Распиновка картриджа (Sega Mega-Tech)

1 автор Контакт

Картридж Sega Mega-Tech имеет другую распиновку, чем картридж Mega Drive. Сторона A идентична, но сторона B отличается.

Просто переподключить игры для Mega Drive к другим контактам невозможно; вам также потребуется микросхема ПЗУ, содержащая некоторую заголовочную информацию, которая будет передавать название игры и описание в систему меню Mega-Tech SMS.

В обоих ПЗУ (заголовочном и игровом) вывод 1E (разрешение работы микросхемы при низком уровне сигнала) подключен к выводу 1CE1.

В качестве ПЗУ в заголовочном модуле обычно используется микросхема M27C256, у которой вывод 1G (разрешение вывода при низком уровне) подключен к выводу 1CE0 в заголовочном модуле.

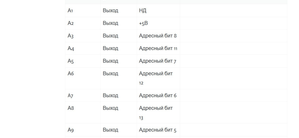
В ПЗУ игры вывод 1G (разрешение вывода при низком уровне) подключен к выводу 1CA10.

Это означает, что когда система вообще пытается считать данные с картриджа, она сначала устанавливает CE0 в низкое состояние.

При попытке чтения информации заголовка он устанавливает 1Header OE в низкое значение, в 1CA10 — в высокое.

При попытке чтения ПЗУ игры, он устанавливает 1Header OE в высокое значение, а 1CA10 — в низкое.

Ниже приведена распиновка картриджа Mega-Tech:



Распиновка разъема картриджа

> Примечание: Инструкции относятся к части, относящейся к компании Mega-Tech.
>
> Таким образом, если в качестве ВЫХОДА используется аудиосигнал, то контакт картриджа является выходом для Mega-Tech.
>
> Если адресный вывод обозначен как ВЫХОД, это означает, что Mega-Tech выводит адрес на картридж.

Приколоть	Направление	Обозначение	Описание
A1	Выход	НЕТ	
A2	Выход	+5В	
A3	Выход	Адресный бит 8	
A4	Выход	Адресный бит 11	
A5	Выход	Адресный бит 7	
A6	Выход	Адресный бит 12	
A7	Выход	Адресный бит 6	
A8	Выход	Адресный бит 13	
A9	Выход	Адресный бит 5	
A10	Выход	Адресный бит 14	
A11	Выход	Адресный бит 4	
A12	Выход	Адресный бит 15	
A13	Выход	Адресный бит 3	
A14	Выход	Адресный бит 16	
A15	Выход	Адресный бит 2	
A16	Выход	Адресный бит 17	
A17	Выход	Адресный бит 1	Это первый бит адреса, бит 0 жестко установлен в низкое состояние.
A18	Выход	НЕТ	
A19	Выход / Вход	Бит данных 7	
A20	Выход / Вход	Бит данных 0	
A21	Выход / Вход	Бит данных 8	
A22	Выход / Вход	Бит данных 6	
A23	Выход / Вход	Бит данных 1	
A24	Выход / Вход	Бит данных 9	
A25	Выход / Вход	Бит данных 5	
A26	Выход / Вход	Бит данных 2	
A27	Выход / Вход	Бит данных 10	
A28	Выход / Вход	Бит данных 4	
A29	Выход / Вход	Бит данных 3	
A30	Выход / Вход	Бит данных 11	
A31	Выход	+5В	
A32	Выход	НЕТ	

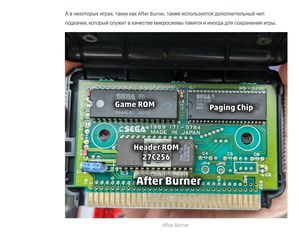
Приколоть	Направление	Обозначение	Описание
B1	Выход	/ВРЕС	Сброс системы с помощью переключателя на передней панели.
B2	Выход	/WRES	Полный сброс настроек системы при запуске.
B3	-	-	
B4	Выход	Адресный бит 9	
B5	Выход	Адресный бит 10	
B6	Выход	Адресный бит 18	
B7	Выход	Адресный бит 19	
B8	Выход	Адресный бит 20	
B9	Выход	Адресный бит 21	
B10	Выход	Адресный бит 22	
B11	Выход	Адресный бит 23	
B12	-	-	
B13	-	-	
B14	Выход	Заголовок 1OE	Чтение из ПЗУ заголовка. Контакт 1OE подключен к ПЗУ заголовка.
B15	-	-	
B16	-	-	
B17	-	-	
B18	Выход	/XAK	Адрес, указанный на стробоскопе, в данный момент действителен и не изменится.
B19	-	-	
B20	Вход	/DTACK	Данные предоставлены в объеме 68 КБ.
B21	-	-	
B22	Выход / Вход	Бит данных 15	
B23	Выход / Вход	Бит данных 14	
B24	Выход / Вход	Бит данных 13	
B25	Выход / Вход	Бит данных 12	
B26	Выход	/КОРЗИНА	При подключении к консоли картридж замыкается на землю, что указывает на его наличие.
B27	Выход	/ ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР	Включение чипа для картриджа. Обычно низкий уровень при доступе к области $000000-$3FFFFF. При наличии блока расширения низкий уровень при доступе к области $400000-$FFFFFF.
B28	Выход	/UWR	При записи младшего байта (Lower byte Write) младший байт на линиях данных должен быть записан в адресную строку.
B29	Выход	/LWR	При выполнении команды Upper byte Write старший байт на линиях данных должен быть записан в адресную строку.
B30	Вход	/M3	Если в консоли высокое напряжение, картридж замыкается на землю, что указывает на необходимость работы консоли в режиме Mark 3 (Master System).
B31	Выход	/ВРЕМЯ	Настройка чтения/записи в диапазоне $A1000-$A150FF, как следует из названия, может использоваться для часов реального времени в картридже. Это позволит использовать устройство в качестве регулятора разрешения работы микросхемы RTC, используя меньшие адресных линий или логических элементов для этих часов. Используется в Sonic 3 для SRAM.
B32	Выход	/CAS0	Чтение из ПЗУ игры. Чтение или запись в область $000000-$DFFFFF.

Примеры картриджей

Устройство Mega-Tech может считывать как информацию из заголовка, так и информацию об игре.

В большинстве игр используется один игровой ПЗУ и одно заголовочное ПЗУ:

Игра воспроизведение



Золотой топор

А в некоторых играх, таких как After Burner, также используется дополнительный чип подкачки, который служит в качестве микросхемы памяти и иногда для сохранения игры.

After Burner

Обновлено: 06 апреля 2024 г.

Это отличная инструкция? Да Нет

ПРЕДЫДУЩИЙ
AV-выход Mega Drive (Sega Mega-T...

СЛЕДУЮЩИЙ
Чтение названий игр (Sega Mega-...

Документация создана с помощью Archbee.