

[DESCRIPTION]

El **MegaFlashROM SCC+** permite grabar y ejecutar ROMs de forma que una vez grabado funciona como si se estuviese usando el cartucho original. Sus características le permiten funcionar con la mayoría de las ROMs sin necesidad de parchearlas, independientemente del tipo de mapper que usen. Las ROMs se graban desde el propio MSX usando el programa OPFX, que se encargará de identificar la ROM y configurar el cartucho para su correcto funcionamiento. Todo esto se hace de forma automática, sin necesidad de ningún tipo de switch o botón.

La versión más reciente del OPFX se encuentra disponible en la sección "FLASH" de:

www.msxcartridgeshop.com

[MINIMUM REQUIREMENTS]

- Ordenador MSX con al menos un slot libre
 - MSX-DOS / MSX-DOS 2
- Dispositivo de almacenamiento: FDD, HDD, ZIP, MMC/SD, etc...

[CARACTERÍSTICAS]

- 1024KB memoria flash
- SCC-I
- PSG
- Mappers: ASC8, ASC16, Konami, Konami SCC, linear 48K/64K
- Simulación de 4x subslot de 256KB

[FUNCIONAMIENTO]

Insertar el cartucho **MegaFlashROM SCC+** en un slot con el ordenador apagado.

Encender el ordenador y arrancar el MSX-DOS o MSX-DOS2

Ejecutar el OPFX indicando la ROM y las opciones que queramos.

Una vez grabada la ROM, el cartucho se comportará como si fuese el original y no se borrará aunque apaguemos el ordenador. Para evitar que arranque el cartucho hay que mantener pulsada la tecla **ESC** o la que hayamos configurado mediante la opción **/T**.

Si por alguna razón fallase este sistema, pulsando **RESET** durante **5 segundos** podremos deshabilitar temporalmente el MegaFlashROM SCC+

[PSG]

El PSG del cartucho funciona con los puertos #10-#12.

PSG interno del MSX	MegaFlashROM PSG
Puerto #A0	Puerto #10
Puerto #A1	Puerto #11
Puerto #A2	Puerto #12

[OPCIONES]

/X	Ejecuta el juego cargado en el cartucho. OPFX KLORE2.ROM /X <- Carga la ROM y la ejecuta. OPFX /X <- Ejecuta lo que haya grabado en el cartucho
/E	Parchea las ROMs de Konami para simular que se ejecutan en un ordenador europeo. OPFX USAS.ROM /E <- Muestra los textos en inglés en un ordenador japonés
/J	Parchea las ROMs de Konami para simular que se ejecutan en un ordenador japonés OPFX NEMESIS3.ROM /J <- Muestra los textos en japonés en un ordenador europeo
/8	Activa el R800 al ejecutar la ROM.
/Hxx	Cambia los hertzios al ejecutar la ROM. No tendrá efecto si el juego posteriormente los cambia de nuevo. /H50 <- 50 Hz /H60 <- 60 Hz
/RCxx	Simula un cartucho de Konami insertado en otro slot. OPFX NEMESIS2.ROM /RC743 <- Simula el Penguin Adventure
/Kx	Indica que la ROM funciona con mapper Konami. /K4 <- Konami /K5 <- Konami SCC

/Ax	Indica que la ROM funciona con mapper ASCII. /A8 <- ASC8 /A16 <- ASC16
/L	Indica que la ROM no tiene mapper y funciona en el área #0000-#FFFF, como las ROMs de 48K o 64K.
/M	Modo manual. El OPFX no tratará de identificar el mapper de la ROM.
/D	Borra completamente la memoria del cartucho. Así se puede tener insertado continuamente sin tener que anular su arranque cada vez que encendamos el ordenador.
/Sxx	Indica el slot donde está el cartucho: /S1 = Slot 1 /S13 = Slot 1, subslot 3
/T[rc]	Fija la tecla que evitará que arranque la ROM grabada en el cartucho (ESC por defecto). Para fijarla hay que indicar la fila y columna de la matriz del teclado. /T64 <- File 6, Column 4 = CODE /T82 <- File 8, Column 2 = INS <i>[See keyboard matrices]</i>
/Bx	Carga la ROM en el subslot indicado. <i>[Ver apartado SUBSLOTS]</i>
/O	Crea un MULTIROM con los juegos indicados en el fichero MULTIROM.OPF <i>[Ver apartado MULTIROM]</i>
/F	Executes the game by using a "soft reset". In this way the MSX BIOS takes the ownership of the booting process.

