

# RETRO

*Converge*



**ENGELADUS**

by DanielSant0s

**NEUTRINO**

BY MAXIMUS32



**RETROARCH**

Port by fjtrujs

**POPStarter**

by krHACKen



# Índice

O que é o RETROLauncher? .....	3
O que eu preciso para executar o RETROLauncher? .....	3
Requisitos para a correta execução do RETROLauncher .....	3
Quais jogos posso iniciar com RETROLauncher? .....	4
Lista de emuladores/core incluídos no RETROLauncher .....	4
Como faço para usar o RETROLauncher? .....	5
Como adiciono jogos? .....	7
Caminhos e extensões da ROM suportadas .....	7
Como configuro o RETROLauncher? .....	9
Configurações do menu no RETROLauncher .....	9
Como adiciono capas e capturas de tela? .....	13
Requisitos de imagem .....	13
Diretórios do imagens .....	14
Como adiciono fontes de texto? .....	15
Requisitos de fonte do texto .....	15
Como adiciono papéis de parede? .....	15
Requisitos do papel de parede .....	15
Como adiciono efeitos sonoros? .....	15
Requisitos de efeitos sonoros .....	15
Como adiciono suporte VMC aos jogos PS2? .....	16
Maneira automática .....	16
Maneira manual .....	16
Como adiciono modos de compatibilidade aos jogos PS2? .....	17
Maneira automática .....	17
Maneira manual .....	17
Como executo jogos PS2 do MX4SIO? (Experimental) .....	17
Como executo jogos PS2 a partir do HDD? (Experimental) .....	18
Para atualizar emuladores e núcleos do RETROLauncher? .....	19
Como executo o RETROLauncher do exFAT? .....	19
Problemas conhecidos do RETROLauncher .....	20
Créditos .....	22

# RETROLAUNCHER

---

## O que é o RETROLauncher?

RETROLauncher é um launcher com ambiente gráfico para jogos retrô, criado totalmente em Lua sob o ambiente de desenvolvimento Enceladus, em conjunto com Retroarch, POPStarter e Neutrino para a execução dos jogos.

O principal objetivo da criação deste programa é fornecer um ambiente gráfico amigável, atraente e personalizável para gerenciar bibliotecas ROMS no PS2. Além de poder ter todas essas bibliotecas em um só lugar e com fácil acesso.

O RETROLauncher busca evitar configurações complexas, portanto as configurações são reduzidas ao mínimo possível, basta colocar a ROM e jogar, porém, todas as configurações são totalmente editáveis se um usuário avançado desejar modificá-las, elas ainda estão lá.

---

## O que eu preciso para executar o RETROLauncher?

O RETROLauncher é capaz de funcionar sem ROMs/ISOs e até mesmo será executado se núcleos ou arquivos ".ELF" estiverem faltando. Seremos avisados se houver algum problema para encontrar esses arquivos antes de executar os jogos. No entanto, certas diretrizes são necessárias para a execução adequada do RETROLauncher.

### **Requisitos para a correta execução do RETROLauncher:**

- + Coloque a pasta "RETROLauncher" na raiz do USB, funciona em outros diretórios, mas é recomendado que esteja na raiz pois o Retroarch ainda irá salvar na raiz, se colocar o RETROLauncher em outra pasta ele remove todo o Retroarch configurações sob o nome "retroarch.cfg" e "retroarch-salamander.cfg".
- + Se você estiver executando o RETROLauncher em uma unidade flash USB formatada "exFAT", certifique-se de ter os drivers correspondentes em seu cartão de memória PS2.
- + Para POPStarter (PS1) você deve ter a pasta POPS na raiz do USB, bem como os binários necessários ao seu funcionamento ("IOPRP252.IMG" e "POPS\_IOX.PAK" respeitam nome e letras maiúsculas), os binários não são incluído no RETROLauncher por motivos legais. POPStarter só é encontrado em arquivos RETROLauncher.
- + É obrigatório que ao executar o RETROLauncher não haja dois pendrives conectados simultaneamente às portas USB do PS2. Se o RETROLauncher detectar a existência de múltiplas memórias nas portas USB, o programa não iniciará e o forçará a reiniciar, assim como se a memória USB estiver na segunda porta USB. Isso evita problemas conhecidos no RETROLauncher ao executar e manipular diretórios.
- + Para rodar o DVD do leitor é necessário que o disco seja colocado antes de rodar o RETROLauncher ou pode ser colocado depois, neste último caso atualize a lista para que o DVD seja listado na seção APPS (uma vez listado é necessário reiniciar para poder carregar outro DVD).

**NOTA IMPORTANTE: O RETROLauncher manipula diretórios, lê, grava e exclui os próprios dados (arquivos) do RETROLauncher e, embora tenham sido realizados testes, é recomendável que não seja utilizado em conjunto com dados importantes. Também é muito importante que você verifique a fonte de download do RETROLauncher, pois por ser de código aberto, o código pode ser manipulado para torná-lo malicioso.**

**A RESPONSABILIDADE PELO USO DO RETROLauncher É DE SUA PRÓPRIA CONTA, TENDE FAZER BACKUP DE SEUS DADOS ANTES DE USAR O RETROLauncher E BAIXE O PROGRAMA DE FONTES CONFIÁVEIS.**

---

---

## Quais jogos posso iniciar com RETROLauncher?

RETROLauncher usa diferentes versões do Retroarch, bem como POPStarter e Neutrino. Portanto, os jogos e a compatibilidade são limitados aos diferentes núcleos e emuladores utilizados, o RETROLauncher não é um emulador e sim um launcher, não melhora a compatibilidade com os jogos, apenas os lança.

### Lista de emuladores/core incluídos no RETROLauncher:

#### + Atari 2600 (Não compatível com "exFAT")

**Core Retroarch:** "stella2014\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.9.14

#### + Neo Geo Pocket

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

**Versão:** Retroarch - Version 1.14.0

#### + Nintendo Famicom (segure o círculo ao selecionar o jogo, para executar o Core alternativo)

**Core Retroarch:** "fceumm\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

**Alternative Core Retroarch:** "quicknes\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.0

#### + Nintendo Game Boy (segure o círculo ao selecionar o jogo, para executar o Core alternativo)

**Core Retroarch:** "gambatte\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.15.0

**Alternative Core Retroarch:** "tgbdual\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

#### + Nintendo Game Boy Color (segure o círculo ao selecionar o jogo, para executar o Core alternativo)

**Core Retroarch:** "gambatte\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.15.0

**Alternative Core Retroarch:** "tgbdual\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

#### + Nintendo Game Boy Advance (tempos de carregamento elevados)

**Core Retroarch:** "gpsp\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.20.0

**Nota importante:** Para melhor compatibilidade com jogos coloque o BIOS do GBA no seguinte diretório, o Retroarch o encontrará automaticamente.

