

NEW DANDANATOR CPC ELITE+

MANUAL TÉCNICO DE USUARIO - EDICIÓN ESPAÑOLA



Compatibilidad

Amstrad CPC 464 / 664 / 6128

Amstrad CPC 464+ / 6128+ (requiere adaptador)

RTM-001 | Versión 1.0 | Agosto 2026

rancanuoteam.com

New Dandanator CPC Elite+ - Manual técnico de usuario

1. Introducción y agradecimientos	3
2. Vista general del dispositivo	4
3. Puesta en marcha	5
4. Controles y funciones	6
5. Modos de funcionamiento	8
6. Lista de comprobación de instalación	9
7. Programación por USB	10
8. Configuración de ROM Generator	11
9. Transferencia de un ROM set	13
10. Funciones adicionales del software	14
11. Procedimiento de recuperación	15
12. Referencia técnica	16
13. Solución de problemas	17
14. Notas de funcionamiento y seguridad	18
15. Soporte y créditos del proyecto	19

Alcance del documento

Esta edición española documenta el hardware New Dandanator CPC Elite+ y el proceso de programación descrito en el manual de origen. Consulta la documentación original para conocer todas las funciones del proyecto.

Agradecimientos

En primer lugar, nuestro agradecimiento a Dandare, Mad3001 y OverCLK, desarrolladores del proyecto original CPC Dandanator! Mini. Su trabajo proporcionó la base a partir de la cual se desarrolló esta segunda versión de nuestro Dandanator Elite+.

Proyecto original: www.dandare.es

También agradecemos al desarrollador de hardware Cracken Designs la implementación del sistema de doble memoria en el proyecto base, y a los desarrolladores de AUA la idea de utilizar memoria en formato cartucho dentro de una carcasa de estilo Game Boy.

AUA - Club AUA: auamstrad.es

Acerca de esta guía

Esta guía no es un manual completo de funcionamiento del Dandanator. Describe las funciones y particularidades del NEW Dandanator CPC Elite+. Para obtener información más completa, visita la web del proyecto Dandanator original, donde se puede descargar la documentación del proyecto original.

Origen del producto

El New Dandanator CPC Elite+ es un proyecto basado en el concepto original creado por Dandare, Mad3001 y OverCLK. Esta edición española conserva el alcance técnico del manual original y presenta las instrucciones de forma clara y precisa.

2. Vista general del dispositivo

La figura 1 identifica los principales controles y puntos de conexión del New Dandanator CPC Elite+.

