

## Bearbeiten der ROM-Bank mit HEX-Editor

Beispiel: Bank E ersetzen

1.) Im EPROM den 8-k-Block (ab Block 2 möglich) austauschen, Anfangsadressen sind

Bank 2:	04000	
Bank 3:	06000	
Bank 4:	08000	
Bank 5:	0A000	
Bank 6:	0C000	
Bank 7:	0E000	
Bank 8:	10000	
Bank 9:	12000	
Bank A:	14000	
Bank B:	16000	
Bank C:	18000	
Bank D:	1A000	
Bank E:	1C000	ab hier 8 KiB mit dem neuen Inhalt überschreiben
Bank F:	1E000	

2) Im Inhaltsverzeichnis (Dateianfang) zur jeweiligen Bank den gewünschten Text eintragen. Es dürfen ab der Banknummer (2...F) nur so viele Zeichen geändert werden, bis das 0D erreicht ist (0D muss stehen bleiben, ggf. mit Leerzeichen auffüllen). Je nach aktueller Belegung kann das wie folgt aussehen:

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	
00000000	D6	08	2D	0C	45	50	52	4F	4D	42	41	4E	4B	20	30	3A	Ö.-.EPROMBANK 0:
00000010	20	55	45	42	45	52	53	49	43	48	54	0D	3D	3D	3D	3D	UEBERSICHT.====
00000020	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	3D	=====
00000030	3D	3D	3D	0D	0D	31	3D	54	4F	4F	4C	53	3A	20	41	53	===..1=TOOLS: AS
00000040	44	49	53	2F	46	4C	4F	41	54	2F	4B	43	54	52	41	4E	DIS/FLOAT/KCTRAN
00000050	53	2F	53	33	30	30	34	0D	32	3D	55	48	52	20	20	20	S/S3004.2=UHR
00000060	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
00000070	20	20	20	20	20	20	20	0D	33	3D	46	4F	52	54	48	20	.3=FORTH
00000080	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
00000090	20	20	20	20	20	20	20	0D	34	3D	42	41	53	49	43	31	.4=BASIC1
000000A0	3A	54	52	4F	50	46	45	4E	2F	57	55	45	52	46	45	4C	:TROPFEN/WUERFEL
000000B0	4E	2F	41	4C	49	45	4E	0D	35	3D	42	41	53	49	43	32	N/ALIEN.5=BASIC2
000000C0	3A	42	4F	57	4C	49	4E	47	2F	46	4C	49	45	47	45	52	:BOWLING/FLIEGER
000000D0	2F	4E	45	55	4E	20	47	45	57	49	4E	4E	54	0D	36	3D	/NEUN GEWINNT.6=
000000E0	42	41	53	49	43	33	3A	48	41	53	45	26	57	4F	4C	46	BASIC3:HASE&WOLF
000000F0	2F	4D	41	53	54	45	52	4D	49	4E	44	20	20	0D	20	20	/MASTERMIND .
00000100	20	20	20	20	20	20	20	52	45	41	4B	54	49	4F	4E	53	REAKTIONS
00000110	54	45	53	54	2F	53	43	48	4D	55	47	47	4C	45	52	0D	TEST/SCHMUGGLER.
00000120	37	3D	42	41	53	49	43	34	3A	31	37	2B	34	2F	53	43	7=BASIC4:17+4/SC
00000130	41	52	41	42	1D	55	53	20	20	20	20	20	20	20	20	0D	ARAB.US .
00000140	38	3D	4D	43	2D	53	50	49	45	4C	45	3A	20	4D	49	4E	8=MC-SPIELE: MIN
00000150	45	2F	54	45	54	52	49	53	20	20	20	20	20	20	20	0D	E/TETRIS .
00000160	39	3D	4D	43	2D	53	50	49	45	4C	45	3A	20	4F	54	48	9=MC-SPIELE: OTH
00000170	45	4C	4C	4F	2F	53	4F	48	4F	42	41	4E	20	20	20	0D	ELLO/SOKOBAN .
00000180	41	3D	4D	43	2D	53	50	49	45	4C	20	3A	20	53	54	45	A=MC-SPIEL : STE
00000190	49	4E	45	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0D	INE .
000001A0	42	3D	4D	43	2D	53	50	49	45	4C	45	3A	20	4E	49	4D	B=MC-SPIELE: NIM
000001B0	4D	2F	48	41	4E	4F	49	2F	53	43	48	49	45	42	2F	54	M/HANOI/SCHIEB/T
000001C0	54	54	2F	4D	45	52	4B	53	43	3D	4D	43	2D	53	50	49	TT/MERKSC=MC-SPI
000001D0	45	4C	45	3A	20	57	55	52	4D	49	2F	47	48	4F	53	54	ELE: WURMI/GHOST
000001E0	54	4F	57	4E	0D	44	3D	53	49	4D	55	4C	41	54	49	4F	TOWN.D=SIMULATIO
000001F0	4E	20	27	4C	49	46	45	27	20	20	20	20	20	20	20	0D	N 'LIFE' .

alt:

00000200	45	3D	42	49	4C	44	3A	20	42	55	44	44	45	4C	20	20
00000210	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0D

E=BILD: BUDEL

neu:

00000200	45	3D	4D	43	2D	53	50	49	45	4C	20	4D	49	4E	45	20
00000210	20	28	27	44	49	47	47	45	52	27	29	20	20	20	20	0D

E=MC-SPIEL MINE  
( 'DIGGER' )

00000220	46	3D	44	45	4D	4F	53	3A	47	52	41	46	49	4B	2F	46	F=DEMOS:GRAFIK/F
00000230	41	52	42	45	2F	54	45	53	54	42	49	4C	44	20	20	0D	ARBE/TESTBILD .
00000240	0D	4D	3D	4D	4F	4E	49	54	4F	52	0D	4B	45	4E	4E	5A	.M=MONITOR.KENNZ
00000250	49	46	46	45	52	3F	00	E6	4F	0C	E6	51	15	E6	53	01	IFFER?.æO.æQ.æS.