

# **Wzonka-Lad**

Ville Helin

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Wzonka-Lad		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Ville Helin	June 12, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Wzonka-Lad</b>	<b>1</b>
1.1	Minna-san! Ichiban yoi Gameboy emulatoru, Wzonka-Lad v0.98 to asonde kudasai! . . . . .	1
1.2	Sobre la versión 0.98 . . . . .	2
1.3	Preguntas... y respuestas . . . . .	3
1.4	El fichero llave . . . . .	4
1.5	Emulación del sonido . . . . .	4
1.6	Los tres ejecutables . . . . .	5
1.7	Shareware - O-kane ga takusan hoshii n desu! ;) . . . . .	5
1.8	Menú de los 10 cartuchos más recientes . . . . .	6
1.9	Menú de los 10 cartuchos favoritos . . . . .	6
1.10	Directorio de herramientas . . . . .	6
1.11	Copyrights . . . . .	7
1.12	Instalación . . . . .	8
1.13	¡Lea esta sección antes de hacer nada! . . . . .	8
1.14	Requerimientos . . . . .	9
1.15	Capturas (de la RAM) o 'snapshots' . . . . .	9
1.16	Controles . . . . .	10
1.17	Ventana principal o de menú . . . . .	11
1.18	Preferencias gráficas/visuales . . . . .	12
1.19	Preferencias de sonido . . . . .	13
1.20	Ventana de preferencias . . . . .	14
1.21	Imágenes ROM . . . . .	15
1.22	Emulación . . . . .	15
1.23	A implementar . . . . .	15
1.24	Información . . . . .	16
1.25	Gracias a . . . . .	16
1.26	El autor . . . . .	17
1.27	Palabras finales . . . . .	18
1.28	Wzonka-Lad . . . . .	18
1.29	Editor de paleta para Wzonka-Lad 1.05 . . . . .	19

---

1.30	Modo de empleo . . . . .	20
1.31	Historia . . . . .	21
1.32	Requerimientos . . . . .	21
1.33	Compatibilidad . . . . .	21
1.34	Editor de paleta para Wzonka-Lad . . . . .	22
1.35	Prestaciones . . . . .	23
1.36	Historia . . . . .	23
1.37	Sobre este documento... . . . .	29

---

## Chapter 1

# Wzonka-Lad

### 1.1 Minna-san! Ichiban yoi Gameboy emuladoru, Wzonka-Lad v0.98 to asonde kudasai!

Antes de empezar...

¡Versión 0.98! ¡¡Léame!!

Lea esta sección

Requerimientos

Copyrights

Instalación

Shareware

Ventanas

Menú

Preferencias

Preferencias gráficas

Preferencias de sonido

Menús: listas

Los 10 más recientes

Los 10 favoritos

Binarios

Los tres ejecutables

Herramientas (cajón)

---

Editor de paleta  
    Información sobre el programa

Controles

Imágenes de ROM

Capturas ó 'snapshots'

Emulación

Emulación de sonido  
    Información variada

El autor

Agradecimientos

Planes futuros

Preguntas

El fichero llave

Palabras finales

Historia

Traducción al español

## 1.2 Sobre la versión 0.98

Las versiones 0.9x no han sido muy bien probadas en diferentes sistemas con la única excepción de mi Al200 (Blizzard-IV 030/50 MHz, FPU a 50 MHz, 16-MB de Fast RAM, 1.6 Gb de disco duro y SO~3.0/3.1), ya que he estado ocupado con el servicio militar y otros asuntos. Justamente por ello no puedo garantizar que esta generación Wzonka-Lad 0.9x funcione en su equipo.

Estoy usando Mungwall y Enforcer para las pruebas de detección de errores que pudiera tener el emulador y aunque la versión 0.9x no genera ningún error o advertencia con ellos, eso no significa que no puedan producirse en combinación con algunos parches que usted utilice en su sistema. Si dispone de estas herramientas y obtiene algún tipo de mensaje de error cuando utilice Wzonka-Lad, envíeme un informe detallado para que pueda comenzar a buscar una solución.

Recuerde, cuando utilice Wzonka-Lad versión 0.9x, que usted asume todos los riesgos y responsabilidades de lo que pueda suceder.

Si se actualiza de la versión 0.8x o anterior a la 0.9x, HA DE BORRAR los ficheros de preferencias antiguos.

---

¡ATENCIÓN! ¡Utilice el dispositivo AHI Paula 4.17 en el modo estéreo DMA de 8~bits para obtener el sonido de mejor calidad y más rápido que cualquier otro definido por defecto!... ¡¡esta versión 4.17 de dicho gestor es mucho mejor que cualquiera de las versiones anteriores!!

### 1.3 Preguntas... y respuestas

P: El emulador no funciona... de hecho, cuando intento ejecutarlo me devuelve al sistema sin hacer nada (¡¡¡no llega a mostrar ninguna ventana!!!)

R: Dispone de un fichero de preferencias anterior a la versión 0.9x en su sistema. Borre los ficheros ENVARC:Wzonka-Lad.prefs y ENV:Wzonka-Lad.prefs y el emulador funcionará.

P: El juego xxx muestra gráficos corruptos.

R: Intente primero utilizar la opción Gfx -> Mode -> Full. Si los gráficos se ven correctamente, pero desea más velocidad, seleccione Gfx -> Mode -> x/153 (utilice diferentes valores de 'x' para corregir la visualización).

P: El sonido no funciona.

R: Necesita el fichero llave para disfrutar de él, ¡así que no pierda tiempo y regístrese ya! ;)

P: Si incluyo en mi página Web el emulador Wzonka-Lad, ¿obtendría un fichero llave gratis?

R: Desde luego que no. Una vez dí una llave por esta razón, pero he caído en la cuenta de que el mundo está atiborrado de estas páginas personales y que cualquiera puede diseñar una. Así que regístrese, por favor, ¡15 dólares EEUU/70 marcos finlandeses no es tanto!

P: Si dibujo unos iconos MahongWB/Wunderbaum para Wzonka-Lad, ¿obtendría un fichero llave gratis?

R: ¡Deje de soñar! Luca Longone es el diseñador oficial de iconos de Wzonka-Lad ;). Como soy un admirador del trabajo artístico, aceptaré los iconos que quiera enviarme, pero el ÚNICO pago o recompensa por dicho trabajo será mi agradecimiento y la inclusión de éstos en el paquete Wzonka-Lad (nada de ficheros llave gratis).

P: Si yo hiciera algo como xxxx, ¿obtendría un fichero llave gratis?

R: A menos que xxxx sea algo realmente fantástico puede apostar su vida a que no. ¡¡¡Por favor, pague la cuota de registro y deje de buscar formas de escaquearse!!!

P: ¿¡Fichero llave!?

R: ¡Sólo si lo paga!

P: Puedo registrarme pagando con coronas/marcos alemanes/garbanzos/créditos/monedas de cobre?

R: ¡No! Sólo acepto dólares EE.UU. (US\$) y marcos finlandeses (FIM).

## 1.4 El fichero llave

El fichero llave debe estar situado en el directorio 'PROGDIR:' ←  
(donde se encuentra el programa) o en el 'L:'. Obtendrá dicho fichero llave cuando registre el programa.

Con el fichero llave, puede utilizar las preferencias de sonido para seleccionar el dispositivo de salida AHI preferido y sus ajustes. Sin el fichero llave, la ventana no es accesible y el sonido no es emulado.

El fichero llave es únicamente para su uso personal (y por lo tanto intransferible): NO puede ser distribuido ni suministrado a terceros.

