

DR BIO RETROGAME

Manual v5-1



[@DrBioRetroGame](#)



[+549 351 3928541](tel:+5493513928541)



www.DRBioretrogame.com.ar

DR Bio RetroGame

Índice

INTRODUCCIÓN	3
I – PRIMER USO	3
II – CONFIGURACIÓN	7
A – CONTROLES	7
1 – CONTROLES DE PS3 Y PS4	7
2 – CONTROLES DE XBOX 360	7
3 – AGREGAR UN CONTROL BLUETOOTH	7
4 – CONFIGURAR UN CONTROL	8
5 – ASIGNACIÓN DE BOTONES	8
6 – ASIGNACIÓN DE TECLADO	9
7 – CONTROLES VIRTUALES	9
B – CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA	10
III – EMULATIONSTATION	10
A – INTRODUCCIÓN	10
B – CONFIGURACIÓN	11
1 – CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA	11
2 – ACTUALIZACIONES	11
3 – CONFIGURACIÓN DE JUEGO	11
4 – CONFIGURACIÓN DE CONTROLES	12
5 – CONFIGURACIÓN DE LA INTERFAZ	12
6 – CONFIGURACIÓN DE SONIDO	12
7 – CONFIGURACIÓN DE RED	12
8 – SCRAPPER	12
9 – OPCIONES AVANZADAS	12
10 – MENÚ APAGADO	12
C – CONTROLES	13
D – FAVORITOS	13
E – SCRAPPER	13
F – NETPLAY	13
IV – DURANTE EL JUEGO	15

A – PAUSAR EL JUEGO	16
B – GUARDAR EL JUEGO	16
C – COMANDOS ESPECIALES	16
V – ACTUALIZACIONES	17
VI – CARACTERÍSTICAS DE RED	17
VII – KODI MEDIA CENTER	19
VIII – PREGUNTAS FRECUENTES	19

Introducción

DR Bio RetroGame es un sistema desarrollado para el entretenimiento basado en **EmulationStation** que te permitirá **EMULAR** y así jugar a los clásicos juegos retro de manera sencilla, además podrás transformarlo en un poderoso media center gracias a **KODI*** donde vas a poder ver películas o series de tu biblioteca personal o a través de Internet. Utilizando recalboxOS como sistema operativo, la *DR Bio RetroGame* corre sobre una placa Raspberry Pi y se conecta directamente a cualquier pantalla con entrada HDMI.

La *DR Bio RetroGame* incluye una tarjeta micro SD de 32GB con todo lo necesario para divertirte. Se entrega con más de 11.000 juegos de cortesía con clásicos de Arcade y consolas retro. Además posee dos mandos donde vas a experimentar la nostalgia de los viejos Arcades a moneda.

I – Primer uso

Para comenzar a utilizar la *DR Bio RetroGame* debemos conectarla a una pantalla (TV, LCD, etc) con entrada HDMI utilizando un cable del largo necesario (no incluido) conectado en la parte posterior de la consola (*En caso de ser necesario puede configurarse la consola para TV Tubo con RCA.*)

Luego encenderemos la consola simplemente acoplando el adaptador de corriente micro USB (incluido) en la parte posterior del equipo.



Al iniciar el sistema aparecerá directamente **EmulationStation** donde podrás desplazarte entre las diferentes consolas de videojuegos soportadas como se muestra en la figura. Ingresando en cada sistema podremos ver los juegos disponibles.



*No disponible en Versión DR Bio RetroGame "Rookie"

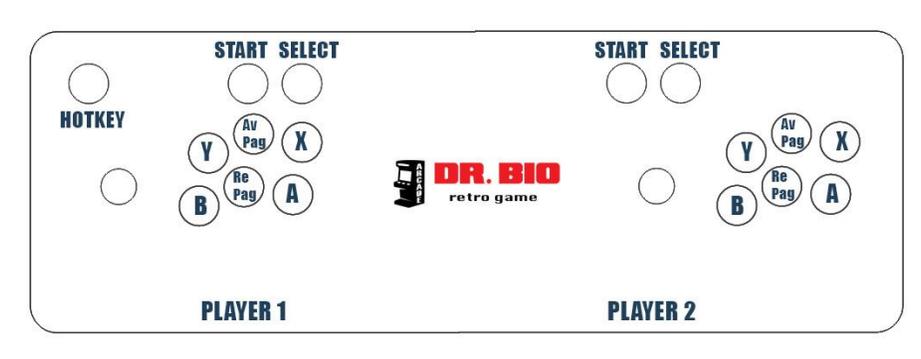
Estas son las diferentes consolas de videojuegos retro que tiene disponible la *DR Bio RetroGame*:

CONSOLA	CANTIDAD JUEGOS	DESCRIPCION DE LA CONSOLA
SNES	1025	Consola SuperNintendo de 16 bits lanzada en 1990
NES (Family)	1186	Nintendo de 8 bits, también conocida como Family Game lanzada en 1983
FAMILY COMPUTER DISK	190	Periférico para la Famicom en Japón lanzado en 1986. Utilizaba diskettes en lugar de cartuchos.
N64	231	Consola Nintendo 64 con procesador de 64 bits lanzada en 1996
GAMEBOY	501	GameBoy es una consola portátil de 1989
GAMEBOY COLOR	466	GameBoy Color es una consola portátil de 1998
GAMEBOY ADVANCE	960	GameBoy Advance es una consola portátil lanzada en 2001
GAME & WATCH	45	Consolas portátiles de videojuegos fabricadas por Nintendo (1980)
VIRTUALBOY	28	Consola con procesador de 32bits lanzada en 1995. Juegos en 3D
SEGA MEGADRIVE	898	También conocida como Sega Genesis. 16 bits lanzada en 1988
SEGA MEGADRIVE 32	32	También llamada Sega 32X (en América) o Super 32X (en Japón), es un periférico lanzado en 1994 que amplía a 32bits la consola de 16 bits
SEGA MASTER SYSTEM	281	Consola de 8 bits lanzada en 1985.
GAME GEAR	246	Videoconsola portátil creada por Sega en 1990. Pantalla Color.
SEGA SG-1000	68	Primera videoconsola desarrollada por Sega en 1982
PLAYSTATION 1	4	Conocida como PS1. Desarrollada por Sony en 1994
PC ENGINE	292	Consola lanzada por NEC en 1987. Sistema de 8 bits con chip grafico de 16
SUPER GRAFX	5	Consola lanzada por NEC en 1989
FBAAlpha	269	Final Burn es un emulador multi plataforma capaz de emular máquinas Arcades entre otros.
FBA LIBRETRO	29	Final Burn Alpha es un emulador multi plataforma capaz de emular máquinas Arcades (salas de videojuegos) entre otros.
MAME	1065	Multiple Arcade Machine Emulator es un emulador de máquinas Arcade (salas de videojuego)
NEOGEO SYSTEM	142	Sistema de 16 bits basado en cartuchos para arcades así como videoconsolas para el hogar lanzado en 1990 por la compañía SNK
ATARI 2600	645	VideoConsola lanzada en 1977. También llamada Atari VCS
ATARI 7800	64	Consola sucesora de Atari 5200 lanzada en 1986
ATARI ST	275	Línea de computadoras domésticas presentada por Atari, sucesora de la familia Atari de 8 bits.
NEOGEO POCKET	9	Consola portátil lanzada por SNK en 1998
NEOGEO POCKET COLOR	40	Consola portátil sucesora del NeoGeo Pocket fabricada por SNK en 1999
DOOM	5	Emuladores del clásico juego de PC Doom
VECTREX	28	Consola con pantalla integrada lanzada en 1982 por Smith Engineering
AMSTRAD CPC	179	Computadora personal de 8 bits lanzada en 1984 por Amstrad

