

Uživatelský manuál AutoBleem

2

AutoBleem 2 15a36df

Obsah

1. Co dostanete

2. Instalace

- 2.1 PlayStation Classic
- 2.2 Raspberry Pi
- 2.3 USB disk PC
- 2.4 Windows

3. Používání AutoBleem

- 3.1 Spouštěč
- 3.2 Ovládání
- 3.3 Sady
- 3.4 Rychlá nabídka
- 3.5 Systémová nabídka
- 3.6 Možnosti
- 3.7 Nastavení hry
- 3.7 Paměťové karty a body obnovení
- 3.8 Spouštění her, RetroArch a aplikací
- 3.9 Přidávání her
- 3.10 PS1 BIOS
- 3.11 Aktualizace
- 3.12 Rozšíření a AutoBleem Store
- 3.13 Procesory skenování

4. Obrazovky

- 4.1 Správce her
- 4.2 Informace o hardwaru
- 4.3 Průvodce tlačítky
- 4.4 Klávesnice na obrazovce

5. Na PC

- 5.1 UpdateRoms - obnovení disku konzole
- 5.2 LAN Share - vaše hry a disky na serveru vaší sítě

6. Nástroje konzole (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - jádro AutoBleem

7. Pokud se něco pokazí

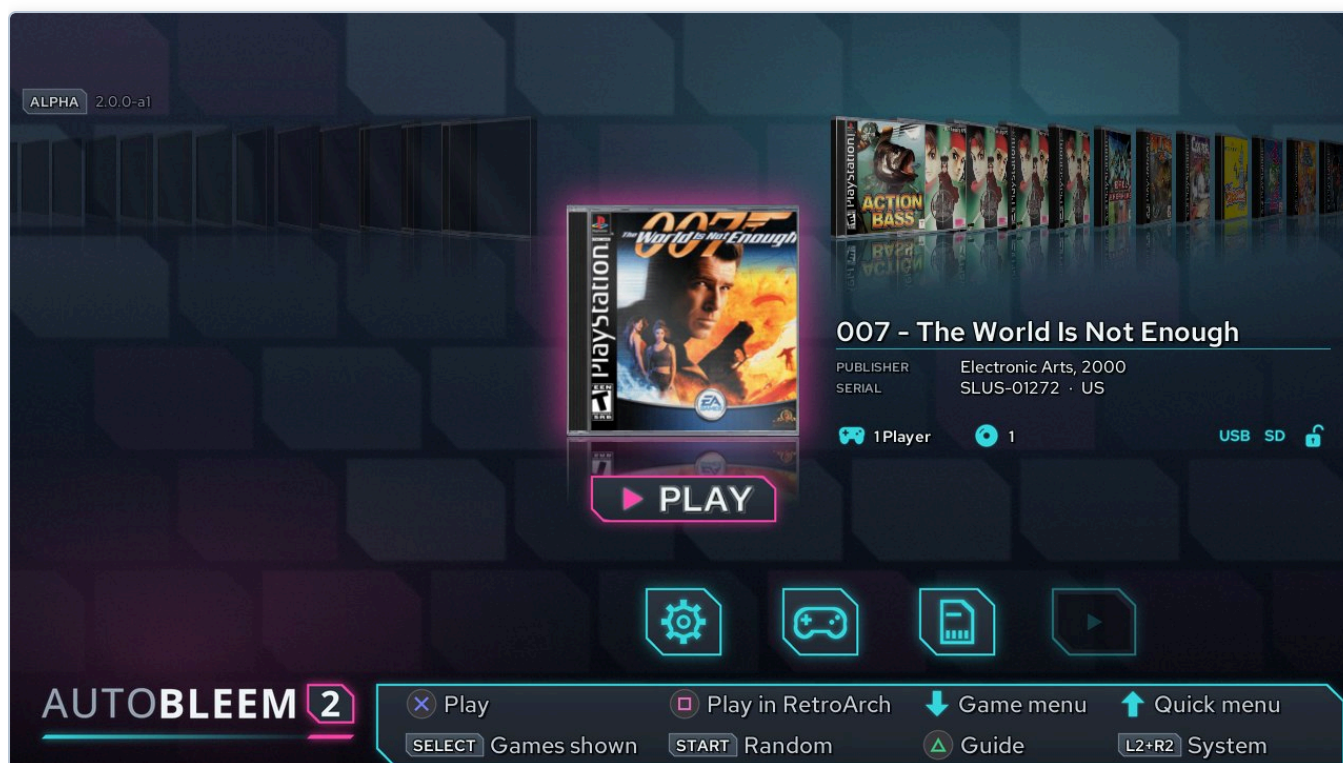
Uživatelský manuál AutoBleem 2

AutoBleem 2 je spouštěč her pro **PlayStation Classic** - a od verze 2 také pro **Raspberry Pi**, **PC spouštěný z USB disku** a **Windows**. Zobrazuje vaše PS1 hry jako polici s obálkami a detaily her, spouští je v zabudovaném emulátoru PCSX a s nainstalovaným RetroArch také hraje hry dalších systémů. Tento manuál se zabývá instalací na každou platformu, každodenním používáním a nástroji, které s AutoBleem přicházejí.

Stažení pro každou platformu jsou na <https://autobleem.retromenele.pl/>. Stránka je organizována podle platformy: panel *Install* každé z nich je to, co si stáhnete; sekce *Build inputs* pod ním je to, co si instalátoři stáhnou sami.

1. Co dostanete

- **Spouštěč** - kolotoč s obálkami, sady (PlayStation, RetroArch, aplikace), detaily her, Rychlá nabídka a systémová nabídka, možnosti, nástroje pro paměťové karty a body obnovení a Obchod pro stahování aplikací a her. Stejný program na všech platformách.
- **Dva emulátory PS1** - `pcsx-abnxt`, ten aktuální (výchozí), a `pcsx-ab`, klasický emulátorský balíček AutoBleem. Vybíráte si jeden v možnostech; oba používají stejné nastavení a paměťové karty.
- **RetroArch** (nepovinný na každé platformě) pro ostatní systémy: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, arkádu a mnoho dalších. AutoBleem si vytváří seznamy RetroArch z ROM, které si kopírujete, a spouští každou hru se správným jádrem.
- **Nástroje konzole**: *PSC-Bios* (v nabídkách zobrazený jako *Sít' a ovladače*) pro WiFi, hodiny, Bluetooth a mapování gamepadu - na konzole, a také na Raspberry Pi a PC disku - a *ABFlashKit* pro instalaci jádra AutoBleem (pouze PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** pro Windows: obnovuje seznamy RetroArch a obálky her na USB disku konzole na PC, protože konzola sama nemá síť.



Spouštěč: Police s obálkami, detaily vybrané hry, nápověda tlačítek

2. Instalace

2.1 PlayStation Classic

Potřebujete PC s Windows, USB disk (USB 2.0, 8 GB nebo více) a konzolu. Disk nemusí být prázdný a **neformátuje se**, pokud o to nepožádáte: AutoBleem se nainstaluje vedle toho, co na něm je, a disk, který už používáte s AutoBleem 1.0, se aktualizuje na místě (níže). AutoBleem běží z disku bez změn konzole. Disk musí být **FAT32** pro konzolu bez AutoBleem jádra - její jádro neumí číst exFAT. Jen konzola s nainstalovaným jádrem AutoBleem (ABFlashKit, kapitola 6) také bootuje z exFAT disku, což překonává limit FAT32 4 GB.

1. Stáhněte **AutoBleemInstaller-<verze>.zip** z panelu PlayStation Classic na webu a rozbalte jej kdekoli. Obsahuje `AutoBleemInstaller.exe` a balíček AutoBleem, který instaluje.
2. Zapojte disk a spusťte `AutoBleemInstaller.exe`. Vyberte disk nahoře. Řádek pod ním říká, co je teď na disku: *čistá instalace* (ostatní soubory na disku zůstanou netknuté) nebo *AutoBleem <verze> je na tomto disku: bude aktualizován* (hry, uložené pozice, paměťové karty a nastavení zůstanou). **Formátování je volitelné:** tlačítko **Format** vedle disku je jen pro nový disk bez souborového systému, disk, který konzola nepřečte (např. NTFS), nebo disk, který chcete vymazat - nejdřív se zeptá, pak smaže vše na disku. Vyberte tam FAT32, pokud konzola nemá jádro AutoBleem. Zaškrtněte, co chcete:
 - **Cover databases** - obálky a detaily knihovny PS1 (zaškrtnuto standardně; přibližně 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch s jádry, dalšími aplikacemi (Doom, Quake, Amiga, ...) a assets libretro pro hry dalších systémů. Standardně vypnuto; lze přidat později spuštěním instalátoru znovu.
 - **BIOS files** - BIOS soubory, které jádra RetroArch potřebují (vyžaduje RetroArch).
 - **Sample games** - několik volných homebrew her, aby police nebyla prázdná.
3. Stiskněte **Install** a čekejte. Lišty průběhu a záznam ukazují každý krok; disk je na konci pojmenován `SONY` a na něj se umístí `UpdateRoms` (viz kapitola 5).
4. Bezpečně disk vyjměte, zapojte jej do **druhého USB portu** konzoly (pravého, hráč 2) a zapněte konzolu. AutoBleem se spustí místo standardní nabídky.

Zapnutí a vypnutí. S diskem uvnitř se konzola spustí, několik sekund bliká (AutoBleem se vyzvedává) a pak jde do režimu standby dříve, než se cokoliv zobrazí - to je vlastní způsob konzoly, jak připravit aktualizaci, což je jak se AutoBleem spustí. Stiskněte **Power** jednou a spouštěč se objeví. *Vypnout* v systémové nabídce nebo tlačítko Power na konzole vloží konzolu do **standby AutoBleem**: disk se nejdřív odpojí, pak se světlo změní na **červené** - znamená, že AutoBleem funguje správně - a další stisk Power vrátí spouštěč zpět, v několika sekundách. **Když je světlo červené, disk můžete vyjmout** a dát do PC bez toho, aby Windows žádalo jeho kontrolu; vrátíte ho zpět před stisknutím Power. Odpojení napájení konzoly projde bootovacím standby znovu příště.

Chcete-li **aktualizovat** disk, spusťte novější instalátor přes něj: vaše hry, uloženou hru, nastavení a obsah RetroArch zůstanou; pouze AutoBleem vlastní soubory se nahradí.

Přechod z AutoBleem 1.0 (nebo AutoBleem-NG). Stejný instalátor, stejný disk - bez formátování:

1. Nejdřív zkopírujte celý disk do PC jako zálohu.
2. Zapojte ho, spusťte `AutoBleemInstaller.exe`, vyberte kanál a disk. **Nemačkejte Format.**

3. Stiskněte **Install**. Instalátor převede staré rozložení: RetroArch, ROMy a motivy se přesunou tam, kde je AutoBleem 2 hledá, a staré složky ROM (nes , snes , ...) dostanou názvy systémů RetroArch. Hry, uložené pozice, paměťové karty, ROMy a uložené hry RetroArch zůstanou; config.ini také, s emulátorem PS1 nastaveným na pcsx-abnxt.
4. Vraťte disk do konzole. První skenování znovu sestaví seznam her a playlisty (UpdateRoms na PC stáhne obálky her RetroArch, kapitola 5).

Konzola bez AutoBleem jádra nemá hodiny ani síť: data se zobrazují pouze po instalaci jádra AutoBleem (kapitola 6) a obálky her RetroArch pocházejí z UpdateRoms na PC (kapitola 5).

Hry se umístí do složky Games disku - jednu složku na hru - viz oddíl 3.9 pro rozložení.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem změní Pi na malou konzolu: bootuje se přímo do spouštěče bez desktopového prostředí. Dva hotové obrázky jsou na webu - 32bitový a 64bitový - plus tarball pro stávající Raspberry Pi OS Lite.

Model	32bitový obrázek	64bitový obrázek	Poznámky
Raspberry Pi 5	ano	ano	
Raspberry Pi 4 Model B, Pi 400	ano	ano	
Raspberry Pi 3 Model B / B+ / A+	ano	ano	v pořádku pro spouštěč a PS1
Raspberry Pi Zero 2 W	ano	ano	512 MB paměti: PS1 běží, těžší jádra RetroArch ne
Raspberry Pi 2 Model B	ano	jen v1.2	pomalé pro cokoli 3D
Raspberry Pi 1, Zero, Zero W	ne	ne	ARMv6 - žádný obrázek neběží

32bitový obrázek je doporučený pro PS1 hry: pcsx-ab má rychlý ARM recompiler pouze pro 32bitový, takže 64bitový build spouští PS1 hry pomaleji. 64bitový obrázek má větší sadu jader RetroArch.

S Raspberry Pi Imager:

1. Nainstalujte Raspberry Pi Imager (raspberrypi.com/software). V Choose OS vyberte Use custom a stažený autobleem-<verze>-rpi-armhf.img.xz (32bitový) nebo -arm64.img.xz (64bitový) - nebo přidejte URL úložiště https://autobleem.retromenele.pl/rpi-imager/os_list.json v nastavení aplikace a vyberte AutoBleem ze seznamu.
2. Pomocí Imager obrazovky přizpůsobení (ozubené kolo nebo otázka po Next) nastavte **jméno uživatele a heslo, WiFi síť a zemi a zapněte SSH**. AutoBleem potřebuje síť při prvním startu.
3. Napište kartu, vložte ji do Pi s obrazovkou a klávesnicí nebo gamepadu připojeným a zapněte ji.

První boot trvá 5 až 25 minut a na obrazovce ukazuje, co dělá. Bez sítě se ptá na jednu (seznam WiFi, heslo), pak se ptá, zda instalovat RetroArch (minuta bez odpovědi znamená ano), zvětšuje systémový

oddíl, vytváří oddíl `AUTOBLEEM` z zbytku karty, instaluje RetroArch a jeho jádra, BIOS balíčky a vzorové hry a restartuje do spouštěče.

Odpovědi lze zadat předem v `autobleem.txt` na bootovacím oddílu karty (upravitelný na libovolném PC před prvním spuštěním):

Klíč	Výchozí	Význam
<code>root_gib</code>	8	Velikost systémového oddílu v GiB; zbytek se stane oddílem her.
<code>hdmi_mode</code>	1920x1080@60	Režim obrazovky pro celý boot (<code>1280x720@60</code> pro starší TV).
<code>retroarch</code>	(asked)	<code>yes / no</code> - RetroArch a další systémy, nebo jen PS1.
<code>thumbnails</code>	none	<code>boxarts</code> zrcadluje celou sadu obálek pro offline pokrytí (~9000 souborů).
<code>bios</code> , <code>downloads</code> , <code>samples</code>	yes	Nastavte na <code>no</code> pro přeskočení BIOS balíčků, každého stažení nebo vzorových her.

Na stávajícím Raspberry Pi OS Lite (Bookworm nebo Trixie): zkopírujte `autobleem-rpi.tar.gz` (nebo 64bitový) na Pi, rozbalte a spusťte `sudo bash install.sh`. Ptá se na stejné otázky, vytváří oddíl dat zmenšením kořene při dalším startu (`--shrink-root <GiB>`), a umístí spouštěč na první konzolu.

Po instalaci je **AUTOBLEEM oddíl** karty (exFAT) to, co si vyplníte: vyjměte kartu a otevřete si ji na libovolném PC nebo si ji zkopírujte přes síť (SSH je zapnuto). `Games/` pro PS1 hry, `RetroArch/roms/<systém>/` pro ostatní systémy, `System/Bios/` pro PS1 BIOS (oddíl 3.10), `Themes/` pro motivy.

2.3 USB disk PC

Stejné zařízení pro jakýkoliv PC, který bootuje z USB - 32bitový systém, takže staré stroje také fungují:

1. Stáhněte si `autobleem-<verze>-pcusb-i386.img.xz` z panelu PC a napište jej na disk 8 GB nebo větší s Raspberry Pi Imager (*Use custom*), balenaEtcher nebo Rufus (režim DD).
2. Bootujte PC z disku (klávesa nabídky bootování vašeho PC - F12, F8, Esc...). Funguje jak BIOS, tak UEFI boot; **Secure Boot musí být vypnuto**.
3. První boot je stejný jako u Pi: otázka na síť, pokud není kabel, otázka na RetroArch, pak instalace - přibližně osm minut s drátěnou sítí - a restart do spouštěče.