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

**Nome do BIOS:** "gba\_bios.bin"

**Deveria ficar assim:**

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

#### + Nintendo Super Famicom

**Core Retroarch:** "snes9x2002\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.17.0

#### + PlayStation 1 (Requer drivers para exFAT)

**POPStarter:** "POPSTARTER.ELF"

**Versão:** POPSTARTER - Version 13

#### + PlayStation 2

**Neutrino:** "Neutrino.elf"

**Versão:** Neutrino – Version 1.3.1



### + Sega Game Gear

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.19.1

### + Sega Master System

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.19.1

### + Sega Megadrive (segure o círculo ao selecionar o jogo, para executar o Core alternativo)

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versión:** Retroarch - Version 1.19.1

**Alternative Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2\_alt.elf" (melhor desempenho / erro ao usar estados salvos)

**Versión:** Retroarch - Version 1.15.0

### + Sega SG-1000

**Core Retroarch:** "picodrive\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estados)

**Versão:** Retroarch - Version 1.19.1

### + Applications ELF

**Enceladus:** "Enceladus.elf"

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

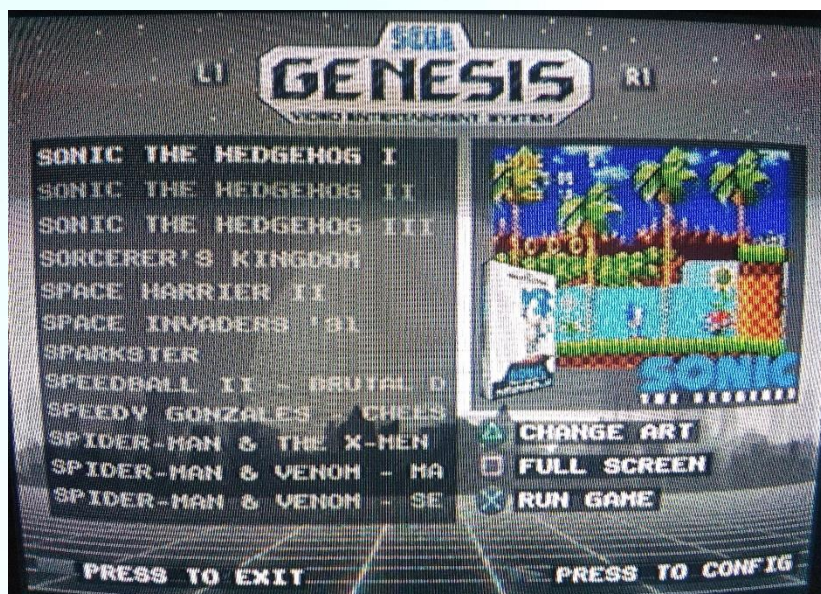
---

## Como faço para usar o RETROLauncher?

O RETROLauncher ele listará automaticamente os jogos encontrados nas pastas "Roms", basta selecionar um item da lista e o jogo será executado.

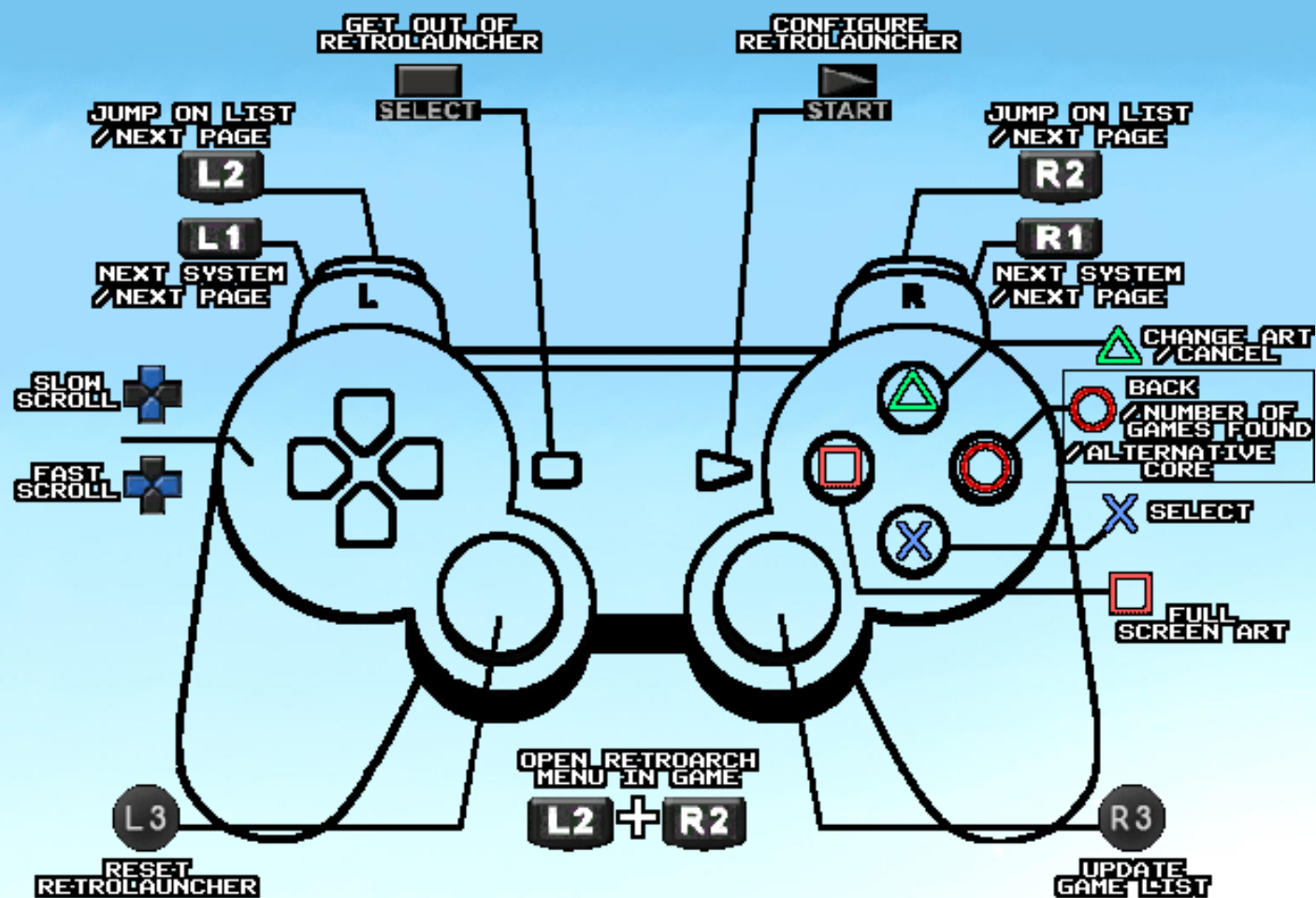
### Controles do RETROLauncher:

- + Para mover-se no menu, use o teclado direcional, "Para cima" e "Para baixo" para movimento lento, "esquerda" e "direita" para movimento rápido.
- + Com os botões "L2" e "R2" você pode pular pela lista (salto de 10 títulos).
- + Para ver a quantidade de jogos encontrados pressione e segure "Círculo".
- + Para rodar o jogo você deve pressionar "X".
- + Para rodar os jogos com Cores alternativos, segure "Círculo" enquanto pressiona "X".

