

# RETRO

*Converge*



**ENGELADUS**

by DanielSant0s

**NEUTRINO**

BY MAXIMUS32



**RETROARCH**

Port by fjtrujs

**POPStarter**

by krHACKen



# Índice

¿Qué es RETROLauncher?.....	3
¿Qué necesito para ejecutar RETROLauncher? .....	3
Requisitos para una correcta ejecución de RETROLauncher .....	3
¿Qué juegos puedo lanzar con RETROLauncher? .....	4
Lista de Emuladores/Cores incluidos en RETROLauncher .....	4
¿Cómo uso RETROLauncher? .....	5
¿Cómo agrego Juegos? .....	7
Ubicación de las rutas de ROMs y extensiones admitidas .....	7
¿Cómo Configuro RETROLauncher?.....	9
Configuraciones del menú en RETROLauncher.....	9
¿Cómo agrego portadas y capturas de pantalla? .....	13
Requisitos de las imágenes .....	13
Directorios de las imágenes .....	14
¿Cómo agrego fuentes de texto? .....	15
Requisitos de las fuentes de texto.....	15
¿Cómo agrego fondos de pantalla?.....	15
Requisitos de los fondos de pantalla .....	15
¿Cómo agrego efectos de sonido? .....	15
Requisitos de los efectos de sonido.....	15
¿Cómo agrego soporte de VMC a juegos de PS2? .....	16
Forma Automática.....	16
Forma Manual.....	16
¿Cómo agrego modos de compatibilidad a juegos de PS2? .....	17
Forma Automática.....	17
Forma Manual.....	17
¿Cómo ejecuto los juegos de PS2 desde MX4SIO? (Experimental).....	17
¿Cómo ejecuto los juegos de PS2 desde HDD? (Experimental) .....	18
¿Cómo actualizo los emuladores y cores de RETROLauncher?.....	19
¿Cómo ejecuto RETROLauncher desde exFAT? .....	19
Problemas Conocidos de RETROLauncher .....	20
Créditos.....	22

# RETROLAUNCHER

---

## ¿Qué es RETROLauncher?

RETROLauncher es un lanzador con entorno grafico para juegos retro, creado completamente en Lua bajo el entorno de desarrollo Enceladus, en conjunto con Retroarch, POPStarter y Neutrino para la ejecución de los juegos.

El objetivo principal de la creación de este programa es brindar un entorno grafico amigable, vistoso y personalizable para manejar bibliotecas de ROMS en la PS2. Además de poder tener todas esas bibliotecas en un solo lugar y con un fácil acceso.

RETROLauncher busca evitar configuraciones complejas por lo que se reduce las configuraciones lo mínimo posible, solo colocar la ROM y jugar, sin embargo, todas las configuraciones son completamente editables si algún usuario avanzado desea modificarlas siguen estando allí.

---

## ¿Qué necesito para ejecutar RETROLauncher?

RETROLauncher es capaz de ejecutarse sin ningún ROMs/ISOs, he incluso se ejecutará si los cores o archivos “.ELF” se encuentran faltantes. Se nos advertirá respecto a si hay algún problema al encontrar estos archivos antes de ejecutar juegos. Sin embargo, se requieren ciertas pautas para una correcta ejecución de RETROLauncher.

### Requisitos para una correcta ejecución de RETROLauncher:

- + Coloque la carpeta “RETROLauncher” en la raíz del USB, funciona en otros directorios, pero es recomendable que este en la raíz porque Retroarch seguirá guardando en la raíz, si lo coloca RETROLauncher en otra carpeta borre todas las configuraciones de Retroarch bajo el nombre de “retroarch.cfg” y “retroarch-salamander.cfg”.
- + Si va a ejecutar RETROLauncher en una memoria USB con formato “exFAT” asegúrese de tener los controladores correspondientes en la Memory Card de PS2.
- + Para POPStarter (PS1) se debe tener la carpeta POPS en la raíz del USB, así como también los binarios necesarios para que se ejecute (“IOPRP252.IMG” y “POPS\_IOX.PAK” respetar nombre y mayúsculas), los binarios no se incluyen con RETROLauncher por cuestiones legales. Solo se encuentra POPStarter en los archivos de RETROLauncher.
- + Es obligatorio que a la hora de ejecutar RETROLauncher no exista dos memorias USB conectadas simultáneamente a los puertos USB de PS2. Si RETROLauncher detecta la existencia de memorias múltiples en los puertos USB el programa no iniciara y obligara a reiniciarlo, así como también si la memoria USB se encuentra en el segundo puerto USB. Esto es para evitar problemas conocidos en RETROLauncher a la hora de ejecutar y manipular directorios.
- + Para ejecutar DVD desde la lectora es necesario que el disco sea colocado antes de ejecutar RETROLauncher o puede ser colocado después, en este último caso actualice la lista para que el DVD sea enlistado en el apartado de APPS (una vez enlistado es necesario reiniciar para poder cargar otro DVD).

**NOTA IMPORTANTE: RETROLauncher manipula directorios, lee, escribe y borra datos (archivos) propios de RETROLauncher, y a pesar de que se han realizado testeos es recomendable que no se use junto a datos importantes. También es muy importante que verifique la fuente de donde baja RETROLauncher ya que al ser código abierto, se puede manipular el código para volverlo mal intencionado.**

**LA RESPONSABILIDAD POR EL USO DE RETROLauncher CORRE POR SU CUENTA, PROCURE RESPALDAR LOS DATOS ANTES DE USAR RETROLauncher Y DESCARGE EL PROGRAMA DE FUENTES CONFIABLES.**

---

---

## ¿Qué juegos puedo lanzar con RETROLauncher?

RETROLauncher utiliza diferentes versiones de Retroarch, así como de POPStarter y Neutrino. Por lo que los juegos y compatibilidad está limitada a los diferentes cores y emuladores utilizados, RETROLauncher no es un emulador si no que un lanzador, no mejora la compatibilidad con los juegos solo los lanza.

### Lista de Emuladores/Cores incluidos en RETROLauncher:

#### + Atari 2600 (No compatible con "exFAT")

**Core Retroarch:** "stella2014\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.9.14

#### + Neo Geo Pocket

**Core Retroarch:** "race\_libretro\_ps2.elf"

**Versión:** Retroarch - Version 1.14.0

#### + Nintendo Famicom (mantener presionado circulo al seleccionar juego, para ejecutar Core alternativo)

**Core Retroarch:** "fceumm\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

**Alternative Core Retroarch:** "quicknes\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.0

#### + Nintendo Game Boy (mantener presionado circulo al seleccionar juego, para ejecutar Core alternativo)

**Core Retroarch:** "gambatte\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.15.0

**Alternative Core Retroarch:** "tgbdual\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

#### + Nintendo Game Boy Color (mantener circulo al seleccionar juego, para ejecutar Core alternativo)

**Core Retroarch:** "gambatte\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.15.0

**Alternative Core Retroarch:** "tgbdual\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

#### + Nintendo Game Boy Advance (Tiempos de carga altos)

**Core Retroarch:** "gpsp\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.20.0

**Nota Importante:** Para una mejor compatibilidad con los juegos coloque la BIOS de GBA en el siguiente directorio, Retroarch la encontrara automáticamente.

