

AutoBleem 2 Käyttöopas

AutoBleem 2 15a36df

Sisällysluettelo

1. Mitä saat

2. Asennus

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

3. AutoBleemin käyttäminen

- 3.1 Käynnistäjä
- 3.2 Ohjaimet
- 3.3 Sarjat
- 3.4 Pika-valikko
- 3.5 Järjestelmävalikko
- 3.6 Asetukset
- 3.7 Pelin asetukset
- 3.7 Muistikortin ja tallennuspisteet
- 3.8 Pelien RetroArchin ja Appsin käynnistäminen
- 3.9 Pelien lisääminen
- 3.10 PS1 BIOS
- 3.11 Päivitykset
- 3.12 Laajennukset ja AutoBleem Store
- 3.13 Skannaus prosessorit

4. Näytöt

- 4.1 Peli Manager
- 4.2 Laitteiston tieto
- 4.3 Painikeo opas
- 4.4 Näytön näppäimistö

5. PC:lla

- 5.1 UpdateRoms - konsolintikun päivittäminen
- 5.2 LAN Share - pelisi ja levysi palvelimella verkollasi

6. Konsolivälineet (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - AutoBleem kernel

7. Jos jokin menee pieleen

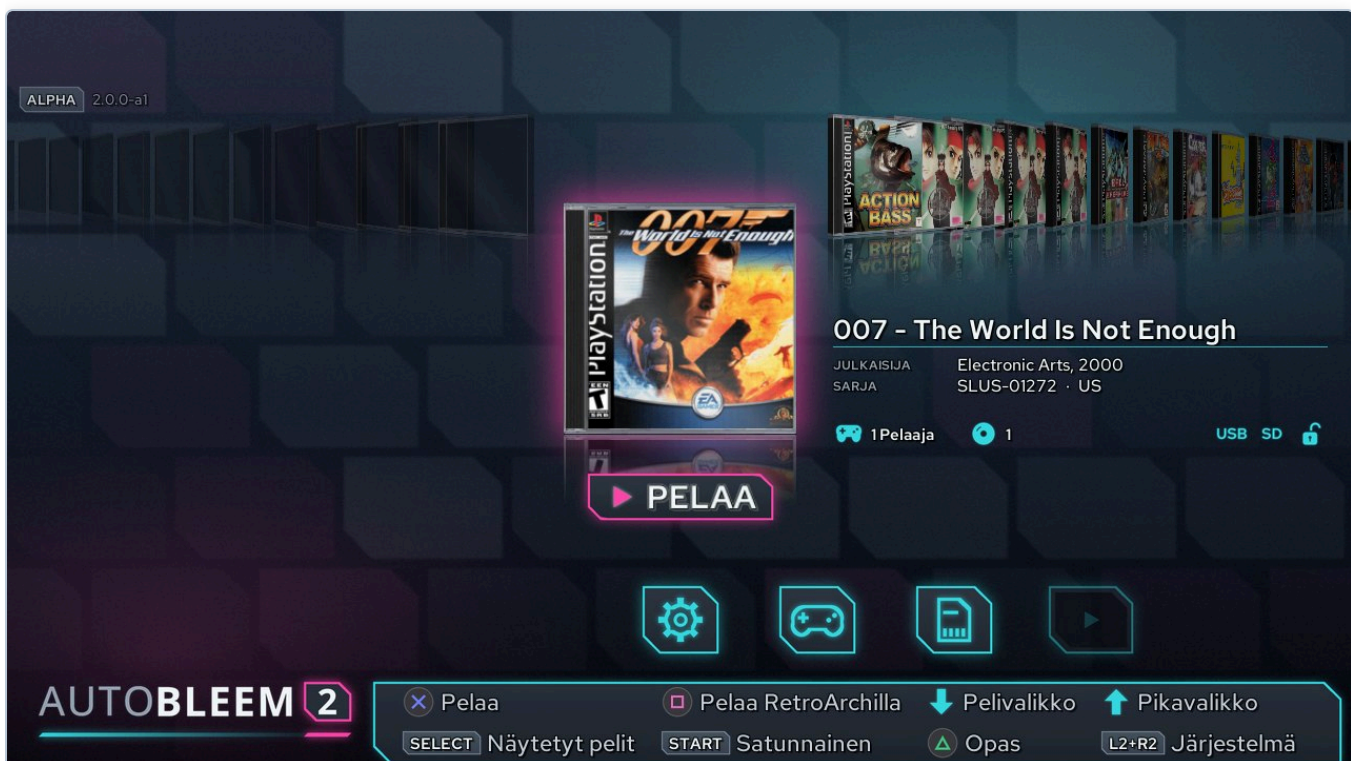
AutoBleem 2 Käyttöopas

AutoBleem 2 on peliä käynnistävä sovellus **PlayStation Classicille** - ja version 2 jälkeen myös **Raspberry Pie**, **USB-tikulta käynnistettävälle PC:lle** ja **Windowsille**. Se näyttää PS1-pelisi hyllylle järjestettynä kansineen kunnoineen ja tiedoineen, käynnistää ne mukana tulevalla PCSX-emulaattorilla ja asentamalla RetroArchin rinnalle voi pelata muistakin järjestelmistä pelejä. Tämä opas käsittelee asennusta jokaiselle alustalle, päivittäistä käyttöä ja mukana tulevat työkalut.

Kaikkien alustojen lataukset ovat osoitteessa **<https://autobleem.retromenele.pl/>**. Sivu on järjestetty alustan mukaan: *Install*-paneeli kussakin on se mitä lataat; sen alle jäävät *Build inputs* ovat mitä asentajat lataavat itse.

1. Mitä saat

- **Käynnistäjä** - kansikaruselli, sarjat (PlayStation, RetroArch, Apps), pelin tiedot, pikavalikko ja järjestelmävalikko, asetukset, muistikortti- ja tallennuspisteiden työkalut sekä Kauppa sovellusten ja pelien lataamiseen. Sama ohjelma kaikilla alustoilla.
- **Kaksi PS1-emulaattoria** - pcsx-abnxt nykyinen (oletusarvo) ja pcsx-ab klassinen jonka AutoBleem on aina toimittanut. Valitset sen asetuksista; molemmat käyttävät samoja asetuksia ja muistikortteja.
- **RetroArch** (valinnainen kaikilla alustoilla) muille järjestelmille: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, arcade ja paljon muuta. AutoBleem rakentaa RetroArch-luettelonsa kopioimistasi ROM-levyistä ja käynnistää jokaisen pelin oikealla ytimellä.
- **Konsolityökalut**: PSC-Bios (valikoissa nimellä Verkko ja ohjaimet) WiFi:lle, kellonajalle, Bluetoothille ja ohjaimen kartoitukselle - konsolilla sekä myös Raspberry Pi:llä ja PC-tikulla - ja ABFlashKit AutoBleem-kernelin asennukselle (vain PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** Windowsille: päivittää RetroArch-luettelot ja kansikauden konsoluntikulla PC:lle koska konsolilla ei ole verkkoa.



Käynnistäjä: kansikkaiden hylly valitun pelin tiedot painikkeiden vinkit

2. Asennus

2.1 PlayStation Classic

Tarvitset Windows-PC:n, USB-tikun (USB 2.0, 8 GB tai enemmän) ja stock-konsolin. Tikun ei tarvitse olla tyhjä, eikä sitä **alusteta**, ellet itse pyydä: AutoBleem asennetaan sen viereen, mitä tikulla jo on, ja tikku, jota käytät jo AutoBleem 1.0:n kanssa, päivitetään paikallaan (alla). AutoBleem käynnistyy tikusta ilman muutoksia konsoliin. Tikun on oltava **FAT32** stock- konsolille - sen kernel ei voi lukea exFAT:ia. Vain AutoBleem-kernelin asennetulla konsolilla (ABFlashKit luku 6) voi käynnistyä exFAT-tikusta mikä poistaa FAT32:n 4 Gt rajan.

1. Lataa **AutoBleemInstaller-<version>.zip** sivun PlayStation Classic -paneelistä ja pura se mihin tahansa. Se sisältää `AutoBleemInstaller.exe` :n ja AutoBleem-paketin jonka se asentaa.
2. Liitä tikku ja käynnistä `AutoBleemInstaller.exe` . Valitse asema ylhäältä. Sen alla oleva rivi kertoo, mitä tikulla nyt on: *uusi asennus* (tikun muihin tiedostoihin ei kosketa) tai **AutoBleem <versio>* on tällä tikulla: se päivitetään* (pelit, tallennukset, muistikortit ja asetukset säilyvät).
****Alustaminen on valinnaista: aseman vieressä oleva Format**-painike on vain uudelle tikulle, jolla ei ole tiedostojärjestelmää, tikulle, jota konsoli ei pysty lukemaan (esim. NTFS), tai tikulle, jonka haluat tyhjentää - se kysyy ensin ja poistaa sitten kaiken tikulta. Valitse siinä FAT32, ellei konsolissa ole AutoBleem-kerneliä. Valitse mitä haluat:**
 - **Cover databases** - PS1-kirjaston kansikauden ja tiedot (oletuksena valittu; noin 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch ydinillä ekstra sovelluksilla (Doom Quake Amiga ...) ja libretro-omaisuuksilla muille järjestelmien peleille. Oletuksena pois; voidaan lisätä myöhemmin ajamalla asentaja uudelleen.
 - **BIOS files** - BIOS-tiedostot joita RetroArch-ytimet tarvitsevat (vaatii RetroArchin).
 - **Sample games** - muutama ilmainen homebrew-peli jotta hylly ei ole tyhjä.
3. Paina **Install** ja odota. Edistymispalkit ja loki näyttävät jokaisen vaiheen; tikku on nimeltään `SONY` lopussa ja `UpdateRoms` asetetaan siihen (katso luku 5).
4. Ota tikku turvallisesti ulos liitä se konsolin **toiseen USB-porttiin** (oikea pelaaja 2) ja kytke konsoli päälle. AutoBleem käynnistyy stock-valikon sijaan.

Kytkeistä päälle ja pois päältä. Tikun ollessa sisällä konsoli käynnistyy vilkkuu valollaan muutamia sekunteja (AutoBleem haetaan) ja menee sitten valmiustilaan ennen kuin mitään näytetään - tämä on konsolin oma tapa valmistella päivitys jonka ansiosta AutoBleem pääsee käynnistymään. Paina **Power** kerran ja käynnistäjä tulee esille. *Sammuta* järjestelmävalikossa tai konsolin power-nappi asettaa konsolin **AutoBleemin valmiustilaan**: tikku irrotetaan ensin sen jälkeen valo kääntyy **punaiseksi** - merkki että AutoBleem toimii oikein - ja seuraava power-painallus tuo käynnistäjän takaisin muutamassa sekunnissa. **Kun valo on punainen voidaan tikku vetää ulos** ja laittaa PC:hen ilman että Windows kysyy sen tarkastamista; laita se takaisin ennen kuin painat Power. Konsolin virran vetäminen käy boot-valmiustilan uudelleen seuraavalla kerralla.

Tikun päivittämiseksi ajaa uudempi asentaja sen yli: pelisi tallennetut tiedot asetukset ja RetroArch-sisältö jäävät; vain AutoBleemin omat tiedostot korvataan.

Päivitys AutoBleem 1.0:sta (tai AutoBleem-NG:stä). Sama asentaja, sama tikku - ei alustusta:

1. Kopioi ensin koko tikku PC:lle varmuuskopioksi.
2. Liitä se, käynnistä `AutoBleemInstaller.exe`, valitse kanava ja asema. **Älä** paina Format.
3. Paina **Install**. Asentaja päivittää vanhan asettelun: RetroArch, ROMit ja teemat siirtyvät sinne, mistä AutoBleem 2 ne etsii, ja vanhat ROM-kansiot (`nes` , `snes` , ...) nimetään RetroArchin järjestelmänimillä. Pelit, tilatallennukset, muistikortit, ROMit ja RetroArchin tallennukset säilyvät; `config.ini` säilyy myös, ja PS1-emulaattoriksi asetetaan pcsx-abnxt.
4. Laita tikku takaisin konsoliin. Ensimmäinen skannaus rakentaa pelilistan ja soittolistat uudelleen (UpdateRoms PC:llä hakee RetroArch-pelien kansikuvat, luku 5).

Stock-konsoliilla ei ole kelloa eikä verkkoa: päivämäärät näytetään vasta AutoBleem-kernelin asennuksen jälkeen (luku 6) ja RetroArch-pelien kansikauden haetaan UpdateRomsilla PC:llä (luku 5).

Pelit menevät tikun `Games` -kansioon yksi kansio per peli - katso osio 3.9 asettelulle.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem muuttaa Pi:n pieneksi konsoliksi: se käynnistyy suoraan käynnistäjään ilman työpöytää. Sivulla on kaksi valmiiksi tehtyä kuvaa - 32-bittinen ja 64-bittinen - sekä tarball olemassa olevalle Raspberry Pi OS Litelle.

Malli	32-bittinen kuva	64-bittinen kuva	Huomautukset
Raspberry Pi 5	kyllä	kyllä	
Raspberry Pi 4 Model B Pi 400	kyllä	kyllä	
Raspberry Pi 3 Model B / B+ / A+	kyllä	kyllä	hyvä käynnistäjälle ja PS1:lle
Raspberry Pi Zero 2 W	kyllä	kyllä	512 MB RAM: PS1 käy raskaammat RetroArch-ytimet eivät
Raspberry Pi 2 Model B	kyllä	vain v1.2	hidas 3D-asioille
Raspberry Pi 1 Zero Zero W	ei	ei	ARMv6 - kumpikaan kuva ei käy

32-bittiset kuva on suositeltu PS1-peleille: `pcsx-ab` :n nopea ARM-rekompilieri on vain 32-bittinen joten 64-bittiset rakentuma käyttää PS1-pelejä hitaammin. 64-bittiset kuva on isompi RetroArch-ytimien sarja.

Raspberry Pi Imagerinä:

1. Asenna Raspberry Pi Imager (raspberrypi.com/software). *Choose OS:ssa* valitse *Use custom* ja lataamasi `autobleem-<version>-rpi-armhf.img.xz` (32-bittinen) tai `-arm64.img.xz` (64-bittinen) - tai lisää säilöpalvelu-URL `https://autobleem.retromenele.pl/rpi-imager/os_list.json` sovelluksen asetuksiin ja valitse AutoBleem luettelosta.

