

AutoBleem 2

Benutzerhandbuch

AutoBleem 2 15a36df

Inhaltsverzeichnis

1. Was Sie bekommen

2. Installation

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

3. AutoBleem verwenden

- 3.1 Der Launcher
- 3.2 Steuerelemente
- 3.3 Die Sets
- 3.4 Das Quick-Menü
- 3.5 Das Systemmenü
- 3.6 Optionen
- 3.7 Einstellungen eines Spiels
- 3.7 Memory Cards und Save States
- 3.8 Starten von Spielen, RetroArch und Apps
- 3.9 Spiele hinzufügen
- 3.10 Die PS1-BIOS
- 3.11 Updates
- 3.12 Erweiterungen und der AutoBleem Store
- 3.13 Scanner-Prozessoren

4. Bildschirme

- 4.1 Spiel-Manager
- 4.2 Hardware-Informationen
- 4.3 Der Button-Leitfaden
- 4.4 Die On-Screen-Tastatur

5. Auf dem PC

- 5.1 UpdateRoms - Aktualisieren eines Console-Sticks
- 5.2 LAN Share - Ihre Spiele und Discs auf dem Server in Ihrem Netzwerk

6. Die Console Tools (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - Der AutoBleem-Kernel

7. Wenn etwas schiefgeht

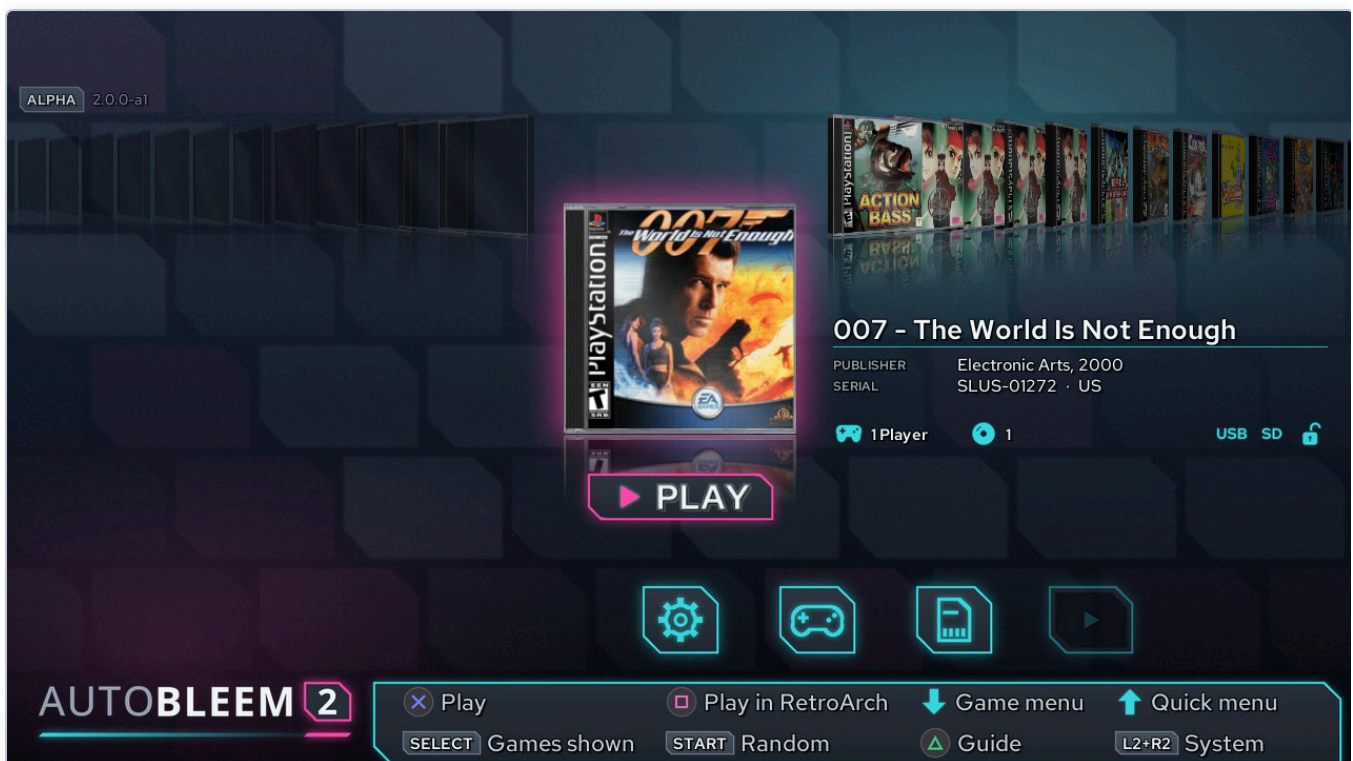
AutoBleem 2 Benutzerhandbuch

AutoBleem 2 ist ein Spielstarter für die **PlayStation Classic** - und seit Version 2 für einen **Raspberry Pi**, einen **PC mit USB-Stick-Boot** und **Windows**. Es zeigt Ihre PS1-Spiele als ein Regal von Covern mit ihren Schachteln und Details, startet sie im gebündelten PCSX-Emulator und kann mit RetroArch daneben installiert auch Spiele anderer Systeme spielen. Dieses Handbuch behandelt die Installation auf jeder Plattform, die tägliche Verwendung und die mitgelieferten Tools.

Die Downloads für jede Plattform finden Sie unter <https://autobleem.retromenele.pl/>. Die Seite ist nach Plattform organisiert: Das *Install*-Fenster jeder ist das, was Sie herunterladen; die *Build inputs* darunter sind, was die Installer selbst abrufen.

1. Was Sie bekommen

- **Der Launcher** - das Regal von Covern, die Sets (PlayStation, RetroArch, Apps), die Spieldetails, das Quick-Menü und das Systemmenü, die Optionen, die Memory-Card- und Save-State-Tools und der Store zum Herunterladen von Apps und Spielen. Das gleiche Programm auf jeder Plattform.
- **Zwei PS1-Emulatoren** - `pcsx-abnxt`, der aktuelle (Standard), und `pcsx-ab`, der klassische Emulator, den AutoBleem schon immer mitgeliefert hat. Sie wählen einen in den Optionen; beide verwenden die gleichen Einstellungen und Memory Cards.
- **RetroArch** (optional auf jeder Plattform) für die anderen Systeme: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, Arcade und viele mehr. AutoBleem erstellt seine RetroArch-Listen aus den ROMs, die Sie kopieren, und startet jedes Spiel mit dem richtigen Core.
- **Die Console Tools:** *PSC-Bios* (in den Menüs als *Netzwerk & Controller* angezeigt) für WiFi, Uhr, Bluetooth und Gamepad-Zuordnung - auf der Console und auch auf einem Raspberry Pi und dem PC-Stick - und *ABFlashKit* zur Installation des AutoBleem-Kernels (nur PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** für Windows: Aktualisiert die RetroArch-Listen und Schachtelmuster eines Console-Sticks auf einem PC, da die Console selbst kein Netzwerk hat.



Der Launcher: Das Regal von Covern, die Details des ausgewählten Spiels, die Button-Hinweise

2. Installation

2.1 PlayStation Classic

Sie benötigen einen Windows-PC, einen USB-Stick (USB 2.0, 8 GB oder mehr) und die Standard-Console. Der Stick muss nicht leer sein und wird **nicht formatiert**, außer Sie wollen es: AutoBleem wird neben das installiert, was schon darauf ist, und ein Stick, den Sie bereits mit AutoBleem 1.0 benutzen, wird an Ort und Stelle aktualisiert (unten). AutoBleem läuft vom Stick ohne Änderungen an der Console. Der Stick muss **FAT32** sein für eine Standard-Console - ihr Kernel kann exFAT nicht lesen. Nur eine Console mit installiertem AutoBleem-Kernel (ABFlashKit, Kapitel 6) bootet auch von einem exFAT-Stick, was die 4-GB-Grenze von FAT32 hebt.

1. Laden Sie **AutoBleemInstaller-<version>.zip** vom PlayStation Classic-Bereich der Website herunter und entpacken Sie es überall. Es enthält `AutoBleemInstaller.exe` und das AutoBleem-Paket, das es installiert.
2. Verbinden Sie den Stick und starten Sie `AutoBleemInstaller.exe`. Wählen Sie das Laufwerk oben aus. Die Zeile darunter sagt, was jetzt auf dem Stick ist: *eine Neuinstallation* (die anderen Dateien auf dem Stick bleiben unberührt) oder *AutoBleem <Version> ist auf diesem Stick: er wird aktualisiert* (Spiele, Spielstände, Memory Cards und Einstellungen bleiben). **Formatieren ist optional**: Die Schaltfläche **Format** neben dem Laufwerk ist nur für einen neuen Stick ohne Dateisystem, einen, den die Console nicht lesen kann (z. B. NTFS), oder einen, den Sie leeren wollen - sie fragt zuerst und löscht dann alles auf dem Stick. Wählen Sie dort FAT32, es sei denn, die Console hat den AutoBleem-Kernel. Wählen Sie aus, was Sie möchten:
 - **Cover-Datenbanken** - die Schachtelmuster und Details der PS1-Bibliothek (standardmäßig angekreuzt; etwa 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch mit seinen Cores, den zusätzlichen Anwendungen (Doom, Quake, Amiga, ...) und den Libretro-Assets für die Spiele anderer Systeme. Standardmäßig deaktiviert; kann später durch Ausführen des Installers erneut hinzugefügt werden.
 - **BIOS-Dateien** - die BIOS-Dateien, die die RetroArch-Cores benötigen (benötigt RetroArch).
 - **Beispielspiele** - ein paar kostenlose Homebrew-Spiele, damit das Regal nicht leer ist.
3. Drücken Sie **Installieren** und warten Sie. Die Fortschrittsbalken und das Protokoll zeigen jeden Schritt; der Stick wird am Ende `SONY` genannt und `UpdateRoms` wird darauf installiert (siehe Kapitel 5).
4. Nehmen Sie den Stick sicher heraus, verbinden Sie ihn mit dem **zweiten USB-Port** der Console (der rechte, Spieler 2) und schalten Sie die Console ein. AutoBleem startet statt des Stock-Menüs.

Einschalten und Ausschalten. Mit dem Stick drin bootet die Console, blinkt ein paar Sekunden lang (AutoBleem wird aufgegriffen) und geht dann in den Standby-Modus, bevor etwas angezeigt wird - das ist die eigene Art der Console, ein Update zu inszenieren, auf diese Weise läuft AutoBleem. Drücken Sie **Power** einmal und der Launcher kommt herauf. **Ausschalten** im Systemmenü oder die Power-Taste der Console versetzt die Console in **AutoBleem's Standby**: Der Stick wird getrennt, dann leuchtet das Licht **rot** - das Zeichen, dass AutoBleem so funktioniert, wie beabsichtigt - und der nächste Power-Druck bringt den Launcher direkt zurück, in wenigen Sekunden. **Während das Licht rot ist, kann der Stick herausgezogen** und ohne Windows-Überprüfung auf einen PC eingegeben werden; schieben

Sie ihn vor dem Drücken von Power zurück. Die Power der Console abtrennen geht beim nächsten Mal durch den Boot-Standby.

Um einen Stick zu **aktualisieren**, führen Sie einen neueren Installer darauf aus: Ihre Spiele, Speichern, Einstellungen und RetroArch-Inhalte bleiben; nur AutoBleems eigene Dateien werden ersetzt.

Upgrade von AutoBleem 1.0 (oder AutoBleem-NG). Derselbe Installer, derselbe Stick - ohne Formatieren:

1. Kopieren Sie zuerst den ganzen Stick als Sicherung auf den PC.
2. Stecken Sie ihn ein, starten Sie `AutoBleemInstaller.exe`, wählen Sie Kanal und Laufwerk. Drücken Sie **nicht** Format.
3. Drücken Sie **Install**. Der Installer bringt das alte Layout auf den neuen Stand: RetroArch, die ROMs und die Themes ziehen dorthin um, wo AutoBleem 2 sie sucht, und die alten ROM-Ordner (`nes` , `snes` , ...) bekommen die Systemnamen von RetroArch. Spiele, Save States, Memory Cards, ROMs und die Spielstände von RetroArch bleiben; `config.ini` bleibt erhalten, mit dem PS1-Emulator auf pcsx-abnxt gestellt.
4. Stecken Sie den Stick wieder in die Console. Der erste Scan baut die Spieleliste und die Playlists neu auf (UpdateRoms auf dem PC holt die Cover der RetroArch-Spiele, Kapitel 5).

Die Standard-Console hat keine Uhr und kein Netzwerk: Daten werden nur angezeigt, nachdem der AutoBleem-Kernel installiert ist (Kapitel 6), und Schachtelmuster für RetroArch-Spiele kommen von UpdateRoms auf dem PC (Kapitel 5).

Spiele gehen in den `Games` -Ordner des Sticks, ein Ordner pro Spiel - siehe Abschnitt 3.9 für das Layout.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem verwandelt einen Pi in eine kleine Console: Er bootet direkt in den Launcher, ohne Desktop. Zwei fertige Images sind auf der Website - 32-Bit und 64-Bit - plus ein Tarball für ein vorhandenes Raspberry Pi OS Lite.

Modell	32-Bit-Image	64-Bit-Image	Notizen
Raspberry Pi 5	ja	ja	
Raspberry Pi 4 Modell B, Pi 400	ja	ja	
Raspberry Pi 3 Modell B / B+ / A+	ja	ja	gut für den Launcher und PS1
Raspberry Pi Zero 2 W	ja	ja	512 MB RAM: PS1 läuft, schwerere RetroArch-Cores nicht
Raspberry Pi 2 Modell B	ja	nur v1.2	langsam für alles in 3D
Raspberry Pi 1, Zero, Zero W	nein	nein	ARMv6 - kein Image läuft

Das **32-Bit-Image ist das empfohlene** für PS1-Spiele: pcsx-ab 's schneller ARM-Recompiler ist nur 32-Bit, daher läuft der 64-Bit-Build PS1-Spiele langsamer. Das 64-Bit-Image hat den größeren Satz von RetroArch-Cores.

Mit Raspberry Pi Imager:

1. Installieren Sie Raspberry Pi Imager (raspberrypi.com/software). In *Choose OS* wählen Sie *Use custom* und das `autobleem-<version>-rpi-armhf.img.xz` (32-Bit) oder `-arm64.img.xz` (64-Bit), das Sie heruntergeladen haben - oder fügen Sie die Repository-URL `https://autobleem.retromenele.pl/rpi-imager/os_list.json` in den App-Einstellungen hinzu und wählen Sie AutoBleem aus der Liste.
2. Verwenden Sie Imager's Anpassungsbildschirm (das Zahnrad oder die Frage nach *Weiter*), um **Benutzernamen und Passwort, WiFi-Netzwerk und Land einzustellen und SSH zu aktivieren**. AutoBleem benötigt beim ersten Start ein Netzwerk.
3. Schreiben Sie die Karte, schieben Sie sie in den Pi mit Bildschirm und Tastatur oder Pad, und schalten Sie ein.

Der erste Boot dauert 5 bis 25 Minuten und zeigt, was er auf dem Bildschirm tut. Ohne Netzwerk fragt er nach einem (eine WiFi-Liste, das Passwort), dann fragt er, ob RetroArch installiert werden soll (eine Minute ohne Antwort bedeutet ja), vergrößert die Systempartition, erstellt die `AUTOBLEEM`-Datenpartition aus dem Rest der Karte, installiert RetroArch und seine Cores, die BIOS-Pakete und die Beispielspiele und startet neu in den Launcher.

Die Antworten können im Voraus in `autobleem.txt` auf der Boot-Partition der Karte gegeben werden (auf jedem PC vor dem ersten Start bearbeitbar):

Schlüssel	Standard	Bedeutung
<code>root_gib</code>	8	Die Größe der Systempartition in GiB; der Rest wird zur Spielpartition.
<code>hdmi_mode</code>	1920x1080@60	Der Bildschirmmodus für den gesamten Boot (<code>1280x720@60</code> für einen älteren Fernseher).
<code>retroarch</code>	(gefragt)	<code>yes / no</code> - RetroArch und die anderen Systeme oder nur PS1.
<code>thumbnails</code>	none	<code>boxarts</code> spiegelt den gesamten Schachtelmusterdatensatz für Offline-Cover (~9000 Dateien).
<code>bios</code> , <code>downloads</code> , <code>samples</code>	yes	Setzen Sie auf <code>no</code> , um die BIOS-Pakete, jeden Download oder die Beispielspiele zu überspringen.

Auf einem vorhandenen Raspberry Pi OS Lite (Bookworm oder Trixie): Kopieren Sie `autobleem-rpi.tar.gz` (oder die arm64 Version) auf den Pi, entpacken Sie und führen Sie `sudo bash install.sh` aus. Es stellt die gleichen Fragen, erstellt die Datenpartition durch Verkleinern der Root beim nächsten Boot (`--shrink-root <GiB>`), und setzt den Launcher auf die erste Console.