LYNX	84	La Atari Lynx fue una videoconsola portátil de 8 bits producida por Atari. Fue lanzada en 1989
COLECOVISION	156	Consola de videojuegos de segunda generación lanzada en agosto de 1982 por la empresa Coleco.
DREAMCAST	2	Sexta y última consola lanzada por Sega en 1999, sucesora del Sega Saturn
WONDERSWAN	44	videoconsola portátil de 16 bits de la compañía Bandai que fue lanzada en Japón en 1999
WONDERSWAN COLOR	30	Videoconsola portátil diseñada por Bandai lanzada en Japón el 30 de diciembre de 1999.
APPLE 2	172	Apple II fue la primera serie de microcomputadoras de producción masiva hecha por la empresa Apple
COMMODORE64	399	Computadora doméstica de 8 bits desarrollada por Commodore International en agosto de 1982
IBM	17	Computadora personal lanzada en 1981 por la empresa IBM.
MSX	699	microordenador doméstico de 8 bits comercializado durante los años 1980 y principio de los años 1990
SINCLAIR ZX81	24	lanzado por Sinclair Research en 1981, fue el computador de menor precio de la época
SINCLAIR ZX SPECTRUM	381	Computadora de 8 bits lanzada en 1982 con chip Z80A
SCUMVM	19	Es un emulador que permite ejecutar las aventuras gráficas de LucasArts para el motor SCUMM .
VIDEOPAC	83	La Magnavox Odyssey ² , conocida también como Videopac G7000, fue lanzada en 1978
THOMSON	1	Computadora de 8 bits producida por la marca Francesa Thomson en los 80s

Total de juegos disponibles entre las 43 consolas: 11.316

De fábrica nuestra consola viene con la siguiente asignación de botones:



Presionando el botón HOTKEY nuestra consola se reiniciará. Si presionamos el botón B accederemos a la lista de juegos de cada consola. Ahí podremos desplazarnos hacia arriba o abajo con la palanca. Si necesitamos volver al menú anterior donde está el listado de consolas, presionamos el botón A. Para ejecutar un juego, nos situamos sobre él y presionamos el botón B.

Según la consola seleccionada, para comenzar a jugar presionaremos el botón START (consolas hogareñas como Sega Megadrive, SuperNintendo o similares) o deberemos presionar el botón SELECT (ícono de la moneda) emulando que ingresamos un crédito (moneda). Esto último será necesario para los juegos de máquinas Arcades (MAME, NeoGeo o similares).

Para salir del juego presionaremos de forma simultánea los botones HOTKEY y START (también en algunas consolas funciona presionar START y SELECT).

Ciertas consolas muy antiguas necesitan utilizar un teclado para facilitar la ejecución de juegos (Commodore, Spectrum, entre otras). Para esto podemos conectar un teclado USB en el puerto disponible.

Aclaremos algunos conceptos por si no es familiar el término “emulación” y otros. Según Wikipedia “Un emulador de consola es un programa informático de computadora, o algún otro dispositivo de computación, que es capaz de emular una videoconsola, bien sea casera o portátil, de modo que la computadora pueda ser utilizada para jugar videojuegos que fueron creados para esta consola”. De esta forma nuestro sistema emula todas las anteriores consolas en nuestra DR Bio RetroGame.

Sistema de ROMS: “Los emuladores ejecutan "ROM", o sea el contenido de los cartuchos, disquetes o cintas que se usaban con los sistemas antiguos. Físicamente en la PC las ROMs son archivos binarios que se pueden cargar en la memoria. Es decir, el emulador es un programa que hace las funciones de una consola, por ejemplo la GameBoy Advance o una PDA, y la ROM es un archivo que hace de cartucho, CD, o cinta, por ejemplo "Mario Bros.".

Para cargar el MediaCenter **KODI** estando en **EmulationStation** se debe presionar el botón *Start* con lo que abriremos el Menú Principal. Seleccionamos **KODI MEDIA CENTER** presionando el botón *B*. Recomendamos conectar la consola a internet para poder utilizar los diferentes plugins que ofrece KODI (no instalados).



Para apagar la consola DrBio RetroGame debemos pulsar el botón *Start*, seleccionar **SALIR** y **APAGAR EL SISTEMA**, esto desde **EmulationStation** o estando en **KODI**, presionamos en el botón *apagar* (situado arriba a la izquierda de la pantalla) y apagar el sistema.

También se puede realizar el apagado de la consola presionando el botón rojo situado en la parte posterior. Luego de realizado esto, se puede desconectar la alimentación.

RECOMENDAMOS NUNCA APAGAR EL SISTEMA DESCONECTANDO DIRECTAMENTE LA ALIMENTACIÓN SIN HABERLA APAGADO PREVIAMENTE. REALIZAR ESTO PUEDE BORRAR LA MEMORIA O INCLUSO DAÑAR EL EQUIPO.

II – Configuración

A – Controles

Los controles (joysticks) de PS3, PS4, Xbox 360 y genéricos son compatibles para uso inalámbrico o USB. La *DR Bio RetroGame* incluye dos mandos configurados de fábrica con las siguientes características

Jugador 1: 9 botones y 1 palanca de 8 posiciones

Jugador 2: 8 botones y 1 palanca de 8 posiciones.



1 – Controles de PS3 y PS4

Nuestra consola soporta mandos de PlayStation 3 y 4 (utilizando Bluetooth).

Para utilizar un control inalámbrico de PS3 conectaremos únicamente el control para asociarlo utilizando un cable USB conectado en el puerto de atrás, esperamos 10 segundos y luego desconectamos el control. Estando en la configuración de Mandos, configuramos el nuevo mando detectado siguiendo las instrucciones de pantalla.