[MATICES DE TECLADOS]

Internacional:

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	7 &	6 ^	5 %	4 \$	3 #	2 @	1 !	0)
1	; :] }	[{	\	= +	- _	9 (8 *
2	B	A	DEAD	/ ?	. >	, <	` ~	' "
3	J	I	H	G	F	E	D	C
4	R	Q	P	O	N	M	L	K
5	Z	Y	X	W	V	U	T	S
6	F3	F2	F1	CODE	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	→	↓	↑	←	DEL	INS	HOME	SPACE
9	NUM4	NUM3	NUM2	NUM1	NUM0	NUM/	NUM+	NUM*
10	NUM.	NUM,	NUM-	NUM9	NUM8	NUM7	NUM6	NUM5

Japonés:

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	7 '	6 &	5 %	4 \$	3 #	2 "	1 !	0
1	; +	[{	@ `	¥	^ ~	- =	9)	8 (
2	B	A	_	/ ?	. >	, <] }	: *
3	J	I	H	G	F	E	D	C
4	R	Q	P	O	N	M	L	K
5	Z	Y	X	W	V	U	T	S
6	F3	F2	F1	KANA	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	→	↓	↑	←	DEL	INS	HOME	SPACE
9	NUM4	NUM3	NUM2	NUM1	NUM0	NUM/	NUM+	NUM*
10	NUM.	NUM,	NUM-	NUM9	NUM8	NUM7	NUM6	NUM5
11					NO		YES	

Azerty:

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	7 è	6 §	5 (4 '	3 "	2 é	1 &	0 à
1	M	\$ *	^ "	< >	- _	°)	9 ç	8 !
2	B	Q	DEAD	= +	/ :	. ;	# £	ù %
3	J	I	H	G	F	E	D	C
4	R	A	P	O	N	? ,	L	K
5	W	Y	X	Z	V	U	T	S
6	F3	F2	F1	CODE	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	→	↓	↑	←	DEL	INS	HOME	SPACE
9	NUM4	NUM3	NUM2	NUM1	NUM0	NUM/	NUM+	NUM*
10	NUM.	NUM,	NUM-	NUM9	NUM8	NUM7	NUM6	NUM5

Los teclados de UK y España son iguales que el internacional excepto las siguientes filas:

UK:

	7	6	5	4	3	2	1	0
2	B	A	£	/	.	,	`	'

España:

	7	6	5	4	3	2	1	0
1	ñ Ñ] }	[{	\	= +	- _	9 (8 *
2	B	A	DEAD	/ ?	. >	, <	; :	' "

[SUBSLOTS]

El cartucho puede simular 4 subslots de 256K (el subslot 3 sólo dispone de 240K) Esta nueva función permite simular hasta 4 cartuchos insertados simultáneamente, cada uno en un subslot del slot primario en el que se encuentre el MegaFlashROM SCC+

De esta forma, podemos combinar varios cartuchos de Konami o simular que una ROM se encuentra en un determinado subslot.

Al poder simular más de dos cartuchos, podemos realizar combinaciones que no serían posibles sin un expansor de slots.

Ejemplo:

Game Master 2 + Nemesis 2 + Penguin Adventure

El Game Master 2 nos dejará elegir la fase de comienzo y el número de vidas del Nemesis 2. Al arrancar el juego, nuestra nave habrá cambiado por un pingüino.

Para cargar una ROM en un determinado subslot se deberá usar la opción /B seguida del número de subslot (0-3). La opción /BB tiene el mismo efecto pero se usa para grabar y ejecutar una única ROM en el slot indicado.

Ejemplo para combinar el Hinotori en el subslot 0 y el King Kong 2 en el subslot 1:

- Borra el cartucho y graba la ROM en el subslot 0:

OPFX HINOTORI.ROM /B0

- Graba la ROM en el subslot 1

OPFX KINGKONG2.ROM /B1

Ejemplo para ejecutar el Penguin Adventure en el subslot 3:

OPFX PENGUIN.ROM /B3 /F

También tiene el mismo efecto:

OPFX PENGUIN.ROM /BB3

Aunque cada subslot tiene un tamaño de 256K, se pueden cargar ROMs de mayor tamaño pero inutilizarán los siguientes slots que solapan:

OPFX MGEAR2.ROM /BB1 <- Cargará el Solid Snake en el subslot 1. El subslot 2 quedará inutilizado.

Note: Para poder usar esta función, el cartucho debe estar insertado en un slot primario y no en un expansor de slots.

[MULTIROM]

Es posible grabar varios juegos simultáneamente, tantos como quepan en la memoria del cartucho. Para ello hay que crear un fichero de texto llamado MULTIROM.OPF que contenga los nombres de los ficheros a cargar. Cada nombre deberá ir en una línea y al final de la lista hay que incluir el texto **[END]** o **[FIN]**.

Para procesar esta lista y grabar los juegos debe usarse la opción **/O** y tener todas las ROMs en la unidad en la que se ejecuta el OPFX.

Ejemplo de fichero MULTIROM.OPF:

```
GALIOUS.ROM  
HERO.ROM  
PENGUIN.ROM  
KLORE2.ROM  
[END]
```

Comando para crear el multiROM:

```
OPFX /O
```

Al arrancar el cartucho aparecerá un menú con los juegos que hayamos grabado. Antes de cargar el juego podremos cambiar los hertzios o el modo de CPU

Controls:

Cursor keys / Joystick	Moverse
Space / Fire	Seleccionar
TAB / Fire 2	Entrar / Salir configuración
ESC	Salir del menu multiROM

[STAFF]

Hardware

Kazuhiro Tsujikawa

Manuel Pazos

Software

Manuel Pazos (Guillian)

Armando Pérez (Ramonés)

English translation

Francis Álvarez (SaebaMSX)

User's Manual design

MSX Kun

Artwork

Nova706