



GUIA DE INSTALACION, CONFIGURACION Y USO
PARA LA IMAGEN DE [ARALE](#) COMPATIBLE CON
[ANBERNIC RG353VS/V/P/PS/M - POWKIDDY RK2023](#)
REALIZADA POR [CARLOSPIXEL](#)

ÍNDICE

(PINCHA EN UNA SECCIÓN PARA ACCEDER RÁPIDAMENTE)

1.- GRABACIÓN DE LA IMAGEN EN UNA MICROSD

2.- SELECCIÓN DE CONSOLA

3.- HOTKEYS Y COMBINACIONES

4.- ZONA DE SCRIPTS

**5.- CÓMO CONECTARSE POR RED Y PONER_MAS
JUEGOS O CONFIGURACIONES.**

6.- COMO PONER MAS JUEGOS DESDE EL PC

7.- TUTORIAL EXPANSIÓN DE LA PARTICIÓN ARALE

8.- TUTORIAL INSTALACION DE ROMPACKS

9.- CONEXIÓN DE MANDOS BT Y AURICULARES BT

10.- VER SERIES Y PELÍCULAS EN ARALE

INTRODUCCIÓN

ARALE ES UNA IMAGEN DE 128GB PRECONFIGURADA BASADA EN ARKOS PARA LA SERIE DE CONSOLAS **ANBERNIC RG353 (VS/V/M/P/PS)** y **POWKIDDY RK2023**. ADICIONALMENTE **TAMBIÉN HAY UNA IMAGEN DE 32GB** CON UNA SELECCIÓN DE PORTS COMPATIBLES PARA ESTA CONSOLA Y PICO 8.

ARALE ES ALGO MÁS QUE PONERLE ROMS A UN ARKOS BASE, TODOS **LOS TEMAS SON VERSIONES MEJORADAS** Y ADAPTADAS A LAS PANTALLAS 4:3 DE LA SERIE RG353 Y RK2023, INCLUYE UNA SELECCIÓN DE **TEMAS MUSICALES**, DE **SCRIPTS DE CONFIGURACIÓN** PARA USUARIOS POCO EXPERIMENTADO, Y TAMBIÉN **INCLUYE CONFIGURACIÓN IDEAL Y MAPEO DE CONTROLES** PARA UNOS 44 SISTEMAS DE JUEGOS ENTRE ARCADES, MICRO ORDENADORES, CONSOLAS DE SOBREMESA, Y CONSOLAS PORTÁTILES. **TODO LISTO PARA DISFRUTAR DESDE EL PRIMER MINUTO.**

LA IMAGEN TANTO DE 128GB COMO LA DE 32GB ESTÁN DISEÑADAS PARA SER GRABADAS Y FUNCIONAR EN **UNA SOLA TARJETA SD** DE MODO QUE **EL 2º SLOT DE TU CONSOLA QUEDA RESERVADO PARA USAR CON ANDROID O CON VIDEOS DESCARGADOS, VER EPÍGRAFE 10 DEL MANUAL.** **EN NINGÚN CASO ESTÁ PENSADA PARA LLEVAR EL SISTEMA OPERATIVO EN EL SLOT-1 Y LOS JUEGOS EN EL SLOT-2.** PERO, SI NO QUIERES TENER TODOS LOS SISTEMAS QUE INCLUYE LA IMAGEN BASE DE 128GB SIEMPRE PUEDES DESCARGAR LA VERSIÓN DE 32GB, **EXPANDIR LA PARTICIÓN DE JUEGOS (PUNTO 7 DEL MANUAL)** Y AGREGAR TANTO PACKS DE ROMS COMO QUIERAS DEL **CANAL DE ROMPACKS** QUE ENCONTRARÁS EN **OUTER HEAVEN**. O GRABAR LA IMAGEN DE 128GB EN UNA TARJETA DE 256GB Y EXPANDIR IGUALMENTE Y AGREGAR LOS ROMPACKS COMPATIBLES CON ARALE, **(BUSCA EL LOGO DE ARALE JUNTO AL ROMPACK)**

ARALE NACE COMO TRIBUTO A MI MENTOR MICHEL (MUCHOS YA SABÉIS QUE ARALE ES SU AVATAR Y UNO DE SUS PERSONAJES DE ANIME FAVORITOS) ADEMÁS DE **POR TODAS LAS HORAS DE TRABAJO QUE HA DEDICADO A TANTAS CONSOLAS**, DE LAS QUE HEMOS PODIDO DISFRUTAR GRACIAS A SU GRAN LABOR DE SELECCIÓN, RECOPIACIÓN Y OPTIMIZACIÓN DE TANTOS TÍTULOS. **SIEMPRE BUSCANDO LA EXCELENCIA**

1.- GRABACIÓN DE LA IMAGEN EN UNA MICROSD

LO PRIMERO ES DESCOMPRIMIR LAS PARTES (*.001, *.002, *.003, ...) QUE CONTIENEN LA IMAGEN Y HEMOS DESCARGADO. LO HAREMOS MEDIANTE EL PROGRAMA **WINRAR** O **7ZIP**.

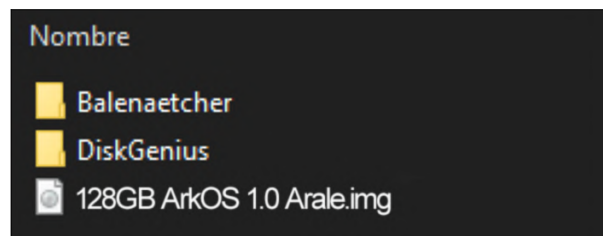
LOS DESCOMPRIMIMOS POR EJEMPLO EN LA UNIDAD DONDE LO HEMOS DESCARGADO O DONDE TENGAMOS POR LO MENOS 128GB LIBRES.

PARA HACERLO BASTA CON PINCHAR ENCIMA DE LA PRIMERA DE LAS PARTES (128GB ARKOS 1.5 ARALE.001) CON EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN Y SELECCIONAR:

EXTRAER AQUÍ

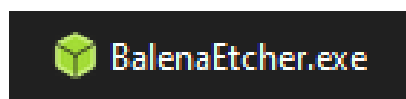


AL TERMINAR DE DESCOMPRIMIR NOS QUEDARA UNA CARPETA LLAMADA **128GB ARKOS 1.5 ARALE** EN NUESTRO ORDENADOR CON EL SIGUIENTE CONTENIDO:

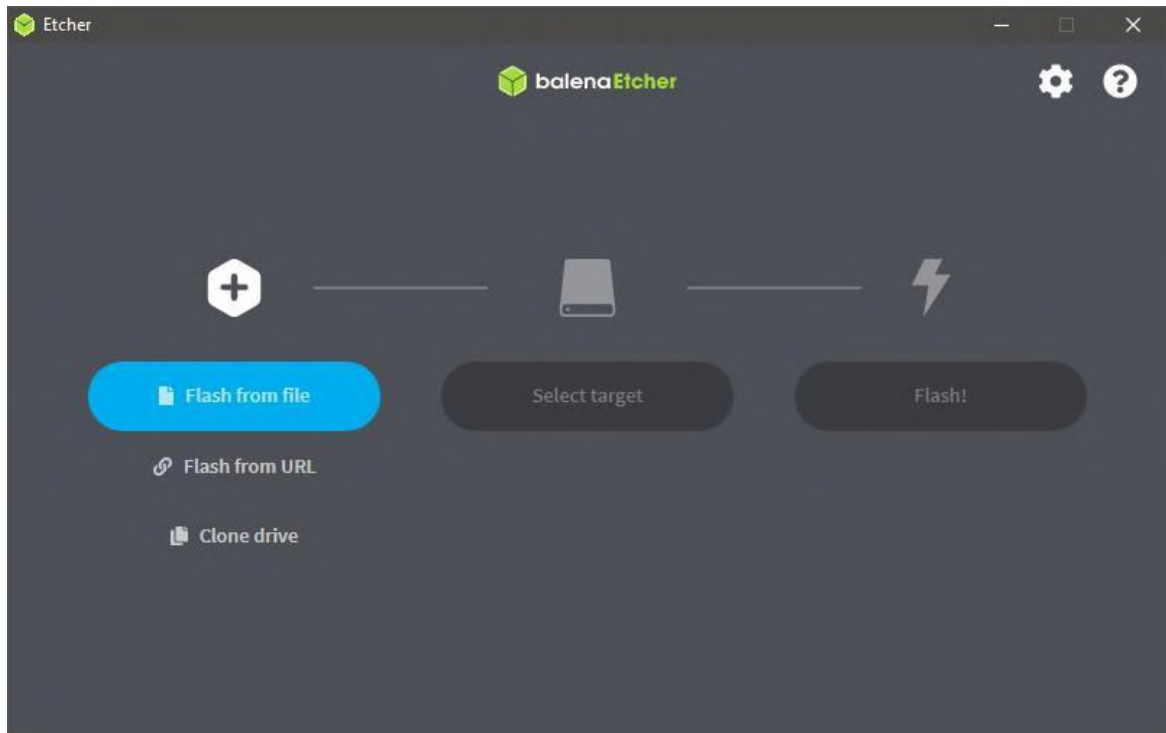


A CONTINUACIÓN, VAMOS A EJECUTAR EL PROGRAMA **BALENA ETCHER**, QUE COMO PUEDES VER VA INCLUIDO EN LA DESCARGA.

PARA ELLO HACEMOS DOBLE CLICK EN EL ARCHIVO



Y SE NOS ABRIRÁ LA SIGUIENTE VENTANA

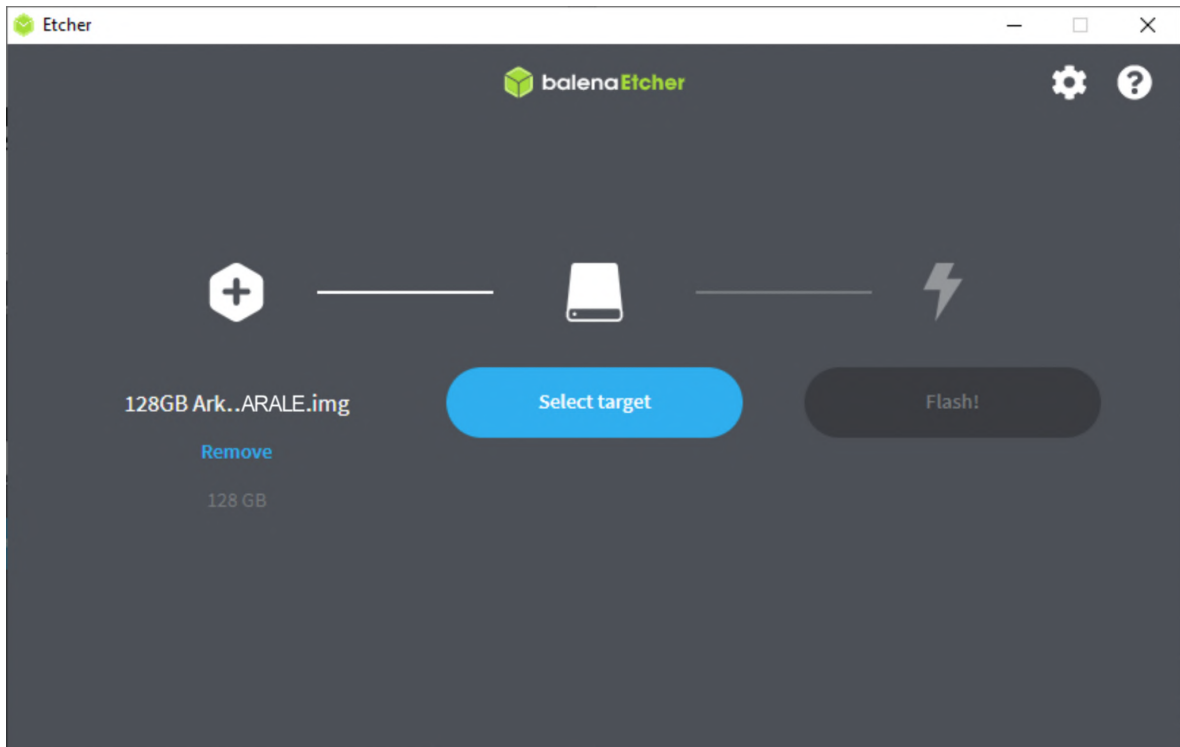


AHÍ EMPEZAREMOS SELECCIONANDO LA IMAGEN QUE ACABAMOS DE DESCARGAR PULSANDO EN [FLASH FROM FILE](#).

SE NOS ABRIRÁ EL EXPLORADOR DE ARCHIVOS DE WINDOWS, DONDE IREMOS HASTA LA RUTA EN LA CUAL HEMOS DESCOMPRIMIDO LOS ARCHIVOS RAR, EN NUESTRO CASO, EN LA MISMA CARPETA DE DESCARGA.



DE ESTE MODO QUEDARÁ SELECCIONADA LA IMAGEN PARA FLASHEAR ([ESCRIBIR](#)) EN NUESTRA MICRO SD:

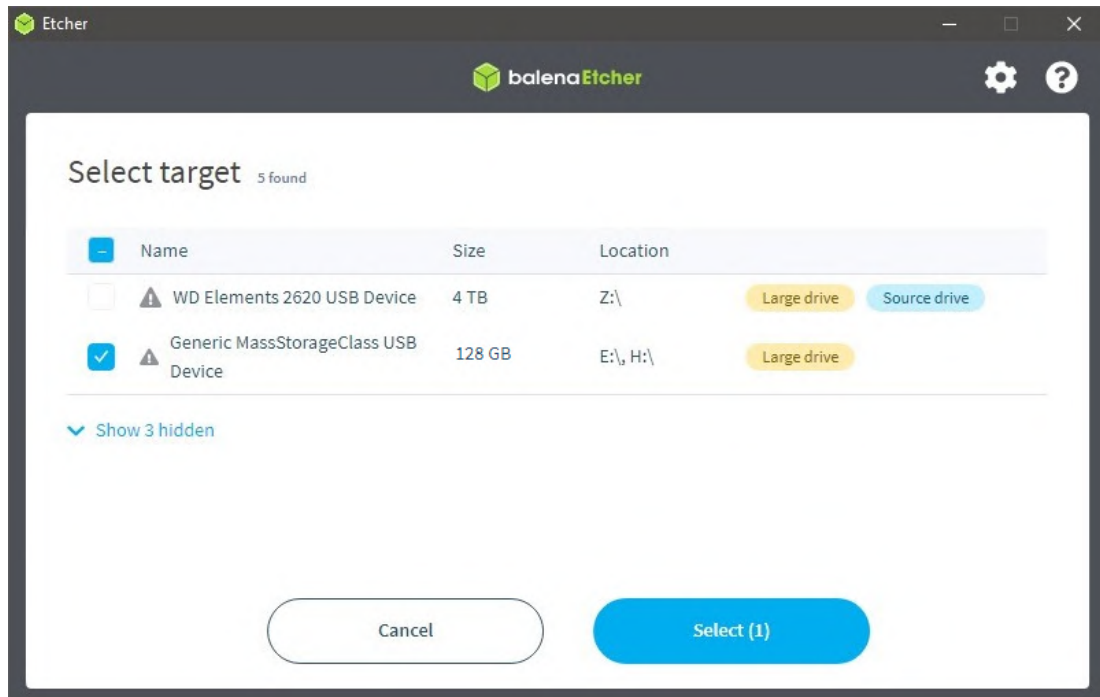


A CONTINUACIÓN, SI NO HAS INTRODUCIDO YA TU MICRO SD, ES HORA DE HACERLO.

