



RETROCONSOLA

TOAD

TIME MACHINE

UN MANUAL DE USUARIO



RETROCONSOLA TOAD TIME MACHINE: UN MANUAL DE USUARIO

0. PRESENTACION

Gracias por adquirir nuestra retroconsola TOAD TIME MACHINE (en adelante TTM). En las siguientes hojas encontrarás información técnica y de uso básico que te permitirá disfrutar al máximo de este dispositivo de desplazamiento espacio-temporal.

Con ella podrás revivir algunos de los mejores momentos de la historia de los videojuegos y máquinas recreativas entre 1977 y 1995.

Estas son algunas de las plataformas de videojuegos que puede emular nuestra TTM:

Amstrad CPC	N.E.S.
Apple II	Nintendo 64
Atari 800	PlayStation One
Atari 2600	ScummVM
Atari ST	Sega Game Gear
Commodore 64	Sega Genesis
Commodore Amiga	Sega Master System
Game Boy Advance	Super Nintendo
Intellivision	Turbo Grafx
M.A.M.E. (Recreativas)	Vectrex
MSX	ZX Spectrum
NeoGeo	

Y algunas más (aunque tendrás que descubrirlas por ti mismo)

1. INSTALACION

1.1 CONTENIDO

Dentro de la caja en la que has encontrado estas instrucciones también deberías de haber hallado:

- Cable Micro USB con cargador de USB
- Adaptador Micro SD a SD Samsung
- Folleto de información técnica de la Fundación Raspberry-PI
- Retroconsola TOAD Time Machine

1.2 CONEXION

Sea cual sea tu versión de TTM, para instalarla tan solo deberás encender tu TV o monitor equipado con HDMI y conecta el cable de vídeo HDMI (no incluido) al puerto de la TTM. A continuación conecta a la corriente eléctrica el adaptador suministrado con tu retroconsola y éste al puerto micro-USB de la TTM (5V-1A). Ya puedes empezar a disfrutar de tu viaje en el tiempo.

La TTM es un producto artesanal que roza lo primitivo, por tanto es suficientemente robusto para no necesitar un botón de encendido/apagado. Así que para dicha función, desconéctala directamente de la corriente sin miedo a dañar sus circuitos.

Puedes utilizar los puertos USB disponibles para conectar tus propios mandos de juego, teclados PC, ratones e incluso una antena WI-FI compatible (visita toad.es/faq para ampliar información sobre la configuración avanzada de dispositivos o los dispositivos externos NO compatibles)

También puedes conectar la TTM a tu router de internet o conexión de red LAN a través de su puerto Ethernet.

No olvides que tu TTM lleva en su interior una poderosa Raspberry-Pi con la que tendrás un sinfín de funciones disponibles (visita raspberrypi.org para más información)

2. FUNCIONAMIENTO BASICO

Si leer no es lo tuyo, encontrarás numerosos videotutoriales en nuestra web toad.es/tutorial donde GPTO (desarrollador jefe) os explicará de primera mano cómo sacarle el máximo provecho a tu TTM.

2.1 CONTROLES

Al iniciar la TTM aparece el menú principal donde puedes seleccionar las distintas plataformas disponibles desplazándote izquierda/derecha. Pulsa A para acceder a los juegos disponibles. Puedes elegir el juego desplazándote arriba/abajo por la lista mostrada en orden alfabético.

Pulsa "A" en tu mando y agárrate al asiento, ¡¡¡pronto retrocederás varias décadas!!!!

A continuación detallamos las funciones básicas de cada plataforma. Recuerda que puedes encontrar información técnica más exhaustiva en nuestra web toad.es/faq o directamente en la de los desarrolladores de cada sistema.

2.2 EMULATION STATION

Nuestra TTM se basa en una plataforma llamada Emulation Station (ES). Si queremos obtener el máximo provecho de este sistema recomendamos conectar la TTM a un teclado y una conexión de internet.

A continuación indicamos sus comandos básicos:

F4 - Salir

FLECHAS - Navegación

A - Seleccionar

B - Volver

START - Menú de configuración y apagado. Dentro del menú se puede configurar un mando externo para navegar.