Disk pak má oddíl `AUTOBLEEM` pro vaše hry, viditelný na Windows 10 (1903 a novější) jako druhá jednotka, když zapojíte disk do běžícího PC. `autobleem.txt` je na prvním oddílu se stejnými klíči jako na Pi (žádný `hdmi_mode` - PC používá nativní režim obrazovky).

2.4 Windows

AutoBleem jako program pro Windows: na celou obrazovku, emulátory a RetroArch spuštěné jako programy.

1. Stáhněte si **AutoBleemSetup-<verze>.exe** a spusťte jej. Instaluje se na uživatele bez práv správce: program pod `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem` , data (hry, nastavení, motivy, RetroArch) do složky, kterou si vyberete - standardně `Documents\AutoBleem` .
2. Zaškrtněte komponenty - databáze obálek, RetroArch (oficiální Windows build a jeho jádra), BIOS soubory, vzorové hry - a nechte pomocníka instalace stáhnout je.
3. Spusťte AutoBleem z nabídky Start nebo z plochy. Na PC funguje klávesnice jako gamepad (oddíl 3.2).

Spuštění novější instalace jej aktualizuje a uchovává složku dat. Spouštěč také jednou denně kontroluje web a nabídne aktualizaci, když je (oddíl 3.11).

3. Používání AutoBleem

3.1 Spouštěč

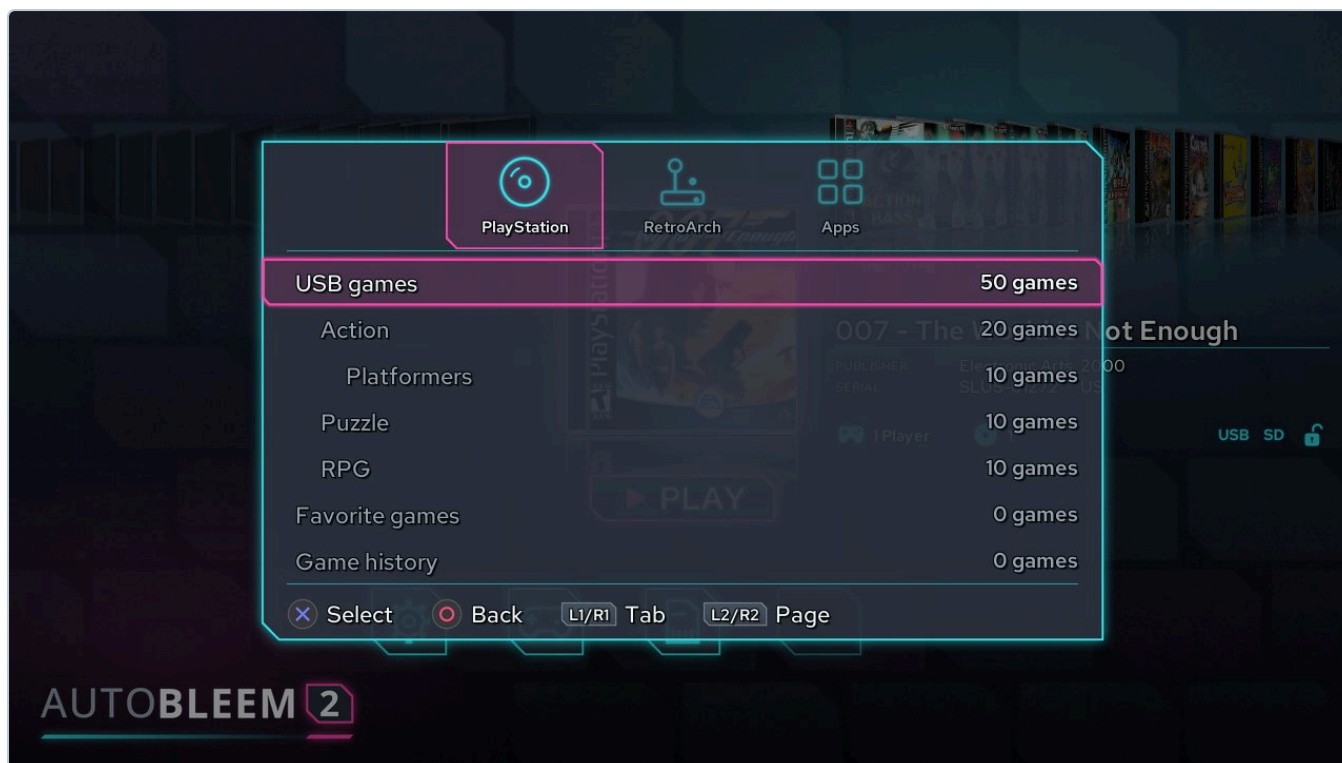
Spouštěč se otevře na polici: obálky aktuální sady, vybraná uprostřed s jemným odrazem pod sebou, její detaily vedle v kompaktní mřížce - vydavatel, rok, seriál, oblast, hráči, kdy byla naposledy hraná (údaj, který hra nemá, se vynechá) - a tlačítko play. Výchozí vzhled je motiv **ab2.0.0**; čerstvá instalace a aktualizace, která jej přináší, na něj jednorázově přepne. Lišta nápovědy dole má dva řádky po čtyřech polích. První říká, co tlačítka dělají pro vybranou hru (hrát, hrát v RetroArch, otevřít řadu ikon, Rychlá nabídka); druhý vždy ukazuje Select (sada), Start (náhodná hra), Triangle (průvodce) a L2 + R2 (systémová nabídka), ztlumené, když některé právě nic nedělá. Skenování složky her běží na pozadí při každém startu; během jeho běhu bublina vpravo nahoře ukazuje jeho průběh a nové hry se objevují na polici, jak jsou nalezeny.

Čerstvá instalace ještě nemá žádné hry: místo prázdné police spouštěč ukáže uvítací kartu - *Ahoj a vítej v AutoBleem!* - která říká, ať hry nahrajete do složky **Games** a zvolíte *Znovu prohledat hry*, a místo uvádí podle platformy: na flashce (PlayStation Classic, USB disk PC), na SD kartě (Raspberry Pi) nebo ve složce AutoBleem (Windows). Karta zmizí, jakmile skenování najde první hru.

Oznámení se objevují jako bubliny vpravo nahoře: průběh skenování, název sady, na kterou jste přepnuli (*Zobrazeno: ...*, po dobu, kterou udává Nastavení → *Doba zobrazení oznámení*), slabá baterie ovladače, poznámka po pádu, běžící procesor skenování a probíhající stahování z Obchodu. Bublina stahování ukazuje jeho rychlost a zbývající čas, např. **1.4 MB/s · 0:42**.

Značka kanálu. Sestavení, které není finální vydání, ukazuje malou značku pod destičkou s baterií ovladače v levém horním rohu: štítek s kanálem - **ALPHA**, **BETA** nebo **RC** pro předvydání, **TESTING** pro jakékoli jiné předvydání, **NIGHTLY** pro noční sestavení, **DEV** pro sestavení vytvořené ručně - a vedle něj krátká verze (u **DEV** commit, ze kterého bylo sestaveno). Vydání žádnou značku neukazuje.

Bezdrátový ovladač s dostupným stavem baterie - na konzoli, Pi nebo USB disku pro PC, ne na Windows - se zobrazuje jako malá ikona s procenty, umístěná v levém horním rohu na vlastní destičce. Ovladač přiřazený Hráči 1 nebo Hráči 2 (podle nastavení Prohodit hráče 1 / hráče 2) má značku P1/P2; nepřijížený nebo třetí ovladač značku nemá. Když baterie ovladače klesne na nízkou úroveň, řádek s upozorněním to jednou oznámí i s procenty.



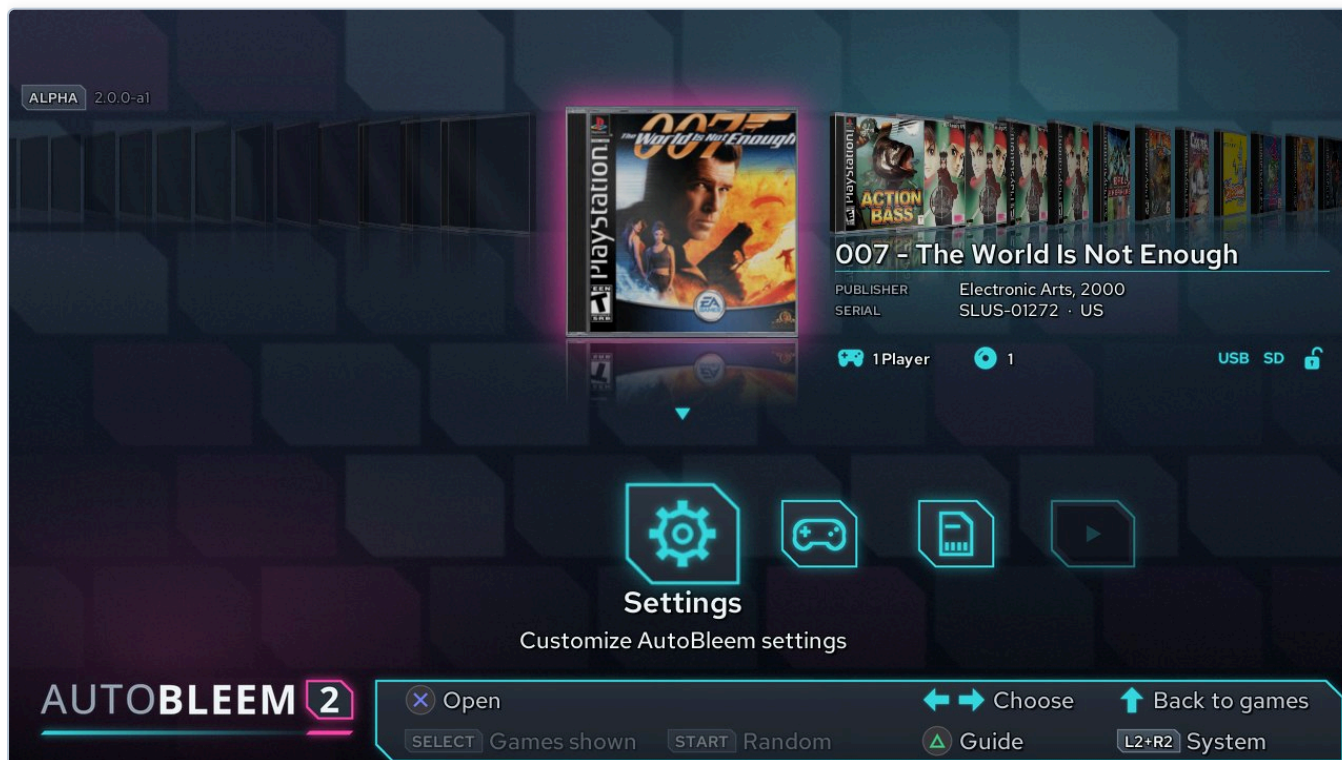
Výběr sady: tři karty a skupiny aktuální sady s počty her

3.2 Ovládání

Tlačítko	Na polici
Vlevo / Vpravo	Předchozí / následující hra. Držením se scrolluje.
L1 / R1	Přeskok na předchozí / následující první písmeno nadpisu.
Cross	Spust' vybranou hru (PS1 hru v emulátoru PS1; hru RetroArch v jejím jádře; aplikaci po jejím čtení).
Square	Spust' vybranou PS1 hru v RetroArch místo toho.
Triangle	Průvodce tlačítky.
Start	Náhodná hra z aktuální sady.
Select	Výběr sady: karty PlayStation / RetroArch / Apps (L1 / R1), skupiny karty (Nahoru / Dolů, L2 / R2 strana), Cross vybere.
Nahoru	Rychlá nabídka (oddíl 3.4).
Dolů	Otevřete řadu ikon pod hrou (Nastavení, Hra, Paměťová karta, Obnovit). Nahoru ji zavře.
L2 + R2	Systémová nabídka (oddíl 3.5).

S klávesnicí (PC bez gamepadu, nebo USB klávesnice na konzole, Pi nebo PC disku) klíče stojí: **Šipky** = d-pad, **Enter** = Cross, **Esc nebo Backspace** = Circle, **Tab** = Triangle, **Space** = Square, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 / R2, **F10** = systémová nabídka. Na vývojařském počítači Esc zavře program a Space je Start.

V každém seznamu a nabídce: Nahoru / Dolů se pohybují, **L2 / R2** listují **stránky**, L1 / R1 skáčou na první / poslední řadu, **Cross** vybírá, **Circle** zpět. Obrazovka s nastavením ji uloží, když ji opustíte pomocí Circle.



Řada ikon pod vybranou hrou

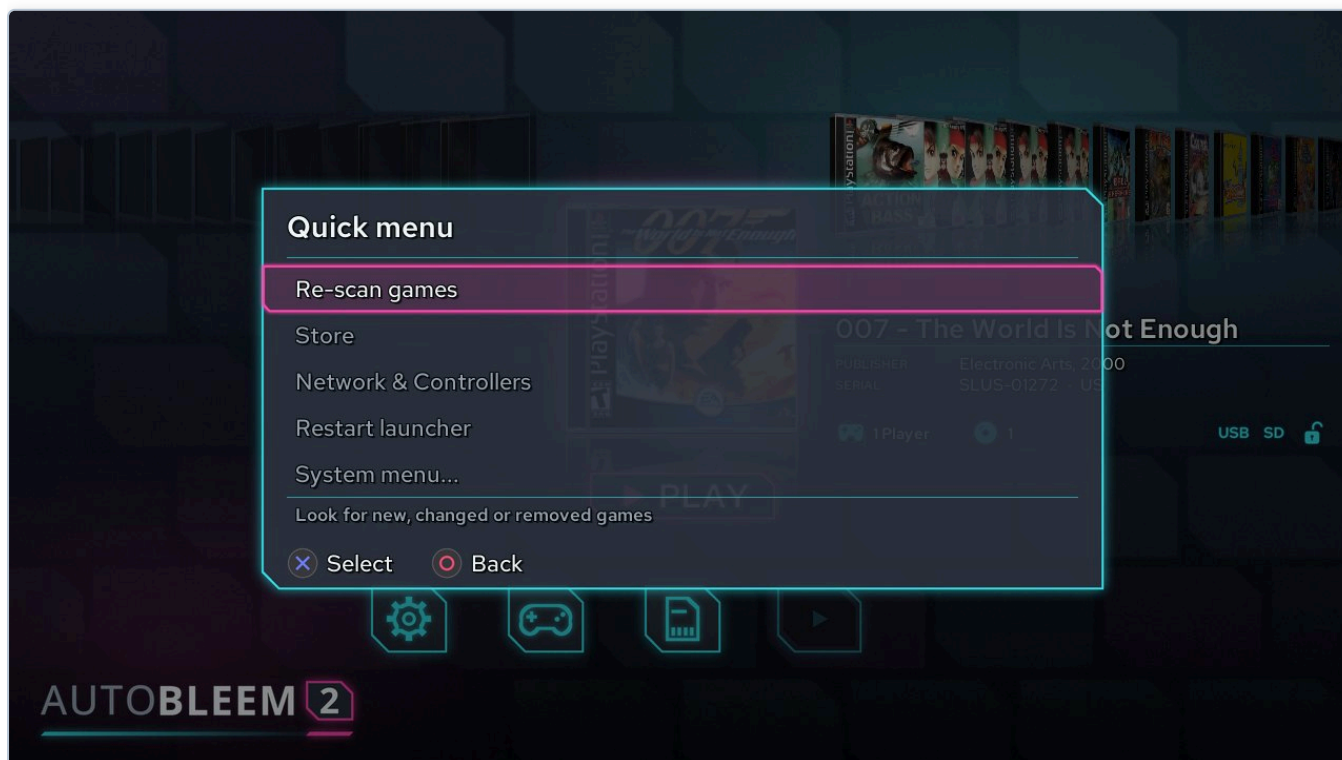
3.3 Sady

Select otevře výběr sady. Karta PlayStation uvádí na PlayStation Classic *Všechny hry* a *Interní hry* (dvacet zabudovaných her konzole), pak *Hry na USB* (vše v `Games/`) a každou složku, kterou jste v ní vytvořili (hra v podsložce patří do dané skupiny), pak *Oblíbené hry*, *Historie her* a, když je některá hra takto označena, *Hry se světelnou pistolí*. Na Raspberry Pi, PC disku a ve Windows nejsou interní hry, takže seznam začíná *Hry na USB*, což je celá knihovna. Karta RetroArch (jen tam, kde je RetroArch nainstalován) uvádí jednu skupinu na systém, který má hry, plus vlastní Favorites a History RetroArch. Karta Apps skupinuje aplikace podle typu: *All apps*, pak *Games*, *Emulators*, *Tools*, *Media* a *Other* (kategorie je nastavena v souboru `app.ini` každé aplikace). Každý řádek ukazuje, kolik položek obsahuje; skupina bez jakýchkoli se otevře na prázdné polici s řadou ikon ukazující pouze Nastavení. Zápatí uvádí klávesy: L1 / R1 karty, L2 / R2 stránka, Cross vybere, Circle Zpět.

