

AutoBleem 2 - Podręcznik użytkownika

AutoBleem 2 15a36df

Spis treści

1. Co dostajesz

2. Instalacja

- 2.1 PlayStation Classic
- 2.2 Raspberry Pi
- 2.3 Pendrive dla PC
- 2.4 Windows

3. Używanie AutoBleem

- 3.1 Launcher
- 3.2 Sterowanie
- 3.3 Zestawy
- 3.4 Szybkie menu
- 3.5 Menu systemowe
- 3.6 Opcje
- 3.7 Ustawienia gry
- 3.8 Karty pamięci i stany gry
- 3.9 Uruchamianie gier, RetroArch i aplikacje
- 3.10 Dodawanie gier
- 3.11 BIOS PS1
- 3.12 Aktualizacje
- 3.13 Rozszerzenia i Sklep AutoBleem
- 3.14 Procesory skanowania

4. Ekrany

- 4.1 Menedżer gier
- 4.2 Informacje o sprzęcie
- 4.3 Przewodnik po przyciskach
- 4.4 Klawiatura ekranowa

5. Na PC

- 5.1 UpdateRoms - odświeżanie pendrive'a konsoli
- 5.2 LAN Share - własne gry i płyty na serwer w sieci

6. Narzędzia konsolowe (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - kernel AutoBleem

7. Gdy coś nie działa

AutoBleem 2 - Podręcznik użytkownika

AutoBleem 2 to launcher gier dla **PlayStation Classic** - a od wersji 2 także dla **Raspberry Pi**, **komputera PC uruchamianego z pendrive'a** i **Windows**. Pokazuje gry PS1 jako półkę z okładkami, ich grafiką i opisami, uruchamia je we wbudowanym emulatorze PCSX, a z zainstalowanym obok RetroArch gra też w gry z innych systemów. Ten podręcznik opisuje instalację na każdej platformie, codzienne używanie oraz dołączone narzędzia.

Pliki do pobrania dla każdej platformy są na <https://autobleem.retromenele.pl/>. Strona jest podzielona na platformy: panel *Install* każdej z nich to to, co pobierasz; *Build inputs* pod nim to to, co instalatory pobierają same.

1. Co dostajesz

- **Launcher** - karuzela okładek, zestawy (PlayStation, RetroArch, Aplikacje), opis gry, Szybkie menu i menu systemowe, opcje, narzędzia do kart pamięci i stanów gry oraz Sklep do pobierania aplikacji i gier. Ten sam program na każdej platformie.
- **Dwa emulatory PS1** - `pcsx-abnxt`, aktualny (domyślny), oraz `pcsx-ab`, klasyczny, dostarczany z AutoBleem od zawsze. Wybierasz go w opcjach; oba używają tych samych ustawień i kart pamięci.
- **RetroArch** (opcjonalny na każdej platformie) dla innych systemów: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, automaty i wiele innych. AutoBleem buduje listy RetroArch z ROM-ów, które wgrasz, i uruchamia każdą grę właściwym rdzeniem.
- **Narzędzia konsolowe**: *PSC-Bios* (w menu widoczny jako *Sieć i kontrolery*) do WiFi, zegara, Bluetooth i mapowania padów - na konsoli, a także na Raspberry Pi i pendrivie PC - oraz *ABFlashKit* do instalacji kernela AutoBleem (tylko PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** dla Windows: odświeża listy RetroArch i okładki pendrive'a konsoli na PC, bo sama konsola nie ma sieci.



Launcher: półka z okładkami, opis wybranej gry, podpowiedzi przycisków

2. Instalacja

2.1 PlayStation Classic

Potrzebujesz komputera z Windows, pendrive'a (USB 2.0, 8 GB lub więcej) i konsoli. Pendrive nie musi być pusty i **nie jest formatowany**, chyba że o to poprosisz: AutoBleem instaluje się obok tego, co na nim jest, a pendrive, którego już używasz z AutoBleem 1.0, jest aktualizowany na miejscu (niżej). AutoBleem działa z pendrive'a bez żadnej zmiany w konsoli. Pendrive musi być **FAT32** dla fabrycznej konsoli - jej kernel nie czyta exFAT. Tylko konsola z zainstalowanym kernelem AutoBleem (ABFlashKit, rozdział 6) uruchamia się także z pendrive'a exFAT, co znosi limit 4 GB na plik w FAT32.

1. Pobierz **AutoBleemInstaller-<wersja>.zip** z panelu PlayStation Classic na stronie i rozpakuj gdziekolwiek. W środku jest `AutoBleemInstaller.exe` i jego README; sam AutoBleem jest pobierany podczas instalacji, więc PC potrzebuje internetu.
2. Włóż pendrive i uruchom `AutoBleemInstaller.exe`. Wybierz **kanał** - *Release* (wersja przetestowana), *Testing* (następna wersja, w trakcie testów) albo *Nightly* (najnowsza wersja rozwojowa, może nie działać) - i dysk. Wiersz pod nimi mówi, którą wersję AutoBleem kanał by zainstalował i co jest teraz na pendrivie: *świeża instalacja* (pozostałe pliki na pendrivie zostają nietknięte) albo **AutoBleem <wersja> jest na tym pendrivie: zostanie zaktualizowany** (gry, zapisy, karty pamięci i ustawienia zostają). **Formatowanie jest opcjonalne**: przycisk **Format** obok dysku służy tylko do nowego pendrive'a bez systemu plików, takiego, którego konsola nie odczyta (np. NTFS), albo takiego, który chcesz wyczyścić - najpierw pyta, potem kasuje wszystko na pendrivie. Wybierz tam FAT32, chyba że konsola ma kernel AutoBleem. Zaznacz, co chcesz:
 - **Bazy okładek** - grafika i opisy biblioteki PS1 (zaznaczone domyślnie; ok. 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch z rdzeniami, dodatkowe aplikacje (Doom, Quake, Amiga, ...) i zasoby libretro, dla gier z innych systemów. Domyślnie wyłączone; można dodać później, uruchamiając instalator ponownie.
 - **Pliki BIOS** - BIOS-y, których potrzebują rdzenie RetroArch (wymaga RetroArch).
 - **Gry przykładowe** - kilka darmowych gier homebrew, żeby półka nie była pusta.
3. Naciśnij **Install** i poczekaj. Paski postępu i log pokazują każdy krok; na koniec pendrive dostaje nazwę `SONY`, a trafia na niego `UpdateRoms` (patrz rozdział 5).
4. Bezpiecznie odłącz pendrive, włóż go do **drugiego portu USB** konsoli (prawego, gracz 2) i włącz konsolę. Zamiast fabrycznego menu uruchamia się AutoBleem.

Włączanie i wyłączanie. Z włożonym pendrivem konsola startuje, przez kilka sekund miga diodą (AutoBleem jest wykrywany) i przechodzi w stan czuwania, zanim cokolwiek się pokaże - tak konsola sama przygotowuje aktualizację i dzięki temu AutoBleem w ogóle może się uruchomić. Naciśnij raz **Power** i pojawi się launcher. **Wyłączanie** w menu systemowym albo przycisk Power konsoli przełącza konsolę w **czuwanie AutoBleem**: najpierw odłączany jest pendrive, potem dioda świeci **na czerwono** - to znak, że AutoBleem działa tak, jak powinien - a następne naciśnięcie Power przywraca launcher w kilka sekund. **Gdy dioda jest czerwona, pendrive można wyjąć** i włożyć do PC bez pytania Windows o sprawdzenie dysku; włóż go z powrotem przed naciśnięciem Power. Po odłączeniu zasilania konsola następnym razem znów przechodzi przez czuwanie przy starcie.

Żeby **zaktualizować** pendrive, uruchom na nim instalator ponownie (przycisk mówi *Update*): instaluje najnowszą wersję wybranego kanału, a gry, zapisy, ustawienia i zawartość RetroArch zostają; wymieniane są tylko pliki samego AutoBleem. Konsola z kernelem AutoBleem i WiFi może też zaktualizować się sama (punkt 3.12).

Aktualizacja z AutoBleem 1.0 (albo AutoBleem-NG). Ten sam instalator, ten sam pendrive - bez formatowania:

1. Najpierw skopiuj cały pendrive na PC, jako kopię zapasową.
2. Włóż go, uruchom `AutoBleemInstaller.exe`, wybierz kanał i dysk. **Nie** naciskaj Format.
3. Naciśnij **Install**. Instalator przenosi stary układ folderów: RetroArch, ROM-y i motywy trafiają tam, gdzie szuka ich AutoBleem 2, a stare foldery ROM-ów (`nes`, `snes`, ...) dostają nazwy systemów RetroArch. Gry, zapisy stanu, karty pamięci, ROM-y i zapisy RetroArch zostają; `config.ini` też zostaje, z emulatorem PS1 ustawionym na `pcsx-abnxt`.
4. Włóż pendrive z powrotem do konsoli. Pierwsze skanowanie odbudowuje listę gier i playlisty (UpdateRoms na PC pobiera okładki gier RetroArch, rozdział 5).

Fabryczna konsola nie ma zegara ani sieci: daty pokazują się dopiero po instalacji kernela AutoBleem (rozdział 6), a okładki gier RetroArch robi UpdateRoms na PC (rozdział 5).

Gry trafiają do folderu `Games` na pendrivie, po jednym folderze na grę - układ opisuje punkt 3.10.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem zamienia Pi w małą konsolę: uruchamia się prosto w launcherze, bez pulpitu. Na stronie są dwa gotowe obrazy - 32-bitowy i 64-bitowy - oraz archiwum dla istniejącego Raspberry Pi OS Lite.

Model	Obraz 32-bit	Obraz 64-bit	Uwagi
Raspberry Pi 5	tak	tak	
Raspberry Pi 4 Model B, Pi 400	tak	tak	
Raspberry Pi 3 Model B / B+ / A+	tak	tak	wystarcza na launcher i PS1
Raspberry Pi Zero 2 W	tak	tak	512 MB RAM: PS1 działa, cięższe rdzenie RetroArch nie
Raspberry Pi 2 Model B	tak	tylko v1.2	wolne dla czegośkolwiek 3D
Raspberry Pi 1, Zero, Zero W	nie	nie	ARMv6 - żaden obraz nie działa

Obraz 32-bitowy jest zalecany do gier PS1: szybki recompiler ARM w `pcsx-ab` jest tylko 32-bitowy, więc na 64 bitach gry PS1 chodzą wolniej. Obraz 64-bitowy ma za to większy zestaw rdzeni RetroArch.

Przez Raspberry Pi Imager:

1. Zainstaluj Raspberry Pi Imager (raspberrypi.com/software). W *Choose OS* wybierz *Use custom* i pobrany `autobleem-<wersja>-rpi-armhf.img.xz` (32-bit) albo `-arm64.img.xz` (64-bit) - albo

dodaj w ustawieniach programu adres repozytorium i wybierz AutoBleem z listy. Jest jeden na kanał: `https://autobleem.retroменеle.pl/rpi-imager/os_list.json` dla najnowszego wydania, `.../os_list-testing.json` dla wersji w testach i `.../os_list-nightly.json` dla najnowszej wersji rozwojowej. Zakładka Raspberry Pi na stronie pobierania pokazuje te, które istnieją, każdy z przyciskiem *Copy*.

2. W ekranie dostosowania Imagera (koło zębate albo pytanie po *Next*) ustaw ****nazwę użytkownika i hasło, sieć WiFi z krajem oraz włącz SSH****. AutoBleem potrzebuje sieci przy pierwszym uruchomieniu.
3. Zapisz kartę, włóż ją do Pi z podłączonym ekranem oraz klawiaturą lub padem i włącz zasilanie.

Pierwsze uruchomienie trwa od 5 do 25 minut i pokazuje na ekranie, co robi. Bez sieci pyta o nią (lista WiFi, hasło), potem pyta, czy zainstalować RetroArch (minuta bez odpowiedzi oznacza tak), powiększa partycję systemową, tworzy z reszty karty partycję danych **AUTOBLEEM**, instaluje RetroArch z rdzeniami, paczki BIOS-ów i gry przykładowe, po czym restartuje się do launchera.

Odpowiedzi można podać z góry w pliku **autobleem.txt** na partycji rozruchowej karty (do edycji na dowolnym PC przed pierwszym uruchomieniem):

Klucz	Domyślnie	Znaczenie
<code>root_gib</code>	8	Rozmiar partycji systemowej w GiB; reszta staje się partycją gier.
<code>hdmi_mode</code>	1920x1080@60	Tryb ekranu dla całego rozruchu (<code>1280x720@60</code> dla starszego telewizora).
<code>retroarch</code>	(pytanie)	<code>yes</code> / <code>no</code> - RetroArch i inne systemy, albo samo PS1.
<code>thumbnails</code>	none	<code>boxarts</code> kopiuje cały zestaw okładek do pracy bez sieci (~9000 plików).
<code>bios</code> , <code>downloads</code> , <code>samples</code>	yes	Ustaw <code>no</code> , żeby pominąć paczki BIOS, wszystkie pobierania albo gry przykładowe.

Na istniejącym Raspberry Pi OS Lite (Bookworm lub Trixie): skopiuj `autobleem-rpi.tar.gz` (albo wersję arm64) na Pi, rozpakuj i uruchom `sudo bash install.sh`. Zadaje te same pytania, tworzy partycję danych zmniejszając root przy następnym uruchomieniu (`--shrink-root <GiB>`) i uruchamia launcher na pierwszej konsoli.

Po instalacji **partycja AUTOBLEEM** karty (exFAT) jest tym, co wypełniasz: wyjmij kartę i otwórz ją na dowolnym PC albo kopiuj przez sieć (SSH jest włączone). `Games/` na gry PS1, `RetroArch/roms/<system>/` na inne systemy, `System/Bios/` na BIOS PS1 (punkt 3.11), `Themes/` na motywy.

2.3 Pendrive dla PC

Ta sama "konsola" dla dowolnego komputera uruchamianego z USB - system 32-bitowy, więc działają też stare maszyny:

1. Zapisz obraz na pendrive 8 GB lub większym. **Na Windows** użyj **AutoBleemFlasher** (panel PC na stronie - rozpakuj i uruchom `AutoBleemFlasher.exe` ; prosi o uprawnienia administratora, bo zapisuje cały dysk): wybierz kanał i pendrive, naciśnij *Write* i potwierdź dwa razy - pobiera obraz,

sprawdza go, zapisuje i odczytuje z powrotem. Oferuje tylko pendrive'y USB i karty SD, nigdy dysku, z którego działa Windows, a **wszystko na wybranym pendrivie zostanie skasowane**. Na Linuksie albo macOS pobierz `autobleem-<wersja>-pcusb-i386.img.xz` z panelu PC i zapisz przez `xzcat autobleem-*.img.xz | sudo dd of=/dev/sdX bs=4M status=progress` (albo balenaEtcher).

2. Uruchom PC z pendrive'a (klawisz menu rozruchowego twojego PC - F12, F8, Esc...). Działa rozruch BIOS i UEFI; **Secure Boot musi być wyłączony**.
3. Pierwsze uruchomienie jest takie jak na Pi: pytanie o sieć, jeśli nie ma kabla, pytanie o RetroArch, potem instalacja - około ośmiu minut z siecią kablową - i restart do launchera.

