

AutoBleem 2 Användarmanual

AutoBleem 2 15a36df

Innehållsförteckning

1. Vad du får

2. Installation

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

3. Använda AutoBleem

- 3.1 Startaren
- 3.2 Kontroller
- 3.3 Uppsättningarna
- 3.4 Snabbmenyn
- 3.5 Systemmenyn
- 3.6 Inställningar
- 3.7 Ett spelets inställningar
- 3.7 Minneskort och sparpunkter
- 3.8 Starta spel, RetroArch och appar
- 3.9 Lägga till spel
- 3.10 PS1-BIOS
- 3.11 Uppdateringar
- 3.12 Tillägg och AutoBleem Store
- 3.13 Skannrar processorer

4. Skärmar

- 4.1 Spelhanterare
- 4.2 Hårdvaruinformation
- 4.3 Knappguiden
- 4.4 Tangentbordet på skärmen

5. På PC:n

- 5.1 UpdateRoms - uppdatera en konsol-sticka
- 5.2 LAN Share - dina spel och skivor på servern på ditt nätverk

6. Konsolverktygen (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - AutoBleem-kerneln

7. Om något går fel

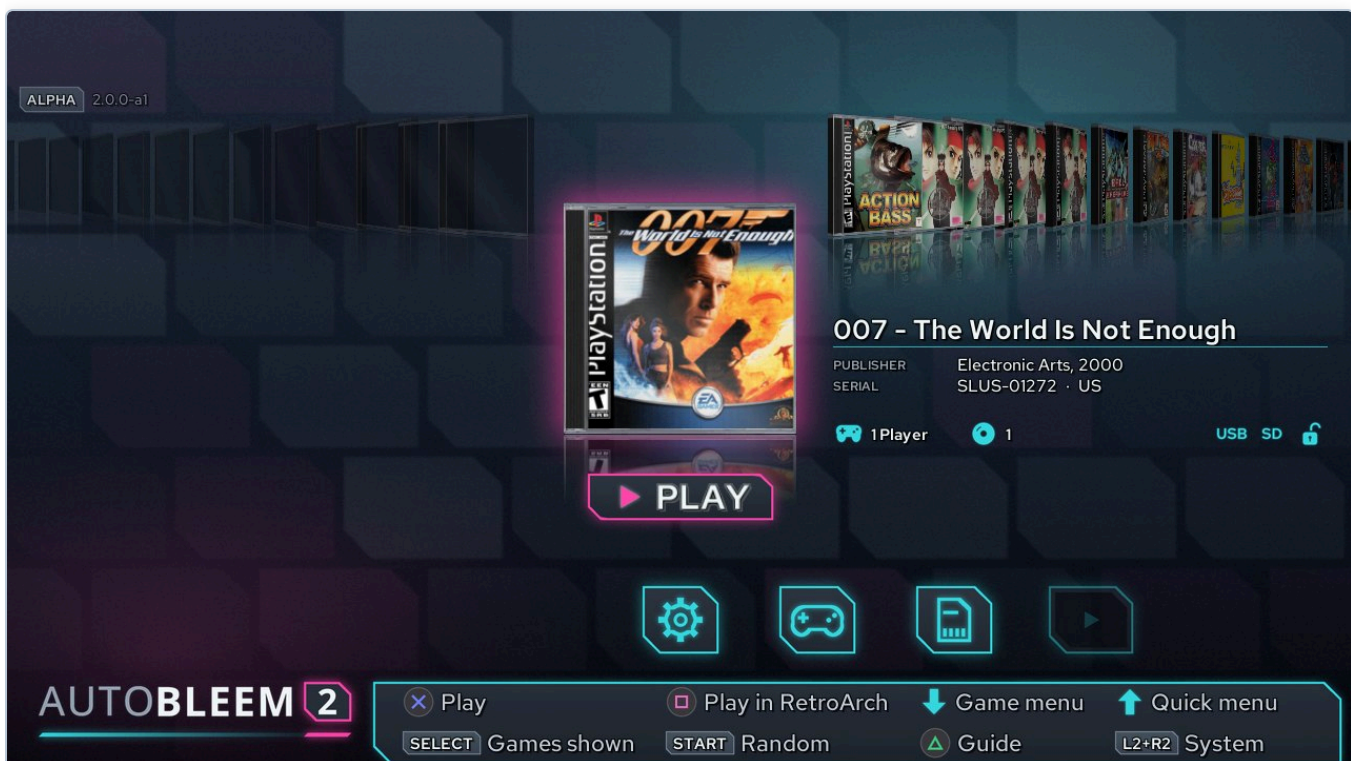
AutoBleem 2 Användarmanual

AutoBleem 2 är en spelstartare för **PlayStation Classic** - och sedan version 2 även för en **Raspberry Pi**, en **PC som startar från USB-sticka** och **Windows**. Den visar dina PS1-spel som en hylla med omslag med deras skisskonst och detaljer, startar dem i den medföljande PCSX-emulatorn och kan, när RetroArch är installerat bredvid den, även spela spel från andra system. Den här manualen täcker installation på varje plattform, daglig användning och de verktyg som medföljer.

Nedladdningarna för varje plattform finns på <https://autobleem.retromenele.pl/>. Sidan är organiserad per plattform: panelen *Install* för var och en är vad du laddar ner; *Build inputs* under den är vad installationsprogrammen själva hämtar.

1. Vad du får

- **Startaren** - hyllan med omslag, uppsättningarna (PlayStation, RetroArch, Apps), speldetaljer, snabbmenyn och systemmenyn, inställningarna, minneskortverktyget och sparpunktverktygen samt Butiken för nedladdning av appar och spel. Samma program på varje plattform.
- **Två PS1-emulatorer** - `pcsx-abnxt`, den nuvarande (standard) och `pcsx-ab`, den klassiska emulatorn som AutoBleem alltid har medfört. Du väljer en i inställningarna; båda använder samma inställningar och minneskort.
- **RetroArch** (valfritt på varje plattform) för andra system: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, arkad och mycket mer. AutoBleem bygger sina RetroArch-listor från ROM-filer som du kopierar in och startar varje spel med rätt kärna.
- **Konsolverktygen:** *PSC-Bios* (visas i menyerna som *Nätverk och handkontroller*) för WiFi, klockan, Bluetooth och styrpadutsättning - på konsolen, och även på en Raspberry Pi och PC-stickan - och *ABFlashKit* för installation av AutoBleem-kerneln (endast PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** för Windows: uppdaterar RetroArch-listorna och skisskonst för en konsolsticka på en PC, eftersom själva konsolen inte har ett nätverk.



Startaren: hyllan med omslag, det valda spelets detaljer, knapphints

2. Installation

2.1 PlayStation Classic

Du behöver en Windows-PC, en USB-sticka (USB 2.0, 8 GB eller mer) och originalkonsolen. Stickan behöver inte vara tom och **formateras inte** om du inte ber om det: AutoBleem installeras bredvid det som redan finns på den, och en sticka du redan använder med AutoBleem 1.0 uppgraderas på plats (nedan). AutoBleem körs från stickan utan några ändringar av konsolen. Stickan måste vara **FAT32** för en originalkonsol - dess kernel kan inte läsa exFAT. Endast en konsol med AutoBleem-kerneln installerad (ABFlashKit, kapitel 6) kan också starta från en exFAT-sticka, vilket tar bort FAT32:s 4 GB-begränsning.