3.4 Rychlá nabídka

Nahoru ve spouštěči, nebo **ikona ozubeného kola** v řadě ikon (kde jsou Nastavení / Hra / Paměťová karta / Obnovit): rychlá nabídka pro akce, které chcete z kolotoče. Krátký seznam: *Znovu prohledat hry* (spustí skenování nyní), *Obchod* (procházet a instalovat hry, aplikace a rozšíření), *Sít a ovladače* (pouze kde nainstalované rozšíření poskytuje položku `network` - PSC-Bios na konzole, Pi a PC disku: Wi-Fi, párování Bluetooth, průvodce mapováním gamepadu - viz oddíl 6; zašedlé s "zapněte v Rozšířeních", když je rozšíření vypnuto - Cross otevře seznam Rozšíření), *Restartovat launcher* (zavře AutoBleem a spustí jej znovu; jen na konzole, Pi a PC disku) a *Systémová nabídka...* (vše ostatní: Nastavení, Správce her, Vypnout a další - úplná nabídka níže). Nahoru / Dolů se pohybují (zabaleno),

Cross vybere, Circle zpět. Každá položka má na řádku jednořádkový popis. Kromě Obchodu a *Restartovat launcher* je každá položka také v systémové nabídce.

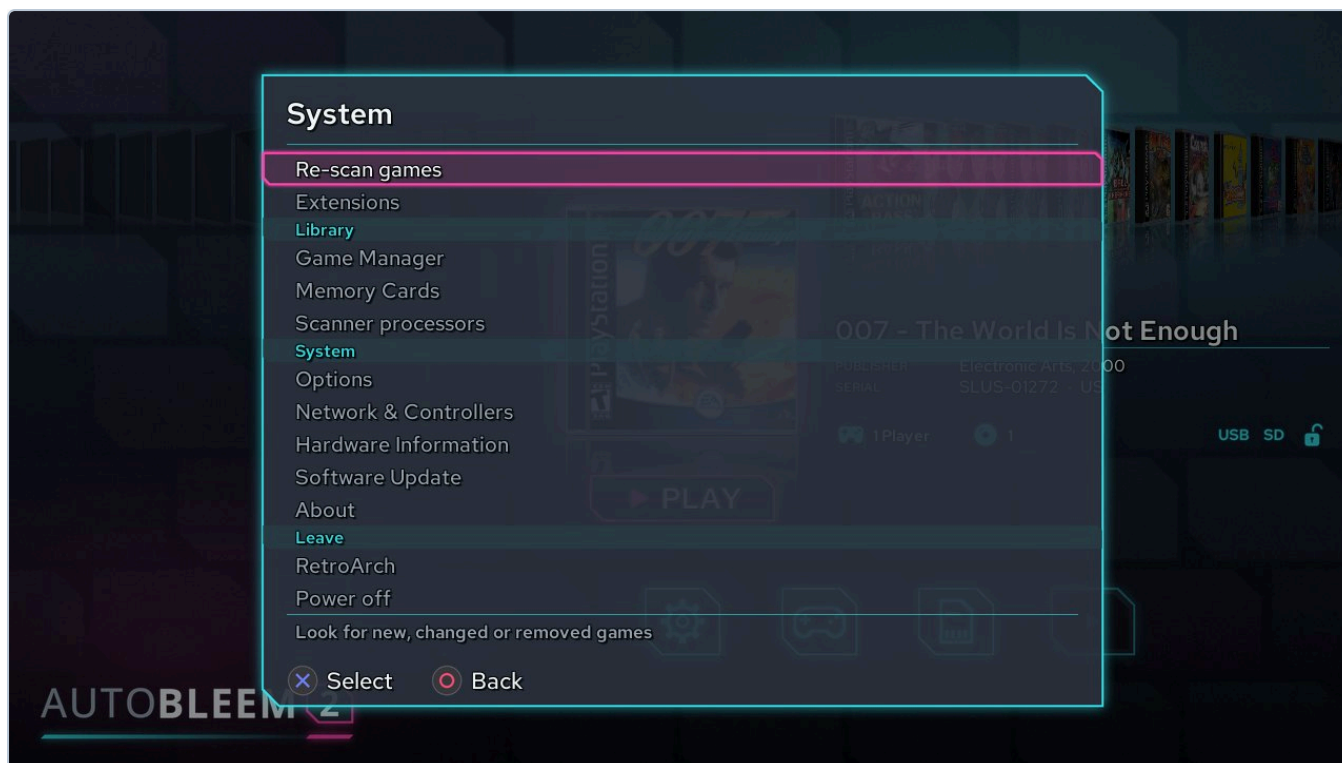


Rychlá nabídka

3.5 Systémová nabídka

L2 + R2 (společně, v libovolném pořadí) otevře systémovou nabídku přes policí. Každý řádek má jednořádkový popis a nabídka je rozdělena do sekcí:

Sekce	Položka	Co dělá
(nahore)	Znovu prohledat hry	Vyhledá nové, změněné nebo odebrané hry nyní (skenování také sleduje složku samo).
	Rozšíření	Rozšíření na disku - AutoBleem Store a další (oddíl 3.12).
Knihovna	Správce her	PS1 hry jako seznam s jejich složkami: smazat hru, vyčistit obálky. Zakázáno během skenování.
	Paměťové karty	Vaše sady paměťových karet (oddíl 3.7).
	Procesory skenování	Programy, které každé skenování spustí jako první - jejich pořadí, zapnuto nebo vypnuto (oddíl 3.13). Zakázáno během skenování.
System	Nastavení	Nastavení AutoBleem (oddíl 3.6).
	Sít a ovladače	Pouze kde nainstalované rozšíření poskytuje položku <code>network</code> (<code>Provides=network</code> v <code>extension.ini</code> - PSC-Bios na konzole, Pi a PC disku) - Wi-Fi, párování Bluetooth ovladače, nastavení DualShock 3 a průvodce mapováním gamepadu - viz kapitola 6. Když je rozšíření nainstalováno, ale vypnuto, tato položka zůstává zašedlá s poznámkou "zapněte v Rozšířeních" - Cross otevře seznam Rozšíření u něj.
	Informace o hardwaru	Fakta o počítači: systém, CPU, úložiště, síťová rozhraní, časové pásmo, displej, gamepady a jejich mapování - tatáž stránka na každé platformě (oddíl 4.2).
	Aktualizace softwaru	(Raspberry Pi a PC) Kontrola webu pro novější AutoBleem nebo RetroArch nyní; řádek říká <i>Aktualizace k dispozici</i> , když už spouštěč o nějaké ví.
	O programu	Kredity a licence.
Odchod	RetroArch	(Jen tam, kde je RetroArch nainstalován.) Opustí spouštěč pro vlastní nabídku RetroArch. Zavření RetroArch se vrátí.
	Vypnout	Po potvrzení: na konzole standby AutoBleem - disk odpojen, světlo červené, Power vrátí spouštěč zpět (oddíl 2.1); na Pi nebo PC se počítač vypne.



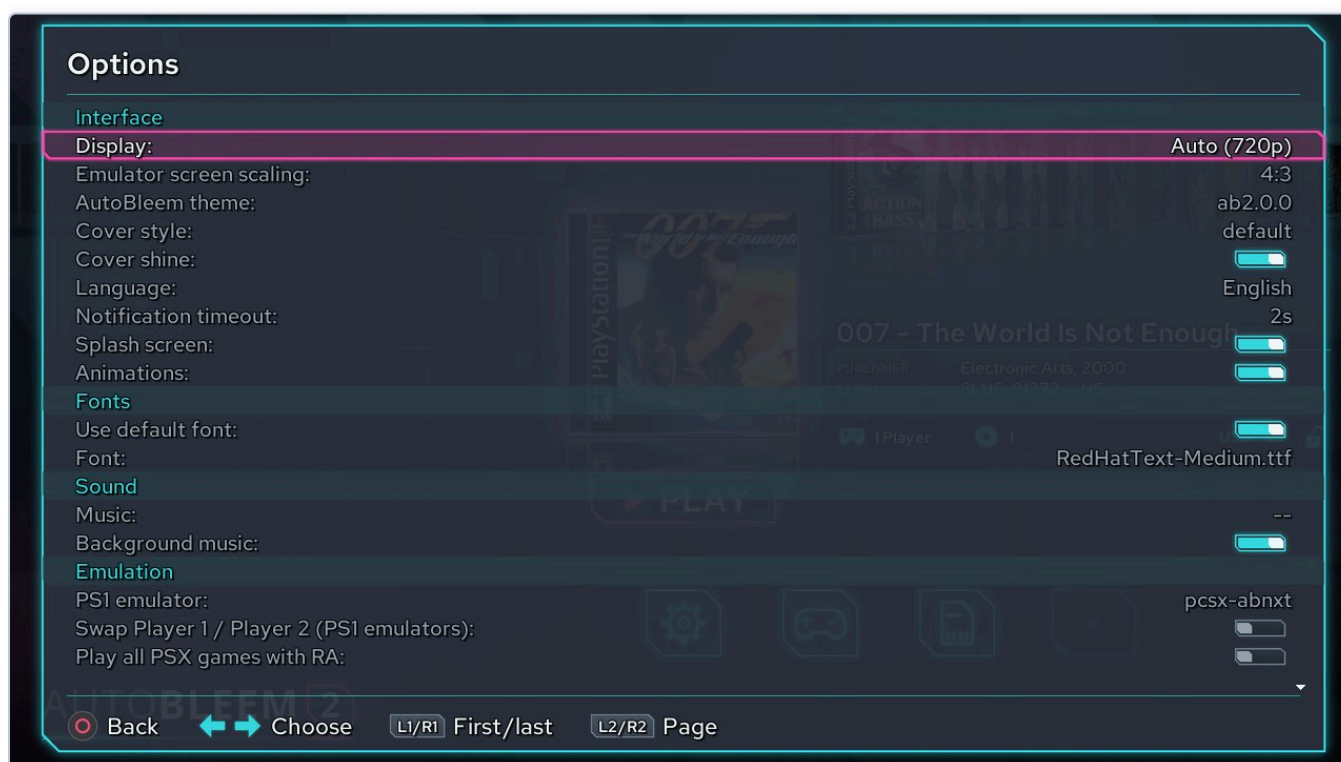
Systémová nabídka

3.6 Možnosti

Nastavení jsou ve skupinách, každá pod nadpisem; Nahoru / Dolů se pohybují mezi řádky, Vlevo / Vpravo změni hodnotu (klepnutí je jeden krok, podržení posouvá dál), L1 / R1 skáčou na první / poslední řádek, L2 / R2 listují, Circle opustí a uloží. Každá změna se použije okamžitě. Hodnoty zapnuto/vypnuto se čtou **ZAP** / **VYP**.

Skupina / nastavení	Co dělá
Rozhraní: Obraz	Rozlišení obrazovky pro spouštěč a emulátor PS1: <i>Auto</i> (vlastní režim obrazovky, zobrazený jako <i>Auto (1920x1080)</i>) nebo libovolný režim, který obrazovka uvádí; konzole nabízí 720p a 1080p. Nový režim se potvrzuje: <i>Ponechat tento režim obrazu?</i> - pokud nepotvrdíte, po odpočtu se vrátí předchozí. Ne v okně pro vývoj.
Škálování obrazu emulátoru	Jak emulátor PS1 přizpůsobí obraz hry obrazovce: <i>1x1</i> (vlastní pixely PlayStation), <i>2x (celočíslně)</i> , <i>4:3</i> , <i>4:3 (celočíslně)</i> nebo <i>Celá obrazovka</i> . Celočíslné škálování používá jen celé násobky (nejostřejší). Nahrazuje starý přepínač Widescreen; klasický <code>pcsx-ab</code> a RetroArch znají jen celou obrazovku a 4:3.
AutoBleem téma	Vzhled. Motivy jsou v <code>Themes/</code> ; zip motivu tam vhozený se rozbalí při dalším návštěvě. Motivy, které AutoBleem zasílá, se obnovují s každou aktualizací - pro přizpůsobení si nejdřív jeden zkopírujete pod novým jménem. Výchozí je ab2.0.0 .
Styl obalu	Rám v průhledu krytu nakresleného kolem obálek PS1.
Záblesk obalu	Záblesk, který přejede přes vybranou obálku, když se police zastaví.
Jazyk	Jazyk spouštěče, použitý okamžitě (17 jazyků).
Doba zobrazení oznámení	Jak dlouho zůstanou informační bubliny ("Zobrazeno: ...", shrnutí skenování), 0 až 20 sekund; 0 ukazuje <i>Vypnuto</i> . Chyby mají vlastní pevnou dobu.
Úvodní obrazovka	Obrázek AutoBleem při startu spouštěče; vypnuto přejde rovnou na polici.
Animace	Pohyb mezi obrazovkami; vypnuto způsobí, že každá změna obrazovky je okamžitá.
Písma: Použít výchozí písmo	Spouštěč používá své výchozí písmo (Red Hat Text) nebo - po vypnutí - písmo zvolené níže.
Písmo	Libovolné <code>.ttf / .otf</code> z <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> nebo složky motivu; řádek uvádí používané písmo.
Zvuk: Hudba, Hudba na pozadí	Kterou skladbu hrají pod spouštěčem (od motivu nebo soubor z <code>resources/music</code>) a zda se nějaká hraje.
Emulace: Emulátor PS1	<code>pcsx-abnxt</code> (výchozí: aktuální PCSX-ReARMed s doplňky AutoBleem) nebo <code>pcsx-ab</code> (klasický). Bod obnovení uložený jedním pokračuje v druhém, pokud hra neběžela bez BIOS souboru.
Prohodit hráče 1 / hráče 2 (emulátory PS1)	Prohodí, který z prvních dvou ovladačů je Hráč 1 a který Hráč 2, v obou emulátorech PS1 (<code>pcsx-abnxt</code> i klasický <code>pcsx-ab</code>). Funguje to jen při připojení dvou nebo více ovladačů; s jedním ovladačem je vždy Hráč 1. RetroArch není ovlivněn.
Hrát všechny PSX hry přes RA, Aktualizovat konfiguraci RA, Uchovat nastavení RetroArch	(Jen tam, kde je RetroArch nainstalován.) Každá PS1 hra se spustí v jádře PS1 RetroArch; AutoBleem zapisuje nastavení do konfigurace RetroArch, když tam spustí hru; změna provedená ve vlastní nabídce RetroArch se po jeho ukončení zachová.

Skupina / nastavení	Co dělá
Knihovna: Zobrazit interní hry	Zabudované hry konzoly v seznamech PlayStation (pouze PlayStation Classic).
Stahovat obaly online	Skenování stahuje chybějící obálky ze serverů libretro (Raspberry Pi, PC, Windows).
Aktualizace	Kanál aktualizací: release (otestovaná verze), testing (příští verze, která se testuje), nightly (nejnovější vývojové sestavení) nebo off . Výchozí se řídí nainstalovanou verzí. Na vývojovém počítači se nezobrazuje.
Diagnostika: Uchovávat logy na disku	Uchovává všechny logy na disku od příštího spuštění, nejen po pádu (kapitola 7).
Zobrazit výkon	Překryv v levém dolním rohu: snímková frekvence, zátěž CPU, vlákna a paměť; emulátor ve hře ukazuje také FPS a CPU.



Možnosti v skupinách

3.7 Nastavení hry

S vybranou hrou, **Dolů** otevře její řadu ikon: **Settings** (výše uvedené možnosti), **Game** (vlastní nastavení hry), **Memory Card** (její paměťová karta) a **Resume** (její body obnovení). Cross otevře ten pod kurzorem.

