









O que é RETROLauncher?	3
O que preciso para executar o RETROLauncher?	3
Requisitos para a execução correta do RETROLauncher	3
Quais jogos posso iniciar com o RETROLauncher?	4
Lista de emuladores/aplicativos/núcleos incluídos no RETROLauncher	4
Como usar o RETROLauncher?	5
Como adiciono jogos?	8
Localização dos caminhos e extensões de ROM suportados	8
Como configuro o RETROLauncher?	10
Configurações de menu no RETROLauncher	10
Personalizar estilo	11
Menu para ajustar textos	16
Como adiciono capas e capturas de tela?	22
Requisitos de imagem	22
Diretórios de imagens	22
Como adiciono fontes de texto?	23
Requisitos de fonte de texto	23
Como adiciono papéis de parede?	24
Requisitos de papel de parede	24
Como adiciono efeitos sonoros?	24
Requisitos de efeitos sonoros	24
Como adiciono suporte a VMC em jogos de PS2?	25
Modo automático	25
Modo manual	25
Como adiciono modos de compatibilidade aos jogos do PS2?	26
Modo automático	26
Modo manual	26
Como executo jogos de PS2 no MX4SIO? (Experimental)	27
RETROLauncher Shortcut Maker	28
Como atualizo emuladores e núcleos do RETROLauncher?	
Como executo o RETROLauncher a partir do exFAT?	
Como iniciar jogos através do OPL?	
Problemas conhecidos com RETROLauncher	
Créditos	33

## RETROLAUNCHER

V1.0

#### O que é RETROLauncher?

RETROLauncher é um launcher com ambiente gráfico para jogos retrô, criado inteiramente em Lua sob o ambiente de desenvolvimento Enceladus, junto com Retroarch, POPStarter, Neutrino e wLaunchELF ISR para execução de jogos/APPS.

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

O RETROLauncher busca evitar configurações complexas então as configurações são reduzidas ao mínimo possível, basta colocar a ROM e jogar, porém todas as configurações são completamente editáveis caso algum usuário avançado queira modificá-las elas continuam lá.

#### O que preciso para executar o RETROLauncher?

O RETROLauncher pode ser executado sem ROMs/ISOs/APPS e pode ser executado até mesmo se Cores ou aplicativos ".ELF" estiverem faltando. Entretanto, certas diretrizes são necessárias para a execução adequada do RETROLauncher.

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

- \* Coloque a pasta "RETROLauncher" na raiz do USB, você também pode colocá-la em outros diretórios, embora neste último caso, na primeira vez que você iniciar o RETROLauncher, seremos questionados se queremos realocar os diretórios de configuração. Assim que o processo de realocação for concluído, você pode usar o RETROLauncher no diretório colocado.
- \* Se você for executar o RETROLauncher em um pendrive formatado como "exFAT", certifique-se de ter os drivers correspondentes no cartão de memória PS2.
- \* Para POPStarter (PS1) você deve ter a pasta POPS na raiz do USB, bem como os binários necessários para que ele funcione ("IOPRP252.IMG" e "POPS\_IOX.PAK" respeitam nome e capitalização), os binários não são incluídos com RETROLauncher por razões legais (apenas POPStarter é encontrado nos arquivos RETROLauncher).
- \* É obrigatório que ao executar o RETROLauncher não haja duas unidades USB conectadas simultaneamente às portas USB do PS2. Se o RETROLauncher detectar a existência de vários pendrives nas portas USB, o programa não será iniciado e forçará uma reinicialização, assim como se o pendrive estiver na segunda porta USB (isso é para evitar problemas conhecidos no RETROLauncher ao executar e manipular diretórios).
- \* Para rodar jogos de PS2 a partir da unidade de DVD, o disco deve ser inserido antes de executar o RETROLauncher. Se o disco for inserido após iniciar o RETROLauncher, atualize a lista para que o jogo seja listado na seção PS2/APPS (uma vez listado, uma reinicialização é necessária para carregar outro DVD/CD).
- \* O RETROLauncher pode ser executado a partir de uma variedade de inicializadores, embora alguns exijam etapas extras. Os lançadores testados foram "Free MCBoot", "wLaunchELF", "OPL" (requer etapas extras) e "FunTuna".

NOTA IMPORTANTE: O RETROLauncher manipula diretórios, lê, grava e exclui seus próprios dados e, embora testes tenham sido realizados, é recomendado que ele não seja usado com dados importantes. Também é muito importante que você verifique a fonte de onde você baixou o RETROLauncher, pois ele é de código aberto e pode ser manipulado para torná-lo malicioso.

A RESPONSABILIDADE PELO USO DO RETROLauncher É POR SUA CONTA E RISCO. FAÇA BACKUP DOS SEUS DADOS ANTES DE USAR O RETROLauncher E BAIXE O PROGRAMA DE FONTES CONFIÁVEIS.

#### Quais jogos posso iniciar com o RETROLauncher?

O RETROLauncher usa versões diferentes do Retroarch, POPStarter, Neutrino e wLaunchELF ISR. Portanto, os jogos e a compatibilidade são limitados aos diferentes Cores, aplicativos e emuladores utilizados. RETROLauncher é apenas um iniciador de aplicativos, não um emulador (ele não melhora a compatibilidade dos jogos, apenas os inicia).

#### Lista de emuladores/aplicativos/núcleos incluídos no RETROLauncher:

#### + Atari 2600

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

Versão: Retroarch - Version 1.20.0

#### + Neo Geo Pocket

Core Retroarch: "race\_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 estado)

Versão: Retroarch - Version 1.19.1

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

Versão: 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 estado)

Versão: Retroarch - Version 1.20.0

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

Versão: 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 estado)

Versão: Retroarch - Version 1.20.0

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

Versão: Retroarch - Version 1.19.1

#### + Nintendo Game Boy Advance (Segure o círculo ao selecionar o jogo para execução alternativa)

Core Retroarch: "gpsp\_libretro\_ps2.elf" (Suporta salvar estado / Altos tempos de carregamento)

Versão: Retroarch - Version 1.20.0

Alternative Emulator: "TempGBA.elf" (Suporta salvar estado / Altos tempos de carregamento)

Versão: TempGBA - Version 1.45.5 - (Não compatível com "exFAT")

**Nota Importante:** Para melhor compatibilidade com jogos, coloque o BIOS do GBA nos seguintes diretórios, o Retroarch e o TempGBA irão encontrá-lo automaticamente.

Diretório 1: "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Nintendo Game Boy Advance/retroarch/system/"

Diretório 2: "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Nintendo Game Boy Advance/TempGBA/"

Nome do BIOS: "gba\_bios.bin" Eles deveriam ficar assim:

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

"USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Nintendo Game Boy Advance/TempGBA/gba bios.bin"

#### + Nintendo Super Famicom

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

Versão: Retroarch - Version 1.20.0

Alternative Emulator: "SNESticle.elf" (Executa apenas o emulador, não inicia jogos selecionados)

Versão: SNESticle – Version 0.3.4 - (Não compatível com SRAM)

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

**POPStarter:** "POPSTARTER.ELF" **Versão:** POPSTARTER - Version 13

#### + PlayStation 2 (Requer a configuração do seu diretório OPL para iniciar jogos por meio dele)

Neutrino: "Neutrino.elf"

Versão: Neutrino - Version 1.6.1

Alternative execution OPL: "OPNPS2LD.elf" (Compativel apenas com ISOs encontrados no USB)

#### + Sega Game Gear

Core Retroarch: "picodrive libretro ps2.elf" (Suporta salvar estado)

Versão: Retroarch - Version 1.19.1

#### + Sega Master System

Core Retroarch: "picodrive libretro ps2.elf" (Suporta salvar estado)

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 estado)

Versão: Retroarch - Version 1.19.1

Alternative Core Retroarch: "picodrive libretro ps2 alt.elf" (Melhor desempenho / Erro ao salvar estados)

Versão: Retroarch - Version 1.15.0

#### + Sega SG-1000

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

Versão: Retroarch - Version 1.19.1

#### + Applications ELF (Pressione e segure o círculo ao selecionar APPS para execução alternativa)

wLaunchELF ISR: "wLaunchELF 4.43x\_isr.elf" Versão: Commit 53dcc8f - Released 14/03/2025

Nota: Se "WLE.elf" não for encontrado, ele será iniciado automaticamente através do Enceladus.

Alternative execution Enceladus: "Enceladus.elf"

Versão: Enceladus - Released 10/02/2024

## Como usar o RETROLauncher?

Ao iniciar o RETROLauncher, os jogos e aplicativos encontrados serão listados automaticamente. Você só precisa selecionar um item da lista e o jogo ou aplicativo será executado.