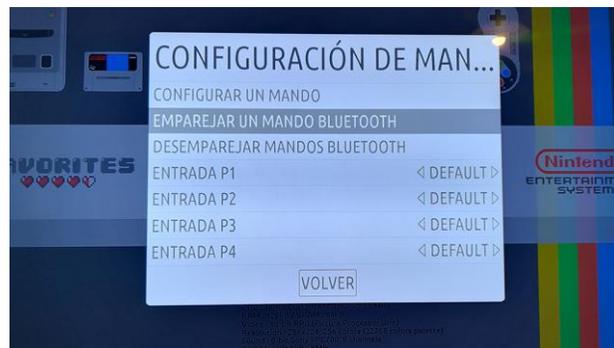
Para agregar un control de PS4, debemos dejarlo en modo emparejamiento (presionando el botón PS + Share de forma simultanea) para luego ir al menú (presionando *Start*) y seleccionar *Configuración de mandos*. Seleccionamos *Vincular mando bluetooth* y luego configuramos el control siguiendo las instrucciones de pantalla. Se recomienda asignar los controles detectados a un jugador específico.

2 – Controles de Xbox 360

No soportados en esta versión.

3 – Agregar un control Bluetooth

Para agregar un control Bluetooth debemos dejarlo en modo emparejamiento para luego ir al menú (presionando *Start*) y seleccionar *Configuración de mandos*. Seleccionamos *Emparejar mando bluetooth*.



Aparecerá un listado con los controles detectados. Seleccionamos el nuestro y ya tendremos emparejado el mismo. Ahora podemos configurarlo en caso de ser necesario.

4 – Configurar un control

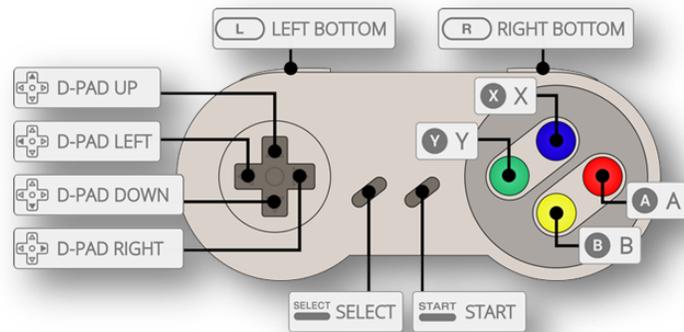
Para configurar cada uno de los botones de nuestro sistema pulsamos *Start* y seleccionamos *Configuración de controles*. Simplemente seguimos las instrucciones en pantalla.

Vamos a ignorar los botones que no necesitemos configurar (o que no estén presentes en nuestro control) accionando la palanca hacia abajo.

El último botón, el *HOTKEY*, es el botón que activará las combinaciones de botones (ver Comandos especiales). Se recomienda utilizar el botón indicado en la figura siguiente o el botón *Select*.

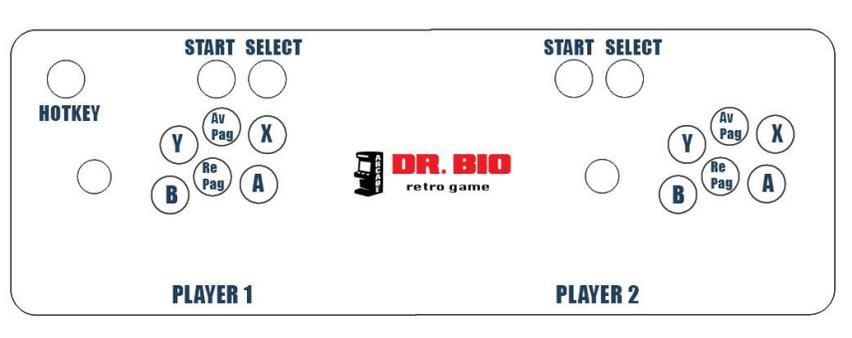


Los nombres de los botones se basan en el control de la consola **SuperNintendo** (SNES). Los botones L y R (como L2, R2, L3 y R3) se basan en el control de la **Playstation**.



5 – Asignación de botones

Para los juegos donde se usan controles de 6 botones (SNES, PSX, MAME, etc) la asignación es según la figura siguiente.



Así, por ejemplo, en el juego Mortal Kombat de MAME podemos realizar la siguiente configuración

Botón	Función
A	Patada BAJA
B	Piña BAJA
X	Patada ALTA
Y	Piña ALTA
Av. Pág. / Re Pág.	Bloqueo

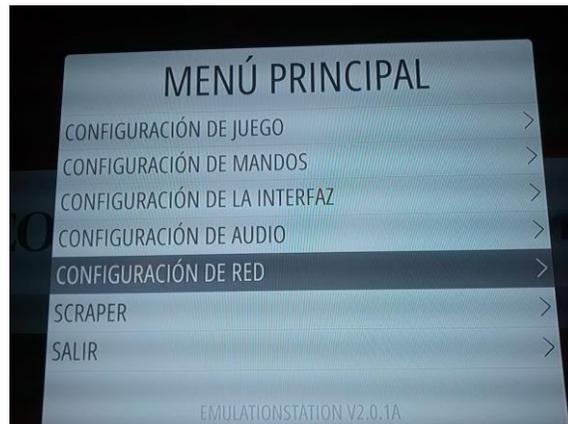
Para los juegos donde utilizamos 2 botones (NES, PCEngine, etc) se usan los botones B y A.

6 – Asignación de teclado

En caso de necesitar controlar la consola con un teclado, se puede conectar al puerto USB libre. La tecla *Enter* es *Start*, la *barra espaciadora* es *Select*, *Q* es *Volver* y *A* es *Aceptar*.

7 – Controles virtuales

Esta versión del sistema permite añadir hasta 4 mandos virtuales utilizando un smartphone o tablet. Simplemente debemos iniciar nuestro navegador (Chrome o Firefox) del smartphone o tablet e introducir la dirección IP de nuestro DR Bio RetroGame y el puerto de comunicación (8080). Podemos ver la IP de nuestra consola, una vez que la conectamos a nuestra red, desde el menú (presionando Start) y luego en *Configuración de red*.



Se debe introducir en el siguiente formato la dirección y el puerto:

http://[ip de consola DrBio]:8080

Así por ejemplo podremos introducir:

http://192.168.1.10:8080

Con esto agregaremos un nuevo control a nuestra consola (que debemos configurar en el menú visto anteriormente). En nuestro teléfono o tablet veremos una imagen similar a la siguiente:



B – Configuración del sistema

Tenemos dos maneras de configurar nuestra DR Bio RetroGame. Una es utilizando la interfaz EmulationStation donde se ofrecen muchas opciones de configuración.