DEBE SER COMO MÍNIMO DE **128GB**

(ÚLTIMAMENTE ES SABIDO QUE LAS MICROSD DE LA MARCA SANDISK TIENE MENOS ESPACIO LIBRE QUE ANTERIORES MICROSD DE LA MISMA MARCA, POR LO CUAL RECOMENDAMOS GRABAR LA IMAGEN EN UNA TARJETA DE MARCA SAMSUNG, QUE SUELEN TENER MÁS ESPACIO LIBRE QUE OTRAS MARCAS)

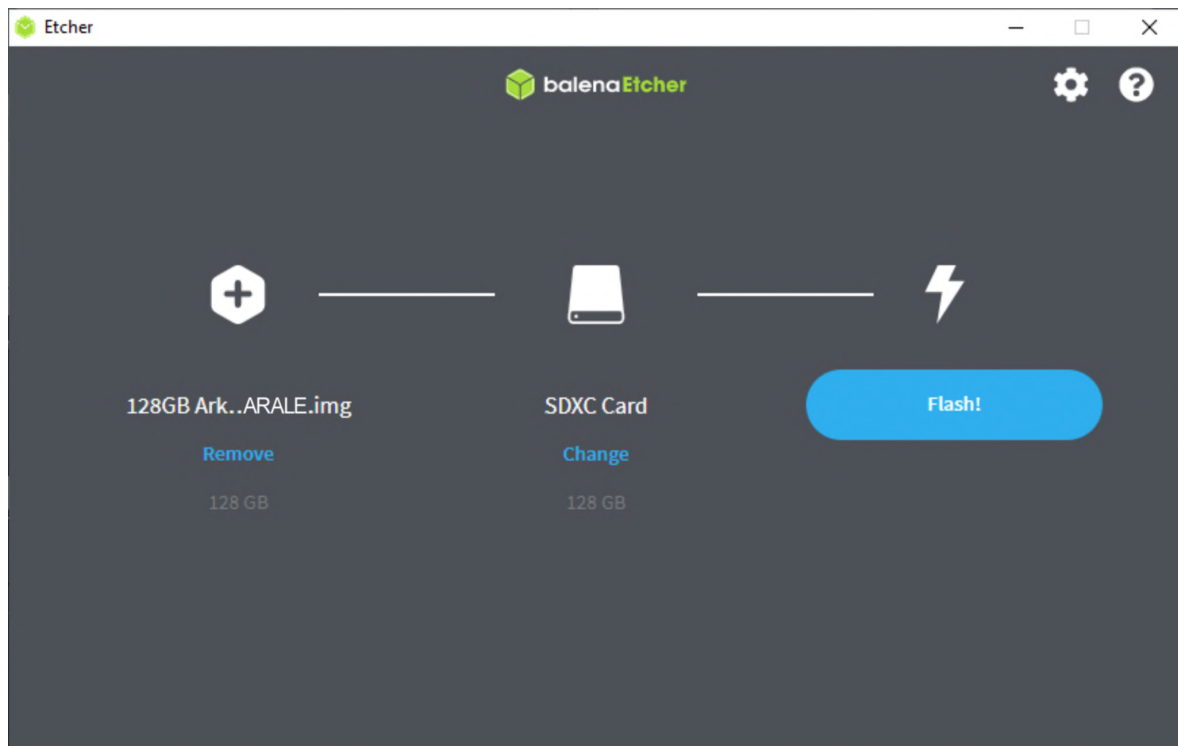
UNA VEZ METIDA LA TARJETA EN EL ORDENADOR PULSAMOS EN [SELECT TARGET](#) Y NOS SALDRÁ UNA LISTA DE LAS UNIDADES EXTERNAS QUE TENEMOS:



NOSOTROS VAMOS A SELECCIONAR LA UNIDAD DE NUESTRA TARJETA MICRO SD, EN ESTE CASO E:, H: Y PULSAMOS [SELECT](#).

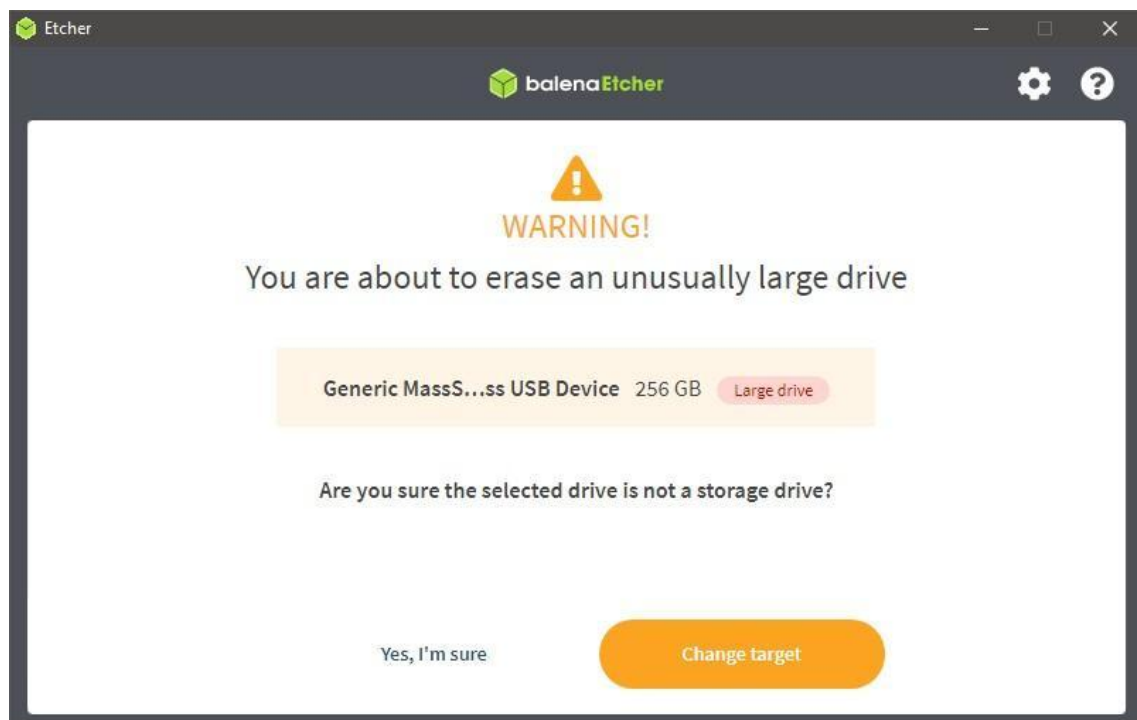
NOTA: MUCHO CUIDADO CON SELECCIONAR LA UNIDAD INCORRECTA, YA QUE EL PROGRAMA FORMATEARA DICHA UNIDAD Y FLASHEARÁ LA IMAGEN EN ELLA. PODEMOS IDENTIFICAR LA UNIDAD CORRECTA POR LA DESCRIPCIÓN DE LA MISMA, EL ESPACIO QUE OCUPA Y LA LETRA DE LA UNIDAD.

COMO VES EN LA IMAGEN, LA TARJETA YA TENÍA PARTICIONES, NO HACE FALTA ELIMINARLAS, EL PROGRAMA YA SE ENCARGA DE TODO.



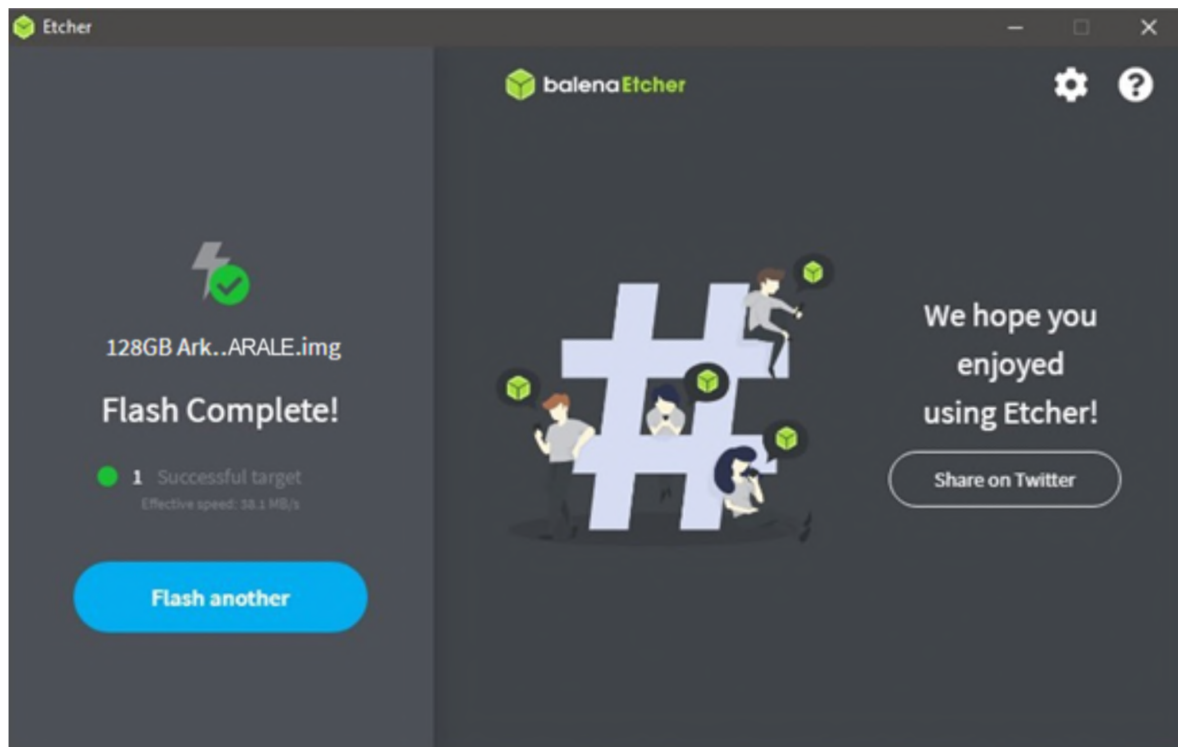
¡AHORA SOLO NOS QUEDARÁ PULSAR EN [FLASH!](#) PARA EMPEZAR A FLASHEAR LA IMAGEN EN NUESTRA TARJETA.

SI USAMOS UNA TARJETA [MAYOR DE 128 GB](#) NOS SALDRÁ UNA AVISO COMO ESTE:



ES UN AVISO DEL PROGRAMA PARA EVITAR FLASHEAR LA UNIDAD QUE NO CORRESPONDE. PULSAMOS EN [YES, I'M SURE](#) (SÍ ESTAMOS SEGUROS) QUE ES LA UNIDAD CORRECTA, Y ESPERAMOS A QUE TERMINE. SI NO FUERA LA UNIDAD CORRECTA, LA PODEMOS CAMBIAR CON [CHANGE TARGET](#).

AL TERMINAR, NOS SALDRÁ ESTA PANTALLA:



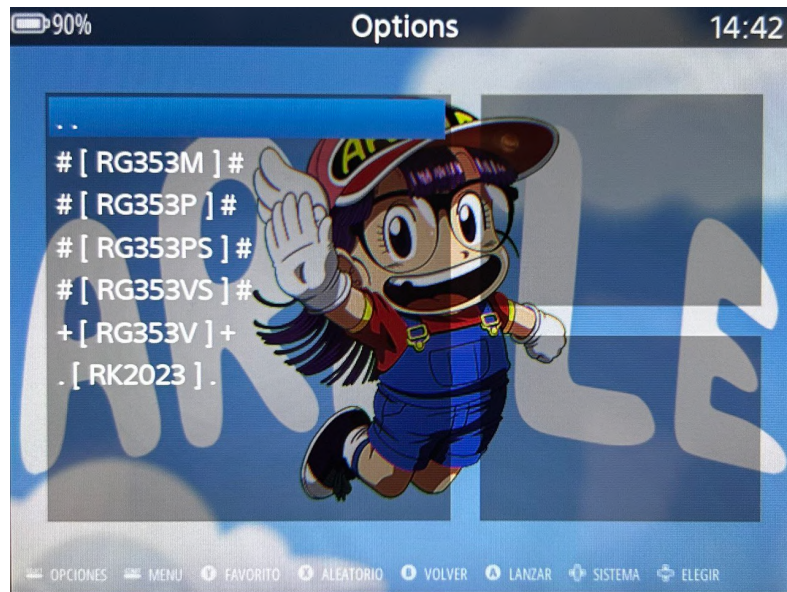
Y SE OIRÁ UN SONIDO DE WINDOWS EXPULSANDO NUESTRA MICRO SD. LA QUITAMOS DEL LECTOR DE TARJETAS Y LA COLOCAMOS EN LA RANURA PARA MICROSD DE LA CONSOLA.

**!YA ESTÁS LISTO PARA COMENZAR A USAR
LA IMAGEN ARALE !**

2.- SELECCIONA TU CONSOLA

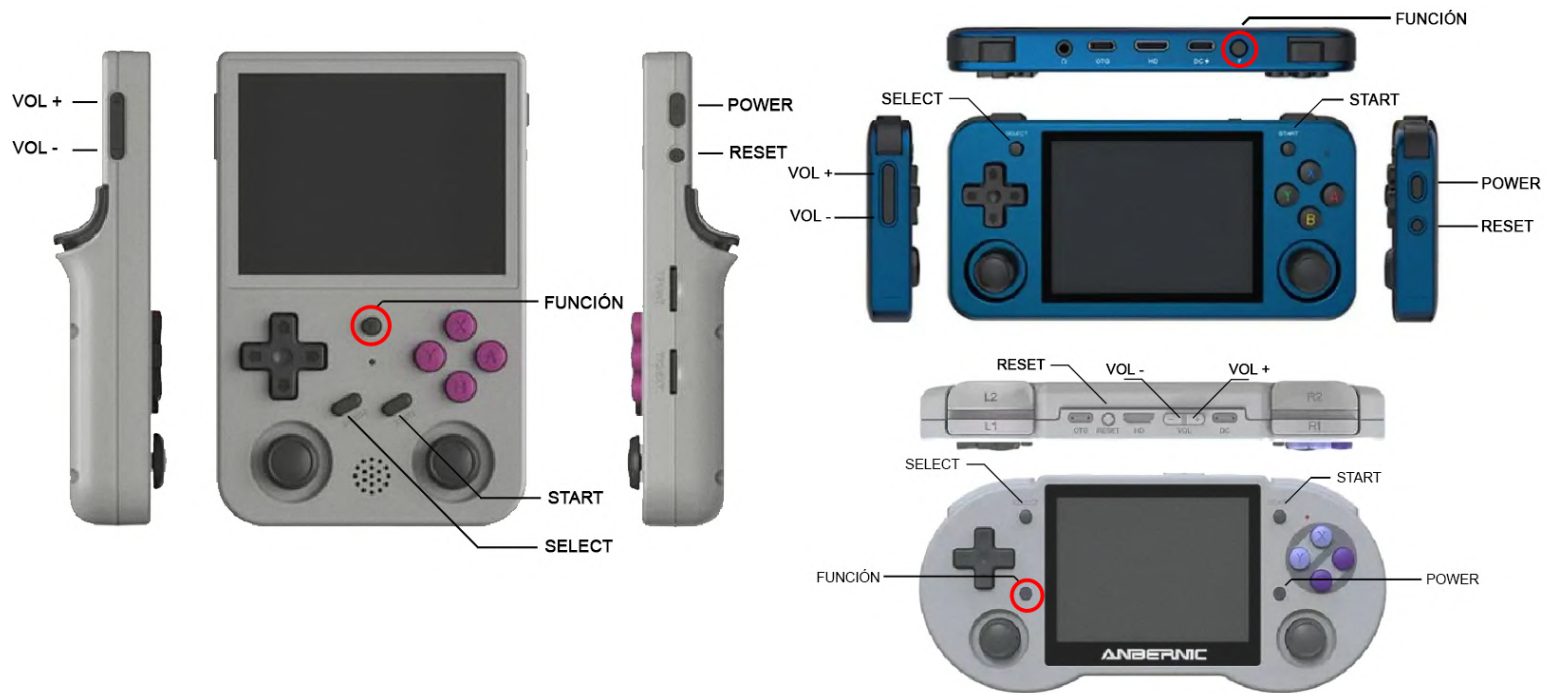
ANTES DE EMPEZAR A JUGAR DEBEMOS SELECCIONAR EL **MODELO DE CONSOLA CORRECTO** EN EL MENÚ DE **OPCIONES**:

DENTRO DE OPCIONES NOS VAMOS A **SELECCIONAR CONSOLA** Y ALLÍ SELECCIONAREMOS EL MODELO QUE TENEMOS. ESTO ES IMPORTANTE PARA QUE LOS CONTROLES R1 Y R2 SE COMPORTEN DE FORMA CORRECTA.