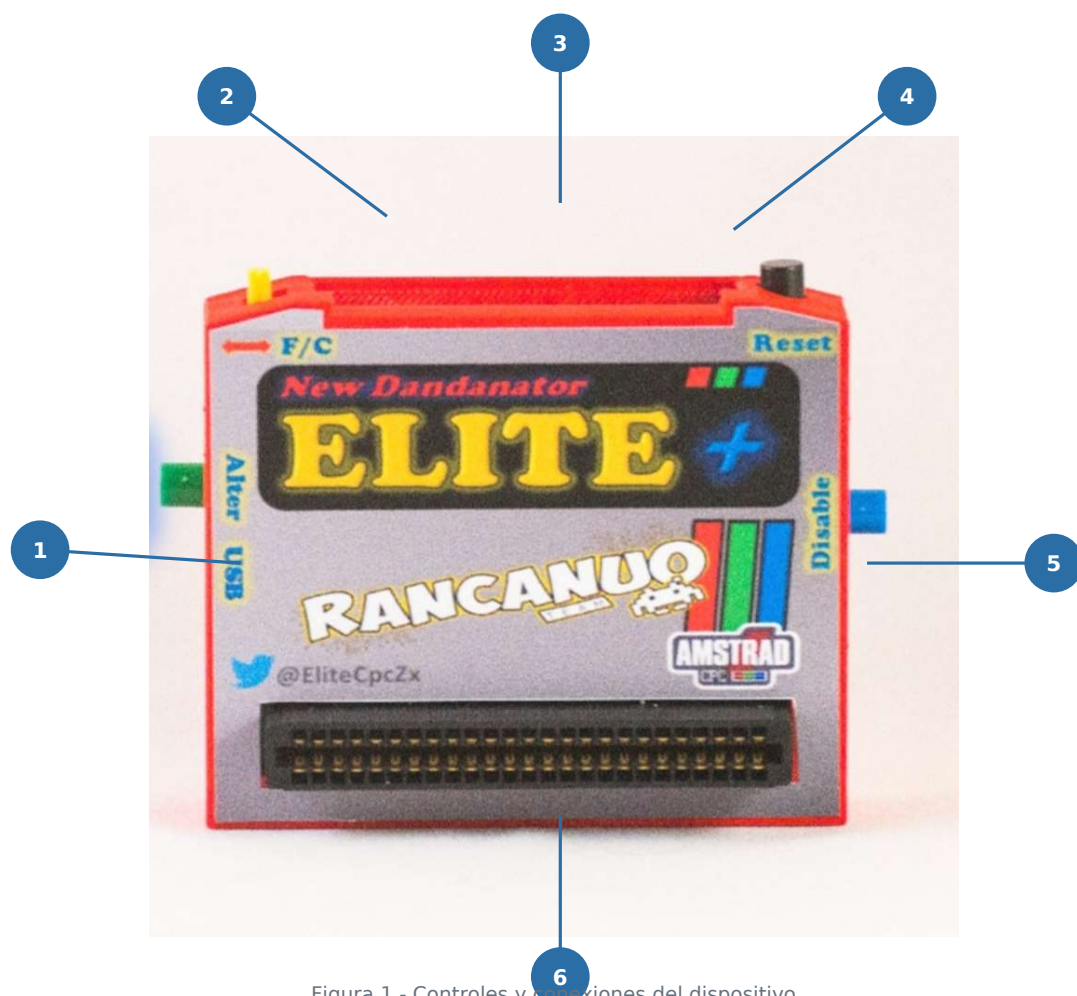


Figura 1 - Controles y conexiones del dispositivo

1 Botón ALTER

2 Selector Flash interna / Cartucho

3 Bahía de cartucho

4 Botón RESET

5 Botón DISABLE

6 Conector de expansión Amstrad CPC

Compatibilidad del conector CPC

Conecta el dispositivo al CPC mediante el conector de expansión. La interfaz es compatible con CPC 464, 664, 6128, 464+ y 6128+. Los modelos CPC Plus requieren un adaptador.

- 1 Con el ordenador APAGADO, conecta firmemente el dispositivo al CPC. Asegúrate de que los contactos del ordenador estén limpios.
- 2 Coloca el selector (2) en la posición deseada: F para utilizar la memoria Flash interna o C para utilizar un cartucho.
- 3 Si vas a utilizar un cartucho, insértalo firmemente antes de encender el CPC.
- 4 Enciende el ordenador.

IMPORTANTE

Apaga siempre el CPC antes de insertar o retirar un cartucho.

Formatos de imagen admitidos

SNA

CDT

DSK

Los controles que se describen a continuación corresponden a las llamadas numeradas de la vista general del dispositivo. Utilízalos únicamente tal como se indica en este manual.

1 Botón ALTER

El botón ALTER carga la ROM alternativa. Para utilizarlo, apaga el CPC, mantén pulsado ALTER y enciende el ordenador. La configuración predeterminada incluye una ROM de diagnóstico/prueba.

ACCIÓN DURANTE EL ARRANQUE

Mantén pulsado ALTER antes de encender el CPC. Suéltalo cuando comience a arrancar la ROM alternativa.

2 Selector Flash interna / Cartucho

Este interruptor selecciona la fuente de memoria que utilizará el Dandanator.

F - FLASH

Utiliza la memoria Flash interna. No es necesario instalar ningún cartucho.

C - CARTUCHO

Utiliza el cartucho instalado en la bahía de cartucho.

3 Bahía de cartucho

Inserta firmemente un cartucho compatible antes de encender el CPC. El selector debe estar en la posición C.

