

RETRO

Launcher

NEUTRINO
BY MAXIMUS32

 **RETROARCH**
Port by fjtruji

 **ENGELADUS**
by DanielSant0s

POPStarter
by krHACKen
wLaunchELF
ISR mod by israpps



Índice

¿Qué es RETROLauncher?	3
¿Qué necesito para ejecutar RETROLauncher?	3
Requisitos para una correcta ejecución de RETROLauncher	3
¿Qué juegos puedo lanzar con RETROLauncher?	4
Lista de Emuladores/APPS/Cores incluidos en RETROLauncher.....	4
¿Cómo uso RETROLauncher?	5
¿Cómo agrego Juegos?	8
Ubicación de las rutas de ROMs y extensiones admitidas.....	8
¿Cómo Configuro RETROLauncher?	10
Configuraciones del menú en RETROLauncher.....	10
Personalizar estilo	11
Menú de ajuste de texto	16
¿Cómo agrego portadas y capturas de pantalla?	22
Requisitos de las imágenes	22
Directorios de las imágenes.....	22
¿Cómo agrego fuentes de texto?.....	23
Requisitos de las fuentes de texto	23
¿Cómo agrego fondos de pantalla?	24
Requisitos de los fondos de pantalla	24
¿Cómo agrego efectos de sonido?.....	24
Requisitos de los efectos de sonido.....	24
¿Cómo agrego soporte de VMC a juegos de PS2?	25
Forma Automática	25
Forma Manual.....	25
¿Cómo agrego modos de compatibilidad a juegos de PS2?	26
Forma Automática	26
Forma Manual.....	26
¿Cómo ejecuto los juegos de PS2 desde MX4SIO? (Experimental)	27
RETROLauncher Shortcut Maker.....	28
¿Cómo actualizo los emuladores y Cores de RETROLauncher?	28
¿Cómo ejecuto RETROLauncher desde exFAT?	29
¿Cómo lanzar juegos a través de OPL?	29
Problemas Conocidos de RETROLauncher	30
Créditos	33

RETROLAUNCHER

V1.0

¿Qué es RETROLauncher?

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

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

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

¿Qué necesito para ejecutar RETROLauncher?

RETROLauncher es capaz de ejecutarse sin ningún ROMs/ISOs/APPS, he incluso se ejecutará si los Cores o aplicaciones “.ELF” se encuentran faltantes. Sin embargo, se requieren ciertas pautas para una correcta ejecución de RETROLauncher.

Requisitos para una correcta ejecución de RETROLauncher:

- * Coloque la carpeta “RETROLauncher” en la raíz del USB, también puede colocarlo en otros directorios, aunque en este último caso la primera vez que inicie RETROLauncher se nos preguntara si queremos reubicar los directorios de configuración. Una vez realizado el proceso de reubicación podrá usar RETROLauncher en el directorio colocado.
 - * Si va a ejecutar RETROLauncher en una memoria USB con formato “exFAT” asegúrese de tener los controladores correspondientes en la Memory Card de PS2.
 - * Para POPStarter (PS1) se debe tener la carpeta POPS en la raíz del USB, así como también los binarios necesarios para que se ejecute (“IOPRP252.IMG” y “POPS_IOX.PAK” respetar nombre y mayúsculas), los binarios no se incluyen con RETROLauncher por cuestiones legales (en los archivos de RETROLauncher solo se encuentra POPStarter).
 - * Es obligatorio que a la hora de ejecutar RETROLauncher no exista dos memorias USB conectadas simultáneamente a los puertos USB de PS2. Si RETROLauncher detecta la existencia de memorias múltiples en los puertos USB el programa no iniciara y obligara a reiniciarlo, así como también si la memoria USB se encuentra en el segundo puerto USB (esto es para evitar problemas conocidos en RETROLauncher a la hora de ejecutar y manipular directorios).
 - * Para ejecutar juegos de ps2 desde la lectora es necesario que el disco sea colocado antes de ejecutar RETROLauncher, en el caso de ser colocado después de iniciar RETROLauncher actualice la lista para que el juego sea enlistado en el apartado de PS2/APPS (una vez enlistado es necesario reiniciar para poder cargar otro DVD/CD).
 - * RETROLauncher puede ejecutarse desde diferentes lanzadores, aunque algunos requieren de pasos extras. Los lanzadores probados fueron “Free MCBoot”, “wLaunchELF”, “OPL” (requiere pasos extras) y “FunTuna”.
-

NOTA IMPORTANTE: RETROLauncher manipula directorios, lee, escribe y borra datos propios de RETROLauncher, y a pesar de que se han realizado testeos, es recomendable que no se use junto a datos importantes.

También es muy importante que verifique la fuente de donde baja RETROLauncher, ya que al ser código abierto se puede manipular el mismo para volverlo mal intencionado. LA RESPONSABILIDAD POR EL USO DE RETROLauncher CORRE POR SU CUENTA, PROCURE RESPALDAR LOS DATOS ANTES DE USAR RETROLauncher Y DESCARGUE EL PROGRAMA DE FUENTES CONFIABLES.

¿Qué juegos puedo lanzar con RETROLauncher?

RETROLauncher utiliza diferentes versiones de Retroarch, POPStarter, Neutrino y wLaunchELF ISR. Por lo que los juegos y compatibilidad están limitada a los diferentes Cores, aplicaciones y emuladores utilizados. RETROLauncher solo es un lanzador de aplicaciones, no es un emulador (no mejora la compatibilidad con los juegos solo los lanza).

Lista de Emuladores/APPS/Cores incluidos en RETROLauncher:

+ Atari 2600

Core Retroarch: "stella2014_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.20.0

+ Neo Geo Pocket

Core Retroarch: "race_libretro_ps2.elf"

Versión: Retroarch - Version 1.14.0

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

Core Retroarch: "fceumm_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.1

Alternative Core Retroarch: "quicknes_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.0

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

Core Retroarch: "gambatte_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.20.0

Alternative Core Retroarch: "tgbdual_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.1

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

Core Retroarch: "gambatte_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.20.0

Alternative Core Retroarch: "tgbdual_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.1

+ Nintendo Game Boy Advance (mantener circulo al seleccionar juego, para ejecución alternativa)

Core Retroarch: "gpsp_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados / Tiempos de carga altos)

Versión: Retroarch - Version 1.20.0

Alternative Emulator: "TempGBA.elf" (Soporta guardado de estados / Tiempos de carga altos)

Versión: TempGBA - Version 1.45.5 - (No compatible con "exFAT")

Nota Importante: Para una mejor compatibilidad con los juegos coloque la BIOS de GBA en los siguientes directorios, Retroarch y TempGBA la encontraran automáticamente.

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

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

Nombre de la BIOS: "gba_bios.bin"

Deben quedar así:

"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" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.20.0

Alternative Emulator: "SNESticle.elf" (Solo ejecuta el emulador, no lanza juegos seleccionados)

Versión: SNESticle – Version 0.3.4 - (No compatible con SRAM)

+ PlayStation 1 (Requiere controladores BDMAssault para exFAT)

POPStarter: "POPSTARTER.ELF"

Versión: POPSTARTER - Version 13

+ PlayStation 2 (Requiere configurar el directorio de su OPL para lanzar juegos a través del mismo)

Neutrino: "Neutrino.elf"

Versión: Neutrino – Version 1.6.1

Alternative execution OPL: "OPNPS2LD.elf" (Sólo compatible con ISOs que se encuentren en el USB)

+ Sega Game Gear

Core Retroarch: "picodrive_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.1

+ Sega Master System

Core Retroarch: "picodrive_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.1

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

Core Retroarch: "picodrive_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.1

Alternative Core Retroarch: "picodrive_libretro_ps2_alt.elf" (Mejor rendimiento / Error con el guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.15.0

+ Sega SG-1000

Core Retroarch: "picodrive_libretro_ps2.elf" (Soporta guardado de estados)

Versión: Retroarch - Version 1.19.1

+ Applications ELF (mantener presionado círculo al seleccionar APPS, para ejecución alternativa)

wLaunchELF ISR: "wLaunchELF 4.43x_isr.elf"

Versión: Commit 53dcc8f - Released 14/03/2025

Nota: De no encontrar "WLE.elf" al ejecutar la APPS, automáticamente será lanzada a través de Enceladus.

Alternative execution Enceladus: "Enceladus.elf"

Versión: Enceladus - Released 10/02/2024

¿Cómo uso RETROLauncher?

Al iniciar RETROLauncher automáticamente se enlistara los juegos y APPS encontrados, solo bastara con seleccionar un elemento de la lista y el juego o aplicación se ejecutara.

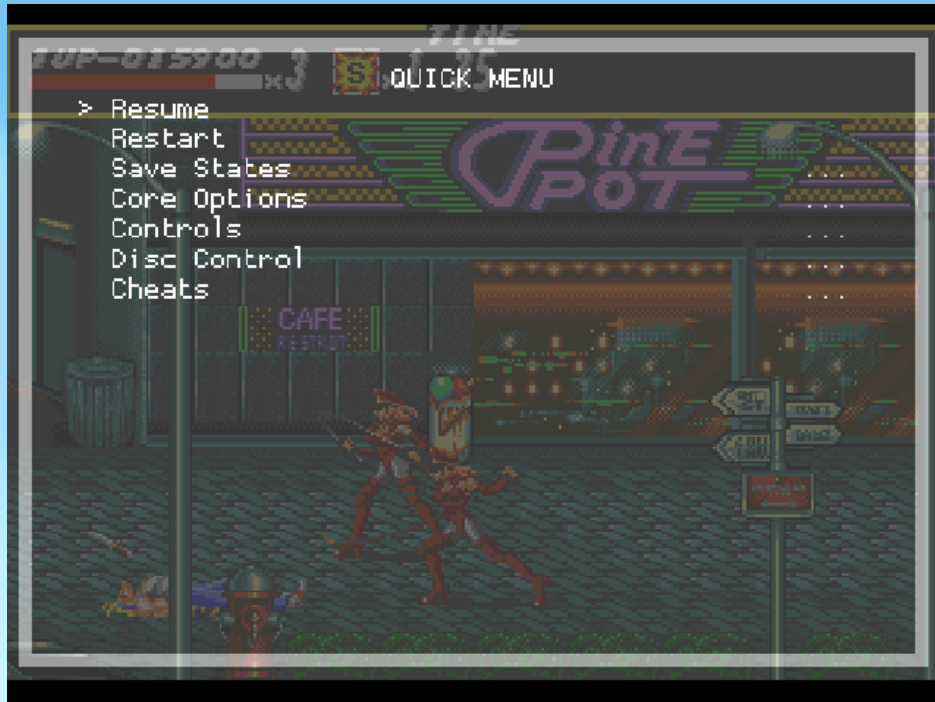
Controles de RETROLauncher:

- + Para moverse en el menú se utiliza el Pad direccional, "Arriba" y "Abajo" para movimiento lento, "izquierda" y "derecha" para el movimiento rápido.
- + También puede utilizarse el stick analógico izquierdo en el menú, "Arriba" y "Abajo" para movimiento rápido, "izquierda" y "derecha" para saltar de letra.
- + Con los botones "L2" y "R2" se realizan saltos en la lista (salto de 10 títulos).
- + Con las combinaciones de botones "L2" + "Arriba" y "R2" + "Abajo" se realizan saltos de letras.
- + Para ver el número de juegos encontrados presione y mantenga "Círculo".

