

7.2.1. Sixpack

Il sixpack e' un metodo di archiviazione dei dischi commodore che consente (a differenza dello zipcode standard) di salvare anche molte informazioni sulla struttura fisica del disco (errori, halftracks, id). E' caratterizzato dal fatto che il risultato della codifica sono sei file (appunto SIXpack) di nome 1!!nome, 2!!nome, ..., 6!!nome, a differenza dello zipcode standard (che e' una specie di pkzip per commodore) che produce file 1!nome, ..., 4!nome. Il programma da utilizzare solitamente e' la zip collection 2.0, scaricabile ad esempio da:
<http://homepages.ihug.co.nz/~bjreid/emulate/contools.htm>

Avendo a disposizione i sei file del sixpack su pc:

1) puoi produrre un .g64 (per poi distribuirlo facilmente in rete oppure testarlo direttamente anche con un emulatore) utilizzando il programma s2g di Markus Brenner su:

<http://arnold.c64.org/~minstrel/> La descrizione del formato .g64 e' su: http://viceteam.bei.t-online.de/vice_11.html#SEC157

2) oppure direttamente produrre il nuovo disco unsixpakkando i sei file sempre con la zip collection.

Se quello che possiedi e' effettivamente un disco protetto, io starei particolarmente attento nella copia alle tracce dopo la 35. Se la copia non dovesse andare a buon fine con il sixpack, potresti provare anche con un nibble copier potente, tipo il Maverick oppure il Fast Hack'em.

7.2.2. Riversare file immagine .D64 su floppy per C=1541

Francesco Sblendorio

Se l'immagine e' quella di un comune disco per il disk drive 1541, si tratta dei dischi che si usano con C64, VIC20, C128, C16, plus4 e via scorrendo.

Un drive 5,25" per PC, col suo normale controller, non puo' ne' leggere ne' scrivere i dischi per 1541. Il controller PC legge i dischi "MFM encoded", mentre i dischi 1541 sono "GCR encoded". Se al PC aggiungi un controller "Catweasel":

http://www.jschoenfeld.com/products/catweasel_e.htm

allora cio' diviene possibile. Puoi cioe' leggere e scrivere dischi 1541 (ma non solo!) tramite programmi a linea di comando forniti con la versione PCI del controller Catweasel.

Se non ti va di acquistarlo, puoi usare il metodo in assoluto piu' usato:

- Procurati un disk drive C=1541 / C=1541-II / C=1571 o compatibili (ad es OC-118N)
- Costruisciti (o fatti costruire, come ho fatto io un cavo "XE1541". Gli schemi li trovi sul sito: <http://sta.c64.org> Anzi, ci sono vari tipi di cavo (X1541,XE1541,XM1541). Qui ci spendo qualche parolina piu' sotto.
- Procurati il programma StarCommander, sempre dal sito <http://sta.c64.org>. E' per MS-DOS. Se usi Linux invece, usa "cbm4linux" (non ricordo il link, ma con google e' facile...)
- Collega il 1541 (o compatibile) al PC tramite il cavo XE1541
- Entra in modalita' MS-DOS e fai partire StarCommander
- Alt-F1: imposti la colonna di sinistra: oltre ai drive A, B, C,... trovi anche "8" e "9": il drive "8" e' il 1541 che hai collegato
- Alt-F2: imposti la colonna di destra alla directory contenente il file immagine .D64 che vuoi riversare
- Scegli l'opzione del menu che effettua l'operazione (non ricordo a memoria, ma e' semplicissima da trovare)

- Attendi... et voila'!

Qualche parola in piu' sui cavi:

Premessa: tutti gli schemi li trovi sempre sullo stesso sito <http://sta.c64.org> Il cavo "originario", il capostipite, e' il cavo X1541, progettato da Leopoldo Ghielmetti. Lo stesso autore, poco dopo la pubblicazione sulla rete del progetto (e relativo software omonimo, per ambiente MS-DOS), si e' pero' reso conto di alcuni errori progettuali, che rendono impossibile l'uso del cavo X1541 su alcune macchine piu' recenti, in particolare per incompatibilita' con le ultime schede madri (sui vecchi PC invece va sempre bene) ed in ambienti multitasking. Sono state quindi fatte in seguito delle modifiche, per "patchare" questi difetti. Il primo cavo "patchato" e' il cavo XE1541, identico al X1541 ma con 4 diodi in piu', che lo rendono compatibile col 99% delle schede madri. Molti software per la "migrazione" CBM<->PC accettano il cavo XE1541. Il problema degli ambienti multitasking e' stato invece risolto con il cavo XM1541. Quest'ultimo e' uguale al XE1541, ma con due segnali scambiati sul lato CBM (sul connettore DIN 6 poli).

StarCommander supporta X1541, XE1541, XM1541. Se devi usare "cbm4linux" necessiti invece per forza del cavo XM1541.

7.2.3. Pulizia

Poeta

Se hai un po' di pazienza, non è difficile farli tornare come nuovi. Il C-64 ha solo 3 viti che lo tengono chiuso, svitale e apri la scocca facendo attenzione a non danneggiare i "ganci" che tengono uniti i due semigusci (sono sul lato opposto a quello delle viti, dunque sul lato connettori).