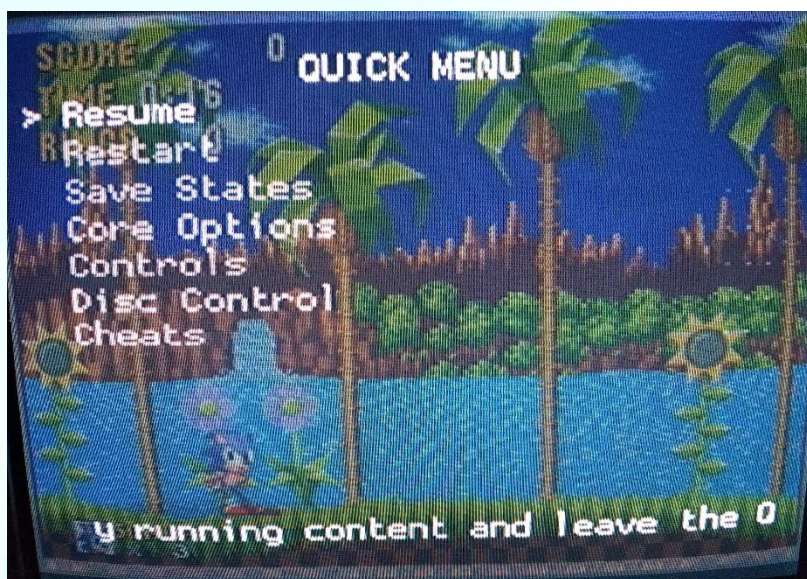


- + Para mudar de sistema deve-se pressionar "L1" ou "R1".
- + Para atualizar a lista atual do sistema você deve pressionar "R3" (os jogos podem ser adicionados à memória USB).
- + Para reiniciar o RETROLauncher você deve pressionar "L3".

- + Para configurar as opções do RETROLauncher, pressione "Start".
- + Para sair do RETROLauncher pressione "Select".



- + No caso do Retroarch, uma vez iniciado o jogo, pressionar a combinação L2 + R2 abrirá o menu Retroarch (se você modificar as opções do Core, salve as opções e reinicie o Retroarch, não retome o jogo).



- + Uma vez no menu Retroarch, pressionando "Círculo" retornaremos ao menu principal do Retroarch onde podemos configurar o vídeo bem como reiniciar o Retroarch, pressionando "X" em "Reiniciar RetroArch" voltaremos ao menu RETROLauncher, toda vez que um jogo for executado o RETROLauncher salvará esse jogo executado para que ao reiniciar você permaneça no último jogo iniciado.





**Nota 1:** No caso de jogos rodando com POPStarter ou Neutrino, ele não retornará ao menu RETROLauncher a menos que indicado em aplicativos externos como “Free MCBoot”.

**Nota 2:** Todos os sistemas salvam o último jogo executado com exceção do sistema “APPS”, este não salva o último aplicativo executado pelo motivo da lista de APPS não estar ordenada alfabeticamente, portanto suas posições podem variar a cada reinicialização do RETROLauncher gerando conflitos.

---

## Como adiciono jogos?

Para adicionar jogos ao RETROLauncher, basta copiar as ROMs/ISOs nos diretórios correspondentes a cada Emulador/Core, respeitando as extensões de cada arquivo.

### Caminhos e extensões da ROM suportadas:

#### Roms Atari 2600:

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

+ **Extensões suportadas:** “.a26” “.bin” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Atari 2600/Jogo.a26”

#### Roms Neo Geo Pocket:

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

+ **Extensões suportadas:** “.ngc” “.ngp” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Neo Geo Pocket/Jogo.ngc”

#### Roms Nintendo Famicom:

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

+ **Extensões suportadas:** “.nes” “.fds” “.unf” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Famicom/Jogo.nes”

#### Roms Nintendo Game Boy:

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

+ **Extensões suportadas:** “.gb” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy/Jogo.gb”

#### Roms Nintendo Game Boy Color:

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

**+ Extensões suportadas:** “.gbc” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy Color/Jogo.gbc”

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

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

**+ Extensões suportadas:** “.gba” “.bin”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Game Boy Advance/Jogo.gba”

#### **Roms Nintendo Super Famicom:**

**+ Diretório:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Super Famicom/”

**+ Extensões suportadas:** “.smc” “.sfc” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Super Famicom/Jogo.smc”

#### **VCDs Play Station 1:**

**+ Diretório:** “USB:/POPS/”

**+ Extensões suportadas:** “.vcd”

**Exemplo:** “USB:/POPS /Jogo.vcd”

#### **ISOs Play Station 2:**

**+ Diretório 1:** “USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/”

**+ Diretório 2:** “USB:/DVD/”

**+ Diretório 3:** “USB:/CD/”

**+ Extensões suportadas:** “.iso”

**Exemplo 1:** “USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs Play Station 2/Jogo.iso”

**Exemplo 2:** “USB:/DVD/Jogo.iso”

**Exemplo 3:** “USB:/CD/Jogo.iso”

#### **Roms Sega Game Gear:**

**+ Diretório:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Game Gear/”

**+ Extensões suportadas:** “.gg” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Game Gear/Jogo.gg”

#### **Roms Sega Master System:**

**+ Diretório:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Master System/”

**+ Extensões suportadas:** “.sms” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Master System/Jogo.sms”

#### **Roms Sega Megadrive:**

**+ Diretório:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Megadrive/”

**+ Extensões suportadas:** “.bin” “.gen” “.smd” “.md” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Megadrive/Jogo.bin”

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

**+ Diretório:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega SG-1000/”

**+ Extensões suportadas:** “.sg” “.zip”

**Exemplo:** “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega SG-1000/Jogo.sg”



## ELFs APPS:

+ **Diretório 1:** "MC0:/APPS/"

+ **Diretório 2:** "MC1:/APPS/"

+ **Diretório 3:** "USB:/APPS/"

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

+ **Diretório 5:** "CD:/" "DVD:/"

+ **Diretório 6:** Qualquer aplicativo instalado no MC ou raiz USB via SAS (Save APP System).

+ **Extensões suportadas:** ".elf"

**Exemplo 1:** "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/Application.elf"

**Exemplo 2:** "USB:/APPS/Application.elf"

**Nota 1:** RETROLauncher irá pesquisar na raiz dos diretórios indicados acima e também em um subnível deles. Isso significa que se eu colocar o aplicativo dentro de uma pasta nesses diretórios, o RETROLauncher também irá encontrá-lo e listá-lo.

**Exemplo 1:** "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/Sub Folder/Application.elf"

**Exemplo 2:** "USB:/APPS/Nova Pasta/Application.elf"

**Exemplo 3:** "MC0:/APPS/Sub Folder/Application.elf"

**Nota 2:** RETROLauncher irá procurar na raiz do CD/DVD um executável PS2. Isso significa que se eu colocar um CD/DVD do Play Station 2 na bandeja, o RETROLauncher também o encontrará e listará. (Ele será listado apenas uma vez; se você alterar o disco depois que um DVD for listado, ele não será atualizado e o RETROLauncher precisará ser reiniciado). No caso de jogos de PS2, ele mostrará o ID do jogo, se o ID for encontrado no dicionário, ele será traduzido (caso queira adicionar jogos ao dicionário, edite "USB:/RETROLauncher/System/Respaldo/PS2\_IDs .cfg").