Nach der Installation ist die **AUTOBLEEM -Partition** der Karte (exFAT) das, was Sie füllen: Ziehen Sie die Karte heraus und öffnen Sie sie auf jedem PC oder kopieren Sie über das Netzwerk (SSH ist an).

`Games/` für PS1-Spiele, `RetroArch/roms/<system>/` für die anderen Systeme, `System/Bios/` für die PS1-BIOS (Abschnitt 3.10), `Themes/` für Designs.

2.3 PC USB-Stick

Die gleiche Appliance für jeden PC, der von USB bootet - ein 32-Bit-System, so dass alte Maschinen auch funktionieren:

1. Laden Sie `autobleem-<version>-pcusb-i386.img.xz` vom PC-Bereich herunter und schreiben Sie es mit Raspberry Pi Imager (*Use custom*), balenaEtcher oder Rufus (DD-Modus) auf einen Stick mit 8 GB oder mehr.
2. Booten Sie den PC vom Stick (die Boot-Menü-Taste Ihres PCs - F12, F8, Esc...). Sowohl BIOS als auch UEFI-Boot funktionieren; **Secure Boot muss aus sein**.
3. Der erste Boot ist der des Pi: eine Netzwerkfrage, wenn es kein Kabel gibt, die RetroArch-Frage, dann die Installation - etwa acht Minuten mit einem kabelgebundenen Netzwerk - und einen Neustart in den Launcher.

Der Stick hat dann eine `AUTOBLEEM` -Partition für Ihre Spiele, sichtbar auf Windows 10 (1903 und neuer) als zweites Laufwerk, wenn Sie den Stick in einen laufenden PC einstecken. `autobleem.txt` ist auf der ersten Partition mit den gleichen Schlüsseln wie auf dem Pi (ohne `hdmi_mode` - der PC nutzt den nativen Modus des Bildschirms).

2.4 Windows

AutoBleem als Windows-Programm: Vollbildschirm, Emulatoren und RetroArch startet als Programme.

1. Laden Sie **AutoBleemSetup-<version>.exe** herunter und führen Sie es aus. Es installiert pro Benutzer ohne Administratorrechte: das Programm unter `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem`, die Daten (Spiele, Einstellungen, Designs, RetroArch) in einen von Ihnen gewählten Ordner - `Documents\AutoBleem` standardmäßig.
2. Wählen Sie die Komponenten - die Cover-Datenbanken, RetroArch (der offizielle Windows-Build und seine Cores), die BIOS-Dateien, die Beispielspiele - und lassen Sie den Setup-Helfer sie herunterladen.
3. Starten Sie AutoBleem aus dem Start-Menü oder dem Desktop. Auf einem PC funktioniert die Tastatur als Pad (Abschnitt 3.2).

Das Ausführen eines neueren Setup darüber aktualisiert das Programm und behält den Datenordner. Der Launcher prüft auch die Website einmal täglich und bietet ein Update an, wenn es eines gibt (Abschnitt 3.11).

3. AutoBleem verwenden

3.1 Der Launcher

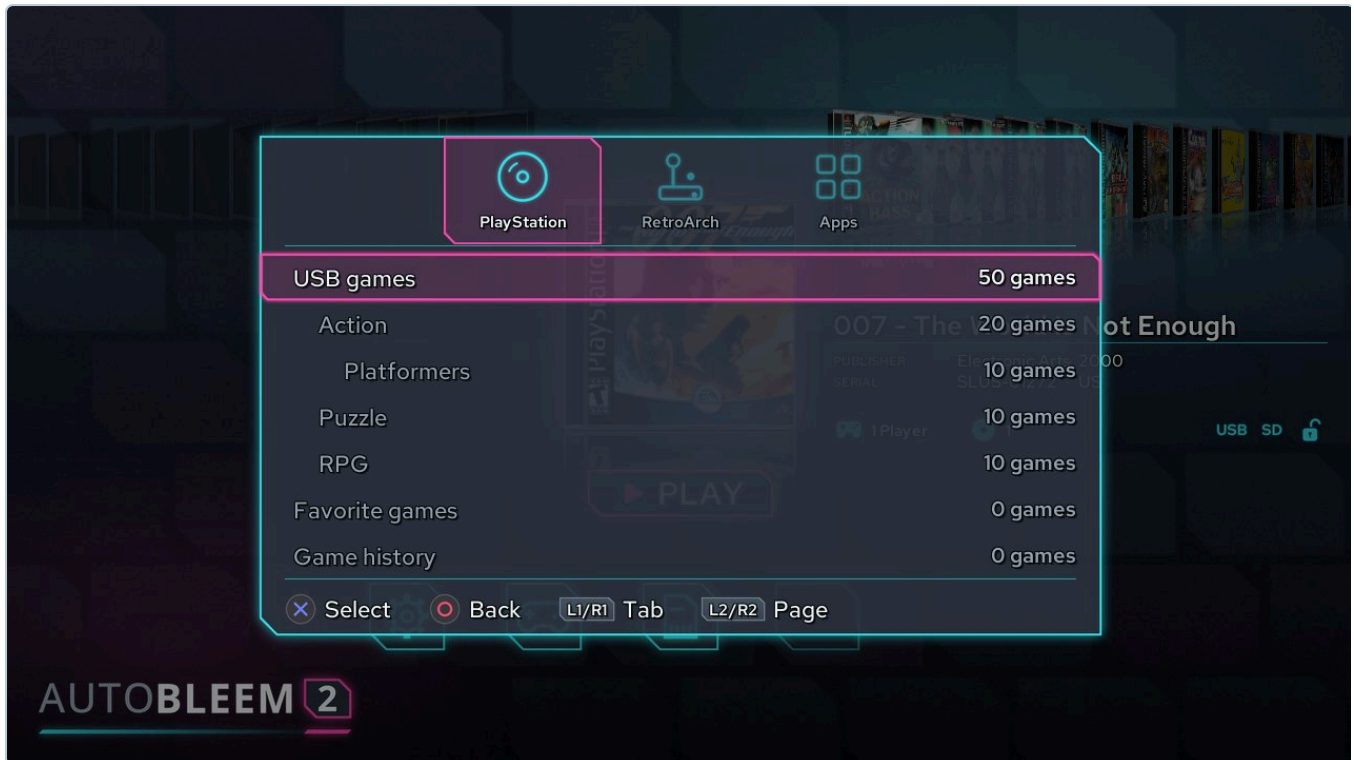
Der Launcher öffnet auf dem Regal: Die Cover des aktuellen Sets, das ausgewählte in der Mitte mit einer weichen Spiegelung darunter, seine Details daneben als kompaktes Raster - Publisher, Jahr, Seriennummer, Region, Spieler, wann es zuletzt gespielt wurde (eine Angabe, die ein Spiel nicht hat, entfällt) - und ein Play-Button. Das Standard-Aussehen ist das Theme **ab2.0.0**; eine frische Installation und ein Update, das es mitbringt, schalten einmalig darauf um. Die Hinweisleiste unten hat zwei Zeilen mit vier Plätzen. Die erste zeigt, was die Buttons für das ausgewählte Spiel tun (spielen, in RetroArch spielen, die Icon-Zeile öffnen, das Quick-Menü); die zweite zeigt immer Select (das Set), Start (ein zufälliges Spiel), Triangle (den Leitfaden) und L2 + R2 (das Systemmenü), abgedunkelt, wenn einer gerade nichts tut. Ein Scan des Spielordners läuft bei jedem Start im Hintergrund; während er läuft, zeigt eine Blase oben rechts seinen Fortschritt, und neue Spiele erscheinen auf dem Regal, wenn sie gefunden werden.

Eine frische Installation hat noch keine Spiele: statt eines leeren Regals zeigt der Launcher eine Willkommenskarte - *Hallo und willkommen bei AutoBleem!* -, die dich auffordert, Spiele in den Ordner **Games** zu legen und *Spiele erneut scannen* zu wählen, und die den Ort für deine Plattform nennt: auf deinem Stick (PlayStation Classic, PC-Stick), auf deiner SD-Karte (Raspberry Pi) oder in deinem AutoBleem-Ordner (Windows). Die Karte verschwindet, sobald ein Scan das erste Spiel findet.

Benachrichtigungen erscheinen als Blasen oben rechts: der Fortschritt des Scans, der Name des Sets, zu dem Sie gewechselt haben (*Zeige: ...*, so lange, wie Optionen → *Anzeigedauer der Einblendung* sagt), ein schwacher Controller-Akku, ein Hinweis nach einem Absturz, ein arbeitender Scanner-Prozessor und der laufende Download des Stores. Die Blase des Downloads zeigt seine Geschwindigkeit und die verbleibende Zeit, z. B. **1.4 MB/s · 0:42**.

Das Kanal-Kennzeichen. Ein Build, der kein endgültiges Release ist, zeigt ein kleines Kennzeichen unter der Akku-Platte des Controllers in der oberen linken Ecke: einen Chip mit dem Kanal - **ALPHA**, **BETA** oder **RC** für ein Pre-Release, **TESTING** für jedes andere Pre-Release, **NIGHTLY** für einen nächtlichen Build, **DEV** für einen von Hand gebauten - und daneben die kurze Version (bei **DEV** der Commit, aus dem er gebaut wurde). Ein Release zeigt kein Kennzeichen.

Ein drahtloser Controller mit einem Batteriewert - auf der Konsole, einem Pi oder dem PC-Stick, nicht unter Windows - wird als kleines Symbol mit seinem Prozentsatz angezeigt, von der oberen linken Ecke aus gestapelt auf einer eigenen Platte. Ein Controller, der Spieler 1 oder Spieler 2 zugeordnet ist (entsprechend der Option Spieler 1 / Spieler 2 tauschen), erhält die Markierung P1/P2; ein nicht zugeordneter oder ein dritter Controller bleibt ohne Markierung. Wird der Akku eines Controllers schwach, meldet eine Benachrichtigungszeile das einmal, mit Namen und Prozentsatz.



Der Set-Picker: drei Tabs und die Gruppen des aktuellen mit ihren Spielzahlen

3.2 Steuerelemente

Button	Auf dem Regal
Links / Rechts	Vorheriges / nächstes Spiel. Halten dreht es weiter.
L1 / R1	Zum vorherigen / nächsten ersten Buchstaben der Titel springen.
Cross	Startet das ausgewählte Spiel (ein PS1-Spiel im PS1-Emulator; ein RetroArch-Spiel in seinem Core; eine App nach ihrer Anleitung).
Square	Startet das ausgewählte PS1-Spiel stattdessen in RetroArch.
Triangle	Der Button-Leitfaden.
Start	Ein zufälliges Spiel aus dem aktuellen Set.
Select	Der Set-Picker: PlayStation / RetroArch / Apps-Tabs (L1 / R1), die Gruppen des Tabs (Hoch / Runter, L2 / R2 eine Seite), Cross wählt.
Hoch	Das Quick-Menü (Abschnitt 3.4).
Runter	Öffnet die Icon-Zeile unter dem Spiel (Einstellungen, Spiel, Memory Card, Fortsetzen). Hoch schließt es.
L2 + R2	Das Systemmenü (Abschnitt 3.5).

Mit einer Tastatur (ein PC ohne Pad oder eine USB-Tastatur auf der Console, einem Pi oder dem PC-Stick) stehen die Tasten ein: **Pfeiltasten** = D-Pad, **Enter** = Cross, **Esc oder Backspace** = Circle, **Tab** = Triangle, **Space** = Square, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 /

R2, **F10** = das Systemmenü. Auf einer Entwicklungsmaschine schließt Esc das Programm und Space ist Start.

In jeder Liste und jedem Menü: Hoch / Runter bewegen, **L2 / R2 drehen Seiten**, L1 / R1 springt zur ersten / letzten Zeile, **Cross wählt**, **Circle geht zurück**. Ein Bildschirm mit Einstellungen speichert sie, wenn Sie ihn mit Circle verlassen.



Die Icon-Zeile unter dem ausgewählten Spiel

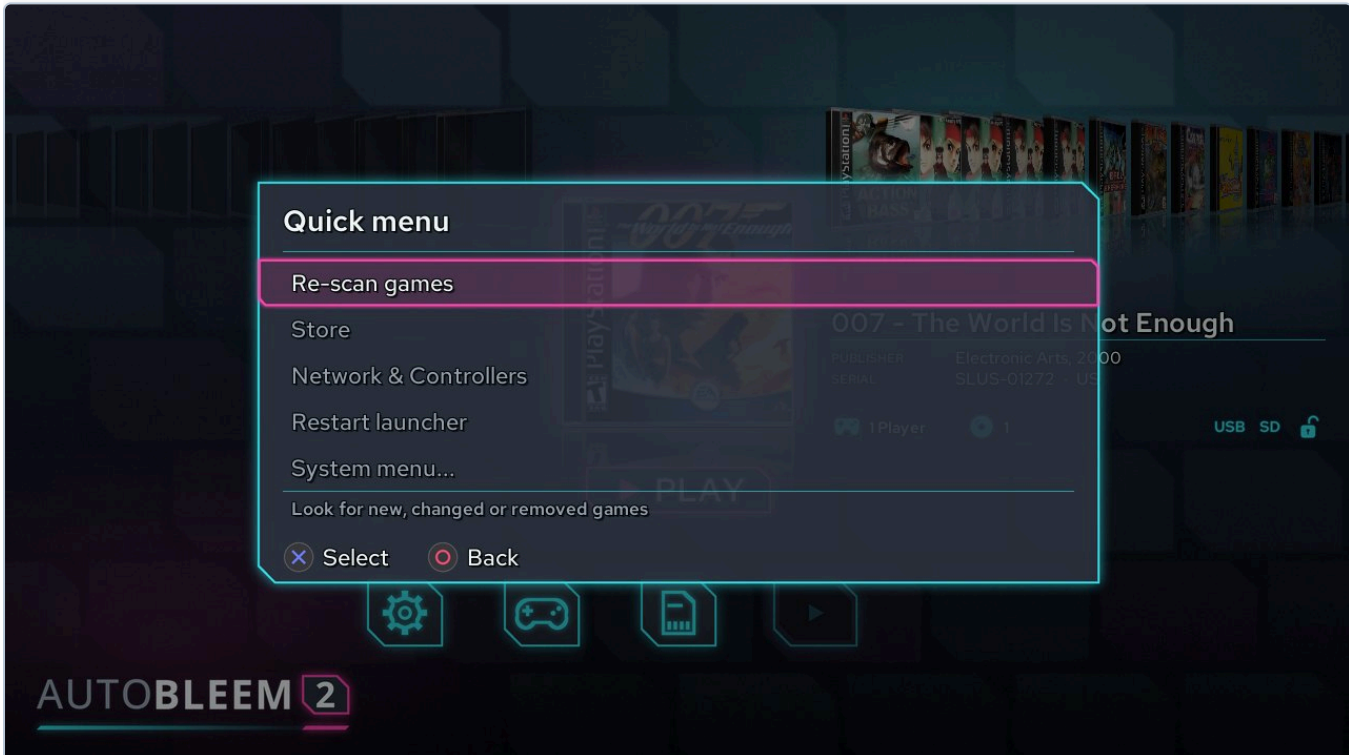
3.3 Die Sets

Select öffnet den Set-Picker. Der PlayStation-Tab listet auf einer PlayStation Classic *Alle Spiele* und *Interne Spiele* (die eingebauten zwanzig der Console), dann *USB-Spiele* (alles in `Games/`) und jeden Ordner, den Sie darunter gemacht haben (ein Spiel in einem Unterordner gehört zu dieser Gruppe), dann *Lieblingsspiele*, *Spielverlauf* und, wenn ein Spiel als eines gekennzeichnet ist, *Lightgun-Spiele*. Auf einem Raspberry Pi, einem PC-Stick und unter Windows gibt es keine internen Spiele, die Liste beginnt also mit *USB-Spiele*, der ganzen Bibliothek. Der RetroArch-Tab (nur wo RetroArch installiert ist) listet eine Gruppe pro System, das Spiele hat, plus RetroArch's eigene Favoriten und Verlauf. Der Apps-Tab gruppiert Anwendungen nach Typ: *Alle Apps*, dann *Spiele*, *Emulatoren*, *Tools*, *Medien* und *Andere* (die Kategorie wird in jeder App's `app.ini` gesetzt). Jede Zeile zeigt, wie viele Elemente sie hält; eine Gruppe ohne öffnet sich auf einem leeren Regal mit der Icon-Zeile nur Einstellungen zeigend. Die Fußzeile nennt die Tasten: L1 / R1 Tabs, L2 / R2 eine Seite, Cross wählt, Circle Zurück.