SI TENEMOS **VARIAS MÁQUINAS COMPATIBLES** Y QUEREMOS USAR LA **MISMA TARJETA** EL PROCEDIMIENTO SERÁ EL MISMO. **CADA VEZ QUE CAMBIEMOS** LA TARJETA DE MÁQUINA TENDREMOS QUE **SELECCIONAR LA CONSOLA EN EL MENÚ DE OPCIONES** **PREFERIBLEMENTE ANTES DE CAMBIAR LA TARJETA DE MÁQUINA**

3.- HOTKEYS DE SISTEMA



EN LA POWKIDDY RK2023 LA TECLA F ES LA TECLA R3 (PULSACIÓN ANALÓGICO DERECHO)

BOTÓN F + CRUCETA ARRIBA ----- AUMENTA BRILLO

BOTÓN F + CRUCETA ABAJO ----- DISMINUYE BRILLO

LA VARIACIÓN DE BRILLO SE PUEDE CONFIGURAR EN **OPCIONES AVANZADAS - CONF**
EVENTOS HOTKEYS DEL SISTEMA EN EL **MENÚ PRINCIPAL**, DE 2% EN 2%, DE 7% EN 7%,
ETC.

BOTÓN F + CRUCETA IZQUIERDA ---- BRILLO AL 10%

BOTÓN F + CRUCETA DERECHA ----- BRILLO AL 50%

BOTÓN F + BOTÓN SUBIR VOLUMEN - AUMENTA BRILLO
(SE PUEDE MANTENER PULSADO)

BOTÓN F + BOTÓN BAJAR VOLUMEN - DISMINUYE BRILLO
(SE PUEDE MANTENER PULSADO)

BOTÓN F + BOTÓN X ----- SUBIR VOLUMEN

BOTÓN F + BOTÓN B ----- BAJAR VOLUMEN

LA VARIACIÓN DE VOLUMEN SE PUEDE CONFIGURAR EN [OPCIONES AVANZADAS - CONF](#)
[EVENTOS HOTKEYS DEL SISTEMA](#) EN EL [MENÚ PRINCIPAL](#), DE 2% EN 2%, DE 7% EN 7%,
ETC..

BOTÓN F + BOTÓN Y ----- MUTE

BOTÓN F + BOTÓN A ----- VOLUMEN AL 75%

BOTÓN POWER ----- ACTIVA MODO REPOSO

BOTÓN F + BOTÓN POWER ----- APAGADO RÁPIDO

BOTÓN F + BOTÓN L1 ----- BLUETOOTH ON / OFF
([ALTERNA EL ESTADO](#))

BOTÓN F + BOTÓN R1 ----- WIFI ON

BOTÓN F + BOTÓN R2 ----- WIFI OFF

HOTKEYS RETROARCH

SELECT + START ----- SALIR DE LOS JUEGOS

SELECT + X ----- MENU RETROARCH

SELECT + B ---- ACTIVA/DESACTIVA FAST FORWARD ([AVANCE RÁPIDO](#))

SELECT + A ----- PAUSAR JUEGO / [TRADUCCIÓN POR I.A](#)

SELECT + R1 ---- SAVE STATE ([GUARDAR PARTIDA EN CUALQUIER MOMENTO](#))

SELECT + L1 ---- LOAD STATE ([CARGAR PARTIDA EN CUALQUIER MOMENTO](#))

SELECT + R2 ----- AVANZAR SLOT SAVESTATE ([PARA SELECCIONAR PARTIDA](#))

SELECT + L2 ---- RETROCEDER SLOT SAVESTATE ([PARA SELECCIONAR PARTIDA](#))

SELECT + R3 ----- RESETEAR JUEGO

L3 + BOTÓN DESEADO ----- ACTIVAR TURBO EN LOS BOTONES

EL MODO TURBO CONSISTE EN PODER DEJAR PULSADO UN BOTÓN Y QUE
DISPARE CON LA RAPIDEZ QUE CONFIGURES EN EL APARTADO [CONTROLES -](#)
[TURBO](#).

POR EJEMPLO PARA ACTIVAR QUE EL [BOTON B](#) ESTE CONFIGURADO PARA
FUNCIONAR CON TURBO, HAY QUE MANTENER PULSADO EL [BOTÓN B](#) DURANTE
EL JUEGO Y [SIN SOLTAR](#), PULSAR [BOTÓN L3](#).

DESDE ESE MOMENTO SI NO SOLTAMOS EL [BOTÓN B](#), ESTE DISPARARA EN
MODO TURBO Y SI LO SUELTAS, VOLVERÁ A SU ESTADO DE DISPARO NORMAL.

EMULADOR DE NEOGEO

L3 + R3-----ACTIVAR MENÚ PARA PONER TRUCOS EN LOS JUEGOS
(DURANTE EL JUEGO)

EMULADOR DE NEOGEO CD

L3 + R3-----ACTIVAR MENÚ PARA PONER TRUCOS EN LOS JUEGOS
(DURANTE EL JUEGO)

MAME

BOTÓN L3 + R3 ---- MENÚ DE CONFIGURACIÓN EN MAME Y “DIP SWITCHES”

PC-ENGINE/PC-ENGINE CD

BOTÓN R3 ----- CAMBIA EL MODO DE MANDO DE 2 BOTONES A 6 BOTONES.

NINTENDO DS

PARA SALIR DE LOS JUEGOS EN ESTE EMULADOR O CONFIGURAR BOTONES, GRABAR SAVESTATES, ETC... SE UTILIZA EL **BOTÓN L3** Y ACEPTAMOS CON **BOTÓN A**. EL ANALÓGICO DERECHO SIRVE PARA MOVER EL LÁPIZ TÁCTIL Y EL **BOTÓN R3** PARA HACER CLICK.

SONY PSP

PARA SALIR DE LOS JUEGOS EN ESTE EMULADOR PULSAMOS **SELECT + START**.

PARA CONFIGURAR BOTONES, GRABAR SAVESTATES, ETC... SE UTILIZA EL **BOTÓN R3** EN EL **CORE STANDALONE**, EN EL CORE DE **RETROARCH** SE UTILIZA LA COMBINACIÓN **SELECT + X**.

AMSTRAD CPC Y ZX SPECTRUM

LOS JUEGOS ESTÁN CONFIGURADOS DE 1 EN 1, PERO NO SIGUEN UNA PAUTA DE BOTONES, POR LO QUE CADA JUEGO ESTA CONFIGURADO COMO LO NECESITE PARA PODER JUGAR.

EN EL EMULADOR DE **ZX SPECTRUM** PULSAR **BOTÓN R3** HACE VISIBLE EL TECLADO VIRTUAL, PARA PULSAR CADA TECLA SE USA EL **BOTÓN A**.

PARA COMENZAR A JUGAR **SE SUELE EMPEZAR PARTIDA CON BOTÓN START**. EN CASO DE QUE NECESITEN **OTRO PASO**, HABRÍA QUE PULSAR **BOTÓN R2** Y EN DOS O TRES JUEGOS, HABRÍA QUE PULSAR TAMBIÉN **BOTÓN R1**.

EN EL EMULADOR DE **AMSTRAD CPC** PULSAR **BOTÓN R3** HACE VISIBLE EL **TECLADO VIRTUAL**, PARA PULSAR CADA TECLA SE USA EL **BOTÓN A**.

NINTENDO 64

PARA SALIR DE LOS JUEGOS EN ESTE EMULADOR PULSAMOS **SELECT + START**.

ESTE SISTEMA NO TIENE NINGÚN TIPO DE CONFIGURACIÓN, YA QUE CORRE A TRAVÉS DE UN EMULADOR STANDALONE LLAMADO **MUPEN64PLUS**.

PERO AL CONTRARIO QUE DREAMCAST SI PUEDES GUARDAR SAVESTATES CON **BOTÓN SELECT + BOTÓN R1** Y CARGAR SAVESTATES CON **BOTÓN SELECT + BOTÓN L1**. ADEMÁS SE PUEDE PAUSAR EL JUEGO EN CUALQUIER MOMENTO CON LA COMBINACIÓN **BOTÓN SELECT + BOTÓN A**.

EL **STICK ANALOGICO DERECHO** TIENE MAPEADOS LOS **BOTONES C** EN SU DIRECCIÓN CORRESPONDIENTE.

COMMODORE AMIGA

LOS JUEGOS ESTÁN CONFIGURADOS DE 1 EN 1 Y SIGUEN UNA PAUTA DE BOTONES EN GENERAL, AUNQUE PUEDE HABER ALGUN JUEGO QUE TENGA LOS BOTONES DE DIFERENTE FORMA AL USAR MÁS BOTONES DE LO HABITUAL.

LAS POSIBLES COMBINACIONES SUELEN SER:

GATILLO R1	-----	BOTON DERECHO RATON
GATILLO R2	-----	BOTON IZQUIERDO RATON)
BOTÓN B	-----	JOYSTICK2 BOTÓN 1
CRUCETA ARRIBA	-----	TECLA Q O JOYSTICK ARRIBA
CRUCETA ABAJO	-----	TECLA A O JOYSTICK ABAJO
CRUCETA IZQUIERDA	-----	TECLA O O JOYSTICK IZQ
CRUCETA DERECHA	-----	TECLA P O JOYSTICK DRCH
BOTÓN A	---	JOYSTICK2 BOTÓN 2 O JOYSTICK ARRIBA (SALTO)(SEGÚN JUEGO)
BOTÓN Y	----	JOYSTICK ARRIBA (SALTO) O (FUNCIÓN SEGÚN JUEGO)
BOTÓN L1	-----	(FUNCIÓN SEGÚN JUEGO)
BOTÓN L2	-----	TECLA ESC (FUNCIÓN SEGÚN JUEGO)
BOTÓN A	-----	(FUNCIÓN SEGÚN JUEGO)
BOTÓN X	-----	(FUNCIÓN SEGÚN JUEGO)
BOTÓN START	-----	TECLA P (SEGÚN JUEGO)
BOTÓN R3	-----	ACT./DES.TECLADO VIRTUAL
		(SE PULSA TECLA CON BOTÓN B)
BOTÓN L3	-----	ACTIVA LA BARRA DE ESTADO DEL EMULADOR
ANALOGICO DERECHO	-----	MOVIMIENTO DEL CURSOR DEL RATÓN

EN LOS JUEGOS QUE SE UTILICE EL RATÓN COMO CONTROLADOR PRINCIPAL, LOS **BOTONES L1 Y L2** SE UTILIZAN PARA QUE MIENTRAS SE PULSAN, EL MOVIMIENTO DEL RATÓN SEA MAS RAPIDO O MAS LENTO, PARA TENER MAS PRECISION.

MSX

LOS JUEGOS ESTÁN CONFIGURADOS DE 1 EN 1 Y SIGUE UNA PAUTA DE BOTONES EN GENERAL, AUNQUE PUEDE HABER ALGUN JUEGO QUE TENGA LOS BOTONES DE DIFERENTE FORMA AL USAR MÁS BOTONES DE LO HABITUAL.

LAS POSIBLES COMBINACIONES SUELEN SER:

GATILLO L2 ----- TECLA 2
GATILLO R2 ----- TECLA 1
BOTÓN B ----- ESPACIO
CRUCETA ARRIBA ----- TECLA Q ó CURSOR ARRIBA
CRUCETA ABAJO ----- TECLA A ó CURSOR ABAJO
CRUCETA IZQUIERDA ----- TECLA O ó CURSOR IZQUIERDA
CRUCETA DERECHA ----- TECLA P ó CURSOR DERECHA
BOTÓN A ----- TECLA Q ó N ó M (SEGÚN JUEGO)
BOTÓN START ----- TECLA F1 O TECLA 0 O TECLA 3
(ESTA VARÍA MUCHO, CADA JUEGO ARRANCA DISTINTO)
BOTÓN SELECT ----- TECLA BACKSPACE O
TECLA 3 O TECLA F5 O TECLA ESCAPE
BOTÓN Y ----- TECLA Y O TECLA F3
BOTÓN X ----- TECLA N O TECLA F2
BOTÓN R ----- TECLA F4 O TECLA ENTER

COMMODORE 64

LOS JUEGOS ESTÁN CONFIGURADOS DE 1 EN 1 Y SIGUE UNA PAUTA DE BOTONES EN GENERAL, AUNQUE PUEDE HABER ALGUN JUEGO QUE TENGA LOS BOTONES DE DIFERENTE FORMA AL USAR MÁS BOTONES DE LO HABITUAL.