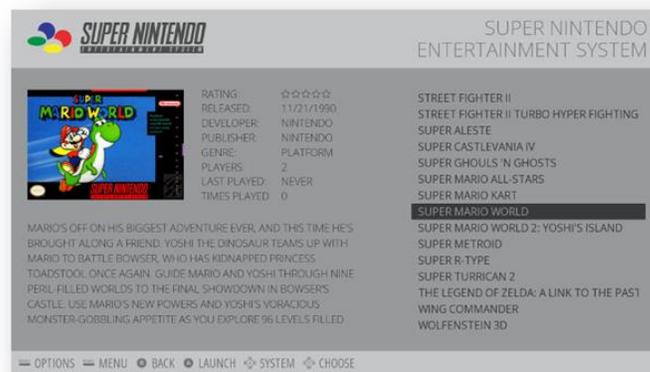
III – EmulationStation

A – Introducción

Como dijimos anteriormente, cuando inicia la DR Bio RetroGame lo primero que aparece es la interfaz de EmulationStation. Desde este lugar podemos seleccionar opciones del sistema, iniciar juegos, ver el espacio disponible que queda en el disco y acceder al Media Center KODI.

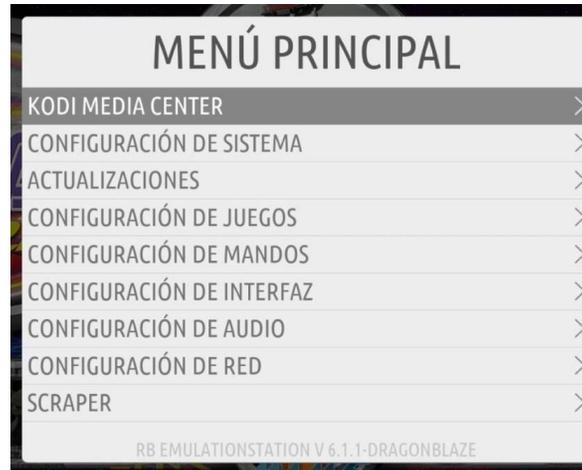
La interfaz nos permite navegar moviendo nuestra palanca entre los diferentes sistemas instalados. Si queremos ingresar en una consola presionamos el botón B. Veremos la lista de juegos disponibles donde ejecutaremos el seleccionado nuevamente con el botón B. En caso de querer volver a la pantalla inicial, estando en el juego, deberemos presionar HOTKEY + Start.

Con el botón A regresaremos al menú anterior.



B – Configuración

Estando en EmulationStation podemos presionar Start para ver el Menú Principal donde podremos seleccionar algunas configuraciones del sistema.



1 – Configuración del sistema

Desde acá podemos acceder a información del sistema, selección de idioma, actualizaciones, configuración de KODI, etc.

2 – Actualizaciones

Las actualizaciones no se recomienda tenerlas activadas.

3 – Configuración de juego

Podemos cambiar opciones de los juegos: relación de aspecto, suavizado de imagen, rebobinar y otros.

Relación de aspecto: Puedes elegir el formato en el que querés ver los juegos (en auto vas a ver los juegos en su formato original, 16/9 verás los juegos a pantalla completa en televisores modernos, en televisores antiguos de los cuadrados la opción es 4/3).

Suavizar juegos: puedes usarlo para suavizar la imagen en los juegos.

Rebobinar los juegos: permite volver atrás algunos juegos. Consume muchos recursos sobre todo para la emulación de playstation, mejor que esté desactivado ya que pueden correr más lentos tus juegos.

Guardar/cargar automáticamente: lo que te hace es que carga el juego desde el último guardado que hiciste, mejor desactivarlo y hacer la carga cuando se requiera.

Presionar 2 veces para salir: para salir de los juegos sabes que tienes que pulsar la tecla HotKey y Start a la vez, con esta opción activada tendrás que hacer ese paso dos veces para salir del juego (para no salir del juego por equivocación).

Conjunto de shaders: para ver los juegos con las rayitas y defectos de las pantallas antiguas. Gracias a los shader sets, puedes configurar shaders para todos tus sistemas con solo una opción. Estos sets son creados por la comunidad, y están optimizados para cada nueva versión del sistema. Podemos cambiar el filtro durante la partida usando nuestro control. Esto es presionando HOTKEY + R2 o HOTKEY + L2.

Sets disponibles:

- **Scanlines:** Habilita Scanlines (líneas de escaneo en televisores antiguos) en todos los emuladores.
- **Retro:** Selecciona los “mejores” shaders para cada sistema, escogidos por la comunidad. Esto te proporcionará experiencia más cercana a la original.
- **nonne:** Sin Shaders

Escala completa o Pixel perfect: permite tener la representación exacta de los juegos en una pantalla moderna. **Configuración Netplay:** donde alias es tu nombre cuando estas conectado para jugar online. En “Puerto” configurarás la puerta de entrada, y ésta debe estar abierta para que puedas hacer de servidor y otras personas puedan acceder a tu partida.

4 – Configuración de controles

Acá podemos configurar nuestros controles. Conectás un Joystick por USB o bluetooth, configurarás los cuatro movimientos de las palancas y los botones a tu gusto, también podés elegir qué mando es el N°1, el N° 2, así hasta el N°5.

5 – Configuración de la interfaz

En esta entrada podemos configurar ciertas opciones de la interfaz. **Screensaver** permite activar el salva-pantallas y cuando queremos que actúe y con qué sistemas para la demo (muestra aleatoriamente juegos cada 1 minuto). En **Theme** podemos cargar una skin para nuestro sistema. Actualizar lista de juegos te sirve para cuando cargás juegos desde una pc a tu consola.

6 – Configuración de sonido

Podemos activar o desactivar la música de fondo del sistema, cambiar el volumen del sistema y seleccionar la salida de audio (HDMI, auto o Jack).

7 – Configuración de red

Se puede activar y configurar la conexión WiFi, el nombre del equipo y obtener la IP del sistema. Activá la red wifi y salí del menú, esperá que te salga una ventana que te indica que se ha activado el wifi, entrá nuevamente, seleccioná tu wifi y poné tu clave.

8 – Scrapper

Acá podemos buscar las carátulas de nuestros juegos en base de datos online.

9 – Opciones avanzadas

Overclock es para alcanzar mayor velocidad de reloj en nuestra mini pc raspberry (por encima de las especificaciones del fabricante), recomendamos nos activarlo a pesar de contar con disipadores. **Configuración del emulador** avanzada podés elegir el emulador y núcleo que quieres para cada sistema (esto está configurado de fábrica con el núcleo de mejor rendimiento).



10 – Menú apagado

Apagar el sistema es un apagado con guardado de cambios, que quiere decir, que si has guardado un juego en favoritos, has guardado una partida para continuarla después, o has hecho algún cambio en el menú, los cambios se quedaran guardados. **Apagar rápido**, con este apagado no guarda cambios, no te preocupes si te equivocas, porque cuando apagas desde aquí, te recuerda y pregunta si quieres apagar sin guardar datos. Puedes apagar el sistema también presionando el botón rojo de atrás.

