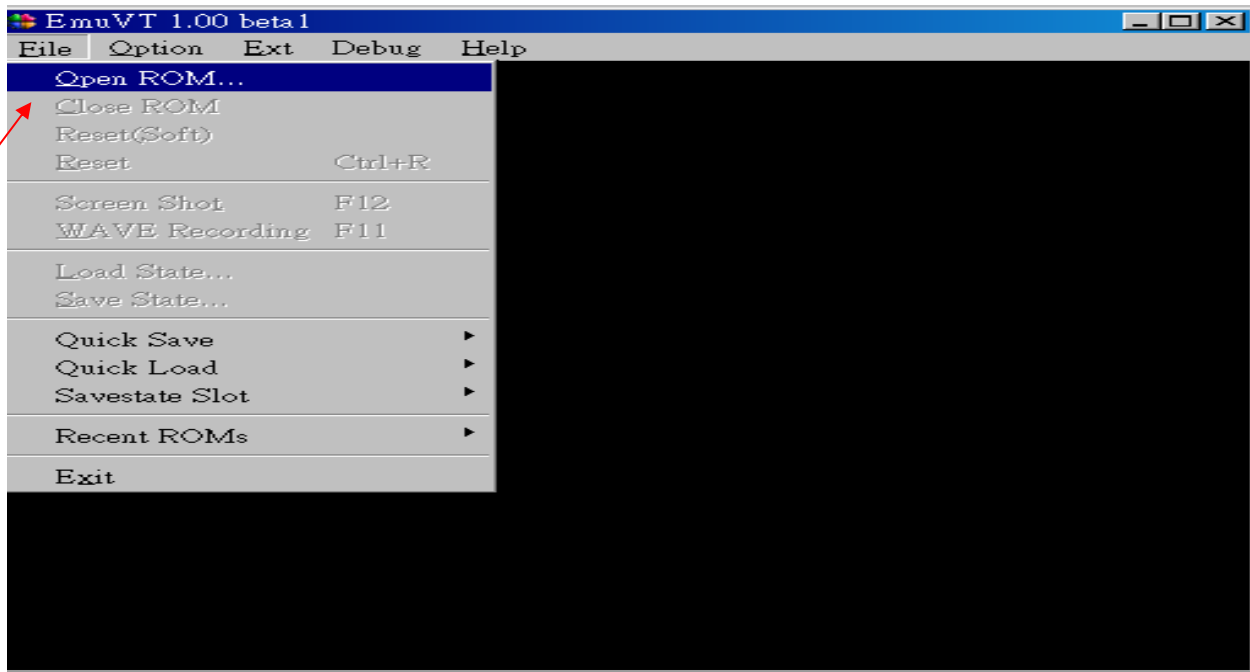
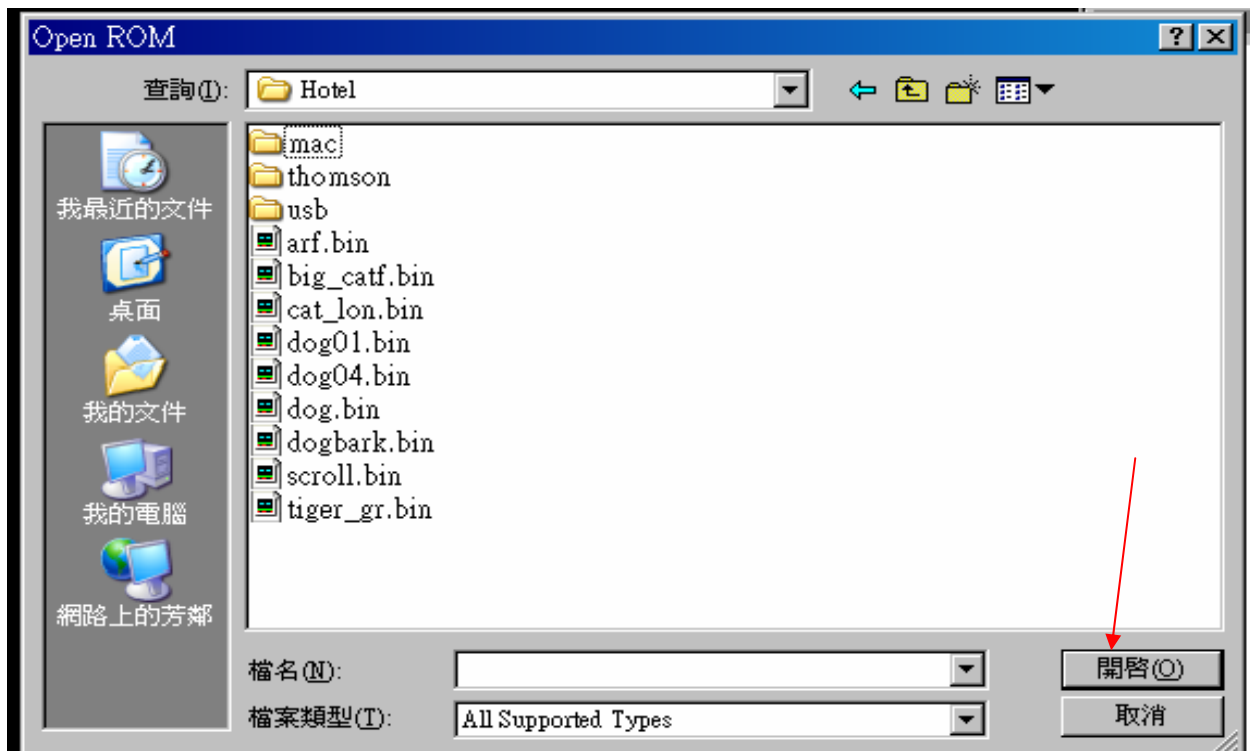


- 1>.将 EmuVT.rar 解压缩到您指定的盘
- 2>.解压缩后点选 EmuVT.exe 即可使用此模拟器
- 3>.将鼠标指到 File/Open ROM 来打开您要执行的软件



----选定 Open ROM 后会出现下面视窗,请指到您档案的储存处.