## 1.5 Emulación del sonido

Podrá disfrutar de la emulación del sonido, cuando disponga del fichero llave (que puede conseguir registrando ;) el programa: la emulación no es perfecta, pero debido a la falta de la documentación adecuada no podré mejorarla mucho.

¡ATENCIÓN! ¡Verifique periódicamente la página Web  
<http://www.lysator.liu.se/~lcs/ahi.html>  
para obtener versiones actualizadas del sistema AHI!

¡ATENCIÓN! Se recomienda dejar el cuarto canal desconectado debido a que la emulación de este canal es aún incompleta.

¡ATENCIÓN! Si está utilizando los chips del Amiga para la salida de audio, utilice el gestor Paula DMA 8~bits pues es el que ofrece los mejores resultados, el más rápido y el que ofrece el sonido más limpio y claro.  
¡Utilice el gestor Paula versión 4.17 o superior si le es posible!

## 1.6 Los tres ejecutables

FULL -> Ofrece una emulación completa ("full") de la CPU Z80, incluyendo todas sus banderas de estado. Cada comando GB-Z80 puede acceder tanto a la memoria RAM como a la ROM y escribir en los registros hardware.

FAST -> Como su nombre indica es una versión más rápida ("fast"), pero no se emulan las banderas de estado H y N ni el comando DAA. Los comandos CALL, RST y PUSH sólo pueden escribir en la memoria RAM, mientras que los comandos RET y RETI sólo puede leer en ella. Los comandos RES x, (HL), SET x, (HL), EX HL, (SP), INC (HL), DEC (HL), RLC (HL), RRC (HL), RL (HL), RR (HL), SLA (HL), SRA (HL), SWAP (HL), SRL (HL), LD (xx), SP, LDI (HL), A y LDD (HL),A sólo puede acceder a la memoria RAM.

WARP -> Esta versión utiliza la misma emulación de comandos GB-Z80 que la versión FAST, pero además las interrupciones TIMER, CMP y LCD son ignoradas por esta versión (sólo la interrupción VBR es emulada).

Debido a estas limitaciones de la versión FAST y WARP algunos juegos pueden tener errores/problemas de sonido, gráficos y/o compatibilidad.

## 1.7 Shareware - O-kane ga takusan hoshii n desu! ;)

Durante el largo tiempo que llevo desarrollando el programa, he atendido a las peticiones de los usuarios haciéndolas, en su mayoría, realidad. Ahora ha llegado el momento de pedir un favor...

Wzonka-Lad es un programa shareware ('pague si le gusta y/o si lo usa'). Enviándome 15 dólares EEUU o 70 marcos finlandeses (estos últimos sólo para usuarios finlandeses... en ningún caso, se aceptan otras monedas), usted se convertirá en un usuario registrado y recibirá un fichero llave a través del correo electrónico. No me envíe monedas: no me son de utilidad ya que los bancos no las aceptan. Si desea recibir el fichero llave por correo postal, añada 5~dólares EEUU o 20~marcos finlandeses (nuevamente, esta última opción, sólo para usuarios finlandeses) para gastos de envío y un disco vacío. Registrándose me animará a apresurar el trabajo y si hay suficientes usuarios registrados, no veo necesidad de dejar de desarrollar el emulador ;). ¿Le gustaría ver emuladores para el A\BOX o tarjetas PPC escritos en código ensamblador PPC? 8D

La opción del sonido sólo está disponible para usuarios registrados.

Si alguna vez llego a ver una versión pirateada de Wzonka-Lad o un fichero llave distribuido públicamente, dejaré de trabajar en el programa. Registrándose no sólo dispondrá del sonido en la emulación: ;también apoyará el desarrollo para Amiga!

## 1.8 Menú de los 10 cartuchos más recientes

Esta lista sólo está disponible a través de la ventana de menú

: se

mostrarán en ella los diez cartuchos (en realidad, imágenes de cartuchos) cargados más recientemente. Al seleccionar una entrada de dicha lista, se procederá a (volver a) cargar el cartucho correspondiente.

¡ATENCIÓN! Sólo se guardarán con esta lista 15 caracteres del fichero, así que utilice nombres cortos. Percátese también que los datos son cargados desde el directorio seleccionado por defecto para contener las imágenes ROM.

La lista se guardará en el fichero de preferencias al salir.

## 1.9 Menú de los 10 cartuchos favoritos

Esta lista es sólo accesible a través de la ventana de menú

: este menú

utiliza un fichero externo que no es modificado por el emulador.

Dentro de este menú puede colocar sus (diez) juegos favoritos: los nombres están en ASCII en el fichero 'favourites/favourites.list'.

Este fichero se carga cada vez que arranca el programa: el menú se mostrará sólo si está disponible y ¡¡¡el fichero debe residir en PROGDIR:favourites/!!!.

Puede editar el fichero con su editor de textos habitual.

¡ATENCIÓN! ¡¡Las instrucciones para editar el fichero de favoritos se encuentran en el interior del propio fichero "favourites.list" en el directorio "favourites/"!!!

## 1.10 Directorio de herramientas

prefs\_to\_cfg - Convierte los ficheros de preferencias de Wzonka-Lad

en ficheros .CFG de Virtual GameBoy. SINTAXIS:

```
prefs_to_cfg "[FICH. INICIAL]" [FICH. FINAL] [ENTER]
```

NOTA: Los colores de fondo son tomados de los colores de la ventana para crear un fichero .CFG completo.

gbs\_to\_sav - Convierte los ficheros .GBS de Wzonka-Lad en ficheros

.SAV de Virtual GameBoy. SINTAXIS:

gbs\_to\_sav [FICH. ENTRADA] [FICH. SALIDA] [ENTER]

NOTA: Es labor suya comprobar si el cartucho dispone de RAM estática (mantenida por batería). La mejor forma de comprobarlo es ejecutando VGB utilizando la imagen de la ROM deseada y fijarse si busca en el fichero .SAV.

NOTA: Esta utilidad ha sido creada para extraer los datos de la RAM estática (batería) de los ficheros .GBS utilizados por VGB.

NOTA: ¡Soporta la carga de ficheros (de entrada) compactados con las bibliotecas XPK!

sav\_to\_gbs - Convierte ficheros .SAV de Virtual Gameboy en ficheros .GBS de Wzonka-Lad  
 . SINTAXIS:

sav\_to\_gbs [FICH. ENTRADA] [FICH. SALIDA] [ENTER]

## 1.11 Copyrights

Wzonka-Lad

Palette Editor  
 y el emulador  
 Wzonka-Lad

son propiedad de:

copyright © Ville Helin 1996-1998.

Wzonka-Lad

Palette Editor no puede

ser distribuido por separado del paquete de distribución del emulador Wzonka-Lad. Prohibida la modificación o eliminación de ficheros del paquete original.

El paquete

Wzonka-Lad

es de libre distribución siempre que:

- no se cobre por él,
- el paquete se encuentre completo, y,
- ninguno de los ficheros que contiene el paquete sean alterados.

Si está escribiendo un artículo o un reportaje sobre

Wzonka-Lad

, ¡tiene

que enviarme una copia de la revista!

Si incluye

Wzonka-Lad  
en un CD, envíeme una copia de éste.

Si usted es un usuario registrado de  
Wzonka-Lad  
y ya ha recibido el  
fichero llave, éste no puede salir de su equipo: está terminantemente  
prohibido distribuir el fichero llave.

Resumiendo, si Wzonka-Lad se ve envuelto en cualquier cosa, debe  
comunicárseme ;).

Gameboy es naturalmente propiedad de: copyright © Nintendo ;).

