



64'er Magazin Sonderhefte

Neben dem 1984 - 1999 monatlich erschienenen 64' Magazin, gab es seinerzeit auch noch ein umfangreiches Angebot an 64'er Sonderheften.

Diese Sonderausgaben widmeten sich dann meist jeweils gezielt einem Thema:

- Computerspiele
- Datenbanken
- Künstliche Intelligenz
- Elektronik (MSR)
- Peripherie
- GEOS, CP/M, DOS
- Office Anwendungen & Desktop Publishing
- Datenfernübertragung
- Mailbox-Systeme (BBS)
- CAD
- BASIC, Assembler
- Grafik-, Sound- und Spiele-Programmierung



Download:

64'er Einsteiger Spezial - Geschichte des **C64**; **Schnittstellen** und Fähigkeiten; Übersicht Bücher, **Spiele**, Soft- und Hardware

64'er Disc "Erstausgabe" - Scene News; Katakis Entwickler-System

Extraausgabe 01/93 "Produktführer" - **Schnittstellen** & Kabel beim **C64/C128**; **Module**: RS232, Motorsteuerung, DCF, **RAM**, eigene EPROMs

Extraausgabe 01/94 "GEOS" - Morphing; GeoProgrammer; DIN A4 Grafik mit GeoPaint

Sonderheft 01 "Tipps & Tricks" - DATA-Erzeuger; Char-Editor; 80 Zeichen; coole POKES

Sonderheft 02/85 "Abenteuerspiele" - **C64 Abenteuerspiele** selbst **programmieren**

Sonderheft 03/85 "Spiele" - 20 Spiel listings; Marktübersicht **C64 Spiele**

Sonderheft 04/85 "Grafik" - Grundlagen **C64** Grafik; 3D Grundlagen; Drucker-Hardcopy

Sonderheft 05/85 "Programmierhilfen, Tipps und Tricks" - **Datsette** justieren; **Floppy**-Station **1541** entstören; Turbo **Tape**

Sonderheft 06/85 "Ausgewählte Superlistings" - 32 Sprites; **BASIC**-Precompiler; verbotene Variablen; Sortieren; **C64**-Synthesizer; "HI-EDDI"

Sonderheft 07/85 "Tools und DFÜ" - Die eigene **C64** Mailbox (BBS); **Cevi** Utilities

Sonderheft 08/85 "Assembler" - Kurs **C64** Assembler, Interrupts, **C64 Chips**; Befehlsliste, Makros und Tipps zu Hypra-Ass, Reass, SMON

Sonderheft 01/86 "128er" - **C64**-Modus: schneller & Zehner-Tastatur; **C128/C128D**-Hardware; **Multiplan**; WordStar; dBase II; Turbo Pascal

Sonderheft 02/86 "Tipps & Tricks" - Wichtigste PEEKs & POKES; **RAM** unter dem **ROM**

Sonderheft 03/86 "C16, C116, Plus/4" - Vorstellung C16; Umstieg **C64** zu C16?; C16 **programmieren**; **RAM**-Module; **C64** Programme portieren

Sonderheft 04/86 "Abenteuerspiele" - **C64 Abenteuerspiele programmieren**; Eliza

Sonderheft 05/86 "C64-Grundwissen" - Einsteiger-Kurs **C64 BASIC**; **Hardware**: so funktionieren **Monitor**, **Joystick**, Drucker und der **C64**

Sonderheft 06/86 "Grafik" - Giga-CAD; 80 Zeichen mit dem **C64**; **BASIC**-Erweiterungen

Sonderheft 07/86 "Peeks & Pokes" - **C64 Memory** Map; **C128** Zeropage

Sonderheft 08 "C16, C116, Plus/4, VC20" - BASIC; Shapes; **C128** Prgs auf dem C16; **64KB**

Sonderheft 09 "Floppy & Dateiverwaltung" - **1541** Speeder; **Floppy** Kurs; dBase II

Sonderheft 10 "128er" - **C64** mit **2 MHz** per Software; Schaltplan zum **Commodore C128**; eigene C128 **ROMs**; "Javadoc" für Turbo Pascal

Sonderheft 11 "Grafik, Musik, Anwendung" - **C64** Datenbanksoftware; 64 Zeichen; Midi

Sonderheft 12 "Assembler, Programmiersprachen" - Pascal, ProLog, C, **BASIC**, dBase

Sonderheft 13 "Hardware" - Grundlagen Elektronik; Platinen selber ätzen; Reset-Schalter im Eigenbau; Frequenzen messen; **C128**-Lichtorgel