---选定您的档案后按”开启”键会出现下面的视窗,此时您的软件已经下载进来



4>.于 Option/Mode 来选择您的欲使用的系统(同电视机 NTSC/PAL),因为软件读取进来时模拟器会自行选定一个系统,所以当您将软件读取进来后最好检查一下此 Mode,如果不是您想要的,请更改成您想要的系统

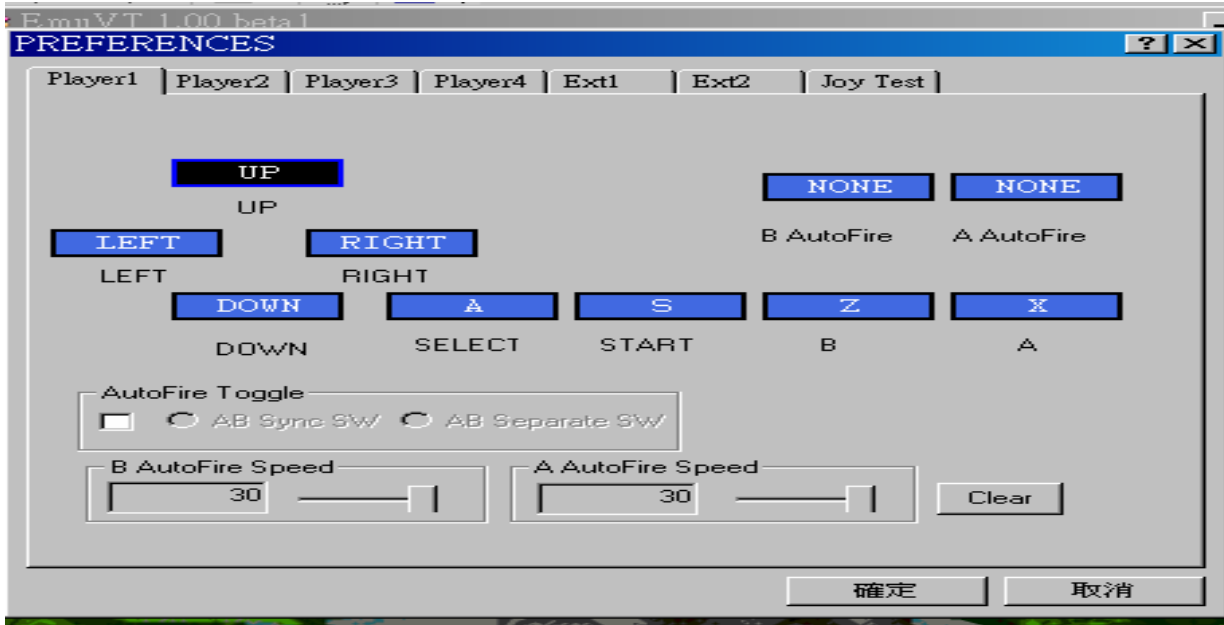


---当改完 Option/Mode 的设定后将鼠标指到 File/Reset(soft) or File/Reset 让系统做复位,不然您的更改会失效. Reset(soft):软件复位 Reset:硬件复位.



---做完上述动作后将鼠标指到 Option/Controllers 来定义您想要于键盘上用哪些键来操作此游戏,可自行定义也可以让系统自行默认(也可以使用 USB 摇杆来操作)

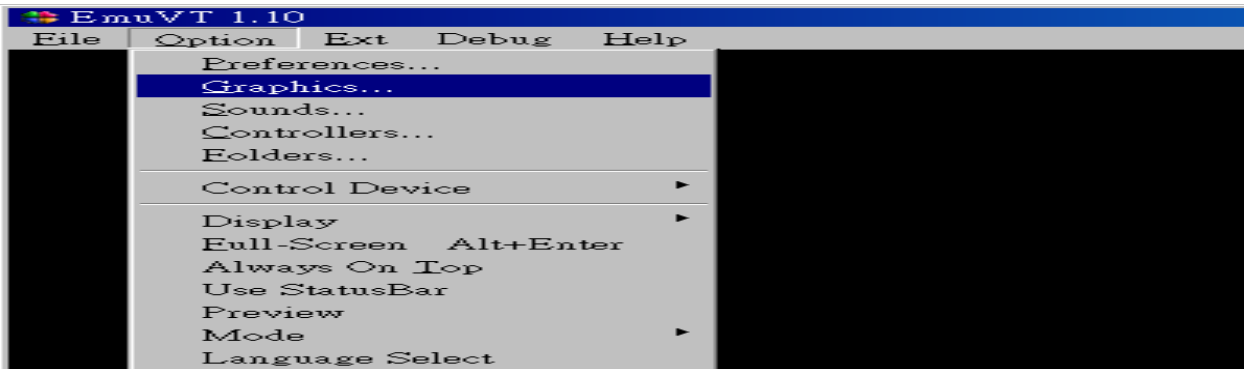


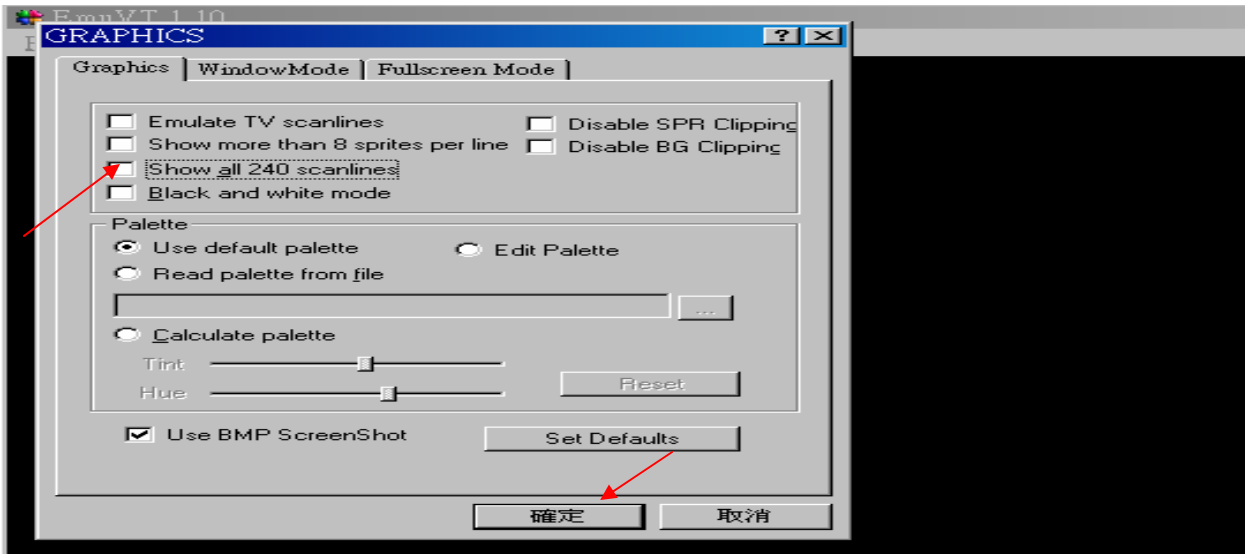


---点选 Option/Graphic 可以设定 PC 上的显示方式,与电视上所看到的是一致的.方法如下:

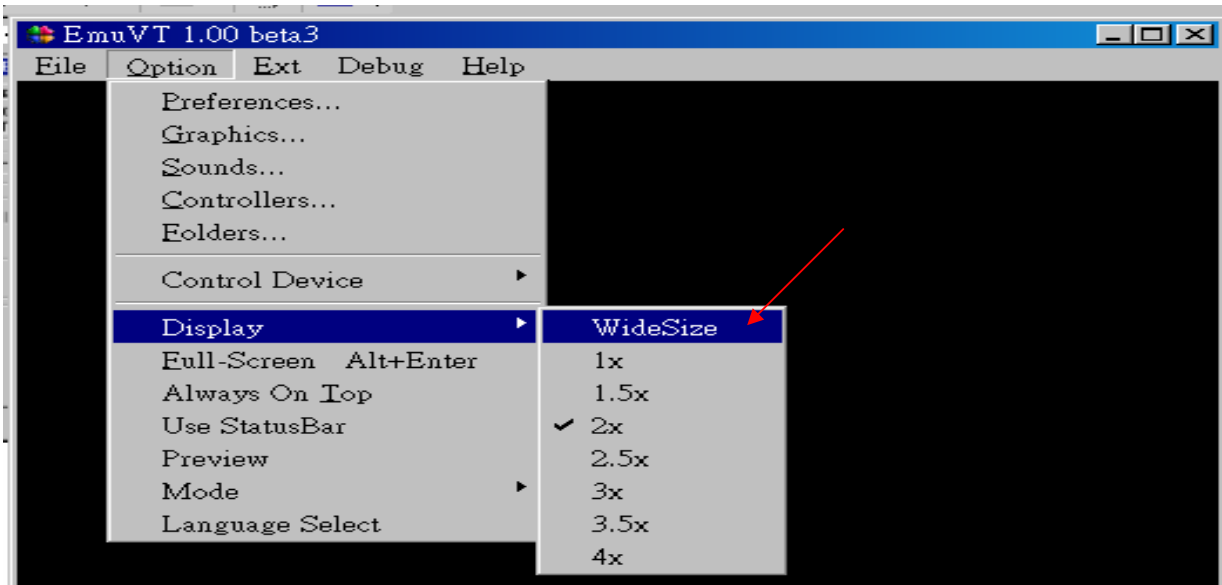
Option-→Graphics-→Graphics -→取消 Show all 240 scanlines 勾选-→按”确定”

=>这样子 PC 上的画面只显示标准电视能显示的部分,这是因为游戏画面于 NTSC 制式电视机下有一些显示不出来,当然做程序要以电视机为基准.

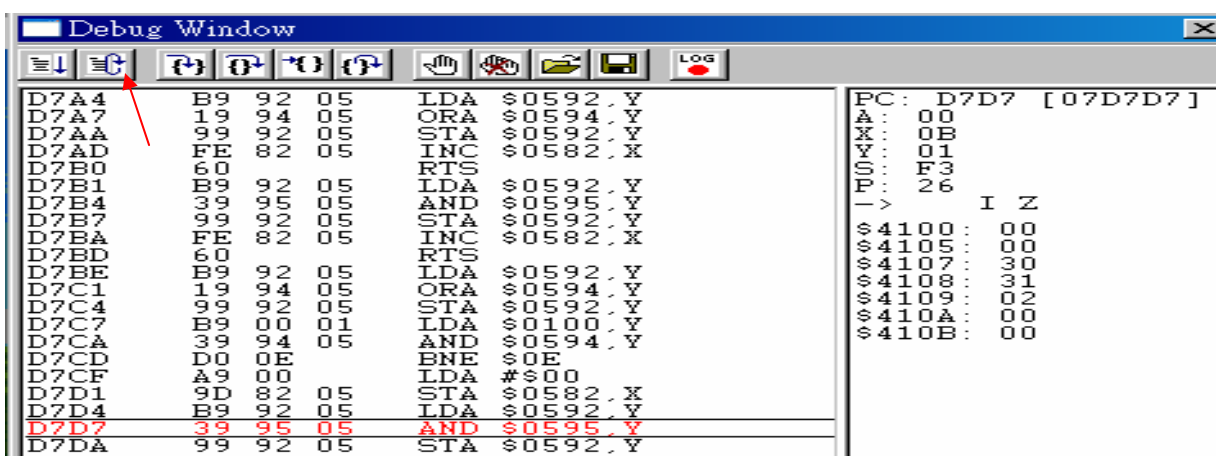
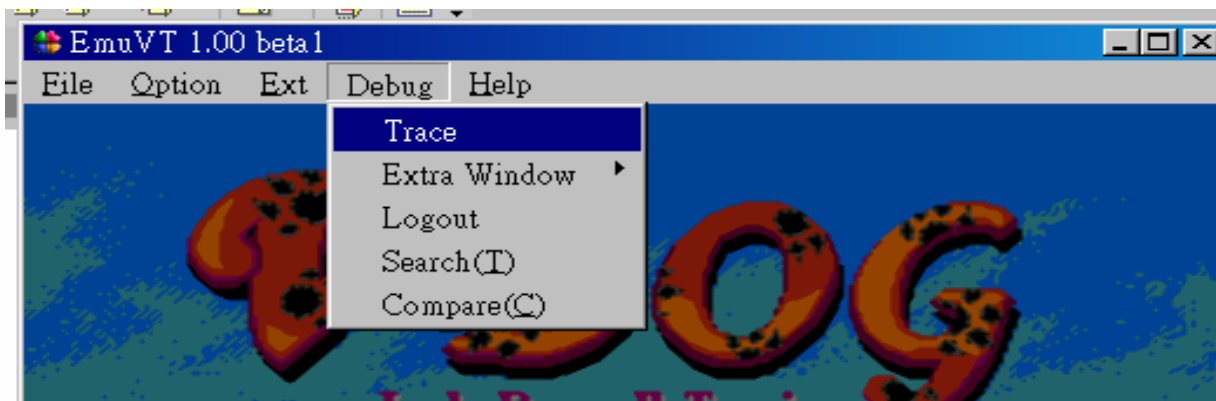