3.4 Das Quick-Menü

Hoch im Launcher oder das **Zahnrad-Icon** in der Icon-Zeile (wo Einstellungen / Spiel / Memory Card / Fortsetzen sind): das Quick-Menü für Aktionen, die Sie vom Carousel erreichen. Eine kurze Liste: *Spiele erneut scannen* (startet einen Scan jetzt), *Store* (Spiele, Apps und Erweiterungen durchsuchen und installieren), *Netzwerk & Controller* (nur wo eine installierte Erweiterung den `network`-Eintrag bereitstellt - PSC-Bios auf der Console, einem Pi und dem PC-Stick: WiFi, Bluetooth-Pairing, der

Gamepad-Zuordnungs-Assistent - siehe Abschnitt 6; grau bei "unter Erweiterungen einschalten", wenn diese Erweiterung deaktiviert ist - Cross öffnet die Erweiterungs-Liste), *Launcher neu starten* (schließt AutoBleem und startet es neu; nur auf der Console, einem Pi und dem PC-Stick) und *Systemmenü...* (alles andere: Optionen, Spielemanager, Ausschalten und mehr - das volle Menü unten). Hoch / Runter bewegen (umhüllt), Cross wählt, Circle zurück. Jede Zeile hat eine einzeilige Beschreibung. Außer dem Store und *Launcher neu starten* ist jedes Element auch im Systemmenü.

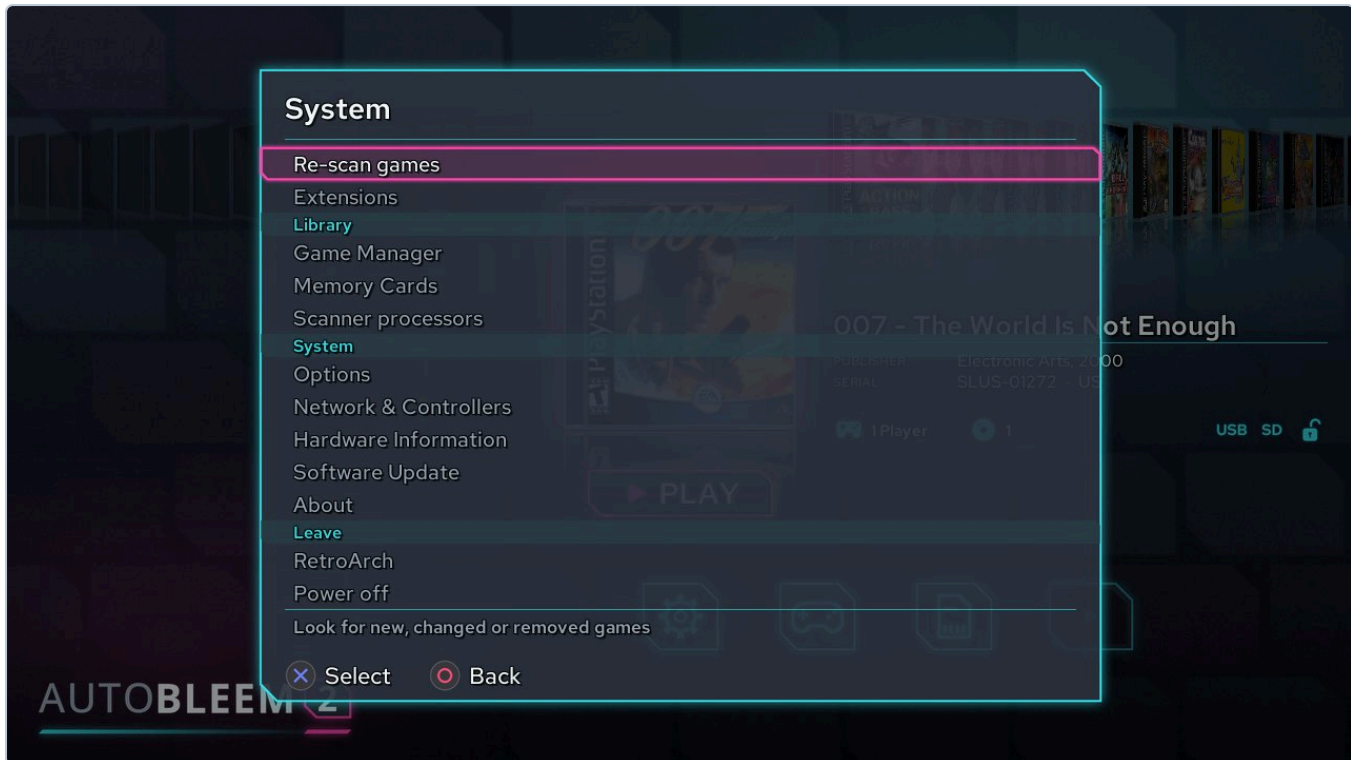


Das Quick-Menü

3.5 Das Systemmenü

L2 + R2 (zusammen, in jeder Reihenfolge) öffnet das Systemmenü über dem Regal. Jede Zeile hat eine einzeilige Beschreibung, und das Menü ist in Abschnitte gruppiert:

Abschnitt	Element	Was es macht
(oben)	Spiele erneut scannen	Schaut jetzt nach neuen, geänderten oder entfernten Spielen (der Scan beobachtet auch den Ordner selbst).
	Erweiterungen	Die Erweiterungen auf dem Stick - der AutoBleem Store und andere (Abschnitt 3.12).
Bibliothek	Spielemanager	Die PS1-Spiele als Liste mit ihren Ordnern: Löschen Sie ein Spiel, leeren Sie die Cover. Deaktiviert während eines Scans.
	Speicherkarten	Ihre Memory-Card-Sets (Abschnitt 3.7).
	Scan-Prozessoren	Die Programme, die jeder Scan zuerst ausführt - ihre Reihenfolge, an oder aus (Abschnitt 3.13). Deaktiviert während eines Scans.
System	Optionen	AutoBleems Einstellungen (Abschnitt 3.6).
	Netzwerk & Controller	Nur wo eine installierte Erweiterung den <code>network</code> -Eintrag bereitstellt (<code>Provides=network</code> in ihrem <code>extension.ini</code> - PSC-Bios auf der Console, einem Pi und dem PC-Stick) - WiFi, Bluetooth-Controller-Pairing, DualShock 3-Setup und der Gamepad-Zuordnungs-Assistent - siehe Kapitel 6. Wenn diese Erweiterung installiert aber deaktiviert ist, bleibt dieses Element grau mit einer Notiz "unter Erweiterungen einschalten" - Cross öffnet die Erweiterungs-Liste.
	Hardwareinformationen	Die Fakten der Maschine: System, CPU, Speicher, Netzwerk-Schnittstellen, Zeitzone, Display, die Pads und ihre Zuordnungen - auf jeder Plattform dieselbe Seite (Abschnitt 4.2).
	Software-Update	(Raspberry Pi und PC) Überprüfen Sie die Website jetzt auf ein neueres AutoBleem oder RetroArch; die Zeile sagt <i>Update verfügbar</i> , wenn der Launcher schon von einem weiß.
	Über	Credits und Lizenz.
Verlassen	RetroArch	(Nur wo RetroArch installiert ist.) Verlässt den Launcher für RetroArch's eigenes Menü. Schließen von RetroArch kommt zurück.
	Ausschalten	Nach einer Bestätigung: auf der Console AutoBleems Standby - der Stick getrennt, das Licht rot, Power bringt den Launcher zurück (Abschnitt 2.1); auf einem Pi oder PC fährt die Maschine herunter.



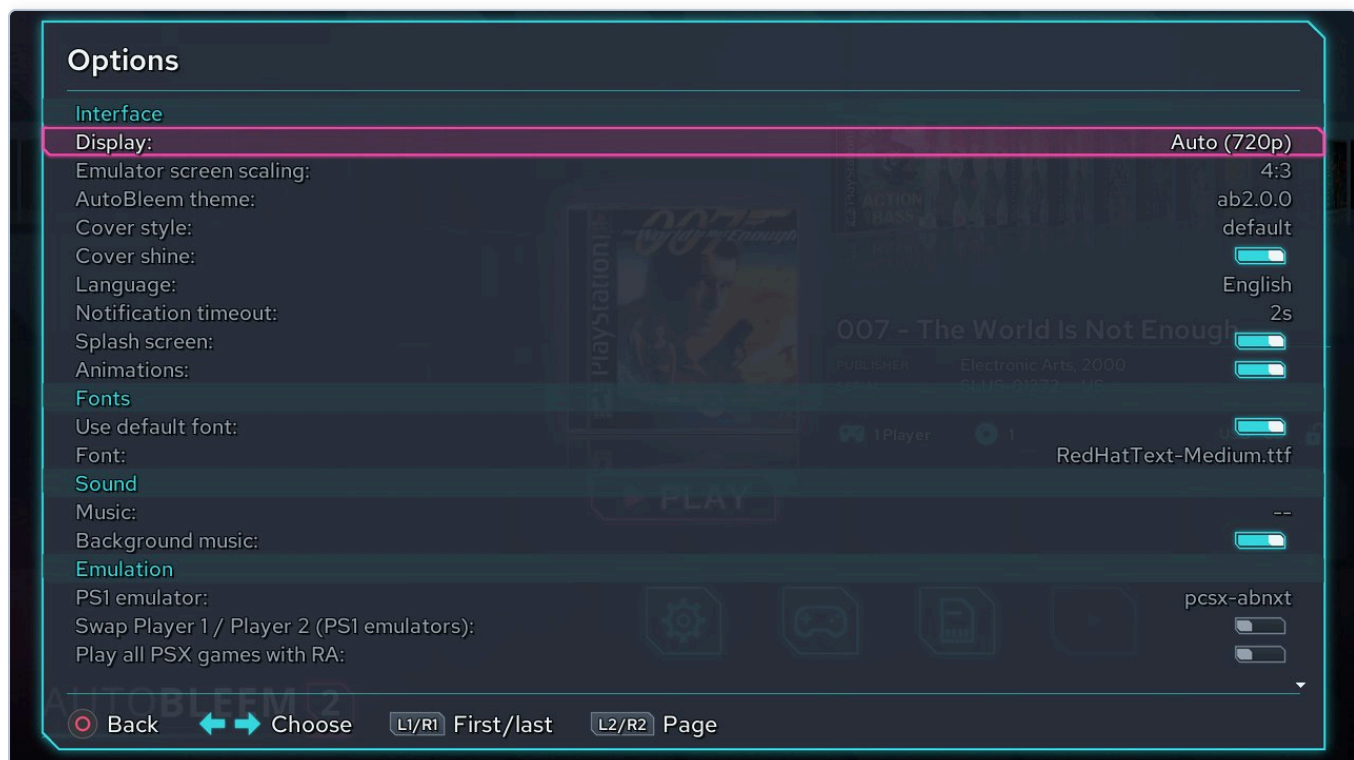
Das Systemmenü

3.6 Optionen

Die Einstellungen sind in Gruppen, jede unter einer Überschrift; Hoch / Runter bewegen zwischen den Zeilen, Links / Rechts ändern einen Wert (ein Antippen ist ein Schritt, Halten scrollt weiter), L1 / R1 springen zur ersten / letzten Zeile, L2 / R2 blättern, Circle verlässt und speichert. Jede Änderung wird sofort angewendet. An/Aus-Werte lauten **AN** / **AUS**.

Gruppe / Einstellung	Was es macht
Oberfläche: Anzeige	Die Auflösung des Bildschirms, für den Launcher und den PS1-Emulator: <i>Auto</i> (der eigene Modus des Bildschirms, angezeigt als <i>Auto (1920x1080)</i>) oder jeder Modus, den der Bildschirm auflistet; die Console bietet 720p und 1080p. Bei einem neuen Modus wird nachgefragt: <i>Diesen Anzeigemodus behalten?</i> - bestätigen Sie nicht, geht er nach einem Countdown zurück. Nicht in einem Entwicklungsfenster.
Bildskalierung des Emulators	Wie der PS1-Emulator das Bild eines Spiels an den Bildschirm anpasst: <i>1x1</i> (die eigenen Pixel der PlayStation), <i>2x (ganzzahlig)</i> , <i>4:3</i> , <i>4:3 (ganzzahlig)</i> oder <i>Vollbild</i> . Ganzzahlige Skalierung verwendet nur ganze Vielfache (am schärfsten). Sie ersetzt den alten Widescreen-Schalter; der klassische <code>pcsx-ab</code> und RetroArch kennen nur Vollbild und 4:3.
AutoBleem Theme	Das Aussehen. Designs leben in <code>Themes/</code> ; ein Designs-Zip dort abgelegt wird beim nächsten Besuch entpackt. Die Designs, die AutoBleem mitliefert, werden mit jedem Update aufgefrischt - um eines anzupassen, kopieren Sie es zuerst unter einen neuen Namen. Der Standard ist ab2.0.0 .
Cover-Stil	Der Jewel-Case-Rahmen, der um PS1-Cover gezeichnet wird.
Cover-Glanz	Ein Glanz, der über das ausgewählte Cover wandert, wenn das Regal zur Ruhe kommt.
Sprache	Die Launcher-Sprache, sofort angewendet (17 Sprachen).
Anzeigedauer der Einblendung	Wie lange die Infoblasen ("Zeige: ...", die Zusammenfassung des Scans) bleiben, 0 bis 20 Sekunden; 0 zeigt <i>Aus</i> . Fehler haben ihre eigene feste Zeit.
Startbildschirm	Das AutoBleem-Bild beim Start des Launchers; aus geht gleich zum Regal.
Animationen	Die Bewegung zwischen Bildschirmen; aus macht jeden Bildschirmwechsel sofort.
Schriftarten: Standardschriftart verwenden	Der Launcher verwendet seine Standardschriftart (Red Hat Text) oder - ausgeschaltet - die darunter gewählte.
Schriftart	Jede <code>.ttf</code> / <code>.otf</code> aus <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> oder dem Designs-Ordner; die Zeile nennt die verwendete Schriftart.
Ton: Musik, Hintergrundmusik	Welcher Track unter dem Launcher spielt (der des Designs oder eine Datei aus <code>resources/music</code>), und ob überhaupt einer spielt.
Emulation: PS1-Emulator	<code>pcsx-abnxt</code> (Standard: aktueller PCSX-ReARMed mit AutoBleems Zusätzen) oder <code>pcsx-ab</code> (der klassische). Ein Fortsetzungspunkt, der von einem gespeichert wird, setzt sich im anderen fort, es sei denn, das Spiel lief ohne BIOS-Datei.
Spieler 1 / Spieler 2 tauschen (PS1-Emulatoren)	Vertauscht, welcher der ersten beiden Controller Spieler 1 ist und welcher Spieler 2, in beiden PS1-Emulatoren (<code>pcsx-abnxt</code> und dem klassischen <code>pcsx-ab</code>). Es wirkt sich nur aus, wenn zwei oder mehr Controller angeschlossen sind; mit einem Controller ist es immer Spieler 1. RetroArch ist nicht betroffen.

Gruppe / Einstellung	Was es macht
Alle PSX-Spiele mit RA spielen, RA-Konfiguration aktualisieren, RetroArch-Konfiguration behalten	(Nur wo RetroArch installiert ist.) Jedes PS1-Spiel startet in RetroArch's PS1-Core; AutoBleem schreibt seine Einstellungen in RetroArch's Konfiguration, wenn es dort ein Spiel startet; eine Änderung im eigenen Menü von RetroArch bleibt erhalten, wenn RetroArch beendet wird.
Bibliothek: Interne Spiele anzeigen	Die eingebauten Spiele der Console in den PlayStation-Listen (nur PlayStation Classic).
Cover online laden	Der Scan ruft fehlende Cover von libretro's Servern ab (Raspberry Pi, PC, Windows).
Updates	Der Update-Kanal: <code>release</code> (die getestete Version), <code>testing</code> (die nächste Version, im Test), <code>nightly</code> (der neueste Entwicklungs-Build) oder <code>off</code> . Der Standard folgt der installierten Version. Auf einem Entwicklungsrechner nicht angezeigt.
Diagnose: Protokolle auf dem Stick behalten	Behält alle Protokolle ab dem nächsten Start auf dem Stick, nicht nur nach einem Absturz (Kapitel 7).
Leistung anzeigen	Ein Overlay in der unteren linken Ecke: Bildrate, CPU-Last, Threads und Speicher; der Emulator zeigt im Spiel auch seine FPS und CPU.



Die Optionen, in Gruppen

3.7 Einstellungen eines Spiels

Mit einem ausgewählten Spiel öffnet **Runter** seine Icon-Zeile: **Einstellungen** (die Optionen oben), **Spiel** (die eigenen Einstellungen des Spiels), **Memory Card** (seine Memory Card) und **Fortsetzen** (seine Save States). Cross öffnet die, die sich unter dem Cursor befindet.