Editor her ukazuje detaily hry vpravo (název, vydavatel, rok, hráči, složka, paměťová karta) a její nastavení vlevo, ve čtyřech skupinách:

- **Hra:** *Oblíbené* (ve skupině Oblíbené hry), *Hra Lightgun* a *Hrát pomocí RA* (jen tam, kde je RetroArch nainstalován: hra se světelnou pistolí vstoupí do skupiny Lightgun a vždy se spustí v RetroArch,

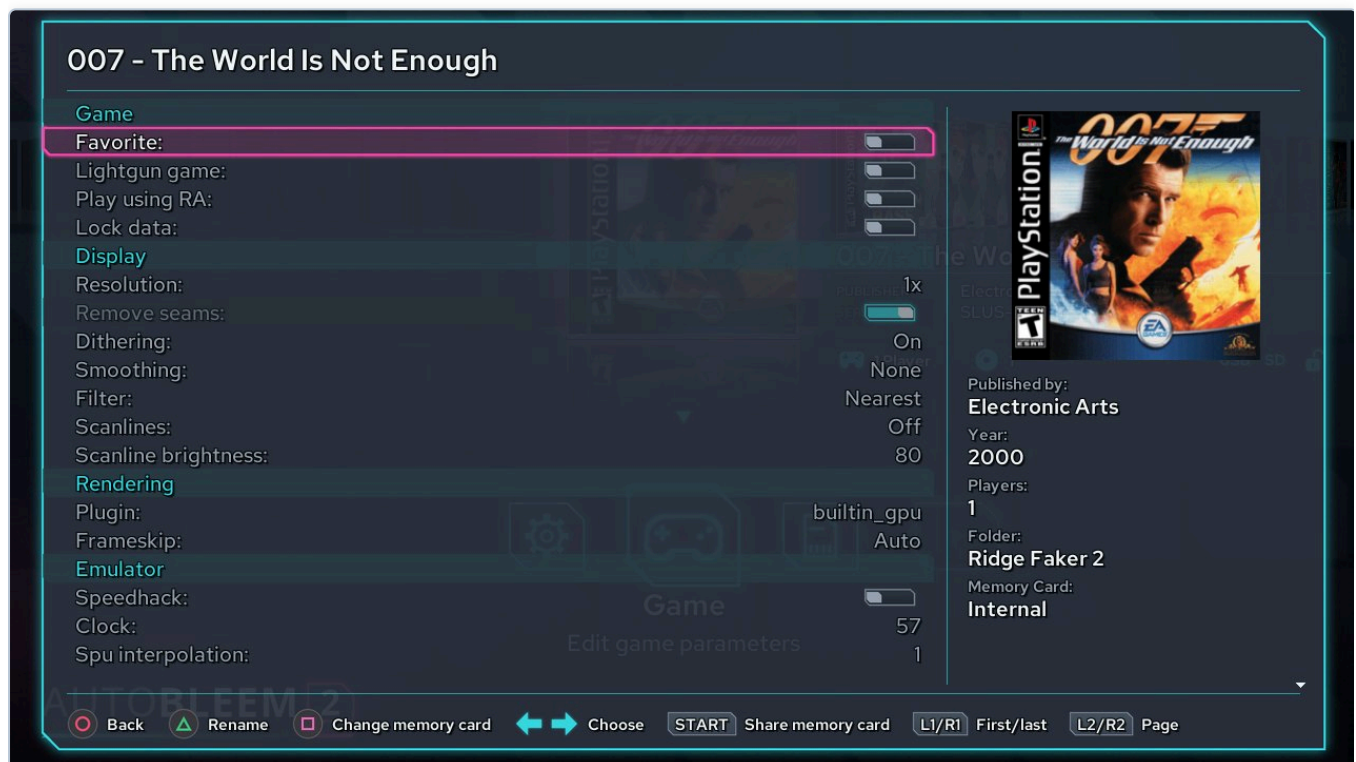
jehož jádro PS1 má GunCon; *Hrát pomocí RA* spustí tuto hru v RetroArch), *Zamknout data* (skener ponechá název, seriál a seznam disků hry tak, jak jste je nastavili).

- **Obraz:** *Rozlišení* (1x nebo 2x, na vestavěném GPU), *Odstranit švy* (jen s 2x), *Dithering* (Vypnuto, Zapnuto, Vždy), *Vyhlazování*, *Filtr* - jak se obrázek škáluje: Nejbližší (prosté pixely), Lineární (vyhlazené), Ostrý nebo Ostrý (jednoduchý) (ostré pixely bez blikání), Quilez, nebo filtry CRT: CRT (fast) a CRT-Pi (kreslí vlastní obrazové řádky, takže řádky scanlines zešednou) - a *Obrazové řádky* s jejich **Jasem obrazových řádků**. Rozlišení, odstranění švů, dithering, vyhlazování a filtry jiné než Lineární a Nejbližší jsou pro `pcsx-abnxt`; klasický `pcsx-ab` a RetroArch ukazují zbytek jako Nejbližší.
- **Vykreslování:** *Plugin GPU* a *Preskočení snímků* (Auto, Vypnuto, 1 až 3).
- **Emulátor:** SpeedHack, frekvence CPU, interpolace SPU, logo při spuštění (vypnuto přeskochí shell BIOS - pro homebrew disk, jehož vlastní logo rozbije boot), a s `pcsx-abnxt` přepínač *Opravy Sony*.

Tvar obrazu a rozlišení obrazovky jsou globální (Nastavení → *Škálování obrazu emulátoru* a *Obraz*). Hra bez názvu ve svých datech se ukazuje pod názvem své složky.

Triangle přejmenuje hru, Square změní její paměťovou kartu, Start sdílí novou kartu. Circle uloží a opustí.

Nastavení uložená v emulátoru. Vlastní nabídka emulátoru má *Uložit nastavení pro tuto hru*. Jakmile má hra tam uložená nastavení, jsou to ta, která hraje, a editor her ukazuje své řady *Obraz*, *Vykreslování* a *Emulátor* zašedlé s těmito hodnotami pod nadpisem *Uloženo v emulátoru*. Chcete-li se vrátit k nastavení editoru her, vyberte **Odemknout nastavení** a potvrďte: to smaže nastavení, která emulátor uložil, a řady se mohou opět měnit. Oba emulátory, `pcsx-ab` a `pcsx-abnxt`, čtou a zapisují stejné uložené nastavení.

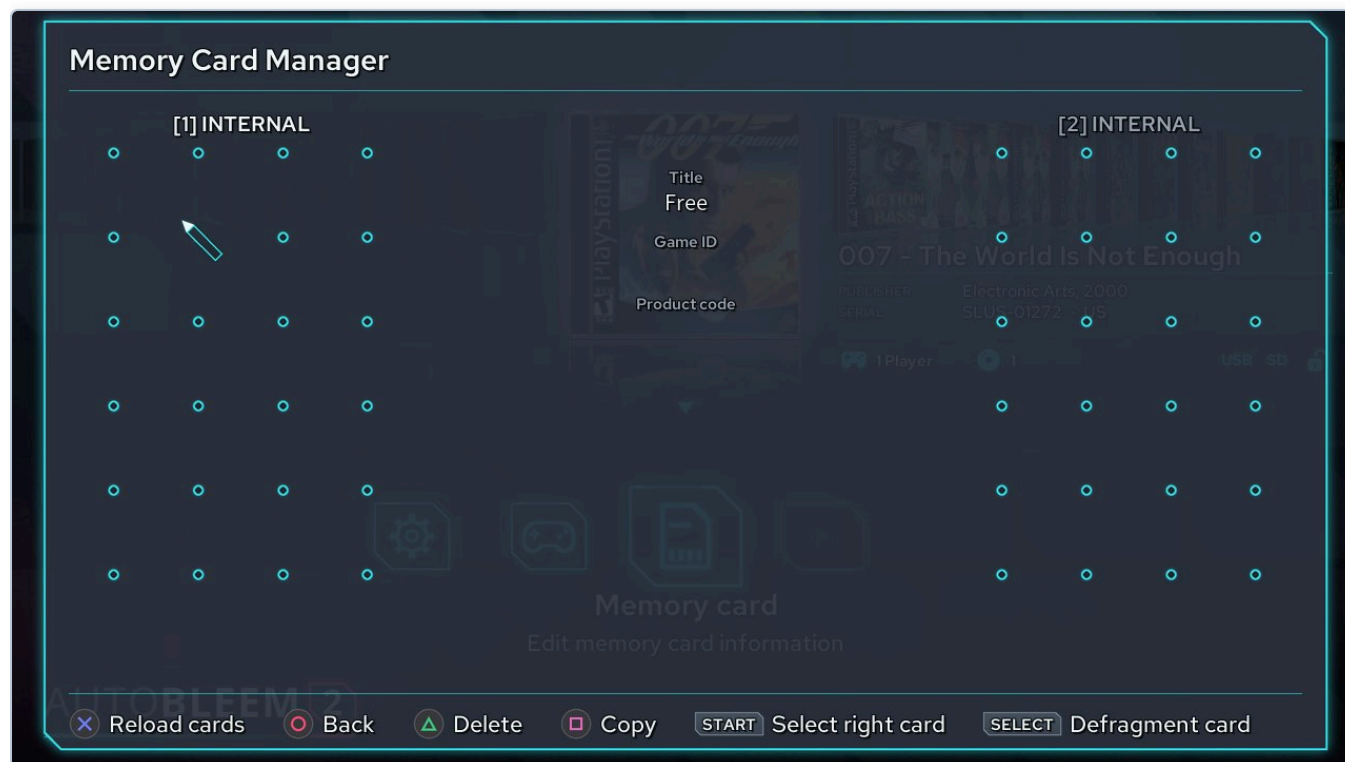


Editor her

3.7 Paměťové karty a body obnovení

Každá PS1 hra má standardně svou paměťovou kartu (uchovávané s jejími body obnovení v `Games/!SaveStates/<složka her>/`). **Memory Cards** v systémové nabídce spravuje **sdílené sady** - kartu, kterou používá několik her, uchovávané v `Games/!MemCards/` : vytvořte jednu (Square, s klávesnicí na obrazovce), přejmenujte (Cross), smažte (Triangle). Hra je umístěna na sadu s *Change memory card* v jejím editoru nebo z její ikony Memory Card.

Editor paměťové karty (ikona Memory Card) ukazuje kartu hry a druhou kartu vedle sebe, s každou ikonou uloženou hry a nadpisem: zkopírujte uloženou hru mezi těmito dvěma (Square), smažte jednu (Triangle), defragmentujte kartu (Select). Start vyměňuje kartu vpravo za jinou sadu.



Editor paměťové karty

Body obnovení: když opustíte PS1 hru tlačítkem Reset konzoly (nebo nabídkou emulátoru na Pi nebo PC), AutoBleem uchová bod obnovení, kde jste byli a nabídne jej pod ikonou **Resume** - čtyři pozice, zobrazené jako rámečkové karty, každá s obrázkem okamžiku, číslem pozice a datem; nejnovější je označena **NEJNOVĚJŠÍ** a nepoužitá pozice říká *Žádný bod obnovení*. Cross pokračuje z pozice, Triangle ji smaže. Hra s bodem obnovení ukazuje malý obrázek na ikoně Resume; hra bez něj má ikonu Resume zašedlou. Když se bod obnovení zapisuje při odchodu ze hry, emulátor ukazuje *Čekejte prosím...*

3.8 Spouštění her, RetroArch a aplikací

Cross spustí vybranou hru. PS1 hra běží ve zvoleném emulátoru PS1 (oddíl 3.6), na celou obrazovku, dokud ji neopustíte - na konzole předním tlačítkem **Reset** (zpět do spouštěče s bodem obnovení; funguje i zevnitř nabídky ve hře) nebo **Power** (konzola se vypne); na Pi nebo PC prostřednictvím nabídky emulátoru ve hře (níže). **Square** spustí PS1 hru v RetroArch místo toho.

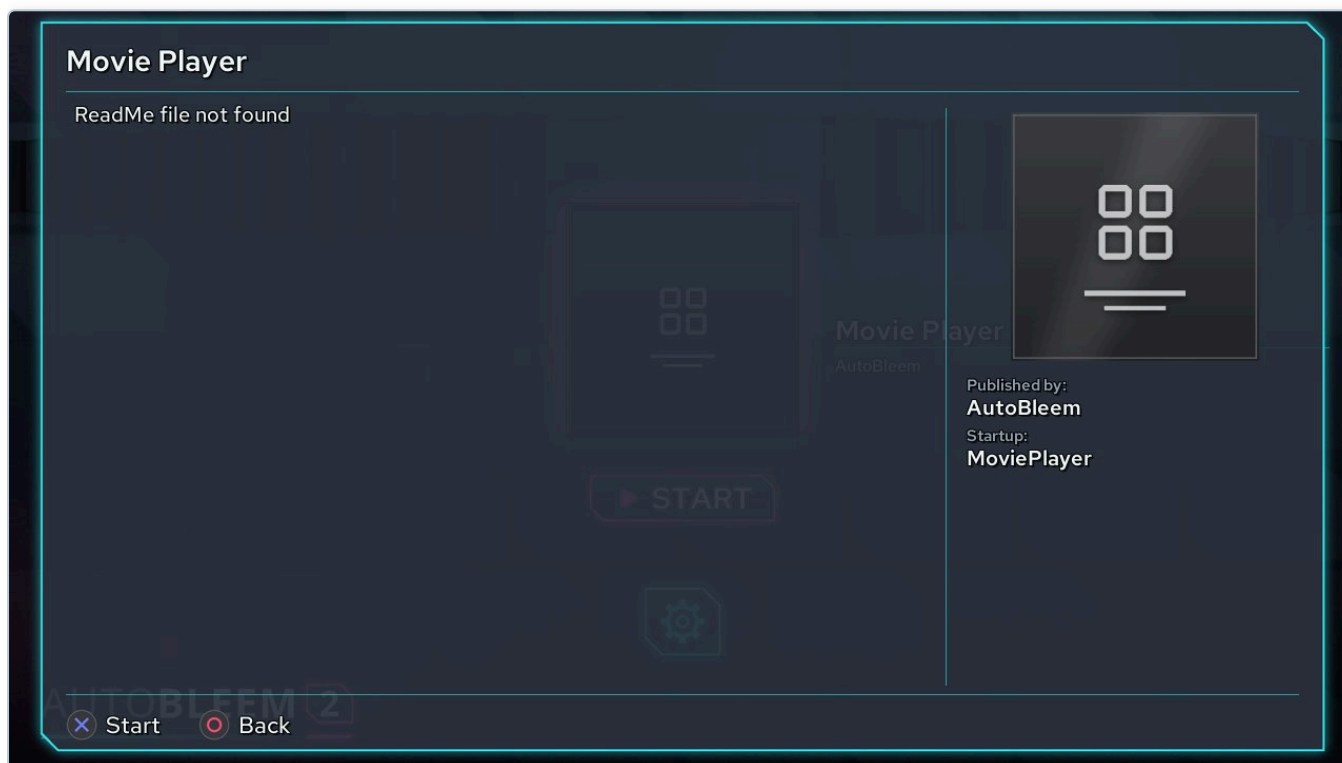
Nabídka ve hře (pcsx - abnxt). Stiskněte tlačítko nabídky - Home na gamepadu, **Select + Start** na gamepadu bez něj, nebo **Esc** na klávesnici - a hra se zastaví za nabídkou s posledním obrázkem hry. **Podržení tlačítka nabídky na 2 sekundy** je totéž co Reset: opustí hru. L1 / R1 přepínají mezi třemi kartami nabídky a nabídka se otevře na kartě a řádku, na kterých byla opuštěna:

- **Hra:** Pokračovat ve hře; v *Uložené pozice:* *Rychlé uložení*, *Rychlé načtení* a *Nahrát autozáznam* (hra, jak byla až před 30 sekundami - emulátor ji sám ukládá do paměti, zatímco hrajete); v *Disk CD:* *Vyměnit disk* a *Resetovat hru* (začne ji znovu); *Uložit nastavení pro tuto hru* (viz oddíl 3.7), *Menu PCSX* (vlastní stránky PCSX-ReARMed: možnosti, cheaty, O programu) a *Ukončit* (zpět do AutoBleem).
- **Obraz:** *Obrazovka* (rozlišení obrazovky - na konzole se volí v Nastavení a zde se jen ukazuje), *Rozlišení* (1x nebo 2x), *Odstranit švy*, *Dithering*, *Škálování*, *Vyhlazování*, *Filtr*, *Scanlines* a *Jas scanlines*. Každý řádek má vpravo řádek nápovědy. CRT-Pi je pro konzoli při 1080p příliš náročný. Řádek, který se nepoužije, je zašedlý a jeho nápověda říká proč.
- **Ovladače:** *Ovladač 1* a *Ovladač 2*: standardní (digitální), analogový (DualShock), pistole nebo žádný; projeví se, až hra pokračuje.

Nabídka je nakreslena ve vzhledu ab2.0.0 spouštěče, s bateriemi ovladačů a obrázkem posledního rychlého uložení.

Hra **RetroArch** se spustí v RetroArch s jádrem, které si spouštěč vybral pro svůj systém; *Close Content* nebo *Quit RetroArch* v jeho nabídce se vrátí do spouštěče. Položka RetroArch v systémové nabídce otevře vlastní nabídku RetroArch (XMB) bez ničeho nahrané, pro její nastavení a vlastní seznamy obsahu.

Aplikace (**Apps** sada: nástroje konzoly a na konzole dodatečné aplikace, které balíček RetroArch přináší - Doom, Quake, Amiga, ...) nejdříve zobrazí své čtení; Cross ji spustí, Circle se vrátí.



Čtení aplikace před její spuštěním

3.9 Přidávání her

PS1 hry jdou do složky `Games` , **jednu složku na hru**, pojmenovanou po hře:

```
Games/  
  Crash Bandicoot/          Crash Bandicoot.cue + Crash Bandicoot.bin  
  Final Fantasy VII/       Final Fantasy VII (Disc 1).chd, (Disc 2).chd, (Disc 3).chd  
  Platformers/             složka her: skupiny ve výběru sady  
  Klonoa/                  Klonoa.pbp
```

- Formáty: `.cue` + `.bin` (nebo `.img`), `.pbp`, `.chd` (také `zstd`), `.ecm` (dekódovaný skenováním), `.iso`. Zipovaná hra také funguje: procesor **Unzip** ji rozbálí před skenováním (oddíl 3.13).
- Hra s více disky je jedna složka se všemi disky v ní; složky pojmenované `Game (Disc 1)`, `Game (Disc 2)` ... jsou skenováním sloučeny do jedné složky `Game`.
- Hry vhozené přímo do `Games/` (volné soubory) jsou skenováním seřazeny do složek.
- **Obálka** je PNG vedle obrázku hry, pojmenovaná jako `on`. Bez jedné obálky přichází z databází obálek, nebo - s nainstalovaným RetroArch - z thumbnailsetu libretro; na Pi, PC nebo Windows chybějící je stažena online (Options → *Fetch box art online*).
- Skenování čte seriálové číslo každého disku a vezme nadpis, vydavatele, rok, hráče a oblast z databáze PlayStation RetroArch nebo databází obálek. Změňte cokoli v editoru her a zaškrtněte *Lock data*, abyste to ponechali.

Ostatní systémy jdou pod `RetroArch/roms/` , **jednu složku na systém, pojmenovanou jak jsou pojmenované databáze RetroArch** (složka se vytváří pro vás): `Nintendo - Nintendo Entertainment System`, `Nintendo - Super Nintendo Entertainment System`, `Sega - Mega Drive`

- `Genesis`, `Nintendo - Game Boy Advance`, `FBNeo - Arcade Games` (nebo `Arcade`), ... Romky mohou zůstat zipované. Na Pi, PC nebo Windows skenování je čte samo a zapisuje seznamy RetroArch; na konzoli si je spusťte **UpdateRoms** na PC (kapitola 5).

Aplikace jdou pod `Apps/<jméno>/` s `app.ini` (jménem, ikonou, co spustit) a `run.sh`.

Motivy jdou pod `Themes/<jméno>/` (`theme.json` a obrázky) - nebo vhodte zip motivu do `Themes/`.

3.10 PS1 BIOS

Na **PlayStation Classic** emulátor používá vlastní BIOS konzole. Na **Raspberry Pi, PC a Windows** vložte svůj PS1 BIOS do `System/Bios/`: `romw.bin` (US/European SCPH-5501/5502) a `romJP.bin` (Japanese SCPH-5500). Instalátoři je vyplní z balíčků RetroArch BIOS, pokud tam už nejsou vaše vlastní soubory. Bez nich emulátor běží na svém vestavěném HLE BIOS, který mnoho her toleruje a některé ne.

3.11 Aktualizace

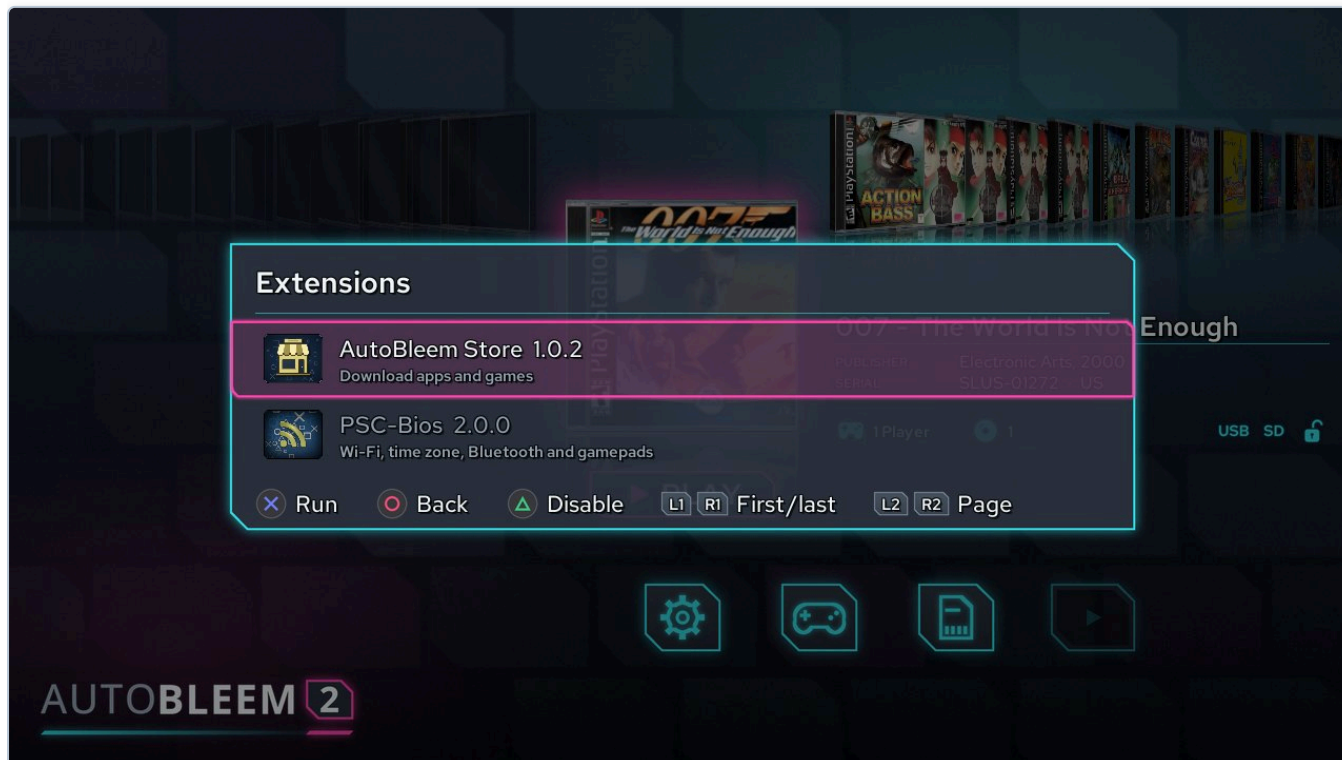
- **Raspberry Pi, PC disk, Windows**: spouštěč kontroluje web při startu a jednou denně (Options → *Updates* je kanál; *Software Update* v systémové nabídce kontroluje nyní). Když je novější AutoBleem nebo RetroArch se ptá: *Update now* stáhne všechno a znovu spustí instalátor s

obrazovkou prvního startu; *Remind me tomorrow* a *Skip this version* jsou ostatní odpovědi. Vaše hry a nastavení zůstanou; spouštěč se znovu proskenuje po aktualizaci.

- **PlayStation Classic:** spusťte novější `AutoBleemInstaller.exe` přes disk (oddíl 2.1).

3.12 Rozšíření a AutoBleem Store

Rozšíření přidají své vlastní obrazovky do spouštěče. Jsou v `Extensions/<jméno>/` na disku (na Raspberry Pi jeho oddíl dat, na Windows složka dat); k instalaci jednoho jej rozbalte tam. **L2 + R2** → **Extensions** je uvádí: Cross spustí jednu, Triangle ji vypne nebo znovu zapne. Rozšíření, které potřebuje síť, se nespustí bez jedné a rozšíření, které zastavilo spouštěč, se vypne - seznam to řekne.



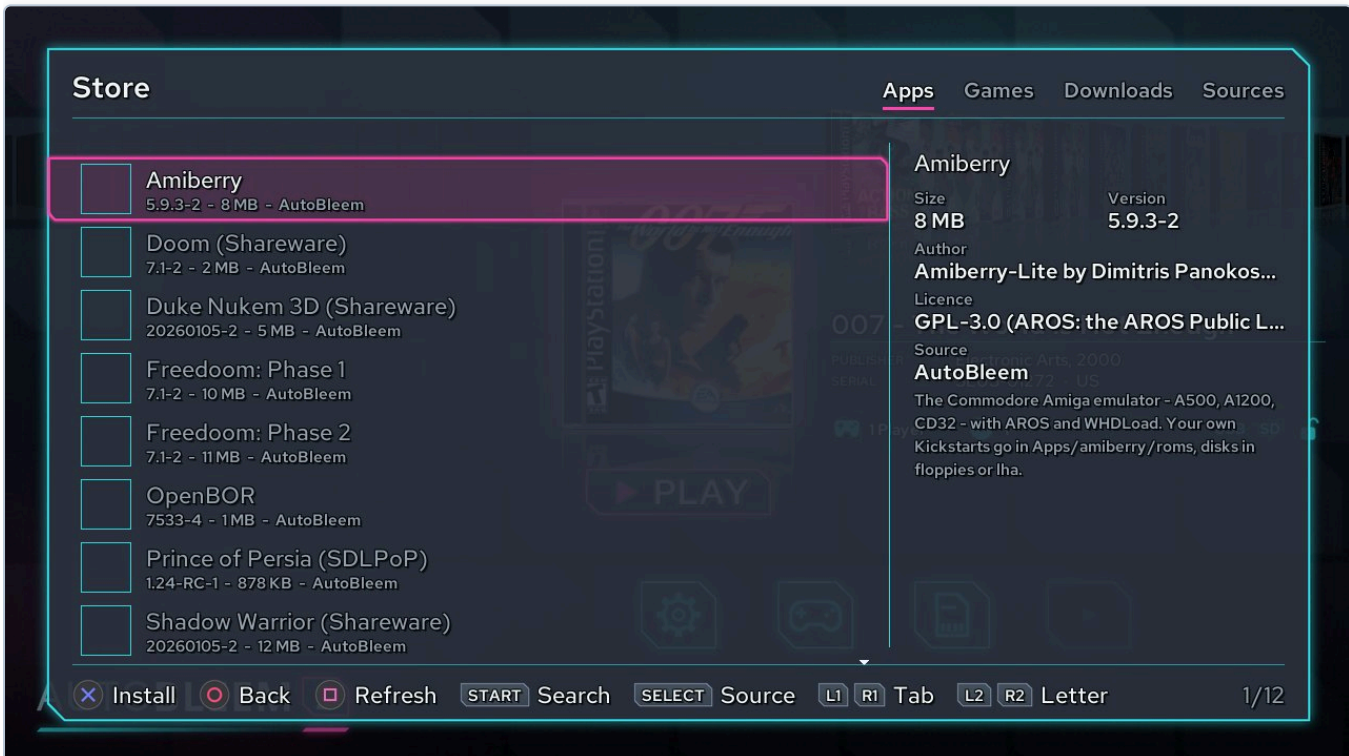
Seznam rozšíření

AutoBleem Store je první rozšíření: aplikace a hry k instalaci jedním stisknutím, na všech systémech, na kterých AutoBleem běží (PlayStation Classic potřebuje WiFi jádra AutoBleem). Jeho čtyři karty, L1 / R1 mezi nimi:

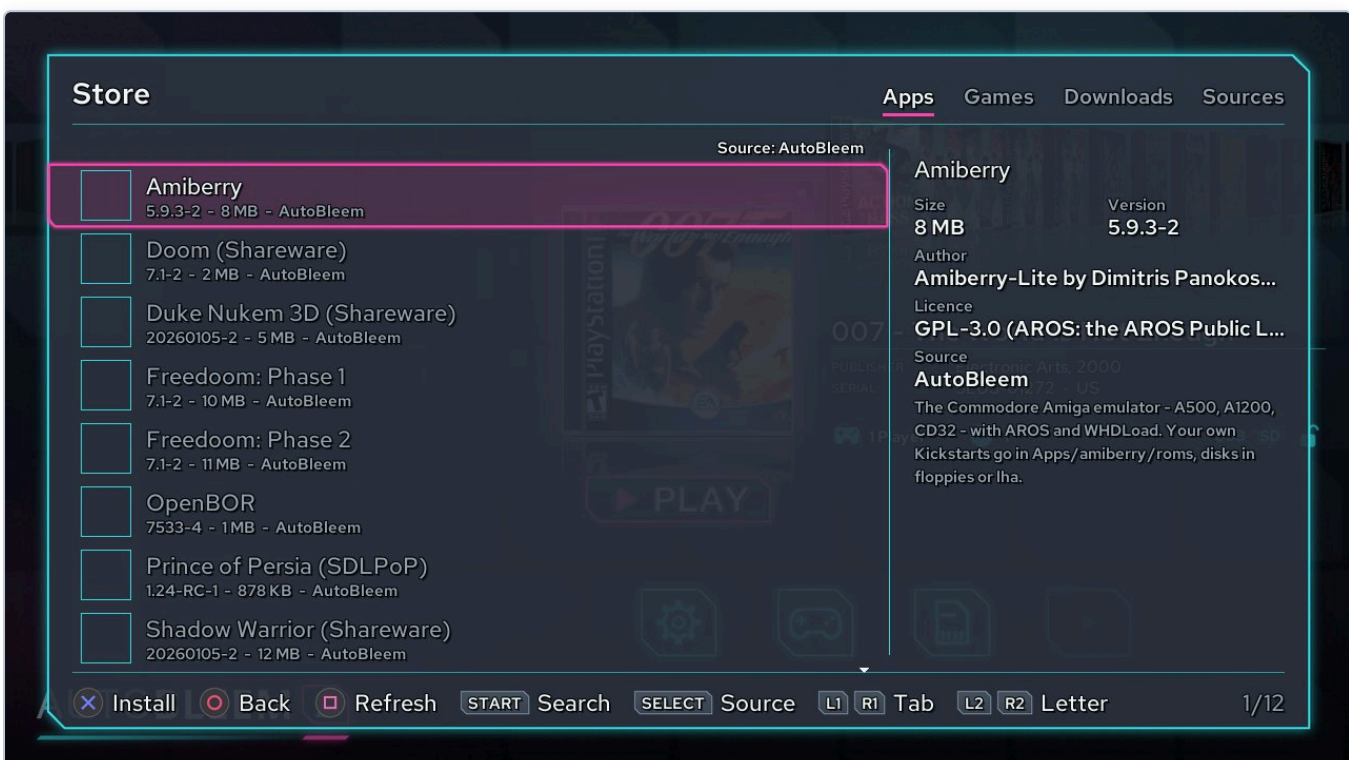
- **Apps a Games:** co zdroje nabízejí, každá s obrázkem, verzí, velikostí a favikonu zdroje. Nainstalované položky nesou štítek *Nainstalováno*. Cross instaluje (nebo aktualizuje, nebo zkouší znovu po selhání, nebo zruší stahování ve frontě či probíhající), Triangle odstraní, co Store nainstaloval, Square obnoví seznamy. L2 / R2 skáčou po písmenech, **Select** ukazuje jeden zdroj najednou, **Start** hledá nadpisy. Zápatí ukazuje klávesy vybraného řádku. Obrázky položek jsou cachovány a lze je zkusit znovu, pokud se selhají načíst.
- **Downloads:** co se stahuje, čeká, selhalo nebo instaluje. Lišta průběhu se aktualizuje neustále a když jste jinde ve spouštěči, bublina ukazuje probíhající stahování s jeho rychlostí a zbývajícím časem (1.4 MB/s · 0:42). Stažení běží na pozadí také poté, co opustíte Store; spuštění hry nebo vypnutí jej pouze pozastaví a zastavené stažení pokračuje tam, kde se zastavilo. Když síť vypadne, položka říká *Čekám na síť* a po návratu sítě pokračuje tam, kde přestala (po 30 minutách

to vzdá). Nainstalovaná hra se objeví na polici po příštím skenování s obrázkem Store jako její obálka. Stažení přes 2 GB funguje na všech platformách, včetně 32bitových buildů.

