

MEGA EVERDRIVE™

Manual de usuario

Español

Marzo 23, 2012

Revisión de PCB: v1.00

Firmware: v3

OS: v1

Traducido por Aleomark

Krikzz™
krikzz.com

EVERDRIVE™
encyclopedia
everdrive.us

STONE AGE

GAMER®
stoneagegamer.com

Archivos Rom y Hardware del Sistema

1. Ciertos formatos de ROMs no funcionaran correctamente en la Mega EverDrive. Es altamente recomendado que el usuario use "romsets" que sean generados por el GoodGen 3.0.
2. Si el usuario no usa el formato correcto de "romset" entonces el juego puede no funcionar o funcionar defectuosamente.
3. No se ofrece soporte si el usuario modifica o hackea un juego/ROM. Muchas de estas modificaciones o hacks a las ROMs solo funcionaran correctamente en emuladores, no así en el hardware original.
4. La Mega EverDrive en sistemas Sega Genesis/Mega-drive modificadas/"over clocked" o clones del sistema Sega Genesis puede o no puede funcionar. No hay garantía de que la Mega EverDrive funcione en un sistema Sega Genesis/Mega-drive modificado, "over clocked", o clon. La Mega EverDrive NO es compatible con clones basados en AtGames® Firecore™.

Controles Básicos

Start

Recarga el último juego

A

Abrir directorio o abrir el Menú de Archivo (si un archivo esta seleccionado).

B

Ir de regreso al directorio anterior o Menú.

C

Menú Principal.

Abajo + Start (Durante un juego)

Abre el Menú de Juego (In-game Menu).

Menú Principal

Para acceder al Menú Principal presione el botón (C) en el control.

Opciones

- **MEGAKEY Region**
Debe coincidir con la región de la ROM. El usuario puede cambiarla manualmente si no fuese detectada correctamente por el OS.
- **MEGAKEY State**
Habilita o deshabilita la función de MEGAKEY. Esta función permite correr los juegos importados.
- **In-game Menu**
Permite habilitar el Menú de Juego (In-game Menu) y la función de salvar el estado. Para mejor compatibilidad se sugiere desactivar esta función. Funciona solo con juegos de Sega Genesis estándar. Esta función no está disponible para los juegos de 32X, Sega Master System, Super Street Fighter II y hacks de gran tamaño.
- **Mapper**
Fuerza ciertos mapper. Normalmente el mapper es detectado correctamente por el OS. Los modos disponibles son:
 - MD: Juego regular de Sega Genesis/Mega-drive
 - SSF: mapper del Super Street Fighter II
 - CD: modo de CD BIOS
 - SMS: Juego de Sega Master System
 - MD 10M: Para hacks de gran tamaño
 - 32X: Juego de Sega 32X
 - OS: Usado para el Menú del sistema del cartucho. También puede ser usado por desarrolladores de homebrew. En este modo todos los registros de hardware son desbloqueados para los programadores. Este modo permite acceso a los puertos USB y SD
- **SMS Mapper**
Fuerza ciertos tipos de SMS mapper. Estos solo están activados en el modo SMS. Los modos disponibles son:
 - Auto: Todos los 3 mappers están activados al mismo tiempo.
 - Sega: Mapper estándar Sega
 - CodeMasters: mapper de CodeMasters
 - Korean: mapper raro Coreano

(Continuación del menú principal)

Cheats/Códigos

Este menú le permite al usuario introducir códigos o “cheats” de tipo Game Genie™ y de tipo Play-Action Replay™. Si el espacio para el código está resaltado en amarillo significa que está activado, si el espacio está resaltado en gris significa que está inactivado.

Navegación del Cheats Menu:

- **(A)** – Abre el editor de códigos
- **(B)** – Regresa al Menú Principal
- **(C)** – Cambia el código actual a activo o inactivo
- **D-pad Izquierda/Derecha** – Cambia entre el editor de Game Genie™ y de Play-Action Replay™
- **D-pad Arriba/Abajo** – Selecciona el espacio de código

Navegación del Editor de Código:

- **(A)** - Registra símbolo
- **(B)** - Registra símbolo anterior
- **(C)** - Registra símbolo siguiente
- **D-pad** - Selecciona símbolo
- **Start** - Regresa al Cheats Menu. El usuario de forma automática es redirigido al Cheats Menu después de que el último símbolo sea introducido.