**Directorio:** "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Nintendo Game Boy Advance/retroarch/system/"

**Nombre de la BIOS:** "gba\_bios.bin"

**Debe quedar así:**

"USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Nintendo Game Boy Advance/retroarch/system/gba\_bios.bin"

#### + Nintendo Super Famicom

**Core Retroarch:** "snes9x2002\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.17.0

#### + PlayStation 1 (Requiere controladores para exFAT)

**POPStarter:** "POPSTARTER.ELF"

**Versión:** POPSTARTER - Version 13



## + PlayStation 2

**Neutrino:** "Neutrino.elf"

**Versión:** Neutrino – Version 1.3.1

## + Sega Game Gear

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

## + Sega Master System

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

## + Sega Megadrive (mantener presionado circulo al seleccionar juego, para ejecutar Core alternativo)

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

**Alternative Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2\_alt.elf" (mejor rendimiento / error con el guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.15.0

## + Sega SG-1000

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

## + Applications ELF

**Enceladus:** "Enceladus.elf"

**Versión:** Enceladus - Released 10/02/2024

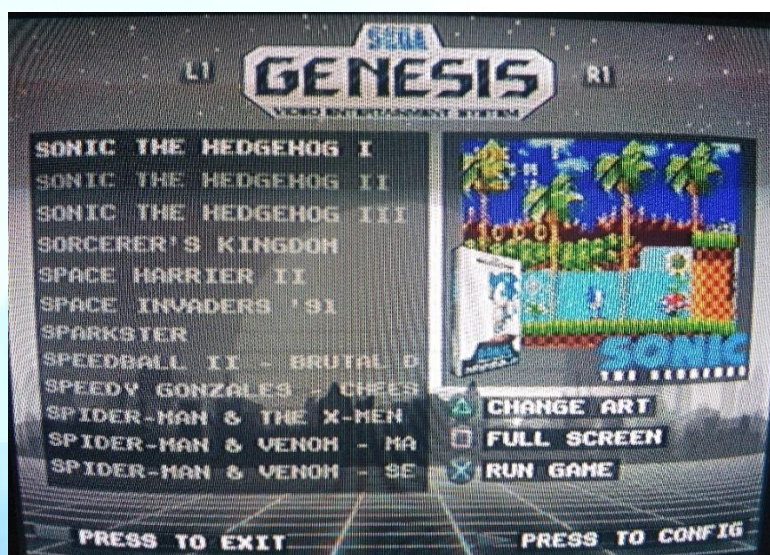
---

## ¿Cómo uso RETROLauncher?

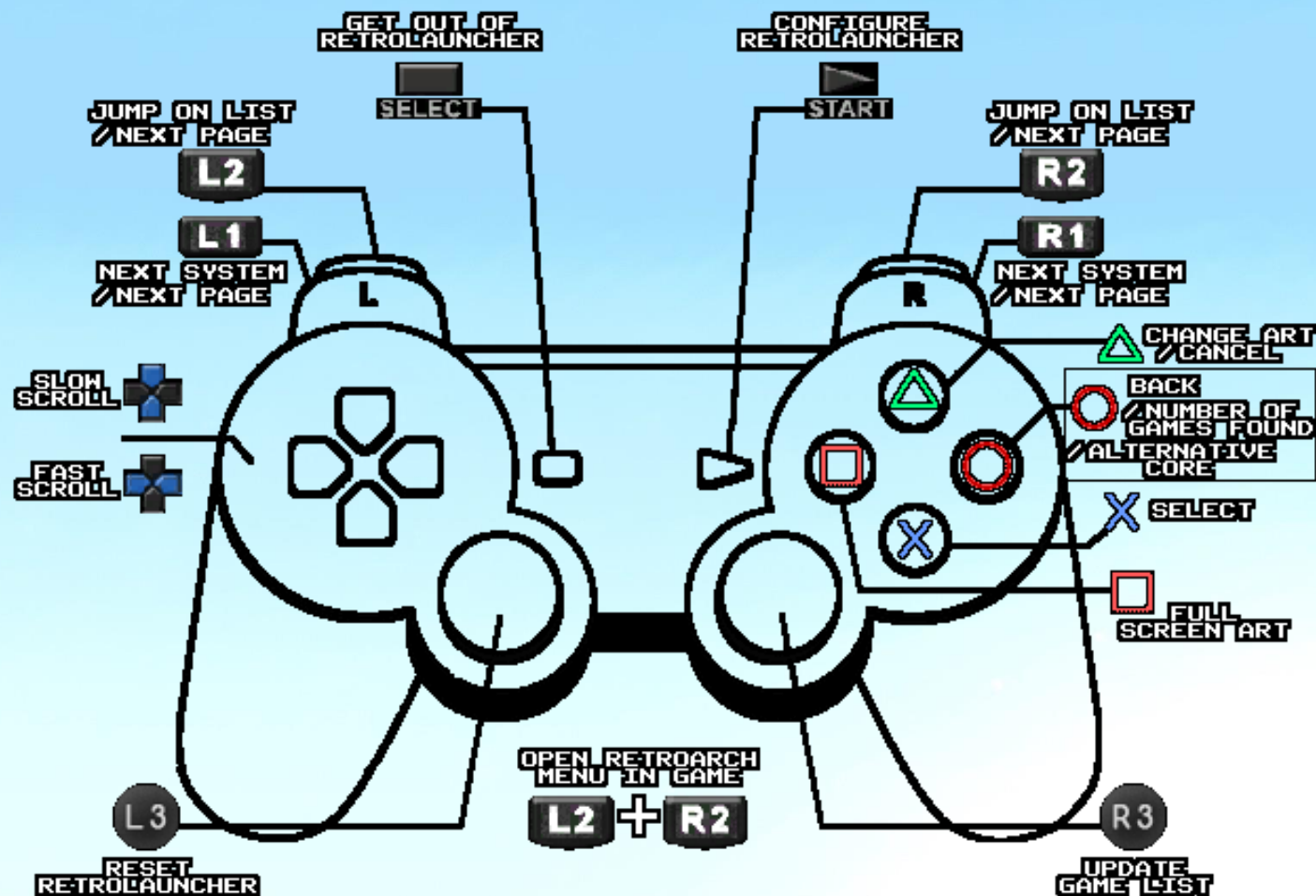
RETROLauncher al iniciar automáticamente enlistara los juegos encontrados en las carpetas de "Roms", basta con seleccionar un elemento de la lista y el juego se ejecutara.

### Controles de RETROLauncher:

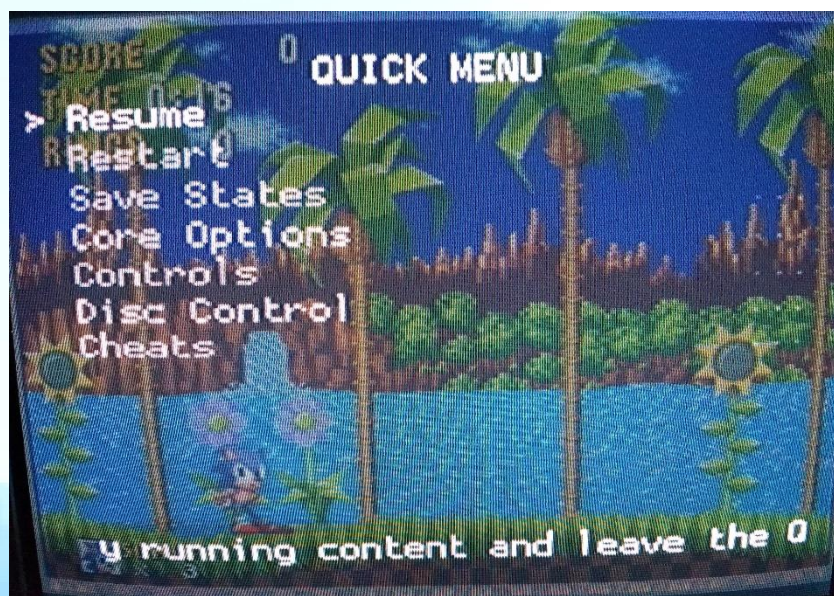
- + Para moverse en el menú se utiliza el Pad direccional, "Arriba" y "Abajo" para movimiento lento, "izquierda" y "derecha" para el movimiento rápido.
- + Con los botones "L2" y "R2" se realizan saltos en la lista (salto de 10 títulos).
- + Para ver el número de juegos encontrados presione y mantenga "Circulo".
- + Para ejecutar el juego se debe presionar "X".
- + Para ejecutar los juegos con los Cores alternativos mantener "Circulo" mientras se pulsa "X".