Sonderheft 14 "C16, C116, Plus4" - Vergleich C16/C116/Plus4; der neue **Joystick**-Port; TED-Grafik; 1551 **Laufwerk**; **Datsetten**-Tools; Eliza

- Sonderheft 15 "Floppy & Datasette"** - 1541 Pflege; **Commodore** SFD1001; 40 Tracks
- Sonderheft 16 "C64-Einsteiger"** - So funktioniert der **C64**; Sprite-Kurs; **C64**-Lexikon
- Sonderheft 17 "Spiele"** - Kurs Scrolling-**Programmierung**; Interrupt-Grundlagen; Tipps für **Rollenspiele**; Trainer-System; Garfield-Drucktool
- Sonderheft 18 "Drucker"** - **C64** Nadeldrucker, Laserdrucker, Druck-Tipps
- Sonderheft 19 "Einsteiger"** - Die wichtigsten PEEKs & POKEs; **C64**-Listings eintippen; **Computer-Fachbegriffe** erklärt; Einstieg **C64-BASIC**
- Sonderheft 20 "Grafik"** - 3D Grundlagen; Bildschirmrahmen nutzen; **Programmier-Kurs**
- Sonderheft 21 "Assembler"** - Von **BASIC** zu Assembler; Giga-Ass; 1700 & 1750 am **C64**
- Sonderheft 22 "128er"** - das Geheimnis des freien IC Sockels im **C128(D)**; Unterschied **Z80/6502 CPU**; **CP/M** - das **DOS** der **8 Bitter**
- Sonderheft 23 "Grafik, Anwendung"** - Kurs **C64** Grafik; Paint Magic; Soft-Scrolling
- Sonderheft 24 "Tipps, Tricks & Tools"** - Zeropage-Übersicht; **BASIC**-Starter für Maschinencode; **RS232**: Pinbelegung, **4800 Baud** per Software
- Sonderheft 25 "Floppy-Laufwerke"** - 1541 **Programmierung**; 1571 intern; **1581** im Test; Übersicht **Floppy**-Speeder
- Sonderheft 26 "C64 verständlich für alle"** - **C64** Kurse; **C64** Features; Grundsoftware
- Sonderheft 27 "Grafik"** - AMICA-Paint; **C64**-Grafik-**Programmierung**; Interrupt-**Programmierung**; Matrizen-Rechnung; Programme eintippen
- Sonderheft 28 "GEOS, Datenverarbeitung"** - GeoTerm; GeoPaint; **GEOS** Druckertreiber
- Sonderheft 29 "128er"** - **C128D** Schaltplan; 64 **KB** VDC **Speicher**; **C128D** Probleme
- Sonderheft 30 "Spiele"** - Ein **C64**-Cracker packt aus; **C64-Spiele** selbst **programmieren**
- Sonderheft 31 "DFÜ"** - **C64** Mailbox (BBS) zum Abtippen; BTX; MSR; **C64** Sound
- Sonderheft 32 "Floppylaufwerke, Drucker"** - Die **1541**, **1541c**, **1541 II** und **1581** Laufwerke; **Commodore Speichererweiterungen**
- Sonderheft 33 "Tipps, Tricks & Tools"** - **C64 Betriebssysteme**, **Programmier**-Tools
- Sonderheft 34 "Grafik, Simulation, Lernen"** - Funktionsweise von **Röhrenbildschirmen**; Kurvendiskussion grafisch; 3D Grafik; Fraktale
- Sonderheft 35 "Assembler"** - **C64** Assembler für Anfänger und Profis; Hypra-Ass
- Sonderheft 36 "128er"** - VDC Grafik; 3D Grafik; Grafikbefehle des **BASIC** 7.0; Shapes und Sprites programmieren; Übersicht **C128** Bücher
- Sonderheft 37 "Spiele"** - 20 **C64 Games**; Sprite Grundlagen; Tipps zu **C64 Spielen**
- Sonderheft 38 "Einsteiger Paket"** - **C64** Modelle; **GEOS**-Kopien bootfähig; Programme abtippen; Speicheraufbau & Innenleben des **C64**
- Sonderheft 39 "DTP, Textverarbeitung"** - Giga-Publish; Hi-Eddi; Master-Text; Vizawrite
- Sonderheft 40 "BASIC"** - Kompletter **C64-BASIC**-Kurs; BASIC-Packer; BASIC-Tuning
- Sonderheft 41 "Floppy, Datasette"** - Kurs **1541/1571 Floppy Stationen**; Datenverwaltung in **BASIC**; Autoboot; **Disk**-Speeder; **Tape**-Tools
