

Retrode

Website and forum

On the Retrode website → <http://www.retrode.org> we offer a growing repository of ideas and tutorials, the latest firmware updates and further information, for instance on how to use the configuration file RETRODE.CFG. Make sure to also visit our discussion board! Should you have a problem with your Retrode, we will be more than happy to help you out: → <http://forum.retrode.org>

Site web et forum

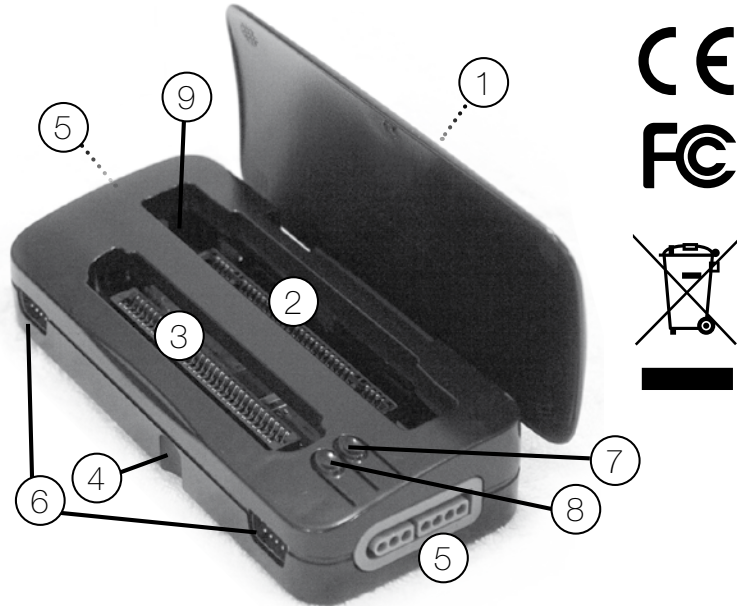
Sur le site du Retrode → <http://www.retrode.org>, nous offrons de plus en plus d'idées et de tutoriels, les dernières mises à jour du firmware et des informations complémentaires, par exemple sur la façon d'utiliser le fichier de configuration RETRODE.CFG. Visitez également notre forum de discussion ! Si vous avez un problème avec votre Retrode, nous serons heureux de vous aider: → <http://forum.retrode.org>

Website und Forum

Auf der Retrode-Website → <http://www.retrode.org> gibt es ein ständig wachsendes Angebot an Ideen und Tutorials, die neuesten Firmware-Updates sowie weitere Infos, etwa zur Verwendung der Konfigurationsdatei RETRODE.CFG. Schau unbedingt auch in unserem Diskussionsforum vorbei! Wenn du ein Problem mit deiner Retrode hast, helfen wir dir dort gerne weiter: → <http://forum.retrode.org>

Contact / Kontaktadresse

Matthias Hullin, Liesbet-Dill-Str. 14, D-66125 Saarbrücken, Germany / Allemagne / Deutschland. e-mail: contact@retrode.com



DEUTSCH

Declaration of conformity: This equipment has been tested and found to comply with Directive 2004/108/EG of the European Parliament and Council.

Retrode2 has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that the interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures: (1) Reorient or relocate the receiving antenna. (2) Increase the separation between the equipment and receiver. (3) Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that of the receiver. (4) Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Representative for FCC matters: Ryan Cross, 1825 Park Ridge Ct., Howell, MI 48843, USA. This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Déclaration de conformité: Ce terminal a été testé et est déclaré conforme aux limites d'utilisation pour un appareil numérique de classe B conformément à la directive 2004/108/EG du Parlement Européen et du Conseil. Il doit être placé dans un point de collecte approprié comme spécifié par la loi en vigueur.

Cet appareil numérique classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Konformitätserklärung: Dieses Gerät ist auf elektromagnetische Verträglichkeit getestet worden und entspricht Richtlinie 2004/108/EG des Europäischen Parlaments und Rates.

Die Retrode gehört nicht in den Hausmüll und muss bei einer Sammelstelle für elektronische Geräte entsorgt werden.

WEEE: DE35444304

Willkommen und herzlichen Glückwunsch zum Kauf einer Retrode! Mit diesem Gerät kannst du deine Sammlung von Spielmodulen und Controllern einfach an einen Computer oder anderen USB-Host anschließen. Die Bedienung ist extrem einfach; dieses Blatt weist nur auf einige wichtige Dinge hin, bevor du loslegst. **Selbst wenn du keine Anleitung brauchst, lies aber bitte den folgenden „Haftungsausschluss“ sorgfältig durch.** Viel Spaß mit deiner neuen Retrode!

