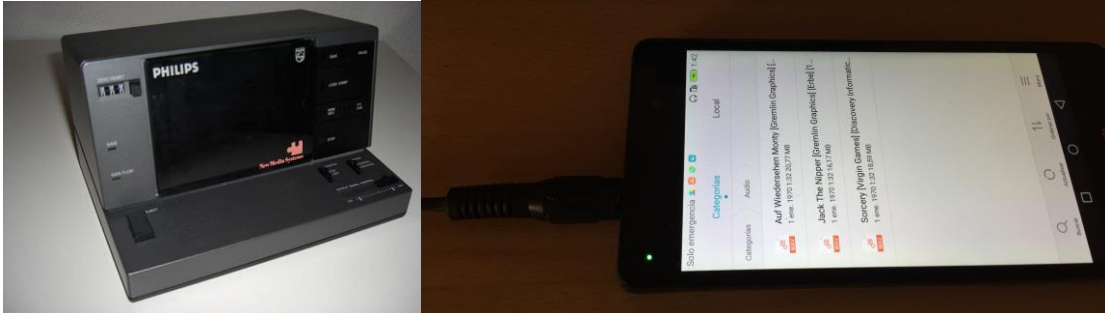


CARGAR CINTAS REALES EN MÁQUINAS VIRTUALES MSX

Necesitaremos un casete o un dispositivo que genere audio como un móvil.



Mediante un cable Jack 3'5 mono o estéreo, de la salida de audio del dispositivo la llevaremos la entrada MIC del MSXVR



Desde el entorno MSXVR, podemos lanzar una máquina MSX que haga uso del casete de varios modos:

- 1) COMANDO VR-DOS
- 2) USANDO PLAYER
- 3) DESDE EL MENU DE LA MÁQUINA VIRTUAL

COMANDO VR-DOS

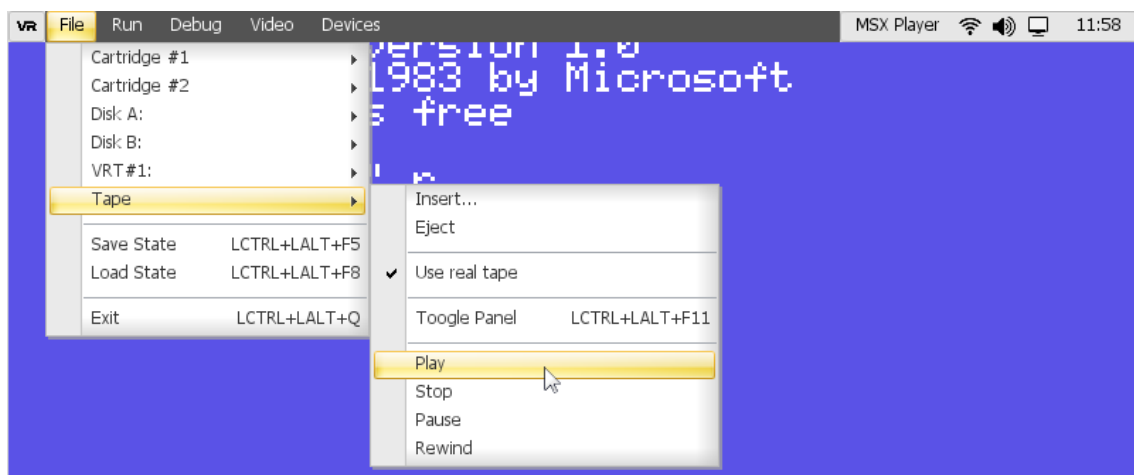
```
D:\>play *.rom /tape mic /msx1
```

El parámetro /TAPE, permite indicar que queremos utilizar como fuente del casete. Podemos indicar un archivo .CAS o .WAV o .TSX, pero en este caso queremos decirle que queremos usar la entrada de audio MIC.

Una vez iniciada la máquina virtual, escribimos en BASIC el BLOAD, RUN, LOAD, CLOAD o lo que se requiera para cargar la cinta.

```
MSX BASIC version 1.0  
Copyright 1983 by Microsoft  
28815 Bytes free  
Ok  
bload"cas:",r
```

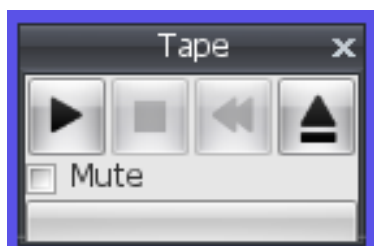
Una vez la máquina MSX esté en disposición de adquirir datos a través de la entrada MIC, haremos un PLAY. Esto lo podemos hacer a través del menú de opciones:



NOTA: Para activar el menú pulsamos la tecla "MENU".

