

# **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 v0.99.3 to asonde kudasai! . . . . .	1
1.2	Preferencias suministradas . . . . .	2
1.3	Versiones de Wzonka-Lad manipuladas . . . . .	3
1.4	Sobre la versión 0.99.3 . . . . .	3
1.5	Preguntas... y respuestas . . . . .	3
1.6	El fichero llave . . . . .	5
1.7	Emulación del sonido . . . . .	5
1.8	Los tres ejecutables . . . . .	6
1.9	Shareware - O-kane ga takusan hoshii n desu! ;) . . . . .	6
1.10	Menú de los 20 cartuchos más recientes . . . . .	7
1.11	Menú de los 20 cartuchos favoritos . . . . .	7
1.12	Directorio de herramientas . . . . .	8
1.13	Copyrights . . . . .	9
1.14	Instalación . . . . .	9
1.15	¡Lea esta sección antes de hacer nada! . . . . .	10
1.16	Requerimientos . . . . .	10
1.17	Capturas (de la RAM) o 'snapshots' . . . . .	11
1.18	Controles . . . . .	11
1.19	Ventana principal o de menú . . . . .	13
1.20	Preferencias varias . . . . .	14
1.21	Preferencias gráficas/visuales . . . . .	15
1.22	Preferencias de sonido . . . . .	16
1.23	Ventana de preferencias . . . . .	17
1.24	Imágenes ROM . . . . .	18
1.25	Emulación . . . . .	18
1.26	A implementar . . . . .	18
1.27	Información . . . . .	19
1.28	Gracias a . . . . .	19
1.29	El autor . . . . .	20

---

1.30	Palabras finales . . . . .	21
1.31	Wzonka-Lad . . . . .	21
1.32	Editor de paleta para Wzonka-Lad 1.05 . . . . .	22
1.33	Modo de empleo . . . . .	23
1.34	Historia . . . . .	23
1.35	Requerimientos . . . . .	24
1.36	Compatibilidad . . . . .	24
1.37	Editor de paleta para Wzonka-Lad . . . . .	25
1.38	Prestaciones . . . . .	25
1.39	Historia . . . . .	26
1.40	Sobre este documento... . . . .	32

---

## Chapter 1

# Wzonka-Lad

### 1.1 Minna-san! Ichiban yoi Gameboy emulatoru, Wzonka-Lad v0.99.3 to asonde kudasai!

Antes de empezar...

¡Versión 0.99.3! ¡¡Léame!!

¡¡PIRATERÍA!! ;(

Lea esta sección

Requerimientos

Copyrights

Instalación

Shareware

Ventanas

Menú

Preferencias

Preferencias gráficas

Preferencias de sonido

Menús: listas

Los 20 más recientes

Los 20 favoritos

Binarios

Los tres ejecutables

---

Herramientas (cajón)

Editor de paleta

Preferencias suministradas  
 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 Preferencias suministradas

Algunos usuarios han donado paletas (esquemas) de color para usar con el emulador Wzonka-Lad.

Juego	Donado por...	Corregido por mí ;P
Castlevania 1	Kelly Samel	sí
Castlevania 2	Ville Helin	sí ^_^
Contra	Kelly Samel	sí
Final Fantasy Mystic Quest	Ville Helin	sí ^_^
Kirby's Dream Land 2	Ville Helin	sí ^_^
Metroid 2	Kelly Samel	sí
Super Mario Land	Kelly Samel	sí
Zelda	Kelly Samel	sí

¡Gracias a todos los colegas por estas paletas de color! ^\_^

### 1.3 Versiones de Wzonka-Lad manipuladas

Ha llegado a mi conocimiento que un tal Etrigan/sCUMbAGs ha programado un parche para desconectar la ventana de registro de Wzonka-Lad v0.98 (todos lo felicitamos por encontrar la llamada correcta a la rutina `intuition.library/RenderWindowTagList()`) e incluso he visto el ejecutable. Las buenas noticias es que nunca distribuirá al público una versión con el sonido activado porque no dispone de ellas y le gustaba Wzonka-Lad ;), pero lo malo es que el propio parche modifica la leyenda del copyright original del emulador.