---

## Como configuro o RETROLauncher?

Para configurar o RETROLauncher na tela inicial devemos pressionar "START" e acessaremos o menu. Algumas das configurações entrarão em vigor imediatamente, mas outras deverão ser salvas. Se as alterações não forem salvas, elas serão perdidas na reinicialização. As configurações que requerem o carregamento específico de um arquivo serão redefinidas para sua configuração padrão, caso os arquivos não sejam encontrados após a reinicialização.

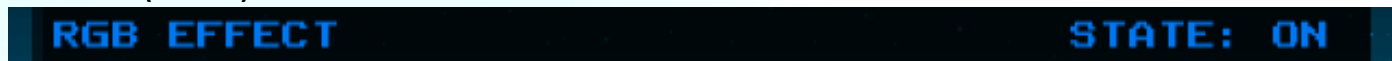
### Configurações do menu no RETROLauncher:

#### Mudança de página:



Para alternar entre as páginas de configuração você deve pressionar qualquer um dos 4 botões laterais (L1, L2, R1, R2).

#### RGB Effect (PAGE 1):



Esta configuração é responsável por ativar e desativar o efeito de alteração da luz de fundo. Se estiver desativado, as cores serão fixas e não variarão de tom.

**Nota:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

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



Esta configuração é responsável por ativar e desativar a camada de cores que é aplicada ao fundo. Se você desativar o fundo, ele será visto em sua cor original.

**Nota 1:** Se esta opção estiver desativada, a opção "RGB Effect" também será automaticamente desativada.

**Nota 2:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

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



Esta configuração é responsável por definir uma determinada cor em todos os menus. Tanto o fundo quanto o texto de todos os menus serão definidos com a cor configurada. As opções VERMELHO, VERDE e AZUL correspondem à cor que você deseja definir, a imagem no centro mostra os efeitos nas imagens padrão e o texto será automaticamente mudado para a cor que está sendo configurada para saber como ficará a cor quando aplicada. Os valores são alterados passando o indicador sobre a cor e pressionando as setas do pad “Direita” ou “Esquerda”.

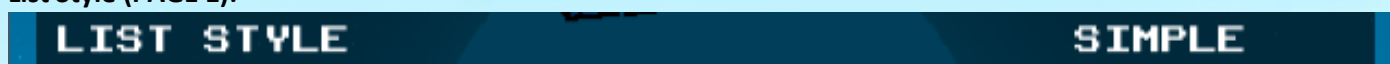
**Nota 1:** Caso esta opção esteja ativada e a opção “Color in Backgrounds” esteja desativada, a cor configurada será aplicada apenas aos textos do menu, deixando o fundo com sua cor original.

**Nota 2:** Se esta opção estiver ativada, a opção “RGB Effect” também será desativada automaticamente.

**Nota 3:** Caso não haja fundo com máscara, a cor será aplicada no papel de parede.

**Nota 4:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

#### List Style (PAGE 1):



Esta configuração é responsável por alterar os diferentes estilos disponíveis para exibir as listas de jogos. Esses estilos são pré-configurados, mas outros podem ser adicionados ou os existentes modificados editando o código.

**Nota:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

#### Activate Systems (PAGE 1):



Esta configuração é responsável por ativar e desativar os diferentes sistemas. Caso algum sistema esteja desativado, ele não aparecerá no menu do RETROLauncher e ao mudar de sistema irá automaticamente para o próximo ativado.

**Nota 1:** É obrigatório que pelo menos um sistema esteja ativado; caso todos estejam desativados, o primeiro será ativado automaticamente;

**Nota 2:** Sistemas “Super Famicom(SNES)”, “APPS” e “Play Station 2” estão desabilitados por padrão, a razão é que esses sistemas foram adicionados, mas seu desempenho ou funcionalidade é limitado, isso significa que eles funcionam, mas não tão bem como funcionariam em outros aplicativos específicos (Recomenda-se usar outros aplicativos independentes, como SNESticle/Snes Station/OPL/Neutrino PS2/XMB+ Launcher).

**Nota 3:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

#### Save Settings (PAGE 1):



Para salvar a configuração, basta passar o indicador sobre esta opção e pressionar “X” (serão salvas as configurações feitas em ambas as páginas).

## Mudança de página:

L1 PAGE 2 R1

Para alternar entre as páginas de configuração você deve pressionar qualquer um dos 4 botões laterais (L1, L2, R1, R2).

## Font Type (PAGE 2):

FONT TYPE

1

Esta configuração é responsável por alternar entre as diferentes fontes de texto disponíveis.

**Nota 1:** As fontes textuais encontradas não serão representadas com seu nome, apenas receberão um número na ordem em que foram encontradas.

**Nota 2:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

## Change the background (PAGE 2):

CHANGE THE BACKGROUND

1

Esta configuração é responsável por alternar entre os diferentes papéis de parede disponíveis.

**Nota 1:** Os papéis de parede encontrados não serão representados com o seu nome, apenas receberão um número na ordem em que foram encontrados.

**Nota 2:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

## Clean GUI (PAGE 2):

CLEAN GUI

STATE: OFF

Esta configuração é responsável por mostrar ou ocultar os botões de navegação na tela, bem como o texto que os acompanha.

**Nota:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

## Force Garbage Collection (PAGE 2):

FORCE GARBAGE COLLECTION

STATE: ON

Esta configuração permite forçar a coleta de lixo no código do programa. Por padrão, ela é ativada para que o programa fique mais estável no desempenho. Se for desativada, o desempenho pode melhorar, mas com muita instabilidade.

**Nota:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas (reiniciar o programa também é recomendado).

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

CUSTOM APP/ELF OUTPUT

DEFAULT

PS2 SYSTEM MENU

Esta configuração é responsável por alterar a saída padrão do RETROLauncher para uma aplicação “.ELF” customizada.

**Nota 1:** Clicar na opção “Custom APP/ELF Output” altera o dispositivo onde “.ELF” será pesquisado. As opções de pesquisa são:

- + “Default” para a saída padrão do sistema PS2.
- + “mc0:/” para o primeiro cartão de memória.
- + “mc1:/” para o segundo cartão de memória.
- + “mass:/” para a memória USB.

**Nota 2:** Clicar na opção abaixo abrirá um explorador para procurar o aplicativo “.ELF” no dispositivo selecionado.

Uma vez no explorador, com “X” você abre os diretórios e seleciona a aplicação, com “Círculo” você retorna ao diretório anterior, e com “Triângulo” você cancela a busca. O explorador mostrará apenas pastas e aplicativos com extensão “.ELF”. Caso nenhuma pasta ou aplicativo seja encontrado, aparecerá uma mensagem indicando que não há arquivos compatíveis. Se tudo estiver correto você verá o aplicativo selecionado no menu de configuração.

**Nota 3:** Caso a aplicação selecionada não seja encontrada ao carregar a configuração, ela retornará à saída padrão.

**Nota 3:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas (reiniciar o programa também é recomendado).



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

**SEE FULL ROUTE IN THE APPS MENU** **STATE: OFF**

Esta configuração permite mostrar o caminho completo no menu de aplicativos, é muito útil quando você possui vários aplicativos com o mesmo nome em subpastas ou em dispositivos diferentes.