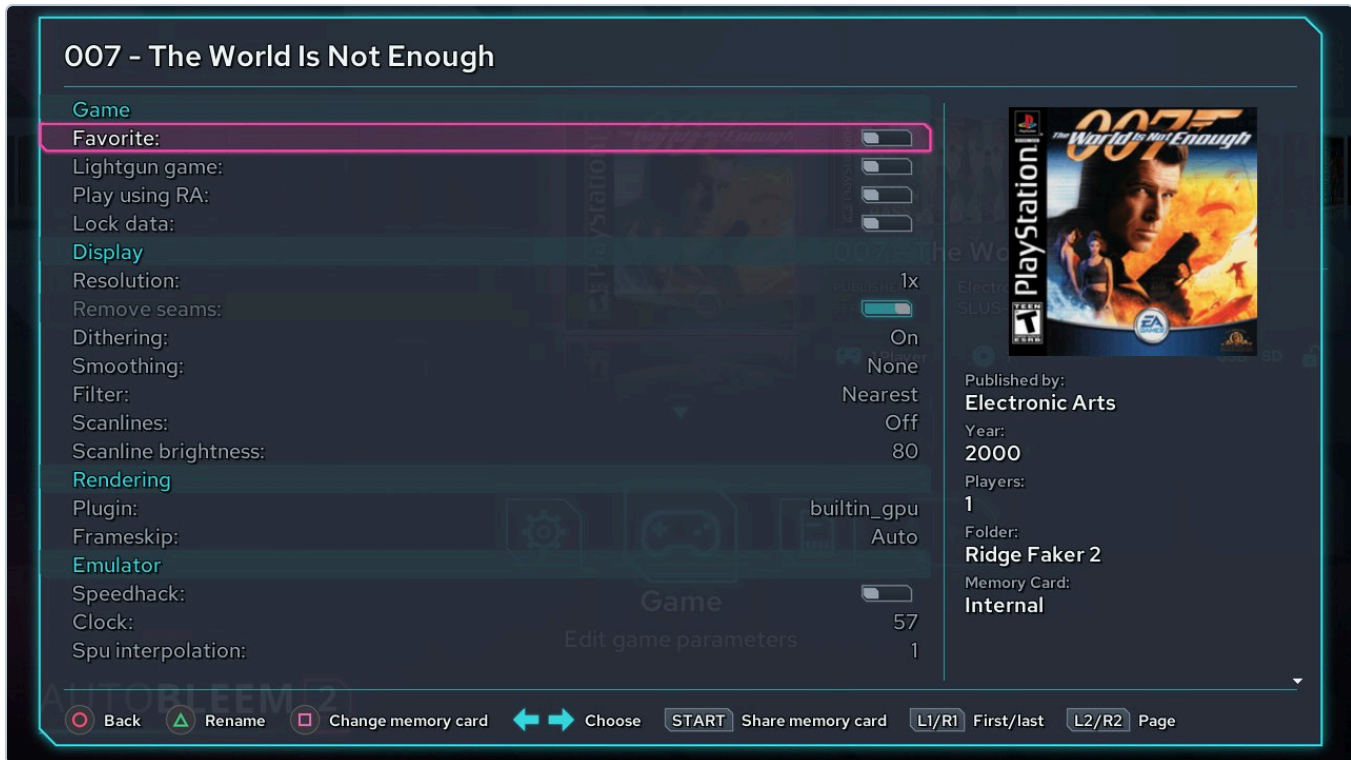
Der **Spiel-Editor** zeigt die Details des Spiels rechts (Titel, Publisher, Jahr, Spieler, Ordner, Memory Card) und seine Einstellungen links, in vier Gruppen:

- **Spiel:** *Favorit* (in der Lieblingsspiele-Gruppe), *Lightgun-Spiel* und *Mit RA spielen* (nur wo RetroArch installiert ist: ein Light-Gun-Spiel tritt der Lightgun-Gruppe bei und läuft immer in RetroArch, dessen PS1-Core den GunCon hat; *Mit RA spielen* lässt dieses Spiel in RetroArch laufen), *Infos Sperren* (der Scanner lässt den Spieltitel, die Seriennummer und die Liste der Discs so, wie Sie sie gesetzt haben).
- **Anzeige:** *Auflösung* (1x oder 2x, auf der eingebauten GPU), *Nähte entfernen* (nur mit 2x), *Dithering* (Aus, An, Immer), *Glättung*, der *Filter* - wie das Bild skaliert wird: Nächster Nachbar (einfache Pixel), Linear (geglättet), Scharf oder Scharf (einfach) (scharfe Pixel ohne Flimmern), Quilez oder die CRT-Filter CRT (fast) und CRT-Pi (sie zeichnen ihre eigenen Scanlines, daher werden die Scanline-Zeilen grau) - und *Scanlines* mit ihrer *Scanline-Helligkeit*. Auflösung, Nähte entfernen, Dithering, Glättung und die Filter außer Linear und Nächster Nachbar sind für `pcsx-abnxt`; die klassische `pcsx-ab` und RetroArch zeigen den Rest als Nächster Nachbar.
- **Rendering:** das GPU-Plugin und der *Frameskip* (Auto, Aus, 1 bis 3).
- **Emulator:** SpeedHack, die CPU-Taktung, SPU-Interpolation, das Boot-Logo (aus überspringt die BIOS-Shell - für eine Homebrew-Disc, deren benutzerdefinierten Logo das Boot unterbricht), und mit `pcsx-abnxt` den *Sony-Hacks-Toggle*.

Die Bildform und die Auflösung des Bildschirms sind global (Optionen → *Bildskalierung des Emulators* und *Anzeige*). Ein Spiel ohne Titel in seinen Daten wird unter dem Namen seines Ordners gezeigt.

Triangle benennt das Spiel um, Square ändert seine Memory Card, Start teilt eine neue Card. Circle speichert und verlässt.

Einstellungen im Emulator gespeichert. Das eigene Menü des Emulators hat *Einstellungen für dieses Spiel speichern*. Sobald ein Spiel dort gespeicherte Einstellungen hat, sind dies die, mit denen es spielt, und der Spiel-Editor zeigt seine Zeilen Anzeige, Rendering und Emulator grau, mit diesen Werten, unter der Überschrift *Im Emulator gespeichert*. Um zu den Einstellungen des Spiel-Editors zurückzukehren, wählen Sie **Einstellungen entsperren** und bestätigen: dies löscht die Einstellungen, die der Emulator gespeichert hat, und die Zeilen können wieder geändert werden. Beide Emulatoren, `pcsx-ab` und `pcsx-abnxt`, lesen und schreiben die gleichen gespeicherten Einstellungen.

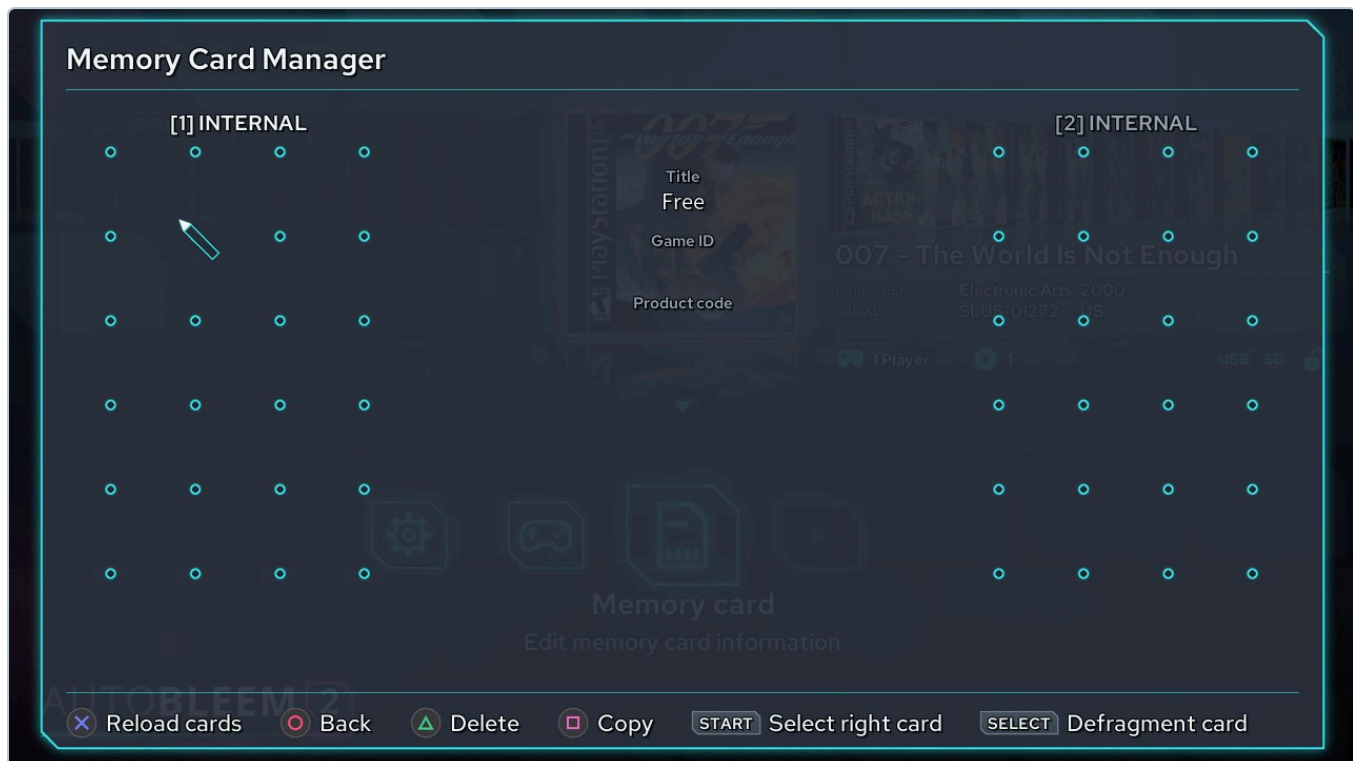


Der Spiel-Editor

3.7 Memory Cards und Save States

Jedes PS1-Spiel hat standardmäßig seine eigene Memory Card (behalten mit seinen Save States in `Games/!SaveStates/<Spielordner>/`). **Memory Cards** im Systemmenü verwaltet **freigegebene Sets** - eine Card, die mehrere Spiele verwenden, behalten in `Games/!MemCards/`: erstellen Sie eine (Square, mit der On-Screen-Tastatur), benennen Sie um (Cross), löschen Sie (Triangle). Ein Spiel wird mit *Memory Card wechseln* in seinem Editor oder von seinem Memory Card-Icon auf einen Set gestellt.

Der **Memory-Card-Editor** (das Memory Card-Icon) zeigt die Card des Spiels und eine zweite Card nebeneinander, mit jedem Save-Icon und -Titel: kopieren Sie einen Save zwischen den beiden (Square), löschen Sie einen (Triangle), defragmentieren Sie eine Card (Select). Start tauscht die Card auf der rechten Seite gegen einen anderen Set.



Der Memory-Card-Editor

Fortsetzungspunkte: Wenn Sie ein PS1-Spiel mit der Reset-Taste der Console verlassen (oder das Menü des Emulators auf einem Pi oder PC), behält AutoBleem einen Save State, wo Sie waren, und bietet ihn unter dem **Fortsetzen**-Icon an - vier Slots, als gerahmte Karten, jede mit einem Bild des Moments, der Slot-Nummer und dem Datum; der neueste ist mit **NEUESTE** markiert, und ein unbenutzter Slot sagt *Kein Fortsetzungspunkt*. Cross setzt einen aus dem Slot fort, Triangle löscht ihn. Ein Spiel mit einem Fortsetzungspunkt zeigt ein kleines Bild auf seinem Fortsetzen-Icon; ein Spiel ohne hat das Fortsetzen-Icon grau. Während der Fortsetzungspunkt beim Verlassen eines Spiels geschrieben wird, zeigt der Emulator *Bitte warten...*

3.8 Starten von Spielen, RetroArch und Apps

Cross startet das ausgewählte Spiel. Ein PS1-Spiel läuft im gewählten PS1-Emulator (Abschnitt 3.6), Vollbildschirm, bis Sie ihn verlassen - auf der Console mit der vorderen **Reset**-Taste (zurück zum Launcher mit einem Fortsetzungspunkt; geht auch aus dem Menü im Spiel heraus) oder **Power** (die Console schaltet sich aus); auf einem Pi oder PC durch das Menü des Emulators im Spiel (unten).

Square startet ein PS1-Spiel stattdessen in RetroArch.

Das Menü im Spiel (pcsx-abnxt). Drücken Sie die Menü-Taste - die Home-Taste des Pads, **Select + Start** auf einem Pad ohne eine, oder **Esc** auf einer Tastatur - und das Spiel hält hinter einem Menü mit dem letzten Bild des Spiels an. **Die Menü-Taste 2 Sekunden halten** ist dasselbe wie Reset: es verlässt das Spiel. L1 / R1 wechseln zwischen seinen drei Tabs, und das Menü öffnet auf dem Tab und der Zeile, auf denen es verlassen wurde:

- **Spiel:** Weiterspielen; unter *Spielstände:* Schnellspeichern, Schnellladen und Autospeicherstand laden (das Spiel, wie es bis zu 30 Sekunden zuvor war - der Emulator speichert es von selbst im Speicher, während Sie spielen); unter *CD:* Disc wechseln und Spiel zurücksetzen (startet es von

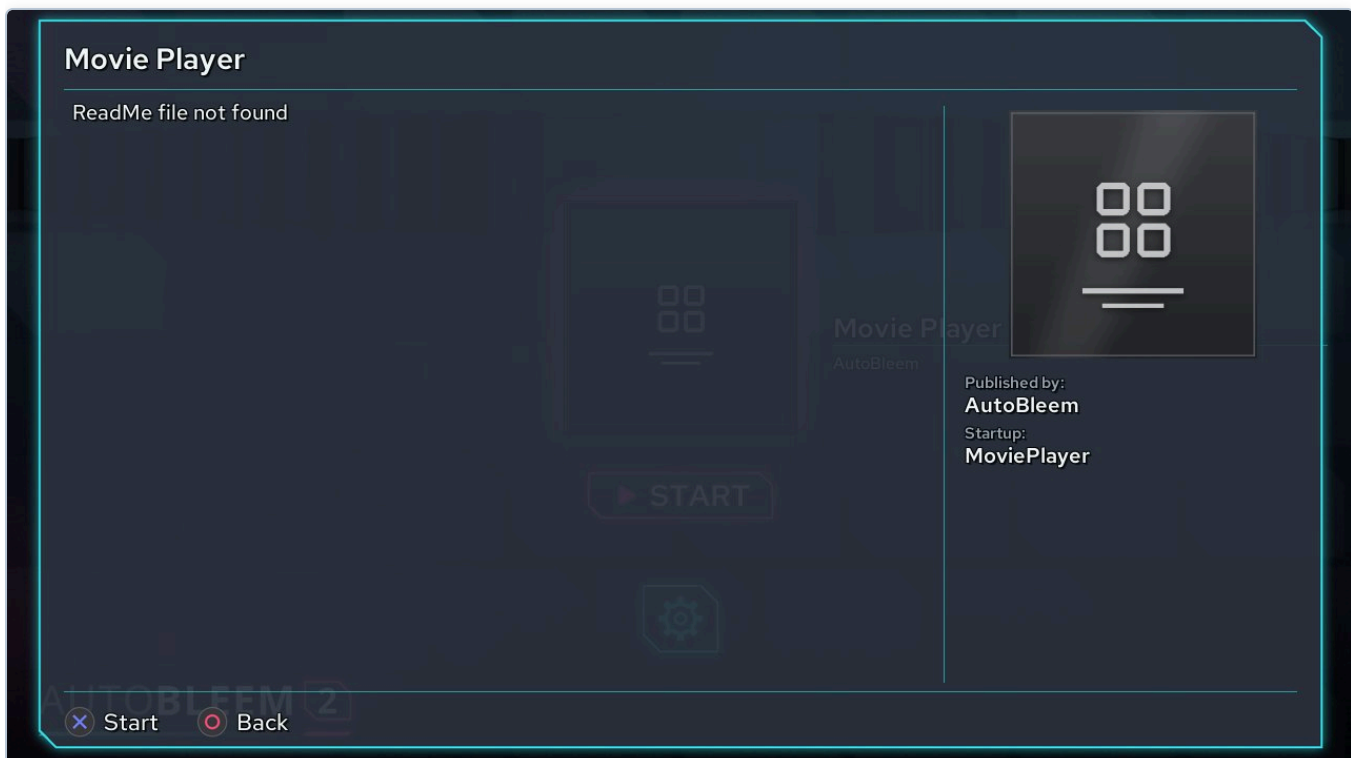
vorn); *Einstellungen für dieses Spiel speichern* (siehe Abschnitt 3.7), *PCSX-Menü* (die eigenen Seiten von PCSX-ReARMed: Optionen, Cheats, Über) und *Beenden* (zurück zu AutoBleem).

