C64 EPROM PROGR/MMING

Cartridges erstellen mit dem Hucky 64K Board

MIT C64 HARDWARE ARBEITEN

<u>Ultimate 1541 II</u>

(leere Diskette bereit halten oder im AR6 formatieren)



- Spiel mit Action Replay freezen am C64 über das Ultimate 1541 II (Taste links hinten) WICHTIG: das Spiel muss fertig geladen sein und darf keine Ladezeiten mehr haben
- Backup im AR6 Menü mit F1
- Im Backup Menü F1 Disk Device 8 und dann A -Disk Save Turbo auf leere Disk speichern (vorher formatieren)

- <u>PC</u>
- (1571 Diskettenlaufwerk mit Zoom-Floppy und PC verbinden)

Local PC Disk Image	<< (Selects SOURCE for transfer)	X-Cable CBMLink Local PC Disk I	Image
rectory on Local PC	Disk Image File	CBM Drive on X-Cable	
C:\Users\steve\Downloads\8-bit fonts\	Filename: C:\temp\sig-disks\master composer.D64	Device: 8 • 1571	
Show: All Files	naster composer nc 2a	Options horasoft(c) june 86 2a	
C Society Society	2 "master composer" prg 7 "cangdem" prg 97 "cangdem" prg 97 "cangdem" prg 98 "hardcogy dt" prg 98 "hardcogy dt" prg 93 "mit-dorp dt" prg 93 "mit-dorp dt" prg 93 "mit-da" prg 93 "mit-st" prg 93 "mit-st" prg 94 "memo-run" prg 94 "demosong" prg 95 "mic loader" prg	Result 1 "expander 128" prg 22 prg 32 Diak: 32 * "dense expander 128" prg 32 Diak: 32 Diak: 32 Diak: 32 * "inage 1" prg 32 Diak: 32 Diak: 32 Diak: 32 * "inage 4" prg 32 "inage 4" prg 32 Inage 5" * "inage 5" prg 32 "inage 6" prg 32 To 32 "inage 6" * "could buy" prg 32 "could buy" prg 32 "lat To 32 "nameer" prg 32 "not at all" prg 32 "lat "scalad" V * "dens regata" prg 32 "dens regata" prg 32 "veryhody" prg 32 "veryhody"	vmat ratch fiew
[chr-sharp-mz-set1.png ♥	20 "bill bailey.c" prg 🔻	225 blocks free. Drive	B:
Refresh New Drn Ryn 20 KR	92 blocks free.	Help Last Drive Status: Re	eset
Delete Rename View 2 8 Blks	Refresh ++ - Del Ren Edit View Bun	<< 00, 0K,00,00 St	atus

CBMXFER: das auf der Disk gespeicherte PRG auf den Desktop kopieren

DirMaster v2.2 - [kid Disk Elle Edit View	kin_back_in⇔style.d64] 	_ D ×
🧉 📥 🕅 🕻	3 🚍 🍇 🖋 🗱 🦊	1 🎓 🖻
0 - KICKE 61 - 1. 62 - 2	BACK " kickin' back	2a × "prg Prg
36 "3. 36 "4. 36 "5.	in style 3/9/91	" prg " prg " prg
422 block	s free.	prg
		T

• das PRG in **DirMaster** ziehen und dort zu einer D64 Datei konvertieren (Desktop)

SPIELE VIRTUELL AM PC BEARBEITEN

- Neues Disk Image (D64) von dem Spiel, welches man brennen will über DirMaster erstellen (z.B. Samurai Warrior.d64) → dieses Image ist noch leer und wird später beschrieben.
- Das Spiel, welches man auf den Eprom brennen will, in Vice V2.2, in welches man das AR6 vorher integriert hat (vorher: AR6 einbinden, im selben Menü weiter unten auf "<u>set</u> <u>cart as default</u>".

Danach im Menü Einstellungen auf "Einstellungen Speichern" drücken.

Jetzt vice schliesen.