C – Controles

Comandos de la interfaz:

Botón	Función
B	Seleccionar
A	Volver
Y	Favorito
Select	Opciones
Start	Menu

D – Favoritos

Podemos marcar un juego como favorito pulsando el botón Y. Él aparecerá en el listado de favoritos con una estrella al comienzo del nombre. Te situas sobre el juego, y pulsas botón Y, automáticamente el juego se guarda en favoritos. Si por ejemplo solo quieres ver los juegos favoritos que tienes en ese sistema, pulsas el botón de Select y solo aparecerán los juegos favoritos, vuelve a pulsar el botón y aparecerá la lista completa de juegos. En la pantalla principal donde están todos los emuladores tenés una carpeta que dice favoritos y ahí podrás ver todos los juegos que tienes en favoritos de todos los sistemas

E – Scrapper

Es posible obtener información de cada juego, como por ejemplo la imagen de portada y otros datos. Pulsamos Start y vamos a Scrapper. Una vez ahí seguiremos las instrucciones.

F – NetPlay

Ahora podés jugar juegos de ciertas consolas por Internet. Así vas a poder desafiar a jugadores de todo el mundo y competir en videojuegos clásicos como Mario Kart, Bomberman, Street Fighter o formar equipos en Streets of Rage o Sonic 3.

Creá o unite a una sesión de juego en Red. Redescubrí la experiencia de los juegos multijugadores usando nuestra consola DrBio RetroGame con la exclusiva función NetPlay. (También podés usar el modo espectador para ver otros jugar).

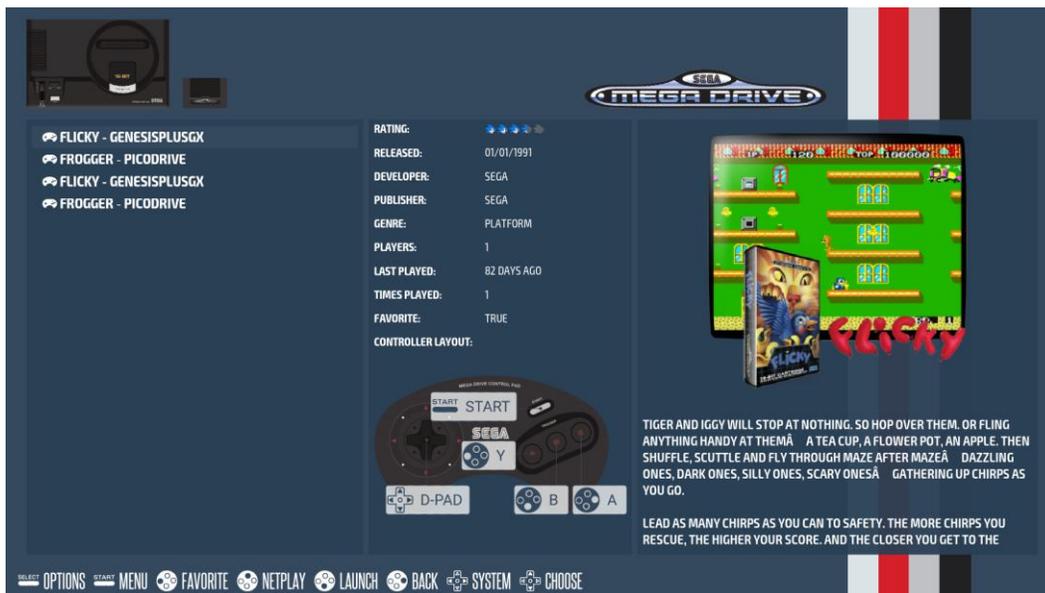
Esta función depende de la conexión a Internet para reducir la latencia de la red y garantizar la mejor experiencia posible (se realiza una conexión peer-to-peer).

Para empezar, configurará NetPlay a tu gusto. Entrará en el menú presionando Start, luego Configuración de Juegos y finalmente en Configuración de NetPlay.



Desde este menú se puede activar o desactivar NetPlay, establecer tu Alias (para ser reconocido por tus amigos durante la conexión) o seleccionar el puerto al que nos conectaremos (usuarios avanzados, recomendamos dejar 55435 que viene por defecto).

Ahora estamos listos para iniciar un juego en red utilizando NetPlay, esto se hace como Host presionando el botón X del control del Jugador 1 en lugar de presionar el botón B como es habitual sobre el juego que deseamos iniciar en NetPlay. Recordemos que solamente podemos iniciar juegos en red en los siguientes sistemas: *fba_libretto*, *mame*, *mastersystem*, *megadrive*, *neogeo*, *nes*, *pcengine*, *sega32x*, *sg1000*, y *supergrafx*.



Bien, iniciamos un juego en red (como Host) pero ¿cómo hago para entrar en un juego ya iniciado por otro usuario? ¡Muy fácil! Desde el menú principal, simplemente presionamos el botón X y esto nos mostrará una

nueva interfaz de NetPlay donde podremos ver todos los juegos iniciados por otros usuarios y a los que nos podremos sumar.



Por cada juego tendremos mucha información:

- Usuario (con un pequeño ícono si el juego es iniciado con nuestro sistema)
- País
- Hash del Rom (si hay coincidencia quiere decir que tenemos la misma versión del juego)
- Archivo Rom (verificamos si hay coincidencia con el archivo)
- Núcleo
- Latencia de la conexión y otra información (indica si la velocidad de Internet es óptima para jugar)

Verás en la parte inferior si es posible unirse o no a ese juego. Entonces tendremos:

Verde: tenemos el archivo y el Hash correctos, el Núcleo está bien y tenemos altas chances que funcione.

Celeste: el Hash no coincide (algunos juegos no tienen hash, mame) archivo y el núcleo bien. Puede funcionar.

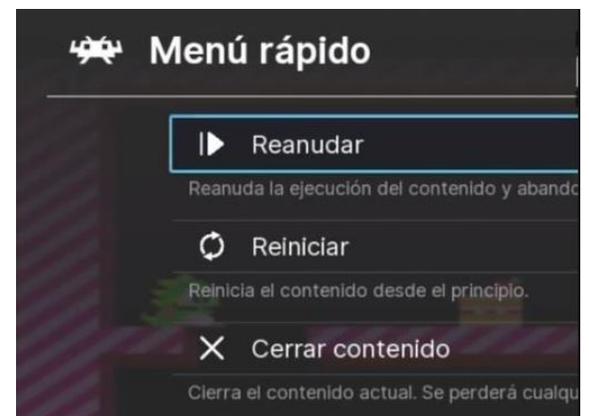
Rojo: no se encuentra el archivo del juego, sistema no autorizado para correr, sin coincidencia del núcleo: no hay chances que funcione (el juego no va a iniciar).

IV – Durante el juego

Cuando estamos jugando, existen comandos especiales para realizar determinadas acciones.

A – Pausar el juego

Estás jugando muy concentrado y suena el timbre de tu casa, querés ir al baño o a comer algo y no podés pausar el juego! Ahora puedes presionar el botón HOTKEY + B simultáneamente (ojo de no presionar antes el HOTKEY que te reiniciará la partida) y el juego entra en el menú de pausa. Para salir presionamos en Reanudar.