Recuerda que ES solo mostrara los emuladores que tengan algún archivo ROM en su carpeta correspondiente (ver capítulo 6).

Puedes ampliar información sobre esta plataforma en: emulationstation.org

3. M.A.M.E.

La filosofía del proyecto Multi Arcade Machine Emulator (Emulador de múltiples máquinas recreativas) coincide con la de nuestra retroconsola y es una de nuestras fuentes de inspiración.

El MAME, utilizado en combinación con las imágenes ROM, reproduce el juego igual que en la recreativa original. Estos son sus principales controles en la TTM:

F1 - Menú de configuración

ESC - Salir

Insert Coin - Aumenta moneda

PAUSE - Pausa el juego

START - 1 Jugador

SELECT - 2 Jugadores

Te recomendamos conocer a fondo esta organización: mamedev.com

4. LOS EMULADORES DE CONSOLAS

La mayoría de las consolas usan los siguientes comandos básicos son:

F1 - Menú de configuración

ESC - Salir

5. LOS EMULADORES DE ORDENADOR

En términos generales, los emuladores de ordenadores de 8 y 16bits incluidos en la TTM son lentos, poco fiables y tienden a dejar de funcionar inesperadamente. Esto que puede parecer un fallo de desarrollo es en realidad un perfecto reflejo de como funcionaban los microordenadores en los 80 y principios de los 90.

Cuesta recordarlo (si lo has vivido) y es difícil de entender (si nunca tuviste una de estas máquinas) pero en aquella época para hacer funcionar un programa (y más un videojuego) debíamos armarnos de una buena dosis de paciencia y fe ciega en la informática.

También es importante conocer el funcionamiento básico de los sistemas operativos de dichos ordenadores para entender el manejo de sus programas, así como los comandos específicos para cada una de las máquinas que emulamos. A continuación os citamos dichas funciones.

5.1. COMMODORE 64

F1 - Menú de configuración

La carga de juegos desde "cinta cassette" es en tiempo real por lo que puede tardar varios minutos en instalarse (la paciencia es una virtud).

5.2. COMMODORE AMIGA

CTRL-ESC - Salir

El emulador de Amiga incluye dos disqueteras de 3.5". Durante la carga de los programas veras en la esquina inferior derecha unos indicadores del acceso a las distintas pistas (tracks) del floppy que te mantendrán informado sobre la carga de dichos programas.

5.3. AMSTRAD CPC

F6 - Salir

Esta plataforma simula un Amstrad CPC 6128 con disquetera de 3" (¿te acuerdas de ella?) por lo que, tras el arranque del emulador, deberás teclear el comando CAT (ENTER) para acceder el contenido del disquette y, una vez visto el nombre del programa instalado, ejecutar la instrucción:

RUN "nombreprograma" (ENTER)

5.4. SINCLAIR – ZX SPECTRUM

F1 - Menú de configuración
F10 - Salir (ENTER para confirmar)
A / Z - Izquierda / Derecha
O / P - Arriba / Abajo
CTRL Izq - Disparo (en la mayoría de los juegos)

La carga de juegos desde "cinta cassette" es en tiempo real por lo que tardará varios minutos en instalarse (de nuevo, la paciencia es una virtud).

6. INSTALACION DE ROMS Y JUEGOS

En primer lugar, no olvides que según la legislación internacional **NO** podrás instalar ningún programa del que no seas poseedor de sus derechos de reproducción o ejecución. Consulta más detalles sobre dichos términos legales en: toad.es/legal

Para transferir a la memoria RAM de la TTM tus videojuegos antiguos o las ROMs de MAME sigue este procedimiento:

- 1) Conecta la TTM a tu red LAN y accede desde un PC al equipo encontrarás en dicha red llamado TIMEMACHINE.
Dentro hallarás la carpeta 'ROMS'
- 2) Copia el juego en la subcarpeta de la plataforma correspondiente (MAME, MSX, etc).
- 3) Reinicia la TTM para que aparezcan los ficheros que hayas añadido en el menú de inicio.

Recuerda que a medida que incorpores juegos de antiguas plataformas estos emuladores irán apareciendo automáticamente en el menú principal de ES.

IMPORTANTE: Recomendamos no mantener activos más de 20 emuladores simultáneamente ya que el interface gráfico E.S. tiende a bloquearse.