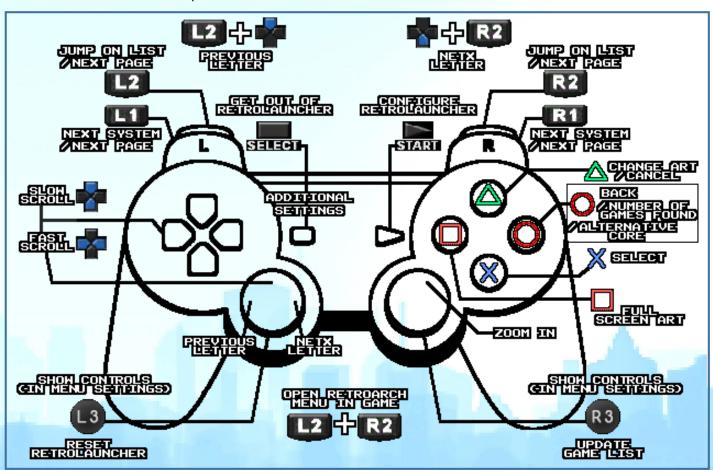
#### **Controles do RETROLauncher:**

- + Para navegar pelo menu, use o direcional, "Cima" e "Baixo" para movimento lento, "esquerda" e "direita" para movimento rápido.
- + Você também pode usar o analógico esquerdo no menu, "Cima" e "Baixo" para movimentos rápidos, "Esquerda" e "Direita" para pular letras.
- + Com os botões "L2" e "R2" você pode pular na lista (pular 10 títulos).
- + Com as combinações de botões "L2" + "Cima" e "R2" + "Baixo" você pode pular letras.
- + Para ver o número de jogos encontrados, pressione e segure "Círculo".

- + Para visualizar as capas em tela cheia, pressione "Quadrado".
- + Com o analógico direito você pode dar zoom nas capas.
- + Para mudar de sistema você deve pressionar "L1" ou "R1".
- + Para executar o jogo você deve pressionar "X".
- + Para rodar jogos com os Cores alternativos segure "Círculo" enquanto pressiona "X".



- + Para atualizar a lista atual do sistema, pressione "R3" (os jogos podem ser adicionados diretamente à unidade 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 do Retroarch (se você modificar as opções do Core, salve as opções e reinicie o Retroarch, não retome o jogo).



+ Uma vez no menu do Retroarch ("QUICK MENU"), pressionar "Círculo" nos retornará ao menu principal do Retroarch ("MAIN MENU"), onde podemos configurar o Retroarch e reiniciá-lo. Se pressionarmos "X" em "Reiniciar" no menu principal do Retroarch ("MAIN MENU") retornaremos ao RETROLauncher.



**Nota 1:** No caso de jogos executados com POPStarter, TempGBA e Neutrino não retornarão ao menu RETROLaucher, a menos que sejam instruídos a fazê-lo por aplicativos externos, como "Free MCBoot".

**Nota 2:** Todos os sistemas salvam o último jogo jogado, e as últimas posições dos outros sistemas também são salvas ao alternar entre eles, de modo que quando você reiniciar o RETROLauncher, tudo permanecerá onde você parou (observe que se você adicionar ou remover jogos, as posições poderão mudar após reiniciar o RETROLauncher).

\_\_\_\_\_\_

#### Como adiciono jogos?

Para adicionar jogos e aplicativos ao RETROLauncher, basta copiar as ROMs, ISOs ou aplicativos para os diretórios correspondentes de cada sistema (respeitando as extensões de arquivo suportadas por cada sistema).

#### Localização dos caminhos e extensões de ROM suportados:

#### 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 PlayStation 1:

+ Diretório: "USB:/POPS/"

+ Extensões suportadas: ".vcd"

Exemplo: "USB:/POPS/Jogo.vcd"

#### **ISOs PlayStation 2:**

- + Diretório 1: "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/"
- + Diretório 2: "USB:/DVD/"
- + Diretório 3: "USB:/CD/"
- + Diretório 4: "CD:/" "DVD:/" Os jogos de PS2 colocados na bandeja de DVD/CD serão listados.
- + Extensões suportadas: ".iso"

Exemplo 1: "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Jogo.iso"

Exemplo 2: "USB:/DVD/Jogo.iso"
Exemplo 3: "USB:/CD/Jogo.iso"

**Nota:** O RETROLauncher pesquisará na raiz do CD/DVD por qualquer executável do PS2. Isso significa que se eu colocar um CD/DVD do PlayStation 2 na bandeja, o RETROLauncher o listará. (Ele só será listado uma vez. Se você trocar de disco depois que um CD/DVD estiver listado, ele não será atualizado e você precisará reiniciar o console). No caso de jogos de PS2, ele mostrará o ID do jogo, se o ID estiver no dicionário, ele será traduzido (se você quiser adicionar jogos ao dicionário, edite "USB:/RETROLauncher/System/Backup/PS2\_IDs.cfg").

#### 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: "MCO:/APPS/"
- + Diretório 2: "MC1:/APPS/"
- + Diretório 3: "USB:/APPS/"
- + Diretório 4: "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/"
- + Diretório 5: "CD:/" "DVD:/" Os jogos e aplicativos de PS2 colocados na bandeja de DVD/CD serão listados.
- + Diretório 6: Qualquer aplicativo instalado no MC ou raiz USB via SAS (Save APP System).
- + Extensões suportadas: ".elf"

Exemplo 1: "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/Aplicativo.elf"

Exemplo 2: "USB:/APPS/Aplicativo.elf"

**Nota:** O RETROLauncher pesquisará a raiz dos diretórios listados acima e também um subnível deles. Isso significa que se eu colocar o aplicativo dentro de uma pasta nesses diretórios, o RETROLauncher também o encontrará e o listará.

Exemplo 1: "USB:/RETROLauncher/Roms/APPS/Subpasta/Aplicativo.elf"

Exemplo 2: "USB:/APPS/Nova pasta/Aplicativo.elf"

Exemplo 3: "MCO:/APPS/Subpasta/Aplicativo.elf"

#### Como configuro o RETROLauncher?

Para configurar o RETROLauncher na tela inicial devemos pressionar "START" e acessaremos o menu. Algumas configurações entrarão em vigor imediatamente, mas outras precisam ser salvas. Se as alterações não forem salvas, elas serão perdidas quando você reiniciar o RETROLauncher.

Nota 1: Configurações que exigem o carregamento de um arquivo específico serão redefinidas para suas configurações padrão se os arquivos não forem encontrados após a redefinição.

Nota 2: Se você pressionar os botões "R3" ou "L3" na tela de configuração, verá os controles do RETROLauncher.

#### Configurações de menu no RETROLauncher:

#### Mudar página:

LI PAGE 1 R1

Para alternar entre as páginas de configuração, você deve pressionar os botões laterais (L1, R1) e para pular entre as opções, pressione (L2, R2).

#### **RGB Effect (PAGE 1):**

#### RGB EFFECT

ON

STATE:

Esta configuração é responsável por habilitar e desabilitar o efeito de alteração da luz de fundo. Se desabilitado, as cores serão fixas e não variarão em tons.

Nota: Requer que a configuração seja salva.

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

#### COLOR IN BACKGROUNDS

STATE: ON

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

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

Nota 2: Requer que a configuração seja salva.

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



Esta configuração é responsável por definir uma cor padrão para todo o RETROLauncher. Tanto o fundo quanto o texto de todos os menus serão definidos para a cor definida.

As opções "RED", "GREEN" e "BLUE" correspondem à cor que você deseja definir, tanto o texto quanto a imagem no centro mudarão automaticamente para a cor que está sendo configurada para saber como a cor ficará quando aplicada. Os valores são alterados passando o mouse sobre a cor e pressionando o direcional ou o analógico esquerdo "Direita" ou "Esquerda".

Manter pressionado "Quadrado" altera o nível de transparência das imagens do menu.

Nota 1: Se esta opção estiver ativada e a opção "Color in Backgrounds" estiver desativada, a cor configurada não será aplicada ao fundo, deixando-o com sua cor original.

Nota 2: Se a transparência de cor estiver definida como "OFF", o sistema de cores será aplicado diretamente nas imagens (este método apresentou cores errôneas porque a cor vermelha não possui tons intermediários).

Nota 3: Se esta opção estiver ativada, a opção "RGB Effect" também será desativada automaticamente.

Nota 4: Se não houver máscara de fundo, a cor será aplicada ao papel de parede.

Nota 5: Requer que a configuração seja salva.

