

Manual do usuário do AutoBleem 2

AutoBleem 2 15a36df

Sumário

1. O que você obtém

2. Instalação

- 2.1 PlayStation Classic
- 2.2 Raspberry Pi
- 2.3 Pen drive USB para PC
- 2.4 Windows

3. Usando o AutoBleem

- 3.1 O lançador
- 3.2 Controles
- 3.3 Os conjuntos
- 3.4 O menu rápido
- 3.5 O menu do sistema
- 3.6 Opções
- 3.7 Configurações de um jogo
- 3.7 Cartões de Memória e Pontos de Salvamento
- 3.8 Iniciando Jogos, RetroArch e Aplicativos
- 3.9 Adicionando Jogos
- 3.10 O BIOS PS1
- 3.11 Atualizações
- 3.12 Extensões e a Loja AutoBleem
- 3.13 Processadores de Scanner

4. Telas

- 4.1 Gerenciador de Jogos
- 4.2 Informações de Hardware
- 4.3 O Guia de Botões
- 4.4 O Teclado na Tela

5. No PC

- 5.1 UpdateRoms - Atualizando um Pen drive de Console
- 5.2 LAN Share - Seus Jogos e Discos no Servidor em Sua Rede

6. As Ferramentas de Console (PlayStation Classic)

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

7. Se Algo Correr Mal

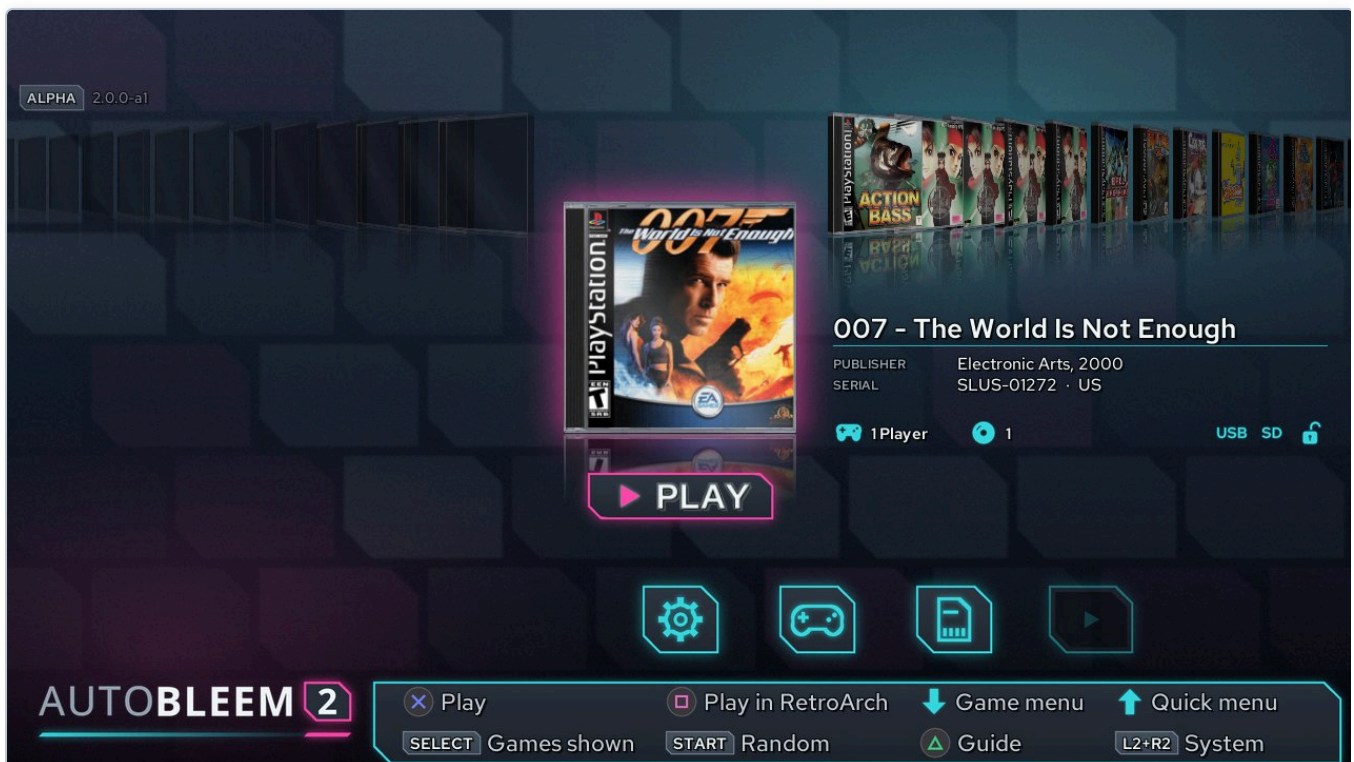
Manual do usuário do AutoBleem 2

AutoBleem 2 é um lançador de jogos para **PlayStation Classic** - e, desde a versão 2, para **Raspberry Pi**, um **PC iniciado por um pen drive USB** e **Windows**. Ele mostra seus jogos PS1 como uma prateleira de capas com suas artes de capa e detalhes, os inicia no emulador PCSX incluído, e, com o RetroArch instalado ao lado, pode reproduzir jogos de outros sistemas. Este manual abrange a instalação em cada plataforma, o uso diário e as ferramentas incluídas.

Os downloads para cada plataforma estão em <https://autobleem.retromenele.pl/>. A página é organizada por plataforma: o painel *Install* de cada uma é o que você baixa; os *Build inputs* abaixo são o que os instaladores baixam sozinhos.

1. O que você obtém

- **O lançador** - a prateleira de capas, os conjuntos (PlayStation, RetroArch, Aplicativos), os detalhes do jogo, o menu rápido e o menu do sistema, as opções, as ferramentas de cartão de memória e pontos de salvamento, e a Loja para baixar aplicativos e jogos. O mesmo programa em todas as plataformas.
- **Dois emuladores PS1** - `pcsx-abnxt`, o atual (padrão), e `pcsx-ab`, o clássico que o AutoBleem sempre forneceu. Você escolhe um nas opções; ambos usam as mesmas configurações e cartões de memória.
- **RetroArch** (opcional em todas as plataformas) para outros sistemas: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, arcade e muitos mais. AutoBleem constrói suas listas de RetroArch a partir dos ROMs que você copia e inicia cada jogo com o núcleo correto.
- **As ferramentas de console**: *PSC-Bios* (mostrado nos menus como *Rede e controles*) para WiFi, relógio, Bluetooth e mapeamento de controle - no console, e também em um Raspberry Pi e no pen drive PC - e *ABFlashKit* para instalar o kernel AutoBleem (apenas PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** para Windows: atualiza as listas de RetroArch e as capas de um pen drive de console em um PC, pois o console em si não tem rede.



O lançador: a prateleira de capas, os detalhes do jogo selecionado, os indicadores de botão

2. Instalação

2.1 PlayStation Classic

Você precisa de um PC Windows, um pen drive USB (USB 2.0, 8 GB ou mais) e o console original. O pen drive não precisa estar vazio e **não é formatado**, a menos que você peça: o AutoBleem é instalado ao lado do que já está nele, e um pen drive que você já usa com o AutoBleem 1.0 é atualizado no lugar (veja abaixo). AutoBleem roda a partir do pen drive sem nenhuma alteração no console. O pen drive deve ser **FAT32** para um console original - seu kernel não pode ler exFAT. Apenas um console com o kernel AutoBleem instalado (ABFlashKit, capítulo 6) também inicializa a partir de um pen drive exFAT, o que levanta o limite de 4 GB do FAT32.

1. Baixe **AutoBleemInstaller-<version>.zip** do painel PlayStation Classic do site e descompacte em qualquer lugar. Ele contém `AutoBleemInstaller.exe` e o pacote AutoBleem que instala.
2. Conecte o pen drive e inicie `AutoBleemInstaller.exe`. Selecione o drive no topo. A linha abaixo diz o que há agora no pen drive: *uma instalação nova* (os outros arquivos do pen drive não são tocados) ou **AutoBleem <versão> está neste pen drive: ele será atualizado** (jogos, salvamentos, cartões de memória e configurações ficam). **Formatar é opcional**: o botão **Format** ao lado do drive é só para um pen drive novo sem sistema de arquivos, um que o console não consegue ler (NTFS, por exemplo) ou um que você queira esvaziar - ele pergunta antes e depois apaga tudo no pen drive. Escolha FAT32 ali a menos que o console tenha o kernel AutoBleem. Marque o que deseja:
 - **Bancos de dados de capas** - as artes de capa e detalhes da biblioteca PS1 (marcado por padrão; cerca de 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch com seus núcleos, aplicativos adicionais (Doom, Quake, Amiga, ...) e ativos libretro para jogos de outros sistemas. Desabilitado por padrão; pode ser adicionado mais tarde executando o instalador novamente.
 - **Arquivos BIOS** - os arquivos BIOS que os núcleos do RetroArch precisam (requer RetroArch).
 - **Jogos de exemplo** - alguns jogos homebrew gratuitos para que a prateleira não fique vazia.
3. Pressione **Instalar** e aguarde. As barras de progresso e o log mostram cada etapa; o pen drive é nomeado `SONY` ao final e `UpdateRoms` é colocado nele (veja capítulo 5).
4. Remova o pen drive com segurança, conecte-o à **segunda porta USB** do console (a direita, jogador 2) e ligue o console. AutoBleem é iniciado em vez do menu original.

Ligando e desligando. Com o pen drive dentro, o console inicializa, sua luz pisca por alguns segundos (AutoBleem está sendo configurado) e depois entra em espera antes de nada ser exibido - é assim que o console encena uma atualização, é assim que o AutoBleem é executado. Pressione **Power** uma vez e o lançador aparece. *Desligar* no menu do sistema, ou o botão Power do console, coloca o console em **espera do AutoBleem**: o pen drive é desconectado primeiro, depois a luz fica **vermelha** - o sinal de que o AutoBleem está funcionando corretamente - e o próximo pressionamento de Power traz o lançador de volta direto, em alguns segundos. **Enquanto a luz está vermelha, o pen drive pode ser retirado** e colocado em um PC sem o Windows pedir para verificá-lo; coloque-o de volta antes de pressionar Power. Desconectar a alimentação do console passa pela espera de inicialização novamente da próxima vez.

Para **atualizar** um pen drive, execute um instalador mais recente nele: seus jogos, salvamentos, configurações e conteúdo do RetroArch permanecem; apenas os arquivos do próprio AutoBleem são substituídos.

Atualizando do AutoBleem 1.0 (ou AutoBleem-NG). O mesmo instalador, o mesmo pen drive - sem formatar:

1. Primeiro copie o pen drive inteiro para o PC, como backup.
2. Conecte-o, inicie `AutoBleemInstaller.exe`, escolha o canal e o drive. **Não** pressione Format.
3. Pressione **Install**. O instalador atualiza o layout antigo: RetroArch, as ROMs e os temas vão para onde o AutoBleem 2 os procura, e as pastas de ROM antigas (`nes` , `snes` , ...) recebem os nomes de sistema do RetroArch. Jogos, save states, cartões de memória, ROMs e os salvamentos do RetroArch ficam; o `config.ini` também fica, com o emulador de PS1 definido como `pcsx-abnxt`.
4. Coloque o pen drive de volta no console. A primeira varredura reconstrói a lista de jogos e as playlists (o UpdateRoms no PC baixa as capas dos jogos do RetroArch, capítulo 5).

O console original não tem relógio nem rede: as datas são exibidas apenas após a instalação do kernel AutoBleem (capítulo 6), e as capas para jogos de RetroArch vêm do UpdateRoms no PC (capítulo 5).

Os jogos vão para a pasta `Games` do pen drive, uma pasta por jogo - veja a seção 3.9 para o layout.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem transforma um Pi em um pequeno console: ele inicializa diretamente no lançador, sem desktop. Duas imagens prontas estão no site - 32 bits e 64 bits - além de um tarball para um Raspberry Pi OS Lite existente.

Modelo	Imagem de 32 bits	Imagem de 64 bits	Notas
Raspberry Pi 5	sim	sim	
Raspberry Pi 4 Modelo B, Pi 400	sim	sim	
Raspberry Pi 3 Modelo B / B+ / A+	sim	sim	bom para o lançador e PS1
Raspberry Pi Zero 2 W	sim	sim	512 MB de RAM: PS1 funciona, núcleos RetroArch mais pesados não
Raspberry Pi 2 Modelo B	sim	apenas v1.2	lento para qualquer coisa em 3D
Raspberry Pi 1, Zero, Zero W	não	não	ARMv6 - nenhuma imagem funciona

A **imagem de 32 bits é a recomendada** para jogos PS1: o recompilador ARM rápido de `pcsx-ab` é apenas 32 bits, então a compilação de 64 bits executa jogos PS1 mais lentamente. A imagem de 64 bits tem um conjunto maior de núcleos RetroArch.

Com o Raspberry Pi Imager:

1. Instale o Raspberry Pi Imager (raspberrypi.com/software). Em *Choose OS* selecione *Use custom* e o `autobleem-<version>-rpi-armhf.img.xz` (32 bits) ou `-arm64.img.xz` (64 bits) que você baixou - ou adicione a URL do repositório `https://autobleem.retromenele.pl/rpi-imager/os_list.json` nas configurações do aplicativo e selecione AutoBleem na lista.
2. Use a tela de personalização do Imager (a engrenagem, ou a pergunta após *Avançar*) para definir ****nome de usuário e senha, rede WiFi e país, e habilitar SSH****. AutoBleem precisa de uma rede no primeiro inicialização.
3. Escreva o cartão, insira no Pi com uma tela e teclado ou controle, e ligue-o.

O **primeiro inicialização** leva de 5 a 25 minutos e mostra o que está fazendo na tela. Sem rede, ele pede uma (uma lista WiFi, a senha), depois pergunta se instalar RetroArch (um minuto sem resposta significa sim), amplia a partição do sistema, cria a partição de dados `AUTOBLEEM` do resto do cartão, instala RetroArch e seus núcleos, os pacotes BIOS e os jogos de exemplo, e reinicializa no lançador.

As respostas podem ser fornecidas antecipadamente em `autobleem.txt` na partição de inicialização do cartão (editável em qualquer PC antes do primeiro inicialização):

Chave	Padrão	Significado
<code>root_gib</code>	8	O tamanho da partição do sistema em GiB; o resto se torna a partição de jogos.
<code>hdmi_mode</code>	1920x1080@60	O modo de tela para todo o inicialização (<code>1280x720@60</code> para uma TV mais antiga).
<code>retroarch</code>	(solicitado)	<code>yes / no</code> - RetroArch e outros sistemas, ou apenas PS1.
<code>thumbnails</code>	none	<code>boxarts</code> espelha o conjunto completo de capas para capas offline (~9000 arquivos).
<code>bios , downloads , samples</code>	yes	Defina para <code>no</code> para pular pacotes BIOS, todos os downloads ou jogos de exemplo.

Em um Raspberry Pi OS Lite existente (Bookworm ou Trixie): copie `autobleem-rpi.tar.gz` (ou a versão arm64) para o Pi, descompacte e execute `sudo bash install.sh`. Ele faz as mesmas perguntas, cria a partição de dados encolhendo a raiz na próxima inicialização (`--shrink-root <GiB>`), e coloca o lançador no primeiro console.