LAS POSIBLES COMBINACIONES SUELEN SER:

GATILLO L2 ----- TECLA CURSOR ABAJO
GATILLO R2 ----- TECLA CURSOR ARRIBA
BOTÓN B ----- FUEGO JOYSTICK
CRUCETA ARRIBA ----- TECLA Q Ó JOYSTICK ARRIBA
CRUCETA ABAJO ----- TECLA A Ó JOYSTICK ABAJO
CRUCETA IZQUIERDA ----- TECLA O Ó JOYSTICK IZQUIERDA
CRUCETA DERECHA ----- TECLA P Ó JOYSTICK DERECHA
BOTÓN A ----- JOYSTICK ARRIBA (SALTO) O (SEGÚN JUEGO)
BOTÓN Y ----- TECLA ESPACIO O (SEGÚN JUEGO)
BOTÓN X ----- TECLA ENTER O VOLVER A MENU (SEGÚN JUEGO)
BOTÓN L ----- TECLA Y O (SEGUN JUEGO)
BOTÓN R ----- TECLA N O (SEGÚN JUEGO)
BOTÓN START ----- TECLA RUN/STOP O (SEGÚN JUEGO)
(PAUSA O EMPEZAR PARTIDA)
BOTÓN R3 ----- ACTIVAS/DESATIVAS TECLADO
VIRTUAL, SE PULSA TECLA CON BOTÓN B

LAS OPCIONES EN PANTALLA DE FASTLOADER - TRAINER - HIGHSCORES, ETC....SE ACTIVAN MEDIANTE EL TECLADO VIRTUAL.

AL IGUAL QUE EN LAS QUE SE NECESITE PULSAR F1-F3-F5-F7-F9 PARA SELECCIONAR OPCIONES.

PORTS

COMO ESTOS JUEGOS SON INDEPENDIENTES, NO SIGUEN UNA PAUTA PARA SALIR DE LOS JUEGOS PERO POR LO NORMAL SE UTILIZA EL BOTÓN SELECT Y SIN SOLTAR PULSAMOS BOTÓN START.

SI NO SALE HAY QUE DARLE VARIAS VECES.

EN OTRAS OCASIONES HAY QUE SALIR DESDE EL PROPIO MENÚ DEL JUEGO, PERO PRIMERO PROBAD SIEMPRE CON SELECT + START.

DREAMCAST

LAS PARTIDAS SE GUARDAN EN LAS VMU VIRTUALES QUE SE GENERAN EN LA CARPETA BIOS/DC DE LA TARJETA Y AUNQUE NO HAY POSIBILIDAD DE CAMBIO DE DISCOS EN LOS JUEGOS MULTIDISCO, SE PUEDE CONTINUAR LA PARTIDA CARGANDO EL SAVE DE LA VMU.

SI TE QUEDAS SIN ESPACIO EN LAS VMU, SE CREAN OTRAS BORRANDO LOS ARCHIVOS DE LA RUTA ANTERIOR O RENOMBRÁNDOLAS, PARA GUARDARLAS ACCEDIENDO A ELLAS DESDE UN ORDENADOR.

4.- ZONA DE OPCIONES Y SCRIPTS

EN EL APARTADO **OPCIONES O CONFIGURACIÓN** (CADA TEMA LE LLAMA DE UNA MANERA), ES DONDE SE ACTIVAN LOS SCRIPTS, HAY UNA SERIE DE OPCIONES DE CONFIGURACIÓN, QUE PODEMOS EJECUTAR DEPENDIENDO DE CÓMO QUEREMOS TENER EL SISTEMA. DENTRO DE CADA APARTADO ENCONTRAREMOS UNA BREVE EXPLICACIÓN DE QUE HACE CADA COSA



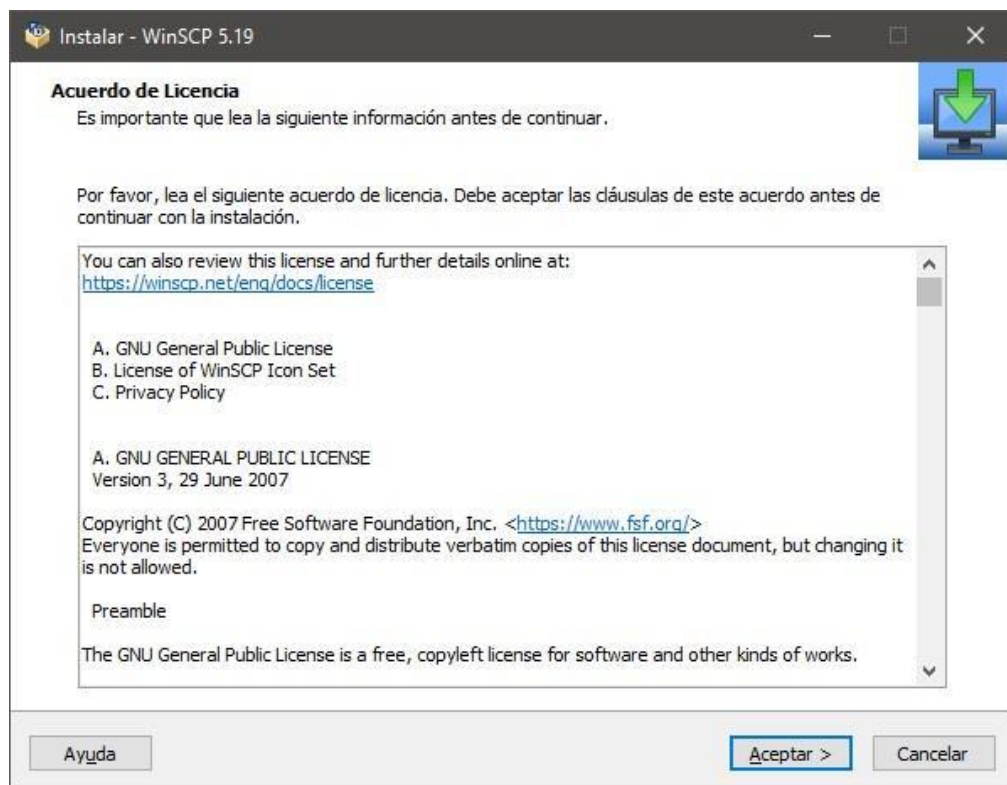
5.- CÓMO CONECTARSE POR RED Y PONER MAS JUEGOS O CONFIGURACIONES

PRIMERO DEBEMOS CONECTAR LA CONSOLA A TU WIFI PERSONAL Y REVISAR QUE EN **CONFIGURACIÓN DE SERVICIOS REMOTOS** LA FUNCIÓN **NETBIOS** ESTÉ ACTIVADA (ANTES DEBEMOS CONECTAR LA CONSOLA A UNA RED WIFI, SI NO ESTOS NO PODRÁN ACTIVARSE)

PARA CONECTARLA HAY QUE IR AL MENÚ PRINCIPAL Y EN EL APARTADO **CONFIGURACIÓN DE RED** CONFIGURAMOS LOS DATOS DE NUESTRA RED WIFI.

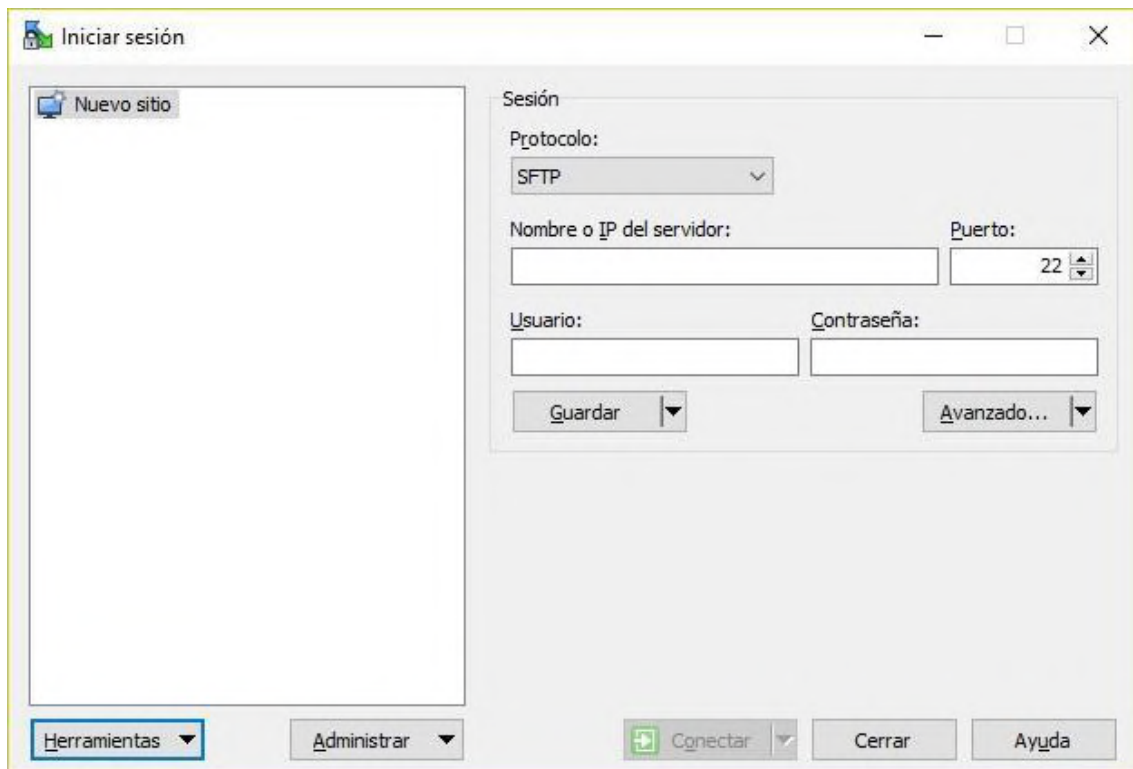
LO SIGUIENTE SERÁ INSTALAR EL **PROGRAMA WINSCP** QUE PUEDES DESCARGAR DE FORMA GRATUITA EN SU WEB: [HTTPS://WINSCP.NET/ENG/DOWNLOAD.PHP](https://winscp.net/eng/download.php)

UNA VEZ LO TENEMOS BAJADO, AL ABRIRLO SE NOS ABRIRÁ LA SIGUIENTE VENTANA

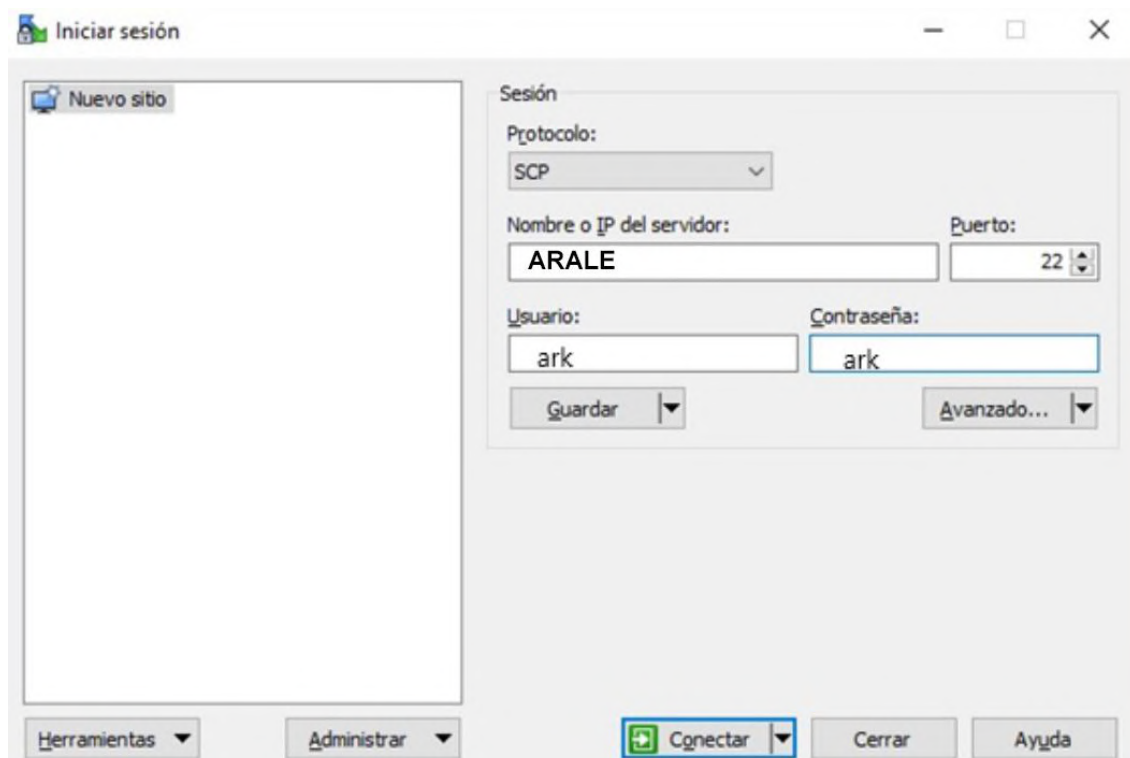


PULSAMOS EN **ACEPTAR**, LUEGO EN **SIGUIENTE**, PARA LUEGO TERMINAR PULSANDO EN **ACEPTAR** OTRA VEZ.

AL ABRIR EL PROGRAMA TRAS FINALIZAR LA INSTALACIÓN, NOS ENCONTRAMOS CON LA SIGUIENTE VENTANA:



PONEMOS TODO IGUAL QUE EN LA SIGUIENTE IMAGEN:



PULSAMOS EN ACEPTAR Y DESPUÉS, PULSAMOS EN GUARDAR:

Guardar sitio ? X

Nombre:

ARALE

Grupo:

«ninguno»

☒ Guardar contraseña (no recomendado)

☐ Crear icono de acceso directo en el escritorio

Aceptar Cancelar Ayuda

POR ÚLTIMO, PULSAMOS EN **ACEPTAR**.

PARA PONER NUEVAS ROMS EN LA IMAGEN UNA VEZ CONECTADOS, EN EL WINSCP NOS APARECEN 2 VENTANAS, A LA IZQUIERDA EL EXPLORADOR DE ARCHIVOS DE TU ORDENADOR Y A LA DERECHA EL SISTEMA DE ARCHIVOS DE LA CONSOLA.

