

## Taratura azimuth datasette Commodore C2N

### Un po' di storia e di tecnologia

Il datasette C2N (1530) era il riproduttore principe prodotto dalla Commodore per tutti i computer 8-bit, come PET VIC-20 C64 e conteneva internamente un convertitore analogico/digitale per convertire le informazioni digitali del computer in segnali analogici sotto forma di suoni e viceversa.

Le cassette, contenenti i giochi e/o i programmi, lo rendevano una scelta d'obbligo per il caricamento dei giochi e le stesse, potevano essere praticamente acquistate in edicola dove c'era veramente l'imbarazzo della scelta.

Ma il problema principale del datasette C2N era la esasperante lentezza nel caricamento dei programmi, e dopo lunghe attese non era insolito trovarsi sullo schermo la temibile scritta "**LOAD ERROR**". Questo difetto era principalmente imputabile, nella maggioranza dei casi, all'azimuth non tarato della testina di lettura dell'unità a cassette oppure alla cattiva qualità del nastro stesso.

Successivamente uscì la versione Turbo Tape per il caricamento dei programmi, dove i tempi di attesa per il caricamento variavano sensibilmente.

### Tip & Trick ovvero sistemiamo l'azimuth del datasette

Di seguito, viene indicata una semplice procedura utile per l'allineamento dell'azimuth del datasette C2N o equivalente.

La procedura utilizza un programma chiamato **Head Test** con il quale attraverso l'ausilio di un piccolo giravite sarà possibile tarare perfettamente l'allineamento della testina di lettura del datasette.

Il programma, scaricabile in fondo alla pagina, è disponibile nei formati tap e d64. Il formato tap è stato trasferito dall'hard disk del computer al Commodore e quindi al datasette attraverso l'uso del cavo [XE1541](#), il formato d64 è stato trasferito dall'hard disk al disk drive 1541 attraverso l'uso del cavo [XM1541](#).

### Strumentazione necessaria

**Commodore 64**

**Datasette c2N o equivalente**

**Disk drive 1541 (opzionale)**

**Programma HEAD TESTER**

**Giravite (piccolo)**

**Cassetta audio (utile per salvare il programma Head test)**

### Procedura operativa

Effettuato il trasferimento del file **HEAD TESTER**, secondo il formato che più preferite tap o d64, non ci resta che caricarlo con il comando **LOAD "HEAD TESTER"** se state usando il datasette o **LOAD "Head test",8** se state utilizzando il disk drive 1541 o equivalente.

Terminato il caricamento eseguite il programma con il comando di **RUN**.

Se il programma è stato trasferito nella memoria del Commodore attraverso l'utilizzo del cavo XE1541, sarebbe opportuno, evitando così ogni volta di doverlo trasferire al Commodore, effettuare un salvataggio dello stesso su di una cassetta audio **SAVE "HEAD TESTER"**.

Effettuato il RUN del programma apparirà la schermata (in inglese) che elencherà le operazioni necessarie per la taratura dell'azimuth.

Inserite la cassetta dalla quale volete effettuare il caricamento di un gioco/programma come indicato al punto 1 del programma e premere **PLAY** sul datasette.

Girate con il giravite la vite che regola l'inclinazione della testina così come riportato al punto 3 del programma, il punto 2 della schermata può anche non essere eseguito, fino ad ottenere delle righe continue e non interrotte che scorrono sullo schermo.

Terminata la fase di taratura, potete abbandonare il programma attraverso la pressione del tasto **RETURN** del Commodore per ritornare alla schermata iniziale del Commodore.