NOTA IMPORTANTE DE SEGURIDAD

Apaga siempre el CPC antes de insertar o retirar un cartucho. Nunca cambies un cartucho con el equipo encendido.

4 Botón RESET

Pulsa RESET para reiniciar la interfaz Dandanator. Esto permite reiniciar la interfaz sin desconectarla físicamente del CPC.

5 Botón DISABLE

Mantener pulsado DISABLE durante el encendido o el reset desactiva temporalmente el Dandanator. El ordenador arrancará directamente en el entorno BASIC estándar del CPC.

CUÁNDO UTILIZAR DISABLE

Utiliza esta función cuando quieras que el CPC arranque normalmente sin que el menú del Dandanator tome el control.

6 Conector de expansión Amstrad CPC

Utiliza este conector de borde para conectar el dispositivo al puerto de expansión del CPC. Asegúrate de que esté correctamente alineado y completamente insertado antes de encender el ordenador.

Modelos CPC compatibles

- CPC 464
- CPC 664
- CPC 6128
- CPC 464+
- CPC 6128+

Los modelos CPC Plus requieren un adaptador.

COMPROBACIÓN DE LA CONEXIÓN

Antes de la instalación, comprueba que los contactos de expansión del CPC estén limpios y sin oxidación. Una conexión eléctrica deficiente puede provocar un funcionamiento inestable o impedir el arranque.

Modo Flash interna

Coloca el selector F/C en F para ejecutar el Dandanator desde su memoria Flash interna. En este modo no es necesario instalar un cartucho.

MODO FLASH - INICIO RÁPIDO

- 1 Apaga el CPC.
- 2 Coloca el selector en F.
- 3 Conecta firmemente el Dandanator al CPC.
- 4 Enciende el ordenador.

Modo cartucho

Coloca el selector en C para ejecutar el Dandanator desde un cartucho instalado en la bahía.

MODO CARTUCHO - INICIO RÁPIDO

- 1 Apaga el CPC.
- 2 Inserta completamente el cartucho.
- 3 Coloca el selector en C.
- 4 Conecta firmemente el Dandanator al CPC.
- 5 Enciende el ordenador.

RECUERDA

El cambio de cartuchos debe realizarse siempre con el Amstrad CPC apagado.

Utiliza esta lista de comprobación cada vez que instales la interfaz, la conectes a otro CPC o cambies de cartucho.

1 **CPC apagado**

Nunca conectes ni desconectes la interfaz mientras el CPC esté encendido.

2 **Contactos de expansión comprobados**

Comprueba que los contactos estén limpios y que el conector esté correctamente alineado.

3 **Modo de funcionamiento seleccionado**

Selecciona F para la Flash interna o C para un cartucho instalado.

4 **Cartucho correctamente insertado**

En modo cartucho, inserta completamente el cartucho antes de encender el equipo.

5 **Encender**

Enciende el CPC únicamente después de realizar las comprobaciones anteriores.

SIGUIENTE CAPÍTULO

La siguiente sección explica cómo programar la memoria Flash interna y los cartuchos desde un PC mediante la conexión USB y ROM Generator v2.5 o posterior.

El New Dandanator CPC Elite+ puede programarse desde un PC mediante su interfaz Mini-USB. El mismo procedimiento se utiliza tanto para la memoria Flash interna como para un cartucho extraíble.

ANTES DE EMPEZAR

Conecta primero el Dandanator al CPC. Selecciona F para programar la memoria Flash interna o C para programar el cartucho insertado. Inserta o retira los cartuchos únicamente con el CPC apagado.

1

Conecta el Dandanator al CPC

Con el CPC apagado, conecta firmemente la interfaz al conector de expansión.

2

Selecciona la memoria de destino

Coloca el selector en F para la Flash interna o en C para el cartucho instalado actualmente en la bahía.

3

Conecta el USB y enciende el CPC

Conecta un cable Mini-USB entre el Dandanator y el PC y, a continuación, enciende el CPC.

4

Comprueba la detección USB

Windows debería detectar la interfaz serie USB. Si no lo hace, instala el controlador serie CH340/CH341.