PRIMERO VAMOS EN LA **IZQUIERDA** A LA CARPETA DONDE HAS DESCARGADO LAS ROMS Y EN LA **DERECHA** VAMOS A LA RUTA

/ROMS/

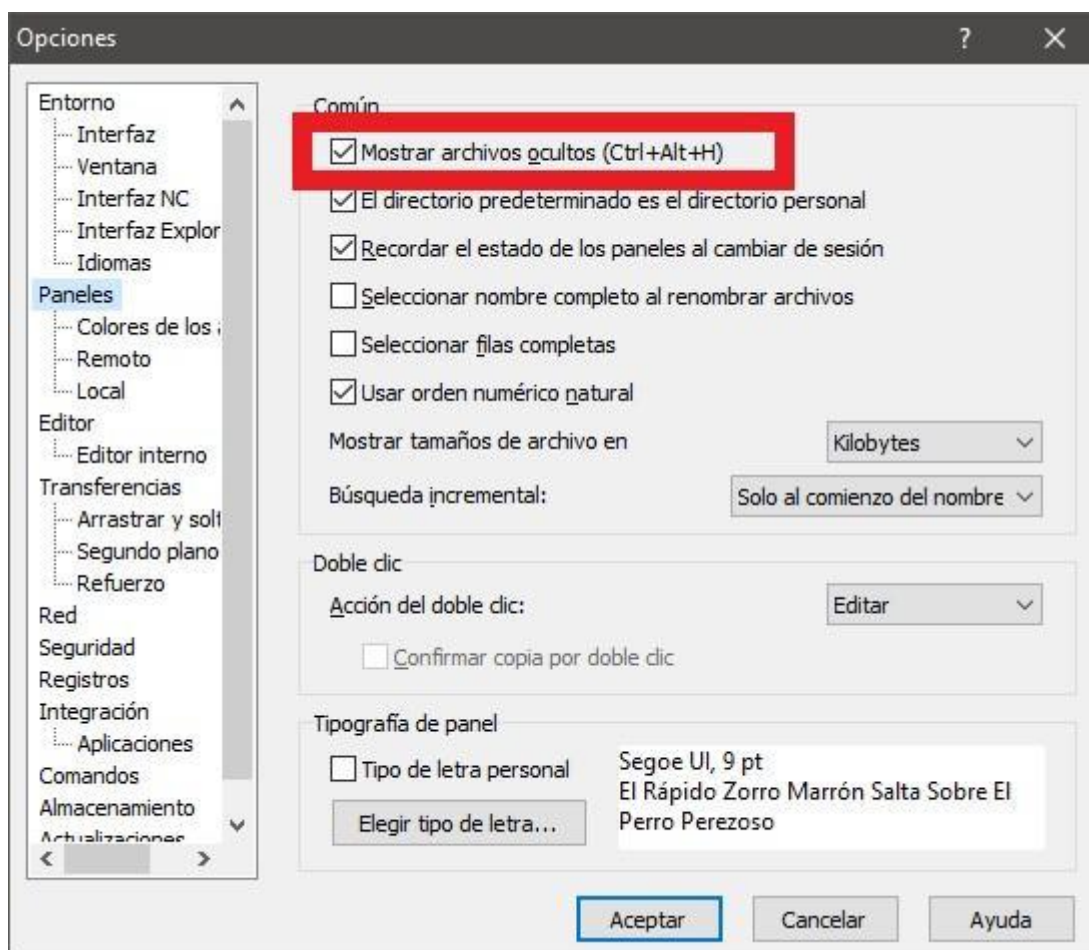
AHORA PINCHAMOS A LA **IZQUIERDA** EN LAS ROMS QUE QUEREMOS PASAR

Y LAS ARRASTRAMOS HACIA LA **DERECHA**, ASI EMPEZARA A COPIAR LOS JUEGOS NUEVOS Y YA SOBRESCRIBIRÁ LOS ARCHIVOS EXISTENTES AUTOMÁTICAMENTE O TE PREGUNTARA, DEPENDIENDO DE COMO LO TENGAS CONFIGURADO.

LUEGO EN LA CONSOLA PULSAMOS EL BOTÓN **SELECT**, SELECCIONAMOS **REINICIAR EMULATIONSTATION**, DE ESTA FORMA SE APLICAN LOS CAMBIOS.

(SI NO TE SALE ESTA OPCION, DEBES HABERLA ACTIVADO PREVIAMENTE EN **MENÚ PRINCIPAL - CONFIGURACIÓN AVANZADA - CONFIGURACIÓN MENÚ SALIR**)

PARA PODER VER LOS ARCHIVOS OCULTOS COMO LAS CARPETAS **.CONFIG**, DEBEMOS ACTIVAR LA SIGUIENTE OPCIÓN EN WINSXP

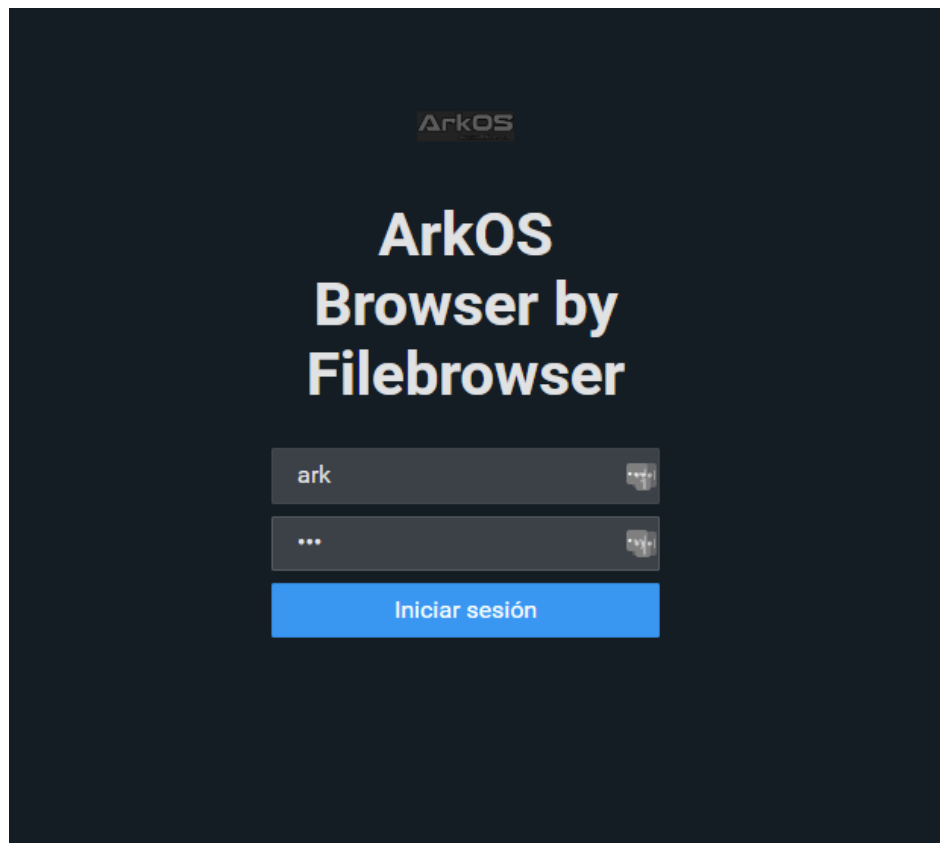


FILE-BROWSER O SAMBA

PARA USAR **FILE-BROWSER** DEBEMOS IR PRIMERO EN LA CONSOLA AL APARTADO **CONFIGURACIÓN DE RED** DEL **MENÚ PRINCIPAL** Y UNA VEZ AHÍ, SI DISPONEMOS DE UNA RED WIFI CONFIGURADA, VAMOS AL APARTADO **CONFIGURACIÓN DE SERVICIOS REMOTOS**, DONDE ABAJO DE TODO PODEMOS ACTIVAR **FILE-BROWSER** Y PULSAMOS **VOLVER**.

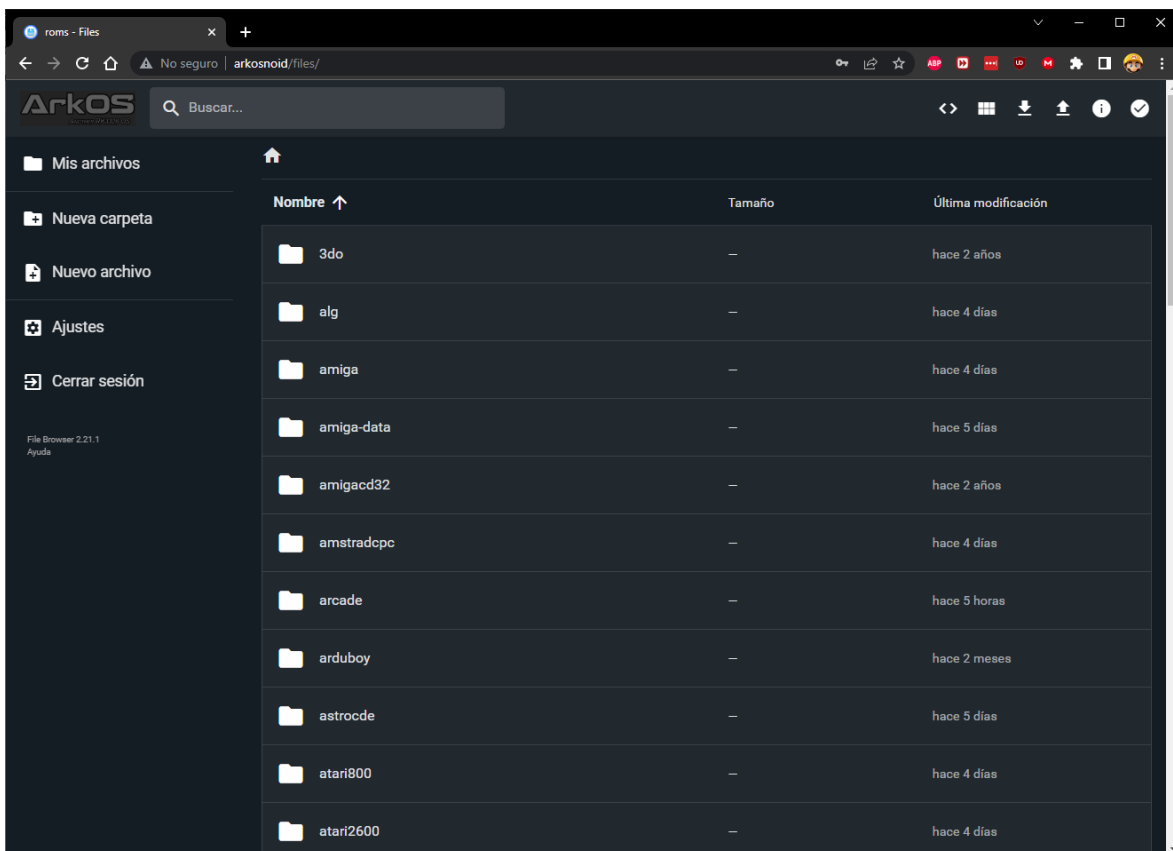
UNA VEZ ACTIVADO, EN NUESTRO PC ABRIMOS NUESTRO NAVEGADOR DE INTERNET FAVORITO (CHROME, FIREFOX, EDGE,ETC..) Y EN LA BARRA DE DIRECCIONES ESCRIBIMOS :

[HTTP://ARALE](http://ARALE)



UNA PANTALLA COMO LA SIGUIENTE NOS DARÁ LA BIENVENIDA, PONDREMOS COMO **USUARIO : ARK** Y COMO **PASSWORD : ARK**, PARA INICIAR LA SESIÓN.

DESDE AQUÍ PODREMOS GESTIONAR EL ALMACENAMIENTO DE LA CONSOLA FÁCILMENTE.



NOTA: PARA PODER USAR EL **HOSTNAME** A LA HORA DE CONECTARSE AL **FILE-BROWSER** DEBEMOS TENER ACTIVADO EN **CONFIGURACIÓN DE SERVICIOS REMOTOS** LA OPCIÓN **NETBIOS**, SINO LA TENEMOS ACTIVADA, EN LUGAR DE PONER **ARALE** DEBEMOS PONER LA **IP DE NUESTRA CONSOLA**.

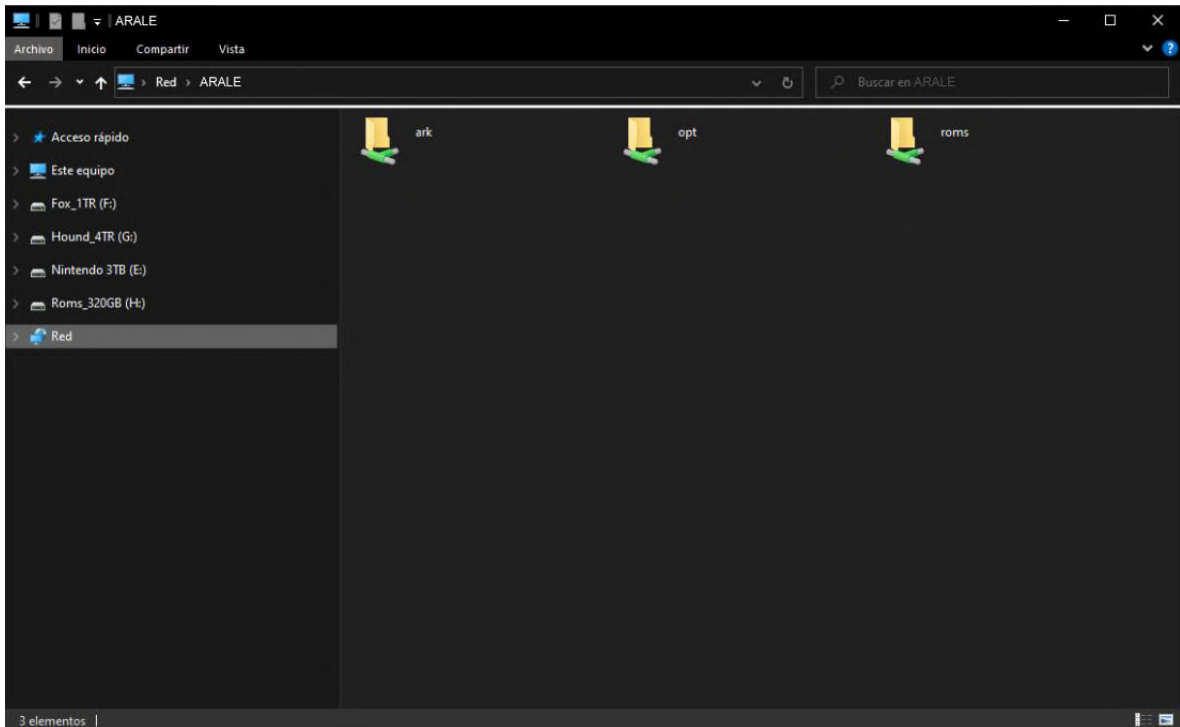
SE PUEDE ACTIVAR EL **NETBIOS** PARA QUE SE INICIE DE FORMA AUTOMÁTICA EN CADA ARRANQUE.

LA OTRA FORMA DE ACCEDER A LOS ARCHIVOS ES POR **SAMBA**.

PARA USAR **SAMBA** DEBEMOS IR PRIMERO EN LA CONSOLA AL APARTADO **CONFIGURACIÓN DE RED** DEL **MENÚ PRINCIPAL** Y UNA VEZ AHÍ, SI DISPONEMOS DE UNA RED WIFI CONFIGURADA, VAMOS AL APARTADO **CONFIGURACIÓN DE SERVICIOS REMOTOS**, DONDE PODREMOS ACTIVAR LA OPCIÓN **SAMBA** O ACTIVARLA PARA QUE SE INICIE AUTOMÁTICAMENTE CON EL SISTEMA, UNA VEZ ACTIVADA Y PULSAMOS **VOLVER**.

AHORA PODEMOS IR A NUESTRO PC Y ACTIVAR UN EXPLORADOR DE ARCHIVOS,
DONDE PONDREMOS :

\\ARALE



DESDE AQUÍ PODREMOS GESTIONAR EL ALMACENAMIENTO DE LA CONSOLA
FACILMENTE Y ADEMÁS CONFIGURACIONES.

NOTA: PARA PODER USAR EL **HOSTNAME** A LA HORA DE CONECTARSE POR **SAMBA**
DEBEMOS TENER ACTIVADO EN **CONFIGURACIÓN DE SERVICIOS REMOTOS** LA OPCIÓN
NETBIOS, SINO LA TENEMOS ACTIVADA, EN LUGAR DE PONER **ARALE** DEBEMOS
PONER LA IP DE NUESTRA CONSOLA.