List Style (PAGE 1):

#### LIST STYLE

SIMPLE

Esta configuração é responsável por alterar os diferentes estilos disponíveis para exibir as listas de jogos, no total são 7 estilos diferentes, e embora esses estilos sejam pré-configurados, o estilo "Custom" permite edição.

Nota: Requer que a configuração seja salva.

#### Personalizar estilo:

#### LIST STYLE

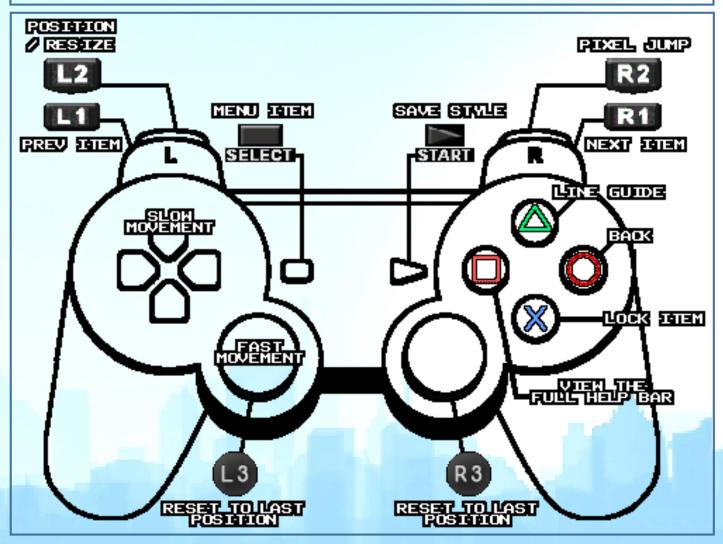
CUSTOM

Para personalizar o estilo, primeiro vá em "List Style" e depois selecione "Custom" (você verá "SELECT" aparecer ao lado). Depois de colocar "Custom" pressione o botão "SELECT" para entrar no editor.

Nota: Por padrão, o editor carregará as posições e elementos do estilo atualmente configurado.

#### **Controles do editor:**

- + Movimentos lentos são realizados com o Pad.
- + Com o manípulo esquerdo você faz movimentos rápidos.
- + Com "R1" e "L1" você alterna entre os elementos na tela.
- + Com "L2" você alterna entre mudar de posição e mudar de tamanho (apenas para alguns elementos).
- + Com "R2" você altera o número de pixels que serão pulados a cada movimento.
- + Com "Triângulo" você ativa e desativa as linhas guia.
- + Com "X" você bloqueia o elemento para evitar edições acidentais.
- + Com "L3" e "R3" a posição e o tamanho do elemento são restaurados para aqueles no início da edição.
- + Com "Square" a barra de ajuda será expandida mostrando o resto dos controles.
- + Com "START" a configuração é salva.
- + Com "SELECT" você acessa o submenu de edição.
- + Com "Círculo" você sai do editor.

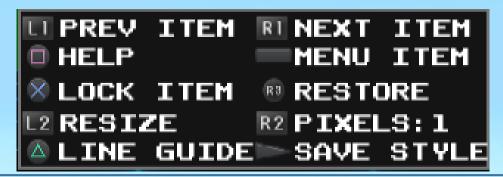


#### Barra de ajuda:

Na borda da tela você pode ver a todo momento uma barra indicadora que vai te ajudar durante a edição, essa barra muda de posição de acordo com a edição para não atrapalhar durante a mesma.



Nesta barra você pode ver alguns dos controles básicos do editor, mas pressionar "Quadrado" expandirá a barra mostrando todos os controles.



#### Submenu de edição:

Pressionar "SELECT" abrirá o submenu de edição onde você pode:

- + Ative ou desative elementos na tela.
- + Restaurar todos os elementos para a posição original do estilo.
- + Altere o tipo de transição que o estilo terá.
- + Alterar a velocidade na qual a transição será executada.
- + Salvar configurações de estilo.
- + Sair do editor.



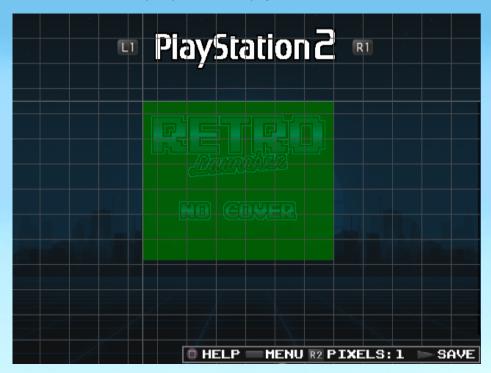
**Nota 1:** Se você pressionar "X" na opção "Transition Type", poderá ver uma amostra da transição selecionada, há um total de 8 transições (algumas são pequenas variantes de outras).

Nota 2: Se você pressionar "R1" na opção "ART", ele ocultará ou mostrará as sombras atrás de todas as artes.

**Nota 3:** A velocidade de transição de dois dígitos se aplica apenas aos três primeiros tipos de transições, e essa velocidade inclui de 10 saltos de pixel por quadro até 50 saltos de pixel por quadro. Para o restante das transições, a velocidade aplicada será em 5 níveis diferentes, que serão determinados pelo primeiro número na configuração (por exemplo, se a configuração for definida como 29, a velocidade das transições será 2).

#### Guias de linha:

Se você pressionar "Triângulo", verá as linhas guia na tela, essas linhas ajudarão você a centralizar os elementos, alinhá-los com outros ou ter uma melhor perspectiva do espaço na tela.



Nota: Pressionar "Triângulo" alternará entre os diferentes modos de linha de guia:

- + Modo 1: Desligado, sem linhas de orientação.
- + Modo 2: Linhas de posição de elementos com fundo opaco.
- + Modo 3: Linhas de posição do elemento mais grade com fundo opaco.
- + Modo 4: Linhas de posição do elemento sem o fundo (linhas mais visíveis).
- + Modo 5: Linhas de posição dos elementos mais grade sem fundo (linhas mais visíveis).

#### Caixas coloridas:

Durante a edição, você verá uma caixa colorida que o ajudará a saber a todo momento qual elemento você está editando e qual é seu status.

+ A caixa "Verde" indica que a posição do elemento está sendo editada.





+ A caixa "Vermelha" indica que o elemento está bloqueado, portanto seu status não será modificado.



#### Salvar configurações de estilo:

Para salvar a configuração, basta pressionar "START" no editor ou selecionar a opção "Save Style" no submenu.

#### SAVE CHANGES?

SAVE

CANCEL

WHEN SAVING, IF A PREVIOUS CONFIGURATION EXISTS, A BACKUP OF IT WILL BE CREATED (REPLACING THE LAST BACKUP IF IT EXISTS).

**Nota:** Caso exista uma configuração de estilo, salvar a nova configuração criará uma cópia de backup da configuração anterior. Se você acidentalmente salvar a configuração, poderá recuperar essa cópia no diretório "USB:/RETROLauncher/System/Config/" com o nome "style\_old.cfg", renomear o arquivo para "style.cfg" e substituir o existente (você também pode fazer cópias de backup do arquivo "style.cfg" manualmente para exportar configurações ou personalizar derivados do RETROLauncher).

É importante que você não salve novamente se pretende recuperar a cópia de backup, pois cada salvamento que você fizer substituirá a cópia de backup anterior.

#### Sair do editor de estilo:

Para sair do editor, basta pressionar "Círculo" no editor ou no submenu selecionando a opção "Exit Edit Menu". Se alterações forem feitas e não salvas, seremos solicitados a confirmar a saída.

#### Activate Systems (PAGE 1):

• • •			
	- ACTIVATE	SYSTEMS -	
MEGADRIVE	ON	ATARI 2600	ON.
MASTER SYSTEM	ON	SEGA SG-1000	ON
GAME GEAR	ON	NEO GEO POCKET	ON
FAMICOM	ON ON	SUPER FAMICOM	OFF
GAME BOY	ON	APPS	ON
GAME BOY COLO	R ON	PLAY STATION	ON
GAME BOY ADVA	NCE ON	PLAY STATION 2	ON
	MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR FAMICOM GAME BOY GAME BOY COLOR	MEGADRIVE ON MASTER SYSTEM ON GAME GEAR ON FAMICOM ON GAME BOY ON GAME BOY COLOR ON	MASTER SYSTEM ON SEGA SG-1000 GAME GEAR ON NEO GEO POCKET FAMICOM ON SUPER FAMICOM GAME BOY ON APPS GAME BOY COLOR ON PLAY STATION

Esta configuração liga e desliga os diferentes sistemas. Se um sistema for desabilitado ao alternar entre sistemas, ele alternará automaticamente para o próximo sistema habilitado.