Matthias Hullin

Vancouver, 24. April 2012

Haftungsausschluss

§1. Die Retrode stellt eine Schnittstelle zu sehr alter Hardware bereit, die am Ende ihrer Lebenserwartung angekommen ist oder diese bereits hinter sich hat. Bei Benutzung der Retrode kann sich etwa herausstellen, dass ein Spielmodul defekt ist oder Daten verloren hat. Darüber hinaus ist es auch nicht ausgeschlossen, dass solche Schäden durch die Benutzung der Retrode erst ausgelöst werden. Als Nutzer erkennst du an, dass du das Gerät auf eigene Gefahr verwendest und wir nicht für solche Schäden haften können.

§2. Dieses Gerät kann im Prinzip dazu verwendet werden, urheberrechtlich geschützten Programmcode und Daten zu vervielfältigen. Es liegt allein in deiner Verantwortung als Nutzer, fremdes geistiges Eigentum zu achten. Raubkopieren, nein danke.

§3. Führst du Veränderungen an Hardware oder Firmware durch, verfällt die Herstellergarantie.

§4. Solltest du mit den oben genannten Punkten nicht einverstanden sein, gib das Gerät bitte unverzüglich originalverpackt und ohne Gebrauchsspuren an deinen Händler zurück.

Anschlüsse und Bedienelemente (siehe Foto)

- (1) USB-Port. Verwende das beigelegte Kabel zum Anschluss an einen Computer.
- (2) SNES* Steckplatz für Spielmodule des Super Nintendo Entertainment System* und Super Famicom* (US/EU/JP).
- (3) SEGA* Steckplatz für Spielmodule des Sega Mega Drive* oder Genesis*.
- (4) Status-LED, leuchtet bei Speicherzugriffen und Controlleraktivität.
- (5) Anschlüsse für SNES* Controller (Gamepad).
- (6) Anschlüsse für SEGA* Game Controller (Gamepad).
- (7) HWB-Knopf. Verwendet für spezielle Firmware-Funktionen.
- (8) RESET-Knopf. Ein Druck auf diesen Knopf startet die Retrode neu.
- (9) Spannungswahlschalter; sollte im Normalfall immer auf 5V stehen.

Verwenden der Retrode

1. Reinige deine Spielmodule gründlich, und steck sie in die Slots der Retrode. Wegen der Vielzahl an verschiedenen Formen können die Module gelegentlich etwas locker sitzen. Nie Gewalt anwenden!

2. Schließe nach Belieben Spielcontroller an. Die 9-poligen SEGA-Ports sitzen ggf. etwas fest, also sei sehr vorsichtig. Wichtig: nur gewöhnliche Gamepads werden von der Retrode unterstützt, Lichtpistolen und ähnliches Zubehör nicht.

3. Verbinde die Retrode über das beiliegende USB-Kabel mit deinem Computer. Dein Betriebssystem sollte ein USB-Kombigerät erkennen, bestehend aus einem Laufwerk (Massenspeicher) und gegebenenfalls weiteren Geräten.

4. Öffne das USB-Laufwerk. Je nach eingesteckten Spielen wird das Stammverzeichnis eine Reihe von verschiedenen Dateien anzeigen:

<name>.sfc:	ROM-Datei des SNES-Moduls
<name>.bin:	ROM-Datei des SEGA-Moduls
<name>.srm:	(bei einigen Titeln) RAM-Dateien / Spielstände
RETRODE.CFG:	Konfigurationsdatei

Die ROM-Dateien enthalten die eigentlichen Spielprogramme und können in SNES- oder SEGA-Emulatoren geladen werden. RAM-Dateien, falls vorhanden, enthalten den Spielstand, der auf dem Modul gespeichert ist. Diese Dateien sind standardmäßig schreibgeschützt. Um einen Spielstand aufs Modul zu schreiben, muss der Schreibschutz in der Konfigurationsdatei deaktiviert werden.

5. Installiere Emulatoren und richte sie ein. [Suche nach: bsnes, snes9x, zsnnes, kega fusion, gens.] Insbesondere müssen die Controller konfiguriert werden. Aus Bequemlichkeit ist zu empfehlen, dass .sfc-Dateien im Betriebssystem mit einem SNES-Emulator und .bin-Dateien mit einem SEGA-Emulator verknüpft werden.

6. Los geht's! Öffne eine ROM-Datei von der Retrode im Emulator, und das Spiel kann beginnen.

Hinweis: Einstecken und Entfernen von Modulen im laufenden Betrieb (Retrode an Computer angeschlossen) ist möglich, aber mit Vorsicht zu genießen und kann zum Verlust von Spielständen führen. Um auf der sicheren Seite zu sein, solltest du die Retrode immer erst vom Computer trennen, bevor du Spielmodule austauschst.

Die Firmware der Retrode basiert auf LUFA von Dean Camera, das unter der MIT-Lizenz steht. Den vollständigen Lizenztext findest du unter <http://www.retrode.com/lufa-license>.