-
- SEGA
GENESIS
VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
- L1 R1
- STREETS OF RAGE I
- SEGA GENESIS
STREETS OF RAGE
1-2
ORIGINAL SOUND
- △ CHANGE ART
□ FULL SCREEN
X RUN GAME
- PRESS TO EXIT PRESS TO CONFIG

-
- The diagram illustrates the button mappings for a DualShock 3 controller when used with RetroArch. The mappings are as follows:
- L2 + D-pad Up:** JUMP ON LIST / NEXT PAGE
 - L2:** L2
 - L1:** NEXT SYSTEM / NEXT PAGE
 - L:** L
 - SELECT:** GET OUT OF RETROLAUNCHER
 - L3:** SHOW CONTROLS (IN MENU SETTINGS)
 - L2 + R2:** OPEN RETROARCH MENU IN GAME
 - R2 + D-pad Up:** JUMP ON LIST / NEXT PAGE
 - R2:** R2
 - R1:** NEXT SYSTEM / NEXT PAGE
 - R:** R
 - START:** CONFIGURE RETROLAUNCHER
 - ADDITIONAL SETTINGS:** (connected to SELECT)
 - CHANGE ART / CANCEL:** (Green Triangle button)
 - BACK / NUMBER OF GAMES FOUND / ALTERNATIVE CORE:** (Red Circle button)
 - SELECT:** (Blue X button)
 - FULL SCREEN ART:** (Red Square button)
 - ZOOM IN:** (connected to the touchpad)
 - SHOW CONTROLS (IN MENU SETTINGS):** (connected to the touchpad)
 - RESET RETROLAUNCHER:** (L3)
 - UPDATE GAME LIST:** (R3)
 - PREVIOUS LETTER:** (L2 + D-pad Left)
 - NETX LETTER:** (R2 + D-pad Left)
 - SLOW SCROLL:** (D-pad Left)
 - FAST SCROLL:** (D-pad Right)

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



+ Una vez en el menú de Retroarch (“QUICK MENU”) pulsando “Circulo” volveremos al menú principal de Retroarch (“MAIN MENU”) donde podremos configurar Retroarch así como también reiniciarlo. Si pulsamos “X” sobre “Restart” en el menú principal de Retroarch (“MAIN MENU”) volveremos a RETROLauncher.



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

Nota 2: Todos los sistemas guardan el último juego ejecutado, así como también se guardan las últimas posiciones del resto de los sistemas al intercambiar entre ellos, esto con el fin de que al reiniciar RETROLauncher todo permanezca en donde lo dejaste (tenga en cuenta que si agrega o quita juegos pueden variar las posiciones tras reiniciar RETROLauncher).

¿Cómo agrego Juegos?

Para agregar juegos y APPS a RETROLauncher basta con copiar las ROMs, ISOs o APPS en los directorios correspondientes a cada sistema (respetando las extensiones de los archivo soportados por cada sistema).

Ubicación de las rutas de ROMs y extensiones admitidas:

Roms Atari 2600:

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Atari 2600/"

+ **Extensiones admitidas:** ".a26" ".bin" ".zip"

Ejemplo: "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Atari 2600/Juego.a26"

Roms Neo Geo Pocket:

+ **Directorio:** "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Neo Geo Pocket/"

+ **Extensiones admitidas:** ".ngc" ".ngp" ".zip"

Ejemplo: "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Neo Geo Pocket/Juego.ngc"

Roms Nintendo Famicom:

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

+ **Extensiones admitidas:** ".nes" ".fds" ".unf" ".zip"

Ejemplo: "USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Nintendo Famicom/Juego.nes"

Roms Nintendo Game Boy:

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

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

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

Roms Nintendo Game Boy Color:

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

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

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

Roms Nintendo Game Boy Advance:

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

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

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

Roms Nintendo Super Famicom:

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

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

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

VCDs PlayStation 1:

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

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

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

ISOs PlayStation 2:

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

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

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

+ **Directorio 4:** "CD:/" "DVD:/" Los juegos de PS2 colocados en la bandeja de DVD/CD serán enlistados.

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

Ejemplo 1: "USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Juego.iso"

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

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

Nota: RETROLauncher buscara en la raíz del CD/DVD algún ejecutable de PS2. Esto quiere decir que si coloco un CD/DVD de PlayStation 2 en la bandeja, RETROLauncher lo enlistara. (Solo lo enlistara una vez, si se cambia de disco una vez que se enlisto un CD/DVD, este no se actualizara y será necesario reiniciar la consola). En el caso de los juegos de PS2 mostrara el ID del juego, si la ID se encuentra en el diccionario esta será traducida (si quieren agregar juegos al diccionario edite "USB:/RETROLauncher/System/Respaldo/PS2_IDS.cfg").

Roms Sega Game Gear:

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

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

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

Roms Sega Master System:

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

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

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

Roms Sega Megadrive:

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

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

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

Roms Sega SG-1000:

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

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

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

ELFs APPS:

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

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

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

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

+ **Directorio 5:** "CD:/" "DVD:/" Los juegos de PS2 y APPS colocados en la bandeja de DVD/CD serán enlistados.

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

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

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

Ejemplo 2: "USB:/APPS/Aplicación.elf"

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

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

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

Ejemplo 3: "MC0:/APPS/Subcarpeta/Aplicación.elf"

¿Cómo Configuro RETROLauncher?

Para configurar RETROLauncher en la pantalla de inicio debemos pulsar "START" y accederemos al menú. Algunas de las configuraciones tendrán efecto inmediato pero otras requieren de ser guardadas. Si los cambios no se guardan se perderán al reiniciar RETROLauncher.

Nota 1: Las configuraciones que requieran de la carga específica de algún archivo se reiniciarán a su configuración por defecto, en caso de que no se encuentren los archivos tras su reinicio.

Nota 2: Si pulsas los botones "R3" o "L3" en la pantalla de configuración, verás los controles de RETROLauncher.

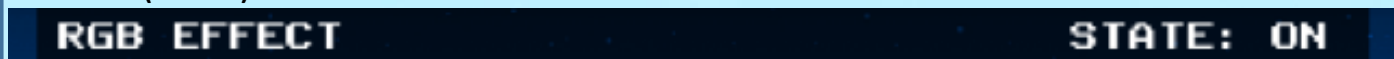
Configuraciones del menú en RETROLauncher:

Cambio de Página:



Para cambiar entre las páginas de configuración se debe pulsar los botones de hombro (L1, R1) para saltar entre las opciones pulse (L2, R2).

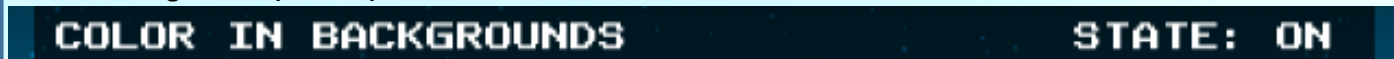
RGB Effect (PAGE 1):



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

Nota: Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Color in Backgrounds (PAGE 1):



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

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

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

Fixed Color in Backgrounds (PAGE 1):



Esta configuración se encarga de fijar un color predeterminado a todo RETROLauncher. Tanto el fondo como el texto de todos los menús se fijarán al color definido.

Las opciones "RED", "GREEN" y "BLUE" corresponden al color que se quiere fijar, tanto el texto como la imagen en el centro cambiará automáticamente al color que se esté configurando con la finalidad de saber cómo se verá el color cuando se aplique. Los valores se cambian colocándose sobre el color y presionando las direccionales del Pad o el stick analógico izquierdo hacia la "Derecha" o "Izquierda".

Si se mantiene pulsado "Cuadrado" se puede cambiar el nivel de transparencia para las imágenes de los menús.

Nota 1: Si se activa esta opción y se desactiva la opción de "Color in Backgrounds" el color configurado no se aplicará al fondo dejándolo en su color original.

Nota 2: Si la transparencia del color se coloca en "OFF" el sistema de colores se aplicará directamente sobre las imágenes (este método presentaba colores erróneos por el motivo de que el color rojo no tiene tonos intermedios).

Nota 3: Si se activa esta opción, automáticamente se desactivará también la opción de "RGB Effect".

Nota 4: En caso de no existir un fondo con máscara, el color se aplicará al fondo de pantalla.

Nota 5: Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

List Style (PAGE 1):

LIST STYLE

SIMPLE

Esta configuración se encarga de cambiar los diferentes estilos disponibles para mostrar las listas de juegos, en total existen 7 estilos diferentes, y si bien estos estilos están pre configurados el estilo "Custom" permite su edición.

