















 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 Götz]
-  252 Schaffensprozess [Kristina Schippling]
-  310 Der Künstler [Matthias Zimmermann]
-  316 Die Autoren [A-Z]
-  324 Verzeichnis [Bildnachweis]
-  326 Impressum [Hirmer]