Os sistemas Retroarch podem ser restaurados individualmente a partir daqui, para fazer isso você deve se posicionar no sistema que deseja restaurar e pressionar "SELECT", uma vez feito isso você receberá um prompt para confirmar a restauração, aqui você também pode indicar se deseja excluir todos os jogos salvos do sistema a serem restaurados, para isso basta pressionar "R1" antes de confirmar a restauração.



**Nota 1:** É obrigatório que pelo menos um sistema seja ativado, caso todos sejam desativados automaticamente o primeiro será ativado.

**Nota 2:** Se você pressionar "SELECT" no sistema "PlayStation 2", você pode configurar seu diretório OPL para poder iniciar jogos através dele (ele só é compatível com ISOs dentro do USB).

**Nota 3:** Os sistemas que podem ser restaurados terão um ícone de botão "SELECT" ao lado deles.

Nota 4: Requer que a configuração seja salva.

#### Save Settings (PAGE 1):

#### - SAVE SETTINGS -

Para salvar a configuração, basta pressionar "X" nesta opção (as configurações feitas em ambas as páginas serão salvas).

#### Mudar página:

Para alternar entre as páginas de configuração, você deve pressionar os botões laterais (L1, R1) e para

Para alternar entre as páginas de configuração, você deve pressionar os botões laterais (L1, R1) e para pular entre as opções, pressione (L2, R2).

1

#### Font Type (PAGE 2):

#### FONT TYPE

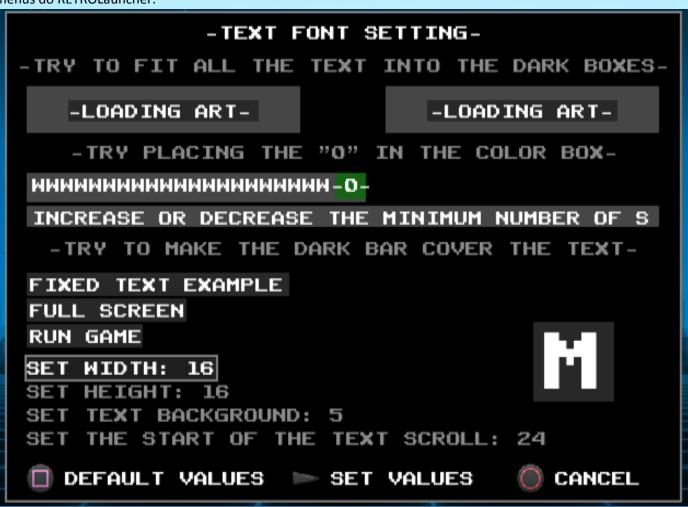
Esta configuração é responsável por alternar entre as diferentes fontes de texto encontradas.

Algumas fontes não se adaptam bem ao RETROLauncher, para tentar corrigir isso uma vez selecionada a fonte pressione "SELECT" na opção "Font type" e um menu será aberto para reajustar a fonte do texto.

**Nota:** As fontes de texto encontradas não serão representadas pelo seu nome, elas receberão apenas um número na ordem em que foram encontradas.

#### Menu para ajustar textos:

Neste menu você pode modificar os parâmetros da fonte do texto selecionado para tentar ajustá-la aos diferentes menus do RETROLauncher.



#### Ajustando os textos:

**SET WIDTH:** Esta configuração é responsável por configurar a largura da fonte do texto.

**SET HEIGHT:** Esta configuração é responsável por configurar a altura da fonte do texto.

Modifique as opções "**SET WIDTH**" e "**SET HEIGHT**" para que ambos os textos "-LOADING ART-" permaneçam dentro das caixas escuras e fiquem completamente visíveis.

-TRY TO FIT ALL THE TEXT INTO THE DARK BOXES--LOADING ART- -LOADING ART-

#### Ajuste de deslocamento de texto:

**SET THE START OF THE TEXT SCROLL:** Esta configuração determina a partir de qual caractere a rolagem do texto começará. Esta configuração se aplica a listas de jogos e a largura da caixa de ajuste será a mesma definida no estilo atual.

Modifique a opção "SET THE START OF THE TEXT SCROLL" para que o número "0" fique visível na caixa verde no final da caixa cinza.

## 

**Nota:** Se a largura da lista for muito grande ou muito pequena, ela se ajustará automaticamente ao máximo da janela de ajuste, a fim de garantir rolagem mínima e máxima de textos seguros.

#### Ajustando sombras atrás do texto:

**SET TEXT BACKGROUND:** Esta configuração determina as sombras atrás dos textos. Nem sempre você poderá ajustar esta configuração, se não obtiver bons resultados é melhor desativá-la deixando esta configuração em 0. Modifique a opção "**SET TEXT BACKGROUND**" para que todos os textos permaneçam dentro das barras escuras atrás deles.

# -TRY TO MAKE THE DARK BAR COVER THE TEXTFIXED TEXT EXAMPLE FULL SCREEN RUN GAME

**Nota:** Ao alterar as fontes, esse valor é automaticamente definido como "0", pois não é muito preciso com algumas fontes de texto e é melhor desativá-lo.

#### Salvar configuração de texto:

Para aplicar as alterações pressione "START".

- **Nota 1:** Se você pressionar "Quadrado", ele restaura as configurações padrão.
- Nota 2: Se você cancelar a configuração pressionando "Círculo", as alterações feitas serão perdidas.
- **Nota 3:** Depois que as alterações forem aplicadas, salve a configuração ou elas serão perdidas na reinicialização.

#### Change the background (PAGE 2):

#### CHANGE THE BACKGROUND

П

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

**Nota 1:** Os papéis de parede encontrados não serão representados pelo seu nome, apenas receberão uma numeração na ordem em que foram encontrados.

Nota 2: Requer que a configuração seja salva.

#### 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 1:** As configurações de estilo não afetam esta configuração, pois ambas são independentes.

Nota 2: Requer que a configuração seja salva.

#### Force Garbage Collection (PAGE 2):

#### FORCE GARBAGE COLLECTION

STATE: ON

Esta configuração permite que você force a coleta de lixo no código do programa. Por padrão, ela é ativada para que o programa tenha um desempenho mais estável. Se for desativada, o desempenho pode melhorar, mas ao custo de muita instabilidade.

Ao pressionar "SELECT" nesta opção você pode ativar o carregamento de lista única, isso permite mais desempenho ao navegar pelas listas, mas ao custo de pequenas pausas ao alternar entre sistemas.

#### -RELEASE REST OF LISTS?-

CHANGE

CANCEL

WHEN ENABLED, LIST MOVEMENT WILL BE SMOOTHER AT THE COST OF PAUSES IN SYSTEM CHANGES.

STATUS: OFF

Nota: Requer que a configuração seja salva (Também é recomendável reiniciar o programa).

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

## CUSTOM APP/ELF OUTPUT PS2 SYSTEM MENU

DEFAULT

Esta configuração é responsável por alterar a saída padrão do RETROLauncher para um aplicativo ".ELF" personalizado.

Clicar na opção "Custom APP/ELF Output" altera o dispositivo onde o ".ELF" será pesquisado.

- As opções de pesquisa são: + "Default" para saída padrão para o sistema PS2.
  - + "MC 0" para o primeiro cartão de memória.

  - + "MC 1" para o segundo cartão de memória.
  - + "Current" para pesquisar no dispositivo atual.

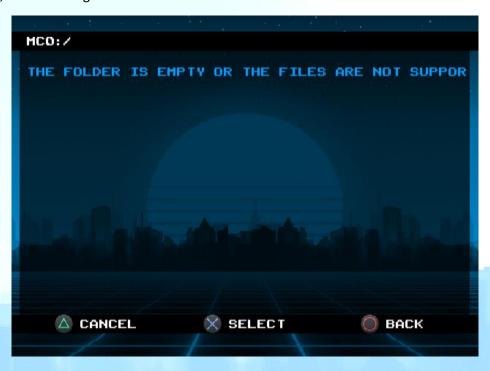
Clicar na opção abaixo abrirá um navegador para procurar o aplicativo ".ELF" no dispositivo selecionado.

## CUSTOM APP/ELF OUTPUT

MC O

MCO:/

Uma vez no explorador, com "X" você abre os diretórios e seleciona o aplicativo, com "Círculo" você retorna ao diretório anterior, e com "Triângulo" você cancela a busca.



O explorador mostrará apenas pastas e aplicativos com a 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 configurações. Lembre-se de salvar as configurações antes de sair do menu de configurações, caso contrário, a saída será reiniciada.

Nota 1: Se o aplicativo selecionado não for encontrado ao carregar a configuração, ele retornará à saída padrão.

Nota 2: Requer que a configuração seja salva (Também é recomendável reiniciar o programa).