2. Käytä Imagerin mukauttamisnäyttöä (hammasrata tai kysymys *Nextin* jälkeen) asettaaksesi ****käyttäjänimi ja salasana WiFi-verkon ja maanpaikan ja ota SSH käyttöön****. AutoBleem tarvitsee verkon ensimmäisellä käynnistyskerralla.
3. Kirjoita kortti laita se Pi:hin näytön ja näppäimistön tai ohjain liitettynä ja kytke päälle.

Ensimmäinen käynnistys kestää 5-25 minuuttia ja näyttää mitä se tekee näytöllä. Ilman verkkoa se kysyy yhtä (WiFi-luettelo salasana) sitten kysyy haluatko asentaa RetroArchin (minuutin vastaus tarkoittaa kyllä) kasvattaa järjestelmäosion tekee AUTOBLEEM -dataosuus loput kortista asentaa RetroArchin ja ytimet BIOS- paketeista näytepelit ja käynnistää uudelleen käynnistäjään.

Vastaukset voidaan antaa etukäteen **autobleem.txt** :ssa kortin boot-osiossa (muokattavissa millä tahansa PC:llä ennen ensimmäistä käynnistystä):

Avain	Oletusarvo	Merkitys
root_gib	8	Järjestelmäosion koko GiB:ssä; loput tulee peli-osioksi.
hdmi_mode	1920x1080@60	Näyttötila koko käynnistykselle (1280x720@60 vanhemmalle TV:lle).
retroarch	(kysytty)	yes / no - RetroArch ja muut järjestelmät tai vain PS1.
thumbnails	ei	boxarts peilaa koko kansikauden sarjan offline (~9000 tiedostoa).
bios downloads samples	kyllä	Aseta no ohittaaksesi BIOS-paketit jokaisen latauksen tai näytepelit.

Olemassa olevalle Raspberry Pi OS Litelle (Bookworm tai Trixie): kopioi **autobleem-rpi.tar.gz** (tai arm64-versio) Pi:hin pura se ja aja **sudo bash install.sh** . Se kysyy samoja kysymyksiä tekee dataosuus pienentämällä juurta seuraavalla käynnistyskerralla (**--shrink-root <GiB>**) ja laittaa käynnistäjän ensimmäiselle konsolille.

Asennuksen jälkeen kortin **AUTOBLEEM -osio** (exFAT) on mitä täytät: ota kortti pois ja avaa se millä tahansa PC:llä tai kopioi verkon yli (SSH on päällä). **Games/ PS1-peleille**
RetroArch/roms/<system>/ muille järjestelmille **System/Bios/ PS1 BIOS:lle (osio 3.10) Themes/ teemoille.**

2.3 PC USB-tikku

Sama laite mihin tahansa USB:sta käynnistyvään PC:hen - 32-bittiset järjestelmät vanhatsaakin koneet toimivat:

1. Lataa **autobleem-<version>-pcusb-i386.img.xz** PC-paneelistä ja kirjoita se 8 Gt tai suuremmalle tikulle Raspberry Pi Imagerinä (*Use custom*) balenaEtcher:llä tai Rufuksella (DD-tila).
2. Käynnistä PC tikusta (PC:si boot-menu-näppäin - F12 F8 Esc...). Sekä BIOS että UEFI boot toimivat; **Secure Boot on oltava pois päältä**.
3. Ensimmäinen käynnistys on Pi:n verkkokysymys jos kaapelia ei ole RetroArch-kysymys sitten asennus - noin kahdeksan minuuttia langallisella verkolla - ja käynnistys uudelleen käynnistäjään.

Tiku on sitten AUTOBLEEM -osio peleille näkyvissä Windows 10:ssä (1903 ja uudempi) toisena asemana kun laitat tikun käynnissä olevaan PC:hen. **autobleem.txt** on ensimmäisellä osiolla samoilla avaimilla

kuin Pi:llä (ei `hdmi_mode` - PC käyttää näytön natiivitilaa).

2.4 Windows

AutoBleem Windows-ohjelmaksi: kokoruutu emulaattorit ja RetroArch käynnistetty ohjelmina.

1. Lataa **AutoBleemSetup-<version>.exe** ja aja se. Se asentaa käyttäjää kohden ilman ylläpitäjän oikeuksia: ohjelma `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleemin` datassa (pelit asetukset teemat RetroArch) kansioon jonka valitset - `Documents\AutoBleem` oletuksena.
2. Valitse komponentit - kansikauden tietokannat RetroArch (virallinen Windows-rakenne ja ytimet) BIOS- tiedostot näytepelit - ja anna asennusapu ladata ne.
3. Käynnistä AutoBleem Start-valikosta tai Työpöydältä. PC:llä näppäimistö toimii ohjaimen kaltaisesti (osio 3.2).

Uudempi asennus sen yli päivittää ohjelman ja pitää datakansion. Käynnistäjä tarkistaa myös sivua kerran päivässä ja tarjoaa päivitystä kun on (osio 3.11).

3. AutoBleemin käyttäminen

3.1 Käynnistäjä

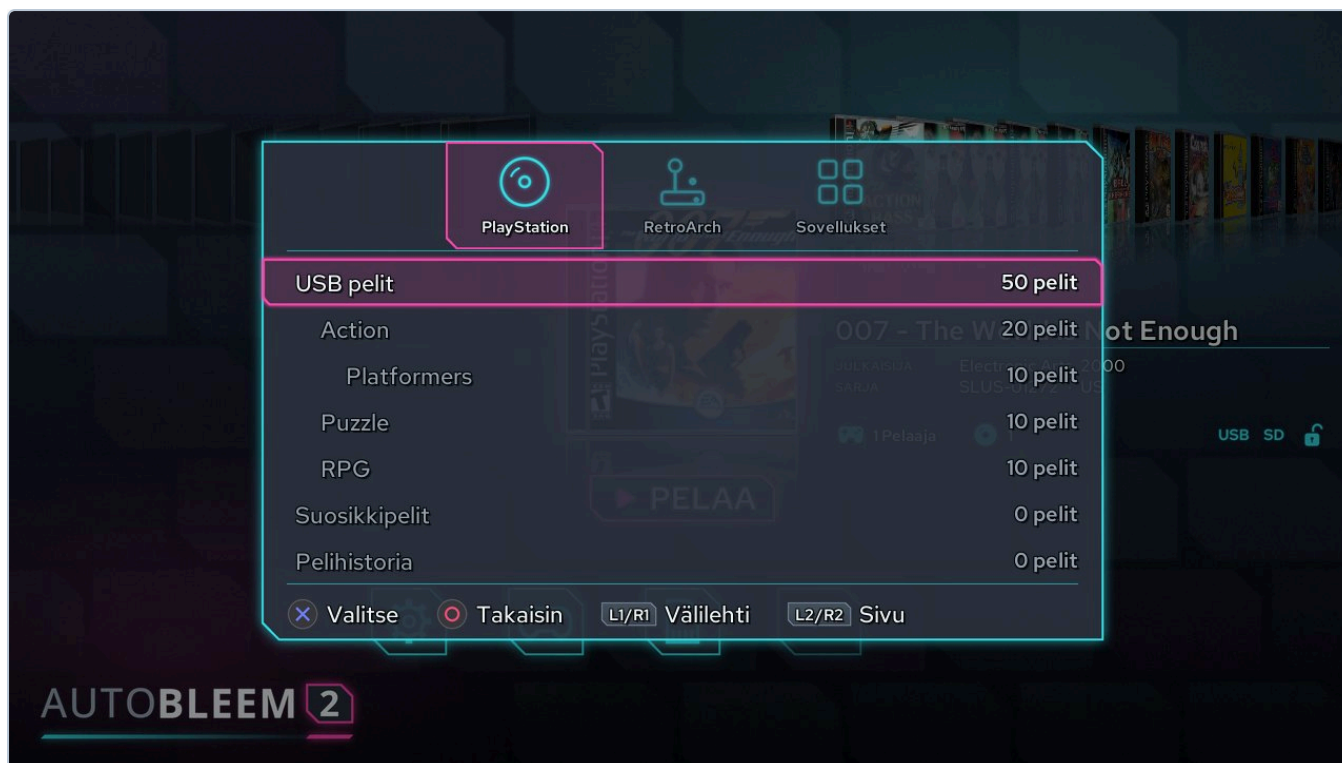
Käynnistäjä avautuu hyllylle: nykyisen sarjan kannet, valittu keskellä pehmeän heijastuksen kanssa sen alla, sen tiedot vieressä tiiviinä ruudukkona - julkaisija, vuosi, sarjanumero, alue, pelaajat, milloin se viimeksi pelattiin (tieto, jota pelillä ei ole, jätetään pois) - ja toista-painike. Oletusulkoasu on **ab2.0.0**-teema; uusi asennus ja sen mukanaan tuova päivitys vaihtavat siihen kerran. Alaosan vihjepalkissa on kaksi riviä, joissa kummassakin neljä paikkaa. Ensimmäinen kertoo, mitä painikkeet tekevät valitulle pelille (pela, pela RetroArchissa, avaa kuvakepalkki, pikavalikko); toinen näyttää aina Selectin (sarja), Startin (satunnainen peli), Trianglen (opas) ja L2 + R2:n (järjestelmävalikko), himmennettyinä, kun jokin niistä ei juuri nyt tee mitään. Pelikansion skannaus käynnistyy taustalla jokaisen käynnistyksen yhteydessä; sen käydessä kupla oikealla ylhäällä näyttää sen edistyksen, ja uudet pelit ilmestyvät hyllylle sitä mukaa kuin ne löydetään.

Uudessa asennuksessa ei ole vielä pelejä: tyhjän hyllyn sijaan käynnistäjä näyttää tervetulokortin - *Hei ja tervetuloa AutoBleemiin!* - joka kehottaa kopioimaan pelit Games -kansioon ja valitsemaan Skannaa pelit uudelleen sekä nimeää paikan alustasi mukaan: tikulla (PlayStation Classic, PC-tikku), SD-kortilla (Raspberry Pi) tai AutoBleem-kansiossa (Windows). Kortti poistuu heti, kun skannaus löytää ensimmäisen pelin.

Ilmoitukset näkyvät kuplina oikealla ylhäällä: skannauksen edistyminen, sen sarjan nimi, jolle vaihdot (Näytetään: ..., niin kauan kuin Vaihtoehdot → Ilmoituksen näyttöaika sanoo), ohjaimen akun vähyys, huomautus kaatumisen jälkeen, työskentelevä skannauksen prosessori ja Kaupan käynnissä oleva lataus. Latauksen kupla näyttää sen nopeuden ja jäljellä olevan ajan, esim. 1.4 MB/s · 0:42 .

Kanavatunniste. Versio, joka ei ole lopullinen julkaisu, näyttää pienen tunnisteiden ohjaimen akkulevyn alla vasemmassa yläkulmassa: merkin kanavasta - ALPHA , BETA tai RC esijulkaisulle, TESTING mille tahansa muulle esijulkaisulle, NIGHTLY yöversiolle, DEV käsin tehdylle versiolle - ja sen vieressä lyhyen version (DEV :llä commit, josta se on tehty). Julkaisu ei näytä tunnistetta.

Langaton ohjain, jonka akun varaustaso on tiedossa - konsolilla, Pi:llä tai PC-tikulla, ei Windowsissa - näkyy pienenä kuvakkeena prosenttilukemiseen, pinottuna vasemmasta yläkulmasta omalle levyilleen. Pelaajaan 1 tai Pelaajaan 2 kohdistettu ohjain (Vaihda pelaaja 1 / pelaaja 2 -asetuksen mukaan) merkitään tunnisteella P1/P2; kohdistamaton tai kolmas ohjain jää ilman tunnistetta. Kun ohjaimen akku on vähissä, ilmoitusrivi kertoo siitä kerran nimellä ja prosenttiluvulla.



Sarja-valitsin: kolme välilehteä ja nykyisen joukosta ryhmät pelien laskujen kera

3.2 Ohjaimet

Painike	Hyllyllä
Vasen / Oikea	Edellinen / seuraava peli. Pitäminen vierittää eteenpäin.
L1 / R1	Hyppää edelliseen / seuraavaan otsikoiden ensimmäiseen kirjaimeen.
Cross	Käynnistä valittu peli (PS1-peli PS1-emulaattorissa; RetroArch-peli sen ytimessä; App sen readme:n jälkeen).
Square	Käynnistä valittu PS1-peli RetroArchissa sijaan.
Triangle	Painikeohjeet.
Start	Satunnainen peli nykyisestä joukosta.
Select	Sarja-valitsin: PlayStation / RetroArch / Apps välilehdet (L1 / R1) sarjan ryhmät (Ylös / Alas L2 / R2 sivu) Cross valitsee.
Ylös	Pikavalikko (osio 3.4).
Alas	Avaa pelin alla olevan kuvakepalkki (Asetukset Peli Muistikortti Jatka). Ylös sulkee sen.
L2 + R2	Järjestelmävalikko (osio 3.5).

Näppäimistöllä (PC ilman ohjainta tai USB-näppäimistö konsolissa Pi:ssä tai PC-tikulla) näppäimet menevät sisään: **Nuolinäppäimet** = d-pad **Enter** = Cross **Esc tai Backspace** = Circle **Tab** = Triangle **Välilyönti** = Square **F1 / F2** = Select / Start **Page Up / Page Down** = L1 / R1 **Home / End** = L2 / R2 **F10** = järjestelmävalikko. Kehityskonella Esc sulkee ohjelman ja välilyönti on Start.

Joka luettelossa ja valikossa: Ylös / Alas liikkuvat **L2 / R2** kääntävät sivuja L1 / R1 hyppäävät ensimmäiseen / viimeiseen riviin **Cross** valitsee **Circle** menee takaisin. Asetuksilla varustettu näyttö tallentaa ne kun poistut sen Circle:llä.



Kuvakepalkki valitun pelin alla

3.3 Sarjat

Select avaa sarja-valitsimen. PlayStation-välilehti luettelee PlayStation Classicilla *Kaikki pelit* ja *Sisäiset pelit* (konsolin sisäänrakennettu kaksikymmentä), sitten *USB pelit* (kaikki Games/ -kansiossa) ja jokaisen kansion, jonka teit sen alle (peli alikansiossa kuuluu kyseiseen ryhmään), sitten *Suosikkipelit*, *Pelihistoria* ja, kun jokin peli on merkitty sellaiseksi, *Valopistoolipelit*. Raspberry Pi:llä, PC-tikulla ja Windowsissa ei ole sisäisiä pelejä, joten luettelo alkaa kohdasta *USB pelit*, joka on koko kirjasto. RetroArch-välilehti (vain jos RetroArch on asennettu) luettelee yhden ryhmän per järjestelmä, jolla on pelejä, sekä RetroArchin omat Suosikit ja Historian. Apps-välilehti ryhmittelee sovelluksia tyyppin mukaan: *All apps*, sitten *Games*, *Emulators*, *Tools*, *Media* ja *Other* (kategoria asetetaan kussakin sovelluksessa `app.ini` -tiedostossa). Jokainen rivi näyttää, kuinka monta kohdetta se pitää sisällään; ryhmä ilman mitään avautuu tyhjälle hyllylle, jossa kuvakepalkki näyttää vain Asetukset. Alatunniste nimeää näppäimet: L1 / R1 välilehdet, L2 / R2 sivu, Cross valitsee, Circle *Takaisin*.