Beim Vice neustart sollte jetzt AR automatisch starten.

Vice schliessen, jetzt das gewünschte .d64 oder .prg einfach auf das Icon von Vice ziehen, jetzt startet vice mit AR6

• , einladen und über F7 install fastload schnell laden (warp mode mit Alt+W) und

dann freezen (Alt+Z). Wenn das Spiel gefreezt ist, F1 Backup, dann A/B/C – Disk Save (vorher Attach Disk Image Drive 8 - z.B. Samurai Warrior.d64)

• Das Diskimage ist nun mit dem gefreezten Programm beschrieben.

152 Blocks (kein screenshot)

Das PRG 152 Blocks über VICE laden → dann über Attach Disk Image (oben links) die virtuell erstellte D64 Datei einfügen. Im 152 Blocks Programm Startnamen (Spielname) und startsys \$080d (AR6 Freezeadresse) eingeben und im Warp-Modus speichern (geht schneller). → Resultat: D64 mit Spiel + Eprom (I).prg_und Eprom (h).prg Datei

ei Ansicht Disk-image Floppy 1581 Tool Extras Sprache Hilfe		
kein Image geladen	1541-II Device 8	
	0 ."I/T# 64 (8/85) " GK	28
	28 "COLOR CODE" 61 "PETSEKOSTEN"	PRG
	6 "SCREEN DISPLAY"	PRG
	1 "SID KURS"	PRG
	4 "HILFSPROGRAMME"	PRG
	18 "DISCMON 1541"	PRG
	409 BLOCKS FREE,	
EADY	READY	
		_
I Speed Selector	00, ok.00,00	
C Castellarana (C) Attantion	Laufwerk Reset	

 Im PRGMover 32 die beschriebene D64 Datei einfügen und die vom 152 Blocks Programm generierten Eprom (I).prg und die Eprom (h).prg in BIN Images umwandeln (Rechtsklick) und auf dem Desktop speichern.

B	MiniPro	v6.85	5																
F	ile(F) Se	lect I	C(S)	Proje	ct(P)	Devi	ce(D)	Too	ols(V)	Hel	p(H)	Land	juage	(L)		_			
I	B		, F	4	8	۹D	Æ	25	Ğ,	FIL	5 (A		8			P)	छा 🕮
ľ	Select IC IC Information (No Project opened) IC Information (No Project opened) ChipType: EEPROM ChiSum: OxOFFO 0000 IC Size: Ox100000 Bytes Product Identification Set Interface ChipTu: ChipTu: Code Memo Confi												ct Code Memo Config						
	Addres	s	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	В	С	D	E	F	ASCII
	0000	00: 10:	FF FF	FF FF	FF FF	FF FF	FF FF	FF FF	FF FF	FF FF									
	0000	20:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	30:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	40:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	50:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	6U: 70.	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	70:	11	++ EE	FF	FF	11	11	FF	FF	11	11 CC	FF EE	11	11	11	FF	FF	
	0000	00. 00-	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	8888	AØ:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	80:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	C0:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	.00	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	E0:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF									
	0000	F0:	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	•								
	Obtions IC Config Informaton If Frase befor IC Config Informaton Verify after Auto SN_NUM Skip OxFF SetRange: • ALL · Sect Blank Check 0x 100000000 -> 1000FFFFF																		
R	ady								ł	lard	ware	Int	erfa	ice 1	Ver:	No	Dev	ice!	0000 0000

- Im MiniPro die umgewandelte Image Datei Eprom (I).bin öffnen und mit OK bestätigen / Dann die Image Datei Eprom (h).bin öffnen → ACHTUNG vor dem Bestätigen mit OK: bei TO Buffer Strat Addr(HEX): <u>8000</u> eingeben und bei Clear buffer when loading the file: <u>disabled</u> →dann erst mit OK bestätigen
- Oben auf den Button **P** (Programming Chip) gehen und mit **Program** beschreiben.