1. Ladda ner **AutoBleemInstaller-<version>.zip** från PlayStation Classic-panelen på webbplatsen och packa upp den någonstans. Den innehåller `AutoBleemInstaller.exe` och AutoBleem-paketet som den installerar.
2. Sätt in stickan och starta `AutoBleemInstaller.exe`. Välj enheten överst. Raden under säger vad som finns på stickan nu: *en ny installation* (stickans övriga filer lämnas orörda) eller **AutoBleem <version> finns på den här stickan: den uppdateras** (spel, sparningar, minneskort och inställningar stannar). **Formatering är valfri**: knappen **Format** bredvid enheten är bara för en ny sticka utan filsystem, en sticka konsolen inte kan läsa (till exempel NTFS) eller en du vill tömma - den frågar först och raderar sedan allt på stickan. Välj FAT32 där om inte konsolen har AutoBleem-kerneln. Markera vad du vill ha:
 - **Skisskonst-databaser** - omslag och detaljer för PS1-biblioteket (markerat som standard; cirka 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch med kärnor, extra program (Doom, Quake, Amiga, ...) och libretro-resurser för spel från andra system. Av som standard; kan läggas till senare genom att köra installationsprogrammet igen.
 - **BIOS-filer** - BIOS-filerna som RetroArch-kärnorna behöver (kräver RetroArch).
 - **Exempelspel** - några gratis homebrew-spel så att hyllan inte är tom.
3. Klicka på **Install** och vänta. Framstegsstaplarna och loggen visar varje steg; stickan heter `SONY` i slutet, och `UpdateRoms` placeras på den (se kapitel 5).
4. Ta bort stickan på ett säkert sätt, sätt in den i konsolens **andra USB-port** (höger, spelare 2) och slå på konsolen. AutoBleem startar istället för originalmenyn.

Starta och stänga av. Med stickan i startar konsolen, blinkar sin ljus några sekunder (AutoBleem hämtas) och går sedan i beredskap innan något visas - det är konsolens eget sätt att organisera en uppdatering, som är hur AutoBleem får att köras. Tryck på **Power** en gång och startaren dyker upp. **Stäng av** i systemmenyn, eller konsolens Power-knapp, sätter konsolen i **AutoBleem-beredskap**: stickan tas bort först, sedan blir ljuset **rött** - tecknet på att AutoBleem fungerar som det ska - och nästa Power-tryck tar startaren tillbaka på några sekunder. **Medan ljuset är rött kan du dra ut stickan** och sätta in den i en PC utan att Windows vill kontrollera den; sätt tillbaka den innan du trycker på Power. Att dra ur konsolens ström går genom uppstartsberedskapen igen nästa gång.

Om du vill **uppdatera** en sticka kör du ett nyare installationsprogram över den: dina spel, sparningar, inställningar och RetroArch-innehåll stannar; bara AutoBleem:s egna filer ersätts.

Uppgradera från AutoBleem 1.0 (eller AutoBleem-NG). Samma installationsprogram, samma sticka - ingen formatering:

1. Kopiera först hela stickan till datorn, som säkerhetskopia.
2. Sätt in den, starta `AutoBleemInstaller.exe`, välj kanal och enhet. Tryck **inte** på Format.
3. Klicka på **Install**. Installationsprogrammet uppdaterar den gamla layouten: RetroArch, ROM-filerna och temana flyttas dit AutoBleem 2 letar efter dem, och de gamla ROM-mapparna (`nes` , `snes` , ...) får RetroArchs systemnamn. Spel, sparade lägen, minneskort, ROM-filer och RetroArchs sparningar stannar; `config.ini` behålls också, med PS1-emulatorn satt till `pcsx-abnxt`.
4. Sätt tillbaka stickan i konsolen. Den första skanningen bygger om spellistan och spellistorna i RetroArch (UpdateRoms på datorn hämtar omslag till RetroArch-spelen, kapitel 5).

Originalkonsolen har ingen klocka och inget nätverk: datum visas bara efter att AutoBleem-kerneln är installerad (kapitel 6), och skisskonst för RetroArch-spel kommer från UpdateRoms på PC (kapitel 5).

Spel går in i `Games` -mappen på stickan, en mapp per spel - se avsnitt 3.9 för layouten.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem gör en Pi till en liten konsol: den startar direkt in i startaren, utan skrivbord. Två färdiga avbildningar finns på webbplatsen - 32-bitars och 64-bitars - plus en tarball för ett befintligt Raspberry Pi OS Lite.

Modell	32-bitars avbild	64-bitars avbild	Anmärkningar
Raspberry Pi 5	ja	ja	
Raspberry Pi 4 Model B, Pi 400	ja	ja	
Raspberry Pi 3 Model B / B+ / A+	ja	ja	bra för startare och PS1
Raspberry Pi Zero 2 W	ja	ja	512 MB RAM: PS1 fungerar, tyngre RetroArch-kärnor gör det inte
Raspberry Pi 2 Model B	ja	bara v1.2	långsam för något 3D
Raspberry Pi 1, Zero, Zero W	nej	nej	ARMv6 - ingen avbild stöds

32-bitarsavbildningen rekommenderas för PS1-spel: `pcsx-ab` :s snabba ARM-omkompilator är endast 32-bitars, så 64-bitsversionen kör PS1-spel långsammare. 64-bitsavbildningen har en större uppsättning RetroArch-kärnor.

Med Raspberry Pi Imager:

1. Installera Raspberry Pi Imager (raspberrypi.com/software). I *Choose OS* väljer du *Use custom* och den `autobleem-<version>-rpi-armhf.img.xz` (32-bitars) eller `-arm64.img.xz` (64-bitars) som

du laddade ner - eller lägg till repositoriets-URL:en `https://autobleem.retrogamele.pl/rpi-imager/os_list.json` i appens inställningar och välj AutoBleem från listan.

2. Använd Imagers anpassningsskärm (kugghjulet, eller frågan efter Next) för att ställa in **användarnamn och lösenord, WiFi-nätverk och land och aktivera SSH**. AutoBleem behöver ett nätverk vid första start.
3. Skriv kortet, sätt in det i Pi med en skärm och tangentbord eller styrenhet ansluten, och slå på den.

Första starten tar 5 till 25 minuter och visar vad den gör på skärmen. Utan nätverk ber det om ett nätverk (WiFi-lista, lösenord), sedan om RetroArch ska installeras (en minut utan svar betyder ja), växer systempartitionen, skapar `AUTOBLEEM`-datapartitionen från resten av kortet, installerar RetroArch och kärnor, BIOS-paket och exempelspel, och startar om i startaren.

Svar kan ges i förväg i `autobleem.txt` på kortets startpartition (redigerbar på vilken PC som helst före första start):

Nyckel	Standard	Betydelse
<code>root_gib</code>	8	Systempartitionens storlek i GiB; resten blir spelpartitionen.
<code>hdmi_mode</code>	1920x1080@60	Skärmläge för hela startningen (<code>1280x720@60</code> för äldre TV).
<code>retroarch</code>	(frågad)	<code>yes / no</code> - RetroArch och andra system, eller bara PS1.
<code>thumbnails</code>	ingen	<code>boxarts</code> speglar hela box-art-uppsättningen offline (~9000 filer).
<code>bios</code> , <code>downloads</code> , <code>samples</code>	ja	Ställ in på <code>no</code> för att hoppa över BIOS-paket, alla nedladdningar eller exempelspel.

På befintligt Raspberry Pi OS Lite (Bookworm eller Trixie): kopiera `autobleem-rpi.tar.gz` (eller arm64-versionen) till Pi, packa upp den och kör `sudo bash install.sh`. Det ställer samma frågor, skapar datapartitionen genom att krympa root vid nästa start (`--shrink-root <GiB>`), och placerar startaren på den första konsolen.

Efter installation är **AUTOBLEEM-partitionen** på kortet (exFAT) vad du fyller: ta ur kortet och öppna det på vilken PC som helst, eller kopiera över nätverket (SSH är aktiverat). `Games/` för PS1-spel, `RetroArch/roms/<system>/` för spel från andra system, `System/Bios/` för PS1-BIOS (avsnitt 3.10), `Themes/` för teman.

2.3 PC USB-sticka

Samma apparat för vilken PC som helst som startar från USB - ett 32-bitarssystem, så även gamla maskiner fungerar:

1. Ladda ner `autobleem-<version>-pcusb-i386.img.xz` från PC-panelen och skriv den till en sticka på 8 GB eller mer med Raspberry Pi Imager (*Use custom*), balenaEtcher eller Rufus (DD-läge).
2. Starta PC:n från stickan (boot-menyknappen för din PC - F12, F8, Esc...). Både BIOS och UEFI-start fungerar; **Secure Boot måste vara av**.
3. Första starten är Pi:s: en nätverksfråga om det inte finns någon kabel, RetroArch-frågan, sedan installation - cirka åtta minuter med kabelnat - och omstart i startaren.