Al darle al PLAY veremos como se escucha audio procedente de la entrada. Es un tanto ruidoso ya que no se filtra nada.

Podemos también hacer un PLAY y activar las opciones de casete con CTRL + ALT + F11



Desde aquí además podemos silenciar o no lo que se está capturando de la entrada de audio a través del MUTE.

Para saber que todo está cargando correctamente, hemos de escuchar los "piiiiiiiiiii ... po" característicos, además de ver el "FOUND:" justo debajo de instrucción BASIC:



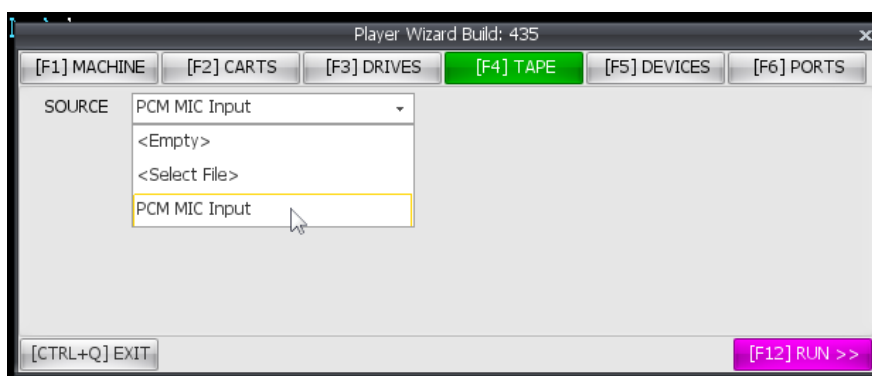
En la barra verde podemos ver el progreso de la carga, si estamos usando un archivo digital (CAS, WAV, TSX) y en el caso de la entrada de audio MIC, veremos como cambia de estado en función de lo que va registrando.

USANDO PLAYER

Accedemos a la aplicación de player:



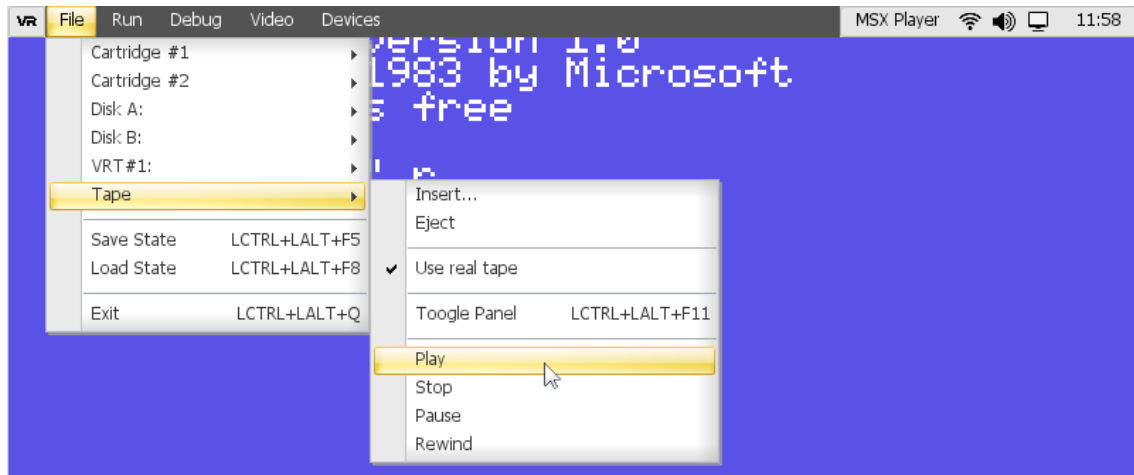
Accedemos a la sección TAPE y elegimos el MIC Input:



Ejecutamos la máquina virtual (RUN o F12) y procedemos exactamente igual que para el caso del punto anterior (véase COMANDO VR-DOS).

DESDE EL MENU DE LA MÁQUINA VIRTUAL

En cualquier momento, desde una máquina virtual MSX, podemos cambiar la cinta o casete que estamos utilizando. Esto lo podemos hacer a través del menú:



Para activar el menú usaremos la tecla MENU o el atajo: CTRL + ALT + M

Desde este menú podemos seleccionar "Use real tape" para utilizar la captura de datos a través de la entrada MIC.

La forma de proceder a partir de aquí es exactamente igual a la vista en el primer punto (véase COMANDO VR-DOS).

CONEXIÓN REM

El MSXVR también tiene una entrada Jack 2'5 para conectar el puerto REM al casete. Esto permite controlar las pausas que se realizan desde el ordenador para sincronizar las cargas.

Aunque este cable no es necesario para la gran mayoría de juegos, si es cierto, que hay algunos que si requieren disponer de esta sincronización.