Após a instalação, a partição `AUTOBLEEM` do cartão (exFAT) é o que você preenche: remova o cartão e abra-o em qualquer PC, ou copie via rede (SSH está habilitado). `Games/` para jogos PS1, `RetroArch/roms/<sistema>/` para outros sistemas, `System/Bios/` para BIOS PS1 (seção 3.10), `Themes/` para temas.

2.3 Pen drive USB para PC

O mesmo dispositivo para qualquer PC que inicializa por USB - um sistema de 32 bits, então máquinas antigas também funcionam:

1. Baixe `autobleem-<version>-pcusb-i386.img.xz` do painel PC e escreva-o em um pen drive de 8 GB ou mais com Raspberry Pi Imager (*Use custom*), balenaEtcher ou Rufus (modo DD).

2. Inicialize o PC a partir do pen drive (a tecla do menu de inicialização do seu PC - F12, F8, Esc...). Tanto inicialização BIOS quanto UEFI funcionam; **Secure Boot deve estar desabilitado**.
3. O primeiro inicialização é o do Pi: uma pergunta sobre rede se não houver cabo, a pergunta do RetroArch, depois a instalação - cerca de oito minutos com uma rede com fio - e um reinicialização no lançador.

O pen drive tem uma partição `AUTOBLEEM` para seus jogos, visível no Windows 10 (1903 e mais recente) como uma segunda unidade quando você conecta o pen drive a um PC em execução.

`autobleem.txt` está na primeira partição, com as mesmas chaves que no Pi (sem `hdmi_mode` - o PC usa o modo nativo da tela).

2.4 Windows

AutoBleem como um programa Windows: tela cheia, emuladores e RetroArch iniciados como programas.

1. Baixe **AutoBleemSetup-<version>.exe** e execute-o. Ele instala por usuário, sem direitos de administrador: o programa em `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem`, os dados (jogos, configurações, temas, RetroArch) em uma pasta que você escolhe - `Documents\AutoBleem` por padrão.
2. Marque os componentes - os bancos de dados de capas, RetroArch (a versão Windows oficial e seus núcleos), os arquivos BIOS, os jogos de exemplo - e deixe o assistente de configuração baixá-los.
3. Inicie AutoBleem no menu Iniciar ou na Área de Trabalho. Em um PC, o teclado funciona como um controle (seção 3.2).

Executar uma versão mais recente do programa sobre ela a atualiza e mantém a pasta de dados. O lançador também verifica o site uma vez por dia e oferece uma atualização se houver uma (seção 3.11).

3. Usando o AutoBleem

3.1 O lançador

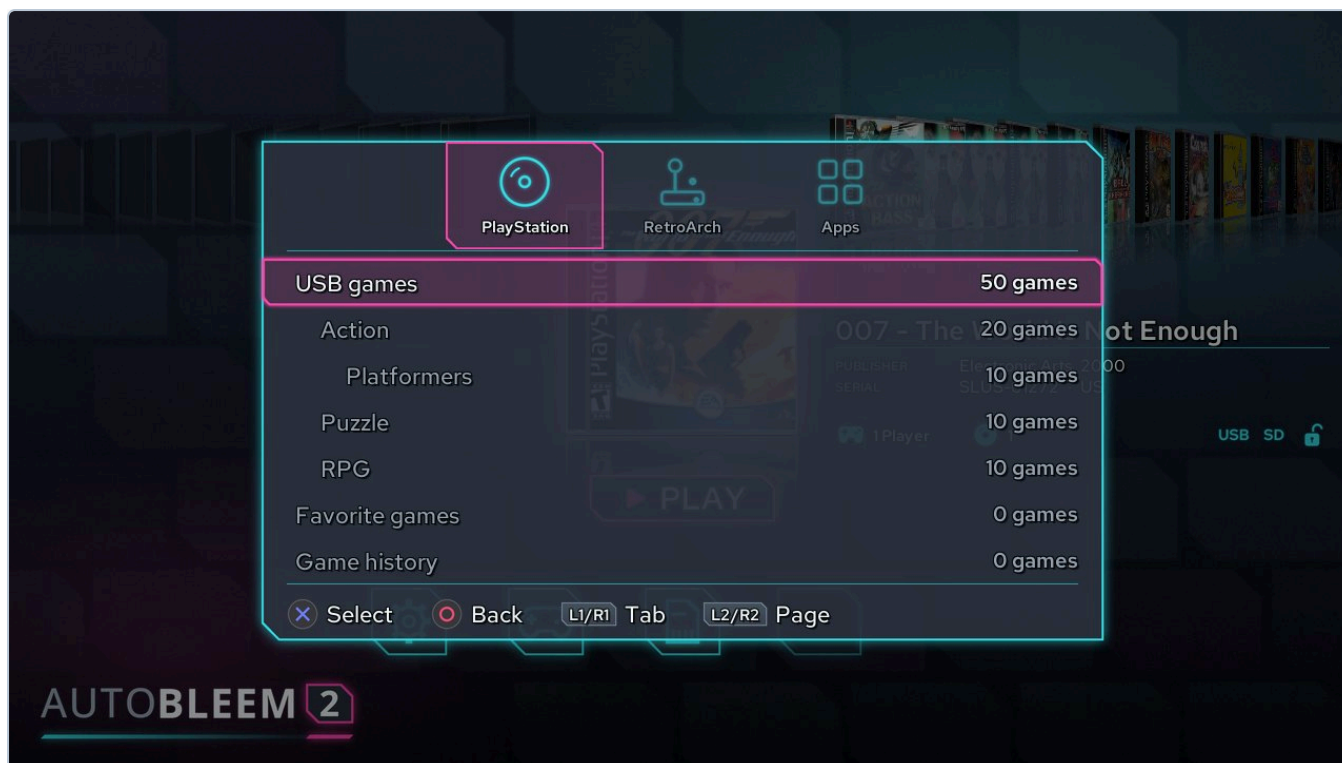
O lançador abre na prateleira: as capas do conjunto atual, a selecionada no meio com um reflexo suave embaixo, seus detalhes ao lado em uma grade compacta - editora, ano, número de série, região, jogadores, quando foi jogado pela última vez (um dado que o jogo não tem é omitido) - e um botão de reprodução. A aparência padrão é o tema **ab2.0.0**; uma instalação nova e uma atualização que o traz mudam para ele uma vez. A barra de dicas na parte inferior tem duas linhas de quatro espaços. A primeira diz o que os botões fazem para o jogo selecionado (jogar, jogar no RetroArch, abrir a linha de ícones, o menu rápido); a segunda sempre mostra Select (o conjunto), Start (um jogo aleatório), Triangle (o guia) e L2 + R2 (o menu do sistema), esmaecidos quando um deles não faz nada. Uma verificação da pasta de jogos é executada em segundo plano a cada inicialização; enquanto é executada, uma bolha no canto superior direito mostra seu progresso, e novos jogos aparecem na prateleira conforme são encontrados.

Uma instalação nova ainda não tem jogos: em vez de uma prateleira vazia, o lançador mostra um cartão de boas-vindas - *Olá, e bem-vindo ao AutoBleem!* - que manda colocar jogos na pasta **Games** e escolher *Reescanear jogos*, e que nomeia o lugar para a sua plataforma: no seu pendrive (PlayStation Classic, pen drive PC), no seu cartão SD (Raspberry Pi) ou na pasta AutoBleem (Windows). O cartão some assim que uma verificação encontra o primeiro jogo.

As notificações aparecem como bolhas no canto superior direito: o progresso da verificação, o nome do conjunto para o qual você mudou (*Mostrando: ...*, pelo tempo que Opções → *Duração do aviso* indicar), bateria baixa de um controle, uma nota após uma falha, um processador de scanner trabalhando e o download em andamento da Loja. A bolha do download mostra sua velocidade e o tempo restante, por ex. **1.4 MB/s · 0:42**.

A etiqueta do canal. Uma compilação que não é uma versão final mostra uma pequena etiqueta sob a placa da bateria do controle, no canto superior esquerdo: um selo com o canal - **ALPHA**, **BETA** ou **RC** para um pré-lançamento, **TESTING** para qualquer outro pré-lançamento, **NIGHTLY** para uma compilação noturna, **DEV** para uma feita à mão - e a versão curta ao lado (para **DEV**, o commit de que foi feita). Uma versão final não mostra etiqueta.

Um controle sem fio com leitura de bateria disponível - no console, em um Pi ou no pendrive de PC, não no Windows - aparece como um pequeno ícone com sua porcentagem, empilhado a partir do canto superior esquerdo sobre sua própria placa. Um controle associado ao Jogador 1 ou ao Jogador 2 (seguindo a opção Trocar Jogador 1 / Jogador 2) recebe a etiqueta P1/P2; um controle não associado, ou um terceiro, não recebe etiqueta. Quando a bateria de um controle fica baixa, uma linha de notificação avisa uma vez, com o nome e a porcentagem.



O seletor de conjuntos: três abas e os grupos do presente com seus números de jogos

3.2 Controles

Botão	Na prateleira
Esquerda / Direita	Jogo anterior / próximo. Mantenha pressionado para rolar.
L1 / R1	Pule para a primeira letra anterior / próxima dos títulos.
Cross	Inicia o jogo selecionado (um jogo PS1 no emulador PS1; um jogo RetroArch em seu núcleo; um aplicativo após seu manual).
Square	Inicia o jogo PS1 selecionado no RetroArch em vez disso.
Triangle	O guia de botões.
Start	Um jogo aleatório do conjunto atual.
Select	O seletor de conjuntos: abas PlayStation / RetroArch / Aplicativos (L1 / R1), os grupos da aba (Cima / Baixo, L2 / R2 uma página), Cross seleciona.
Cima	O menu rápido (seção 3.4).
Baixo	Abre a linha de ícones sob o jogo (Configurações, Jogo, Cartão de Memória, Retomar). Cima a fecha.
L2 + R2	O menu do sistema (seção 3.5).

Com um teclado (um PC sem controle ou um teclado USB no console, um Pi ou o pen drive PC) as teclas substituem: **Setas** = d-pad, **Enter** = Cross, **Esc ou Backspace** = Circle, **Tab** = Triangle, **Espaço** = Square, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 / R2, **F10** = o menu do sistema. Em uma máquina de desenvolvimento, Esc fecha o programa e Espaço é Start.

Em cada lista e menu: Cima / Baixo se movem, **L2 / R2 mudam de página**, L1 / R1 pulam para a primeira / última linha, **Cross seleciona**, **Circle volta**. Uma tela com configurações as salva quando você a sai com Circle.



A linha de ícones sob o jogo selecionado

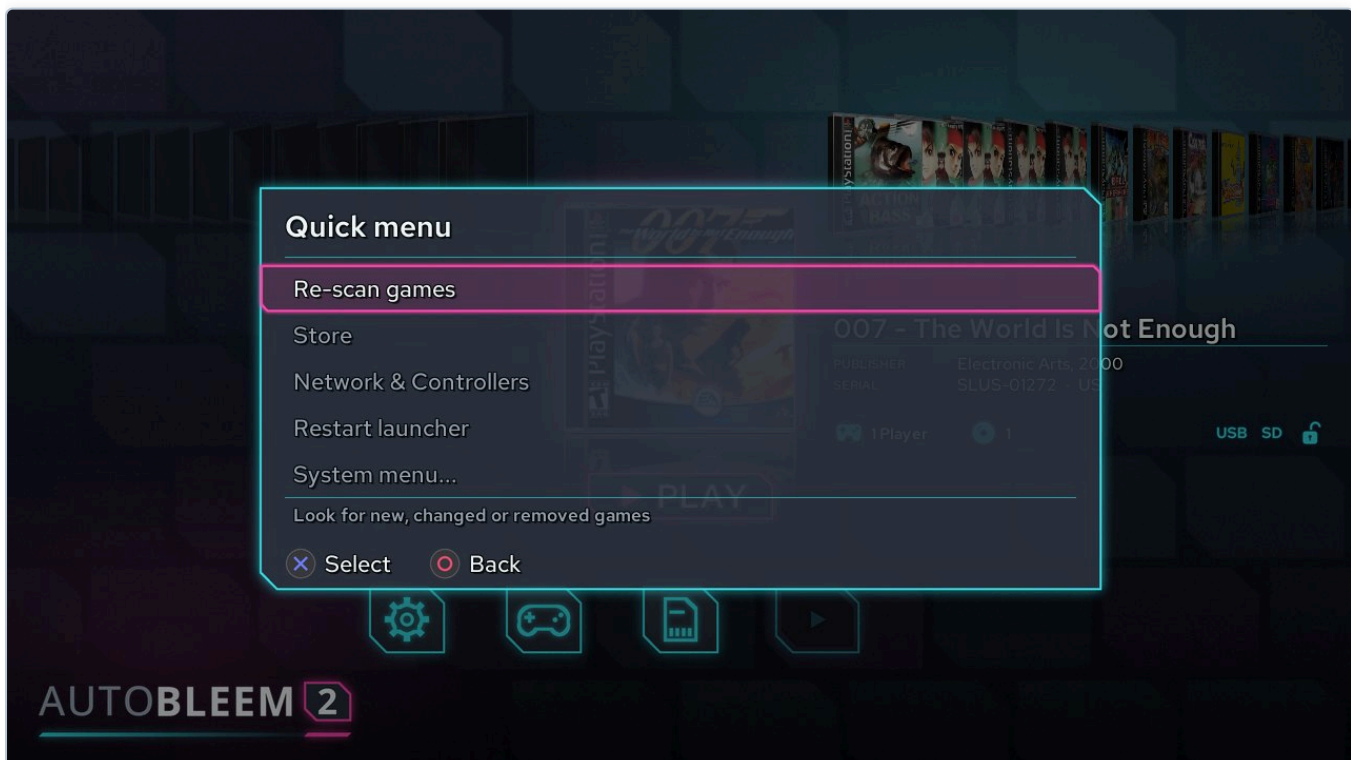
3.3 Os conjuntos

Select abre o seletor de conjuntos. A aba PlayStation lista, em um PlayStation Classic, *Todos os jogos* e *Jogos internos* (os vinte incorporados do console), depois *Jogos USB* (tudo o que está em `Games/`) e cada pasta que você criou dentro dela (um jogo em uma subpasta pertence a esse grupo), depois *Jogos favoritos*, *Histórico de jogos* e, se houver, *Jogos de pistola*. Em um Raspberry Pi, um pen drive PC e no Windows não há jogos internos, então a lista começa em *Jogos USB*, que é a biblioteca inteira. A aba RetroArch (apenas onde o RetroArch está instalado) lista um grupo por sistema que tem jogos, mais Favoritos e Histórico próprios do RetroArch. A aba Aplicativos agrupa aplicativos por tipo: *Todos os Aplicativos*, depois *Jogos*, *Emuladores*, *Ferramentas*, *Mídia* e *Outro* (a categoria é definida no arquivo `app.ini` de cada aplicativo). Cada linha mostra quantos itens ela contém; um grupo vazio abre em uma prateleira vazia com a linha de ícones mostrando apenas Configurações. O rodapé nomeia as teclas: L1 / R1 as abas, L2 / R2 uma página, Cross escolhe, Circle *Voltar*.