- + Para cambiar de sistemas se debe presionar "L1" o "R1".
- + Para actualizar la lista del sistema actual se debe presionar "R3" (se pueden agregar juegos en caliente a la memoria USB).
- + Para reiniciar RETROLauncher se debe presionar "L3".
- + Para configurar las opciones de RETROLauncher presionar "Start".
- + Para salir de RETROLauncher presionar "Select".



- + En el caso de Retroarch una vez iniciado el juego presionando la combinación L2 + R2 se abrirá el menú de Retroarch (si modifica opciones del núcleo, guarde las opciones y reinicie Retroarch, no resuma el juego).





+ Una vez en el menú de Retroarch pulsando “Circulo” volveremos al menú principal de Retroarch donde podemos configurar el video así como también reiniciar Retroarch, al pulsar “X” sobre “Restart RetroArch” volveremos al menú de RETROLauncher, cada vez que se ejecute un juego RETROLauncher guardara ese juego ejecutado para que al reiniciar permanezcas en el último juego lanzado.



**Nota 1:** En el caso de juegos ejecutados con POPStarter o Neutrino no regresara al menú de RETROLauncher a menos que se lo indique en aplicaciones externas como por ejemplo en “Free MCBoot”.

**Nota 2:** Todos los sistemas guardan el último juego ejecutado con la excepción del sistema “APPS”, este no guarda la última aplicación ejecutada por la razón de que la lista de APPS no se ordena alfabéticamente, por lo que pueden variar sus posiciones por cada reinicio de RETROLauncher generando conflictos.

---

## ¿Cómo agrego Juegos?

Para agregar juegos a RETROLauncher basta con copiar las ROMs/ISOs en los directorios correspondientes a cada Emulador/Core, respetando las extensiones de cada archivo.

### Ubicación de las rutas de ROMs y extensiones admitidas:

#### Roms Atari 2600:

+ **Directorio:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Atari 2600/”

+ **Extensiones admitidas:** “.a26” “.bin” “.zip”

**Ejemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Atari 2600/Juego.a26”

#### Roms Neo Geo Pocket:

+ **Directorio:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Neo Geo Pocket/”

+ **Extensiones admitidas:** “.ngc” “.ngp” “.zip”

**Ejemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Neo Geo Pocket/Juego.ngc”

#### Roms Nintendo Famicom:

+ **Directorio:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Famicom/”

+ **Extensiones admitidas:** “.nes” “.fds” “.unf” “.zip”

**Ejemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Famicom/Juego.nes”

#### Roms Nintendo Game Boy:

+ **Directorio:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy/”

+ **Extensiones admitidas:** “.gb” “.zip”

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy/Juego.gb"

**Roms Nintendo Game Boy Color:**

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy Color/"

+ **Extensiones admitidas:** ".gbc" ".zip"

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy Color/Juego.gbc"

**Roms Nintendo Game Boy Advance:**

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy Advance/"

+ **Extensiones admitidas:** ".gba" ".bin"

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy Advance/Juego.gba"

**Roms Nintendo Super Famicom:**

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Super Famicom/"

+ **Extensiones admitidas:** ".smc" ".sfc" ".zip"

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Super Famicom/Juego.smc"

**VCDs Play Station 1:**

+ **Directorio:** "USB:/POPS/"

+ **Extensiones admitidas:** ".vcd"

**Ejemplo:** "USB:/POPS /Juego.vcd"

**ISOs Play Station 2:**

+ **Directorio 1:** "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/"

+ **Directorio 2:** "USB:/DVD/"

+ **Directorio 3:** "USB:/CD/"

+ **Extensiones admitidas:** ".iso"

**Ejemplo 1:** "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/Juego.iso"

**Ejemplo 2:** "USB:/DVD/Juego.iso"

**Ejemplo 3:** "USB:/CD/Juego.iso"

**Roms Sega Game Gear:**

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Game Gear/"

+ **Extensiones admitidas:** ".gg" ".zip"

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Game Gear/Juego.gg"

**Roms Sega Master System:**

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Master System/"

+ **Extensiones admitidas:** ".sms" ".zip"

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Master System/Juego.sms"

**Roms Sega Megadrive:**

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Megadrive/"

+ **Extensiones admitidas:** ".bin" ".gen" ".smd" ".md" ".zip"

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Megadrive/Juego.bin"

**Roms Sega SG-1000:**

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega SG-1000/"



+ **Extensiones admitidas:** ".sg" ".zip"

**Ejemplo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega SG-1000/Juego.sg"

#### ELFs APPS:

+ **Directorio 1:** "MC0:/APPS/"

+ **Directorio 2:** "MC1:/APPS/"

+ **Directorio 3:** "USB:/APPS/"

+ **Directorio 4:** "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/"

+ **Directorio 5:** "CD:/" "DVD:/"

+ **Directorio 6:** Cualquier aplicación instalada en la MC o raíz de USB a través de SAS (Save APP System).

+ **Extensiones admitidas:** ".elf"

**Ejemplo 1:** "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/Aplicación.elf"

**Ejemplo 2:** "USB:/APPS/Aplicación.elf"

**Nota 1:** RETROLauncher buscara en la raíz de los directorios indicados anteriormente y también en un subnivel de los mismos. Esto quiere decir que si coloco la aplicación dentro de una carpeta en esos directorios, RETROLauncher también la encontrara y lo enlistara.

**Ejemplo 1:** "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/Sub Carpeta/Aplicación.elf"

**Ejemplo 2:** "USB:/APPS/Nueva Carpeta/Aplicación.elf"

**Ejemplo 3:** "MC0:/APPS/Sub Carpeta/Aplicación.elf"

**Nota 2:** RETROLauncher buscara en la raíz del CD/DVD algún ejecutable de PS2. Esto quiere decir que si coloco un CD/DVD de Play Station 2 en la bandeja, RETROLauncher también la encontrara y lo enlistara. (Solo lo enlistara una vez, si se cambia de disco una vez que se enlisto un DVD, no se actualizara y será necesario reiniciar RETROLauncher). En el caso de los juegos de PS2 mostrara el ID del juego, si la ID se encuentra en el diccionario, será traducida (si quieren agregar juegos al diccionario edite "USB:/RETROLauncher/System/Respaldo/PS2\_IDS.cfg").

---

## ¿Cómo Configuro RETROLauncher?

Para configurar RETROLauncher en la pantalla de inicio debemos pulsar "START" y accederemos al menú. Algunas de las configuraciones tendrán efecto inmediato pero otras requieren de ser guardadas. Si los cambios no se guardan se perderán al reinicio. Las configuraciones que requieran de la carga específica de algún archivo se reiniciarán a su configuración por defecto, en caso de que no se encuentren los archivos tras su reinicio.

### Configuraciones del menú en RETROLauncher:

#### Cambio de Página:



Para cambiar entre las páginas de configuración se debe pulsar cualquiera de los 4 botones de hombro (L1, L2, R1, R2).

#### RGB Effect (PAGE 1):



Esta configuración se encarga de activar y desactivar el efecto de cambio de luces de fondo. Si se desactiva los colores serán fijos y no varían de tonos.

**Nota:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

#### Color in Backgrounds (PAGE 1):



Esta configuración se encarga de activar y desactivar la capa de color que se aplica al fondo. Si se desactiva el fondo se verá en su color original.

**Nota 1:** Si se desactiva esta opción automáticamente se desactivara también la opción de "RGB Effect".

**Nota 2:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

#### Fixed Color in Backgrounds (PAGE 1):



Esta configuración se encarga de fijar un color determinado en todos los menús. Tanto el fondo como el texto de todos los menús se fijaran al color configurado.

Las opciones RED, GREEN y BLUE corresponden al color que se quiere fijar, la imagen en el centro muestra los efectos en las imágenes por defecto y el texto cambiara automáticamente al color que se esté configurando con la finalidad de saber cómo se verá el color cuando se aplique. Los valores se cambian colocándose sobre el color y presionando las direccionales del Pad hacia la “Derecha” o “Izquierda”.

