

Používateľská príručka

AutoBleem 2

AutoBleem 2 15a36df

Obsah

1. Čo dostanete

2. Inštalácia

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

3. Používanie AutoBleem

- 3.1 Spúšťač
- 3.2 Ovládanie
- 3.3 Sady
- 3.4 Rýchla ponuka
- 3.5 Systémová ponuka
- 3.6 Možnosti
- 3.7 Nastavenia hry
- 3.7 Pamäťové karty a body obnovenia
- 3.8 Spúšťanie hier, RetroArch a aplikácií
- 3.9 Pridávanie hier
- 3.10 PS1 BIOS
- 3.11 Aktualizácie
- 3.12 Rozšírenia a AutoBleem Store
- 3.13 Procesory skenovania

4. Obrazovky

- 4.1 Správca hier
- 4.2 Informácie o hardvéri
- 4.3 Sprievodca tlačidlami
- 4.4 Klávesnica na obrazovke

5. Na PC

- 5.1 UpdateRoms - obnovenie kľúča konzoly
- 5.2 LAN Share - vaše hry a disky na serveri vašej siete

6. Nástroje konzoly (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - jadro AutoBleem

7. Ak sa niečo pokazí

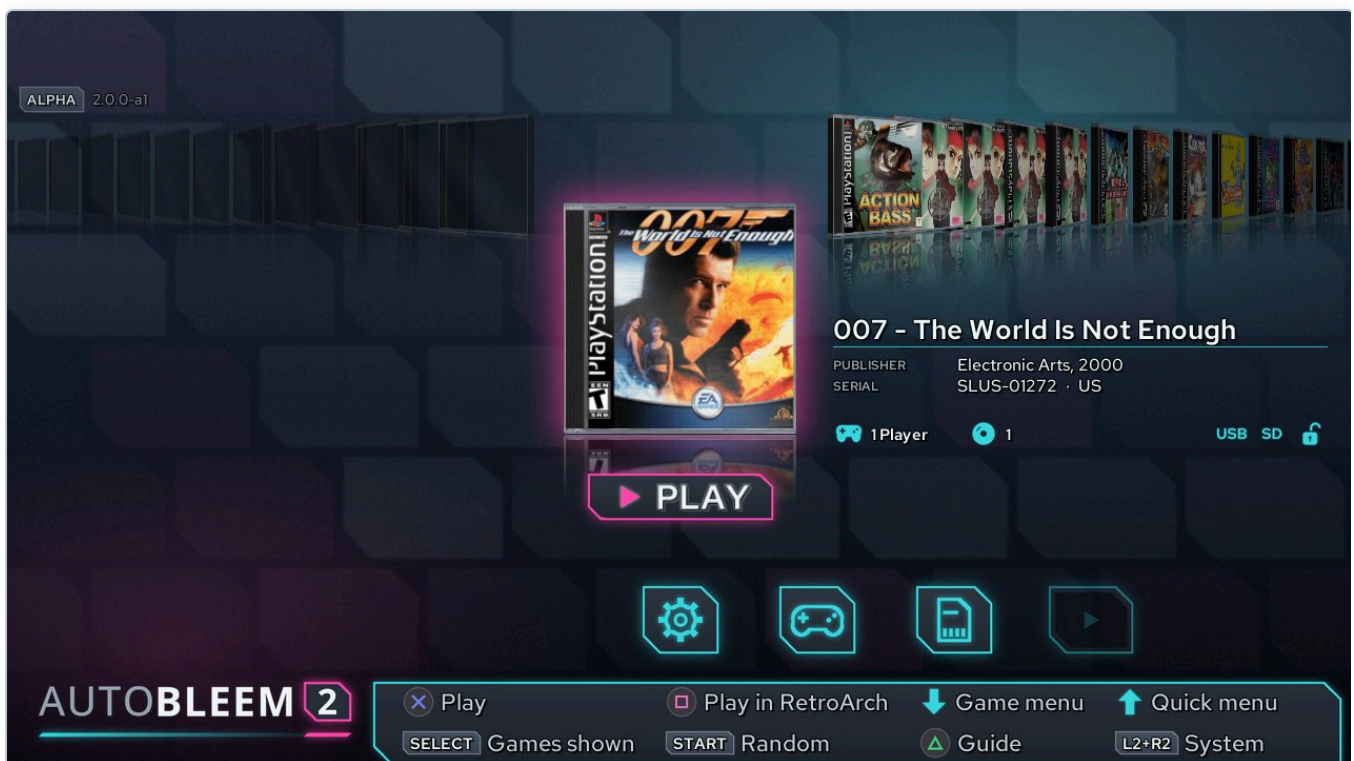
Používateľská príručka AutoBleem 2

AutoBleem 2 je spúšťač hier pre **PlayStation Classic** - a od verzie 2 tiež pre **Raspberry Pi**, **PC spúšťaný z USB kľúča** a **Windows**. Zobrazuje vaše PS1 hry ako policu s obalmi a detailmi hier, spúšťa ich v zväzenom emulátor PCSX a s nainštalovaným RetroArch tiež hrá hry ďalších systémov. Táto príručka sa zaoberá inštaláciou na každú platformu, každodenným používaním a nástrojmi, ktoré s AutoBleem prichádzajú.

Stiahnutie pre každú platformu sú na <https://autobleem.retromenele.pl/>. Stránka je organizovaná podľa platformy: panel *Install* každej z nich je to, čo si stiahnete; sekcia *Build inputs* pod ňou je to, čo si samotní inštalátori stahujú.

1. Čo dostanete

- **Spúšťač** - kolotoč s obalmi, sady (PlayStation, RetroArch, aplikácie), detaily hier, rýchla ponuka a systémová ponuka, možnosti, nástroje pre pamäťové karty a body obnovenia a Obchod na sťahovanie aplikácií a hier. Rovnaký program na všetkých platformách.
- **Dva emulátory PS1** - `pcsx-abnxt`, ten aktuálny (predvolený), a `pcsx-ab`, klasický emulátor balíka AutoBleem. Vyberiete si jeden v možnostiach; oba používajú rovnaké nastavenia a pamäťové karty.
- **RetroArch** (voliteľný na každej platforme) pre ostatné systémy: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, arkádu a mnoho ďalších. AutoBleem si vytvára seznamy RetroArch z ROM, ktoré si kopírujete, a spúšťa každú hru so správnym jadrom.
- **Nástroje konzoly**: *PSC-Bios* (v ponukách zobrazený ako *Sieť a ovládače*) pre WiFi, hodiny, Bluetooth a mapovanie herného ovládača - na konzole, a tiež na Raspberry Pi a PC kľúči - a *ABFlashKit* na inštaláciu jadra AutoBleem (iba PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** pre Windows: obnovuje zoznamy RetroArch a obaly hier na USB kľúči konzoly na PC, pretože konzola sama nemá sieť.



Spúšťač: Polica s obalmi, detaily vybranej hry, nápoveda tlačidiel

2. Inštalácia

2.1 PlayStation Classic

Potrebujete PC s Windows, USB kľúč (USB 2.0, 8 GB alebo viac) a konzolu. Kľúč nemusí byť prázdny a **neformátuje sa**, pokiaľ o to nepožiadate: AutoBleem sa nainštaluje vedľa toho, čo na ňom je, a kľúč, ktorý už používate s AutoBleem 1.0, sa aktualizuje na mieste (nižšie). AutoBleem beží z kľúča bez zmien konzoly. Kľúč musí byť **FAT32** pre konzolu bez jadra AutoBleem - jej jadro nevie čítať exFAT. Len konzola s nainštalovaným jadrom AutoBleem (ABFlashKit, kapitola 6) tiež bootuje z exFAT kľúča, čím sa prekonáva limit FAT32 4 GB.

1. Stiahnite si **AutoBleemInstaller-<verzia>.zip** z panela PlayStation Classic na webe a rozbaľte ho kdekoľvek. Obsahuje `AutoBleemInstaller.exe` a balík AutoBleem, ktorý inštaluje.
2. Zapojte kľúč a spustite `AutoBleemInstaller.exe`. Vyberte kľúč hore. Riadok pod ním hovorí, čo je teraz na kľúči: *čistá inštalácia* (ostatné súbory na kľúči zostanú nedotknuté) alebo *AutoBleem <verzia> je na tomto kľúči: bude aktualizovaný* (hry, uložené pozície, pamäťové karty a nastavenia zostanú). **Formátovanie je voliteľné**: tlačidlo **Format** vedľa kľúča je len pre nový kľúč bez súborového systému, kľúč, ktorý konzola neprečíta (napr. NTFS), alebo kľúč, ktorý chcete vymazať - najprv sa opýta, potom zmaže všetko na kľúči. Vyberte tam FAT32, pokiaľ konzola nemá jadro AutoBleem. Zaškrtnite, čo chcete:
 - **Cover databases** - obaly a detaily knižnice PS1 (zaškrtnuté predvolene; približne 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch s jadrami, ďalšími aplikáciami (Doom, Quake, Amiga, ...) a assets libretto pre hry ďalších systémov. Predvolene vypnuté; možno ich pridať neskôr spustením inštalátora znova.
 - **BIOS files** - BIOS súbory, ktoré jadrá RetroArch potrebujú (vyžaduje RetroArch).
 - **Sample games** - niekoľko bezplatných homebrew hier, aby polica nebola prázdna.
3. Stlačte **Install** a čakajte. Pruhy priebehu a záznam ukazujú každý krok; kľúč je na konci pomenovaný `SONY` a je na neho umiestnený `UpdateRoms` (pozri kapitola 5).
4. Bezpečne vyberte kľúč, zapojte ho do **druhého USB portu** konzoly (pravého, hráč 2) a zapnite konzolu. AutoBleem sa spustí namiesto štandardného menu.

Zapínanie a vypínanie. S kľúčom vo vnútri sa konzola spustí, niekoľko sekúnd bliká (AutoBleem sa vyzvedáva) a potom ide do režimu pohotovosti pred tým, ako sa čokoľvek zobrazí - to je vlastný spôsob konzoly, ako sa pripraviť na aktualizáciu, ako sa AutoBleem spúšťa. Stlačte **Power** raz a spúšťač sa objaví. *Vypnúť* v systémovej ponuke alebo tlačítko Power na konzole vloží konzolu do **pohotovosti AutoBleem**: kľúč sa najskôr odpojí, potom sa svetlo zmení na **červené** - znak, že AutoBleem funguje správne - a ďalšie stlačenie Power vráti spúšťač späť v niekoľkých sekundách. **Keď je svetlo červené, môžete kľúč vybrať** a dať do PC bez toho, aby Windows požiadalo jeho kontrolu; vráťte ho späť pred stlačením Power. Odpojenie napájania konzoly prejde bootovacou pohotovosťou znova nabudúce.

Ak chcete **aktualizovať** kľúč, spustite novší inštalátor cez neho: vaše hry, uložená hra, nastavenia a obsah RetroArch zostanú; iba súbory AutoBleem samého sa nahrádzajú.

Prechod z AutoBleem 1.0 (alebo AutoBleem-NG). Ten istý inštalátor, ten istý kľúč - bez formátovania:

1. Najprv skopírujte celý kľúč do PC ako zálohu.

2. Zapojte ho, spustíte `AutoBleemInstaller.exe`, vyberte kanál a kľúč. **Nestláčajte** Format.
3. Stlačte **Install**. Inštalátor prevedie staré usporiadanie: RetroArch, ROMky a motívy sa presunú tam, kde ich hľadá AutoBleem 2, a staré priečinky ROM (`nes`, `snes`, ...) dostanú názvy systémov RetroArch. Hry, uložené pozície, pamäťové karty, ROMky a uložené hry RetroArch zostanú; `config.ini` tiež, s emulátorom PS1 nastaveným na pcsx-abnxt.
4. Vráťte kľúč do konzoly. Prvé skenovanie znova zostaví zoznam hier a playlisty (UpdateRoms na PC stiahne obaly hier RetroArch, kapitola 5).

Konzola bez jadra AutoBleem nemá hodiny ani sieť: dátumy sa zobrazujú iba po inštalácii jadra AutoBleem (kapitola 6) a obaly hier RetroArch pochádzajú z UpdateRoms na PC (kapitola 5).

Hry sa umiestnili do priečinka `Games` kľúča - jeden priečinok na hru - pozri oddiel 3.9 pre usporiadanie.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem zmení Pi na malú konzolu: bootuje sa priamo do spúšťača bez desktopového prostredia. Dva hotové obrázky sú na webe - 32bitový a 64bitový - plus tarball pre existujúci Raspberry Pi OS Lite.

Model	32bitový obrázok	64bitový obrázok	Poznámky
Raspberry Pi 5	áno	áno	
Raspberry Pi 4 Model B, Pi 400	áno	áno	
Raspberry Pi 3 Model B / B+ / A+	áno	áno	v poriadku pre spúšťač a PS1
Raspberry Pi Zero 2 W	áno	áno	512 MB pamäte: PS1 beží, ťažšie jadrá RetroArch nie
Raspberry Pi 2 Model B	áno	iba v1.2	pomalé pre čokoľvek 3D
Raspberry Pi 1, Zero, Zero W	nie	nie	ARMv6 - žiadny obrázok nebeží

32bitový obrázok je odporúčaný pre PS1 hry: `pcsx-ab` má rýchly ARM recompiler iba pre 32bitový, takže 64bitový build spúšťa PS1 hry pomalšie. 64bitový obrázok má väčšiu sadu jadier RetroArch.

S Raspberry Pi Imager:

1. Nainštalujte Raspberry Pi Imager (raspberrypi.com/software). V *Choose OS* vyberte *Use custom* a stiahnutý `autobleem-<verzia>-rpi-armhf.img.xz` (32bitový) alebo `-arm64.img.xz` (64bitový) - alebo pridajte URL úložiska `https://autobleem.retromenele.pl/rpi-imager/os_list.json` v nastaveniach aplikácie a vyberte AutoBleem zo zoznamu.
2. Pomocou Imager obrazovky prispôsobenia (ozubené koleso alebo otázka po *Next*) nastavte **meno používateľa a heslo, WiFi sieť a krajinu a zapnite SSH**. AutoBleem potrebuje sieť pri prvom štarte.
3. Napíšte kartu, vložte ju do Pi s obrazovkou a klávesnicou alebo herným ovládačom pripojeným a zapnite ju.

Prvý boot trvá 5 až 25 minút a na obrazovke ukazuje, čo robí. Bez siete sa pýta na jednu (zoznam WiFi, heslo), potom sa pýta, či nainštalovať RetroArch (minúta bez odpovede znamená áno), zväčšuje systémový oddiel, vytvára oddiel `AUTOBLEEM` zo zvyšku karty, inštaluje RetroArch a jeho jadrá, balíčky BIOS a vzorové hry a restartuje do spúšťača.

Odpovede je možné zadať dopredu v `autobleem.txt` na bootovacieho oddiele karty (upraviteľný na ľubovoľnom PC pred prvým spustením):

Kľúč	Predvolený	Význam
<code>root_gib</code>	8	Veľkosť systémového oddiele v GiB; zvyšok sa stane oddielom hier.
<code>hdmi_mode</code>	1920x1080@60	Režim obrazovky pre celý boot (<code>1280x720@60</code> pre staršiu TV).
<code>retroarch</code>	(asked)	<code>yes / no</code> - RetroArch a ďalšie systémy alebo iba PS1.
<code>thumbnails</code>	none	<code>boxarts</code> zrkadlí celú sadu obalov pre offline pokrytie (~9000 súborov).
<code>bios</code> , <code>downloads</code> , <code>samples</code>	yes	Nastavte na <code>no</code> pre preskočenie balíčkov BIOS, všetkých stiahnutí alebo vzorových hier.

Na existujúcom Raspberry Pi OS Lite (Bookworm alebo Trixie): skopírujte `autobleem-rpi.tar.gz` (alebo 64bitový) na Pi, rozbaľte a spustíte `sudo bash install.sh`. Pýta sa na rovnaké otázky, vytvára oddiel dát zmenšením koreňa pri ďalšom štarte (`--shrink-root <GiB>`) a umiestni spúšťač na prvú konzolu.

Po inštalácii je **AUTOBLEEM oddiel** karty (exFAT) to, čo si vyplníte: vyberte kartu a otvorte si ju na ľubovoľnom PC alebo si ju skopírujte cez sieť (SSH je zapnuté). `Games/` pre PS1 hry, `RetroArch/roms/<systém>/` pre ostatné systémy, `System/Bios/` pre PS1 BIOS (oddiel 3.10), `Themes/` pre motívy.