- **Bild:** *Anzeige* (die Auflösung des Bildschirms - auf der Console wird sie in den Optionen gewählt und hier nur angezeigt), *Auflösung* (1x oder 2x), *Nähte entfernen*, *Dithering*, *Skalierung*, *Glättung*, *Filter*, *Scanlines* und *Scanline-Helligkeit*. Jede Zeile hat rechts eine Hilfezeile. CRT-Pi ist für die Console bei 1080p zu schwer. Eine Zeile, die nicht zutrifft, ist grau, und ihre Hilfe sagt warum.
- **Controller:** *Controller 1* und *Controller 2*: Standard (digital), Analog (DualShock), eine Pistole oder keiner; wirkt, wenn das Spiel weitergeht.

Das Menü ist im ab2.0.0-Aussehen des Launchers gezeichnet, mit den Controller-Akkus und dem Bild des letzten Schnellspeicherstands.

Ein **RetroArch**-Spiel startet in RetroArch mit dem Core, den der Launcher für sein System gewählt hat; *Inhalt schließen* oder *RetroArch beenden* in seinem Menü kommt zum Launcher zurück. Das RetroArch-Element im Systemmenü öffnet RetroArch's eigenes Menü (XMB) mit nichts geladen, für seine Einstellungen und seine eigenen Inhaltslisten.

Eine **App** (das Apps-Set: die Console-Tools und auf einer Console die zusätzlichen Anwendungen, die RetroArch's Paket bringt - Doom, Quake, Amiga, ...) zeigt zuerst ihre Anleitung; Cross startet sie, Circle geht zurück.



Eine App-Anleitung vor dem Start

3.9 Spiele hinzufügen

PS1-Spiele gehen in den `Games` -Ordner, **einen Ordner pro Spiel**, benannt nach dem Spiel:

Games/	
Crash Bandicoot/	Crash Bandicoot.cue + Crash Bandicoot.bin
Final Fantasy VII/	Final Fantasy VII (Disc 1).chd, (Disc 2).chd, (Disc 3)
Platformers/	ein Ordner von Spielen: eine eigene Gruppe im Set-Pic
Klonoa/	Klonoa.pbp

- Formate: `.cue` + `.bin` (oder `.img`), `.pbp`, `.chd` (auch `zstd`), `.ecm` (vom Scan dekodiert), `.iso`. Ein gezipptes Spiel funktioniert auch: der **Unzip**-Prozessor entpackt es vor dem Scan (Abschnitt 3.13).
- Ein Multi-Disc-Spiel ist ein Ordner mit jedem Disc darin; Ordner, benannt `Game (Disc 1)`, `Game (Disc 2)` ... werden vom Scan zu einem `Game`-Ordner zusammengefasst.
- Spiele, die direkt in `Games/` abgelegt werden (lose Dateien), werden vom Scan in Ordner nach Spiel sortiert.
- Ein **Cover** ist ein PNG neben dem Spiel-Image, benannt wie dieses. Ohne eines kommt die Schachtelart aus den Cover-Datenbanken oder - mit RetroArch installiert - aus libretro's Thumbnail-Set; auf einem Pi, PC oder Windows wird ein fehlender Online abgerufen (Optionen → *Box Art online abrufen*).
- Der Scan liest die Seriennummer jeder Disc und nimmt den Titel, Publisher, Jahr, Spieler und Region aus RetroArch's PlayStation-Datenbank oder den Cover-Datenbanken. Ändern Sie alles im Spiel-Editor und wählen Sie *Daten sperren*, um es zu halten.

Andere Systeme gehen unter `RetroArch/roms/`, **ein Ordner pro System, benannt wie RetroArch's Datenbanken sind** (der Ordner wird für Sie erstellt): `Nintendo - Nintendo Entertainment System`, `Nintendo - Super Nintendo Entertainment System`, `Sega - Mega Drive - Genesis`, `Nintendo - Game Boy Advance`, `FBNeo - Arcade Games (oder Arcade)`, ... ROMs können gezippt bleiben. Auf einem Pi, PC oder Windows liest der Scan sie selbst und schreibt RetroArch's Spiellisten; auf einem Console-Stick führen Sie **UpdateRoms** auf dem PC aus (Kapitel 5).

Apps gehen unter `Apps/<name>/` mit einer `app.ini` (der Name, das Icon, was zu laufen ist) und einer `run.sh`.

Designs gehen unter `Themes/<name>/` (`theme.json` und die Bilder) - oder legen Sie das Designs-Zip in `Themes/`.

3.10 Die PS1-BIOS

Auf einer **PlayStation Classic** nutzt der Emulator die eigene BIOS der Console. Auf einem **Raspberry Pi, PC und Windows** legen Sie Ihre eigene PS1-BIOS in `System/Bios/`: `romw.bin` (die US/Europäische SCPH-5501/5502) und `romJP.bin` (die Japanische SCPH-5500). Die Installer füllen sie aus den RetroArch-BIOS-Paketen, es sei denn, Ihre eigenen Dateien sind bereits da. Ohne diese läuft der Emulator auf seiner eingebauten HLE-BIOS, die viele Spiele tolerieren und einige nicht.

3.11 Updates

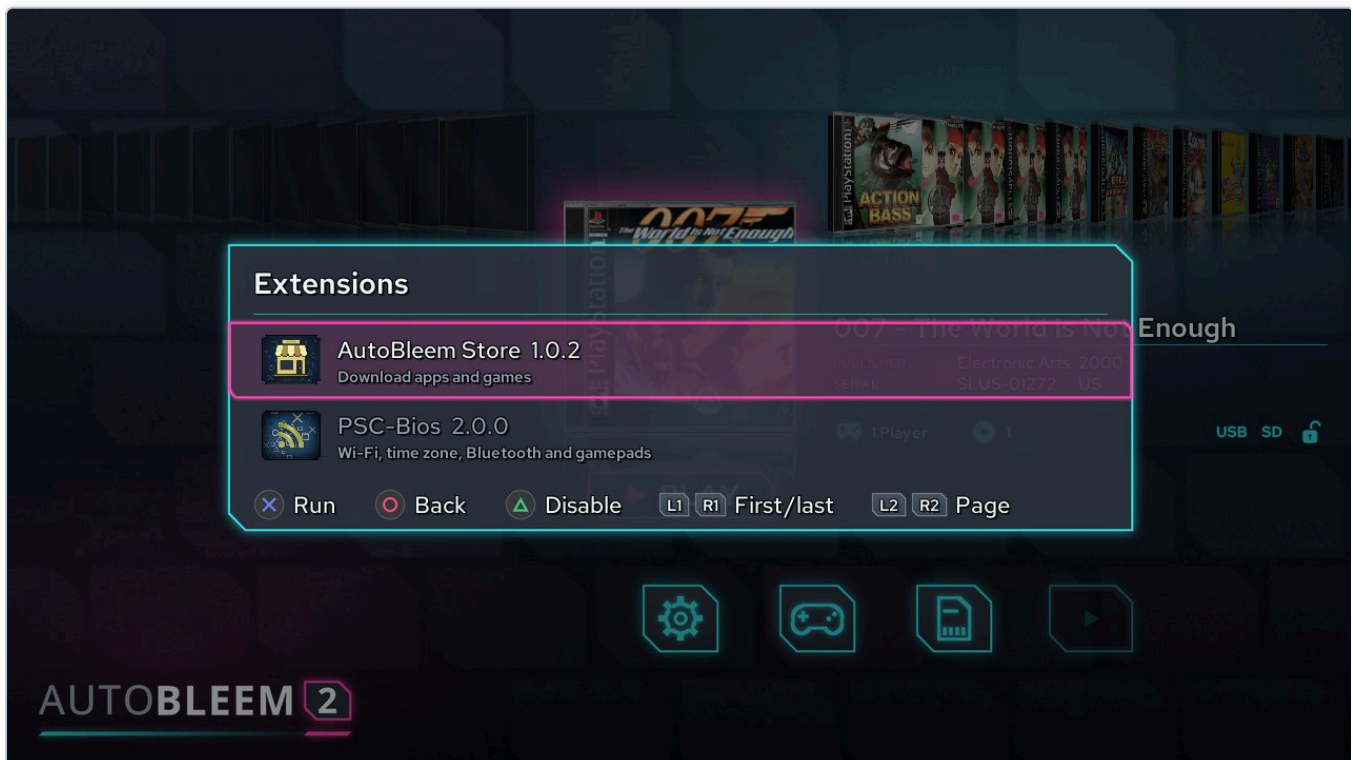
- **Raspberry Pi, PC-Stick, Windows:** Der Launcher überprüft die Website beim Start und einmal täglich (Optionen → *Updates* ist der Kanal; *Software-Update* im Systemmenü überprüft jetzt). Wenn es ein neueres AutoBleem oder RetroArch gibt, fragt es: *Jetzt aktualisieren* lädt alles herunter und

führt den Installer mit dem Fortschrittsbildschirm des ersten Starts erneut aus; *Morgen erinnern* und *Diese Version überspringen* sind die anderen Antworten. Ihre Spiele und Einstellungen bleiben; der Launcher scannt einmal nach einem Update erneut.

- **PlayStation Classic:** Führen Sie einen neueren `AutoBleemInstaller.exe` über dem Stick aus (Abschnitt 2.1).

3.12 Erweiterungen und der AutoBleem Store

Erweiterungen addieren ihre eigenen Bildschirme zum Launcher. Sie leben in `Extensions/<name>/` auf dem Stick (auf einem Raspberry Pi seiner Datenpartition, auf Windows dem Datenordner); um eine zu installieren, entpacken Sie sein Zip dort. **L2 + R2** → **Erweiterungen** listet sie auf: Cross startet eine, Triangle schaltet sie aus oder wieder ein. Eine Erweiterung, die das Netzwerk benötigt, wird nicht ohne eines gestartet, und eine, die den Launcher stoppte, wird ausgeschaltet - die Liste sagt es.



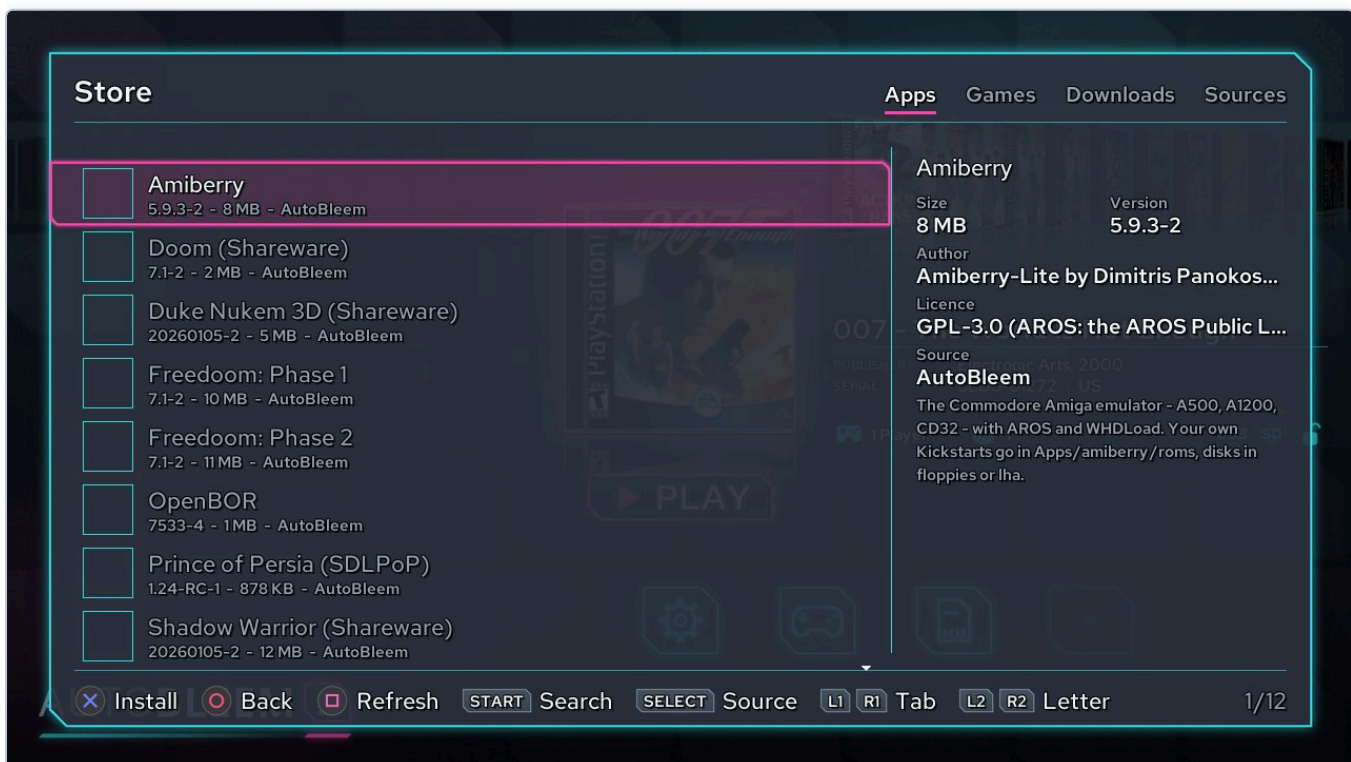
Die Erweiterungs-Liste

Der AutoBleem Store ist die erste Erweiterung: Apps und Spiele zum Installieren mit einem Druck, auf jedem System, auf dem AutoBleem läuft (eine PlayStation Classic benötigt das WiFi des AutoBleem-Kernels). Seine vier Tabs, L1 / R1 dazwischen:

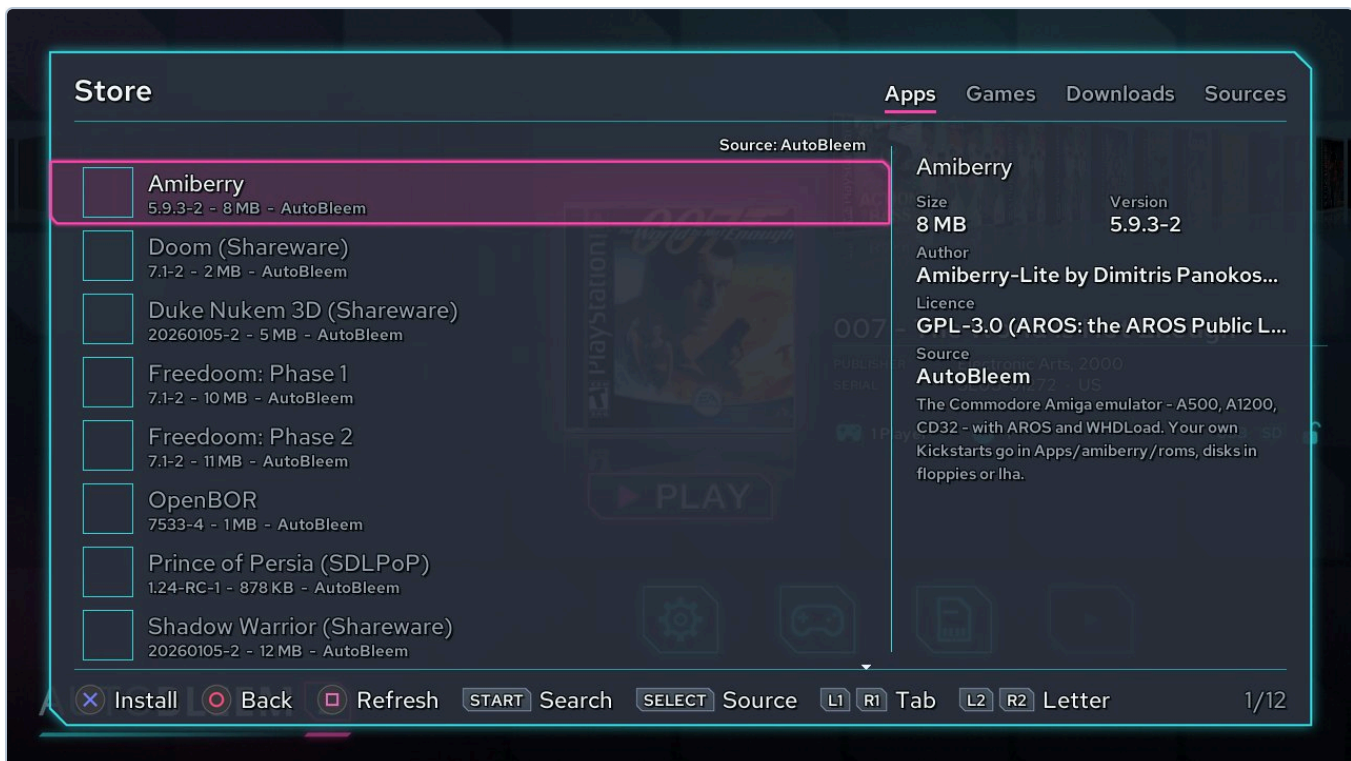
- **Apps und Spiele:** das, das die Quellen anbieten, jeder mit seinem Bild, Version, Größe und Quellen-Favicon. Installierte Elemente tragen ein *Installiert*-Abzeichen. Cross installiert (oder aktualisiert, oder versucht wieder nach einem Fehler, oder bricht einen wartenden oder laufenden Download ab), Triangle entfernt, das der Store installiert hat, Square aktualisiert die Listen. L2 / R2 springen nach Buchstaben, **Select** zeigt eine Quelle auf einmal, **Start** durchsucht die Titel. Die Fußzeile zeigt die Tasten der ausgewählten Zeile. Elementbilder sind gecacht und können erneut versucht werden, wenn sie nicht geladen werden.
- **Downloads:** was heruntergeladen wird, wartet, fehlgeschlagen oder installiert ist. Die Fortschrittsleiste aktualisiert sich stetig, und während Sie woanders im Launcher sind, zeigt eine

Blase den laufenden Download mit seiner Geschwindigkeit und der verbleibenden Zeit (1.4 MB/s · 0:42). Downloads gehen im Hintergrund auch nach dem Verlassen des Stores weiter; ein Spiel oder Ausschalten pausiert nur sie, und ein gestoppter Download wird fortgesetzt, wo er gestoppt ist. Fällt das Netzwerk aus, sagt das Element *Warte auf das Netzwerk* und macht weiter, wo es stand, sobald das Netzwerk zurück ist (nach 30 Minuten gibt es auf). Ein installiertes Spiel erscheint auf dem Regal nach dem nächsten Scan mit dem Store-Bild als Cover. Downloads über 2 GB funktionieren auf allen Plattformen, einschließlich 32-Bit-Builds.

