

# Retron 5 – Retronlabo CFW User Guide How-To und FAQ

Dank geht an ManCloud, Reminon und Stone

## Allgemeine Informationen

Dieser Guide beinhaltet nicht die Installationsschritte für die CFW, sondern nur das Handling mit Cartridges, Cores, Configs und Romsdumps.

## Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Informationen.....	1
Welchen Mehrwert bringt die CFW?.....	1
Welche Dateien werden für die aktuelle Retronlabo Firmware für die neuen und alternativen Cores benötigt?.....	2
Anmerkungen:.....	2
Bios MD5sums:.....	3
Anmerkungen:.....	3
Alternativen Core laden:.....	3
Anmerkungen:.....	3
Troubleshooting:.....	4
Dateiformate:.....	4
Besonderheiten zum MegaCD/SegaCD Core:.....	5
Anmerkung: Unterordner im Genesis Ordner habe ich noch nicht probiert.....	5
To-Do:.....	5

## Welchen Mehrwert bringt die CFW?

- Neue und Alternative Cores z.B. PC-Engine
- Einfaches dumpen der eigenen Cartridges
- Laden eigener Rom dumps
- ggf. neue oder aktuellere Cores in Zukunft nachrüstbar

## Welche Dateien werden für die aktuelle Retronlabo Firmware für die neuen und alternativen Cores benötigt?



- Die Dateien liegen auf der SD Karte im „#Config“ Ordner und werden alle einzeln aber einmalig über das Menu kopiert und bleiben nach einem Reboot erhalten. Diese landen im Ordner „#Internal storage/#Config“

### Anmerkungen:

- NstDatabase.xml wird vom Nestopia Core für Famicom Disk System benötigt
- libretro.ini wird für alle neuen und alternativen Cores benötigt.
- Achtung: Geladene Cores werden hier und auch sonst im Menu nicht angezeigt.
- neogeo.zip bleibt im FBA Spiele Verzeichnis und wird nicht aus „#Cores“ kopiert

## Bios MD5sums:

Andere Bios könnten auch funktionieren, aber hier die MD5sums der Bios Dateien mit denen ich Erfolg hatte.

Game Gear:	bios.gg	672E104C3BE3A238301ACEFFC3B23FD6
MegaDrive/MegaCD:	bios_CD_E.bin	7E146768A62DA68D771ED8B08079A5B5
	bios_CD_J.bin	45DD7A6A87CA6AD4D0A54E8A2E3C097E
	bios_CD_U.bin	3B7D1CCA456F3CD7DFDF5C2711443D67
NES:	disksys.rom	C8B78295EB182F25C90DCD3DB9FA81EC
PS1:	scph5500.bin	924E392ED05558FFDB115408C263DCCF
PC-Engine:	syscard3.pce	C00A65C9CC8707F7202CD15A091C6A3F

## Anmerkungen:

- PS1 Bios ist eigentlich das US Bios scph5501.bin, nur umbenannt damit der Core mit US Spielen funktioniert, ansonsten wären mit scph5500.bin nur japanische Spiele möglich.
- Das US Mega CD Bios wird trotz der Doku von RetronLabo nicht geladen. Aber das oben genannte Mega CD Bios mit oben genannter MD5sum ist Region Free. Oder man benennt das US Bios in das japanische um. Ggf. muss man die Konsole neu starten und das File neu kopieren und die Savegames/Snapshots auf der SD Karte löschen.
- Für den GameGear Core wird Laut RetronLabo Doku ein Bios benötigt. Ihr müsst nach Majesco Game Gear suchen, da nicht alle GameGear mit einem Bios ausgestattet wurden. Weitere Infos dazu unter

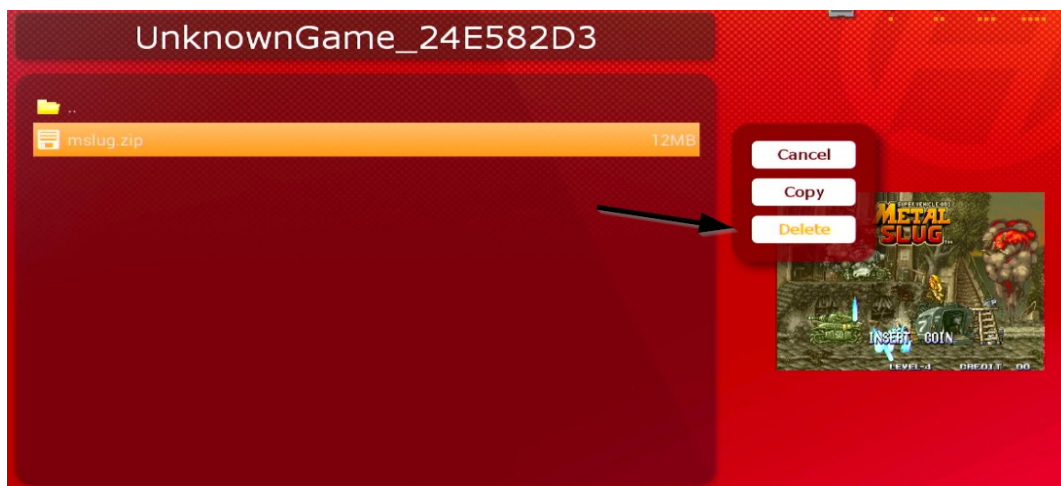
<https://www.smspower.org/Development/BIOSes#NoBIOS>

## Alternativen Core laden:

„Load Rom“ → „#Cores“ → System z.B. FBA → libcore-xxx.so z.B. libcore-fba.so → „Copy“

### Anmerkungen:

- Alternative Cores werden nicht dauerhaft gespeichert und nach einen Reboot des Retron5 sind wieder die Standard Cores aktiv
- Muss man jedesmal rebooten um einen neuen Core zu laden? Eigentlich nicht, ausser das System verhält sich komisch oder nicht wie erwartet.
- Falls es mal Probleme gibt ein Spiel zu laden, dann kann man unter „#Internal storage/‘der geladen Core/‘Spielename‘ über das Menü das geladen Spiel löschen und danach ein neues Spiel laden. Siehe folgenden Screenshot.