2.3 USB kľúč PC

Rovnaké zariadenie pre ľubovoľný PC, ktorý bootuje z USB - 32bitový systém, takže staršie stroje tiež fungujú:

1. Stiahnite si `autobleem-<verzia>-pcusb-i386.img.xz` z panela PC a napíšte ho na kľúč 8 GB alebo väčší s Raspberry Pi Imager (*Use custom*), balenaEtcher alebo Rufus (režim DD).
2. Bootujte PC z kľúča (klávesa menu bootovacieho PC - F12, F8, Esc...). Funguje ako BIOS, tak UEFI boot; **Secure Boot musí byť vypnutý**.
3. Prvý boot je rovnaký ako na Pi: otázka na sieť, pokiaľ nie je kábel, otázka na RetroArch, potom inštalácia - približne osem minút s drôtenou sieťou - a reštart do spúšťača.

Kľúč potom má oddiel `AUTOBLEEM` pre vaše hry, viditeľný na Windows 10 (1903 a novšie) ako druhá jednotka, keď zapojíte kľúč do bežiacieho PC. `autobleem.txt` je na prvom oddiele s rovnakými kľúčmi ako na Pi (žiadny `hdmi_mode` - PC používa natívny režim obrazovky).

2.4 Windows

AutoBleem ako program pre Windows: na celú obrazovku, emulátory a RetroArch spustené ako programy.

1. Stiahnite si **AutoBleemSetup-<verzia>.exe** a spustite ho. Inštaluje sa na používateľa bez práv správcu: program pod `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem`, dáta (hry, nastavenia, motívy, RetroArch) do priečinka, ktorý si vyberiete - predvolene `Documents\AutoBleem`.
2. Zaškrtnite komponenty - databázy obalov, RetroArch (oficiálny Windows build a jeho jadrá), BIOS súbory, vzorové hry - a nechajte pomocníka inštalácie ich stiahnuť.
3. Spustite AutoBleem z ponuky Štart alebo z plochy. Na PC funguje klávesnica ako herný ovládač (oddiel 3.2).

Spustenie novšej inštalácie ho aktualizuje a uchováva priečinkov dát. Spúšťač tiež jedenkrát denne kontroluje web a ponúka aktualizáciu, keď je (oddiel 3.11).

3. Používanie AutoBleem

3.1 Spúšťač

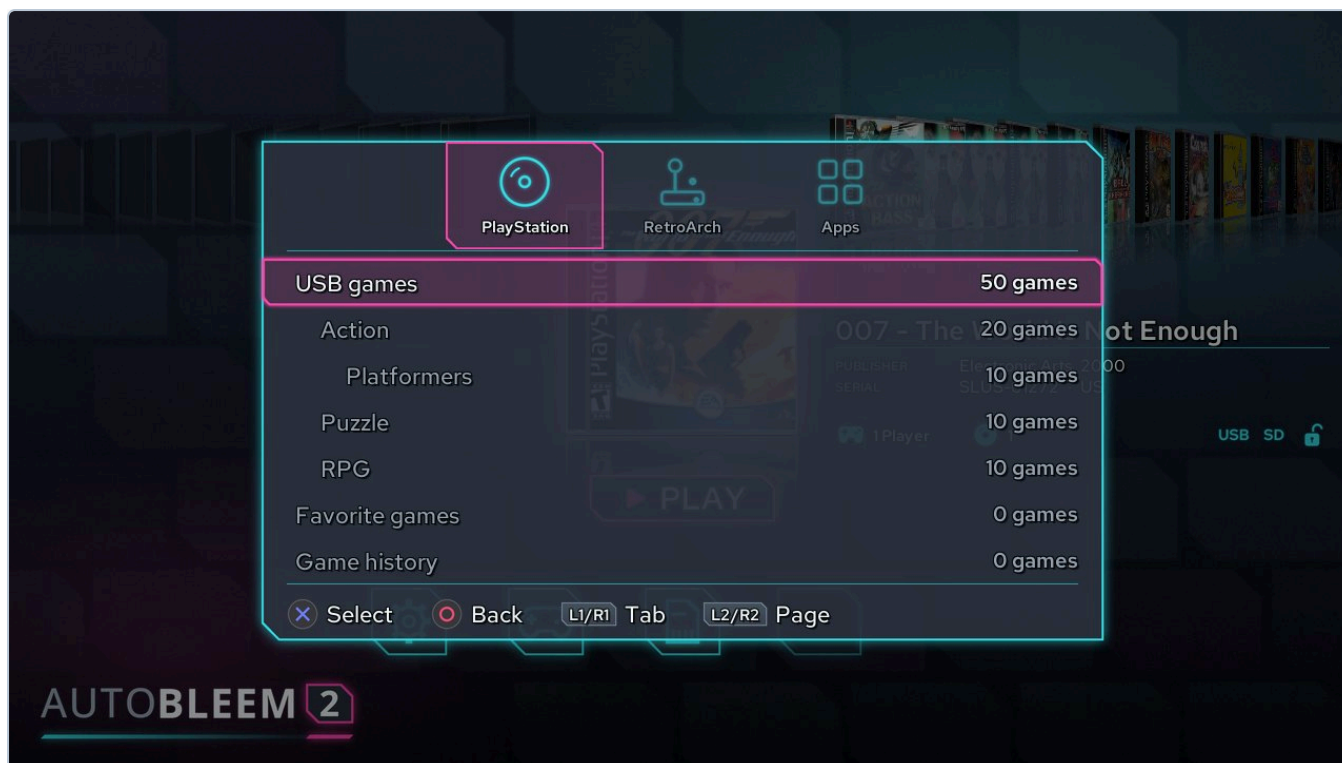
Spúšťač sa otvorí na polici: obaly aktuálnej sady, vybraný v strede s jemným odrazom pod sebou, jeho details vedľa v kompaktnej mriežke - vydavateľ, rok, sériálne číslo, oblasť, hráči, kedy bola naposledy hraná (údaj, ktorý hra nemá, sa vynechá) - a tlačítko play. Predvolený vzhľad je motív **ab2.0.0**; čerstvá inštalácia a aktualizácia, ktorá ho prináša, naň jednorazovo prepne. Lišta nápovery dole má dva riadky po štyri miesta. Prvý hovorí, čo tlačítka robia pre vybranú hru (hrať, hrať v RetroArch, otvoriť rad ikon, Rýchla ponuka); druhý vždy ukazuje Select (sada), Start (náhodná hra), Triangle (sprievodca) a L2 + R2 (systémová ponuka), stlmené, keď niektoré práve nič nerobí. Skenovanie priečinka hier beží na pozadí pri každom štarte; počas jeho behu sa bublinám vpravo hore zobrazuje jeho priebehu a nové hry sa objavujú na polici, ako sú nájdené.

Čerstvá inštalácia ešte nemá žiadne hry: namiesto prázdnej police spúšťač ukáže uvítaciu kartu - *Ahoj a vitaj v AutoBleem!* - ktorá hovorí, aby ste hry nahrali do priečinka **Games** a zvolili *Znova skenovať hry*, a miesto uvádza podľa platformy: na kľúči (PlayStation Classic, PC kľúč), na SD karte (Raspberry Pi) alebo v priečinku AutoBleem (Windows). Karta zmizne, len čo skenovanie nájde prvú hru.

Oznámenia sa objavujú ako bubliny vpravo hore: priebeh skenovania, názov sady, na ktorú ste prepli (*Zobrazujem: ...*, tak dlho, ako udáva Nastavenia → *Doba zobrazenia oznámenia*), slabá batéria ovládača, poznámka po páde, pracujúci procesor skenovania a prebiehajúce sťahovanie z Obchodu. Bublina sťahovania ukazuje jeho rýchlosť a zostávajúci čas, napr. **1.4 MB/s · 0:42**.

Značka kanála. Zostavenie, ktoré nie je finálne vydanie, ukazuje malú značku pod doštičkou s batériou ovládača v ľavom hornom rohu: štítok s kanálom - **ALPHA**, **BETA** alebo **RC** pre predvydanie, **TESTING** pre akékoľvek iné predvydanie, **NIGHTLY** pre nočné zostavenie, **DEV** pre ručne vytvorené zostavenie - a vedľa neho krátka verzia (pri **DEV** commit, z ktorého bolo zostavené). Vydanie žiadnu značku neukazuje.

Bezdrôtový ovládač s dostupným stavom batérie - na konzole, Pi alebo USB kľúči pre PC, nie vo Windows - sa zobrazuje ako malá ikona s percentami, umiestnená v ľavom hornom rohu na vlastnej doštičke. Ovládač priradený Hráčovi 1 alebo Hráčovi 2 (podľa nastavenia Vymeniť hráča 1 / hráča 2) má značku P1/P2; nepriradený alebo tretí ovládač značku nemá. Keď batéria ovládača klesne na nízku úroveň, riadok s upozornením to raz oznámi aj s percentami.



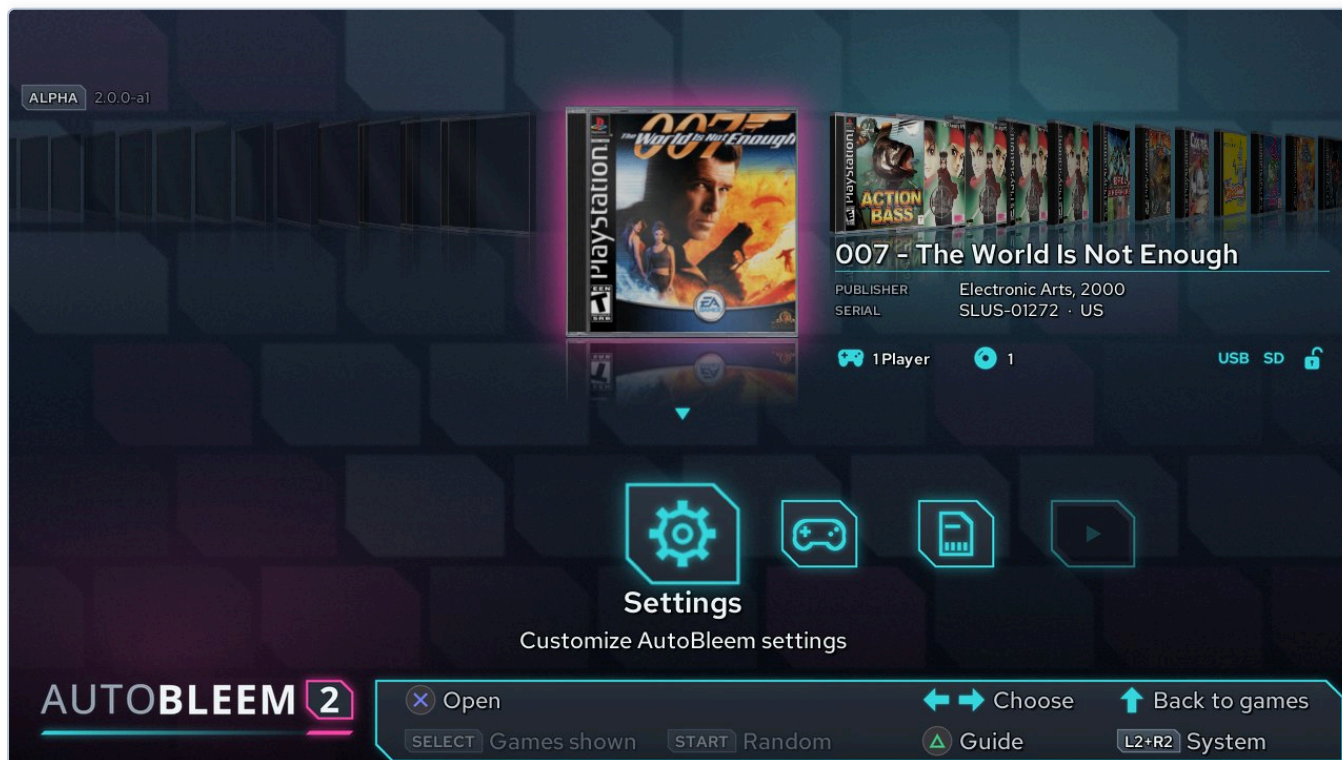
Výber sady: tri karty a skupiny aktuálnej sady s počtom hier

3.2 Ovládanie

Tlačítko	Na polici
Vľavo / Vpravo	Predchádzajúca / nasledujúca hra. Držaním sa posúva.
L1 / R1	Preskok na predchádzajúce / nasledujúce prvé písmeno názvu.
Cross	Spusti vybranú hru (PS1 hru v emulátor PS1; hru RetroArch v jej jadre; aplikáciu po jej čítaní).
Square	Spusti vybranú PS1 hru v RetroArch namiesto toho.
Triangle	Sprievodca tlačidlami.
Start	Náhodná hra z aktuálnej sady.
Select	Výber sady: karty PlayStation / RetroArch / Aplikácie (L1 / R1), skupiny karty (Hore / Dole, L2 / R2 strana), Cross vyberie.
Hore	Rýchla ponuka (oddiel 3.4).
Dole	Otvorte rad ikon pod hrou (Nastavenia, Hra, Pamäťová karta, Obnovenie). Hore ju zavrie.
L2 + R2	Systémová ponuka (oddiel 3.5).

S klávesnicou (PC bez herného ovládača alebo USB klávesnica na konzole, Pi alebo PC kľúči) klávesy stoja: **Šípky** = d-pad, **Enter** = Cross, **Esc alebo Backspace** = Circle, **Tab** = Triangle, **Space** = Square, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 / R2, **F10** = systémová ponuka. Na vývojárskom počítači Esc zavrie program a Space je Start.

V každom zozname a ponuke: Hore / Dole sa pohybuju, **L2 / R2 otáčajú stránky**, L1 / R1 skáču na prvý / posledný riadok, **Cross vyberie, Circle späť**. Obrazovka s nastaveniami ich uloží, keď ju opustíte pomocou Circle.



Rad ikon pod vybranou hrou

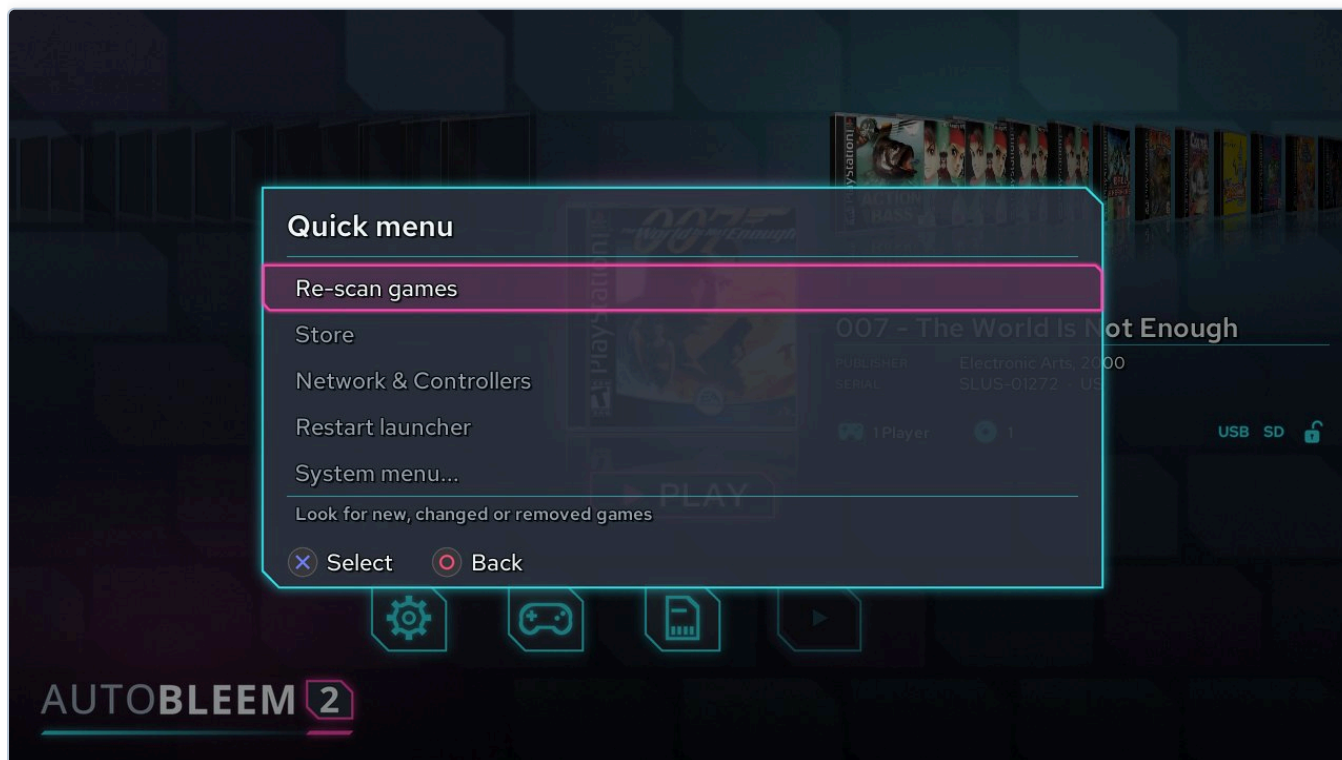
3.3 Sady

Select otvorí výber sady. Karta PlayStation uvádza na PlayStation Classic *Všetky hry* a *Originálne hry* (dvadsať zabudovaných hier konzoly), potom *USB hry* (všetko v `Games/`) a každý priečinok, ktorý ste pod nimi vytvorili (hra v podpriečinku patrí do danej skupiny), potom *Obľúbené hry*, *História hry* a keď je nejaká hra označená ako taká, *Hry so svetelnou pištoľou*. Na Raspberry Pi, PC kľúči a vo Windows nie sú originálne hry, takže zoznam začína *USB hry*, čo je celá knižnica. Karta RetroArch (iba kde je RetroArch nainštalovaný) uvádza jednu skupinu na systém, ktorý má hry, plus vlastné Favorites a History RetroArch. Karta Aplikácie skupinuje aplikácie podľa typu: *All apps*, potom *Games*, *Emulators*, *Tools*, *Media* a *Other* (kategória sa nastavuje v súbore `app.ini` každej aplikácie). Každý riadok ukazuje, koľko položiek obsahuje; skupina bez čokoľvek sa otvorí na prázdnej polici s radom ikon ukazujúcim iba Nastavenia. Pätička uvádza klávesy: L1 / R1 karty, L2 / R2 strana, Cross vyberie, Circle Späť.