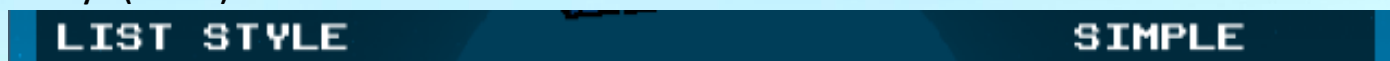
**Nota 1:** Si se activa esta opción y se desactiva la opción de “Color in Backgrounds” el color configurado solo se aplicara a los textos del menú dejando el fondo en su color original.

**Nota 2:** Si se activa esta opción automáticamente se desactivara también la opción de “RGB Effect”.

**Nota 3:** En caso de no existir un fondo con mascara, el color se aplicara al fondo de pantalla.

**Nota 4:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

#### List Style (PAGE 1):



Esta configuración se encarga de cambiar los diferentes estilos disponibles para mostrar las listas de juegos, estos estilos están pre configurados pero pueden agregarse mas o modificar los existentes mediante la edición del código.

**Nota:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

#### Activate Systems (PAGE 1):



Esta configuración se encarga de activar y desactivar los distintos sistemas. Si se desactiva algún sistema este no aparecerá en el menú de RETROLauncher y al cambiar de sistema automáticamente pasara al próximo activado.

**Nota 1:** Es obligatorio que al menos un sistema este activado, en caso de que todos se desactiven automáticamente se activara el primero de ellos.

**Nota 2:** Los sistemas de “Super Famicom”, “APPS” y “Play Station 2” vienen por defecto desactivados, la razón es que estos sistemas fueron agregados pero su rendimiento o funcionalidad está limitada, esto quiere decir que funcionan pero no tan fino como lo harían en otras aplicaciones específicas (se recomienda usar otras aplicaciones independientes como SNESticle/Snes Station/OPL/Neutrino PS2/XMB Launcher).

**Nota 3:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

#### Save Settings (PAGE 1):



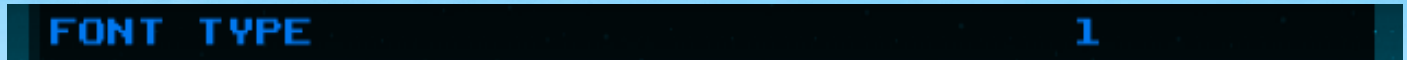
Para guardar la configuración basta con colocarse sobre esta opción y pulsar “X” (se guardaran las configuraciones echas en ambas páginas).

### Cambio de Página:



Para cambiar entre las páginas de configuración se debe pulsar cualquiera de los 4 botones de hombro (L1, L2, R1, R2).

### Font Type (PAGE 2):

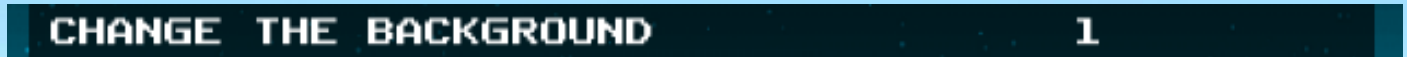


Esta configuración se encarga de cambiar entre las diferentes fuentes de texto disponibles.

**Nota 1:** Las fuentes de texto encontradas no serán representadas con su nombre, solo recibirán un numero en el orden que fueron encontradas.

**Nota 2:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

### Change the background (PAGE 2):

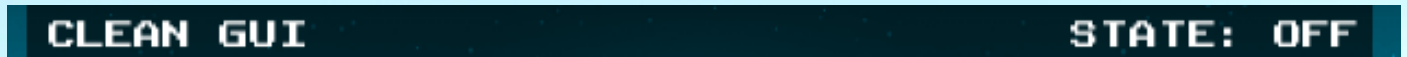


Esta configuración se encarga de cambiar entre los diferentes fondos de pantalla disponibles.

**Nota 1:** Los fondos de pantalla encontradas no serán representadas con su nombre, solo recibirán un numero en el orden que fueron encontrados.

**Nota 2:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

### Clean GUI (PAGE 2):



Esta configuración se encarga de mostrar u ocultar los botones de navegación en pantalla así como también el texto que los acompañan.

**Nota:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

### Force Garbage Collection (PAGE 2):



Esta configuración permite forzar la recolección de basura en el código del programa, por defecto viene activada para que el programa sea más estable en rendimiento, si se desactiva el rendimiento puede mejorar pero con mucha inestabilidad.

**Nota:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse (también se recomienda reiniciar el programa).

### Custom APP/ELF Output (PAGE 2):



Esta configuración se encarga de cambiar la salida por defecto de RETROLauncher por una aplicación ".ELF" personalizada.

**Nota 1:** Pulsando sobre la opción "Custom APP/ELF Output" se cambia el dispositivo donde se buscara él ".ELF". Las opciones de búsqueda son:

- + "Default" para la salida por defecto al sistema de PS2.
- + "mc0:/" para la primera tarjeta de memoria.
- + "mc1:/" para la segunda tarjeta de memoria.
- + "mass:/" para la memoria USB.

**Nota 2:** Pulsando sobre la opción que se encuentra debajo se abrirá un explorador para buscar la aplicación ".ELF" en el dispositivo seleccionado. Una vez en el explorador, con "X" se abren los directorios y se selecciona la aplicación, con "círculo" se vuelve al directorio anterior, y con "Triangulo" se cancela la búsqueda. El explorador solo mostrara las carpetas y las aplicaciones con extensión ".ELF", si no se encuentra ninguna carpeta o aplicación saldrá un mensaje indicándonos que no hay archivos compatibles. Si todo es correcto verán la aplicación seleccionada en el menú de configuración.

**Nota 3:** si al cargar la configuración la aplicación seleccionada no se encuentra, se volverá a la salida por defecto.

**Nota 3:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse (también se recomienda reiniciar el programa).



See full route In the APPS menu (PAGE 2):

SEE FULL ROUTE IN THE APPS MENU STATE: OFF

Esta configuración permite mostrar la ruta completa en el menú de las aplicaciones, es muy útil para cuando se tiene varias aplicaciones con el mismo nombre en subcarpetas o en diferentes dispositivos.

**Nota:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Sound in the menu (PAGE 2):

SOUND IN THE MENU STATE: OFF  
SOUND VOLUME 65

Esta configuración activa y desactiva los efectos de sonidos en el menú de RETROLauncher. Cuando está activa, la opción de abajo "Sound Volume" controla el volumen de los efectos del sonido.

**Nota 1:** Para modificar el volumen se debe colocar sobre la opción "Sound Volume" y presionar las teclas de dirección del Pad ("Izquierda" o "Derecha").

**Nota 2:** Si los sonidos no se encuentran y la opción esta activa, se omitirá la reproducción de ese sonido.

**Nota 3:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Screenshot as background (PAGE 2):

SCREENSHOT AS BACKGROUND STATE: OFF

Esta configuración permite mostrar las capturas de pantalla de cada juego como fondo de pantalla en el menú de cada sistema, cuando el juego está seleccionado.

**Nota:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Scanlines on the menu (PAGE 2):

SCANLINES ON THE MENU STATE: OFF

Esta configuración activa un efecto de scanlines sobre el menú de RETROLauncher.

**Nota 1:** El efecto es una imagen ".png" sobre el menú, esta imagen puede cambiarse por otras para conseguir diferentes efectos de scanlines (USB:/RETROLauncher/System/Medios/Default/SCANLINES.png).

**Nota 2:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Vibration in menu (PAGE 2):

VIBRATION IN MENU STATE: OFF

Esta configuración activa un efecto de vibración en el menú de RETROLauncher.