Scollega il connettore della tastiera e il connettore del led power, segnandoti il verso in cui sono inseriti. Separa la tastiera dal semiguscio superiore, svitando le viti che la tengono unita a esso.

Separa la pcb dal guscio inferiore, svitando le viti che la tengono unita, facendo attenzione a non danneggiare niente. A questo punto puoi mettere a mollo i due semigusci, ti consiglio di lavarli con acqua tiepida, sapone per piatti e una spazzola con setole di plastica.

Se vuoi lavare anche la tastiera (ne vale la pena), dissalda i due contatti che vanno al pulsante Caps Lock e svita tutte le vitine che tengono unita la tastiera alla piastra sottostante (quella coi contatti).

A questo punto separi la tastiera dalla piastra coi contatti. Puoi mettere a mollo la tastiera, e per pulirla in profondità puoi servirti di una spazzola con setole di plastica.

Una volta asciugato il tutto, procedi all'inverso e "ricomponi" il C-64. E' rognoso in termini di tempo, ma non è complicato come procedura.

Per quanto riguarda il Datassette, è molto semplice: la meccanica è contenuta in 2 semigusci, dunque sviti le viti, separi i gusci dalla meccanica e li lavi con la solita procedura...

7.2.4. Smontare tastiere C=

Poeta

Visto che qualcuno me l'aveva chiesto, e poichè penso che possa tornare utile a molti, spiego come si fa a smontare i tasti delle tastiere Commodore (dal Vic-20 sino all'Amiga).

1) Dopo aver svitato tutte le vitine, avendo cura di non perderle, separare la tastiera vera e propria dal "sottotastiera" (la parte in metallo e la lastra coi contatti).

2) Per smontare letteralmente un tasto, occorre tenerlo premuto, in maniera da far fuoriuscire dalla parte opposta (lato "contatti") la parte che posa sul contatto. Dopodichè occorre fare leva con un piccolo cacciavite a punta piatta, tirando verso di sè la parte in questione. Verrà via senza troppa forza, è a incastro. Difficilmente si rompe qualcosa, a me non è mai accaduto, anzi una volta che ci si prende la mano si smonta/rimonta tutto in pochi attimi...

Aggiungo che per le tastiere dotate di SHIFT LOCK molto... "hardware" è necessario dissaldare due contatti dall'interruttore prima di procedere con la separazione, se non si vuole scassare il PCB.

Caricare la directory di un disco

```
LOAD "$",8
```

```
LIST (mostra il contenuto del floppy)
```

Formattare un disco

```
OPEN15,8,15,"N0:NOMEDISCO,00"
```

Scratch di un file

```
OPEN 15,8,15,"S0:NOMEFILE":CLOSE15
```

Stampare un documento

```
OPEN 1,4:CMD 1:LIST:PRINT #1:CLOSE 1
```

Ricavare un listato BASIC dopo un reset o un NEW
La linea di comando che comincia con POKE2050,1 simula il comando "OLD"

- LOAD "NOMEPRG",8:RUN
- reset
- POKE 2050,1:SYS42291:POKE46,PEEK(35):POKE45,PEEK(781)+2:CLR
- LIST (per stampare a schermo il listato)

oppure:

- SAVE "NOMEPRG",8 (per salvare il listato su disco)

Semplice Routine per il salvataggio dei record

- SALVARE IL PUNTEGGIO:
1 OPEN 15, 8, 15, "S0: HISCORE" 5 CLOSE 15 effettua uno scratch sul file in cui è immagazzinata la variabile che rappresenta il record

```
10 HS = 50000
```

```
20 OPEN 1,8,1,"HISCORE,SEQ"
```

```
30 PRINT# 1,HS
```

```
40 CLOSE 1
```

- CARICARE IL PUNTEGGIO:

```
10 OPEN 1,8,0,"HISCORE,SEQ"
```

```
20 INPUT#1,HS
```

```
30 CLOSE 1
```

Disabilitare l' AUTO-RUN automatico dopo un LOAD
Questa procedura purtroppo non sempre funziona, ma tentare non nuoce!

1) Metodo:

POKE 2048,1 digitate LOAD e premete PLAY sul registratore.

Se la POKE ha successo, al termine del caricamento comparirà un ?SINTAX ERROR seguito da READY. A questo punto potete inserire eventuali POKE o listati per ottenere cheat quali vite infinite eccetera.

Infine per eseguire il programma: POKE 2048,0 : RUN se questo metodo non funziona, non disperate, perchè è possibile fare un altro tentativo...

2) Metodo

POKE 251,0:POKE 252,0:POKE 253,0:POKE 44,252:POKE 43,0

nota: all'accensione del computer le locazioni 251, 252 e 253 sono già azzerate, quindi se caricate il gioco subito dopo aver acceso il C64, potete escludere alcuni comandi ed inserire solamente: POKE 44,252:POKE 43,0

Aggirare la protezione TURBO220

Questo programma sprotettore agisce sui giochi che utilizzando come loader il Turbo220:

```
10 OPEN 1:FOR I=700 TO 715:READ D:POKE I,D:NEXT  
20 POKE 971,76:POKE 972,188:POKE 973,2:POKE1013,96:SYS 950  
30 DATA 32,122,3,133,80,32,122,3,133,81,152,133,82,76,213,3
```

Al termine del caricamento potete salvare il gioco su disco o nastro (ammesso che il gioco non sia multi file)