3.4 Rýchla ponuka

Hore v spúšťači alebo **ikona ozubeného kolesa** v rade ikon (kde sú Nastavenia / Hra / Pamäťová karta / Obnovenie): rýchla ponuka pre činnosti, ktoré chcete z kolotoča. Krátky zoznam: *Znova skenovať hry* (spustí skenovanie teraz), *Obchod* (prehliadať a inštalovať hry, aplikácie a rozšírenia), *Sieť a ovládače* (iba kde nainštalované rozšírenie poskytuje položku `network` - PSC-Bios na konzole, Pi a PC kľúči: WiFi, párovanie Bluetooth, sprievodca mapovaním herného ovládača - pozri oddiel 6; zašednuté s "zapnite ho v Rozšíreniach", keď je rozšírenie vypnuté - Cross otvorí zoznam Rozšírenia), *Reštartovať launcher* (zavrie AutoBleem a spustí ho znova; iba na konzole, Pi a PC kľúči) a *Systémová ponuka...*

(všetko ostatné: Nastavenia, Správca hier, Vypnúť a ďalšie - úplná ponuka nižšie). Hore / Dole sa pohybujú (zabalené), Cross vyberie, Circle späť. Každá položka má na svojom riadku jednoriadkový popis. Okrem Obchodu a *Reštartovať launcher* je každá položka tiež v systémovej ponuke.

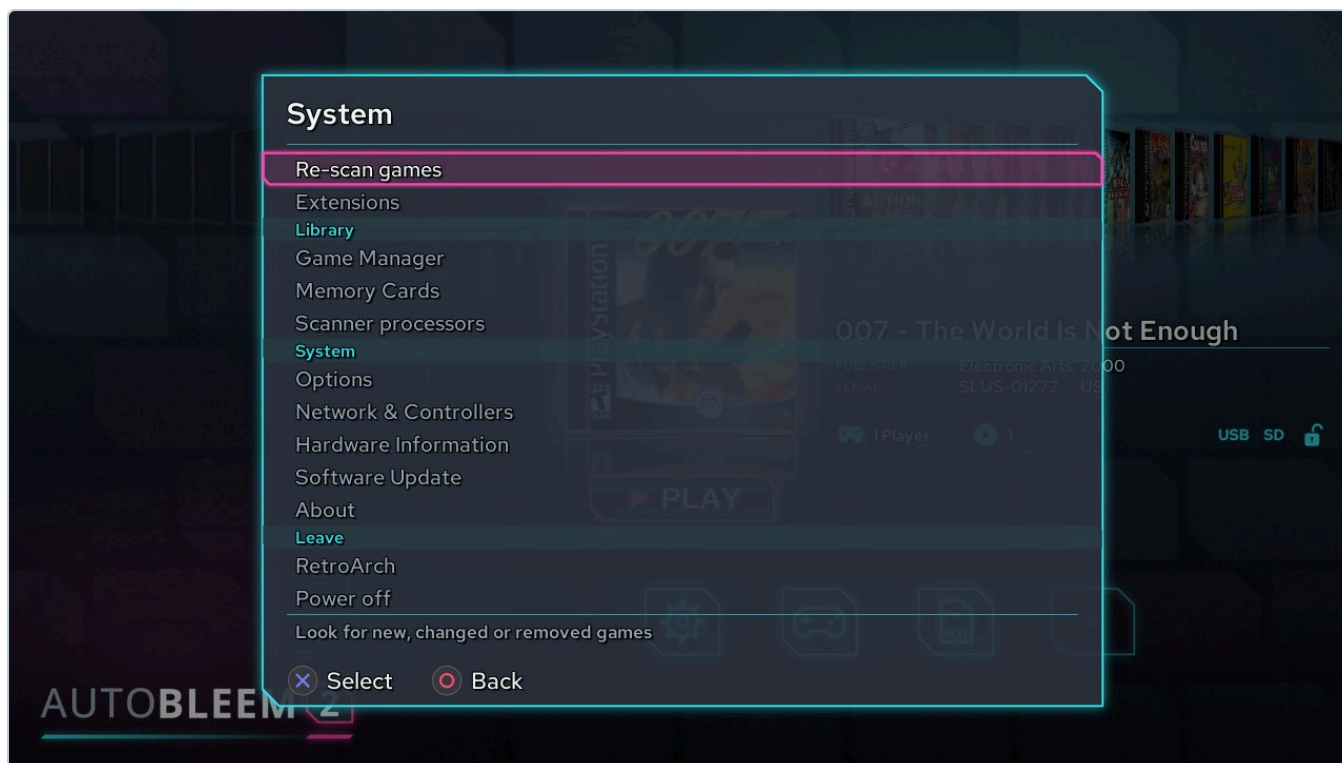


Rýchla ponuka

3.5 Systémová ponuka

L2 + R2 (spolu, v ľubovoľnom poradí) otvorí systémovú ponuku cez policu. Každý riadok má jednoriadkový popis a ponuka je rozdelená do sekcií:

Sekcia	Položka	Čo robí
(hore)	Znova skenovať hry	Vyhľadá nové, zmenené alebo odstránené hry teraz (skenovanie tiež sleduje priečinko samo).
	Rozšírenia	Rozšírenia na kľúči - AutoBleem Store a ďalšie (oddiel 3.12).
Knižnica	Správca hier	PS1 hry ako zoznam s ich priečinkami: odstránite hru, vyčistite obaly. Zakázané počas skenovania.
	Pamäťové karty	Vaše sady pamäťových kariet (oddiel 3.7).
	Procesory skenovania	Programy, ktoré každé skenovanie spustí ako prvé - ich poradie, zapnuté alebo vypnuté (oddiel 3.13). Zakázané počas skenovania.
Systém	Nastavenia	Nastavenia AutoBleem (oddiel 3.6).
	Sieť a ovládače	Iba kde nainštalované rozšírenie poskytuje položku <code>network</code> (<code>Provides=network</code> v <code>extension.ini</code> - PSC-Bios na konzole, Pi a PC kľúči) - WiFi, párovanie Bluetooth ovládača, nastavenie DualShock 3 a sprievodca mapovaním herného ovládača - pozri kapitola 6. Keď je rozšírenie nainštalované, ale vypnuté, táto položka zostáva zašednutá s poznámkou "zapnite ho v Rozšíreniach" - Cross tam otvorí zoznam Rozšírenia.
	Informácie o hardvéri	Fakty o počítači: systém, CPU, úložisko, sieťové rozhrania, časové pásmo, displej, herné ovládače a ich mapovanie - tá istá stránka na každej platforme (oddiel 4.2).
	Aktualizácia softvéru	(Raspberry Pi a PC) Kontrola webu pre novší AutoBleem alebo RetroArch teraz; riadok hovorí <i>Dostupná aktualizácia</i> , keď spúšťač už nejakú pozná.
	O programe	Kredity a licencia.
Odchod	RetroArch	(Iba kde je RetroArch nainštalovaný.) Opusti spúšťač pre vlastnú ponuku RetroArch. Zatvorenie RetroArch sa vráti.
	Vypnúť	Po potvrdení: na konzole pohotovosť AutoBleem - kľúč odpojený, svetlo červené, Power vráti spúšťač späť (oddiel 2.1); na Pi alebo PC sa počítač vypne.



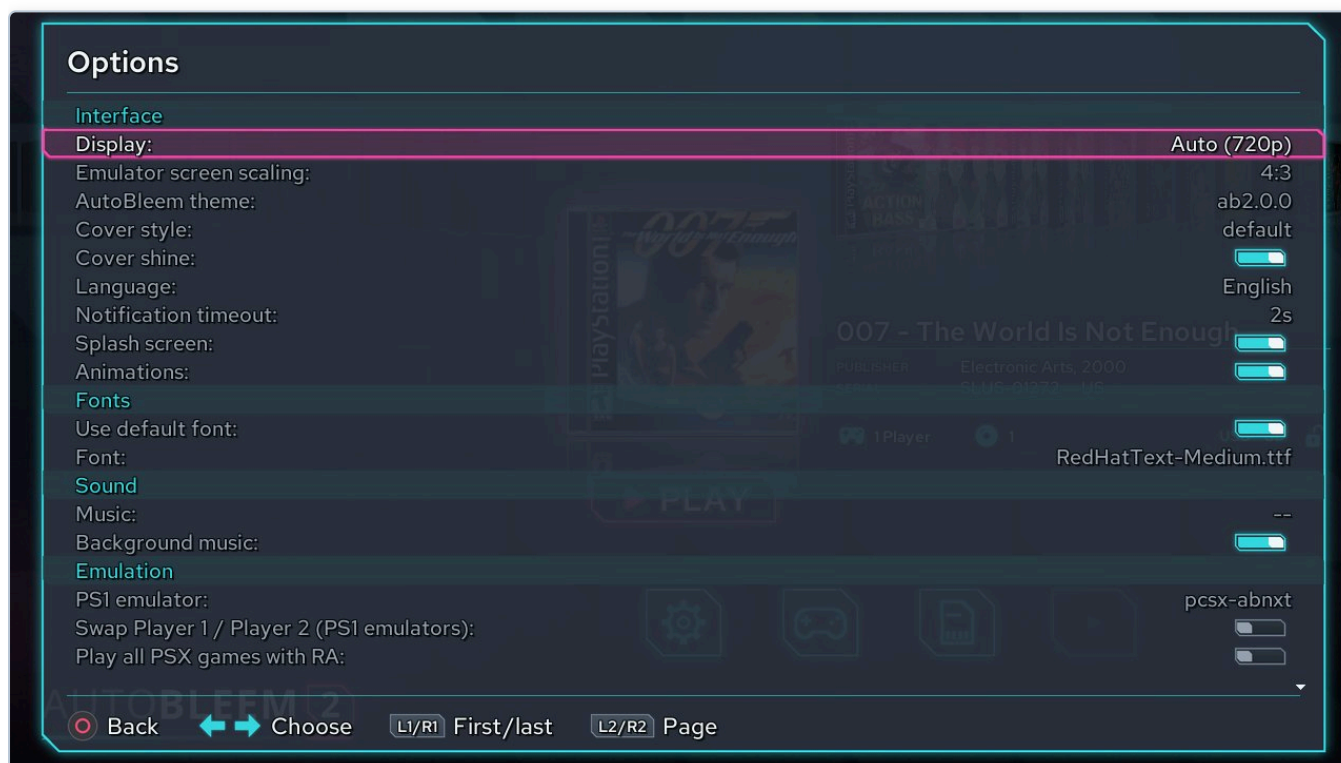
Systémová ponuka

3.6 Možnosti

Nastavenia sú v skupinách, každá pod nadpisom; Hore / Dole sa pohybujú medzi riadkami, Vľavo / Vpravo zmení hodnotu (ťuknutie je jeden krok, držanie posúva ďalej), L1 / R1 skáču na prvý / posledný riadok, L2 / R2 listujú, Circle opusti a uloží. Každá zmena sa aplikuje okamžite. Hodnoty zapnuté/vypnuté sa čítajú **ZAP** / **VYP**.

Skupina / nastavenie	Čo robí
Rozhranie: Obraz	Rozlíšenie obrazovky pre spúšťač a emulátor PS1: <i>Auto</i> (vlastný režim obrazovky, zobrazený ako <i>Auto (1920x1080)</i>) alebo ľubovoľný režim, ktorý obrazovka uvádza; konzola ponúka 720p a 1080p. Na nový režim sa pýta: <i>Ponechať tento režim obrazu?</i> - ak nepotvrdíte, po odpočítavaní sa vráti predchádzajúci. Nie v okne pre vývoj.
Škálovanie obrazu emulátora	Ako emulátor PS1 prispôsobí obraz hry obrazovke: <i>1x1</i> (vlastné pixely PlayStation), <i>2x</i> (<i>celočíselne</i>), <i>4:3</i> , <i>4:3</i> (<i>celočíselne</i>) alebo <i>Celá obrazovka</i> . Celočíselné škálovanie používa len celé násobky (najostrejšie). Nahrádza starý prepínač Widescreen; klasický <code>pcsx-ab</code> a RetroArch poznajú len celú obrazovku a 4:3.
Téma AutoBleemu	Vzhľad. Motívy sú v <code>Themes/</code> ; zip motívu tam vhoďte a rozbalí pri ďalšej návšteve. Motívy, ktoré AutoBleem dodáva, sa obnovujú s každou aktualizáciou - na prispôbenie si ich najskôr skopírujte pod novým menom. Predvolená je ab2.0.0 .
Štýl obalu	Rám v prehľade obalu nakresleného okolo obalov PS1.
Záblesk obalu	Záblesk, ktorý prejde cez vybraný obal, keď sa polica zastaví.
Jazyk	Jazyk spúšťača, aplikovaný okamžite (17 jazykov).
Doba zobrazenia oznámenia	Ako dlho zostanú informačné bubliny ("Zobrazujem: ...", súhrn skenovania), 0 až 20 sekúnd; 0 ukazuje <i>Vypnutý</i> . Chyby majú vlastný pevný čas.
Úvodná obrazovka	Obrázok AutoBleem pri štarte spúšťača; vypnutá prejde rovno na policu.
Animácie	Pohyb medzi obrazovkami; vypnuté robí každú zmenu obrazovky okamžitou.
Písma: Použiť predvolené písmo	Spúšťač používa svoje predvolené písmo (Red Hat Text) alebo - vypnuté - písmo zvolené nižšie.
Písmo	Ľubovoľný <code>.ttf</code> / <code>.otf</code> z <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> alebo priečka motívu; riadok uvádza používané písmo.
Zvuk: Hudba, Hudba na pozadí	Ktorá skladba hrá pod spúšťačom (z motívu alebo súbor z <code>resources/music</code>) a či sa hrá nejaká.
Emulácia: Emulátor PS1	<code>pcsx-abnxt</code> (predvolený: aktuálny PCSX-ReARMed s rozšíreniami AutoBleem) alebo <code>pcsx-ab</code> (klasický). Bod obnovenia uložený v jednom pokračuje v druhom, pokiaľ hra nebeží bez BIOS súboru.
Vymeniť hráča 1 / hráča 2 (emulátory PS1)	Vymení, ktorý z prvých dvoch ovládačov je Hráč 1 a ktorý Hráč 2, v oboch emulátoroch PS1 (<code>pcsx-abnxt</code> a klasický <code>pcsx-ab</code>). Funguje to len pri pripojení dvoch alebo viacerých ovládačov; s jedným ovládačom je to vždy Hráč 1. RetroArch nie je ovplyvnený.
Hrať všetky PSX hry cez RA, Aktualizovať konfiguráciu RA, Uchovať nastavenia RetroArch	(Iba kde je RetroArch nainštalovaný.) Každá PS1 hra sa spustí v jadre PS1 RetroArch; AutoBleem zapisuje nastavenia do konfigurácie RetroArch, keď tam spustí hru; zmena urobená vo vlastnej ponuke RetroArch sa po jeho ukončení zachová.