**Nota 1:** A veces el efecto de vibración se queda pegado, basta con ejecutar otro movimiento para corregirlo.

**Nota 2:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Extra directories (PAGE 2):

EXTRA DIRECTORIES STATE: ON

Esta configuración activa o desactiva las búsquedas en los directorios extras del sistema. Estos directorios son directorios donde se suele agregar Aplicaciones o ISOs de PS2. Es muy útil para cuando no se quiere mover las aplicaciones o ISOs al directorio interno de RETROLauncher (Por defecto viene activada).

Directorios que se agregan a la búsqueda cuando esta opción esta activada:

+ "MCO:/APPS/" - Para el sistema APPS.

+ "MC1:/APPS/" - Para el sistema APPS.

+ "USB:/APPS/" - Para el sistema APPS.

+ "DVD:/" - Para el sistema APPS.

+ Aplicaciones instaladas por SAS (Save APP System). Para el sistema APPS.

+ "USB:/DVD/" - Para el sistema Play Station 2.

+ "USB:/CD/" - Para el sistema Play Station 2.

**Nota 1:** Si se desactiva solo enlistara las aplicaciones e ISOs que se encuentren dentro del directorio "Roms" de RETROLauncher.

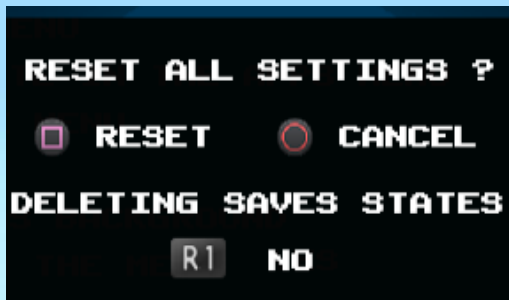
**Nota 2:** Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

### Reset all settings (PAGE 2):

## RESET ALL SETTINGS

Esta opción restaura todas las configuraciones de RETROLauncher a las de por defecto, además de restaurar las configuraciones de Retroarch.

**Nota 1:** Existe la opción de limpiar las partidas que guarda Retroarch al ejecutar juegos con memoria interna. Esta opción se activa pulsando "R1" cuando pregunte si queremos resetear las opciones. Cuidado porque esta opción borrara las partidas de todos los sistemas (se recomienda que se borre manualmente las partidas).



**Nota 2:** Una vez iniciada la restauración no apague ni reinicie la consola espere a que termine.

### Credits (PAGE 2):

## CREDITS

Esta opción muestra los créditos de todas las aplicaciones y medios que hay detrás de RETROLauncher.

**Nota 2:** Si se pulsa "Triangulo" se saltan los créditos.

### Save Settings (PAGE 2):

## - SAVE SETTINGS -

Para guardar la configuración basta con colocarse sobre esta opción y pulsar "X" (se guardaran las configuraciones echas en ambas páginas).

**Nota:** No desconecte la memoria USB antes ni durante el guardado porque obtendrá un error. Cuando la lista de juegos sea visible el guardado estará completo (debería ser inmediato).

## ¿Cómo agrego portadas y capturas de pantalla?

Para agregar imágenes a los juegos enlistados en RETROLauncher, bastara con copiar las imágenes en los directorios correspondientes a cada Emulador/Core, respetando los nombres de cada archivo y los requisitos necesarios.

### Requisitos de las imágenes:

- + Debe ser una imagen en formato ".png"
- + La imagen debe tener mascara de transparencia de lo contrario no se mostrara.
- + El nombre de la imagen debe ser el mismo de la ROM/APPS, respetando mayúsculas y minúsculas.  
Ejemplo: Si la ROMS se llama "JueGo.nes" la imagen debe llamarse "JueGo.png".
- + Se recomienda usar resoluciones inferiores a 420x320 (pueden ser superiores aunque afecta al rendimiento).
- + Se recomienda usar imágenes ".png" en formato 8 bits de 256 colores (Mejora mucho el rendimiento).
- + Mientras la imagen pese menos, más fluido correrá el sistema (recomendado por debajo de los 50 KB).
- + La imagen debe estar en el directorio correspondiente al emulador de la ROM.

#### Ejemplo:

**Juego:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Megadrive/Ejemplo.bin"

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Sega Megadrive/Ejemplo.png"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega Megadrive/Ejemplo.png"

## **Directorios de las imágenes:**

### **Atari 2600:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Atari 2600/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Atari 2600/"

### **Neo Geo Pocket:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Neo Geo Pocket/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Neo Geo Pocket/"

### **Nintendo Famicom:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Famicom/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Famicom/"

### **Nintendo Game Boy:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Game Boy/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Game Boy/"

### **Nintendo Game Boy Color:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Game Boy Color/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Game Boy Color/"

### **Nintendo Game Boy Advance:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Game Boy Advance/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Game Boy Advance/"

### **Nintendo Super Famicom:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Super Famicom/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Super Famicom/"

### **PlayStation:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers PlayStation/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots PlayStation/"

### **PlayStation 2:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers PlayStation 2/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots PlayStation 2/"

### **Sega Game Gear:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Sega Game Gear/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega Game Gear/"

### **Sega Master System:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Sega Master System/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega Master System/"

### **Sega Megadrive:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Sega Megadrive/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega Megadrive/"

### **Sega SG-1000:**

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Sega SG-1000/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega SG-1000/"



## APPS:

**Cover:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers APPS/"

**Screenshots:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots APPS/"

---

## ¿Cómo agrego fuentes de texto?

Para agregar fuentes de texto a RETROLauncher, bastara con copiar las fuentes en el directorio correspondiente, respetando los requisitos necesarios.

### Requisitos de las fuentes de texto:

- + Debe ser una fuente con extensión ".ttf" u ".otf".
- + Puede tener cualquier nombre siempre y cuando la extensión sea ".ttf" u ".otf" (Se recomienda nombres cortos).
- + El nombre de las fuentes no se verá reflejado en las configuraciones solo se le asignara un número.

**Directorio de las fuentes de texto:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Others/Font/"

**Nota 1:** Para cambiar las fuentes se debe ingresar a la configuración de RETROLauncher, cambiar la Fuentes y guardar la configuración.

**Nota 2:** Las fuentes de texto pueden no ajustarse bien a RETROLauncher, si desea ajustar la fuente se debe editar la fuente con algún programa específico, también se puede editar el código (no recomendado).

**Nota 3:** Si por error configuro una fuente demasiado pequeña o ilegible bastara con borrar las fuentes del directorio y se cargara automáticamente la fuente por defecto.

---

## ¿Cómo agrego fondos de pantalla?

Para agregar fondos de pantalla a RETROLauncher, bastara con copiar las imágenes en el directorio correspondiente, respetando los requisitos necesarios.

### Requisitos de los fondos de pantalla:

- + Debe ser una imagen en formato ".png".
- + La imagen debe tener mascara de transparencia de lo contrario no se mostrara.
- + La resolución debe ser de 640x480 como máximo, aunque puede ser inferior.
- + Se recomienda usar imágenes ".png" en formato 8 bits de 256 colores.
- + Puede tener cualquier nombre siempre y cuando la extensión sea ".png" (Se recomienda nombres cortos).
- + El nombre de los fondos no se verá reflejado en las configuraciones solo se le asignara un número.

**Directorio de los fondos de pantalla:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Others/Background/"

**Nota 1:** Si el fondo no se ve, es posible que no tenga mascara de transparencia.

**Nota 2:** Si la resolución es menor o mayor a la indicada la imagen se adaptara automáticamente a 640x480.

**Nota 3:** Para cambiar el background se debe ingresar a la configuración de RETROLauncher, cambiar el background y guardar la configuración.

---

## ¿Cómo agrego efectos de sonido?

Para agregar efectos de sonido a RETROLauncher, bastara con remplazar los efectos de sonido en el directorio correspondiente, respetando los requisitos necesarios.

### Requisitos de los efectos de sonido:

- + Debe ser sonidos en formato ADPCM.
- + Deben tener la extensión ".adp".
- + Si se tiene un audio con extensión ".adpcm" bastara con renombrarlo a ".adp".