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

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

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

**Nota:** Requer que a configuração seja salva.

#### Sound in the menu (PAGE 2):

## SOUND IN THE MENU SOUND VOLUME

STATE: OFF

65

Esta configuração ativa e desativa os efeitos sonoros no menu RETROLauncher. Quando ativa, a opção "Sound in the menu" abaixo controla o volume dos efeitos sonoros.

**Nota 1:** Para aumentar e diminuir o volume dos efeitos sonoros, pressione as setas do Pad ("Esquerda" ou "Direita") na opção "Sound Volume".

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

Nota 3: Requer que a configuração seja salva.

Se você pressionar "SELECT" na opção "Sound in the menu", aparecerá uma janela onde você pode habilitar ou desabilitar o loop de música que toca em segundo plano (Ele vem desabilitado por padrão).

#### -BACKGROUND MUSIC LOOP?-

- CHANGE
- CANCEL

ONCE THE CHANGE IS MADE, WAIT A MOMENT FOR THE LOOP TO FINISH PLAYING.

STATUS: ON

**Nota:** Ao desabilitar o loop de fundo, se o áudio já estava tocando você terá que esperar ele terminar para o loop parar de tocar, independente disso a alteração já foi aplicada e quando o loop de áudio terminar ele não tocará mais.

#### Screenshot as background (PAGE 2):

#### SCREENSHOT AS BACKGROUND

STATE: OFF

Esta configuração permite que você exiba capturas de tela de cada jogo como papel de parede em cada menu do sistema, quando o jogo é selecionado.

Nota: Requer que a configuração seja salva.

#### Video Mode (PAGE 2):

#### VIDEO MODE

NTSC

Esta opção permite que você altere o modo de vídeo do RETROLauncher, bem como as configurações dos sistemas Retroarch.

Quando alteramos esta opção, aparecerá uma janela perguntando se queremos confirmar a alteração. Observe que fazer essa alteração faz com que todos os sistemas Retroarch redefinam suas configurações padrão para se adaptar a cada tipo de formato ("NTSC/PAL 60Hz" ou "PAL 50Hz").

#### -CHANGE VIDEO MODE TO PAL?-

- CHANGE
- CANCEL

#### WARNING !

#### ALL RETROARCH OPTIONS WILL RESET

**Nota 1:** Esta configuração não é afetada pelas restaurações do RETROLauncher.

Nota 2: Os sistemas Retroarch serão restaurados de acordo com o modo de vídeo selecionado.

#### Vibration in menu (PAGE 2):

#### VIBRATION IN MENU

STATE: OFF

Esta configuração habilita 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 a configuração seja salva.

#### Extra directories (PAGE 2):

#### EXTRA DIRECTORIES

STATE: ON

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

#### Diretórios que são adicionados à pesquisa quando esta opção está habilitada:

- + "MCO:/APPS/" Para o sistema APPS.
- + "MC1:/APPS/" Para o sistema APPS.
- + "USB:/APPS/" Para o sistema APPS.
- + "DVD:/" Para o sistema APPS.
- + Aplicativos instalados pelo SAS (Save APP System). Para o sistema APPS.
- + "USB:/DVD/" Para o sistema PlayStation 2.
- + "USB:/CD/" Para o sistema PlayStation 2.

**Nota 1:** Se desabilitado, ele listará apenas aplicativos ou ISOs que estão dentro dos diretórios internos do RETROLauncher (no PS2, DVDs/CDs na bandeja ainda serão exibidos).

Nota 2: Requer que a configuração seja salva.

#### Reset all settings (PAGE 2):

#### RESET ALL SETTINGS

Esta opção restaura todas as configurações do RETROLauncher para os padrões, além de restaurar as configurações do Retroarch.

#### - RESET ALL SETTINGS? -

- RESET
- CANCEL

-DELETING SAVES STATES?-

R1 NO

**Nota:** Há uma opção para limpar os jogos salvos pelo Retroarch. Esta opção é ativada pressionando "R1" quando perguntado se queremos redefinir as opções. Tenha cuidado porque esta opção excluirá os jogos de todos os sistemas.

Após o início da restauração, não desligue nem reinicie o console, aguarde o término.



#### Credits (PAGE 2):

#### CREDITS

Esta opção exibe os créditos de todos os aplicativos e mídias por trás do RETROLauncher. **Nota:** Pressionar "Triângulo" pula os créditos.

### Save Settings (PAGE 2):

#### SAVE SETTINGS

Para salvar a configuração, basta pressionar "X" nesta opção (as configurações feitas em ambas as páginas serão salvas).

Caso sejam feitas alterações e elas não tenham sido salvas, seremos solicitados a confirmar a saída.

#### UNSAVED CHANGES DO YOU WANT TO EXIT?

EXIT

CANCEL

ALL CHANGES MADE WILL BE LOST UPON REBOOT.

**Nota:** Não desconecte o pen drive USB antes ou durante o salvamento, pois isso resultará em erro. Quando a lista de jogos estiver visível, o salvamento será concluído (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 de cada sistema, respeitando os nomes de cada arquivo e os requisitos necessários.

#### Requisitos de imagem:

- + Deve ser uma imagem no formato ".png".
- + A imagem deve ter uma máscara de transparência, caso contrário ela não será exibida.
- + O nome da imagem deve ser o mesmo da ROM/APPS, respeitando letras maiúsculas e minúsculas.

Exemplo: Se a ROM for chamada "JoGo.nes", a imagem deverá ser chamada "JoGo.png".

- + Resoluções menores que 320x240 são recomendadas (elas podem ser maiores, mas afetam o desempenho).
- + Recomenda-se usar imagens ".png" no formato de 8 bits com 256 cores (melhora muito o desempenho).
- + Quanto menor a imagem, mais suave será o desempenho do sistema (recomendado abaixo de 40 KB).
- + A imagem deve estar no diretório correspondente ao emulador de ROM.

#### **Exemplo:**

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

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

Screenshots: "USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega Megadrive/Exemplo.png"

#### Diretórios de 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/"

**Nota 1:** Se não houver Covers nos diretórios do RETROLauncher, a busca será realizada na pasta "ART" na raiz do USB. Esta busca só é válida para aqueles VCDs que possuem a nomenclatura "XXXX\_XXX.XX" no nome, pois utiliza esta parte do mesmo para encontrar as Capas na pasta "ART".

Nota 2: As imagens na pasta "ART" devem estar no formato ".png".

#### **PlayStation 2:**

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

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

**Nota 1:** Se não houver Covers nos diretórios do RETROLauncher, a busca será realizada na pasta "ART" na raiz do USB. Esta busca só é válida para aquelas ISOs que possuem a nomenclatura "XXXX\_XXX.XX" no nome, pois ela utiliza

essa parte do nome para encontrar as Capas na pasta "ART".

Nota 2: As imagens na pasta "ART" devem estar no formato ".png".

#### 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/"

Nota 1: Se não houver capas nos diretórios do RETROLauncher, ele pesquisará na pasta "ART" na raiz do USB.

Nota 2: As imagens na pasta "ART" devem estar no formato ".png".

#### 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 de 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:** As fontes de texto podem não se ajustar corretamente no RETROLauncher. Para resolver isso, depois de selecionar a fonte no menu de configurações, pressione "SELECT" na opção "Font type" para acessar o menu de ajuste de texto. Uma vez lá, siga as instruções na tela para tentar obter um melhor ajuste da fonte do texto.

**Nota 3:** Se eu acidentalmente definir uma fonte muito pequena ou ilegível, simplesmente excluirei 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 de papel de parede:

- + Deve ser uma imagem no formato ".png".
- + A imagem deve ter uma máscara de transparência, caso contrário ela não será exibida.
- + A resolução deve ser de 640x480 no máximo, embora possa ser menor.
- + Recomenda-se usar imagens ".png" no formato de 8 bits com 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 um número será atribuído.

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

- Nota 1: Se o fundo não estiver visível, talvez não haja uma máscara de transparência.
- Nota 2: Se a resolução for menor ou maior que a indicada, a imagem se adaptará automaticamente para 640x480.
- **Nota 3:** Para alterar o plano de fundo, você deve entrar nas configurações do RETROLauncher, alterar o plano de fundo e salvar as configurações.

#### 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.
- + Eles devem ter a extensão ".adp".
- + Se você tiver um arquivo de áudio com a extensão ".adpcm", basta renomeá-lo para ".adp".
- + O nome dos sons deve ser o seguinte:
  - + "back.adp" / Áudio para voltar e mudar a imagem.
  - + "error.adp" / Áudio para marcar erros de execução ou cancelamento de ações.
  - + "move.adp" / Áudio para navegar 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: Podem ocorrer problemas de reprodução se o áudio estiver mal codificado ou for muito grande.
- **Nota 2:** Há um áudio extra que serve como música de fundo. Se você não quiser ouvir esse áudio extra, ele pode ser facilmente excluído (ou substituído).
  - + music.adp / Áudio com música de fundo.