INTERFAZ SERIE USB

Controlador: interfaz USB a serie compatible con CH340/CH341

Controlador indicado en el manual original: paquete WCH CH341SER

Abre ROM Generator para CPC. El manual original especifica la versión 2.5 o posterior y remite a la web del proyecto CPC Dandanator original para descargar el software.

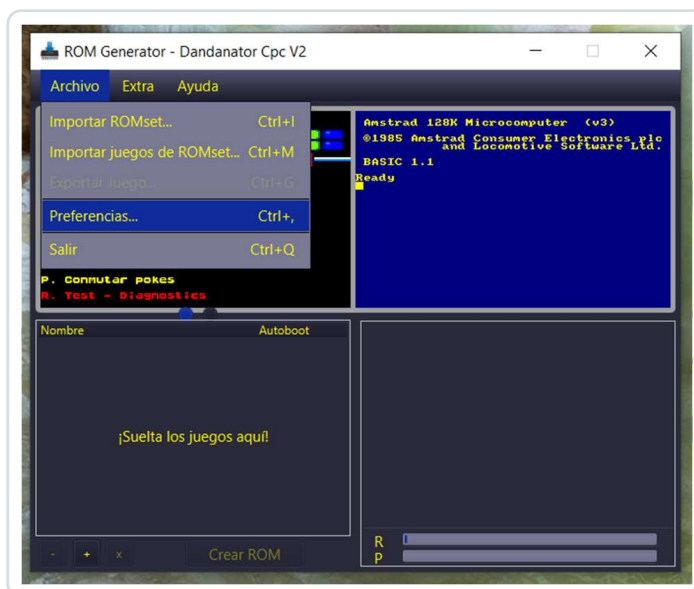


ROM Generator para CPC

5

Abre Preferencias

Desde el menú Archivo, abre Preferencias.



Archivo > Preferencias

6

Abre la pestaña Cargador

En la ventana Preferencias, selecciona la pestaña Cargador.



Preferencias - pestaña Cargador

8. Configuración de ROM Generator

conexión del puerto serie y creación de un ROM set

7. Selecciona el puerto serie

Pulsa el icono de actualizar/seleccionar y elige el puerto COM asignado al Dandanator. Cierra la ventana Preferencias cuando hayas seleccionado el puerto correcto.



Icono para actualizar/seleccionar el puerto serie

8. Añade juegos a la compilación

Arrastra juegos compatibles al área de trabajo de ROM Generator, carga juegos desde un ROM set existente o importa un ROM set completo, incluida su configuración guardada.



Ejemplo de ROM set cargado en ROM Generator

FORMATOS DE ORIGEN ADMITIDOS

El manual de hardware indica SNA, CDT y DSK como formatos de juego/imagen admitidos por el dispositivo. La compatibilidad final depende de ROM Generator y de cada título concreto.

9 Abre el cargador del Dandanator en el CPC

Desde el menú del Dandanator, pulsa L para entrar en el cargador. En algunas compilaciones se accede al cargador encendiendo el Dandanator mientras se mantiene pulsado ALTER.

10 Inicia la transferencia desde ROM Generator

Con el CPC encendido y el cable USB conectado, pulsa el botón circular de transferencia situado en la parte derecha de ROM Generator.



Cargador Dandanator - EEPROM Writer

11 Espera a que termine la programación

La transferencia consta de 32 bloques de 16 KB. El progreso se muestra en la pantalla del CPC. El manual original indica que una transferencia completa suele tardar unos dos minutos.

NO INTERRUPTAS LA PROGRAMACIÓN

No apagues el CPC, desconectes el USB, retires la interfaz ni cambies el selector F/C mientras se están escribiendo los datos. Espera hasta que la programación haya finalizado.

10. Funciones adicionales del software Funciones útiles de ROM Generator

1 **Guardar ROM sets**

Guarda un ROM set completo en el PC para volver a cargarlo posteriormente. Los conjuntos guardados también pueden utilizarse con emuladores compatibles como RetroVirtualMachine, Arnold o ZesarUX.