Como parece que terceras partes están interesadas en reventar los ejecutables, es casi seguro que el día en que deje de desarrollar Wzonka-Lad se encuentre ya muy, muy cercano...

¿Quieren hacer parches?...~¡vale!...~¡quieren ahora "agenciarse" ficheros llave!...~¡estupendo!...~¡pero me temo que el chollo se os va a acabar, tíos! ¡porque a este paso ya no habrá más parches ni versiones pirateadas ni generadores de llaves para nuevas versiones... porque un parche más... y Wzonka-Lad será historia.

Recuerde, que cada fichero llave está individualmente codificado, de manera que cada llave puede ser rastreada y así localizar al usuario original. Evidentemente se puede alterar los datos del fichero llave... pero probablemente no funcione. También se puede cambiar el nombre, ¡sí!... y aún así poder identificar al usuario con un 99.999% de probabilidades.

¡Que tenga un buen día! Yo ya he avisado suficientemente...

### 1.4 Sobre la versión 0.99.3

Recuerde, cuando utilice Wzonka-Lad, que usted asume todos los ←  
riesgos y  
responsabilidades de lo que pueda suceder en su equipo.

Recuerde al actualizar el emulador que ¡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!!

¡ATENCIÓN! ¡Verifique los  
nuevos precios de registro  
! ^\_^ ¡Ahora son  
mucho más baratos!... ¡¡de manera que cualquiera puede registrarse!!!

### 1.5 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). Tenga en cuenta que algunos problemas sólo se solucionan con Gfx -> Mode -> Full, pero normalmente Gfx -> Mode -> x/153 es suficiente.
- 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, ¡ lo pedido no es tanto !
- P: Si dibujo unos iconos MahongWB/Wunderbaum para Wzonka-Lad, ¿obtendría un fichero llave gratis?
- R: ¡Sea realista! Luca Longone ya 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! O si logra impresionarme mucho... ^\_^

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

R: ¡No! Sólo acepto dólares EE.UU. (US\$) y, si se trata de usuarios finlandeses, marcos finlandeses (FIM).

## 1.6 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). Además ¡también podrá utilizar los pad de la consola Amiga CD\$^3\$\$^2\$ y SEGA, más de tres sub-bibliotecas XPK y cargar/guardar ficheros GBS cuando se registre!

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

## 1.7 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>  
(página base del sistema de audio AHI)  
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.

Con algunos juegos este canal funcionará correctamente, pero con otros no... es cosa suya, verificar con cuales ocurre esto.

¡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 resultandos, 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!

¡ATENCIÓN! Debido a la forma de funcionamiento de  
 los ejecutables FAST y WARP, es mejor  
 que utilice con ellos el modo 'y Hz'.

## 1.8 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 pueden 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).

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

## 1.9 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').

Fichero llave por...	Enviándome usted...	Finlandeses	Los demás
-----	-----	-----	-----
email	email/correo postal	50 FIM	10 US\$
correo postal	email/correo postal	70 FIM	14 US\$
correo postal	email/correo postal + disco	60 FIM	12 US\$

Nota del traductor: los finlandeses deberán pagar con  
 coronas finlandesas (FIM) mientras que los demás  
 deberán pagar con dólares EE.UU. (US\$).

Envíeme el dinero a la siguiente dirección:

Ville Helin  
Suomenlinna c54 b14  
00190 Helsinki  
FINLAND                      <- Finlandia

O ingr eselo en mi cuenta bancaria,  
y env eme una copia del recibo de dicho ingreso:

Merita, 1009 Helsinki  
100950-474070

Tambi n puedo cambiar un fichero llave por alguna revista manga o una cinta de video anime NTSC/PAL original con subt tulos en ingl s, pero en estos casos tendr  que ponerse en contacto conmigo en primer lugar.

Prestaciones s lo disponible para usuarios registrados

- \* Sonido
- \* C digos parche GameGenie,
- \* Guardar y cargar ficheros GBS  
(captura en tiempo real de los contenidos de la RAM),
- \* Poder disponer de m s de tres sub-bibliotecas XPK,
- \* Uso de pad de CD32 y SEGA.

Si alguna vez llego a ver una versi n pirateada de Wzonka-Lad o un fichero llave distribuido p blicamente, dejar  de trabajar en el programa. Registr ndose no s lo dispondr  de las prestaciones que faltan, sino que ;tambi n apoyar  el desarrollo para Amiga!