3.4 Pika-valikko

Ylös käynnistäjässä tai **hammasrattaikoni** kuvakepalkissa (jossa Asetukset / Peli / Muistikortti / Jatka ovat): pikavalikko karusellista tavoitettaville toiminnoille. Lyhyt luettelo: *Skannaa pelit uudelleen* (aloittaa skannauksen nyt), *Kauppa* (selaa ja asenna pelejä, sovelluksia ja laajennuksia), *Verkko ja ohjaimet* (vain jos asennettu laajennus tarjoaa network -merkinnän - PSC-Bios konsolilla, Pi:llä ja PC-tikulla: WiFi, Bluetooth-paritus, ohjaimen kartoitusopas - katso osio 6; harmaana tekstillä "ota se käyttöön Laajennuksissa", kun laajennus on poistettu käytöstä - Cross avaa Laajennukset-luettelon), *Käynnistä launcher uudelleen* (sulkee AutoBleemin ja käynnistää sen uudelleen; vain konsolilla, Pi:llä ja PC-tikulla)

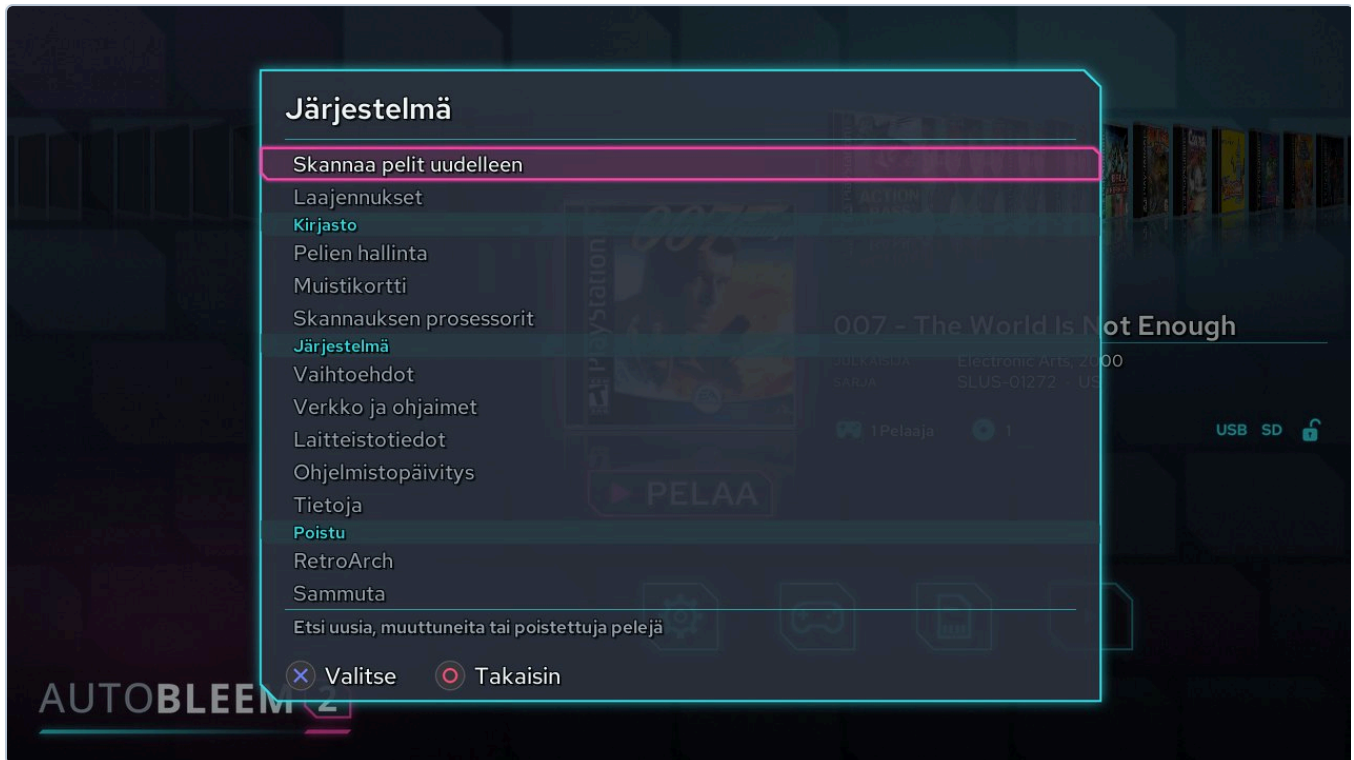
ja *Järjestelmävalikko...* (kaikki muu: Vaihtoehdot, Pelien hallinta, Sammuta ja muuta - täysi valikko alla). Ylös / Alas liikkuvat (kiertävät), Cross valitsee, Circle takaisin. Jokaisella kohteella on yksirivinen kuvaus rivillään. Kaupan ja Käynnistä *launcher uudelleen* -kohteen lisäksi jokainen kohde on myös järjestelmävalikossa.



3.5 Järjestelmävalikko

L2 + R2 (yhdessä, missä järjestyksessä tahansa) avaa järjestelmävalikon hyllyn yli. Jokaisella rivillä on yksirivinen kuvaus, ja valikko on jaettu osiin:

Osio	Kohde	Mitä se tekee
(ylä)	Skannaa pelit uudelleen	Etsii uusia, muutettuja tai poistettuja pelejä nyt (skannaus valvoo myös kansiota itse).
	Laajennukset	Laajennukset tikulla - AutoBleem Store ja muut (osio 3.12).
Kirjasto	Pelien hallinta	PS1-pelit luettelona kansioineen: poista peli, tyhjennä kannet. Poistettu käytöstä, kun skannaus on käynnissä.
	Muistikortti	Muistikorttisarjasi (osio 3.7).
	Skannauksen prosessorit	Ohjelmat, jotka jokainen skannaus ajaa ensin - niiden järjestys, päällä tai pois (osio 3.13). Poistettu käytöstä, kun skannaus on käynnissä.
Järjestelmä	Vaihtoehdot	AutoBleemin asetukset (osio 3.6).
	Verkko ja ohjaimet	Vain jos asennettu laajennus tarjoaa network -merkinnän (Provides=network sen extension.ini :ssä - PSC-Bios konsolilla, Pi:llä ja PC-tikulla) - WiFi, Bluetooth-ohjaimen paritus, DualShock 3:n asennus ja ohjaimen kartoitusopas - katso luku 6. Kun laajennus on asennettu mutta poistettu käytöstä, tämä kohde on harmaana muistiinpanolla "ota se käyttöön Laajennuksissa" - Cross avaa Laajennukset-luettelon siinä.
	Laitteistotiedot	Koneen faktat: järjestelmä, CPU, tallennustila, verkkokäyttöliittymät, aikavyöhyke, näyttö, ohjaimet ja niiden kartoitukset - sama sivu jokaisella alustalla (osio 4.2).
	Ohjelmistopäivitys	(Raspberry Pi ja PC) Tarkista sivulta uudempi AutoBleem tai RetroArch nyt; rivillä lukee <i>Päivitys saatavilla</i> , kun käynnistäjä jo tietää sellaisesta.
	Tietoja	Tunnustukset ja lisenssi.
Poistu	RetroArch	(Vain jos RetroArch on asennettu.) Poistuu käynnistäjästä RetroArchin omaan valikkoon. RetroArchin sulkeminen palaa.
	Sammuta	Vahvistuksen jälkeen: konsolilla AutoBleemin valmiustila - tikku irrotettu, valo punainen, Power tuo käynnistäjän takaisin (osio 2.1); Pi:llä tai PC:llä kone sammuu.



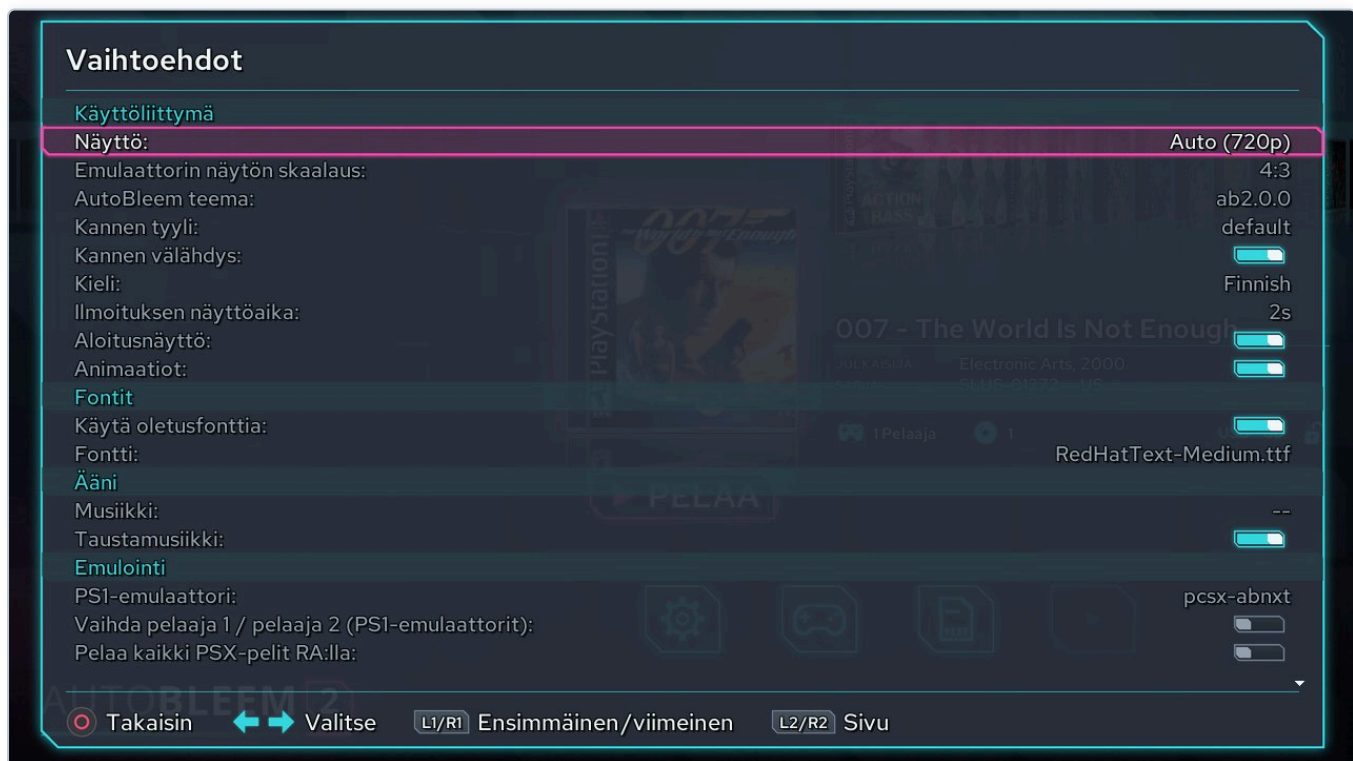
Järjestelmävalikko

3.6 Asetukset

Asetukset ovat ryhmissä, joista jokaisella on otsikko; Ylös / Alas liikkuvat rivien välillä, Vasen / Oikea muuttaa arvoa (napautus on yksi askel, pitäminen vierittää), L1 / R1 hyppäävät ensimmäiselle / viimeiselle riville, L2 / R2 vaihtavat sivua, Circle poistuu ja tallentaa. Jokainen muutos käytetään välittömästi. Päälle/pois-arvot luetaan **PÄÄLLÄ** / **POIS**.

Ryhmä / asetus	Mitä se tekee
Käyttöliittymä: Näyttö	Näytön tarkkuus käynnistäjälle ja PS1-emulaattorille: <i>Auto</i> (näytön oma tila, näkyy muodossa <i>Auto (1920x1080)</i>) tai mikä tahansa tila, jonka näyttö luettelee; konsoli tarjoaa 720p:n ja 1080p:n. Uudesta tilasta kysytään: <i>Pidetäänkö tämä näyttötila?</i> - ellet vahvista, edellinen palaa lähtölaskennan jälkeen. Ei kehityssikkunassa.
Emulaattorin näytön skaalaus	Miten PS1-emulaattori sovittaa pelin kuvan näyttöön: <i>1x1</i> (PlayStationin omat pikselit), <i>2x (kokonaisluku)</i> , <i>4:3, 4:3 (kokonaisluku)</i> tai <i>Koko näyttö</i> . Kokonaislukuskaalaus käyttää vain kokonaisia monikertoja (terävin). Se korvaa vanhan Widescreen-kytkimen; klassinen <code>pcsx-ab</code> ja RetroArch tuntevat vain koko näytön ja 4:3:n.
AutoBleem teema	Ulkonäkö. Teemat asuvat <code>Themes/</code> -kansiossa; teeman zip joka sinne pudotetaan puretaan seuraavalla käynnillä. AutoBleemin mukana tulevat teemat päivitetään jokaisen päivityksen yhteydessä - mukauttaaksesi sitä kopioi se ensin uuden nimen alla. Oletus on ab2.0.0 .
Kannen tyyli	Juveleriraami PS1-kannet ympärille.
Kannen välähdys	Välähdys, joka kulkee valitun kannen yli, kun hylly pysähtyy.
Kieli	Käynnistäjän kieli käytössä heti (17 kieltä).
Ilmoituksen näyttöaika	Kuinka kauan tietokuplat ("Näytetään: ...", skannauksen yhteenveto) pysyvät esillä, 0-20 sekuntia; 0 näyttää <i>Pois</i> . Virheillä on oma kiinteä aikansa.
Aloituspäyttö	AutoBleem-kuva käynnistäjän käynnistyessä; pois päältä siirrytään suoraan hyllylle.
Animaatiot	Liike näyttöjen välillä; pois päältä jokainen näytönvaihto on välitön.
Fontit: Käytä oletusfonttia	Käynnistäjä käyttää oletusfonttiaan (Red Hat Text) tai - pois päältä - alla valittua fonttia.
Fontti	Mikä tahansa <code>.ttf / .otf</code> osoitteesta <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> tai teeman kansiota; rivi nimeää käytössä olevan fontin.
Ääni: Musiikki, Taustamusiikki	Mitä kappaletta soitetaan käynnistäjän alla (teeman tai tiedosto <code>resources/music</code> -kansiota) ja soitetaanko sitä lainkaan.
Emulointi: PS1-emulaattori	<code>pcsx-abnxt</code> (oletus: nykyinen PCSX-ReARMed AutoBleemin lisäyksillä) tai <code>pcsx-ab</code> (klassinen). Yhdellä tallennettu jatkopiste jatkuu toisessa ellei peli ollut käynnissä ilman BIOS-tiedostoa.
Vaihda pelaaja 1 / pelaaja 2 (PS1-emulaattorit)	Vaihtaa, kumpi kahdesta ensimmäisestä ohjaimesta on Pelaaja 1 ja kumpi Pelaaja 2, molemmissa PS1-emulaattoreissa (<code>pcsx-abnxt</code> ja klassinen <code>pcsx-ab</code>). Se vaikuttaa vain, kun ohjaimia on kytkettynä kaksi tai enemmän; yhdellä ohjaimella pelaaja on aina Pelaaja 1. RetroArch ei vaikuta.
Pelaa kaikki PSX-pelit RA:lla, Päivitä RA konfiguraatio, Säilytä RetroArchin asetukset	(Vain jos RetroArch on asennettu.) Jokainen PS1-peli käynnistyy RetroArchin PS1-ytimessä; AutoBleem kirjoittaa asetuksensa RetroArchin määrittelyyn, kun se käynnistää pelin siellä; RetroArchin omassa valikossa tehty muutos säilyy, kun RetroArch suljetaan.

Ryhmä / asetus	Mitä se tekee
Kirjasto: Näytä sisäiset pelit	Konsolinin sisäänrakennetut pelit PlayStation-luetteloissa (vain PlayStation Classic).
Hae kansikuvat verkosta	Skannaus noutaa puuttuvat kannet libretron palvelimista (Raspberry Pi PC Windows).
Päivitykset	Päivityskanava: <code>release</code> (testattu versio), <code>testing</code> (seuraava versio, testattavana), <code>nightly</code> (uusin kehitysversio) tai <code>off</code> . Oletus seuraa asennettua versiota. Ei näy kehityskoneella.
Vianmääritys: Säilytä lokit tikulla	Säilyttää kaikki lokit tikulla seuraavasta käynnistyksestä alkaen, ei vain kaatumisen jälkeen (luku 7).
Näytä suorituskyky	Peittokuva vasemmassa alakulmassa: kuvataajuus, suorittimen kuormitus, säikeet ja muisti; emulaattori näyttää pelissä myös FPS:n ja CPU:n.



Asetukset ryhmissä

3.7 Pelin asetukset

Kun peli on valittu avaa **Alas** sen kuvakepalkki: **Settings** (asetukset yllä) **Game** (pelin omat asetukset) **Memory Card** (sen muistikortti) ja **Resume** (sen tallennuspisteet). Cross avaa sen kursorin alla.

Pelin muokkain näyttää pelin tiedot oikealla (nimi, julkaisija, vuosi, pelaajat, kansio, muistikortti) ja asetukset vasemmalla neljässä ryhmässä:

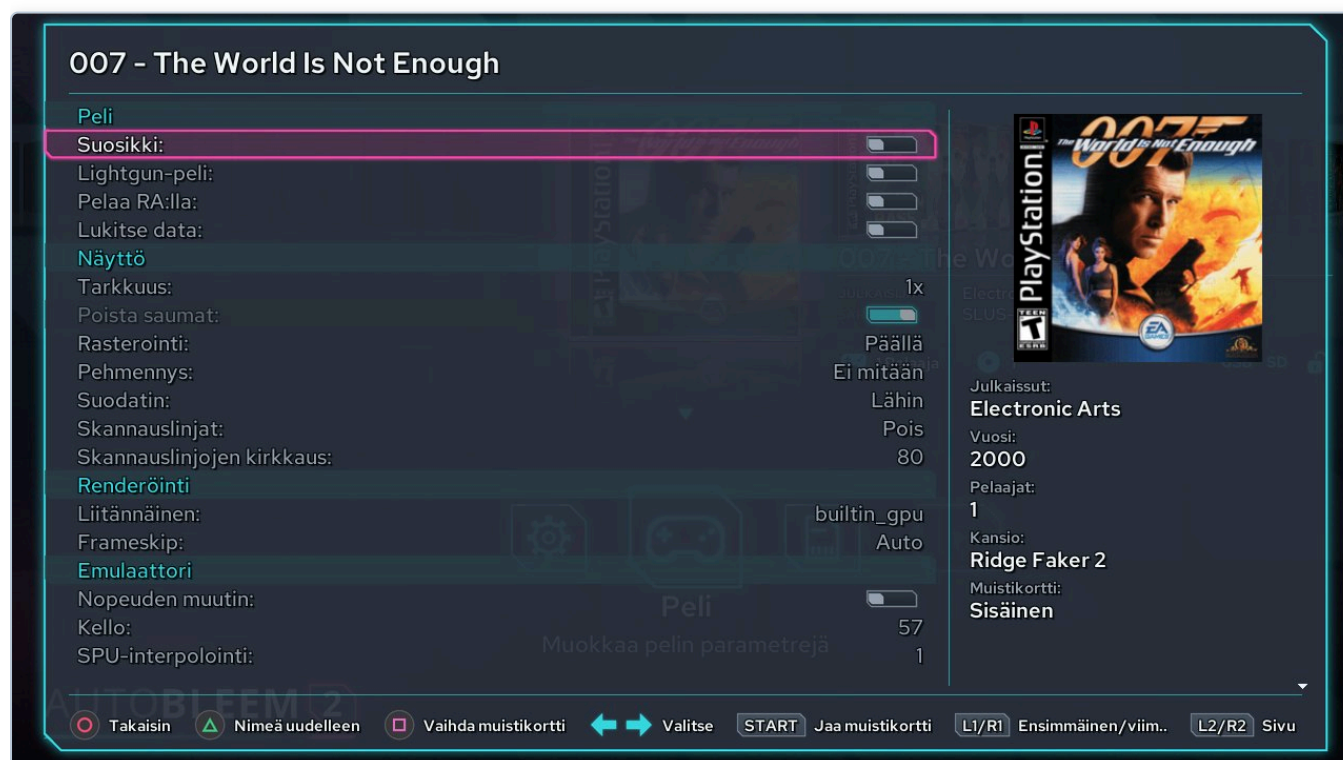
- **Peli:** *Suosikki* (Suosikkipelit-ryhmässä), *Lightgun-peli* ja *Pelaa RA:lla* (vain jos RetroArch on asennettu: valopistoolipeli liittyy Lightgun-ryhmään ja käynnistyy aina RetroArchissa, jonka PS1-ytimellä on GunCon; *Pelaa RA:lla* käynnistää tämän pelin RetroArchissa), *Lukitse data* (skannaus jättää pelin otsikon, sarjanumeron ja levyluettelon sellaisiksi kuin asetit ne).

- **Näyttö:** *Tarkkuus* (1x tai 2x, sisäisellä GPU:lla), *Poista saumat* (vain 2x:llä), *Rasterointi* (Pois, Päällä, Aina), *Pehmennys*, *Suodatin* - miten kuva skaalataan: Lähin (perus pikselit), Lineaarinen (pehmeä), Terävä tai Terävä (yksinkertainen) (terävät pikselit ilman värinää), Quilez tai CRT-suodattimet CRT (fast) ja CRT-Pi (ne piirtävät omat skannauslinjansa, joten skannauslinjarivit harmaantuvat) - sekä *Skannauslinjat* ja niiden *Skannauslinjojen kirkkaus*. Tarkkuus, saumojen poisto, rasterointi, pehmennys ja muut suodattimet kuin Lineaarinen ja Lähin ovat pcsx-abnxt :lle; klassinen pcsx-ab ja RetroArch näyttävät loput muodossa Lähin.
- **Renderöinti:** GPU-Liitännäinen ja Frameskip (Auto, Pois, 1-3).
- **Emulaattori:** SpeedHack, CPU-kello, SPU-interpolointi, boot-logo (off ohittaa BIOS-kuoren - kotitekoisen levyn mukauttua logo rikkoo käynnistyksen) ja pcsx-abnxt :lla Sonyn korjaukset - kytkin.

Kuvan muoto ja näytön tarkkuus ovat yleisiä (Vaihtoehdot → *Emulaattorin näytön skaalaus* ja *Näyttö*). Peli, jolla ei ole nimeä tiedoissaan, näytetään kansionsa nimellä.

Triangle nimeää uudelleen pelin Square muuttaa sen muistikorttia Start jakaa uuden kortin. Circle tallentaa ja poistuu.

Asetukset tallennettu emulaattoriin. Emulaattorin omassa valikossa on *Tallenna asetukset tälle pelille*. Kun peli on asetukset tallennettuna siellä ne ovat mitä se pelaa ja pelin muokkain näyttää sen Näyttö-, Renderöinti- ja Emulaattori-rivit harmaalla noilla arvoilla *Tallennettu emulaattoriin* -otsikon alla. Palaksesi pelin muokkain asetuksiin valitse **Avaa asetusten lukitus** ja vahvista: tämä poistaa asetukset emulaattori tallensi rivit voidaan muuttaa jälleen. Molemmat emulaattorit pcsx-ab ja pcsx-abnxt lukevat ja kirjoittavat samat tallennetut asetukset.



Pelin muokkain

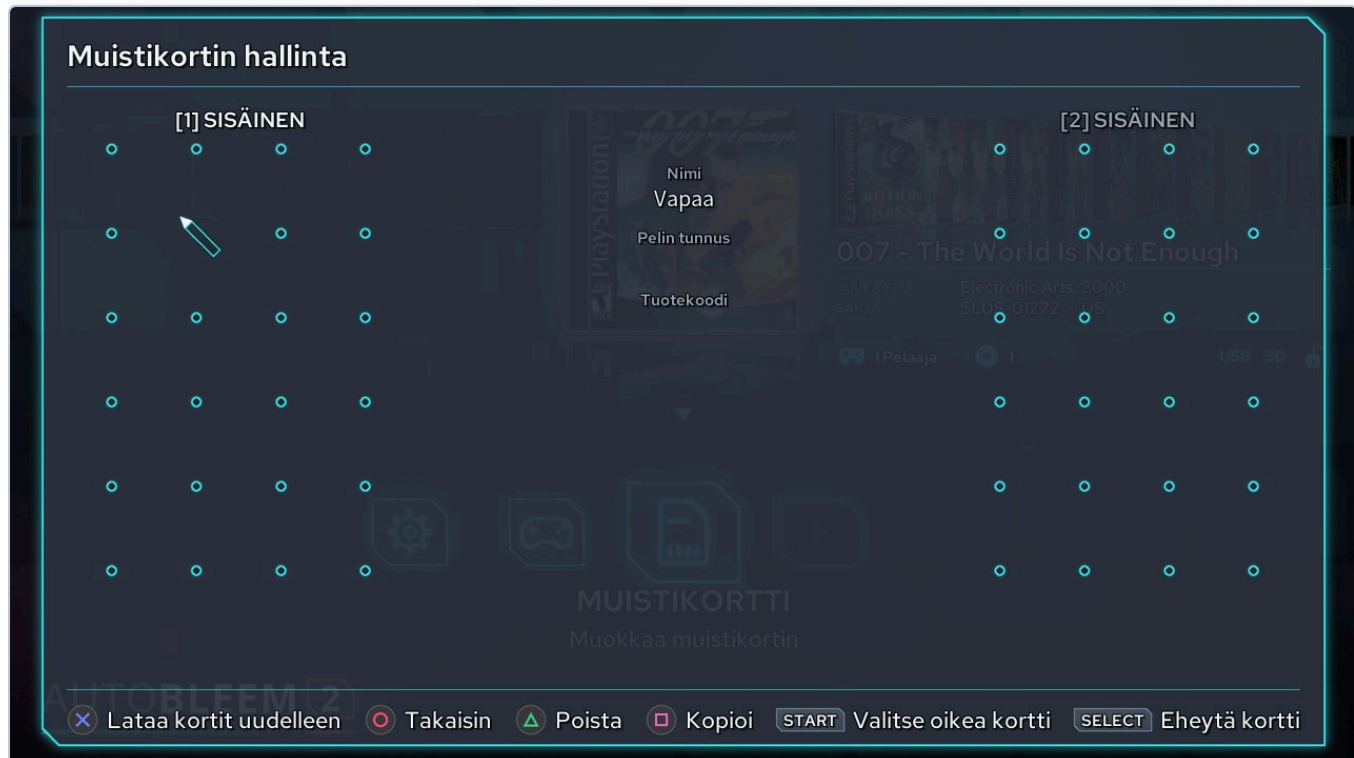
3.7 Muistikortin ja tallennuspisteet

Jokaisen PS1-pelin omalla muistikortti oletuksena (pidetään tallennus pisteillä

Games/!SaveStates/<peleli- kansio>/). **Memory Cards** järjestelmävalikossa hallinnoi **jaetuja**

sarjoja - kortti useita pelejä käytön pidetty Games/!MemCards/ : luo yksi (Square näytön näppäimistöllä) nimeä uudelleen (Cross) poista (Triangle). Peli laitetaan sarjaan muokkaimessa *Change memory card* tai sen Memory Card -kuvakkeesta.

Muistikortin muokkain (Memory Card -kuvake) näyttää pelin kortin ja toisen kortin vierekkäin kunkin tallenteen kuvake ja otsikko: kopioi tallennus kahden välillä (Square) poista yksi (Triangle) poista vaaditusta kortista (Select). Start vaihtaa kortin oikealla toiseen sarjaan.