* Einige Produktnamen in diesem Text sind Marken der jeweiligen Inhaber, mit denen ich nicht in Verbindung stehe. Diese Marken anderer Hersteller werden nur verwendet, um auf die jeweiligen Produkte zu verweisen. Retrode ist eine eingetragene Marke von Matthias Hullin.

Bienvenue ! Félicitations pour l'achat du Retrode. Avec cet appareil, vous serez en mesure de jouer avec votre collection de jeux originaux 16 bit ainsi qu'avec les manettes sur n'importe quel ordinateur ou autre dispositif ayant un port USB. L'utilisation du Retrode est simple comme bonjour. **De même si vous ne voulez pas lire ces instructions, veuillez au moins lire l'avertissement suivant avec soin.** Je vous souhaite bon jeu avec votre nouveau Retrode !

Matthias HULLIN

Vancouver, C.-B., Le 24 avril 2012

Contrat d'utilisation (Avertissements)

§1. Le Retrode offre une interface pour un matériel très ancien et en fin de vie. L'utilisation du Retrode pourrait éventuellement entraîner une perte de données ou des dommages à votre matériel. D'autre part, il n'est pas impossible que ces dysfonctionnements résultent de l'utilisation correcte ou incorrecte du Retrode. En tant qu'utilisateur («vous») reconnaissez que l'utilisation du Retrode peut entraîner des dommages, et que je (Hullin Matthias) ne peux pas être tenu responsable en cas de perte de données ou de dommages quelconques.

§2. Le Retrode peut être utilisé pour copier des programmes sous copyright (protégé par le droit d'auteur). En tant qu'utilisateur, il est de votre responsabilité de respecter la propriété intellectuelle des tiers concernés. Le piratage, non merci.

§3. Toutes modifications sur le matériel ou le logiciel système entraîneront la perte de la garantie.

§4. Si vous êtes en désaccord avec ce qui est listé ci-dessus, veuillez renvoyer l'appareil à votre vendeur, sans traces d'utilisation et dans son emballage d'origine.

Caractéristiques matérielles

- (1) Port USB. Utilisez le câble fourni pour connecter votre Retrode à un hôte USB.
- (2) Port SNES* pour les cartouches de la Super Nintendo Entertainment System* et de la Super Famicom*.
- (3) Port SEGA* Mega Drive*/Genesis*.
- (4) LED d'état, s'allume lors de l'accès de la mémoire et de l'activité de manette.
- (5) Port manettes de la SNES*.
- (6) Port manettes de type SEGA*.
- (7) Bouton HWB. Utilisé pour certaines fonctions de logiciel système.
- (8) RESET. En appuyant sur ce bouton, vous réinitialiserez le Retrode.
- (9) Sélecteur de tension. Laissez-le à 5 volts, à moins que nous ne disions le contraire.

Utilisation du Retrode

1. Insérez une cartouche à la connectique nettoyée. Notez que l'ajustement des fentes peut paraître un peu lâche pour certaines types de cartouche. Faites preuve de précaution, pas de violence !

2. Connectez les manettes. Le port manette *SEGA 9-pin peut sembler un peu juste, soyez prudent et faite en sorte de ne rien casser. Notez que seules les manettes de standard sont supportées par le Retrode; n'essayez pas de brancher d'autres périphériques (tel que le light gun ou les adaptateurs multijoueur).

3. Connectez le Retrode au port USB de votre ordinateur. Votre système d'exploitation devrait reconnaître un périphérique composite USB comprenant une mémoire de masse et éventuellement d'autres appareils..

4 Repérez la lettre du lecteur/chemin d'accès au périphérique de stockage de masse. Selon le type de cartouche inséré, le répertoire racine peut contenir les fichiers avec les extensions suivantes :

```
<titre>.sfc : ROM *SNES/*SFC
<titre>.bin : ROM *Mega Drive/*Genesis
<titre>.srm : RAM (sauvegardes)
```

RETRODE.CFG : Fichier de configuration

Les fichiers ROM contiennent les données de votre jeu et peuvent être chargés via un émulateur *SNES/*SEGA. Si vous disposez d'un fichier RAM (srm), ce dernier contient la sauvegarde du jeu. Ces fichiers sont, par défaut, protégés en écriture. Pour enregistrer vos sauvegardes sur votre cartouche de jeu, désactivez la protection en écriture dans le fichier de sauvegarde.

5. Installez et configurez les émulateurs pour les systèmes respectifs [bsnes, snes9x, zsnes, Kega Fusion, gens]. N'oubliez pas de configurer les manettes ! Vous pouvez dire à votre système d'exploitation d'ouvrir les fichiers. sfc avec un émulateur SNES*, et les bin avec un émulateur SEGA*.