Pendrive ma potem partycję `AUTOBLEEM` na twoje gry, widoczną w Windows 10 (1903 i nowszych) jako drugi dysk po włożeniu do działającego komputera. `autobleem.txt` jest na pierwszej partycji, z tymi samymi kluczami co na Pi (bez `hdmi_mode` - PC używa natywnego trybu ekranu).

2.4 Windows

AutoBleem jako program dla Windows: pełny ekran, emulatory i RetroArch uruchamiane jako programy.

1. Pobierz **AutoBleemSetup-<wersja>.exe** i uruchom. Instaluje się dla użytkownika, bez uprawnień administratora: program w `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem`, dane (gry, ustawienia, motywy, RetroArch) w wybranym folderze - domyślnie `Dokumenty\AutoBleem`.
2. Zaznacz składniki - bazy okładek, RetroArch (oficjalna wersja dla Windows z rdzeniami), pliki BIOS, gry przykładowe - i pozwól pomocnikowi instalacji je pobrać.
3. Uruchom AutoBleem z menu Start albo z pulpitu. Na PC klawiatura zastępuje pad (punkt 3.2).

Nowszy instalator uruchomiony na tym samym komputerze aktualizuje program, a folder danych zostaje. Launcher raz dziennie sprawdza też stronę i proponuje aktualizację, gdy jest nowsza (punkt 3.12).

3. Używanie AutoBleem

3.1 Launcher

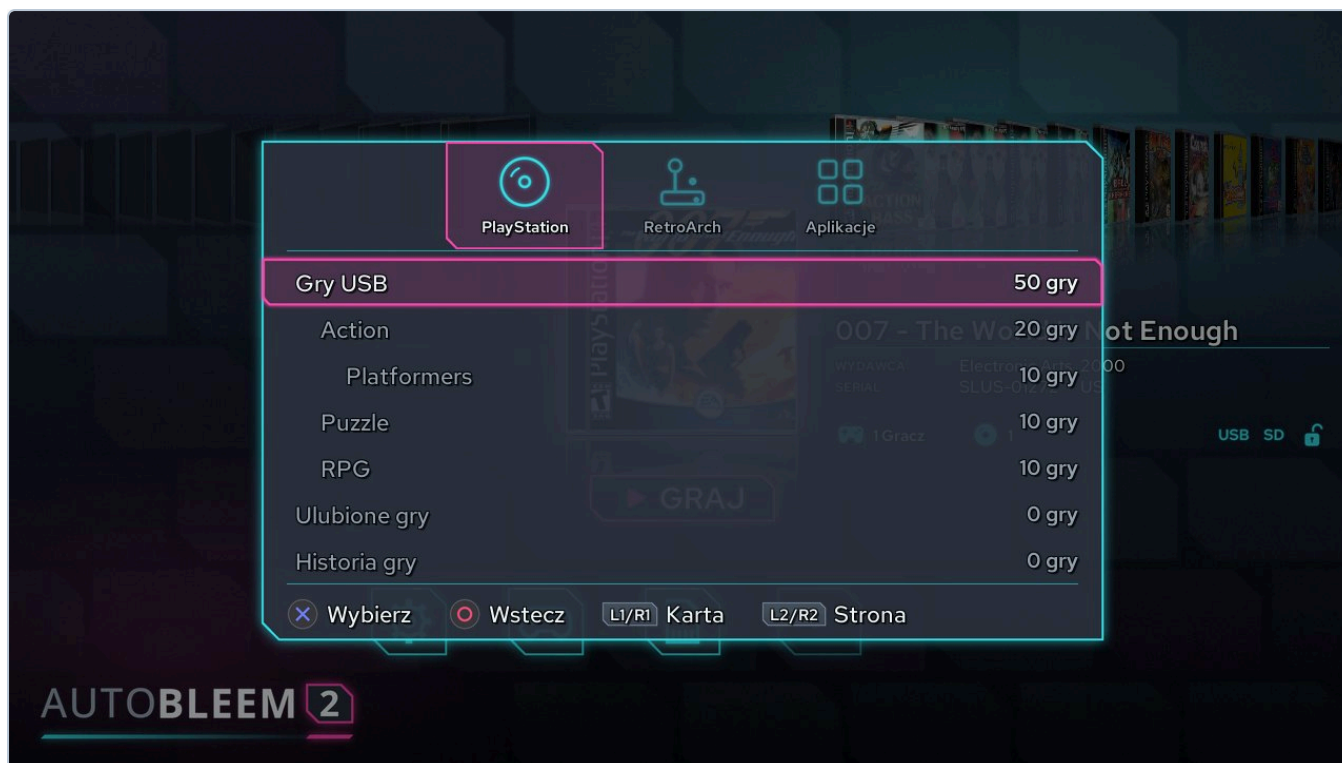
Launcher otwiera się na półce: okładki bieżącego zestawu, wybrana pośrodku, z miękkim odbiciem pod spodem, obok jej opis w zwartej siatce - wydawca, rok, numer seryjny, region, liczba graczy, kiedy ostatnio grano (informacji, której gra nie ma, po prostu nie ma) - i przycisk odtwarzania. Domyślny wygląd to motyw **ab2.0.0**; świeża instalacja i aktualizacja, która go przynosi, przełączają na niego jednorazowo. Pasek podpowiedzi u dołu ma dwie linie po cztery pola. Pierwsza pokazuje, co robią przyciski dla wybranej gry (graj, graj w RetroArch, otwórz rząd ikon, Szybkie menu); druga zawsze pokazuje Select (zestaw), Start (losowa gra), Trójkąt (przewodnik) i L2 + R2 (menu systemowe), przyciemnione, gdy w danej chwili któryś nic nie robi. Przy każdym starcie w tle działa skanowanie folderu gier; póki trwa, dymek w prawym górnym rogu pokazuje postęp, a nowe gry pojawiają się na półce w miarę znajdowania.

Świeża instalacja nie ma jeszcze gier: zamiast pustej półki launcher pokazuje kartę powitalną - *Cześć i witaj w AutoBleem!* - która każe wrzucić gry do folderu `Games` i wybrać *Ponownie skanuj gry*, a miejsce podaje dla twojej platformy: na pendrivie (PlayStation Classic, pendrive PC), na karcie SD (Raspberry Pi) albo w folderze AutoBleem (Windows). Karta znika, gdy skan znajdzie pierwszą grę.

Powiadomienia pojawiają się jako dymki w prawym górnym rogu: postęp skanowania, nazwa zestawu, na który przełączono (*Wyświetla: ...*, tak długo, jak mówi *Opcje* → *Czas komunikatu*), niski poziom baterii pada, informacja po awarii, pracujący procesor skanowania oraz trwające pobieranie ze Sklepu. Dymek pobierania pokazuje jego prędkość i pozostały czas, np. `1.4 MB/s · 0:42`.

Znacznik kanału. Wersja, która nie jest ostateczną wersją wydaniową, pokazuje mały znacznik pod płytką baterii pada w lewym górnym rogu: etykietę z kanałem - `ALPHA`, `BETA` lub `RC` dla wersji wstępnej, `TESTING` dla każdej innej wersji wstępnej, `NIGHTLY` dla wersji nocnej, `DEV` dla wersji zbudowanej ręcznie - i obok krótki numer wersji (dla `DEV` commit, z którego ją zbudowano). Wydanie nie pokazuje znacznika.

Bezprzewodowy pad z dostępnym odczytem baterii - na konsoli, Pi lub pendrive'ie PC, nie w Windows - jest pokazywany jako mała ikona z procentami, ułożona od lewego górnego rogu na własnej płytce. Pad dopasowany do Gracza 1 lub Gracza 2 (zgodnie z opcją *Zamień Gracza 1 / Gracza 2*) ma etykietę P1/P2; pad niedopasowany albo trzeci nie ma etykiety. Gdy bateria pada się wyczerpuje, linia powiadomienia zgłasza to raz, podając nazwę i procent.



Wybór zestawu: trzy zakładki i grupy bieżącej z liczbą gier

3.2 Sterowanie

Przycisk	Na półce
Lewo / Prawo	Poprzednia / następna gra. Przytrzymanie przewija dalej.
L1 / R1	Skok do poprzedniej / następnej pierwszej litery tytułów.
Krzyżyk	Uruchom wybraną grę (grę PS1 w emulatorze PS1; grę RetroArch jej rdzeniem; aplikację po jej opisie).
Kwadrat	Uruchom wybraną grę PS1 w RetroArch.
Trójkąt	Przewodnik po przyciskach.
Start	Losowa gra z bieżącego zestawu.
Select	Wybór zestawu: zakładki PlayStation / RetroArch / Aplikacje (L1 / R1), grupy zakładki (Góra / Dół, L2 / R2 strona), Krzyżyk wybiera.
Góra	Szybkie menu (punkt 3.4).
Dół	Otwiera rząd ikon pod grą (Ustawienia, Gra, Karta pamięci, Wznów). Góra go zamyka.
L2 + R2	Menu systemowe (punkt 3.5).

Z klawiaturą (PC bez pada, albo klawiatura USB na konsoli, Pi lub pendrivie PC) klawiatura zastępuje pad: **Strzałki** = d-pad, **Enter** = Krzyżyk, **Esc lub Backspace** = Kółko, **Tab** = Trójkąt, **Spacja** = Kwadrat, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 / R2, **F10** = menu systemowe. Na maszynie deweloperskiej Esc zamyka program, a Spacja to Start.

Na każdej liście i w każdym menu: Góra / Dół przesuwają, **L2 / R2 zmieniają stronę**, L1 / R1 skaczą do pierwszego / ostatniego wiersza, **Krzyżyk wybiera, Kółko wraca**. Ekran z ustawieniami zapisuje je, gdy wychodzisz Kółkiem.



Rząd ikon pod wybraną grą

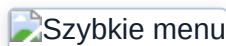
3.3 Zestawy

Select otwiera wybór zestawu. Zakładka PlayStation zawiera na PlayStation Classic *Wszystkie gry* i *Wewnętrzne gry* (dwadzieścia wbudowanych gier konsoli), potem *Gry USB* (wszystko z `Games/`) i każdy folder, który w nim założysz (gra w podfolderze należy do tej grupy), a dalej *Ulubione gry*, *Historia gry* oraz - gdy jakaś gra jest tak oznaczona - *Gry Lightgun*. Na Raspberry Pi, pendrive PC i w Windows nie ma gier wewnętrznych, więc lista zaczyna się od *Gry USB*, czyli całej biblioteki. Zakładka RetroArch (tylko tam, gdzie RetroArch jest zainstalowany) ma po jednej grupie na system z grami, a także własne *Ulubione* i *Historię RetroArch*. Zakładka Aplikacje grupuje programy: *Wszystkie aplikacje*, a potem *Gry*, *Emulatory*, *Narzędzia*, *Multimedia* i *Inne* (kategorię ustawia plik `app.ini` każdej aplikacji). Każdy wiersz pokazuje liczbę elementów; grupa bez gier otwiera pustą półkę z rzędem ikon pokazującym same Ustawienia. Stopka podaje klawisze: L1 / R1 - zakładki, L2 / R2 - strona, Krzyżyk - wybór, Kółko - *Wstecz*.

3.4 Szybkie menu

Góra w launcherze lub **ikona koła zębatego** w rzędzie ikon (gdzie Ustawienia / Gra / Karta pamięci / Wznów): szybkie menu na akcje, po które sięgasz z karuzeli. Krótka lista: *Ponownie skanuj gry* (uruchamia skan teraz), *Sklep* (przeglądaj i instaluj gry, aplikacje i rozszerzenia), *Sieć i kontrolery* (tam, gdzie zainstalowane rozszerzenie zapewnia wpis `network` - PSC-Bios na konsoli, Pi i pendrive PC: Wi-Fi, parowanie Bluetooth, kreator mapowania pada - patrz rozdział 6; wyszarzone z notatką "włącz w Rozszerzeniach", gdy to rozszerzenie jest wyłączone - Krzyżyk otwiera Rozszerzenia), *Uruchom ponownie launcher* (zamyka AutoBleem i uruchamia go jeszcze raz; tylko na konsoli, Pi i pendrive PC)

oraz *Menu systemowe...* (wszystko inne: Opcje, Menadżer gier, Wyłączanie i więcej - pełne menu poniżej). Góra / Dół przechodzą (z zawinięciem), Krzyżyk wybiera, Kółko wychodzi. Każda pozycja ma w wierszu jednoliniowy opis. Poza Sklepem i *Uruchom ponownie launcher* każda pozycja jest też w menu systemowym.

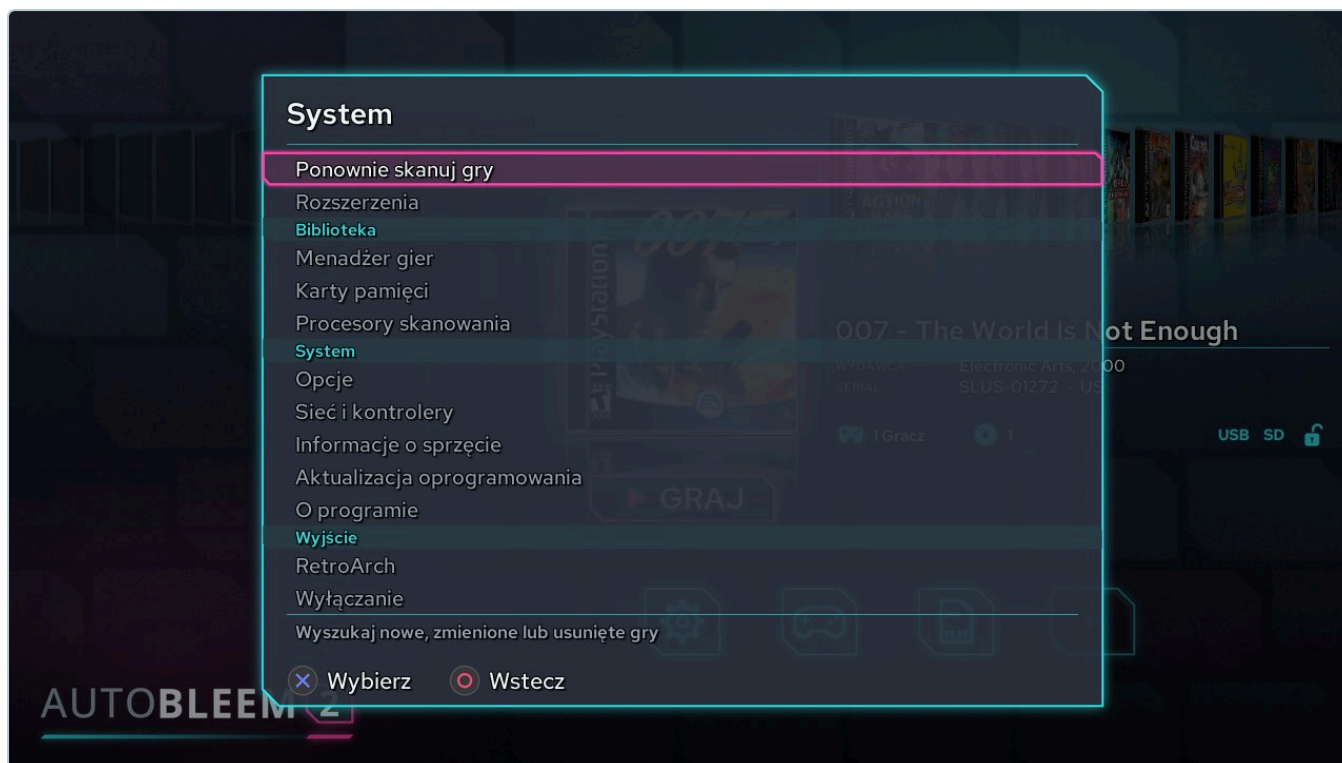


Szybkie menu

3.5 Menu systemowe

L2 + R2 (razem, w dowolnej kolejności) otwiera menu systemowe nad półką. Każdy wiersz ma jednoliniowy opis, a menu jest podzielone na sekcje:

Sekcja	Pozycja	Co robi
(góra)	Ponownie skanuj gry	Szuka teraz nowych, zmienionych lub usuniętych gier (skan sam też obserwuje folder).
	Rozszerzenia	Rozszerzenia na pendrivie - Sklep AutoBleem i inne (punkt 3.13).
Biblioteka	Menadżer gier	Gry PS1 jako lista z folderami: usuwanie gry, czyszczenie okładek. Wyłączone podczas skanowania.
	Karty pamięci	Twoje zestawy kart pamięci (punkt 3.8).
	Procesory skanowania	Programy, które każde skanowanie uruchamia najpierw - ich kolejność, włączenie (punkt 3.14). Wyłączone podczas skanowania.
System	Opcje	Ustawienia AutoBleem (punkt 3.6).
	Sieć i kontrolery	Tam, gdzie zainstalowane rozszerzenie zapewnia wpis <code>network</code> (<code>Provides=network</code> w jego <code>extension.ini</code> - PSC-Bios na konsoli, Pi i pendrivie PC) - Wi-Fi, parowanie padów Bluetooth, konfiguracja DualShock 3 i kreator mapowania - patrz rozdział 6. Gdy to rozszerzenie jest zainstalowane, ale wyłączone, ta pozycja zostaje wyszarzona z notatką "włącz w Rozszerzeniach" - Krzyżyk otwiera Rozszerzenia.
	Informacje o sprzęcie	Fakty maszyny: system, CPU, dyski, interfejsy sieciowe, strefa czasowa, ekran, pady i ich mapowania - ta sama strona na każdej platformie (punkt 4.2).
	Aktualizacja oprogramowania	(Raspberry Pi i PC) Sprawdź teraz, czy na stronie jest nowszy AutoBleem lub RetroArch; wiersz mówi <i>Dostępna aktualizacja</i> , gdy launcher już o niej wie.
	O programie	Autorzy i licencja.
Wyjście	RetroArch	(Tylko tam, gdzie RetroArch jest zainstalowany.) Wychodzi z launchera do własnego menu RetroArch. Zamknięcie RetroArch wraca.
	Wyłączanie	Po potwierdzeniu: na konsoli czuwanie AutoBleem - pendrive odłączony, dioda czerwona, Power przywraca launcher (punkt 2.1); na Pi lub PC maszyna się wyłącza.



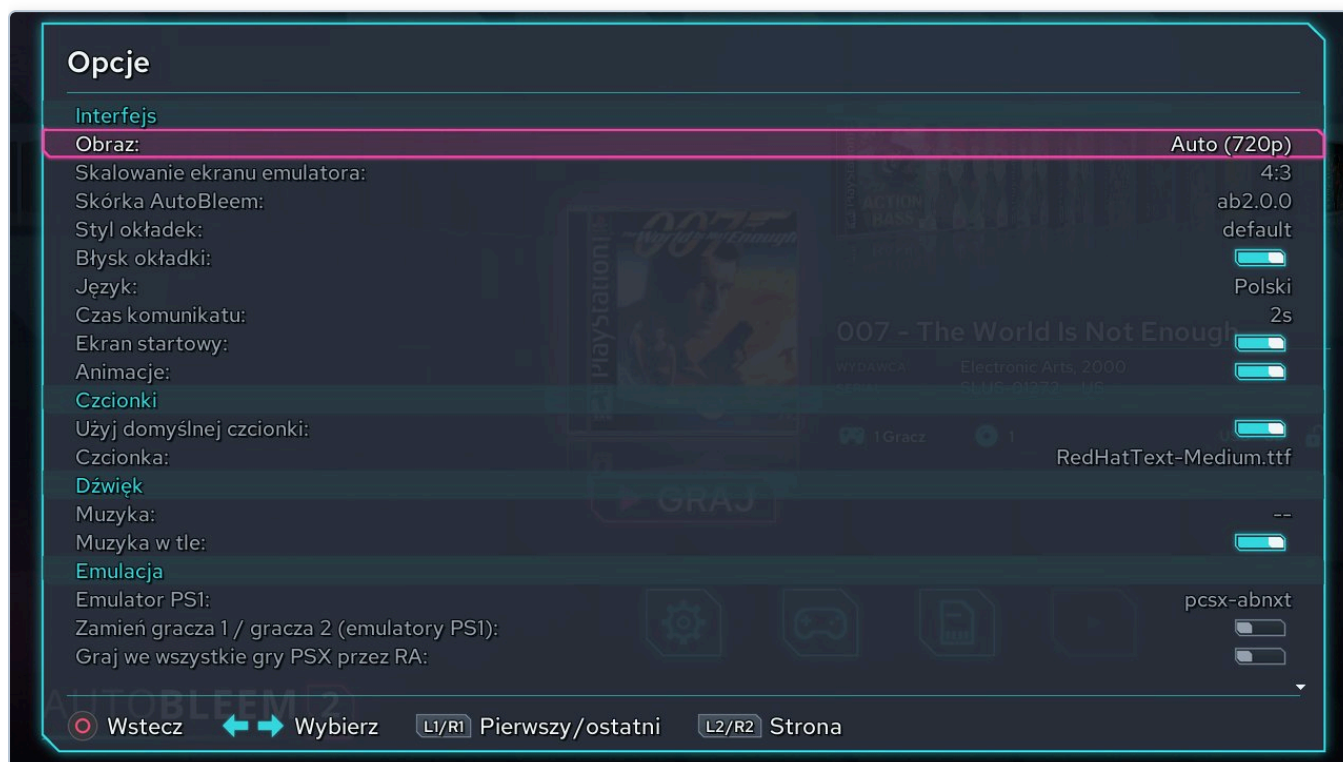
Menu systemowe

3.6 Opcje

Ustawienia są w grupach, każda pod nagłówkiem; Góra / Dół przechodzą między wierszami, Lewo / Prawo zmieniają wartość (dotknięcie to jeden krok, przytrzymanie przewija), L1 / R1 skaczą do pierwszego / ostatniego wiersza, L2 / R2 zmieniają stronę, Kółko wychodzi i zapisuje. Każda zmiana działa od razu. Wartości włącz/wyłącz czyta się **WŁ.** / **WYŁ.**

Grupa / ustawienie	Co robi
Interfejs: Obraz	Rozdzielczość ekranu dla launchera i emulatora PS1: <i>Auto</i> (własny tryb ekranu, pokazany jako <i>Auto (1920x1080)</i>) albo dowolny tryb z listy ekranu; konsola oferuje 720p i 1080p. O nowy tryb pytamy: <i>Zostawić ten tryb obrazu?</i> - jeśli nie potwierdzisz, po odliczaniu wraca poprzedni. Nie w oknie deweloperskim.
Skalowanie ekranu emulatora	Jak emulator PS1 dopasowuje obraz gry do ekranu: <i>1x1</i> (własne piksele PlayStation), <i>2x</i> (<i>całkowite</i>), <i>4:3, 4:3</i> (<i>całkowite</i>) albo <i>Pełny ekran</i> . Skalowanie całkowite używa tylko pełnych wielokrotności (najostrzejsze). Zastępuje dawny przełącznik Szeroki ekran; klasyczny <code>pcsx-ab</code> i RetroArch znają tylko pełny ekran i 4:3.
Skórka AutoBleem	Wygląd. Motywy leżą w <code>Themes/</code> ; zip z motywem wrzucony tam jest rozpakowywany przy następnym wejściu. Motywy dostarczane z AutoBleem są odświeżane przy każdej aktualizacji - żeby zmienić któryś, najpierw skopiuj go pod nową nazwą. Domyślna to ab2.0.0 .
Styl okładek	Ramka pudełka rysowana wokół okładek PS1.
Błysk okładki	Błysk, który przesuwa się po wybranej okładce, gdy półka się zatrzyma.
Język	Język launchera, od razu (17 języków).
Czas komunikatu	Jak długo zostają dymki informacyjne ("Wyświetla: ...", podsumowanie skanowania), od 0 do 20 sekund; 0 pokazuje <i>Wyłączony</i> . Błędy mają własny, stały czas.
Ekran startowy	Obraz AutoBleem przy starcie launchera; wyłączony przechodzi od razu do półki.
Animacje	Ruch między ekranami; wyłączone sprawia, że każda zmiana ekranu jest natychmiastowa.
Czcionki: Użyj domyślnej czcionki	Launcher używa swojej domyślnej czcionki (Red Hat Text) albo - po wyłączeniu - czcionki wybranej niżej.
Czcionka	Dowolny <code>.ttf / .otf</code> z <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> lub folderu motywu; wiersz podaje używaną czcionkę.
Dźwięk: Muzyka, Muzyka w tle	Który utwór gra pod launcherem (z motywu albo plik z <code>resources/music</code>) i czy w ogóle gra.
Emulacja: Emulator PS1	<code>pcsx-abnxt</code> (domyślny: aktualny PCSX-ReARMed z dodatkami AutoBleem) albo <code>pcsx-ab</code> (klasyczny). Punkt wznowienia zapisany w jednym da się kontynuować w drugim, chyba że gra działała bez pliku BIOS.
Zamień gracza 1 / gracza 2 (emulatory PS1)	Zamienia, który z dwóch pierwszych padów jest Graczem 1, a który Graczem 2, w obu emulatorach PS1 (<code>pcsx-abnxt</code> i klasycznym <code>pcsx-ab</code>). Działa to tylko przy podłączonych dwóch lub więcej padach; z jednym padem zawsze grasz jako Gracz 1. RetroArch tego nie dotyczy.
Graj we wszystkie gry PSX przez RA, Uaktualniaj plik	(Tylko tam, gdzie RetroArch jest zainstalowany.) Każda gra PS1 startuje w rdzeniu PS1 RetroArch; AutoBleem wpisuje swoje ustawienia do konfiguracji

Grupa / ustawienie	Co robi
konfiguracji RA, Zachowuj konfigurację RetroArch	RetroArch, gdy uruchamia tam grę; zmiana zrobiona we własnym menu RetroArch zostaje zachowana po jego zamknięciu.
Biblioteka: Pokazuj wewnętrzne gry	Wbudowane gry konsoli na listach PlayStation (tylko PlayStation Classic).
Pobieraj okładki z sieci	Skan pobiera brakujące okładki z serwerów libretro (Raspberry Pi, PC, Windows).
Aktualizacje	Kanał aktualizacji: release (wersja przetestowana), testing (następna wersja, w trakcie testów), nightly (najnowsza wersja rozwojowa) albo off . Domyślny wynika z zainstalowanej wersji. Niewidoczny na maszynie deweloperskiej.
Diagnostyka: Zachowuj logi na pendrive	Wszystkie logi zostają na pendrivie od następnego uruchomienia, nie tylko po awarii (rozdział 7).
Pokazuj wydajność	Nakładka w lewym dolnym rogu: liczba klatek, obciążenie CPU, wątki i pamięć; emulator pokazuje też FPS i CPU w grze.



Opcje, w grupach

3.7 Ustawienia gry

Przy wybranej grze **Dół** otwiera jej rząd ikon: **Ustawienia** (opcje powyżej), **Gra** (ustawienia samej gry), **Karta pamięci** (jej karta) i **Wznów** (jej stany gry). Krzyżyk otwiera tę pod kursorem.

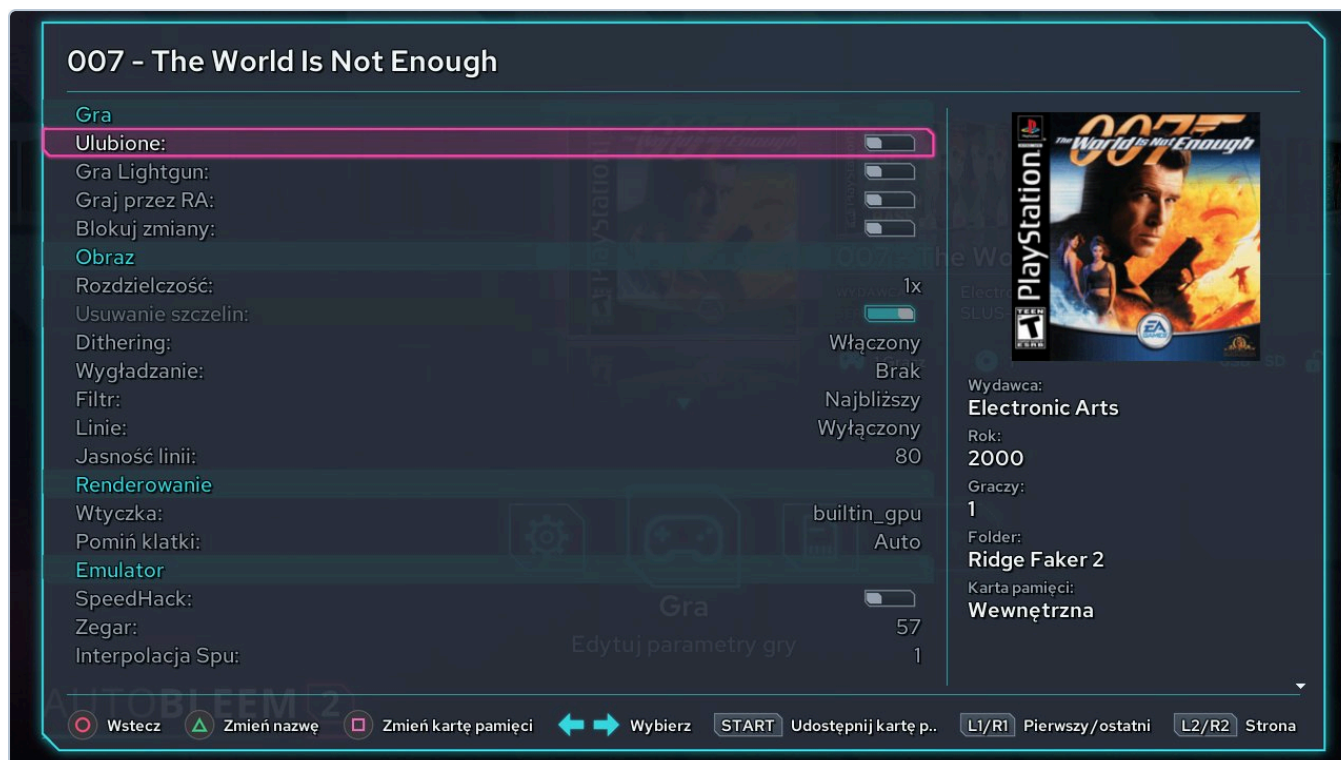
Edytor gry pokazuje po prawej opis gry (tytuł, wydawca, rok, liczba graczy, folder, karta pamięci), a po lewej jej ustawienia w czterech grupach:

- **Gra:** *Ulubiona* (w grupie Ulubione gry), *Gra Lightgun* i *Graj w RA* (tylko tam, gdzie RetroArch jest zainstalowany: gra na pistolet świetlny trafia do grupy Lightgun i zawsze chodzi w RetroArch, którego rdzeń PS1 ma GunCon; *Graj w RA* uruchamia tę grę w RetroArch), *Zablokuj dane* (skaner zostawia tytuł, numer seryjny i listę płyt tak, jak je ustawisz).
- **Obraz:** *Rozdzielczość* (1x lub 2x, na wbudowanym GPU), *Usuwanie szczelin* (tylko przy 2x), *Dithering* (Wyłączony, Włączony, Zawsze), *Wyglądanie*, *Filtr* - jak obraz jest skalowany: Najbliższy (czyste piksele), Liniowy (wygładzony), Ostry albo Ostry (prosty) (wyraźne piksele bez migotania), Quilez, albo filtry CRT: CRT (fast) i CRT-Pi (rysują własne scanlines, więc wiersze linii szarzeją) - oraz *Linie* z ich *Jasnością linii*. Rozdzielczość, usuwanie szczelin, dithering, wyglądzanie i filtry inne niż Liniowy i Najbliższy dotyczą `pcsx-abnxt` ; klasyczny `pcsx-ab` i RetroArch pokazują resztę jako Najbliższy.
- **Renderowanie:** *Wtyczka GPU* i *Pomiń klatki* (Auto, Wyłączony, od 1 do 3).
- **Emulator:** SpeedHack, zegar CPU, interpolacja SPU, logo startowe (wyłączone pomija powłokę BIOS - dla płyty homebrew, której własne logo psuje start), a z `pcsx-abnxt` przełącznik *Hacki Sony*.

Kształt obrazu i rozdzielczość ekranu są globalne (Opcje → *Skalowanie ekranu emulatora* i *Obraz*). Gra bez tytułu w swoich danych jest pokazywana pod nazwą swojego folderu.

Trójkąt zmienia nazwę gry, Kwadrat zmienia jej kartę pamięci, Start udostępnia nową kartę. Kółko zapisuje i wychodzi.

Ustawienia zapisane w emulatorze. Własne menu emulatora ma pozycję *Save settings for this game*. Gdy gra ma tam zapisane ustawienia, to z nimi jest uruchamiana, a edytor gry pokazuje jej wiersze Obraz, Renderowanie i Emulator wyszarzone, z tymi wartościami, pod nagłówkiem *Zapisane w emulatorze*. Aby wrócić do ustawień z edytora gry, wybierz **Odblokuj ustawienia** i potwierdź: ustawienia zapisane przez emulator zostaną usunięte, a wiersze znów da się zmieniać. Oba emulatory, `pcsx-ab` i `pcsx-abnxt` , czytają i zapisują te same ustawienia.

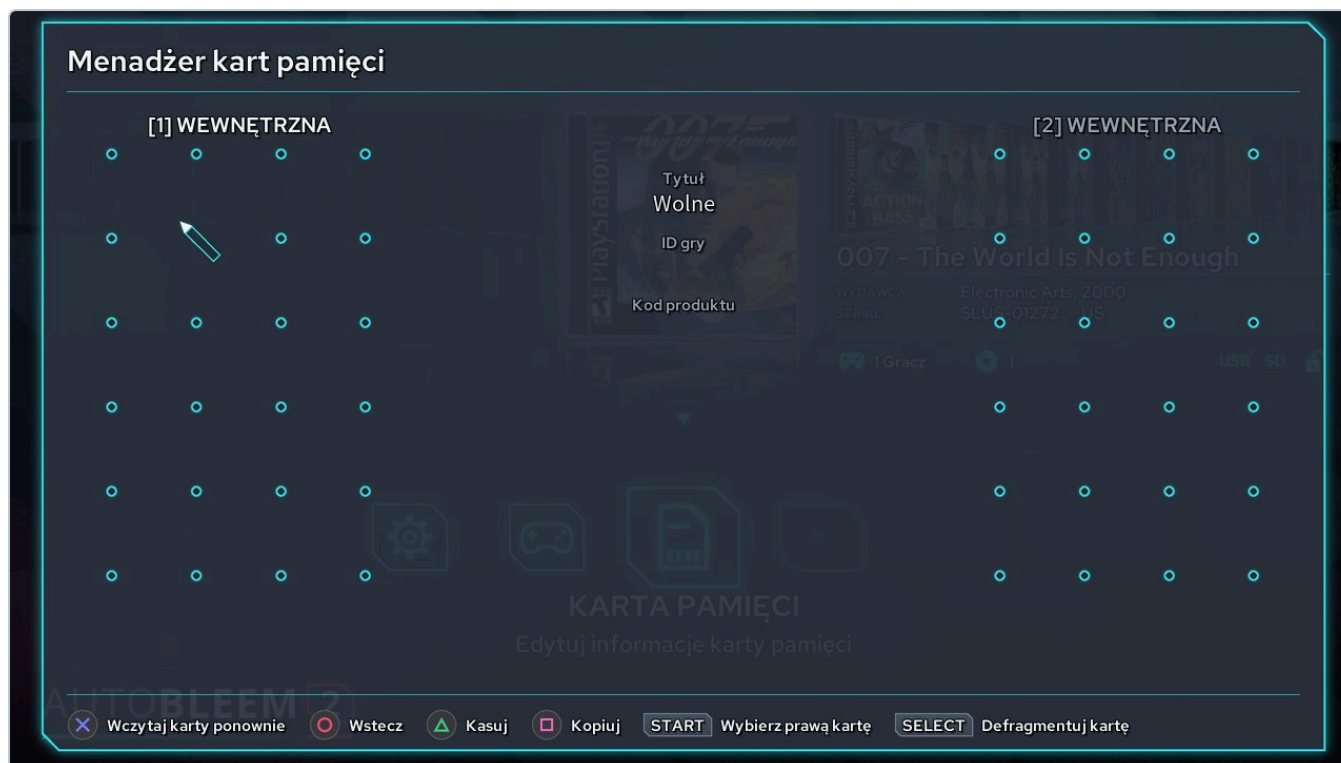


Edytor gry

3.8 Karty pamięci i stany gry

Każda gra PS1 ma domyślnie własną kartę pamięci (trzymaną razem z jej stanami w `Games/!SaveStates/<folder gry>/`). **Karty pamięci** w menu systemowym zarządzają **zestawami wspólnymi** - kartą używaną przez kilka gier, trzymaną w `Games/!MemCards/` : utwórz (Kwadrat, przez klawiaturę ekranową), zmień nazwę (Krzyżyk), usuń (Trójkąt). Grę przypisujesz do zestawu przez *Zmień kartę pamięci* w jej edytorze albo z jej ikony Karta pamięci.

Edytor kart pamięci (ikona Karta pamięci) pokazuje obok siebie kartę gry i drugą kartę, z ikoną i tytułem każdego zapisu: kopiowanie zapisu między nimi (Kwadrat), usuwanie (Trójkąt), defragmentacja karty (Select). Start zamienia prawą kartę na inny zestaw.



Edytor kart pamięci

Punkty wznowienia: gdy wychodzisz z gry PS1 przyciskiem Reset konsoli (albo menu emulatora na Pi lub PC), AutoBleem zachowuje stan gry z tego miejsca i proponuje go pod ikoną **Wznów** - cztery sloty, pokazane jako ramkowane karty, każda z obrazkiem chwili, numerem slotu i datą; najnowszy jest oznaczony **NAJNOWSZY**, a nieużywany slot mówi *Brak punktu wznowienia*. Krzyżyk kontynuuje ze slotu, Trójkąt go usuwa. Gra z punktem wznowienia pokazuje mały obrazek na ikonie Wznów; gra bez żadnego ma ikonę Wznów wyszarzoną. Gdy punkt wznowienia jest zapisywany przy wyjściu z gry, emulator pokazuje *Proszę czekać...*

3.9 Uruchamianie gier, RetroArch i aplikacje

Krzyżyk uruchamia wybraną grę. Gra PS1 chodzi w wybranym emulatorze PS1 (punkt 3.6), na pełnym ekranie, aż z niej wyjdiesz - na konsoli przednim przyciskiem **Reset** (powrót do launchera z punktem wznowienia; działa też z wnętrza menu w grze) albo **Power** (konsola się wyłącza); na Pi lub PC przez menu emulatora w grze (poniżej). **Kwadrat** uruchamia grę PS1 w RetroArch.

Menu w grze (pcsx - abnxt). Naciśnij przycisk menu - Home pada, **Select + Start** na padzie bez niego albo **Esc** na klawiaturze - a gra zatrzyma się za menu z ostatnim obrazem gry. **Przytrzymanie przycisku menu przez 2 sekundy** działa jak Reset: wychodzi z gry. L1 / R1 przełączają trzy karty menu, a menu otwiera się na karcie i wierszu, na których je zostawiono:

- **Gra:** *Wróć do gry*; w *Zapis*: *Szybki zapis*, *Szybkie wczytanie* i *Wczytaj autozapis* (gra sprzed najwyżej 30 sekund - emulator zapisuje ją sam w pamięci, gdy grasz); w *Płyta CD*: *Zmień płytę* i **Zresetuj grę** (zaczyna ją od początku); *Zapisz ustawienia dla tej gry* (patrz punkt 3.7), *Menu PCSX* (własne strony PCSX-ReARMed: opcje, kody, O programie) i *Wyjdź* (powrót do AutoBleem).
- **Obraz:** *Ekran* (rozdzielczość ekranu - na konsoli wybiera się ją w Opcjach i tu jest tylko pokazana), *Rozdzielczość* (1x lub 2x), *Usuwanie szczelin*, *Dithering*, *Skalowanie*, *Wyglądanie*, *Filtr*, *Scanlines* i

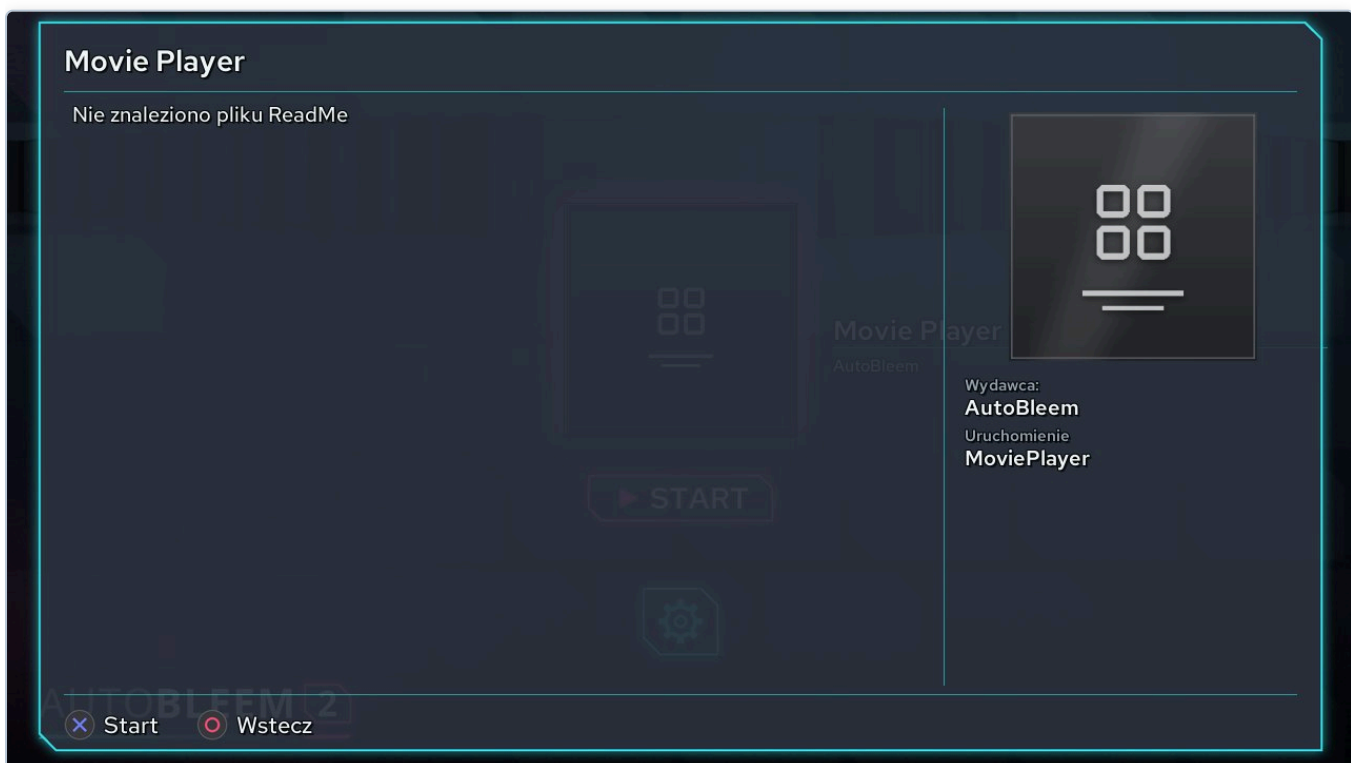
Jasność scanlines. Każdy wiersz ma po prawej linię pomocy. CRT-Pi jest zbyt ciężki dla konsoli w 1080p. Wiersz, który nie ma zastosowania, jest wyszarzony, a jego pomoc mówi dlaczego.

- **Kontrolery:** *Kontroler 1* i *Kontroler 2*: standardowy (cyfrowy), analogowy (DualShock), pistolet albo brak; działa po powrocie do gry.

Menu jest narysowane w wyglądzie ab2.0.0 launchera, z bateriami padów i obrazem ostatniego szybkiego zapisu.

Gra **RetroArch** startuje w RetroArch z rdzeniem, który launcher wybrał dla jej systemu; *Close Content* albo *Quit RetroArch* w jego menu wraca do launchera. Pozycja RetroArch w menu systemowym otwiera własne menu RetroArch (XMB) bez wczytanej gry, do jego ustawień i własnych list.

Aplikacja (zestaw Aplikacje: narzędzia konsolowe, a na konsoli dodatkowe programy z paczki RetroArch - Doom, Quake, Amiga, ...) pokazuje najpierw swój opis; Krzyżyk ją uruchamia, Kółko wraca.



Opis aplikacji przed jej uruchomieniem

3.10 Dodawanie gier

Gry PS1 trafiają do folderu `Games`, po jednym folderze na grę, nazwanym jak gra:

```
Games/
  Crash Bandicoot/          Crash Bandicoot.cue + Crash Bandicoot.bin
  Final Fantasy VII/        Final Fantasy VII (Disc 1).chd, (Disc 2).chd, (Disc 3).chd
  Platformowki/             folder gier: własna grupa w wyborze zestawu
  Klonoa/                   Klonoa.pbp
```

- Formaty: `.cue` + `.bin` (albo `.img`), `.pbp`, `.chd` (także `zstd`), `.ecm` (dekodowany przez skan), `.iso`. Działa też spakowana gra: procesor **Unzip** rozpakowuje ją przed skanowaniem (punkt 3.14).

- Gra wielopłytkowa to jeden folder ze wszystkimi płytami; foldery `Gra (Disc 1)` , `Gra (Disc 2)` ... skan scala w jeden folder `Gra` .
- Gry wrzucone luzem prosto do `Games/` skan porządkuje do folderów.
- **Okładka** to PNG obok obrazu gry, nazwany tak jak on. Bez niego grafika pochodzi z baz okładek albo - z zainstalowanym RetroArch - z zestawu miniatur libretro; na Pi, PC i Windows brakująca jest pobierana z sieci (Opcje → *Pobieraj okładki z sieci*).
- Skan odczytuje numer seryjny każdej płyty i bierze tytuł, wydawcę, rok, liczbę graczy i region z bazy PlayStation RetroArch albo z baz okładek. Zmień cokolwiek w edytorze gry i zaznacz *Zablokuj dane*, żeby to zachować.

Inne systemy trafiają do `RetroArch/roms/` , **po jednym folderze na system, nazwanym jak bazy RetroArch** (foldery są zakładane za ciebie): `Nintendo - Nintendo Entertainment System` , `Nintendo - Super Nintendo Entertainment System` , `Sega - Mega Drive - Genesis` , `Nintendo - Game Boy Advance` , `FBNeo - Arcade Games` (albo `Arcade`), ... ROM-y mogą zostać spakowane. Na Pi, PC i Windows skan czyta je sam i zapisuje listy RetroArch; na pendrive konsoli uruchom **UpdateRoms** na PC (rozdział 5).

Aplikacje trafiają do `Apps/<nazwa>/` z `app.ini` (nazwa, ikona, co uruchomić) i `run.sh` .

Motywy trafiają do `Themes/<nazwa>/` (`theme.json` i obrazy) - albo wrzucić zip motywu do `Themes/` .

3.11 BIOS PS1

Na **PlayStation Classic** emulator używa BIOS-u konsoli. Na **Raspberry Pi, PC i Windows** wgraj własny BIOS PS1 do `System/Bios/` : `romw.bin` (amerykański/europejski SCPH-5501/5502) i `romJP.bin` (japoński SCPH-5500). Instalatory wypełniają je z paczek BIOS RetroArch, chyba że twoje pliki już tam są. Bez nich emulator działa na wbudowanym BIOS-ie HLE, który wiele gier toleruje, a niektóre nie.

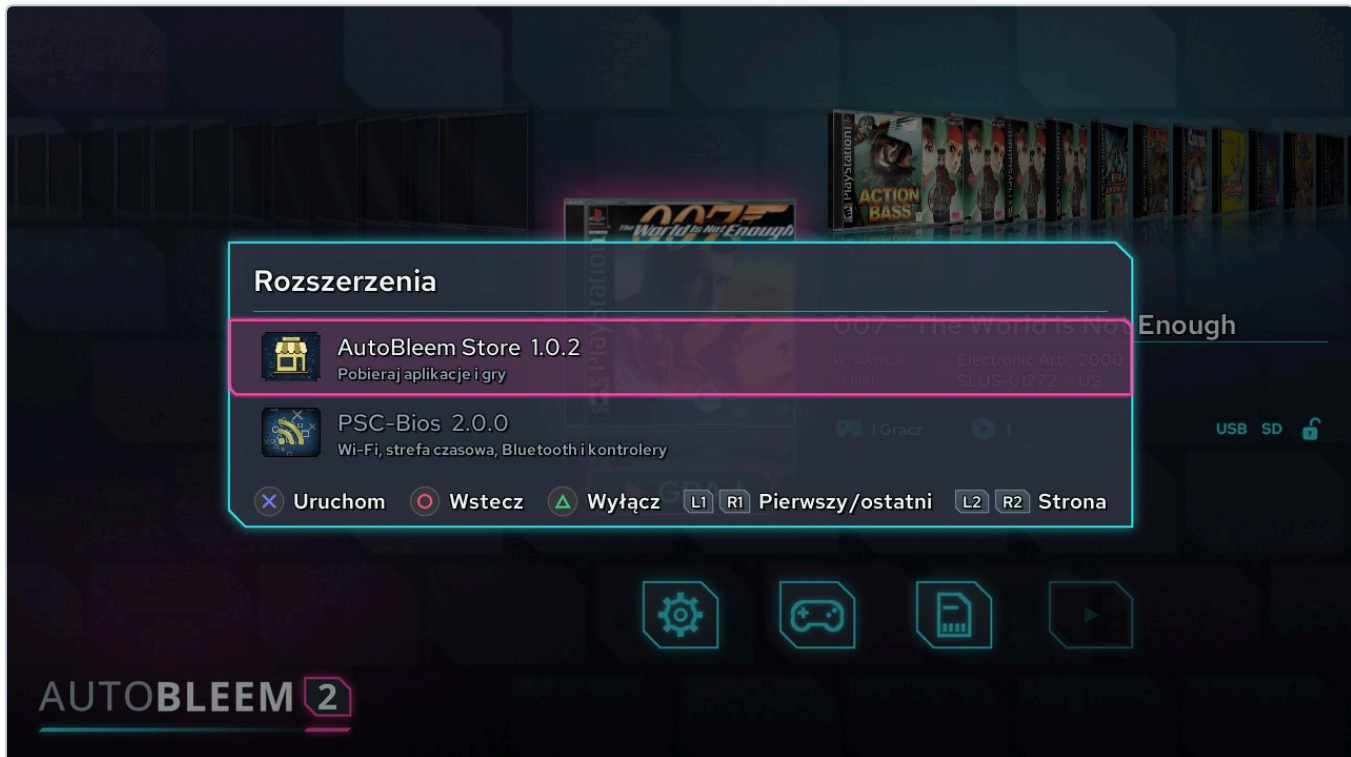
3.12 Aktualizacje

Launcher sprawdza stronę przy starcie i raz dziennie, czy na jego **kanale** jest nowa wersja (Opcje → *Aktualizacje*: `release` , `testing` , `nightly` albo `off`); *Aktualizacja oprogramowania* w menu systemowym sprawdza od razu. Gdy jest, pyta: *Aktualizuj teraz* ją pobiera, *Przypomnij jutro* i *Pomiń tę wersję* to pozostałe odpowiedzi. Gry, zapisy i ustawienia zawsze zostają; po aktualizacji launcher raz skanuje ponownie.

- **Raspberry Pi, pendrive PC**: po pobraniu instalator uruchamia się ponownie z ekranem postępu pierwszego uruchomienia (proponowany jest też nowszy RetroArch), potem wraca launcher.
- **Windows**: pobrany instalator otwiera się, instaluje i uruchamia nowy launcher.
- **PlayStation Classic**: sprawdza tylko konsola z **kernelem AutoBleem** (ABFlashKit, punkt 6.2) i ****siecią WiFi**** ustawioną w PSC-Bios (punkt 6.1) - fabryczna konsola nie ma sieci i launcher nawet nie próbuje. Po *Aktualizuj teraz* launcher się zamyka, na ekranie zostaje obraz AutoBleem, gdy pendrive jest aktualizowany (kilka minut), i startuje nowy launcher. Bez sieci *Aktualizacja oprogramowania* mówi *Nie połączono*. Każdy pendrive konsoli można też zaktualizować z PC przez `AutoBleemInstaller.exe` (punkt 2.1).

3.13 Rozszerzenia i Sklep AutoBleem

Rozszerzenia dodają do launchera własne ekrany. Mieszkają w `Extensions/<nazwa>/` na pendrivie (na Raspberry Pi na partycji danych, w Windows w folderze danych); żeby zainstalować rozszerzenie, rozpakuj tam jego zip. **L2 + R2** → **Rozszerzenia** pokazuje ich listę: Krzyżyk uruchamia, Trójkąt wyłącza lub włącza ponownie. Rozszerzenie, które potrzebuje sieci, nie uruchomi się bez niej, a takie, które zatrzymało launcher, zostaje wyłączone - lista o tym mówi.

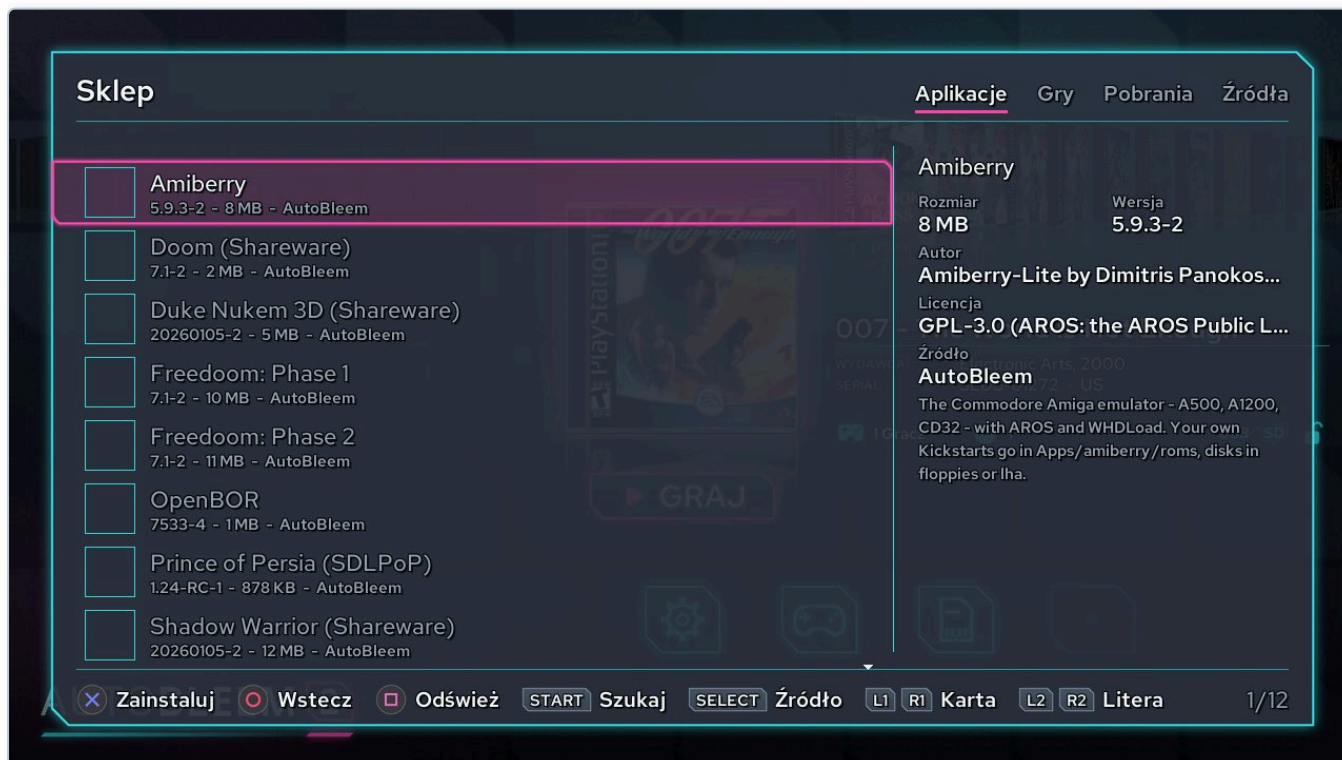


Lista rozszerzeń

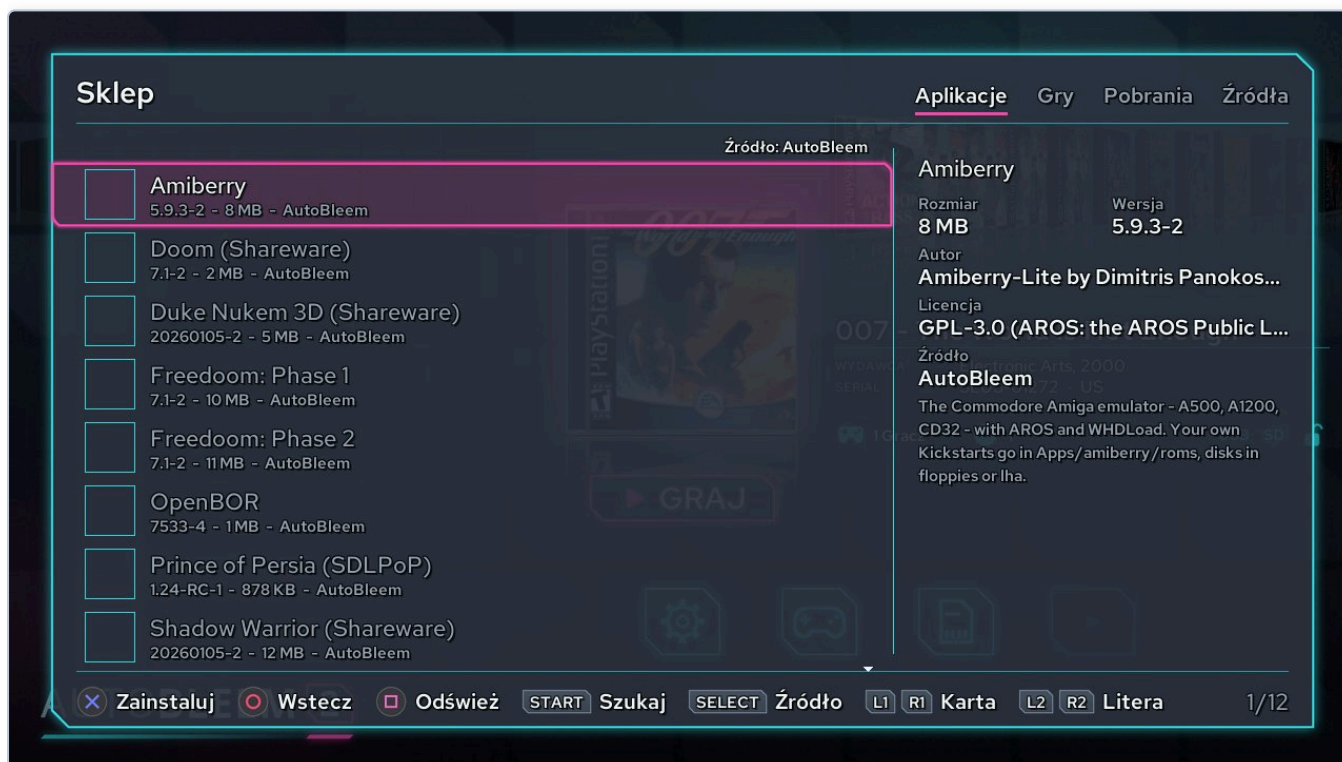
Sklep AutoBleem to pierwsze rozszerzenie: aplikacje i gry instalowane jednym przyciskiem, na każdym systemie, na którym działa AutoBleem (PlayStation Classic potrzebuje WiFi z kernela AutoBleem). Ma cztery karty, L1 / R1 przełączają:

- **Aplikacje i Gry:** to, co oferują źródła, każda pozycja z obrazkiem, wersją, rozmiarem i ikoną źródła. Zainstalowane pozycje mają plaketkę *Zainstalowane*. Krzyżyk instaluje (albo aktualizuje, albo próbuje ponownie po niepowodzeniu, albo anuluje pobieranie w kolejce lub trwające), Trójkąt usuwa to, co zainstalował Sklep, Kwadrat odświeża listy. L2 / R2 skaczą po literach, **Select** pokazuje jedno źródło naraz, **Start** szuka w tytułach. Stopka pokazuje klawisze wybranego wiersza. Obrazki pozycji są buforowane i mogą być ponownie pobrane, jeśli ich wczytanie się nie powiedzie.
- **Pobrania:** co się pobiera, czeka, nie udało się lub jest zainstalowane. Pasek postępu aktualizuje się płynnie, a gdy jesteś gdzie indziej w launcherze, dymek pokazuje trwające pobieranie z jego prędkością i pozostałym czasem (1.4 MB/s · 0 : 42). Pobieranie trwa w tle, także po wyjściu ze Sklepu; uruchomienie gry lub wyłączenie tylko je wstrzymuje, a przerwane pobieranie wznowia się od miejsca, w którym stanęło. Gdy sieć zniknie, pozycja mówi *Czekam na sieć* i po powrocie sieci rusza dalej od miejsca, w którym stanęła (poddaje się po 30 minutach). Zainstalowana gra pojawia się na półce po najbliższym skanie, z obrazkiem ze Sklepu jako okładką. Pobierania ponad 2 GB działają na wszystkich platformach, w tym na wydaniach 32-bitowych.

- **Źródła:** skąd pochodzą listy - własny katalog AutoBleem, lista TSV wrzucona do System/Extensions/store/sources/ i adresy dodane przez **Dodaj adres źródła**. Każde źródło pokazuje swoją ikonę na liście. Krzyżyk na dodanym przez siebie źródle pozwala zmienić jego nazwę, zmienić adres, przełączyć między `http://` a `https://` albo je usunąć.



Karta Aplikacje w Sklepie



Menu źródła

To, co oferuje katalog AutoBleem, jest też na stronie pobierania,

<https://autobleem.retromenele.pl/store/> . **Za zawartość dodanych przez siebie źródeł odpowiadasz ty.**

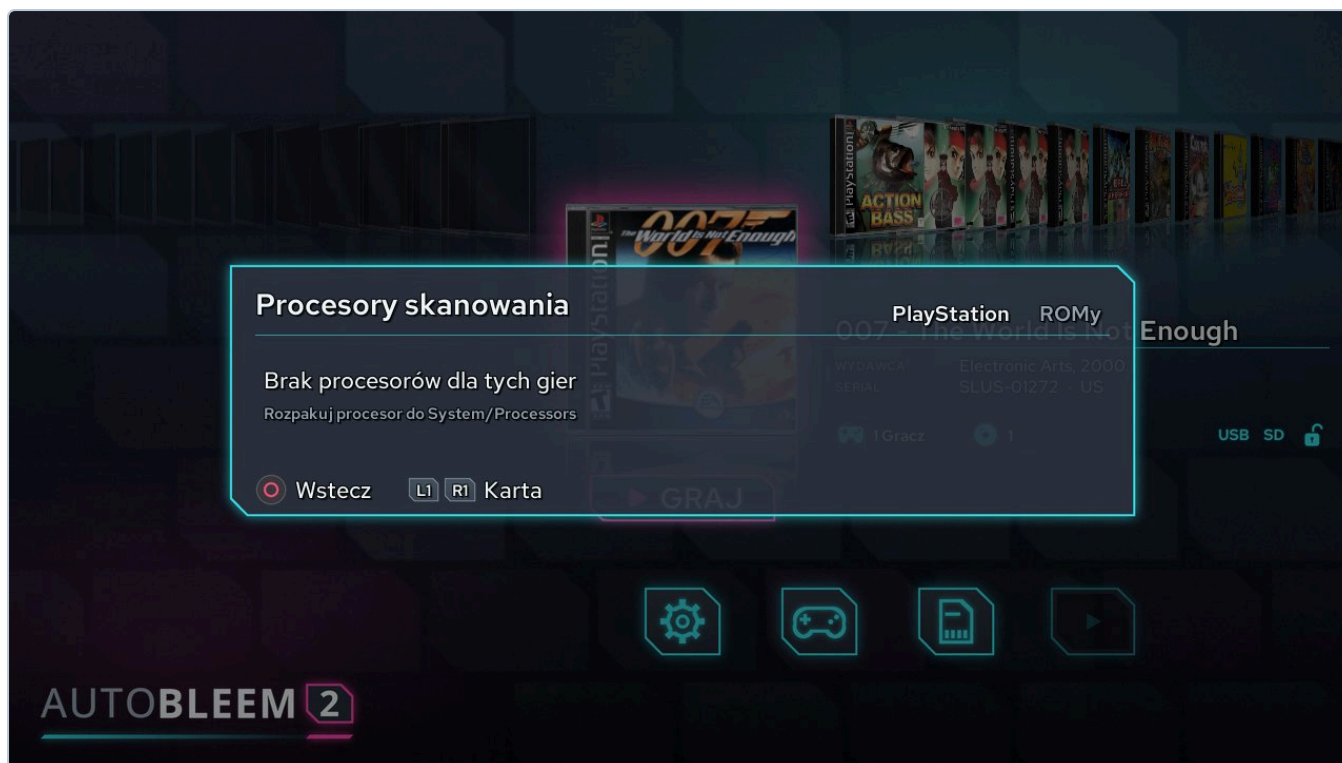
Własne gry w sieci domowej: `abstored` , serwer sieciowy Sklepu, udostępnia folder gier PS1 Sklepowi w tej samej sieci. Działa na dowolnym Linuksie - Raspberry Pi, domowym serwerze - i tylko czyta folder. Uruchom go poleceniem `abstored <folder gier>` , otwórz w przeglądarce `http://<ta maszyna>:8124/` , żeby zobaczyć, co udostępnia i jakie problemy znalazł, i dodaj `http://<ta maszyna>:8124/store.tsv` jako źródło. Gotowe programy dla Linuksa i Windows są na stronie Sklepu, w zakładce **LAN server**; instrukcja instalacji jako usługi to `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` w źródłach). Gry i płyty z PC wgrywa na taki serwer **LAN Share** (rozdział 5.2).

3.14 Procesory skanowania

Procesory skanowania to małe programy, które każde skanowanie uruchamia, zanim przeczyta gry. Procesor może zamienić format, którego AutoBleem nie czyta, na taki, który czyta - na przykład spakowaną grę - albo zmienić dane gry, jak łątka z tłumaczeniem. Mieszkają w `System/Processors/<nazwa>/` na pendrivie (na Raspberry Pi na partycji danych, w Windows w folderze danych); żeby zainstalować procesor, rozpakuj tam jego folder. Następne skanowanie go uruchomi.

- **Unzip jest dołączony do AutoBleem:** rozpakowuje spakowane gry PS1 w `Games/` , zanim skanowanie je przeczyta, oraz spakowane ROM-y, każdy osobno (zestawy arcade zostają spakowane). Aktualizacja AutoBleem aktualizuje też jego, a jeśli go wyłączyłeś, zostaje wyłączony.
- Procesor, który już zajął się grą, nie jest uruchamiany na niej ponownie, dopóki gra się nie zmieni.
- Gdy procesor pracuje, dymek w prawym górnym rogu pokazuje, co robi; ostrzeżenie albo błąd pojawia się w linii pod nim. Szczegóły są w `processors.log` w folderze logów.
- Uruchomienie gry albo RetroArch zatrzymuje procesor, który zmienia pliki; następne skanowanie kończy jego pracę.

L2 + R2 → **Procesory skanowania** pokazuje je w kolejności, w jakiej działają, na jednej karcie dla gier PS1, na drugiej dla ROM-ów (L1 / R1). **Kwadrat** podnosi procesor, a góra / dół go przesuwają - kolejność ma znaczenie: procesor, który rozpakowuje, musi być przed tym, który łąta to, co rozpakowano. **Krzyżyk** wyłącza go albo włącza, **Trójkąt** każe mu przy następnym skanowaniu przejrzeć wszystkie gry od nowa, **Kółko** wraca i uruchamia skanowanie, jeśli coś zmieniłeś. Procesor zbudowany dla innego urządzenia zostaje na liście, wyszarzony.



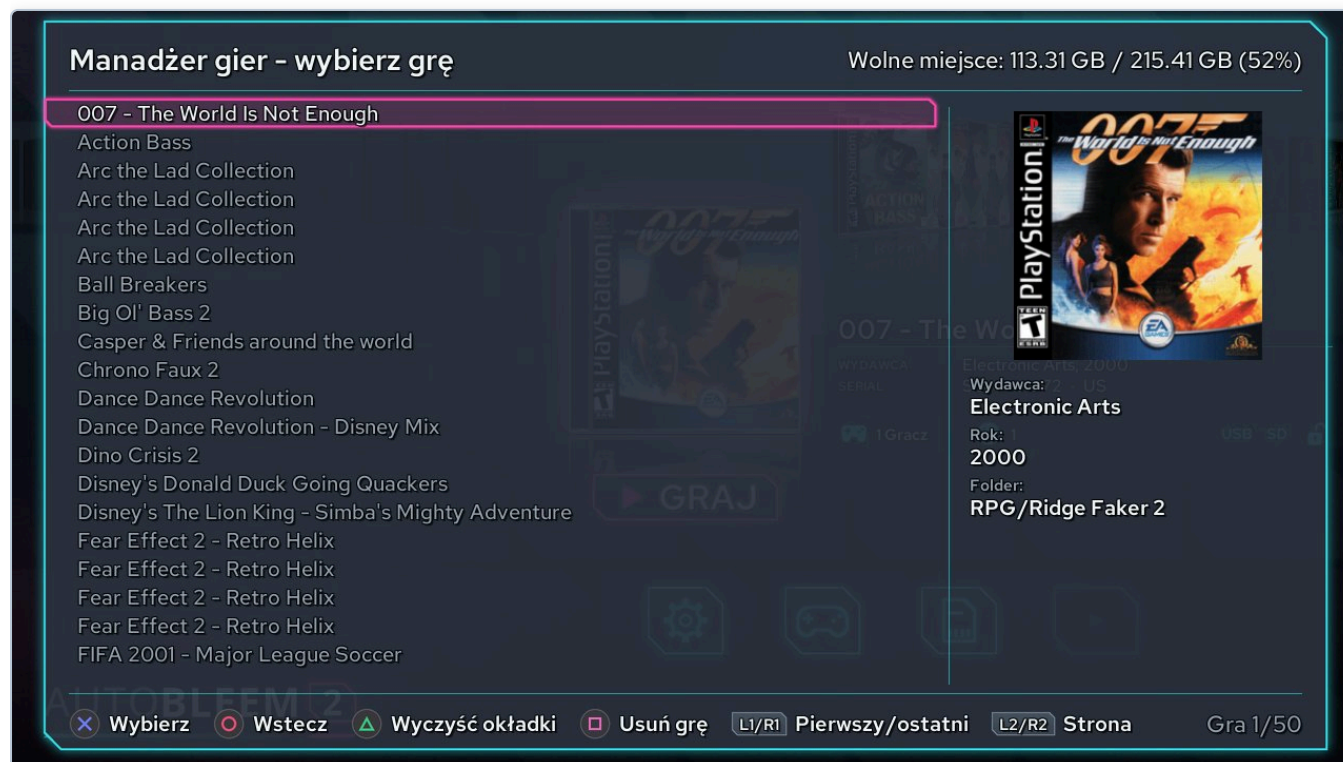
Processory skanowania

Własny procesor: strona procesora Unzip, https://github.com/autobleem2/proc_unzip, opisuje wszystko, co procesor musi robić, a `tools/proc_check.py` w źródłach AutoBleem sprawdza go, zanim się nim podzielisz.

4. Ekran

4.1 Menedżer gier

Gry PS1 jako lista samych tytułów (folder wybranej gry jest w jej opisie) oraz okładka wybranej. Krzyżyk otwiera edytor gry, **Kwadrat usuwa grę** (jej folder, a po drugim pytaniu także stany gry), Trójkąt usuwa wszystkie PNG okładek obok gier (skan weźmie je znów z baz), L2 / R2 zmieniają stronę. Wolne miejsce na dysku jest w prawym górnym rogu. Menedżer gier czeka, gdy trwa skan.

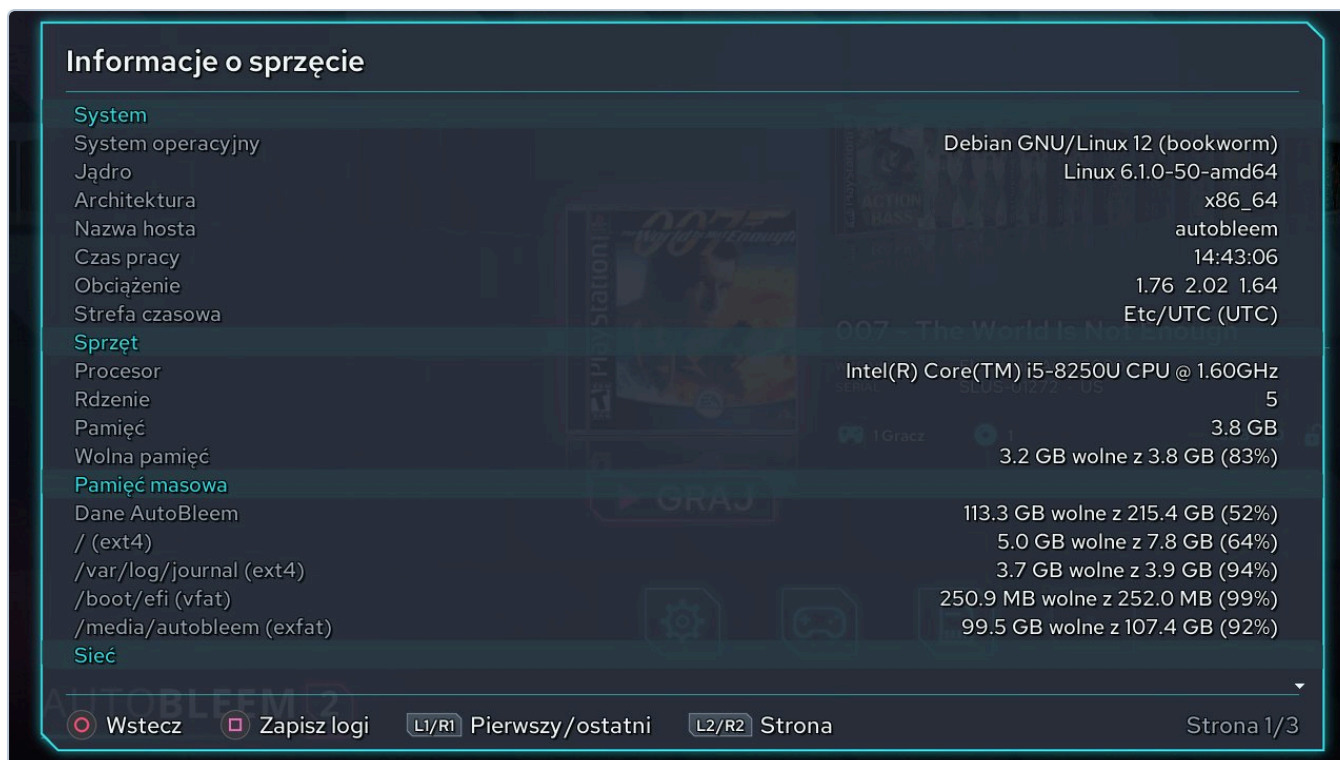


Menedżer gier

4.2 Informacje o sprzęcie

Fakty o maszynie - system, sprzęt, dyski z wolnym miejscem, adresy sieciowe, sterowniki ekranu i dźwięku, podłączone pady - odczytywane co sekundę. To ta sama strona na każdej platformie, także na konsoli; ekrany ustawień sieci i kontrolerów to **Sieć i kontrolery** (PSC-Bios, rozdział 6).