3.4 O menu rápido

Cima no lançador, ou o **ícone de engrenagem** na linha de ícones (onde estão Configurações / Jogo / Cartão de Memória / Retomar): o menu rápido para ações que você alcança no carrossel. Uma lista breve: *Reescanear jogos* (inicia uma verificação agora), *Loja* (navegar e instalar jogos, apps e extensões), *Rede e controles* (apenas onde uma extensão instalada fornece a entrada `network` - PSC-Bios no console, um Pi e o pen drive PC: WiFi, emparelhamento Bluetooth, o assistente de mapeamento de controle - veja a seção 6; acinzentado com "ative-a em Extensões" quando essa extensão está desabilitada - Cross abre a lista de Extensões), *Reiniciar o launcher* (fecha o AutoBleem

e o inicia de novo; apenas no console, em um Pi e no pen drive PC) e *Menu do sistema...* (todo o resto: Opções, Gerenciador de Jogos, Desligar e mais - o menu completo abaixo). Cima / Baixo se movem (envolvente), Cross seleciona, Circle volta. Cada item tem uma descrição de uma linha em sua linha. Além da Loja e de *Reiniciar o launcher*, cada item também está no menu do sistema.

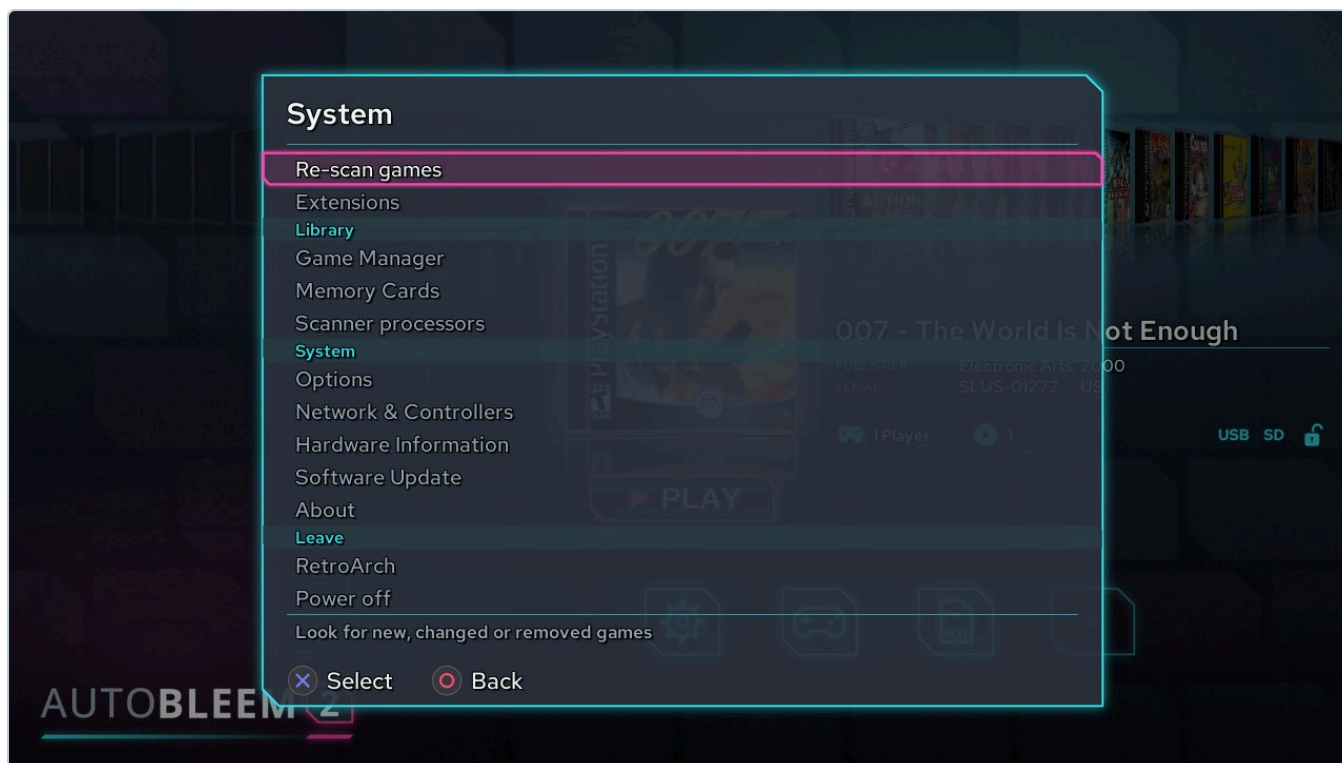


O menu rápido

3.5 O menu do sistema

L2 + R2 (juntos, em qualquer ordem) abre o menu do sistema sobre a prateleira. Cada linha tem uma descrição de uma linha, e o menu é agrupado em seções:

Seção	Item	O que faz
(topo)	Reescanear jogos	Procura por jogos novos, modificados ou removidos agora (a verificação também observa a pasta em si).
	Extensões	As extensões no pen drive - a Loja AutoBleem e outras (seção 3.12).
Biblioteca	Gerenciador de Jogos	Os jogos PS1 como uma lista com suas pastas: delete um jogo, limpe as capas. Desabilitado durante uma verificação.
	Cartões de memória	Seus conjuntos de cartões de memória (seção 3.7).
	Processadores de varredura	Os programas que cada verificação executa primeiro - sua ordem, habilitados ou desabilitados (seção 3.13). Desabilitado durante uma verificação.
Sistema	Opções	As configurações do AutoBleem (seção 3.6).
	Rede e controles	Apenas onde uma extensão instalada fornece a entrada <code>network</code> (<code>Provides=network</code> em seu <code>extension.ini</code> - PSC-Bios no console, um Pi e o pen drive PC) - WiFi, emparelhamento de controle Bluetooth, configuração DualShock 3 e o assistente de mapeamento de controle - veja o capítulo 6. Quando essa extensão está instalada mas desabilitada, este item permanece acinzentado com uma nota "ative-a em Extensões" - Cross abre a lista de Extensões.
	Informações de hardware	Os fatos da máquina: sistema, CPU, armazenamento, interfaces de rede, fuso horário, display, os controles e seus mapeamentos - a mesma página em todas as plataformas (seção 4.2).
	Atualização de software	(Raspberry Pi e PC) Verifique o site para uma versão mais recente do AutoBleem ou RetroArch agora; a linha diz <i>Atualização disponível</i> quando o lançador já conhece uma.
	Sobre o AutoBleem	Créditos e licença.
Sair	RetroArch	(Apenas onde o RetroArch está instalado.) Sai do lançador para o menu próprio do RetroArch. Fechar RetroArch volta.
	Desligar	Após uma confirmação: no console a espera do AutoBleem - o pen drive desconectado, a luz vermelha, Power traz o lançador (seção 2.1); em um Pi ou um PC a máquina desliga.



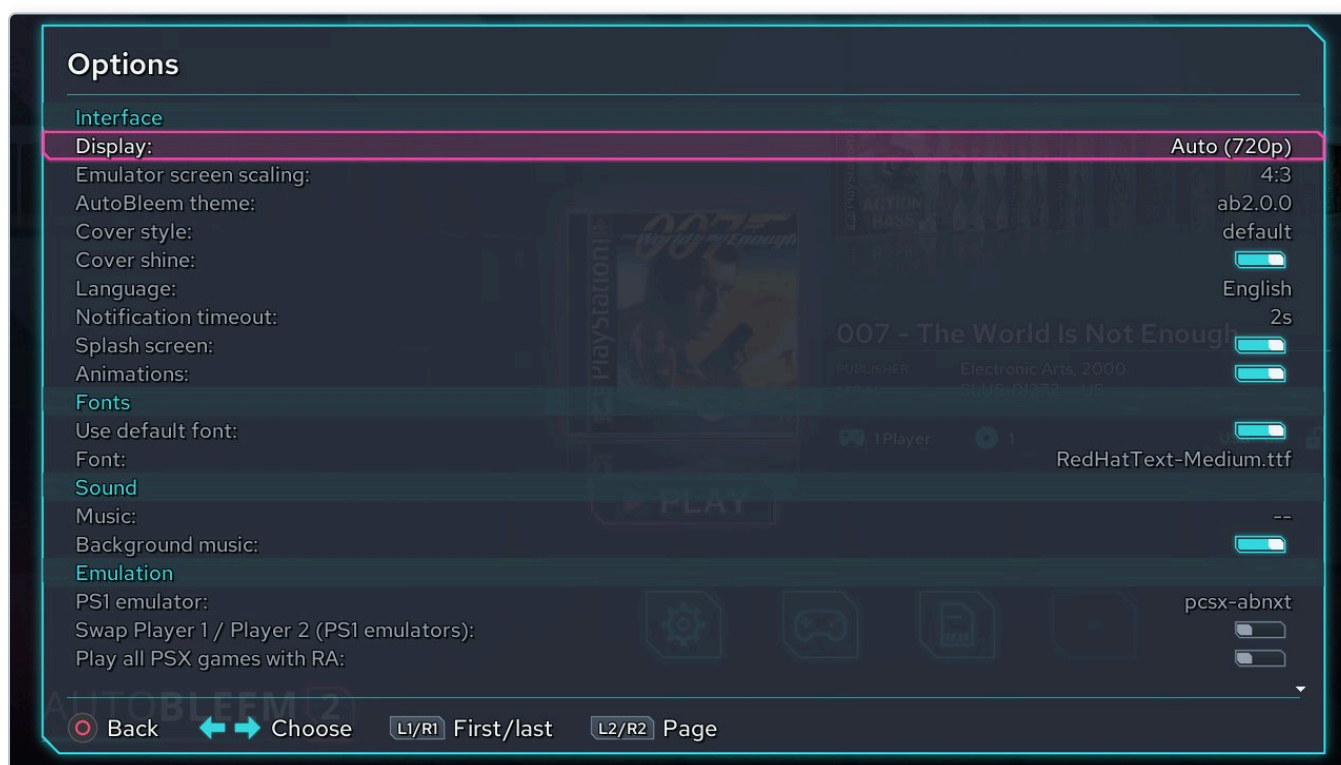
O menu do sistema

3.6 Opções

As configurações estão em grupos, cada um sob um título; Cima / Baixo se movem entre as linhas, Esquerda / Direita muda um valor (um toque é um passo, segurar rola), L1 / R1 pulam para a primeira / última linha, L2 / R2 mudam de página, Circle sai e salva. Cada mudança é aplicada imediatamente. Os valores de ligado/desligado se leem **LIGADO** / **DESLIGADO**.

Grupo / Configuração	O que faz
Interface: Tela	A resolução da tela, para o lançador e o emulador PS1: <i>Auto</i> (o modo próprio da tela, mostrado como <i>Auto (1920x1080)</i>) ou qualquer modo que a tela liste; o console oferece 720p e 1080p. Um novo modo é confirmado: <i>Manter este modo de tela?</i> - se você não confirmar, ele volta depois de uma contagem regressiva. Não em uma janela de desenvolvimento.
Escala da tela do emulador	Como o emulador PS1 ajusta a imagem de um jogo à tela: <i>1x1</i> (os pixels próprios do PlayStation), <i>2x (inteira)</i> , <i>4:3</i> , <i>4:3 (inteira)</i> ou <i>Tela cheia</i> . A escala inteira usa apenas múltiplos inteiros (a mais nítida). Substitui a antiga chave Widescreen; o pcsx - ab clássico e o RetroArch só conhecem tela cheia e 4:3.
Tema do AutoBleem	A aparência. Os temas vivem em <code>Themes/</code> ; um arquivo zip de tema depositado lá é extraído na próxima visita. Os temas que o AutoBleem fornece são atualizados a cada atualização - para personalizar um, copie-o primeiro com um novo nome. O padrão é ab2.0.0 .
Estilo da capa	O moldura de caixa de jóias desenhada ao redor das capas PS1.
Brilho da capa	Um brilho que atravessa a capa selecionada quando a prateleira para.
Linguagem	O idioma do lançador, aplicado imediatamente (17 idiomas).
Duração do aviso	Por quanto tempo as bolhas de informação ("Mostrando: ...", o resumo da verificação) permanecem, de 0 a 20 segundos; 0 mostra <i>Desligado</i> . Os erros têm seu próprio tempo fixo.
Tela de abertura	A imagem do AutoBleem quando o lançador inicia; desligada vai direto para a prateleira.
Animações	O movimento entre as telas; desligadas, toda troca de tela é instantânea.
Fontes: Usar a fonte padrão	O lançador usa sua fonte padrão (Red Hat Text) ou - desligado - a fonte escolhida abaixo.
Fonte	Qualquer <code>.ttf / .otf</code> de <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> ou a pasta do tema; a linha nomeia a fonte em uso.
Som: Música, Música de fundo	Qual faixa toca sob o lançador (a do tema, ou um arquivo de <code>resources/music</code>), e se uma toca.
Emulação: Emulador PS1	<code>pcsx - abnxt</code> (padrão: PCSX-ReARMed atual com adições do AutoBleem) ou <code>pcsx - ab</code> (o clássico). Um ponto de salvamento salvo por um continua no outro, a menos que o jogo tenha sido executado sem um arquivo BIOS.
Trocar jogador 1 / jogador 2 (emuladores PS1)	Troca qual dos dois primeiros controles é o Jogador 1 e qual é o Jogador 2, em ambos os emuladores PS1 (<code>pcsx - abnxt</code> e o <code>pcsx - ab</code> clássico). Só tem efeito com dois ou mais controles conectados; com um único controle, é sempre o Jogador 1. O RetroArch não é afetado.
Jogue todos os jogos PSX com RA, Atualizar config do RA, Manter config. do RetroArch	(Apenas onde o RetroArch está instalado.) Cada jogo PS1 inicia no núcleo PS1 do RetroArch; AutoBleem escreve suas configurações na configuração do RetroArch quando inicia um jogo lá; uma mudança feita no menu próprio do RetroArch é mantida quando o RetroArch fecha.

Grupo / Configuração	O que faz
Biblioteca: Mostrar jogos internos	Os jogos incorporados do console nas listas PlayStation (apenas PlayStation Classic).
Buscar capas online	A verificação baixa capas faltantes dos servidores libretto (Raspberry Pi, PC, Windows).
Atualizações	O canal de atualização: release (a versão testada), testing (a próxima versão, em teste), nightly (a compilação de desenvolvimento mais recente) ou off . O padrão segue a versão instalada. Não aparece em uma máquina de desenvolvimento.
Diagnóstico: Manter os logs no pendrive	Mantém todos os logs no pen drive a partir da próxima inicialização, não só depois de uma falha (capítulo 7).
Mostrar desempenho	Uma sobreposição no canto inferior esquerdo: taxa de quadros, carga da CPU, threads e memória; o emulador também mostra seu FPS e CPU no jogo.



As opções, em grupos

3.7 Configurações de um jogo

Com um jogo selecionado, **Baixo** abre sua linha de ícones: **Configurações** (as opções acima), **Jogo** (as configurações próprias do jogo), **Cartão de Memória** (seu cartão de memória) e **Retomar** (seus pontos de salvamento). Cross abre o que está sob o cursor.