Stickan har sedan en `AUTOBLEEM` -partition för dina spel, synlig på Windows 10 (1903 och senare) som en andra enhet när du sätter in stickan i en PC som körs. `autobleem.txt` finns på första partitionen, med samma nycklar som på Pi (ingen `hdmi_mode` - PC:n använder skärmens inbyggda läge).

2.4 Windows

AutoBleem som Windows-program: fullskärm, emulatorer och RetroArch startade som program.

1. Ladda ner **AutoBleemSetup-<version>.exe** och kör det. Den installeras per användare, utan administratörsrättigheter: programmet under `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem`, data (spel, inställningar, teman, RetroArch) i en mapp du väljer - `Documents\AutoBleem` som standard.
2. Markera komponenter - skisskonst-databaser, RetroArch (Windowsversionen och kärnor), BIOS-filer, exempelspel - och låt inställningshjälparen ladda ner dem.
3. Starta AutoBleem från Start-menyn eller skrivbordet. På en PC fungerar tangentbordet som en styrenhet (avsnitt 3.2).

Att köra ett nyare installationsprogram över det uppdaterar programmet och behåller datamappen.

Startaren kontrollerar också webbplatsen en gång om dagen och erbjuder en uppdatering när det finns en (avsnitt 3.11).

3. Använda AutoBleem

3.1 Startaren

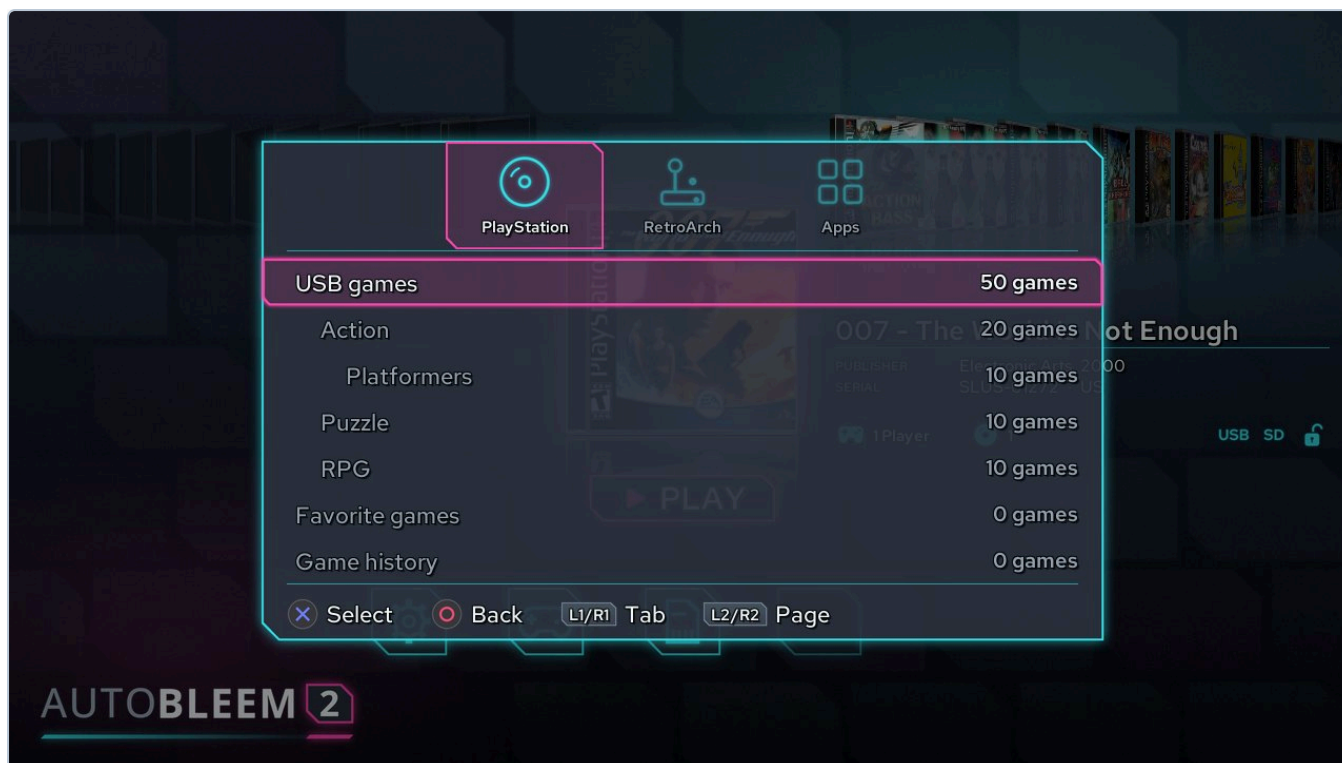
Startaren öppnas på hyllan: omslaget från aktuell uppsättning, det som är valt i mitten med en mjuk reflektion under sig, dess detaljer bredvid i ett kompakt rutnät - förlag, år, serienummer, region, spelare, när det senast spelades (en uppgift som ett spel inte har utelämnas) - och en uppspelningsknapp. Standardutseendet är temat **ab2.0.0**; en ny installation och en uppdatering som tar med det byter till det en gång. Tipsfältet längst ner har två rader med fyra platser. Den första säger vad knapparna gör för det valda spelet (spela, spela i RetroArch, öppna ikonraden, snabbmenyn); den andra visar alltid Select (uppsättningen), Start (ett slumpmässigt spel), Triangle (guiden) och L2 + R2 (systemmenyn), nedtonade när någon av dem inte gör något. En skanning av spelmappen körs i bakgrunden vid varje start; medan den körs visar en bubbla längst upp till höger framstegen, och nya spel dyker upp på hyllan när de hittas.

En ny installation har inga spel än: i stället för en tom hylla visar startaren ett välkomstkort - *Hej och välkommen till AutoBleem!* - som ber dig lägga spel i mappen `Games` och välja *Skanna om spel*, och som anger platsen för din plattform: på ditt minne (PlayStation Classic, PC-stickan), på ditt SD-kort (Raspberry Pi) eller i din AutoBleem-mapp (Windows). Kortet försvinner så fort en skanning hittar det första spelet.

Notiser visas som bubblor längst upp till höger: skanningens framsteg, namnet på uppsättningen du bytte till (*Visar: ...*, så länge Alternativ → *Visningstid för meddelande* anger), lågt batteri i en handkontroll, en notis efter en krasch, en skanningsprocessor som arbetar och Butikens pågående nedladdning. Nedladdningens bubbla visar dess hastighet och återstående tid, t.ex. `1.4 MB/s` . `0:42` .

Kanalmärket. Ett bygge som inte är en slutlig utgåva visar ett litet märke under handkontrollens batteriplatta i övre vänstra hörnet: en bricka med kanalen - `ALPHA` , `BETA` eller `RC` för en förhandsversion, `TESTING` för vilken annan förhandsversion som helst, `NIGHTLY` för ett nattligt bygge, `DEV` för ett handgjort bygge - och den korta versionen bredvid (för `DEV` den commit det byggdes från). En utgåva visar inget märke.

En trådlös kontroll med känt batteriläge - på konsolen, en Pi eller PC-stickan, inte i Windows - visas som en liten ikon med sin procentandel, staplad från övre vänstra hörnet på sin egen platta. En kontroll matchad till Spelare 1 eller Spelare 2 (enligt inställningen Byt spelare 1 / spelare 2) märks P1/P2; en omatchad kontroll, eller en tredje, får ingen märkning. När en kontrolls batteri blir lågt rapporterar en notisrad det en gång, med namn och procent.