## 1.10 Men  de los 20 cartuchos m s recientes

Esta lista s lo est  disponible a trav s de la ventana de men 

: se

mostrar n en ella los 20 cartuchos (en realidad, im genes de cartuchos) cargados m s recientemente. Al seleccionar una entrada de dicha lista, se proceder  a (volver a) cargar el cartucho correspondiente.

;ATENCI N! S lo se guardar n con esta lista 15 caracteres del fichero, as  que utilice nombres cortos. Perc tense tambi n que los datos son cargados desde el directorio seleccionado por defecto para contener las im genes ROM.

La lista se guardar  en el fichero de preferencias al salir.

## 1.11 Men  de los 20 cartuchos favoritos

Esta lista es s lo accesible a trav s de la ventana de men 

: este men 

---

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

Dentro de este menú puede colocar sus (20) 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/"!!!

## 1.12 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]

## 1.13 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 comunicármese ;).

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

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

Wzonka-Lad

.

## 1.14 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 (95lenjo@ostrabo.uddevalla.se) el guión instalador: sin él no dispondríamos de la opción de una instalación automática ;). ¡Saludos!.

## 1.15 ¡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 escríbame una o dos líneas.

Pero escríbame 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).

## 1.16 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...

- Fichero llave para poder oír el sonido.
  - Un joystick compatible CD32.
  - La biblioteca "lowlevel.library" para el uso de las rutinas de soporte del joystick compatible CD32.
  - La biblioteca "controlpad.library" si está usando como alternativa un joystick 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!
  - Una 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.

## 1.17 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

.

