

# Retrode

Bienvenue !

[Traduit en français par Lestat]

Félicitations pour l'achat du Retrode USB. 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; cette fiche d'instructions énumère quelques-unes des choses à savoir avant de l'utiliser. **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 12 novembre 2011

## 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 Hullin Matthias ne peut ou ne pourrait être tenu responsable en cas de perte de données ou de dommages quelconques.

**§2.** Le Retrode peut être utilisé pour copier du programme 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. Si vous ne respectez pas ces droits que vous y contrenez, je (Hullin Matthias) collaborerai avec les autorités en cas de poursuite. Le piratage, non merci.

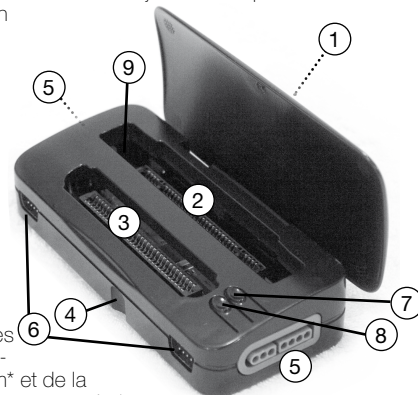
**§3.** Toutes modifications sur le matériel ou le logiciel système entraîneront la perte de la garantie.

**§4.** Si vous êtes en désaccord avec ce qui est listé ci dessus, vous pouvez retourner votre appareil dans les 14 jours à compter de la date de réception pour obtenir un remboursement.

## Caractéristiques matérielles

**1** Port USB. Le Retrode dispose d'un port USB compatible 2.0 (12 Mbits/sec). Utilisez un câble standard pour le connecter à un hôte USB.

**2** Port SNES\*. Ce connecteur accueille les cartouches de la Super Nintendo Entertainment System\* et de la Super Famicom\*. Il a été conçu pour s'adapter au format classique des cartouches (US/EU/JP).



- 3** Port Mega Drive\*/Genesis\*. Ce connecteur accueille les cartouches de la Sega Mega Drive\*/Genesis\*.
- 4** LED d'état. Cette LED s'allume quand le Retrode accède à la ROM ou à la RAM de votre cartouche. Quand le fichier de configuration est écrit, la LED clignote plusieurs fois.
- 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 réinitialisez le Retrode.
- 9** Sélecteur de tension. Laissez-le à 5 volts, à moins que vous ne vouliez faire autrement.

## Utilisation du Retrode

**Si vous êtes familier du monde du rétro gaming, passez directement à l'étape 6. Sinon lisez ce qui suit :-).**

**1. Insérez une cartouche à la connectique nettoyée.** (Sérieusement, dans 90% des cas les erreurs sont dues à la saleté). Notez que pour accueillir les différentes formes de cartouches, l'ajustement des fentes peut paraître un peu lâche pour certains d'entre vous. 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) vous pourriez endommager votre matériel. Une exception cependant : La souris SNES\* fonctionne sur le port gauche. Pour une meilleure expérience nous vous recommandons une résolution d'écran de 256 x 224 pixels au maximum.

**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, deux claviers et quatre manettes.

**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 :

<sneseGame>.sfc : ROM \*SNES\*/SFC

<sneseGame>.srm : RAM \*SNES\*/SFC (sauvegardes)

<segaGame>.bin : ROM \*Mega Drive\*/Genesis

<segaGame>.srm : RAM \*Mega Drive\*/Genesis (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]. Si vous voulez faciliter

cette étape, 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.

## Documentation, Mise à jour, Téléchargements

Merci aux nombreux retours des utilisateurs du Retrode, grâce à vous le Retrode continue à être amélioré. De nouvelles fonctionnalités sont mises à votre disposition sous la forme de mise à jour du logiciel système sur le site du Retrode.

Le site propose également un service de documentation et d'informations utiles, ainsi qu'une base de données d'aide pour les utilisateurs. Veuillez aussi noter la présence d'un forum :

→ <http://www.retrode.org/>

## Éléments troisième partie

Le logiciel système du Retrode utilise la bibliothèque LUFA de Dean Camera. Vous trouverez le texte de la licence à cette adresse (en anglais) :

→ <http://www.retrode.com/lufa-license>

## Contact

Matthias Hullin  
Liesbet-Dill-Str. 14  
D-66125 Saarbrücken  
Allemagne  
e-mail: [contact@retrode.com](mailto:contact@retrode.com)

WEEE: DE35444304

\*Certains noms de produits utilisés dans ce document sont des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs, avec lesquelles Matthias Hullin n'est en aucune façon associé ou affilié. Ces marques d'autres fabricants sont utilisées uniquement pour identifier lesdits produits. Retrode est une marque déposée de Matthias Hullin.

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.

Déclaration de conformité de la FCC (États-Unis):

Retrode2 - Ce terminal est conforme à la partie 15 des règles de la FCC.

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