Set-väljaren: tre flikar och grupperna av den nuvarande fliken med deras antal

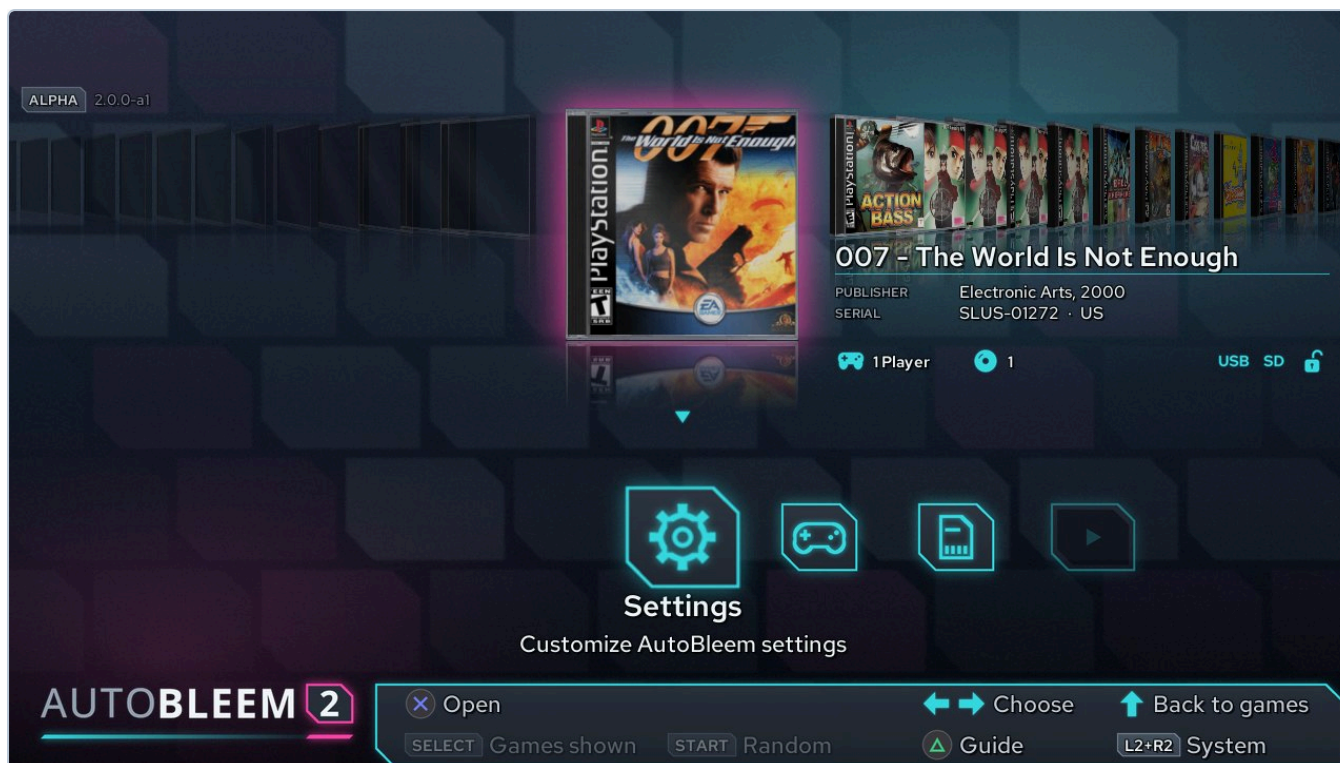
3.2 Kontroller

Knapp	På hyllan
Vänster / Höger	Föregående / nästa spel. Hålla in ned scrollar.
L1 / R1	Hoppa till föregående / nästa första bokstav i titlar.
Cross	Starta det valda spelet (PS1-spel i PS1-emulator; RetroArch-spel i dess kärna; App efter readme).
Square	Starta det valda PS1-spelet i RetroArch istället.
Triangle	Knappguiden.
Start	Ett slumpmässigt spel från aktuell uppsättning.
Select	Set-väljaren: PlayStation / RetroArch / Apps-flikar (L1 / R1), grupper av fliken (Upp / Ner,

L2 / R2 sida), Cross väljer. | | Upp | Snabbmenyn (avsnitt 3.4). | | Ner | Öppna ikonstaden under spelet (Inställningar, Spel, Minneskort, Återuppta). Upp stänger den. | | L2 + R2 | Systemmenyn (avsnitt 3.5). |

Med tangentbord (PC utan styrenhet, eller USB-tangentbord på konsol, Pi eller PC-sticka):
 tangenterna står in: **Piltangenter** = d-pad, **Enter** = Cross, **Esc eller Backspace** = Circle, **Tab** = Triangle, **Mellanslag** = Square, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 / R2, **F10** = systemmenyn. På en utvecklingsmaskin stänger Esc programmet och mellanslag är Start.

I varje lista och meny: Upp / Ner flytta, **L2 / R2 vänd sidor**, L1 / R1 hoppa till första / sista rad, **Cross väljer**, **Circle går tillbaka**. En skärm med inställningar sparar dem när du lämnar den med Circle.



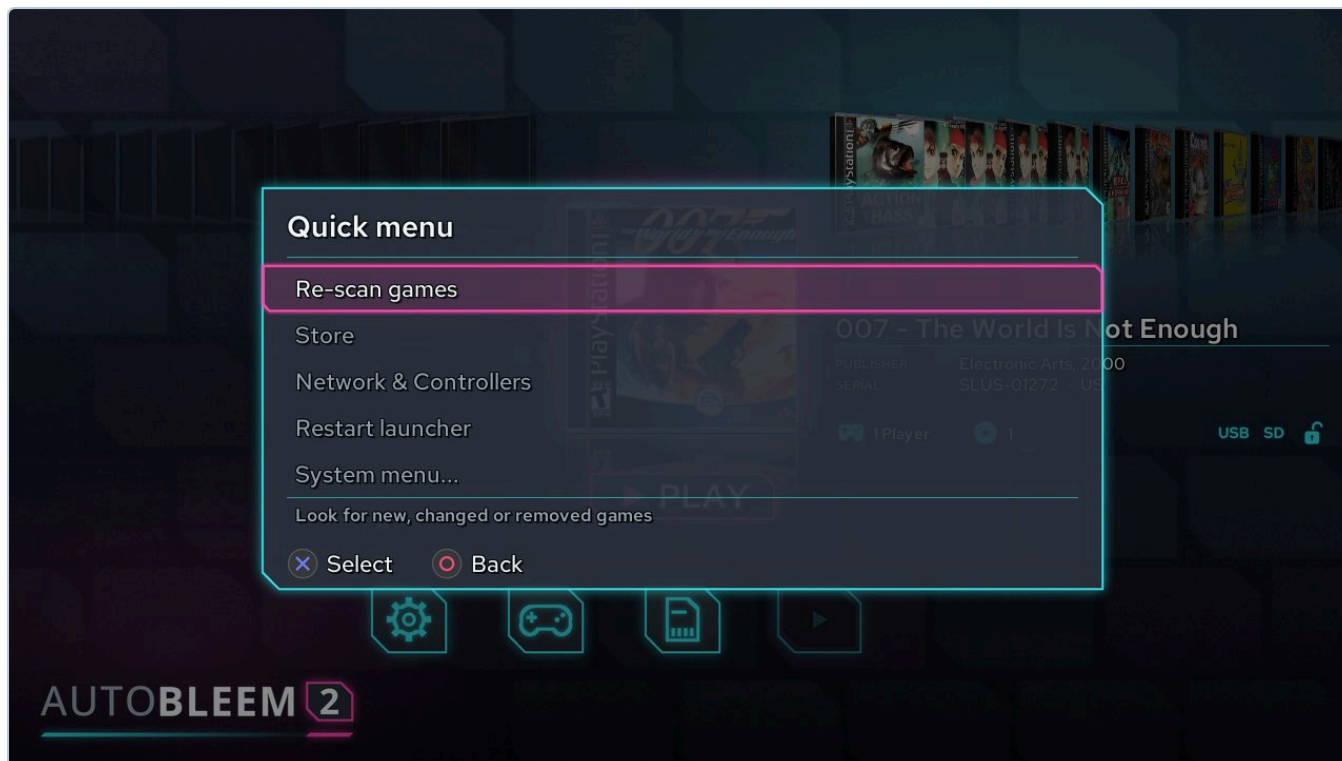
Ikonstaden under det valda spelet

3.3 Uppsättningarna

Select öppnar set-väljaren. PlayStation-fliken listar på PlayStation Classic *Alla spel* och *Interna spel* (de tjugo inbyggda), sedan *USB-spel* (allt i Games/) och varje mapp du skapade under den (ett spel i en undermapp hör till denna grupp), sedan *Favoritspel*, *Spelhistorik* och, när något spel är flaggat som sådant, *Lightgun-spel*. På en Raspberry Pi, en PC-sticka och Windows finns inga interna spel, så listan börjar med *USB-spel*, som är hela biblioteket. RetroArch-fliken (endast där RetroArch är installerat) listar en grupp per system som har spel, plus RetroArch:s egna favoriter och historik. Apps-fliken grupperar applikationer efter typ: *Alla appar*, sedan *Spel*, *Emulatorer*, *Verktøy*, *Media* och *Övrigt* (kategorin ställs in i varje apps `app.ini`-fil). Varje rad visar hur många objekt den innehåller; en grupp utan objekt öppnas på en tom hylla med endast inställningar i ikonstaden. Sidfoten anger tangenterna: L1 / R1 flikar, L2 / R2 en sida, Cross väljer, Circle *Tillbaka*.