- **Sources:** odkud seznamy pocházejí - vlastní katalog AutoBleem, TSV seznam vhozený do `System/Extensions/store/sources/`, a adresy, které si přidáte s **Add a source URL**. Každý zdroj ukazuje svou favikonu v seznamu. Cross na tom, který jste přidali, jej přejmenuje, změní jeho adresu, přepne jej mezi `http://` a `https://` nebo jej odstraní.



Karta Apps Store



Nabídka zdroje

To, co katalog AutoBleem nabízí, je také uvedeno na webu ke stažení,

<https://autobleem.retromenele.pl/store/> . **Jste odpovědní za to, co obsahují zdroje, které si přidáte.**

Vaše vlastní hry ve vaší síti: `abstored` , server Store v LAN, obsluhuje složku PS1 her do Store v téže síti. Běží na jakémkoliv Linux počítači - Raspberry Pi, domácí server

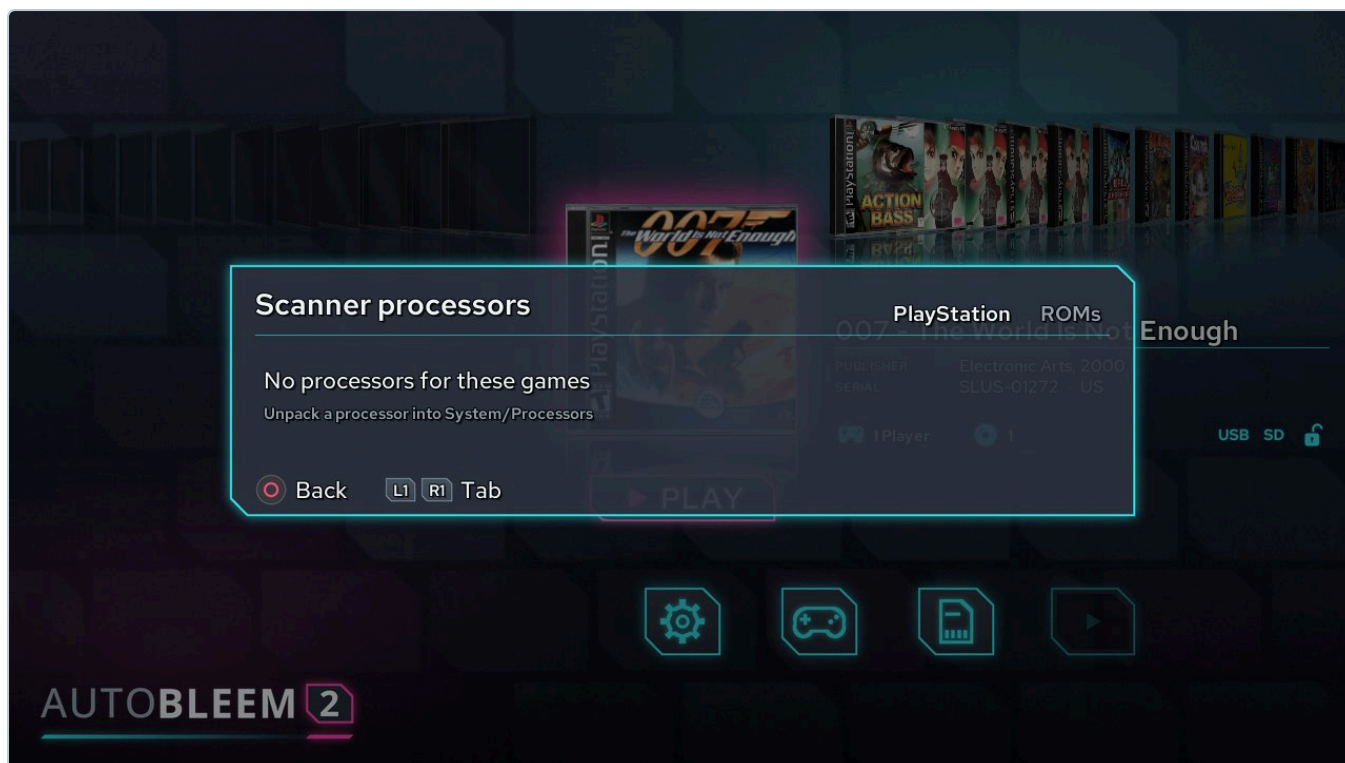
- a pouze čte složku. Spustíte ji s `abstored <složka her>` , otevřete `http://<ten počítač>:8124/` v prohlížeči, abyste viděli, co obsluhuje a jakékoliv problémy, které našel, a přidejte `http://<ten počítač>:8124/store.tsv` jako zdroj. Hotové programy pro Linux a Windows jsou na stránce Store v záložce **LAN server**; nastavení jako službu je `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` ve zdroji). **LAN Share** (oddíl 5.2) dá hry a disky z PC na takový server.

3.13 Procesory skenování

Procesory skenování jsou malé programy, které každé skenování spustí dříve, než přečte vaše hry. Jeden může změnit formát, který AutoBleem nečte, na ten, který čte - například zipsovanou hru - nebo změnit data hry, jako je translační patch. Jsou v `System/Processors/<jméno>/` na disku (na Raspberry Pi jeho oddíl dat, na Windows složka dat); k instalaci jednoho jej rozbalte tam. Příští skenování jej spustí.

- **Unzip přichází s AutoBleem:** rozbalí zipsované PS1 hry v `Games/` před skenováním je čte a zipsované ROMy jednu po druhé (sady arcade zůstávají zipsované). Aktualizace AutoBleem ji aktualizuje a ponechá ji vypnutou, pokud jste ji vypnuli.
- Procesor, který již s hrou jednal, se na ní znovu nemusí spustit, dokud se hra nemění.
- Zatímco procesor pracuje, bublina vpravo nahoře ukazuje, co dělá; varování nebo selhání se objeví na řádku pod ní. `processors.log` ve složce logu má detaily.
- Spuštění hry nebo RetroArch zastaví procesor, který změní soubory; příští skenování dokončí svou práci.

L2 + R2 → Scanner processors je ukazuje v pořadí, v jakém běží, jednu kartu pro PS1 hry a jednu pro ROMy (L1 / R1). **Square** vezme procesor a Nahoru / Dolů ho přesunou - pořadí je důležité: procesor, který rozbaluje, musí být dříve toho, který opravuje to, co byl rozbalený. **Cross** jej vypne nebo zapne, **Triangle** jej nechá podívat se znovu na každou hru při příštím skenování, **Circle** se vrátí a spustí skenování, pokud jste něco změnili. Procesor postavený pro jiný počítač zůstane v seznamu, zašedlý.



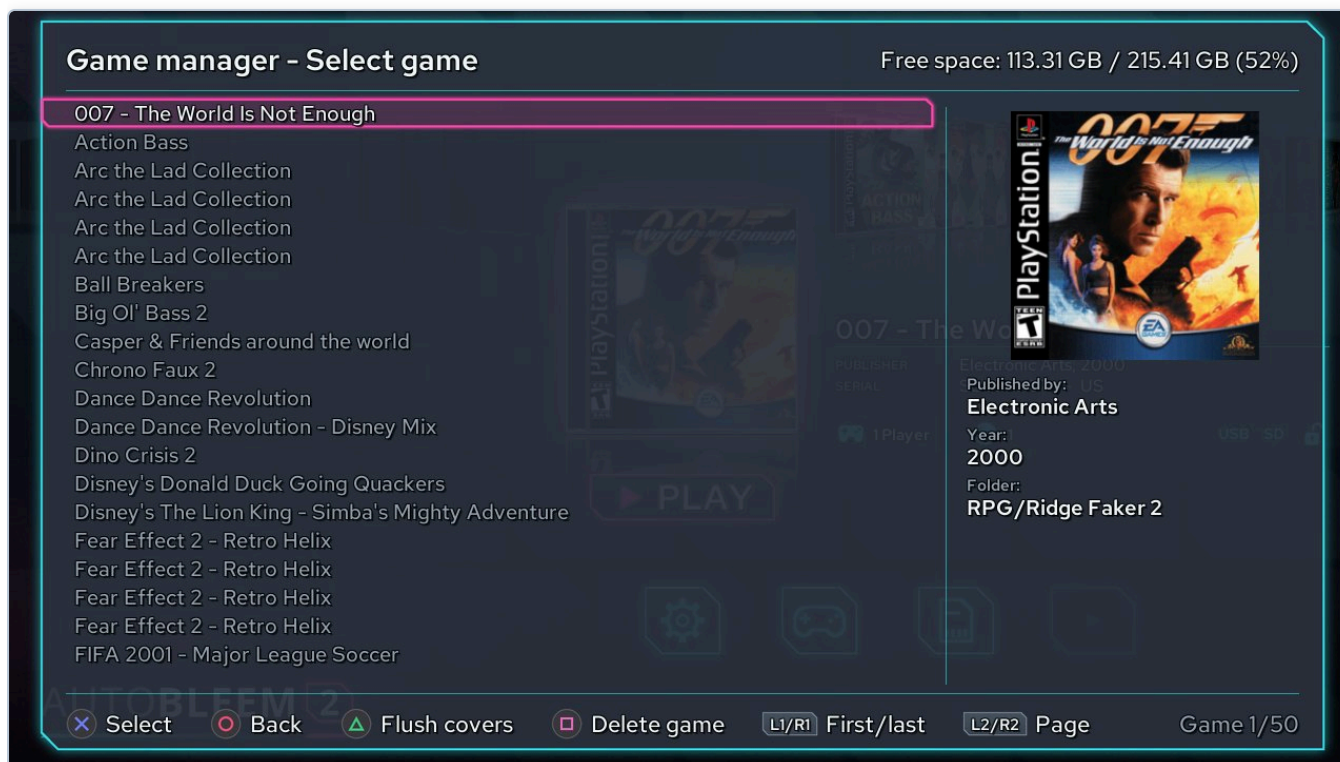
Procesory skenování

Psaní vlastního: stránka Unzip, https://github.com/autobleem2/proc_unzip , vysvětluje vše, co procesor musí dělat, a `tools/proc_check.py` v zdroji AutoBleem jej kontroluje, než jej sdílíte.

4. Obrazovky

4.1 Správce her

PS1 hry jako seznam samotných názvů (složka vybrané hry je v jejích detailech) a vybraná obálka. Cross otevře editor her, **Square smaže hru** (její složku a po druhé otázce její body obnovení), Triangle smaže každý PNG obalů vedle her (skenování je vezme z databází znovu), L2 / R2 listují. Volné místo jednotky je vpravo nahoře. Správce her čeká na dokončení skenování.

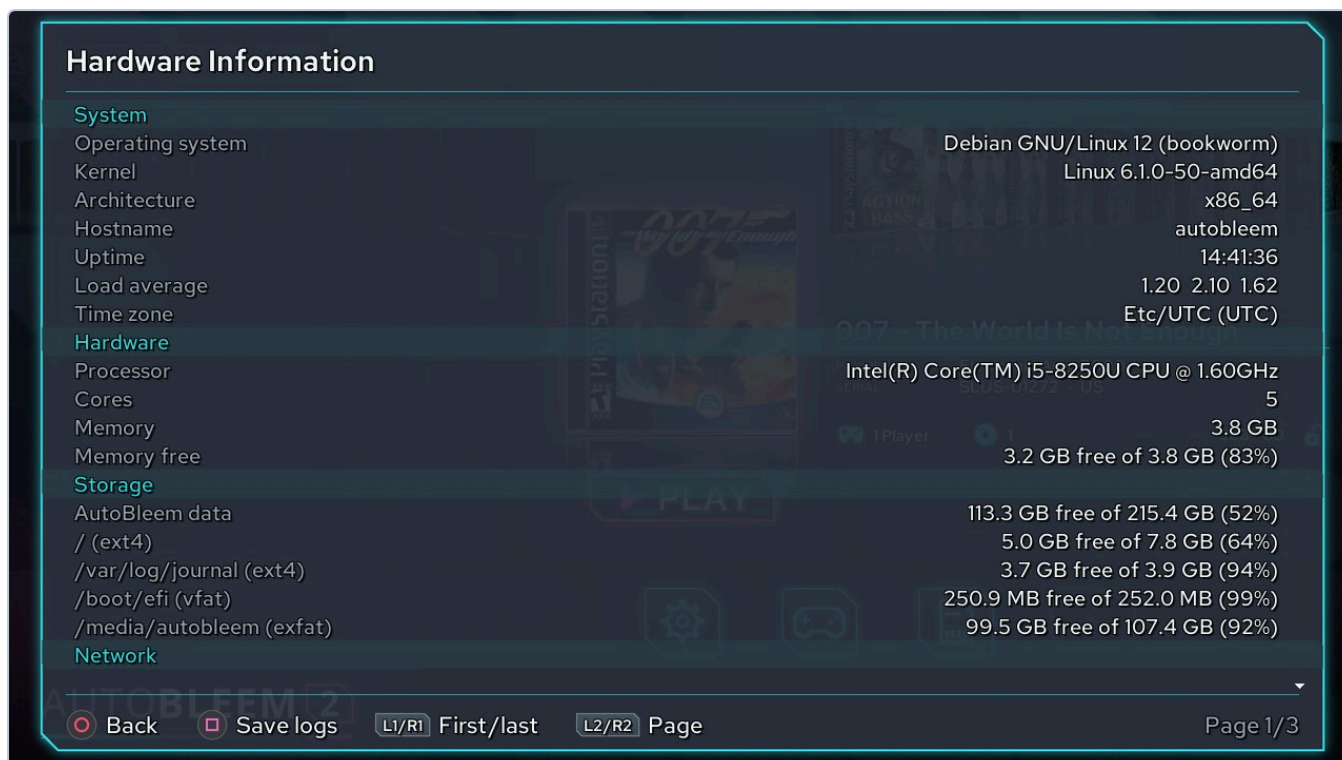


Správce her

4.2 Informace o hardwaru

Fakta o počítači - systém, hardware, úložiště s jeho volným místem, síťové adresy, displej a zvuková ovladače, připojené gamepady - znovu čten každou sekundu. Je to tatáž stránka na každé platformě, včetně konzole; obrazovky pro nastavení sítě a ovladačů jsou **Sít' a ovladače** (PSC-Bios, kapitola 6).