O **editor de jogos** mostra os detalhes do jogo à direita (título, editora, ano, jogadores, pasta, cartão de memória) e suas configurações à esquerda, em quatro grupos:

- **Jogo:** *Favorito* (no grupo Jogos favoritos), *Jogo Lightgun* e *Jogar usando RA* (apenas onde o RetroArch está instalado: um jogo de pistola se junta ao grupo Lightgun e sempre é executado no

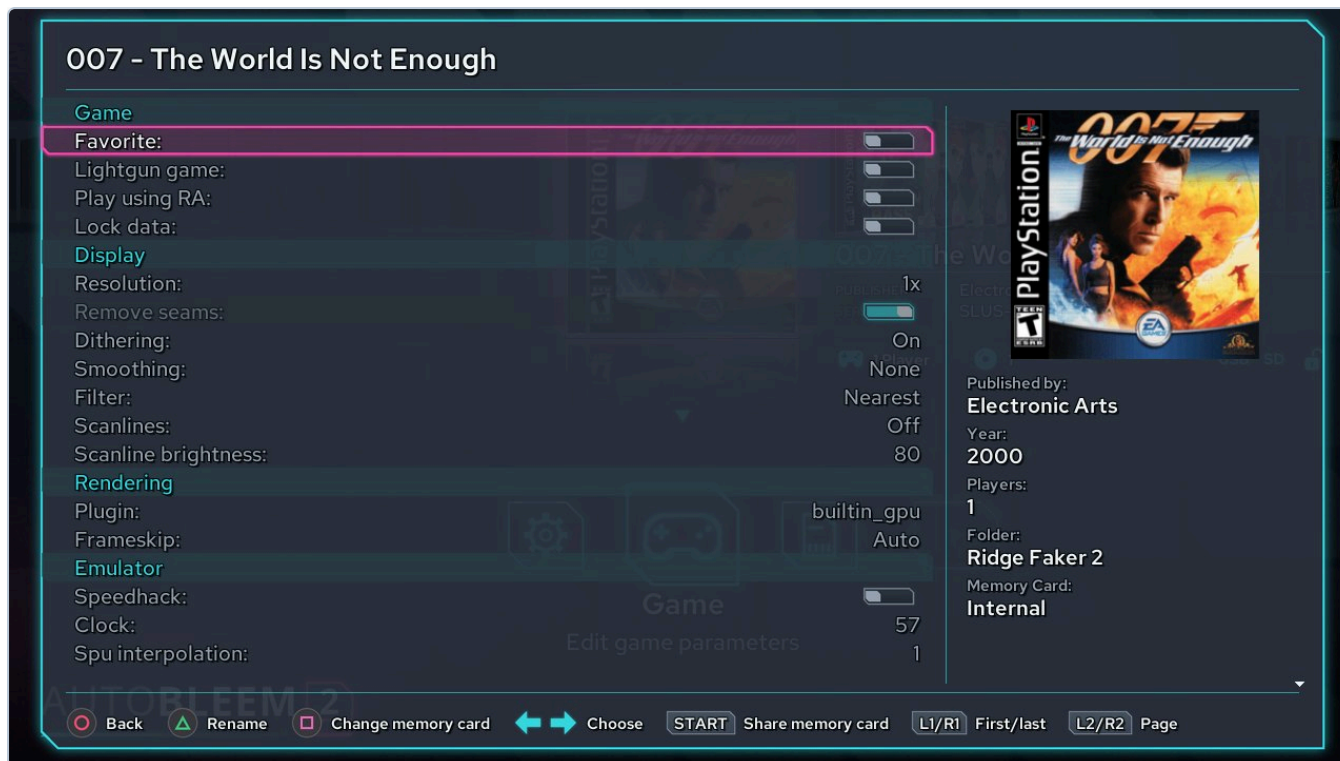
RetroArch, cujo núcleo PS1 tem o GunCon; *Jogar usando RA* executa este jogo no RetroArch), *Trancar dados* (o scanner deixa o título do jogo, o número de série e a lista de discos como você os definiu).

- **Tela:** *Resolução* (1x ou 2x, na GPU integrada), *Remover costuras* (apenas com 2x), *Dithering* (Desligado, Ligado, Sempre), *Suavização*, o *Filtro* - como a imagem é escalada: Mais próximo (pixels brutos), Linear (suavizado), Nítido ou Nítido (simples) (pixels nítidos sem cintilação), Quilez, ou os filtros CRT: CRT (fast) e CRT-Pi (desenham suas próprias scanlines, então as linhas de scanlines ficam acinzentadas) - e *Scanlines* com seu *Brilho das scanlines*. Resolução, remover costuras, dithering, suavização e os filtros diferentes de Linear e Mais próximo são para `pcsx-abnxt` ; o `pcsx-ab` clássico e o RetroArch mostram o resto como Mais próximo.
- **Renderização:** o *Plugin* de GPU e o *Pular frame* (Auto, Desligado, 1 a 3).
- **Emulador:** SpeedHack, a frequência da CPU, interpolação SPU, o logo de inicialização (desabilitado pula o shell BIOS - para um disco homebrew cujo logo personalizado quebra a inicialização), e com `pcsx-abnxt` a alternância *Hacks da Sony*.

A forma da imagem e a resolução da tela são globais (Opções → *Escala da tela do emulador* e *Tela*). Um jogo sem título em seus dados é mostrado pelo nome de sua pasta.

Triangle renomeia o jogo, Square muda seu cartão de memória, Start compartilha um novo cartão. Circle salva e sai.

Configurações salvas no emulador. O menu próprio do emulador tem *Salvar configurações para este jogo*. Uma vez que um jogo tem configurações salvas lá, são as que ele joga, e o editor de jogos mostra suas linhas Tela, Renderização e Emulador acinzentadas, com aqueles valores, sob o título *Salvo no emulador*. Para voltar às configurações do editor de jogos, selecione **Desbloquear as configurações** e confirme: isto remove as configurações que o emulador salvou, e ser alteradas novamente. Ambos os emuladores, `pcsx-ab` e `pcsx-abnxt` , leem e escrevem as mesmas configurações salvas.



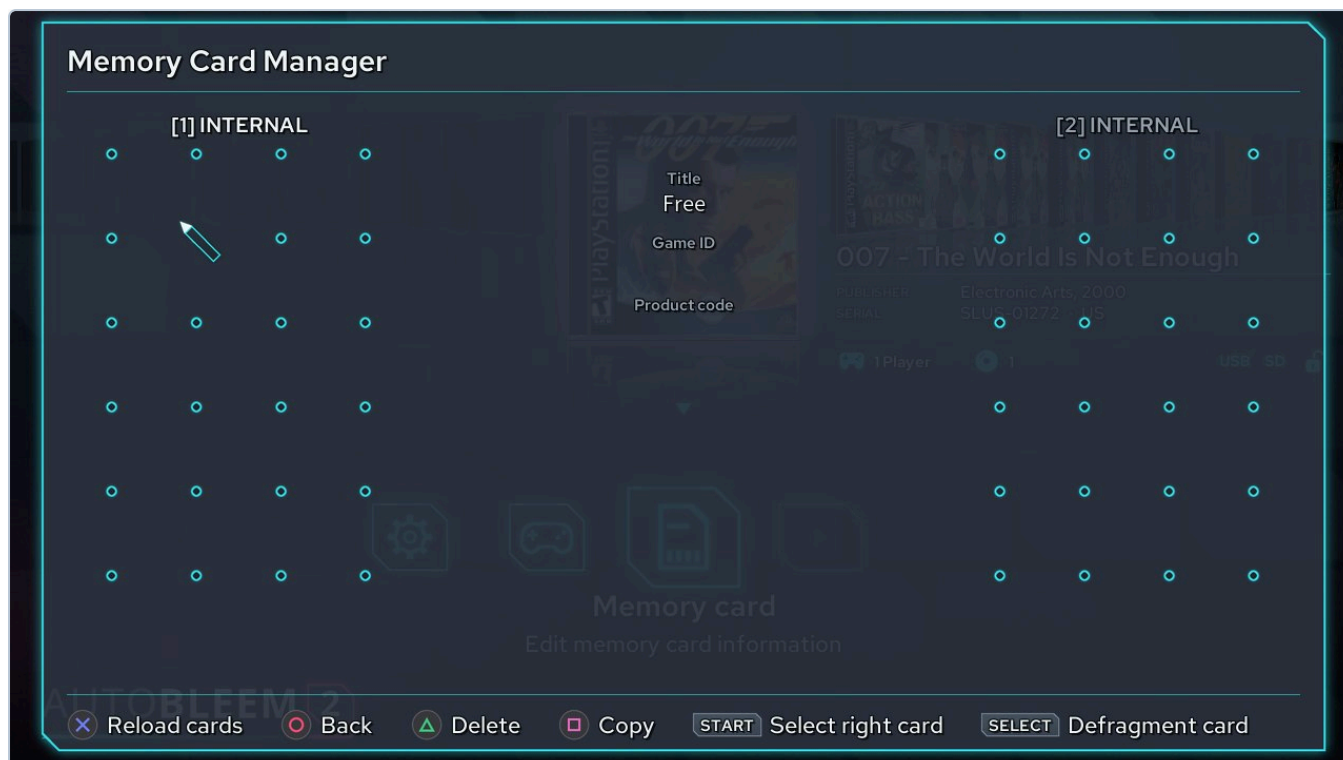
O editor de jogos

3.7 Cartões de Memória e Pontos de Salvamento

Cada jogo PS1 tem seu próprio cartão de memória por padrão (mantido com seus pontos de salvamento em `Games/!SaveStates/<pasta de jogo>/`). **Cartões de Memória** no menu do sistema gerencia **conjuntos compartilhados**

- um cartão que vários jogos usam, mantido em `Games/!MemCards/` : crie um (Square, com o teclado na tela), renomeie (Cross), delete (Triangle). Um jogo é colocado em um conjunto com *Mudar cartão de memória* em seu editor, ou a partir de seu ícone de Cartão de Memória.

O **editor de cartão de memória** (o ícone de Cartão de Memória) mostra o cartão do jogo e um segundo cartão lado a lado, com o ícone e título de cada salvamento: copie um salvamento entre os dois (Square), delete um (Triangle), desfragmente um cartão (Select). Start troca o cartão à direita por outro conjunto.



O editor de cartão de memória

Pontos de salvamento: quando você sai de um jogo PS1 com o botão Reset do console (ou o menu do emulador em um Pi ou PC), AutoBleem mantém um ponto de salvamento de onde você estava e o oferece sob o ícone **Retomar** - quatro slots, mostrados como cartões emoldurados, cada um com uma imagem do momento, o número do slot e a data; o mais recente é marcado **MAIS RECENTE** e um slot não usado diz *Sem ponto de retomada*. Cross continua a partir do slot, Triangle o delete. Um jogo com um ponto de salvamento mostra uma pequena imagem em seu ícone Retomar; um jogo sem nenhum tem o ícone Retomar acinzentado. Enquanto o ponto de salvamento é gravado ao sair de um jogo, o emulador mostra *Aguarde....*

3.8 Iniciando Jogos, RetroArch e Aplicativos

Cross inicia o jogo selecionado. Um jogo PS1 é executado no emulador PS1 escolhido (seção 3.6), tela cheia, até você sair - no console com o botão **Reset** anterior (volta ao lançador com um ponto de salvamento; funciona também de dentro do menu do jogo) ou **Power** (o console desliga); em um Pi ou um PC via o menu do emulador no jogo (abaixo). **Square** inicia um jogo PS1 no RetroArch em vez disso.

O menu do jogo (pcsx-abnxt). Pressione o botão de menu - o Home do controle, **Select + Start** em um controle sem ele, ou **Esc** em um teclado - e o jogo para atrás de um menu com a última imagem do jogo. **Segurar o botão de menu por 2 segundos** é o mesmo que Reset: sai do jogo. L1 / R1 alternam entre suas três abas, e o menu abre na aba e na linha em que foi deixado:

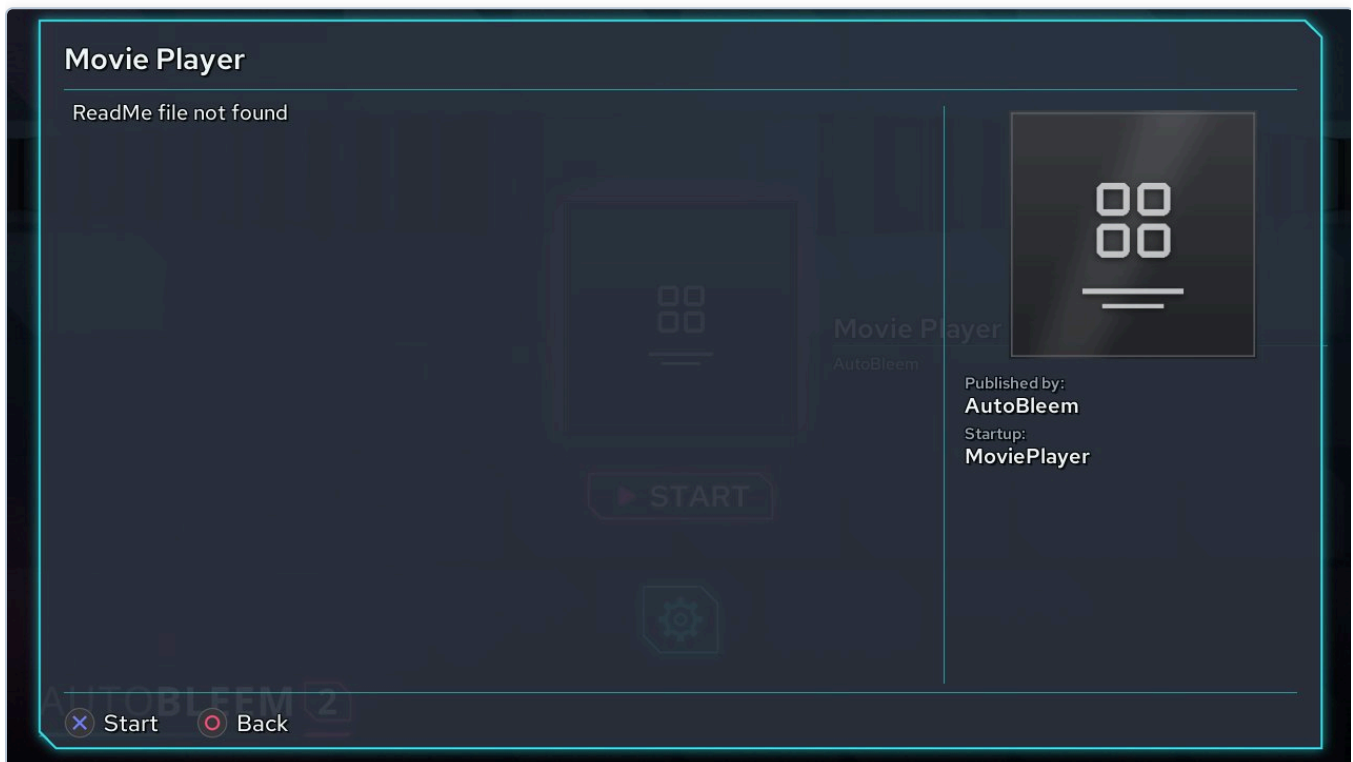
- **Jogo:** *Voltar ao jogo*; em *Salvamentos*: *Salvamento rápido*, *Carregamento rápido* e **Carregar salvamento automático** (o jogo como estava até 30 segundos atrás - o emulador o guarda na memória sozinho enquanto você joga); em *Disco CD*: *Trocar de disco* e *Reiniciar o jogo* (começa de novo); *Salvar configurações para este jogo* (veja a seção 3.7), *Menu PCSX* (as páginas próprias do PCSX-ReARMed: opções, trapaças, Sobre) e *Sair* (de volta ao AutoBleem).

- **Imagem:** *Tela* (a resolução da tela - no console ela é escolhida em Opções e aqui só é mostrada), *Resolução* (1x ou 2x), *Remover costuras*, *Dithering*, *Escala*, *Suavização*, *Filtro*, *Scanlines* e *Brilho das scanlines*. Cada linha tem uma linha de ajuda à direita. O CRT-Pi é pesado demais para o console em 1080p. Uma linha que não se aplica fica acinzentada, e sua ajuda diz por quê.
- **Controles:** *Controle 1* e *Controle 2*: padrão (digital), analógico (DualShock), uma pistola ou nenhum; tem efeito quando o jogo continua.