Muistikortin muokkain

Jatkopisteet: kun poistut PS1-pelistä konsolinin Reset-painikkeella (tai emulaattorin valikosta Pi:ssä tai PC:ssä) AutoBleem pitää tallennus pisteen siitä missä olit ja tarjoaa sen **Resume**-kuvakkeen alla - neljä paikkaa kehystettyinä kortteina, kussakin hetken kuva, paikan numero ja päivämäärä; uusin on merkitty **UUSIN** ja käyttämätön paikka sanoo *Ei jatkamiskohtaa*. Cross jatkaa paikasta, Triangle poistaa sen. Peli, jolla on jatkopiste, näyttää pienen kuvan Resume-kuvakkeellaan; pelillä, jolla ei ole, Resume-kuvake on harmaana. Kun jatkopistettä kirjoitetaan pelistä poistuttaessa, emulaattori näyttää *Odota...*

3.8 Pelien RetroArchin ja Appsin käynnistäminen

Cross käynnistää valitun pelin. PS1-peli käynnistyy valitussa PS1-emulaattorissa (osio 3.6) kokoruudulla kunnes poistut siitä - konsolilla etu-**Reset**-painikkeella (takaisin käynnistäjään jatkopisteellä; toimii myös pelin sisäisestä valikosta) tai **Power** (konsoli sammuu); Pi:llä tai PC:llä emulaattorin pelin sisäisestä valikosta (alla). **Square** käynnistää PS1-pelin RetroArchissa sijaan.

Pelin sisäinen valikko (pcsx - abnxt). Paina valikkopainiketta - ohjaimen Home, **Select + Start** ohjaimella, jolla sitä ei ole, tai **Esc** näppäimistöllä - ja peli pysähtyy valikon taakse pelin viimeisen kuvan

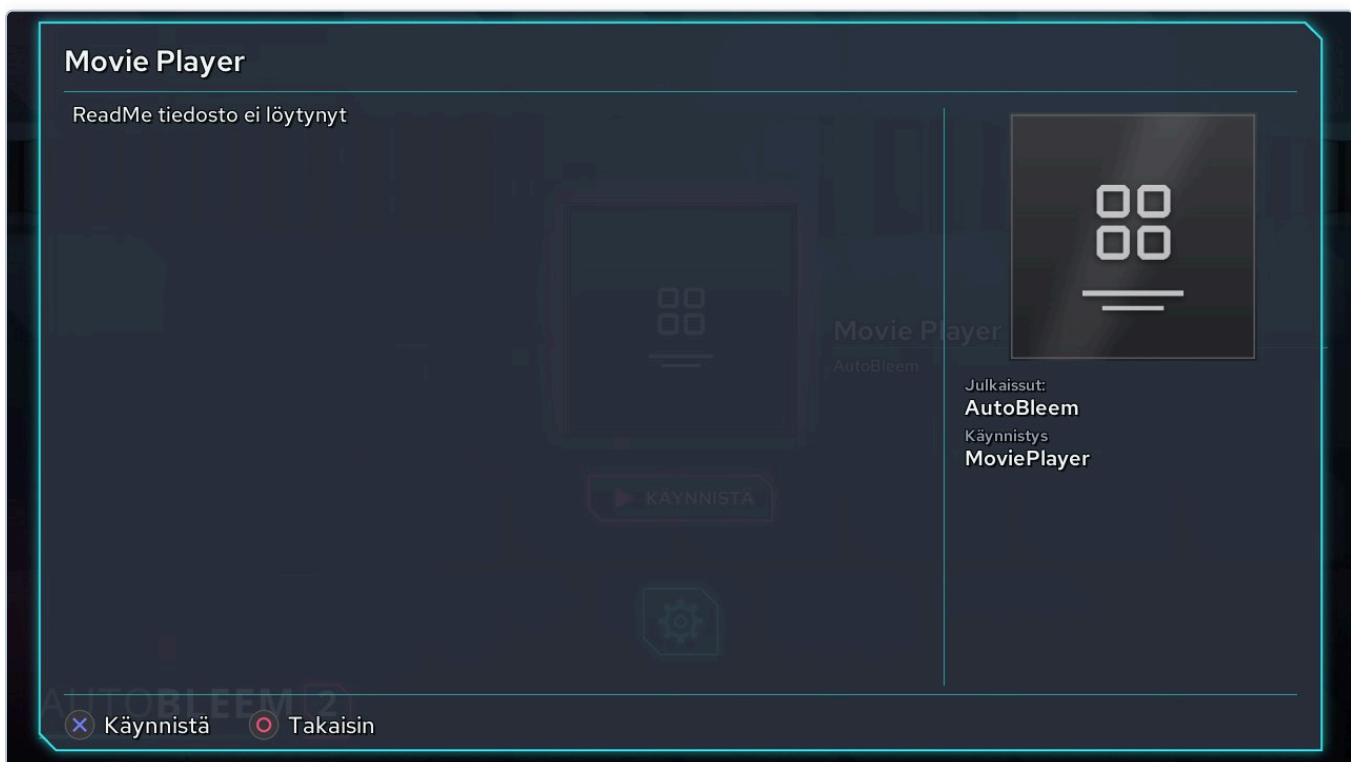
kanssa. **Valikkopainikkeen pitäminen 2 sekuntia** on sama kuin Reset: se poistuu pelistä. L1 / R1 vaihtavat sen kolmen välilehden välillä, ja valikko avautuu välilehdelle ja riville, jolle se jäi:

- **Peli:** *Jatka peliä*; kohdassa *Tallennukset: Pikatallennus, Pikalataus* ja *Lataa automaattitallennus* (peli sellaisena kuin se oli enintään 30 sekuntia sitten - emulaattori tallentaa sen itse muistiin pelatessasi); kohdassa *CD-levy: Vaihda levy* ja *Nollaa peli* (aloittaa sen alusta); *Tallenna asetukset tälle pelille* (katso osio 3.7), *PCSX-valikko* (PCSX-ReARMedin omat sivut: asetukset, huijaukset, Tietoja) ja *Lopeta* (takaisin AutoBleemiin).
- **Kuva:** *Näyttö* (näytön tarkkuus - konsolilla se valitaan Vaihtoehtoissa ja täällä vain näytetään), *Tarkkuus* (1x tai 2x), *Poista saumat*, *Rasterointi*, *Skaalaus*, *Pehmennys*, *Suodatin*, *Scanlines* ja *Scanlines-kirkkaus*. Jokaisella rivillä on ohjerivi oikealla. CRT-Pi on konsolille liian raskas 1080p:llä. Rivi, joka ei päde, on harmaana, ja sen ohje kertoo miksi.
- **Ohjaimet:** *Ohjain 1* ja *Ohjain 2*: vakio (digitaalinen), analoginen (DualShock), pistooli tai ei mitään; tulee voimaan, kun peli jatkuu.

Valikko on piirretty käynnistäjän ab2.0.0-ulkoasulla, ohjaimien akkujen ja viimeisen pikatallennuksen kuvan kanssa.

RetroArch-peli käynnistyy RetroArchissa ytimellä jonka käynnistäjä valitsi sen järjestelmälle; *Close Content* tai *Quit RetroArch* sen valikosta palaa käynnistäjään. RetroArchin kohde järjestelmävalikossa avaa RetroArchin oman valikon (XMB) tyhjällä sisällöllä sen asetuksille ja omia sisältö luetteloille.

App (Apps-sarja: konsolivälineet ja konsolissa lisä ohjelmat RetroArch-pakkaus tuo - Doom Quake Amiga ...) näyttää ensin sen readme:n; Cross käynnistää sen Circle menee takaisin.



Appsin readme ennen sen käynnistämistä

3.9 Pelien lisääminen

PS1-pelit menevät **Games** -kansioon **yksi kansio per peli** pelin mukaan nimetty:

Games/	
Crash Bandicoot/	Crash Bandicoot.cue + Crash Bandicoot.bin
Final Fantasy VII/	Final Fantasy VII (Disc 1).chd (Disc 2).chd (Disc 3).
Platformers/	pelikansio: oman ryhmän sarja valitsimessa
Klonoa/	Klonoa.pbp

- Muodot: `.cue` + `.bin` (tai `.img`) `.pbp` `.chd` (zstd liian) `.ecm` (dekoodattu skannauksessa) `.iso`. Zipsattu peli toimii myös: **Unzip**-prosessori purkaa sen ennen skannusta (osio 3.13).
- Multi-levy peli on yksi kansio jokaisen levyn kanssa; kansiot nimetty `Game (Disc 1)` `Game (Disc 2)` ... yhdistetään yhdeksi `Game` -kansioiksi skannauksessa.
- Pelit jotka pudotetaan suoraan `Games/` -kansioon (irralliset tiedostot) lajitellaan kansioihin skannauksessa.
- **Kansi** on PNG pelin kuvan vieressä samalla tavalla nimetty. Ilman sitä kansikausi tulee kansikausi tietokannoista tai - asennetulla RetroArchilla - libretron pikkukuva sarjasta; Pi:ssä PC:ssä tai Windowsissa puuttuva haetaan verkon yli (Asetukset → *Fetch box art online*).
- Skannaus lukee kunkin levyn sarjanumeron ja ottaa otsikon julkaisijan vuoden pelaajat ja alueen RetroArchin PlayStation tietokannasta tai kansikausi tietokannoista. Muuta mitään pelin muokkaimessa ja valitse *Lock data* pitääksesi sen.

Muut järjestelmät menevät `RetroArch/roms/` -kansioon **yksi kansio per järjestelmä nimetty kuin RetroArchin tietokannat** (kansio luodaan sinulle): `Nintendo` - Nintendo Entertainment System `Nintendo` - Super Nintendo Entertainment System `Sega` - Mega Drive - Genesis `Nintendo` - Game Boy Advance `FBNeo` - Arcade Games (tai `Arcade`) ... ROM:ejä voidaan säilyttää zipattuna. Pi:ssä PC:ssä tai Windowsissa skannaus lukee ne itse ja kirjoittaa RetroArchin soitto luettelot; konsoli tikulla ajaa **UpdateRomsin** PC:ssä (luku 5).

Apps menevät `Apps/<name>/` -kansioon `app.ini` -tiedostolla (nimi kuvake mitä ajaa) ja `run.sh` -tiedostolla.

Teemat menevät `Themes/<name>/` -kansioon (`theme.json` ja kuvat) - tai pudota teeman zip `Themes/` :iin.

3.10 PS1 BIOS

PlayStation Classicsissa emulaattori käyttää konsolinin omaa BIOS:ia. **Raspberry Pi:ssä PC:ssä ja Windowsissa** laita oma PS1 BIOS:isi `System/Bios/` -kansioon: `romw.bin` (US/European SCPH-5501/5502) ja `romJP.bin` (Japanese SCPH-5500). Asentajat täyttävät ne RetroArch BIOS-paketeista ellei omat tiedostosi ole jo siellä. Ilman niitä emulaattori käynnistyy sisäänrakennetulla HLE BIOS:lla jonka monet pelit sietävät ja jotkut eivät.

3.11 Päivitykset

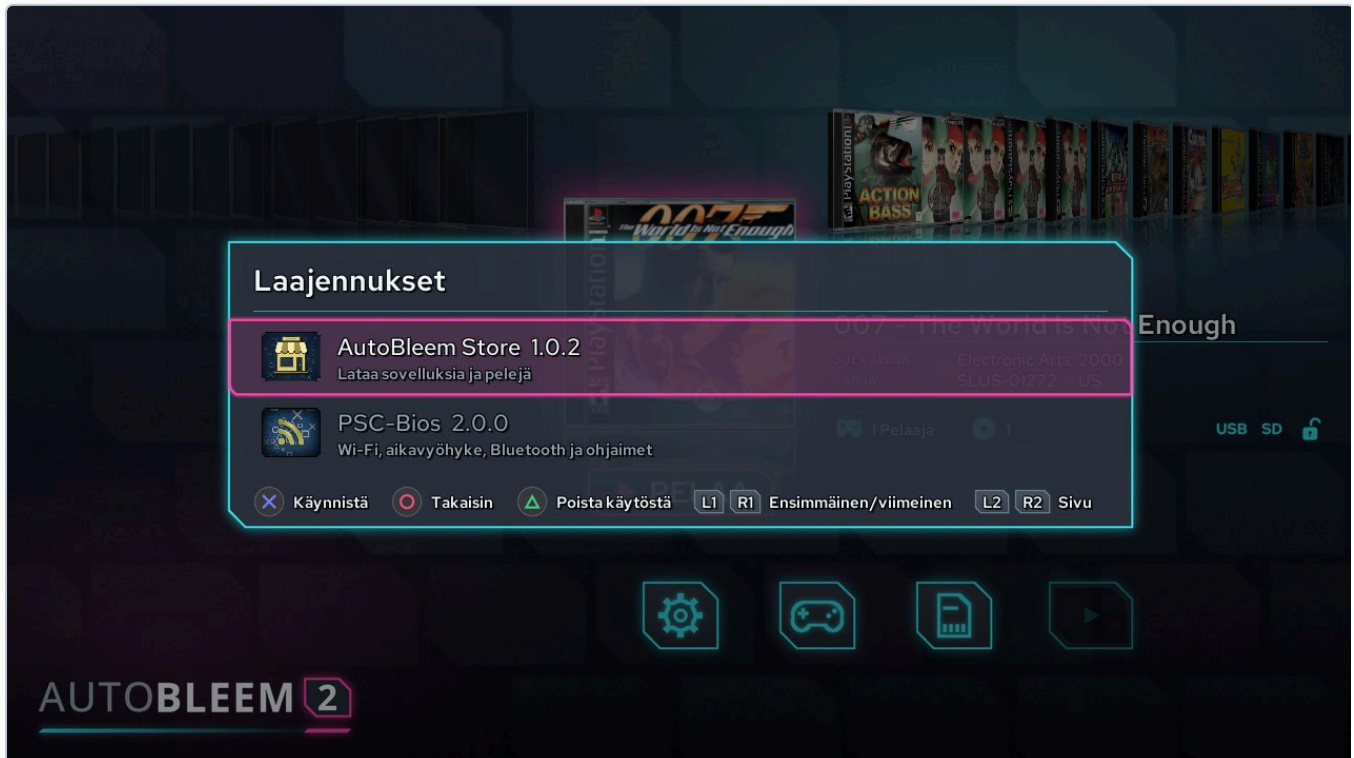
- **Raspberry Pi PC-tikku Windows:** käynnistäjä tarkistaa sivua käynnistyksellä ja kerran päivässä (Asetukset → *Updates* on kanava; *Software Update* järjestelmävalikossa tarkistaa nyt). Kun uudempi AutoBleem tai RetroArch on se kysyy: *Update now* lataa kaiken ja ajaa asennusohjelman uudelleen ensimmäisen käynnistymisen edistymis näyttöä; *Remind me tomorrow* ja *Skip this version*

ovat muita vastauksia. Pelisi ja asetukset pysyvät; käynnistäjä skannaa uudelleen kerran päivityksen jälkeen.

