

Spécifications du programme de surveillance CGB-CPU

[spécification]

Nom du produit CGB-CPU

Modèle CGB-***

Date de première
édition : Date de révision :

Créé par Nintendo Co., Ltd.

Département Ingénierie du Développement

numéro standard

nom de la spécification			
Nom du produit CGB-CPU numéro de modèle CGB-***			

CV révisé

Date de révision Version Page Détails de la révision Approbateur Révision Personne

1Aperçu

2 Carte mémoire

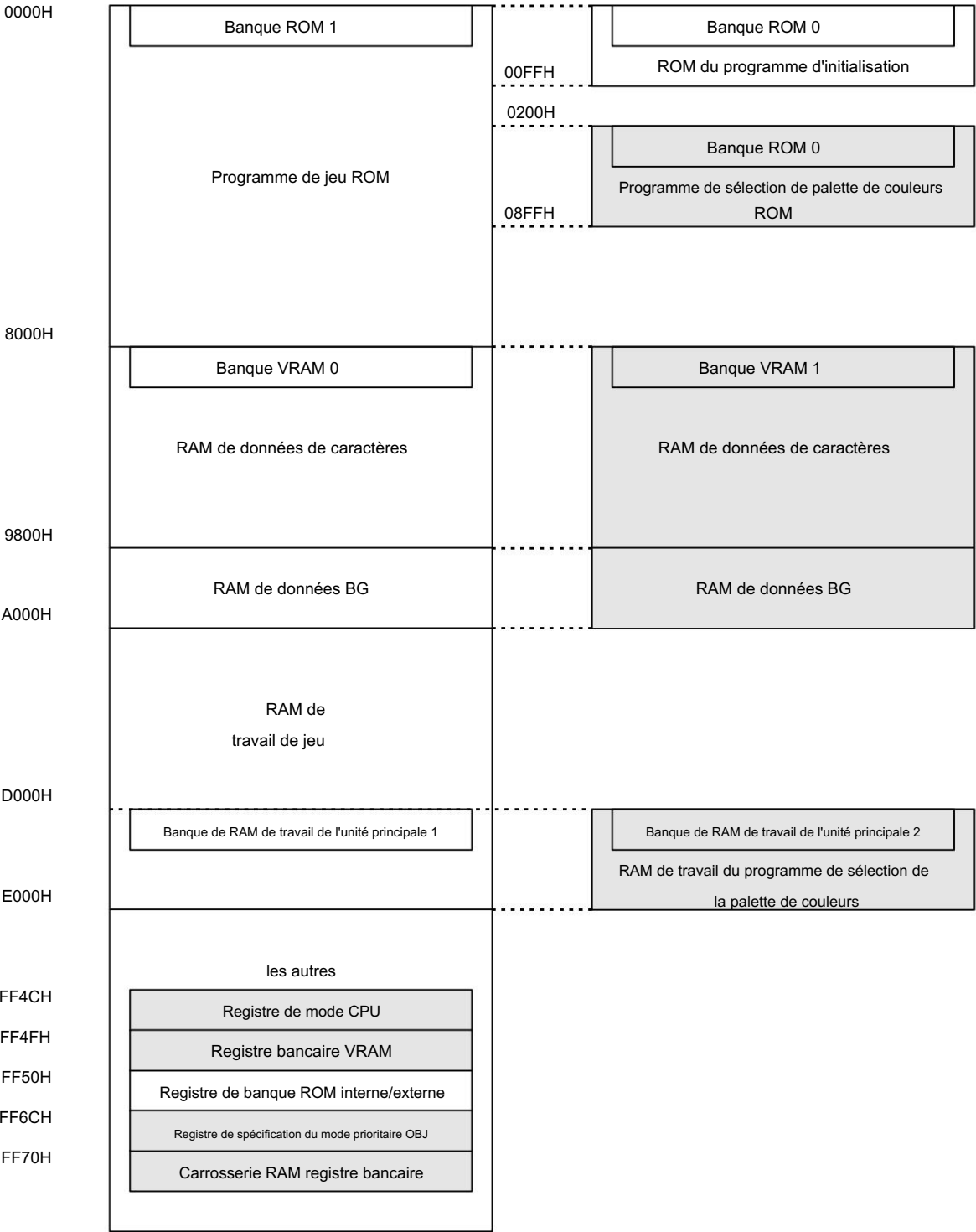
Configuration 3 bits

4 Organigramme

1 Présentation

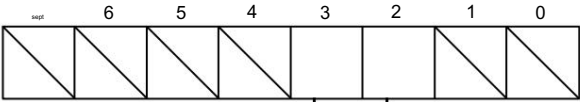
Ce programme (appelé programme de contrôle CGB-CPU) démarre le jeu après chaque initialisation, affichage du logo GAMEBOY/Nintendo Corporation et vérification des données enregistrées sur la cassette. De plus, il est possible de changer la palette de couleurs lors de l'insertion d'une cassette DMG conventionnelle.

2 carte mémoire



Configuration 3 bits

Nom du registre Adresse
CLÉ0 FF4CH