- **Quellen:** von wo die Listen kommen - AutoBleems eigener Katalog, eine TSV-Liste in `System/Extensions/store/sources/` abgelegt und die Adressen, die Sie mit **Quellen-URL hinzufügen** hinzufügen. Jede Quelle zeigt sein Favicon in der Liste. Cross auf einem, das Sie hinzugefügt haben, benennt es um, ändert seine Adresse, wechselt zwischen `http://` und `https://` oder entfernt es.



Die Store-Apps-Tab



Das Menü einer Quelle

Was AutoBleems Katalog anbietet, ist auch auf der Download-Website aufgelistet, <https://autobleem.retromenele.pl/store/>. **Sie sind verantwortlich für das, was die Quellen, die Sie hinzufügen, enthalten.**

Ihre eigenen Spiele in Ihrem Netzwerk: `abstored`, der LAN-Server des Stores, bedient einen Ordner von PS1-Spielen an den Store im gleichen Netzwerk. Es läuft auf jeder Linux-Maschine - einem Raspberry Pi, einem Home-Server - und liest nur den Ordner. Starten Sie es mit `abstored <Spielordner>`, öffnen Sie `http://<jene Maschine>:8124/` in einem Browser, um zu sehen, was es bedient und alle Probleme, die es fand, und fügen Sie `http://<jene Maschine>:8124/store.tsv` als Quelle hinzu. Fertige Programme für Linux und Windows sind auf der Store-Seite in ihrer **LAN-Server**-Tab; die Einrichtung als Service ist `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` in der Quelle). **LAN Share** (Abschnitt 5.2) legt Spiele und Discs von einem PC auf solchen Server.

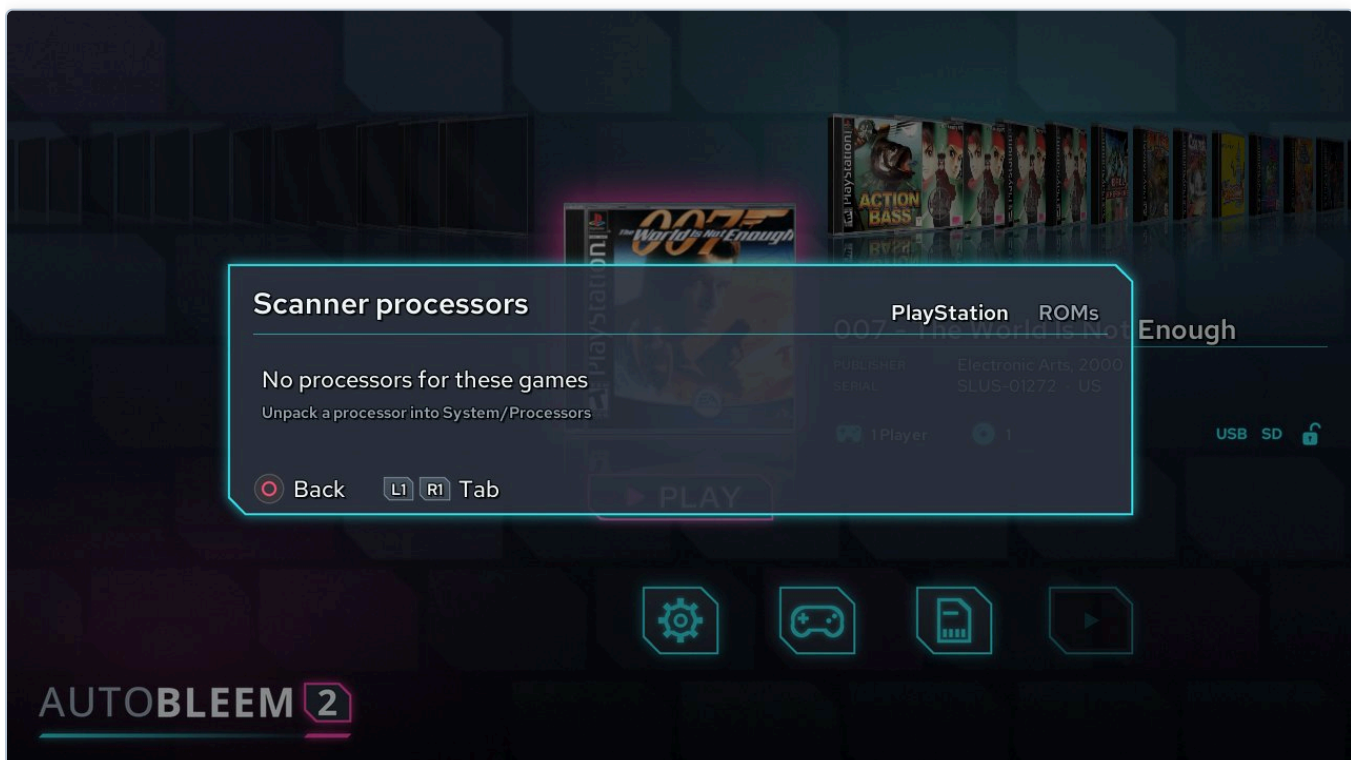
3.13 Scanner-Prozessoren

Scanner-Prozessoren sind kleine Programme, die jeder Scan vor dem Lesen Ihrer Spiele ausführt. Einer kann ein Format, das AutoBleem nicht liest, in eines umwandeln, das es tut - ein gezipptes Spiel, zum Beispiel - oder die Daten eines Spiels ändern, wie einen Übersetzungs-Patch. Sie leben in `System/Processors/<name>/` auf dem Stick (auf einem Raspberry Pi seiner Datenpartition, auf Windows dem Datenordner); um einen zu installieren, entpacken Sie seinen Ordner dort. Der nächste Scan führt ihn aus.

- **Unzip kommt mit AutoBleem:** Es entpackt gezippte PS1-Spiele in `Games/` vor dem Scan liest sie und gezippte ROMs eine auf einmal (Arcade-Sets bleiben gezippt). Das Aktualisieren von AutoBleem aktualisiert es auch und hinterlässt es ausgeschaltet, wenn Sie es ausgeschaltet haben.

- Ein Prozessor, der bereits mit einem Spiel fertig ist, wird nicht darauf ausgeführt, bis sich das Spiel ändert.
- Während ein Prozessor arbeitet, zeigt die Blase oben rechts, was er tut; eine Warnung oder ein Fehler erscheint auf der Zeile darunter. `processors.log` im Protokoll-Ordner hat die Details.
- Das Starten eines Spiels oder RetroArch stoppt einen Prozessor, der Dateien ändert; der nächste Scan beendet seine Arbeit.

L2 + R2 → **Scanner-Prozessoren** zeigt sie in der Reihenfolge, in der sie laufen, ein Tab für die PS1-Spiele und eines für die ROMs (L1 / R1). **Square** wählt einen Prozessor auf und Hoch / Runter bewegt ihn - die Reihenfolge zählt: ein Prozessor, der entpackt, muss vor einem kommen, der das Entpackte patcht. **Cross** schaltet einen aus oder ein, **Triangle** lässt ihn bei jedem nächsten Scan auf jedes Spiel schauen, **Circle** geht zurück und startet einen Scan, wenn Sie etwas geändert haben. Ein Prozessor, gebaut für eine andere Maschine, bleibt auf der Liste, grau.



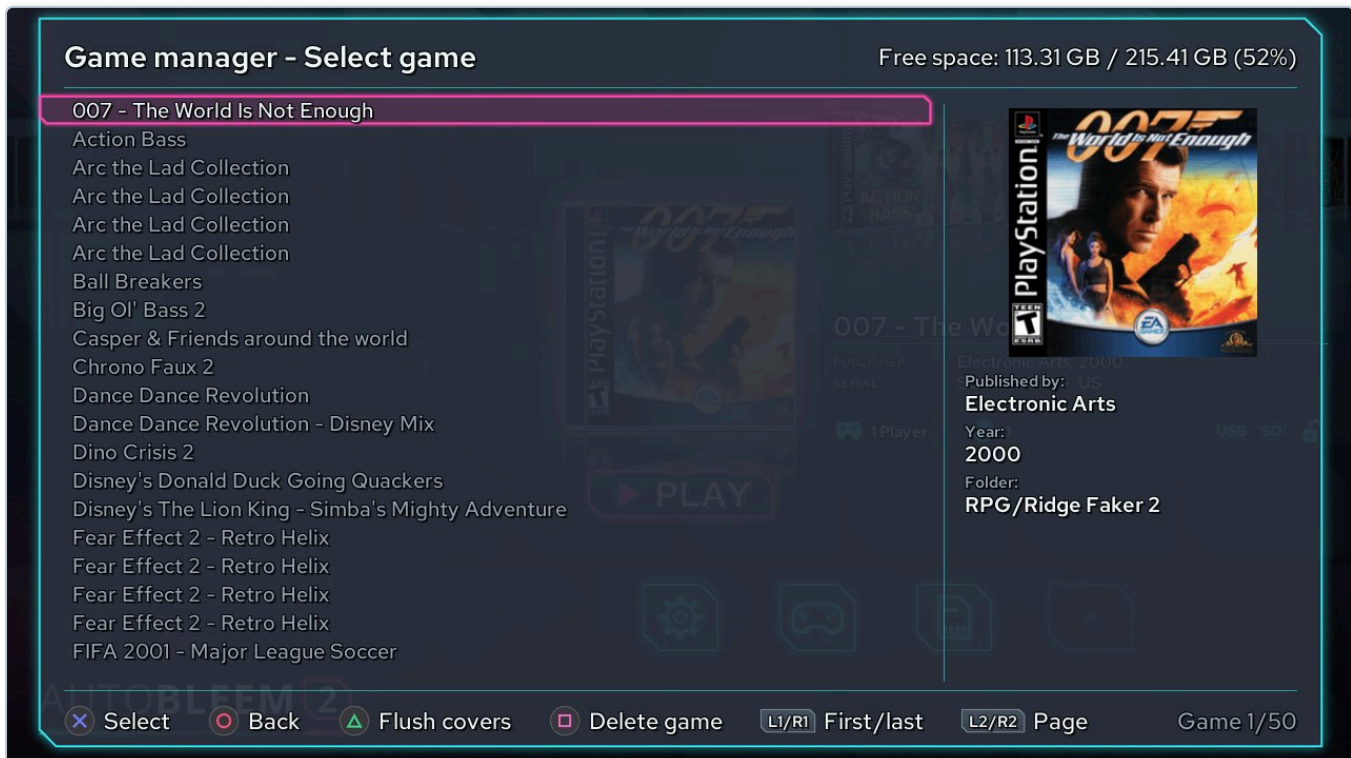
Scanner-Prozessoren

Eine eigene schreiben: Unzip's Seite, https://github.com/autobleem2/proc_unzip, erklärt alles, das ein Prozessor tun muss, und `tools/proc_check.py` in AutoBleem's Quelle überprüft einen vor dem Teilen.

4. Bildschirme

4.1 Spiel-Manager

Die PS1-Spiele als Liste nur mit ihren Titeln (der Ordner des ausgewählten steht in seinen Details) und das ausgewählte mit Cover. Cross öffnet den Spiel-Editor, **Square löscht das Spiel** (seinen Ordner und, nach einer zweiten Frage, seine Save States), Triangle löscht jedes Cover-PNG neben den Spielen (der Scan nimmt sie wieder aus den Datenbanken), L2 / R2 Seite. Der freie Platz des Laufwerks ist oben rechts. Der Spiel-Manager wartet, während ein Scan läuft.

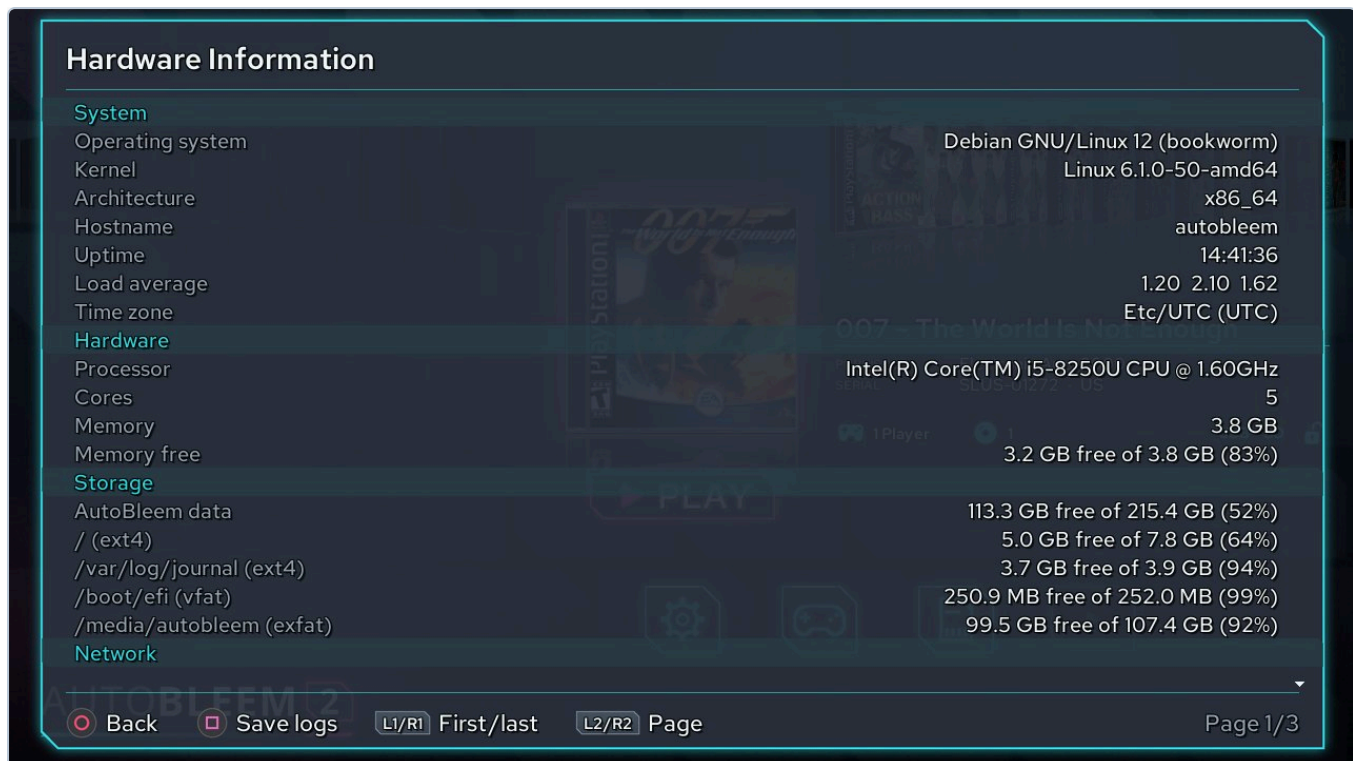


Der Spiel-Manager

4.2 Hardware-Informationen

Die Fakten der Maschine - System, Hardware, Speicher mit seinem freien Platz, Netzwerk-Adressen, die Display- und Audio-Treiber, die verbundenen Pads - neu gelesen jede Sekunde. Es ist auf jeder Plattform dieselbe Seite, die Console eingeschlossen; die Bildschirme für Netzwerk und Controller sind **Netzwerk & Controller** (PSC-Bios, Kapitel 6).