Skupina / nastavenie	Čo robí
Knižnica: Zobrazit' originálne hry	Zabudované hry konzoly v zoznamoch PlayStation (iba PlayStation Classic).
Sťahovať obaly online	Skenovanie sťahuje chýbajúce obaly zo serverov libretto (Raspberry Pi, PC, Windows).
Aktualizácie	Kanál aktualizácií: release (otestovaná verzia), testing (ďalšia verzia, ktorá sa testuje), nightly (najnovšie vývojové zostavenie) alebo off . Predvolený sleduje nainštalovanú verziu. Na vývojovom počítači sa nezobrazuje.
Diagnostika: Uchovávať logy na kľúči	Uchováva všetky logy na kľúči od ďalšieho spustenia, nielen po páde (kapitola 7).
Zobrazit' výkon	Prekrytie v ľavom dolnom rohu: snímková frekvencia, záťaž CPU, vlákna a pamäť; emulátor v hre ukazuje aj svoje FPS a CPU.



Možnosti v skupinách

3.7 Nastavenia hry

S vybranou hrou, **Dole** otvorí jej rad ikon: **Settings** (vyššie uvedené možnosti), **Game** (vlastné nastavenia hry), **Memory Card** (jej pamäťová karta) a **Resume** (jej body obnovenia). Cross otvorí ten pod kurzorom.

Editor hier ukazuje detaily hry vpravo (názov, vydavateľ, rok, hráči, priečinok, pamäťová karta) a jej nastavenia vľavo v štyroch skupinách:

- **Hra:** *Oblíbené* (v skupine Oblíbené hry), *Hra Lightgun* a *Hrať cez RA* (iba kde je RetroArch nainštalovaný: hra so svetelnou pištoľou vstúpi do skupiny Lightgun a vždy sa spustí v RetroArch,

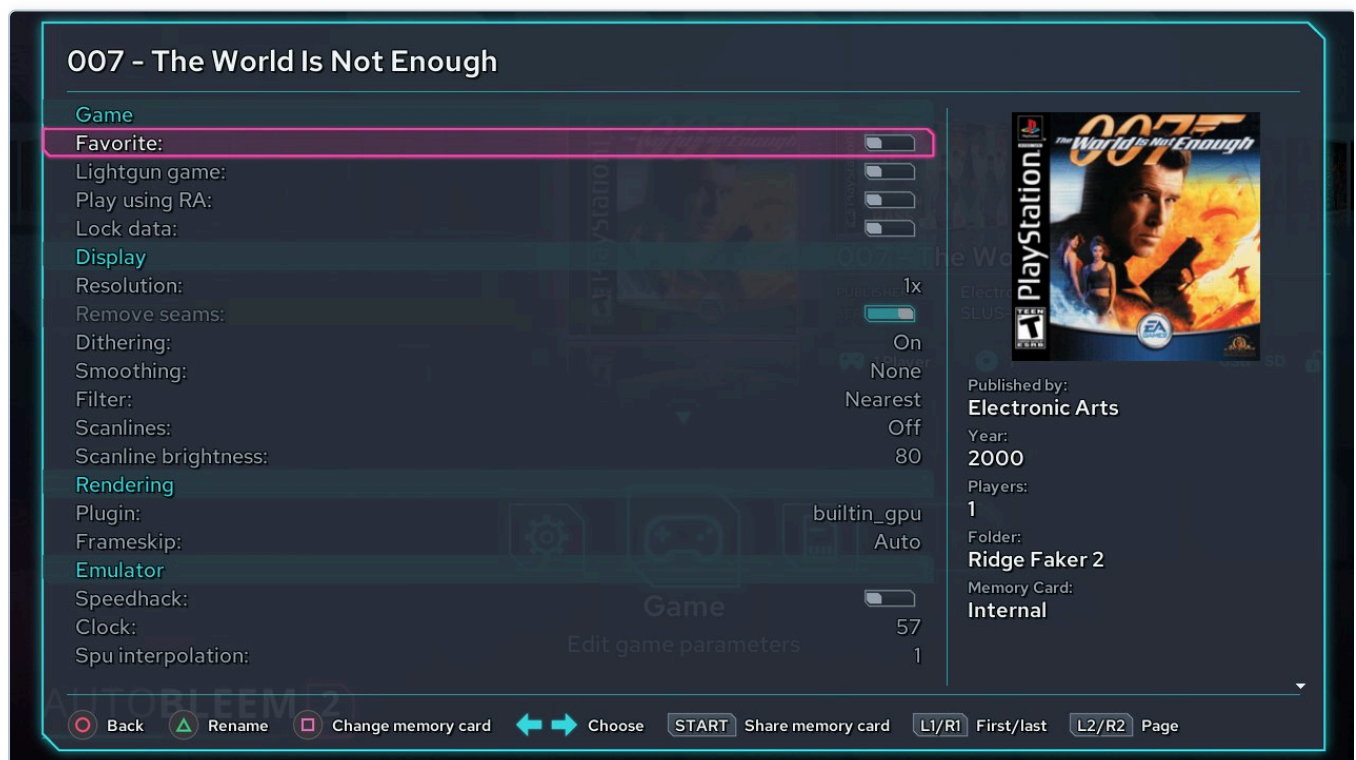
ktorého jadro PS1 má GunCon; *Hrať* cez RA spustí túto hru v RetroArch), *Uzamknúť zmeny* (skener ponechá názov, seriálne číslo a zoznam diskov hry tak, ako ste ich nastavili).

- **Obraz:** Rozlíšenie (1x alebo 2x, na vstavanom GPU), *Odstrániť švy* (iba s 2x), *Dithering* (Vypnutý, Zapnutý, Vždy), *Vyhladzovanie*, *Filter* - ako sa obrázok škáluje: Najbližší (prosté pixely), Lineárny (vyhladený), Ostrý alebo Ostrý (jednoduchý) (ostré pixely bez blikania), Quilez, alebo filtre CRT: CRT (fast) a CRT-Pi (kreslia vlastné obrazové riadky, takže riadky scanlines zošednú) - a *Obrazové riadky* s ich *Jasom obrazových riadkov*. Rozlíšenie, odstránenie švov, dithering, vyhladzovanie a filtre iné ako Lineárny a Najbližší sú pre pcsx-abnxt ; klasický pcsx-ab a RetroArch zobrazujú zvyšok ako Najbližší.
- **Vykresľovanie:** *Plugin GPU* a *Preskočenie snímok* (Auto, Vypnutý, 1 až 3).
- **Emulátor:** SpeedHack, frekvencia CPU, interpolácia SPU, logo pri spustení (vypnuté preskočí shell BIOS - pre homebrew disk, ktorého vlastné logo rozbitý boot), a s pcsx-abnxt prepínač *Opravy Sony*.

Tvar obrazu a rozlíšenie obrazovky sú globálne (Nastavenia → *Škálovanie obrazu emulátora* a *Obraz*). Hra bez názvu vo svojich dátach sa zobrazí pod názvom svojho priečinka.

Triangle premenuje hru, Square zmení jej pamäťovú kartu, Start zdieľa novú kartu. Circle uloží a opustí.

Nastavenia uložené v emulátore. Vlastná ponuka emulátora má *Uložiť nastavenia pre túto hru*. Keď hra má tam uložené nastavenia, sú to tie, ktoré hrá, a editor hier ukazuje svoje riadky *Obraz*, *Vykresľovanie* a *Emulátor* zašednuté s týmito hodnotami pod nadpisom *Uložené v emulátore*. Aby ste sa vrátili k nastaveniam editora hier, vyberte **Odomknúť nastavenia** a potvrdíte: to zmaže nastavenia, ktoré emulátor uložil, a riadky je možné znova meniť. Obidva emulátory, pcsx-ab a pcsx-abnxt , čítajú a zapisujú rovnaké uložené nastavenia.



Editor hier

3.7 Pamäťové karty a body obnovenia

Každá PS1 hra má predvolene svoju pamäťovú kartu (uchovávané s jej bodami obnovenia v `Games/!SaveStates/<priečink hier>/`). **Memory Cards** v systémovej ponuke spravuje **zdieľané sady** - kartu, ktorú používa viac hier, uchovávané v `Games/!MemCards/` : vytvorte jednu (Square, s klávesnicou na obrazovke), premenujte (Cross), odstráňte (Triangle). Hra sa umiestnila do sady s *Change memory card* v jej editore alebo z jej ikony Memory Card.

Editor pamäťovej karty (ikona Memory Card) ukazuje kartu hry a druhú kartu vedľa seba, s každou ikonou uloženej hry a nadpisom: skopírujte uloženú hru medzi týmito dvoma (Square), odstráňte jednu (Triangle), defragmentujte kartu (Select). Start vymenúje kartu vpravo za inú sadu.



Editor pamäťovej karty

Body obnovenia: keď opustíte PS1 hru tlačítkom Reset konzoly (alebo ponukou emulátora na Pi alebo PC), AutoBleem uloží bod obnovenia, kde ste boli a ponúka ho pod ikonou **Resume** - štyri pozície, zobrazené ako orámované karty, každá s obrázkom okamžiku, číslom pozície a dátumom; najnovšia je označená **NAJNOVŠIE** a nepoužitá pozícia hovorí *Žiadny bod obnovenia*. Cross pokračuje z pozície, Triangle ju odstráni. Hra s bodom obnovenia ukazuje malý obrázok na ikone Resume; hra bez neho má ikonu Resume zašednutú. Kým sa bod obnovenia zapisuje pri odchode z hry, emulátor ukazuje *Čakajte prosím...*

3.8 Spúšťanie hier, RetroArch a aplikácií

Cross spustí vybranú hru. PS1 hra beží vo vybranom emulátore PS1 (oddiel 3.6), na celú obrazovku, dokiaľ ju neopustíte - na konzole predným tlačítkom **Reset** (späť do spúšťača s bodom obnovenia; funguje aj zvnútra ponuky v hre) alebo **Power** (konzola sa vypne); na Pi alebo PC cez ponuku emulátora v hre (nižšie). **Square** spustí PS1 hru v RetroArch namiesto toho.

Ponuka v hre (pcsx - abnxt). Stlačte tlačidlo ponuky - Home na ovládači, **Select + Start** na ovládači bez neho, alebo **Esc** na klávesnici - a hra sa zastaví za ponukou s posledným obrázkom hry.

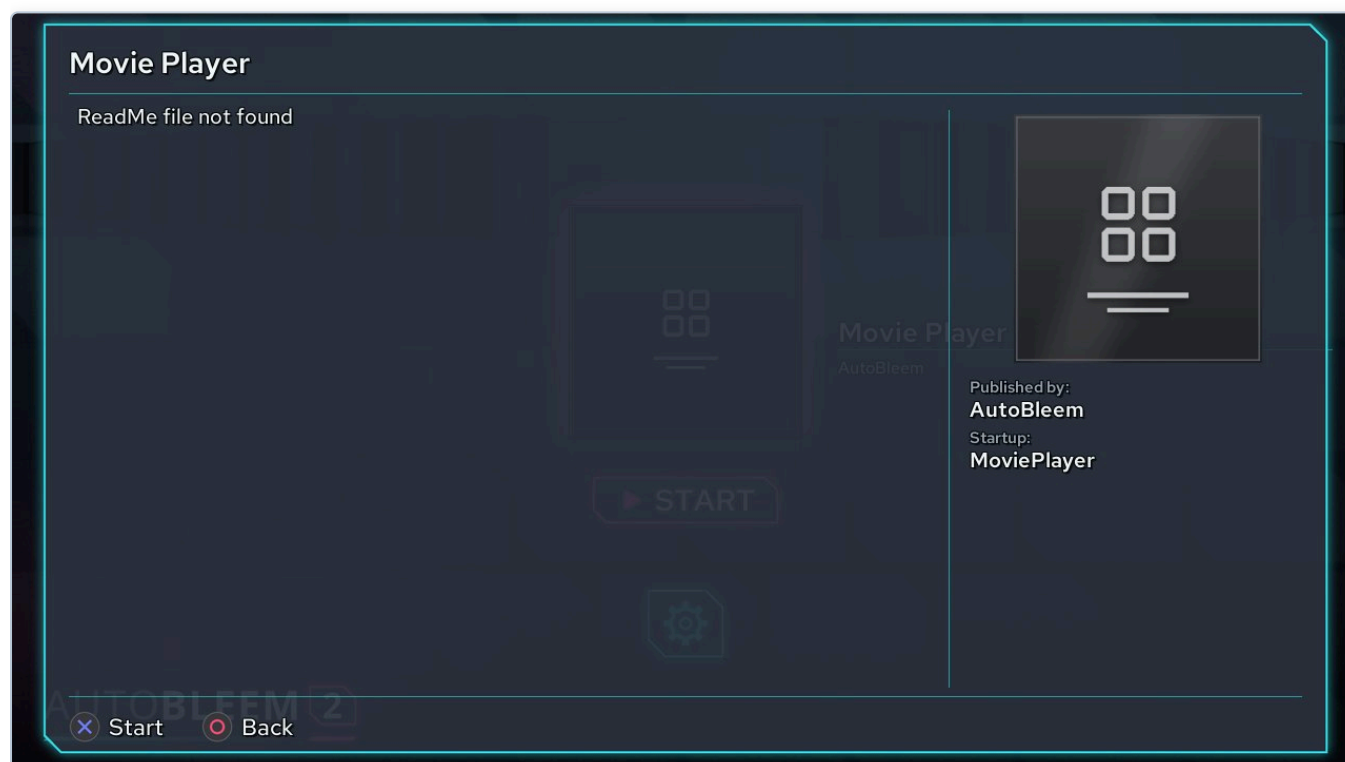
Podržanie tlačidla ponuky na 2 sekundy je to isté ako Reset: opustí hru. L1 / R1 prepínajú medzi jej tromi kartami a ponuka sa otvorí na karte a riadku, na ktorých bola opustená:

- **Hra:** Pokračovať v hre; pod Uložené pozície: Rýchle uloženie, Rýchle načítanie a Načítať automatické uloženie (hra, aká bola až pred 30 sekundami - emulátor ju sám ukladá do pamäte, kým hráte); pod Disk CD: Vymeniť disk a Resetovať hru (začne ju odznova); Uložiť nastavenia pre túto hru (pozri oddiel 3.7), Menu PCSX (vlastné stránky PCSX-ReARMed: možnosti, cheats, O programe) a Ukončiť (späť do AutoBleem).
- **Obraz:** Obrazovka (rozlíšenie obrazovky - na konzole sa volí v Nastaveniach a tu sa len ukazuje), Rozlíšenie (1x alebo 2x), Odstrániť švy, Dithering, Škálovanie, Vyhladzovanie, Filter, Scanlines a Jas scanlines. Každý riadok má vpravo riadok nápovedy. CRT-Pi je pre konzolu pri 1080p príliš náročný. Riadok, ktorý sa nepoužije, je zašednutý a jeho nápoveda hovorí prečo.
- **Ovládače:** Ovládač 1 a Ovládač 2: štandardný (digitálny), analógový (DualShock), pištoľ alebo žiadny; prejaví sa, keď hra pokračuje.

Ponuka je nakreslená vo vzhľade ab2.0.0 spúšťača, s batériami ovládačov a obrázkom posledného rýchleho uloženia.

Hra **RetroArch** sa spustí v RetroArch s jadrom, ktoré si spúšťač vybral pre svoj systém; *Close Content* alebo *Quit RetroArch* v jeho ponuke sa vrátia do spúšťača. Položka RetroArch v systémovej ponuke otvorí vlastnú ponuku RetroArch (XMB) bez nič nahrané, pre jej nastavenia a vlastné zoznamy obsahu.