**Nota:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

Sound in the menu (PAGE 2):

**SOUND IN THE MENU** **STATE: OFF**  
**SOUND VOLUME** **65**

Esta configuração ativa e desativa os efeitos sonoros no menu RETROLauncher. Quando ativo, a opção inferior "Sound Volume" controla o volume dos efeitos sonoros.

**Nota 1:** Para modificar o volume deve-se clicar na opção "Sound Volume" e pressione as teclas de direção do Pad ("Esquerda" ou "Direita").

**Nota 2:** Se os sons não forem encontrados e a opção estiver ativa, a reprodução desse som será ignorada.

**Nota 3:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

Screenshot as background (PAGE 2):

**SCREENSHOT AS BACKGROUND** **STATE: OFF**

Esta configuração permite que capturas de tela de cada jogo sejam exibidas como papel de parede em cada menu do sistema, quando o jogo for selecionado.

**Nota:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

Scanlines on the menu (PAGE 2):

**SCANLINES ON THE MENU** **STATE: OFF**

Esta configuração ativa um efeito de scanlines no menu RETROLauncher.

**Nota 1:** O efeito é uma imagem ".png" no menu, esta imagem pode ser alterada por outras pessoas para obter diferentes efeitos de scanlines (USB:/RETROLauncher/System/Medios/Default/SCANLINES.png).

**Nota 2:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

Vibration in menu (PAGE 2):

**VIBRATION IN MENU** **STATE: OFF**

Esta configuração ativa um efeito de vibração no menu RETROLauncher.

**Nota 1:** Às vezes o efeito de vibração fica travado, basta realizar outro movimento para corrigi-lo.

**Nota 2:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

Extra directories (PAGE 2):

**EXTRA DIRECTORIES** **STATE: ON**

Esta configuração ativa ou desativa pesquisas em diretórios extras do sistema. Esses diretórios são diretórios onde geralmente são adicionados aplicativos ou ISOs PS2. É muito útil quando você não deseja mover os aplicativos ou ISOs para o diretório interno do RETROLauncher (por padrão está ativado).

Diretórios que são adicionados à pesquisa quando esta opção está ativada:

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

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

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

+ Aplicativos instalados pelo SAS (Save APP System). Para sistema APPS.

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

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

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

**Nota 1:** Se estiver desativado, listará apenas os aplicativos e ISOs encontrados no diretório "Roms" do RETROLauncher.

**Nota 2:** Requer que as configurações sejam salvas para serem aplicadas.

### Reset all settings (PAGE 2):

## RESET ALL SETTINGS

restaura todas as configurações do RETROLauncher para o padrão, além de restaurar as configurações do Retroarch.

**Nota 1:** Existe a opção de limpar jogos salvos do Retroarch ao executar jogos com memória interna. Esta opção é ativada pressionando "R1" ao perguntar se queremos redefinir as opções. Tenha cuidado porque esta opção excluirá os "Saves" de todos os sistemas (é recomendável excluir os "Saves" manualmente).



**Nota 2:** Assim que a restauração for iniciada, não desligue ou reinicie o console, espere que ela termine.

### Credits (PAGE 2):

## CREDITS

Esta opção mostra os créditos de todos os aplicativos e mídias por trás do RETROLauncher.

**Nota 2:** Se você pressionar "Triângulo" os créditos serão pulados.

### Save Settings (PAGE 2):

## - SAVE SETTINGS -

Para salvar a configuração, basta passar o indicador sobre esta opção e pressionar "X" (serão salvas as configurações feitas em ambas as páginas).

**Nota:** Não desconecte a unidade flash USB antes ou durante o salvamento, pois você receberá um erro. Quando a lista de jogos estiver visível, o salvamento estará completo (deve ser imediato).

## Como adiciono capas e capturas de tela?

Para adicionar imagens aos jogos listados no RETROLauncher, basta copiar as imagens para os diretórios correspondentes a cada Emulador/ Núcleo, respeitando os nomes de cada arquivo e os requisitos necessários.

### Requisitos de imagem:

- + Deve ser uma imagem no formato ".png"
- + A imagem deve ter máscara de transparência, caso contrário não será exibida.
- + O nome da imagem deve ser o mesmo da ROM/APPS, respeitando maiúsculas e minúsculas.  
Exemplo: Se a ROM se chama "JoGo.nes" a imagem deve se chamar "JoGo.png".
- + Recomenda-se usar resoluções inferiores a 420x320 (podem ser superiores embora afete o desempenho).
- + Recomenda-se a utilização de imagens ".png" no formato de 8 bits e 256 cores (melhora muito o desempenho).
- + Quanto menor for a imagem, mais suave será o funcionamento do sistema (recomendado abaixo de 50 KB).
- + A imagem deve estar no diretório correspondente ao emulador ROM.

#### Exemplo:

**Jogo:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Megadrive/Exemplo.bin"

**Capa:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Sega Megadrive/Exemplo.png"

**Capturas de tela:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega Megadrive/Exemplo.png"

## **Diretórios do imagens:**

### **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/"

---

## Como adiciono fontes de texto?

Para adicionar fontes de texto ao RETROLauncher, basta copiar as fontes para o diretório correspondente, respeitando os requisitos necessários.

### Requisitos de fonte do texto:

- + Deve ser uma fonte com extensão ".ttf" ou ".otf".
- + Pode ter qualquer nome desde que a extensão seja ".ttf" ou ".otf" (Nomes curtos são recomendados).
- + O nome das fontes não será refletido nas configurações, apenas um número será atribuído.

**Diretório de fontes de texto:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Others/Font/"

**Nota 1:** Para alterar as fontes você deve entrar na configuração do RETROLauncher, alterar as Fontes e salvar a configuração.

**Nota 2:** Fontes de texto podem não se adequar bem ao RETROLauncher, caso queira ajustar a fonte você deve editar a fonte com algum programa específico, você também pode editar o código (não recomendado).

**Nota 3:** Se por engano eu configurar uma fonte muito pequena ou ilegível, bastará deletar as fontes do diretório e a fonte padrão será carregada automaticamente.

---

## Como adiciono papéis de parede?

Para adicionar papéis de parede ao RETROLauncher, basta copiar as imagens para o diretório correspondente, respeitando os requisitos necessários.

### Requisitos do papel de parede:

- + Deve ser uma imagem no formato ".png".
- + A imagem deve ter máscara de transparência, caso contrário não será mostrada.
- + A resolução deve ser no máximo 640x480, embora possa ser inferior.
- + Recomenda-se a utilização de imagens ".png" em formato de 8 bits e 256 cores.
- + Pode ter qualquer nome desde que a extensão seja ".png" (Nomes curtos são recomendados).
- + O nome dos fundos não será refletido nas configurações, apenas será atribuído um número.

**Diretório de papéis de parede:** "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Others/Background/"

**Nota 1:** Se o fundo não estiver visível, pode não ter máscara de transparência.

**Nota 2:** Se a resolução for inferior ou superior à indicada, a imagem se adaptará automaticamente para 640x480.

**Nota 3:** Para alterar o plano de fundo você deve entrar na configuração do RETROLauncher, alterar o plano de fundo e salvar a configuração.