SE PUEDE ACTIVAR EL **NETBIOS** PARA QUE SE INICIE DE FORMA AUTOMÁTICA EN CADA
ARRANQUE.

6.-COMO PONER MAS JUEGOS DESDE EL PC

ATENCION ATENCION ATENCION ATENCION ATENCION

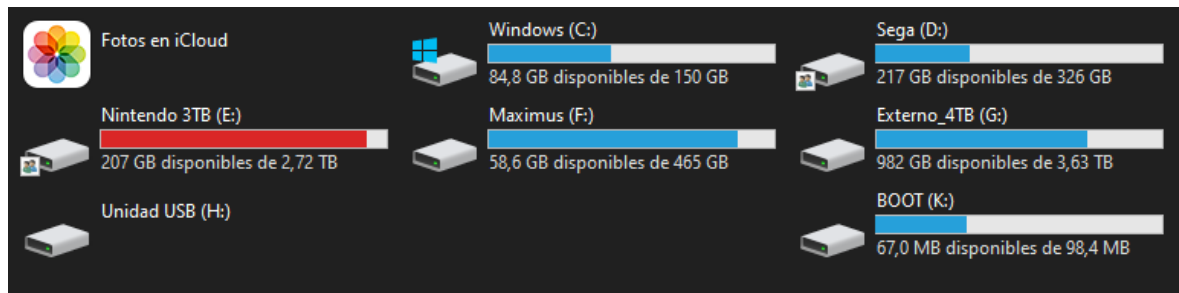
EN **WINDOWS 7** NO SE PUEDE ASIGNAR LETRA A LA UNIDAD, DEBES USAR **DISKGENIUS** PARA PONER O QUITAR ROMS, O CONECTAR POR FTP.

ATENCION ATENCION ATENCION ATENCION ATENCION ATENCION

LA FORMA MÁS FÁCIL DE PONER O QUITAR ROMS, ES CONECTAR LA MICROSD EN EL PC CON UN LECTOR DE TARJETAS.

UNA VEZ CONECTADA, NOS TIENEN QUE SALIR 4 UNIDADES:

BOOT , 2 UNIDADES DE LINUX Y ARALE



SI PONES LA TARJETA EN EL PC Y NO TE APARECE LA PARTICIÓN **ARALE**, DEBES IR A:

PANEL DE CONTROL \ SISTEMA Y SEGURIDAD \ HERRAMIENTAS ADMINISTRATIVAS

AHÍ ABRIMOS :

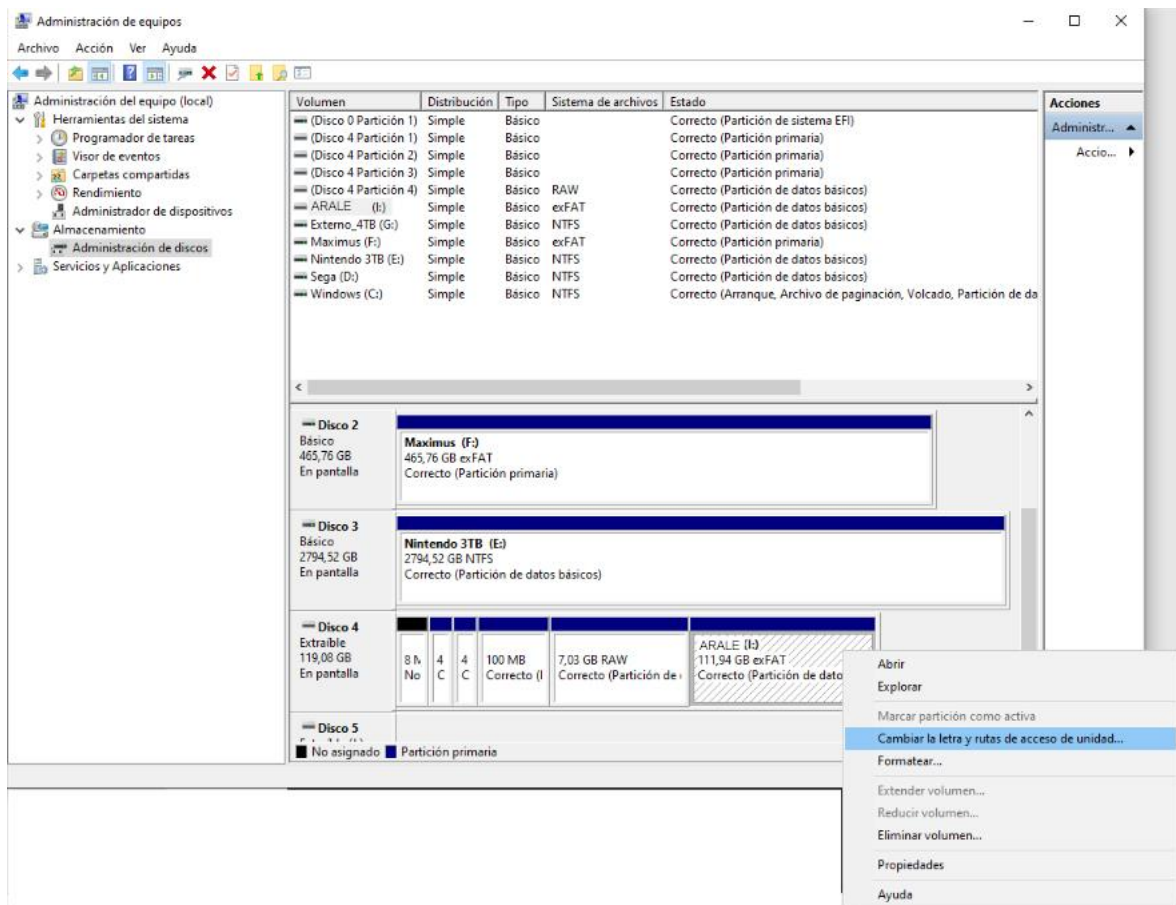
ADMINISTRACIÓN DE EQUIPOS

Y

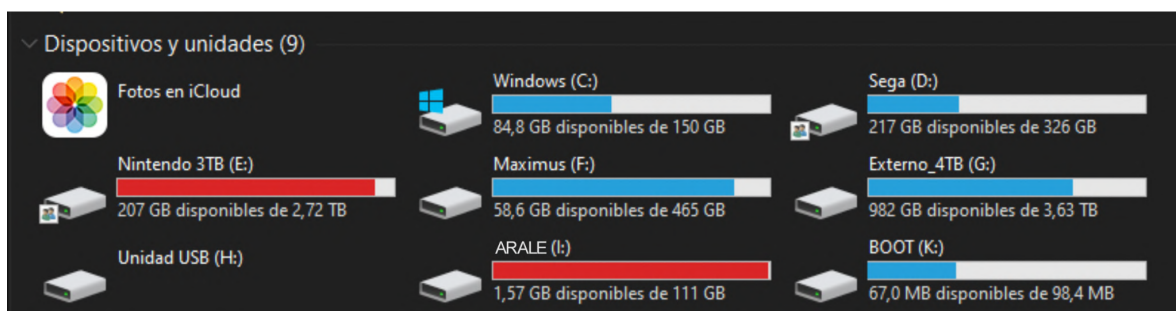
DESPUÉS:

ADMINISTRACION DE DISCO.

SELECCIONAMOS LA PARTICIÓN **ARALE** Y LE ASIGNAMOS UNA LETRA COMO EN LA IMAGEN.



DE ESTA FORMA YA TENEMOS ACCESIBLE LA PARTICIÓN **ARALE** PARA PONER MAS JUEGOS.

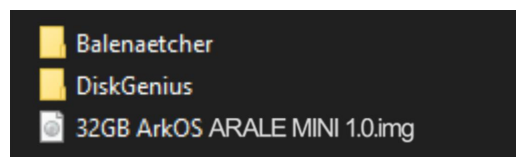


(EJEMPLO VÁLIDO SOLO EN WINDOWS 10)

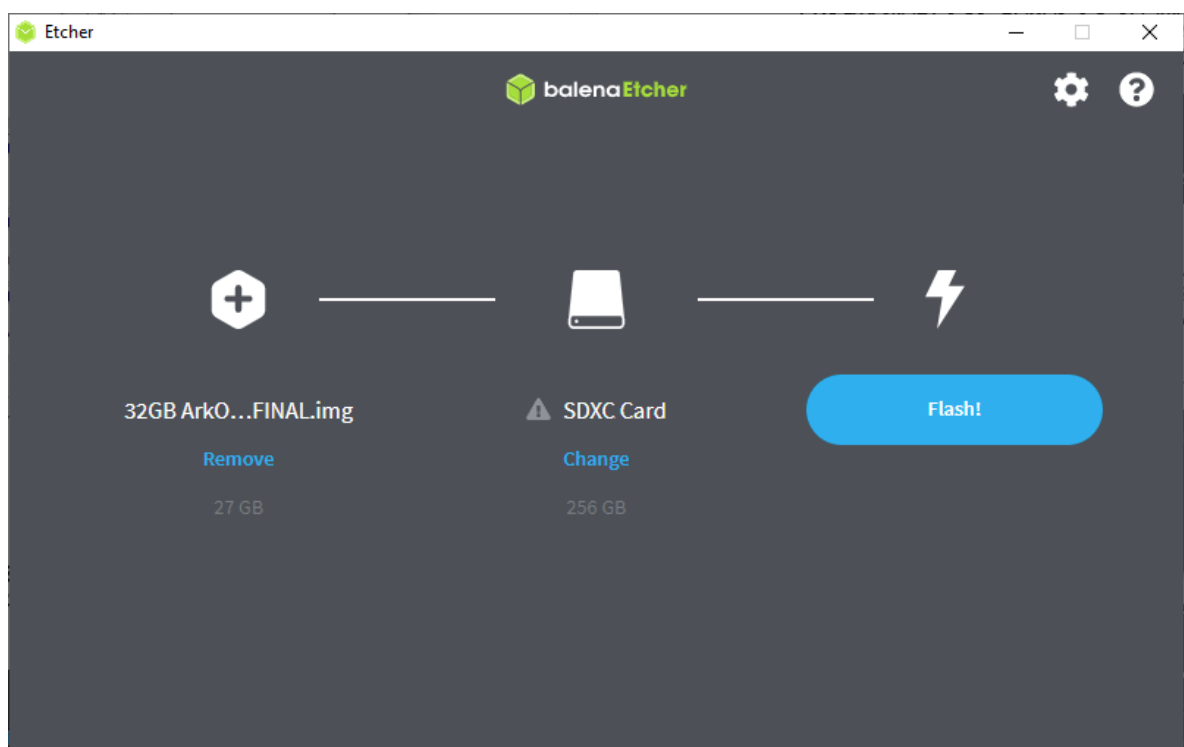
7.- TUTORIAL EXPANSIÓN DE LA PARTICIÓN ARALE

ESTE TUTORIAL NOS SIRVE PARA LA IMAGEN NUEVA DE MENOR CAPACIDAD, QUE VIENE SIN LOS SISTEMAS, EN LA CUAL CADA UNO PUEDE AGREGAR ADD-ONS DEL CANAL DE DESCARGA DE ROM PACKS Y MONTAR SU PROPIA VERSIÓN CON LAS ROMS.

PRIMERO DEBEMOS BAJAR LOS ARCHIVOS CON LA IMAGEN Y LOS PROGRAMAS, DEL CANAL DE LA IMAGEN, CON NOMBRE **32GB ARKOS 1.5 ARALE MINI**, DESCOMPRIMIMOS LOS ARCHIVOS Y NOS ENCONTRAMOS LO SIGUIENTE :

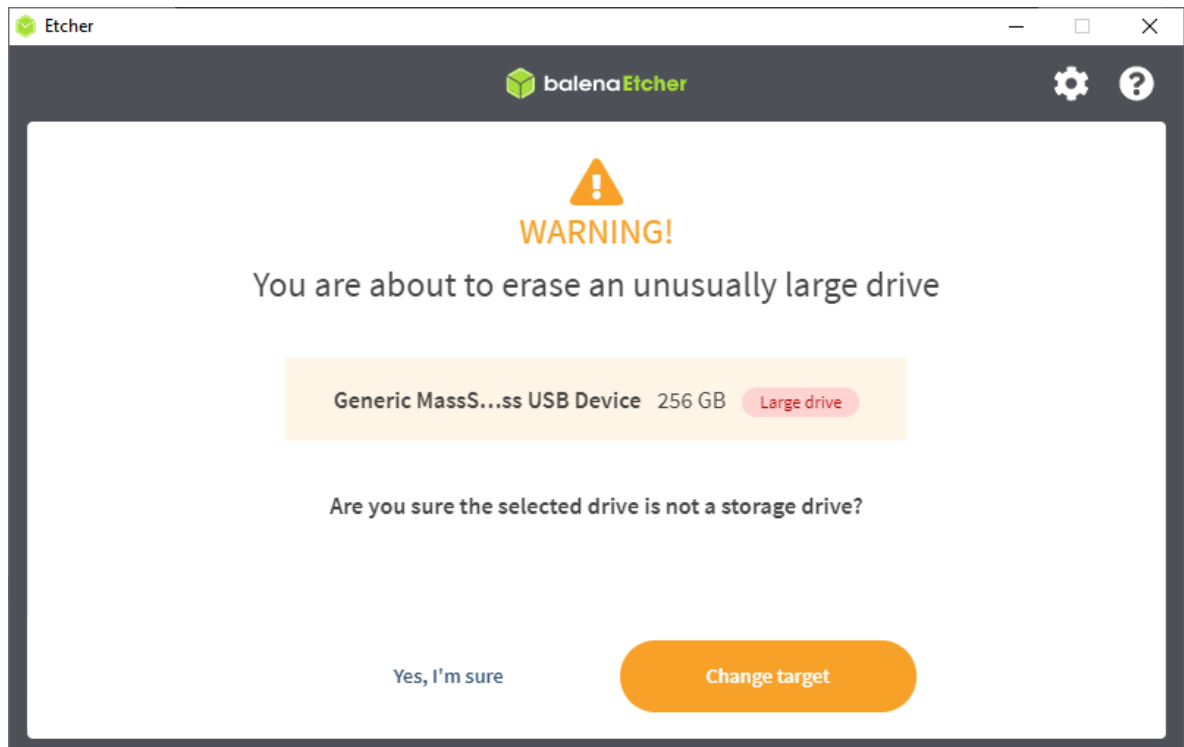


FLASHEAMOS EL ARCHIVO **.IMG** EN UNA TARJETA DE **32GB O MAYOR** (USAREMOS DE EJEMPLO UNA DE **256GB** PARA EL TUTORIAL DE EXPANDIR) CON **BALENA ETCHER** (INCLUIDO EN LA DESCARGA)