O menu é desenhado na aparência ab2.0.0 do lançador, com as baterias dos controles e a imagem do último salvamento rápido.

Um jogo **RetroArch** é iniciado no RetroArch com o núcleo que o lançador escolheu para seu sistema; *Fechar conteúdo* ou *Sair do RetroArch* em seu menu volta ao lançador. O item RetroArch no menu do sistema abre o menu próprio do RetroArch (XMB) sem nada carregado, para suas configurações e suas próprias listas de conteúdo.

Um **aplicativo** (o conjunto de Aplicativos: as ferramentas de console, e em um console os aplicativos adicionais que o pacote RetroArch traz - Doom, Quake, Amiga, ...) mostra primeiro seu manual; Cross o inicia, Circle volta.



O manual de um aplicativo antes de iniciar

3.9 Adicionando Jogos

Os **jogos PS1** vão para a pasta **Games**, **uma pasta por jogo**, nomeada após o jogo:

Games/	
Crash Bandicoot/	Crash Bandicoot.cue + Crash Bandicoot.bin
Final Fantasy VII/	Final Fantasy VII (Disc 1).chd, (Disc 2).chd, (Disc 3)
Platformers/	uma pasta de jogos: seu próprio grupo no seletor de d
Klonoa/	Klonoa.pbp

- Formatos: `.cue` + `.bin` (ou `.img`), `.pbp`, `.chd` (também `zstd`), `.ecm` (decodificado pela verificação), `.iso`. Um jogo compactado também funciona: o processador **Unzip** o extrai antes da verificação (seção 3.13).
- Um jogo multi-disco é uma pasta com cada disco dentro; as pastas nomeadas `Game (Disc 1)`, `Game (Disc 2)` ... são mescladas em uma pasta `Game` pela verificação.
- Jogos diretamente em `Games/` (arquivos soltos) são classificados em pastas pela verificação.
- Uma **capa** é um PNG ao lado da imagem do jogo, nomeado como ela. Sem uma, a arte vem dos bancos de dados de capas, ou - com RetroArch instalado - do conjunto de miniaturas libretto; em um Pi, um PC ou Windows uma capa faltante é baixada online (Opções → *Buscar capas online*).
- A verificação lê o número de série de cada disco e pega o título, editora, ano, jogadores e região do banco de dados PlayStation de RetroArch ou dos bancos de dados de capas. Mude qualquer coisa no editor de jogos e marque **Bloquear dados** para mantê-lo.

Os **outros sistemas** vão sob `RetroArch/roms/`, **uma pasta por sistema, nomeada como são os bancos de dados de RetroArch** (a pasta é criada para você): `Nintendo - Nintendo Entertainment System`, `Nintendo - Super Nintendo Entertainment System`, `Sega - Mega Drive - Genesis`, `Nintendo - Game Boy Advance`, `FBNeo - Arcade Games (OU Arcade)`, ... Os ROMs podem permanecer compactados. Em um Pi, um PC ou Windows a verificação os lê por conta própria e escreve as listas de jogos de RetroArch; em um pen drive de console, execute **UpdateRoms** em um PC (capítulo 5).

Os **aplicativos** vão sob `Apps/<nome>/` com um `app.ini` (o nome, o ícone, o que executar) e uma `run.sh`.

Os **temas** vão sob `Themes/<nome>/` (`theme.json` e as imagens) - ou solte o arquivo zip do tema em `Themes/`.

3.10 O BIOS PS1

Em um **PlayStation Classic** o emulador usa o BIOS próprio do console. Em um **Raspberry Pi, um PC e Windows** coloque seu próprio BIOS PS1 em `System/Bios/`: `romw.bin` (o US/Europeu SCPH-5501/5502) e `romJP.bin` (o Japonês SCPH-5500). Os instaladores os preenchem a partir dos pacotes BIOS de RetroArch a menos que seus próprios arquivos já estejam lá. Sem eles o emulador é executado no seu BIOS HLE incorporado, que muitos jogos toleram e alguns não.

3.11 Atualizações

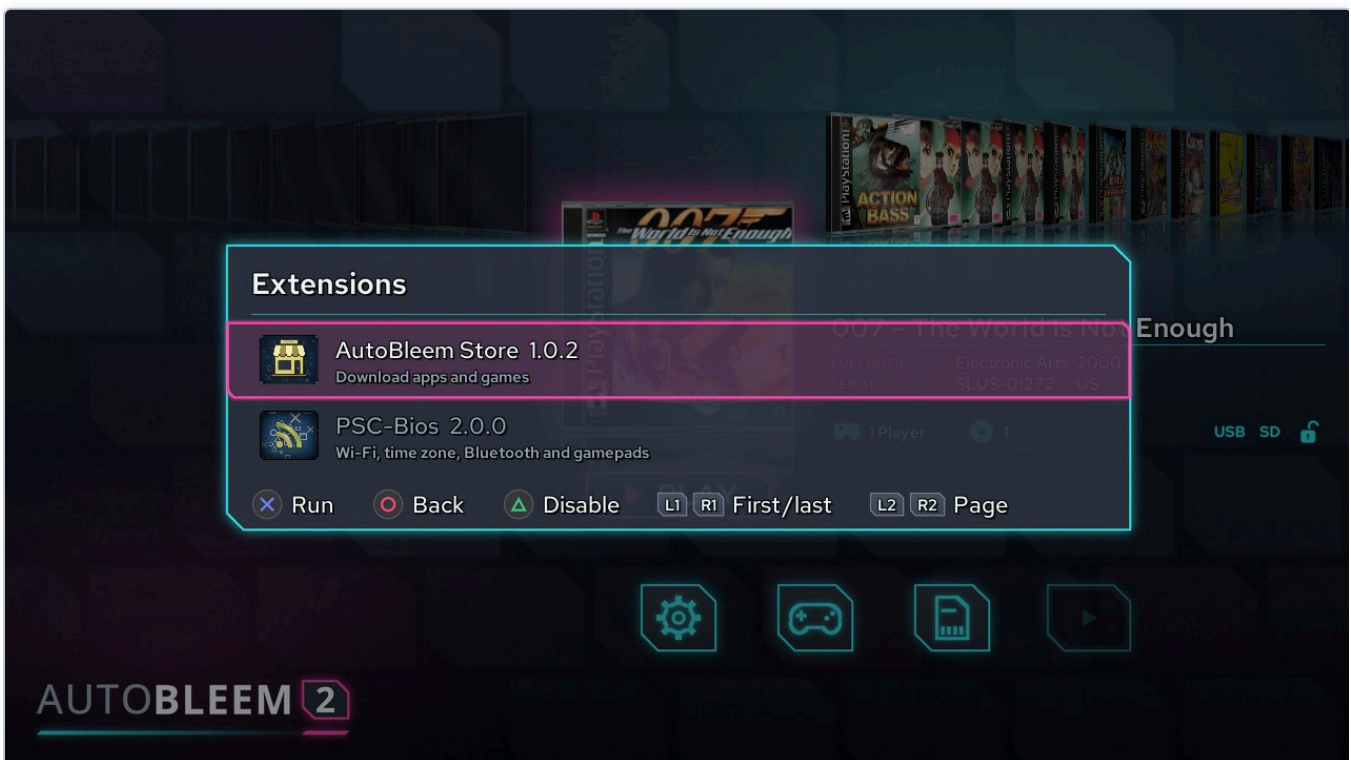
- **Raspberry Pi, pen drive PC, Windows:** o lançador verifica o site na inicialização e uma vez por dia (Opções → *Atualizações* é o canal; *Atualização de Software* no menu do sistema verifica agora). Quando há uma versão mais recente do AutoBleem ou RetroArch, ele pergunta: *Atualizar agora* baixa tudo e reexecuta o instalador com a tela de progresso do primeiro inicialização; *Lembrar-me*

amanhã e Pular esta versão são as outras respostas. Seus jogos e configurações permanecem; o lançador reverifica uma vez após uma atualização.

- **PlayStation Classic:** execute um `AutoBleemInstaller.exe` mais recente no pen drive (seção 2.1).

3.12 Extensões e a Loja AutoBleem

As **extensões** adicionam suas próprias telas ao lançador. Elas vivem em `Extensions/<nome>/` no pen drive (em um Raspberry Pi sua partição de dados, em Windows a pasta de dados); para instalar uma, descompacte seu zip lá. **L2 + R2** → **Extensões** as lista: Cross executa uma, Triangle a desabilita ou reabilita. Uma extensão que precisa da rede não é iniciada sem ela, e uma que parou o lançador é desabilitada - a lista diz.



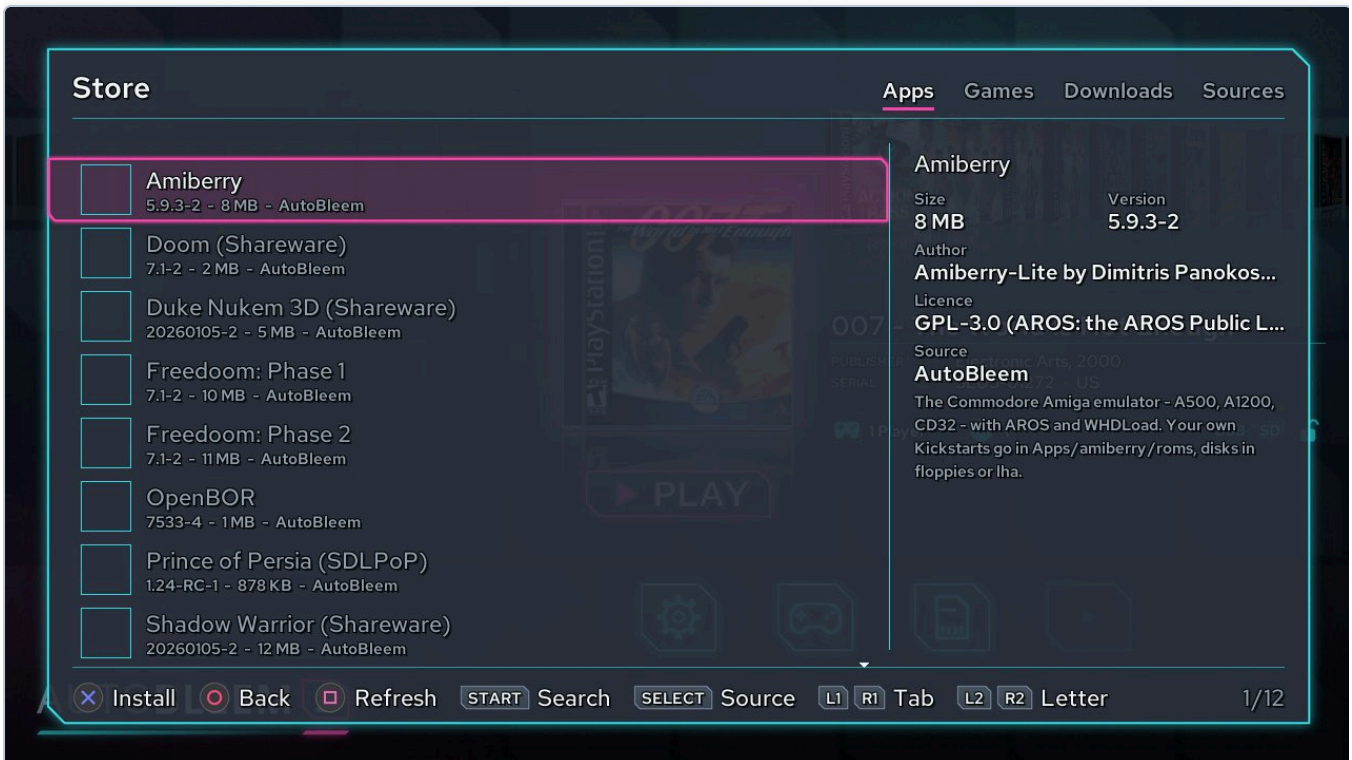
A lista de extensões

A **Loja AutoBleem** é a primeira extensão: aplicativos e jogos para instalar em um toque, em cada sistema que o AutoBleem é executado (um PlayStation Classic precisa do WiFi do kernel AutoBleem). Suas quatro abas, L1 / R1 entre elas:

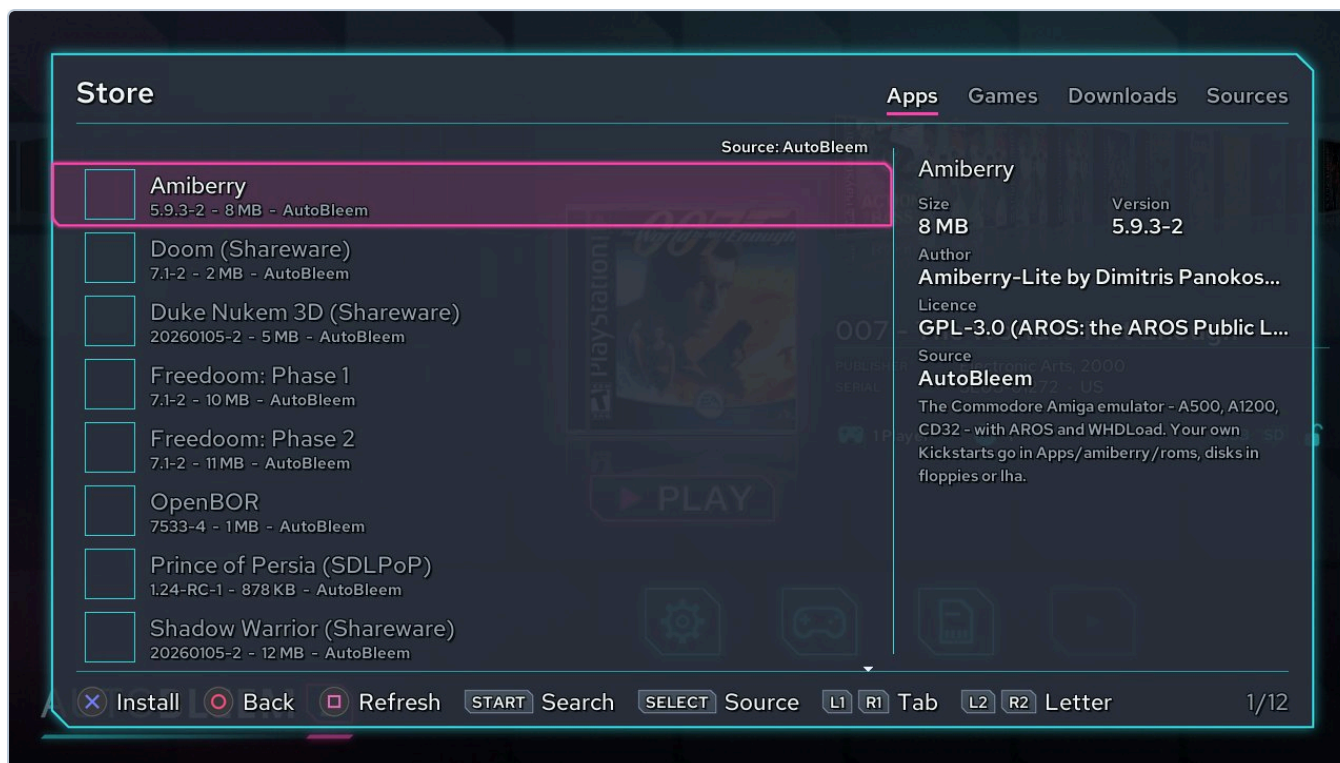
- **Aplicativos e Jogos:** o que as fontes oferecem, cada um com sua imagem, versão, tamanho e ícone da fonte. Os itens instalados têm um selo *Instalado*. Cross instala (ou atualiza, ou tenta novamente após uma falha, ou cancela um download na fila ou em andamento), Triangle remove o que a Loja instalou, Square atualiza as listas. L2 / R2 pulam por letra, **Select** mostra uma fonte de cada vez, **Start** pesquisa nos títulos. O rodapé mostra as teclas da linha selecionada. As imagens dos itens são cacheadas e podem ser retentadas se não carregarem.
- **Downloads:** o que está sendo baixado, aguardando, falhou ou está instalado. A barra de progresso é atualizada constantemente e, enquanto você está em outra parte do lançador, uma bolha mostra o download em andamento com sua velocidade e o tempo restante (`1.4 MB/s · 0:42`). Os downloads continuam em segundo plano mesmo depois de sair da Loja; iniciar um jogo ou desligar

apenas as pausa, e um download interrompido continua de onde parou. Se a rede cair, o item diz *Aguardando a rede* e continua de onde parou quando a rede volta (desiste após 30 minutos). Um jogo instalado aparece na prateleira após a próxima verificação, com a imagem da Loja como capa. Downloads maiores que 2 GB funcionam em todas as plataformas, incluindo compilações de 32 bits.