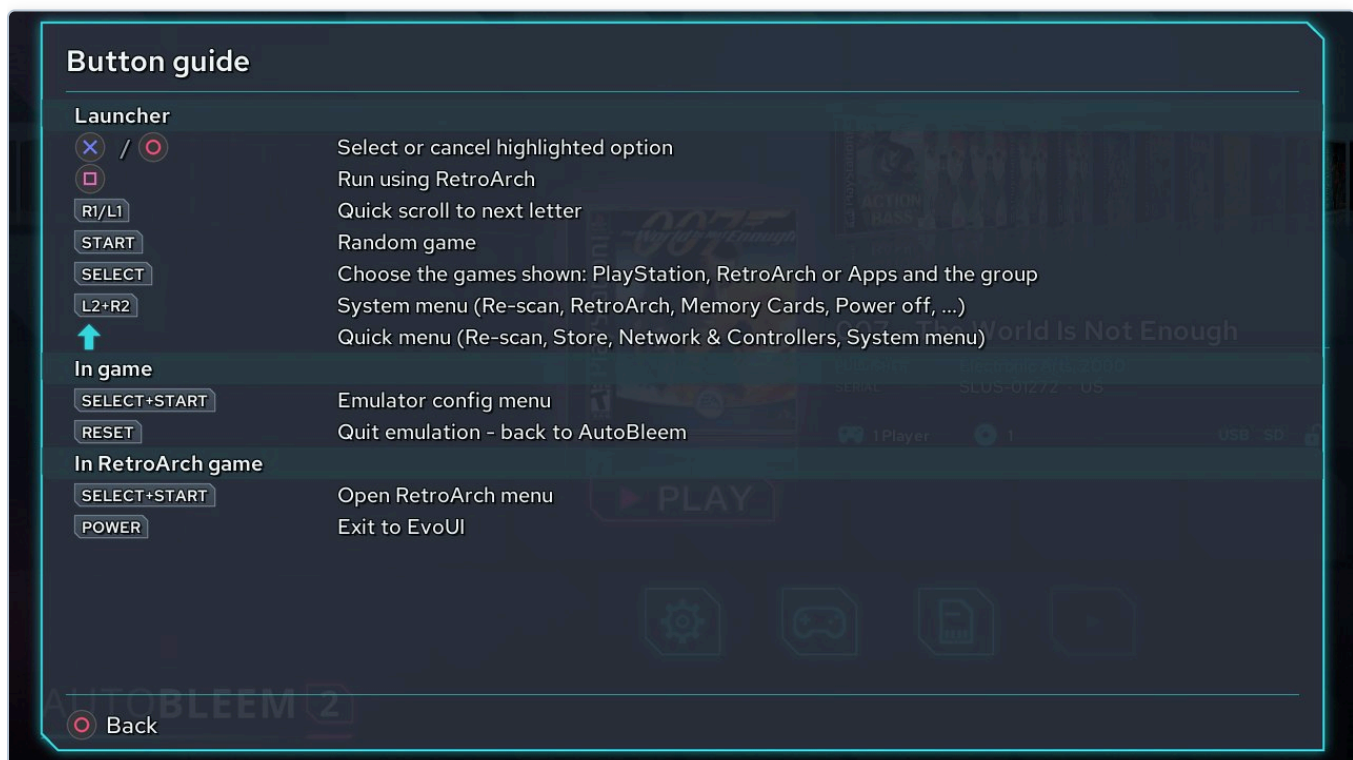
Die erste und zweite Steuerung werden als Spieler 1 und Spieler 2 angezeigt – die Anschlüsse, die der PS1-Emulator ihnen gibt. Jede weitere Steuerung wird als „wird vom PS1-Emulator nicht verwendet“ angezeigt. RetroArch weist Steuerungen nach seinen eigenen Einstellungen zu und kann sie anders anordnen. Wenn eine Steuerung angeschlossen oder abgezogen wird, zeigt der Launcher kurz, welches Pad Spieler 1 und Spieler 2 ist.



Hardware-Informationen

4.3 Der Button-Leitfaden

Triangle auf dem Regal: jeder Button von jedem Bildschirm auf einer Seite. Wenn eine USB-Tastatur verbunden ist oder verwendet wurde, zeigt eine Tastatur-Spalte die Tasten neben den Pad-Tasten.

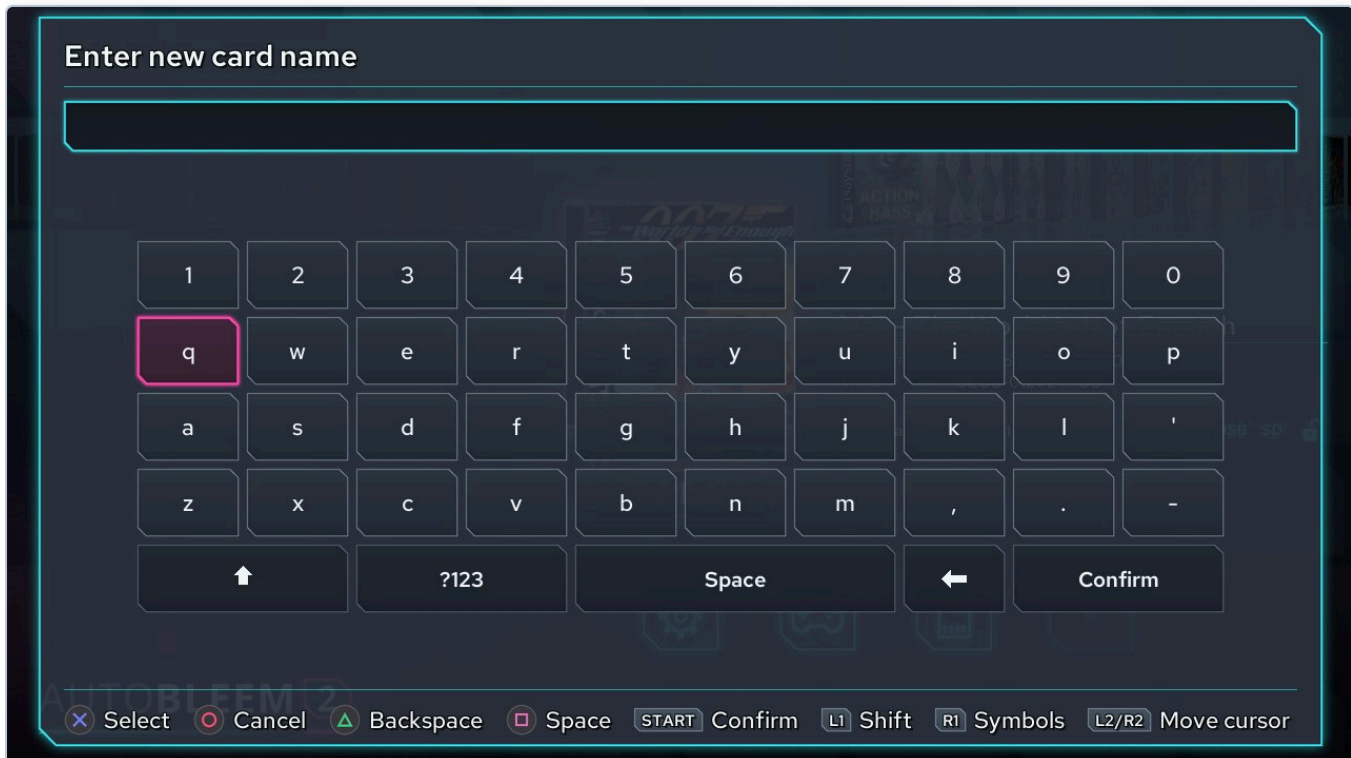


Der Button-Leitfaden

4.4 Die On-Screen-Tastatur

Überall dort, wo Text eingegeben wird - eine Memory-Card-Set, ein Spieltitel, ein WiFi-Passwort, eine Quellen-Adresse

- die gleiche Tastatur, ausgelegt wie die eines Telefons: Buchstaben, eine Seite von Symbolen (/ \ : ? & = % @ # und der Rest, den eine Adresse oder ein Passwort benötigt) und zwei Seiten von Akzentbuchstaben, mit Shift, der Seite-Taste, Space, Backspace und Bestätigung auf der unteren Zeile. Die Richtungen bewegen, Cross tippt, Triangle löscht, Square ist ein Space, **L1** ist Shift (zweimal für Großschreibung), **R1** die nächste Seite, **L2 / R2** bewegen den Cursor, Start bestätigt, Circle bricht ab. Eine USB-Tastatur tippt jederzeit: Enter bestätigt, Esc bricht ab.



Die On-Screen-Tastatur

5. Auf dem PC

5.1 UpdateRoms - Aktualisieren eines Console-Sticks

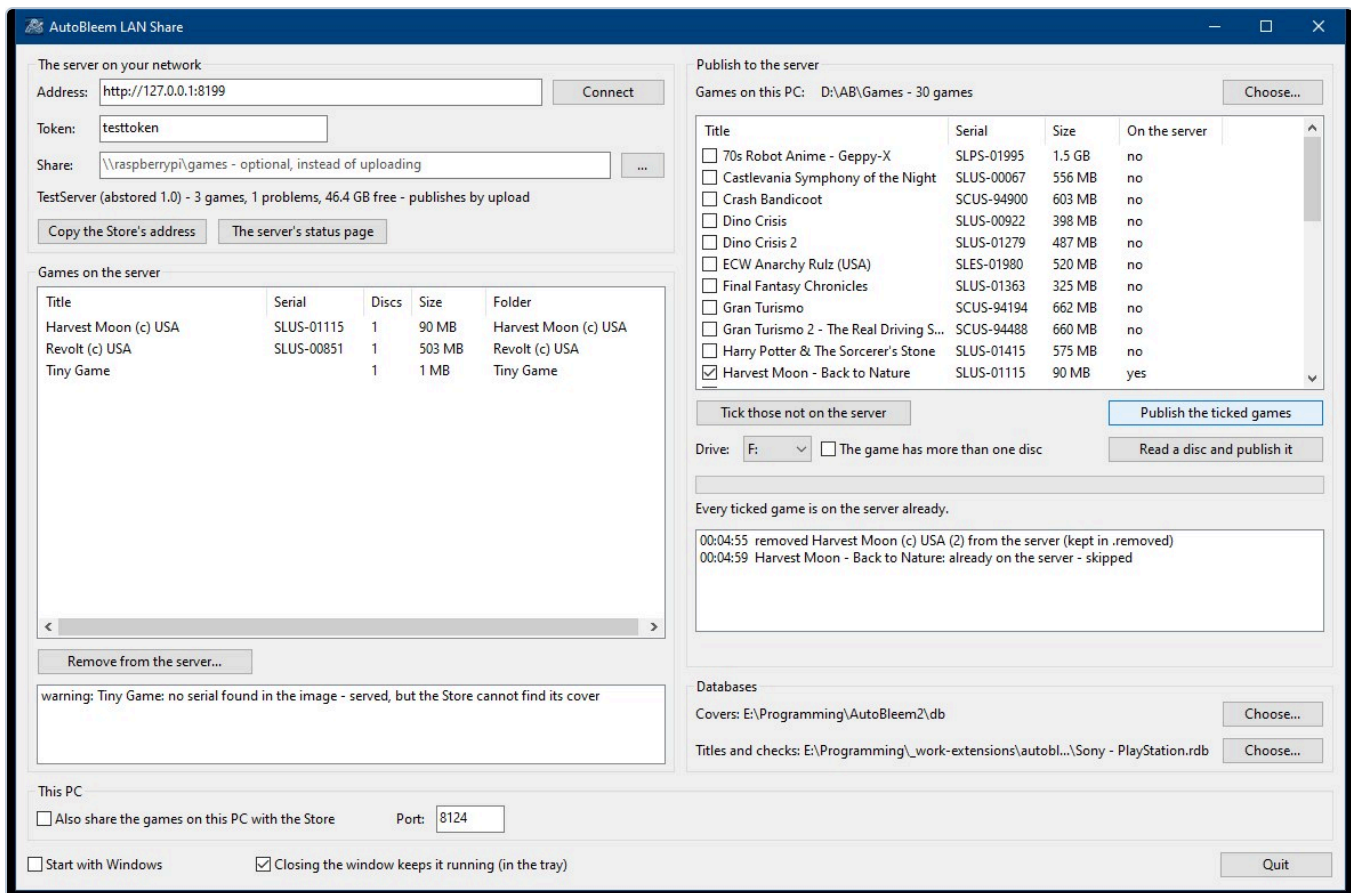
Die PlayStation Classic hat kein Netzwerk, so dass die RetroArch-Listen und Schachtelmuster ihres Sticks auf dem PC gemacht werden: **UpdateRoms** tut auf dem PC, was der Launcher-Scan auf einem Pi tut, mit dem Netzwerk des PC und den Wegen der Console, so dass die Console bootet und alles auf Platz findet.

1. Kopieren Sie Ihre ROMs auf den Stick unter `RetroArch/roms/<System>/` (Abschnitt 3.9). Die Ordernamen müssen RetroArch's Datenbank-Namen sein; der Installer macht die gewöhnlichen.
2. Starten Sie **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** vom Stick (der Installer hat es dort eingefügt). Es findet den Stick davon, wo er sitzt, zeigt eine Etappen-Zeile, eine Fortschrittsleiste und ein Protokoll, und:
 - lädt RetroArch's Datenbank-Bündel herunter, wenn der Stick keines hat, und identifiziert jedes ROM von ihm - ein Spiel, das die Datenbank kennt, bekommt seinen richtigen Namen;
 - schreibt eine Spielliste pro System in `RetroArch/bin/playlists/` mit den Wegen der Console, behält alles, was RetroArch selbst dort addiert hat;
 - ruft die Schachtelmuster von jedem ROM, das keines hat, von libretro's Thumbnail-Servern in `RetroArch/bin/thumbnails/` ab.
3. Nehmen Sie den Stick sicher heraus und schieben Sie ihn zurück in die Console. Die RetroArch-Tab des Set-Pickers listet jedes System auf, das Spiele hat.

Führen Sie ihn erneut aus nach jedem Change zu den ROM-Ordern; ein Ordner, dem nichts geändert ist, wird übersprungen, so dass eine erneute Ausführung schnell ist. Das Protokoll ist `System/Logs/updateroms.log`. Eine Raspberry Pi-Karte in einem Kartenleser kann die gleiche Weise aufgefrischt werden (`UpdateRoms.exe <Laufwerk> --target rpi`), obwohl ein Pi dies selbst tut, wenn es ein Netzwerk hat.

5.2 LAN Share - Ihre Spiele und Discs auf dem Server in Ihrem Netzwerk

LAN Share (`LanShare.exe`, auf der Store-Seite in ihrer **LAN-Server**-Tab) legt Ihre PS1-Spiele auf den Server des Stores in Ihrem Heimnetz - ein `abstored` auf einem Raspberry Pi, NAS oder einem anderen PC - und liest eine PS1-Disc im CD/DVD-Laufwerk des PC. Der Store auf der Console, dem Pi oder dem PC installiert sie dann von dort. Nichts zum Installieren; die Einstellungen werden in `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\` gehalten.



Das LAN Share-Fenster

1. **Der Server:** Geben Sie seine Adresse (`http://<seine Adresse>:<Port>` , wie der Store ihn hat) ein und drücken Sie **Verbinden**. Seine Spiele und alle Probleme, die sein Scan fand, sind auf der linken Seite aufgelistet. Um Spiele darauf zu legen, geben Sie eines davon:
 - **Freigeben** - der Spiele-Ordner des Servers, wie er im Netzwerk geteilt ist (Samba), z.B. `\\raspberrypi\games` : LAN Share kopiert die Spiele dorthin und bittet den Server zu scannen. Der Server selbst bleibt nur-lesbar.
 - **Token** - wenn der Server mit `--allow-uploads` gestartet wurde: sein Token (der Server druckt es beim Start und behält es in `<state>/upload-token`). LAN Share lädt über HTTP und ein gestoppter Upload geht auf, wo er gestoppt ist.
2. **Spiele auf diesem PC:** Wählen Sie einen Ordner von Spielen (ein Ordner pro Spiel), wählen Sie Spiele und drücken Sie **Geben Sie die gewählten Spiele frei**. Auf dem Server sagt, ob der Server ein Spiel bereits hat (von seiner Seriennummer, sonst von seinem Titel); ein solches Spiel wird nie zweimal gesendet. ****Wählen Sie die nicht auf dem Server****, wählt den Rest.
3. **Eine Disc:** Legen Sie eine PS1-Disc in das Laufwerk und drücken Sie **Lesen Sie eine Disc und geben Sie sie frei**. Die Disc wird ganz in einen `.bin` + `.cue` (und einen `.sbi` für ein LibCrypt-Spiel, wenn das Laufwerk den Subkanal gibt) gelesen, benannt nach seinem Titel, überprüft gegen den bekannten guten Dump (wenn die Datenbanken gewählt sind) und freigegeben. Für ein Spiel auf mehreren Discs wählen Sie **Das Spiel hat mehr als eine Disc**: LAN Share fragt nach jeder nächsten Disc und gibt sie zusammen als ein Spiel frei.
4. **Von dem Server entfernen...** nimmt die ausgewählten Spiele aus dem Server. Nichts wird gelöscht: jede wird in einen `.removed` -Ordner neben den Spielen des Servers bewegt und das Zurückbewegen setzt sie zurück.

