

Spécifications du programme de surveillance CGB-CPU

[spécification]

Nom
du produit CGB-CPU

Modèle
CGB-***

Date de première édition :
Date de révision :

Examen d'approbation

Vérification
Créée par Nintendo Co. , Ltd.

Département Ingénierie du Développement

numéro standard

Nom	

Numéro
de modèle CGB-***

produit				
Nom				
Numéro de modèle CGB-***				
monnaie				
Modification de l'historique des commandes				
date de commande				
mise en page				
Place				
monnaie				
Engagement d'abonnement				
réviseur				

Nom	

Numéro
de modèle CGB-***

Table des matières 1				
Vue d'ensemble ... 2				
Configuration				
3 bits de la carte mémoire 4				
Organigramme du programme d'initialisation				
5 Organigramme de démarrage du programme				
de sélection de la palette de couleurs 6				
Opération de sélection de la palette de couleurs				

Nom	

Numéro
de modèle CGB-***

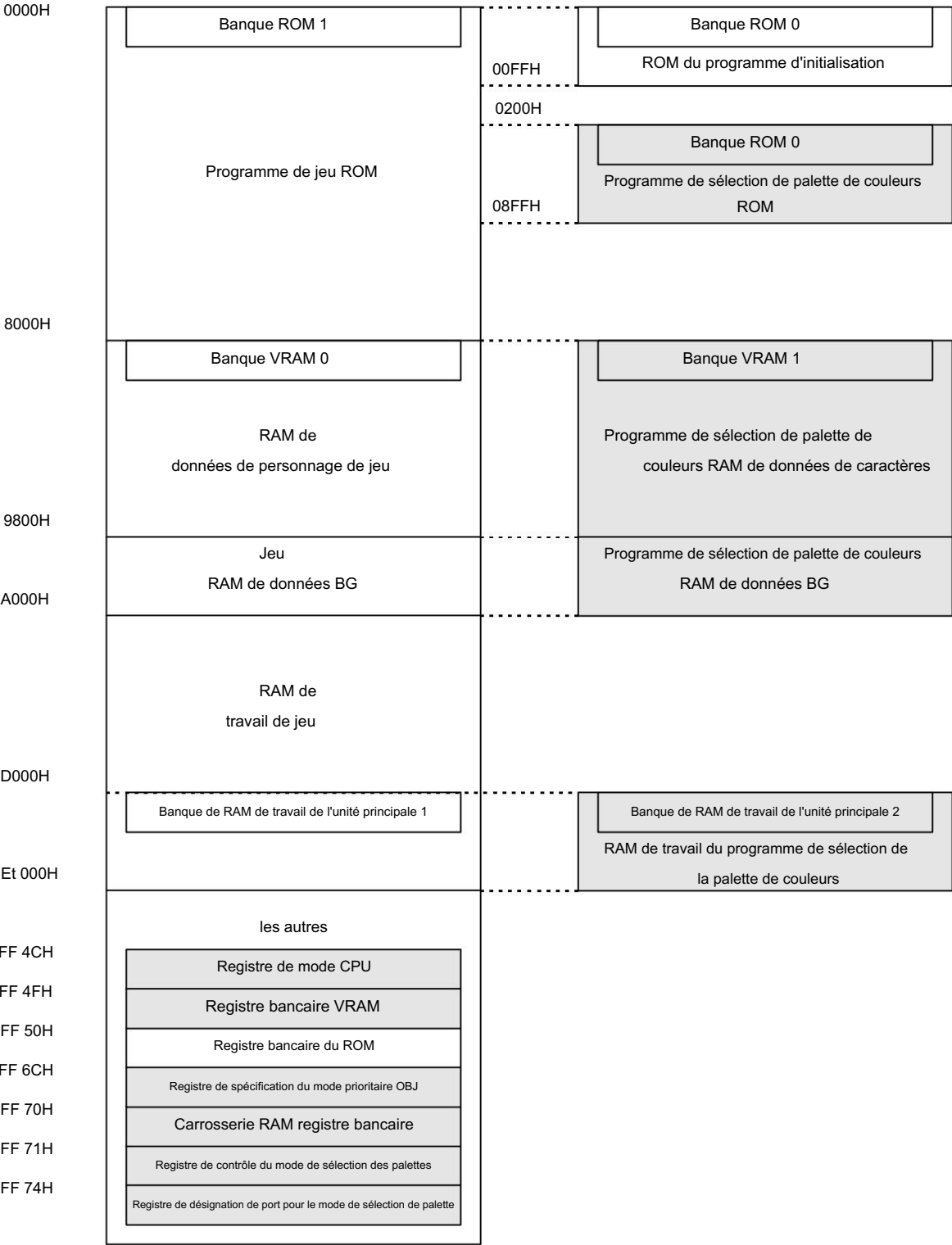
1 §— 2

Ce programme (appelé programme de contrôle CGB-CPU) démarre le jeu après chaque initialisation, affichage du logo Nintendo Co., Ltd. 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.

Nom	

Numéro
de modèle CGB-***

3



des bits	
Nom	

Numéro de modèle CGB-***

6 bits μ §

§

produit	
Nom	

Numéro
de modèle CGB-***

Graphique µ §

7 Programme d'initialisation Lorsque le

CGB est sous tension, le programme d'initialisation démarre. 8 Initialisation du groupe de registres Définit le pointeur de pile sur FFEEH et initialise les registres spéciaux.