- **Fontes:** de onde as listas vêm - o catálogo próprio do AutoBleem, uma lista TSV depositada em `System/Extensions/store/sources/` e os endereços que você adiciona com **Adicionar uma URL de fonte**. Cada fonte mostra seu ícone na lista. Cross em uma que você adicionou a renomeia, muda seu endereço, alterna entre `http://` e `https://`, ou a remove.



A aba Aplicativos da Loja



O menu de uma fonte

O que o catálogo do AutoBleem oferece também é listado no site de download, <https://autobleem.retromenele.pl/store/>. **Você é responsável pelo que as fontes que você adiciona contêm.**

Seus próprios jogos em sua rede: `abstored`, o servidor LAN da Loja, serve uma pasta de jogos PS1 para a Loja na mesma rede. Ele é executado em qualquer máquina Linux - um Raspberry Pi, um servidor doméstico - e apenas lê a pasta. Inicie-o com `abstored <pasta de jogos>`, abra `http://<essa máquina>:8124/` em um navegador para ver o que ele serve e quaisquer problemas que encontrou, e adicione `http://<essa máquina>:8124/store.tsv` como uma fonte. Programas prontos para Linux e Windows estão na página da Loja, em sua aba **Servidor LAN**; configurá-lo como um serviço é `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` na fonte). **LAN Share** (seção 5.2) coloca jogos e discos de um PC em tal servidor.

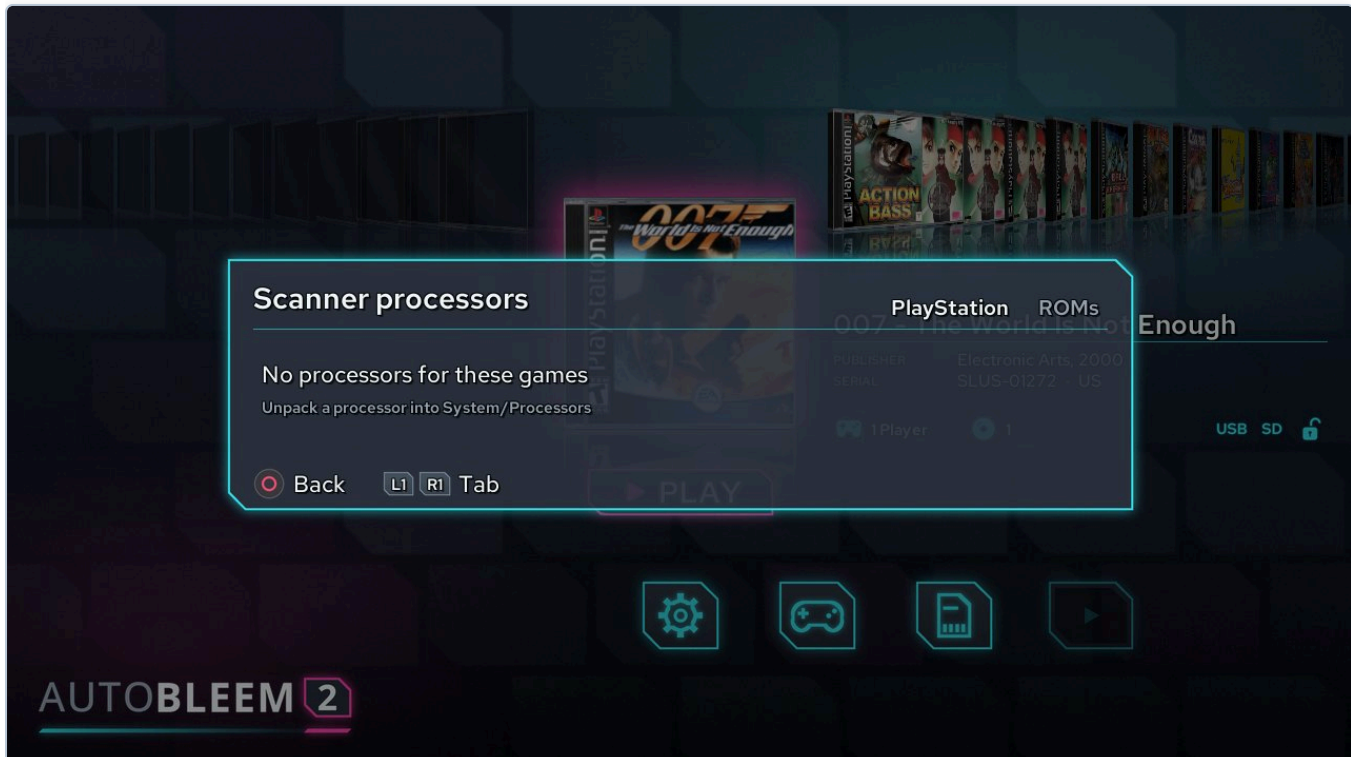
3.13 Processadores de Scanner

Os **processadores de scanner** são pequenos programas que cada verificação executa antes de ler seus jogos. Um pode transformar um formato que o AutoBleem não lê em um que ele lê - um jogo compactado, por exemplo - ou alterar os dados de um jogo, como um patch de tradução. Eles vivem em `System/Processors/<nome>/` no pen drive (em um Raspberry Pi sua partição de dados, em Windows a pasta de dados); para instalar um, descompacte sua pasta lá. A próxima verificação o executa.

- **Unzip vem com o AutoBleem:** ele extrai os jogos PS1 compactados em `Games/` antes que a verificação os leia e os ROMs compactados um de cada vez (os jogos arcade permanecem compactados). Atualizar o AutoBleem também o atualiza e o deixa desabilitado se você o desabilitou.
- Um processador que já tratou um jogo não é reexecutado nele até o jogo mudar.

- Enquanto um processador funciona, a bolha no canto superior direito mostra o que está fazendo; um aviso ou erro aparece na linha abaixo. `processors.log` na pasta de logs tem os detalhes.
- Iniciar um jogo ou RetroArch para um processador que modifica arquivos; a próxima verificação termina seu trabalho.

L2 + R2 → Processadores de Scanner os mostra na ordem em que são executados, uma aba para jogos PS1 e uma para ROMs (L1 / R1). **Square** pega um e Cima / Baixo o move - a ordem importa: um processador que extrai deve vir antes de um que aplica patch no que foi extraído. **Cross** o alterna ou o ativa, **Triangle** o reexamina em cada próxima verificação, **Circle** volta e inicia uma verificação se você mudou algo. Um processador construído para outra máquina permanece na lista, acinzentado.



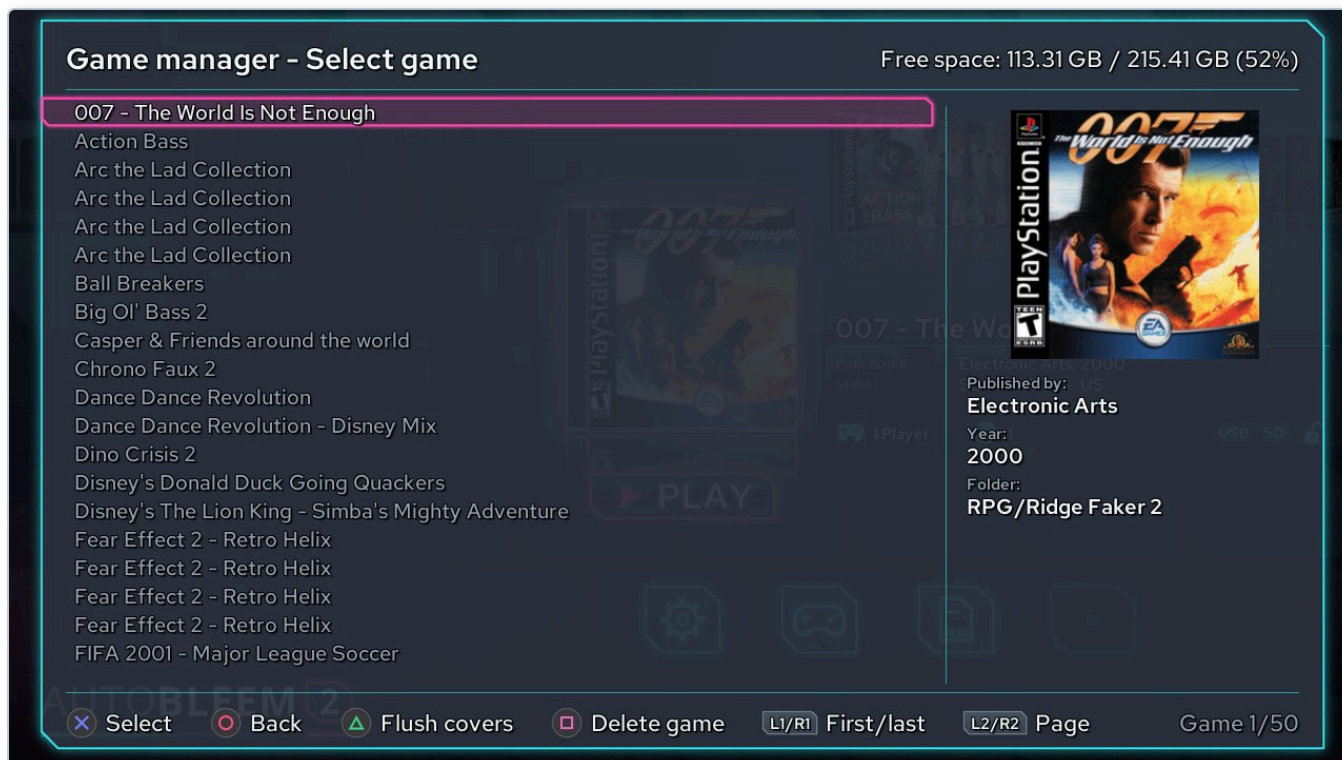
Processadores de Scanner

Escreva o seu: a página de Unzip, https://github.com/autobleem2/proc_unzip, explica tudo o que um processador precisa fazer, e `tools/proc_check.py` no fonte do AutoBleem verifica um antes de compartilhá-lo.

4. Telas

4.1 Gerenciador de Jogos

Os jogos PS1 como uma lista apenas dos títulos (a pasta do jogo selecionado está em seus detalhes) e a capa do selecionado. Cross abre o editor de jogos, **Square delete o jogo** (sua pasta e, após uma segunda pergunta, seus pontos de salvamento), Triangle delete cada PNG de capa ao lado dos jogos (a verificação os recupera dos bancos de dados), L2 / R2 página. O espaço livre da unidade está na parte superior direita. O gerenciador de jogos aguarda enquanto uma verificação é executada.

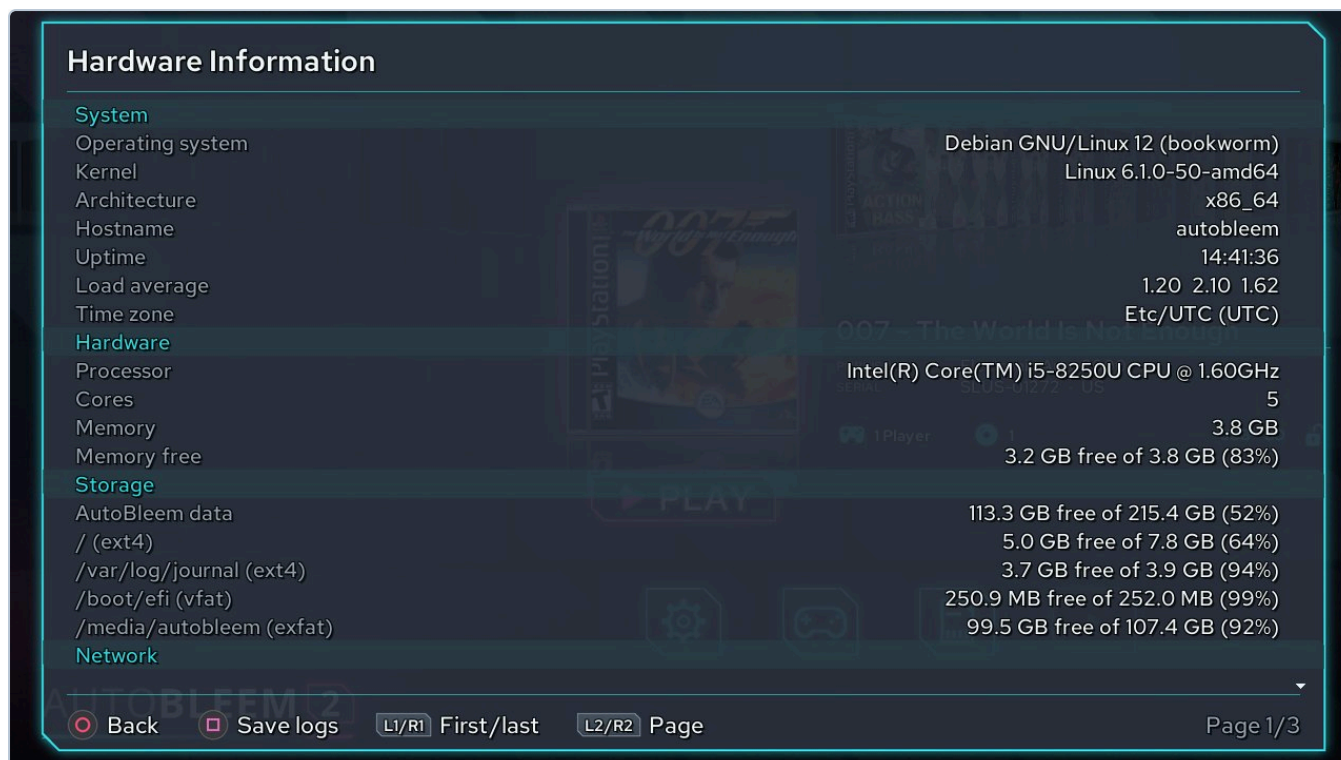


O gerenciador de jogos

4.2 Informações de Hardware

Os fatos da máquina - sistema, hardware, armazenamento com seu espaço livre, endereços de rede, os drivers de display e áudio, os controles conectados - relido a cada segundo. É a mesma página em todas as plataformas, inclusive no console; as telas de configuração de rede e controles são **Rede e controles** (PSC-Bios, capítulo 6).

