

Jahresinhaltsverzeichnis 1984/85

In diesem Inhaltsverzeichnis sind alle wesentlichen Artikel enthalten, die in den Ausgaben 4/84 bis 3/85 vom 64'er erschienen sind. Das Verzeichnis ist in zehn Hauptabschnitte unterteilt. Die Rubrik «Listings zum Abtippen» besteht außerdem aus den Unterabschnitten Anwendung, Grafik, Spiel und Tips&Tricks. Einige Artikel finden sich als themenübergreifende Beiträge unter verschiedenen Stich-

worten wieder. Nicht enthalten sind im Inhaltsverzeichnis kurze Meldungen sowie Beiträge aus den Rubriken Leserforum, Bücher, Aufrufe und Fehlerleutefel. Um zwölf Monatsausgaben im Verzeichnis aufzuführen, wurden die Ausgaben 1/85, 2/85 und 3/85 mit aufgenommen. Diese tauchen auch wieder im Jahresinhaltsverzeichnis von 1985, das in der Ausgabe 1/86 erscheint, auf.

Stichwort	Titel	Seite	Ausgabe
Aktuell			
Computer	Die neuen — 264 und 364 (von der CES in Las Vegas)	9	4/84
	Heiße Messe in der Wüste: CES (PC 128, PC 10, Commodore LCD)	8	3/85
DFÜ	Datex-P und ausländische Netzwerke	69	10/84
	Informationen zur Datenfernübertragung	8	11/84
	Interessant bis brisant — die elektronischen Briefkästen	10	12/84
	Internationaler Chaos Communication Congress	15	3/85
	Kreatives Chaos (Interview mit dem CCC)	12	10/84
	MCI Mail: die schnelle Post	8	2/85
Floppy	Neues 1461-Laufwerk	14	3/85
	SFD 1002	8	9/84
Messen	Commodore Fachausstellung in Frankfurt	10	11/84
	Consumer Electronics Show in Chicago	10	8/84
	Die Neuigkeiten von der Hannover-Messe '84	8	6/84
Musik	Musikneugigkeiten aus den USA — MIDI	44	9/84
Raubkopierer	Der Sumpf	12	6/84
Listings zum Abtippen			
Anwendung			
Abtippen	Checksummer (C 64 und VC 20)	72	1/85
	Checksummer (C 64 und VC 20)	65	2/85
	MSE — Abtippen sicher und leicht gemacht	68	2/85
	MSE — Abtippen sicher und leicht gemacht	78	3/85
	Neuer Checksummer 64 — blitzschnell und kürzer	68	3/85
DFÜ	Mailboxprogramm für den C 64	114	9/84
	Terminalprogramm für den C 64	24	7/84
Datei	Adreß- und Telefonregister	64	5/84
	Relative Programm-Datei (VC 20)	69	5/84
EPROM	Datenbrennerei: Wie programmiere ich EPROMs?	162	9/84
Familie	Familienplanung mit dem VC 20 (AdM)	52	2/85
Finanzen	Abgerechnet wird mit dem C 64 (AdM)	68	8/84
	Menügesteuerte Finanzmathematik (AdM)	68	10/84
Floppy	Der Softwarekatalog für Ihre Programme	72	7/84
	Drucker/Floppy ein- oder ausgeschaltet?	77	8/84
	Hypra-Load: Schnelles Laden von Diskette (LdM)	67	10/84
Kalender	Elektronisches Notizbuch (VC 20)	50	4/84
Lehrer	Lehrerkalender (AdM)	64	6/84
Lernprogramme	Russische Vokabeln (nur auf Disk)	76	7/84
Maske	Bildschirmmasken schnell erstellt	78	9/84
Mathematik	Mathematical-Basic: Das Super-Basic für den VC 20 (LdM)	50	12/84
Monitor	Ohne gutes Werkzeug geht es nicht: SMON (Teil 1)	60	11/84