Aplikácia (**Apps** sada: nástroje konzoly a na konzole dodatočné aplikácie, ktoré balík RetroArch prináša - Doom, Quake, Amiga, ...) najskôr zobrazí svoje čítanie; Cross ju spustí, Circle sa vráti.



Čítanie aplikácie pred jej spustením

3.9 Pridávanie hier

PS1 hry idú do priečinka `Games` , **jeden priečinok na hru**, pomenovaný po hre:

```
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/              priečinok hier: skupiny vo výbere sady  
  Klonoa/                   Klonoa.pbp
```

- Formáty: `.cue` + `.bin` (alebo `.img`), `.pbp`, `.chd` (tiež `zstd`), `.ecm` (dekódovaný skenovaním), `.iso`. Zipped hra tiež funguje: procesor **Unzip** ho rozbalí pred skenovaním (oddiel 3.13).
- Hra s viacerými diskami je jeden priečinok so všetkými diskami v ňom; priečinky s názvom `Game (Disc 1)`, `Game (Disc 2)` ... sa skenovaním spoja do jedného priečinka `Game`.
- Hry vhoďené priamo do `Games/` (voľné súbory) sú skenovaním zoradeným do priečinkov.
- **Obal** je PNG vedľa obrázku hry, pomenovaný ako on. Bez jedného obalu pochádza z databáz obalov alebo - s nainštalovaným RetroArch - z thumbnailov libretro; na Pi, PC alebo Windows chýbajúci je stahovaný online (Options → *Fetch box art online*).
- Skenovanie číta seriálne číslo každého disku a vezme názov, vydavateľa, rok, hráčov a oblasť z databázy PlayStation RetroArch alebo databáz obalov. Zmeňte čokoľvek v editore hier a zaškrtnite *Lock data*, aby ste to ponechali.

Ostatné systémy idú pod `RetroArch/roms/` , **jeden priečinok na systém, pomenovaný ako sú pomenované databázy RetroArch** (priečinok sa vytvorí za vás): `Nintendo - Nintendo Entertainment System`, `Nintendo - Super Nintendo Entertainment System`, `Sega - Mega Drive`

- `Genesis` , `Nintendo - Game Boy Advance` , `FBNeo - Arcade Games` (alebo `Arcade`), ... Romky môžu zostať zipped. Na Pi, PC alebo Windows skenovanie ich číta samo a zapisuje zoznamy RetroArch; na konzole si ich spustíte **UpdateRoms** na PC (kapitola 5).

Aplikácie idú pod `Apps/<meno>/` s `app.ini` (menom, ikonou, čo spustiť) a `run.sh`.

Motívy idú pod `Themes/<meno>/` (`theme.json` a obrázky) - alebo vhoďte zip motívu do `Themes/`.

3.10 PS1 BIOS

Na **PlayStation Classic** emulátor používa vlastný BIOS konzoly. Na **Raspberry Pi, PC a Windows** vložte svoju PS1 BIOS do `System/Bios/` : `romw.bin` (US/European SCPH-5501/5502) a `romJP.bin` (Japanese SCPH-5500). Inštalátory ich vyplní z balíčkov RetroArch BIOS, ak tam už nie sú vaše vlastné súbory. Bez nich emulátor beží na svojej zabudovanej HLE BIOS, ktorú mnohé hry tolerujú a niektoré nie.

3.11 Aktualizácie

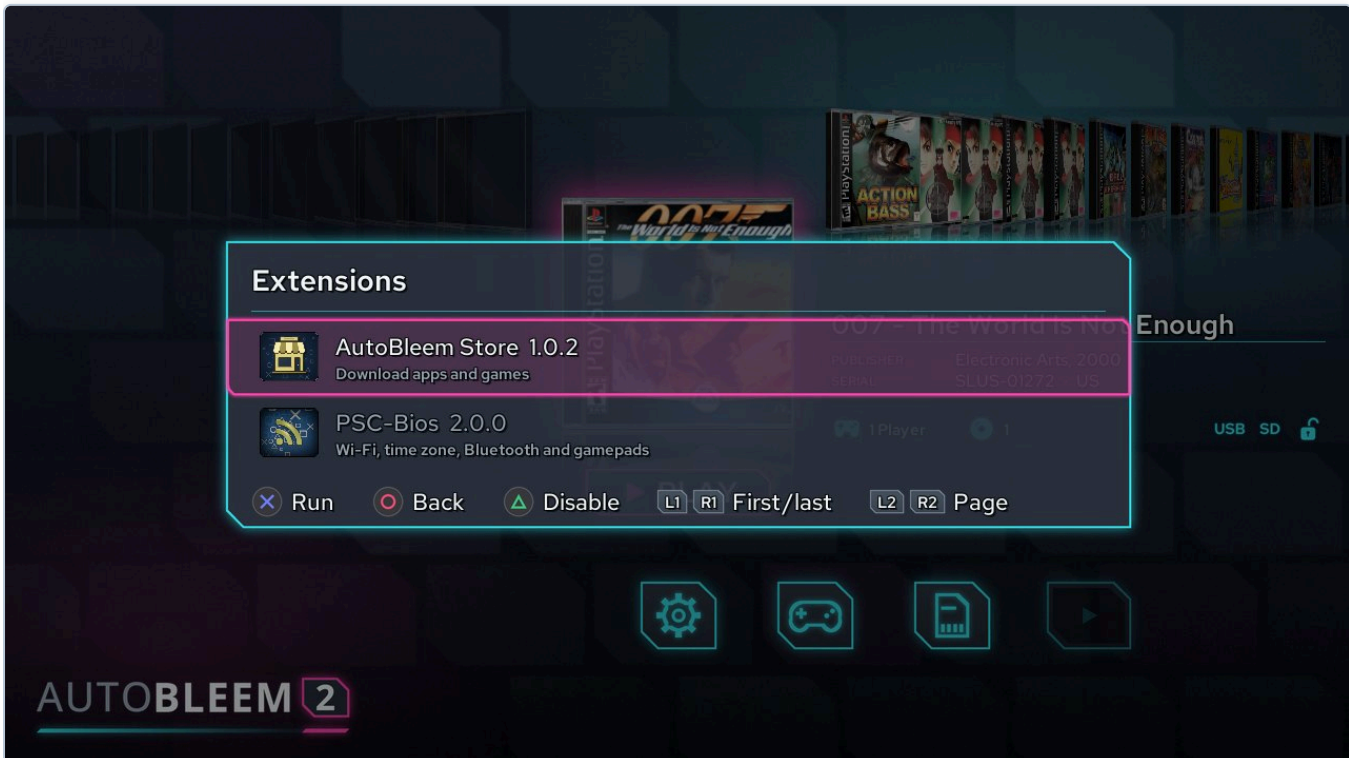
- **Raspberry Pi, PC kľúč, Windows**: spúšťač kontroluje web pri štarte a raz denne (Options → *Updates* je kanál; *Software Update* v systémovej ponuke kontroluje teraz). Keď je novší AutoBleem alebo RetroArch, pýta sa: *Update now* stiahne všetko a znova spustí inštalátor s obrazovkou prvého

štartu; *Remind me tomorrow* a *Skip this version* sú ostatné odpovede. Vaše hry a nastavenia zostanú; spúšťač sa znova proskenuje po aktualizácii.

- **PlayStation Classic:** spustíte novší `AutoBleemInstaller.exe` cez kľúč (oddiel 2.1).

3.12 Rozšírenia a AutoBleem Store

Rozšírenia pridávajú svoje vlastné obrazovky do spúšťača. Sú v `Extensions/<meno>/` na kľúči (na Raspberry Pi jeho oddiel dát, na Windows priečinok dát); na inštaláciu jedného ho rozbaľte tam. **L2 + R2** → **Extensions** ich uvádza: Cross spustí jednu, Triangle ju vypne alebo znova zapne. Rozšírenie, ktoré potrebuje sieť, sa nespustí bez jednej a rozšírenie, ktoré zastavilo spúšťač, sa vypne - zoznam to povie.



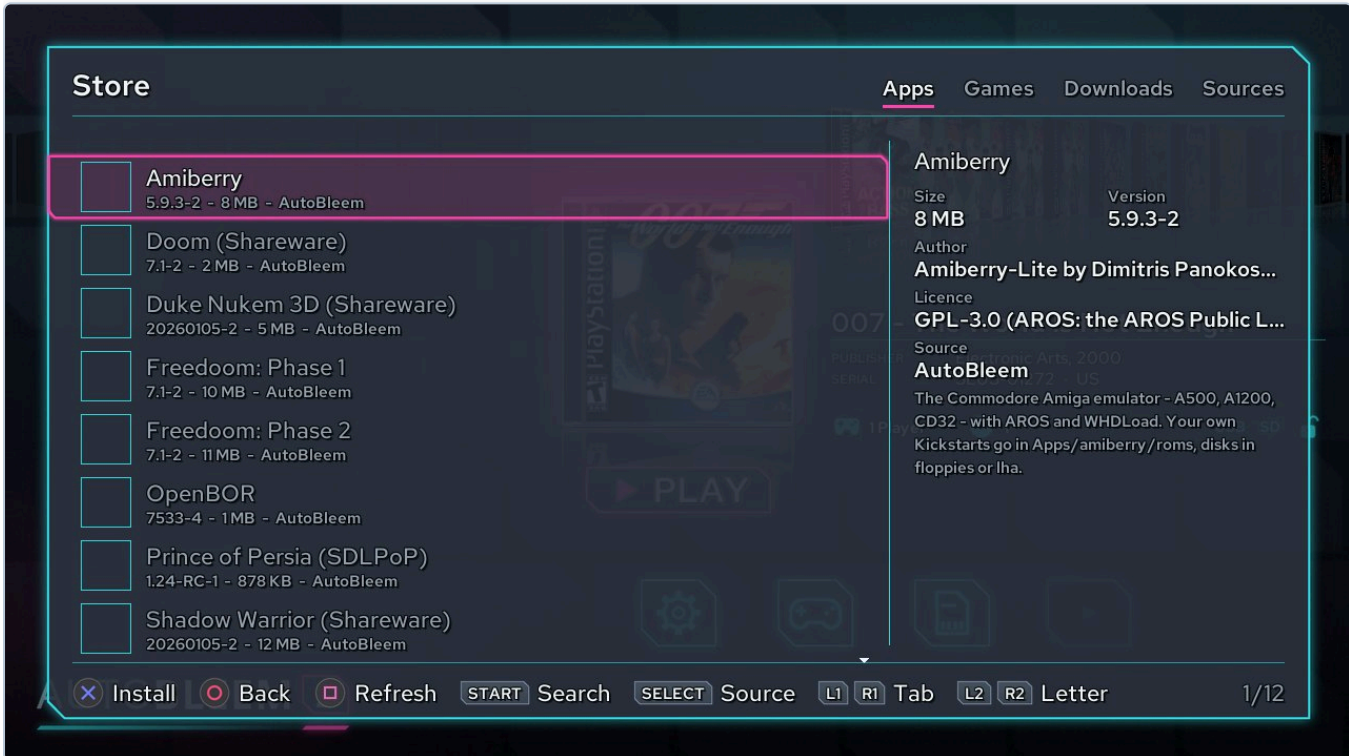
Zoznam rozšírení

AutoBleem Store je prvé rozšírenie: aplikácie a hry na inštaláciu jedným stlačením, na všetkých systémoch, na ktorých AutoBleem beží (PlayStation Classic potrebuje WiFi jadra AutoBleem). Jeho štyri karty, L1 / R1 medzi nimi:

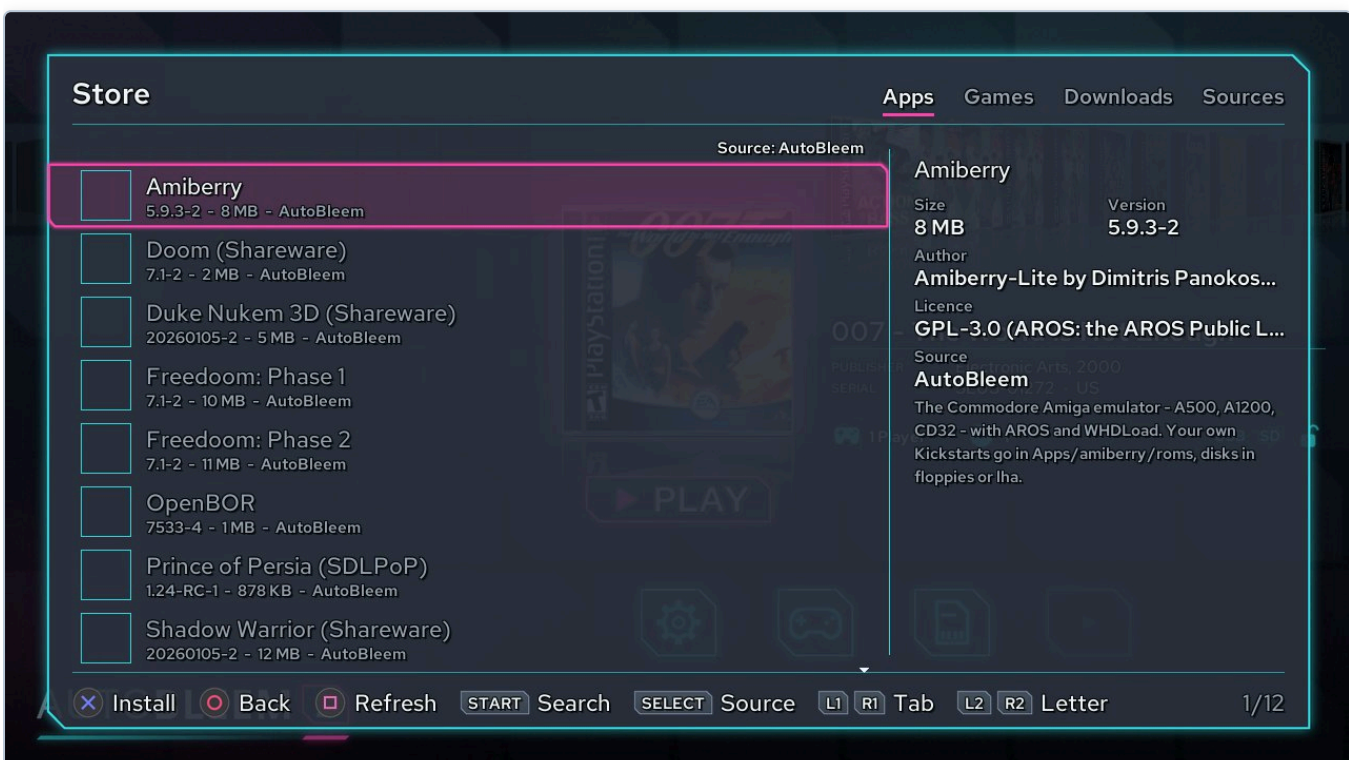
- **Apps a Games:** čo zdroje ponúkajú, každá s obrázkom, verziou, veľkosťou a favikonu zdroja. Nainštalované položky nesú odznak *Nainštalované*. Cross inštaluje (alebo aktualizuje, alebo skúša znova po selhání, alebo zruší sťahovanie v rade či prebiehajúce), Triangle odstráni, čo Store nainštaloval, Square obnoví zoznamy. L2 / R2 skáču po písmenách, **Select** ukazuje jeden zdroj naraz, **Start** hľadá názvy. Pätička ukazuje klávesy vybraného riadka. Obrázky položiek sú cachované a možno ich skúsiť znova, ak sa nezaložia.
- **Downloads:** čo sa stahuje, čaká, zlyhalo alebo inštaluje. Lišta priebehu sa neustále aktualizuje a keď ste inde v spúšťači, bublina ukazuje prebiehajúce sťahovanie s jeho rýchlosťou a zostávajúcim časom (1.4 MB/s · 0:42). Sťahovanie beží na pozadí tiež po opustení Store; spustí hru alebo vypnutie ho len pozastaví a zastavené sťahovanie pokračuje tam, kde sa zastavilo. Ak sieť vypadne, položka hovorí *Čakám na sieť* a po návrate siete pokračuje tam, kde sa zastavila (po 30 minútach to

vzdá). Nainštalovaná hra sa objaví na polici po ďalšom skenovaní s obrázkom Store ako jej obal. Sťahovanie cez 2 GB funguje na všetkých platformách, vrátane 32bitových buildov.