Clear RAM Efface

les banques de VRAM 0 et 1 et la banque de RAM de carrosserie 2 pour le programme de sélection de palette de couleurs à 0. Développez les données de caractères Développez les données de caractères dans la fenêtre de sélection de la palette de couleurs jusqu'à la banque VRAM 1. -1 Initialiser la palette de couleurs -2 Initialiser la palette de couleurs pour afficher le logo NINTENDO et la fenêtre de sélection de la palette de couleurs. æ3 Définir les paramètres de la palette de couleurs Afin d'appliquer des couleurs individuelles au logiciel Nintendo DMG, identifiez si la cassette insérée est fabriquée par Nintendo, et si oui, quel est le logiciel, et définissez les paramètres qui spécifient la palette de couleurs. -4 Extension des données de palette de couleurs Extrayez et développez les données de palette de couleurs à l'aide des paramètres ci-dessus et générez des données de palette pour le panneau de palette de couleurs de la fenêtre de sélection de palette de couleurs à partir des données BG et OBJ0. æ5NI Développement des données du logo NTENDO

Développez les données de caractère du logo NINTENDO et les données BG vers les banques VRAM 0 et 1. -6Affichage du logo NINTENDO -7Le logo NINTENDO s'affiche. æ8COMPARAISON DES 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. æ9 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. -Fenêtre de sélection de palette de 10 couleurs Transfert de données BG -Fenêtre de sélection de palette de 11 couleurs Les données BG sont transférées vers la banque VRAM 1. æDéfinir 12 données de palette de couleurs æDéfinir les 13 données de palette de couleurs développées sur la palette de couleurs. -14 Changement de mode CPU Définissez le registre KEY0 en fonction de la spécification des données d'enregistrement dans la cassette ROM et changez 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 dans le registre OPRI, activez la sélection de palette NMI dans le registre PSM et définissez la clé de changement de palette dans le registre PSW. æ15 Démarrage du jeu æ16 Enfin, le programme du jeu démarre à partir de l'adresse 0100H en passant à la banque de cassettes ROM avec le registre BANK.

le vinage.

produit	
Nom	

Numéro
de modèle CGB-***

Démarrer le programme de sélection de la palette de couleurs Organigramme -17µ § -18

Nom	

Numéro
de modèle CGB-***

œ19 Démarrage du jeu

Lorsque le CGB est sous tension, le programme d'initialisation démarre, suivi du programme de jeu. œPendant 20 jeux œ21 programmes de jeu s'exécutent en synchronisation avec un cadre d'affichage, et en même temps le matériel s'enregistre

Vérification du contenu de PSW et des frappes. -22 La touche
de changement de palette est enfoncée

Le matériel émet une palette de sélection NMI (Nonmaskable Interrupt). -24 Interruption
matérielle -25 Lorsque le matériel émet une sélection de palette NMI, il saute à l'adresse 0080H
dans la banque ROM 0 (monitor ROM). Le programme de jeu s'arrêtera temporairement et l'écran de jeu restera affiché, mais l'opération s'arrêtera. œ26 démarrage du
programme de sélection de la palette de couleurs

Saute de l'adresse 0080H à l'adresse 0200H dans la banque ROM 0 pour démarrer le programme de sélection de la palette de _____
couleurs. œFenêtre de sélection de la palette de 27 couleurs activée œLorsque le programme de sélection de la palette de 28 couleurs
démarre, la fenêtre de sélection de la palette de couleurs s'affiche en chevauchant une partie de l'écran de jeu (voir la figure à la page
suivante). Les données de personnage et les données BG qui composent la fenêtre de sélection de la palette de couleurs utilisent une zone
VRAM distincte de l'écran de jeu (voir le schéma de la carte mémoire).

Sélection de la palette L'utilisateur peut changer la palette de couleurs sur l'écran de jeu tout en regardant la fenêtre affichée et l'écran de jeu.

Fenêtre de sélection de la palette de couleurs désactivée

œ2 Lorsque vous avez fini de sélectionner la palette de couleurs, la fenêtre qui était affichée disparaît et seul l'écran de jeu avec la palette modifiée s'affiche. -3 Fin
du programme de sélection de la palette de couleurs -4 ou plus termine la routine de sélection de la palette de couleurs. Libération d'interruption matérielle

œ5 Une fois la fenêtre disparue, la sélection de la palette matérielle NMI est effacée et le programme de jeu revient. L'utilisateur a changé

Il est possible de jouer avec une palette de couleurs qui a été définie.

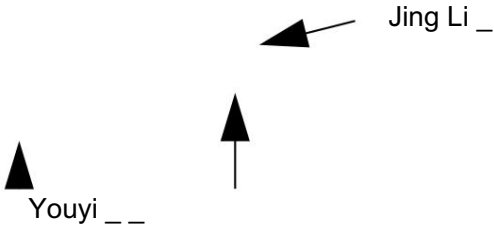
produit	
Nom	

Numéro de modèle CGB-***

œ7 Opération de sélection de la palette de
couleurs œ8 œ9µ § œ10

interrompra le jeu et ouvrira la fenêtre de sélection de la palette de couleurs. Vous pouvez modifier la palette de couleurs en déplaçant le curseur de sélection vers le haut, le bas, la gauche ou la droite à l'aide du bouton de navigation.

Chatons



• Appuyez simultanément sur les touches (SELECT, START, A, B) pendant le jeu. La palette de couleurs se compose de 3 ensembles afin d'attribuer différentes couleurs à OBJ 0, OBJ 1 et BG. Sélectionnez plusieurs combinaisons avec la touche A pour leur attribuer la même couleur ou des couleurs différentes dans le set. La combinaison sélectionnée peut être confirmée par le panneau de palette de couleurs ou le changement de couleur d'affichage sur l'écran de jeu. La palette de couleurs et les combinaisons de couleurs pour le jeu en cours d'utilisation sont choisies au démarrage comme bon nous semble.

Appuyez sur SELECT, START ou B pour fermer la fenêtre de sélection de la palette de couleurs et redémarrer le jeu.