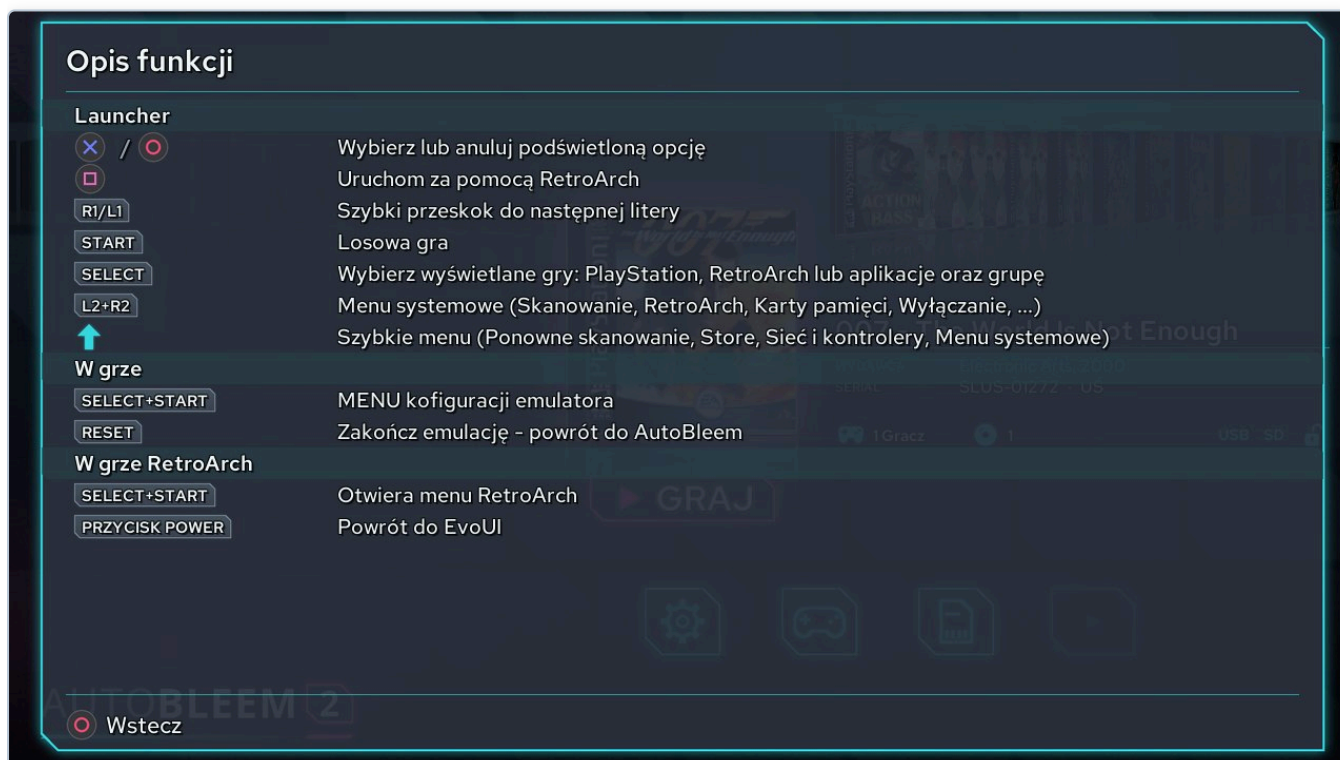
Pierwsze dwa kontrolery są wyświetlane jako Gracz 1 i Gracz 2 – porty, które emulator PS1 im przydziela. Każdy dodatkowy kontroler jest wyświetlany jako nieużywany przez emulator PS1. RetroArch przydziela kontrolery według własnych ustawień i może je uporządkować inaczej. Gdy kontroler zostanie podłączony lub odłączony, launcher krótko pokazuje, który pad to Gracz 1 i Gracz 2.



Informacje o sprzęcie

4.3 Przewodnik po przyciskach

Trójkąt na półce: wszystkie przyciski każdego ekranu na jednej stronie. Gdy klawiatura USB jest podłączona lub była używana, kolumna Klawiatura pokazuje klawiszę obok przycisków pada.



Przewodnik po przyciskach

4.4 Klawiatura ekranowa

Wszędzie, gdzie wpisuje się tekst - zestaw kart pamięci, tytuł gry, hasło WiFi, adres źródła - ta sama klawiatura, ułożona jak w telefonie: litery, strona symboli (/ \ : ? & = % @ # i reszta tego, czego potrzebuje adres lub hasło) i dwie strony liter z akcentami, a w dolnym rzędzie Shift, klawisz strony, Spacja, Backspace i Potwierdź. Kierunki przesuwają, Krzyżyk wpisuje, Trójkąt kasuje, Kwadrat to spacja, **L1** to Shift (dwa razy: stałe duże litery), **R1** następna strona, **L2 / R2** przesuwają kursor, Start zatwierdza, Kółko anuluje. Klawiatura USB pisze w każdej chwili: Enter zatwierdza, Esc anuluje.



Klawiatura ekranowa

5. Na PC

5.1 UpdateRoms - odświeżanie pendrive'a konsoli

PlayStation Classic nie ma sieci, więc listy RetroArch i okładki jego pendrive'a powstają na PC:

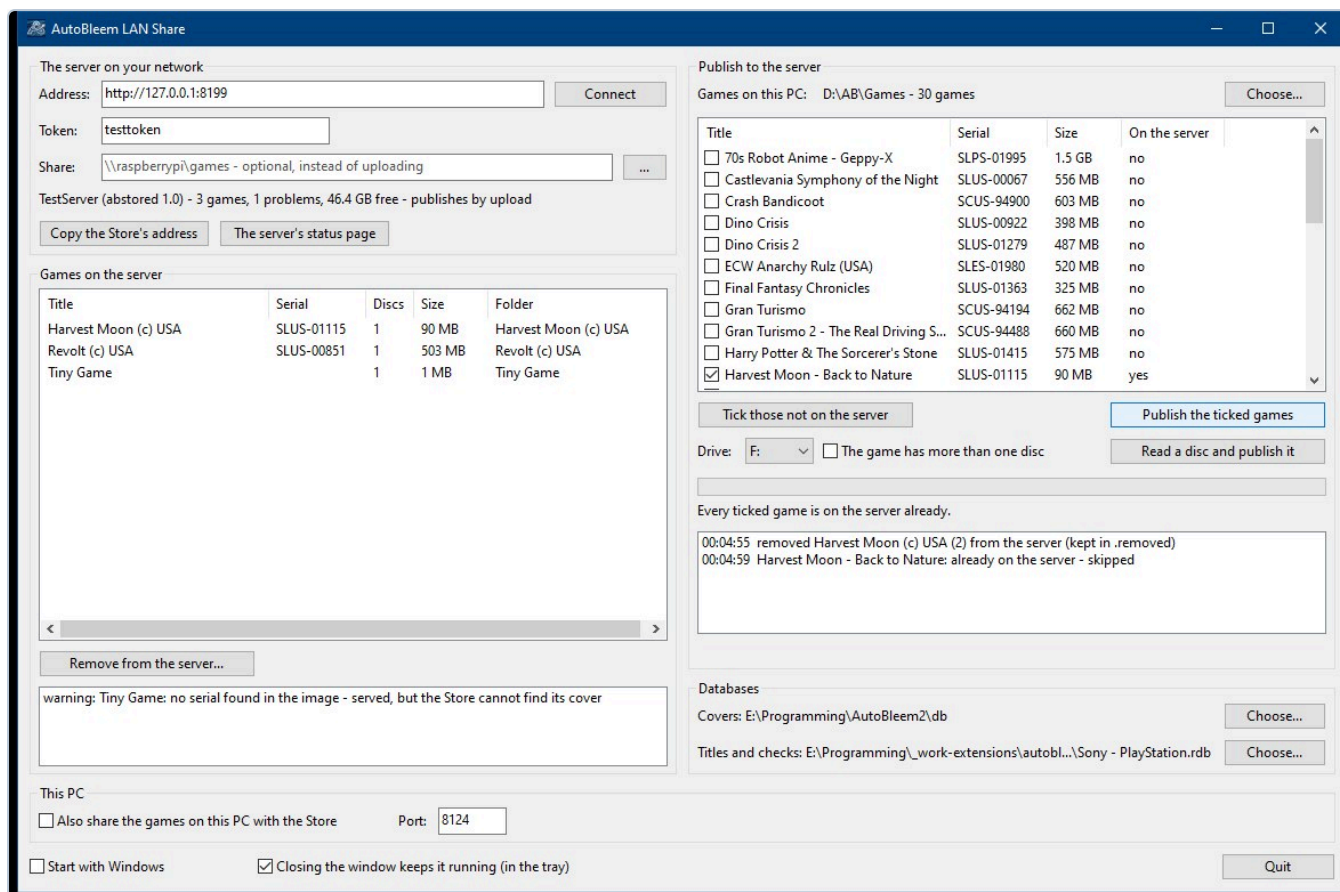
UpdateRoms robi na PC to, co na Pi robi skan launchera - z siecią komputera i ze ścieżkami konsoli, tak że konsola po włączeniu zastaje wszystko gotowe.

1. Skopiuj ROM-y na pendrive do `RetroArch/roms/<system>/` (punkt 3.10). Nazwy folderów muszą być nazwami baz RetroArch; instalator zakłada najpopularniejsze.
2. Uruchom **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** z pendrive'a (instalator go tam położył). Program znajduje pendrive po tym, gdzie leży, pokazuje wiersz etapu, pasek postępu i log oraz:
 - pobiera paczkę baz RetroArch, gdy pendrive jej nie ma, i rozpoznaje po niej każdy ROM - gra znana bazie dostaje właściwą nazwę;
 - zapisuje po jednej liście na system do `RetroArch/bin/playlists/` ze ścieżkami konsoli, zachowując to, co dodał tam sam RetroArch;
 - pobiera okładki wszystkich ROM-ów bez okładki z serwerów miniatur libretro do `RetroArch/bin/thumbnails/`.
3. Bezpiecznie odłącz pendrive i włącz go z powrotem do konsoli. Zakładka RetroArch w wyborze zestawu pokazuje każdy system z grami.

Uruchamiaj go po każdej zmianie w folderach ROM-ów; folder, w którym nic się nie zmieniło, jest pomijany, więc kolejne uruchomienie jest szybkie. Log to `System/Logs/updateroms.log`. Kartę Raspberry Pi w czytniku można odświeżyć tak samo (`UpdateRoms.exe <dysk> --target rpi`), choć Pi robi to sam, gdy ma sieć.

5.2 LAN Share - własne gry i płyty na serwer w sieci

LAN Share (`LanShare.exe`, na stronie Sklepu w zakładce **LAN server**) wgrywa twoje gry PS1 na serwer Sklepu w sieci domowej - `abstored` na Raspberry Pi, NAS-ie albo innym komputerze - i czyta płytę PS1 z napędu CD/DVD komputera. Sklep na konsoli, Pi albo PC instaluje je potem stamtąd. Niczego nie trzeba instalować; ustawienia są w `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\`.



Okno LAN Share

1. **Serwer:** wpisz jego adres (`http://<jego adres>:<port>` , jak w Sklepie) i naciśnij **Connect**. Po lewej pojawią się jego gry i problemy, które znalazł jego skan. Żeby wgrywać gry, podaj jedno z dwóch:
 - **Share** - folder gier serwera udostępniony w sieci (Samba), np. `\\raspberrypi\games` : LAN Share kopiuje tam gry i prosi serwer o skan. Serwer zostaje tylko do odczytu.
 - **Token** - gdy serwer uruchomiono z `--allow-uploads` : jego token (serwer wypisuje go przy starcie i trzyma w `<state>/upload-token`). LAN Share wysyła gry przez HTTP; przerwane wysyłanie jest wznowiane.
2. **Gry z tego PC:** wybierz folder z grami (jeden folder na grę), zaznacz gry i naciśnij ****Publish the ticked games**. **Kolumna On the server**** mówi, czy serwer już ma daną grę (po numerze seryjnym, inaczej po tytule); takiej gry LAN Share nie wysyła drugi raz. **Tick those not on the server** zaznacza resztę.
3. **Płyta:** włóż płytę PS1 i naciśnij **Read a disc and publish it**. Płyta jest czytana w całości do `.bin` + `.cue` (i `.sbi` dla gry z zabezpieczeniem LibCrypt, gdy napęd podaje podkanał), nazywana tytułem, sprawdzana ze znanym wzorcowym zrzutem (gdy wybrano bazy) i wgrywana. Dla gry na kilku płytach zaznacz **The game has more than one disc** - LAN Share poprosi o każdą kolejną i wgra całość jako jedną grę.
4. **Remove from the server...** zdejmuje zaznaczone gry z serwera. Nic nie jest kasowane: każda trafia do folderu `.removed` obok gier serwera, a przeniesienie jej z powrotem ją przywraca.

Bazy (**Databases**) - folder okładek AutoBleem (`coversU/P/J.db`) i `Sony - PlayStation.rdb` z RetroArch - dają tytuły i sprawdzenie przeczytanej płyty; obie są opcjonalne. **Also share the games on**

this PC with the Store (domyślnie wyłączone) udostępnia Sklepowi folder z tego PC bezpośrednio. Przy pierwszym razie Windows pyta o zaporę: zezwól tylko na sieci prywatne.