	Ohne gutes Werkzeug geht es nicht: SMON (Teil 2)	61	12/84
	Ohne gutes Werkzeug geht es nicht: SMON (Teil 3)	69	1/85
	Ohne gutes Werkzeug geht es nicht: SMON (Teil 4)	72	2/85
Morsen	Kurz - lang - kurz: kein Problem	72	6/84
Musik	Die Musik macht der C 64: Elektronikorgel (AdM)	70	9/84
	Musik, Musik, Musik: Synthesizer (AdM)	51	12/84
Schach	Schachmeister (AdM)	80	11/84
Sport	Computer und Sport — Auswertung von DMM-Ereignissen	56	4/84
	Der C 64 als Handballtrainer (AdM)	52	1/85
	Gut Ziel mit dem C 64 (AdM)	52	3/85
	Ohne Organisation kein Tor: Ligatab (LdM)	50	3/85
Strubs	Das erste Strubs-Listing (VC 20)	85	7/84
Super 8	VC 20 steuert Super 8-Kamera	70	2/85
Textverarbeitung	Quicktext — Textverarbeitung zum Abtippen	60	6/84
User-Port	Analoger Meßwert rein — analoger Stellwert raus	78	8/84
	Blumen gießen mit dem C 64 (AdM)	82	7/84
	Kopplung über den User-Port (VC 20)	73	8/84
Video	Video-Vorspann mit dem VC 20	80	10/84
Vokabeln	Supervoc	69	6/84
Zeichensatz	Deutscher Zeichensatz für den VC 20	79	9/84
Grafik			
Algorithmus	Ein schneller Drawline-Algorithmus	65	4/84
Auflösung	Supergrafik II (VC 20)	73	11/84
	Supergrafik ohne Erweiterungsmodul	81	5/84
Äxiometrie	Von allen Seiten betrachtet (SB)	69	12/84
Befehlserweiterung	Screen Change	94	9/84
Diagramme	Grafische Darstellung statt Zahlenfriedhof (SB)	82	6/84
Elektrotechnik	Elektrotechnisches Zeichnen mit dem VC 20	71	3/85
Funktionen	Grafik leicht gemacht	70	11/84
	Kudiplo erfüllt Schülerträume (Kurvendiskussion auf dem VC 20)	80	8/84

Stichwort	Titel	Seite	Ausgabe
Grafik			
Kurvendiskussion in Hires-Grafik mit Hardcopy		116	7/84
Bewegte Grafik und Text mischen		66	12/84
1520-Hardcopy mit dem VC 20		87	9/84
Der VC 1525/MPS 802 als Grafikdrucker		83	10/84
Die mehrfarbige Hardcopy mit dem 1520-Plotter		84	10/84
Ein eigentlich unmögliches Programm (1526)		74	5/84
Hardcopy Epson FX-80		88	10/84
Hardcopy Gemini-10X		85	10/84
Hardcopy MPS 801/VC 1515		82	10/84
Hardcopy für den Sieger (FX-80 mit Görlitz-Interface)		83	8/84
Hardcopy mit dem VC 1520		108	7/84
3D-Grafik mit dem Joystick (VC 20)		78	5/84
Get Koala Pic		66	11/84
Olympia compact 2: ein Centronics-Interface		86	10/84
Joystick			
Der Super-Sprite-Editor		89	9/84
Pseudo-Sprites auf dem VC 20		76	11/84
Sprites ohne Esoterik		74	11/84
Sprites schneller bewegen		70	4/84
Vier Pseudo-VICs mit 32 Sprites		76	1/85
Trickfilm			
Der VC 20 als Laterna Magica		68	11/84
Movemaster (VC 20)		78	6/84
Turtle-Grafik — Die schnelle Schildkröte (LdM)		48	11/84
Zeichnen			
HI-EDDI: Ein fantastisches Zeichen und Malprogramm (LDM)		50	1/85
Spiel			
Castle of Doom — Adventure (LdM)		66	8/84
Das Grab des Pharao (LdM)		51	2/85
Apocalypse now		106	10/84
Crossaider (VC 20)		124	7/84
Ghost Manor (VC 20)		104	6/84