Si alguna de estas condiciones no se respeta, dejaré de desarrollar de  
forma inmediata

Wzonka-Lad  
.

## 1.12 Instalación

La instalación del emulador no podría ser más fácil: simplemente pinche  
sobre el icono con el puntero y el programa Installer(tm) hará todo el  
trabajo por usted.

Agradecer a Lennart Johannesson (951lenjo@ostrabo.uddevalla.se) el guión  
instalador: sin él no dispondríamos de la opción de una instalación  
automática ;). ¡Saludos!.

## 1.13 ¡Lea esta sección antes de hacer nada!

Lea la documentación en primer lugar, ¡¡¡antes de escribirme!!!

No me escriba sobre los siguiente temas,  
pues sencillamente su email no será respondido:

No quiero oír hablar sobre...

- Peticiones de imágenes ROM.
- El comportamiento del joypad SEGA...  
contacte con el  
autor  
de la biblioteca:  
ese asunto no es, evidentemente, cosa mía.

P.D. Si algo parece funcionar mal cuando intenta ejecutar una nueva  
versión del emulador, borre los ficheros de preferencias antiguos  
en primer lugar, antes de escribirme. Si eso no funciona,  
entonces escíbame una o dos líneas.

Pero escíbame sobre...

---

- Errores detectados en el emulador.
- Ideas brillantes (brillante=excepcionalmente bueno).
- Compatibilidad actual con su tarjeta gráfica/de sonido (indíqueme la configuración de su sistema).
- Lo mucho que le gusta este emulador ;)... o sino lo poco que le gusta 8D.
- Prestaciones que le gustaría fueran implementadas en versiones futuras (han de ser, también, sugerencias brillantes).

## 1.14 Requerimientos

### Requerimientos imprescindibles

- Procesador 68020 o superior.
- Sobre 3 MB de memoria.
- La biblioteca "reqtools.library" versión 38 o superior.
- Tipografía "wzonka.font" para la pantalla (los tipos zapot o topaz la sustituirán si no es encontrada, aunque la visualización se ha optimizado para la tipografía wzonka).
- SO 3.0 (¡se utilizan rutinas específicas implementadas en éste!).
- Sonido a través del sistema AHI, pudiendo utilizarse cualquier versión de éste, aunque cuanto más reciente, mejor. Sólo está disponible con las versiones registradas de  
Wzonka-Lad

.

Y es aconsejable disponer de...

- Un joypad compatible CD32.
  - La biblioteca "lowlevel.library" para el uso de las rutinas de soporte del joypad compatible CD32.
  - La biblioteca "controlpad.library" si está usando como alternativa un joypad de control SEGA. ¡ATENCIÓN! Necesita un adaptador CP-1 CONTROL PAD para poder utilizar todos los botones; para más detalles consulte el fichero ControlPad.lha, disponible en Aminet.
  - Un procesador potente (supongo que un 030 a ~40 MHz debería garantizar una jugabilidad suficiente en todos los modos gráficos). Al menos en mi 030/50 la mayoría de los juegos se ejecutan a velocidad real.
  - La biblioteca "xpkmaster.library" y algunas buenas sub-bibliotecas para comprimir las imágenes ROM y  
las capturas de la RAM
- .
- ¡El sistema NewIcons para disfrutar de los excelentes iconos que se han incorporado al paquete!
  - Un tarjeta gráfica, procesador 040 o superior y SO 3.1 si realmente desea utilizar las rutinas de gestión gráfica para usar una ventana del Workbench.

## 1.15 Capturas (de la RAM) o 'snapshots'

Wzonka-Lad permite guardar y cargar capturas (o instantáneas) ↔  
de la RAM  
en disco: esto le permite congelar el estado de la Gameboy y continuar  
una partida más tarde.

Por favor, asegúrese de que los ficheros de captura tienen el sufijo .GBS  
para indicar que es realmente un formato propio de  
Wzonka-Lad  
.

## 1.16 Controles

### Teclado

SHIFT izquierdo	= B
ALT izquierdo	= A
SHIFT derecho	= START {1}
ALT derecho	= SELECT {2}
Teclas de cursor	= Joypad
P / ESC	= Pausa de la emulación (idéntica función que presionar el botón/icono de pausa)

### Joypad CD32

Botón amarillo	= START {1}
Botón verde	= SELECT {2}
Botón azul	= A
Botón rojo	= B
PAUSE	= Pausa de la emulación (idéntica función que presionar el botón/icono de pausa)

### Palanca de control o "joystick"

Botón de fuego	= A
SHIFT izquierdo	= B
SHIFT derecho	= START {1}
ALT derecho	= SELECT {2}
Teclas de cursor	= Joypad
P / ESC (teclado)	= Pausa de la emulación (idéntica función que presionar el botón/icono de pausa)

### Joypad SEGA de 4 botones

A = A  
 B = B  
 C = SELECT {2}  
 START = START {1}

P / ESC (teclado) = Pausa de la emulación  
 (idéntica función que  
 presionar el  
 botón/icono de pausa)

#### Joypad SEGA de 2 botones

Botón de fuego nº 1 = A  
 Botón de fuego nº~2 = B  
 SHIFT derecho = START {1}  
 ALT derecho = SELECT {2}

P / ESC (teclado) = Pausa de la emulación  
 (idéntica función que  
 presionar el  
 botón/icono de pausa)

-----====-----  
 {1} START = Puesta en marcha  
 {2} SELECT = Selección

## 1.17 Ventana principal o de menú

### ROM

- Load (Cargar)  
Carga una imagen ROM.
- Run (Ejecutar)  
Inicia o retoma la emulación.
- Info (Información)  
Muestra la información de la ROM.

### GBS

- Load (Cargar)  
Carga una captura de la RAM (.GBS).
- Save (Guardar)  
Guarda el contenido/estado  
de la RAM en fichero (captura de la RAM).

### Edit (Editar)

- Gfx (Gráficos)  
Preferencias  
gráficas
- Sfx (Sonido)

Preferencias de  
sonido

- Prefs (Preferencias)  
Preferencias universales.

Otros elementos{ub}

- Botón "About" (Sobre)  
Muestra información del emulador.
- Línea de estado  
Muestra información variada.

## 1.18 Preferencias gráficas/visuales

Mode (Modo)

- Full (Total)  
Procesa los datos gráficos  
con cada línea de barrido: opción lenta.
- x/153  
Dibuja la pantalla completa  
al llegar a la línea de barrido 'x': opción rápida.

Driver (Gestor)

AGA

- PAL  
Salida dirigida a una pantalla PAL.
- NTSC  
Salida dirigida a una pantalla NTSC.

Screen (Pantalla)

- Select (Elegir)  
Permite elegir el modo de pantalla a utilizar.

Window (Ventana)

- Solid (Fija)  
Utiliza una ventana fija de 160x144.
- Scalable (Escalable)  
Permite que la ventana sea reescalable  
(el ancho debe ser un múltiplo de 16:  
se utiliza un corrector automático).  
¡Debería disponer de una tarjeta gráfica para usar estos modos!

Variables

- x  
Línea de barrido en la que se dibujará  
la pantalla si el modo x/153 se utiliza.
  - Frame skip (Cuadro)  
Cantidad de cuadros o fotogramas a saltar.
-

Colours (Colores)

- Obtain (Obtener)  
Obtiene los colores del  
Palette Editor  
.

## 1.19 Preferencias de sonido

Master (Principal)

Audio

- On (Sí)  
Activa el sonido.
- Off (No)  
Desactiva el sonido.