- Sonderheft 42 "Spiele"** - "Dreadnought" - Entscheidung im Weltall; Computerviren killen
- Sonderheft 43 "Tipps, Tricks & Tools"** - **BASIC**-Kurs; Rasterinterrupt-**Programmierung**; Giga-Publish DTP-Workshop; Musik-Grundlagen; **BTX**
- Sonderheft 44 "128er"** - Auflösung von 720*700; Grafikspeicher auf **64 KB** erweitern; **GEOS** 128; "Textomat Plus 128"; "Datamat Plus 128"
- Sonderheft 45 "Grafik"** - Intro-, Sprite- & 3D-Programmierung; 3D-Master; Amica-Paint; Apfelmännchen
- Sonderheft 46 "Anwendungen"** - Künstliche Intelligenz: **C64** Expertensystem; Ausbildung
- Sonderheft 47 "Drucker-Tools"** - Mit SW-Nadeldruckern farbig drucken; Hardcopies **selbst programmieren**
- Sonderheft 48 "GEOS Erweiterungen"** - **Hardware**; **GeoCalc** Workshop; DTP Workshop
- Sonderheft 49 "Spiele"** - "Deadzone" - Universum retten; "Tubyx" - Wasserleitungschao
- Sonderheft 50 "Starthilfe"** - Fehlermeldungen des **Betriebssystems** verständlich; 80 Zeichen Textverarbeitung "Text II"; System Grundlagen
- Sonderheft 51 "128'er"** - **Assembler- und Zeichensatzprogrammierung**; **BASIC** V7
- Sonderheft 52 "Abenteuerspiele"** - Kurs: **Adventures** für den **Commodore C64 selbst programmieren**; Tipps und Tricks
- Sonderheft 53 "Das Beste aus 5 Jahren"** - Grundlagen Digitaler Audiotechnik; **DOS** Simulation; **DFÜ** mit "ProTerm" 6; "Giga-Ass" Assembler
- Sonderheft 54 "Spiele"** - **C64 Spiele** selbst cracken; Fussball WM 1990
- Sonderheft 55 "Grafik"** - Hires-Grafik in **BASIC** und Assembler; Tipps & Tricks zu Amica-Paint; DTP mit dem **C64**; Zeichensatz-Editor
- Sonderheft 56 "Anwendungen"** - Der **C64** als Oszilloskop; Strom- und Gasverbrauch überwachen; Bankleitzahl (BLZ) auflösen
- Sonderheft 57 "Tipps & Tricks"** - Erste Hilfe bei Drucker Problemen; Relais schalten mit dem **C64**; **20 KByte** mehr **Speicher** unter **BASIC**
- Sonderheft 58 "128'er"** - **C128** Tipps & Tools; Grafik/**Floppy**/Buchhaltung
- Sonderheft 59 "Neues von GEOS"** - GeoBASIC Kurs; **GEOS 128 2.0**; **GEOS** Tipps;
- Sonderheft 60 "Adventures"** - Longplay: Where in the World is Carmen Sandiego?; Grundlagen: **C64 Adventures** selbst gemacht
- Sonderheft 61 "Spiele"** - Trainer POKES: Hawkeye, Wizzball, Super Wonderboy, Kings of the Beach, Westbank, New Zealand Story, ...
- Sonderheft 62 "Erste Schritte"** - MSE und Checksummer; Sprite-Programmierung
- Sonderheft 63 "Grafik"** - "EGA 3.2"; "IRQ-Designer"; Grundlagen **C64**-Grafik, -Sprites und -Zeichensatz
- Sonderheft 64 "128"** - **80 Zeichen Grafik** mit **C128 BASIC**; **C128** Datenbank; **CP/M** 3.0
- Sonderheft 65 "Tipps & Tricks"** - Das Geheimnis der "**Zero Page**" gelüftet; die "CIA" Portbausteine des **C64**
- Sonderheft 66 "Spiele"** - Die **Joystick**-Killer kommen...
- Sonderheft 67 "Hardware"** - DCF-Funkuhr, 256 **KByte** im **C128**, **C64** Wetterstation
- Sonderheft 68 "Anwendungen"** - Defekte **Disketten** retten; Astronomie; Bundesliga
- Sonderheft 69 "BASIC"** - Kurs **C64 BASIC** für Einsteiger; was das **C64** Handbuch verschweigt...
- Sonderheft 70 "128'er"** - **Computer Clubs**; **RAM Floppy**; **CP/M 3.0**; Makroassembler; VDC-Hires-Grafik; Fraktal-Grafik