Nota: Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Personalizar estilo:

LIST STYLE

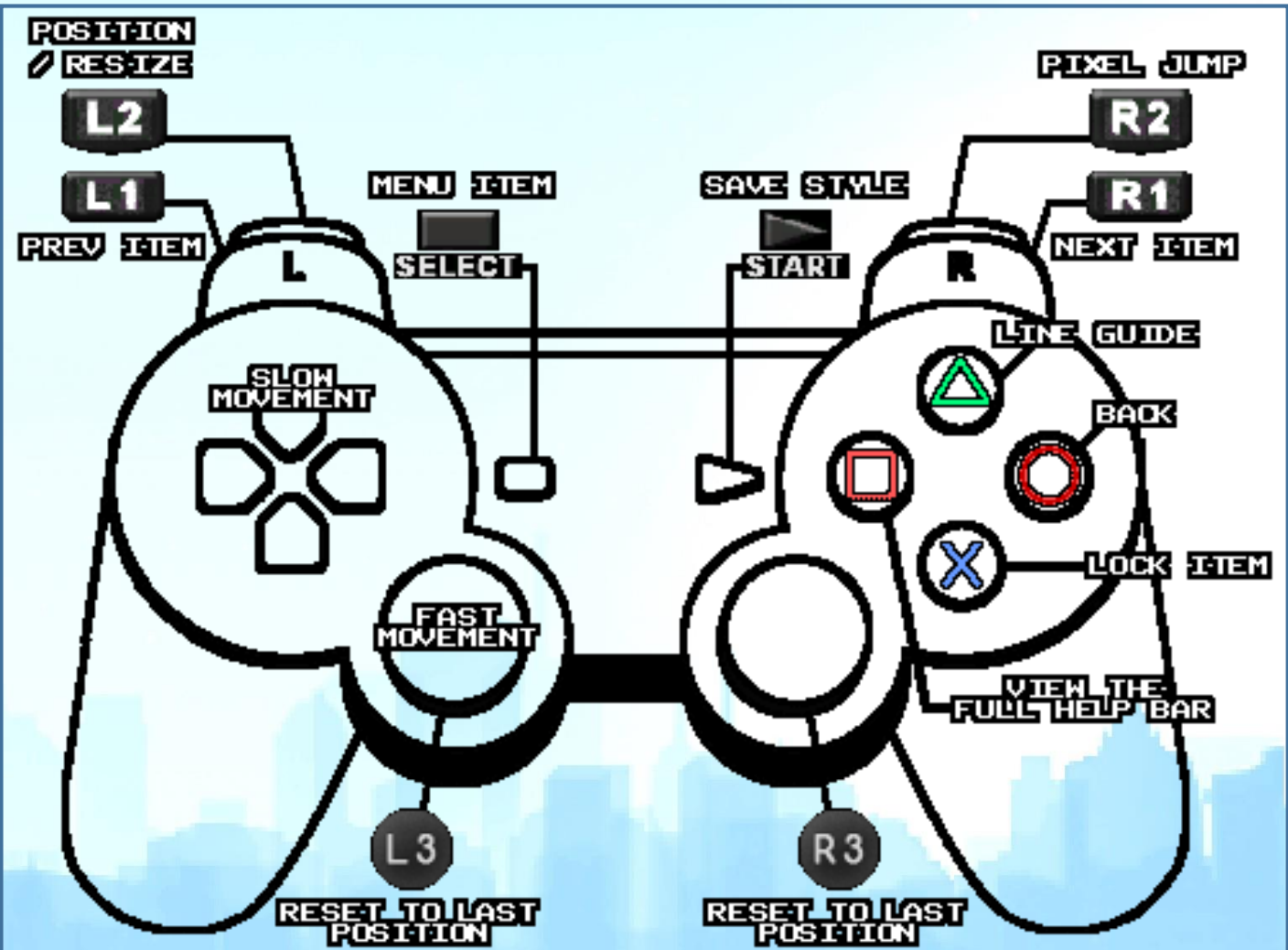
CUSTOM

Para personalizar el estilo primero colóquese en "List Style", luego seleccione "Custom" (Vera que aparece "SELECT" junto a él). Una vez coloque "Custom" pulse el botón "SELECT" para entrar al editor.

Nota: Por defecto el editor cargara las posiciones y elementos del estilo actualmente configurado.

Controles de editor:

- + Con el Pad se realizan los movimientos lentos.
- + Con el Stick Izquierdo se realizan los movimientos rápidos.
- + Con "R1" y "L1" se intercambia entre los elementos en pantalla.
- + Con "L2" se intercambia ente el cambio de posición y cambio de tamaño (solo para algunos elementos).
- + Con "R2" se cambia el número de pixeles que se saltara con cada movimiento.
- + Con "Triangulo" se activan y desactivan las líneas de guía.
- + Con "X" se fija el elemento para evitar su edición por accidente.
- + Con "L3" y "R3" se restaura la posición y tamaño del elemento a la de inicio de la edición.
- + Con "Cuadrado" se ampliara la barra de ayuda mostrando el resto de controles.
- + Con "START" se guarda la configuración.
- + Con "SELECT" se accede al submenú de edición.
- + Con "Circulo" se sale del editor.

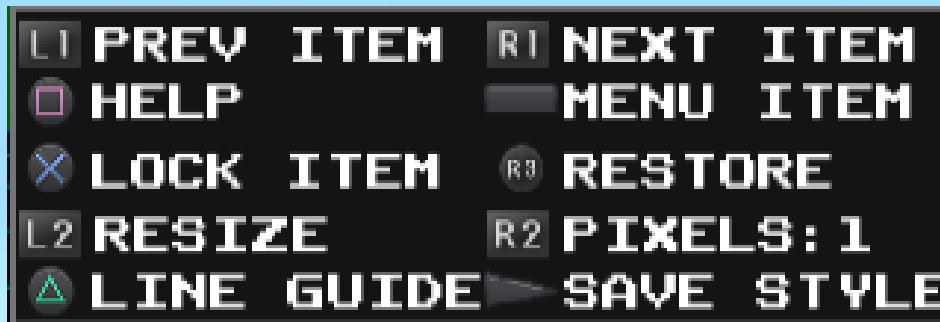


Barra de ayuda:

En el borde de la pantalla podrá ver en todo momento una barra indicadora que le ayudara durante la edición, esta barra cambia su posición de acuerdo a la edición para no interferir durante la misma.



En esta barra podrá ver algunos de los controles básicos del editor, pero pulsando “Cuadrado” se ampliara la barra mostrando todos los controles.



Submenú de edición:

Pulsando “SELECT” se abrirá le submenú de edición donde podrá:

- + Activar o desactivar los elementos en pantalla.
- + Restaurar todos los elementos a la posición original del estilo.
- + Cambiar el tipo de transición que tendrá el estilo.
- + Cambiar la velocidad a la que se ejecutara la transición.
- + Guardar la configuración del estilo.
- + Salir del editor.



Nota 1: Si pulsa “X” sobre la opción “Transition Type” podrá ver una muestra de la transición que esta seleccionada, existe un total de 8 transiciones (algunas son pequeñas variantes de otras).

Nota 2: Si pulsa “R1” sobre la opción de “ART”, ocultara o mostrara las sobras tras todos los artes.

Nota 3: La velocidad de transición de doble dígitos solo aplica a los primeros 3 tipos de transiciones, y esa velocidad incluye desde los 10 saltos de pixeles por fotograma, hasta los 50 saltos de pixeles por fotograma. Para el resto de transiciones la velocidad aplicada será en 5 niveles distintos, los cuales se determinaran por el primer número de la configuración (por ejemplo si la configuración está establecida en 29, la velocidad de las transiciones será de 2).

Líneas de guía:

Si pulsa “Triángulo” vera las líneas de guía en pantalla, estas líneas le ayudaran a centrar los elementos, alinearlos con otros o tener una mejor perspectiva del espacio en pantalla.



Nota: Pulsando “Triángulo” intercambiara entre los distintos modos de las líneas de guía:

- + Modo 1: Apagado, sin líneas de guía.
- + Modo 2: Líneas de posición del elemento con el fondo opacado.
- + Modo 3: Líneas de posición del elemento más cuadrícula con el fondo opacado.
- + Modo 4: Líneas de posición del elemento sin el fondo (líneas más visibles).
- + Modo 5: Líneas de posición del elemento más cuadrícula sin el fondo (líneas más visibles).

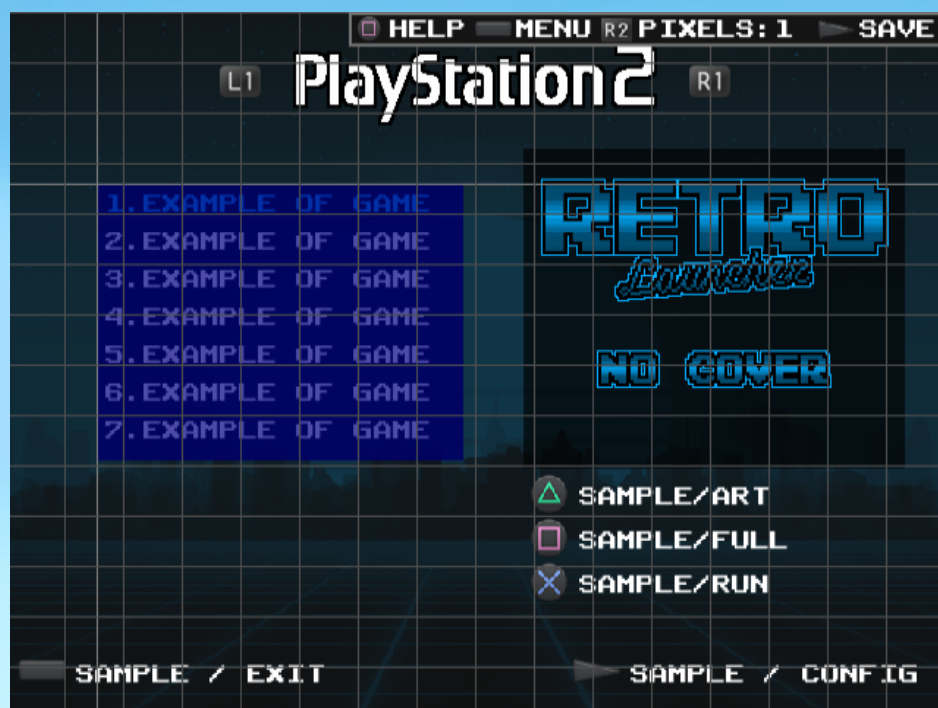
Colores de recuadros:

Durante la edición vera recuadro de colores que le ayudaran a saber en todo momento que elemento está editando y cuál es el estado del mismo.