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

**Nota 3:** Para criar efeitos sonoros você pode usar a ferramenta para OPL "WAV to ADP converter for OPL", esta ferramenta permitirá que você converta arquivos ".wav" para "adp" desde que o formato ".wav" exigido pelo aplicativo seja respeitado.

#### Como adiciono suporte a VMC em jogos de PS2?

#### Modo automático:

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

**Nota:** O RETROLauncher não cria VMC, usa outros aplicativos para criá-los, ele apenas os buscará com a extensão correspondente (".bin") e no diretório indicado ("USB:/VMC/").

#### Modo manual:

Para adicionar memória virtual aos jogos de PS2, você deve criar um arquivo de texto contendo a linha de comando para carregar a memória virtual, depois renomeá-lo com o mesmo nome do jogo que deseja usar a memória virtual e alterar a extensão para ".vmcd" para que seja reconhecido pelo RETROLauncher.

#### Passos para criar ".vmcd":

- + Crie um arquivo ".txt".
- + Edite o arquivo e adicione o comando load para memórias virtuais:

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 ou para a pasta

"USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/" e renomeie-o com o mesmo nome do jogo ao qual você deseja adicionar memória virtual.

#### Exemplo:

Jogo: "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Jogo.iso"

vmcd: "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/Jogo.vmcd"

**Nota 1:** Agora o RETROLauncher criará os arquivos ".vmcd" dentro da pasta "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/" para ter pastas de jogos mais limpas.

Você não precisa mover seus arquivos atuais porque o RETROLauncher ainda os lerá, mas na próxima vez que você configurá-los, ele os moverá para a pasta "Configs".

Nota 2: Se o comando estiver escrito errado o jogo não iniciará (respeite letras maiúsculas e minúsculas).

**Nota 3:** 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 4:** Um arquivo deve ser criado para cada jogo no qual você deseja executar a memória virtual (pode ser a mesma memória virtual, mas cada jogo deve ter sua própria linha de comando para carregar o VMC).

Nota 5: Se houver um arquivo ".mode" e um arquivo ".vmcd", ambos podem ser carregados e podem coexistir.

**Nota 6:** O modo automático apagará e criará configurações, bem como as lerá. Se você configurar o VMC manualmente, o modo automático também as usará ao inserir as configurações do jogo.

#### Como adiciono modos de compatibilidade aos jogos do PS2?

#### Modo automático:

O RETROLauncher possui um menu para configurar automaticamente os modos de compatibilidade, para abrir este menu pressione "Círculo" em qualquer 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.

#### Modo 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, depois 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 ".mode":

+ 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=012357

modos:

0 - IOP: Fast reads (sceCdRead)

1 - Dummy

2 - IOP: Sync reads (sceCdRead)

3 - EE: Unhook syscalls

5 - IOP: Emulate DVD-DL

7 - IOP: Fix game buffer overrun

**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 ou para a pasta

"USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/" e renomeie-o com o mesmo nome do jogo ao qual você deseja adicionar modos de compatibilidade.

#### **Exemplo:**

Jogo: "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Jogo.iso"

mode: "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/Jogo.mode"

**Nota 1:** Agora o RETROLauncher criará os arquivos ".mode" dentro da pasta "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/" para ter pastas de jogos mais limpas.

Você não precisa mover seus arquivos atuais porque o RETROLauncher ainda os lerá, mas na próxima vez que você configurá-los, ele os moverá para a pasta "Configs".

**Nota 2:** Se o comando estiver escrito errado o jogo não iniciará (respeite letras maiúsculas e minúsculas, não deixe espaços).

**Nota 3:** Se existirem um arquivo ".mode" e um arquivo ".vmcd", ambos podem ser carregados e podem coexistir.

**Nota 4:** Um arquivo deve ser criado para cada jogo no qual você deseja executar modos de compatibilidade (cada jogo deve ter sua própria linha de comando se você quiser carregar modos de compatibilidade).

Nota 5: Verifique se o jogo suporta os modos caso o jogo não inicie ao configurá-los.

**Nota 6:** O modo automático apagará e criará configurações, bem como as lerá. Se você configurar manualmente os modos de compatibilidade, o modo automático também os levará ao entrar nas configurações do jogo.

#### Como executo jogos de PS2 no MX4SIO? (Experimental)

Para adicionar jogos que estão no MX4SIO você deve criar um arquivo de texto vazio no USB e no mesmo diretório onde você tem o jogo ".ISO" no MX4SIO, dar a ele o mesmo nome que o jogo tem no MX4SIO e mudar a extensão de ".txt" para ".mx4". Este arquivo vazio com a extensão ".mx4" será responsável por informar ao RETROLauncher que o jogo está sendo executado a partir do MX4SIO.

#### Exemplo 1:

Jogo dentro do MSX4SIO: "MX4SIO:/DVD/Jogo.iso" Acesso direto ao jogo no USB: "USB:/DVD/Jogo.mx4"

#### Exemplo 2:

Jogo dentro do MX4SIO: "MX4SIO:/CD/Jogo 2.iso"
Acesso direto ao jogo no USB: "USB:/CD/Jogo 2.mx4"

#### Nota 1: Coloque os atalhos no USB respeitando o mesmo diretório dos seus jogos no MX4SIO.

É importante respeitar o diretório de atalhos, se um atalho for colocado na pasta "USB:/DVD/" e o jogo estiver no diretório "MX4SIO:/CD/", o jogo não será executado.

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 descoberto que ele não existe, 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 executar um jogo do MX4SIO, é obrigatório que o VMC esteja localizado no próprio diretório do MX4SIO ("MX4SIO:/VMC/"). Embora o RETROLauncher possa atribuir um VMC, essas memórias estão localizadas no USB, então se atribuirmos um VMC no menu RETROLauncher e essa memória não estiver localizada no MX4SIO, o jogo não será executado.

#### Adicionar VMC ao jogo no MX4SIO

Para adicionar VMC aos jogos no MX4SIO, basta criar um arquivo de texto no diretório "USB:/VMC/" com o mesmo nome do VMC localizado dentro do diretório "MX4SIO:/VMC/", depois alterar a extensão do arquivo de ".txt" para ".mx4", o RETROLauncher automaticamente pegará esses arquivos como VMC que podem ser atribuídos aos atalhos do MX4SIO.

#### **Exemplo:**

VMC em MX4SIO: "MX4SIO:/VMC/generic\_0.bin"

Acesso direto ao VMC em USB: "USB:/VMC/generic\_0.mx4"

Nota 1: Os arquivos criados serão listados apenas para atalhos do MX4SIO.

**Nota 2:** Se o nome do VMC estiver escrito incorretamente e não corresponder ao VMC no MX4SIO, ou se for descoberto que ele não existe, o Neutrino não executará o jogo.

**Nota 3:** Para o resto dos dispositivos as configurações são as mesmas, a única coisa que muda são as extensões dos arquivos, para HDD (apenas no formato exFAT) a extensão é ".hdd" e para MMCE a extensão é ".mmc".

IMPORTANTE: Esses modos não foram testados e não sei como funcionam, no entanto, eles foram adicionados ao código para que os usuários que têm esses meios possam experimentar.

As configurações de comando são baseadas na documentação do Neutrino, então deve funcionar se tudo estiver configurado corretamente.

Não tenho como verificar, então será sempre melhor usar aplicativos mais específicos e confortáveis para iniciar jogos de PS2, como OPL/NHDDL/XEB+ Launcher/OSD-XMB.

**RETROLauncher Shortcut Maker** 

Use esta ferramenta para criar todos os atalhos automaticamente.

- + Execute "RETROLauncher Shortcut Maker.bat".
- + Digite o número do modo usado para criar atalhos.
- + Digite a letra do dispositivo de origem (onde os jogos e o VMC serão pesquisados).
- + Digite a letra da unidade do dispositivo de destino (onde os atalhos do jogo e do VMC serão criados).

```
RETROLauncher Shortcut Maker

To create MX4SIO shortcuts enter: 1
To create HDD shortcuts enter: 2
To create MMCE shortcuts enter: 3
Enter the MODE number: 1
Enter the SOURCE drive letter: f
Enter the DESTINATION USB drive letter: g

RETROLauncher Shortcut Maker - MX4SIO
shortcut created for DEMO GAME
shortcut created for DEMO UMC "UMC"

Done. 1 shortcuts created for games.

Done. 1 shortcuts created for UMC.
```

#### Como atualizo emuladores e núcleos do RETROLauncher?

Para atualizar aplicativos que usam o RETROLauncher, basta substituir todos os arquivos correspondentes de cada aplicativo por uma nova versão do aplicativo ou por uma versão anterior.

**Enceladus:** Baixe "Enceladus.elf", renomeie-o para "RETROLauncher.elf" e substitua o arquivo "RETROLauncher.elf" localizado na pasta "USB:/RETROLauncher/".

Neutrino: Baixe o Neutrino e substitua todos os arquivos encontrados no diretório

"USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Sony PlayStation 2/Neutrino/".

**Nota:** Os comandos do Neutrino podem mudar durante o desenvolvimento, então eles podem não ser executados após uma atualização (modificações de código podem ser necessárias nesses casos).

**wLaunchELF ISR:** Baixe qualquer versão ou variante de "wLaunchELF ISR.elf" e copie-o para o seguinte diretório "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/APPS/", finalmente renomeie-o para "WLE.elf".

#### Deveria ficar assim:

"USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/APPS/WLE.elf"

**OPL:** Baixe qualquer versão ou variante do OPL (compatível com comandos) e copie-a para o seguinte diretório "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Sony PlayStation 2/OPL/".

**Cores de Retroarch:** Baixe o Retroarch, copie o Core que deseja atualizar e substitua o Core na pasta específica do sistema dentro do diretório "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/".

**Nota 1:** Se você quiser adicionar outro sistema, poderá adicioná-lo editando o código (a partir da versão 1.14.0, o exFAT é suportado no Retroarch para PS2)

**Nota 2:** Há alguns conflitos ao executar o Retroarch via comando em certas versões do Core. Se atualizar ou substituir o Core não funcionar e você receber uma tela preta, tente usar uma versão diferente do Retroarch.

#### Como executo o RETROLauncher a partir do exFAT?

Para executar o RETROLauncher a partir de um cartão de memória no 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.

Nota: Tanto o "TempGBA" quanto os núcleos Retroarch mais antigos não suportam 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"

#### Como iniciar jogos através do OPL?

#### Requisitos para lançar jogos através do OPL:

- + Você deve ter uma versão do OPL compatível com a execução de comandos.
- + É recomendável usar seu próprio OPL ou revisões compatíveis com sua configuração, pois ao iniciar jogos por meio do OPL (independentemente da versão do OPL usada para iniciar o jogo), as configurações do OPL atualmente em vigor serão carregadas. Portanto, se você iniciar o jogo com uma versão do OPL que não seja compatível com sua configuração atual do OPL, poderá haver conflitos ou travamentos.
- + É necessário acesso ao ID do jogo, por isso é recomendado usar o antigo método de nomenclatura "XXXX\_XXX.Nome do Jogo.iso". Caso o nome do jogo não tenha o ID, será feita uma tentativa de busca dentro do ISO. Esse processo aumenta o tempo de carregamento e pode não ser tão preciso.
- + Quando iniciado através do OPL, todas as configurações próprias do OPL que foram configuradas serão carregadas.
- + Somente os jogos no formato ISO que estão dentro do USB serão iniciados.
- + Os atalhos serão ignorados e iniciados automaticamente com o Neutrino (assim como nos casos em que o ID do jogo não pode ser encontrado).
- + O RETROLauncher não altera nem gera configurações de jogos OPL, ele apenas inicia o jogo.

#### **Configurar OPL:**

Para configurar o OPL entre no menu de configurações do RETROLauncher, depois coloque o cursor sobre a opção "PlayStation 2" e pressione "SELECT", um menu será aberto onde você poderá procurar seu OPL.



#### Você também pode adicionar várias versões do OPL no seguinte diretório:

"USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Sony PlayStation 2/OPL/".

**Nota 1:** Se várias versões do OPL forem detectadas, seremos questionados sobre qual versão executar o jogo (tente usar versões do OPL que compartilham configurações, caso contrário, você terá conflitos).

**Nota 2:** É sempre melhor usar o OPL diretamente para iniciar jogos de PS2, pois esse método tem muitas limitações. Esse recurso foi adicionado apenas como uma opção para jogos específicos que não são suportados pelo Neutrino ou para testar rapidamente patches do OPL.

\_\_\_\_\_

#### Problemas conhecidos com RETROLauncher.

**"Erro ao iniciar RETROLauncher":** Acompanhado de uma mensagem vermelha, é um erro de execução no código do programa, é recomendável reinstalar todos os 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 mesmo diretório onde está o "RETROLauncher", combinando as duas pastas. Em seguida, copie a linha do arquivo "conf\_apps.cfg" e cole-a no seu arquivo "conf\_apps.cfg" e ele deverá inicializar a partir do OPL.

"O RETROLauncher congela na tela de carregamento": Este erro ocorre quando um arquivo relacionado à mídia, como imagens ou fontes de texto, não pode ser encontrado. Se as imagens do jogo estiverem em um formato incompatível, o jogo também travará. Exclua as imagens adicionadas recentemente, se persistir reinstale todos os RETROLauncher.

**"Erro ao iniciar o RETROLauncher com dois USBs":** Acompanhado de uma mensagem branca, indica que há mais de um dispositivo USB conectado ao PS2, siga as instruções da mensagem e reinicie o RETROLauncher.

"A unidade externa não inicia o RETROLauncher": Alguns drives externos pausam ao executar o Enceladus, causando um erro ao carregar o programa. Use outra mídia, como um pen drive USB, ou tente versões diferentes do Enceladus.

"Tela preta ao executar o jogo": Verifique se o jogo é compatível com o emulador/Core que você está executando. Se você substituir o Core, significa que ele não é compatível com o RETROLauncher. Tente outro Core ou reinstale todos os RETROLauncher.

**"O som dos Cores é interrompido":** Isso acontece em consoles configurados para PAL 50Hz, porque o Retroarch configura automaticamente os jogos para a região do jogo. Para corrigir isso, basta abrir as opções do Retroarch dentro de um jogo, procurar as configurações do Core e tentar forçar o sistema para o mesmo que seu console ou configuração. Se seu console estiver definido como PAL 50 Hz, force os jogos para PAL 50 Hz e a velocidade do áudio será corrigida (a configuração é salva para todos os jogos ao sair, embora você possa atribuir uma configuração individual aos jogos). Este é o caso de todos os Cores ou jogos que apresentam esse problema. O ideal é que você tenha tudo em NTSC ou PAL 60 Hz. Se você não tiver um chip para mudar o console para NTSC ou PAL 60 Hz, você precisará mudar o modo de vídeo do RETROLaucher para PAL no menu de configurações. Isso corrigirá o áudio entrecortado, mas ao custo de ter algumas quebras de tela.

**"Erro ao iniciar o jogo":** Acompanhado de uma mensagem vermelha, é um erro de execução no código do programa, é recomendado reiniciar o RETROLauncher e verificar se o dispositivo USB está conectado corretamente, se persistir, reinstale todo o RETROLauncher.

**"Congelando no GBA":** Nem todos os jogos são compatíveis com o GBA Core, mas a compatibilidade melhora muito ao colocar o BIOS do GBA no diretório correspondente. Alguns jogos corrigem o travamento e outros permanecem os mesmos (TempGBA não é compatível com exFAT).

BIOS: "gba\_bios.bin"

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

**"Erro ao salvar configuração":** Acompanhado de uma mensagem vermelha, é um erro de execução no código do programa, é recomendado reiniciar o RETROLauncher e verificar se o dispositivo USB está conectado corretamente, se persistir, reinstale todo o RETROLauncher.

"As imagens não são exibidas no menu": Verifique se o nome da imagem está correto. RETROLauncher diferencia maiúsculas de minúsculas. Verifique se a imagem que você colocou tem uma máscara de transparência, caso contrário a imagem será encontrada e exibida, mas será completamente transparente.

"Pausa e congela ao carregar imagens": Se as imagens usadas forem muito grandes em tamanho ou tiverem codificação de alta qualidade, isso causará longas pausas ao carregá-las. Longas pausas também são causadas quando há muitos elementos na mesma pasta. Verificar se uma imagem existe em uma pasta com 500 elementos não é o mesmo que ter que procurá-la em uma pasta com mais de 1000 elementos. Certifique-se de atender aos requisitos de imagem explicados neste documento.

"Reiniciar o Retroarch não reabre o RETROLauncher": Se você manipular as configurações do Retroarch, isso corrompe o retorno ao RETROLauncher. Para resolver, restaure a configuração do sistema que apresenta o problema no menu de configurações do RETROLauncher, isso deve resolver o problema, caso persista, reinstale todo o RETROLauncher.

