



INHALT

- | | | | |
|--|-----|-------------------------------|----------------------------|
| | 006 | Vorwort | [Natascha Adamowsky] |
| | 014 | Digitale Moderne | [Natascha Adamowsky] |
| | 034 | Geschichte der Computerspiele | [Beat Suter] |
| | 062 | Game Art | [Stephan Schwingeler] |
| | 072 | Modellwelten | [Henry Keazor/Marc Bonner] |
| | 110 | Der Levelmixer | [Stephan Günzel] |
| | 126 | Die Raummaschine | [Margarete Jahrmann] |
| | 150 | Pixelpolymorphie | [Christian Huberts] |
| | 164 | Der japanische Garten | [Hans Bjarne Thomsen] |
| | 204 | Mechanisches Flächenland | [Martina Pippal] |
| | 228 | Die Zwischengänge | [Ulrich Götze] |
| | 252 | Schaffensprozess | [Kristina Schippling] |
| | 310 | Der Künstler | [Matthias Zimmermann] |
| | 316 | Die Autoren | [A-Z] |
| | 324 | Verzeichnis | [Bildnachweis] |
| | 326 | Impressum | [Hirmer] |