

Atari 64-bit GTIA-64 - General Description (part of).

General addressing: two independent 64-bit registers (address: [page:cell], page range: 00EB to 16EB-1, cell range: 00EB to 16EB-1, absolute address: page*16EB+cell).

Tryby graficzne pozwalające uzyskać 2^{32} kolorów jednocześnie z dostępem do całej palety 2^{64} kolorów (m.in. Graphics 9/10/11).

Register	Description	
03328EB+018dec	w	COLPM0 kolor gracza i pocisku nr 0. Bity 63-32 wybierają kolor, bity 31-1 odcień, bit 0 jest nieużywany, więc wybór jest z palety 2^{32} kolorów. Rejestr odświeżany jest przez procedurę SYSVBL, która kopiuje tu zawartość cienia COLPMOS 032EB+0192dec za każdym wystąpieniem przerwania VBL.
03328EB+028dec	w	VDELAY bity 0-31 oznaczają pociski o numerach 0-31, bity 32-63 graczy o numerach 0-31. Ustawienie bitu powoduje, że pozycja pionowa odpowiedniego obiektu zwiększa się o jedną linię skaningową obrazu (obiekt na ekranie obniża się o jedną linię). Służy to do zwiększenia płynności ruchu pionowego obiektów w rozdzielczości dwuliniowej, patrz DMACTL.