- **Sources:** odkiaľ zoznamy pochádzajú - vlastný katalóg AutoBleem, TSV zoznam vhođený do `System/Extensions/store/sources/` a adresy, ktoré si pridáte s **Add a source URL**. Každý zdroj ukazuje svoju favikonu v zozname. Cross na tom, ktorý ste pridali, ho premenuje, zmení jeho adresu, prepne ho medzi `http://` a `https://` alebo ho odstráni.



Karta Apps Store



Ponuka zdroja

To, čo katalóg AutoBleem ponúka, je tiež uvedené na webe ke stiahnutiu,

<https://autobleem.retroscene.pl/store/> . **Ste zodpovední za to, čo obsahujú zdroje, ktoré si pridáte.**

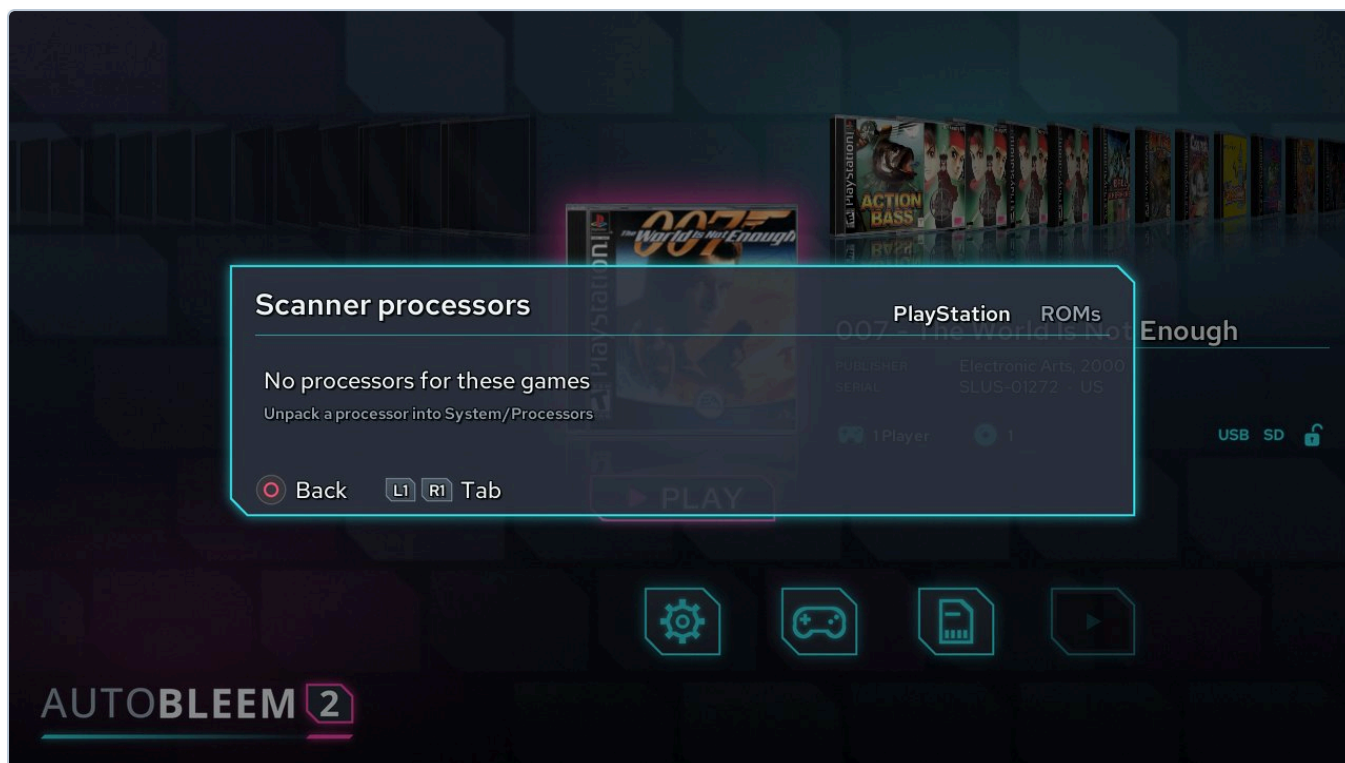
Vaše vlastné hry vo vašej sieti: `abstored` , server Store v LAN, obsluhuje priečink PS1 hier do Store v rovnakej sieti. Beží na ľubovoľnom Linux počítači - Raspberry Pi, domáci server - a iba číta priečink. Spustíte ho s `abstored <priečink hier>` , otvorte `http://<ten počítač>:8124/` v prehliadači, aby ste videli, čo obsluhuje a ľubovoľné problémy, ktoré našiel a pridajte `http://<ten počítač>:8124/store.tsv` ako zdroj. Hotové programy pre Linux a Windows sú na stránke Store v záložke **LAN server**; nastavenie ako službu je `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` vo zdroji). **LAN Share** (oddiel 5.2) dá hry a disky z PC na takový server.

3.13 Procesory skenovania

Procesory skenovania sú malé programy, ktoré každé skenovanie spustí ako prvé, než prečítajú vaše hry. Jeden môže zmeniť formát, ktorý AutoBleem nečíta, na ten, ktorý číta - napríklad zipped hru - alebo zmeniť dáta hry, napríklad preloženú opravu. Sú v `System/Processors/<meno>/` na kľúči (na Raspberry Pi jeho oddiel dát, na Windows priečink dát); na inštaláciu jedného ho rozbaľte tam. Ďalšie skenovanie ho spustí.

- **Unzip prichádza s AutoBleem:** rozbalí zipped PS1 hry v `Games/` pred skenovaním ich čítajú a zipped ROM jednotlivo (arkádové sady ostávajú zipped). Aktualizácia AutoBleem ho aktualizuje a ponechá ho vypnutého, ak ste ho vypnuli.
- Procesor, ktorý sa už zaoberaním hrou, sa na nej nemusí znova spustiť, kým sa hra nemení.
- Zatiaľ čo procesor pracuje, bublinám vpravo hore sa zobrazuje, čo robí; upozornenie alebo selhanie sa objaví na riadku pod ním. `processors.log` v priečinku logu má details.
- Spustenie hry alebo RetroArch zastaví procesor, ktorý zmení súbory; ďalšie skenovanie dokončí svoju prácu.

L2 + R2 → **Scanner processors** ich uvádza v poradí, v akom bežia, jednu kartu pre PS1 hry a jednu pre ROM (L1 / R1). **Square** vezme procesor a Hore / Dole ho posunú - poradie je dôležité: procesor, ktorý rozbaluje, musí byť pred tým, ktorý opravuje to, čo bol rozbalený. **Cross** ho vypne alebo zapne, **Triangle** ho nechá podívať sa znova na každú hru pri ďalšom skenovaní, **Circle** sa vráti a spustí skenovanie, ak ste niečo zmenili. Procesor postavený pre iný počítač zostane v zozname, zašednutý.



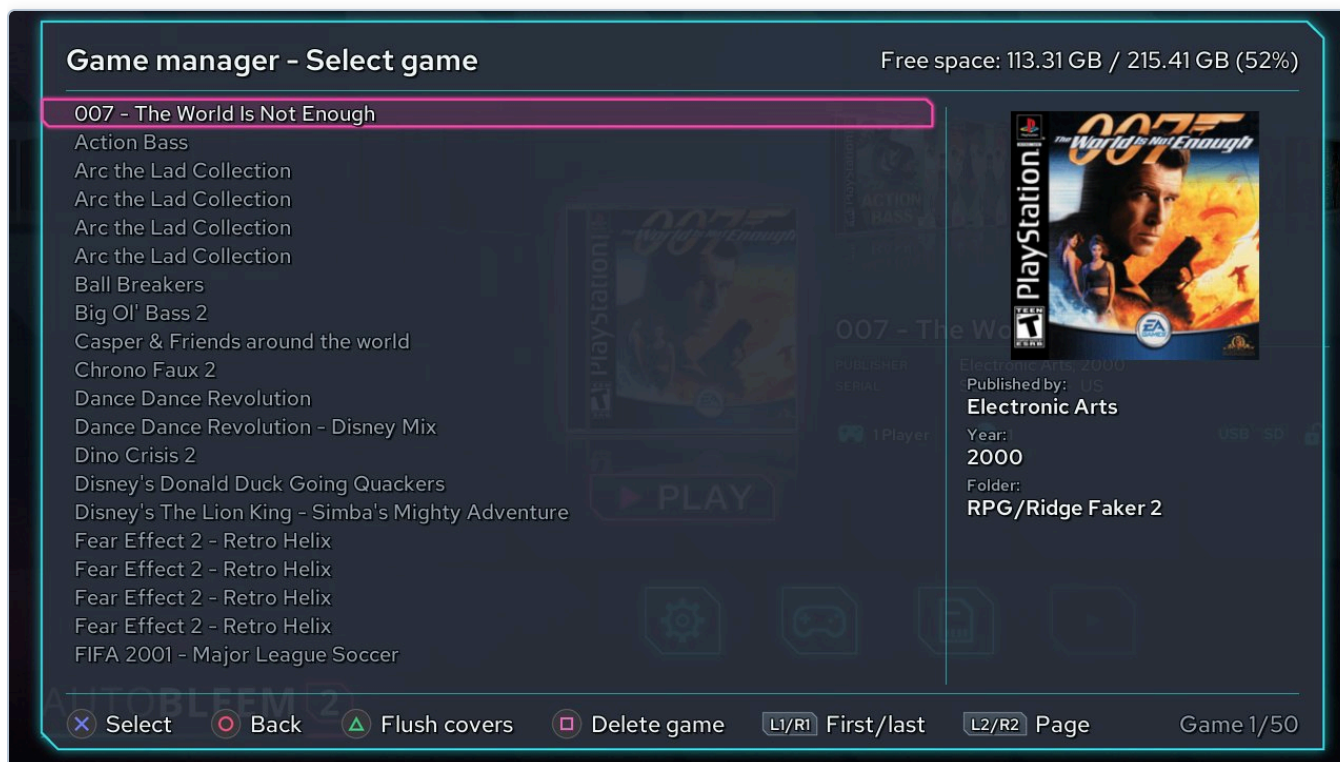
Procesory skenovania

Písanie vášho: stránka Unzip, https://github.com/autobleem2/proc_unzip, vysvetľuje všetko, čo procesor musí robiť a `tools/proc_check.py` vo zdroji AutoBleem ho skontroluje pred jeho zdieľaním.

4. Obrázky

4.1 Správca hier

PS1 hry ako zoznam samotných názvov (priečinkov vybranej hry je v jej detailoch) a obálka vybranej. Cross otvorí editor hier, **Square odstráni hru** (jej priečinkov a po druhej otázke jej body obnovenia), Triangle odstráni každý PNG obalov vedľa hier (skenovanie ich vezme z databáz znova), L2 / R2 listujú. Voľné miesto jednotky je vpravo hore. Správca hier čaká na dokončenie skenovania.

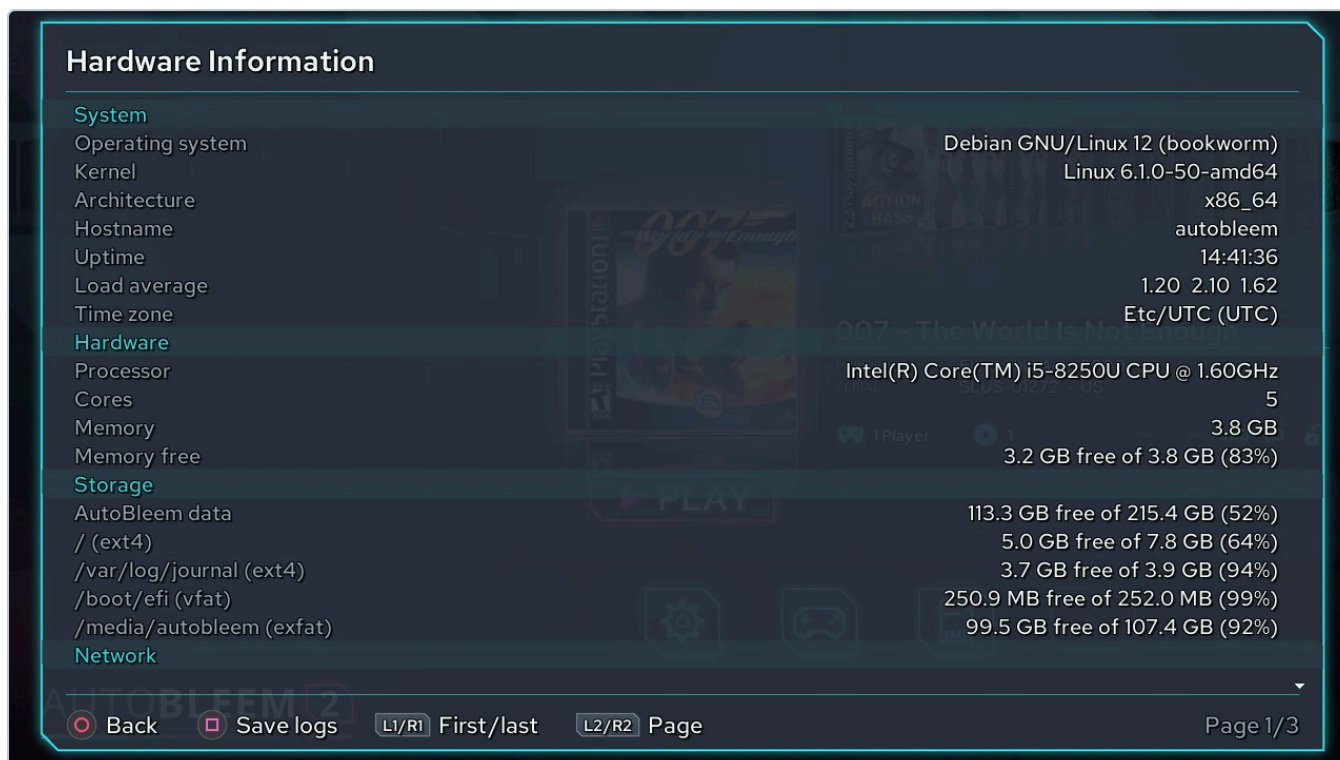


Správca hier

4.2 Informácie o hardvéri

Fakty o počítači - systém, hardvér, úložisko s jeho voľným miestom, sieťové rozhrania, displej a zvukový ovládač, pripojené herné ovládače - znovu čítané každú sekundu. Je to tá istá stránka na každej platforme, vrátane konzoly; obrazovky na nastavenie siete a ovládačov sú **Sieť a ovládače** (PSC-Bios, kapitola 6).

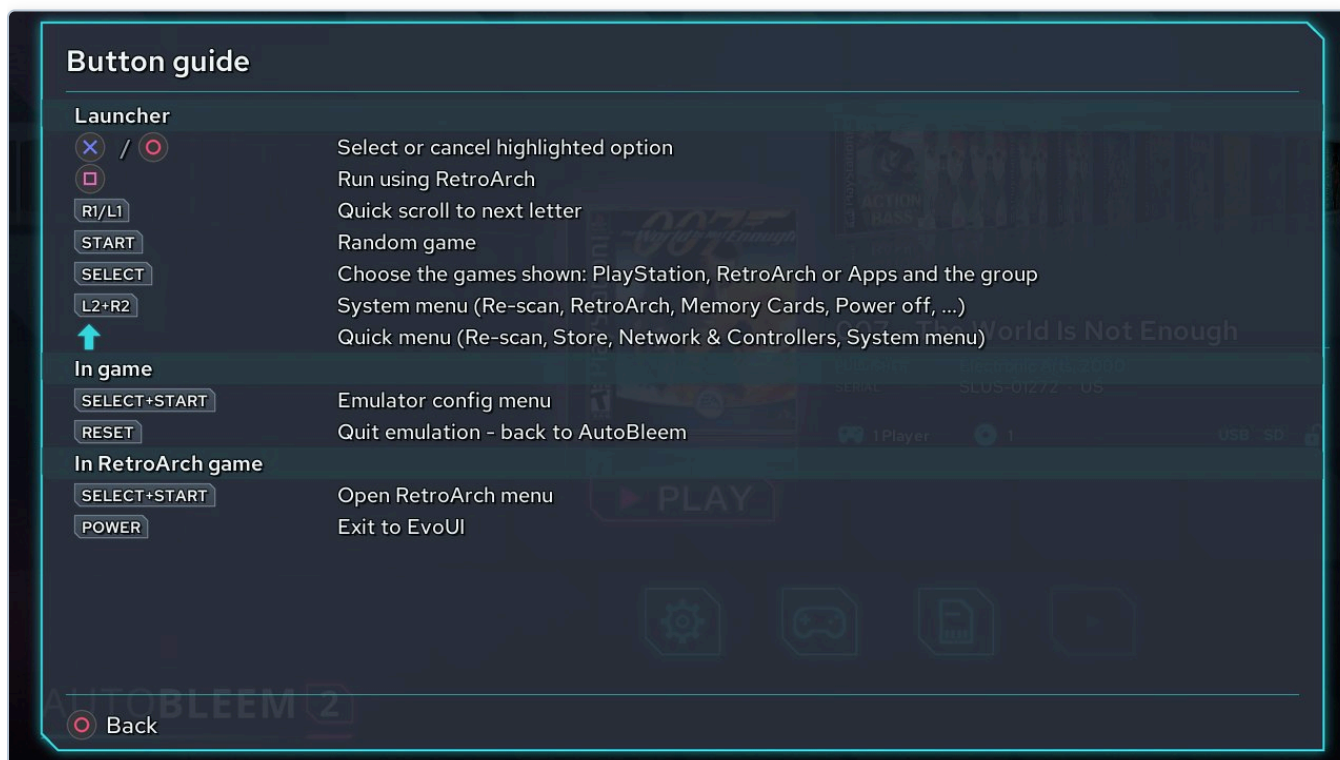
Prvé dva ovládače sú zobrazené ako Hráč 1 a Hráč 2 – porty, ktoré im emulátor PS1 priradí. Akýkoľvek ďalší ovládač je zobrazený ako nepoužitý emulátorom PS1. RetroArch priradí ovládače podľa svojich vlastných nastavení a môže ich usporiadať inak. Keď je ovládač pripojený alebo odpojený, spúšťač krátko zobrazuje, ktorý pad je Hráč 1 a Hráč 2.