6. Jouez ! Ouvrez votre fichier ROM du Retrode via un émulateur, et c'est parti.

Note : Évitez de permuter les cartouches lorsque votre Retrode est connecté, cela pourrait entraîner la perte de données (sauvegardes). Afin d'éviter ce genre de désagréments, vous devriez éjecter / débrancher le Retrode en premier, changer la cartouche et rebrancher le Retrode à votre ordinateur.

Le logiciel système du Retrode utilise la bibliothèque LUFA de Dean Camera. Vous trouverez le texte de la licence sur notre site web: → <http://www.retrode.com/lufa-license>

*Certains noms de produits utilisés dans ce document sont des marques commerciales des propriétaires respectifs. Ces marques sont utilisées uniquement pour identifier lesdits produits. Retrode est une marque déposée de Matthias Hullin.

Welcome, and congratulations on your purchase of a Retrode USB adapter for retro video games. With this device, you will be able to access your collection of game cartridges and controllers from any computer or other USB host. Using the Retrode is easy as pie. **Even if you don't need any instructions, please do at least read the following disclaimer carefully.** I wish you a lot of fun with your new Retrode!

Matthias Hullin

Vancouver, BC, April 24, 2012

Disclaimer

(1) This device offers an interface to extremely old hardware that may already be near (or past) the end of its lifetime. Using the Retrode, preexisting damage or data loss may become apparent. On the other hand, it is not totally out of the possible that such damage may be triggered by proper or improper use of the Retrode. As the user, you ("You") acknowledge that you are operating the device on your own full risk, and that Matthias Hullin ("I") cannot be held liable for any such damage.

(2) This device can technically be used to duplicate copyrighted program code and data. As the user, it is your responsibility to respect 3rd party intellectual property. Piracy, no thanks.

(3) User modifications to the hard- or firmware forfeit the warranty.

(4) If you disagree with any of the above, you may return the device to your dealer, without traces of use and in its original packaging.

Hardware features

(1) USB Port. Use the provided cable to connect the Retrode to a USB host.

(2) SNES* Slot. This connector accommodates cartridges for the Super Nintendo Entertainment System* and Super Famicom* consoles.

(3) SEGA* Slot. Cartridges for the Sega Mega Drive* or Genesis* systems go in here.

(4) Status LED, lights up upon memory access or controller activity.

(5) SNES* Game Controller Ports.

(6) SEGA* Game Controller Ports.

(7) HWB Button. Used for custom firmware functions.

(8) RESET Button. Pressing this button will reset the device.

(9) Voltage selector switch. Leave at 5V unless we tell you otherwise.

Connecting and using the Retrode

1. Insert well-cleaned game cartridges (no, really! Experience shows that at least 90% of all failures are caused by dirt). Note that the fit of the slots may appear be a bit loose for certain, smaller types of carts. Always be careful, never use violence.

2. Connect game controllers at your discretion. The 9-pin SEGA controller ports may be a bit tight, so be careful and don't break anything. Note that only regular controllers are supported by the Retrode; do not attempt to connect light guns / multi-tap adapters or other exotic gear.

3. Connect the Retrode's USB port to your computer using the provided cable. Your OS should recognise a USB composite device comprising a Mass Storage and additional devices, depending on the configuration.

4. Locate the drive letter / path to the mass storage device. Depending on the cartridges inserted, the root directory will contain files with the following extensions:

```
<name>.sfc: ROM part of SNES cart
<name>.bin: ROM part of SEGA cart
<name>.srm: RAM file (on-cart savegames)
RETRODE.CFG: Configuration file
```

The ROM files contain the actual game data and can be loaded into SNES / SEGA emulators. RAM files, if available, contain the game progress stored on the cartridge. These files are by default write-protected. In order to save your progress back to the cartridge, disable the write protection in the configuration file.

5. Install and configure emulators for the respective systems. [Search engine food: bsnes, snes9x, zsnes, kega fusion, gens.] Don't forget to configure the game controllers! For your convenience, you may want to tell your operating system to open .sfc files with an SNES emulator, and .bin files with a SEGA emulator.

6. Play! Open a ROM file from the Retrode in an emulator, and go.

Note: Hot-swapping cartridges (with the Retrode connected to the computer) is possible, but it can potentially damage on-cartridge savegames. To be on the safe side and prevent data loss, you may prefer to eject/unplug the Retrode first, swap cartridges, then reconnect the Retrode.

The Retrode's firmware uses the LUFA library by Dean Camera. Please find the license text under → <http://www.retrode.com/lufa-license>

* Some product names used in this document are trademarks of their respective owners, with which I am in no way associated or affiliated. These trademarks of other manufacturers are used solely to identify said products. Retrode is a registered trademark of Matthias Hullin.

FRANÇAIS

ENGLISH