## 1.18 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
-----
```

Si dispone del fichero llave, puede utilizar las siguientes teclas, que se encuentran activas en cualquier modo de control:

GBS TEMPORAL:	1	2	3	4	5
GUARDAR GBS:	F1	F2	F3	F4	F5
CARGAR GBS:	F6	F7	F8	F9	F10

Tenga en cuenta que estos cinco ficheros GBS serán guardados en la unidad asignada 'T:' y que recibirán los nombres de Wzonka-Lad.RT.GBS(1-5).GBS: serán borrados todos ellos al salir de Wzonka-Lad.

## 1.19 Ventana principal o de menú

ROM

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

GBS

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

¡Eche una ojeada a la sección dedicadas a los  
controles  
de la emulación

para poder utilizar durante ésta las teclas para cargar y guardar  
ficheros GBS!

Edit (Editar)

- Botón "Gfx" (Gráficos)  
Preferencias  
gráficas
- Botón "Sfx" (Sonido)  
Preferencias de  
sonido

- .
  - Botón "Prefs" (Preferencias)
    - Preferencias
      - universales
- .
  - Botón "Misc" (Miscelánea)
    - Preferencias
      - varias
- .

Otros elementos

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

## 1.20 Preferencias varias

Misc (Miscelánea)

- Botón binario de verificación "Multitasking" (Multitarea)
  - Existen dos procedimientos de control de la multitarea: con el botón binario de verificación no activo se desconectará la multitarea (o sea, se ejecutará la función `exec.library/Forbid()` al iniciar el ciclo de emulación y `exec.library/Permit()` al terminarlo) para ganar algo de velocidad. Desactivar la multitarea y activar el sonido no es recomendable, a pesar de que he probado esta combinación y parece funcionar correctamente ^\_^.
- Botón binario de verificación "OS screen speed limit" (Limitar velocidad de pantalla del SO)
  - Utiliza la función `graphics.library/WaitTOF()` para sincronizar la generación de la pantalla con el haz de electrones. Utilice esta opción sólo si dispone de un Amiga rápido y con juegos que corran demasiado rápido sobre la pantalla del SO que utiliza.

GameGenie patch code (Código parche GameGenie)

- <Los tres campos de texto>
  - Son para escribir tres dígitos o letras (en mayúsculas) en cada uno de ellos. Actualmente sólo los códigos GameGenie de la versión más antigua son soportados (por eso son necesarios nueve dígitos).
- Botón "Patch" (Parche)
  - Parchea el fichero ROM con el código suministrado.

¡NOTA! Puede usar varios trucos (parches) con una misma ROM de forma consecutiva siempre que no altere la misma posición de memoria. Para deshacer las modificaciones basta

con que vuelva a cargar el fichero ROM original.

## 1.21 Preferencias gráficas/visuales

### Mode (Modo)

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

### Driver (Gestor)

#### AGA

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

#### Screen (Pantalla)

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

#### Window (Ventana)

- Opción "Solid" (Fija)  
Utiliza una ventana fija de 160x144.
- Opción "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

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

### Colours (Colores)

- Botón "Obtain" (Obtener)  
Obtiene los colores del programa  
Palette Editor

.

## 1.22 Preferencias de sonido

### Master (Principal)

- Botón binario de verificación "Audio"  
(Des)Activa el sonido.
- Barra deslizable "Volume" (Volumen)  
Modifica el volumen general (rango comprendido entre 1 y 16).

### Audio

#### Quality (Calidad)

- Opción "High" (Alta)  
Para obtener la mejor calidad de sonido disponible: opción lenta.
- Opción "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.

- Opción "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  $y = 60$  (?).

¡ATENCIÓN! Los efectos que cambian en tiempo real por ejemplo para el canal  $n^{\circ} \sim 3$  (muestra) no pueden oírse en este modo ya que el buffer de la muestra (sonido digitalizado) es actualizado más de 60 veces por segundo (habitualmente 100 veces más rápido o aún más).

### Channels (Canales)

- Botones binarios de verificación "1", "2", "3" y "4"  
(Des)Activan los canales  $n^{\circ} 1, 2, 3$  y  $4$  respectivamente.

### AHI mode (Modo AHI)

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

### Variables

- Barra deslizable "y"  
Admitiendo valores de 1 a 60, esta variable controla el  $n^{\circ}$  de veces por segundo que deben actualizarse los registros de sonido: valores altos producirán un mejor sonido, pero ralentizarán la emulación.

## 1.23 Ventana de preferencias

### Paths (Caminos)

- Campo de texto "ROM"  
Define el camino de acceso a las imágenes ROM.
- Campo de texto "GBS"  
Define el camino de acceso a los ficheros GBS.
- Campo de texto "Prefs" (Preferencias)  
Define el camino de acceso a los ficheros de preferencias .prefs de cada ROM.
- Campo de texto "Battery" (Batería)  
Define el camino de acceso a los ficheros .sav (RAM mantenida con batería que incorpora alguna ROM).
- Botones "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)

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

#### GBS

- Opción "On" (Sí)  
Se utiliza la sub-biblioteca XPK seleccionada para comprimir los ficheros de captura de la RAM.
- Opción "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)

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

la variable 'x'.

RAM

Battery (Batería)

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

## 1.24 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 ;)

## 1.25 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

.

## 1.26 A implementar

Adiciones inminentes...

- Corregir todos los errores y fallos existentes.
- Mejorar la calidad de sonido.
- Programar un gestor de sonido que acceda directamente al chip Paula del Amiga para ganar velocidad y calidad

- en máquinas que no dispongan de tarjetas de sonido.
- Mayor compatibilidad.