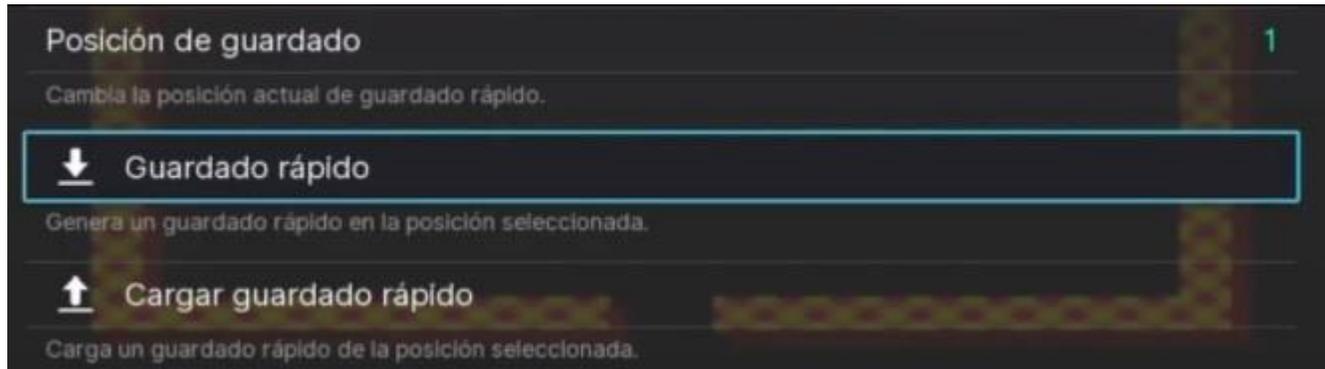
B – Guardar el juego

Existe una característica muy útil: “guardar una partida” (o mejor dicho, “guardar un estado”). Esto es realizar una salvada del estado actual del juego, y nos permite recargar el juego en este punto en un futuro. Podes guardar 100 estados diferentes por juego, puedes guardar por ejemplo un estado en la pantalla 5, otro en la pantalla 11 otro en la 21, y después podrás empezar tu partida desde la pantalla 5, 11, o la 21.

Con esta característica nunca más vas a necesitar llegar hasta un check point para asegurarte continuar desde ese lugar. Podes guardar más de un estado por juego si cambias el “slot” donde guardar.

¿Cómo hacemos esto en nuestra consola DrBio?

Si estamos jugando y queremos guardar el estado, pulsamos el botón HOTKEY y el botón B a la vez, entramos en el menú rápido y bajamos hasta donde dice **posición de guardado** y con el joystick a la derecha vamos cambiando la posición de slot (de 1 hasta 100) seleccionamos por ejemplo el 1 y pulsamos donde dice **guardado rápido** y ya tendrás guardada esa partida en ese momento en el slot 1, así hasta 100 guardados podemos hacer, solo cambiando el número de slot. Ahora quieres cargar una partida guardada, lo mismo, ve a posición de guardado, eliges la 1 la 2 la 3 o la que quieras y ahora pulsas en donde pone **cargar guardado rápido**.



Para guardar un estado de forma rápida (sin seleccionar el Slot) pulsá la tecla Hotkey + Y. Si necesitás cargar una partida guardada presioná Hotkey + X

C – Comandos especiales

Hotkey + Y → Guardar estado actual

Hotkey + X → Cargar estado

Hotkey + Up → Seleccionar Slot a guardar -1

Hotkey + Down → Seleccionar Slot a guardar +1

Hotkey + Start → Finalizar juego y salir hacia el Menu principal

Hotkey + A → Resetear juego

Hotkey + B → Menú Retroarch

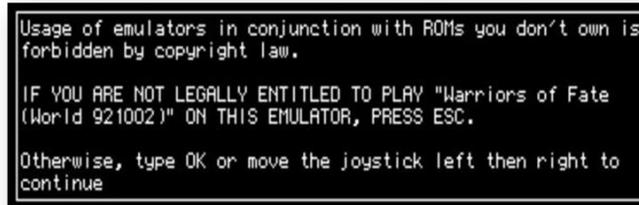
Hotkey + Right → Acelerar juego

Hotkey + Left → Rebobinar (si está activo en opciones)

Nota: en algunos emuladores el simple hecho de presionar **Hotkey** produce que el juego se reinicie o que se vuelva al menú principal. Debemos tener cuidado de no presionar este botón por accidente.

En la consola el emulador de FBA y MAME, pulsaremos Select para agregar un crédito a la partida (moneda). En MAME ocurrirá lo mismo. Las demás consolas (SuperNintendo, NES, Sega, etc) solo necesitarán que presionemos Start o algún botón de acción.

Cuando ejecutemos algún juego de LibreTo, MAME o FBA puede ocurrir que aparezca una pantalla negra con un texto en inglés similar al que se muestra a continuación.



Acá nos avisan que el uso de emuladores está regidos por la ley y nos advierte que podemos salir presionando la tecla ESC (en caso que tengamos un teclado conectado) o **continuar** moviendo el Joystick para la **Izquierda y luego a la Derecha**. Haremos esto último para continuar con el juego.

V – Actualizaciones

Las actualizaciones se realizan desde el menú de la interfaz. Recomendamos NO realizar las actualizaciones automáticamente. En caso de necesitarlas por favor escribir a info@drbioetrogame.com.ar o por medio de alguna red social.

VI – Características de Red

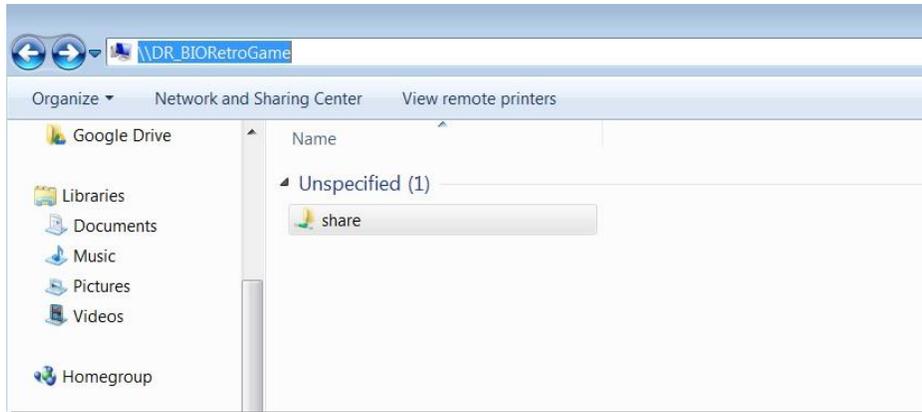
Si configuramos nuestra DR Bio RetroGame con el WiFi, ésta compartirá archivos en nuestra red local utilizando SAMBA.