- + El recuadro “Verde” nos indica que se está editando la posición del elemento.



+ El recuadro “Azul” nos indica que se está editando el tamaño del elemento.

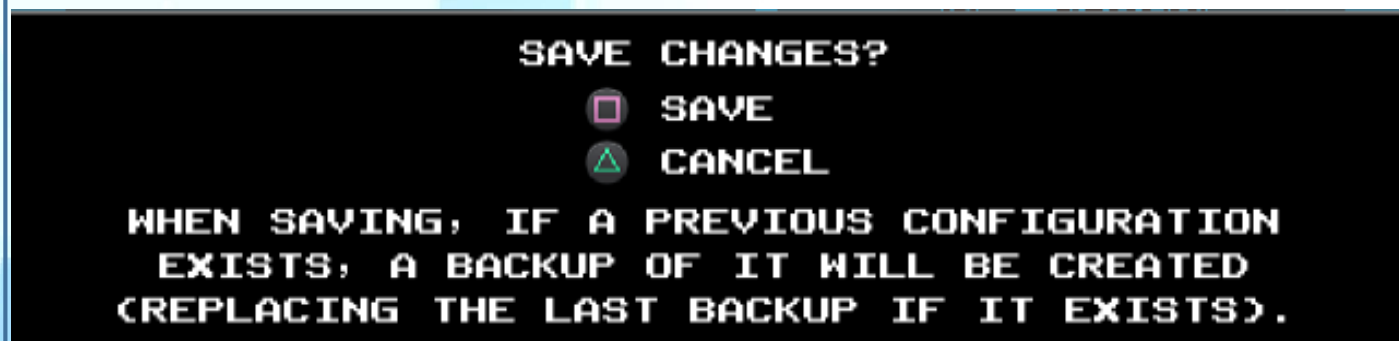


+ El recuadro “Rojo” indica que el elemento está bloqueado, por lo que no se modificara su estado.



Guardar configuración del estilo:

Para guardar la configuración basta con pulsar “START” desde el editor o seleccionando la opción “Save Style” desde el submenú.



Nota: En el caso de existir una configuración de estilo, Al guardar la nueva configuración se creara una copia de respaldo de la configuración anterior, si guardo accidentalmente la configuración puede recuperar esa copia en el directorio "USB:/RETROLauncher/System/Config/" bajo el nombre de "style_old.cfg", renombre el archivo a "style.cfg" y remplace el existente (También puede hacer copias de respaldo del archivo "style.cfg" de forma manual para exportar configuraciones o personalizar derivados de RETROLauncher).

Es importante que no vuelva a guardar si pretende recuperar la copia de respaldo ya que por cada guardado que se realice se reemplaza la copia de seguridad previa.

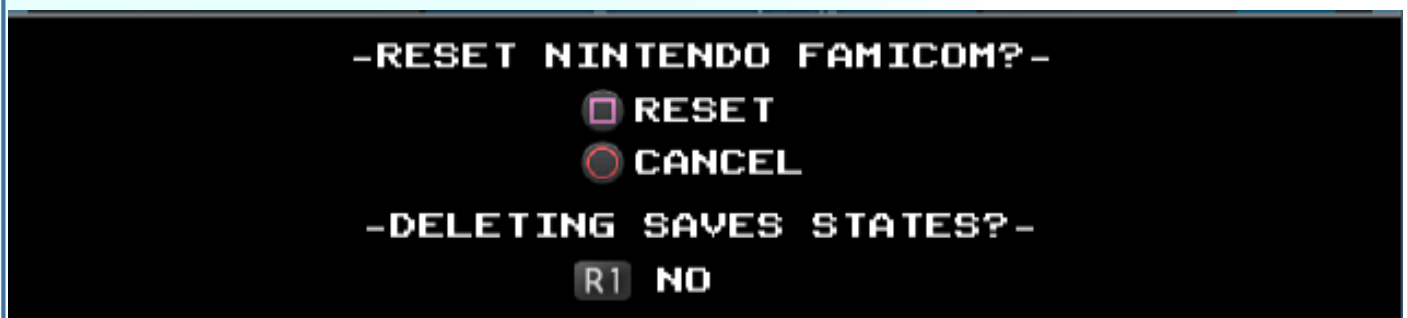
Salir del editor de estilos:

Para salir del editor basta con pulsar "Circulo" en el editor o desde el submenú seleccionando la opción "Exit Edit Menu". En el caso que se realicen cambios y no se hayan guardado, se nos preguntara para confirmar la salida.

Activate Systems (PAGE 1):

- ACTIVATE SYSTEMS -			
MEGADRIE	ON	ATARI 2600	ON
MASTER SYSTEM	ON	SEGA SG-1000	ON
GAME GEAR	ON	NEO GEO POCKET	ON
FAMICOM	ON	SUPER FAMICOM	OFF
GAME BOY	ON	APPS	ON
GAME BOY COLOR	ON	PLAY STATION	ON
GAME BOY ADVANCE	ON	PLAY STATION 2	ON

Esta configuración se encarga de activar y desactivar los distintos sistemas. Si se desactiva algún sistema este no aparecerá en el menú de RETROLauncher y al cambiar de sistema automáticamente pasara al próximo activado. Los sistemas de Retroarch pueden restaurarse individualmente desde aquí, para realizarlo hay que colocarse sobre el sistema que se desea restaurar y pulsar "SELECT", una vez realizado nos saldrá un cartel para confirmar la restauración, aquí también podemos indicarle si queremos que elimine todas las partidas guardadas del sistema a restaurar, para esto basta con pulsar "R1" antes de confirmar la restauración.



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

Nota 2: Si pulsa "SELECT" sobre el sistema de "PlayStation 2" podrá configurar el directorio de su OPL para poder lanzar juegos a través del mismo (Solo es compatible con ISOs dentro del USB).

Nota 3: Los sistemas que pueden restaurarse tendrán el icono del botón "SELECT" junto a ellos.

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

Save Settings (PAGE 1):



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

Cambio de Página:

L1 PAGE 2 R1

Para cambiar entre las páginas de configuración se debe pulsar los botones de hombro (L1, R1) para saltar entre las opciones pulse (L2, R2).

Font Type (PAGE 2):

FONT TYPE 1

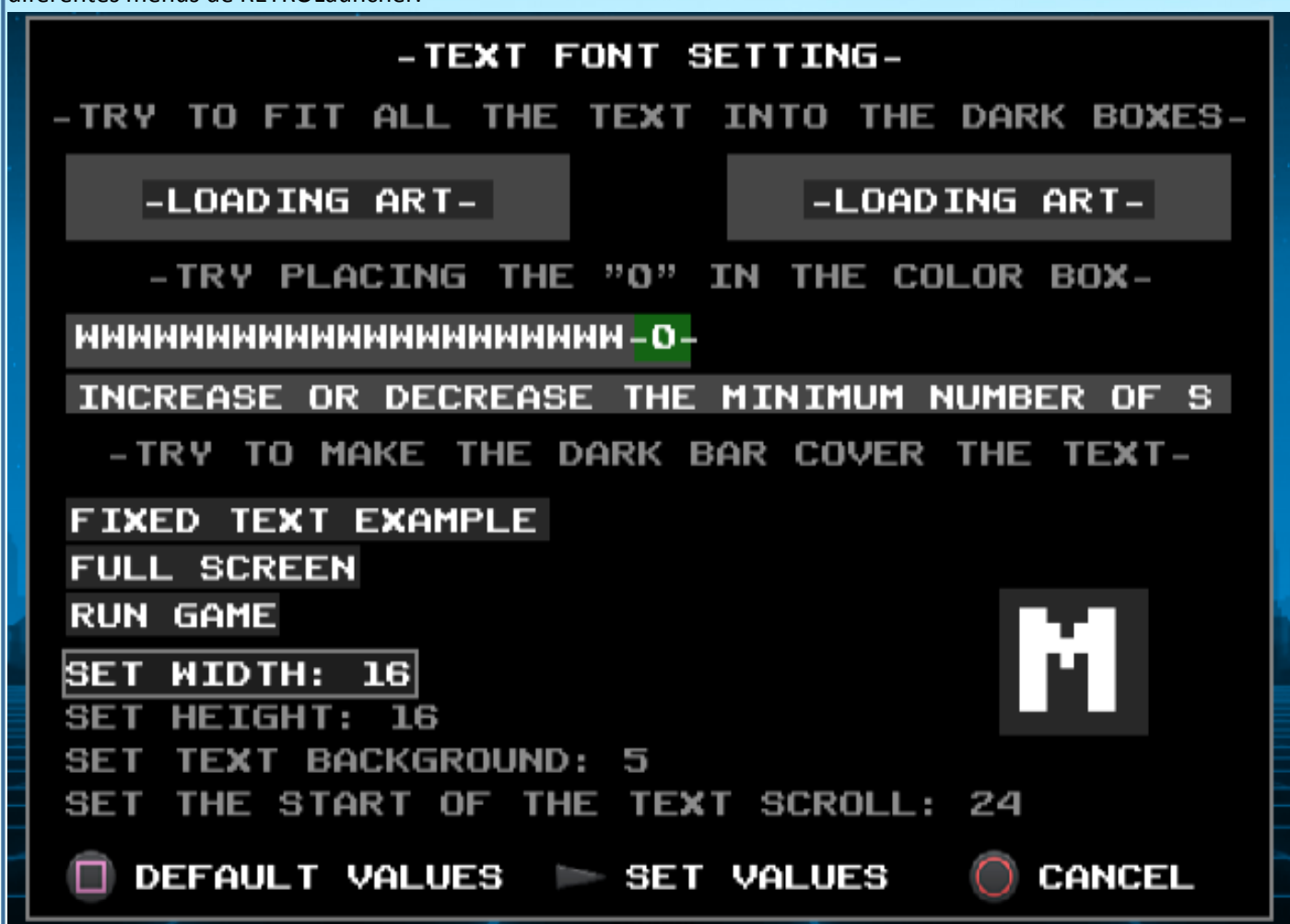
Esta configuración se encarga de cambiar entre las diferentes fuentes de texto encontradas.

