dem Amiga	214
Der IBM-PC	218
AGA – die neuen Amigas	232
Die »New School« des C-64	241
3D setzt sich durch	249
Layerdemos	266
Grenzauslotung der Geometrie	276
Ästhetische Strategien	289
Echtzeit	289
Restriktionen	303
Entgrenzung und Tiefe	325
Hacker-Ästhetik als Medienaneignung	331

Ästhetische Bezugsfelder	335
Standbildgrafik	335
Schrift	345
Räume und Architektur	354
Strukturen und Inhalte	362
 Materialisierung und Entmaterialisierung	 387
Fazit	391
Literatur	395
Plattformen	405
Bildnachweise	411
Register	417