Informácie o hardvéri

4.3 Sprievodca tlačidlami

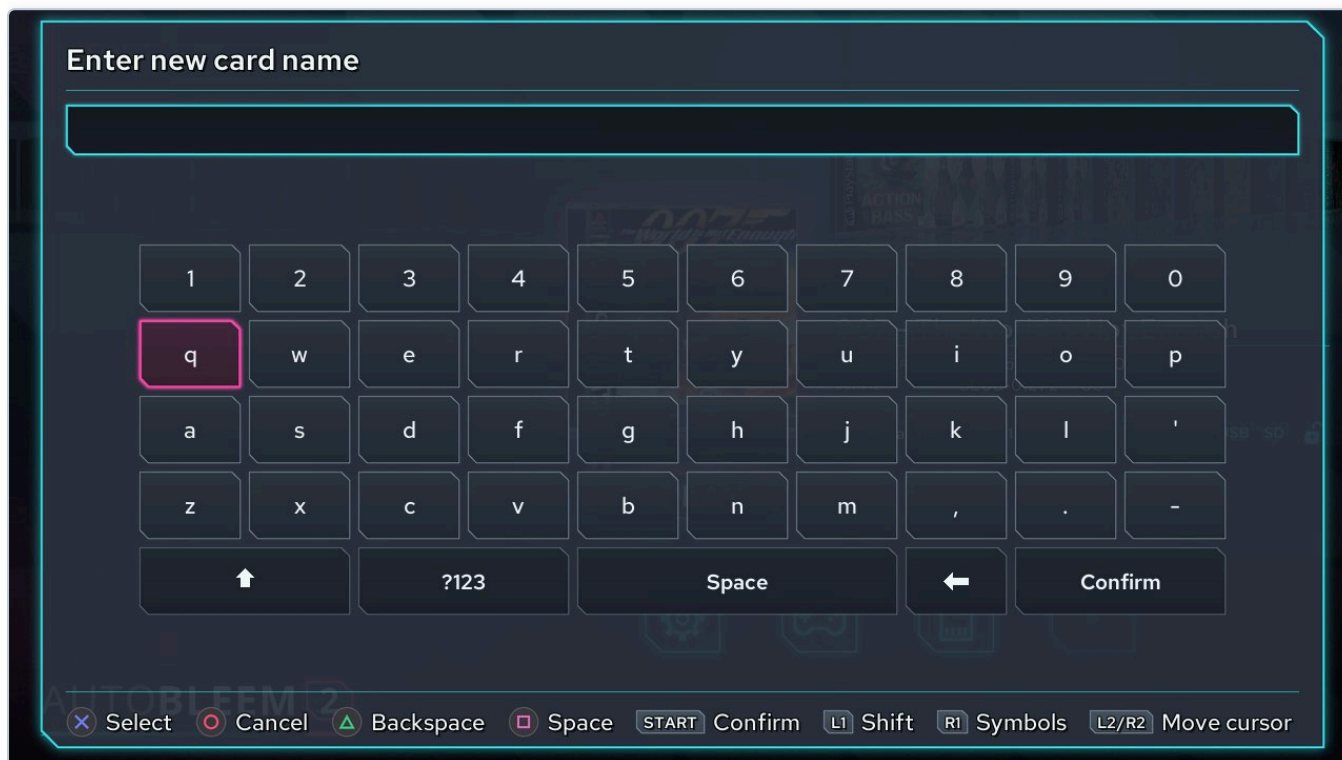
Triangle na polici: každé tlačítko každej obrazovky na jednej stránke. Keď je pripojená USB klávesnica alebo bola používaná, stĺpec Keyboard ukazuje klávesy vedľa tlačidiel herného ovládača.



Sprievodca tlačidlami

4.4 Klávesnica na obrazovke

Kdekoľvek sa píše text - sada pamäťovej karty, názov hry, heslo WiFi, adresa zdroja - rovnaká klávesnica, rozložená ako klávesnica telefónu: písmená, stránka symbolov (/ \ : ? & = % @ # a zvyšok, čo adresa alebo heslo potrebuje) a dve stránky akcentovaných písmen, so Shiftom, kľúčom stránky, Space, Backspace a Confirm na spodnom riadku. Smery sa pohybujú, Cross píše, Triangle maže, Square je medzera, **L1** je Shift (dvakrát pre caps lock), **R1** nasledujúca stránka, **L2 / R2** posúvajú kurzor, Start potvrdzuje, Circle zrušuje. USB klávesnica píše kedykoľvek: Enter potvrdzuje, Esc zrušuje.



Klávesnica na obrazovke

5. Na PC

5.1 UpdateRoms - obnovenie kľúča konzoly

PlayStation Classic nemá sieť, takže zoznamy RetroArch a obaly jej kľúča sa robia na PC:

UpdateRoms robí na PC to, čo skenovanie spúšťača robí na Pi, so sieťou PC a cestami konzoly, takže konzola bootuje a nájde všetko na mieste.

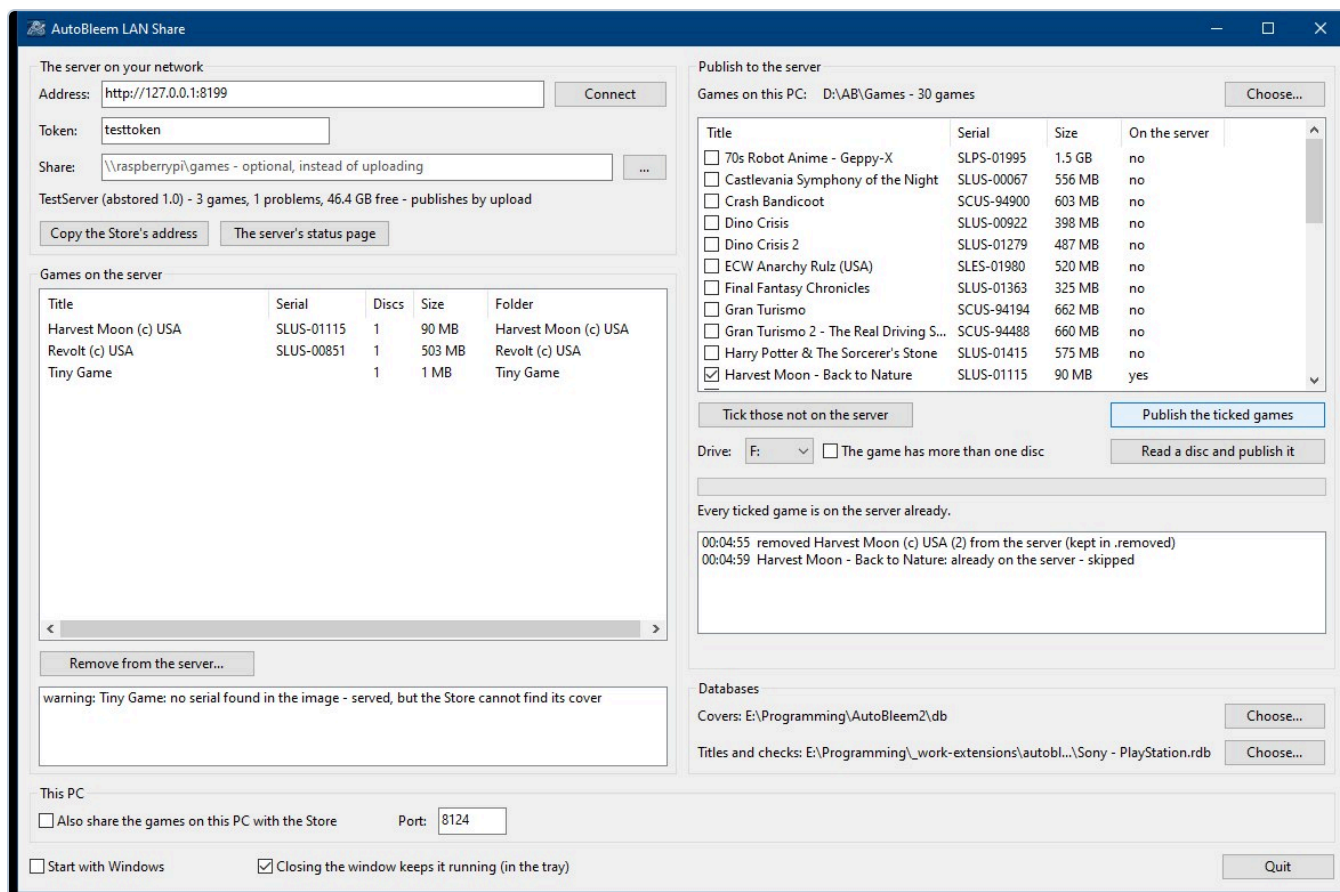
1. Skopírujte svoje ROM na kľúč pod `RetroArch/roms/<systém>/` (oddiel 3.9). Názvy priečinkov musia byť názvy databáz RetroArch; inštalátor si vytváril čiasty.
2. Spustíte **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** z kľúča (inštalátor ho tam umiestnila). Nájde kľúč z miesta, kde sedí, ukazuje riadok fázy, lištu priebehu a záznam a:
 - stiahne balík databázy RetroArch, keď kľúč nemá a identifikuje každú ROM podľa neho - hra, ktorú databáza pozná, dostane správny názov;
 - zapisuje jeden zoznam prehrávame na systém do `RetroArch/bin/playlists/` s cestami konzoly, ponechávajúc cokľvek, čo tam RetroArch sám pridal;
 - stahuje obaly každej ROM, ktorá nemá žiadny, zo serverov miniatúr libretro do `RetroArch/bin/thumbnails/`.
3. Bezpečne vyberte kľúč a vložte ho späť do konzoly. Karta RetroArch výberu sady uvádza každý systém, ktorý má hry.

Spustíte ho znova po zmene priečinkov ROM; priečinkov, v ktorom sa nič nezmenilo, sa preskočí, takže opätovné spustenie je rýchle. Záznam je `System/Logs/updateroms.log`. Karta Pi v čítačke kariet môže byť obnovená rovnakým spôsobom (`UpdateRoms.exe <jednotka> --target rpi`), aj keď Pi to robí sama, keď má sieť.

5.2 LAN Share - vaše hry a disky na serveri vašej siete

LAN Share (`LanShare.exe`, na stránke Store v záložke **LAN server**) dá vaše PS1 hry na server Store vašej domácej siete - `abstored` na Raspberry Pi, NAS alebo iný PC

- a číta PS1 disk v jednotke CD/DVD PC. Store na konzole, Pi alebo PC ho potom inštaluje odtiaľ. Nič sa neinstaluje; nastavenia sú uchovávané v `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\`.



Okno LAN Share

1. **Server:** zadajte jeho adresu (`http://<jeho_adresa>:<port>` , ako to má Store) a stlačte **Connect**. Jeho hry a ľubovoľné problémy, ktoré jeho skenovanie našlo, sú uvedené vľavo. Chcete-li tam dať hry, dejte jedno z:
 - **Share** - priečinok hier servera, ako je zdieľaný v sieti (Samba), napr. `\\raspberrypi\games` : LAN Share ho tam kopíruje a požiada server o skenovanie. Server sám zostáva iba na čítanie.
 - **Token** - keď bol server spustený s `--allow-uploads` : jeho token (server ho vytlačí pri štarte a ponechá ho v `<stav>/upload-token`). LAN Share nahrá cez HTTP a zastavené nahranie pokračuje tam, kde sa zastavilo.
2. **Hry na tomto PC:** vyberte priečinok hier (jeden priečinok na hru), zaškrtnite hry a stlačte **Publish the ticked games**. Na serveri hovorí, či má server hru už (podľa seriálneho čísla, inak podľa názvu); taká hra sa nikdy nepošle dvakrát. ****Tick those not on the server**** zaškrtnie zvyšok.
3. **Disk:** vložte PS1 disk do jednotky a stlačte **Read a disc and publish it**. Disk sa prečíta celý do `.bin + .cue` (a `.sbi` pre LibCrypt hru, keď jednotka dá podkanál), pomenovaný podľa jeho názvu, skontrolovaný proti známemu správne výpisu (keď sú databázy vybrané) a zverejnený. Pre hru na niekoľkých diskoch zaškrtnite ****The game has more than one disc****: LAN Share si požiada každý ďalší disk a zverejní ich spolu ako jednu hru.
4. **Remove from the server...** vezme vybrané hry zo servera. Nič nie je vymazané: každá sa presunie do priečinka `.removed` vedľa hier servera a jej premiestnenie ju vráti späť.

Databázy - priečinok obalov AutoBleem (`coversU/P/J.db`) a RetroArch `Sony - PlayStation.rdb` - dávajú názvy a kontrolu prečítaného disku; obidve sú voliteľné. **Also share the games on this PC with**

the Store (predvolene vypnuté) obsluhuje priečinok na tomto PC pre Store priamo. Prvý krát sa Windows pýta na svoj firewall: povolte iba privátne siete.