Algunas fuentes no se adaptan bien a RETROLauncher, para tratar de corregir esto una vez seleccionada la fuente pulse "SELECT" sobre la opción "Font type" y se abrirá un menú para reajustar la fuente de texto.

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

Menú de ajuste de texto:

En este menú podrá modificar los parámetros de la fuente de texto seleccionada para tratar de ajustarla a los diferentes menús de RETROLauncher.



Ajuste de texto:

SET WIDTH: Esta configuración se encarga de configurar el ancho de la fuente de texto.

SET HEIGHT: Esta configuración se encarga de configurar el alto de la fuente de texto.

Modifique las opciones de "SET WIDTH" y "SET HEIGHT" tratando que ambos textos de "-LOADING ART-" se mantengan dentro de los recuadros oscuros y sean completamente visibles.



Ajuste de desplazamiento de texto:

SET THE START OF THE TEXT SCROLL: Esta configuración determina a partir de qué carácter comenzara el desplazamiento de texto. Este ajuste aplica a las listas de juegos y el ancho del recuadro de ajuste será el mismo que el configurado en el estilo actual.

Modifique la opción de “**SET THE START OF THE TEXT SCROLL**” tratando que el número “0” sea visible en el recuadro de color verde al final del recuadro gris.



Nota: si el ancho de la lista es muy grande, o si es muy pequeño, automáticamente se ajustara al máximo de la ventana de ajuste, con el fin de asegurar un mínimo y máximo de desplazamiento de textos seguros.

Ajuste de sombras tras los textos:

SET TEXT BACKGROUND: Esta configuración determina las sombras tras los textos. No siempre se podrá ajustar esta configuración, si no consigue buenos resultados es mejor desactivarla dejando esta configuración en 0.

Modifique la opción de “**SET TEXT BACKGROUND**” tratando que todos los textos queden dentro de las barras oscuras tras ellos.



Nota: al cambiar de fuente este valor se ajusta automáticamente a “0” ya que no es muy preciso con algunas fuentes de texto y es mejor que este desactivada.

Guardar ajuste de texto:

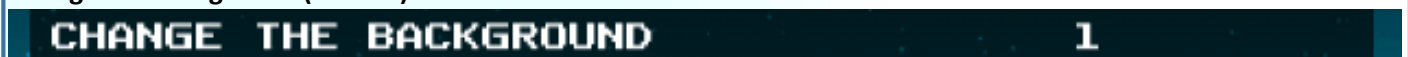
Para aplicar los cambios pulse “START”.

Nota 1: Si pulsa “Cuadrado” se restaura a las configuraciones por defecto.

Nota 2: Si cancela el ajuste presionando “Circulo” se perderán los cambios realizados.

Nota 3: Una vez aplicado los cambios guarde la configuración de RETROLauncher o se perderán al reiniciar.

Change the background (PAGE 2):



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

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

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

Clean GUI (PAGE 2):



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

Nota 1: Las configuración del estilo no afecta a esta configuración, ya que ambas son independientes.

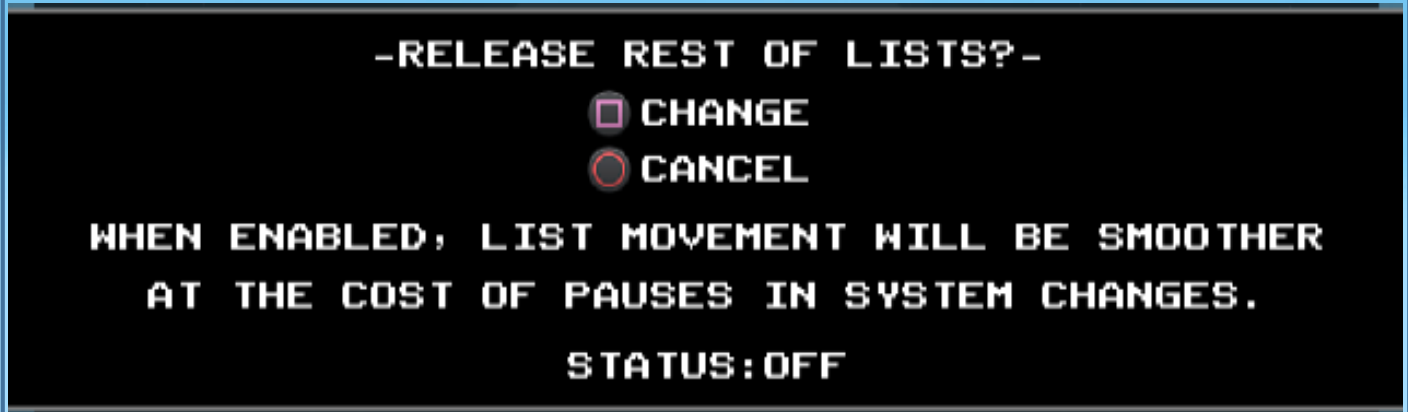
Nota 2: Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Force Garbage Collection (PAGE 2):



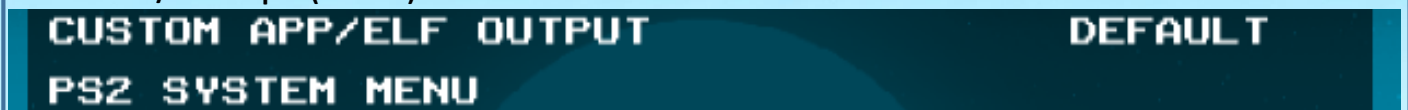
Esta configuración permite forzar la recolección de basura en el código del programa, por defecto viene activada para que el programa sea más estable en rendimiento, si se desactiva, el rendimiento puede mejorar pero a costa de mucha inestabilidad.

Al pulsar "SELECT" sobre esta opción se puede activar la carga de lista única, esto permite más rendimiento al moverse en las listas pero a costa de pequeñas pausas al intercambiar entre los sistemas.



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

Custom APP/ELF Output (PAGE 2):

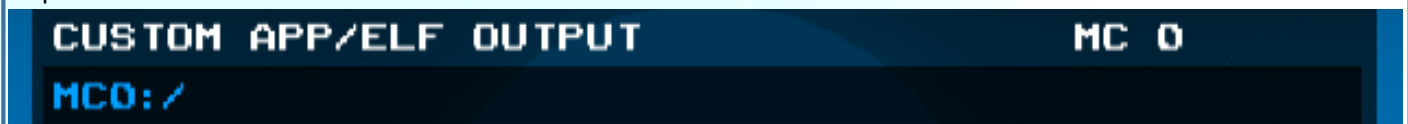


Esta configuración se encarga de cambiar la salida por defecto de RETROLauncher por una aplicación ".ELF" personalizada. Pulsando sobre la opción "Custom APP/ELF Output" se cambia el dispositivo donde se buscará el ".ELF".

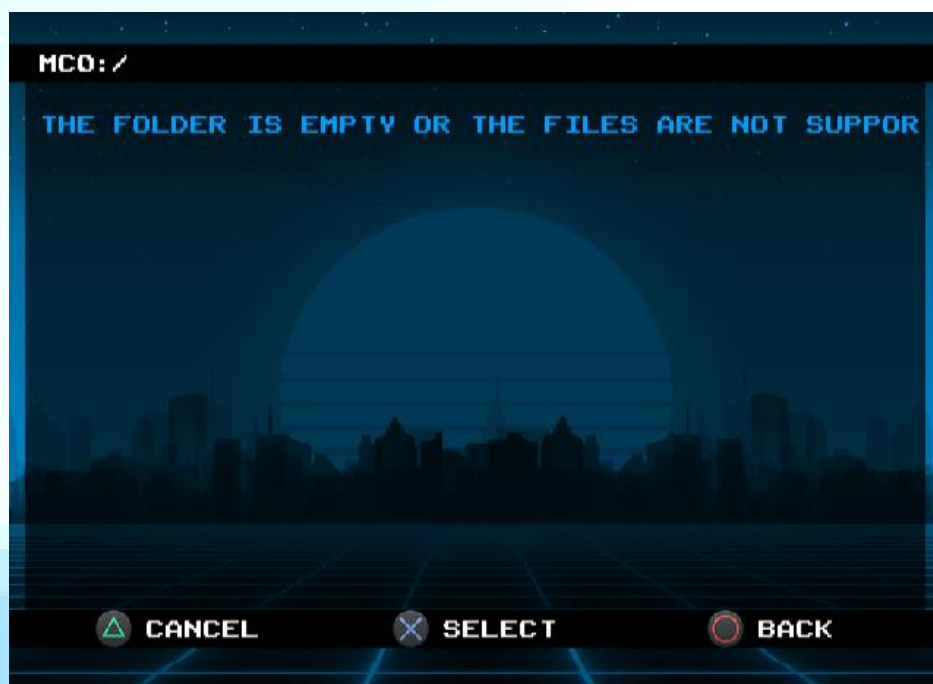
Las opciones de búsqueda son:

- + "Default" para la salida por defecto al sistema de PS2.
- + "MC 0" para la primera tarjeta de memoria.
- + "MC 1" para la segunda tarjeta de memoria.
- + "Current" para la búsqueda en el dispositivo actual.

Pulsando sobre la opción que se encuentra debajo se abrirá un explorador para buscar la aplicación ".ELF" en el dispositivo seleccionado.



Una vez en el explorador, con "X" se abren los directorios y se selecciona la aplicación, con "Circulo" se vuelve al directorio anterior, y con "Triangulo" se cancela la búsqueda.



El explorador solo mostrara las carpetas y las aplicaciones con extensión “.ELF”, si no se encuentra ninguna carpeta o aplicación saldrá un mensaje indicándonos que no hay archivos compatibles. Si todo es correcto verán la aplicación seleccionada en el menú de configuración, recuerde guardar la configuración antes de salir del menú de configuraciones, de lo contrario se reiniciara la salida.