Q + Bert (VC 20)		78	2/85
Q-Bernd (LdM)		142	7/84
Schatzsucher (LdM)		90	5/84
Invaders		74	4/84
Space Invader (nur auf Disk)		81	7/84
3D-Vier gewinnt — Spielen in der dritten Dimension		96	12/84
Mastermind als Vierzeiler		81	12/84
Rästel — ein Knobelprogramm (VC 20)		122	7/84
Spring Vogel, spring (LdM)		68	9/84
In den Untergrund mit dem VC 20 (LdM)		120	6/84
Pacman			
Pac-Boy — die Herausforderung		89	8/84
Schmatzer (VC 20)		76	5/84
Escape (VC 20)		86	8/84
Reaktion			
Simulation			
Fahrsimulator		82	5/84
Hot Wheels		98	6/84
Rennfahrer ohne Sturzhelm (VC 20)		86	4/84
Crown No 1 (nur auf Disk)		80	7/84
Spielhalle			
Schiebung (VC 20)		77	9/84
Taktik			
Epedemic (VC 20)		112	10/84
Gehirntraining mit Supermemory		81	2/85
Kämpfe wie im alten Rom — Caesar		78	4/84
Wettbewerb			
Notlandung		156	2/85
Tips & Tricks			
Absturz	Große Ebenen des Absturzes	92	11/84
Auto	Automatische Zeilennummerierung	84	12/84
Autoboot	Autoboot beim C 64	86	3/85
Autostart	Autostart für den VC 20	98	8/84
	Autostart in Theorie und Praxis	138	7/84
	Der Trick mit dem Autostart	117	6/84
Basic	Basic-Programme stützen (VC 20)	85	5/84
	Basic-Zeilen genau betrachtet	87	2/85
Basic-Erweiterung	PRINT AT und RESTORE N (VC 20)	101	8/84
	Stringy: C 64-Erweiterung	86	12/84
Buchstaben	Große Buchstaben	89	1/85
Datasette	Fast Tape — die schnelle Kassette (VC 20)	80	12/84
	Musik aus der Datasette	84	12/84
Direktmodus	Programmierter Direktmodus	82	12/84
Disassembler	Logic Disassembler (VC 20)	108	6/84
Erweiterung	Betriebssystem-Erweiterung für den VC 20	88	11/84
FRE	Veränderungen am 64-Basic	119	6/84
Floppy	22 Read Error — Theorie und Praxis	41	3/85
	Auf das 'I' kommt es an	92	12/84
	Disk Copy	92	4/84
	Diskette intern (Disk-Dump)	95	10/84
	Disketten-Organisation (VC 20)	97	10/84
	Diskettenzauberei	88	5/84
	Floppy-Lister	82	3/85

Stichwort	Titel	Seite	Ausgabe	Stichwort	Titel	Seite	Ausgabe	
	Hypra-Load mal vier	82	1/85	Monitore	Die Scharfmacher (Cable, Taxan, BMC)	20	12/84	
	Kopieren mit Komfort: Super Copy	102	10/84		Monitor kontra Fernseher (Taxan, 1701, Zenith, Sharp, Panasonic)	16	11/84	
Funktionen	Kopierprogramm für relative Files	132	7/84	Schnittstellen	Card/Print + C — Das Allround-Interface (Centronics)	20	3/85	
	Maschinenprogramme auf Diskette speichern	91	2/85		Centronics-Schnittstellen: Vergleichstest	12	7/84	
	View BAM	99	8/84	Das Interface mit Weitblick (WW-92000/G: Centronics)	18	3/85		
	Kudiplo auf für den C 64 (Kurvendiskussion)	91	10/84	Hardware-Interface ganz weich: EC-64	23	1/85		
Generator	Dem Springvogel auf die Sprünge geholfen	82	11/84	Print 64 — das universelle Interface (Centronics)	24	12/84		
Grafik	Tips und Erweiterungen zu Hi-Eddi und Simons Basic	88	3/85	Sprachausgabe	Die Stimme des Meisters: Voice Master	19	2/85	