3.4 Snabbmenyn

Upp i startaren, eller **kugghjulsikonen** i ikonstaden (där inställningar / spel / minneskort / Återuppta är): snabbmenyn för åtgärder du vill nå snabbt. En kort lista: *Skanna om spel* (startar en skanning nu), *Butik* (bläddra bland och installera spel, appar och tillägg), *Nätverk och handkontroller* (bara där ett installerat tillägg ger network-posten - PSC-Bios på konsol, Pi och PC-sticka: WiFi, Bluetooth-parning, styrenhetskarteringsguide - se kapitel 6; grå med "slå på det under Tillägg" när det tillägget är inaktiverat - Cross öppnar listan över tillägg), *Starta om launchern* (stänger AutoBleem och startar det igen; endast på konsol, Pi och PC-sticka) och *Systemmeny...* (allt annat: Alternativ, Spelbibliotek, Stäng av och mer - hela menyn nedan). Upp / Ner flytta (radbrytning), Cross väljer, Circle går tillbaka. Varje objekt har en enradsbeskrivning på sin rad. Förutom Butiken och *Starta om launchern* finns varje objekt också i systemmenyn.

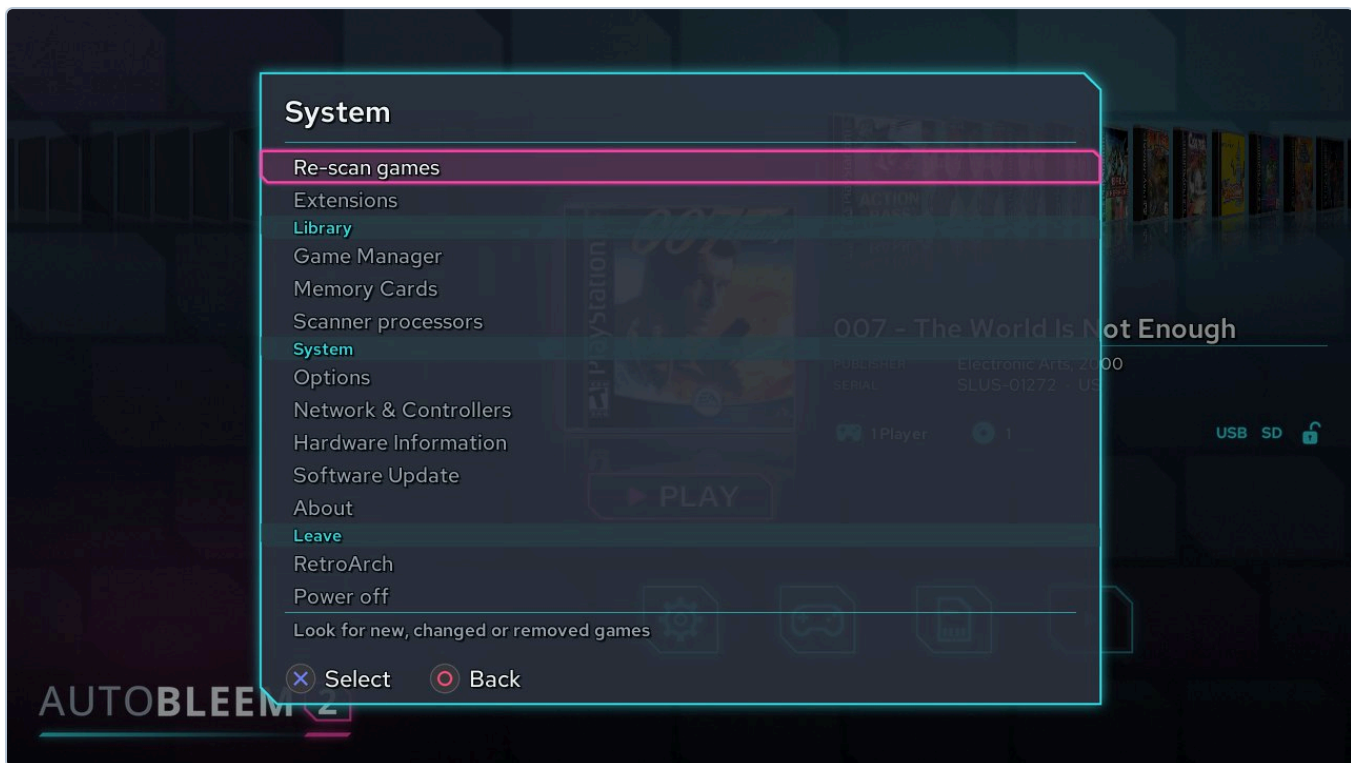


Snabbmenyn

3.5 Systemmenyn

L2 + R2 (tillsammans, i valfri ordning) öppnar systemmenyn över hyllan. Varje rad har en enradsbeskrivning, och menyn är organiserad i avsnitt:

Avsnitt	Objekt	Vad det gör
(överst)	Skanna om spel	Söker nu efter nya, ändrade eller borttagna spel (skanningen övervakar även mappen själv).
	Tillägg	Tilläggen på stickan - AutoBleem Store och andra (avsnitt 3.12).
Bibliotek	Spelbibliotek	PS1-spel som en lista med sina mappar: ta bort ett spel, töm skisskonsten. Inaktiverad medan skanning körs.
	Minneskort	Dina minneskortuppsättningar (avsnitt 3.7).
	Skanningsprocessorer	Program som varje skanning kör först - deras ordning, på eller av (avsnitt 3.13). Inaktiverad medan skanning körs.
System	Alternativ	AutoBleem:s inställningar (avsnitt 3.6).
	Nätverk och handkontroller	Bara där ett installerat tillägg ger <code>network</code> -posten (<code>Provides=network</code> i dess <code>extension.ini</code> - PSC-Bios på konsol, Pi och PC-sticka) - WiFi, Bluetooth-styrenhetsparning, DualShock 3-installation och styrenhetskarteringsguide - se kapitel 6. När tillägget är installerat men inaktiverat, förblir detta objekt grått med "slå på det under Tillägg" - Cross öppnar listan över tillägg till det.
	Hårdvaruinformation	Maskinens fakta: system, CPU, lagring, nätverksgränssnitt, tidszon, display, styrenheter och deras mappningar - samma sida på varje plattform (avsnitt 4.2).
	Programuppdatering	(Raspberry Pi och PC) Kontrollera webbplatsen nu för nyare AutoBleem eller RetroArch; raden säger <i>Uppdatering tillgänglig</i> när startaren redan känner till en.
	Om	Krediter och licens.
Lämna	RetroArch	(Endast där RetroArch är installerat.) Lämnar startaren för RetroArch:s egen meny. Att stänga RetroArch kommer tillbaka.
	Stäng av	Efter bekräftelse: på konsol AutoBleem-beredskap - stickan borttagen, ljuset rött, Power tar startaren tillbaka (avsnitt 2.1); på Pi eller PC stängs maskinen av.