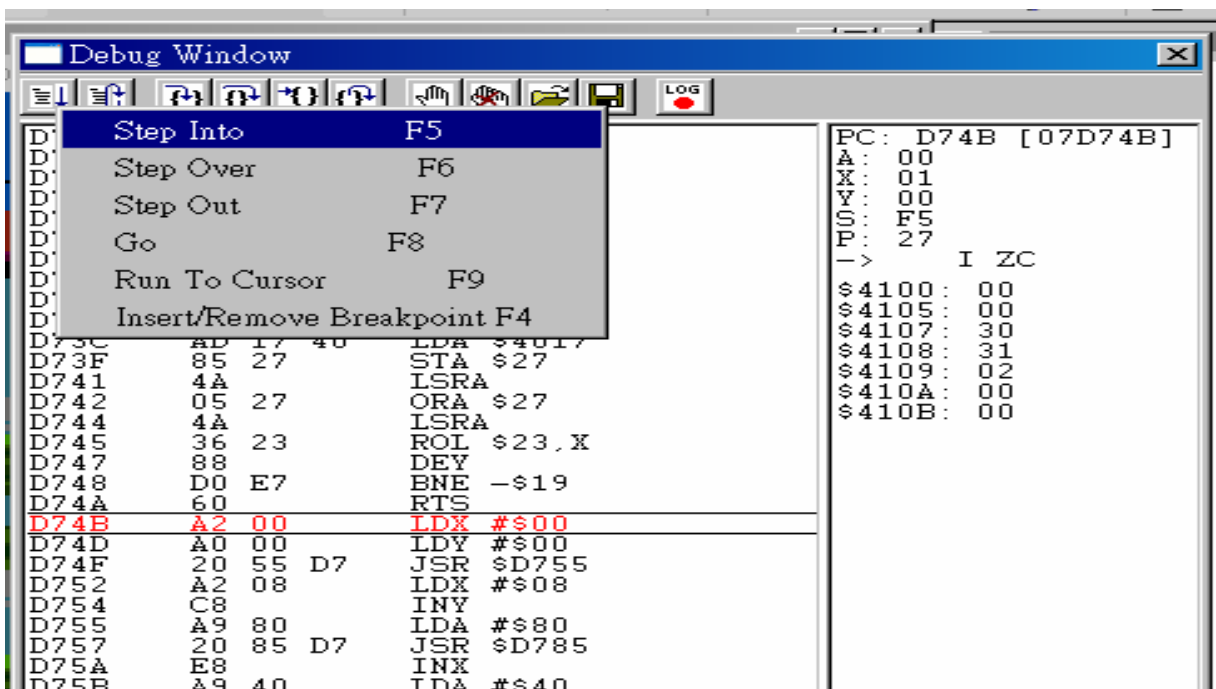
---承上一个动作 Option->Display -->WideSize 打勾 ,如此您于模拟器上看到的效果与电视将会一致.



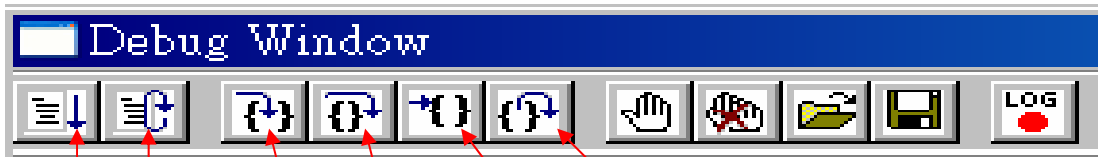
5>.点选 Debug 下的功能键可以协助您做 Debug.  
a>.选到 Trace(追踪)可追踪您的程序执行到哪里



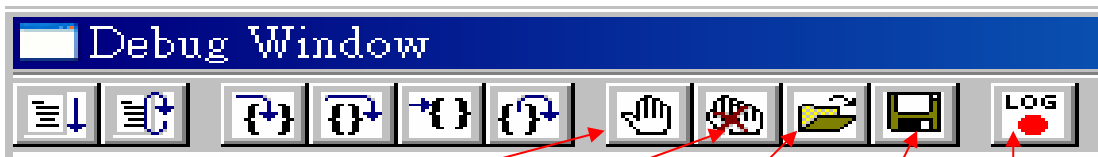
----点选画面上的箭头位置按鼠标右键可以显示出键盘上功能键的对应功能(如下图)







Go	Reset	Step Into	Step Over	Go to cursor	Step Out
----	-------	-----------	-----------	--------------	----------



Add/Remove breakpoint	Clear all breakpoint	Load breakpoint	Save breakpoint	Debug Log
-----------------------	----------------------	-----------------	-----------------	-----------

于此视窗可以看到

---扩充 CPU 寄存器讯息( 如: \$4100,\$4105,\$4107.....)

---6502 CPU 寄存器(如 A,X,Y.....)

---6502 CPU 标志位(如 I,Z .....)

---程序反汇编的信息,由于 6502 的地址落在\$8000-\$FFFF 范围内的数据可以被软件切换.

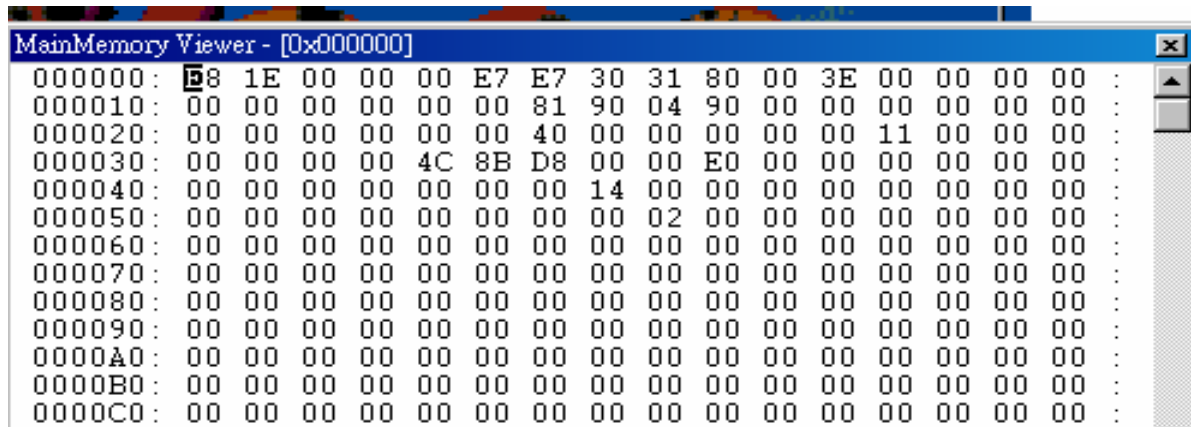
=>透过此视窗的功能键可以协助您观察程序运行到哪一阶段.