Para conectar la consola a nuestra red WiFi, simplemente vamos al menú presionando Start. Luego en Configuración de Red. Seleccionamos ACTIVAR WIFI asegurándonos que esté en ON.

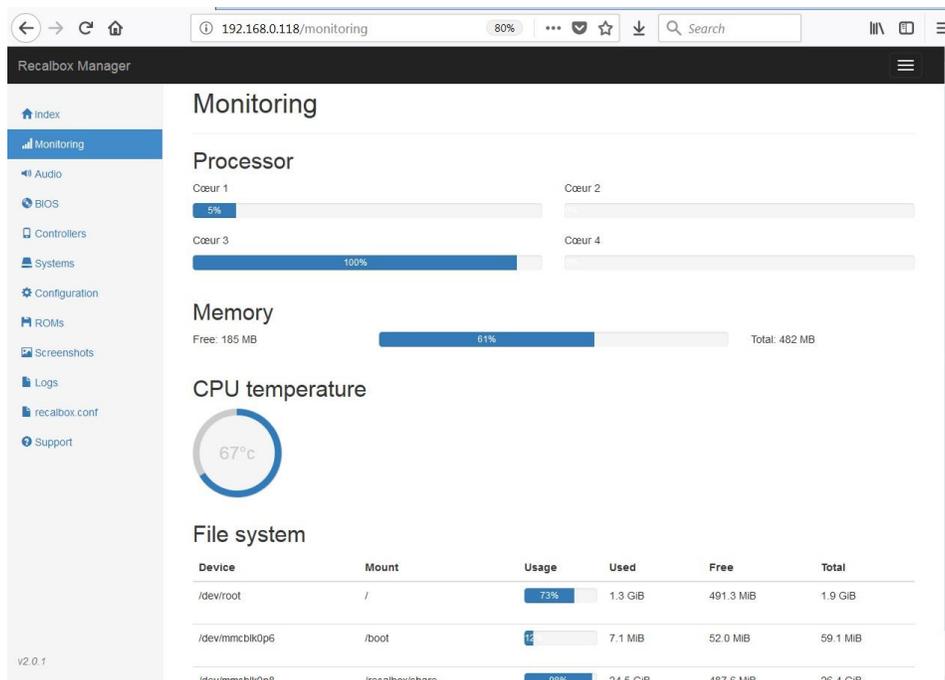
Paso siguiente vamos a SSID WIFI donde podremos seleccionar el nombre de nuestra red y luego debemos ingresar la contraseña de nuestra red en CLAVE WIFI (borramos lo que tengamos escrito presionando sobre BORRAR y luego ingresamos la clave con el teclado virtual, aunque también podremos conectar un teclado USB en el puerto de atrás para facilitar el trabajo).

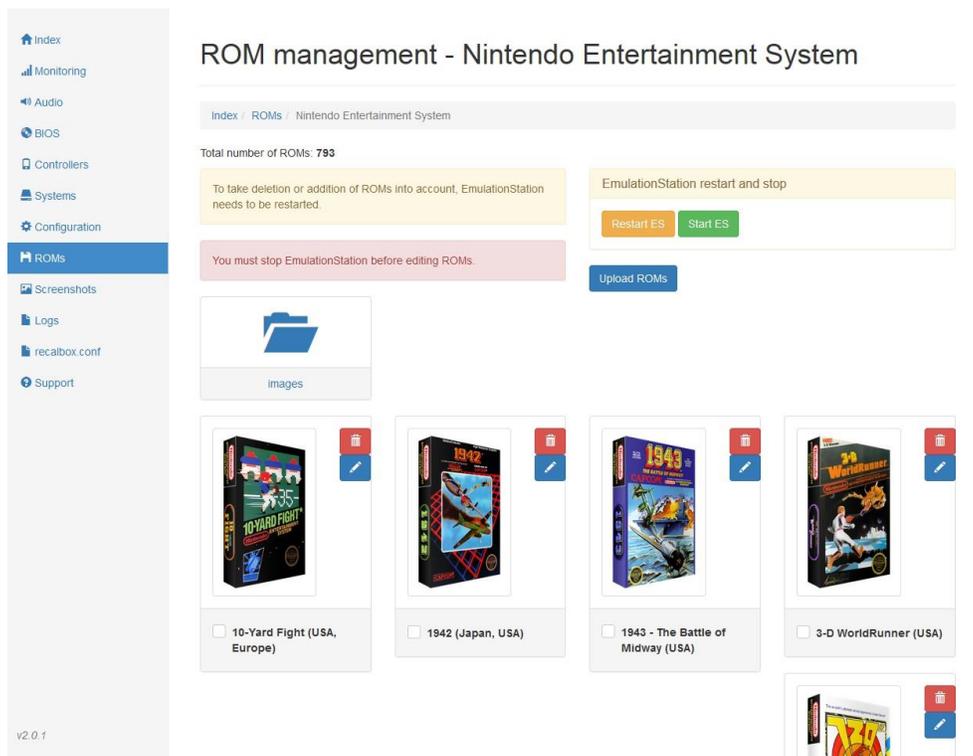
Presionamos en CERRAR para volver al menú anterior, esperamos 10 segundos y vamos a estar conectados (podemos comprobar esto ingresando nuevamente en Configuración de Red donde veremos el estado Conectado como una dirección IP).

Ahora sí podemos ingresar a nuestra consola desde Windows como si fuera una carpeta de red, en el explorador de Windows vamos a Network y esperamos a que el sistema operativo muestre nuestra consola. Si no vemos nada hay que probar con la siguiente dirección en el navegador: **\\DR_BIORetroGame**. En caso que esto no funcione debemos probar con la dirección IP de la consola (por ejemplo\\192.168.1.10).



Si desde cualquier PC conectada a la misma red local nos dirigimos a un navegador (Chrome por ejemplo) e introducimos la IP o el nombre de nuestra consola en la barra de navegación **//DR_BIORETROGAME** veremos un cliente remoto que nos permitirá monitorear nuestra consola, administrar las BIOS instaladas y manejar las ROMS (juegos) de nuestro sistema de manera sencilla.





VII – Kodi Media Center

Este mediacenter permite ejecutar muchas aplicaciones, como por ejemplo YouTube. Lo único que necesitamos es instalar las mismas (plugins). Para poder ejecutar YouTube, vamos a necesitar logearnos con nuestro usuario y contraseña. Si queremos ver algún video simplemente conectamos un pendrive al puerto USB y buscamos el archivo en la carpeta correspondiente. Kodi lo reproducirá con la mejor calidad!