	Vom Bildschirm auf Kassette/Diskette	135	7/84		Sprachausgabe mit dem SDP 120	22	8/84	
Hex-Data	Hex-DATA-Automat	81	11/84	Hardware				
Interrupt	Unterbrechen Sie mich bitte!	84	11/84	Bauanleitung	16-KByte-Erweiterung umschaltbar (VC 20)	20	2/85	
Joystick	Cursorsteuerung leicht gemacht (mit Joystick)	86	2/85		Commodore im neuen Kleid	30	8/84	
	Joystick-Abfrage in Theorie und Praxis	83	11/84		Das 30-Mark-Interface (RS232)	29	3/85	
Listing	Der große Überblick: formatiertes Listing	90	10/84	Ihr Akustikkoppler wird zum Modem: Automodem	114	9/84		
	Fehlersuche leicht gemacht: LIST/STOP	97	9/84	Joystick im Selbstbau	33	3/85		
Listenschutz	Programmiertes LISTing: LIST XY	100	10/84	Resetschalter am C 64	34	8/84		
	List- und Löschschtutz leicht gemacht	85	12/84	Richtig verbunden — Video/Audio-Kabel für den C 64	22	2/85		
Maschinen-sprache	Maschinenprogramme auf Tastendruck	80	12/84	DFÜ	Akustikkoppler und Modems: Marktübersicht	28	8/84	
	DATA-Wandler	102	9/84		Datasette	30	6/84	
Merge	Kleben per Software — Merge	94	4/84	Drucker	MPS 801 — Ein Erfahrungsbericht	20	8/84	
Module	Steckmodule auf Kassette (VC 20)	107	6/84		Marktübersicht: Drucker (Teil 1)	29	10/84	
	Monitor	Besseres Monitorbild beim C 64	90	2/85	Marktübersicht: Drucker (Teil 2)	21	11/84	
OpCodes	Hex-ereien: undefinierte OpCodes beim 6802	84	3/85	EPROM	Nichts ist ewig (ROM-Change, verbessertes Betriebssystem)	30	12/84	
POKEs	Durch POKEs zum Erfolg — Die Spiele-Trickkiste	83	3/85		Expansion	Expansions — Marktübersicht	18	7/84
	POKE mal wieder: diverse POKEs	91	10/84	Grundlagen		Der serielle Bus des VC 20 und C 64	28	5/84
Parameter	Parameterübergabe an Programme in Maschinensprache	88	1/85	Monitor	Richtig verbunden — Video/Audio-Kabel für den C 64	22	2/85	
	Reset	Reset für den VC 20	116	6/84	Musik	Marktübersicht: Schwarzweiß- und Farbmonitore	19	11/84
Restore	Resetschalter am C 64	34	8/84	Reparatur		MIDI — Glanz und Elend eines Interfaces	46	9/84
	Retten	Restore für Unterprogramme	90	1/85	Schnittstellen	Geheimnissen auf der Spur: 1541 reparieren	24	8/84
SYS	Erste Hilfe (VC 20)	88	4/84	Codes		Centronics-Schnittstelle für Epson FX-80 (mit Kabel)	34	6/84
	Erste Hilfe für den C 64: RENEW	102	9/84		Erst ein IEC-Bus öffnet Tür und Tor (Marktübersicht und Test)	24	3/85	
Schnittstellen	Mehr über SYS	131	7/84	Comal	Gute Connections (RS232, Centronics-Marktübersicht)	21	3/85	
	Die RS232-Schnittstelle am VC 20	100	9/84		Kopplung zwischen zwei VC 20	24	6/84	
Scrollen	Komfortables Treiberprogramm für Centronics-Drucker	110	7/84	Eff. Prog.	Finden mit System — Eine neuartige Suchmethode (Teil 3)	148	3/85	
	Verbindungsfreundlich (VC 20)	91	3/85		Müllabfuhr im Computer: Die Garbage Collection (Teil 1)	122	1/85	
