

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 |