## Troubleshooting:

- Wenn man einen Core lädt und startet danach das Spiel, aber man wird ständig ins Menu zurückgeworfen, dann fehlt vermutlich das passende Bios und config Datei. Prüft anhand des Screenshots oben welche Dateien fehlen. Prüft ggf. Datei Namen und MD5 Checksummen.

- Das Spiel lädt, aber macht was komisches.

Da der Retron5 immer ein Savestate des aktuell geladenen Spieles anlegt, kann das mit einem alternativen Core kollidieren. Z.B. wenn man das Spiel bisher mit dem Standard FDS Core gespielt hat, aber aus versehen den Nestopia Core lädt. Dann reicht es in der Regel das Spiel über das In-Game Menu zu resetten. Man muss nicht den Retron 5 rebooten.

- FBA Spiele zeigen nur ein schwarzes Bild aber der Ton ist zu hören.

Ihr müsst folgendes in den Settings einstellen:

„Settings“ → „Video“ → „Force Original Resolution“ → „On“

- Manchmal gibt es beim Playstation Core nach einer gewissen Spielzeit keinen Ton mehr. Manchmal hilft es das Spiel zu verlassen und neu zu starten und der Savestate neu geladen wird. Oder manuell einen selbst erstellten Savestate laden.

- Läuft das Spiel zu schnell? Prüft in den „Settings“ ob die „Screen Refresh Rate“ für PAL oder NTSC Spiel passt. Falls die Einstellung „Match Game“ Probleme macht, dann stellt entsprechend auf „Force 60Hz“ oder „Force 50Hz“ ein. Beispiel: PSX Spiel „Ghost in the Shell PAL“ läuft zu schnell wenn „Match Game“ Refresh rate eingestellt ist und crashed manchmal die ganze Konsole. Mit „Force 50Hz“ passt die Geschwindigkeit und es läuft stabiler.

- Das Spiel startet wegen einem fehlerhaften Savestate nicht der automatisch angelegt worden ist. Man kann diese Savestate „Snapshots“ löschen. Zu finden unter „SD Karte/Retron/Saves/Snapshot/System“. Manuell erstellte Savestates landen unter „SD Karte/Retron/Saves/Snapshot/User“

## Dateiformate:

- FBA → \*.zip
- Famicom → \*.fds
- GameBoy → \*.gb und \*.gbc
- GameGear → \*.gg
- GameBoy Advance → \*.gba
- MegaDrive/Genesis → \*.bin und \*.md und \*.gen
- NES → \*.nes
- NeoGeoPocket → \*.ngp
- PC-Engine → \*.pce
- PS1(PSX) → zum Laden des Spieles \*.cue auswählen, ansonsten bin+cue
- MegaCD/SegaCD → zum Laden des Spieles \*.cue auswählen, ansonsten bin+cue
- Master System → \*.sms
- Super Nintendo → \*.sfc und \*.smc
- Wonderswan → \*.ws und \*.wsc

## Besonderheiten zum MegaCD/SegaCD Core:

- in der \*.cue Datei muss der Pfad zur Binary Datei angepasst werden. (für den PS1 Core scheint das nicht notwendig zu sein)

Hier ein Beispiel:

```
FILE "../../../external_sd/Retron/Roms/Genesis/Batman Returns (Sega CD) (U).bin" BINARY
```

- Hat mal ein Image mit weiteren separaten Daten/Musik Dateien, dann muss für jeden Track der gleich Pfad noch hinzugefügt werden.

Beispiel:

```
FILE "../../../external_sd/Retron/Roms/Genesis/Popful Mail/Popful Mail (USA) (Track 1).bin" BINARY  
TRACK 01 MODE1 / 2352
```

```
INDEX 01 00:00:00
```

```
FILE "../../../external_sd/Retron/Roms/Genesis/Popful Mail/Popful Mail (USA) (Track 2).bin" BINARY  
TRACK 02 AUDIO
```

```
INDEX 00 00:00:00
```

```
INDEX 01 00:02:00
```

```
FILE "../../../external_sd/Retron/Roms/Genesis/Popful Mail/Popful Mail (USA) (Track 3).bin" BINARY  
TRACK 03 AUDIO
```

```
INDEX 00 00:00:00
```

```
INDEX 01 00:02:00
```

```
FILE "../../../external_sd/Retron/Roms/Genesis/Popful Mail/Popful Mail (USA) (Track 4).bin" BINARY  
TRACK 04 AUDIO
```

```
INDEX 00 00:00:00
```

```
INDEX 01 00:02:00
```

## Anmerkung:

Für SegaCD/MegaCD Spiele können im „Retron5/Roms/Genesis“ Ordner auf der SD Karte Unterordner erstellt werden. Leider funktioniert das nicht für den Playstation 1 Core.

## To-Do:

- Dumping FAQ/Anleitung
- RetronLabo Doku auf SD Karte anpassen und ggf. als zip anhängen
- Diesen Guide mit RetronLabo Doku anreichern → ongoing
- Unbekannte Spielennamen einpflegen