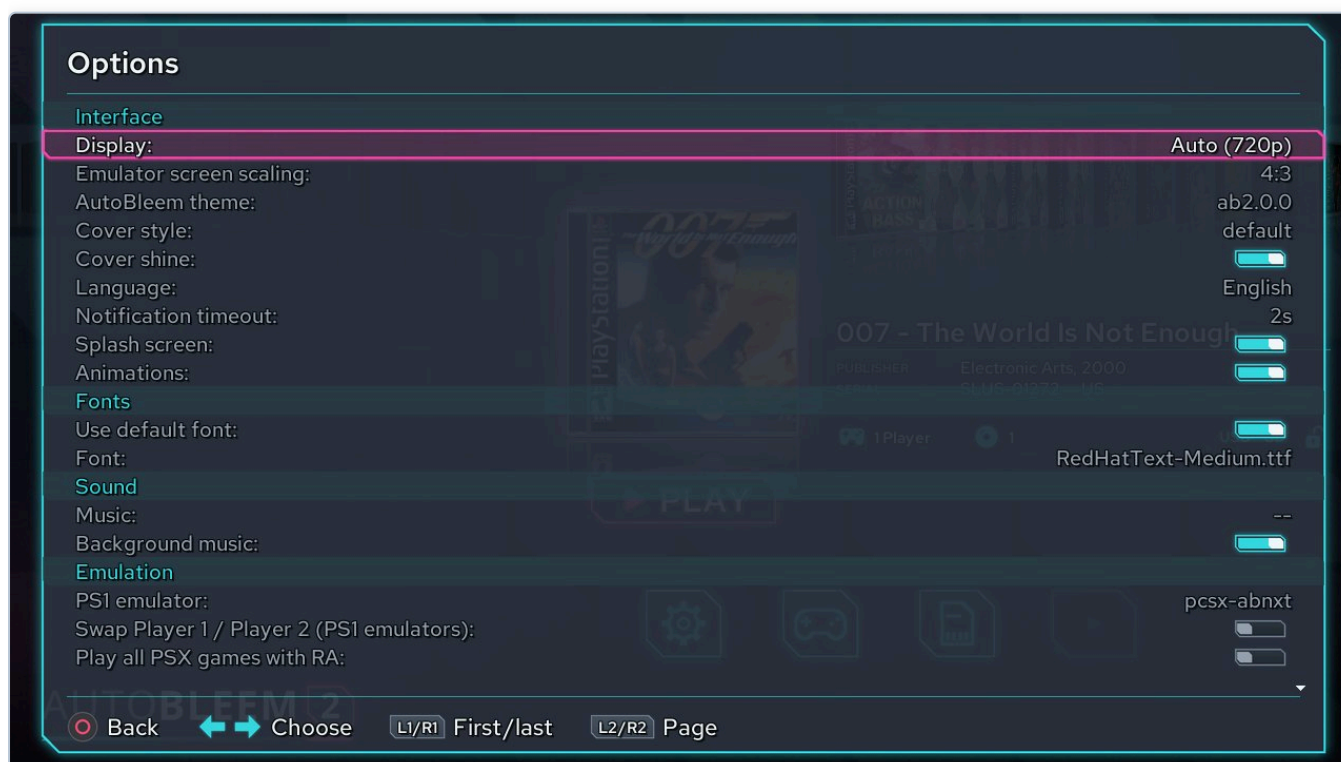
Systemmenyn

3.6 Inställningar

Inställningarna är i grupper, var och en under en rubrik; Upp / Ner flyttas mellan raderna, Vänster / Höger ändrar ett värde (ett tryck är ett steg, att hålla inne rullar vidare), L1 / R1 hoppar till första / sista raden, L2 / R2 bläddrar, Circle lämnar och sparar. Varje förändring tillämpas omedelbart. På/av-värden läses **PÅ** / **AV**.

Grupp / Inställning	Vad det gör
Gränssnitt: Bild	Skärmens upplösning, för startaren och PS1-emulatorn: <i>Auto</i> (skärmens eget läge, visat som <i>Auto (1920x1080)</i>) eller vilket läge skärmen listar; konsolen erbjuder 720p och 1080p. Ett nytt läge bekräftas: <i>Behålla det här bildläget?</i> - bekräftar du inte går det tillbaka efter en nedräkning. Inte i ett utvecklingsfönster.
Emulatorns skärmskalning	Hur PS1-emulatorn anpassar ett spels bild till skärmen: <i>1x1</i> (PlayStations egna pixlar), <i>2x (heltal)</i> , <i>4:3, 4:3 (heltal)</i> eller <i>Helskärm</i> . Heltalsskalning använder bara hela multipler (skarpast). Den ersätter den gamla Widescreen-växeln; klassiska <code>pcsx - ab</code> och RetroArch känner bara helskärm och 4:3.
AutoBleem-tema	Utseendet. Teman finns i <code>Themes/</code> ; en tema-zip som släpps där packas upp vid nästa besök. AutoBleem:s teman uppdateras vid varje uppdatering - för att anpassa en, kopiera den först under ett nytt namn. Standard är ab2.0.0 .
Omslagsstil	Den prydnadsstil som ritats omkring PS1-omslag.
Glans på omslaget	En glans som går över det valda omslaget när hyllan kommit till ro.
Språk	Starlarens språk, tillämpad omedelbar (17 språk).
Visningstid för meddelande	Hur länge infobubblorna ("Visar: ...", skanningens sammanfattning) blir kvar, 0 till 20 sekunder; 0 visar Av. Fel har sin egen fasta tid.
Startskärm	AutoBleem-bilden när startaren startar; av går direkt till hyllan.
Animationer	Rörelsen mellan skärmar; av gör varje skärmbYTE omedelbart.
Typsnitt: Använd standardteckensnitt	Startaren använder sitt standardteckensnitt (Red Hat Text) eller - avstängt - teckensnittet som valts nedan.
Teckensnitt	Någon <code>.ttf / .otf</code> från <code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> eller temamappen; raden anger teckensnittet som används.
Ljud: Musik, Bakgrundsmusik	Vilken spår som spelar under startaren (temats, eller en fil från <code>resources/music</code>), och om en spelar alls.
Emulering: PS1-emulator	<code>pcsx - abnxt</code> (standard: nuvarande PCSX-ReARMed med AutoBleem:s tillägg) eller <code>pcsx - ab</code> (klassisk). En sparad återställningspunkt fortsätter i den andra, om inte spelet kördes utan BIOS-fil.
Byt spelare 1 / spelare 2 (PS1-emulatorer)	Byter vilken av de två första kontrollerna som är Spelare 1 och vilken som är Spelare 2, i båda PS1-emulatorerna (<code>pcsx - abnxt</code> och klassiska <code>pcsx - ab</code>). Det får bara effekt med två eller fler kontroller anslutna; med en kontroller är det alltid Spelare 1. RetroArch påverkas inte.
Spela alla PSX-spel med RA, Uppdatera RA-konfiguration, Behåll RetroArch-inställningar	(Endast där RetroArch är installerat.) Varje PS1-spel startar i RetroArch:s PS1-kärna; AutoBleem skriver sina inställningar in i RetroArch:s config när det startar ett spel där; en ändring gjord i RetroArch:s egen meny behålls när RetroArch avslutas.
Bibliotek: Visa interna spel	Konsolens inbyggda spel i PlayStation-listerna (endast PlayStation Classic).

Grupp / Inställning	Vad det gör
Hämta omslag online	Skanningen hämtar saknade omslag från libretto:s servrar (Raspberry Pi, PC, Windows).
Uppdateringar	Uppdateringskanalen: release (den testade versionen), testing (nästa version, under test), nightly (det senaste utvecklingsbygget) eller off . Standard följer den installerade versionen. Visas inte på en utvecklingsvärd.
Diagnostik: Behåll loggar på minnet	Behåller alla loggar på stickan från nästa start, inte bara efter en krasch (kapitel 7).
Visa prestanda	Ett överlägg i nedre vänstra hörnet: bildfrekvens, CPU-belastning, trådar och minne; emulatorn visar också sin FPS och CPU i spelet.



Inställningar i grupper

3.7 Ett spelets inställningar

Med ett spel valt, **Ner** öppnar dess ikonstäder: **Inställningar** (ovan), **Spel** (dess egna inställningar), **Minneskort** (dess minneskort) och **Återuppta** (dess sparpunkter). Cross öppnar den under markören.