b>.Extra Window



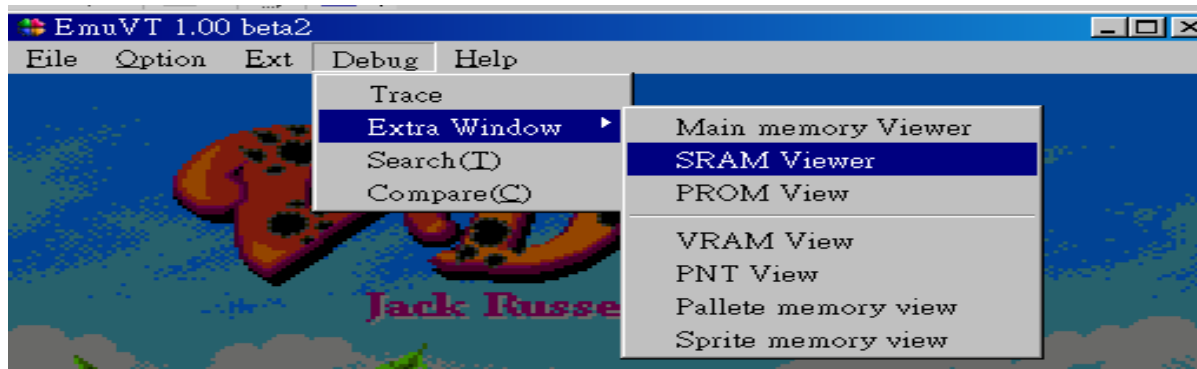
---Extra Window/Main memory Viewer

==>主内存的信息，由于 6502 的地址落在\$8000-\$FFFF 范围内的数据可以被软件切换。

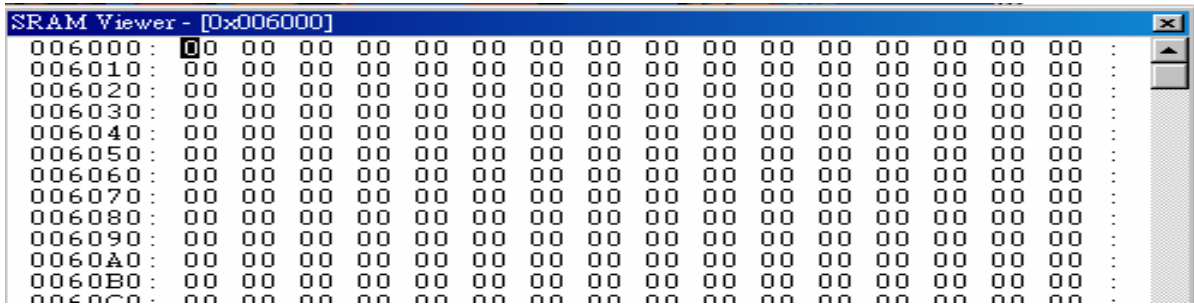


--- Extra Window/SRAM Viewer

==>外部 Program SRAM 内存的信息，由于 Program SRAM 的地址落在\$6000-\$7FFF 范围内的数据可以被软件切换。

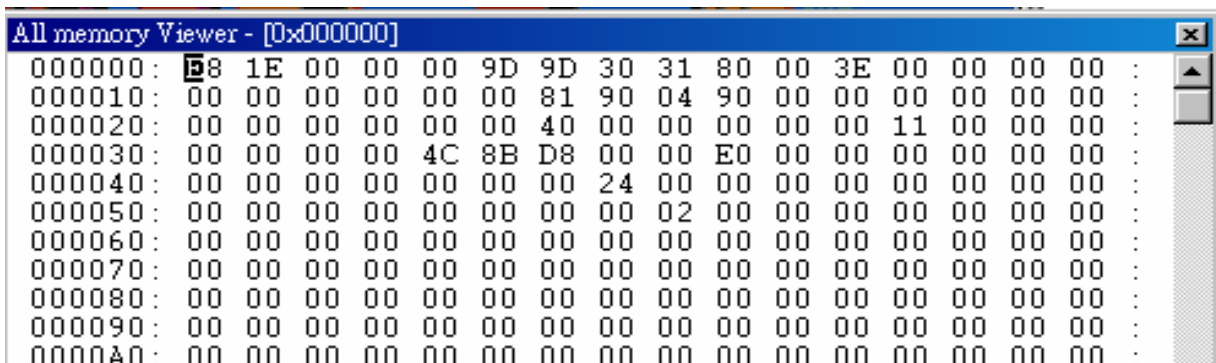
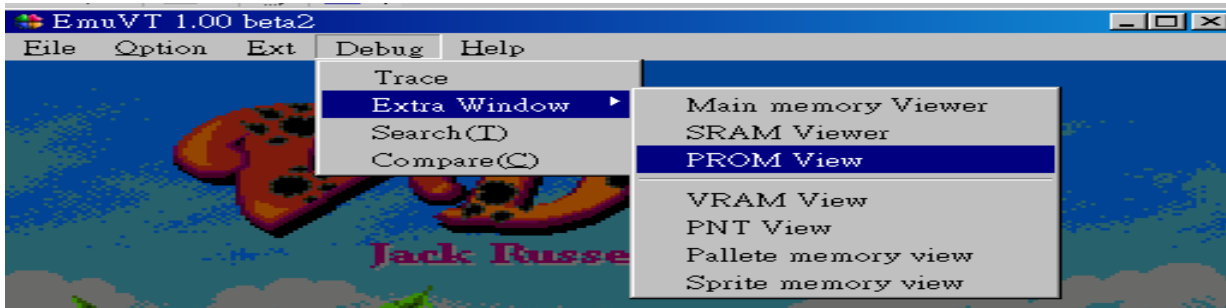






