

Die 8296 HIRES Grafik ist eine Emulation der 517\*256 Commodore High Speed Grafik, die das eingebaute RAM und den eingebauten 6502 Mikroprozessor ausnutzt.

In die Sockel von Screen Controller (UC9) und Character ROM (UC5) wird ein Hardwarezusatz gesteckt.

Die Software zur Emulation der High Speed Grafik ist in einem 4k EPROM enthalten (\$9000, UE10), eine BASIC-Erweiterung zur Anwendung der Grafik in einem weiteren 4k EPROM (\$A000, UE9).

Als Bildschirm-RAM wird das "versteckte" RAM hinter dem EPROM in UE9 und dem BASIC ROM benutzt.

Auf der Erweiterungsplatine sitzt ein 4-fach DIL-Schalter (1 bis 4), mit dem man die Jumper JU3, JU4, JU7, JU6 hardwaremäßig setzen kann.

Softwaremäßig werden die Jumper JU3...JU7 (unabhängig von der DIL-Schaltstellung) durch Beschreiben eines Latches bei \$E888 (Dezimal 59528) gesteuert.

Bit	Wert	Jumper/Signal	
0	1	JU4	<u>RAMSEL9</u> 1)
1	2	JU3	<u>RAMSELA</u> 1)
2	4	JU5	<u>RAMON</u> 1)
3	8	---	
4	16	JU7	2)
5	32	JU6	2)
6	64	---	
7	128	LATCHON	3)

- 1) Auf der Original-CPU-Platte können die Signale RAMSELA, RAMSEL9 und RAMON von PA0, PA1 und PA2 des Userports gesteuert werden, wenn JU3, JU4 und JU5 geschlossen sind. Auf dem Adapter bedeutet "off" am DIL-Schalter:  
bei 1 und 2: RAMSELA und RAMSEL9 = high  
bei 3 und 4: Jumper J6 und J7 = gesetzt
- 2) high = Jumper gesetzt
- 3) high = Latch On