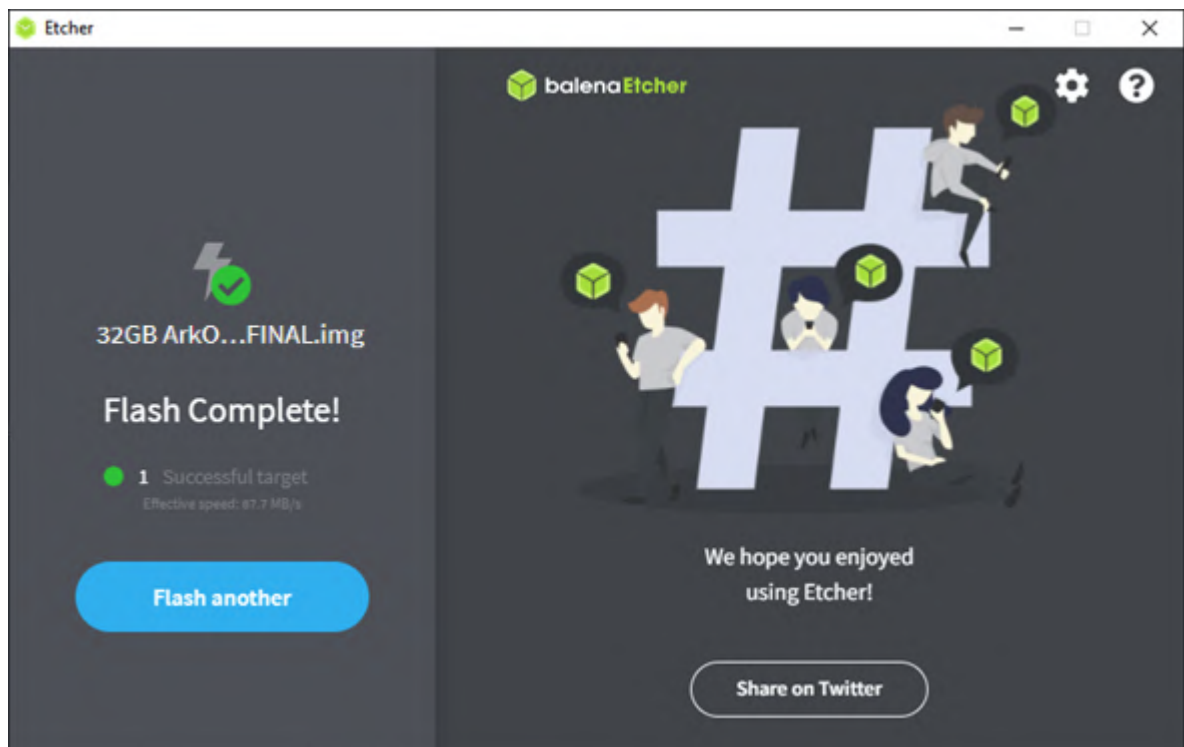


AL SER UNA **TARJETA GRANDE (256GB)**, BALENA NOS PREGUNTARA SI ESTAMOS SEGUROS, YA QUE SI NOS EQUIVOCAMOS DE UNIDAD, PODEMOS MONTAR UNA GORDA,

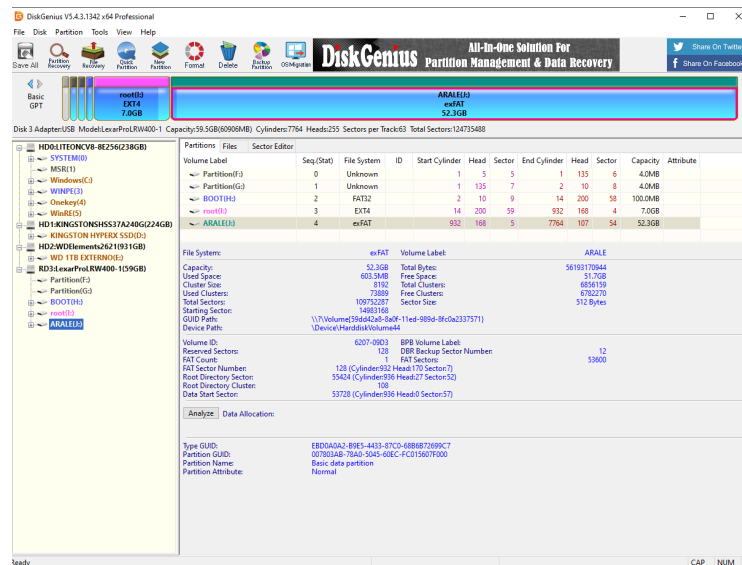
ASÍ QUE PULSAMOS EN **YES, I'M SURE** SÍ ESTAMOS SEGUROS DE QUE HEMOS SELECCIONADO LA UNIDAD CORRECTA.



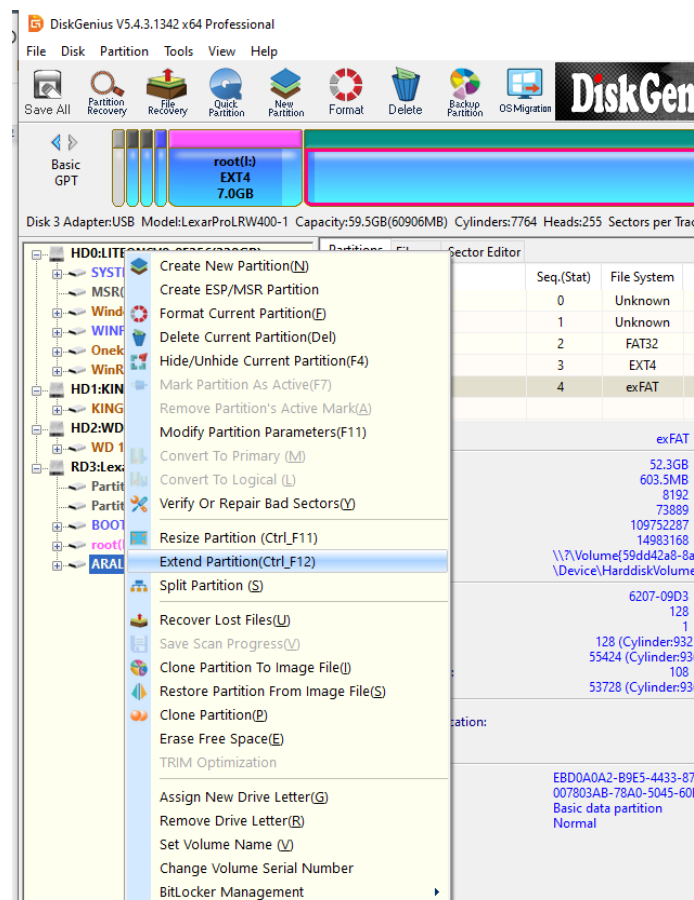
UNA VEZ FINALICE LA GRABACIÓN, NOS SALDRÁ EL SIGUIENTE MENSAJE



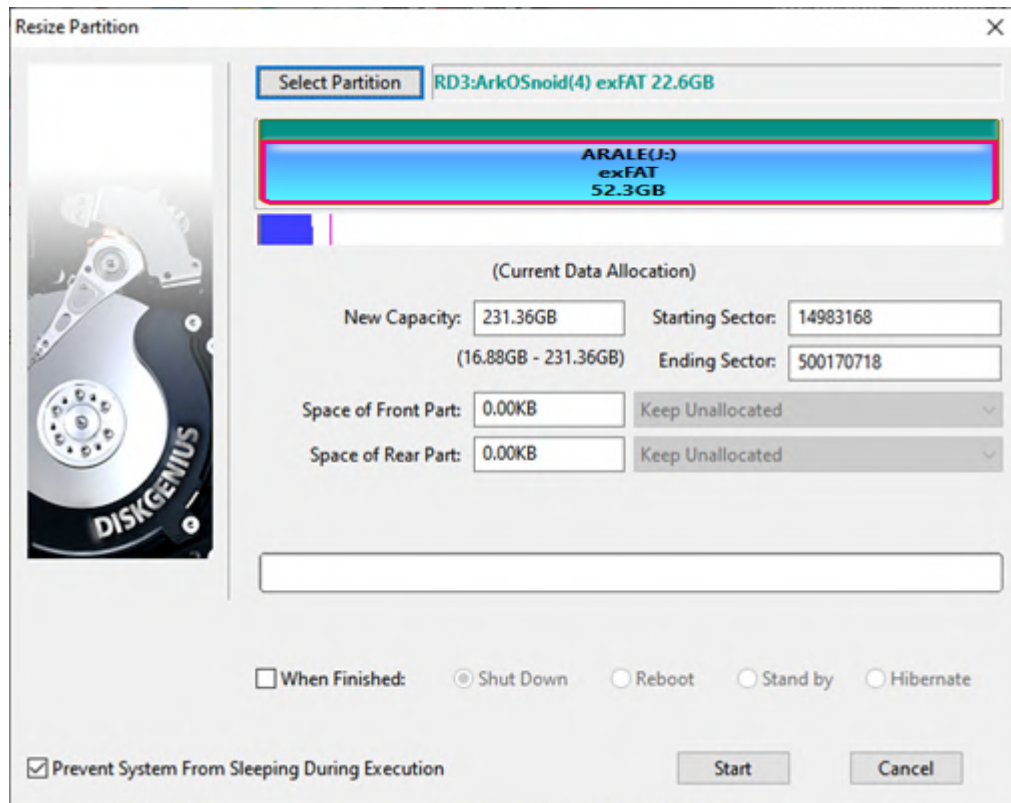
AHORA VAMOS A ABRIR EL PROGRAMA **DISKGENIUS** (INCLUIDO EN LA DESCARGA) Y NOS ENCONTRAMOS LO SIGUIENTE :



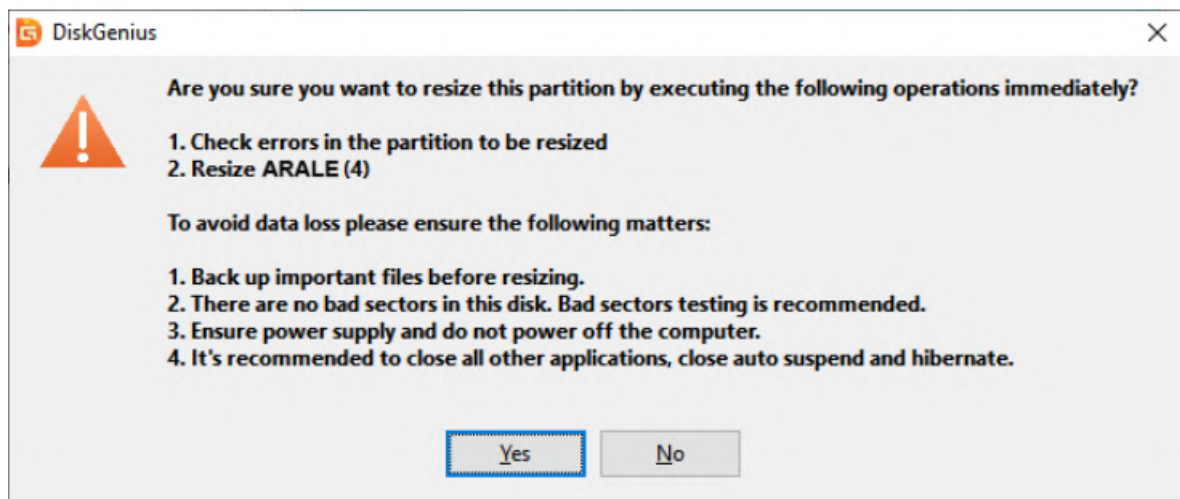
PINCHAMOS CON EL RATÓN EL LA UNIDAD DE LA IZQUIERDA DONDE APARECEN LAS UNIDADES **UBOOT**, **RESOURCE**, **BOOT**, **ROOT** Y **ARALE**, AL HACER ESO ARRIBA NOS SALE UN GRÁFICO CON LAS PARTICIONES, PINCHAMOS EN LA PARTIÇÃO **ARALE** Y CON EL BOTÓN DERECHO SELECCIONAMOS **EXTEND PARTITION**.



NOS ENCONTRAMOS EN LA SIGUIENTE PANTALLA DONDE PULSAMOS **START**



NOS APARECE LO SIGUIENTE Y PULSAMOS **YES**



SI TODO VA BIEN, AL TERMINAR NOS FALTARÁ PULSAR **COMPLETE**.

DE ESTA FORMA YA TENDRÍAMOS AMPLIADA LA PARTICIÓN **ARALE** AL TOTAL DE LA MICROSD.

CERRAMOS EL **DISKGENIUS**.

ARALE | CarlosPixel

28/08/2023

-30-

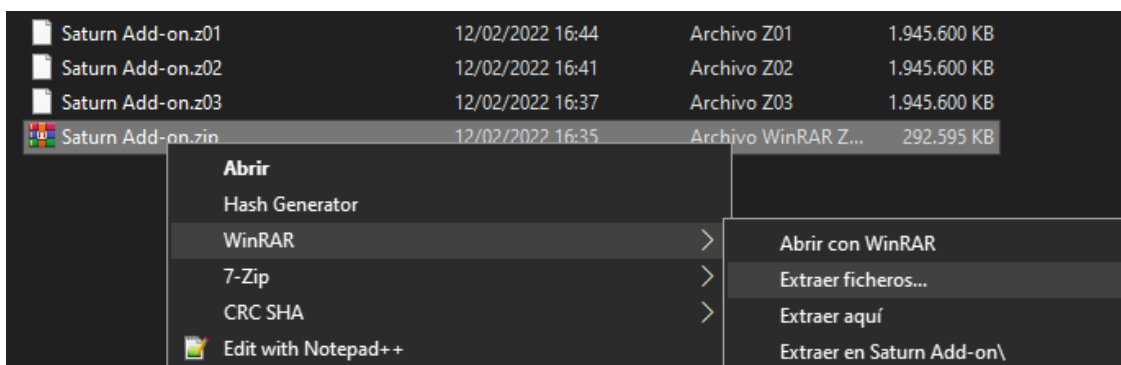
8.- TUTORIAL INSTALACION DE ROMPACKS

PARA INSTALAR LOS **ROMPACKS** O **ADD-ON** TANTO DE LOS CANALES DE DESCARGA DE CADA IMAGEN, COMO DEL CANAL DE LOS **ROMPACKS**, DEBEMOS HACER LO SIGUIENTE :

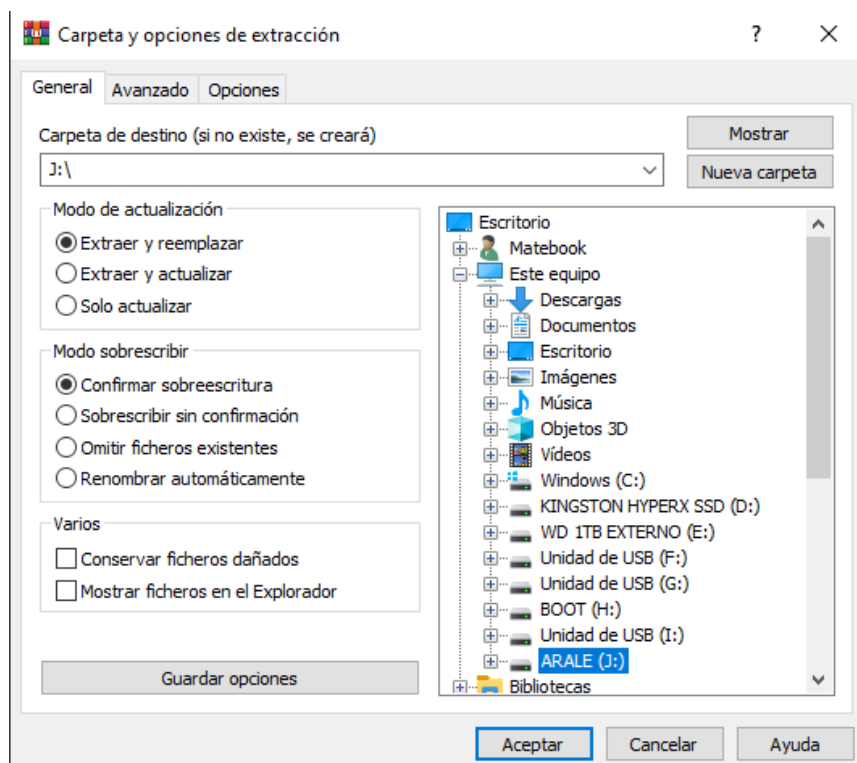
VAMOS A INSTALAR EL DE **SEGA SATURN** COMO EJEMPLO.