Audio

Quality (Calidad)

- High (Alta)  
Para obtener la mejor calidad de sonido disponible: opción lenta.
- Low (Baja)  
Omite la envolvente y el barrido de frecuencias: opción rápida.

Los modos de alta y baja calidad, actualizan la salida de sonido cuando los registros son escritos: esto permite ganar mucha precisión en la emulación, pero a costa de perder cierta velocidad debido a que interrumpen la emulación.

- y Hz  
Actualiza la información de sonido 'y' veces por segundo:  
a mayor valor de 'y', más a menudo se actualizará y más lenta  
será la emulación. AmiGameBoy utiliza una emulación de sonido  
muy similar con y = 60 (¿?).

Channels (Canales)

Turn (Activar)

- On (Sí)  
Activa el canal.
- Off (No)  
Desactiva el canal.

AHI mode (Modo AHI)

- Select (Elegir)  
Permite elegir el gestor AHI y la frecuencia de reproducción.

Variables

---

- y  
Admitiendo valores de 1 a 60, esta variable controla el n° de veces por segundo que deben actualizarse los registros de sonido: valores altos producirán un mejor sonido, pero ralentizarán la emulación.

## 1.20 Ventana de preferencias

Paths (Caminos)

- ROM  
Define el camino de acceso a las imágenes ROM.
- GBS  
Define el camino de acceso a los ficheros GBS.
- Prefs (Preferencias)  
Define el camino de acceso a los ficheros de preferencias .prefs de cada ROM.
- Battery (Batería)  
Define el camino de acceso a los ficheros .sav (RAM mantenida con batería que incorpora alguna ROM).
- Get (Petición)  
Se utiliza una petición de ficheros para seleccionar el camino de acceso.

XPk packing when saving (Compresión XPk con ficheros)

Battery RAM (RAM mantenida con batería)

- On (Sí)  
Se utiliza la sub-biblioteca XPk seleccionada para comprimir la RAM de datos mantenida por batería.
- Off (No)  
No se comprimen los ficheros que contienen los datos de la RAM mantenida con batería.

GBS

- On (Sí)  
Se utiliza la sub-biblioteca XPk seleccionada para comprimir los ficheros de captura de la RAM.
- Off (No)  
No se comprimen los ficheros de captura de la RAM.

<Lista de sub-bibliotecas XPk>

- Elija la sub-biblioteca XPk a utilizar.

Controller (Sistema de control)

<Lista de métodos de control>

- Elija el sistema de control que desea utilizar.

Save preferences (Guardar preferencias)

---

- Default (Por defecto)  
Guarda todas las preferencias como valores por defecto en el fichero ENVARC:Wzonka-Lad.prefs.
- ROM  
Guarda las preferencias de la imagen ROM: sólo se guardan la paleta de color y la variable 'x'.

#### RAM

##### Battery (Batería)

- On (Sí)  
Guarda los ficheros almacenados en la memoria RAM mantenida con batería.
- Off (No)  
La batería se ha quedado sin pilas ;).

## 1.21 Imágenes ROM

Puede cargar sus propias imágenes ROM, siempre que disponga de alguna~;). Le recomiendo las incorporadas con el programa Virtual Gameboy, ya que la mayoría debería poder utilizarlas sin problemas 8D.

Tres en raya

Programado y propiedad de Norman Nithman (tengo su permiso para utilizar la imagen ROM). Gracias, Norman ;)

## 1.22 Emulación

No está muy lejana de la perfección ;). Hay dos cosas que aún ↔ no están listas en la emulación: la prioridad de los sprites en una ventana h/w y los cambios de color en una línea de barrido básica que, podríamos decir, han sido abandonados, ya que consumirían demasiados recursos.

En este momento, usted disfruta de una emulación real de una Gameboy: ;no se trata de un falso emulador o de una broma! ;)

Se ejecuta mucho más rápido que la mediocre conversión de Unix Virtual Gameboy, pero que en términos de compatibilidad es el mejor con ventaja.

Si desea obtener alguna información variada adicional sobre el emulador presione

aquí

.

## 1.23 A implementar

---

Adiciones inminentes...

- Corregir todos los errores y fallos existentes.
- Mejorar la calidad de sonido.
- ¡Acelerar los gestores Cybergraphics muchísimo!
- Mayor compatibilidad.
- Soporte GameGenie  
(tengo el material para implementarlo,  
pero me falta el tiempo... y el interés).

En reserva...

- Soporte multi-jugador vía conexión TCP/IP  
o ejecutando dos copias del programa en una misma máquina.
- Selección de una imagen de fondo que será visualizada  
dentro de la ventana WB de juego de Wzonka-Lad.

## 1.24 Información

- Código 100% ensamblador.
- Ensamblado con PhxAss MC680x0/68851/6888x Macro Ensamblador 4.37  
Copyright 1991-97 de Frank Wille. ¡Gracias Frank!
- Utiliza la biblioteca Sega ControlPad  
Copyright ©1995 de Joseph Carlson y  
Randall Richards <xrichard@csu.fullerton.edu>.
- Utiliza instrucciones 020/32 bits. El acceso a memoria es muy  
reducido mientras se emula el procesador Z80 (con las versiones  
FAST y WARP del programa, la cantidad de accesos a memoria se divide  
entre siete aproximadamente).

¡ATENCIÓN! No cargue en el emulador nada  
que no sea una imagen ROM, ya que aún no he terminado  
de escribir el código que verifica la validez de los cartuchos.  
No debería producirse ningún gurú: aún así, ¡tenga cuidado!

## 1.25 Gracias a

--Jarkko Vatjus-Anttila por su gran ayuda, sugerencias, ↵  
información,  
ficheros fuente, y por ser un tío estupendo ;). Sin él este emulador  
tendría un aspecto mucho más aburrido (¡¡¡eche una ojeada a BFBPlayer,  
Marbles y SinED en Aminet!!!).

--¡¡¡Muchas gracias a Marcel de Kogel (autor de VGB-DOS) por su gran  
ayuda con el sonido!!! Sin él, el sonido del emulador sería mucho peor.  
¡Nos vemos, Marcel!

--Marat Fayzyllyn por proporcionarme la información más importante 8D.  
Es una de las tres personas que me han ayudado en el desarrollo  
conservando la calma, a pesar de mis mensajes electrónicos llenando su  
buzón ;). ¡VGB me ha inspirado para realizar  
Wzonka-Lad  
!

--Chaos-Knight por sus documentos.  
 --Hans Guijt, el autor de fMSX, por los ejemplos de código Z80, información y ficheros fuente. Sin él el emulador no existiría. ¡Brillante, Hans! ¡Buen trabajo con el fMSX! ¡Y gracias de nuevo por la ayuda con la interfaz!  
 --Morgan Johansson [orbit/giants] por estar siempre quejándose sobre cuando el emulador estará listo ;). ¡¡No pierdan de vista a este colega!! ¡¡Está programando un emulador de NES!!  
 Página A\NES - <http://home2.swipnet.se/~w-28134/ANES/>  
 - Hermanos Sandgren por su ayuda con el código del SO y gráficos.  
 - ¡Luca Longone por sus maravillosos iconos estilo NewIcons!  
 - ¡Lennart Johannesson por el guión instalador!  
 - ¡Paul Barker por las pruebas beta y sus excelentes ideas!  
 - Jon Åslund por el icono del cajón estilo Magic-WB.  
 --Jeff Frohwein por su brillante página Web dedicada a la GameBoy y por la variedad de documentos disponibles en ella.  
 --Sampo Kytömäki por los ficheros .prefs de VGB e información.  
 --¡Sebastian Schelesinger quien me ha vendido su vieja Blizzard IV! ;)  
 - ¡D. Domínguez por la traducción de la documentación al español!  
 - Jussi Lindgren por las pruebas bajo CyberGfx e ideas aportadas.  
 --¡Un usuario anónimo que me ha suministrado algunos trucos especiales ocultos!~;). ¡Gracias! 8D  
 --Y a todos los demás que me han dado ánimos para continuar el trabajo. ¡Saludos!