Spelets redigerare visar spelets detaljer på höger sida (titel, förlag, år, spelare, mapp, minneskort) och dess inställningar på vänster sida, i fyra grupper:

- **Spel:** *Favorit* (i Favoritspel-gruppen), *Lightgun-spel* och *Spela med RA* (endast där RetroArch är installerat: ett lightgun-spel ansluter sig till Lightgun-gruppen och körs alltid i RetroArch, vars PS1-kärna har GunCon; *Spela med RA* kör detta spel i RetroArch), *Lås data* (skannern behåller spelets titel, serienummer och skivlista som du ställt in).
- **Bild:** *Upplösning* (1x eller 2x, på den inbyggda GPU:n), *Ta bort sömmar* (endast med 2x), *Dithering* (Av, På, Alltid), *Utjämning*, *Filter* - hur bilden skalas: Närmaste (rena pixlar), Linjär (mjuk), Skarp eller

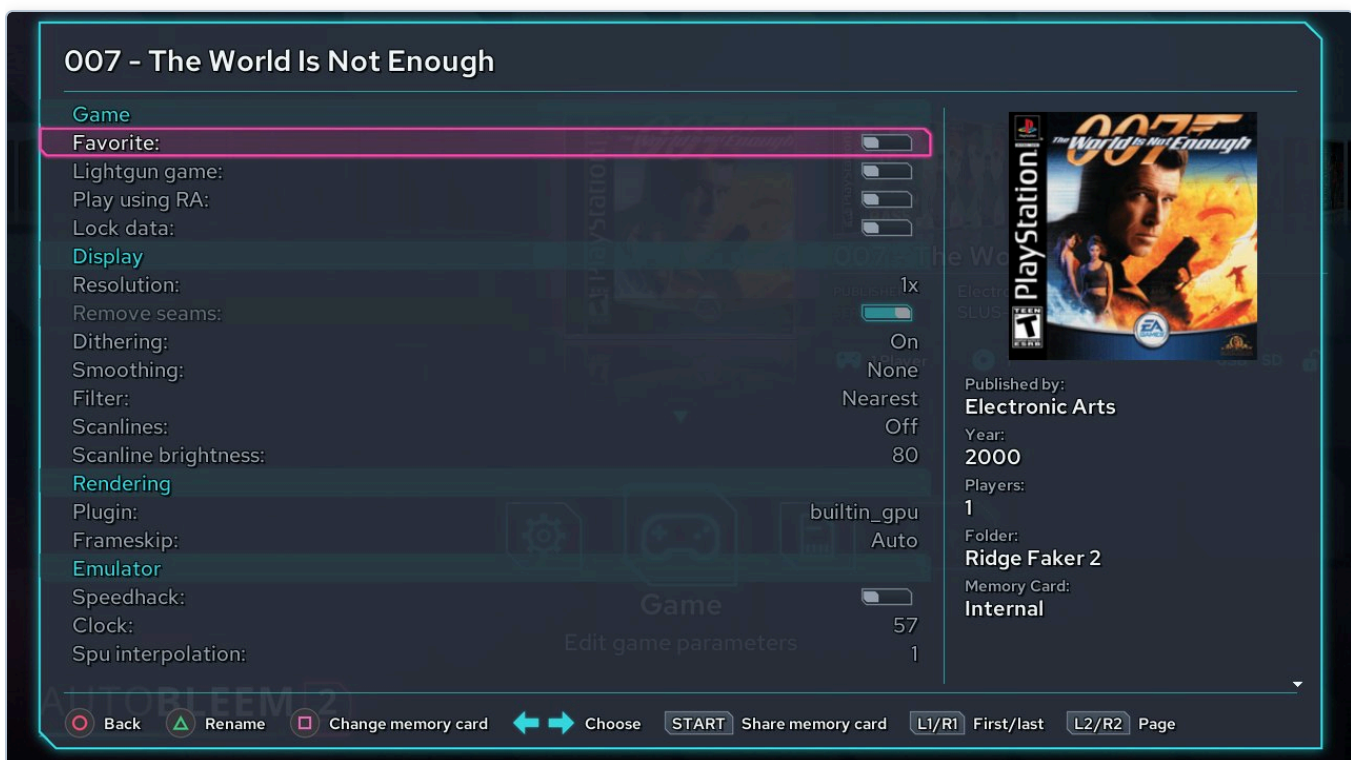
Skarp (enkel) (skarpa pixlar utan skimmer), Quilez, eller CRT-filtren CRT (fast) och CRT-Pi (de ritar egna scanlines, så scanlinjeraderna blir gråa) - och *Scanlines* med deras *Scanlines ljusstyrka*.
Upplösning, ta bort sömmar, dithering, utjämning och andra filter än Linjär och Närmaste är för pcsx-abnxt ; klassiska pcsx-ab och RetroArch visar resten som Närmaste.

- **Rendering:** GPU-Plugin och Frameskip (Auto, Av, 1 till 3).
- **Emulator:** SpeedHack, CPU-klocka, SPU-interpolation, startlogga (av hoppar över BIOS-skal - för en homebrew-skiva vars anpassad logga bryter starten) och med pcsx-abnxt Sony-hack-växeln.

Bildens form och skärmens upplösning är globala (Alternativ → Emulatorns skärmskalning och Bild). Ett spel utan titel i sina data visas under namnet på sin mapp.

Triangle byter namn på spelet, Square byter dess minneskort, Start delar ett nytt. Circle sparar och lämnar.

Inställningar sparade i emulatorn. Emulatorns egen meny har *Spara inställningar för det här spelet*. När ett spel har sparade inställningar där, är de de som det spelar med, och spelets redigerare visar raderna Bild, Rendering och Emulator gråa med dessa värden, under rubriken *Sparat i emulatorn*. För att gå tillbaka till speleditor-inställningarna väljer du **Lås upp inställningarna** och bekräftar: detta raderar de av emulatorn sparade inställningarna, och dessa rader kan ändras igen. Båda emulatorerna, pcsx-ab och pcsx-abnxt , läser och skriver samma sparade inställningar.



Spelets redigerare

3.7 Minneskort och sparpunkter

Varje PS1-spel har sitt eget minneskort som standard (hållet med sparpunkter i Games/!SaveStates/<game folder>/). **Minneskort** i systemmenyn hanterar **delade uppsättningar** - ett kort som flera spel använder, hållet i Games/!MemCards/ : skapa ett (Square, med på-skärm-tangentbord), byt namn (Cross), ta bort (Triangle). Ett spel placeras på en uppsättning med *Ändra minneskort* i dess redigerare, eller från dess Minneskort-ikon.

Minneskortredigeraren (Minneskort-ikonen) visar spelets kort och ett andra kort sida vid sida, med varje sparnings ikon och titel: kopiera en sparning mellan de två (Square), ta bort en (Triangle), defragmentera ett kort (Select). Start byter ut kortet på höger sida mot en annan uppsättning.



Minneskortredigeraren

Återställningspunkter: när du lämnar ett PS1-spel med konsolens framkantknapp **Reset** (eller emulatorns meny på Pi eller PC), sparar AutoBleem ett sparpunkt från där du var och erbjuder det under **Återuppta**-ikonen

- fyra platser, visade som inramade kort, varje med en bild från stunden, platsens nummer och datum; det nyaste är märkt **NYAST** och en oanvänd plats säger *Ingen återupptagspunkt*. Cross fortsätter från platsen, Triangle raderar den. Ett spel med en återställningspunkt visar en liten bild på dess Återuppta-ikon; ett spel utan har Återuppta-ikonen nedtonad. Medan återställningspunkten skrivs på väg ut ur ett spel visar emulatorn *Vänta...*

3.8 Starta spel, RetroArch och appar

Cross startar det valda spelet. Ett PS1-spel körs i den valda PS1-emulatorn (avsnitt 3.6), fullskärm, tills du lämnar det - på konsolen med framkanten **Reset**-knapp (tillbaka till startaren med en återställningspunkt; fungerar även inifrån in-game-meny) eller **Power** (konsolen stängs av); på Pi eller PC via emulatorns in-game-meny (nedan). **Square** startar ett PS1-spel i RetroArch istället.