Simons Basic	Als die Bilder laufen lernten ... (Scrollen)	88	2/85		Stringprogrammierung in Maschinensprache (Teil 2)	147	2/85	
Speicher	Befehlserweiterung für Simons Basic	90	11/84		Floppy	In die Geheimnisse der Floppy eingetaucht (Teil 1)	153	10/84
	Haben Sie den Bogen raus? (ARC bei Simons Basic)	98	9/84			In die Geheimnisse der Floppy eingetaucht (Teil 2)	117	11/84
Synthetische	Simons Basic: Befehle die nicht im Handbuch stehen	103	9/84			In die Geheimnisse der Floppy eingetaucht (Teil 3)	139	12/84
	RAM-Floppy	92	2/85			In die Geheimnisse der Floppy eingetaucht (Teil 4)	148	1/85
Tastatur	Die Suche nach den Synthetischen	104	9/84	In die Geheimnisse der Floppy eingetaucht (Teil 5)		130	3/85	
	Synthetische Steuerzeichen	114	6/84	Grafik	Hires 3 (Teil 1)	123	2/85	
Tips & Tricks	Synthetische Steuerzeichen (Teil 2)	136	7/84		Hires 3 (Teil 2)	136	3/85	
	Trace	User-Port-Tastatur (Zehntertastatur)	93	10/84	Reise durch die Wunderwelt der Grafik (Teil 1)	119	4/84	
Transfer		Diverse	89	10/84	Reise durch die Wunderwelt der Grafik (Teil 2)	109	5/84	
	Diverse Tips & Tricks für den C 64	86	5/84	Reise durch die Wunderwelt der Grafik (Teil 3)	132	6/84		
User-Port	Lösung von Dallas Quest	90	1/85	Reise durch die Wunderwelt der Grafik (Teil 4)	162	7/84		
	Tips & Tricks für den VC 20	108	4/84	Reise durch die Wunderwelt der Grafik (Teil 5)	142	8/84		
80-Zeichenkarten	Tips & Tricks für den C 64	118	6/84	Reise durch die Wunderwelt der Grafik (Teil 6)	144	9/84		
	Trace und Single Step für Maschinenprogramme	76	12/84	Reise durch die Wunderwelt der Grafik (Teil 7)	146	10/84		
Computer	Adressenvergleich VC 20-C 64	52	7/84	Grundlagen	Geschwindigkeit durch Maschinencode — so arbeiten Compiler	39	2/85	
	Der C 64 als PET	87	1/85		Musik	Dem Klang auf der Spur (Teil 1)	131	12/84
Drucker	Die Software-Vielfalt der CBMs für den C 64 nutzen	102	8/84	Dem Klang auf der Spur (Teil 2)		136	1/85	
	Von den Kleinen auf die Großen (C 64 - CBM)	96	8/84	Dem Klang auf der Spur (Teil 3)	152	2/85		
EPROM	User-Port-Display	97	8/84	Precompiler	Strubs — ein Precompiler für Basic-Programme (Teil 1)	110	4/84	
	User-Port-Tastatur (Zehntertastatur)	93	10/84		Strubs — ein Precompiler für Basic-Programme (Teil 2)	116	5/84	
Erweiterungen	Expansionen über alle Grenzen hinaus	34	4/84		Strubs — ein Precompiler für Basic-Programme (Teil 3)	128	6/84	
	Floppy mit Nachbrenner (Speeddos, Turboaccess, Computing)	26	12/84		Strubs — ein Precompiler für Basic-Programme (Teil 4)	154	7/84	
Grafik	MSD-Super-Disk-Drive	14	11/84	Speicher	Memory Map mit Wandervorschlägen (Teil 1)	133	11/84	
	Grafiktablets: KoalaPad und SuperSketch	34	11/84		Memory Map mit Wandervorschlägen (Teil 2)	132	12/84	
Interface	Das macht den Kleinen größer (64-KByte-Karten) (VC 20)	112	9/84		Memory Map mit Wandervorschlägen (Teil 3)	127	1/85	
	Digitalisierte Bilder mit dem C 64	24	1/85	Hardware-Test				
Joystick	Speichertuning für VC 20: MR 64	26	1/85	80-Zeichenkarten	Mehr Übersicht am Bildschirm (VC 20)	20	10/84	
	Joystick-Vielfalt (20 Joysticks im Test)	34	12/84	Computer	C 16: Der Nachfolger?	20	6/84	

Stichwort	Titel	Seite	Ausgabe	Stichwort	Titel	Seite	Ausgabe	
VC 20	Memory Map mit Wandervorschlägen (Teil 4)	150	2/85	Musik	Gute Noten für gute Noten: Extending Synthesizer System	24	9/84	
	Memory Map mit Wandervorschlägen (Teil 5)	144	3/85		Melodischreiber und Musik-Synthesizer	43	12/84	
	Der gläserne VC 20 (Teil 1)	155	9/84		Music-Composer — Komponieren leicht gemacht	42	9/84	
	Der gläserne VC 20 (Teil 2)	157	10/84		Musicalc — oder was wirklich im C 64 steckt	29	9/84	
	Der gläserne VC 20 (Teil 3)	136	11/84		Synthimat — Das Piano für den Aktenkoffer	38	9/84	
	Der gläserne VC 20 (Teil 4)	130	1/85		Basic Bär — Ein Programmgenerator	65	7/84	
	Der gläserne VC 20 (Teil 5)	141	2/85		Programmgenerator Sprachen	Die Turbo-Pascal-Story	40	12/84
Der gläserne VC 20 (Teil 6)	155	3/85	Forth ohne Floppy (C 64 und VC 20)	50		10/84		
Spiele-Test				HES 64 Forth — komfortabler als Basic		66	7/84	
Abenteuer	Abenteuer selbst gemacht — Adventure Creator	43	11/84	Oxford-Pascal für den Commodore		39	12/84	
	Die Lösung von Hobbit	49	2/85	Pascal — leistungsfähiger und eleganter als Basic (Teil 2)		44	8/84	
	Exodus — Ultima III	42	11/84	Sechs Pascal-Versionen im Vergleich		50	8/84	
	Gordon Saga	48	2/85	Multiplan: Viel zu schade, um nur damit zu kalkulieren		32	11/84	
	Gruds in Space	137	8/84	Calc Result — Dreidimensionale Kalkulation	21	9/84		
	House of Usher	37	10/84	VizaStar — Ein Stern wird geboren	38	11/84		
	Lösung von Dallas Quest	90	1/85	Blitztext — schnell wie der Blitz?	54	6/84		
Action	Lösung von Enchanter	44	3/85	Homeword — Textverarbeitung zu Hause	36	3/85		
	Lösung von The Blade of Blackpool	34	10/84	SM-Text 64 — die professionelle Textverarbeitung	48	6/84		
	The Quest	47	1/85	Textomat — Büroanwendung zum kleinen Preis	34	9/84		
	Dino Eggs	57	6/84	Totl-Text — Flexibilität ist Trumpf	38	3/85		
	Flip and Flop	48	4/84	Vizawrite 64 — Der C 64 wird zum PC	43	10/84		
	Impossible Mission	46	2/85	Wordpro 3 plus — Von den Großen auf den Kleinen	52	6/84		
	Loderunner	68	7/84	Vokabeln	Vokabeltraining mit dem Computer	39	3/85	
QX 9, Catastrophes	48	12/84	Software					
Arcade	Raingame	62	5/84	Adressenvergleich	Adressenvergleich VC 20-C 64	52	7/84	
	Save New York und Survivor	46	4/84	Basic	Debugging — Fehlersuche in Basic-Programmen	46	7/84	
	Tom + Zaga	48	1/85	CP/M	Fehlersuche in Basic-Programmen (Teil 2)	67	9/84	