+ El nombre de los sonidos deben ser los siguientes:

- + "back.adp" / Audio para volver atrás y cambiar de imagen.
- + "error.adp" / Audio para marcar errores de ejecución o cancelación de acciones.
- + "move.adp" / Audio para el movimiento por los elementos del menú.
- + "next.adp" / Audio para el cambio de emulador.
- + "run.adp" / Audio para la ejecución y activación de elementos.

**Directorio de los efectos de sonido:** "USB:/RETROLauncher/System/Medios/Sound/Menu/"

**Nota 1:** Puede existir problemas de reproducción si el audio está mal codificado o si es de un tamaño muy grande.

**Nota 2:** Existe un audio extra que cumple la función de música de fondo. Si no desea escuchar este audio extra puede borrarse sin problemas (también puede remplazarse).

- + music.adp / Audio con música de fondo.

**Directorio de audio extra:** "USB:/RETROLauncher/System/Medios/Sound/Background/"

---

## ¿Cómo agrego soporte de VMC a juegos de PS2?

### Forma Automática:

RETROLauncher posee un menú para configurar automáticamente las VMC para abrir este menú pulse "circulo" sobre algún juego de la lista y se abrirá en pantalla las opciones del juego, automáticamente se enlistara todas las VMC que se encuentren en el directorio "USB:/VMC/" con la extensión ".bin", active la VMC y luego seleccione una de las VMC encontradas, finalmente guarde la configuración y todos los archivos serán creados automáticamente por RETROLauncher.

**Nota:** RETROLauncher no crea VMC, utilice otras aplicaciones para crearlas, solo se buscara con la extensión correspondiente (".bin") y en el directorio indicado ("USB:/VMC/").

### Forma Manual:

Para agregar memorias virtuales a los juegos de PS2 se debe crear un archivo de texto en el que se encuentre la línea de comando para cargar la memoria virtual, para luego finalmente renombrarla con el mismo nombre del juego que se desea que utilice la memoria virtual y cambiarle la extensión por ".vmcd" para que sea reconocida por RETROLauncher.

### Pasos para crear ".vmcd":

- + Crear un archivo ".txt"

- + Editar el archivo y agregar dentro el comando de carga para memorias virtuales:

**Comando:** -mc0=mass:/"directorio de la memoria virtual"

**Ejemplo:** -mc0=mass:/VMC/generic\_0.bin

- + Guardar el archivo y cambiarle la extensión de ".txt" a ".vmcd".

- + Mover el archivo al mismo directorio donde se encuentra el juego y renombrarlo con el mismo nombre del juego al que se le quiere agregar la memoria virtual.

**Ejemplo:**

**Juego:** "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/Juego.iso"

**vmcd:** "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/Juego.vmcd"

**Nota 1:** Si el comando está mal escrito el juego no arrancara (respetar mayúsculas y minúsculas).

**Nota 2:** Si el archivo de memoria virtual no existe, no se cargara la memoria virtual pero se ejecutara el juego con la memoria virtual física.

**Nota 3:** Se debe crear un archivo por cada juego en el que se quiera ejecutar la memoria virtual (puede ser la misma memoria virtual pero cada juego debe tener su línea de comando para cargar la VMC).

**Nota 4:** si existe un archivo ".mode" y uno ".vmcd" se cargara los dos, pueden coexistir.

**Nota 5:** el modo automático borrara y creara las configuraciones así como también leerá las mismas, si usted configura VMC de forma manual, el modo automático también las tomara al ingresar en la configuración del juego.

---

## ¿Cómo agrego modos de compatibilidad a juegos de PS2?

### Forma Automática:

RETROLauncher posee un menú para configurar automáticamente los modos de compatibilidad, para abrir este menú pulse “circulo” sobre algún juego de la lista y se abrirá en pantalla las opciones del juego, active los modos que desee aplicar al juego, luego guarde la configuración y todos los archivos serán creados automáticamente por RETROLauncher.

### Forma Manual:

Para agregar modos de compatibilidad a los juegos de PS2 se debe crear un archivo de texto en el que se encuentre la línea de comando que carguen los modos de compatibilidad, para luego finalmente renombrarlo con el mismo nombre del juego que se desea que utilice los modos de compatibilidad y cambiarle la extensión por “.mode” para que sean reconocidos por RETROLauncher.

### Pasos para crear “.mode”:

+ Crear un archivo “.txt”

+ Editar el archivo y agregar dentro el comando de los modos de compatibilidad:

**Comando:** -gc=”modos que se quieren activar”

**Ejemplo:** -gc=1235

**modos:**

1 - IOP: Accurate reads (sceCdRead)

2 - IOP: Sync reads (sceCdRead)

3 - EE : Unhook syscalls

5 - IOP: Emulate DVD-DL

**Nota:** se puede agregar varios modos encadenado los números.

+ Guardar el archivo y cambiarle la extensión de “.txt” a “.mode”.

+ Mover el archivo al mismo directorio donde se encuentra el juego y renombrarlo con el mismo nombre del juego al que se le quiere agregar los modos de compatibilidad.

**Ejemplo:**

**Juego:** “USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/Juego.iso”

**mode:** “USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/Juego.mode”

**Nota 1:** Si el comando está mal escrito el juego no arrancara (respetar mayúsculas y minúsculas, no dejar espacios).

**Nota 2:** Si existe un archivo “.mode” y uno “.vmcd” se cargara los dos, pueden coexistir.

**Nota 3:** Se debe crear un archivo por cada juego en el que se quiera ejecutar los modos de compatibilidad (cada juego debe tener su línea de comando si se quieren cargar modos de compatibilidad).

**Nota 4:** Verificar si el juego es compatible con los modos en caso de que el juego no arranque al configurarlos.

**Nota 5:** el modo automático borrara y creara las configuraciones así como también leerá las mismas, si usted configura modos de compatibilidad de forma manual, el modo automático también las tomara al ingresar en la configuración del juego.

---

## ¿Cómo ejecuto los juegos de PS2 desde MX4SIO? (Experimental)

Para agregar juegos que se encuentren en la MX4SIO se debe crear un archivo de texto vacío en el USB y en el mismo directorio donde se tiene el juego “.ISO” en la MX4SIO, colocarle el mismo nombre que tiene el juego dentro de MX4SIO y cambiarle la extensión de “.txt” a “.mx4”. Este archivo vacío y con la extensión “.mx4” se encargara de decirle a RETROLauncher que ese juego se ejecuta desde la MX4SIO.

### Ejemplo 1:

**Juego en MX4SIO:** “MX4SIO:/DVD/juego.iso”

**Acceso directo al juego en el USB:** “USB:/DVD/juego.mx4”



## Ejemplo 2:

**Juego en MX4SIO:** "MX4SIO:/CD/juego 2.iso"

**Acceso directo al juego en el USB:** "USB:/CD/juego 2.mx4"

**Nota 1:** Es importante respetar el directorio del acceso directo, si se coloca un acceso directo en la carpeta "USB:/DVD/" y el juego dentro de la MX4SIO se encuentra en el directorio "MX4SIO:/CD/" el juego no se ejecutara.

**Coloque los accesos directos en el USB en el mismo directorio que sus juegos en MX4SIO.**

**Nota 2:** Los únicos dos directorios donde se buscara los accesos directos son "USB:/DVD/" y "USB:/CD/".

**Nota 3:** Si el nombre está mal escrito y no coincide con el juego en MX4SIO, o si se encuentra inexistente, Neutrino no lo ejecutara.

**Nota 4:** Los modos de compatibilidad son completamente funcionales y configurables desde RETROLauncher.

## VMC para juegos en MX4SIO

Para poder cargar una VMC cuando se ejecuta un juego desde MX4SIO es obligatorio que la VMC se encuentre en el directorio del propio MX4SIO ("MX4SIO:/VMC/"), si bien RETROLauncher puede asignarle una VMC estas memorias se encuentran en el USB por lo que si le asignamos una VMC desde el menú de RETROLauncher el juego no se ejecutara porque no va a encontrar esa VMC en MX4SIO.