DESCARGAMOS LOS ARCHIVOS QUE CONFORMAN EL **ADD-ON** Y CUANDO LOS TENGAMOS TODOS, PROCEDEREMOS A SU EXTRACCIÓN EN LA TARJETA DONDE TENGAMOS LA PARTICIÓN **ARALE**.

PULSAMOS EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN ENCIMA DEL **ARCHIVO ZIP** QUE ES EL PRIMERO DEL **ADD-ON** Y SELECCIONAMOS **EXTRAER ARCHIVOS**:



DESPUÉS ELEGIMOS LA PARTICIÓN **ARALE**



SI NO TE APARECE LA UNIDAD **ARALE**, CONSULTA EL TUTORIAL PARA ASIGNAR UNA LETRA A LA PARTICIÓN **ARALE** EN WINDOWS 10.

UNA VEZ SELECCIONADA LA UNIDAD **ARALE**, PINCHAMOS EN EL BOTÓN **ACEPTAR** PARA COMENZAR LA EXTRACCIÓN.

CADA **ROMPACK** VA PRECONFIGURADO EN LA CARPETA QUE SE DEBE PONER, SI PREGUNTA SOBRE ESCRIBIR EN ALGÚN MOMENTO, SELECCIONAMOS QUE SI.

UNA VEZ TERMINADA LA EXTRACCIÓN, YA PODEMOS PONER OTRO **ROMPACK** O VOLVER A PONER LA TARJETA EN SU SLOT CORRESPONDIENTE.

EN EL CANAL DE **ROMPACKS**, CADA SISTEMA TIENE UNA IMAGEN QUE TE DE DICE PARA QUE SISTEMAS ES COMPATIBLE (351ELEC MATRIX, TRON, MADMAX, ARALE , ETC..) Y LA CANTIDAD DE ESPACIO LIBRE QUE NECESITAS PARA PODER PONERLO.



COMO VES EL ROMPACK DE SEGA 32X DEL EJEMPLO, SIRVE PARA CUALQUIER IMAGEN.

SI SOLO TUVIESE EL LOGO DE MADMAX O ARALE, SOLO SERÍA COMPATIBLE ESE ROMPACK CON LA IMAGEN DE RETROOZ MADMAX O ARALE.

ATENCIÓN

UN ERROR MUY COMÚN AL DESCOMPRIMIR LOS ROMPACK ES QUE TE CREE UNA CARPETA CON EL NOMBRE DEL ROMPACK Y DENTRO, LA DEL SISTEMA QUE QUEREMOS PONER.

EJEMPLO:

ESTAMOS DESCOMPRIMIENDO EL ROMPACK DE SUPER NINTENDO Y EN LUGAR DE CREAR EN LA TARJETA LA CARPETA SNES, CORRESPONDIENTE AL ROMPACK DE SUPER NINTENDO, NOS CREA UNA CARPETA LLAMADA SUPER NINTENDO ADD-ON Y DENTRO LA CARPETA SNES DEL SISTEMA.

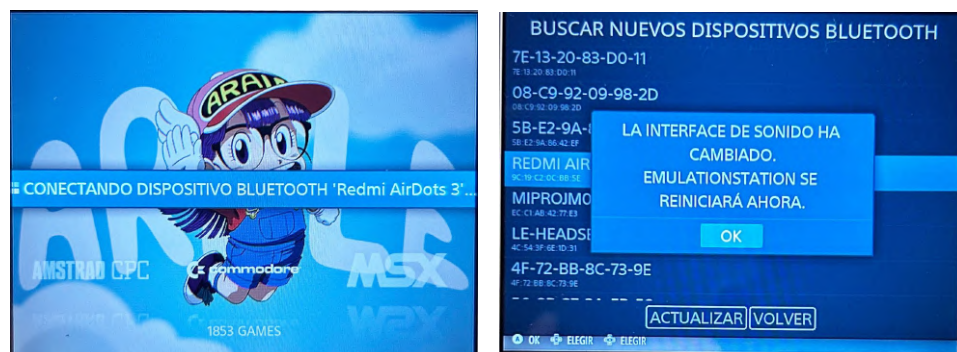
DE ESTE MODO NO APARECERÁN LAS ROMS CUANDO INICIEMOS ARALE POR NO ESTAR EN LA RUTA CORRECTA.

9.- CONEXIÓN DE MANDOS BT Y AURICULARES BT

PARA CONECTAR MANDOS O AURICULARES BT PULSAMOS START Y EN EL MENÚ VAMOS A **CONFIGURACIÓN DE BT >> BUSCAR NUEVOS DISPOSITIVOS BLUETOOTH** (RECUERDA PONER EL DISPOSITIVO EN **MODO BÚSQUEDA/CONEXIÓN**)



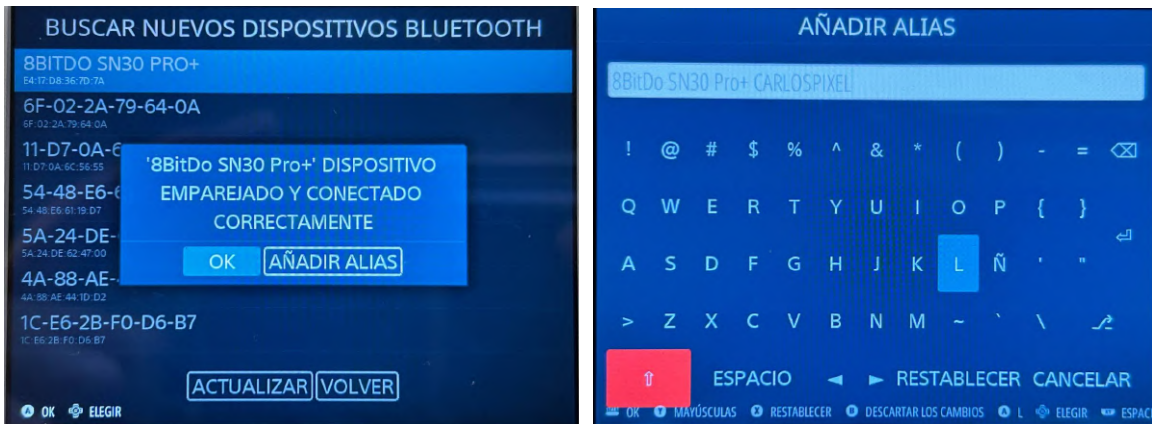
LUEGO EN LA LISTA SELECCIONAMOS EL DISPOSITIVO QUE QUEREMOS CONECTAR CON LA TECLA A Y ESPERAMOS QUE SE CONECTE.



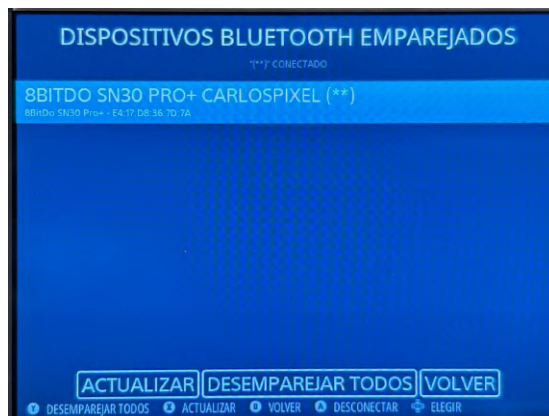
SI QUEREMOS CONECTAR UNOS **AURICULARES BT** PARA QUE SE CAMBIE EL SONIDO A BT EL EMULATIONSTATION NECESITA REINICIARSE, DAMOS **OK** Y ESPERAMOS

EN OCASIONES PASA QUE **NO NOS ENCUENTRA NUESTRO DISPOSITIVO**, SI TRAS VARIOS INTENTENTOS NO NOS LO MUESTRA, **SALIR DEL MENÚ Y VOLVER A ENTRAR** HASTA LA BÚSQUEDA DE DISPOSITIVOS.

AHORA PODEMOS **AGREGAR ALIAS** A LOS DISPOSITIVOS BT QUE CONECTEMOS, POR EJEMPLO, SI TENEMOS DOS MANDOS 8BITDO IGUALES O DOS MANDOS DE PS4 IDÉNTICOS



PODREMOS **IDENTIFICARLOS CON FACILIDAD** EN LA LISTA DE DISPOSITIVOS EMPAREJADOS



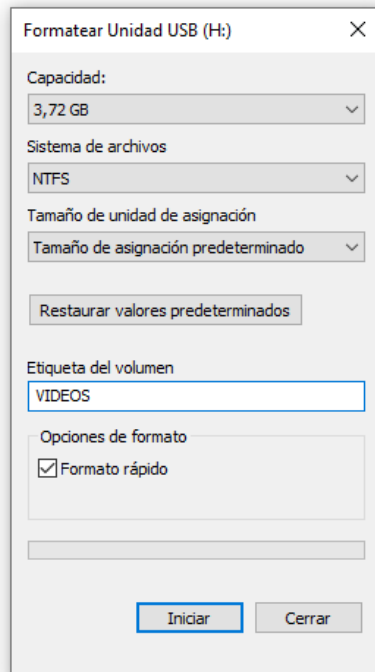
CUANDO CONECTEMOS UN MANDO BT **AUTOMÁTICAMENTE QUEDARÁ CONFIGURADO** Y ASIGNADO COMO **MANDO 1** EN JUEGOS BAJO **RETROARCH/RETROARCH32**. IGUAL PASARÁ SI **CONECTAMOS UN 2º MANDO** BT QUEDARÁ COMO **MANDO 2** EN TODOS LOS SISTEMAS QUE CORRAN BAJO RETROARCH/RETROARCH 32.

EL MODO TURBO SOLO FUNCIONARÁ CON LAS TECLAS DE LA CONSOLA

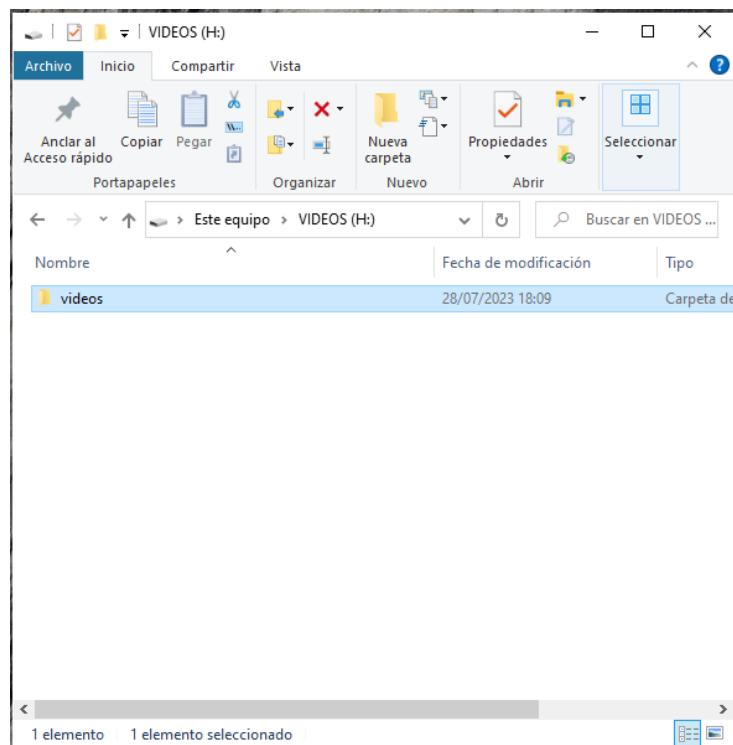
UNA VEZ TENGAMOS NUESTRO MANDO CONECTADO YA PODEMOS **SALIR DEL MENÚ Y USAR LA CONSOLA CON NORMALIDAD**

10.- VER SERIES Y PELÍCULAS EN ARALE

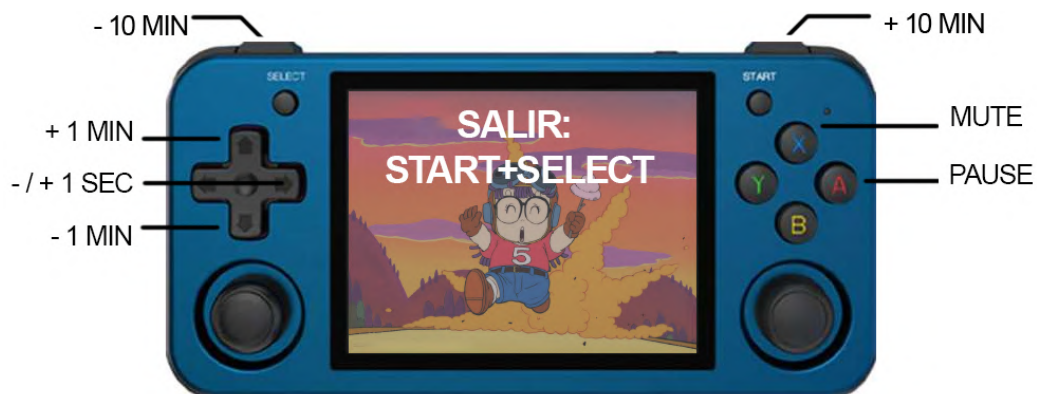
AHORA PODEMOS VER **SERIES Y PELÍCULAS DESCARGADAS** DESDE EL **2º SLOT (SLOT 2/TF2/EXT) DE TARJETAS**, PARA ELLO BASTARÁ CON COGER UNA TARJETA mSD DEL TAMAÑO DESEADO **FORMATEAR EN FORMATO NTFS CON EL TAMAÑO DE ASIGNACION PREDETERMINADO**



DENTRO DE LA TARJETA mSD CREAMOS UNA CARPETA LLAMADA "videos" SIN COMILLAS Y EN MINÚSCULAS Y DENTRO COLOCAMOS TODAS LAS SERIES Y PELÍCULAS QUE QUERAMOS EN **FORMATOS: MPEG, AVI, MP4, M4V, MKV Y MOV** (ADICIONALMENTE PODEMOS CREAR SUBCARPETAS PARA TENER UN POCO MÁS DE ORDEN, ESTO VA AL GUSTO)



CONTROLES DE REPRODUCCIÓN



*EL FORMATO NO IMPORTA SI ES EN MAYÚSCULAS O MINÚSCULAS LO LEERÁ DE IGUAL MODO