Registre de mode CPU

Spécification du mode CPU

00 : Mode CGB (Mode d'exécution des cassettes compatibles avec CGB) 01 : Mode

DMG/MGB (Mode d'exécution des cassettes dédiées DMG/MGB)

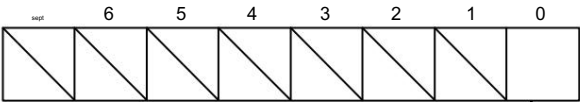
10 : Mode PGB1 (Arrête le CPU 11 : Mode PGB2

Un mode dans lequel le cristal liquide est piloté de l'extérieur)

(avec le CPU en marche)

Un mode dans lequel le cristal liquide est piloté de l'extérieur)

Nom du registre Adresse
VBK FF4FH



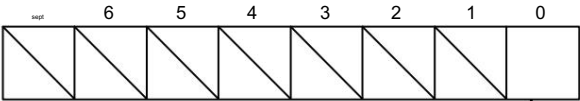
Registre bancaire VRAM

Spécifier la banque VRAM

0 : Banque VRAM 0 1 :

Banque VRAM 1

Nom du registre Adresse
BANQUE FF50H



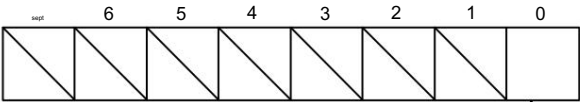
Registre de banque ROM interne/externe

Spécifiez la banque ROM

0 : Surveiller la ROM

1 : Cassette ROM

Nom du registre Adresse
ARRÊT FF6CH



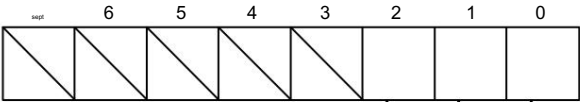
Registre de spécification du mode prioritaire OBJ

Spécification du mode de priorité OBJ (au moment d'une autre coordonnée X)