Nuestro microdepartamento de i+d (1 persona) irá incorporando nuevas funciones a medida que se vayan desarrollando. No dejes de visitar nuestra web toad.es (¿o es que no te acuerdas?) para mantener tu TTM actualizada.

La TTM está llena de secretos. Siéntete libre de explorarla.

7. MANTENIMIENTO Y SOLUCION DE PROBLEMAS

Aunque todos los emuladores han sido comprobados exhaustivamente para cumplir nuestros exigentes standards de calidad (de verdad que los

tenemos) es posible que algunos programas dejen de funcionar inesperadamente (shit happens).

Recuerda que en caso de bloqueo del sistema se puede desenchufar de la corriente y volver a arrancarlo sin deteriorar su funcionamiento (tampoco conviene llevar esta última afirmación hasta el extremo).

No dudes en consultar en nuestra web las secciones de ayuda:

Videotutoriales – toad.es/tutorial

Preguntas habituales - toad.es/faq

Resolución de problemas técnicos - toad.es/soporte

8. GARANTIA LEGAL

La TOAD TIME MACHINE está amparada por el Real Decreto Legislativo 1/2007 de 16 de Noviembre, texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias. Para tener acceso a la garantía es imprescindible acreditar la adquisición del producto mediante la presentación de la factura de compra. La garantía es por un periodo de 2 años desde el momento de la entrega.

Dentro del período de garantía subsanaremos sin cargo alguno cualquier defecto de funcionamiento del aparato debido a su fabricación ya sea reparando, sustituyendo piezas o facilitando un aparato nuevo. Para optar a la reparación, el titular deberá ponerse en contacto con nosotros a través de nuestra web toad.es

La presente garantía no será válida en los supuestos de: Mal uso, uso inadecuado del producto, por la manipulación indebida del mismo por persona no autorizada, por el deterioro del producto debido a agentes externos, productos nocivos, corrosivos, o debido a un mantenimiento inadecuado. Asimismo no estarán amparadas por esta garantía las averías o falta de funcionamiento producidas por voltajes e instalaciones eléctricas incorrectas. Esta garantía no incluye: Plásticos, ni piezas estéticas que sean reclamadas por rotura después del primer uso. Tampoco cubre el uso y desgaste habitual. Este producto ha sido diseñado para uso único y exclusivo doméstico y por ello la garantía no ampara el uso profesional o su utilización para funcionalidades no previstas.

9. CREDITOS Y AGRADECIMIENTOS

La TOAD TIME MACHINE ha sido desarrollada íntegramente y ensamblada a mano por interMEDIA en Asturias (España) utilizando la tecnología de Raspberry-Pi, Raspbian como sistema operativo así como el interface Emulation Station programado por Alec Lofquistlas y Nils Bonenberger, junto con las inspiradoras creaciones de Ryan Bates de Retro Built Games LLC (para la TTM 2014). El desarrollo tecnológico es obra y gracia de GPTO, mientras que el desarrollo comercial ha sido supervisado por JJ Quest. No podemos dejar pasar la ocasión de agradecer a los compañeros de interMEDIA por su constante apoyo e inspiración, en especial a José Manuel del Valle. También agradecemos las aportaciones de: Migoya, David Suarez, Estrella Suarez, y El Impostor, así como nuestras familias (gracias por aguantarnos) y -sobretudo- a los cofundadores de TOAD: DGV, Ferdie, X053, Zukov y... Frantik (donde quiera que estés)

"TOAD", "TOAD Time Machine" e "interMEDIA" son marcas registradas de Internet Soluciones Multimedia SL.

Todas las marcas y logotipos citados en este manual o visibles en la TIME MACHINE by TOAD son propiedad de sus legítimos titulares.

Por favor, enviadnos correcciones y aportaciones para este manual a jjquest@toad.es.

**NO DEJES DE SEGUIRNOS EN FACEBOOK (facebook.com/toadonthetop)
Y DE VISITAR NUESTRA WEB (toad.es)
PARA MANTENERTE INFORMADO DE NUESTRAS ACTUALIZACIONES DE
LA TTM Y NUEVOS PRODUCTOS DE TOAD**