---

## Como adiciono efeitos sonoros?

Para adicionar efeitos sonoros ao RETROLauncher, basta substituir os efeitos sonoros no diretório correspondente, respeitando os requisitos necessários.

### Requisitos de efeitos sonoros:

- + Devem ser sons no formato ADPCM.
- + Devem ter a extensão ".adp".
- + Se você possui um áudio com extensão ".adpcm" basta renomeá-lo para ".adp".

+ O nome dos sons deve ser o seguinte:

- + "back.adp" / Áudio para voltar e alterar imagens.
- + "error.adp" / Áudio para marcar erros de execução ou cancelamento de ações.
- + "move.adp" / Áudio para movimentação pelos itens do menu.
- + "next.adp" / Áudio para troca de emulador.
- + "run.adp" / Áudio para execução e ativação de elementos.

**Diretório de efeitos sonoros:** "USB:/RETROLauncher/System/Medios/Sound/Menu/"

**Nota 1:** Pode haver problemas de reprodução se o áudio estiver mal codificado ou se for de tamanho muito grande.

**Nota 2:** Existe um áudio extra que cumpre o função de música de fundo. Se você não quiser ouvir esse áudio extra ele pode ser excluído sem problemas (também pode ser substituído).

- + music.adp / Audio com música de fundo.

**Diretório de áudio extra:** "USB:/RETROLauncher/System/Medios/Sound/Background/"

---

## Como adiciono suporte VMC aos jogos PS2?

### Maneira automática:

RETROLauncher possui um menu para configurar VMCs automaticamente. Para abrir este menu, pressione "círculo" em um jogo da lista e as opções do jogo serão abertas na tela, todos os VMCs encontrados no diretório "USB:/VMC" serão automaticamente listados com a extensão ".bin", ative o VMC e selecione um dos VMCs encontrados, por fim salve as configurações e o RETROLauncher criará todos os arquivos automaticamente.

**Nota:** RETROLauncher não cria VMC, utiliza outras aplicações para criá-los, só será pesquisado com a extensão correspondente (".bin") e no diretório indicado ("USB:/VMC/").

### Maneira manual:

Para adicionar memórias virtuais aos jogos de PS2, você deve criar um arquivo de texto no qual está localizada a linha de comando para carregar a memória virtual e, por fim, renomeá-lo com o mesmo nome do jogo que deseja usar a memória virtual e alterar o extensão para ".vmcd" para que seja reconhecido pelo RETROLauncher.

### Passos para criar ".vmcd":

- + Crie um arquivo ".txt"

- + Edite o arquivo e adicione o comando de carregamento para memórias virtuais dentro:

**Comando:** -mc0=mass:/"diretório de memória virtual"

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

- + Salve o arquivo e altere a extensão de ".txt" para ".vmcd".

- + Mova o arquivo para o mesmo diretório onde o jogo está localizado e renomeie-o com o mesmo nome do jogo ao qual deseja adicionar a memória virtual.

**Exemplo:**

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

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

**Nota 1:** Se o comando for escrito incorretamente o jogo não iniciará (respeite letras maiúsculas e minúsculas).

**Nota 2:** Se o arquivo de memória virtual não existir, a memória virtual não será carregada, mas o jogo será executado com a memória virtual física.

**Nota 3:** Deve ser criado um arquivo para cada jogo em que se deseja rodar a memória virtual (pode ser a mesma memória virtual mas cada jogo deve ter sua própria linha de comando para carregar o VMC).

**Nota 4:** se houver um arquivo ".modo" e um ".vmcd" serão ambos carregados, eles podem coexistir.

**Nota 5:** o modo automático irá deletar e criar as configurações bem como lê-las, se você configurar o VMC manualmente, o modo automático também irá pegá-las ao entrar nas configurações do jogo.

---

## Como adiciono modos de compatibilidade aos jogos PS2?

### Maneira automática:

RETROLauncher possui um menu para configurar automaticamente os modos de compatibilidade, para abrir este menu pressione “círculo” em um jogo da lista e as opções do jogo serão abertas na tela, ative os modos que deseja aplicar ao jogo, depois salve a configuração e todos os arquivos serão criados automaticamente pelo RETROLauncher.

### Maneira manual:

Para adicionar modos de compatibilidade aos jogos de PS2, você deve criar um arquivo de texto contendo a linha de comando que carrega os modos de compatibilidade e, por fim, renomeá-lo com o mesmo nome do jogo que deseja usar os modos de compatibilidade e alterar a extensão para “.mode” para que sejam reconhecidos pelo RETROLauncher.

### Passos para criar “.modo”:

+ Crie um arquivo “.txt”

+ Edite o arquivo e adicione o comando de modos de compatibilidade dentro:

**Comando:** -gc=” modos que você deseja ativar”

**Exemplo:** -gc=1235

**modos:**

- 1 - IOP: Accurate reads (sceCdRead)
- 2 - IOP: Sync reads (sceCdRead)
- 3 - EE: Unhook syscall
- 5 - IOP: Emulate DVD-DL

**Nota:** Você pode adicionar vários modos encadeando os números.

+ Salve o arquivo e altere a extensão de “.txt” para “.mode”.

+ Mova o arquivo para o mesmo diretório onde o jogo está localizado e renomeie-o com o mesmo nome do jogo ao qual deseja adicionar os modos de compatibilidade.

**Exemplo:**

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

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

**Nota 1:** Se o comando for escrito incorretamente o jogo não iniciará (respeite letras maiúsculas e minúsculas, não deixe espaços).

**Nota 2:** se houver um arquivo “.modo” e um “.vmcd” serão ambos carregados, eles podem coexistir.

**Nota 3:** Um arquivo deve ser criado para cada jogo no qual você deseja executar os modos de compatibilidade (cada jogo deve ter sua própria linha de comando se você deseja carregar os modos de compatibilidade).

**Nota 4:** Verifique se o jogo suporta os modos caso o jogo não inicie ao configurá-los.

**Nota 5:** O modo automático irá excluir e criar configurações, bem como lê-las; Se você configurar os modos de compatibilidade manualmente, o modo automático também lerá as configurações do jogo.

---

## Como executo jogos PS2 do MX4SIO? (Experimental)

Para adicionar jogos que estão no MX4SIO, você deve criar um arquivo de texto vazio no USB e no mesmo diretório onde está o jogo “.ISO” no MX4SIO, dar a ele o mesmo nome que o jogo tem dentro do MX4SIO e alterar a extensão de “.txt” para “.mx4”. Este arquivo vazio com a extensão “.mx4” informará ao RETROLauncher que este jogo está rodando no MX4SIO.

**Exemplo 1:**

**jogo em MX4SIO:** “MX4SIO:/DVD/Jogo.iso”

**Acesso direto ao jogo no USB:** “USB:/DVD/Jogo.mx4”

**Exemplo 2:**

**jogo em MX4SIO:** “MX4SIO:/CD/Jogo 2.iso”

**Acesso direto ao jogo no USB:** “USB:/CD/Jogo 2.mx4”



**Nota 1:** É importante respeitar o diretório do atalho, caso um atalho seja colocado na pasta “USB:/DVD/” e o jogo dentro do MX4SIO esteja localizado no diretório “MX4SIO:/CD/”, o jogo não será executado. **Coloque os atalhos do USB no mesmo diretório dos seus jogos no MX4SIO.**

**Nota 2:** Os únicos dois diretórios onde os atalhos serão pesquisados são “USB:/DVD/” e “USB:/CD/”.

**Nota 3:** Se o nome estiver escrito incorretamente e não corresponder ao jogo no MX4SIO, ou se for inexistente, o Neutrino não o executará.