### Para solucionar esto se puede hacer algunos "trucos":

+ tener una copia de la VMC en el USB y otra en la MX4SIO con el mismo nombre (**ocupa espacio y puede confundir las partidas guardadas al tener duplicadas las memorias**).

+ Crear un archivo de texto en el directorio "USB:/VMC/" con el mismo nombre que la VMC que se encuentra en MX4SIO y cambiarle la extensión de ".txt" a ".bin" (**no se recomienda porque puede confundirse al asignarle esa memoria a juegos que se encuentran en el USB provocando que no inicien**).

+ La mejor opción es crear manualmente el archivo de VMC ".vmcd" en el mismo directorio del acceso directo en el USB, colocarle el mismo nombre del acceso directo, e indicarle en el comando el nombre de la VMC que se encuentra en el directorio de MX4SIO ("MX4SIO:/VMC/").

### Ejemplo:

**Acceso directo al juego en el USB:** "USB:/CD/juego 2.mx4"

**Memoria virtual para el juego en MX4SIO:** "USB:/CD/juego 2.vmcd"

**Comando** -mc0=mass:/VMC/generic\_0.bin

nótese que el directorio de la VMC sigue siendo "mass", esto es correcto lo importante es el nombre de la VMC, tiene que ser el mismo que tiene en MX4SIO.

**Nota 1:** Si el nombre de la VMC está mal escrito y no coincide con el VMC en MX4SIO, o si se encuentra inexistente, Neutrino no ejecutara el juego.

**Nota 2:** El sistema para VMC y los modos son los mismos para MX4SIO y para USB. Lo único que cambia es que la VMC debe existir en el MX4SIO de lo contrario falla al ejecutarse.

---

## ¿Cómo ejecuto los juegos de PS2 desde HDD? (Experimental)

Exactamente igual que por MX4SIO, solo cambia la extensión del acceso directo a ".hdd", se debe crear un archivo de texto vacío en el USB y en el mismo directorio donde se tiene el juego ".ISO" en el HDD, colocarle el mismo nombre que tiene el juego dentro del HDD y cambiarle la extensión de ".txt" a ".hdd". Este archivo vacío y con la extensión ".hdd" se encargara de decirle a RETROLauncher que ese juego se ejecuta desde el HDD.

### Ejemplo 1:

**Juego en HDD:** "HDD:/DVD/juego.iso"

**Acceso directo al juego en el USB:** "USB:/DVD/juego.hdd"

### Ejemplo 2:

**Juego en HDD:** "HDD:/CD/juego 2.iso"

**Acceso directo al juego en el USB:** "USB:/CD/juego 2.hdd"

**Nota 1:** Si el nombre de la VMC está mal escrito y no coincide con el VMC en el HDD, o si se encuentra inexistente, Neutrino no ejecutara el juego.

**Nota 2:** El sistema para VMC y los modos son los mismos para HDD y para USB. Lo único que cambia es que la VMC debe existir en el HDD de lo contrario falla al ejecutarse.

## **NO LE ASIGNE UNA VMC DEL USB A LOS ACCESOS DIRECTOS DE MX4SIO y HDD PORQUE FALLARA LA EJECUCION.**

---

### **¿Cómo actualizo los emuladores y cores de RETROLauncher?**

Para actualizar las aplicaciones que usa RETROLauncher basta con remplazar todos los archivos correspondientes de cada aplicación por una nueva versión de la aplicación o por una versión anterior.

**Enceladus:** Descargue "Enceladus.elf" renómbrelo por "RETROLauncher.elf" y reemplace el archivo "RETROLauncher.elf" que se encuentra en la carpeta "USB:/RETROLauncher/"

**Neutrino:** Descargue Neutrino y reemplace todos los archivos que se encuentran en el directorio "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Sony PlayStation 2/"

**Cores de Retroarch:** Descargue Retroarch, copie el core que desea remplazar y remplace el core en la carpeta respectiva al sistema dentro del directorio "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/". Si desea agregar otro sistema se puede agregar editando el código. A partir de la versión 1.14.0 se da soporte a exFAT en Retroarch de ps2.

**Nota:** Existen ciertos conflictos con la ejecución de Retroarch por comando en determinadas versiones de cores, solo he testeado en mi consola desconozco si existe en otros modelos, si la actualización o remplazo del core no funciona y queda la pantalla en negro, pruebe con otra versión de Retroarch. Si la versión de su consola presenta problemas con un core, remplace el core por otras versiones para ver si se corrige el problema (publique la solución en algún medio indicando la versión de la consola y versión del core/retroarch para estar al tanto).

---

### **¿Cómo ejecuto RETROLauncher desde exFAT?**

Para ejecutar RETROLauncher desde una memoria en formato exFAT simplemente descargue el archivo "EXFAT USB support - BDMAssault by israpps (Matías Israelson).rar" descomprima las carpetas y cópielas a la raíz de su Memory Card. Estos archivos son necesarios para que algunas aplicaciones utilizadas por RETROLauncher funcionen con el formato exFAT.

#### **Archivos necesarios en la Memory Card:**

"mc0:/POPSTARTER/usbd.irx"

"mc0:/POPSTARTER/usbhdfsd.irx"

"mc0:/SYS-CONF/USBD.IRX"

"mc0:/SYS-CONF/USBHDFSD.IRX"

**Nota:** Algunos cores no son compatible con exFAT ya que estos son versiones antiguas, pueden descargar cores más nuevos y remplazarlos aunque muchos de esos cores no funcionaran con RETROLauncher.

---

---

## Problemas Conocidos de RETROLauncher.

**“Error al iniciar RETROLauncher”:** Acompañado de un mensaje en color rojo, es un error de ejecución en el código del programa, se recomienda reinstalar todo RETROLauncher.

**“Error al iniciar RETROLauncher desde OPL”:** Acompañado de un mensaje en color rojo, es un error de ejecución en el código del programa, descargue el archivo “Problems when running from OPL.rar” y descomprima la carpeta “RETROLauncher” en el mismo directorio donde esta “RETROLauncher” combinando ambas carpetas. Luego copie la línea del archivo “conf\_apps.cfg” y péguela en su archivo “conf\_apps.cfg” con eso debería arrancar desde OPL.

**“RETROLauncher queda congelado en la pantalla de LOADING”:** Este error ocurre cuando no se logra encontrar algún archivo relacionado a los medios multimedia, como imágenes o fuentes de texto, si las imágenes de los juegos se encuentran en un formato incompatible también se congelara. Borre las imágenes agregadas recientemente, si persiste reinstale todo RETROLauncher.

**“Error al iniciar RETROLauncher con dos USB”:** Acompañado de un mensaje en color blanco, es un error con la presencia de varios dispositivos USB conectados a la PS2, siga las instrucciones del mensaje y reinicie RETROLauncher.

**“Disco externo no inicia RETROLauncher”:** Algunos discos externos realizan una pausa al ejecutar Enceladus lo que provoca un error al cargar el programa, use otro medio como una memoria USB o pruebe con diferentes versiones de Enceladus.

**“Pantalla en negro al ejecutar juego”:** Verifique que el juego es compatible con el emulador/core que está ejecutando. Si remplazo el core, significa que no es compatible con RETROLauncher, pruebe con otro core o reinstale todo RETROLauncher.

**“El sonido de los Cores se entrecorta”:** Esto sucede en consolas configuradas en PAL o PAL 60, y se debe a que Retroarch configura los juegos automáticamente a la región del juego. Para solucionar esto simplemente abra las opciones de Retroarch una vez dentro de un juego, busque la configuración del Core y trate de forzar el sistema al mismo que posee su consola o configuración, si su consola está configurada en PAL forcé los juegos a PAL y la velocidad del audio se corregirá (la configuración se guarda para todos los juegos al salir, aunque puede asignarle una configuración individual a los juegos). Así con todos los Cores o juegos que presenten este problema. Lo ideal es tener todo en NTSC, si no dispone de chip para cambiar la consola a NTSC deberá configurar los Cores uno por uno.  
**Nota:** Si el Core no tiene opción para forzar la región (GB, GBA, etc.), en las opciones de sincronización de video desactiva "Vertical Sync (VSync)" y activa la opción "Sync to Exact Content Framerate", con eso el audio entrecortado se corrige pero a costa de tener algunos quiebres en pantalla.