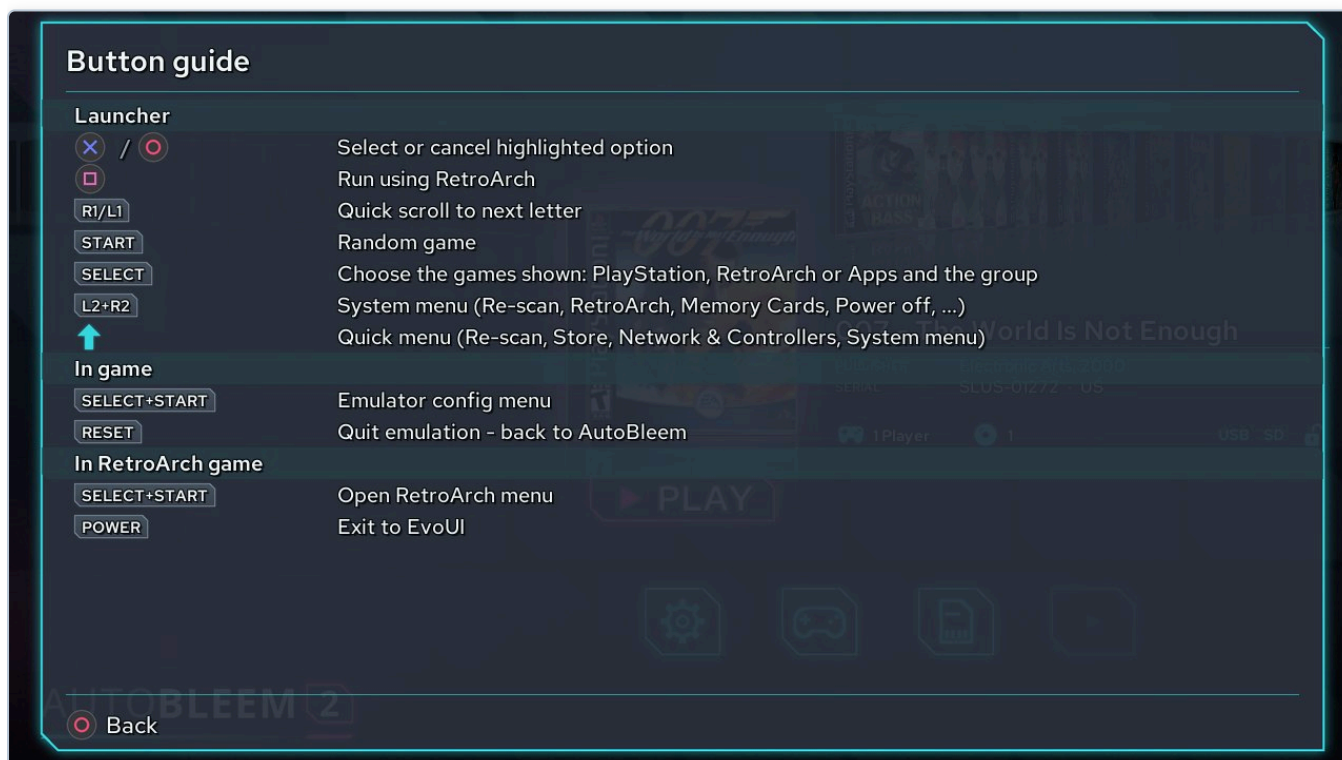
První dva řadiče jsou zobrazeny jako Hráč 1 a Hráč 2 – porty, které jim přiděluje emulátor PS1. Jakýkoli další řadič je zobrazen jako nepoužitý emulátorem PS1. RetroArch přiřazuje řadiče podle vlastního nastavení a může je objednat jinak. Když je řadič připojen nebo odpojen, spouštěč krátce zobrazuje, který pad je Hráč 1 a Hráč 2.



Informace o hardwaru

4.3 Průvodce tlačítky

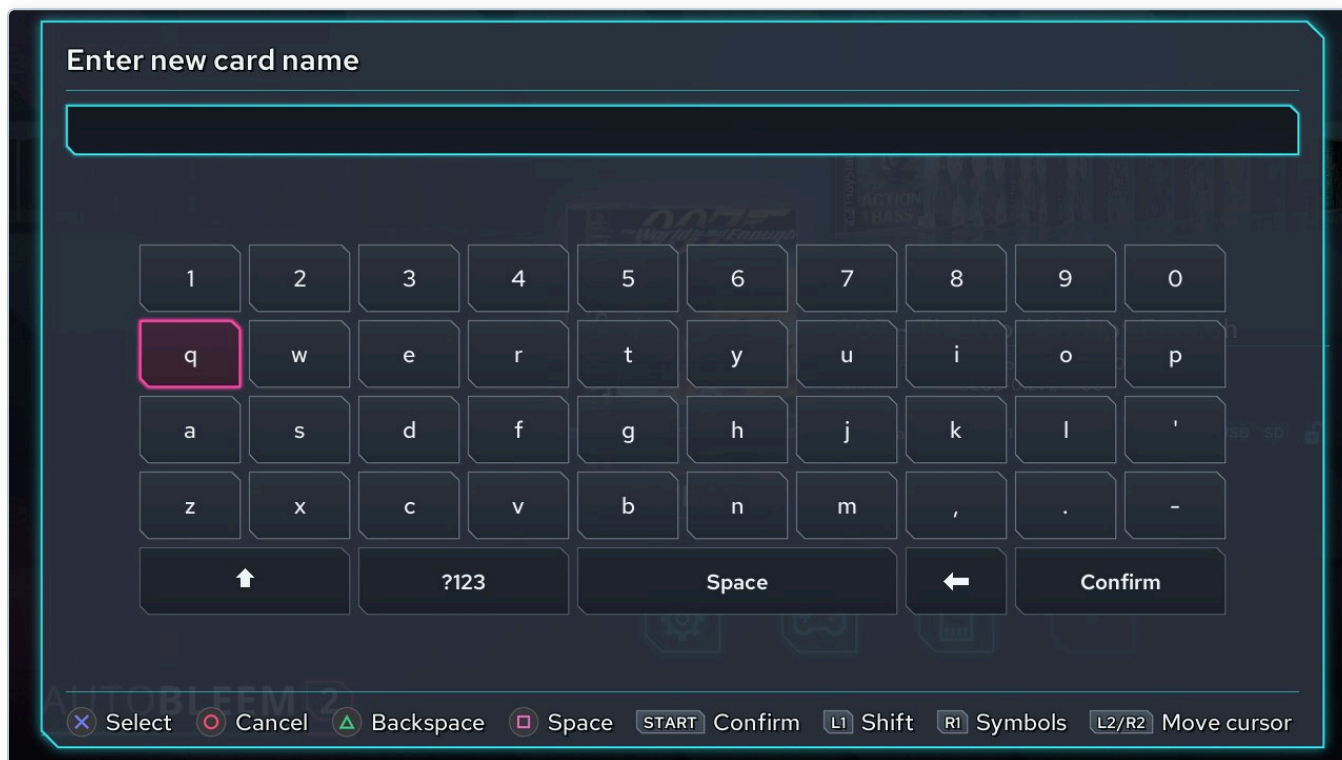
Triangle na polici: každé tlačítko každé obrazovky na jedné stránce. Když je připojena USB klávesnice nebo byla používána, sloupec Keyboard ukazuje klíče vedle tlačítek gamepadu.



Průvodce tlačítky

4.4 Klávesnice na obrazovce

Kdekoli se psává text - sada paměťové karty, název hry, heslo WiFi, adresa zdroje - stejná klávesnice, rozložená jako klávesnice telefonu: písmena, stránka symbolů (/ \ : ? & = % @ # a zbytek, co adresa nebo heslo potřebuje) a dvě stránky akcentovaných písmen, se Shiftem, klíčem stránky, Space, Backspace a Confirm na spodní řadě. Směry se pohybují, Cross psuje, Triangle maže, Square je mezera, **L1** je Shift (dvakrát pro caps lock), **R1** následující stránka, **L2 / R2** posunují kurzor, Start potvrzuje, Circle zrušuje. USB klávesnice psuje kdykoli: Enter potvrzuje, Esc zrušuje.



Klávesnice na obrazovce

5. Na PC

5.1 UpdateRoms - obnovení disku konzole

PlayStation Classic nemá síť, takže seznamy RetroArch a obálky její disku se dělají na PC:

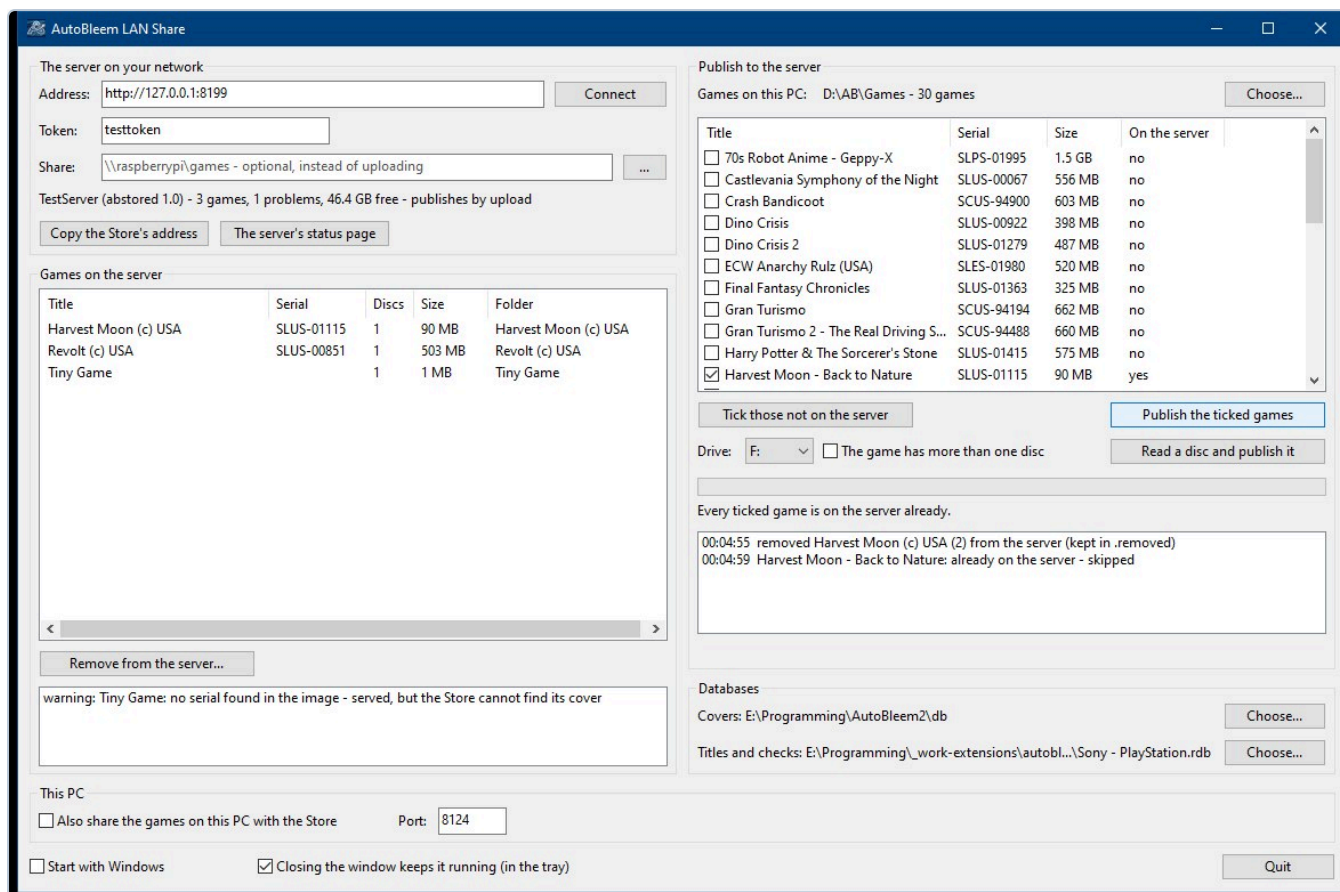
UpdateRoms dělá na PC to, co skenování spouštěče dělá na Pi, se sítí PC a cestami konzole, takže konzola bootuje a najde všechno na místě.

1. Zkopírujte své ROMy na disk pod `RetroArch/roms/<systém>/` (oddíl 3.9). Názvy složek musí být názvy databází RetroArch; instalátor si vytváří běžné.
2. Spustíte **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** z disku (instalátor jej tam umístil). Najde disk z místa, kde sedí, ukazuje řádek fáze, lištu průběhu a záznam, a:
 - stahuje balíček databáze RetroArch, když disk nemá, a identifikuje každou ROM podle ní
 - hra, kterou databáze zná, dostane správný název;
 - zapisuje jeden seznam přehrávání na systém do `RetroArch/bin/playlists/` s cestami konzole, ponechávající cokoli, co tam RetroArch sám přidal;
 - stahuje obálky každé ROMy, která žádnou nemá, ze serverů miniatur libretro do `RetroArch/bin/thumbnails/`.
3. Bezpečně vyjměte disk a vložte jej zpět do konzole. Karta RetroArch výběru sady uvádí každý systém, který má hry.

Spustíte jej znovu poté, co se změní složky ROM; složka, která se nic nezměnila, se přeskočí, takže opětovné spuštění je rychlé. Záznam je `System/Logs/updateroms.log`. Karta Pi v čtečce karet lze obnovit stejným způsobem (`UpdateRoms.exe <jednotka> --target rpi`), i když Pi to dělá sama, když má síť.

5.2 LAN Share - vaše hry a disky na serveru vaší sítě

LAN Share (`LanShare.exe`, na stránce Store v záložce **LAN server**) dá vaše PS1 hry na server Store vaší domácí sítě - `abstored` na Raspberry Pi, NAS nebo jiný PC - a čte PS1 disk v jednotce CD/DVD PC. Store na konzole, Pi nebo PC pak je instaluje odtud. Nic se neinstaluje; nastavení se uchovávají v `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\`.



Okno LAN Share

1. **Server:** zadejte jeho adresu (`http://<jeho_adresa>:<port>` , jak to má Store) a stiskněte **Connect**. Jeho hry a jakékoliv problémy, které jej skenování našlo, jsou uvedeny vlevo. Chcete-li tam dát hry, dejte jedno z:
 - **Share** - složka her serveru, jak je sdílena v síti (Samba), např. `\\raspberrypi\games` : LAN Share je tam kopíruje a požádá server o skenování. Server sám zůstává pouze pro čtení.
 - **Token** - když byl server spuštěn s `--allow-uploads` : jeho token (server jej vytiskne na startu a ponechá jej v `<stav>/upload-token`). LAN Share nahrává přes HTTP a zastavené nahrání pokračuje tam, kde se zastavilo.
2. **Hry na tomto PC:** vyberte složku her (jednu složku na hru), zaškrtněte hry a stiskněte **Publish the ticked games**. Na serveru říká, zda má server hru již (podle seriálu, jinak podle nadpisu); taková hra se nikdy nepošle dvakrát. ****Tick those not on the server**** zaškrtně zbytek.
3. **Disk:** vložte PS1 disk do jednotky a stiskněte **Read a disc and publish it**. Disk se přečte celý do `.bin + .cue` (a `.sbi` pro LibCrypt hru, když jednotka dá podkanál), pojmenovaný podle jeho nadpisu, kontrolován proti známému správnému výpisu (když jsou databáze vybrány) a zveřejněn. Pro hru na několika discích zaškrtněte ****The game has more than one disc****: LAN Share si řekne o každý další disk a zveřejní je společně jako jednu hru.
4. **Remove from the server...** vezme vybrané hry ze serveru. Nic není smazáno: každá se přesune do `.removed` složky vedle her serveru a přesun jej zpět vloží zpět.

Databáze - složka obálek AutoBleem (`coversU/P/J.db`) a RetroArch `Sony - PlayStation.rdb`

- dávají nadpisy a kontrolu přečteného disku; obě jsou nepovinné. ****Also share the games on this PC with the Store**** (standardně vypnuto) obsluhuje složku na tomto PC pro Store přímo. První krát se

Windows ptá na svůj firewall: povolte pouze privátní síť.