**Nota 4:** Os modos de compatibilidade são totalmente funcionais e configuráveis no RETROLauncher.

### VMC para jogos no MX4SIO

Para carregar um VMC ao rodar um jogo do MX4SIO, é obrigatório que o VMC esteja localizado no diretório MX4SIO (“MX4SIO:/VMC/”), embora o RETROLauncher possa atribuir um VMC a ele, essas memórias estão localizadas no USB. Portanto, se atribuirmos um VMC no menu RETROLauncher, o jogo não será executado porque não encontrará esse VMC no MX4SIO.

### Para resolver isso você pode fazer alguns “truques”:

+ tenha uma cópia do VMC no USB e outra no MX4SIO com o mesmo nome (**ocupa espaço e pode confundir os jogos salvos por ter memórias duplicadas**).

+ Crie um arquivo de texto no diretório “USB:/VMC/” com o mesmo nome do VMC encontrado no MX4SIO e altere a extensão de “.txt” para “.bin” (**não recomendado porque pode ser confuso na hora de atribuir isso memória para jogos que estão no USB, fazendo com que eles não iniciem**).

+ A melhor opção é criar manualmente o arquivo VMC “.vmcd” no mesmo diretório do atalho no USB, dar-lhe o mesmo nome do atalho e indicar no comando o nome do VMC encontrado no diretório de MX4SIO (“MX4SIO:/VMC/”).

#### Exemplo:

**Acesso direto ao jogo no USB:** “USB:/CD/Jogo 2.mx4”

**Memória virtual para o jogo no MX4SIO:** “USB:/CD/Jogo 2.vmcd”

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

Observe que o diretório do VMC ainda é “mass”, isso está correto, o importante é o nome do VMC, tem que ser igual ao do MX4SIO.

**Nota 1:** Se o nome do VMC estiver escrito incorretamente e não corresponder ao VMC no MX4SIO, ou se for considerado inexistente, o Neutrino não executará o jogo.

**Nota 2:** O sistema para VMC e os modos são os mesmos para MX4SIO e para USB. A única coisa que muda é que o VMC deve existir no MX4SIO, caso contrário ele não será executado.

---

### Como executo jogos PS2 a partir do HDD? (Experimental)

Exatamente igual ao MX4SIO, apenas altere a extensão do atalho para “.hdd”, você deve criar um arquivo de texto vazio no USB e no mesmo diretório onde está o jogo “.iso” no HDD, coloque o mesmo nome do jogo no HDD e altere a extensão de “.txt” para “.hdd”. Este arquivo vazio com extensão “.hdd” será responsável por informar ao RETROLauncher que este jogo está rodando a partir do HDD.

#### Exemplo 1:

**jogo em HDD:** “HDD:/DVD/Jogo.iso”

**Acesso direto ao jogo no USB:** “USB:/DVD/Jogo.hdd”

#### Exemplo 2:

**jogo em HDD:** “HDD:/CD/Jogo 2.iso”

**Acesso direto ao jogo no USB:** “USB:/CD/Jogo 2.hdd”

**Nota 1:** Se o nome do VMC estiver escrito incorretamente e não corresponder ao VMC no HDD, ou se for considerado inexistente, o Neutrino não executará o jogo.

**Nota 2:** O sistema para VMC e os modos são os mesmos para HDD e para USB. A única coisa que muda é que o VMC deve existir no HDD, caso contrário ele não será executado.

## **NÃO ATRIBUA UM VMC USB AOS ATALHOS MX4SIO e HDD PORQUE A EXECUÇÃO FALHARÁ.**

---

### **Para atualizar emuladores e núcleos do RETROLauncher?**

Para atualizar os aplicativos utilizados pelo RETROLauncher, basta substituir todos os arquivos correspondentes de cada aplicativo por uma nova versão do aplicativo ou por uma versão mais antiga.

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

**Neutrino:** Baixe Neutrino e substitua todos os arquivos encontrados no diretório “USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Sony PlayStation 2/”

**Cores de Retroarch:** Baixe o Retroarch, copie o núcleo que deseja substituir e substitua o núcleo na pasta correspondente ao sistema dentro do diretório “USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/”. Si desea agregar otro sistema se puede agregar editando el código. A partir da versão 1.14.0, exFAT é compatível com PS2 Retroarch.

**Nota:** Existem certos conflitos com a execução do Retroarch por comando em determinadas versões de núcleos, só testei no meu console, não sei se existe em outros modelos, se atualizar ou substituir o núcleo não funciona e o a tela permanece preta, tente outra versão do Retroarch. Caso a versão do seu console apresente problemas com um core, substitua o core por outras versões para ver se o problema é corrigido (publicar a solução em alguma mídia indicando a versão do console e a versão do core / retroarch para ficar atento).

---

### **Como executo o RETROLauncher do exFAT?**

Para executar o RETROLauncher a partir de uma memória em formato exFAT, basta baixar o arquivo “EXFAT USB support - BDMAssault by israpps (Matías Israelson).rar”, descompactar as pastas e copiá-las para a raiz do seu Cartão de Memória. Esses arquivos são necessários para que alguns aplicativos usados pelo RETROLauncher funcionem com o formato exFAT.

#### **Arquivos necessários no cartão de memória:**

“mc0:/POPSTARTER/usbd.irx”

“mc0:/POPSTARTER/usbhdfsd.irx”

“mc0:/SYS-CONF/USBD.IRX”

“mc0:/SYS-CONF/USBHDFSD.IRX”

**Nota:** Alguns núcleos não são compatíveis com exFAT, pois são versões antigas. Você pode baixar núcleos mais recentes e substituí-los, embora muitos desses núcleos não funcionem com o RETROLauncher.

---

---

## Problemas conhecidos do RETROLauncher.

**“Erro ao iniciar o RETROLauncher”:** Acompanhado de uma mensagem vermelha, é um erro de execução no código do programa, é recomendado reinstalar todo o RETROLauncher.

**“Erro ao iniciar o RETROLauncher do OPL”:** Acompanhado de uma mensagem vermelha, é um erro de execução no código do programa, baixe o arquivo “Problems when running from OPL.rar” e descompacte a pasta “RETROLauncher” no diretório onde está RETROLauncher combinando as duas pastas. Em seguida, copie a linha do arquivo “conf\_apps.cfg” e cole-a em seu arquivo “conf\_apps.cfg” e ele deverá inicializar a partir do OPL.

**“RETROLauncher congela na tela LOADING”:** Este erro ocorre quando não consegue encontrar um arquivo relacionado à mídia multimídia, como imagens ou fontes de texto. Se as imagens do jogo estiverem em um formato incompatível, ele também irá congelar. Exclua as imagens adicionadas recentemente, se persistir, reinstale todos os RETROLauncher.