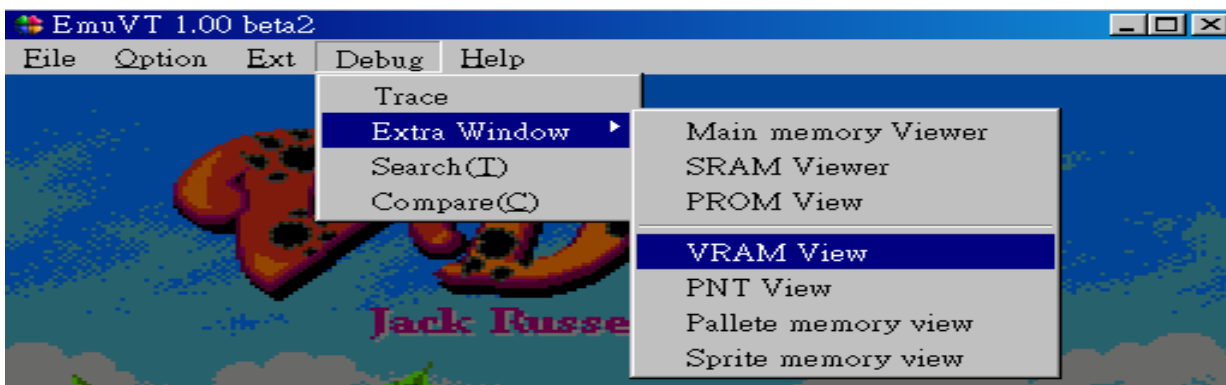
---Extra Window/PROM View

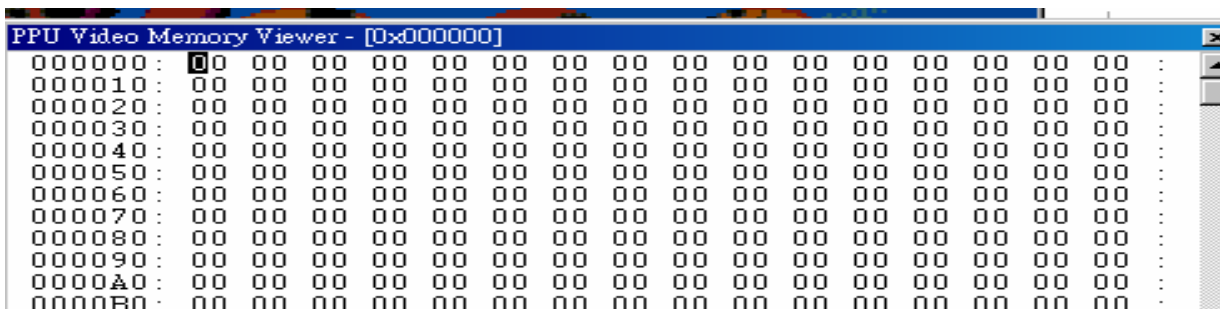
==>外部 Program ROM 内存的信息,由于 6502 的地址落在\$0000-\$FFFF 范围内的数据可以被软件切换.



---Extra Window/VRAM View

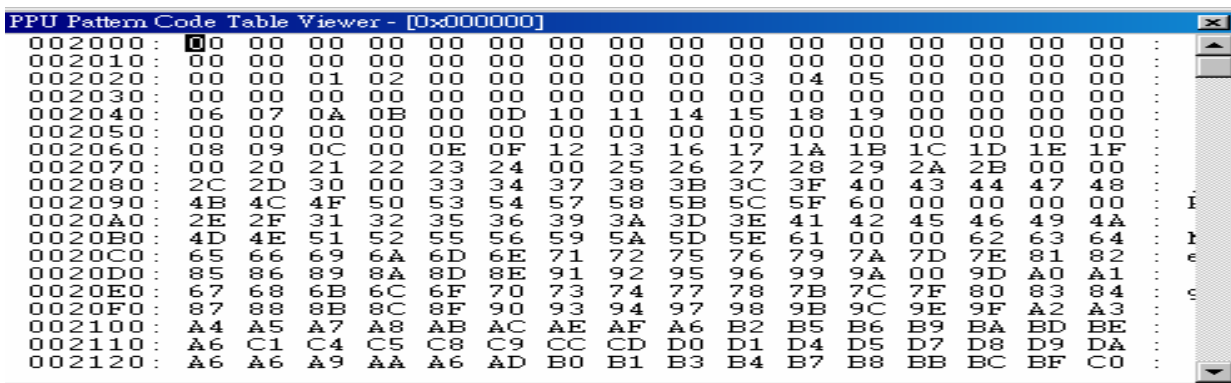
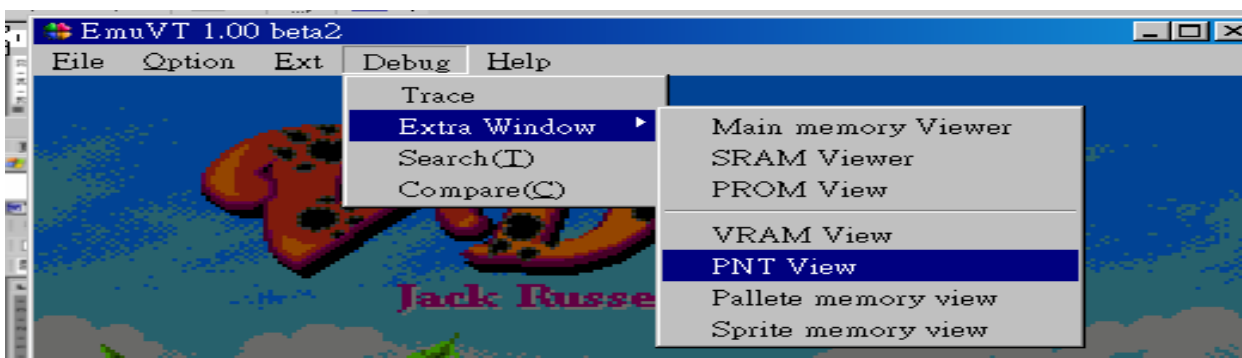
==>外部 Video RAM 内存的信息,由于 6502 的地址落在\$0000-\$FFFF 范围内的数据可以被软件切换.