## 1.26 El autor

Vivo felizmente aquí en Finlandia. Tengo 20 años y estoy estudiando Ciencias de la Computación en la Universidad Tecnológica de Helsinki. Cuando acabe los estudios seré muy viejo y Doctor en Tecnología =D.

En este momento estoy finalizando el servicio militar, lo que significa que sólo voy estoy en casa los fines de semana (habitualmente hasta el último segundo).

Hardware utilizado para desarrollo : A1200/030/50MHz (+FPU)  
 + 16 MB de FAST RAM  
 + 1.6 GB HD + JOYPAD CD\$^3\$\$^2\$  
 + "DRACULA X" - AUDIO CD ;)  
 + MULTITUD DE CINTAS DE ANIME

¡ATENCIÓN! GRAN CANTIDAD DE EPISODIOS DE "URUSEI YATSURA",  
 "SLAYERS", "RANMA", "BAKURETSU HUNTERS", "TENCHI MUYO",  
 "ARMITAGE III", "VAMPIRE PRINCESS MIYU", "Y's",  
 "PHANTOM QUEST CORPORATION", "RECORD OF LODOSS WAR", "MAMALADE BOY",  
 "PRETTY SAMMY", "ALL PURPOSE CULTURAL CAT GIRL NUKU-NUKU",  
 "DIRTY PAIR FLASH (I y II)", "MAZE", "AH! MEGAMI SAMA",  
 "EL-HAZARD", "LUPIN", "PATLABOR", "HERE'S GREENWOOD",  
 "NEW CUTEY HONEY", "GOLDEN BOY", "HYPER DOLLS", "PROYECTO A-KO",  
 "FUSHIGI YUUGI", "SHAMANIC PRINCESS", "KO CENTURY BEAST (I y II)",  
 "GHOST SWEEPER MIKAMI", EPISODIOS DE "FUSHIGI YUUGI", "BASTARDS!"  
 "KIKI'S DELIVERY SERVICE", "CHILD'S TOY", "WHISPER OF THE HEART",  
 "CITY HUNTER", "BUTT ATTACK PUNISHER GIRL", "VIDEO GIRL AI",  
 "MAHO TSUKAI TAI", "AIKA", "ADVENTURE OF KOTESU",  
 "DNA\$^2\$", "CURSE OF THE UNDEAD YOMA", "GALAXY FRAULEIN",

"YUNA", "IDOL PROJECT", "COMPILER, "GUNDAM W" Y "AKAZUKIN CHACHA"  
SON VISIONADOS DURANTE EL TIEMPO QUE  
SE SUPONE DEBERÍA UTILIZAR EN PROGRAMAR ;).

¡REGISTRE WZONKA-LAD y sufrague mi aficción al manga! ;)

--> Anuncio comercial gratuito <--

¡Disney es una m\*erd\*! ¡PÁSESE AL ANIME, YA! ;)

Dirección Email : vhelin@cc.hut.fi

Correo postal : Ville Helin  
Suomenlinna c54 b14  
00190 Helsinki  
Finlandia

Páginas Web : <http://www.hut.fi/~vhelin>  
^  
Página con información sobre  
Wzonka-Lad y otros temas "normales"  
  
<http://www.niksula.cs.hut.fi/~tursas>  
^  
Para la gente que sea capaz de leer el finlandés.  
Eche una mirada a mi colegio sobre la página Web ;)

## 1.27 Palabras finales

Si piensa que puede mejorar algunas partes  
del programa, por favor, hágamelo saber.

Necesito ayuda ;)

Si alguien dispone de información interesante sobre el cuarto canal de  
sonido de la GB, bueno, creo que sería de utilidad que yo pudiese  
aprovecharla para utilizarla en este programa ;).

Y, por favor, que nadie tema confesarme que oculta documentación de  
interés sobre las interrupciones: por favor, ¡envíemela! y no tomaré  
represalias ;).

¿Y alguien tiene información sobre 'HuCl mapper (\$ff)'?

¡Por favor, escríbame si encuentra un cartucho de 1.0/1.1/1.2/1.5/2.0~MB!

## 1.28 Wzonka-Lad

---

¿Porqué le he puesto este nombre tan extravagante? Algunos piensan que Wzonka corresponde a "Game" y Lad a "Boy" en finlandés, pero ¡no es así! Wzonka-Lad es el primer nombre que me vino a la cabeza cuando tuve que elegir un nombre para este emulador: a menudo me gusta dar nombres de esta forma aunque parezca el acto de un lunático ;). Aún así, es mucho mejor que nombres como "MagiGB", "GoggleBoy" o "AmiGameBoy"... ¡vaya!, no tan bueno como GoggleBoy, pero no está mal ;).

## 1.29 Editor de paleta para Wzonka-Lad 1.05

### Generalidades

El editor de paleta

Prestaciones

Compabilidad

Requerimientos

Historia

Modo de empleo

Botones

.iff

- Load (Cargar)  
Carga la paleta de color de un fichero IFF:  
sólo se utilizarán los 8 primeros.

.prefs

- Load (Cargar)  
Carga la paleta de color  
de un fichero .prefs de Wzonka-Lad
- Save (Guardar)  
Guarda la paleta de color utilizada  
en un fichero .prefs de Wzonka-Lad.

.cfg

- Load (Cargar)  
Carga la paleta de color  
de un fichero .cfg de VGB.
- Save (Guardar)  
Guarda la paleta de color  
en un fichero .cfg de VGB.  
Tenga en cuenta que  
las etiquetas -xc(0-3)  
serán empleadas.

Colours (Colores)

---

- Obtain (Obtener)  
Obtiene los colores (paleta) utilizados por el emulador  
Wzonka-Lad  
.  
Para ello debe estar  
Wzonka-Lad  
ejecutándose o sino  
este botón estará desconectado (sombreado). También  
debe disponer de la versión 0.90 o superior  
del emulador.

#### Fondo y colores de los sprites

- Interpolate (Interpolar)  
Genera los dos colores intermedios entre el primero y el último, para obtener una gradación suave de sombras.
- <  
Copia el color de la columna de la izquierda en la columna de la derecha.
- >  
Copia el color de la columna de la derecha en la columna de la izquierda.
- R (R)  
Cambia la cantidad del componente rojo del color.
- G (V)  
Cambia la cantidad del componente verde del color.
- B (A)  
Cambia la cantidad del componente azul del color.

## 1.30 Modo de empleo

Para alterar los valores de los colores, utilice las barras deslizantes  
e  
interpole  
y  
copie  
con los botones disponibles. Para intercambiar los  
datos de color con procesos externos, guárdelos, cárguelos u  
obténalos  
con los botones correspondientes.

Puede verificar el efecto de la paleta de color actual en la ventana de juego del propio emulador gracias a las dos imágenes de ejemplo situadas en la parte inferior de la ventana del "Wzonka-Lad Palette Editor". Tenga en cuenta que si su pantalla del Workbench no tiene suficientes lápices disponibles, alguno de los colores no se mostrará correctamente: utilizando el emulador con una pantalla o con el modo gráfico AGA este problema no se produce, al no estar limitado a las características de la

pantalla del Workbench.