0 : Priorité OBJ-NO plus jeune 1 : Priorité

coordonnée X plus petite

Nom du registre Adresse
SVBK FF70H



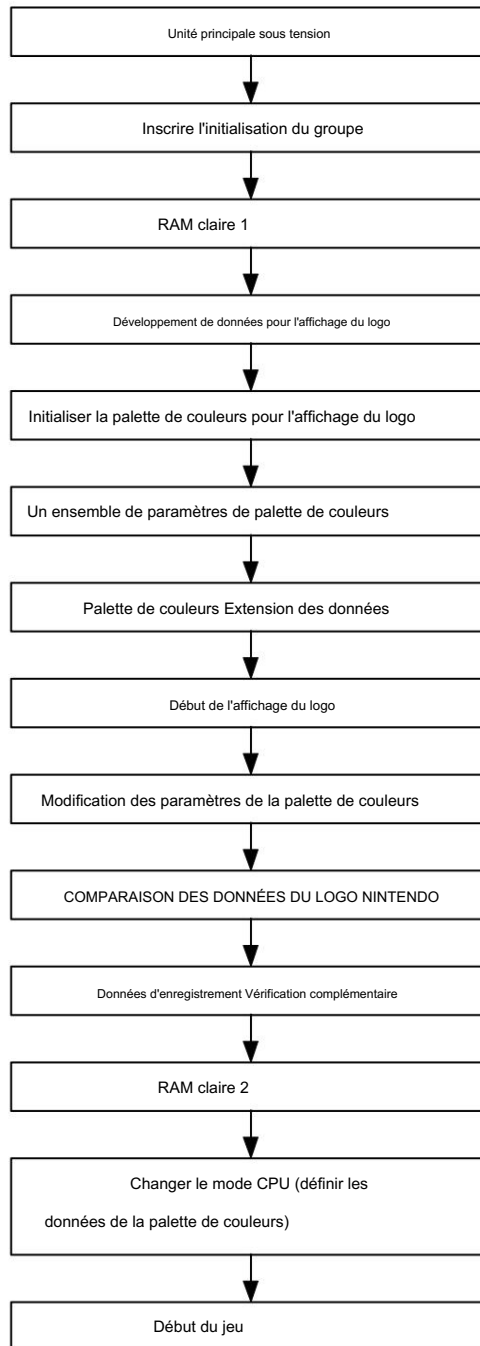
Carrosserie RAM registre bancaire

Spécification de la banque de RAM de travail du corps principal

0 à 1 : Spécifiez la banque 1

2 à 7 : Spécifiez la banque 2 à 7

4 Organigramme



–2 Mise sous tension de l'unité principale Lorsque vous mettez le CGB sous tension, le programme d'initialisation démarre. –

3 Initialisation du groupe de registres Définit le pointeur de pile sur FFFEh et initialise les registres spéciaux. –4 RAM clear 1 Remet à 0 les banques OAM, VRAM 0 et 1 et la banque RAM de carrosserie 2 pour le programme de sélection de palette de couleurs. æ5 Développement des données d'affichage du logo

Développez les données de caractère du logo GAMEBOY/NINTENDO et les données BG vers les banques VRAM 0 et 1.

–6 Initialiser la palette de couleurs pour l'affichage du logo Initialise la palette de couleurs pour l'affichage du logo GAMEBOY/NINTENDO. æ7 Définir les paramètres de la palette de couleurs Afin d'appliquer des couleurs individuelles au logiciel Nintendo DMG, identifiez si la cassette d'insertion est fabriquée par Nintendo, et si oui, quel est le logiciel, et définissez les paramètres qui spécifient la palette de couleurs. –8 Extension des données de la palette de couleurs Extrayez et développez les données de la palette de couleurs à l'aide des paramètres ci-dessus. –9 Démarrer l'affichage du logo Affiche le logo GAMEBOY/NINTENDO.

–10 Modification des paramètres de la palette de couleurs Les paramètres de la palette de couleurs peuvent être modifiés lorsque le logo est affiché. 12 types peuvent être sélectionnés en combinant le bouton de navigation et le bouton AB. La couleur sélectionnée à ce moment sera reflétée dans l'affichage du logo. De plus, vous pouvez continuer à sélectionner en changeant l'un après l'autre en 1 seconde. –11 Comparer les données du logo NINTENDO Compare les données de caractères compressées du logo NINTENDO dans la ROM de la cassette et la ROM du moniteur, et entre dans une boucle infinie si elles ne correspondent pas. æ12 Vérification du complément des données enregistrées Vérifie si les données enregistrées dans la cassette ROM sont enregistrées dans le format spécifié par Nintendo et entre dans une boucle infinie si elles sont incorrectes. –13 RAM clear 2 Efface les banques VRAM 0 et 1 à 0 à l'exception des données de caractères du logo NINTENDO.

–14 Changer le mode CPU (définir les données de la palette de couleurs) Réglez le registre KEY0 en fonction de la spécification des données d'enregistrement dans la cassette ROM pour changer le mode CPU. Cependant, lorsque le mode PGB est activé, il ne changera pas tant que la commande STOP n'aura pas été exécutée par le programme de jeu. Lors du réglage du mode DMG/MGB, définissez la priorité d'OBJ sur DMG/MGB avec le registre OPRI, et définissez les données de palette de couleurs développées sur la palette de couleurs.

æ15 Démarrage du jeu Enfin, le programme du jeu démarre à partir de l'adresse 0100H en passant à la banque de cassettes ROM avec le registre BANK.