2 **Enviar un juego directamente por el puerto serie**

Importa y selecciona un juego en ROM Generator, elige la opción para enviar el juego por el puerto serie y, a continuación, pulsa U en el CPC. Esta función no es compatible con todos los juegos.

3 **Exportar un juego como SNA**

Cualquier juego de un ROM set puede exportarse como archivo SNA para utilizarlo con emuladores compatibles.

4 **Recuperar una memoria borrada**

Si la Flash interna o el cartucho todavía contienen un cargador funcional, arranca desde esa memoria, entra en el cargador y cambia el selector F/C a la memoria que necesite reescribirse antes de iniciar la nueva transferencia.

LIMITACIÓN DE LA RECUPERACIÓN

El método de recuperación anterior requiere que exista un cargador funcional en la memoria Flash interna o en un cartucho. Si ninguna de las dos memorias puede arrancar el cargador, sigue el procedimiento de recuperación de cartucho vacío o dañado de la documentación original de CPC Dandanator.

11. Procedimiento de recuperación

Recuperación de una Flash interna o cartucho borrados

El New Dandanator CPC Elite+ permite recuperar de forma sencilla una memoria borrada accidentalmente, siempre que la otra fuente de memoria conserve un cargador Dandanator funcional.

REQUISITO PARA LA RECUPERACIÓN

Al menos una de las fuentes de memoria debe seguir arrancando correctamente e incluir el cargador: la Flash interna o un cartucho. Si ninguna puede arrancar el cargador, utiliza el procedimiento de recuperación documentado por el proyecto CPC Dandanator original.

1 Arranca desde la memoria funcional

Coloca el selector F/C en la memoria que todavía funcione: F para la Flash interna o C para un cartucho funcional. Enciende el CPC y entra en el cargador del Dandanator.

2 Prepara el nuevo ROM set

En el PC, abre ROM Generator, carga la compilación que quieras restaurar y confirma que está seleccionado el puerto serie correcto.

3 Selecciona la memoria que vas a recuperar

Antes de iniciar la transferencia, cambia el selector F/C a la otra posición: la memoria que necesita reescribirse.

4 Inicia la programación

Inicia la transferencia desde ROM Generator y espera hasta que se hayan escrito los 32 bloques.

IMPORTANTE

No retires ni insertes un cartucho durante este procedimiento. El selector puede cambiarse tal como se ha indicado, pero los cartuchos solo deben insertarse o retirarse con el CPC apagado.

La siguiente tabla resume la información técnica documentada para el New Dandanator CPC Elite+ y su procedimiento de programación.

Ordenadores compatibles	Amstrad CPC 464, CPC 664, CPC 6128, CPC 464+ y CPC 6128+. Los modelos Plus requieren un adaptador.
Selección de memoria	Dos fuentes de funcionamiento seleccionadas mediante el interruptor F/C: memoria Flash interna (F) o cartucho extraíble (C).
Arranque alternativo	Botón ALTER. Mantenlo pulsado durante el encendido para cargar la ROM alternativa; de forma predeterminada se incluye una ROM de prueba.
Desactivación / arranque BASIC	Botón DISABLE. Mantenlo pulsado durante el encendido o el reset para desactivar el Dandanator y arrancar el BASIC del CPC.
Conexión de programación	Conexión Mini-USB a un PC mediante una interfaz USB a serie compatible con CH340/CH341.
ROM Generator	CPC ROM Generator v2.5 o posterior, según lo especificado en el manual de hardware original.
Formatos de imagen documentados	SNA, CPT y DSK.
Transferencia de programación	32 bloques de 16 KB (imagen total de transferencia de 512 KB); aproximadamente dos minutos según el manual original.

Si el dispositivo no funciona como se espera, apaga el CPC antes de revisar la conexión del hardware o el cartucho. Las comprobaciones siguientes se basan en los procedimientos de instalación y programación de este manual.

No aparece el menú del Dandanator

Apaga el CPC. Comprueba que la interfaz esté firme y correctamente insertada en el conector de expansión. Asegúrate de que los contactos del CPC estén limpios y confirma que el selector F/C está en la fuente de memoria deseada.

