

# Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	7
<b>Intro</b> .....	11
Spielregeln .....	13
Zielsetzungen .....	18
Theoriehintergrund .....	24
Quellenkunde .....	30
<b>Voraussetzungen</b> .....	33
Maschinen .....	33
Hacker .....	36
Der Personal Computer .....	40
<b>Stationen</b> .....	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
<b>Ästhetische Strategien</b> .....	289
Echtzeit .....	289
Restriktionen .....	303
Entgrenzung und Tiefe .....	325
Hacker-Ästhetik als Medienaneignung .....	331

<b>Ästhetische Bezugfelder</b> .....	335
Standbildgrafik .....	335
Schrift .....	345
Räume und Architektur .....	354
Strukturen und Inhalte .....	362
<b>Materialisierung und Entmaterialisierung</b> .....	387
<b>Fazit</b> .....	391
<b>Literatur</b> .....	395
<b>Plattformen</b> .....	405
<b>Bildnachweise</b> .....	411
<b>Register</b> .....	417