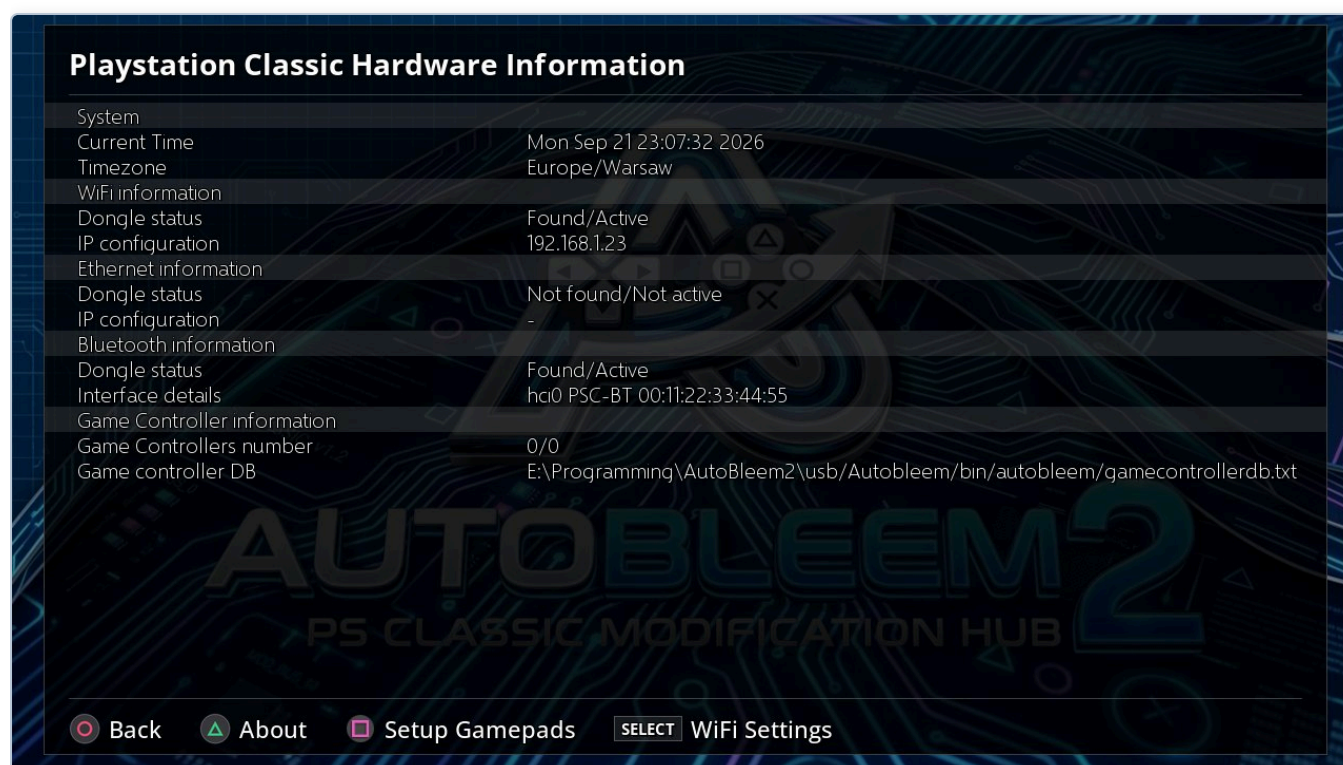
6. Nástroje konzole (PlayStation Classic)

Dva nástroje pro PlayStation Classic disk. Oba kreslí v motivu spouštěče a jazyce a oba jsou řízeny gamepádem - a v průvodci gamepádem tlačítka konzole. **PSC-Bios** je rozšíření, které přichází s balíčkem konzole: položka *Síť a ovladače* v Rychlé nabídce a systémové nabídce jej otevře a je v seznamu rozšíření. **ABFlashKit** je aplikace v sadě aplikací.

6.1 PSC-Bios

Rozšíření, které přichází s balíčkem konzole, také dostupné na Raspberry Pi a PC disku. Otevírá se z položky *Network & Controllers* v systémové nabídce (nebo ze seznamu rozšíření). Když je rozšíření nainstalováno, ale vypnuto, je položka *Network & Controllers* v Rychlé nabídce a Systémové nabídce zašedlá s poznámkou "zapněte v Rozšířeních" - Cross tam otevře seznam rozšíření u ní.

Otevírací obrazovka ukazuje fakta o počítači: čas, časové pásmo, adaptéry sítě WiFi/Ethernet/Bluetooth s jejich adresami a každý připojený ovladač s tím, zda má mapování tlačítek. Síť a části Bluetooth potřebují jádro AutoBleem na konzole (oddíl 6.2) nebo systémové nástroje na Raspberry Pi / PC disku; průvodce gamepádem funguje na jakémkoliv systému.

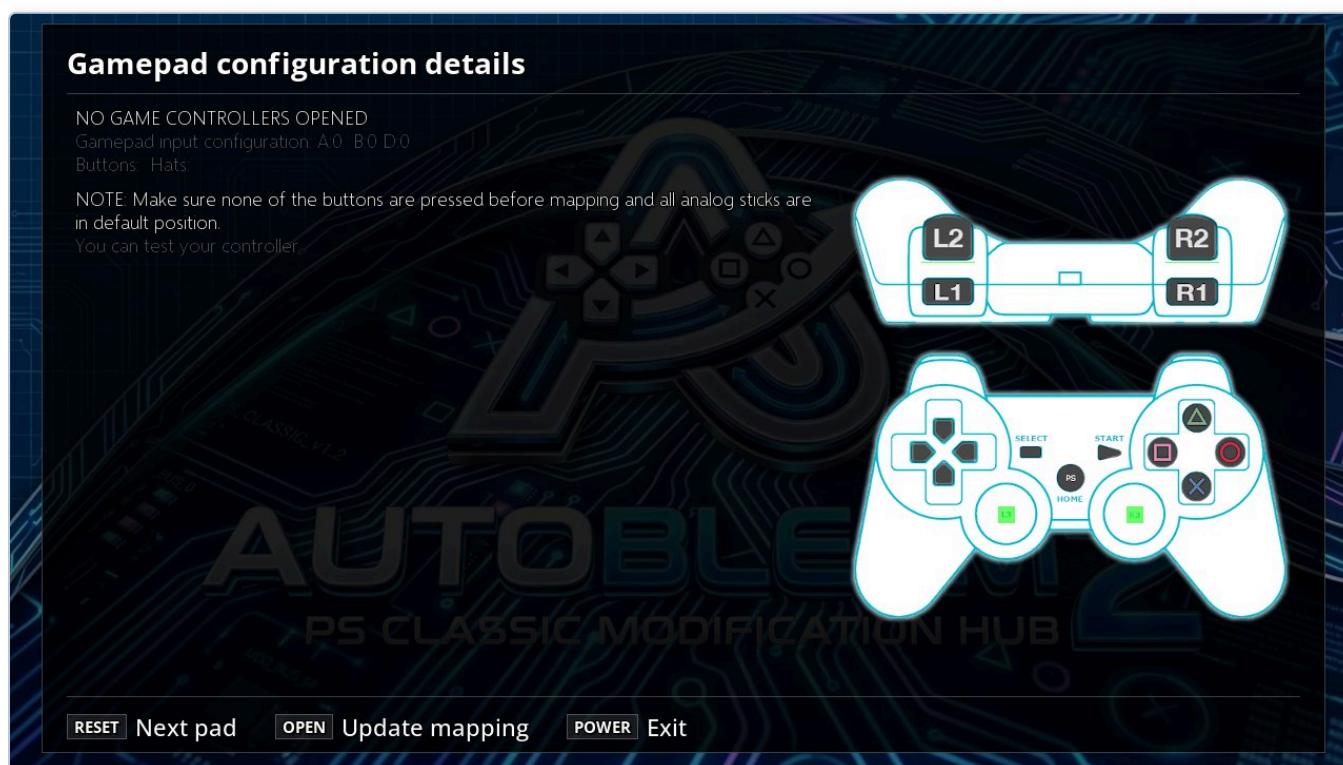


PSC-Bios: Centrum Sítě a ovladačů

- **Select - Wi-Fi Network** (jádro nebo NetworkManager): název sítě (psaný, nebo vybraný ze skenování), heslo, režim ovladače a *Apply / Restart Network*. Časové pásmo je také nastaveno zde. IP adresa konzole se zobrazí po připojení.
- **Square - Bluetooth Controllers**: skenování pro Bluetooth gamepady (DualShock 4, atd.), k párování nebo odebrání.
- **L1 - DualShock 3 Pairing**: připojení pouze USB pro první DualShock 3 přes plugin sixaxis jádra.

- **R1 - Controller Mapping:** průvodce mapováním (níže).
- **Triangle - About, Circle - zpět** do spouštěče.

Průvodce gamepádem ukazuje připojený pad surový - každá osa, tlačítko a klobouk jako čísla a obrázek DualShock, který se rozsvítí, když stisknete. Protože testovaný pad nelze věřit, průvodce je řízen **tlačítky konzole**: **RESET** přepne na následující pad, **OPEN** spustí mapování (pak odpovídá každé otázce - stiskněte tlačítko osvětlené na obrázku, nebo OPEN když pad nemá takové tlačítko), **POWER** zrušuje nebo opouští. Držení Circle na padu po dobu 2 sekund opustí průvodce (lišta se vyplní a nápověda zápatí říká "Drž 2 s: Exit"). Zatímco pad nemá mapování, držení jakéhokoliv tlačítka po dobu 2 sekund to dělá ("Drž jakékoliv tlačítko 2 s: Exit"). Krátký stisk se mapuje jako obvykle. Na klávesnici jsou Esc / Space / Enter v místě POWER / RESET / OPEN. Na konci se nové mapování přidá k testu a OPEN jej uloží pod jménem vaší volby; spouštěč jej od té doby načítá.

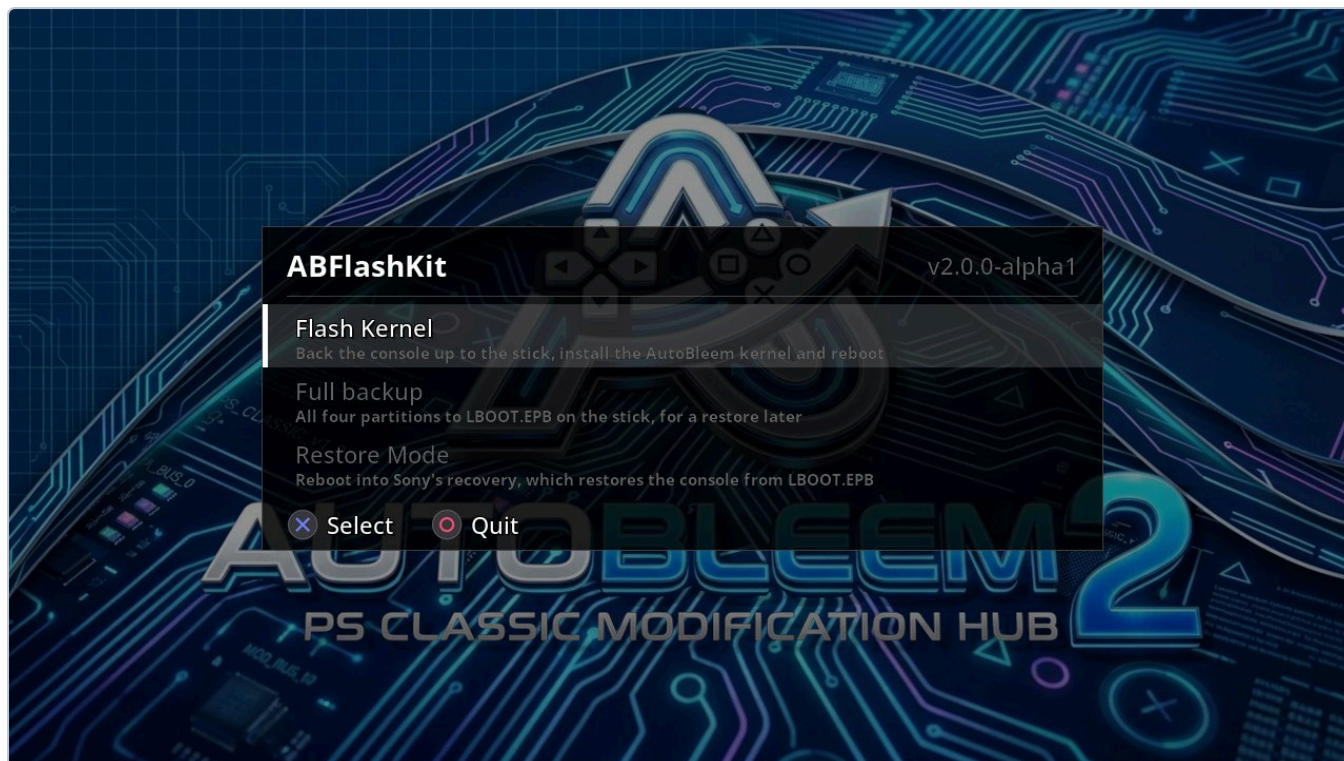


PSC-Bios: Průvodce mapováním ovladače

6.2 ABFlashKit - jádro AutoBleem

Jádro AutoBleem je volitelná náhrada jádra Linux konzoly: přináší fungující hodiny, USB WiFi a Bluetooth dongly (pro PSC-Bios a Bluetooth gamepady) a podporu tlačítek na přední straně, kterou emulátor používá pro body obnovení. ABFlashKit jej instaluje, nejdříve konzolu zálohuje a může ji vrátit do akcí prostřednictvím vlastního obnovení Sony.

Tento nástroj zapisuje do flash paměti konzoly. Flash, která je přerušena - napájení přerušeno, disk vytažen - může konzolu nechat neschopnou spuštění a instalace vlastního jádra ruší záruku. Konzolu udržujte zapnutou a disk v ní, dokud se sám nerestartuje. ABFlashKit se otevírá s touto upozorněním; *I understand* jde dál, *Quit* odchází.



Nabídka ABFlashKit

- **Flash Kernel:** vytváří zálohu obnovení oddílů konzole na disk (LBOOT . EPB), pokud neexistuje, kontroluje ji a obrázek jádra, zapisuje jádro a systémové soubory AutoBleem a restartuje. *All done - když se obrazovka zčerní, odpojte napájecí kabel:* vytáhněte napájení konzoly a zapojte jej zpět.
- **Full backup:** všechny čtyři oddíly do LBOOT . EPB pro pozdější obnovení (předchozí záloha se přepíše po otázce).
- **Restore Mode:** kontroluje, že záloha je akcí, nastavuje příznak obnovení a restartuje do obnovy Sony, která obnovuje konzolu ze LBOOT . EPB na disku - cesta zpět na původní firmware.

Lišta průběhu pod každým krokem ukazuje, jak daleko je akce. Nástroj odmítá bleskat konzolu, která běží jiný vlastní firmware (BleemSync, Project Eris): nejdřív ji obnovte na akcie.

7. Pokud se něco pokazí

- **Logy:** AutoBleem uchovává své logy v paměti, takže disk není psán neustále - dosáhnou `System/Logs/` na disku, kartě nebo složce dat pouze, když se něco pokazilo: pád spouštěče, PS1 hry nebo RetroArch je uloží do `System/Logs/crash-<n>/` (poslední tři jsou uchovávány) a spouštěč to řekne jednou, když se vrátí. Chcete-li každý log, zapněte `*Options -> Diagnostics -> Keep logs on the stick*` (od dalšího startu), nebo vytvořte prázdný soubor `System/Logs/keep` na PC. Na Pi nebo PC, *Hardware Information* ukazuje, kde jsou logy a Square je uloží do `System/Logs/saved-<n>/`. Soubory: `autobleem.log` (spouštěč), `launch.log` a `pcsx.log` (start PS1 hry a výstup emulátoru), `retroarch.log`, a - vždy na disku - `update.log` (online aktualizace) a `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Hra není na polici:** zkontrolujte rozložení složky (jednu složku na hru, formáty obrázků z oddílu 3.9). *Game Manager* uvádí složky, které skenování odmítlo, po hrách, označené *Not added*, s důvodem; Square takovou složku smaže. *Znovu prohledat hry* v systémové nabídce znovu spustí skenování.
- **Žádné obálky:** databáze obálek nebyly nainstalované (znovu spustěte instalátor s nimi zaškrtnuto), nebo pro hry RetroArch na konzole nebyl spuštěn UpdateRoms na PC.
- **Gamepad nic nedělá nebo má tlačítka promíchání:** průvodce gamepádem PSC-Bios (konzola) jej mapuje; na Pi nebo PC seznam *Hardware Information* ukazuje, co SDL vidí.
- **Konzola ukazuje černou obrazovku po hře:** AutoBleem si znovu postaví své okno samo (až třikrát); pokud zůstane černá, podržte tlačítko napájení a zapněte konzolu znovu.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` dá přihlašovací výzvu na druhé konzole; SSH je zapnuto od prvního startu. `sudo journalctl -u autobleem` ukazuje službu spouštěče; `sudo systemctl restart autobleem`` ji restartuje. První boot, který se nepovedl dokončit (bez sítě), se zkouší znovu při dalším startu.
- **Windows:** `Esc` opustí spouštěč; složka dat je ta vybraná v instalaci (`Documents\AutoBleem` standardně), logy jsou v `System\Logs`.

AutoBleem je svobodný software (GNU GPL v3 nebo novější), bez záruky. Podpora a noviny: server Discord propojený na obrazovce About a <https://autobleem.retromenele.pl/>.