

C64 EPROM PROGRAMMING

Cartridges erstellen mit dem Hucky 64K Board

MIT C64 HARDWARE ARBEITEN

Ultimate 1541 II

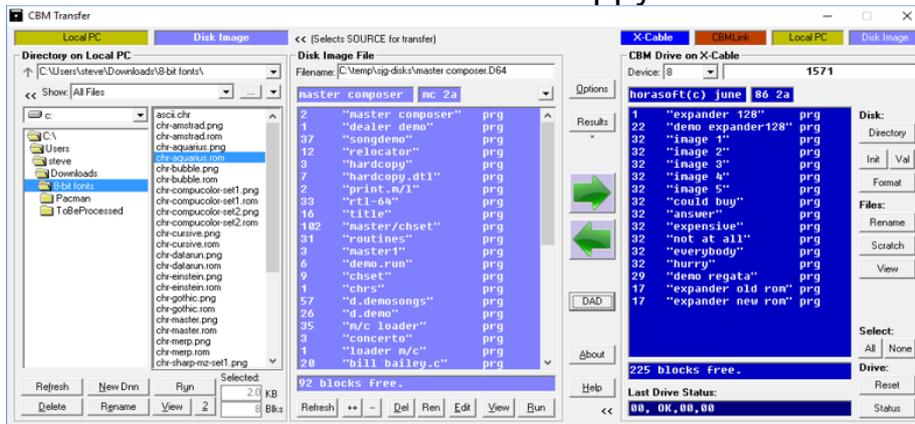
(leere Diskette bereit halten oder im AR6 formatieren)



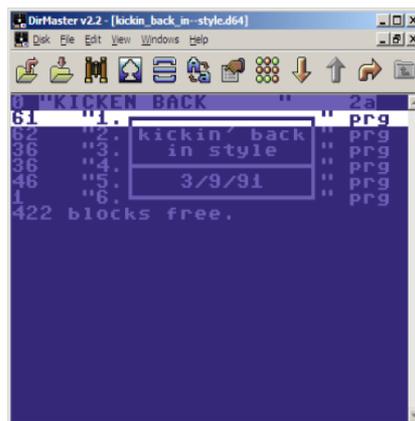
- **Spiel** mit Action Replay **freeze**n am C64 über das Ultimate 1541 II (**Taste links hinten**) **WICHTIG:** das Spiel muss fertig geladen sein und darf keine Ladezeiten mehr haben
- Backup im AR6 Menü mit **F1**
- Im Backup Menü **F1** Disk Device 8 und dann **A** -Disk Save Turbo auf leere Disk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

PC

(1571 Diskettenlaufwerk mit Zoom-Floppy und PC verbinden)



- **CBMFER**: das auf der Disk gespeicherte PRG auf den Desktop kopieren



- 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 **“set cart as default“**).

Danach im Menü Einstellungen auf **“Einstellungen Speichern“** drücken.

Jetzt vice schliessen.

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

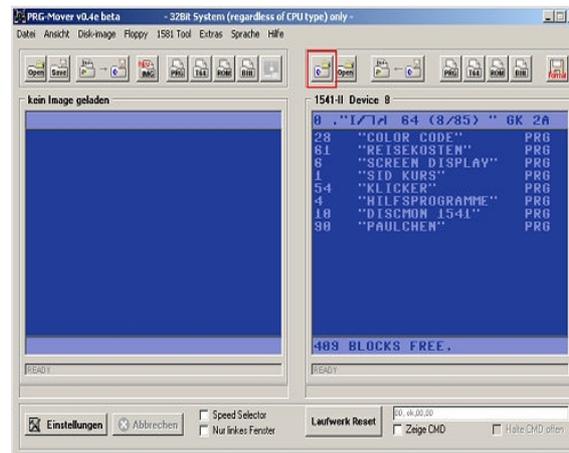
- , einladen und über **F7 install fastload** schnell laden (warp mode mit Alt+W) und

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)

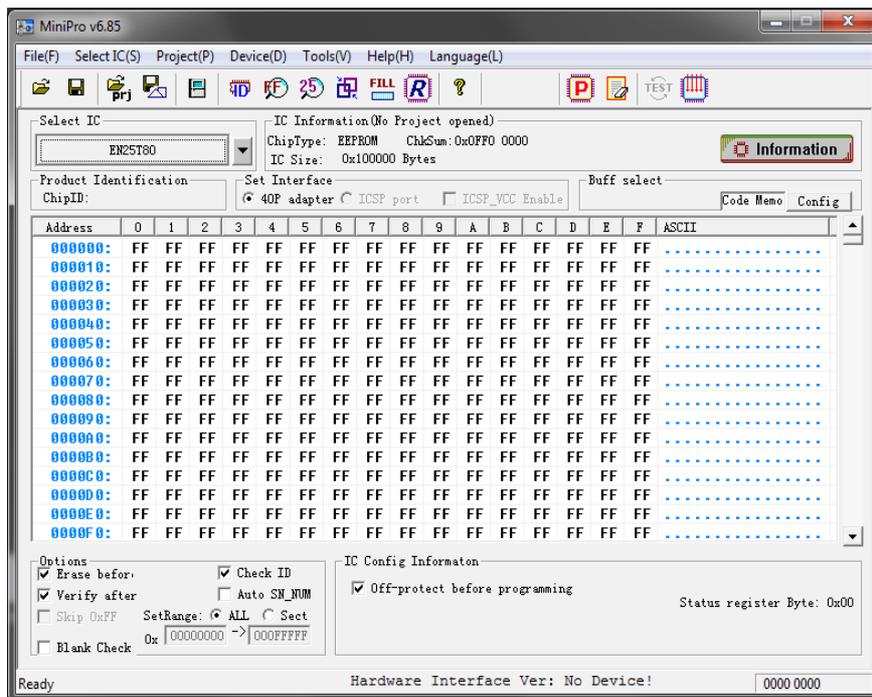
- Das Diskimage ist nun mit dem gefreezten Programm beschrieben.

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 (l).prg und Eprom (h).prg Datei



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



- Im MiniPro die umgewandelte Image Datei **Eprom (l).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)**: **8000** eingeben und bei **Clear buffer when loading the file**: **disabled** → dann erst mit **OK** bestätigen
- Oben auf den Button **P** (Programming Chip) gehen und mit **Program** beschreiben.

