

SD2IEC – Spickzettel

Einführung

Beim SD2IEC handelt es sich um einen hochwertigen open-source Massenspeicher für Ihren Commodore-Computer der von aktiven Mitgliedern der C64-Community entwickelt wurde. Bei dem vorliegenden Modell handelt es sich um das Tic Tac Design, welches auf dem Shadowolf 1.2 basiert.

Allgemeine Hinweise

- µSD-Karten bis max. 2GB sind eine gute Wahl
- geeignet für VC20, C64, C128, C16/116/Plus4
- nicht bei laufendem Rechner an oder abstecken!
- µSD-Karten FAT16 oder FAT32 formatieren, bei Problemen spezielle Formatierungstools verwenden.
- Möglichst alle Dateinamen klein schreiben; Dateinamen möglichst mit max. 16 Zeichen + .Dateityp (16.3)
- Taster 1 : Nächstes Image in AUTOSWAP.LST
- Taster 2: Vorheriges Image in AUTOSWAP.LST
- Taster 3: Reset (setzt nur SD2IEC zurück)
- Dieses SD2IEC unterstützt keinen Schreibschutz und keine Kartenerkennung, deshalb nach Kartenwechsel immer Reset auslösen, ein/ausschalten oder mehrfach zugreifen.
- Eine eventuell vorhandene Floppy muss eine abweichende Geräteadresse haben, oder ausgeschaltet sein.

Das Gerät hat zur Stromversorgung einen DC-Hohlstecker, ein Netzteil wird nicht mitgeliefert. Mithilfe des beigefügten Adapters kann ein 5V Netzteil angeschlossen werden, sinnvoller ist es aber den C64 selbst als Stromquelle zu verwenden. Gut bewährt hat sich die Methode, einen (weitverbreiteten) Reset-Taster am Userport mit einer DC-Hohlbuchse zu versehen.

Einstellen der Geräteadresse (8-11):

OPEN1, derzeitige Adresse, 15, "U0>" + CHR\$(neue Adresse) : CLOSE1

– Wechsel der Adresse

OPEN1, Geräteadresse, 15, "XW" : close1

– dauerhaft speichern

Grundlegender Betrieb

Auf das SD2IEC kann wie auf ein reales CBM Diskettenlaufwerk (1541, 1551, 1570...) zugegriffen werden: Images müssen das CBM-Standardformat haben. Also nicht jedes .D64, welches im Emulator funktioniert, läuft mit SD2IEC :(Es können Unterverzeichnisse, auch geschachtelt, erstellt werden.

LOAD "\$", 8

– Lädt Directory von dem Verzeichnis in dem man sich gerade befindet

LOAD "Programmname", 8, 1

– Lädt Programm aus dem Verzeichnis in dem man sich gerade befindet

Verzeichniswechsel (CMD Syntax)

OPEN1, 8, 15, "CD/VERZEICHNIS/" : CLOSE1

- Wechsel zu VERZEICHNIS (relativ)

OPEN1, 8, 15, "CD//" : CLOSE1

- Wechsel ins Stammverzeichnis

OPEN1, 8, 15, "CD//EINVERZEICHNIS/" : CLOSE1

- Wechsel zu EINVERZEICHNIS (absolut)

OPEN1, 8, 15, "CD:←" : CLOSE1

– ins übergeordnete Verzeichnis gehen

Benutzen von M2Is oder D64s (Images werden im Prinzip wie Verzeichnisse behandelt)

OPEN1, 8, 15, "CD//VERZ/: SPIEL.M2I": CLOSE1

- Wechsel zu (mounten) von SPIEL.M2I

OPEN1, 8, 15, "CD//VERZ/: SPIEL.D64": CLOSE1

- Wechsel zu (mounten) von SPIEL.D64

OPEN1, 8, 15, "CD:←": CLOSE1

- gemountetes Image verlassen

Dateien laden

LOAD"//SOMEDIR/: SOMEFILE"

- Lade SOMEFILE in SOMEDIR (Dateinamen werden mit Doppelpunkt vom Pfad getrennt)

Der Filebrowser (FB) für den C64

Man sollte sich den Filebrowser für den C64 besorgen und als einziges Programm im Wurzelverzeichnis der SD-Karte speichern, dann können Sie ihn bequem starten, mit ihm durch ihre Verzeichnisse und Images navigieren und Programme von ihnen aus starten.

Beispiel-Workflow zum starten eines Programmes/Spiels:

1. load „FB“,8
2. run
3. nun zum Diskettenimage navigieren und es „betreten“ dann Q für Quitt drücken.
4. load „*“,8,1 läd das erste auf der Diskette gespeicherte Programm.
5. run

Die AUTOSWAP.LST-Funktion

Auf dem PC kann mit Notepad oder einem anderen Texteditor für jedes Spiel, das aus mehreren .D64-Images besteht eine AUTOSWAP.LST erstellt werden, diese dient zum Umschalten der Images (also dem simuliertem Diskettenwechsel).

Das ist für Multidisk-Spiele, man legt am besten einen Ordner an für das Spiel, kopiert die zugehörigen -D64-Dateien hinein, und legt die zugehörige AUTOSWAP.LST dazu.

Beispiel:

CREATURES1.D64

CREATURES2.D64

Tipp: einfach geht das unter Windows mit dem Totalcommander

1. In das entsprechende SD-Verzeichnis navigieren
2. alles markieren
3. "kopiere Namen mit Pfad in die Zwischenablage" wählen
4. Im Editor Ihrer Wahl einfügen und als AUTOSWAP.LST im entsprechenden Ordner speichern
5. fertig

Konventionen:

-Filenamens untereinander eintragen

-will man auf Images verzeichnisübergreifend zugreifen, ist der komplette Pfad anzugeben. (Dann müssen auch alle anderen Images mit komplettem Pfad gelistet sein)

-gross/klein ist egal

Benutzen:

Nun braucht man auf dem C64 nur noch mit FB (Filebrowser), oder mit Hand, in den Ordner mit dem Spiel navigieren (nicht in ein Image!) und Q drücken. Jetzt den AUTOSWAP-Taster drücken: das erste Image wird geladen. Spiel wie gewohnt starten. Wird nun die nächste Disk angefordert drückt man den AUTOSWAP-Taster zum weiter schalten. Die Auswahl erfolgt bei nur einem Taster „im Kreis“.