Nota 1: Si al cargar la configuración la aplicación seleccionada no se encuentra, se volverá a la salida por defecto.

Nota 2: Requiere que la configuración se guarde para aplicarse (también se recomienda reiniciar el programa).

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

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

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

Nota: Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Sound in the menu (PAGE 2):

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

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

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

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

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

Si se pulsa “SELECT” sobre la opción de “Sound in the menu” nos saldrá una ventana donde podemos habilitar o desactivar el bucle de música que se reproduce de fondo (Por defecto viene desactivado).

-BACKGROUND MUSIC LOOP?-

☐ **CHANGE**

☒ **CANCEL**

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

STATUS: ON

Nota: Al desactivar el bucle de fondo, si el audio ya se estaba reproduciendo se deberá esperar a que termine para que deje de reproducirse, independiente de esto el cambio ya se aplicó y cuando termine el audio ya no se reproducirá de nuevo.

Screenshot as background (PAGE 2):

SCREENSHOT AS BACKGROUND **STATE: OFF**

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

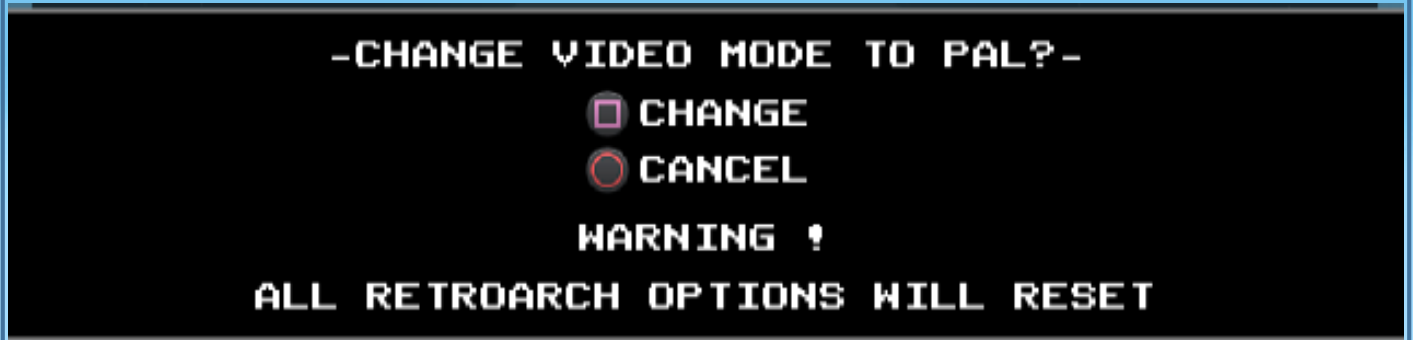
Nota: Requiere que la configuración se guarde para aplicarse.

Video Mode (PAGE 2):

VIDEO MODE **NTSC**

Esta opción permite cambiar el modo de video de RETROLauncher, además de las configuraciones de los sistemas de Retroarch.

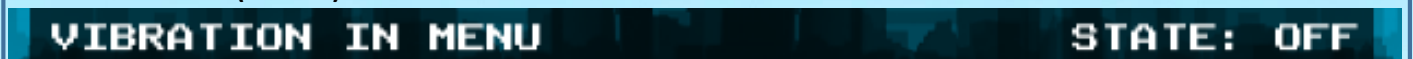
Cuando cambiamos esta opción nos saldrá una ventana donde se nos pregunta si queremos confirmar el cambio. Hay que tener en cuenta que realizar este cambio provoca que todos los sistemas de Retroarch reinicien sus configuraciones que vienen por defecto, para así adaptarse a cada tipo de formato ("NTSC/PAL 60Hz" o "PAL 50Hz").



Nota 1: Esta configuración no se ve afectada por las restauraciones de RETROLauncher.

Nota 2: Los sistemas de Retroarch se restauraran acordes al modo de video seleccionado.

Vibration in menu (PAGE 2):

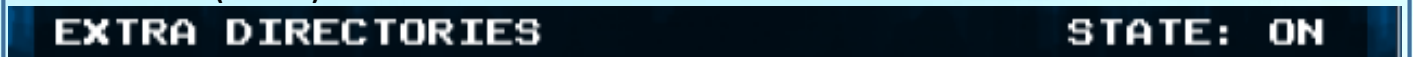


Esta configuración activa un efecto de vibración en el menú de RETROLauncher.

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

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

Extra directories (PAGE 2):



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

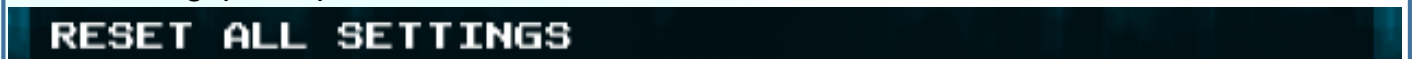
Directorios que se agregan a la búsqueda cuando esta opción esta activada:

- + "MC0:/APPS/" - Para el sistema APPS.
- + "MC1:/APPS/" - Para el sistema APPS.
- + "USB:/APPS/" - Para el sistema APPS.
- + "DVD:/" - Para el sistema APPS.
- + Aplicaciones instaladas por SAS (Save APP System). Para el sistema APPS.
- + "USB:/DVD/" - Para el sistema PlayStation 2.
- + "USB:/CD/" - Para el sistema PlayStation 2.

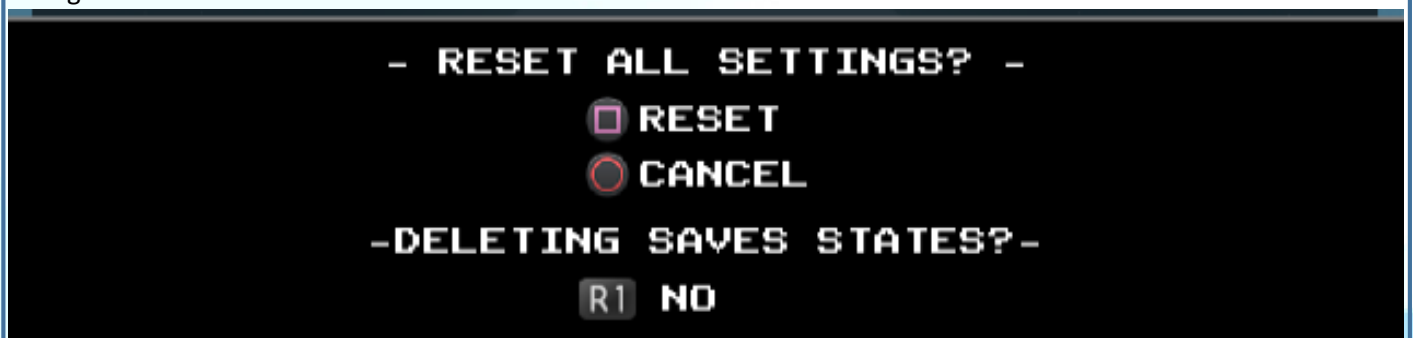
Nota 1: Si se desactiva solo enlistara las aplicaciones e ISOs que se encuentren dentro de los directorios internos de RETROLauncher (para PS2, los DVD/CD en la bandeja seguirán mostrándose).

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

Reset all settings (PAGE 2):



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



Nota: Existe la opción de limpiar las partidas que guarda Retroarch. Esta opción se activa pulsando "R1" cuando pregunte si queremos resetear las opciones. Cuidado porque esta opción borrara las partidas de todos los sistemas.

Una vez iniciada la restauración no apague ni reinicie la consola, espere a que termine.



Credits (PAGE 2):

CREDITS

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

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

Save Settings (PAGE 2):

- SAVE SETTINGS -

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

En el caso que se realicen cambios y no se hayan guardado, se nos preguntara para confirmar la salida.

UNSAVED CHANGES DO YOU WANT TO EXIT?

☐ EXIT

☐ CANCEL

ALL CHANGES MADE WILL BE LOST UPON REBOOT.

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

¿Cómo agrego portadas y capturas de pantalla?

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

Requisitos de las imágenes:

- + Debe ser una imagen en formato “.png”.
- + La imagen debe tener mascara de transparencia de lo contrario no se mostrara.
- + El nombre de la imagen debe ser el mismo de la ROM/APPS, respetando mayúsculas y minúsculas.
- + Se recomienda usar resoluciones inferiores a 320x240 (pueden ser superiores aunque afecta al rendimiento).
- + Se recomienda usar imágenes “.png” en formato 8 bits de 256 colores (Mejora mucho el rendimiento).
- + Mientras la imagen pese menos, más fluido correrá el sistema (recomendado por debajo de los 40 KB).
- + La imagen debe estar en el directorio correspondiente al emulador de la ROM.

Ejemplo:

Juego: “USB:/RETROLauncher/Roms/Roms Sega Megadrive/Ejemplo.bin”

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Sega Megadrive/Ejemplo.png”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Sega Megadrive/Ejemplo.png”

Directorios de las imágenes:

Atari 2600:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Atari 2600/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Atari 2600/”

Neo Geo Pocket:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Neo Geo Pocket/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Neo Geo Pocket/”

Nintendo Famicom:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Famicom/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Famicom/”

Nintendo Game Boy:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Game Boy/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Game Boy/”

Nintendo Game Boy Color:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Game Boy Color/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Game Boy Color/”

Nintendo Game Boy Advance:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Game Boy Advance/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Game Boy Advance/”

Nintendo Super Famicom:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers Nintendo Super Famicom/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots Nintendo Super Famicom/”

PlayStation:

Cover: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Covers/Covers PlayStation/”

Screenshots: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Screenshots/Screenshots PlayStation/”

Nota 1: Si no existen Covers en los directorios de RETROLauncher, se realizara la búsqueda en la carpeta “ART” en la raíz del USB. Esta búsqueda solo es válida para aquellos VCDs que tengan la nomenclatura “XXXX_XXX.XX” en sus nombres, ya que utiliza esta parte del mismo para encontrar los Covers en la carpeta “ART”.

Nota 2: Las imágenes en la carpeta “ART” deben estar en formato “.png”.