- Sonderheft 71 "Assembler"** - von **BASIC** zu Assembler; **6510**-Befehle auf einen Blick
- Sonderheft 72 "Drucker"** - Grundlagen **Centronics**- und **CBM**-Schnittstellen; Grundlagen **ESC**-Codes; DTP mit "Publish 64"; Test **C64** Drucker
- Sonderheft 73 "Spiele"** - Cheats, Tipps und **POKES** zu "**Grand Prix Circuit**", "Oil Imperium", "**Pirates!**" und div. **64'er Spielen**..
- Sonderheft 74 "Einsteiger"** - Tools der **Commodore** Demo-**Disketten** erklärt; Übersicht **C64**-Bücher; die interessantesten **64'er** Sonderhefte
- Sonderheft 75 "Grafik"** - **Cevi-Auflösung** von 640x200 Pixeln per Software; **C64** Demos selbst programmieren; Fraktale auf dem **Brotkasten**
- Sonderheft 76 "128'er"** - **VDC RAM** als **RAM-Disk**; Rasterzeilen-Interrupt
- Sonderheft 77 "Tipps & Tricks"** - Kurs: relative Dateien auf **Diskette**; **BASIC**- und Assembler-Tricks; Tools für Multicolor-Bilder
- Sonderheft 78 "Anwendungen"** - "Bundesliga V2"; "Funktomat 64" Kurvendiskussion grafisch; "Mono Magic" Hires-Bilder bearbeiten
- Sonderheft 79 "Spiele"** - **POKES**, Tipps & Tricks zu div. **C64 Spielen**: z.B. Vendetta, Paperboy, Kung Fu Master, Space Harrier, Apollo 18, ...
- Sonderheft 80 "GEOS"** - **GEOS** Anwendungen **selbst entwickeln**; **GEOS Disketten** Reparatur
- Sonderheft 81 "Anwendungen"** - 30 Farben gleichzeitig auf dem **C64**; Sprite-Bibliothek; der **C64** als Logicanalyzer; **SID** Klangeditor
- Sonderheft 82 "128'er"** - **PC Disketten** mit **1571** lesen; **CP/M**; **C128** Datenbanken
- Sonderheft 83 "Floppy"** - **Commodores 3,5" Laufwerk 1581**; **Programmierkurs** zur **Disketten**-Station; Tipps zum Floppy-DOS; Floppylexikon
- Sonderheft 84 "Hardware"** - Platinen selbst fertigen; **C64** MIDI Interface; **C64** als Lichtorgel, als Volt-/Ampere/Ohm-Meter, Oszilloskop, ..
- Sonderheft 85 "Spiele"** - **C64 Spiele** - Tipps zu Pirates!, Bards Tale 3, Mission 2, etc.
- Sonderheft 86 "Anwendungen"** - Versteckte Dateien; Label Druck; 4-Track-Drummer
- Sonderheft 87 "Grafik"** - Tools für eigene **C64** Intros und **Spiele**; **C64** Programme nach Bildern und Zeichensätzen scannen
- Sonderheft 88 "Drucker"** - DTP mit dem **Brotkasten**; Plotter-Simulator
- Sonderheft 89 "128'er"** - **PETSCII**-Texte nach **DOS**-ASCII konvertieren; **CP/M** Software; **Systemroutinen** des **C128** nutzen; **POKES** & **PEEKs**
- Sonderheft 90 "Spiele"** - **C64 Spiele** Bücher; Tipps und **POKES** zu Impossible Mission II, IO, Labyrinth, Pool of Radiance, Ultima VI, **Zaxxon**, ..
- Sonderheft 91 "Anwendungen"** - **C64** wird zum **DOS-PC**; Tipps & Patches
- Sonderheft 92 "GEOS"** - Online mit **Cevi**, **GEOS** und GeoTerm; GeoMensch; **GEOS**-Tipps
- Sonderheft 93 "Tipps & Tools"** - 17 raffinierte **C64** Tipps und Utilities; Diashow-Maker
- Sonderheft 94 "Grafik"** - **C64** Gamemaker; Grafik für Demos; überdimensionale Screens
- Sonderheft 95 "128er"** - Mini-dBase; **CP/M**; "königliche **VDC** Grafik"
- Sonderheft 96 "GEOS"** - **GEOS 2.5**; **GEOS Programmierung**
- Sonderheft 97 "Spiele"** - Bis zum letzten Level: **C64 Spiele** Tipps und Pokes

Mit einem Download erklären Sie sich mit der **Rechtsbelehrung** uneingeschränkt einverstanden.

Das Downloadangebot wird laufend ergänzt. Werbung musste aus den Zeitungen leider entfernt/ausgeblendet werden.

(c) 2018 bei Janek Winz Rechtsbelehrung