6. Nástroje konzoly (PlayStation Classic)

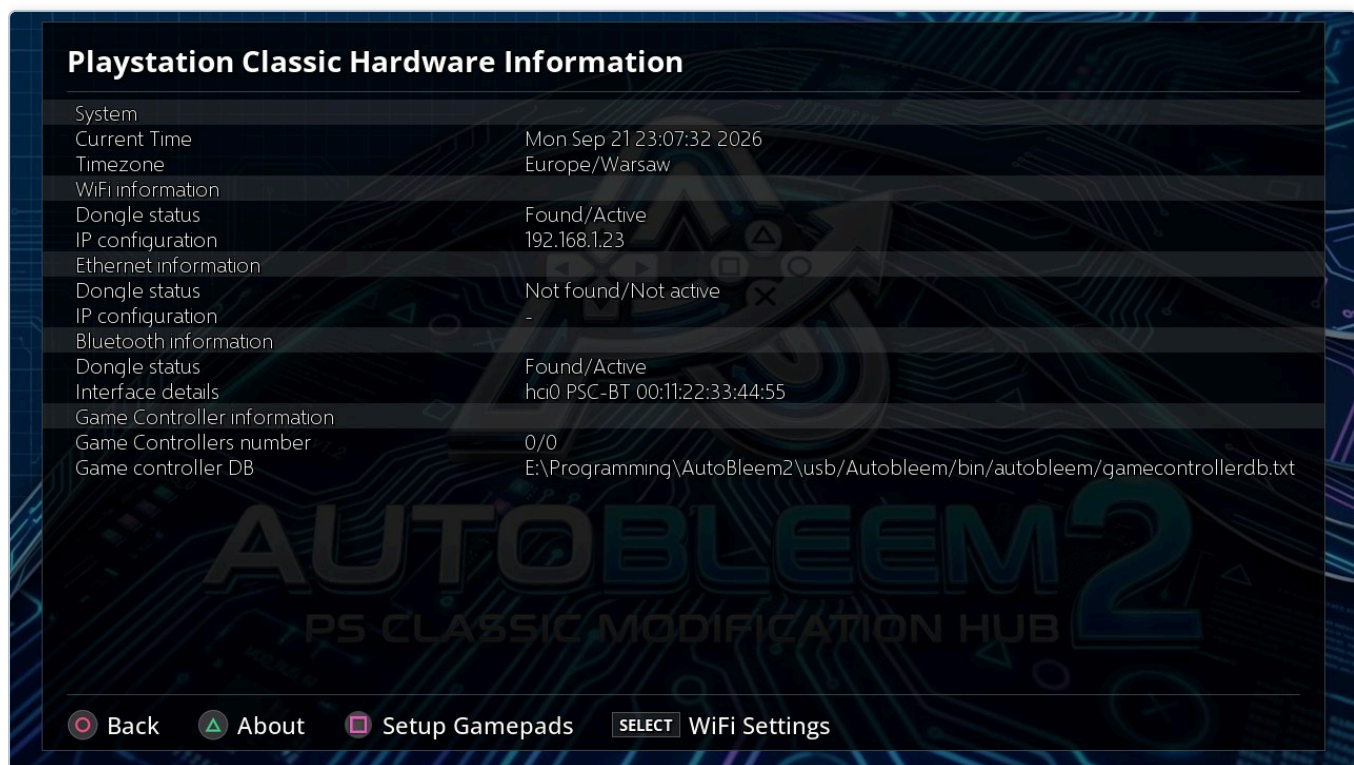
Dva nástroje pre kľúč PlayStation Classic. Oba kreslia v motíve spúšťača a jazyku a oba sú riadené herným ovládačom - a v sprievodcovi herného ovládača tlačidlami konzoly. **PSC-Bios** je rozšírenie, ktoré prichádza s balíkom konzoly: položka *Sieť a ovládače* v rýchlej ponuke a systémovej ponuke ho otvorí a je v zozname rozšírení. **ABFlashKit** je aplikácia v sade aplikácií.

6.1 PSC-Bios

Rozšírenie, ktoré prichádza s balíkom konzoly, tiež dostupné na Raspberry Pi a PC kľúči. Otvorí sa z položky *Network & Controllers* v systémovej ponuke (alebo zo zoznamu rozšírení). Keď je rozšírenie nainštalované, ale vypnuté, položka *Network & Controllers* v Rýchlej ponuke a Systémovej ponuke zostáva zašednutá s poznámkou "zapnite v Rozšíreniach"

- Cross tam otvorí zoznam Extensions u nej.

Otvárajúca sa obrazovka ukazuje fakty o počítači: čas, časové pásmo, adaptéry WiFi/Ethernet/Bluetooth s ich adresami a každý pripojený herný ovládač s tým, či má mapovanie tlačidiel. Sieť a časti Bluetooth potrebujú jadro AutoBleem na konzole (oddiel 6.2) alebo systémove nástroje na Raspberry Pi / PC kľúči; sprievodca herného ovládača funguje na ľubovoľnom systéme.

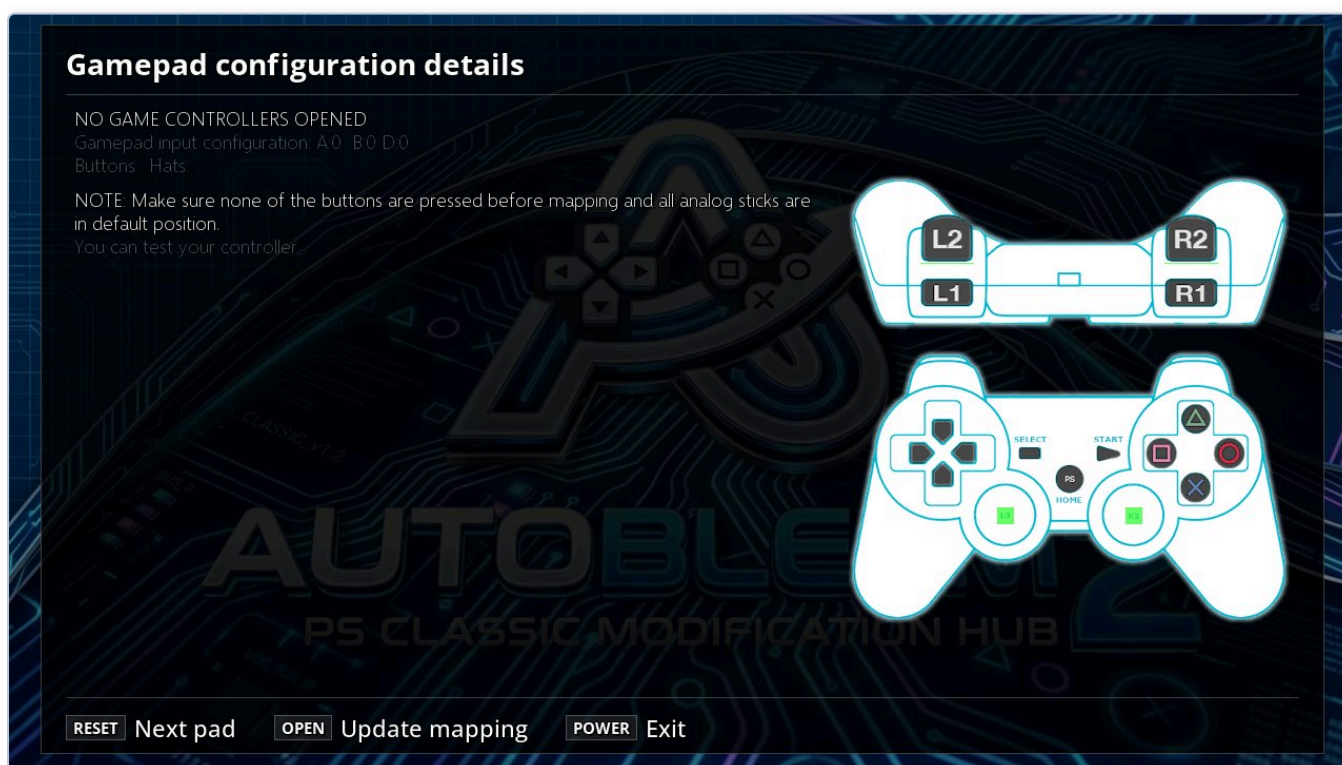


PSC-Bios: Centrum Siete a ovládačov

- **Select - Wi-Fi Network** (jadro alebo NetworkManager): názov siete (napísaný alebo vybraný zo skenovania), heslo, režim ovládača a *Apply / Restart Network*. Časové pásmo je tiež nastavené tu. IP adresa konzoly sa zobrazí po pripojení.
- **Square - Bluetooth Controllers**: skenovanie pre Bluetooth herné ovládače (DualShock 4, atď.), na párovanie alebo odstránenie.

- **L1 - DualShock 3 Pairing:** pripojenie iba USB pre prvý DualShock 3 cez plugin sixaxis jadra.
- **R1 - Controller Mapping:** sprievodca mapovaním (nižšie).
- **Triangle - About, Circle - späť** do spúšťača.

Sprievodca herného ovládača ukazuje pripojený herný ovládač surový - každá os, tlačítko a klobúk ako čísla a obrázok DualShock, ktorý sa rozsvietí, keď stlačíte. Pretože testovaný herný ovládač je neveriaci, sprievodca je riadený **tlačidlami konzoly**: **RESET** prepne na ďalší herný ovládač, **OPEN** spustí mapovanie (potom odpovie na každú otázku - stlačte tlačítko osvetlené na obrázku alebo OPEN keď herný ovládač nemá také tlačítko), **POWER** zrušuje alebo opúšťa. Držanie Circle na hernom ovládači po dobu 2 sekúnd opúšťa sprievodcu (lišta sa vyplní a nápoeda päty hovorí "Drž 2 s: Exit"). Zatiaľ čo herný ovládač nemá mapovanie, držanie ľubovoľného tlačítka po dobu 2 sekúnd to robí ("Drž ľubovoľné tlačítko 2 s: Exit"). Krátke stlačenie sa mapuje ako obvykle. Na klávesnici sú Esc / Space / Enter v mieste POWER / RESET / OPEN. Na konci sa nové mapovanie pridá na test a OPEN ho uloží pod menom vašej voľby; spúšťač ho od tým načítava.

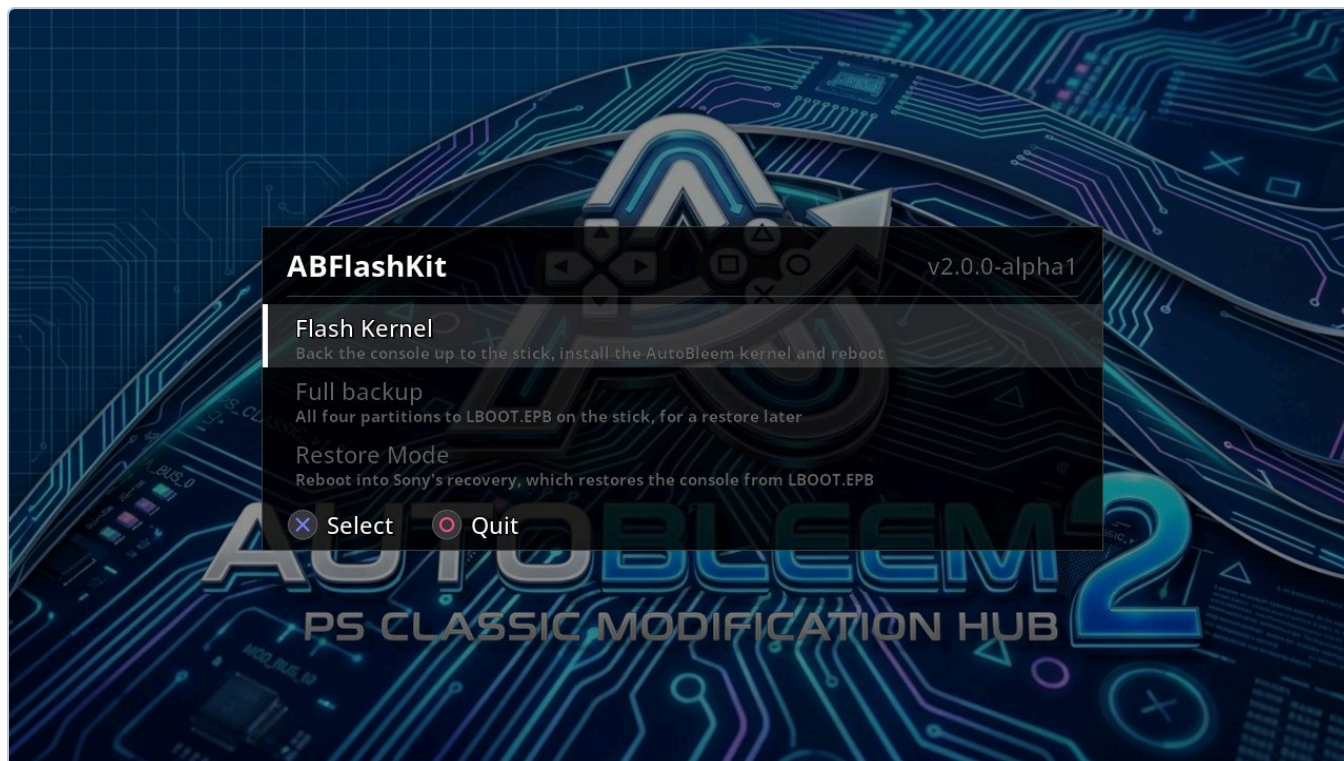


PSC-Bios: Sprievodca mapovaním herného ovládača

6.2 ABFlashKit - jadro AutoBleem

Jadro AutoBleem je voliteľný klon jadra Linux konzoly: prináša fungujúce hodiny, USB WiFi a Bluetooth dongly (pre PSC-Bios a Bluetooth herné ovládače) a podporu tlačidiel na prednej strane, ktorú emulátor používa na body obnovenia. ABFlashKit ho inštaluje, najskôr konzolu zazálohne a môže ju vrátiť na stock prostredníctvom vlastného obnovenia Sony.

Tento nástroj zapisuje do flash pamäti konzoly. Flash, ktorá je prerušená - napájanie prerušené, kľúč vytrhnutý - môže konzolu nechať nespúšťajúcu sa a inštalácia vlastného jadra ruší záruku. Konzolu udržiavajte zapnutú a kľúč v nej, kým sa sám nerešartuje. ABFlashKit sa otvorí s touto výstrahou; *I understand* ide ďalej, *Quit* opúšťa.



Menu ABFlashKit

- **Flash Kernel:** vytváral zálohový klon oddielov konzoly na kľúč (LBOOT . EPB), ak existuje žiadny, kontroluje ho a obrázok jadra, zapisuje jadro a systémové súbory AutoBleem a restartuje. *All done - keď sa obrazovka stane čiernou, odpojte napájací kábel*: vytiahnite napájanie konzoly a zapojte ho späť.
- **Full backup:** všetky štyri oddiely do LBOOT . EPB pre neskoršie obnovenie (predchádzajúca záloha sa prepíše po otázke).
- **Restore Mode:** kontroluje, že záloha je stock, nastavuje príznak obnovenia a restartuje do obnovenia Sony, ktoré obnovuje konzolu z LBOOT . EPB na kľúči - spôsob návratu na stock firmware.

Lišta priebehu pod každým krokom ukazuje, ako ďaleko je akcia. Nástroj odmietne blesknúť konzolu, ktorá beží iný vlastný firmware (BleemSync, Project Eris): najskôr ju obnovte do stock.

7. Ak sa niečo pokazí

- **Logy:** AutoBleem uchováva svoje logy v pamäti, takže kľúč nie je písaný neustále - dosiahnú `System/Logs/` na kľúči, karte alebo priečinku dát iba keď sa niečo pokazilo: pád spúšťača, PS1 hry alebo RetroArch ich uloží do `System/Logs/crash-<n>/` (posledné tri sú udržiavané) a spúšťač to povie raz, keď sa vráti. Na uchovávanie všetkých logov zapnite *Options -> Diagnostics -> Keep logs on the stick* (od ďalšieho startu) alebo vytvorte prázdny súbor `System/Logs/keep` na PC. Na Pi alebo PC *Hardware Information* zobrazuje, kde sú logy a Square ich uloží do `System/Logs/saved-<n>/`. Súbory: `autobleem.log` (spúšťač), `launch.log` a `pcsx.log` (štart PS1 hry a výstup emulátora), `retroarch.log` a - vždy na kľúči - `update.log` (online aktualizácia) a `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Hra nie je na polici:** skontrolujte rozloženie priečinka (jeden priečinok na hru, formáty obrázkov z oddelu 3.9). *Game Manager* uvádza priečinky, ktoré skenovanie odmietlo po hrách, označené *Not added*, s dôvodom; Square takový priečinok odstráni. *Znova skenovať hry* v systémovej ponuke znova spustí skenovanie.
- **Žiadne obaly:** databázy obalov neboli nainštalované (znova spustíte inštalátor s nimi zaškrtnuto) alebo pre hry RetroArch na konzole nebol spustený UpdateRoms na PC.
- **Herný ovládač nič nerobí alebo má tlačítka zmiešané:** sprievodca herného ovládača PSC-Bios (konzola) ho mapuje; na Pi alebo PC stránka *Hardware Information* ukazuje, čo SDL vidí.
- **Konzola ukazuje čiernu obrazovku po hre:** AutoBleem si znova sám postaví svoje okno (až trikrát); ak ostáva čierna, podržte tlačítko napájania a zapnite konzolu znova.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` dá prihlásiť výzvu na druhej konzole; SSH je zapnuté od prvého startu. `sudo journalctl -u autobleem` ukazuje službu spúšťača; ``sudo systemctl restart autobleem`` ju restartuje. Prvý boot, ktorý nemohol skončiť (žiadna sieť), sa skúša znova pri ďalšom štarte.
- **Windows:** `Esc` opustí spúšťač; priečinok dát je ten vybraný v inštalácii (`Documents\AutoBleem` predvolene), logy sú v `System\Logs`.

AutoBleem je slobodný software (GNU GPL v3 alebo novší), bez záruky. Podpora a noviny: server Discord prepojený na obrazovke About a <https://autobleem.retromenele.pl/>.