- ¡Acelerar los gestores Cybergraphics muchísimo!

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.

## 1.27 Información

- Código 100% ensamblador.
- Ensamblado con PhxAss MC680x0/68851/6888x Macro Ensamblador 4.37 Copyright 1991-97 de Frank Wille. ¡Gracias Frank!
- 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).
- Instrucciones de temporización GB-Z80 100% soportadas.
- Utiliza opcionalmente la biblioteca Sega ControlPad Copyright ©1995 de Joseph Carlson y Randall Richards <xrichard@csu.fullerton.edu>.

¡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!

## 1.28 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. ¡Sigue así!

--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.

--De forma especial, y secretamente, quiero dar las gracias a un individuo anónimo!~;) ¡Gracias! 8D

--¡Muchísimas gracias a [TOP SECRET] por la documentación en francés! ^\_^

--¡Felicidades a Tim Favro por la mejor carta de registro que jamás ha pasado por mis manos! ^\_^

--Y a todos los demás que me han dado ánimos para continuar el trabajo. ¡Saludos!

## 1.29 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.

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",  
 "MAHOU TSUKAI TAI", "AIKA", "ADVENTURE OF KOTESU",  
 "DNA\$^2\$", "CURSE OF THE UNDEAD YOMA", "GALAXY FRAULEIN",  
 "YUNA", "IDOL PROJECT", "COMPILER", "GUNDAM W", "AKAZUKIN CHACHA"  
 "VISION OF ESCAFLOWNE", "THOSE WHO HUNT ELVES" y  
 "NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND"  
 SON VISIONADOS DURANTE EL TIEMPO QUE  
 SE SUPONE DEBERÍA UTILIZAR EN PROGRAMAR/ESTUDIAR ;).

¡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 la página Web sobre mi colegio ;)

### 1.30 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!

### 1.31 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 ;).

## 1.32 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.

### 1.33 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 obténgalos 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.

### 1.34 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 WritePixelFormat8(). 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.

## 1.35 Requerimientos

Wzonka-Lad Palette Editor necesita...

- SO 3.0.
- Las tipografías 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.

## 1.36 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 escribame  
.

;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.

## 1.37 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.

## 1.38 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), .cfg (VGB) y ficheros IFF.
- Una interfaz basada en la biblioteca "gadtools.library".

## 1.39 Historia

0.99.3 (12-Abr-98)

Ahora en lugar de insertar los valores directamente en los registros hardware, los modos AGA abren una pantalla de un bitplano heredando ésta las preferencias de frecuencia lo que hace que sea muy compatible con modos PAL y NTSC. Añadido un control de volumen general. Modificado ligeramente el aspecto de la ventana de preferencias de sonido. Corregido error en la emulación de la envoltura del volumen: se limitaba el rango a ocho niveles y ahora se ha corregido definiendo 16... puede apreciar la diferencia en algunos juegos como por ejemplo Zelda, Castlevania 2... ¡ahora suenan estupendamente bien!

0.99.2 (05-Abr-98)

Añadidos dos nuevos botones: uno para el control de la multitarea y otro para el uso de un limitador de velocidad con el gestor de modo de pantalla del SO (¡sólo para usuarios con equipos que dispongan de procesadores rápidos!). Corregido un error en la documentación en inglés: ahora la ventana Editar->Preferencias es accesible. Añadidos más textos en la línea de estado y corregida ligeramente la antigua salida de datos. Añadido soporte de códigos parche GameGenie para usuarios registrados.

0.99.1 (01-Abr-98)

Añadida documentación en francés y finlandés. Reducidos los costes de registro y añadidas formas alternativa de pago ^\_^. Ampliada la capacidad de los menús de favoritos y recientes hasta 20 ítems. Eliminada la protección por tiempo de la VRAM debido a que algunas demos mal programadas y algunos juegos (como por ejemplo Donkey Kong Land 3) se niegan a funcionar correctamente. ¡Wzonka-Lad ahora necesita 512KB menos y es algo más rápido! Añadida posibilidad de cargar y guardar ficheros GBS, para los usuarios registrados, durante la emulación a través de las teclas F1-F5 y F6-10.

0.99 (05-Feb-98)

Corregida la emulación de la ventana por hardware de la Gameboy, y así por ejemplo Ayakashi no Shiro funciona mucho mejor. Añadida un fichero

---

IFF de ejemplo para ayudar a editar la paleta. Mejora ligera de la velocidad del modo x/153. Reescritas las rutinas de sonido. Ligera mejora del canal nº 4 (ruido). Añadida protección de lectura/escritura correcta para algunos registros. Revisado y optimizado el ciclo de barrido para una máxima velocidad. Corregido un error en creador de la lista de sistemas de control que causaba que la detección de un sistema de control durante un juego fallase si no se encontraban todas las bibliotecas adicionales. ¡El modo 'y Hz' de audio es más rápido que nunca! El modo de audio de alta calidad es muy cercano a la Gameboy original, y así por ejemplo, ¡¡Kirby 2 y Zelda suenan extremadamente bien!!!

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). ;Optimizados 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 apropiaban 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 joypad 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 sistema de control por teclado!

0.44 (06-Nov-96)

Ahora puede cargar imágenes ROM~gracias al poder de la biblioteca 'retools.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.

## 1.40 Sobre este documento...

Traducción al español 1.54 (13.4.98)

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/>