## 1.31 Historia

1.05 (05.12.97)

Añadida la extracción de la paleta de un fichero IFF. Cuando el programa no hace nada, el uso de la CPU es sólo de un 20% de lo normal.

Corregido un error que causaba que el programa editor fracasase cuando intentaba localizar al emulador Wzonka-Lad.

1.04 (17.10.97)

El mapa de bits de fondo es una línea de barrido menos de la debida. Cuando se presiona el botón de copiar colores, los valores RVA (RGB) no eran copiados si el color visible en la pantalla del Workbench era el mismo en ambas unidades.

1.03 (10.10.97)

Corregido un grave error en las rutinas gráficas. Si se detecta SO~3.1 y hardware para la conversión de bloque a planar, las imágenes de ejemplo serán dibujadas con la función WriteChunkyPixels() en lugar de la función WritePixelFormatArray8(). Simplificado muchísimo el código que permite la sensibilidad al tipo de letra utilizada por parte de la interfaz gráfica. Cambiadas las imágenes de ejemplo. Primera versión de distribución pública.

1.02 (04.10.97)

Ahora el directorio .prefs es tomado del fichero Wzonka-Lad.prefs.

1.01 (04.10.97)

Añadida sensibilidad de la interfaz a la tipografía.

1.00 (04.10.97)

Versión inicial para pruebas beta.

## 1.32 Requerimientos

Wzonka-Lad Palette Editor necesita...

- SO 3.0.
- Los tipos de letra Wzonka.font, Zapot.font o Topaz.font.
- Un ratón ;).

Si desea editar los ficheros .prefs de Wzonka-Lad, necesitará algunos generados previamente por Wzonka-Lad. Tenga en cuenta que el editor de paleta no puede crear ficheros .prefs de la nada y que además estos ficheros contienen más datos que los propios de la paleta de color.

## 1.33 Compatibilidad

---

"Wzonka-Lad Palette Editor" es compatible con todas las versiones del emulador ←

Wzonka-Lad

. La compatibilidad VGB ha sido ampliada de forma importante para soportar la mayoría de las opciones y valores de color.

Etiquetas de color soportadas de los ficheros .cfg de VGB:

-c(0-3)	-bc(0-3)	-backgroundcolor(0-3)	color de fondo
	-wc(0-3)	-windowcolor(0-3)	color de la ventana
	-sc(0-3)	-spritecolor(0-3)	color de los sprites

Nombres de color soportados para los ficheros .cfg de VGB:

yellow, green, brown, black, cyan, red, white, pink, blue,  
orange, magenta, dkcyan, dkmagenta, dkcyan, dkgreen, dkred,  
dkblue, gray and dkgray.

Nota del traductor:

amarillo, verde, marrón, negro, cian, rojo, blanco, rosa, azul,  
naranja, magenta, cian oscuro, magenta oscuro,  
cian oscuro, verde oscuro, rojo oscuro,  
azul oscuro, gris y gris oscuro :).

¡ATENCIÓN! No tengo información exacta sobre el valor (formato de 24~bits) para los colores gris y gris oscuro, así que he utilizado mi imaginación para soportarlos. Si usted conoce dichos valores reales (o cualquier cosa, porque estoy totalmente perdido con la lista anterior), por favor escíbame  
.

¡ATENCIÓN! ~-wc(0-3) y -windowcolor(0-3) son ignorados si las etiquetas -c(0-3), -bc(0-3) o -backgroundcolor(0-3) son encontradas. En caso contrario, el color de fondo es obtenido de las etiquetas de color para la ventana.

¡ATENCIÓN! ~Como Wzonka-Lad no soporta la edición de los colores de la ventana, los colores de fondo son utilizados también como colores de ventana.

## 1.34 Editor de paleta para Wzonka-Lad

La gente que no está interesada en modificar los valores del color (paleta) pueden olvidarse del programa "Wzonka-Lad Palette Editor", pues el emulador funcionará sin problemas y con un buen aspecto. Pero aquellos que quieren crear esquemas de colores salvajes para diferentes juegos pueden plasmar sus gustos perfectamente con esta herramienta.

Olvide los poco imaginativos valores hexadecimales. "Wzonka-Lad Palette Editor" le permitirá gracias a todos sus controles e imágenes de ejemplo

una edición fácil y rápida de la paleta de color.

## 1.35 Prestaciones

Wzonka-Lad Palette Editor ofrece...

- Utilización de un sistema inteligente de reserva/liberación del lápiz para obtener mejores resultados.
- La posibilidad de seleccionar y editar los colores usados por el emulador Wzonka-Lad.
- Código 100% en ensamblador.
- Un programa gratuito ;). No necesita fichero llave para poder usarlo al 100% de sus prestaciones.
- Totalmente multitarea.
- Ventana sensible a la tipografía utilizada.
- Ejecución en una ventana del Workbench.
- Visualización de los resultados en tiempo real sin necesidad de poner en marcha el emulador.
- Soporte de los ficheros .prefs (Wzonka-Lad) y .cfg (VGB).
- Una interfaz basada en la biblioteca "gadtools.library".

## 1.36 Historia

0.98 (23-Ene-98)

Optimización de la emulación de la CPU (especialmente en las versiones FAST y WARP), DMA e interrupciones. Corregido unos pequeños errores en la emulación GB-Z80. Corregidas (de forma masiva) las interrupciones, y así por ejemplo ;;'Samurai Shodown', 'Space Invaders' y 'Worms' han vuelto a funcionar!! Añadido el estado LCD dependiente de la protección de la RAM. Corregido el error en la inversión del sprite y así por ejemplo ;'Bubble Bobble 2', 'Castlevania' y 'R-Type 2' funcionan correctamente! Optimizado el modo de audio 'y' Hz. La ventana informativa sobre el cartucho muestra ahora el tipo de ROM utilizado. ;;'Final Fantasy Mystic Quest' funciona!! Cargar un cartucho con las preferencias guardadas anteriormente ya no hace aparecer las preferencias visuales.

0.97 (23-Dic-97)

Si una pantalla CyberGfx era utilizada por defecto, el gestor no era reconocido correctamente al arrancar el programa. Añadido un tercer ejecutable (WARP). Ahora sólo se guarda la paleta y la variable 'x' cuando se guardan las preferencias en ROM.  
;Versión "Feliz Navidad"! ;)

0.96 (06-Dic-97)

Añadido soporte directo de CyberGfx con autodetección; ahora el modo de pantalla SO funciona con una tarjeta gráfica que sea soportada por la biblioteca "cybergraphics.library". Eliminada la traducción en español del paquete de distribución Wzonka-Lad y colocada en un archivo separado. Añadido un nuevo modo de emulación del sonido; ahora la cadena de información AHI soporta millones (!) de Hz. Cuando el emulador no hace nada,

el uso de la CPU es tan sólo de un 20% de lo normal. Ahora los modos Screen-> Mode-> Full y x/153 utilizan la misma rutina de visualización. Eliminadas las capturas de la RAM y ficheros .sav de ejemplo, ya que me han llegado noticias de que es ilegal su distribución.

0.95 (16-Nov-97)

Corregidos algunos errores en el fichero Amigaguide: gracias a D. Domínguez por informarme de ello. Añadida documentación en español ¡traducida por el mismo colega! Ahora el modo de pantalla es actualizado si el gestor de pantalla del SO está activado y un nuevo modo es seleccionado. ¡Acelerado en gran medida el gestor de pantalla del SO x/153!