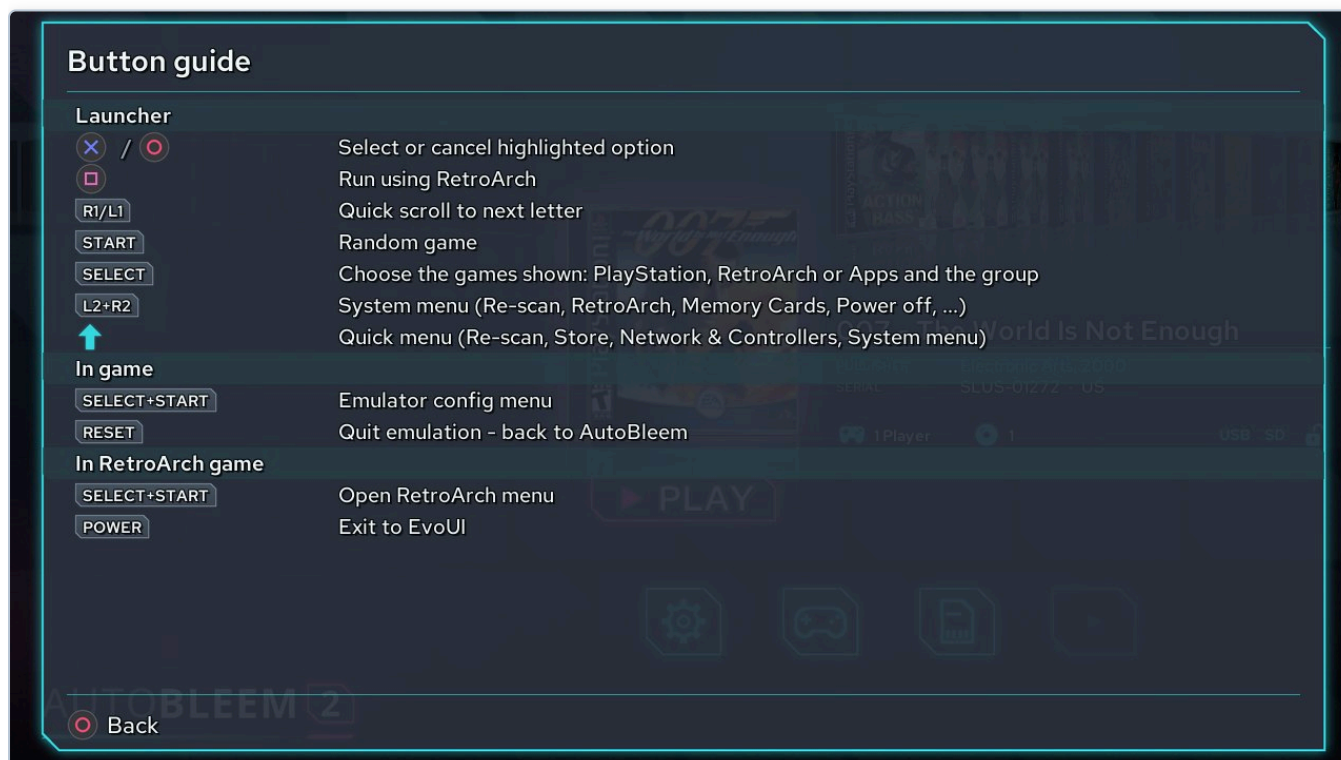
Os dois primeiros controles são mostrados como Jogador 1 e Jogador 2 – as portas que o emulador PS1 lhes atribui. Qualquer controle adicional é mostrado como não utilizado pelo emulador PS1. RetroArch atribui controles de acordo com suas próprias configurações e pode ordená-los de forma diferente. Quando um controle é conectado ou desconectado, o launcher mostra brevemente qual alavanca é Jogador 1 e Jogador 2.



Informações de Hardware

4.3 O Guia de Botões

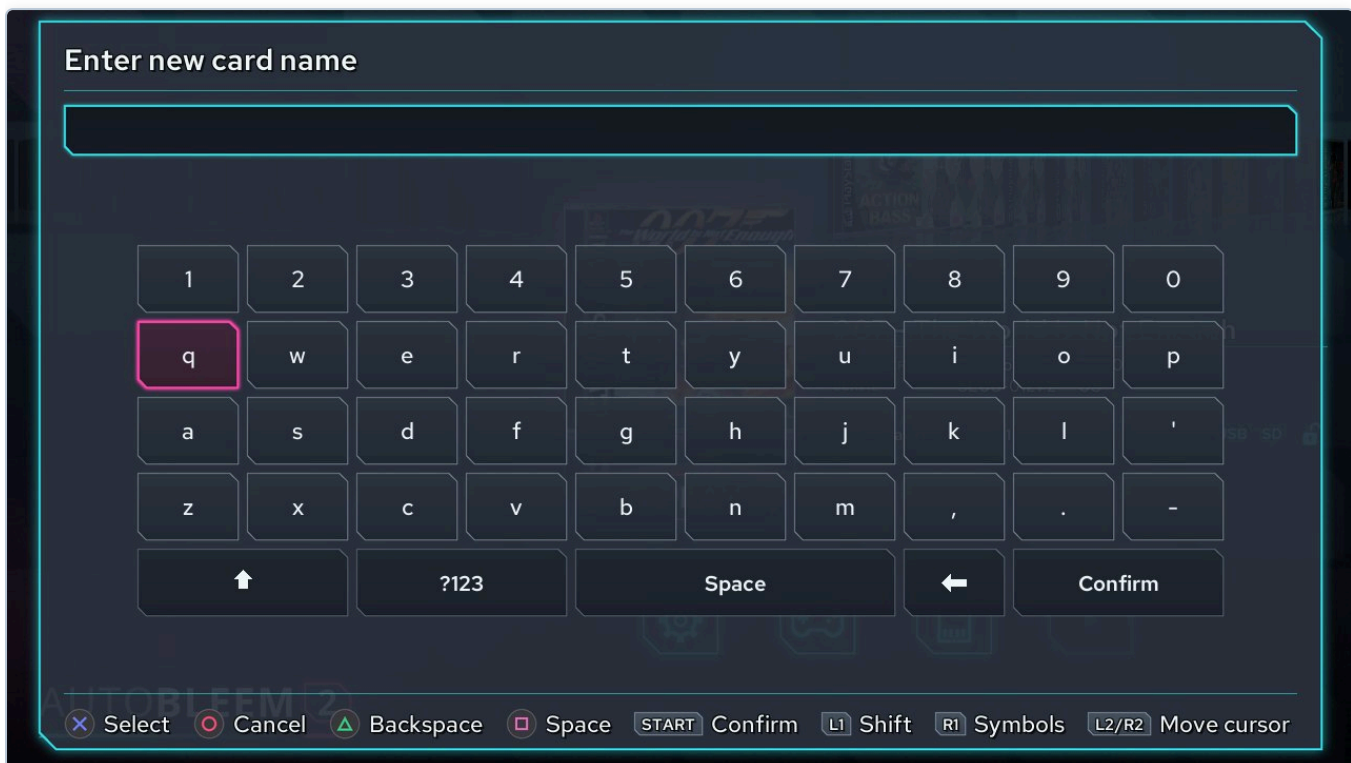
Triangle na prateleira: cada botão de cada tela em uma página. Quando um teclado USB está conectado ou foi usado, uma coluna de Teclado mostra as teclas ao lado dos botões do controle.



O Guia de Botões

4.4 O Teclado na Tela

Onde quer que o texto seja digitado - um conjunto de cartão de memória, um título de jogo, uma senha WiFi, o endereço de uma fonte - o mesmo teclado, disposto como o de um telefone: letras, uma página de símbolos (/ \ : ? & = % @ # e o resto que um endereço ou senha precisa) e duas páginas de letras acentuadas, com Shift, a tecla de página, Espaço, Backspace e Confirmar na linha inferior. As direções se movem, Cross digita, Triangle delete, Square é um espaço, **L1** é Shift (duas vezes para caps lock), **R1** a próxima página, **L2 / R2** movem o cursor, Start confirma, Circle cancela. Um teclado USB digita a qualquer momento: Enter confirma, Esc cancela.



O Teclado na Tela

5. No PC

5.1 UpdateRoms - Atualizando um Pen drive de Console

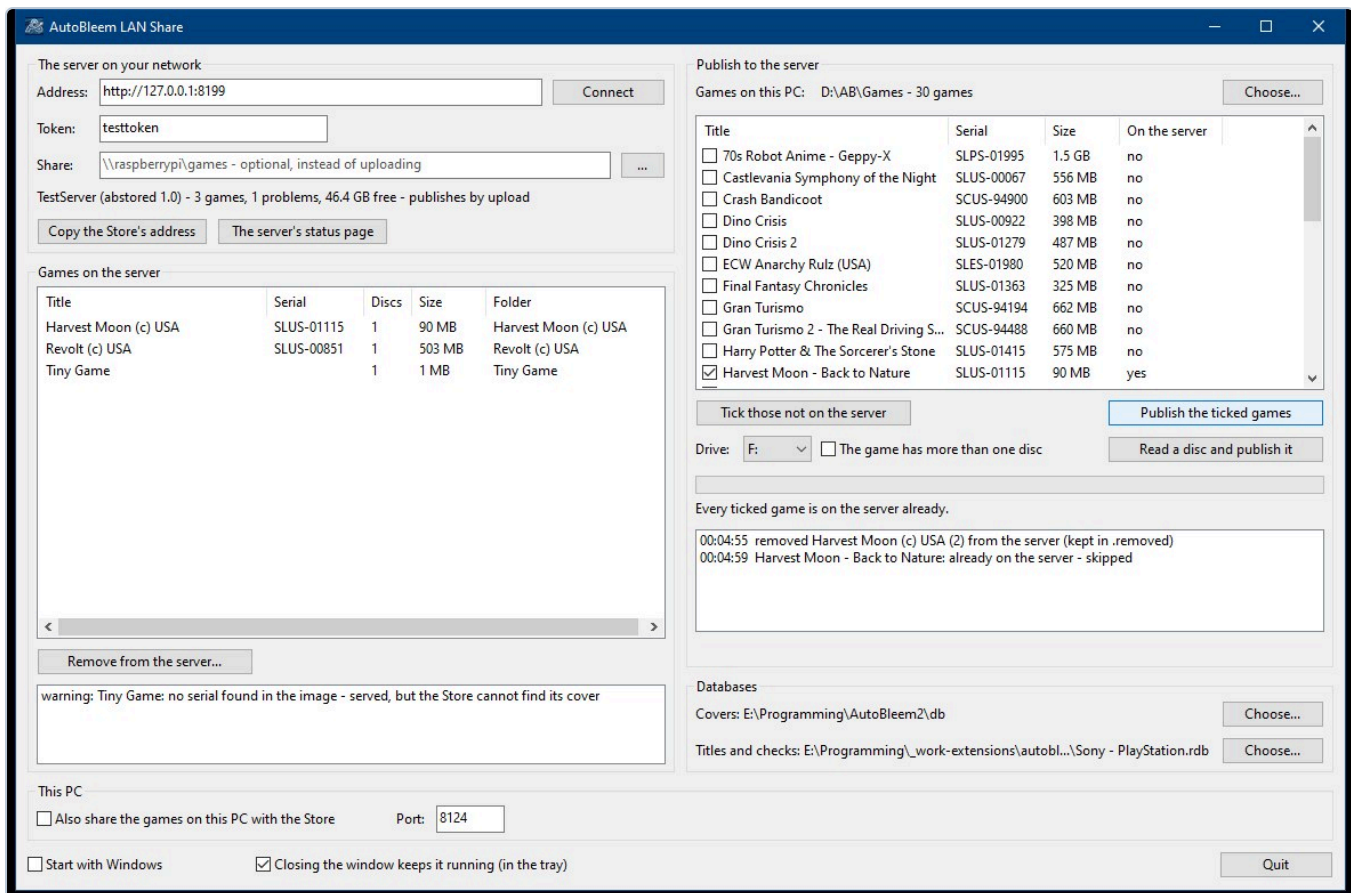
O PlayStation Classic não tem rede, então as listas de RetroArch e as capas de seu pen drive são criadas em um PC: **UpdateRoms** faz em um PC o que a verificação do lançador faz em um Pi, com a rede do PC e os caminhos do console, para que o console inicialize e encontre tudo em posição.

1. Copie seus ROMs no pen drive sob `RetroArch/roms/<sistema>/` (seção 3.9). Os nomes das pastas devem ser os nomes dos bancos de dados de RetroArch; o instalador cria os comuns.
2. Inicie **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** a partir do pen drive (o instalador o colocou lá). Ele encontra o pen drive de onde está, mostra uma linha de estágio, uma barra de progresso e um log, e:
 - baixa o pacote de banco de dados de RetroArch quando o pen drive não tem um, e identifica cada ROM a partir dele - um jogo que o banco de dados conhece obtém seu nome correto;
 - escreve uma lista de jogos por sistema em `RetroArch/bin/playlists/` com os caminhos do console, mantendo tudo o que o RetroArch adicionou lá;
 - busca as capas de cada ROM que não tem uma dos servidores de miniaturas libreto em `RetroArch/bin/thumbnails/`.
3. Remova o pen drive com segurança e coloque-o de volta no console. A aba RetroArch do seletor de conjuntos lista cada sistema que tem jogos.

Rexecute após cada alteração nas pastas de ROM; uma pasta a qual nada mudou é pulada, portanto uma reexecução é rápida. O log é `System/Logs/updateroms.log`. Um cartão Raspberry Pi em um leitor de cartão pode ser atualizado da mesma forma (`UpdateRoms.exe <unidade> --target rpi`), embora um Pi o faça por conta própria se tiver uma rede.

5.2 LAN Share - Seus Jogos e Discos no Servidor em Sua Rede

LAN Share (`LanShare.exe`, na página da Loja em sua aba **Servidor LAN**) coloca seus jogos PS1 no servidor da Loja em sua rede doméstica - um `abstored` em um Raspberry Pi, um NAS ou outro PC - e lê um disco PS1 na unidade de CD/DVD do PC. A Loja no console, Pi ou PC o instala então de lá. Nada para instalar; as configurações são mantidas em `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\`.



A janela do LAN Share

1. **O servidor:** digite seu endereço (`http://<seu endereço>:<porta>` , como a Loja tem) e pressione **Conectar**. Seus jogos e quaisquer problemas que sua verificação encontrou são listados à esquerda. Para colocar jogos nele, dê um deles:
 - **Compartilhar** - a pasta de jogos do servidor conforme compartilhada na rede (Samba), por exemplo `\\raspberrypi\games` : LAN Share copia os jogos lá e pede ao servidor para verificar. O servidor em si permanece somente leitura.
 - **Token** - quando o servidor foi iniciado com `--allow-uploads` : seu token (o servidor o imprime na inicialização e o mantém em `<state>/upload-token`). LAN Share faz upload via HTTP, e um download interrompido continua de onde parou.
2. **Jogos neste PC:** escolha uma pasta de jogos (uma pasta por jogo), marque os jogos e pressione ****Publique os jogos marcados. No servidor**** diz se o servidor já tem um jogo (por seu número de série, senão por seu título); tal jogo nunca é enviado duas vezes. **Marque os não no servidor** marca o resto.
3. **Um disco:** coloque um disco PS1 na unidade e pressione **Leia um disco e publique-o**. O disco é lido completamente em um `.bin` + `.cue` (e um `.sbi` para um jogo LibCrypt, quando a unidade dá o subcanal), nomeado após seu título, verificado contra o bom dump conhecido (quando os bancos de dados são escolhidos) e publicado. Para um jogo em vários discos, marque **O jogo tem mais de um disco**: LAN Share pede cada disco seguinte e os publica juntos como um jogo.
4. **Remova do servidor...** tira os jogos selecionados do servidor. Nada é deletado: cada um é movido para uma pasta `.removed` ao lado dos jogos do servidor, e movê-lo de volta o recupera.