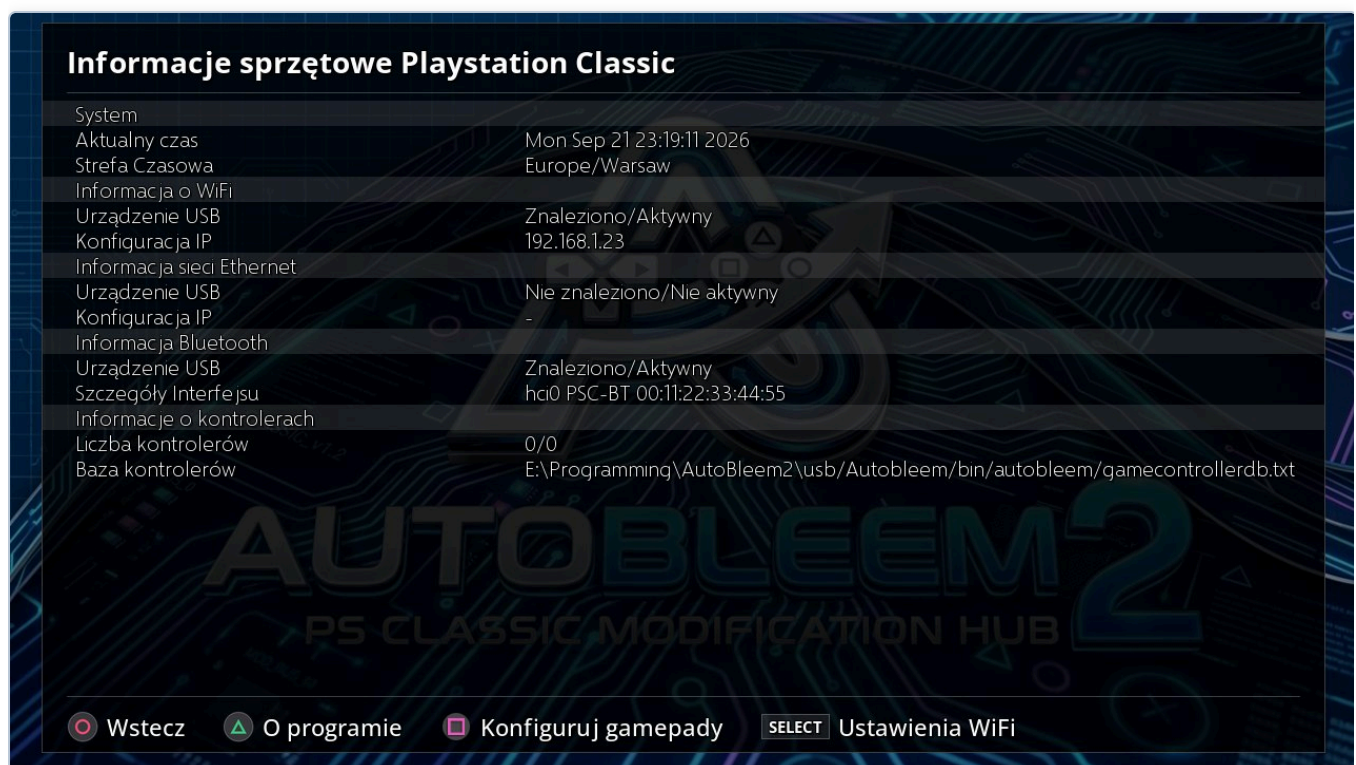
6. Narzędzia konsolowe (PlayStation Classic)

Dwa narzędzia na pendrivie PlayStation Classic. Oba rysują w motywie i języku launchera i oba obsługują się padem - a w kreatorze mapowania przednimi przyciskami konsoli. **PSC-Bios** to rozszerzenie dołączone do pakietu konsoli: otwiera je pozycja *Sieć i kontrolery* szybkiego menu i menu systemowego i jest na liście rozszerzeń. **ABFlashKit** to aplikacja w zestawie Aplikacje.

6.1 PSC-Bios

Rozszerzenie dołączone do pakietu konsoli, dostępne też na Raspberry Pi i pendrivie PC. Jest otwierane z menu systemowego pozycji *Sieć i kontrolery* (albo z listy Rozszerzeń). Gdy to rozszerzenie jest zainstalowane, ale wyłączone, pozycja *Sieć i kontrolery* w szybkim menu i menu systemowym jest wyszarzona z notatką "włącz w Rozszerzeniach" - Krzyżyk tam otwiera Rozszerzenia.

Pierwszy ekran pokazuje fakty maszyny: czas, strefę czasową, adaptory sieciowe WiFi/Ethernet/Bluetooth z adresami, oraz każdy podłączony kontroler z informacją, czy ma mapowanie przycisków. Część sieciowa wymaga kernela AutoBleem na konsoli (punkt 6.2) lub narzędzi systemowych na Raspberry Pi / pendrivie PC; kreator mapowania pada działa wszędzie.



PSC-Bios: centrum Sieć i kontrolery

- **Select - Sieć WiFi** (tylko z kernelem lub NetworkManager): nazwa sieci (wpisana albo wybrana ze skanu), hasło, tryb sterownika, i *Zastosuj / Restartuj sieć*. Strefa czasowa ustawia się tutaj. Adres IP konsoli pokazuje się po połączeniu.
- **Kwadrat - Pady Bluetooth**: skan padów Bluetooth (DualShock 4, itd.) do sparowania albo usunięcia.

- **L1 - Parowanie DualShock 3:** połączenie tylko przez USB dla pierwszego DualShock 3, przez plugin sixaxis kernela.
- **R1 - Mapowanie pada:** kreator mapowania (poniżej).
- **Trójkąt - O programie, Kółko - powrót do launchera.**

Kreator mapowania pokazuje podłączony pad "na surowo" - każdą oś, przycisk i krzyżak jako liczby - oraz rysunek DualShocka, który podświetla się przy naciskaniu. Ponieważ testowanemu padowi nie można ufać, kreator obsługuje **przednie przyciski** konsoli: **RESET** przełącza na następny pad, **OPEN** zaczyna mapowanie (potem odpowiada na każde pytanie - naciśnij przycisk podświetlony na rysunku albo OPEN, gdy pad takiego nie ma), **POWER** anuluje lub wychodzi. Przytrzymanie Kółka na padzie przez 2 sekundy kończy kreator (pasek się wypełnia, a podpowiedź w stopce mówi "Hold 2 s: Exit"). Gdy pad nie ma jeszcze żadnego mapowania, przytrzymanie jakiegokolwiek przycisku przez 2 sekundy to robi ("Hold any button 2 s: Exit"). Krótkie naciśnięcie mapuje się normalnie. Na klawiaturze Esc / Spacja / Enter zastępują POWER / RESET / OPEN. Na koniec nowe mapowanie jest dodane do testu, a OPEN zapisuje je pod wybraną nazwą; od tej pory launcher je wczytuje.

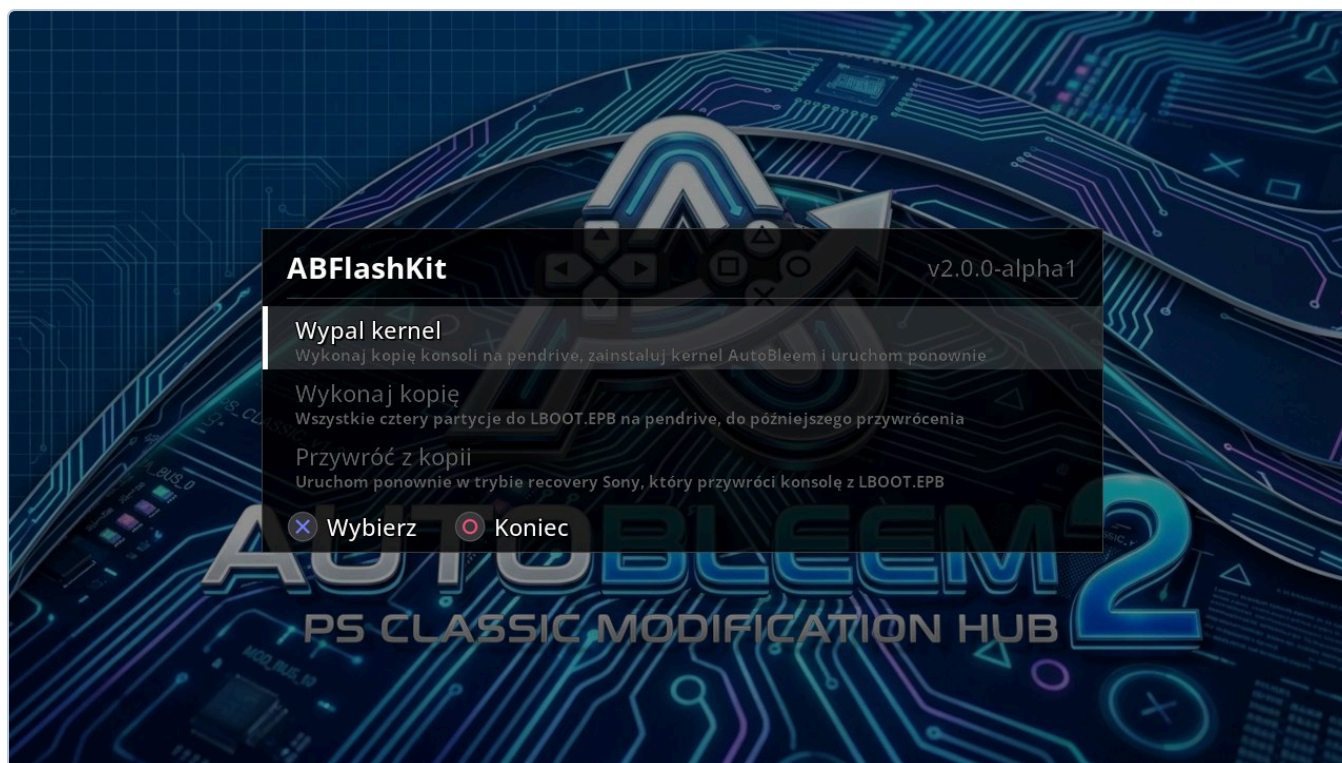


PSC-Bios: kreator mapowania pada

6.2 ABFlashKit - kernel AutoBleem

Kernel AutoBleem to opcjonalny zamiennik linuxowego kernela konsoli: daje działający zegar, adaptory USB WiFi i Bluetooth (do PSC-Bios i padów Bluetooth) oraz obsługę przednich przycisków, z której emulator korzysta przy punktach wznowienia. ABFlashKit go instaluje, najpierw robiąc kopię konsoli, i potrafi przywrócić konsolę do stanu fabrycznego przez własne narzędzie odzyskiwania Sony.

To narzędzie zapisuje pamięć flash konsoli. Przerwane wgrywanie - odcięte zasilanie, wyjęty pendrive - może uniemożliwić uruchomienie konsoli, a własny kernel unieważnia gwarancję. Nie odłączaj zasilania ani pendrive'a, dopóki konsola sama się nie uruchomi ponownie. ABFlashKit otwiera się na tym ostrzeżeniu; *Rozumiem* idzie dalej, *Koniec* wychodzi.



Menu ABFlashKit

- **Wypal kernel:** robi na pendrivie kopię zapasową partycji konsoli (`LB00T.EPB`), jeśli jeszcze jej nie ma, sprawdza ją i obraz kernela, wgrywa kernel i pliki systemowe AutoBleem, po czym restartuje konsolę. *Gotowe - gdy ekran zgaśnie, wepnij ponownie kabel zasilający:* odłącz zasilanie konsoli i podłącz je z powrotem.
- **Wykonaj kopię:** wszystkie cztery partycje do `LB00T.EPB` , do późniejszego przywrócenia (poprzednia kopia jest nadpisywana po pytaniu).
- **Przywróć z kopii:** sprawdza, że kopia jest fabryczna, ustawia flagę odzyskiwania i restartuje konsolę do narzędzia odzyskiwania Sony, które przywraca konsolę z `LB00T.EPB` na pendrivie - droga powrotu do fabrycznego oprogramowania.

Pasek postępu pod każdym krokiem pokazuje, jak daleko jest operacja. Narzędzie odmawia wgrania kernela na konsolę z innym własnym oprogramowaniem (BleemSync, Project Eris): najpierw przywróć ją do stanu fabrycznego.

7. Gdy coś nie działa

- **Logi:** AutoBleem trzyma logi w pamięci, żeby nie zapisywać pendrive'a bez przerwy - do `System/Logs/` na pendrivie, karcie albo w folderze danych trafiają tylko wtedy, gdy coś poszło nie tak: awaria launchera, gry PS1 albo RetroArch zapisuje je do `System/Logs/crash-<n>/` (zostają trzy ostatnie), a launcher mówi o tym raz, gdy wraca. Żeby zachowywać wszystkie logi, włącz *Opcje -> Diagnostyka -> Zachowuj logi na pendrivie* (od następnego uruchomienia) albo utwórz na PC pusty plik `System/Logs/keep`. Na Pi i PC strona *Informacje Sprzętowe* pokazuje, gdzie są logi, a Kwadrat zapisuje je do `System/Logs/saved-<n>/`. Pliki: `autobleem.log` (launcher), `launch.log` i `pcsx.log` (start gry PS1 i wyjście emulatora), `retroarch.log`, oraz - zawsze na pendrivie - `update.log` (aktualizacja z sieci) i `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Gry nie ma na półce:** sprawdź układ folderów (jeden folder na grę, formaty obrazów z punktu 3.10). *Menadżer gier* pokazuje za gramy foldery, które skan odrzucił, z dopiskiem *Nie dodano* i przyczyną; Kwadrat usuwa taki folder. *Ponownie skanuj gry* w menu systemowym uruchamia skan jeszcze raz.
- **Brak okładek:** nie zainstalowano baz okładek (uruchom instalator ponownie z zaznaczonymi bazami) albo - dla gier RetroArch na konsoli - nie uruchomiono UpdateRoms na PC.
- **Pad nie działa albo ma pomieszaną przyciski:** kreator mapowania w PSC-Bios (konsola) go mapuje; na Pi lub PC strona *Informacje o sprzęcie* pokazuje, co widzi SDL.
- **Konsola pokazuje czarny ekran po grze:** AutoBleem sam odbudowuje swoje okno (do trzech razy); jeśli zostaje czarny, przytrzymaj przycisk zasilania i włącz konsolę ponownie.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` daje ekran logowania na drugiej konsoli; SSH jest włączone od pierwszego uruchomienia. `sudo journalctl -u autobleem` pokazuje usługę launchera; ``sudo systemctl restart autobleem`` uruchamia ją ponownie. Pierwsze uruchomienie, które nie mogło się zakończyć (brak sieci), ponawia się przy następnym starcie.
- **Windows:** `Esc` kończy launcher; folder danych to ten wybrany w instalatorze (domyślnie `Dokumenty\AutoBleem`), logi są w jego `System\Logs`.

AutoBleem to wolne oprogramowanie (GNU GPL v3 lub nowsza), bez gwarancji. Wsparcie i nowości: serwer Discord podlinkowany na ekranie O programie oraz <https://autobleem.retromenele.pl/>.