0.94 (12-Nov-97)

El camino de acceso a los ficheros .prefs debía de ser como máximo de 30 caracteres de largo: corregido para que admita hasta 120. Alteradas las dimensiones de la ventana de menú. Añadida línea de estado del emulador en la ventana de menú. Añadidos finalmente los modos AGA PAL y AGA NTSC.

0.93 (01-Nov-97)

Ahora parece funcionar correctamente, así que he restaurado el código "iconstartup.i". ¡¡¡Corregido un problema de compatibilidad importante!!!

0.92 (25-Oct-97)

Un gravísimo error provocaba que Wzonka-Lad fallase en sistemas que no dispusiesen del fichero llave Wzonka-Lad.KEY. Rutinas de reserva y liberación de memoria infalibles. Ahora la ventana de juego no parpadea después de que un juego ha sido puesto en marcha. Versión "corrección rápida de errores".

0.91 (24-Oct-97)

Corregido un error en (y acelerado) el gestor de la paleta de la ventana. Borrado el fichero guía para el editor de paleta de Wzonka-Lad, pues ha sido integrado en la propia documentación del emulador (en este documento). ¡Optimizadas muchísimo los modos Window 320x?, 320x144 y 320x288! El fichero que simula la RAM mantenida con batería es vaciado si un juego con esta prestación es cargado, pero puesto en marcha. Ampliadas las dimensiones de la ventana de juego. Añadido un botón de cierre en la ventana de preferencias. Ahora la ventana de preferencias no se abre en primer plano al poner en marcha el programa. La rutina de carga de las preferencias de una ROM soporata ahora las preferencias versión 0.83 y anteriores. Añadida emulación de la última interrupción - interrupción serial. Optimizada la emulación de la CPU en la versión del emulador rápida. Luca Longone ha diseñado un nuevo icono para "Palette Editor". ¡CONSULTE LA DOCUMENTACIÓN!

0.90 (14-Oct-97)

¡He vuelto a escribir la interfaz gráfica completamente! Ahora se utiliza la biblioteca "gadtools.library" en lugar de imágenes diseñadas a medida. Corregido algunos errores raros en la interfaz del usuario. La rutina de carga GBS ya no genera esas dos advertencias cuando se carga un fichero de datos no comprimido y ahora se comporta mucho mejor. El filtro por hard es ahora devuelto a su estado original durante la pausa si el sonido está activado. Eliminado el código "iconstartup.i" pues

de forma totalmente inesperada producía advertencias con Enforcer. El emulador puede aún ejecutarse desde un icono, pero se necesita un guión AmigaDOS (por defecto, así se hace). Añadido el soporte de la RAM mantenida con batería (VGB, AmiGameBoy), un ejecutable separado para editar la paleta de color del emulador, soporte indirecto de tarjetas gráficas a través de un modo de ventana, un selector de la calidad de audio y un sencillo selector de camino de acceso a ficheros/directorios. El modo WIN+SCR es sustituido por gestor de pantalla Window que permite una ventana sobre el Workbench, ¡que incluso puede ser redimensionada! ¡El emulador se ejecuta ahora sobre el Workbench! Sustituido el antiguo esquema de ventana por uno nuevo. Ahora cada gestor reserva su propia memoria a utilizar, en contra de lo que hacían versiones antiguas donde toda la memoria que pudiesen requerir era reservado al arrancar el emulador, reduciendo los requerimientos de memoria. Ahora todos los modos AGA permiten los máximos valores de refresco. Eliminados todos los errores de las capacidades de depuración. ¡CONSULTE LA DOCUMENTACIÓN!

0.83 (10-Ago-97)

Corregidos algunos errores de audio y uno muy importante que afectaba a las interrupciones. Corregido un pequeño error en la emulación del sistema de control: por ejemplo, el juego Rolan's Curse 2 ahora funciona \*mucho\* mejor. Aceleradas las rutinas de audio otra vez más.

0.82 (27-Jul-97)

Optimizadas las rutinas de emulación de sonido. Corregidos algunos pequeños errores de sonido. Corregido un error fatal en las interrupciones que provocaban que las interrupciones del temporizador se produjesen cinco veces más lentas de lo normal. El sonido suena ahora mucho mejor con juegos como Super Mario 1 y Mega Man~2 entre otros.

0.81 (21-Jun-97)

Mejorada la emulación de sonido y corregidos algunos errores del sonido e interrupciones. Ahora la frecuencia de mezcla seleccionada para el sonido es utilizada y guardada con las preferencias. La frecuencia era antes siempre 4410~Hz, pero ahora seleccionando valores más altos, se mejora mucho la calidad del sonido. ¡Los juegos con sonido sonarán \*mucho\*, mucho mejor!

0.80 (08-Jun-97)

Fuertemente mejorada la velocidad de manejo de la memoria de la GB, pero el emulador ahora necesita 256 KB más. Corregido un raro error en el intercambio de bancos ROM. Los modos AGA ya no se apropian la interrupción del sistema VBR, pues ahora sólo se utiliza el sistema de resorte ("hooking") para permitir una mejor multitarea. Añadido nuevo valor FRAME SKIP - ALL (los gráficos no se mostrarán). Lennart ha actualizado el guión instalador. Aceleración de la emulación del comando DAA (en el ejecutable versión completa). Corregido el nº de versión del conversor de ficheros .prefs a .cfg. Añadido conversores de formatos .gbs a .sav y .sav a .gbs. El sonido (y el fichero llave) ahora es soportado. Añadida una ventana de preferencias de sonido para utilización de los usuarios registrados.

0.64 (01-May-97)

Versión "Feliz Primero de Mayo a Todo El Mundo" ;). Corregido un error en la inversión del sprite (un error debido a una optimización rápida). Corregido un error en el modo SCREEN, así que no debería aparecer más basura en la visualización.

0.63 (27-Abr-97)

Eliminada la biblioteca "lowlevel.library" del paquete por razones de copyright. Ahora los modos de pantalla

Now the screenmode is fetched again from the preferences (I blew it up in the previous version). Emulation can now also be paused by pressing esc. Speeded up 144/144 and 1/144 modes (WIN+SCR & SCREEN) a little. Tweaked the AGA modes, too.

0.62 (12-Abr-97)

Añadida emulación limitada de la CPU Z80 para aquellos que desean mayor velocidad. ¡Ahora ZELDA, SUPER MARIO 2 y FISH DUDE entre otros no se ven afectados por el reinicio del contador! Corregida una palabra corrupta de la tabla de inversión x de los sprites, lo que debería redundar ahora en un mejor aspecto. ¡Añadido nuevo menú con los diez juegos favoritos!: consulte la documentación para más información. Añadido botón de reinicio del color (valores por defecto) en la ventana del editor de color.

0.61 (05-Abr-97)

Ahora usted puede cargar una imagen ROM suministrando el nombre como argumento desde la línea de comandos (CLI/Shell). Combinadas y mejoradas las rutinas de interrupciones de las versiones 0.59 y 0.60. Optimizada la emulación de CPU.

0.60 (02-Abr-97)

Ahora los iconos por defecto tienen el aspecto SO 2.0 si el sistema NewIcons no es utilizado. Añadido soporte del joystick SEGA de dos botones y de joystick normal. Reescritas las rutinas de entrada de datos y mejoradas muchísimo las secciones que hacen uso del SO. Acelerada la emulación y reescrita la parte referente a interrupciones, lo que puede afectar a algunos juegos. Mejorada la emulación del código Z80. Ahora los valores FRMSKIP, RENDER y REFRESH son guardados con las preferencias de color (independientes del cartucho). Wzonka-Lad ahora es shareware.