VIII – Preguntas frecuentes

- No puedo conectarme al WiFi de mi casa: Puede ser por diferentes causas, debemos considerar que las mayúsculas y minúsculas son distintas tanto en el nombre de red (SSID) como en la clave. Utilizar caracteres extraños en el SSID o la clave puede ser un problema (recomendamos cambiar esos caracteres por otros más sencillos). Tener el WiFi emitiendo en algún canal extraño donde nuestro sistema no funcione (por ejemplo canal WiFi 12). Esto se puede cambiar desde la configuración del router.
- Falta de señal en el TV Led: para evitar esto debemos conectar (con la consola apagada) el cable HDMI al TV y luego a la consola y ahí procedemos a encenderla (teniendo seleccionado la entrada HDMI donde conectamos el cable).
- Cuando salgo de un juego la imagen se ve con rayas verdes: Esto se debe a un problema del cable HDMI. Por favor probar con otro cable y verificar que se conecte bien en el TV y consola.
- Algunos juegos de Nintendo64 (o Playstation) funcionan lentos: Nuestro sistema trata de emular este tipo de consolas (donde se consumen muchos recursos de Hardware) lo mejor posible, algunos juegos requieren mejoras que aún no fueron terminadas para Nintendo64. En próximas actualizaciones se

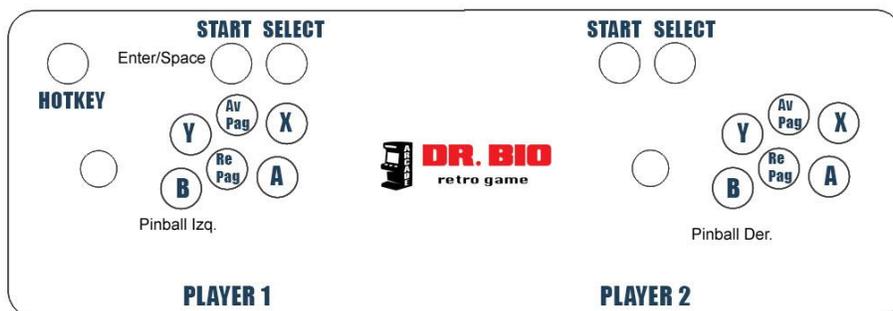
mejorará el rendimiento de estos juegos y se los conserva como referencia de las mejoras. Si cuenta con la versión Pro de nuestra consola podrá seleccionar otro emulador para testear mejoras.

- Me faltan botones para controlar juegos de Nintendo64 (o Playstation): Esta consola está pensada para revivir la experiencia de los juegos retro. Las nuevas consolas usan muchos botones (y combinaciones) que es imposible de configurar con tan pocos botones. Para solucionarlo se puede conectar un control de Playstation 3 o 4 (por cable o via Bluetooth) para así configurar todo lo necesario. También es posible reconfigurar el mando desde las opciones de cada juego o si el juego usa el emulador LIBRETRO (vemos esto presionando SELECT sobre el juego y luego en EDITAR DATOS DEL JUEGO. Ahí podremos cambiar el EMULADOR y el NÚCLEO utilizado). Una vez realizado el cambio deberemos guardar la configuración presionando en GUARDAR. Luego cuando iniciamos el juego es posible que no estén configurados correctamente los controles. Podemos presionar HOTKEY + B para ingresar en el menú del emulador donde encontraremos la opción "Controls" para configurar nuestro mando. Pueden solicitar ayuda para realizar esto a nuestro soporte técnico.
- Un juego en particular no funciona: Consultar al soporte por medio de las redes sociales o por email a info@drbioretrogame.com.ar
- Algunos Add-ons en Kodi anuncian con un cartel que llegó al límite de ancho de banda: Si, por ejemplo, el add-on de YouTube en Kodi muestra el mensaje "Daily Limit Exceeded" cuando intentamos ejecutarlo, debemos realizar lo siguiente:
 - vamos a settings del add-on YouTube y luego a la pestaña API.
 - Cambiamos "Use preset API key set" = 3
 - En caso que no funcione probar con otros números, por ejemplo 2 o 4.
- Juegos de Apple2, no puedo cargarlos: Una vez que iniciamos un juego, debemos presionar F1 para ver cuáles son los controles (varían según el juego). Es muy útil conectar un teclado y mouse para este sistema. Si presionamos F3 podemos seleccionar el disco donde está el juego. Presionando Enter selecciono el juego y luego con F2 para el juego. Para salir hacia el menú presiono F10.

```
F1 - Show help screen
F2 - Cold reset
Shift+F2 - Reload conf file and restart
F3, F4 - Choose an image file name for floppy disk in Slot 6 drive 1 or 2 respectively
Shift+F3, Shift+F4 - The same thing for Apple hard disks (in Slot 7)
Alt+F3,Alt+F4 - same as F3,F4 using FTP (see linapple.conf about configuring FTP accounts)
Alt+Shift+F3, Alt+Shift+F4 - same as Shift+F3, Shift+F4 but using FTP account (see above)
F5 - Swap drives for Slot 6
F6 - Toggle fullscreen mode
F7 - Reserved for Debugger!
F8 - Save current screen as a .bmp file
Shift+F8 - Save settings changable in runtime in conf file
F9 - Cycle through various video modes
F10 - Quit emulator
F11 - Save current state to file, Alt+F11 - quick save
F12 - Reload it from file, Alt+F12 - quick load
Ctrl+0..9 - fast load state snapshot with corresponding number, saved previously by
Ctrl+Shift+0..9 - fast save snapshot to current snapshot directory with corresponding number 0..9
Ctrl+F12 - Hot reset

Pause - Pause emulator
Scroll Lock - Toggle full speed
Num pad keys:
  Grey + - Speed up emulator
  Grey - - Speed it down
  Grey * - Normal speed
```

- Manejar algunos de los juegos del sistema IBM: Los botones vienen configurados de esta forma.



Se puede cambiar esta asignación en caso de ser necesario. Para hacerlo debo conectar un teclado USB y presiono Ctrl + F1 para entrar al menu

Se puede configurar:

- A. 1 Joystick de 4 posiciones y 4 botones
- B. 2 Joystick de 2 posiciones y 2 botones cada uno

Usamos B para mejor jugabilidad. Así nos quedan los siguientes botones para utilizar:

Arriba, abajo, izq, der → Palanca arriba, abajo, izq, derecha

Shift izq → botón PiñaBaja P1 (control1 B1)

Shift der → botón PiñaBaja P2 (control2 B0)

Enter/Space y si mantengo apretado es Mod1 → Start P1(hongo) (control1 B0)

Escape → Aprieto Mod1 (Hongo) + Select (moneda)

En juegos de Pinball donde es necesario presionar F1, F2, F3 o F4 para seleccionar se utilizará:

Start P1 , Select P1, Start P2 y Select P2 respectivamente

Recordar que se pueden agregar o quitar juegos en nuestra consola DrBio RetroGame. La garantía de 6 meses no cubre cualquier problema producido por esto.

Por ejemplo, tener en cuenta que en el sistema IBM se debe crear la carpeta con el nombre del juego .pc y dentro tener el archivo dosbox.bat que ejecuta el juego desde el C: