

# Manual utilizator AutoBleem 2

AutoBleem 2 15a36df

# Cuprins

## 1. Ce primești

## 2. Instalare

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

## 3. Utilizarea AutoBleem

- 3.1 Lansatorul
- 3.2 Controale
- 3.3 Seturile
- 3.4 Meniul Rapid
- 3.5 Meniu sistem
- 3.6 Opțiuni
- 3.7 Setări ale unui joc
- 3.7 Carduri de memorie și puncte de reluare
- 3.8 Pornirea jocurilor, RetroArch și Apps
- 3.9 Adăugarea jocurilor
- 3.10 BIOS PS1
- 3.11 Actualizări
- 3.12 Extensii și AutoBleem Store
- 3.13 Procesoare de scanare

## 4. Ecrane

- 4.1 Manager Jocuri
- 4.2 Informatii Hardware
- 4.3 Ghidul butoanelor
- 4.4 Tastatura pe ecran

## 5. Pe PC

- 5.1 UpdateRoms - reîmprospătarea stickului consolei
- 5.2 LAN Share - jocurile și discurile tale pe serverul pe rețea ta

## 6. Instrumentele consolei (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - kernel-ul AutoBleem

## 7. Dacă ceva se duce rău

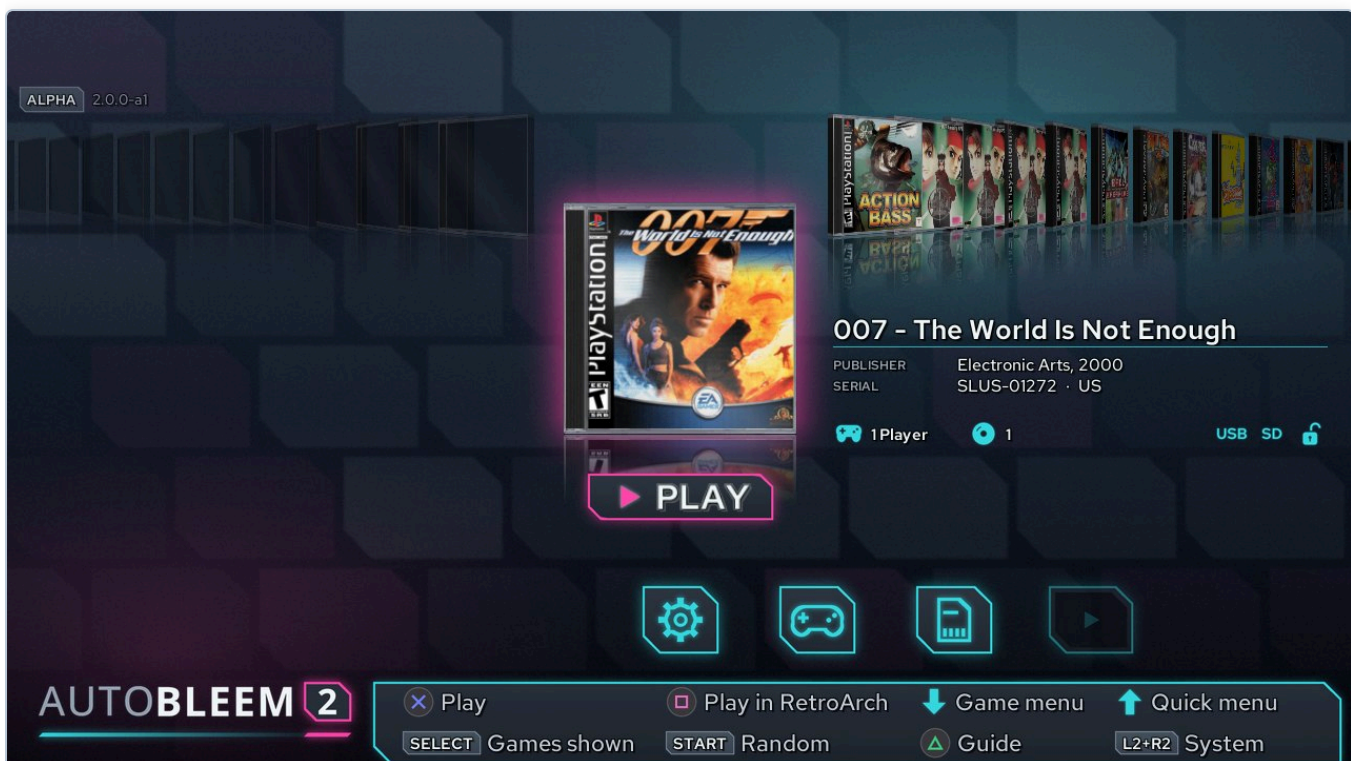
# Manual utilizator AutoBleem 2

AutoBleem 2 este un launcher de jocuri pentru **PlayStation Classic** - și, din versiunea 2, pentru **Raspberry Pi**, **PC pornit dintr-un stick USB** și **Windows**. Afișează jocurile PS1 ca un raft de coperti cu cover art-ul și detaliile acestora, le pornește în emulatorul PCSX inclus și, cu RetroArch instalat lângă acesta, joacă jocurile din alte sisteme. Acest manual acoperă instalarea pe fiecare platformă, utilizarea zilnică și instrumentele care vin cu aceasta.

Descărcările pentru fiecare platformă sunt la <https://autobleem.retromenele.pl/>. Pagina este organizată după platformă: panoul *Install* din fiecare este ceea ce descărcați; *Build inputs* de mai jos este ceea ce instalatoarele descarcă singure.

# 1. Ce primești

- **Lansatorul** - raftul de coperti, seturile (PlayStation, RetroArch, Apps), detaliile jocului, meniul rapid și meniul sistem, opțiunile, instrumentele pentru carduri de memorie și puncte de reluare și Magazinul pentru descărcarea de aplicații și jocuri. Același program pe fiecare platformă.
- **Doi emulatoare PS1** - `pcsx-abnxt`, cel actual (cel implicit) și `pcsx-ab`, cel clasic pe care AutoBleem l-a livrat întotdeauna. Alegi unul din opțiuni; ambii folosesc aceleași setări și carduri de memorie.
- **RetroArch** (opțional pe fiecare platformă) pentru alte sisteme: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, arcade și multe altele. AutoBleem construiește listele RetroArch din ROM-urile pe care le copiezi și pornește fiecare joc cu nucleul corect.
- **Instrumentele pentru consolă**: *PSC-Bios* (afișat în meniuri ca *Rețea și controlere*) pentru WiFi, ceas, Bluetooth și maparea gamepad-ului - pe consolă, și de asemenea pe un Raspberry Pi și pe stick-ul PC - și *ABFlashKit* pentru instalarea kernel-ului AutoBleem (numai PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** pentru Windows: reîmprospătează listele RetroArch și cover art-ul unui stick de consolă pe un PC, deoarece consola în sine nu are rețea.



Lansatorul: raftul de coperti, detaliile jocului selectat, indicii butoane

## 2. Instalare

---

### 2.1 PlayStation Classic

Ai nevoie de un PC cu Windows, un stick USB (USB 2.0, 8 GB sau mai mult) și consola standard. Stick-ul nu trebuie să fie gol și **nu este formatat** decât dacă ceri asta: AutoBleem se instalează lângă ce este deja pe el, iar un stick pe care îl folosești deja cu AutoBleem 1.0 este actualizat pe loc (mai jos). AutoBleem rulează din stick fără nici o schimbare în consolă. Stick-ul trebuie să fie **FAT32** pentru o consolă standard - kernel-ul acesteia nu poate citi exFAT. Doar o consolă cu kernel-ul AutoBleem instalat (ABFlashKit, capitolul 6) pornește și din stick exFAT, ceea ce ridică limita de 4 GB a FAT32.

1. Descarcă **AutoBleemInstaller-<versiune>.zip** din panoul PlayStation Classic al site-ului și dezarhivează-l oriunde. Conține `AutoBleemInstaller.exe` și pachetul AutoBleem pe care îl instalează.
2. Conectează stick-ul și pornește `AutoBleemInstaller.exe`. Alege unitația din partea de sus. Rândul de dedesubt spune ce este acum pe stick: *o instalare nouă* (celelalte fișiere de pe stick rămân neatinse) sau *AutoBleem <versiune> este pe acest stick: va fi actualizat* (jocurile, salvările, cardurile de memorie și setările rămân). **Formatarea este opțională**: butonul **Format** de lângă unitate este doar pentru un stick nou fără sistem de fișiere, unul pe care consola nu îl poate citi (NTFS, de exemplu) sau unul pe care vrei să-l golești - întreabă întâi, apoi șterge tot de pe stick. Alege acolo FAT32 dacă nu are consola kernel-ul AutoBleem. Bifează ce vrei:
  - **Baze de date de coperti** - cover art-ul și detaliile bibliotecii PS1 (bifat implicit; circa 300 MB).
  - **RetroArch** - RetroArch cu nucleele sale, aplicațiile suplimentare (Doom, Quake, Amiga, ...) și activele libretro, pentru jocurile din alte sisteme. Implicit oprit; poate fi adăugat mai târziu rulând din nou instalatorul.
  - **Fișiere BIOS** - fișierele BIOS pe care le necesită nucleele RetroArch (necesită RetroArch).
  - **Jocuri de exemplu** - câteva jocuri homebrew gratuite pentru ca raftul să nu fie gol.
3. Apasă **Install** și așteaptă. Barele de progres și jurnalul arată fiecare pas; stick-ul se numește **SONY** la sfârșit, iar `UpdateRoms` este pus pe acesta (vezi capitolul 5).
4. Scoate stick-ul în siguranță, conectează-l la **al doilea port USB al consolei** (cel din dreapta, jucătorul 2) și pornește consola. AutoBleem pornește în loc de meniul standard.

**Pornirea și oprirea.** Cu stick-ul conectat, consola pornește, luminile se aprind pentru câteva secunde (AutoBleem este preluat) și apoi merge în standby înainte de a fi afișat ceva - aceasta este modul propriu al consolei de a pregăti o actualizare, prin care AutoBleem ajunge să ruleze. Apasă **Power** o dată și lansatorul apare. *Oprire* în meniu sistem, sau butonul Power al consolei, pune consola în **standby-ul AutoBleem**: stick-ul este deconectat mai întâi, apoi lumina devine **roșie** - semnul că AutoBleem funcționează așa cum este intenționat - și următoarea apăsare a Power aduce lansatorul direct înapoi, în câteva secunde. **În timp ce lumina este roșie, stick-ul poate fi tras și pus într-un PC** fără ca Windows să îi ceară să-l verifice; pune-l înapoi înainte de a apăsa Power. Deconectarea puterii consolei merge din nou prin standby-ul de boot la următoarea pornire.

Pentru a **actualiza** un stick, rulează un installer mai nou peste acesta: jocurile, salvările, setările și conținutul RetroArch rămân; doar fișierele proprii ale AutoBleem sunt înlocuite.

**Actualizarea de la AutoBleem 1.0 (sau AutoBleem-NG).** Același instalator, același stick - fără formatare:

1. Întâi copiează tot stick-ul pe PC, ca rezervă.
2. Conectează-l, pornește `AutoBleemInstaller.exe`, alege canalul și unitatea. **Nu** apăsa Format.
3. Apasă **Install**. Instalatorul aduce vechiul layout la zi: RetroArch, ROM-urile și temele se mută acolo unde le caută AutoBleem 2, iar vechile foldere de ROM-uri (`nes`, `snes`, ...) primesc numele de sistem din RetroArch. Jocurile, salvările de stare, cardurile de memorie, ROM-urile și salvările RetroArch rămân; `config.ini` rămâne și el, cu emulatorul PS1 setat pe pcsx-abnxt.
4. Pune stick-ul înapoi în consolă. Prima scanare reface lista de jocuri și playlist-urile (UpdateRoms pe PC descarcă copertele jocurilor RetroArch, capitolul 5).

Consola standard nu are ceas și nici rețea: datele sunt afișate doar după instalarea kernel-ului AutoBleem (capitolul 6), iar cover art-ul pentru jocurile RetroArch provine din UpdateRoms pe PC (capitolul 5).

Jocurile merg în folderul `Games` al stick-ului, un folder pe joc - vezi secțiunea 3.9 pentru layout.

## 2.2 Raspberry Pi

AutoBleem transformă un Pi într-o consolă mică: pornește direct în lansator, fără desktop. Două imagini gata sunt pe site - 32-biți și 64-biți - plus o arhivă tar pentru un Raspberry Pi OS Lite existent.

| Model                            | Imagine 32-biți | Imagine 64-biți | Note                                                     |
|----------------------------------|-----------------|-----------------|----------------------------------------------------------|
| Raspberry Pi 5                   | da              | da              |                                                          |
| Raspberry Pi 4 Model B, Pi 400   | da              | da              |                                                          |
| Raspberry Pi 3 Model B / B+ / A+ | da              | da              | fin pentru lansator și PS1                               |
| Raspberry Pi Zero 2 W            | da              | da              | 512 MB RAM: PS1 rulează, nucleele RetroArch mai grele nu |
| Raspberry Pi 2 Model B           | da              | doar v1.2       | lent pentru orice 3D                                     |
| Raspberry Pi 1, Zero, Zero W     | nu              | nu              | ARMv6 - nici una din imagini nu rulează                  |

**Imaginea 32-biți este recomandată** pentru jocuri PS1: recompilatorul rapid ARM al `pcsx-ab` este doar 32-biți, deci versiunea 64-biți rulează jocurile PS1 mai lent. Imaginea 64-biți are setul mai mare de nuclee RetroArch.

### Cu Raspberry Pi Imager:

1. Instalează Raspberry Pi Imager ([raspberrypi.com/software](https://raspberrypi.com/software)). În *Choose OS* alege *Use custom* și `autobleem-<versiune>-rpi-armhf.img.xz` (32-biți) sau `-arm64.img.xz` (64-biți) pe care ai descărcat - sau adaugă URL-ul repository-ului `https://autobleem.retrogamele.pl/rpi-imager/os_list.json` în setările aplicației și alege AutoBleem din listă.

2. Folosește ecranul de personalizare al Imager (roțița, sau întrebarea după *Next*) pentru a seta **numele de utilizator și parola, rețeaua WiFi și țara, și activează SSH**. AutoBleem are nevoie de o rețea la prima pornire.
3. Scrie cardul, pune-l în Pi cu ecran și tastatură sau gamepad conectat, și pornește.

**Prima pornire** durează 5 până la 25 de minute și arată ce face pe ecran. Fără rețea cere una (o listă WiFi, parola), apoi întreabă dacă să instaleze RetroArch (un minut fără răspuns înseamnă da), mărește partiția sistem, face partiția de date `AUTOBLEEM` din restul cardului, instalează RetroArch și nucleele sale, pachetele BIOS și jocurile de exemplu, și reboots în lansator.

Răspunsurile pot fi date în avans în `autobleem.txt` pe partiția de boot a cardului (editabilă pe orice PC înainte de prima pornire):

| Cheie                                                                | Implicit     | Sens                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <code>root_gib</code>                                                | 8            | Dimensiunea partiției sistem în GiB; restul devine partiția jocurilor.                                   |
| <code>hdmi_mode</code>                                               | 1920x1080@60 | Modul ecran pentru întregul boot ( <code>1280x720@60</code> pentru un TV mai vechi).                     |
| <code>retroarch</code>                                               | (cerut)      | <code>da / nu</code> - RetroArch și alte sisteme, sau doar PS1.                                          |
| <code>thumbnails</code>                                              | niciuna      | <code>boxarts</code> oglindește setul complet de cover art offline (~9000 fișiere).                      |
| <code>bios</code> , <code>downloads</code> ,<br><code>samples</code> | da           | Setează pe <code>nu</code> pentru a sări peste pachetele BIOS, fiecare descărcare sau jocuri de exemplu. |

**Pe un Raspberry Pi OS Lite existent** (Bookworm sau Trixie): copiază `autobleem-rpi.tar.gz` (sau cel arm64) pe Pi, dezarchivează și rulează `sudo bash install.sh`. Cere aceleași întrebări, face partiția de date prin micșorarea rădăcinii la următoarea pornire ( `--shrink-root <GiB>` ), și pune lansatorul pe prima consolă.

După install, partiția cardului **AUTOBLEEM** (exFAT) este ceea ce completezi: scoate cardul și deschide-l pe orice PC, sau copiază peste rețea (SSH este pornit). `Games/` pentru jocuri PS1, `RetroArch/roms/<sistem>/` pentru alte sisteme, `System/Bios/` pentru BIOS PS1 (secțiunea 3.10), `Themes/` pentru teme.

## 2.3 Stick PC USB

Același aparat pentru orice PC care pornește din USB - un sistem 32-biți, deci mașini vechi funcționează și:

1. Descarcă `autobleem-<versiune>-pcusb-i386.img.xz` din panoul PC și scrie-l pe un stick de 8 GB sau mai mult cu Raspberry Pi Imager (*Use custom*), balenaEtcher sau Rufus (mod DD).
2. Pornește PC-ul din stick (cheia meniului de boot a PC-ului - F12, F8, Esc...). Ambele boot BIOS și UEFI funcționează; **Secure Boot trebuie să fie oprit**.
3. Prima pornire este a Pi: o întrebare de rețea dacă nu e cablu, întrebarea RetroArch, apoi instalarea - circa opt minute cu rețea conectată - și un reboot în lansator.

Stick-ul are apoi o partiție `AUTOBLEEM` pentru jocurile tale, vizibilă pe Windows 10 (1903 și mai nou) ca al doilea unitate când pui stick-ul într-un PC în funcțiune. `autobleem.txt` este pe prima partiție, cu aceleași chei ca pe Pi (fără `hdmi_mode` - PC-ul folosește modul nativ al ecranului).

## 2.4 Windows

AutoBleem ca program Windows: ecran plin, emulatoarele și RetroArch pornite ca programe.

1. Descarcă **AutoBleemSetup-<versiune>.exe** și rulează-l. Se instalează per utilizator, fără drepturi de administrator: programul sub `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem`, datele (jocuri, setări, teme, RetroArch) într-un folder pe care-l alegi - `Documents\AutoBleem` implicit.
2. Bifează componentele - bazele de date de coperti, RetroArch (versiunea oficială Windows și nucleele sale), fișierele BIOS, jocurile de exemplu - și lasă asistentul de instalare să le descarce.
3. Pornește AutoBleem din Meniu Start sau Desktop. Pe un PC tastatura funcționează ca gamepad (secțiunea 3.2).

Rularea unui setup mai nou peste acesta actualizează programul și păstrează folderul de date.

Lansatorul verifică, de asemenea, site-ul o dată pe zi și oferă o actualizare când este una (secțiunea 3.11).

## 3. Utilizarea AutoBleem

---

### 3.1 Lansatorul

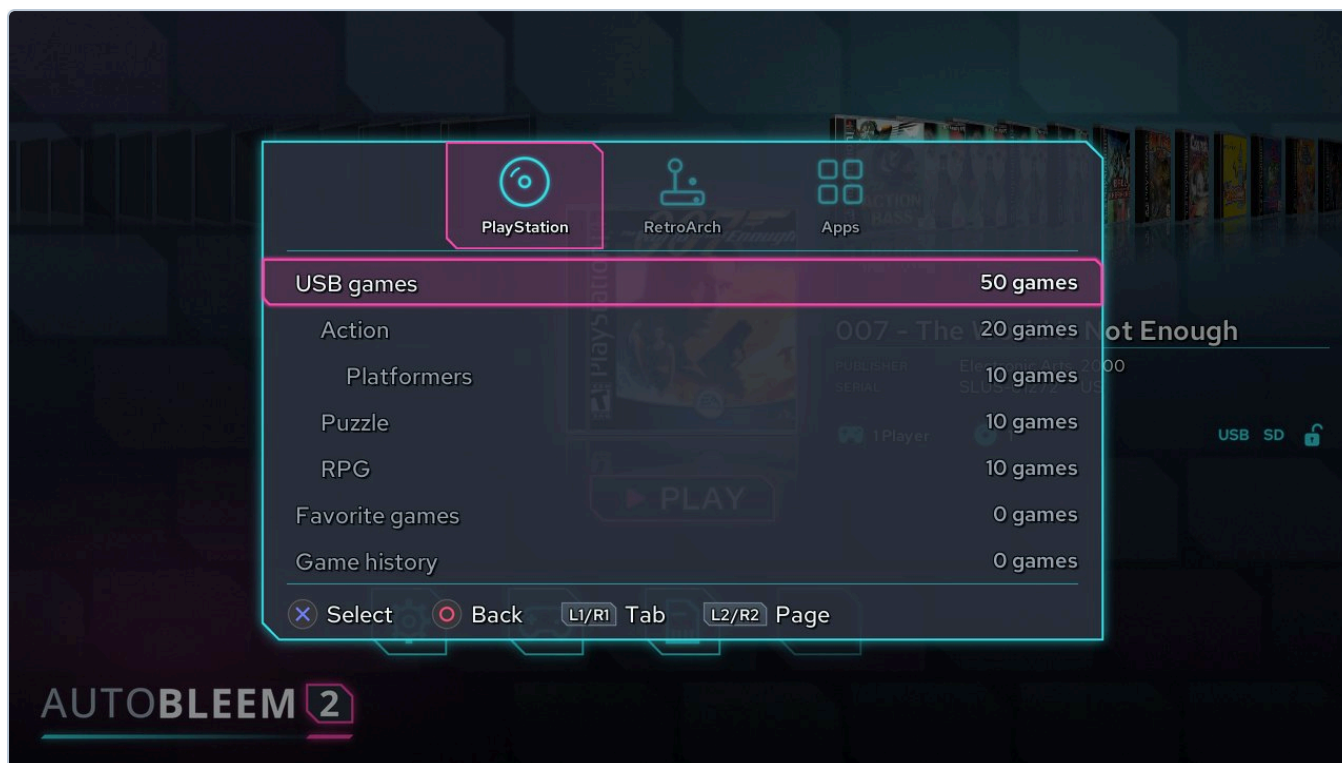
Lansatorul se deschide pe raft: copertile setului curent, cea selectată în mijloc, cu o reflexie fină sub ea, detaliile acesteia alături într-o grilă compactă - editor, an, serie, regiune, jucători, când a fost jucat ultima oară (un fapt pe care jocul nu îl are este omis) - și un buton de joc. Aspectul implicit este tema **ab2.0.0**; o instalare nouă și o actualizare care o aduce trec la ea o singură dată. Bara de indicii din jos are două rânduri cu câte patru locuri. Primul spune ce fac butoanele pentru jocul selectat (joacă, joacă în RetroArch, deschide rândul de pictograme, meniul rapid); al doilea arată mereu Select (setul), Start (un joc aleatoriu), Triangle (ghidul) și L2 + R2 (meniu sistem), estompate când unul nu face nimic. O scanare a folderului de jocuri rulează în fundal la fiecare pornire; în timp ce rulează, o bulă în colțul din dreapta sus arată progresul, iar jocuri noi apar pe raft pe măsură ce sunt găsite.

**O instalare nouă** nu are încă jocuri: în loc de un raft gol, lansatorul arată un card de bun venit - *Salut și bun venit la AutoBleem!* - care îți spune să pui jocuri în folderul **Games** și să alegi *Rescaneaza jocurile*, și care numește locul pentru platforma ta: pe stick (PlayStation Classic, stick PC), pe cardul SD (Raspberry Pi) sau în folderul AutoBleem (Windows). Cardul dispare de îndată ce o scanare găsește primul joc.

**Notificările** apar ca bule în colțul din dreapta sus: progresul scanării, numele setului pe care ai trecut (*Se arata: ...*, cât timp spune Opțiuni → *Durata anunțului*), bateria slabă a unui gamepad, o notă după o cădere, un procesor de scanare la lucru și descărcarea în curs din Magazin. Bula descărcării arată viteza și timpul rămas, de ex. **1.4 MB/s · 0:42**.

**Eticheta canalului.** O versiune care nu este o lansare finală arată o etichetă mică sub placa bateriei gamepad-ului din colțul din stânga sus: un cip cu canalul - **ALPHA**, **BETA** sau **RC** pentru o pre-versiune, **TESTING** pentru orice altă pre-versiune, **NIGHTLY** pentru o versiune de noapte, **DEV** pentru una făcută manual - și versiunea scurtă alături (pentru **DEV**, commit-ul din care a fost construită). O lansare nu arată nicio etichetă.

Un gamepad wireless cu un nivel de baterie cunoscut - pe consolă, pe un Pi sau pe stick-ul PC, nu pe Windows - apare ca o pictogramă mică cu procentul său, stivuită din colțul din stânga sus pe propria placă. Un gamepad asociat Jucătorului 1 sau Jucătorului 2 (conform opțiunii Schimbă Jucătorul 1 / Jucătorul 2) primește eticheta P1/P2; un gamepad neasociat, sau un al treilea, nu primește etichetă. Când bateria unui gamepad scade, o linie de notificare anunță asta o singură dată, cu numele și procentul.



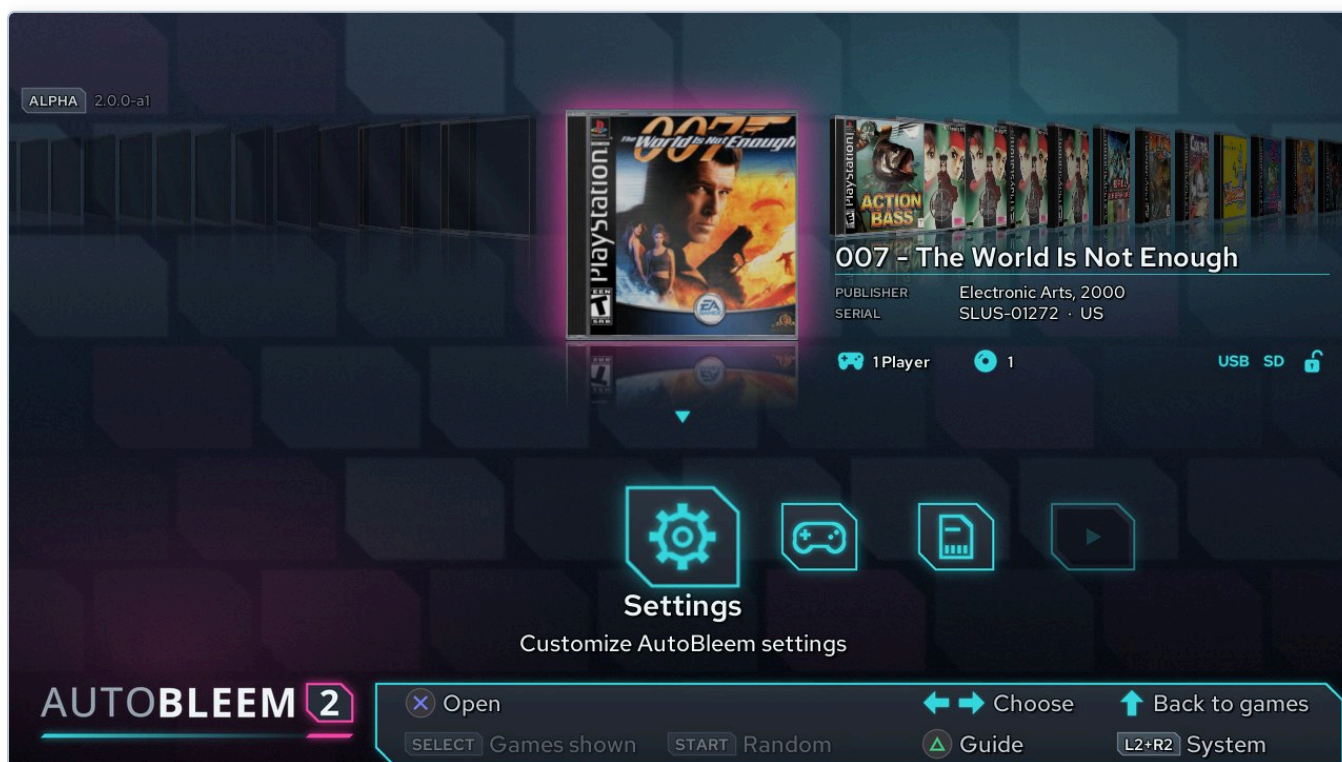
Selectorul de seturi: trei file și grupele curente cu numărările lor

## 3.2 Controale

| Buton            | Pe raft                                                                                                                        |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Stânga / Dreapta | Jocul anterior / următor. Ținerea derulează pe.                                                                                |
| L1 / R1          | Sari la prima literă anterioară / următoare a titlurilor.                                                                      |
| Cross            | Pornește jocul selectat (un joc PS1 în emulatorul PS1; un joc RetroArch în nucleul său; o aplicație după citirea sa).          |
| Square           | Pornește jocul PS1 selectat în RetroArch în loc.                                                                               |
| Triangle         | Ghidul butoanelor.                                                                                                             |
| Start            | Un joc aleatoriu din setul curent.                                                                                             |
| Select           | Selectorul de seturi: file PlayStation / RetroArch / Apps (L1 / R1), grupele filei (Sus / Jos, L2 / R2 o pagină), Cross alege. |
| Sus              | Meniul rapid (secțiunea 3.4).                                                                                                  |
| Jos              | Deschide rândul de pictograme sub joc (Setări, Joc, Card Memorie, Reluare). Sus o închide.                                     |
| L2 + R2          | Meniu sistem (secțiunea 3.5).                                                                                                  |

**Cu o tastatură** (un PC fără gamepad, sau o tastatură USB pe consolă, Pi sau stick PC) tastele stau în: **Săgeți** = d-pad, **Enter** = Cross, **Esc sau Backspace** = Circle, **Tab** = Triangle, **Space** = Square, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 / R2, **F10** = meniul sistem. Pe o mașină de dezvoltare Esc închide programul și Space este Start.

În fiecare listă și meniu: Sus / Jos se mută, **L2 / R2 întorc pagini**, L1 / R1 sar la rândul primul / ultim, **Cross selectează, Circle merge înapoi**. Un ecran cu setări le salvează când îl lași cu Circle.



Rândul de pictograme sub jocul selectat

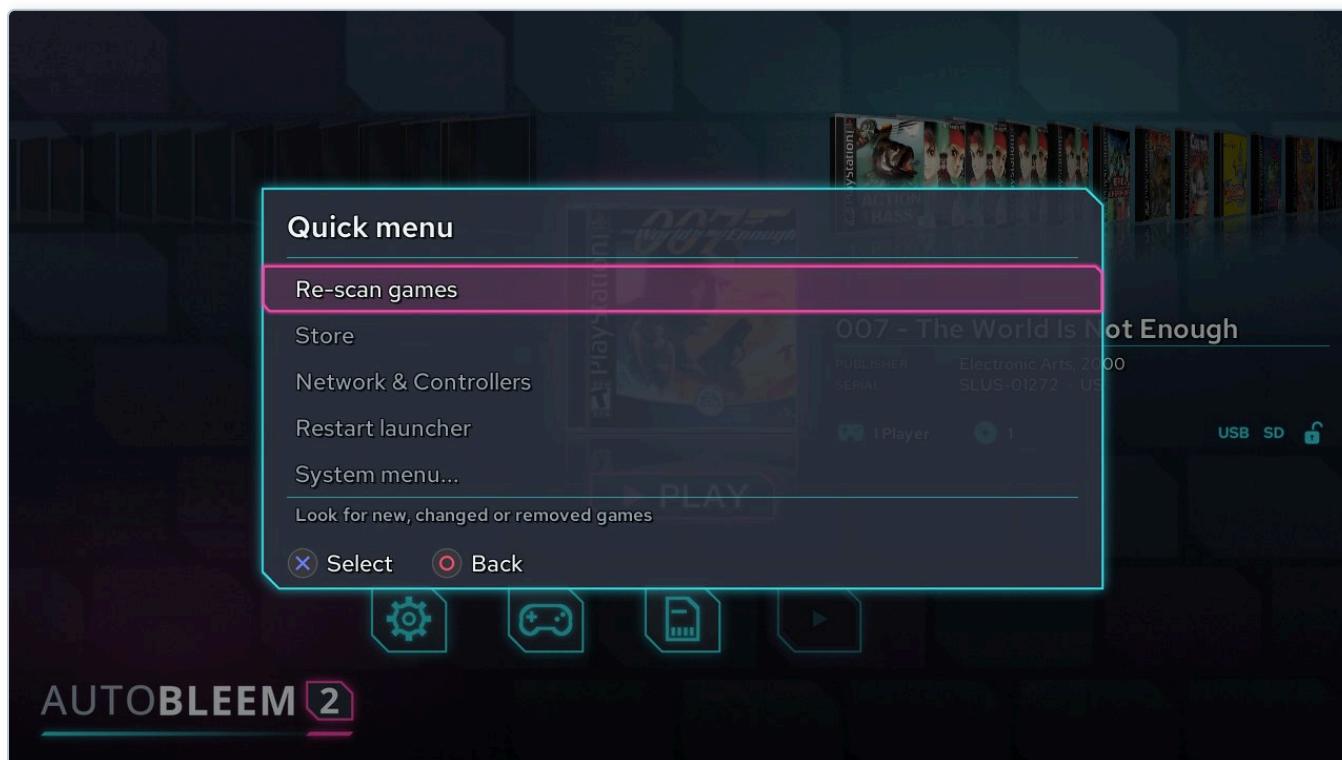
### 3.3 Seturile

**Select** deschide selectorul de seturi. Fila PlayStation listează, pe o PlayStation Classic, *Toate jocurile* și *Jocuri interne* (cele douăzeci încorporate ale consolei), apoi *Jocuri USB* (tot ce este în `Games/`) și fiecare folder pe care l-ai făcut dedesubt (un joc într-un subfolder aparține aceluși grup), apoi *Jocuri favorite*, *Istoric jocuri* și, când vreun joc este marcat ca atare, *Jocuri cu pistol*. Pe un Raspberry Pi, un stick PC și pe Windows nu există jocuri interne, deci lista începe cu *Jocuri USB*, care este întreaga bibliotecă. Fila RetroArch (numai unde este instalat RetroArch) listează un grup pe sistem care are jocuri, plus Favorite și Istoric al RetroArch. Fila Apps grupează aplicații după tip: *Toate aplicațiile*, apoi *Jocuri*, *Emulatoare*, *Instrumente*, *Media* și *Altele* (categoria se stabilește în fișierul `app.ini` al fiecărei aplicații). Fiecare rând arată câte articole are; un grup fără nici una se deschide pe un raft gol cu rândul de pictograme arătând doar Setări. Subsolul numește tastele: L1 / R1 filele, L2 / R2 o pagină, Cross alege, Circle *Înapoi*.

### 3.4 Meniul Rapid

**Sus** în lansator, sau **pictograma cu roată dințată** din rândul de pictograme (unde Setări / Joc / Card Memorie / Reluare sunt): meniu rapid pentru acțiuni pe care le ajungi din carrusel. O scurtă listă: *Rescaneaza jocurile* (pornește o scanare acum), *Magazin* (răsfoiește și instalează jocuri, aplicații și extensii), *Rețea și controlere* (doar unde o extensie instalată oferă intrarea `network` - PSC-Bios pe consolă, Pi și stick PC: WiFi, asociere Bluetooth, ghidul mapării gamepad - vezi secțiunea 6; gri cu "pornește-o din Extensii" când acea extensie este dezactivată - Cross deschide lista Extensii), *Repornește launcherul* (închide AutoBleem și îl pornește din nou; numai pe consolă, Pi și stick PC) și *Meniu sistem...* (tot restul: Opțiuni, Manager jocuri, Oprire și altele - meniul complet de mai jos). Sus /

Jos se mută (înfășurând), Cross alege, Circle înapoi. Fiecare articol are o descriere de un rând pe rândul său. În afară de Magazin și *Repornește launcherul*, fiecare articol este și în meniu sistem.

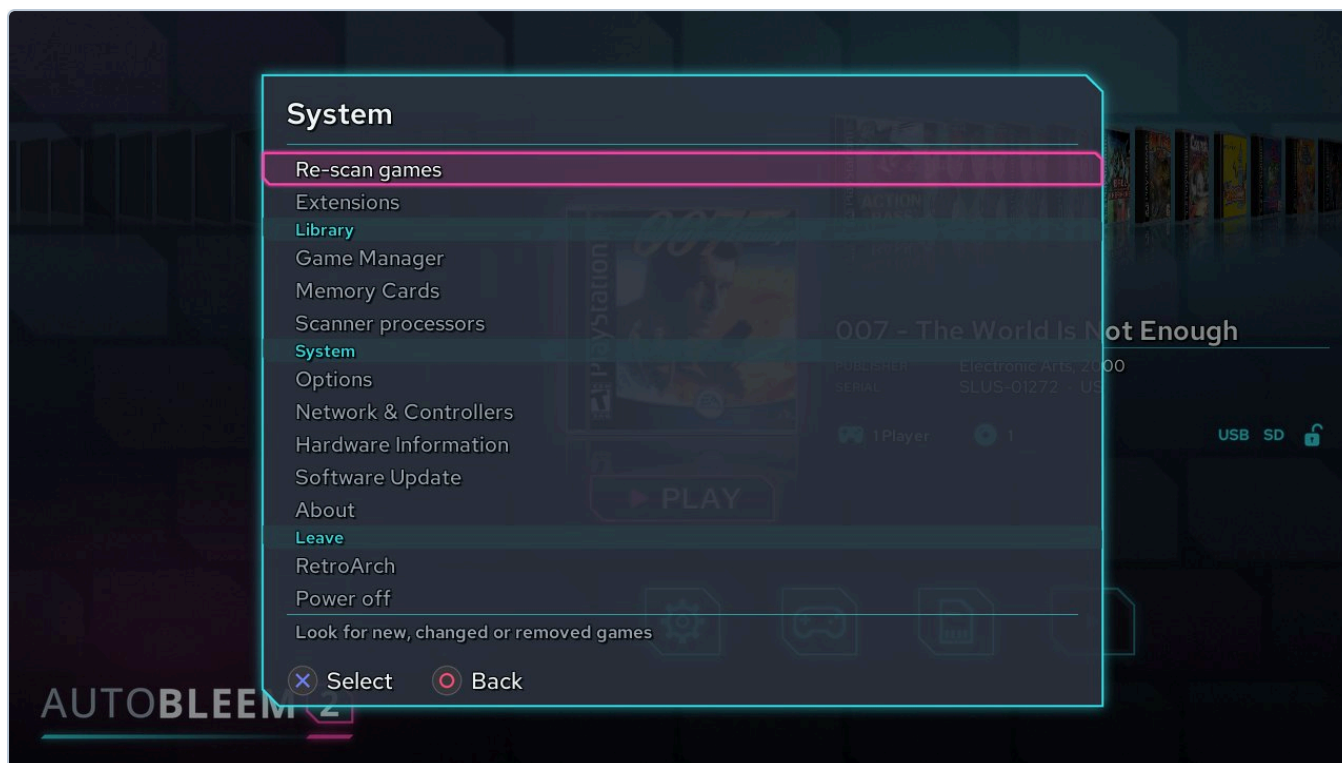


*Meniul Rapid*

### 3.5 Meniu sistem

**L2 + R2** (împreună, în orice ordine) deschide meniu sistem peste raft. Fiecare rând are o descriere de un rând, iar meniul este grupat în secțiuni:

| Secțiune          | Articol               | Ce face                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (sus)             | Rescaneaza jocurile   | Caută jocuri noi, modificate sau eliminate acum (scanarea și monitorizează folderul singură).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|                   | Extensii              | Extensiile de pe stick - AutoBleem Store și altele (secțiunea 3.12).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Biblioteca</b> | Manager jocuri        | Jocurile PS1 ca o listă cu folderele lor: șterge un joc, cuată copertile. Dezactivat în timp ce o scanare rulează.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|                   | Carduri memorie       | Seturile tale de carduri de memorie (secțiunea 3.7).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                   | Procesoare de scanare | Programele pe care fiecare scanare le rulează mai întâi - ordinea lor, pornite sau oprite (secțiunea 3.13). Dezactivate în timp ce o scanare rulează.                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Sistem</b>     | Optiuni               | Setările AutoBleem (secțiunea 3.6).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                   | Rețea și controlere   | Doar unde o extensie instalată oferă intrarea <code>network</code> ( <code>Provides=network</code> în <code>extension.ini</code> - PSC-Bios pe consolă, Pi și stick PC) - WiFi, asociere kontroler Bluetooth, setare DualShock 3, și ghidul mapării gamepad - vezi capitolul 6. Când acea extensie este instalată dar dezactivată, articolul rămâne gri cu o notă "pornește-o din Extensii" - Cross deschide lista Extensii la aceasta. |
|                   | Informatii hardware   | Faptele mașinii: sistem, CPU, stocare, interfețe de rețea, fus orar, ecran, gamepad-urile și mapările lor - aceeași pagină pe fiecare platformă (secțiunea 4.2).                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                   | Actualizare software  | (Raspberry Pi și PC) Verifică site-ul pentru un AutoBleem sau RetroArch mai nou acum; rândul spune <i>Actualizare disponibilă</i> când lansatorul știe deja de una.                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|                   | Despre                | Credite și licență.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Ieșire</b>     | RetroArch             | (Numai unde este instalat RetroArch.) Lasă lansatorul pentru meniu propriu RetroArch. Închiderea RetroArch vine înapoi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|                   | Oprire                | După confirmă: pe consolă standby-ul AutoBleem - stick-ul deconectat, lumina roșie, Power aduce lansatorul înapoi (secțiunea 2.1); pe Pi sau PC mașina se oprește.                                                                                                                                                                                                                                                                      |



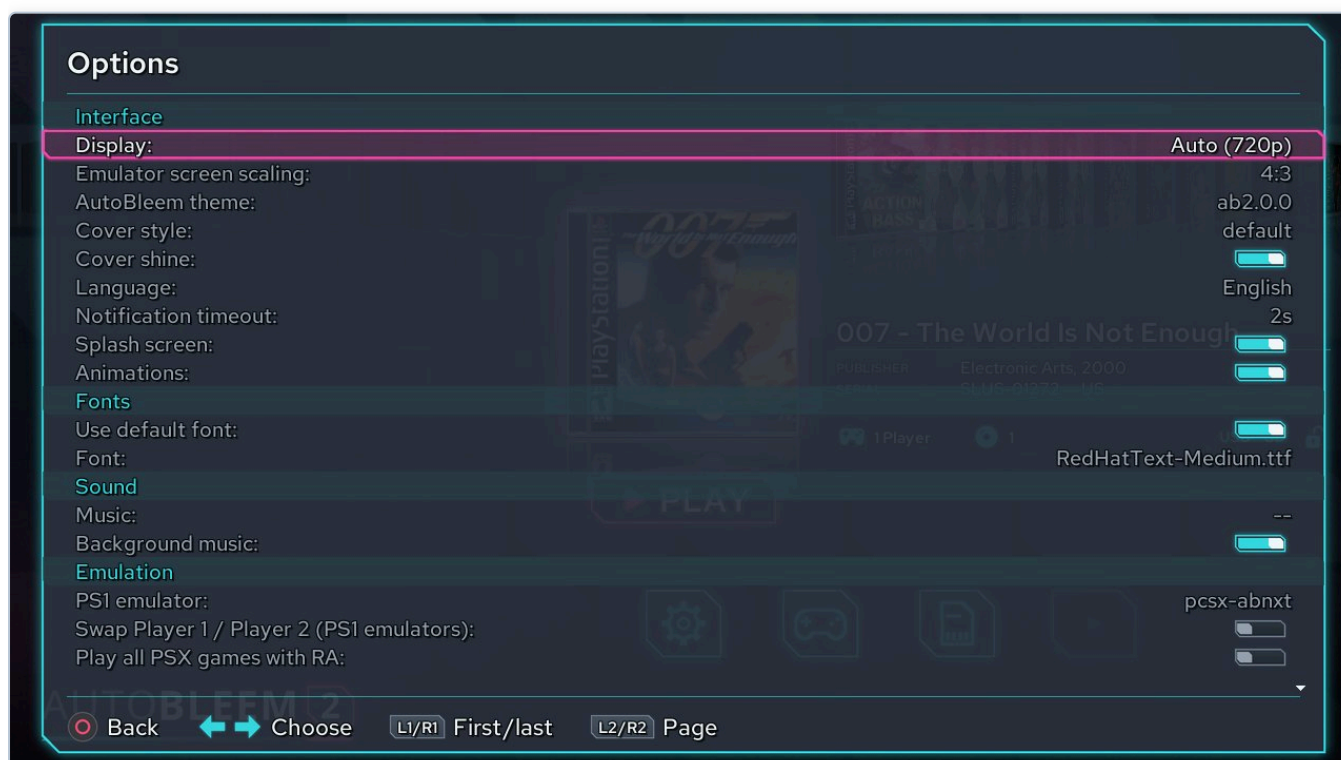
*Meniu sistem*

### 3.6 Opțiuni

Setările sunt în grupuri, fiecare sub un titlu; Sus / Jos se mută între rânduri, Stânga / Dreapta schimbă o valoare (o atingere este un pas, ținerea derulează), L1 / R1 sar la primul / ultimul rând, L2 / R2 schimbă pagina, Circle pleacă și salvează. Fiecare schimbare este aplicată imediat. Valorile pornit/oprit se citesc **PORNIT** / **OPRIT**.

| Grup / setare                                                                             | Ce face                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Interfață:</b> Afișaj                                                                  | Rezoluția ecranului, pentru lansator și emulatorul PS1: <i>Auto</i> (modul propriu al ecranului, arătat ca <i>Auto (1920x1080)</i> ) sau orice mod pe care ecranul îl listează; consola oferă 720p și 1080p. Pentru un mod nou se cere confirmare: <i>Păstrați acest mod de afișare?</i> - dacă nu confirmați, revine la cel anterior după o numărătoare inversă. Nu într-o fereastră de dezvoltare. |
| Scalarea ecranului emulatorului                                                           | Cum potrivește emulatorul PS1 imaginea unui joc pe ecran: <i>1x1</i> (pixelii proprii ai PlayStation), <i>2x (întreg)</i> , <i>4:3</i> , <i>4:3 (întreg)</i> sau <i>Ecran complet</i> . Scalarea întreagă folosește doar multipli întregi (cea mai clară). Înlocuiește vechiul comutator Ecran Lat; <code>pcsx-ab</code> clasic și RetroArch cunosc doar ecranul complet și 4:3.                     |
| Schema de culori pentru AutoBleem                                                         | Aspectul. Temele trăiesc în <code>Themes/</code> ; o temă zip aruncată acolo este dezarhivată la următoarea vizită. Temele pe care AutoBleem le livrează sunt reîmprospătate la fiecare actualizare - pentru a personaliza una, copiați-o sub un nume nou mai întâi. Cea implicită este <b>ab2.0.0</b> .                                                                                             |
| Stil pentru cover                                                                         | Cadrul cutiei de bijuterii desenat în jurul copertelor PS1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Strălucirea copertei                                                                      | O strălucire care traversează coperta selectată când raftul se oprește.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Limba                                                                                     | Limba lansatorului, aplicată imediat (17 limbi).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Durata anunțului                                                                          | Cât timp rămân bulele de informare ("Se arată: ...", rezumatul scanării), de la 0 la 20 de secunde; 0 arată <i>Oprit</i> . Erorile au durată fixă.                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Ecran de pornire                                                                          | Imaginea AutoBleem la pornirea lansatorului; oprit trece direct la raft.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Animații                                                                                  | Mișcarea dintre ecrane; opriți, fiecare schimbare de ecran este instantanee.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Fonturi:</b> Folosește fontul implicit                                                 | Lansatorul folosește fontul său implicit (Red Hat Text) sau - oprit - fontul ales mai jos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Font                                                                                      | Orice <code>.ttf / .otf</code> din <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> sau folderul temei; rândul numește fontul folosit.                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Sunet:</b> Muzică, Muzică de Fundal                                                    | Ce cântec cântă sub lansator (al temei, sau un fișier din <code>resources/music</code> ), și dacă cântă sau nu.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Emulare:</b> Emulator PS1                                                              | <code>pcsx-abnxt</code> (implicit: PCSX-ReARMed curent cu adăugirile AutoBleem) sau <code>pcsx-ab</code> (clasic). Un punct de reluare salvat de altul continuă în altul, dacă jocul nu a rulat fără un fișier BIOS.                                                                                                                                                                                 |
| Schimbă jucătorul 1 / jucătorul 2 (emulatoare PS1)                                        | Schimbă care dintre primele două gamepad-uri este Jucătorul 1 și care este Jucătorul 2, în ambele emulatoare PS1 ( <code>pcsx-abnxt</code> și <code>pcsx-ab</code> clasic). Are efect doar cu două sau mai multe gamepad-uri conectate; cu un singur gamepad, este mereu Jucătorul 1. RetroArch nu este afectat.                                                                                     |
| Joacă toate jocurile PSX cu RA, Actualizează configurația RA, Păstrează config. RetroArch | (Numai unde este instalat RetroArch.) Fiecare joc PS1 pornește în nucleul PS1 al RetroArch; AutoBleem scrie setările sale în configurația RetroArch când pornește un joc acolo; o schimbare făcută în meniul propriu al RetroArch este păstrată când RetroArch se închide.                                                                                                                           |
| <b>Bibliotecă:</b> Arată jocurile interne                                                 | Jocurile încorporate ale consolei în listele PlayStation (numai PlayStation Classic).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

| Grup / setare                                      | Ce face                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Preia copertile online                             | Scanarea prelucrează copertile lipsă de pe serverele libretro (Raspberry Pi, PC, Windows).                                                                                                                                                                        |
| <b>Actualizări</b>                                 | Canalul de actualizare: <b>release</b> (versiunea testată), <b>testing</b> (versiunea următoare, în testare), <b>nightly</b> (cea mai nouă versiune de dezvoltare) sau <b>off</b> . Cel implicit urmează versiunea instalată. Nu apare pe o mașină de dezvoltare. |
| <b>Diagnosticare:</b> Păstrează jurnalele pe stick | Păstrează toate jurnalele pe stick de la următoarea pornire, nu doar după o cădere (capitolul 7).                                                                                                                                                                 |
| Afișează performanța                               | O suprapunere în colțul din stânga jos: rata de cadre, încărcarea CPU, firele și memoria; emulatorul arată și el FPS și CPU în joc.                                                                                                                               |



Opțiunile, în grupuri

### 3.7 Setări ale unui joc

Cu un joc selectat, **Jos** deschide rândul său: **Setări** (opțiunile de mai sus), **Joc** (setările proprii ale jocului), **Card Memorie** (cardul său) și **Reluare** (punctele sale salvate). Cross deschide pe cel sub cursor.

**Editorul de joc** arată detaliile jocului pe dreapta (titlu, editor, an, jucători, folder, card de memorie) și setările pe stânga, în patru grupuri:

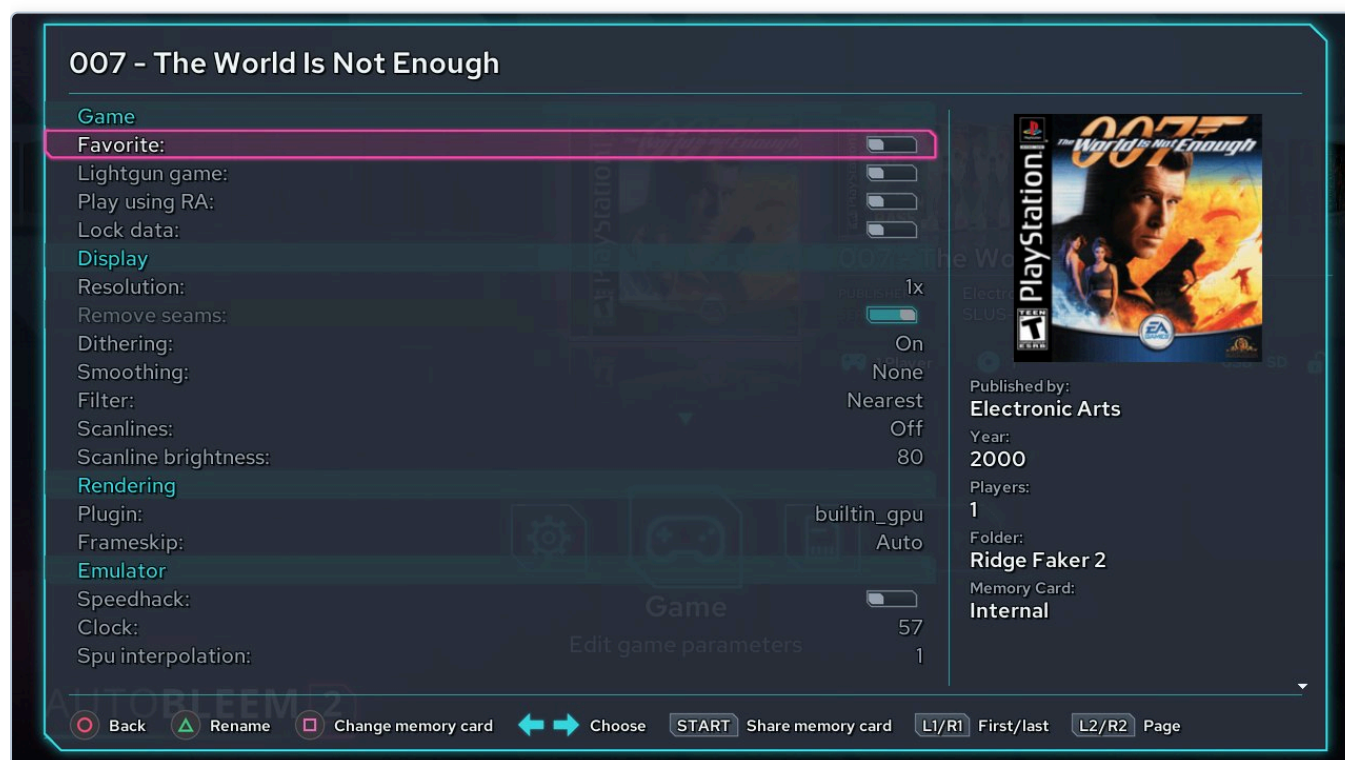
- **Joc:** *Favorit* (în grupa Jocuri favorite), *Joc Lightgun* și *Joaca folosind RA* (numai unde este instalat RetroArch: un joc cu pistol ușor se alătură grupei Lightgun și rulează întotdeauna în RetroArch, al cărui nucleu PS1 are GunCon; *Joaca folosind RA* rulează acest joc în RetroArch), *Restricționează date* (scannerul lasă titlul, seria și lista de discuri ale jocului așa cum le-ai stabilit).

- **Afişaj:** Rezoluţie (1x sau 2x, pe GPU-ul integrat), *Elimină cusăturile* (numai cu 2x), *Dithering* (Oprit, Pornit, Mereu), *Netezire*, *Filtru* - cum se scalează imaginea: Cel mai apropiat (pixeli simpli), Liniar (netezit), Clar sau Clar (simplu) (pixeli crisp fără tremurare), Quilez, sau filtrele CRT: CRT (fast) şi CRT-Pi (desenează propriile linii de scanare, așa că rândurile scanlines devin gri) - şi *Scanlines* cu \*Luminozitate scanlines\*. Rezoluţia, eliminarea cusăturilor, dithering-ul, netezirea şi filtrele altele decât Liniar şi Cel mai apropiat sunt pentru `pcsx-abnxt` ; clasicul `pcsx-ab` şi RetroArch arată restul ca Cel mai apropiat.
- **Randare:** *Plugin*-ul GPU şi *Frameskip* (Auto, Oprit, de la 1 la 3).
- **Emulator:** SpeedHack, frecvenţa CPU, interpolare SPU, logo de boot (oprit omite shell BIOS - pentru un disc homebrew al cărui logo personalizat rupe boot-ul), şi cu `pcsx-abnxt` comutatorul *Corecţii Sony*.

Forma imaginii şi rezoluţia ecranului sunt globale (Opţiuni → *Scalarea ecranului emulatorului şi Afişaj*). Un joc fără titlu în datele sale este arătat sub numele folderului său.

Triangle redenumeste jocul, Square schimbă cardul de memorie, Start partajează un card nou. Circle salvează şi pleacă.

**Setări salvate în emulator.** Meniu propriu emulatorului are *Salvează setările pentru acest joc*. Odată ce un joc are setări salvate acolo, acelea sunt cu care se joacă, şi editorul de joc arată rândurile Afişaj, Randare şi Emulator gri, cu acele valori, sub titlul *Salvat în emulator*. Pentru a reveni la setările editorului de joc, alege **Deblochează setările** şi confirmă: aceasta şterge setările pe care emulator le-a salvat, şi rândurile pot fi din nou schimbate. Ambii emulatoare, `pcsx-ab` şi `pcsx-abnxt` , citesc şi scriu aceleaşi setări salvate.



Editorul de joc

### 3.7 Carduri de memorie și puncte de reluire

Fiecare joc PS1 are propriul card de memorie implicit (păstrat cu punctele sale salvate în `Games/!SaveStates/<folder joc>/`). **Carduri Memorie** din meniu sistem gestionează **seturi partajate** - un card folosit de mai multe jocuri, păstrat în `Games/!MemCards/` : creează uno (Square, cu tastatura pe ecran), redenumeste (Cross), șterge (Triangle). Un joc se pune pe un set cu *Schimbă cardul de memorie* din editorul său, sau din pictograma Card Memorie.

**Editorul de card de memorie** (pictograma Card Memorie) arată cardul jocului și un al doilea card lângă, cu fiecare pictogramă și titlu de salvare: copiază o salvare între cele două (Square), șterge una (Triangle), defragmentează un card (Select). Start schimbă cardul din dreapta cu un alt set.



Editorul de card de memorie

**Puncte de reluire:** când lași un joc PS1 cu butonul Reset al consolei (sau meniu emulatorului pe Pi sau PC), AutoBleem păstrează o stare salvată a locului și o oferă sub pictograma **Reluire** - patru sloturi, afișate ca niște carduri încadrate, fiecare cu o imagine a momentului, numărul slotului și data; cel mai nou este marcat **CEL MAI NOU**, iar un slot nefolosit spune *Niciun punct de reluire*. Cross continuă din slot, Triangle îl șterge. Un joc cu un punct de reluire arată o imagine mică pe pictograma Reluire; un joc fără niciunul are pictograma Reluire gri. În timp ce punctul de reluire este scris la ieșirea din joc, emulatorul arată *Vă rugăm așteptați....*

### 3.8 Pornirea jocurilor, RetroArch și Apps

**Cross** pornește jocul selectat. Un joc PS1 rulează în emulatorul PS1 ales (secțiunea 3.6), pe ecran plin, până când îl lași - pe consolă cu butonul **Reset** din față (înapoi în lansator cu un punct de reluire; funcționează și din interiorul meniului din joc) sau **Power** (consola se oprește); pe Pi sau PC prin meniul din joc al emulatorului (mai jos). **Square** pornește un joc PS1 în RetroArch în loc.

**Meniul din joc** ( pcsx-abnxt ). Apasă butonul de meniu - Home de pe pad, **Select + Start** pe un pad fără el, sau **Esc** pe o tastatură - și jocul se oprește în spatele unui meniu cu ultima imagine a jocului.

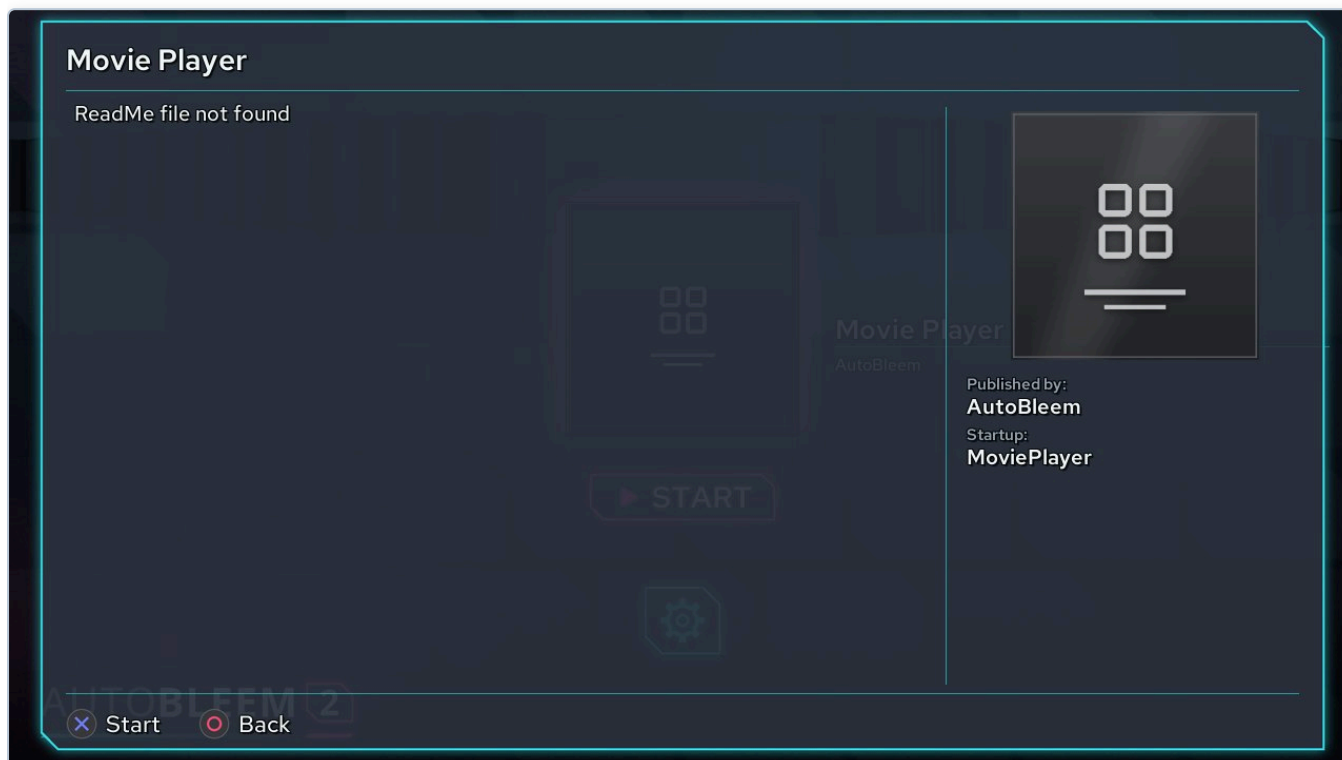
**Ținerea butonului de meniu 2 secunde** este la fel ca Reset: părăsește jocul. L1 / R1 comută între cele trei file ale sale, iar meniul se deschide pe fila și rândul pe care a fost lăsat:

- **Joc:** *Continuă jocul*; la *Salvări*: *Salvare rapidă*, *Încărcare rapidă* și *Încarcă autozapis* (jocul așa cum era acum cel mult 30 de secunde - emulatorul îl salvează singur în memorie cât timp joci); la *Disc CD*: *Schimbă discul* și *Resetează jocul* (îl pornește de la capăt); *Salvează setările pentru acest joc* (vezi secțiunea 3.7), *Meniu PCSX* (paginile proprii ale PCSX-ReARMed: opțiuni, coduri, Despre) și *Ieși* (înapoi la AutoBleem).
- **Imagine:** *Afișaj* (rezoluția ecranului - pe consolă se alege în Opțiuni și aici este doar arătată), *Rezoluție* (1x sau 2x), *Elimină cusăturile*, *Dithering*, *Scalare*, *Netezire*, *Filtru*, *Scanlines* și *Luminozitate scanlines*. Fiecare rând are o linie de ajutor în dreapta. CRT-Pi este prea greu pentru consolă la 1080p. Un rând care nu se aplică este gri, iar ajutorul său spune de ce.
- **Controlere:** *Controler 1* și *Controler 2*: standard (digital), analogic (DualShock), un pistol sau niciunul; are efect când jocul continuă.

Meniul este desenat în aspectul ab2.0.0 al lansatorului, cu bateriile gamepad-urilor și imaginea ultimei salvări rapide.

Un joc **RetroArch** pornește în RetroArch cu nucleul pe care lansatorul l-a ales pentru sistemul său; *Închide conținut* sau *Oprește RetroArch* din meniu vine înapoi în lansator. Articolul RetroArch din meniu sistem deschide meniu propriu RetroArch (XMB) fără nimic încărcat, pentru setările sale și listele de conținut proprii.

O **Aplicație** (setul Apps: instrumentele consolei, și pe o consolă aplicațiile suplimentare pe care le aduce pachetul RetroArch - Doom, Quake, Amiga, ...) arată mai întâi informațiile sale; Cross o pornește, Circle merge înapoi.



Informațiile unei aplicații înainte de a porni

### 3.9 Adăugarea jocurilor

Jocurile PS1 merg în folderul `Games` , **un folder pe joc**, numit după joc:

```
Games/
  Crash Bandicoot/      Crash Bandicoot.cue + Crash Bandicoot.bin
  Final Fantasy VII/    Final Fantasy VII (Disc 1).chd, (Disc 2).chd, (Disc 3).chd
  Platformers/          un folder de jocuri: un grup propriu în selectorul de jocuri
  Klonoa/               Klonoa.pbp
```

- Formate: `.cue` + `.bin` (sau `.img`), `.pbp`, `.chd` (și `zstd`), `.ecm` (decodat de scanare), `.iso`. Un joc zipat funcționează și: procesatorul **Unzip** îl dezarchivează înainte de scanare (secțiunea 3.13).
- Un joc multi-disc este un folder cu fiecare disc în el; folderele numite `Game (Disc 1)`, ``Game (Disc 2)` ... sunt unite într-un folder `Game`` de scanare.
- Jocurile aruncate direct în `Games/` (fișiere libere) sunt sortate în folderele de scanare.
- O **coperta** este un PNG lângă imaginea jocului, numit ca aceea. Fără una, cover art-ul vine din bazele de date de coperti, sau - cu RetroArch instalat - din setul de miniaturi libretro; pe Pi, PC sau Windows una lipsă este preluată online (Opțiuni → *Preia cover art online*).
- Scanarea citește seria fiecărui disc și ia titlul, editorul, anul, jucători și regiunea din baza de date PlayStation a RetroArch sau bazele de date de coperti. Schimbă orice în editorul de joc și bifează *Restricționează date* pentru a-l păstra.

**Alte sisteme** merg sub `RetroArch/roms/` , **un folder pe sistem, numit cum sunt bazele de date ale RetroArch** (folderul este făcut pentru tine): `Nintendo - Nintendo Entertainment System` , `Nintendo - Super Nintendo Entertainment System` , `Sega - Mega Drive - Genesis` , `Nintendo - Game Boy Advance` , `FBNeo - Arcade Games` (sau `Arcade`), ... ROM-urile pot rămâne zipate. Pe Pi, PC sau Windows scanarea le citește singură și scrie listele RetroArch; pe stick consolă, rulează **UpdateRoms** pe PC (capitolul 5).

**Aplicațiile** merg sub `Apps/<nume>/` cu un `app.ini` (numele, pictograma, ce să ruleze) și o `run.sh`.

**Temele** merg sub `Themes/<nume>/` ( `theme.json` și imaginile) - sau aruncă zip-ul temei în `Themes/`.

### 3.10 BIOS PS1

Pe **PlayStation Classic** emulatorul folosește BIOS propriu al consolei. Pe **Raspberry Pi, PC și Windows** pune propriul BIOS PS1 în `System/Bios/` : `romw.bin` (SUA/European SCPH-5501/5502) și `romJP.bin` (Japonez SCPH-5500). Instalatoarele le umplu din pachetele BIOS RetroArch dacă propriile tale fișiere nu sunt deja acolo. Fără ele emulatorul rulează pe BIOS HLE încorporat, pe care multor jocuri le place și unele nu.

### 3.11 Actualizări

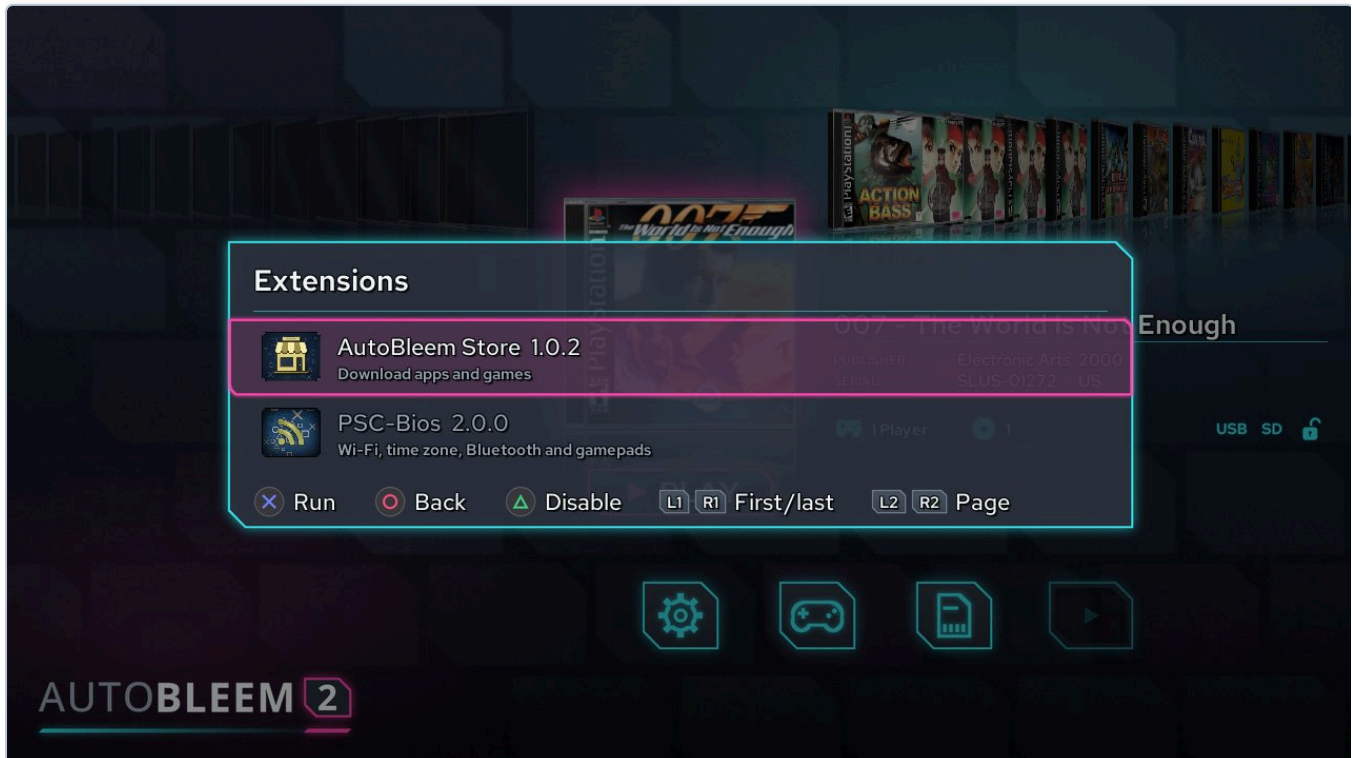
- **Raspberry Pi, stick PC, Windows**: lansatorul verifică site-ul la start și o dată pe zi (Opțiuni → *Actualizări* este canalul; *Actualizare software* din meniu sistem verifică acum). Când este un AutoBleem sau RetroArch mai nou cere: *Actualizează acum* descarcă totul și re-rulează instalatorul

cu ecranul de progres de prima pornire; *Amintește-mi mâine* și *Sari peste această versiune* sunt alte răspunsuri. Jocurile și setările tale rămân; lansatorul rescănează o dată după o actualizare.

- **PlayStation Classic:** rulează un `AutoBleemInstaller.exe` mai nou peste stick (secțiunea 2.1).

### 3.12 Extensii și AutoBleem Store

**Extensiile** adaugă propriile ecrane în lansator. Trăiesc în `Extensions/<nume>/` pe stick (pe Raspberry Pi partiția de date, pe Windows folderul de date); pentru a instala una, dezarchivează zip-ul acolo. **L2 + R2** → **Extensii** le listează: Cross rulează una, Triangle o oprește sau o pornește din nou. O extensie care necesită rețea nu este pornită fără una, și una care a oprit lansatorul este oprită - lista spune asta.



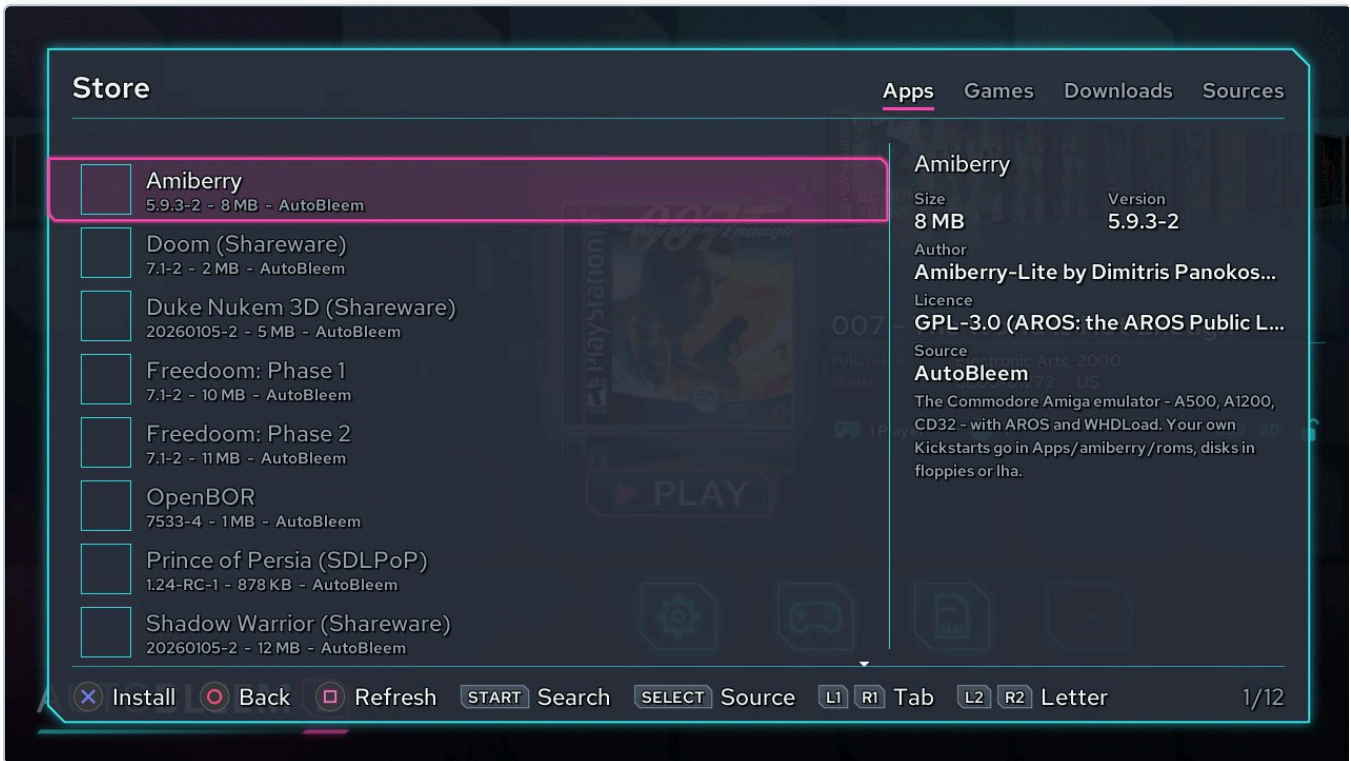
*Lista Extensii*

**AutoBleem Store** este prima extensie: Aplicații și jocuri de instalat cu o apăsare, pe fiecare sistem pe care AutoBleem rulează (o PlayStation Classic necesită kernel-ul AutoBleem's WiFi). Patru file, L1 / R1 între ele:

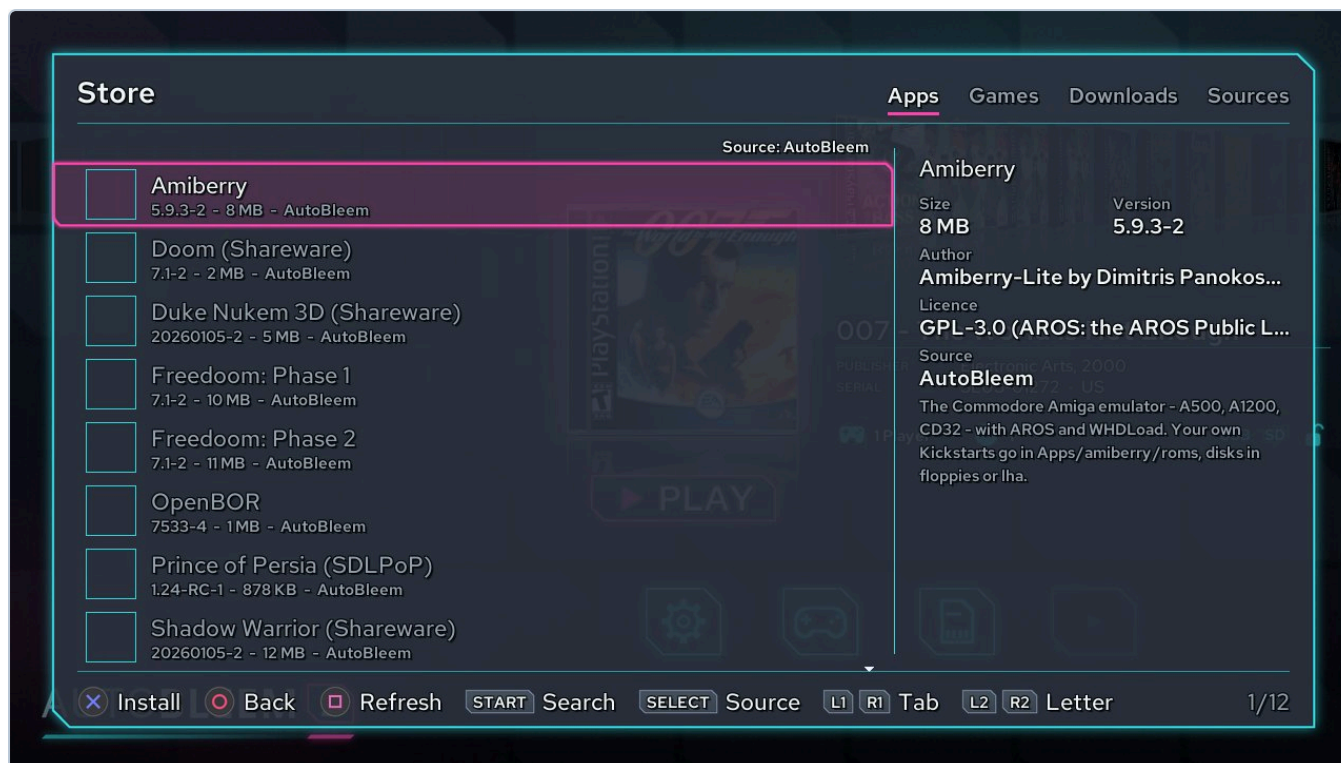
- **Aplicații și Jocuri:** ce oferă sursele, fiecare cu imaginea, versiunea, dimensiunea și faviconul sursă. Articolele instalate poartă o insignă *Instalat*. Cross instalează (sau actualizează, sau reîncearcă după o eșec, sau anulează o descărcare în coadă ori în curs), Triangle elimină ceea ce Store a instalat, Square reîmprospătează listele. L2 / R2 sar după literă, **Select** arată o sursă la un moment, **Start** caută titlurile. Subsolul arată tastele rândului selectat. Imaginile articolelor sunt cache și pot fi reîncercate dacă eșuează să se încarce.
- **Descărcări:** ceea ce se descarcă, așteaptă, a eșuat sau este instalat. Bara de progres se actualizează constant, iar cât timp ești în altă parte în lansator, o bulă arată descărcarea în curs cu viteza și timpul rămas ( $1.4 \text{ MB/s} \cdot 0:42$ ). Descărcările continuă în fundal, și după ce lași Store; pornirea unui joc sau oprirea doar le pun în pauză, și o descărcare oprită se reia de unde s-a oprit. Dacă rețeaua cade, articolul spune *Se așteaptă rețeaua* și continuă de unde a rămas când rețeaua

revine (renunță după 30 de minute). Un joc instalat apare pe raft după următoarea scanare, cu imaginea Store ca coperta. Descărcări peste 2 GB funcționează pe toate platformele, inclusiv versiuni 32-biți.

- **Surse:** de unde vin listele - catalogul propriu AutoBleem, o listă TSV aruncată în `System/Extensions/store/sources/`, și adresele pe care le adaugi cu **Adaugă un URL sursă**. Fiecare sursă arată faviconul în listă. Cross pe una pe care ai adăugat-o o redenumeste, schimbă adresa, schimbă între `http://` și `https://`, sau o elimină.



Fila Apps a Store



Meniu sursă

Ceea ce catalogul AutoBleem oferă este, de asemenea, listat pe site-ul de descărcare, <https://autobleem.retromenele.pl/store/>. **Ești responsabil pentru ceea ce conțin sursele pe care le adaugi.**

**Jocurile tale proprii pe rețea:** `abstored`, serverul LAN al Store, servește un folder de jocuri PS1 către Store pe aceeași rețea. Rulează pe orice mașină Linux - un Raspberry Pi, un server acasă - și doar citește folderul. Pornește-l cu `abstored <folder jocuri>`, deschide `http://<acea mașină>:8124/` într-un browser pentru a vedea ce servește și orice probleme găsite, și adaugă `http://<acea mașină>:8124/store.tsv` ca sursă. Programe gata pentru Linux și Windows sunt pe pagina Store, în fila **Server LAN**; setarea ca serviciu este `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` în sursă). **LAN Share** (secțiunea 5.2) pune jocuri și discuri din PC pe un server ca acesta.

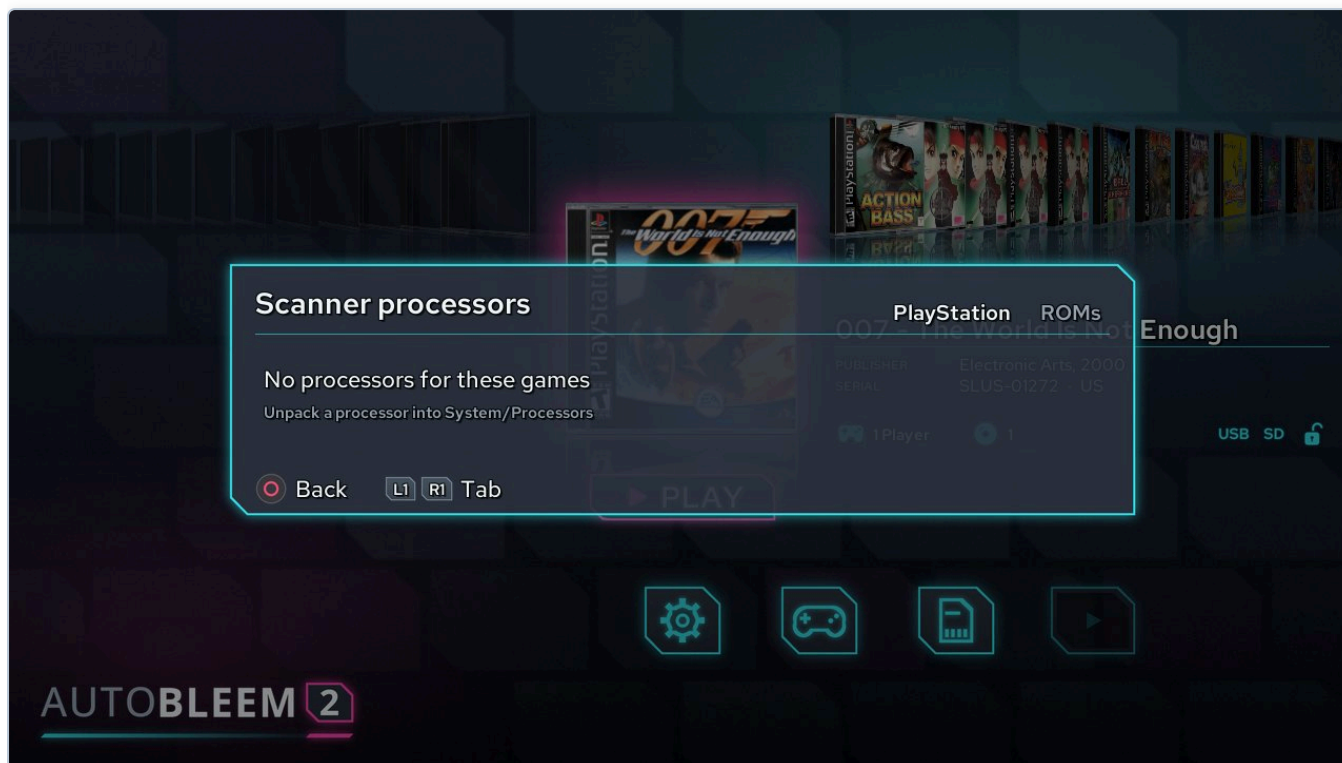
### 3.13 Procesoare de scanare

**Procesoarele de scanare** sunt mici programe pe care fiecare scanare le rulează înainte să citească jocurile. Unu poate transforma un format pe care AutoBleem nu îl citește într-uno pe care o face - un joc zipat, de exemplu - sau schimbă datele unui joc, cum ar fi un patch de traducere. Trăiesc în `System/Processors/<nume>/` pe stick (pe Raspberry Pi partiția de date, pe Windows folderul de date); pentru a instala unu, dezarchivează folderul acolo. Următoarea scanare o rulează.

- **Unzip vine cu AutoBleem:** dezarchivează jocurile PS1 zipate în `Games/` înainte ca scanarea să le citească, și ROM-uri zipate unu câte unu (seturile arcade rămân zipate). Actualizarea AutoBleem o actualizează și, și o lasă oprită dacă ai oprit-o.
- Un procesor care deja a lucrat cu un joc nu este rulat pe acesta din nou până nu se schimbă jocul.
- Timp ce un procesor lucrează, bula din colțul din dreapta sus arată ce face; un avertisment sau o eșec apare pe linia de sub aceea. `processors.log` în folderul jurnalelor are detaliile.

- Pornirea unui joc sau RetroArch oprește un procesor care schimbă fișiere; următoarea scanare termină munca.

**L2 + R2** → **Procesoare de scanare** le arată în ordinea în care rulează, o filă pentru jocurile PS1 și una pentru ROM-uri (L1 / R1). **Square** ridică un procesor și Sus / Jos îl mută - ordinea contează: un procesor care dezarchivează trebuie să vină înainte de unu care patchez ceea ce a fost dezarhivat. **Cross** o oprește sau pornește, **Triangle** face să uite la fiecare joc din nou la următoarea scanare, **Circle** merge înapoi și pornește o scanare dacă ai schimbat ceva. Un procesor construit pentru o altă mașină rămâne pe listă, gri.



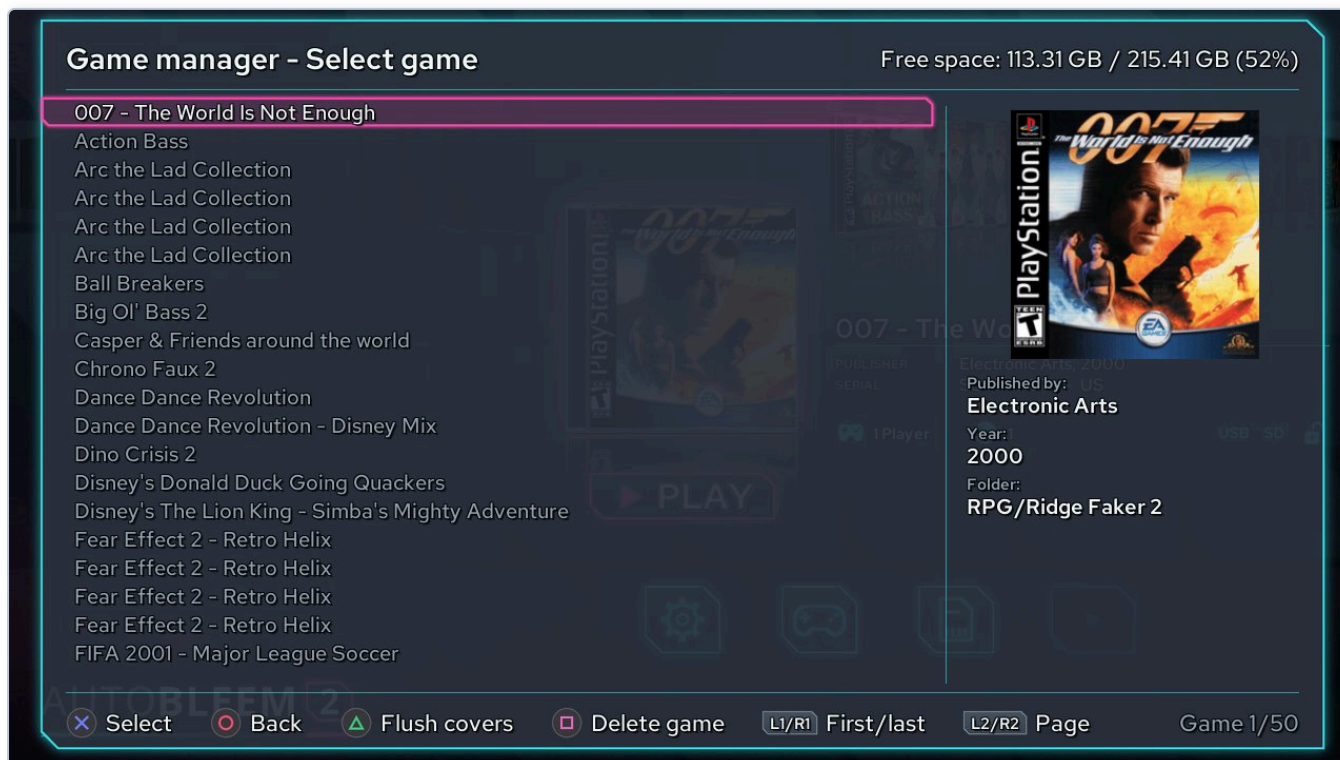
Procesoare de scanare

Scrierea ta proprie: pagina Unzip, [https://github.com/autobleem2/proc\\_unzip](https://github.com/autobleem2/proc_unzip), explică totul pe care un procesor trebuie să-l facă, și [tools/proc\\_check.py](#) în sursă AutoBleem verifică unu înainte să îl partajezi.

## 4. Ecrane

### 4.1 Manager Jocuri

Jocurile PS1 ca o listă doar cu titlurile (folderul jocului selectat este în detaliile sale) și coperta celui selectat. Cross deschide editorul de joc, **Square șterge jocul** (folderul și, după o a doua întrebare, punctele salvate), Triangle șterge fiecare PNG coperta lângă jocuri (scanarea le ia din bazele de date din nou), L2 / R2 pagini. Spațiul liber al unității este în colțul din dreapta sus. Manager Jocuri așteaptă o scanare să ruleze.

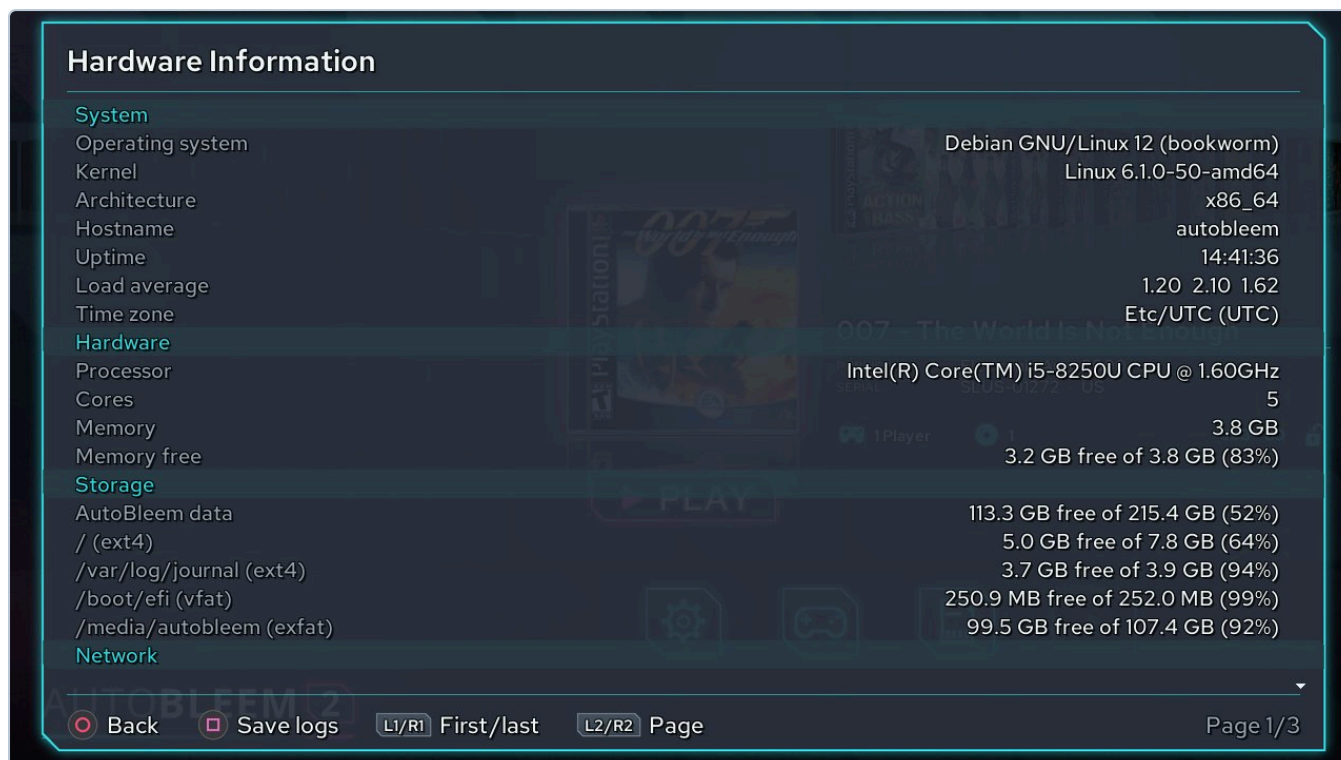


Manager Jocuri

### 4.2 Informatii Hardware

Faptele mașinii - sistem, hardware, stocare cu spațiul liber, adrese de rețea, drivere de afișare și audio, gamepad-urile conectate - re-cite o dată la fiecare secundă. Este aceeași pagină pe fiecare platformă, inclusiv pe consolă; ecranele pentru rețea și controlere sunt **Rețea și controlere** (PSC-Bios, capitolul 6).

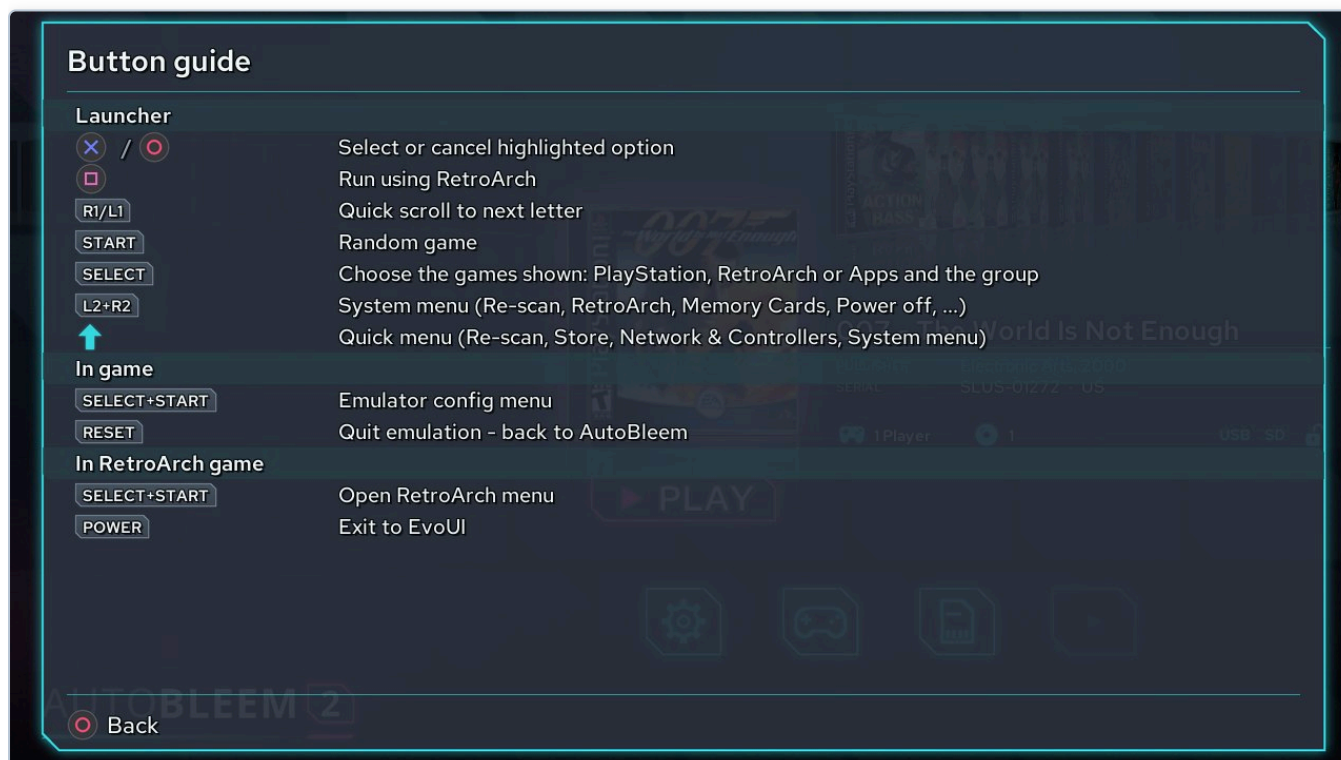
Primele două controllere sunt afișate ca Jucător 1 și Jucător 2 – porturile pe care emulatorul PS1 le atribuie. Orice controller suplimentar este afișat ca neutilizat de emulatorul PS1. RetroArch atribuie controllere conform setărilor proprii și le poate ordona diferit. Când un controller este conectat sau deconectat, launcher-ul arată pe scurt care pad este Jucător 1 și Jucător 2.



Informatii Hardware

## 4.3 Ghidul butoanelor

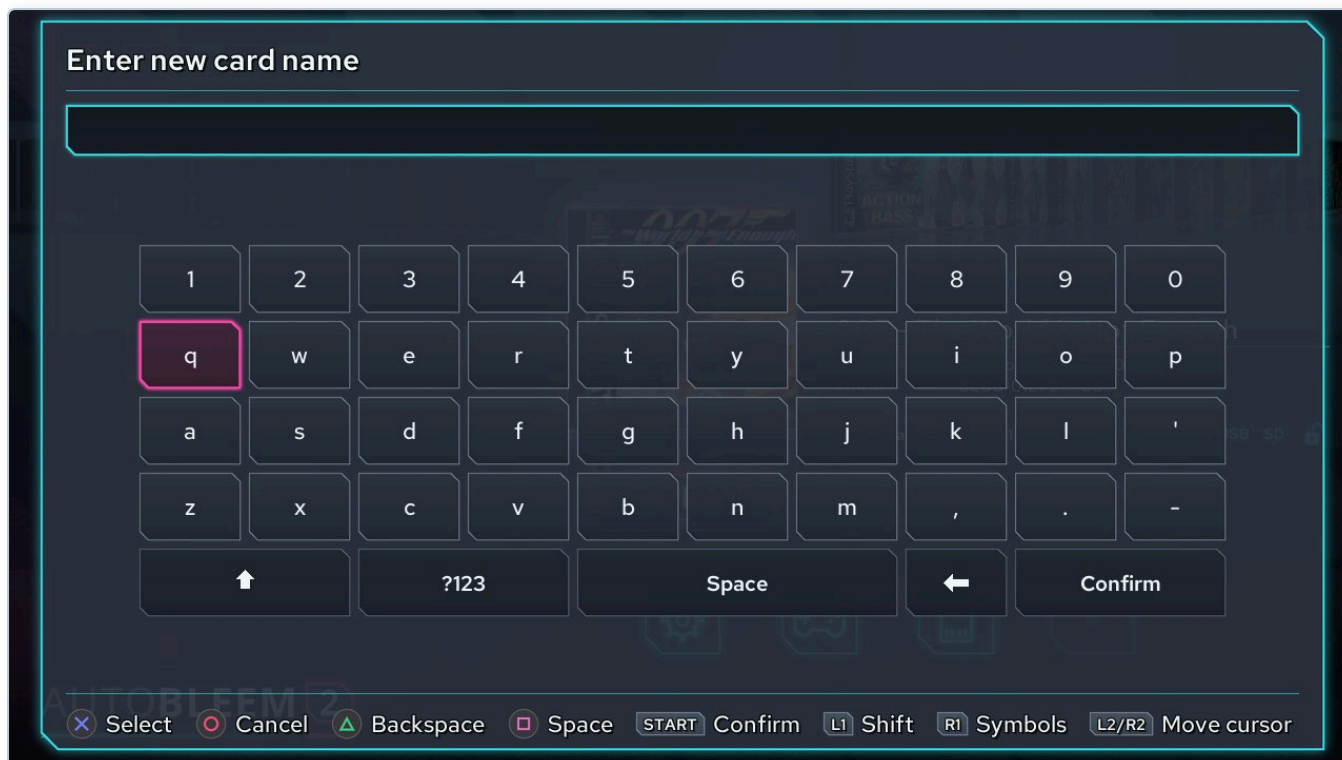
Triangle pe raft: fiecare buton din fiecare ecran pe o pagină. Când o tastatură USB este conectată sau a fost folosită, o coloană Tastatură arată tastele lângă butoanele pad.



Ghidul butoanelor

## 4.4 Tastatura pe ecran

Oriunde text este tastat - un set de card memorie, titlul jocului, o parolă WiFi, adresa sursă - aceeași tastatură, pusă în pagini ca a unui telefon: litere, o pagină de simboluri ( / \ : ? & = % @ # și restul o adresă sau o parolă are nevoie) și două pagini de litere accentuate, cu Shift, cheia paginii, Space, Backspace și Confirma pe rândul de jos. Direcțiile se mută, Cross tastează, Triangle șterge, Square este un spațiu, **L1** este Shift (de două ori pentru caps lock), **R1** următoarea pagină, **L2 / R2** mută cursorul, Start confirmă, Circle anulează. O tastatură USB tastează oricând: Enter confirmă, Esc anulează.



*Tastatura pe ecran*

## 5. Pe PC

---

### 5.1 UpdateRoms - reîmprospătarea stickului consolei

PlayStation Classic nu are rețea, deci listele RetroArch și cover art-ul stickului sunt făcute pe PC:

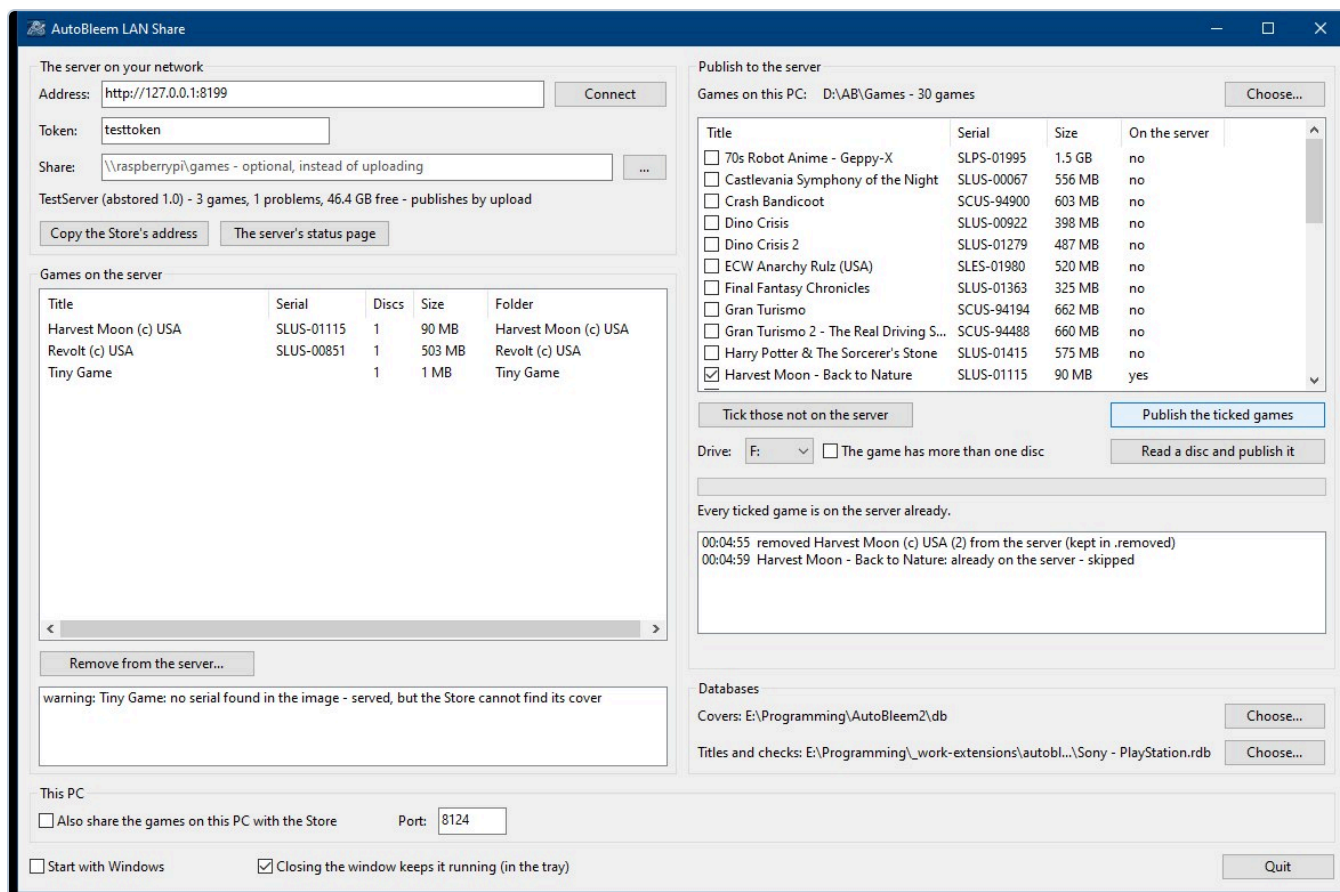
**UpdateRoms** face pe PC ce scanarea lansatorului face pe Pi, cu rețeaua PC și căile consolei, deci consola pornește și găsește totul în loc.

1. Copiază ROM-urile pe stick sub `RetroArch/roms/<sistem>/` (secțiunea 3.9). Numele folderelor trebuie să fie numele bazelor de date ale RetroArch; instalatorul face pe cele comune.
2. Pornește **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** din stick (instalatorul l-a pus acolo). Găsește stick-ul de unde stă, arată o linie de etapă, o bară de progres și un jurnal, și:
  - descarcă pachetul de baze de date RetroArch când stick-ul nu are nici unu, și identifică fiecare ROM din aceasta - un joc pe care baza de date îl cunoaște primește propriul nume;
  - scrie una listă de redare pe sistem în `RetroArch/bin/playlists/` cu căile consolei, păstrând orice RetroArch însuși adăugat acolo;
  - prelucrează cover art-ul fiecărui ROM care nu are nici unu de pe serverele de miniaturi libretro în `RetroArch/bin/thumbnails/`.
3. Scoate stick-ul în siguranță și pune-l înapoi în consolă. Fila RetroArch a selectorului de seturi listează fiecare sistem care are jocuri.

Rulează din nou după fiecare schimbare în folderele ROM; un folder nimic nu s-a schimbat în este sarit, deci o re-rulare este rapidă. Jurnalul este `System/Logs/updateroms.log`. Un card Raspberry Pi într-un cititor de carduri poate fi reîmprospătat același fel (`UpdateRoms.exe <unitate> --target rpi`), deși un Pi o face singur când are o rețea.

### 5.2 LAN Share - jocurile și discurile tale pe serverul pe rețea ta

**LAN Share** (`LanShare.exe`, pe pagina Store din fila **Server LAN**) pune jocurile PS1 pe serverul Store pe rețeaua acasă - un `abstored` pe un Raspberry Pi, un NAS sau alt PC - și citește un disc PS1 în unitatea CD/DVD a PC. Store pe consolă, Pi sau PC atunci instalează din acolo. Nimic de instalat; setările sunt păstrate în `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\`.



Fereastra LAN Share

1. **Serverul:** intră adresa (<http://<adresa sa>:<port>`, așa cum Store o are) și apasă **Conectare**. Jocurile și orice probleme pe care scanarea sa găsite sunt listate pe stânga. Pentru a pune jocuri pe aceasta, dă una din:
  - o **Partajare** - folderul de jocuri al serverului cum este partajat pe rețea (Samba), de ex `\\raspberrypi\games` : LAN Share copiază jocurile acolo și cere serverului să scăneze. Serverul însuși rămâne numai citire.
  - o **Simbol** - când serverul a fost pornit cu `--allow-uploads` : simbolul (serverul o tipărește la start și o păstrează în `<state>/upload-token` ). LAN Share încarcă peste HTTP, și o încărcare oprită continuă de unde s-a oprit.
2. **Jocurile pe acest PC:** alege un folder de jocuri (un folder pe joc), bifează jocuri și apasă **Publică jocurile bifate**. Pe server spune dacă serverul deja are un joc (după seria, altfel după titlu); un joc ca acesta nu este niciodată trimis de două ori. \*\*Bifează pe care nu sunt pe server\*\* bifează restul.
3. **Un disc:** pune un disc PS1 în unitate și apasă **Citește un disc și publică-l**. Discul este citit complet într-un `.bin` + `.cue` (și un `.sbi` pentru un joc LibCrypt, când unitatea dă subcanalul), numit după titlu, verificat cu dumping cunoscut bun (când bazele de date sunt alese) și publicat. Pentru un joc pe mai multe discuri bifează **Jocul are mai de un disc**: LAN Share cere fiecare disc următor și le publică împreună ca un joc.
4. **Elimina din server...** ia jocurile selectate din server. Nimic nu este șters: fiecare este mutat în folder `.removed` lângă jocurile serverului, și mutarea înapoi le pune înapoi.

**Bazele de date** - folderul de coperti AutoBleem ( `coversU/P/J.db` ) și Sony - PlayStation.rdb RetroArch - dau titlurile și verificarea discului citit; ambele sunt opționale. **Partajează și jocurile pe**

**acest PC cu Store** (implicit oprit) servește folderul pe acest PC către Store direct. Prima oară, Windows cere despre firewall-ul: permite doar rețele private.

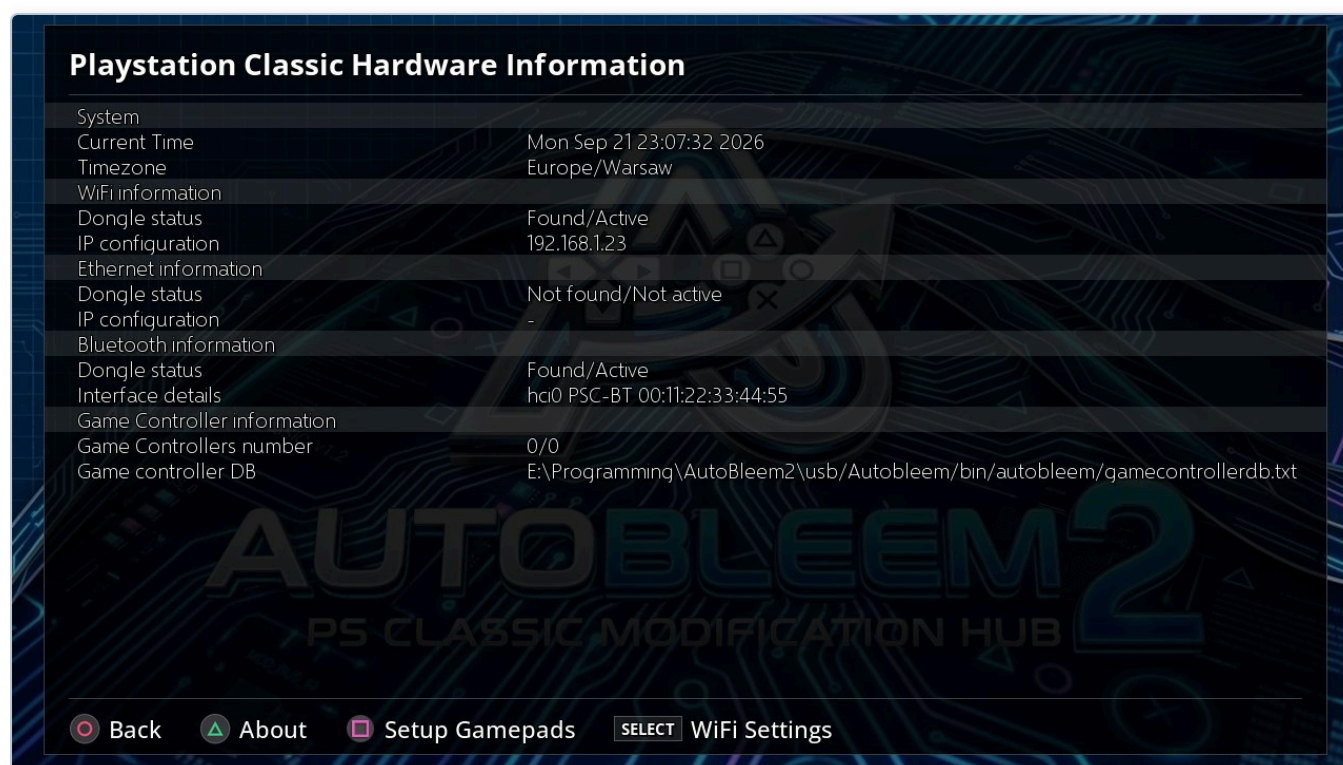
## 6. Instrumentele consolei (PlayStation Classic)

Două instrumente pentru un stick PlayStation Classic. Ambele desenează în tema și limba lansatorului, și ambele sunt conduse de pad - și, în ghidul gamepad, de butoanele din față ale consolei. **PSC-Bios** este o extensie care vine cu pachetul consolei: articolul *Rețea și controlere* din meniul rapid și meniu sistem o deschide, și este în lista Extensii. **ABFlashKit** este o Aplicație din setul Apps.

### 6.1 PSC-Bios

O extensie care vine cu pachetul consolei, disponibilă și pe Raspberry Pi și stick PC. Este deschisă din articolul *Rețea și Controlere* al meniului Sistem (sau din lista Extensii). Când acea extensie este instalată dar dezactivată, articolul *Rețea și Controlere* în meniul rapid și meniu sistem este gri cu o notă "pornește-o din Extensii" - Cross acolo deschide lista Extensii la aceasta.

Ecranul de deschidere arată fapte mașinei: timp, fus orar, adaptoare de rețea WiFi/Ethernet/Bluetooth cu adresele lor, și fiecare controlator conectat cu dacă are o mapare buton. Părțile de rețea și Bluetooth au nevoie de kernel AutoBleem pe consolă (secțiunea 6.2) sau instrumente de sistem pe Raspberry Pi / stick PC; ghidul gamepad funcționează pe orice sistem.

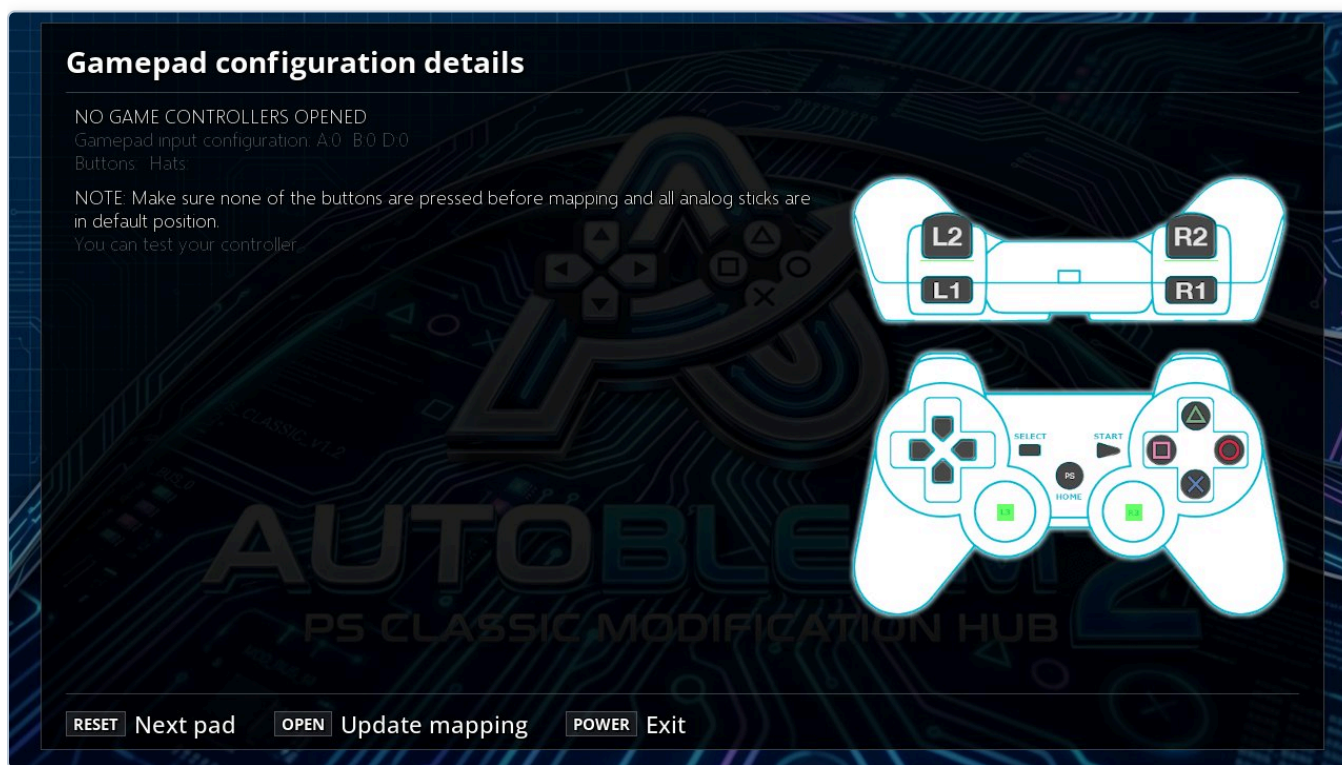


*PSC-Bios: centrul Rețea și Controlere*

- **Select - Rețea WiFi** (kernel sau NetworkManager): numele rețelei (tastat, sau ales din scanare), parolă, mod driver, și *Aplică / Repornește Rețea*. Fusul orar este setat și aici. Adresa IP a consolei este arătată o dată conectată.
- **Square - Controlere Bluetooth**: o scanare pentru gamepad-uri Bluetooth (DualShock 4, etc.), pentru a asoca sau elimina.

- **L1 - Asociere DualShock 3:** conectare doar USB pentru primul DualShock 3, prin pluginul sixaxis al kernel.
- **R1 - Mapare Controlere:** ghidul mapării (de mai jos).
- **Triangle - Despre, Circle - înapoi** la lansator.

**Ghidul gamepad** arată pad-ul conectat brut - fiecare axă, buton și pălărie ca numere, și o imagine DualShock care se luminează pe măsură ce apasă. Deoarece pad-ul sub test nu poate fi de încredere, ghidul este condus de **butoanele din față ale consolei**: **RESET** comută la pad-ul următor, **OPEN** pornește maparea (apoi răspunde la fiecare întrebare - apasă butonul iluminat pe imagine, sau OPEN când pad-ul nu are un buton ca acela), **POWER** anulează sau lasă. Ținând Circle pe pad pentru 2 secunde lasă ghidul (o bară se umple și indiciul din footer spune "Ține 2 s: leșire"). Cât timp pad-ul nu are o mapare, ținând orice buton pentru 2 secunde o face ("Ține orice buton 2 s: leșire"). O apăsare scurtă este mapată ca de obicei. Pe o tastatură, Esc / Space / Enter stau în pentru POWER / RESET / OPEN. La finit noua mapare este adăugată pentru o încercare și OPEN o salvează sub un nume pe care îl alegi; lansatorul o încarcă din acel moment.

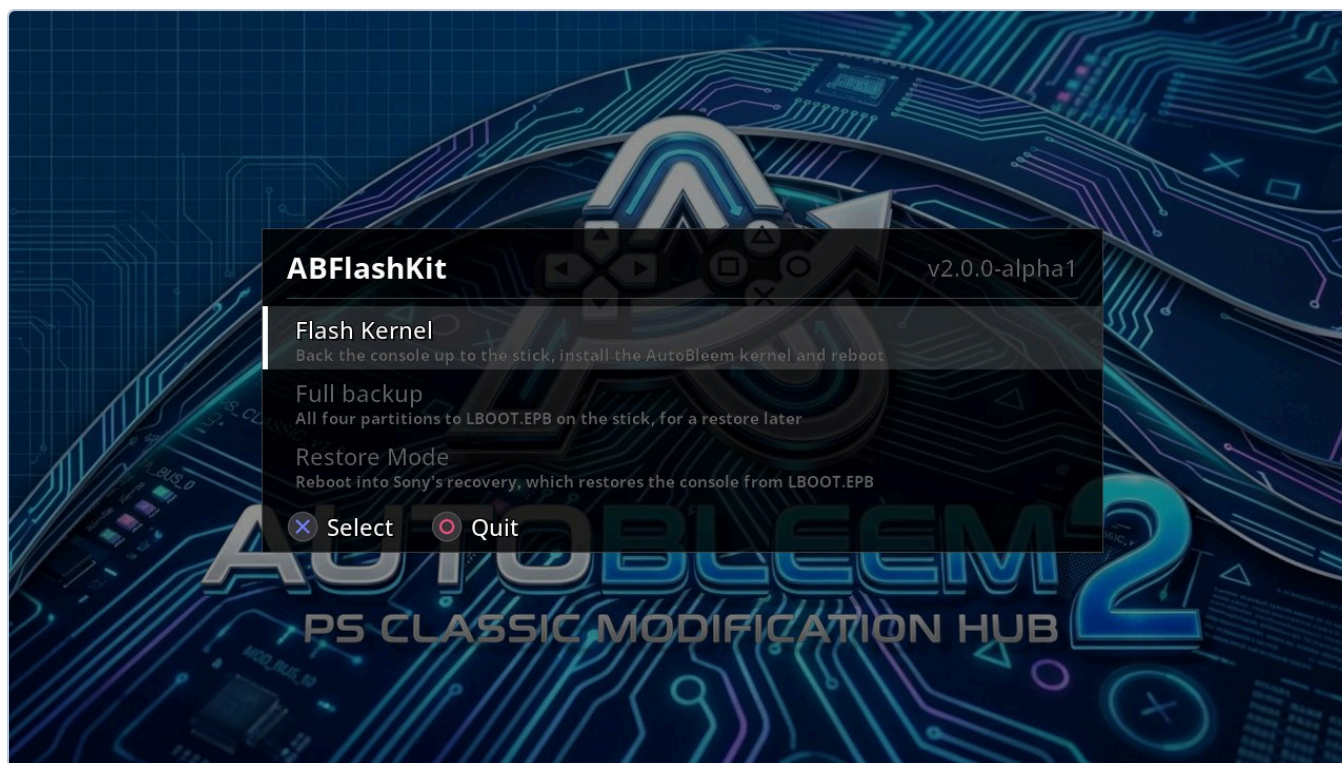


*PSC-Bios: ghidul mapării controlere*

## 6.2 ABFlashKit - kernel-ul AutoBleem

Kernel-ul AutoBleem este o înlocuire opțională a kernel-ului Linux al consolei: aduce un ceas care lucrează, donguri WiFi și Bluetooth USB (pentru PSC-Bios și pad-uri Bluetooth) și suportul butonelor din față pe care emulator îl folosește pentru puncte de reluare. ABFlashKit o instalează, face o copie de siguranță a consolei mai întâi, și poate pune consola înapoi la standard prin recuperarea proprie Sony.

**Acest instrument scrie în memoria flash a consolei.** O flash care este întreruptă - curent tăiat, stick tras - poate lăsa consola incapabilă să pornească, și instalarea unui kernel personalizat anulează garanția. Ține consola alimentată și stick-ul în până se reboot singur. ABFlashKit se deschide la acest avertisment; *Înțeleg merge mai departe, leșire* lasă.



Meniu ABFlashKit

- **Instalează Kernel:** face o copie de siguranță a recuperării partiții consolei pe stick ( LBOOT . EPB ) dacă nu este nici una încă, o verifică și imaginea kernel, scrie kernel-ul și fișierele de sistem AutoBleem, și reboot. *Totul gata - când ecranul devine negru scoate cablul de putere:* trage puterea consolei și conectează-o înapoi.
- **Copie de siguranță completă:** toate patru partiții la LBOOT . EPB , pentru o restaurare mai târziu (copia de siguranță anterioară este suprascrisă după o întrebare).
- **Mod Restaurare:** verifică copia de siguranță este una standard, stabilește semnalul recuperării și reboot în recuperarea Sony, care restaurează consola din LBOOT . EPB pe stick - calea înapoi la firmware-ul standard.

O bară de progres sub fiecare pas arată cât de departe este acțiunea. Instrumentul refuză să instaleze o consolă care rulează alt firmware personalizat (BleemSync, Project Eris): restaurează-o la standard mai întâi.

## 7. Dacă ceva se duce rău

---

- **Jurnale:** AutoBleem ține jurnalele în memorie, deci stick-ul nu este scris la tot orice - ajung la `System/Logs/` pe stick, card sau folder de date doar când ceva se duce rău: o cădere a lansatorului, a unui joc PS1 sau a RetroArch le salvează la `System/Logs/crash-<n>/` (ultimele trei sunt păstrate), și lansatorul spune asta o dată când vine înapoi. Pentru a păstra fiecare jurnal, pornește *Opțiuni -> Diagnostice -> Păstrează jurnalele pe stick* (din următoarea pornire), sau creează un fișier gol `System/Logs/keep` pe un PC. Pe Pi sau PC, *Informatii Hardware* arată unde sunt jurnalele și Square le salvează la `System/Logs/saved-<n>/`. Fișierele: `autobleem.log` (lansatorul), `launch.log` și `pcsx.log` (pornirea unui joc PS1 și ieșirea emulatorului), `retroarch.log`, și - întotdeauna pe stick - `update.log` (o actualizare online) și `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Un joc nu este pe raft:** verifică layout-ul folderului (un folder pe joc, formaturile imagine din secțiunea 3.9). *Manager Jocuri* listează folderele pe care scanarea le-a refuzat după jocuri, marcate *Neadăugat*, cu motiv; Square șterge un folder ca acesta. *Rescaneaza jocurile* din meniu sistem rulează scanarea din nou.
- **Nicio coperta:** bazele de date de coperti nu erau instalate (rulează instalatorul din nou cu ele bifate), sau, pentru jocurile RetroArch pe consolă, UpdateRoms nu a fost rulat pe PC.
- **Un pad nu face nimic sau are butoanele amestecate:** ghidul gamepad PSC-Bios (o consolă) o mapează; pe Pi sau PC pagina *Informatii Hardware* listează ce SDL vede.
- **Consola arată un ecran negru după un joc:** AutoBleem reconstruiește fereastra singur (până la trei ori); dacă rămâne negru, ține apăsat butonul de putere și pornește consola din nou.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` dă o invitație de conectare pe a doua consolă; SSH este activat din prima pornire. `sudo journalctl -u autobleem` arată serviciul lansatorului; `sudo systemctl restart autobleem` îl repornește. O primă pornire care nu a putut termina (fără rețea) reîncearcă la următoarea pornire.
- **Windows:** `Esc` lasă lansatorul; folderul de date este pe cel ales în instalare (`Documents\AutoBleem` implicit), jurnalele sunt în `System\Logs`.

AutoBleem este software liber (GNU GPL v3 sau mai nou), fără garanție. Suport și știri: serverul Discord legat pe ecranul Despre, și <https://autobleem.retromenele.pl/>.