**"O controlador continua vibrando":** Isso às vezes acontece quando você realiza um movimento de vibração e está carregando uma imagem. Deve ser corrigido executando outra movimentação, caso contrário, reinicie o RETROLauncher.

**"O som do menu está ruim ou com defeito":** Isso às vezes acontece quando o áudio não carrega corretamente. Isso pode ser corrigido simplesmente reiniciando o RETROLauncher. Se persistir, reinstale todo o RETROLauncher.

"Os jogos do PS1 não rodam": Podem haver muitas causas, mas as principais são:

- + VCDs ruins, se você quiser executar um VCD, certifique-se de fazer uma conversão adequada.
- + Certifique-se de que seu jogo é compatível com o POPStarter.
- + Se forem necessários patches, verifique se eles foram colocados corretamente.
- + Se você rodar jogos de PS1 na memória exFAT, certifique-se de ter os drivers no cartão de memória.
- + Verifique se os nomes binários estão corretos, respeitando as maiúsculas.

"Os jogos do PS2 não rodam": Podem haver muitas causas, mas as principais são:

- + ISOs ruins, se você quiser executar um ISO de um título que foi originalmente formatado como CD, certifique-se de convertê-lo corretamente.
- + Certifique-se de que seu jogo não esteja fragmentado.
- + O Neutrino rodará o jogo no mesmo sistema em que seu console está configurado. Se ele não tiver um chip, ele falhará com jogos que não sejam da região do seu console. Você pode usar patches nos ISOs ou GSM para tentar rodar esses jogos.
- + Se eu definir os modos de compatibilidade manualmente, verifique se o comando está escrito corretamente e sem espaços, pois isso causará falha.
- + Se isso acontecer após a atualização do Neutrino, então é um problema de comando, reinstale o RETROLauncher.

"Congelando na inicialização com DVD/CD na bandeja": Este erro ocorre ao executar o RETROLauncher a partir de um inicializador que tem a capacidade de ler a unidade de DVD/CD, um exemplo claro disso é o wLaunchELF com suporte a DVD/CD, para resolver isso coloque o DVD/CD na bandeja depois de iniciar o RETROLauncher, em seguida, atualize a lista de jogos no PS2 ou APPS.

"Os nomes dos jogos não são renderizados corretamente ou são 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.

"Tela azul ao executar APPS": Se você receber uma tela azul clara ao executar um aplicativo, significa que o aplicativo não pôde ser executado, a tela azul clara é o menu wLaunchELF ISR, selecione algumas das opções do menu para retornar ao RETROLauncher ou sair para o sistema PS2.

"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 (listas com menos de 1000 jogos são recomendadas).

A mesma coisa acontece com imagens, se elas forem muito grandes haverá pausas ao navegar entre as listas de jogos (pode haver fragmentação de memória que faz com que o RETROLauncher fique lento, tente uma instalação limpa).

Tente desabilitar "Force Garbage Collection" e habilitar "Release Rest of Lists" no menu de configurações do RETROLauncher, a melhoria deve ser perceptível.

"Overscan em jogos Retroarch": Alguns Cores apresentam "overscan" devido à natureza dos diferentes sistemas, para corrigir isso, uma vez que você abra um jogo, vá nas opções de vídeo do Retroarch e entre em "Scaling", lá você pode experimentar os diferentes modos de dimensionamento, uma vez que você tenha selecionado o que melhor se adapta à sua tela, reinicie o Retroarch e a configuração será salva, essa alteração deve ser feita individualmente para cada Core, pois eles não compartilham a mesma configuração.

**"OPL continua carregando":** Este erro ocorre ao executar uma versão do OPL cuja configuração não é compatível com a configuração do OPL que temos atualmente no sistema, tente usar seu próprio OPL ou uma versão compatível com sua configuração.

"Tela preta ou branca OPL": Este erro ocorre ao executar um jogo fragmentado ou quando o RETROLauncher não conseguiu obter corretamente o ID do jogo. Verifique o nome do ID e tente renomear o ISO com o formato de nome antigo.

"RETROLauncher não funciona no meu PS2": O RETROLauncher foi testado em um único modelo de console "SCPH-77006 - NTSC - Japonês", se você tiver problemas com um modelo ou variáveis específicas, edite este documento ou publique de alguma forma o modelo do seu console, se ele tiver um chip, adicione o modelo/versão e a mídia na qual você executa o RETROLauncher. Também peço fortemente que você publique 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: <a href="https://x.com/danadsees">https://x.com/danadsees</a>

Youtube: https://www.youtube.com/channel/UCIDx5TuDp-1IRTRr5l5JSdw

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 fitrujy (Francisco J. Trujillo).

fjtrujy X: <a href="https://x.com/fjtrujy">https://x.com/fjtrujy</a>

Retroarch Link: <a href="https://www.retroarch.com">https://www.retroarch.com</a>

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: <a href="https://www.psx-place.com/threads/popstarter.19139/">https://www.psx-place.com/threads/popstarter.19139/</a>

**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

**TempGBA:** TempGBA (GpSP) is a Game Boy Advance emulator ported to PS2.

Created by developer belek666.

belek666 GitHub: https://github.com/belek666

TempGBA(GpSP) - PS2 link: https://www.psx-place.com/resources/gpsp-by-belek666.687/

wLaunchELF ISR: wLaunchELF ISR is an open source file manager and executable launcher for the PS2 console.

wLaunchELF 4.43x ISR was created by developer israpps (Matías Israelson) and is a wLaunchELF mod.

israpps (Matías Israelson): <a href="https://israpps.github.io/">https://israpps.github.io/</a>
Youtube: <a href="https://www.youtube.com/@El IsraPS2">https://www.youtube.com/@El IsraPS2</a>

wLaunchELF 4.43x ISR Project Link: https://github.com/israpps/wLaunchELF ISR

wLaunchELF Project Link: https://github.com/ps2homebrew/wLaunchELF

**License:** Academic Free License "AFL" v. 2.0 wLaunchELF / project by AKuHAK and SP193. uLaunchELF / project by E P and dlanor.

LaunchELF / project by Mirakichi.

And to all the developers who contributed to uLaunchELF.

**SNESticle:** SNESticle is a SNES emulator that was ported by its creator, Icer Addis (Sardu), to several platforms,

including PS2.

Source code: <a href="https://github.com/iaddis/SNESticle">https://github.com/iaddis/SNESticle</a>
License: MIT License Copyright 2022 Icer Addis

RadShell: RadShell is a command line client for PS2 created by developer "RadAd", that allows the automation of

basic tasks within PS2.

RadShell Link: <a href="https://archive.org/details/radshell">https://archive.org/details/radshell</a>

BDMAssault: BDMAssault is a PS2 homebrew project created by israpps (Matias Israelson) that aims to bring USB

EXFAT support to older closed-source homebrew applications that can load external USB controllers.

BDMAssault Project Link: https://github.com/israpps/BDMAssault

License: Academic Free License "AFL" v. 2.0

Open PS2 Loader: OPL is a 100% open source game and application loader for PS2 and PS3 devices, created by Ifcaro

and jimmikaelkael in conjunction with a huge community of developers who are constantly improving it.

Open PS2 Loader Project Link: https://github.com/ps2homebrew/Open-PS2-Loader

License: Copyright 2013, Ifcaro & jimmikaelkael Licensed under Academic Free License version 3.0.

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

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 <a href="https://www.artapixel.com">https://www.artapixel.com</a>

Public Pixel: Retro video game style text font.

Designed by GGBotNet.

**GGBotNet X:** <a href="https://twitter.com/ggbotnet">https://twitter.com/ggbotnet</a>

Youtube: https://www.youtube.com/channel/UCndkEEd767CI7wTINJYKrTg

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

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

Um agradecimento especial a toda a comunidade "PSX-PLACE" por fornecer suporte e visibilidade ao programa. Agradecemos também a todos os canais do YouTube e suas comunidades por divulgarem e melhorarem o RETROLauncher com suas mensagens de apoio e feedback construtivo.

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 mesmo e não achei que fosse crescer tanto, muito menos publicar, achei que seria bom compartilhar caso alguém em algum lugar estivesse procurando a mesma coisa que eu e não encontrasse nada com foco retrô no nosso querido PS2. Em nenhum momento tive a intenção de ofender ou desrespeitar os desenvolvedores por trás dos vários aplicativos usados neste programa. Se o fiz, peço desculpas. Tentei compilar o máximo de informações possível para dar os créditos corretamente. Espero não ter cometido um erro ou esquecido algo. Se sim, peço desculpas. Todos nós fazemos RETROLauncher.

Obrigado por usar o RETROLauncher.

Boon Tobias 🦃