---Extra Window/PNT View

=>PNT 地址空间 2K SRAM 的信息,存放背景显示数据 Pattern index, pattern color palette index.



---Extra Window/Palette memory view

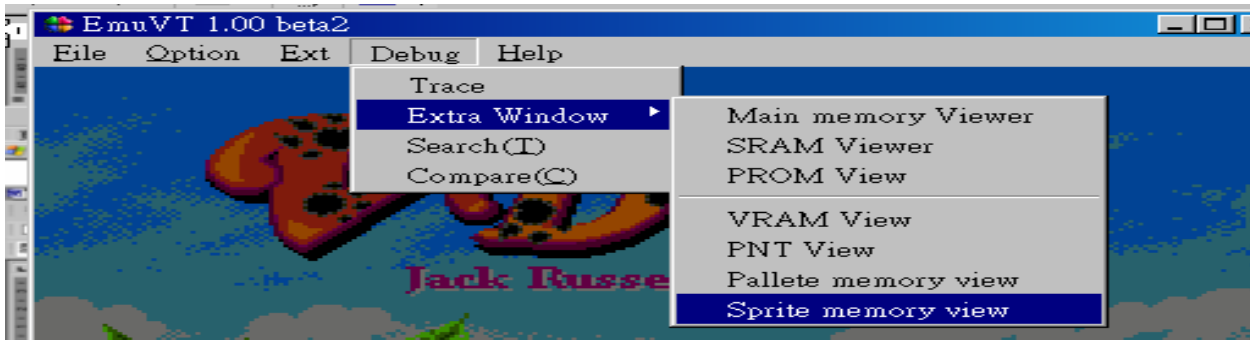
=>PNT 空间调色板信息,此视窗的数据为此游戏所用到的调色板数据



PPU Palette Memory Viewer - [0x000000]																		
003F00	:	0F	19	05	0D	1F	10	11	12	2F	20	21	22	3F	30	31	32	...
003F10	:	01	00	01	04	03	10	11	12	03	20	21	22	03	30	31	32	...
003F20	:	39	0A	17	20	13	14	15	16	23	24	25	26	33	34	35	36	...
003F30	:	03	04	05	06	13	14	15	16	23	24	25	26	33	34	35	36	...
003F40	:	29	37	3C	21	17	18	19	1A	27	28	29	2A	37	38	39	3A	...
003F50	:	07	08	09	32	17	18	19	1A	27	28	29	2A	37	38	39	3A	...
003F60	:	18	07	15	26	1B	1C	1D	1E	2B	2C	2D	2E	3B	3C	3D	3E	...
003F70	:	10	10	15	16	1B	1C	1D	1E	2B	2C	2D	2E	3B	3C	3D	3E	...
003F80	:	11	0D	15	12	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	...
003F90	:	01	11	11	11	01	11	11	11	01	11	11	11	01	11	11	11	...
003FA0	:	21	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	...
003FB0	:	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	...
003FC0	:	11	19	0D	15	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	...
003FD0	:	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	...
003FE0	:	05	0D	15	15	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	...
003FF0	:	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	...

---Extra Window/Sprite memory view

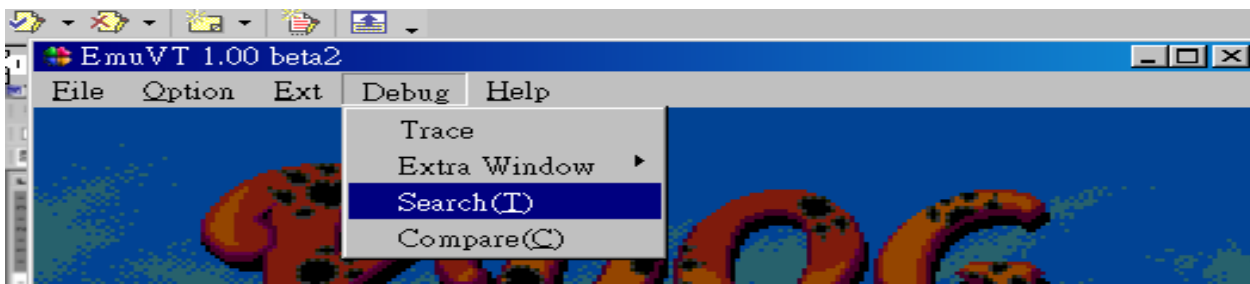
=> 图像代码存放区

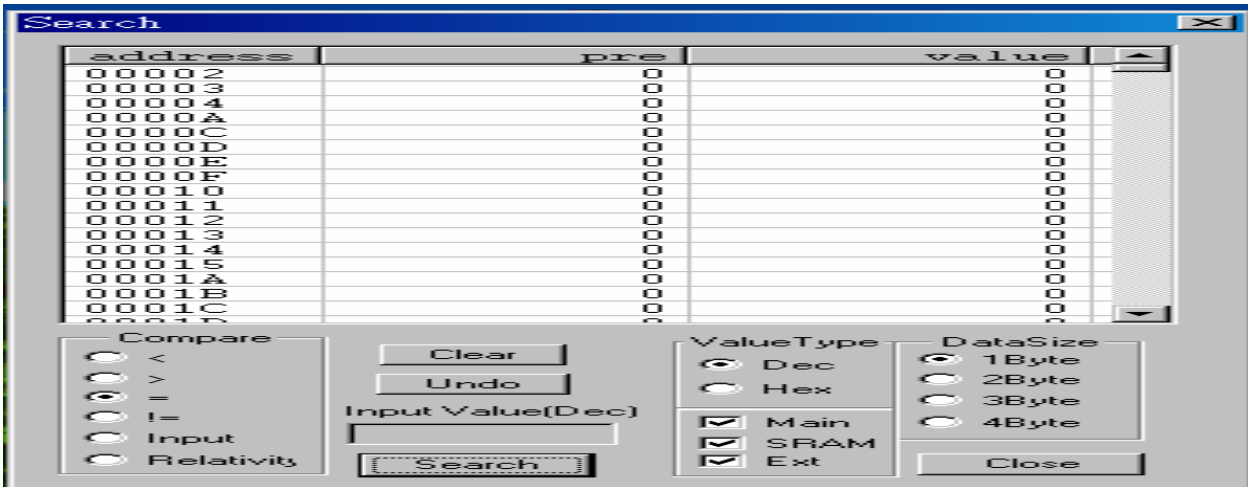


PPU Sprite Memory Viewer - [0x000000]																		
000000	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000010	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000020	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000030	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000040	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000050	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000060	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000070	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000080	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
000090	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
0000A0	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
0000B0	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
0000C0	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
0000D0	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
0000E0	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...
0000F0	:	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	F8	00	00	00	...