**“Error al iniciar juego”:** Acompañado de un mensaje en color rojo, es un error de ejecución en el código del programa, se recomienda reiniciar RETROLauncher y verificar que el dispositivo USB este correctamente conectado, si persiste reinstalar todo RETROLauncher.

**“Congelamientos en GBA”:** No todos los juegos son compatibles con el core de GBA pero la compatibilidad mejora mucho colocando la BIOS de GBA en el directorio correspondiente, algunos juegos corrigen el congelamiento y otros siguen igual, cuestión de probar.

**BIOS:** “gba\_bios.bin”

**Directorio:** “USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Nintendo Game Boy Advance/retroarch/system/”

**“Error al guardar configuración”:** Acompañado de un mensaje en color rojo, es un error de ejecución en el código del programa, se recomienda reiniciar RETROLauncher y verificar que el dispositivo USB este correctamente conectado, si persiste reinstalar todo RETROLauncher.



**“No se muestran las imágenes en el menú”:** Verifique que el nombre de la imagen es el correcto RETROLauncher es sensible a mayúsculas y minúsculas. Verifique que la imagen que coloco tenga mascara de transparencia, de lo contrario la imagen será encontrada y se mostrara pero será completamente transparente.

**“Pausas y congelamientos al cargar imágenes”:** Si las imágenes que se usan son muy pesadas en tamaño o tienen una codificación de alta calidad, provocara pausas largas mientras carga las mismas. Asegúrese de cumplir con los requisitos de imágenes explicados en este documento.

**“Al reiniciar Retroarch no vuelve abrir RETROLauncher”:** Si se manipulo las configuraciones de Retroarch se corrompe el retorno a RETROLauncher. Para solucionarlo restaure la configuración en el menú de configuraciones de RETROLauncher, eso debería solucionar el problema, si persiste reinstalar todo RETROLauncher.

**“El control queda vibrando”:** esto ocurre a veces cuando se realiza un movimiento de vibración y se encuentra cargando alguna imagen. Debería solucionarse al realizar otro movimiento, de lo contrario simplemente reinicie RETROLauncher.

**“El sonido del menú se escucha mal o tiene defectos”:** esto ocurre a veces cuando el audio no se carga correctamente. Debería solucionarse con simplemente reiniciar RETROLauncher. Si persiste reinstalar todo RETROLauncher.

**“Los juegos de PS1 no se ejecutan”:** Muchas pueden ser las causas pero las principales son:

- + VCDs defectuosos, si desea ejecutar un VCD asegúrese de hacer una correcta conversión.
- + Asegúrese de que su juego es compatible con POPStarter.
- + Si requiere de parches verifique si fueron colocados correctamente.
- + Si ejecuta juegos de PS1 desde una memoria exFAT asegúrese de tener los controladores en la Memory Card.
- + Verifique que los nombres de los binarios son los correctos, respetando las mayúsculas.

**“Los juegos de PS2 no se ejecutan”:** Muchas pueden ser las causas pero las principales son:

- + ISOs defectuosos, si desea ejecutar una ISO de un título cuyo formato original era CD, asegúrese de hacer una correcta conversión.
- + Asegúrese de que su juego no está fragmentado.
- + Neutrino ejecutara el juego en el mismo sistema que este configurada su consola, si no tiene chip presentara fallas con juegos que no pertenezcan a la región de su consola, puede usar parches en las ISOs o GSM para intentar ejecutar esos juegos.
- + Si coloco los modos de compatibilidad forma manual revise que el comando este bien escrito y sin espacios porque fallara si es así.

**“Los nombres de los juegos no se representan bien o se encuentran alterados”:** esto ocurre cuando el nombre del juego tiene un carácter especial (por ejemplo “Ñ”) y RETROLauncher falla al representar el nombre. Para solucionar esto simplemente cambie el nombre del juego por uno que no contenga caracteres especiales.

**“RETROLauncher se ralentiza”:** Si las listas de juegos son muy grandes y los nombres de los juegos muy extensos, el rendimiento se ve afectado. Procure que el número de Roms por sistema no sea muy grande sea más selectivo con las Roms (se recomienda listas con menos de 1000 juegos).

**“RETROLauncher no funciona en mi PS2”:** RETROLauncher solo fue testeado en un solo modelo de consola **“SCPH-77006 - NTSC - Japonesa”**, si usted tiene problema con un determinado modelo o variables por favor edite este documento o publique por algún medio el modelo de su consola, si tiene chip agregue el modelo y versión, y el medio en el que ejecuta RETROLauncher. Así también pido encarecidamente que publique si RETROLauncher funciona correctamente en su consola.

---

---

## Créditos

**Enceladus:** Enceladus is an enhanced Lua environment for creating homebrew software for the PS2.

Created by Daniel Santos.

DanielSant0s X: <https://x.com/danadsees>

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCIDx5TuDp-1IRTRr5I5JSdw>

Project Link: <https://github.com/DanielSant0s/Enceladus>

License: Distributed under GNU GPL-3.0 License.

**Retroarch PS2 Port:** RetroArch is a frontend for emulators, game engines and media players.

Created by RetroArch contributor fjtrujy (Francisco J. Trujillo).

fjtrujy X: <https://x.com/fjtrujy>

Retroarch Link: <https://www.retroarch.com>

Licenses: There is software behind RetroArch that is protected by Non-Commercial licenses. It is important to respect the wishes of the developers and people behind the respective projects.

<https://docs.libretro.com/development/licenses/>

**POPStarter:** POPStarter is a launcher which lets you play your PS1 games in combination with PS1 emulator for PS2.

Created by developer krHACKen.

POPStarter Link: <https://www.psx-place.com/threads/popstarter.19139/>

**Neutrino:** Neutrino is a small, fast and modular PS2 device emulator that maximizes compatibility and performance.

Created by developer Maximus32 (Rick Gaiser).

Neutrino Link: <https://github.com/rickgaiser/neutrino>

License: Academic Free License "AFL" v. 3.0

**Original background:** <https://www.artapixel.com/escp-art-midnight-sun-city-night-retrowave-cyberpunk.html>

Created by < e s c p > Art

Youtube: <https://www.youtube.com/@escp>

License: This Image is licensed under the Creative Commons Zero v1.0 Universal.

Free images by <https://www.artapixel.com>

**Public Pixel:** Retro video game style text font.

Designed by GGBotNet.

GGBotNet X: <https://twitter.com/ggbotnet>

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCndkEE767CI7wTINJYKrTg>

Public Pixel Link: <https://www.ggbot.net/fonts/>

License: This Font Software is licensed under the Creative Commons Zero v1.0 Universal.

**Spaghetticode:** Cree RETROLauncher con la única finalidad de tener un entorno grafico simple y editable para tener colecciones de juegos retros en PS2, lo hice para mí y no pensaba que crecería tanto, ni mucho menos publicarlo, me pareció que sería bueno compartirlo por si alguien en alguna parte buscaba lo mismo que yo y no encontraba nada centrado a lo retro en nuestra apreciada PS2. En ningún momento quise ofender o faltar el respeto a los desarrolladores que se encuentran tras las diferentes aplicaciones usadas en este programa, en caso de haberlo hecho pido disculpas. Trate de copilar toda la información posible para dar los créditos correctamente espero no haberme equivocado, ni que allá pasado algo por alto, si es así, pido disculpas. RETROLauncher lo hacemos todos.

Gracias por usar RETROLauncher.

Boon Tobias 