	Wizard	49	12/84	Compiler	CP/M-Software vom Apple auf den C 64	36	7/84	
	Zaxxon	68	7/84	DFÜ	Geschwindigkeit durch Maschinencode — so arbeiten Compiler	39	2/85	
	Flipper	AE — ein Action-Spiel	56	6/84	Begriffe aus der DFÜ	27	7/84	
		Fire Galaxy (VC 20)	37	10/84	Datex-P und ausländische Netzwerke	59	10/84	
Grundlagen	Schnellboot — Rettung aus der grünen Hölle	109	9/84	Electronic Mail — die neue Form der Postbeförderung	22	7/84		
	David's Midnight Magic	60	5/84	Mailboxprogramm für den C 64	114	9/84		
Simulation	Night Mission	61	5/84	Terminalprogramm für den C 64	24	7/84		
	Slamball — der ellenlange Flipper	105	9/84	Wie bedient man eine Mailbox?	28	7/84		
Sport	Fantasy-Spiele	106	9/84	Datenbrennerei: Wie programmiere ich EPROMs?	162	9/84		
	Flight II — fast wie richtiges Fliegen	69	7/84	Floppy	22 Read Error — Theorie und Praxis	41	3/85	
Taktik	One on One	136	8/84	Grafik	Neues vom Video-Chip beim VC 20	56	8/84	
	Spiel des Jahres: International Soccer	46	12/84	Grundlagen	Daten im (relativen) Direktzugriff	58	7/84	
	Summer Games — Los Angeles läßt grüßen	138	8/84		Datenkreislauf: Die sequentielle Datenspeicherung	63	8/84	
	Taktik- und Strategiespiele	46	3/85		Die index-sequentielle Datei	54	9/84	
					Flußdiagramme	20	9/84	
					So macht man Basic-Programme schneller (Teil 2)	44	12/84	
					Strukturiertes Programmieren (Teil 1)	33	5/84	
					Strukturiertes Programmieren (Teil 2)	37	6/84	
					Tips für den Umgang mit Sinnbildern (Flußdiagrammen)	14	9/84	
					Tips für sauberes Programmieren	38	4/84	
					Musik	Hard und Soft: eine kleine Marktübersicht	58	9/84
						Klangsynthese und Synthesizertechnik	62	9/84
						Marktübersicht der Musikprogramme	27	9/84
					Sprachen	Basic ist out — Es lebe Forth	43	1/85
						Forth — die etwas andere Programmiersprache	33	7/84
						Pascal — leistungsfähiger und eleganter als Basic	40	7/84
						Pascal — leistungsfähiger und eleganter als Basic	44	8/84
						Was ist Comal?	41	8/84
					Textverarbeitung	Textverarbeitungsprogramme — Marktübersicht	47	6/84
						Von der Schreibmaschine zum Textsystem (Auswahlhilfe)	34	3/85
					Tips	DOS 5.1 (Teil 1)	40	5/84
						DOS 5.1 (Teil 2)	16	9/84
					Wettbewerbe			
					Einzeiler	Die Top 10 (Einzeiler)	158	11/84
						Einzeiler-Wettbewerb: Die nächsten 14	157	1/85
					Kreuzworträtsel	Kreuzworträtsel selber machen	151	12/84
					Sprites	Das schönste Sprite — Auflösung	174	7/84
					Unterprogramm	Formatierte Eingabe	156	1/85
						Exsort — Sortieren mit Komfort	154	11/84
						Sieger mit Maske — Maskenerstellungsprogramm	172	10/84

Alle Beiträge sind in der Regel für den C 64, sofern nicht anders gekennzeichnet (VC 20). Folgende Abkürzungen wurden verwendet: LDM = Listings des Monats, AdM = Anwendung des Monats, SB = Simons Basic.