- **PlayStation Classic:** aja uudempi `AutoBleemInstaller.exe` tikun yli (osio 2.1).

3.12 Laajennukset ja AutoBleem Store

Laajennukset lisäävät omia näyttöjä käynnistäjään. Ne asuvat `Extensions/<name>/` -kansiossa tikulla (Pi:ssä sen dataosuus Windowsissa datakansio); asennaksesi yhden pura sen zip sinne. **L2 + R2** → **Extensions** listaa ne: Cross ajaa yhden Triangle poistaa sen käytöstä tai uudelleen käyttöön. Laajennus joka tarvitsee verkkoa ei käynnisty ilman sitä ja se joka pysäytti käynnistäjän poistetaan käytöstä - luettelo sanoo sen.



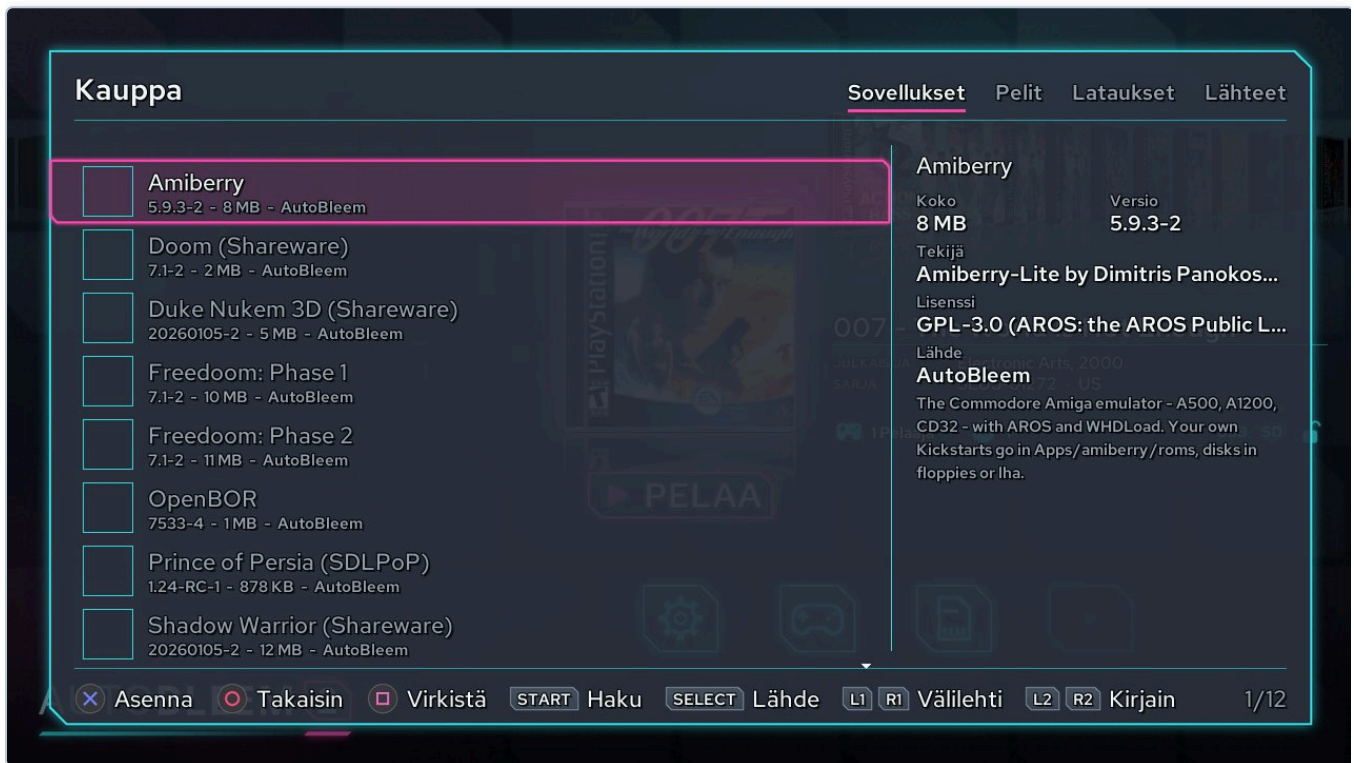
Laajennukset luettelo

AutoBleem Store on ensimmäinen laajennus: sovellukset ja pelit asentaa yhdellä painikkeella jokaisella järjestelmällä AutoBleem käynnistyy (PlayStation Classic tarvitsee AutoBleem-kernelin WiFi:n). Sen neljä välilehteä L1 / R1 niiden välillä:

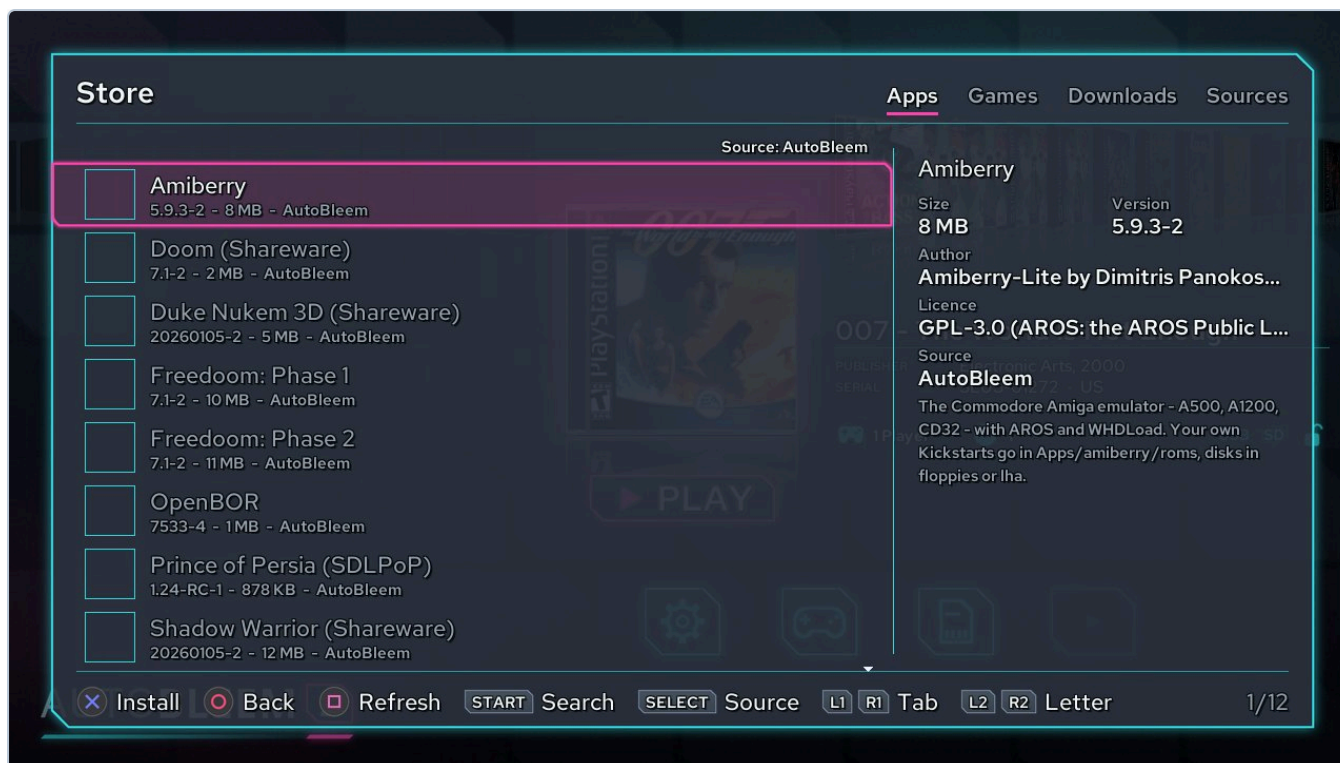
- **Apps ja Games:** mitä lähteet tarjoavat, jokaisen kuvan, version, koon ja lähteen favicon. Asennetuilla kohteilla on *Asennettu*-merkki. Cross asentaa (tai päivittää, tai yrittää uudelleen virheen jälkeen, tai peruu jonossa olevan tai käynnissä olevan latauksen), Triangle poistaa mitä Store asensi, Square päivittää luettelot. L2 / R2 hyppäävät kirjaimen mukaan, **Select** näyttää yhden lähteen kerralla, **Start** hakee otsikoita. Alatunniste näyttää valitun rivin näppäimet. Kohteen kuvat välimuistiin ja voidaan yrittää uudelleen ellei ne lataudu.
- **Downloads:** mitä ladataan, odottaa, epäonnistui tai on asennettu. Edistymispalkki päivittyy tasaisesti, ja kun olet muualla käynnistäjässä, kupla näyttää käynnissä olevan latauksen nopeuden ja jäljellä olevan ajan (`1.4 MB/s · 0:42`). Lataukset jatkuvat taustalla myös kun poistut Storesta; pelin käynnistäminen tai virran sammuttaminen keskeyttää ne vain ja pysäytetty lataus jatkuu missä se pysähtyi. Jos verkko katoaa, kohde sanoo *Odotetaan verkkoa* ja jatkaa siitä mihin jäi, kun verkko

palaa (luovuttaa 30 minuutin jälkeen). Asennettu peli ilmestyy hyllylle seuraavalla skannauksella Storen kuva kantanaan. Yli 2 Gt:n lataukset toimivat kaikilla alustoilla mukaan lukien 32-bittiset rakenteet.

- **Sources:** mistä luettelot tulevat - AutoBleemin oma luettelo TSV-luettelo pudotettu `System/Extensions/ store/sources/` -kansioon ja osoitteet jotka lisäät **Add a source URL:**lla. Jokainen lähde näyttää favicon:nsa luettelossa. Cross yhdessä jonka lisäsit nimeää uudelleen muuttaa sen osoitetta tai poistaa sen.



Storen Apps-välilehti



Lähteen valikko

Mitä AutoBleemin luettelo tarjoaa on myös lueteltu lataus sivulla

<https://autobleem.retromenele.pl/store/>. **Olet vastuussa siitä mitä lähteet joita lisäät sisältävät.**

Omasi pelit verkossasi: `abstored` Storen LAN-palvelin palvelee PS1-pelien kansiota Storelle samalla verkolla. Se käynnistyy millä tahansa Linux-koneella - Raspberry Pi kotitalon palvelin - ja vain lukee kansion. Aloita se `abstored <pele-kansio>` -komennolla avaa `http://<se kone>:8124/` selaimessa nähdäksesi mitä se palvelee ja mitkä ongelmat se löysi ja lisää `http://<se kone>:8124/store.tsv` lähteeksi. Valmiit ohjelmat Linux:ille ja Windowsille ovat Store-sivulla sen **LAN server**-välilehdessä; sen asettaminen palveluksi on `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` lähteessä). **LAN Share** (osio 5.2) asettaa pelit ja levyt PC:stä sellaiselle palvelimelle.

3.13 Skannaus prosessorit

Skannaus prosessorit ovat pieniä ohjelmia jokainen skannaus ajaa ennen kuin se lukee pelisi. Yksi voi muuttaa muodon AutoBleem ei lue yhdeksi se tekee - zippattu peli esimerkiksi - tai muuttaa pelin dataa kuten käännös patch. Ne asuvat `System/Processors/<name>/` -kansiossa tikulla (Pi:ssä sen dataosuus Windowsissa datakansio); asennaksesi yhden pura kansio sinne. Seuraava skannaus ajaa sen.

- **Unzip tulee AutoBleemin kanssa:** se purkaa zippuja PS1-pelejä `Games/` -kansioista ennen skannaamisen lukemista niitä ja zippuja ROM:ia yksittäin (arcade-sarjat pysyvät zipattuna). AutoBleemin päivittäminen päivittää sen myös ja jättää sen pois käytöstä jos poistit sen käytöstä.
- Prosessori joka jo käsitteli peliä ei aja sitä uudelleen kunnes peli muuttuu.
- Kun prosessori toimii kupla oikealla ylhäällä näyttää mitä se tekee; varoitus tai virhe näkyy sen alla olevalla rivillä. `processors.log` lokansiossa on tiedot.

- Pelin tai RetroArchin käynnistäminen pysäyttää prosessorin joka muuttaa tiedostoja; seuraava skannaus lopettaa sen työn.

L2 + R2 → **Scanner processors** näyttää ne ajojärjestyksessä yksi välilehti PS1-peleille ja yksi ROM:ille (L1 / R1). **Square** nostaa prosessorin ylös ja Ylös / Alas siirtää sen - järjestys merkitsee: prosessori joka purkaa on tultava ennen sitä joka korjaa mitä purettiin. **Cross** kytketään pois tai päälle **Triangle** on se katsoa jokaista peliä uudelleen seuraavalla skannauksella **Circle** menee takaisin ja aloittaa skannauksen jos muutit mitään. Prosessori rakennettu toiselle koneelle pysyy luettelossa harmaalla.



Skannaus prosessorit

Kirjoita omiasi: Unzip-sivu https://github.com/autobleem2/proc_unzip selittää kaiken mitä prosessori täytyy tehdä ja `tools/proc_check.py` AutoBleemin lähteessä tarkistaa yhden ennen kuin jaat sen.

4. Näytöt

4.1 Peli Manager

PS1-pelit pelkkien nimien luettelona (valitun pelin kansio on sen tiedoissa) ja valitun kansio. Cross avaa pelin muokkain **Square poistaa pelin** (sen kansio ja toisen kysymyksen jälkeen sen tallennuspisteet) Triangle poistaa jokaisen kannen PNG pelajen vierestä (skannaus ottaa ne tietokannoista uudelleen) L2 / R2 sivu. Aseman vapaa tila on oikealla ylhäällä. Peli Manager odottaa kun skannaus käynnissä.