Run CD

Corre el BIOS interno de Sega CD. La función como tarjeta RAM también se activará.

System Info

Información sobre la Mega EverDrive.

- **Firm Version:** Versión actual del hardware core del cartucho.
- **OS Version:** Versión actual del software del cartucho.
- **MEGAKEY Mode:** Mostrara si se está usando el modo hardware o software. El modo Software estará activado si se usa una unidad 32X o si el modo hardware no fue capaz de activarse debido a incompatibilidad.
- **System Type:** La región del Sega Genesis / Mega-drive.
- **CD-ROM:** Región del Sega CD. Muestra "XXXX" si no se detecta.
- **Assembly Date:** Día y año de ensamblaje del cartucho.
- **Assembly Time:** Tiempo de ensamblaje del cartucho.

About

Información extra sobre el cartucho.

File Menu

Para acceder al “File Menu” debe estar en el navegador de archivos. Resaltar el archivo y presionar el botón (A). El “File Menu” permite al usuario seleccionar un archivo de juego, reproducir un archivo de audio, o abrir el archivo en el Hex Viewer.

Select and Start

Selecciona el juego resaltado como el juego actual e inicia la reproducción.

Select Only

Selecciona el juego resaltado como el juego actual pero no inicia la reproducción. Para iniciar este juego luego solo presiona el botón (START).

Hex View

Abre el archivo seleccionado en el Hex Viewer.

In-game Menu

Para acceder al “In-game Menu” el usuario debe tener la función “In-game Menu” habilitada. Mientras se reproduce un juego presiona Start + D-pad Abajo al mismo tiempo.

Save State

Salva la instantánea del estado actual.

Load State

Recarga el último estado salvado.

Back to Main Menu

Lleva al usuario de regreso al Menú Principal del cartucho.

Información Adicional

Sistema Operativo (Operating System)

La Mega EverDrive carga su sistema operativo directamente desde la SD o microSD.

El archivo OS (Operating System) de la Mega EverDrive es un archivo llamado "MEGAOS.BIN" y debe estar localizado en el folder /MEGA/ que debe estar en la raíz de la SD o microSD.

Para actualizar el OS todo lo que debes hacer es copiar el nuevo archivo OS al directorio /MEGA/ en la SD y reescribir el viejo archivo OS.

El cargador de arranque de la Mega EverDrive buscara un nuevo archivo OS en el espacio de la SD. Si no lo encuentra entonces buscara en el espacio de la microSD. El cartucho solo mostrara el navegador hasta que el OS se haya cargado. Los avances (saves) de los juegos se guardaran en la misma tarjeta.

La Mega EverDrive casi tiene un tamaño de directorio ilimitado. Aun así es recomendado no tener más de 400 a 500 archivos en cada directorio. Cualquier número mayor a este puede enlentecer la carga del directorio.

Los tipos de juegos soportados son: *.gen, *.bin, *.sms, y *.32x.

Avances de los juegos (Game Saves)

Durante la partida de juego los datos de los avances son puestos en la memoria SDRAM del cartucho. Esta memoria pierde todos sus datos una vez que la corriente eléctrica se corta. Entonces antes de apagar la consola el usuario debe presionar el botón RESET del sistema para regresar al Menú Principal y de esta forma todos los datos son copiados de la SDRAM a la SD automáticamente. Cuando el usuario cargue el juego de nuevo los datos salvados serán cargados de la SD a la SDRAM automáticamente.

En el caso del Nomad que no tiene un botón de RESET en el sistema, el usuario debe usar el botón *SMS Pause* en el lado superior del cartucho para resetear.

In-game Menu

Algunos juegos pueden no funcionar o hacerlo incorrectamente si la opción "In-game Menu" se encuentra habilitada.