Os **bancos de dados** - a pasta de capas do AutoBleem (coversU/P/J.db) e Sony - PlayStation.rdb do RetroArch - dão os títulos e a verificação de um disco lido; ambos são opcionais. **Também compartilhe os jogos neste PC com a Loja** (desabilitado por padrão) serve a pasta neste PC para a Loja diretamente. A primeira vez, o Windows pergunta sobre seu firewall: permita apenas redes privadas.

6. As Ferramentas de Console (PlayStation Classic)

Duas ferramentas para um pen drive de PlayStation Classic. Ambas desenham no tema e idioma do lançador e ambas são dirigidas pelo controle - e, no assistente de controle, pelos botões anteriores do console. **PSC-Bios** é uma extensão fornecida com o pacote de console: o item *Rede e controles* do menu rápido e do menu do sistema a abre, e está na lista de extensões. **ABFlashKit** é um aplicativo no conjunto de Aplicativos.

6.1 PSC-Bios

Uma extensão fornecida com o pacote de console, também disponível em um Raspberry Pi e pen drive PC. Ela é aberta do item *Rede e Controles* do menu do sistema (ou da lista de extensões). Quando esta extensão está instalada mas desabilitada, o item *Rede e Controles* no menu rápido e menu do sistema permanece acinzentado com uma nota "ative-o nas Extensões" - Cross lá abre a lista de Extensões.

A tela de abertura mostra os fatos da máquina: hora, fuso horário, adaptadores de rede WiFi/Ethernet/Bluetooth com seus endereços, e cada controle conectado com se tem um mapeamento. As partes de rede e Bluetooth precisam do kernel AutoBleem no console (seção 6.2) ou ferramentas de sistema em um Raspberry Pi / pen drive PC; o assistente de controle funciona em qualquer sistema.

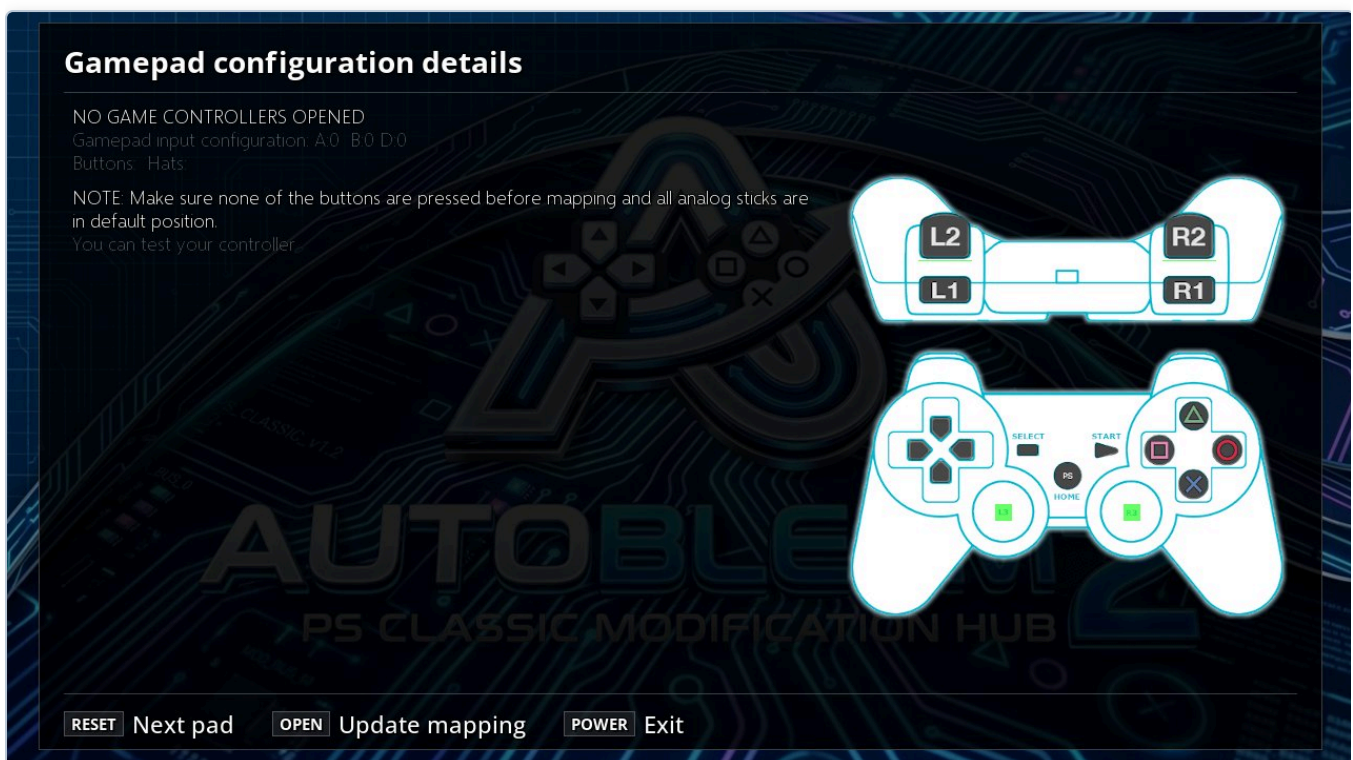


PSC-Bios: o hub de Rede e Controles

- **Select - Rede WiFi** (kernel ou NetworkManager): o nome da rede (digitado ou escolhido de uma verificação), a senha, o modo do driver, e *Aplicar / Reiniciar Rede*. O fuso horário também é definido aqui. O endereço IP do console é mostrado uma vez conectado.

- **Square - Controles Bluetooth:** uma verificação para gamepads Bluetooth (DualShock 4, etc.), para emparelhar ou remover.
- **L1 - Emparelhamento DualShock 3:** conexão apenas USB para o primeiro DualShock 3, via o plugin sixaxis do kernel.
- **R1 - Mapeamento de Controle:** o assistente de mapeamento (abaixo).
- **Triangle - Sobre, Circle - voltar** ao lançador.

O **assistente de controle** mostra o controle conectado bruto - cada eixo, botão e chapéu como números, e uma imagem DualShock que se ilumina quando você pressiona. Como o controle testado não pode ser confiável, o assistente é dirigido pelos **botões anteriores do console**: **RESET** passa para o próximo controle, **OPEN** inicia o mapeamento (então responde cada pergunta - pressione o botão iluminado na imagem, ou OPEN se o controle não tiver esse botão), **POWER** cancela ou sai. Manter Circle no controle por 2 segundos sai do assistente (uma barra se preenche e a dica do rodapé diz "Mantenha pressionado por 2 s: Sair"). Enquanto o controle não tem um mapeamento, manter qualquer botão por 2 segundos o faz ("Mantenha qualquer botão pressionado por 2 s: Sair"). Uma pressão breve é mapeada como de costume. Em um teclado, Esc / Espaço / Enter substituem POWER / RESET / OPEN. Ao final, o novo mapeamento é adicionado para um teste e OPEN o salva com um nome de sua escolha; o lançador o carrega daí em diante.

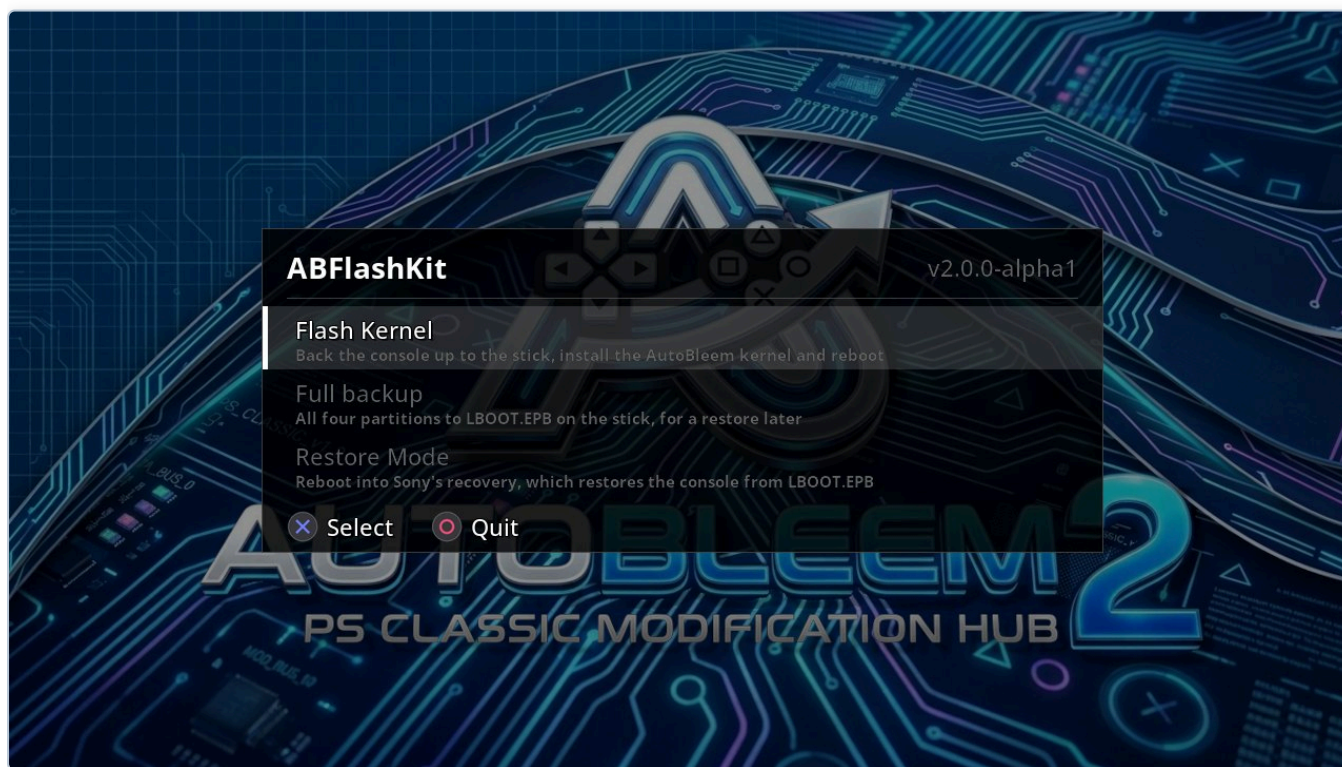


PSC-Bios: o assistente de mapeamento de controle

6.2 ABFlashKit - o Kernel AutoBleem

O kernel AutoBleem é uma substituição opcional do kernel Linux do console: traz um relógio que funciona, dongles USB WiFi e Bluetooth (para PSC-Bios e controles Bluetooth) e suporte aos botões anteriores que o emulador usa para pontos de salvamento. ABFlashKit o instala, faz um backup do console primeiro, e pode colocar o console de volta ao stock via a recuperação própria de Sony.

Esta ferramenta escreve na memória flash do console. Um flash que é interrompido - a energia é cortada, o pen drive é removido - pode deixar o console incapaz de iniciar, e instalar um kernel personalizado anula sua garantia. Mantenha o console ligado e o pen drive dentro até que ele se reinicie sozinho. ABFlashKit abre neste aviso; *Entendo* continua, *Sair* sai.



O menu do ABFlashKit

- **Flash Kernel:** faz um backup de recuperação das partições do console no pen drive (`LBOOT.EPB`) se não existe ainda, o verifica e verifica a imagem do kernel, escreve o kernel e os arquivos de sistema do AutoBleem, e reinicializa. *Tudo pronto
 - quando a tela fica preta substitua o cabo de alimentação*: puxe o cabo de alimentação do console e plugue novamente.
- **Backup Completo:** todas as quatro partições para `LBOOT.EPB` , para uma recuperação depois (o backup anterior é substituído após uma pergunta).
- **Modo de Recuperação:** verifica que o backup é do stock, define a bandeira de recuperação e reinicializa na recuperação de Sony, que recupera o console de `LBOOT.EPB` no pen drive - o caminho de volta ao firmware original.

Uma barra de progresso sob cada etapa mostra quanto a ação avançou. A ferramenta se recusa a piscar um console que está executando outro firmware personalizado (BleemSync, Project Eris): recupere-o para o stock primeiro.

7. Se Algo Correr Mal

- **Logs:** AutoBleem mantém seus logs em memória, então o pen drive não é escrito o tempo todo - eles alcançam `System/Logs/` no pen drive, cartão ou pasta de dados apenas quando algo correr mal: um crash do lançador, de um jogo PS1 ou do RetroArch os salva em `System/Logs/crash-<n>/` (os últimos três são mantidos), e o lançador diz uma vez quando volta. Para manter cada log, ative *Opções -> Diagnóstico -> Manter logs no pen drive* (a partir do próximo inicialização), ou crie um arquivo vazio `System/Logs/keep` em um PC. Em um Pi ou um PC, *Informações de Hardware* mostra onde os logs estão e Square os salva em `System/Logs/saved-<n>/`. Os arquivos: `autobleem.log` (o lançador), `launch.log` e `pcsx.log` (o inicialização de um jogo PS1 e a saída do emulador), `retroarch.log`, e - sempre no pen drive - `update.log` (uma atualização online) e `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Um jogo não está na prateleira:** verifique o layout da pasta (uma pasta por jogo, os formatos de imagem da seção 3.9). O *Gerenciador de Jogos* lista as pastas que a verificação recusou após os jogos, marcadas *Não adicionado*, com a razão; Square delete tal pasta. *Reescanear jogos* no menu do sistema reexecuta a verificação.
- **Sem capas:** os bancos de dados de capas não foram instalados (reexecute o instalador com eles marcados), ou, para jogos de RetroArch em um console, UpdateRoms não foi executado em um PC.
- **Um controle não faz nada ou tem seus botões misturados:** o assistente de controle de PSC-Bios (um console) o mapeia; em um Pi ou um PC a página de *Informações de Hardware* lista o que SDL vê.
- **O console mostra uma tela preta após um jogo:** AutoBleem reconstrói sua janela por conta própria (até três vezes); se ficar preta, mantenha o botão Power pressionado e ligue o console novamente.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` dá um prompt no segundo console; SSH está habilitado desde o primeiro inicialização. ``sudo journalctl -u autobleem` mostra o serviço do lançador; `sudo systemctl restart autobleem`` o reinicializa. Um primeiro inicialização que não pôde terminar (sem rede) tenta novamente no próximo inicialização.
- **Windows:** `Esc` sai do lançador; a pasta de dados é a escolhida na instalação (`Documents\AutoBleem` por padrão), os logs estão em seu `System\Logs`.

AutoBleem é software livre (GNU GPL v3 ou posterior), sem garantia. Suporte e notícias: o servidor Discord ligado na tela Sobre, e <https://autobleem.retromenele.pl/>.