PlayStation 2:

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

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

Nota 1: Si no existen Covers en los directorios de RETROLauncher, se realizara la búsqueda en la carpeta "ART" en la raíz del USB. Esta búsqueda solo es válida para aquellos ISOs que tengan la nomenclatura "XXXX_XXX.XX" en sus nombres, ya que utiliza esta parte del mismo para encontrar los Covers en la carpeta "ART".

Nota 2: Las imágenes en la carpeta "ART" deben estar en 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: Si no existen Covers en los directorios de RETROLauncher, se buscara en la carpeta "ART" en la raíz del USB.

Nota 2: Las imágenes en la carpeta "ART" deben estar en formato ".png".

¿Cómo agrego fuentes de texto?

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

Requisitos de las fuentes de texto:

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

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

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

Nota 2: Las fuentes de texto pueden no ajustarse bien a RETROLauncher, para solucionar esto una vez seleccionada la fuente en el menú de configuraciones, pulse "SELECT" sobre la opción "Font type" para acceder al menú de ajuste de texto. Una vez allí siga las instrucciones en pantalla para tratar de lograr un mejor ajuste de la fuente de texto.

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

¿Cómo agrego fondos de pantalla?

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

Requisitos de los fondos de pantalla:

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

Directorio de los fondos de pantalla: “USB:/RETROLauncher/Multimedia/Others/Background/”

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

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

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

¿Cómo agrego efectos de sonido?

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

Requisitos de los efectos de sonido:

- + Debe ser sonidos en formato ADPCM.
- + Deben tener la extensión “.adp”.
- + Si se tiene un audio con extensión “.adpcm” bastara con renombrarlo a “.adp”.
- + El nombre de los sonidos deben ser los siguientes:
 - + “back.adp” / Audio para volver atrás y cambiar de imagen.
 - + “error.adp” / Audio para marcar errores de ejecución o cancelación de acciones.
 - + “move.adp” / Audio para el movimiento por los elementos del menú.
 - + “next.adp” / Audio para el cambio de emulador.
 - + “run.adp” / Audio para la ejecución y activación de elementos.

Directorio de los efectos de sonido: “USB:/RETROLauncher/System/Medios/Sound/Menu/”

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

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

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

Directorio de audio extra: “USB:/RETROLauncher/System/Medios/Sound/Background/”

Nota 3: Para crear los efectos de sonido puede utilizarse la herramienta para OPL “WAV to ADP converter for OPL”, esta herramienta les permitirá convertir archivos “.wav” a “.adp” siempre y cuando se respete el formato “.wav” requerido por la aplicación.

¿Cómo agrego soporte de VMC a juegos de PS2?

Forma Automática:

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

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

Forma Manual:

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

Pasos para crear “.vmcd”:

+ Crear un archivo “.txt”.

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

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

Ejemplo: -mc0=mass:/VMC/generic_0.bin

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

+ Mover el archivo al mismo directorio donde se encuentra el juego o hacia la carpeta

“USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/” y renombrarlo con el mismo nombre del juego al que se le quiere agregar la memoria virtual.

Ejemplo:

Juego: “USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Juego.iso”

vmcd: “USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/Juego.vmcd”

Nota 1: Ahora RETROLauncher creara los archivos de “.vmcd” dentro de la carpeta

“USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/” para tener las carpetas de juegos más limpia.

No es necesario mover sus archivos actuales porque RETROLauncher aun los leerá, pero la próxima vez que los configure los moverá a la carpeta “Configs”.

Nota 2: Si el comando está mal escrito el juego no arrancara (respetar mayúsculas y minúsculas).

Nota 3: Si el archivo de memoria virtual no existe, no se cargara la memoria virtual pero se ejecutara el juego con la memoria virtual física.

Nota 4: Se debe crear un archivo por cada juego en el que se quiera ejecutar la memoria virtual (puede ser la misma memoria virtual pero cada juego debe tener su línea de comando para cargar la VMC).

Nota 5: si existe un archivo “.mode” y uno “.vmcd” se cargara los dos, pueden coexistir.

Nota 6: el modo automático borrara y creara las configuraciones así como también leerá las mismas, si usted configura VMC de forma manual, el modo automático también las tomara al ingresar en la configuración del juego.

¿Cómo agrego modos de compatibilidad a juegos de PS2?

Forma Automática:

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

Forma Manual:

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

Pasos para crear ".mode":

+ Crear un archivo ".txt".

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

Comando: -gc="modos que se quieren activar"

Ejemplo: -gc=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: se puede agregar varios modos encadenado los números.

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

+ Mover el archivo al mismo directorio donde se encuentra el juego o hacia la carpeta

"USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/" y renombrarlo con el mismo nombre del juego al que se le quiere agregar los modos de compatibilidad.

Ejemplo:

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

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

Nota 1: Ahora RETROLauncher creara los archivos de ".mode" dentro de la carpeta

"USB:/RETROLauncher/Roms/ISOs PlayStation 2/Configs/" para tener las carpetas de juegos más limpia.

No es necesario mover sus archivos actuales porque RETROLauncher aun los leerá, pero la próxima vez que los configure los moverá a la carpeta "Configs".

Nota 2: Si el comando está mal escrito el juego no arrancara (respetar mayúsculas y minúsculas, no dejar espacios).

Nota 3: Si existe un archivo ".mode" y uno ".vmcd" se cargara los dos, pueden coexistir.

Nota 4: Se debe crear un archivo por cada juego en el que se quiera ejecutar los modos de compatibilidad (cada juego debe tener su línea de comando si se quieren cargar modos de compatibilidad).

Nota 5: Verificar si el juego es compatible con los modos en caso de que el juego no arranque al configurarlos.

Nota 6: el modo automático borrara y creara las configuraciones así como también leerá las mismas, si usted configura modos de compatibilidad de forma manual, el modo automático también las tomara al ingresar en la configuración del juego.

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

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

Ejemplo 1:

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

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

Ejemplo 2:

Juego en MX4SIO: “MX4SIO:/CD/juego 2.iso”

Acceso directo al juego en el USB: “USB:/CD/juego 2.mx4”

Nota 1: Coloque los accesos directos en el USB respetando el mismo directorio que tienen sus juegos en MX4SIO.

Es importante respetar el directorio del acceso directo, si se coloca un acceso directo en la carpeta “USB:/DVD/” y el juego se encuentra en el directorio “MX4SIO:/CD/”, no se ejecutara el juego.

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

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

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

VMC para juegos en MX4SIO

Para poder cargar una VMC cuando se ejecuta un juego desde MX4SIO es obligatorio que la VMC se encuentre en el directorio del propio MX4SIO (“MX4SIO:/VMC/”), si bien RETROLauncher puede asignarle una VMC, estas memorias se encuentran en el USB por lo que si le asignamos una VMC desde el menú de RETROLauncher y esa memoria no se encuentra en la MX4SIO, fallara la ejecución del juego.

Agregar VMC a juego en MX4SIO

Para agregar VMC a juegos en MX4SIO simplemente cree un archivo de texto en el directorio “USB:/VMC/” con el mismo nombre que la VMC que se encuentra dentro del directorio “MX4SIO:/VMC/”, luego cambie la extensión del archivo de “.txt” a “.mx4”, RETROLauncher automáticamente tomara estos archivos como VMC que pueden ser asignadas a los accesos directos de MX4SIO.

Ejemplo:

VMC en MX4SIO: “MX4SIO:/VMC/generic_0.bin”

Acceso directo a VMC en el USB: “USB:/VMC/generic_0.mx4”

Nota 1: Los archivos creados solo serán enlistados para los accesos directos de MX4SIO.

Nota 2: Si el nombre de la VMC está mal escrito y no coincide con el VMC en MX4SIO, o si se encuentra inexistente, Neutrino no ejecutara el juego.

Nota 3: Para el resto de dispositivos las configuraciones son las mismas, lo único que cambia son las extensiones de los archivos, para HDD (solo en formato exFAT) la extensión es “.hdd” y para MMCE la extensión es “.mmc”.

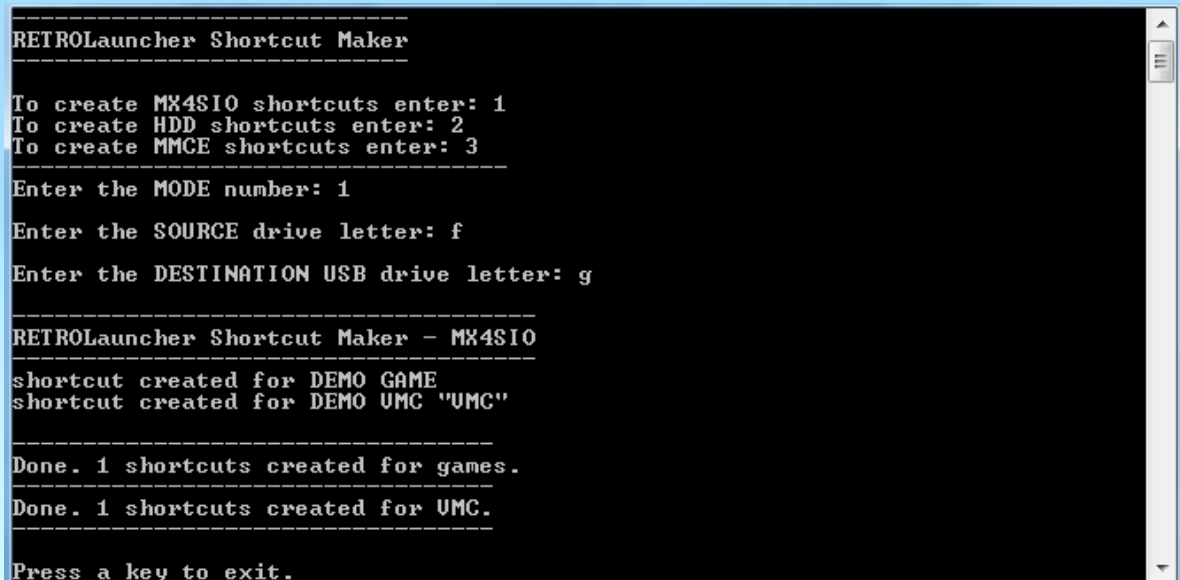
IMPORTANTE: Estos modos no fueron probados y desconozco su funcionamiento, sin embargo fueron agregados al código para que los usuarios que tienen estos medios puedan experimentar. Las configuraciones de los comandos están basados en la documentación de Neutrino por lo que debería funcionar si todo está correctamente configurado.