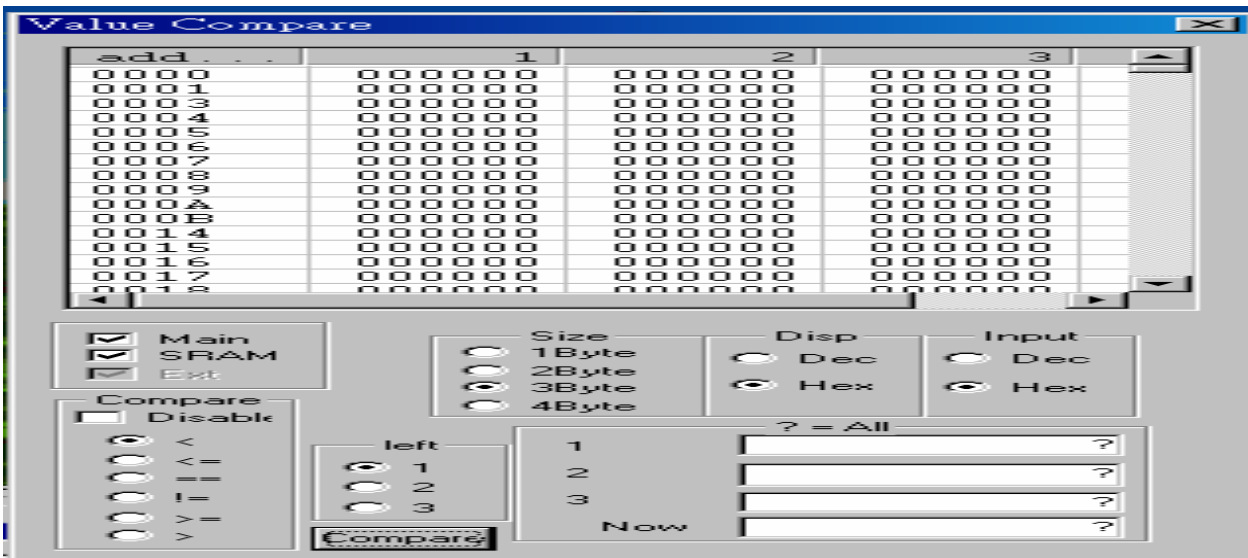
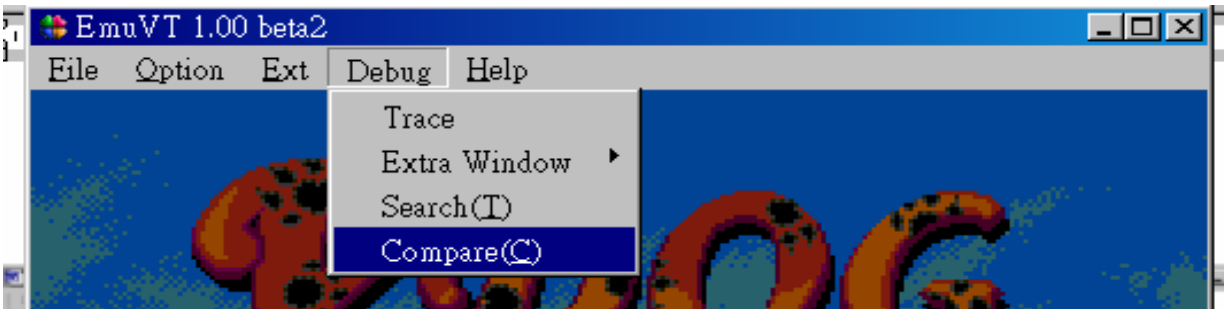
=> 所有上述的 Extra Window 下的视窗(除了 Pallette memory view 外)值都可及时修改而且运行状况会因您的修改内容而改变。

## 6>. Search

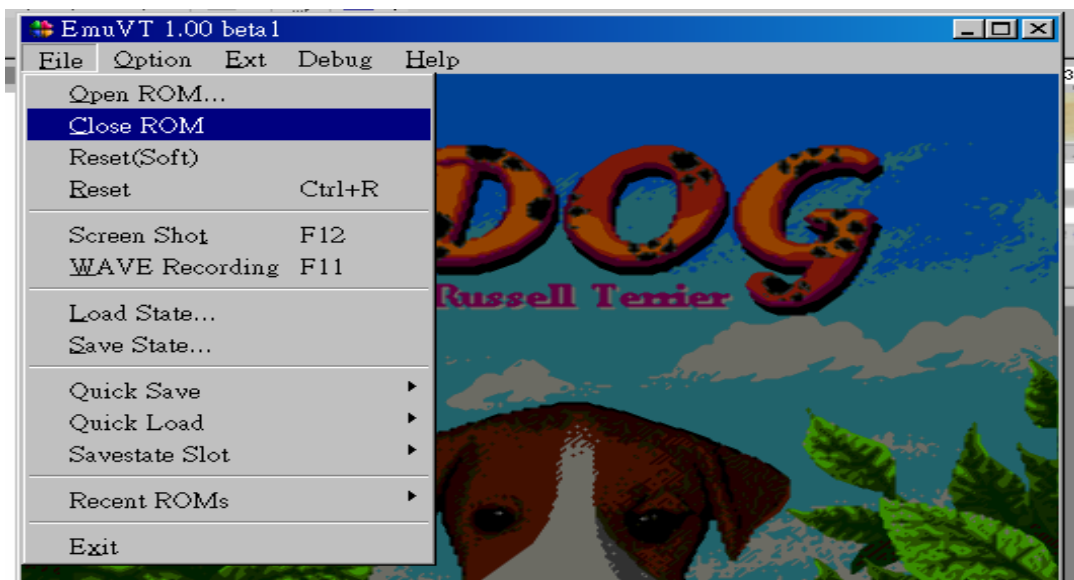




## 7>. Compare



## 8>. 点选 File/Close ROM 可将目前执行的 ROM 关掉



9>.点选 File/Exit 或按”关闭”键离开系统