(Continuación de Información Adicional)

Guardados instantáneos (Snapshot Saves)

Los guardados instantáneos son una función experimental y esta cualidad no funcionara perfectamente para todos los juegos. Algunos juegos pueden perder sonido, colgarse y otros glitches pueden ocurrir. Esta función se continuara mejorando en futuras actualizaciones del OS, pero probablemente nunca llegara a ser perfecta para cada uno de los juegos individualmente.

Los guardados instantáneos solo funcionaran en juegos regulares de Sega Genesis / Mega-drive. NO funciona con juegos de Sega Master System, Sega CD, o 32X. Tampoco funcionara con Super Street Fighter 2 y hacks de gran tamaño.

Es recomendado usar la función de los guardados instantáneos mientras el juego está en pausa, sin embargo no es obligatorio.

Para asegurarse de que el estado salvado se salve en la SD el usuario debe presionar el botón RESET antes de pagar la consola. Si usa un Sega Nomad el usuario debe presionar el botón SMS Pause en la parte superior del cartucho. Actualmente solo un estado salvado está disponible por juego.

Sega Master System / Nomad

Los juegos de Sega Master System no funcionaran con el accesorio 32X. El 32X no permite que el modo SMS sea activado en la Sega Genesis / Mega-drive.

Los juegos de Sega Master System tampoco funcionaran en un Sega Nomad sin modificación del Sega Nomad.

El botón en la parte superior del cartucho es para pausar los juegos de SMS. Este botón también puede ser usado para resetear en el modo Genesis (útil cuando se está jugando en un sega Nomad).

Reproducción de Archivos de Sonido

La Mega EverDrive actualmente permite la reproducción de archivos de 8-bit 22Khz estéreo WAV. El botón (C) permite al usuario cambiar entre el DAC interno del Sega Genesis o el DAC estéreo interno de la Mega EverDrive.

El DAC estéreo interno de la Mega EverDrive suena terrible en un Modelo 2 de Sega Genesis con la revisión de tarjeta madre VA0-VA1.

(Continuación de Información Adicional)

Desarrollo de Homebrew

Los puertos USB permiten al usuario cargar un archivo ROM desde una PC a la memoria del cartucho y luego correrlo. Esto es más rápido y fácil que transferir a la SD para pruebas y depuración.

El puerto USB permite la transferencia de datos hacia atrás y adelante entre la PC y el software homebrew.

Software homebrew puede cargar su propio firmware personalizado en la FPGA.

Mega EverDrive FAQs

P: ¿Estoy teniendo algunos problemas con códigos Game Genie™ y Play-Action Replay™, que debo hacer?

R: Es altamente recomendable que el usuario comprenda como los códigos Game Genie™ y Play-Action Replay™ funcionan antes de usarlos con la Mega EverDrive. El Game Genie™ y Play-Action Replay™ no son una creación de KRIKzz por lo tanto el soporte hacia estos es limitado.

P: ¿Cuáles juegos no son soportados por la Mega EverDrive?

R: Virtua Racing, Mega Man, y algunos de los juegos de deportes de EA sports.

P: ¿Se quedara el juego que acabo de jugar en la memoria si apago el sistema?

R: No.

P: ¿Puedo usar la Mega EverDrive sin una SD después de que el juego se cargó en la memoria?

R: No.

(Continuación de FAQs)

P: ¿Puedo jugar juegos de Sega Master System con el accesorio 32X conectado?

R: No.

P: ¿Puedo jugar juegos de Sega Master System con un Sega Nomad?

R: Si, eso sí va a requerir modificar el Sega Nomad. Es sugerido que el usuario busque en el internet como habilitar el modo SMS en la Sega Nomad.

P: ¿Dónde puedo encontrar soporte para la Mega EverDrive?

R: Por favor visite el sitio oficial de foro de EverDrive en AssemblerGames.com o visite el sitio de información oficial de EverDrive en EverDrive.us (actualmente bajo construcción).

P: ¿Dónde puedo obtener las últimas actualizaciones del OS para mi Mega EverDrive?

R: Por favor visite KRIKzz.com o visite el sitio de información oficial de EverDrive en EverDrive.us (actualmente bajo construcción).