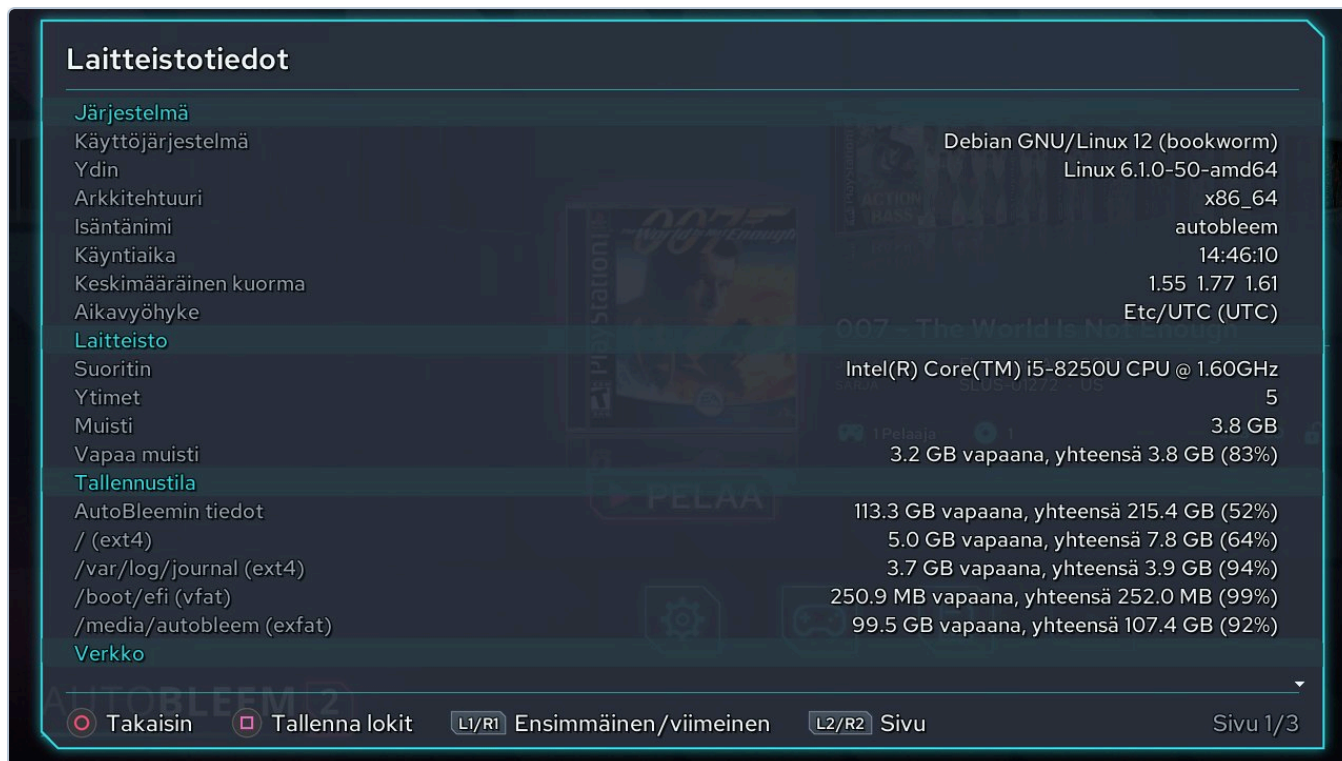


Peli Manager

4.2 Laitteiston tieto

Koneen faktat - järjestelmä, laitteisto, tallennustila vapaa tila, verkkoosoitteet, näyttö ja ääni ajurit, liitetyt ohjaimet - uudelleen luettu jokainen sekunti. Se on sama sivu jokaisella alustalla, konsoli mukaan lukien; verkon ja ohjaimien asetusnäytöt ovat **Verkko ja ohjaimet** (PSC-Bios, luku 6).

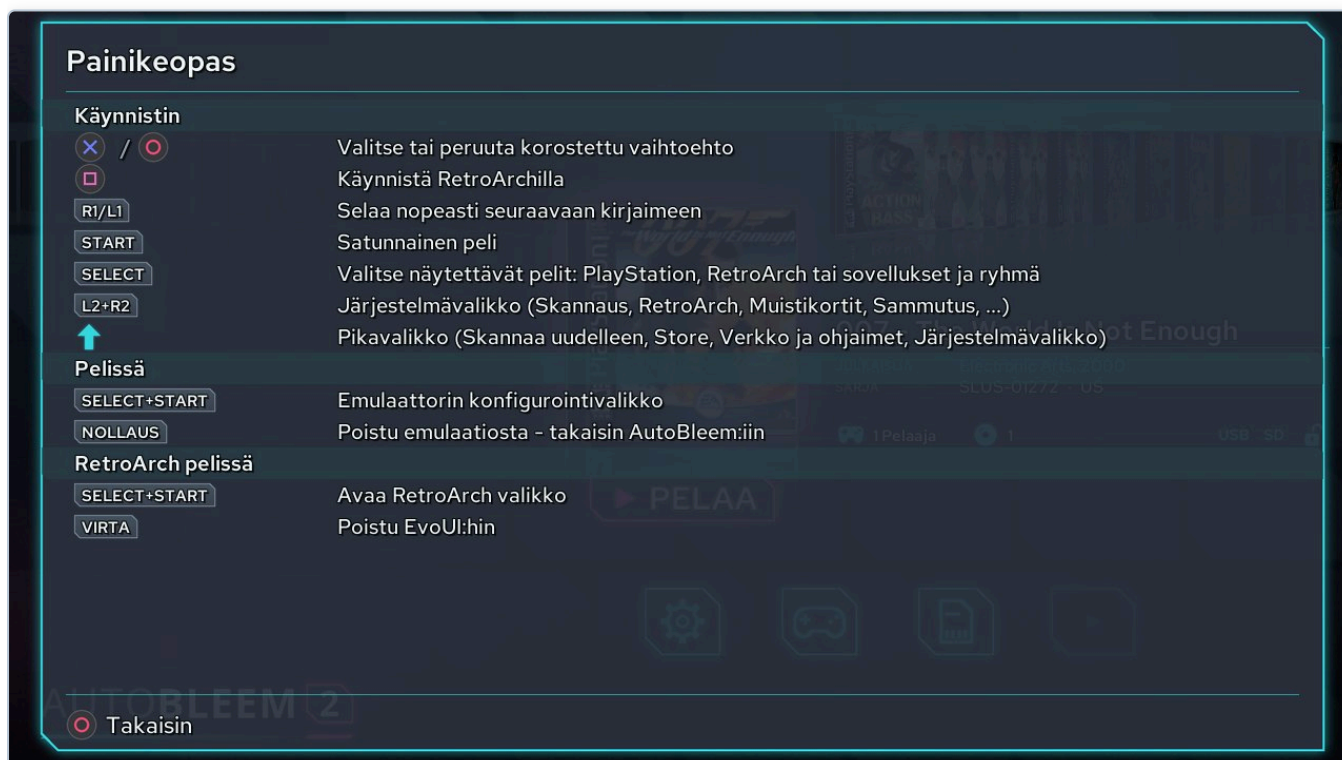
Kaksi ensimmäistä ohjaiminta näytetään nimellä Pelaaja 1 ja Pelaaja 2 – portit, jotka PS1-emulaattori antaa heille. Mikä tahansa lisäohjain näytetään PS1-emulaattorin käyttämättömänä. RetroArch määrittää ohjaimet omien asetustensa mukaan ja voi järjestää ne eri tavalla. Kun ohjain kytketään tai kytketään irti, käynnistin näyttää lyhyesti, mikä pad on Pelaaja 1 ja Pelaaja 2.



Laitteiston tieto

4.3 Painikeo opas

Triangle hyllyllä: jokainen painike jokaisen näytön sivulla. Kun USB-näppäimistö on liitetty tai on käytetty Keyboard-sarake näyttää näppäimet ohjaimen painikkeiden rinnalla.



Painikeo opas

4.4 Näytön näppäimistö

Kaikkialla missä teksti kirjoitetaan - muistikortti sarja pelin otsikko WiFi salasana lähteen osoite - sama näppäimistö asettelu kuin puhelimessa: kirjaimet sivu symboleja (/ \ : ? & = % @ # ja loput osoite tai salasana tarvitsee) ja kaksi sivua aksentoituja kirjaimia Shift sivunäppäimellä Välilyönti Backspace ja Vahvista alaosassa. Suunnat liikkuvat Cross kirjoittaa Triangle poistaa Square välilyönti **L1** Shift (kahdesti isoille kirjaimille) **R1** seuraava sivu **L2 / R2** liikkuvat kursoria Start vahvistaa Circle peruuttaa. USB-näppäimistö kirjoittaa milloin tahansa: Enter vahvistaa Esc peruuttaa.



Näytön näppäimistö

5. PC:lla

5.1 UpdateRoms - konsolintikun päivittäminen

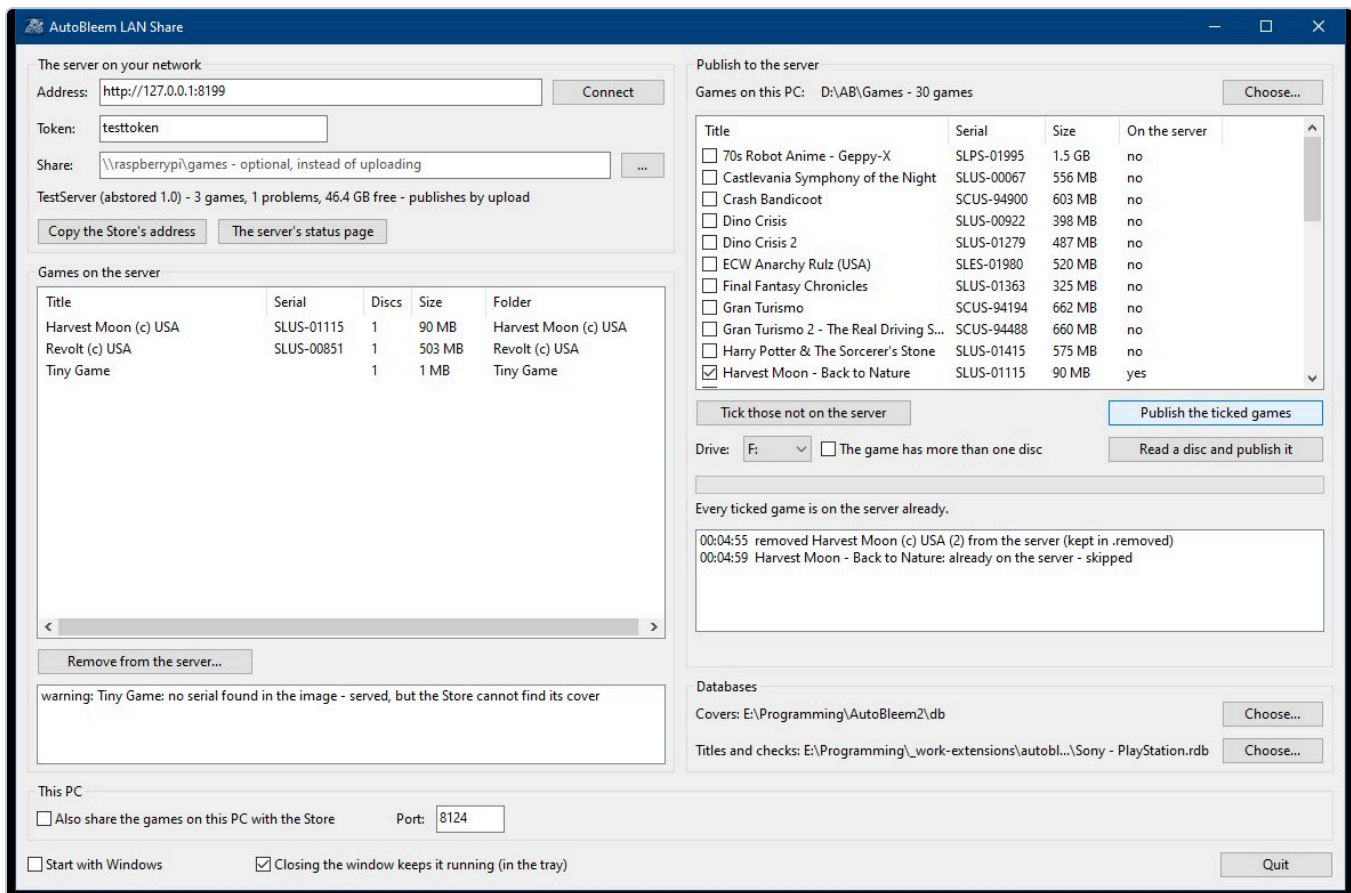
PlayStation Classicsilla ei ole verkkoa joten RetroArch-luettelot ja kansikauden tikullaan tehdään PC:llä: **UpdateRoms** tekee PC:llä mitä käynnistäjän skannaus tekee Pi:ssä PC:n verkolla ja konsolinin teillä joten konsoli käynnistyy ja löytää kaiken paikallaan.

1. Kopioi ROM:isi tikulle `RetroArch/roms/<system>/` -kansioon (osio 3.9). Kansionimet on oltava RetroArchin tietokannan nimet; asentaja tekee yleiset.
2. Käynnistä **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** **tikusta** (asentaja laittaa sen sinne). Se löytää tikun siitä missä se istuu näyttää vaiherivin edistymispalkin ja login ja:
 - lataa RetroArchin tietokannan paketin kun tikulla ei ole ja tunnistaa jokaisen ROM:in sen jälkeen - peli jonka tietokanta tuntee saa oikean nimensä;
 - kirjoittaa yksi soitto luettelo per järjestelmä `RetroArch/bin/playlists/` -kansioon konsolinin teillä ja pitää mitä RetroArch itse lisäsi sinne;
 - noutaa kansikauden jokaisesta ROM:ista jolla ei ole mitään libretron pikkokuva palvelimista `RetroArch/bin/thumbnails/` -kansioon.
3. Ota tikku turvallisesti pois ja laita se takaisin konsoliin. RetroArchin välilehti sarja valitsimessa listaa jokaisen järjestelmän jolla on pelejä.

Aja se uudelleen jokaisen muutoksen jälkeen ROM-kansioissa; kansio jonka mikään ei muuttunut ohitetaan joten uudelleen ajo on nopea. Loki on `System/Logs/updateroms.log`. Raspberry Pi kortti kortin lukijassa voidaan päivittää samalla tavalla (`UpdateRoms.exe <asema> --target rpi`) vaikka Pi tekee sen itse kun sillä on verkkoa.

5.2 LAN Share - pelisi ja levysi palvelimella verkollasi

LAN Share (`LanShare.exe` Store-sivulla sen **LAN server**-välilehdessä) asettaa PS1-pelisi Storen palvelimelle kotiverkollasi - `abstored` Raspberry Pi:llä NAS:lla tai toisella PC:llä - ja lukee PS1-levyn PC:n CD/DVD-asemasta sille. Store konsolissa Pi:ssä tai PC:ssä asentaa ne sieltä. Mitään asennettavaa; asetukset säilytetään `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\` -kansiossa.



