

Commodore 64 varie tips e comandi

Caricare la directory di un disco

```
LOAD "$",8
LIST (mostra il contenuto del floppy)
Formattare un disco
OPEN15,8,15,"N0:NOMEDISCO, 00"
Salvare un file su disco
SAVE"NOPEPRG",8 (per salvare il listato su disco)
Scratch di un file
OPEN 15,8,15,"S0:NOMEFILE":CLOSE 15
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"NOPEPRG",8:RUN
reset
POKE 2050,1:SYS42291:POKE46,PEEK(35):POKE45,PEEK(781)+2:CLR
LIST (per stampare a schermo il listato)
```

Salvataggio del punteggio

```
1 OPEN 15, 8, 15, "S0: HISCORE"
5 CLOSE 15
10 HS = 50000
20 OPEN 1,8,1,"HISCORE,SEQ"
30 PRINT# 1,HS
40 CLOSE 1
Caricamento del 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 non è risultata sempre efficace:

```
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
Questo è un metodo alternativo:
```

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

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 multifile).