

INHALT

Chip! Chip! Hurra!	7
Eine kurze Geschichte der Rechentechnik	9
Auf und Ab der Kybernetik	17
Kombinate in der DDR	24
Das Hightech-Embargo und seine Folgen	27
Mikrochip-Klone	31
Die ersten DDR-Computer	43
Robotron 300	53
Der ESER-Standard	60
Das Computerspielzeug PIKO dat	70
Tischrechner	74
Taschenrechner	77
Mikrorechner-Bausätze	83
Lerncomputer	93
Kleincomputer	95
Der letzte Heimcomputer der DDR	120
Bildungscomputer A 5105	125
Computer aus dem Westen	128
Schülerkurse und Wettbewerbe	143
Computerstunde im Fernsehen	158
Software aus dem Radio	160
Computer-Klubs	163
Die Leipziger Messe	177
Computer in Büro und Produktion	183
Maschinensteuerungen	200
Mikrochips überall	202
Grafik und CAD/CAM	210
Die einzige Spielkonsole der DDR	214
Spiele als Einstieg in die Welt der Computer	220
Der Spielautomat Poly-Play	229
LCD-Spiele	237
Schachcomputer	239
Computerkunst	250

Das Computer-Magazin Bit Power	255
Mit legaler Software in den Westen	259
Der KC-Club	261
Utopische Literatur	264
Elektronische Musik	268
Utopische Filme in der DDR	273
Weiterführende Literatur	283