**“Erro ao iniciar o RETROLauncher com USBs”:** Acompanhado de uma mensagem branca, é um erro com a presença de vários dispositivos USB conectados ao PS2, siga as instruções da mensagem e reinicie o RETROLauncher.

**“A unidade externa não inicia o RETROLauncher”:** Algumas unidades externas fazem uma pausa ao executar o Enceladus, o que causa um erro ao carregar o programa, use outro meio, como um pendrive ou tente versões diferentes do Enceladus.

**“Tela preta ao executar o jogo”:** Verifique se o jogo é compatível com o emulador/ núcleo que você está executando. Se eu substituir o núcleo, significa que ele não é compatível com o RETROLauncher, tente outro núcleo ou reinstale todo o RETROLauncher

**“Erro ao iniciar o jogo”:** Acompanhado de uma mensagem vermelha, é um erro de execução no código do programa. Recomenda-se reiniciar o RETROLauncher e verificar se o dispositivo USB está conectado corretamente.

**“Erro ao salvar configuração”:** Acompanhado de uma mensagem vermelha, é um erro de execução no código do programa. Recomenda-se reiniciar o RETROLauncher e verificar se o dispositivo USB está conectado corretamente.

**“As imagens não são exibidas no menu”:** Verifique se o nome da imagem está correto O RETROLauncher diferencia maiúsculas de minúsculas. Verifique se a imagem que você colocou possui uma máscara de transparência, caso contrário a imagem será encontrada e exibida, mas ficará totalmente transparente.

**“Reiniciar o Retroarch não abre o RETROLauncher novamente”:** Se as configurações do Retroarch foram manipuladas, o retorno ao RETROLauncher está corrompido. Para resolver restaure a configuração no menu de configurações do RETROLauncher, que deve resolver o problema, se persistir reinstale todo o RETROLauncher.

**“Pausa e congela ao carregar imagens”:** Se as imagens utilizadas forem muito grandes ou tiverem codificação de alta qualidade, causará longas pausas durante o carregamento. Certifique-se de cumprir os requisitos de imagem explicados neste documento.

**“Jogos PS1 não rodam”:** As causas podem ser muitas, mas as principais são:

- + VCDs com defeito, se você quiser rodar um VCD certifique-se de fazer uma conversão correta.
- + Certifique-se de que seu jogo seja compatível com POPStarter.
- + Caso necessite de patches, verifique se foram colocados corretamente.
- + Se você rodar jogos PS1 com memória exFAT, certifique-se de ter os drivers no cartão de memória.
- + Verifique se os nomes binários estão corretos, respeitando as letras maiúsculas.



**“Jogos de PS2 não rodam”:** As causas podem ser muitas, mas as principais são:

- + ISOs com defeito, se você deseja rodar uma ISO de um título cujo formato original era CD, certifique-se de fazer uma conversão correta.
- + Certifique-se de que seu jogo não esteja fragmentado.
- + Neutrino irá rodar o jogo no mesmo sistema que seu console está configurado, caso não possua chip apresentará erros com jogos que não pertencem a região do seu console, você pode usar patches nas ISOs ou GSM para tentar rodar esses jogos.
- + Se eu definir os modos de compatibilidade manualmente, verifique se o comando está bem escrito e sem espaços, pois irá falhar nesse caso.

**“O som dos Cores está interrompido”:** Isso acontece em consoles configurados para PAL ou PAL 60, porque o Retroarch define automaticamente os jogos para a região do jogo. Para corrigir isso basta abrir as opções do Retroarch uma vez dentro do jogo, procurar as configurações do Core e tentar forçar o sistema para o mesmo do seu console ou configurações, se o seu console estiver configurado para PAL force os jogos para PAL e a velocidade do áudio irá ser corrigido (as configurações são salvas para todos os jogos ao sair, embora você possa atribuir configurações individuais aos jogos). O mesmo acontece com todos os Cores ou jogos que apresentam este problema. O ideal é ter tudo em NTSC, caso você não tenha chip para mudar o console para NTSC terá que configurar os Cores um por um.

**Nota:** Caso o Core não tenha a opção de forçar região (GB, GBA, etc.), nas opções de sincronização de vídeo, desative “Vertical Sync (VSync)” e ative a opção “Sync to Exact Content Framerate”, isso corrigiu o áudio instável, mas ao custo de tela rasgada.

**“O controle fica vibrando”:** isso às vezes acontece quando é feito um movimento de vibração e uma imagem está carregando. Deve ser corrigido executando outro movimento, caso contrário, basta reiniciar RETROLauncher.

**“O som do menu está ruim ou com defeito”:** Isso às vezes acontece quando o áudio não carrega corretamente. Deve ser corrigido simplesmente reiniciando o RETROLauncher. Se persistir, reinstale todos os RETROLauncher.

**“Congelamento em GBA”:** Nem todos os jogos são compatíveis com o núcleo GBA mas a compatibilidade melhora muito colocando o BIOS do GBA no diretório correspondente, alguns jogos corrigem o congelamento e outros permanecem iguais, é uma questão de tentar.

**BIOS:** “gba\_bios.bin”

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

**“Os nomes dos jogos não são renderizados corretamente ou foram alterados”:** Isso ocorre quando o nome do jogo tem um caractere especial (por exemplo “Ñ”) e o RETROLauncher não consegue renderizar o nome. Para corrigir isso, basta alterar o nome do jogo para um que não contenha caracteres especiais.

**“RETROLauncher fica lento”:** Se as listas de jogos forem muito grandes e os nomes dos jogos muito longos, o desempenho será afetado. Certifique-se de que o número de Roms por sistema não seja muito grande e seja mais seletivo com as Roms (são recomendadas listas com menos de 1000 jogos).

**“RETROLauncher não funciona no meu PS2”:** O RETROLauncher foi testado apenas em um único console modelo “SCPH-77006 - NTSC - Japonês”, caso você tenha algum problema com algum modelo ou variáveis por favor edite este documento ou publique o modelo do seu console por algum meio, caso ele possua chip adicione o modelo e a versão e a mídia na qual você executa o RETROLauncher. Por isso também peço fortemente que você poste se o RETROLauncher funciona corretamente no seu console.

---

---

## Créditos

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

Created by Daniel Santos.

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

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCIDx5TuDp-1IRTr5I5JSdw>

Project Link: <https://github.com/DanielSantOs/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/UCndkEEed767CI7wTINJYKrTg>

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

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

**Spaghetticode:** Criei o RETROLauncher com o único propósito de ter um ambiente gráfico simples e editável para ter coleções de jogos retrô no PS2, fiz para mim e não pensei que iria crescer tanto e muito menos publicar, pensei nisso. Seria bom compartilhar caso alguém estivesse procurando a mesma coisa que eu e não encontrasse nada retrô focado em nosso querido PS2. Em nenhum momento tive a intenção de ofender ou desrespeitar os desenvolvedores dos diversos aplicativos utilizados neste programa, se o fiz peço desculpas. Tentei reunir o máximo de informações possível para dar o crédito corretamente. Espero não ter cometido nenhum erro ou esquecido nada. RETROLauncher todos nós fazemos isso.

Obrigado por usar o RETROLauncher.

Boon Tobias 

---