0.59 (22-Mar-97)

Corregida rutina de carga rápida y eliminados errores. Modos AGA 1/144 tienen ahora límite de 50 fps (no probado) ;).

0.58 (21-Mar-97)

Corregido un error de enmascaramiento de sprite en el modo AGA 1/144. Añadido soporte del pad de control SEGA y mejorada la autodetección del dispositivo de control. Añadido el menú de los 10 cartuchos más recientes. Acelerados los modos AGA 1/144 y añadida la ausente emulación de ventana h/w. Manejador de teclado programado finalmente para cada modo de pantalla. Corregido un posible error de reserva de tipo de letra, las cadenas de versión (en ambos ejecutables y en el fichero guía) y algunos errores raros de la interfaz gráfica.

0.57 (02-Mar-97)

Añadida activación automática de ventana en modo KEYBOARD. Ahora los caminos de acceso a los directorios CARTRIDGE (cartucho), Prefs (preferencias) y GBS son guardados con las preferencias universales. Rutinas de carga de valores por defecto del directorio de preferencias. Añadidos botones de cierre en las ventanas CARTRIDGE INFO (información sobre el cartucho), PREFERENCES (preferencias), ABOUT (información sobre

el programa) y COLOUR EDITOR (editor de color). Cambiada la imagen patrón de fondo ;). Añadida la tecla P para la función de pausa si el sistema de control utilizado es el teclado. Corregido un error en las rutinas para guardar ficheros GBS utilizando la sub-biblioteca XPK NONE. El editor de color ahora acepta fichero .cfg de la VBS. Los botones de las ventanas COLOUR EDITOR y PREFERENCES están sombreados cuando el emulador está en marcha. ¡Luca Longone ha corregido los iconos de cajón! (que accidentalmente estropeé) ;). Lennart Johannesson ha actualizado el guión de instalación. Acelerados ligeramente todos los modos gráficos. Ahora las pantallas utilizan el atributo SA\_AutoScroll. Movido S:WzonkaLad.prefs a ENVARC:Wzonka-Lad.prefs a petición popular. Añadido gestor de pantalla AGA (sin terminar).

0.56 (03-Feb-97)

Añadido un nuevo gestor de pantalla e introducido un nuevo modo de emulación de gráficos. Añadido un botón de reinicio a la barra de menú. Añadido una ventana para edición del color y la posibilidad de guardar los colores de forma universal e independiente del cartucho. El gestor de pantalla SCREEN ahora hereda el modo de pantalla principal. El gestor de pantalla SCREEN ahora funciona correctamente con todos los modos. El botón de pausa del joypad ahora es utilizado. Eliminada la prioridad de la ventana sobre los sprites, ya que algunos juegos son víctimas de sprites invisibles en la ventana. Añadida emulación de Echo RAM. Añadido salto a primer plano automático de la pantalla en el modo SCREEN+JOYPAD.

0.55 (18-Ene-97)

Añadida la salvaguarda de la posición de la ventana al guardar las preferencias. ¡Añadido guión instalador de Lennart Johannesson! ¡Gracias! Corregido error en el botón de cancelación de la petición de modo de pantalla. Reordenadas las teclas otra vez (!). En este momento el emulador funciona correctamente en un Amiga 1200 (diez horas de pruebas pueden dar fé de ello). Primera versión subida a Aminet.

0.54 (15-Ene-97)

Versión compatibilidad turbo. Corrección de errores en la emulación de interrupciones y Z80. Una vez más he reordenado las tecla para impedir el error de teclado del A1200. Corregido un error en la prioridad de sprites. Añadida una petición de modo de pantalla. ¡Modificado el formato de fichero GBS!

0.53 (10-Ene-97)

Corregido un error de refresco en la ventana de depuración. Corregidos algunos errores importantes en la emulación Z80 y h/w. Versión ";Zelda ya funciona! ;)

0.52 (08-Ene-97)

Corregidos algunos errores de la emulación Z80. Añadidos nuevos iconos de Luca Longone. Reordenadas las teclas y botones para mejorar la emulación ;). Corregido un error en la rutina de carga de ficheros GBS. Añadido soporte de (des)compresión para cartuchos y ficheros GBS. Acelerada la presentación de información de depuración e información del cartucho. El aspecto visual ha cambiado algo, debido a la adición de una ventana de preferencias. Corregido un error que producía el cuelgue del programa al salir de éste. Añadidas rutinas primitivas para guardar las preferencias. Añadida opción de saltar cuadros o fotogramas.

0.51 (03-Ene-97)

Acelerada la velocidad de emulación Z80. Añadidos iconos de Rickard Sandgren en el directorio 'Icons'. Cambio de Asmone a PhxAss, debido a un error localizado en el primero que no me ha hecho mucha gracia. ¡Bah! Añadido cambio de banco de RAM. Ahora al volver a llamar a la petición conserva el camino. El emulador puede ser puesto en marcha desde el WB. He dibujo yo solito un icono tipo NewIcon ;). Corregidos algunos errores variados en la interfaz de usuario. Añadido posibilidad de cargar y guardar capturas de la RAM.

0.50 (30-Dic-96)

Implementado el código para cambio de bancos con tabla de búsqueda. ¡Juegos multibancos acelerados! Corregidos algunos errores más de la emulación Z80. Ahora utiliza la función OpenWindowsTags() y soporta el modo "aspecto 3D", así que ya no necesita más MultiCX ;). ¡Gracias a Johan Sandgren por esta corrección! La corrección del aspecto de los nuevos botones es del hermano de Johan, Richard (aún así, no he aplicado todas las modificaciones sugeridas). De todas formas, ¡gracias por la ayuda y apoyo! ;)

0.49 (28-Dic-96)

Corregido un error en la paleta de sprites (informe de Morgan Johansson). Ahora requiere 1 MB más de memoria para la tabla de cambio de bancos, aunque aún no se utilicen. Corregidos algunos errores y acelerada la emulación del procesador Z80.

0.48 (26-Dic-96)

Añadida emulación para sprites en color y una versión amigaguide de la documentación.

0.47 (25-Dic-96)

Reescrita las rutinas gráficas. Ahora es más rápida (mucho más rápida en máquinas lentas) y mejor. Añadida emulación para inversión "x" e "y" de sprites.

0.46 (15-Dic-96)

Añadida emulación para la ventana h/w gameboy.

0.45 (11-Dic-96)

Corregidos algunos errores y ¡añadido controlador de teclado!

0.44 (06-Nov-96)

Ahora puede cargar imágenes ROM~gracias al poder de la biblioteca 'reqtools.library' (asumiendo que está instalada en su sistema) ;). Añadidas algunas cosas a la ventana de depuración y mejorado el comportamiento del emulador.

0.43 (30-Oct-96)

Añadida una pequeña ventana de depuración. Modificada la emulación Z80. Ahora es más rápido y seguro. Embellecidas las otras ventanas ;) Encontrados errores irritantes... ;(

0.42 (20-Oct-96)

Primera versión de distribución pública.

---

## 1.37 Sobre este documento...

Traducción al español 1.3 (26.1.98)

Este documento es de copiado y distribución gratuita no pudiendo ser modificado, salvo directamente por el programador de Wzonka-Lad o por el traductor original (o sea, yo :D). Su utilización es siempre bajo la responsabilidad del propio usuario asumiendo éste todos los riesgos: de hecho ni siquiera me hago responsable de la corrección de esta traducción, así que por favor, consulte la documentación original.

Dámaso D. Estévez - Email: [amidde@arrakis.es](mailto:amidde@arrakis.es)  
Traducciones y noticias en español - <http://www.arrakis.es/~amidde/>