El CPC arranca directamente en BASIC

Comprueba que el botón DISABLE no esté pulsado durante el encendido o el reset. Apaga y vuelve a encender el CPC e inténtalo de nuevo.

El cartucho no arranca

Apaga el CPC antes de tocar el cartucho. Vuelve a insertarlo firmemente, coloca el selector en C y enciende de nuevo el equipo.

El PC no detecta la interfaz USB

Comprueba el cable Mini-USB e instala el controlador serie CH340/CH341 si Windows no detecta la interfaz.

ROM Generator no puede transferir datos

Comprueba que esté seleccionado el puerto COM correcto, que el CPC esté encendido, que el USB esté conectado y que el cargador del Dandanator esté activo en el CPC.

La programación se interrumpió o se borró una memoria

Si la otra fuente de memoria todavía puede arrancar un cargador, utiliza el procedimiento de recuperación de la sección 11. En caso contrario, consulta la documentación original de recuperación del CPC Dandanator.

14. Notas de funcionamiento y seguridad

sigue los procedimientos para un funcionamiento fiable

APAGA EL CPC ANTES DE CAMBIAR EL CARTUCHO

Apaga siempre el Amstrad CPC antes de insertar o retirar un cartucho. Este es el principal requisito de seguridad de hardware indicado en el manual original.

CONECTA EL DISPOSITIVO CON EL CPC APAGADO

Conecta el New Dandanator CPC Elite+ al conector de expansión del CPC con el ordenador apagado. Asegúrate de que el conector esté correctamente alineado y completamente insertado.

MANTÉN LIMPIOS LOS CONTACTOS

El manual original recomienda específicamente mantener limpios los contactos del ordenador. Los contactos de expansión sucios u oxidados pueden provocar un funcionamiento inestable.

NO INTERRUMPAS LA ESCRITURA

Durante la transferencia de un ROM set, mantén el CPC encendido y el USB conectado hasta que finalice la programación.

Secuencia de funcionamiento recomendada

1

Apagar

Apaga el CPC antes de conectar hardware o cambiar un cartucho.

2

Seleccionar memoria

Selecciona F para la Flash interna o C para funcionamiento con cartucho.

3

Encender

Enciende el CPC y utiliza el Dandanator con normalidad.

4

Apagar antes de realizar cambios

Antes de retirar un cartucho o la interfaz, apaga el CPC.

Este manual cubre las funciones específicas del New Dandanator CPC Elite+. No sustituye a la documentación completa del proyecto CPC Dandanator original.

Soporte de RancanuoTeam

Web: www.rancanuoteam.com

Correo electrónico: rancanuoteam@gmail.com

La información del proyecto y la asistencia específica del producto están disponibles a través de RancanuoTeam.

Proyecto CPC Dandanator original

Para obtener información completa sobre todas las funciones del Dandanator, las características de ROM Generator y el procedimiento original de recuperación de cartuchos vacíos o dañados, consulta la documentación publicada por los desarrolladores del proyecto original en www.dandare.es.

Colaboradores reconocidos

Dandare, Mad3001 y OverCLK - proyecto original CPC Dandanator! Mini. Cracken Designs - implementación del hardware de doble memoria. AUA Club - inspiración para el concepto de memoria en cartucho extraíble.

ALCANCE DEL DOCUMENTO

El manual de origen no indica una duración ni condiciones de garantía comercial. Por tanto, la garantía y los derechos legales del consumidor deberán ser facilitados por separado por el vendedor o distribuidor correspondiente a la compra.

NEW DANDANATOR CPC ELITE+

MANUAL TÉCNICO DE USUARIO - EDICIÓN ESPAÑOLA

Soporte y documentación

www.rancanuoteam.com
rancanuoteam@gmail.com

Identificación del documento

RTM-001 - Versión 1.0 - Agosto 2026
New Dandanator CPC Elite+ - Edición española

Basado en el proyecto original CPC Dandanator! Mini.
Documentación del proyecto original: www.dandare.es