

Inhalt

Seite		Seite	
7	Tragödien am Keyboard	77	Liebe am Personal Computer
9	Nachthemd und Datenschutz	79	Zwischen Handheld und Natur
10	Kleine Programmfehler	81	Bekanntschafsanzeigen im Mikro-Zeitalter
12	Polterabend im elektronischen Zeitalter	82	Computerideale
13	Ein Virus im PC	84	Romantik am Mikro
15	Sprung in die Zukunft	86	Karrierestrategien
17	Eine EDV-Tragödie	88	Mikro-Kontakte
18	Ein grobes Heinzelmännchen	89	Verwirrung am Mikro
20	Software im Frauenhaus	91	Happy-End per Computer
22	Zwischen Holz und Terminal	93	Ein Erfolg in Informatik
24	Der Mikro am häuslichen Herd	95	Computerfieber
26	Zweiklassengesellschaft	97	Wein-Computer
28	Die Muse im Computer	99	Karriere zwischen Chip und Tonne
30	Synoptische Frustration	101	Psycho-Test
32	Staubtrocken	103	Lyrik im deutschen Computerprogramm
33	Tierliebe am Monitor		
35	Mikro-Kummerkasten		
		105	Der Computer als Kumpan
37	Elektronische Abenteuer	107	Die unerlaubte Lust
39	Die Ausschaltung einer Softwarepiratin	109	Ein elektronisches Donnerwetter
41	Computersound	110	Ein Verkaufsgenie
43	Nachhilfe am Mikro	112	Elektronischer Durchbruch
45	Computergeflüster	113	Ein Ei im Computer
47	PC-Konkurrenz	114	Neue Kommunikation
49	Statt Schulerfolg: Sieg im Universum	116	Ein Reklamegag
50	Beseelter Mikro-Text	118	Kunst aus dem PC
52	Verwandlungen im Mikro-Zeitalter	120	Mikro-Limericks
53	Ein Weg zur Frustfreiheit	121	Unersetzbar am Computer
54	Qualitätszirkel	123	Der fromme Spekulant
56	Elektronische Impulse im Büro	124	Mikro-Marketing
57	Computergeschichten	126	Ein harmonisches Fest
59	Geisterstunde am PC	128	Ein Aufstieg in den Keller
61	Ein Roboter für den Zeitgeist	129	Das Leben im Computer
62	Rekorde am Mikro	131	Der Mikro als Hausmittel
64	Schüler-Recycling	132	Genügsamer Begleiter
66	Schallwunder aus dem Computer	135	Der Mikro als Lehrer
68	Das Maß aller Dinge	137	Milchmengenregelung mit dem PC
70	Steinzeit im Computer	139	Mikro-Kurzromane
71	Softwarejagd beim Ball	141	Mikro-Märchen
73	Astrologie aus dem PC	143	Maximen und Reflexionen eines Programmierers
75	Ein Freak von der Samenbank		

Seite		Seite	
144	Schulung zwischen Kuh und Mikro	155	Mai-Errors
146	Computerspiele fürs Büro	157	Computer-Politik
148	Bildung aus der Datenbank	159	Computer für einen Tag
150	Charakterkunde im Mikro-Zeitalter		
152	Persönlichkeitsbildung per Computer	161	Publikationshinweis
154	Neue Lebensweisheiten	162	Weitere Markt&Technik-Produkte