LAN Share-ikkuna

1. **Palvelin:** kirjoita sen osoite (`http://<sen_osoite>:<portti>` kuten Store siinä) ja paina **Connect**. Sen pelit ja ongelmat sen skannaus löysi ovat listattuna vasemmalla. Pelien laittamiseksi siihen anna yksi:
 - **Share** - palvelimen pelien kansio kuten se on jaettu verkossa (Samba) esim. `\\raspberrypi\games` : LAN Share kopioi pelit sinne ja pyytää palvelinta skannia. Palvelin itse pysyy vain luettavissa.
 - **Token** - kun palvelin käynnistettiin `--allow-uploads` :lla: sen tunnus (palvelin tulostaa sen käynnistyksellä ja pitää sitä `<state>/upload-token` -kansiossa). LAN Share lataa HTTP:n yli ja pysäytetty lataus jatkuu missä se pysähtyi.
2. **Pelit tässä PC:ssä:** valitse pelikansio (yksi kansio per peli) raksita pelit ja paina ****Publish the ticked games. On the server**** sanoo onko palvelimella peli jo (sen sarjanumeron mukaan tai otsikon mukaan); sellaista peliä ei lähetetä koskaan kahdesti. **Tick those not on the server** raksittaa loput.
3. **Levy:** laita PS1-levy asemaan ja paina **Read a disc and publish it**. Levy luetaan kokonaan `.bin` + `.cue` -tiedostoksi (ja `.sbi` LibCrypt peliin kun asema antaa alikanaavat) nimetty sen otsikon mukaan tarkistettu tunnetun hyvän dump:in mukaan (kun tietokannat valitaan) ja julkaistu. Peliin usealla levyllä raksita **The game has more than one disc**: LAN Share kysyy jokaisen seuraavan levyn ja julkaisee ne yhdessä yhtenä pelinä.
4. **Remove from the server...** ottaa valitut pelit pois palvelimelta. Mitään ei poisteta: jokainen siirretään `.removed` -kansioon palvelimen pelien vieressä ja sen siirtäminen takaisin laittaa sen takaisin.

Tietokannat - AutoBleemin kansikauden kansio (coversU/P/J.db) ja RetroArchin Sony - PlayStation.rdb - antavat otsikot ja levy tarkistus; molemmat valinnaiset. **Also share the games on this PC with the Store** (oletuksena pois) palvelee tämän PC:n kansiota Storelle suoraan. Ensimmäisellä kerralla Windows kysyy palomuuria: salli vain yksityiset verkot.

6. Konsolivälineet (PlayStation Classic)

Kaksi välinettä PlayStation Classic-tikulle. Molemmat piirtävät käynnistäjän teemalla ja kielellä ja molemmat ajetaan ohjaimella - ja ohjaimen ohjaussuutarissa konsolinin etupainikkeilla. **PSC-Bios** on laajennus joka tulee konsolepaketin kanssa: pika- ja järjestelmävalikon *Verkko ja ohjaimet* avaa sen ja se on laajennuksien luettelossa. **ABFlashKit** on App Apps-sarjassa.

6.1 PSC-Bios

Laajennus joka tulee konsolepaketin kanssa myös saatavana Raspberry Pi:llä ja PC-tikulla. Se avataan Järjestelmävalikon *Network & Controllers*-kohteesta (tai laajennuksien luettelosta). Kun laajennus on asennettu mutta poistettu käytöstä *Network & Controllers*-kohde Quick-valikossa ja järjestelmävalikossa on harmaa muistiinpanolla "enable it in Extensions" - Cross avaa laajennuksien luettelon siinä.

Avaus näyttö näyttää koneen faktat: aika aikavyöhyke WiFi/Ethernet/Bluetooth verkkokäyttöliittymät osoitteillaan ja jokainen liitetty ohjain olivatko sillä painike karttoitus. Verkon ja Bluetooth-osat tarvitsevat AutoBleem- kerneliin konsolilla (osio 6.2) tai järjestelmä välineisiin Pi:llä / PC-tikulla; ohjaimen ohjaussuutari toimii millä tahansa järjestelmällä.



PSC-Bios: Network & Controllers-keskityttin

- **Select - Wi-Fi Network** (kernel tai NetworkManager): verkon nimi (kirjoitettu tai poimittu skannauksesta) salasana ajaja tilaksi ja *Apply / Restart Network*. Aikavyöhyke asetetaan myös täällä. Konsolinin IP-osoite näytetään kun yhdistetty.
- **Square - Bluetooth Controllers**: skannaus Bluetooth-ohjaimille (DualShock 4 jne.) yhdistämiselle tai poistamiselle.

- **L1 - DualShock 3 Pairing:** vain USB-yhteys ensimmäiselle DualShock 3:lle ytimen sixaxis-liitäntänsä kautta.
- **R1 - Controller Mapping:** karttoitus ohjaussuutari (alla).
- **Triangle - About Circle - takaisin** käynnistää.

Ohjaimen ohjaussuutari näyttää liitetyn ohjaimen raakana - jokainen akseli painike ja hattu numeroina ja DualShock-kuva joka syttyy kun painat. Koska testi ohjainta ei voi luottaa ohjaussuutari ajetaan konsolin **etupainikkeilla**: **RESET** vaihtaa seuraavaan ohjaimen **OPEN** aloittaa karttoitusta (sitten vastaa jokaiseen kysymykseen - paina valaistusta painiketta kuvassa tai OPEN kun ohjaimella ei ole sellaista painiketta) **POWER** peruuttaa tai poistuu. Pidä Circle ohjaimella 2 sekuntia poistuu ohjaussuutarista (palkki täyttyy ja jalan vihje sanoo "Hold 2 s: Exit"). Kun ohjaimella ei ole karttoitusta pidä mitään painiketta 2 sekuntia tekee sen ("Hold any button 2 s: Exit"). Lyhyt paina karttoitetaan normaalisti. Näppäimistöillä Esc / Välilyönti / Enter seisovat POWER / RESET / OPEN:lle. Lopussa uusi karttoitus lisätään testiksi ja OPEN tallentaa sen nimen joka valitset; käynnistäjä lataa sen siitä.

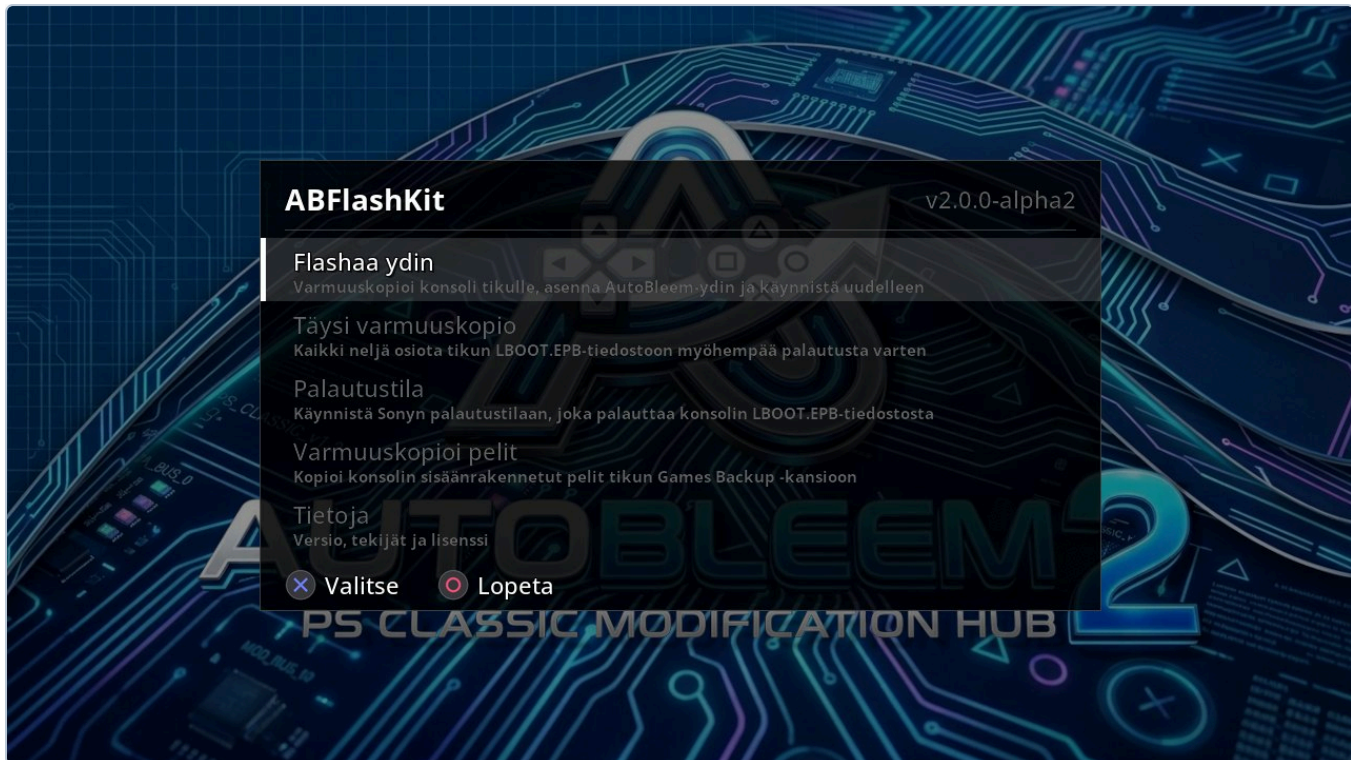


PSC-Bios: ohjaimen karttoitus ohjaussuutari

6.2 ABFlashKit - AutoBleem kernel

AutoBleem kernel on valinnainen korvaus konsolin Linux-kernelille: se tuo työskentelevän kellon USB-WiFi ja Bluetooth-sovitin (PSC-Bios:iin ja Bluetooth-ohjaimiin) ja etupainike tuki jonka emulaattori käyttää jatkopisteille. ABFlashKit asentaa sen varmuuskopioi konsolin ensin ja voi laittaa konsolin takaisin stock:iin Sony:n oman palautuksen kautta.

Tämä väline kirjoittaa konsolin flash-muistiin. Flash joka katkeaa - virta katkaistaan tikku vedettäviin voidaan jättää konsoli käynnistymiskyvyttömäksi ja mukautettu kernel asennettavaksi mitätöi sen takuun. Pidä konsoli virta ja tikku sisällä kunnes se käynnistyy itse uudelleen. ABFlashKit avautuu tähän varoitukseen; *I understand* menee eteenpäin *Quit* poistuu.



ABFlashkit:n valikko

- **Flash Kernel:** tekee palautus varmuuskopion konsolin osioista tikulle (LB00T . EPB) jos sitä ei ole vielä tarkistaa sen ja kernel-kuvan kirjoittaa kerneliin ja AutoBleemin järjestelmä tiedostoihin ja käynnistyy uudelleen. *All done - when the screen goes black replace power cord:* vedä konsolin virta irti ja liitä se takaisin sisään.
- **Full backup:** kaikki neljä osiota LB00T . EPB :iin palautusta varten myöhemmin (edellinen varmuuskopio ylikirjoitetaan kysymyksen jälkeen).
- **Restore Mode:** tarkistaa varmuuskopion on stock yksi asettaa palautus lipun ja käynnistyy Sony:n palautukseen joka palauttaa konsolin LB00T . EPB :stä tikulla - tie takaisin stock firmware:iin.

Edistymispalkin jokaisen vaiheen alle näkee kuinka pitkällä toiminta on. Väline kieltäytyy flash:in konsolista joka käyttää muuta mukautettua firmware:a (BleemSync Project Eris): palauta se takaisin stock:iin ensin.

7. Jos jokin menee pieleen

- **Lokit:** AutoBleem pitää lokinsa muistissa joten tikku ei kirjoita koko ajan - ne saavuttavat `System/Logs/` -kansioon tikulla kortilla tai datankansiossa vain kun jokin menee pieleen: käynnistäjä kaatuu PS1-peli tai RetroArch tallentavat ne `System/Logs/crash-<n>/` -kansioon (kolme viimeistä pidetään) ja käynnistäjä sanoo niin kerran kun se tulee takaisin. Jokaisen lokin pitämiseksi vaihtaa `*Options -> Diagnostics -> Keep logs on the stick*` (seuraavasta käynnistyskerrasta) tai luo tyhjä tiedosto `System/Logs/keep` PC:lle. Pi:ssä tai PC:ssä *Hardware Information* näyttää missä lokit ovat ja Square tallentaa ne `System/Logs/saved-<n>/` -kansioon. Tiedostot: `autobleem.log` (käynnistäjä) `launch.log` ja `pcsx.log` (PS1-pelin käynnistys ja emulaattori lähtö) `retroarch.log` ja - aina tikulla - `update.log` (online-päivitys) ja `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Peli ei ole hyllyllä:** tarkista kansion asettelu (yksi kansio per peli kuvat muodot osion 3.9). *Game Manager* listaa kansiota skannaus kielsi pelien jälkeen merkitty *Not added* syyn kanssa; Square poistaa tällaisen kansion. *Skannaa pelit uudelleen* järjestelmävalikossa ajaa skannauksen uudelleen.
- **Ei kansia:** kansikausi tietokannat eivät asennettu (aja asentaja uudelleen ne raksitettuna) tai RetroArch-peleille konsolissa UpdateRomsia ei ole ajettu PC:llä.
- **Ohjain ei tee mitään tai se on painikkeet sekoitettu:** PSC-Bios:in ohjaimen ohjaussuutari (konsoli) kartoittaa sen; Pi:ssä tai PC:ssä *Hardware Information* sivu näyttää mitä SDL näkee.
- **Konsoli näyttää mustaa näyttöä pelin jälkeen:** AutoBleem rakentaa ikkunansa uudelleen itse (jopa kolme kertaa); jos se pysyy mustana pidä power-painiketta ja kytke konsoli takaisin päälle.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` antaa kirjautumis kehoitteen toisessa konsolissa; SSH on käytössä ensimmäisestä käynnistyskerrasta. `sudo journalctl -u autobleem` näyttää käynnistäjän palvelun; ``sudo systemctl restart autobleem`` käynnistää sen uudelleen. Ensimmäinen käynnistys joka ei voinut valmistua (verkkoa) yrittää uudelleen seuraavalla käynnistyskerralla.
- **Windows:** `Esc` poistuu käynnistäjästä; datakansio on asennuksessa valitsemasi (`Documents\AutoBleem` oletuksena) lokit ovat sen `System\Logs` -kansiossa.

AutoBleem on vapaa ohjelmistoa (GNU GPL v3 tai myöhempi) ilman takuuta. Tuki ja uutiset: Discord-palvelin linkitetty About-näytöllä ja <https://autobleem.retromenele.pl/>.