Die **Datenbanken** - AutoBleems Cover-Ordner (coversU/P/J.db) und RetroArch's Sony - PlayStation.rdb - geben die Titel und die Überprüfung einer gelesenen Disc; beide sind optional.
Geben Sie auch die Spiele auf diesem PC mit dem Store frei (standardmäßig aus) bedient den Ordner auf diesem PC dem Store direkt. Das erste Mal fragt Windows über seine Firewall: nur private Netzwerke erlauben.

6. Die Console Tools (PlayStation Classic)

Zwei Tools für einen PlayStation Classic-Stick. Beide zeichnen im Design und der Sprache des Launchers und beide werden vom Pad getrieben - und im Gamepad-Wizard von den vorderen Tasten der Console. **PSC-Bios** ist eine Erweiterung, die mit dem Console-Paket kommt: das Element *Netzwerk & Controller* des Quick-Menüs und des Systemmenüs öffnet es, und es ist in der Erweiterungs-Liste. **ABFlashKit** ist eine App im Apps-Set.

6.1 PSC-Bios

Eine Erweiterung, die mit dem Console-Paket kommt, auch auf einem Raspberry Pi und dem PC-Stick verfügbar. Sie wird vom Punkt *Netzwerk & Controller* des Systemmenüs geöffnet (oder von der Erweiterungs-Liste). Wenn diese Erweiterung installiert aber deaktiviert ist, ist der Punkt *Netzwerk & Controller* im Quick-Menü und Systemmenü grau mit einer Notiz "im Extensions aktivieren" - Cross dort öffnet die Erweiterungs-Liste.

Der Öffnungsbildschirm zeigt Maschinen-Fakten: Zeit, Zeitzone, WiFi/Ethernet/Bluetooth-Netzwerk-Adapter mit ihren Adressen und jeder verbundenen Controller mit, ob er eine Button-Zuordnung hat. Die Netzwerk- und Bluetooth-Teile benötigen den AutoBleem-Kernel auf der Console (Abschnitt 6.2) oder System-Tools auf einem Raspberry Pi / PC-Stick; der Gamepad-Wizard funktioniert auf jedem System.

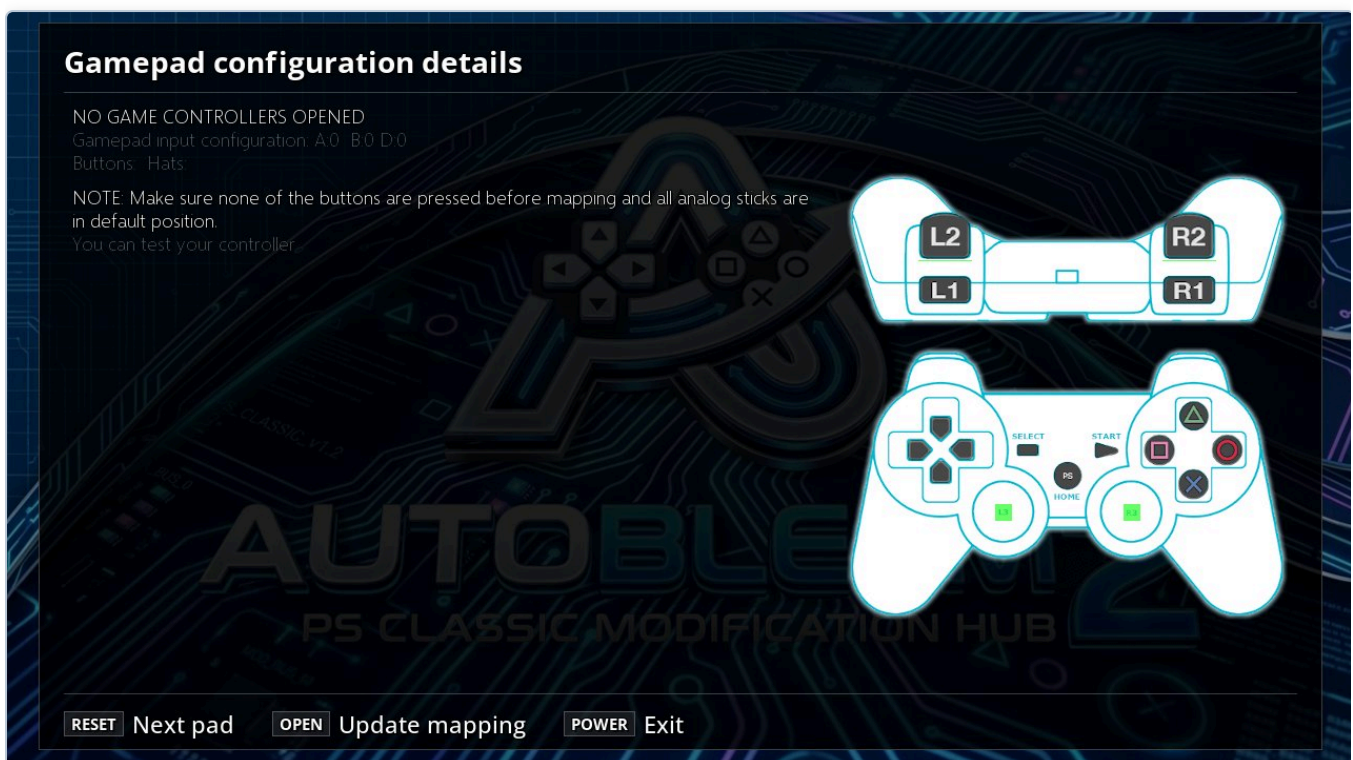


PSC-Bios: Der Netzwerk & Controller-Hub

- **Select - WiFi-Netzwerk** (Kernel oder NetworkManager): der Netzwerk-Name (eingegeben oder aus einem Scan gewählt), Passwort, Treiber-Modus und *Übernehmen / Netzwerk neu starten*. Die Zeitzone wird auch hier eingestellt. Die IP-Adresse der Console wird einmal verbunden angezeigt.

- **Square - Bluetooth-Controller:** ein Scan für Bluetooth-Gamepads (DualShock 4, etc.), um zu koppeln oder zu entfernen.
- **L1 - DualShock 3-Kopplung:** USB-nur-Verbindung für den ersten DualShock 3, durch den Sixaxis-Plugin des Kernels.
- **R1 - Controller-Zuordnung:** der Zuordnungs-Wizard (unten).
- **Triangle - Über, Circle - zurück** zum Launcher.

Der **Gamepad-Wizard** zeigt das verbundene Pad roh - jede Achse, Button und Hat als Nummern, und ein DualShock-Bild, das aufleuchtet, wenn Sie drücken. Da der getestete Pad nicht vertraut werden kann, wird der Wizard von den **vorderen Tasten der Console** getrieben: **RESET** wechselt zum nächsten Pad, **OPEN** startet die Zuordnung (dann beantwortet jede Frage - drücken Sie den Button, der auf dem Bild leuchtet, oder OPEN, wenn das Pad diesen Button nicht hat), **POWER** bricht ab oder verlässt. Wer Circle auf dem Pad 2 Sekunden lang hält, verlässt den Wizard (ein Balken füllt sich und der Footer-Hinweis sagt "2 Sekunden halten: Beenden"). Solange das Pad noch keine Zuordnung hat, genügt es, einen beliebigen Button 2 Sekunden zu halten ("Beliebigen Button 2 Sekunden halten: Beenden"). Ein kurzer Druck wird normal zugeordnet. Auf einer Tastatur stehen Esc / Space / Enter für POWER / RESET / OPEN ein. Am Ende wird die neue Zuordnung zum Test hinzugefügt und OPEN speichert es unter einem Namen Ihrer Wahl; der Launcher lädt es von dann an.

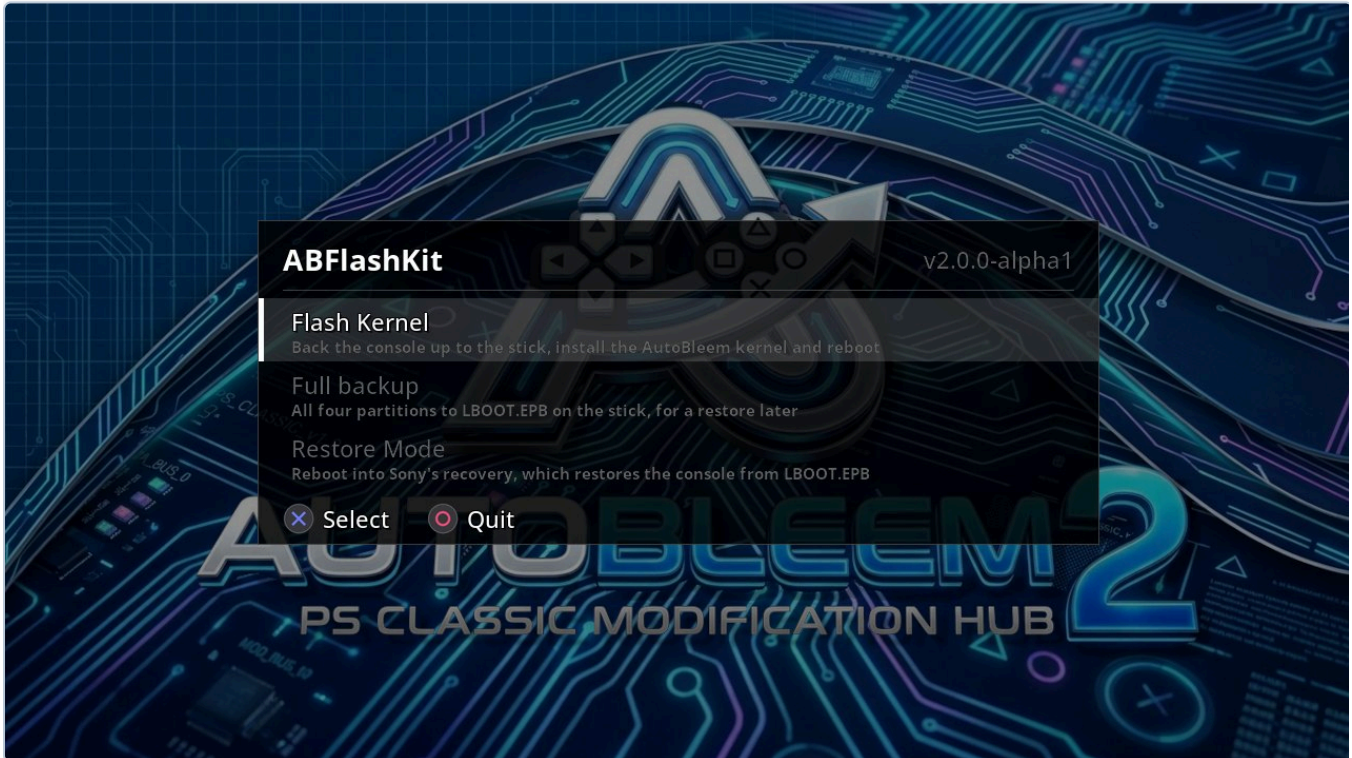


PSC-Bios: Der Controller-Zuordnungs-Wizard

6.2 ABFlashKit - Der AutoBleem-Kernel

Der AutoBleem-Kernel ist ein optionaler Ersatz des Linux-Kernels der Console: Er bringt eine funktionierende Uhr, USB-WiFi und Bluetooth-Dongles (für PSC-Bios und Bluetooth-Pads) und die Unterstützung der vorderen Tasten, die der Emulator für Fortsetzungspunkte nutzt. ABFlashKit installiert ihn, macht zuerst ein Backup der Console und kann die Console durch Sonys eigene Wiederherstellung wieder auf Stock zurück.

Dieses Tool schreibt in den Flash-Speicher der Console. Ein Flash, der unterbrochen wird - die Power abgeschnitten, der Stick herausgezogen - kann die Console unfähig zu starten hinterlassen, und die Installation eines benutzerdefinierten Kernels erlischt dessen Garantie. Halten Sie die Console angeschlossen und den Stick drin, bis sie sich selbst neu startet. ABFlashKit öffnet auf dieser Warnung; *Ich verstehe* geht weiter, *Beenden* verlässt.



ABFlashKit-Menü

- **Flash Kernel:** macht ein Wiederherstellungs-Backup der Partitionen der Console auf dem Stick (LBOOT . EPB), wenn es noch nicht vorhanden ist, überprüft es und das Kernel-Image, schreibt den Kernel und AutoBleems Systemdateien und startet neu. *Alles fertig* - wenn der Bildschirm schwarz wird, ziehen Sie das Stromkabel: ziehen Sie das Stromkabel der Console und stecken Sie es wieder ein.
- **Vollständiges Backup:** alle vier Partitionen zu LBOOT . EPB , für eine Wiederherstellung später (das vorherige Backup wird nach einer Frage überschrieben).
- **Wiederherstellungsmodus:** überprüft, dass das Backup ein Stock ist, setzt das Wiederherstellungs-Flag und startet neu in Sonys Wiederherstellung, die die Console von LBOOT . EPB auf dem Stick wiederherstellt
 - der Weg zurück zur Stock-Firmware.

Eine Fortschrittsleiste unter jedem Schritt zeigt, wie weit die Aktion ist. Das Tool weigert sich, eine Console zu flashen, die eine andere benutzerdefinierte Firmware ausführt (BleemSync, Project Eris): stellen Sie sie zuerst auf Stock wieder her.

7. Wenn etwas schiefgeht

- **Protokolle:** AutoBleem behält seine Protokolle im Speicher, so dass der Stick nicht all die Zeit beschrieben wird - sie erreichen `System/Logs/` auf dem Stick, der Karte oder dem Datenordner nur, wenn etwas schiefgeht: ein Crash des Launchers, eines PS1-Spiels oder von RetroArch speichert sie zu `System/Logs/crash-<n>/` (die letzten drei werden behalten), und der Launcher sagt es einmal, wenn er kommt zurück. Um jedes Protokoll zu halten, schalten Sie ein *Optionen -> Diagnose -> Protokolle auf dem Stick behalten* (von dem nächsten Start an), oder erstellen Sie eine leere Datei `System/Logs/keep` auf einem PC. Auf einem Pi oder PC zeigt *Hardware-Informationen* wo die Protokolle sind und Square speichert sie zu `System/Logs/saved-<n>/`. Die Dateien: `autobleem.log` (der Launcher), `launch.log` und `pcsx.log` (ein PS1-Spielstart und die Ausgabe des Emulators), `retroarch.log`, und - immer auf dem Stick - `update.log` (ein Online-Update) und `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Ein Spiel ist nicht auf dem Regal:** überprüfen Sie das Ordner-Layout (ein Ordner pro Spiel, die Bild-Formate von Abschnitt 3.9). Der *Spiel-Manager* listet die Ordner auf, die der Scan ablehnte, nach den Spielen, markiert *Nicht addiert*, mit dem Grund; Square löscht einen solchen Ordner. *Spiele neu scannen* im Systemmenü führt den Scan erneut aus.
- **Keine Cover:** die Cover-Datenbanken wurden nicht installiert (führen Sie den Installer erneut mit ihnen aus), oder, für RetroArch-Spiele auf einer Console, UpdateRoms wurde nicht auf dem PC ausgeführt.
- **Ein Pad macht nichts oder hat seine Buttons durcheinander:** Der Gamepad-Wizard von PSC-Bios (eine Console) ordnet ihn zu; auf einem Pi oder PC listet die Hardware-Informationen-Seite auf, was SDL sieht.
- **Die Console zeigt einen schwarzen Bildschirm nach einem Spiel:** AutoBleem baut sein Fenster von selbst auf (bis zu dreimal); wenn es schwarz bleibt, halten Sie die Power-Taste und schalten Sie die Console erneut ein.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` gibt eine Anmelde-Eingabeaufforderung auf der zweiten Console; SSH ist ab dem ersten Start aktiviert. `sudo journalctl -u autobleem` zeigt den Service des Launchers; `sudo systemctl restart autobleem` startet ihn neu. Ein erster Boot, der nicht beendet konnte (kein Netzwerk) versucht es beim nächsten Boot.
- **Windows:** `Esc` verlässt den Launcher; der Datenordner ist der in der Einrichtung gewählte (`Documents\AutoBleem` standardmäßig), die Protokolle sind in seinem `System\Logs`.

AutoBleem ist freie Software (GNU GPL v3 oder später), ohne Gewährleistung. Support und News: der Discord-Server, der auf dem Über-Bildschirm verlinkt ist, und <https://autobleem.retromenele.pl/>.