No dispongo de los medios para comprobarlo, por lo que siempre será mejor usar aplicaciones más específicas y cómodas para lanzar juegos de PS2 como lo son OPL/NHDDL/XEB+ Launcher/OSD-XMB.

RETROLauncher Shortcut Maker

Utilice esta herramienta para crear todos los accesos directos de forma automatizada.

- + Ejecute "RETROLauncher Shortcut Maker.bat".
- + Ingrese el número del modo que se utilizara para crear los accesos directos.
- + Ingrese la letra del dispositivo de origen (donde se buscaran los juegos y VMC).
- + Ingrese la letra del dispositivo de destino (donde se crearan los accesos directos a los juegos y VMC).



```
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.
-----
Press a key to exit.
```

¿Cómo actualizo los emuladores y Cores de RETROLauncher?

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

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

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

Nota: Existe la posibilidad que los comandos de Neutrino varíen durante su desarrollo, por lo que puede presentar fallas durante su ejecución tras actualizar (hay que modificar el código en esos casos).

wLaunchELF ISR: Descargue alguna versión o variante de "wLaunchELF ISR.elf" y cópielo en el siguiente directorio "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/APPS/", finalmente renómbrelo a "WLE.elf".

Debe quedar así:

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

OPL: Descargue alguna versión o variante de OPL (compatible con comandos), y cópielo en el siguiente directorio "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Sony PlayStation 2/OPL/".

Cores de Retroarch: Descargue Retroarch, copie el Core que desea actualizar y reemplace el Core en la carpeta respectiva al sistema dentro del directorio "USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/".

Nota 1: Si desea agregar otro sistema se puede agregar editando el código (A partir de la versión 1.14.0 se da soporte a exFAT en Retroarch de ps2).

Nota 2: Existen ciertos conflictos con la ejecución de Retroarch por comando en determinadas versiones de Cores, si la actualización o remplazo del Core no funciona y queda la pantalla en negro, pruebe con otra versión de Retroarch.

¿Cómo ejecuto RETROLauncher desde exFAT?

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

Nota: Tanto “TempGBA” como los Cores de Retroarch antiguos no son compatibles con exFAT.

Archivos necesarios en la Memory Card:

“mc0:/POPSTARTER/usbd.irx”

“mc0:/POPSTARTER/usbhdfs.irx”

“mc0:/SYS-CONF/USBD.IRX”

“mc0:/SYS-CONF/USBHDFS.IRX”

¿Cómo lanzar juegos a través de OPL?

Requisitos para lanzar juegos a través de OPL:

- + Se debe tener una versión de OPL compatible con la ejecución por comando.
- + Lo recomendable es utilizar su propio OPL o revisiones compatibles con su configuración, ya que al lanzar juegos a través de OPL (independientemente de la versión de OPL que utilice para lanzar el juego) se cargara las configuraciones de OPL que se encuentren actualmente, por lo que si lanza el juego con una versión de OPL que no es compatible con la configuración de su actual OPL pueden existir conflictos o cuelgues.
- + Se requiere acceso a la ID del juego, por lo que se recomienda usar el viejo método de nombres “XXXX_XXX.XX.Nombre del juego.iso”, en el caso de que el nombre del juego no posea la ID se intentara buscar dentro de la ISO, este proceso extiende el tiempo de carga y puede no ser tan preciso.
- + Al lanzarse a través de OPL todas las configuraciones propias de OPL que hayan sido configuradas serán cargadas.
- + Solo se lanzaran aquellos juegos en formato ISO que se encuentren dentro del USB.
- + Los accesos directos serán omitidos y lanzados automáticamente con Neutrino (al igual que los casos donde no se pueda encontrar el ID del juego).
- + RETROLauncher no altera, ni genera las configuraciones de los juegos de OPL, solo lanza el juego.

Configurar OPL:

Para configurar OPL ingrese al menú de configuraciones de RETROLauncher, luego colóquese sobre la opción “PlayStation 2” y pulse “SELECT”, se abrirá un menú donde puede buscar su OPL.



También puede agregar varias versiones de OPL en el siguiente directorio:

“USB:/RETROLauncher/System/RetroarchPS2/Sony PlayStation 2/OPL/”.

Nota 1: En el caso de detectar varias versiones de OPL se nos preguntara con que versión ejecutar el juego (procure usar versiones de OPL que compartan configuraciones de lo contrario obtendrá conflictos).

Nota 2: Siempre lo mejor será utilizar directamente OPL para lanzar los juegos de PS2, ya que las limitantes de este método son muchas. Esta función solo fue agregada como una opción más para juegos concretos que no sean compatibles con Neutrino o para probar las revisiones de OPL de forma rápida.

Problemas Conocidos de RETROLauncher.

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

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

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

“Error al iniciar RETROLauncher con dos USB”: Acompañado de un mensaje en color blanco, nos indica que hay más de un dispositivo USB conectado a la PS2, siga las instrucciones del mensaje y reinicie RETROLauncher.

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

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

“El sonido de los Cores se entrecorta”: Esto sucede en consolas configuradas en PAL 50 Hz, y se debe a que Retroarch configura los juegos automáticamente a la región del juego. Para solucionar esto simplemente abra las opciones de Retroarch una vez dentro de un juego, busque la configuración del Core y trate de forzar el sistema al mismo que posee su consola o configuración, si su consola está configurada en PAL 50 Hz forcé los juegos a PAL 50 Hz y la velocidad del audio se corregirá (la configuración se guarda para todos los juegos al salir, aunque puede asignarle una configuración individual a los juegos). Así con todos los Cores o juegos que presenten este problema. Lo ideal es tener todo en NTSC o PAL 60 Hz, si no dispone de chip para cambiar la consola a NTSC o PAL 60 Hz deberá cambiar el modo de video de RETROLauncher a PAL en el menú de configuraciones, con eso el audio entrecortado se corrige pero a costa de tener algunos quiebres en pantalla.

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

“Congelamientos en GBA”: No todos los juegos son compatibles con el Core de GBA pero la compatibilidad mejora mucho colocando la BIOS de GBA en el directorio correspondiente, algunos juegos corrigen el congelamiento y otros siguen igual, cuestión de probar (TempGBA no es compatible con exFAT).

BIOS: **“gba_bios.bin”**

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

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

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

“Pausas y congelamientos al cargar imágenes”: Si las imágenes que se usan son muy pesadas en tamaño o tienen una codificación de alta calidad, provocara pausas largas mientras carga las mismas, también se provocan pausas largas cuando hay muchos elementos en una misma carpeta, no es lo mismo chequear si una imagen existe en una carpeta con 500 elementos a tener que buscarla en una carpeta con más de 1000 elementos. Asegúrese de cumplir con los requisitos de imágenes explicados en este documento.

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

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

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

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

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

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

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

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

“Overscan en los juegos de Retroarch”: algunos Cores presentan “overscan” por la naturaleza propia de los diferentes sistemas, para reparar esto una vez abierto algún juego diríjase a los opciones de video de Retroarch he ingrese a “Scaling”, allí podrá probar entre los diferentes modos de escalado, una vez seleccionado el que más se acomode a su pantalla, reinicie Retroarch y la configuración quedara guardada, este cambio debe realizarse de forma individual por cada Core ya que no comparten configuración.

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

Lo mismo sucede con las imágenes, si las mismas presentan un tamaño grande se presentaran pausas a la hora de moverse entre las listas de juego (Puede existir fragmentación en la memoria lo que provoca que RETROLauncher se ralentice, pruebe una instalación limpia).

Intente desactivando **"Force Garbage Collection"** y active **"Release Rest of Lists"** en el menú de configuración de RETROLauncher, la mejora debería ser notable.

“Pantalla celeste al ejecutar APPS”: Si al ejecutar una aplicación obtiene una pantalla celeste, significa que la aplicación no pudo ser ejecutada, la pantalla en celeste es el menú de wLaunchELF ISR, seleccione algunas de las opciones del menú para volver a RETROLauncher o salir al sistema de PS2.

“Congelamiento al iniciar con DVD/CD en bandeja”: Este error se produce cuando se ejecuta RETROLauncher desde un lanzador que tenga la capacidad de leer la unidad de DVD/CD, un claro ejemplo de esto es wLaunchELF con soporte para DVD/CD, para solucionar esto coloque el DVD/CD en la bandeja una vez iniciado RETROLauncher, luego actualice la lista de juegos en PS2 o APPS.

“OPL se queda cargando”: Este error se produce cuando se ejecuta una versión de OPL cuya configuración no es compatible con la configuración de OPL que tenemos actualmente en el sistema, intente utilizar su propio OPL o una versión compatible con su configuración.

“OPL Pantalla negra o blanca”: Este error se produce cuando se ejecuta un juego que esta fragmentado o cuando RETROLauncher no logro obtener correctamente el ID del juego, verifique el nombre del ID y pruebe renombrando la ISO con el formato viejo de nombre.

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

Créditos

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

Created by Daniel Santos.

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

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

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

License: Distributed under GNU GPL-3.0 License.

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

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

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

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

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

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

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

Created by developer krHACKen.

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

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

Created by developer Maximus32 (Rick Gaiser).

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

License: Academic Free License "AFL" v. 3.0

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): <https://israpps.github.io/>

Youtube: https://www.youtube.com/@El_IsraPS2

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.

SNESsticle: SNESsticle is a SNES emulator that was ported by its creator, Icer Addis (Sardu), to several platforms, including PS2.

Source code: <https://github.com/iaddis/SNESsticle>

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: <https://archive.org/details/radshell>

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: <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.

Un agradecimiento especial a toda la comunidad "PSX-PLACE" por brindar apoyo y visibilidad al programa. También agradecemos a todos los canales de YouTube junto con sus comunidades por difundir y mejorar RETROLauncher con sus mensajes de apoyo y comentarios constructivos.

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

Gracias por usar RETROLauncher.

Boon Tobias 