In-game-meny (pcsx - abnxt). Tryck på menyknappen - handkontrollens Home, **Select + Start** på en handkontroll utan, eller **Esc** på ett tangentbord - och spelet stannar bakom en meny med spelets senaste bild. **Att hålla menyknappen i 2 sekunder** är detsamma som Reset: det lämnar spelet. L1 / R1 växlar mellan dess tre flikar, och menyen öppnas på den flik och rad där den lämnades:

- Spel:** Fortsätt spelet; under *Sparningar:* *Snabbspara*, *Snabbladda* och *Läs in autosparning* (spelet som det var för upp till 30 sekunder sedan - emulatorn sparar det i minnet av sig själv medan du

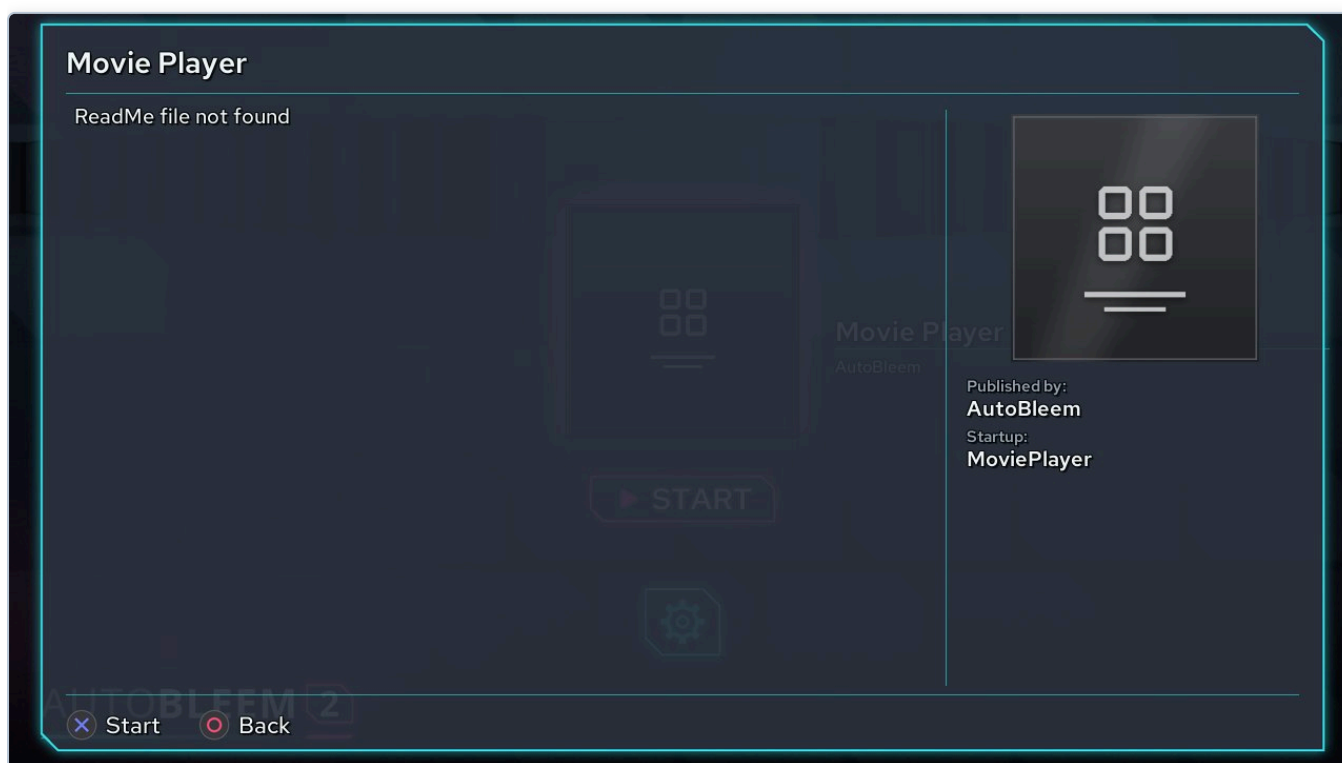
spelar); under *Cd-skiva*: *Byt skiva* och *Återställ spelet* (startar det om från början); *Spara inställningar för det här spelet* (se avsnitt 3.7), *PCSX-meny* (PCSX-ReARMed's egna sidor: alternativ, fusk, Om) och *Avsluta* (tillbaka till AutoBleem).

- **Bild:** *Bild* (skärmens upplösning - på konsolen väljs den i Alternativ och visas här bara), *Upplösning* (1x eller 2x), *Ta bort sömmar*, *Dithering*, *Skalning*, *Utgjämning*, *Filter*, *Scanlines* och **Scanlines* ljusstyrka*. Varje rad har en hjälprad till höger. CRT-Pi är för tungt för konsolen vid 1080p. En rad som inte gäller är nedtonad, och dess hjälp säger varför.
- **Handkontroller:** *Handkontroll 1* och *Handkontroll 2*: standard (digital), analog (DualShock), en pistol eller ingen; träder i kraft när spelet fortsätter.

Menyn är ritad i startarens ab2.0.0-utseende, med handkontrollernas batterier och bilden från den senaste snabbsparringen.

Ett **RetroArch**-spel startar i RetroArch med kärnan som startaren valde för sitt system; *Close Content* eller *Quit RetroArch* i dess meny kommer tillbaka till startaren. RetroArch-objektet i systemmenyn öppnar RetroArch:s egen meny (XMB) utan något inladdat, för dess inställningar och dess egna innehållslistor.

En **app** (Apps-uppsättningen: konsolverktygen, och på en konsol de extra program som RetroArch:s paket medbring - Doom, Quake, Amiga, ...) visar sitt readme först; Cross startar det, Circle går tillbaka.



En apps readme innan den startar

3.9 Lägga till spel

PS1-spel går in i **Games**-mappen, **en mapp per spel**, uppkallad efter spelet:

Games/	
Crash Bandicoot/	Crash Bandicoot.cue + Crash Bandicoot.bin
Final Fantasy VII/	Final Fantasy VII (Disc 1).chd, (Disc 2).chd, (Disc 3)
Platformers/	en mapp av spel: en egen grupp i set-väljaren
Klonoa/	Klonoa.pbp

- Format: `.cue` + `.bin` (eller `.img`), `.pbp`, `.chd` (zstd också), `.ecm` (avkodad av skanningen), `.iso`. Ett zipat spel fungerar också: **Unzip**-processorn packar upp det innan skanningen (avsnitt 3.13).
- Ett flerskiv-spel är en mapp med varje skiva i den; mappar uppkallade `Game (Disc 1)`, `Game (Disc 2)` ... slås samman till en `Game`-mapp av skanningen.
- Spel släppts direkt i `Games/` (lösa filer) sorteras in i mappar av skanningen.
- En **omslag** är en PNG bredvid spelets bild, uppkallad efter den. Utan en tas skisskonsten från omslags-databaserna, eller - när RetroArch är installerat - från libretro:s miniatyrsamling; på Pi, PC eller Windows hämtas en saknad online (Inställningar → *Hämta box art online*).
- Skanningen läser varje skivs serienummer och tar titel, förlag, år, spelare och region från RetroArch:s PlayStation-databas eller omslags-databaserna. Ändra något i speleditor:n och markera *Läs data* för att behålla det.

Andra system går under `RetroArch/roms/`, **en mapp per system, uppkallad som RetroArch:s databaser** (mappen görs för dig): `Nintendo - Nintendo Entertainment System`, `Nintendo - Super Nintendo Entertainment System`, `Sega - Mega Drive - Genesis`, `Nintendo - Game Boy Advance`, `FBNeo - Arcade Games` (eller `Arcade`), ... ROM-filer kan förbli zippade. På Pi, PC eller Windows läser skanningen dem själva och skriver RetroArch:s spellista; på en konsol-sticka, kör **UpdateRoms** på PC:n (kapitel 5).

Appar går under `Apps/<name>/` med en `app.ini` (namn, ikon, vad som ska köras) och en `run.sh`.

Teman går under `Themes/<name>/` (`theme.json` och bilderna) - eller släpp tema-zipen i `Themes/`.

3.10 PS1-BIOS

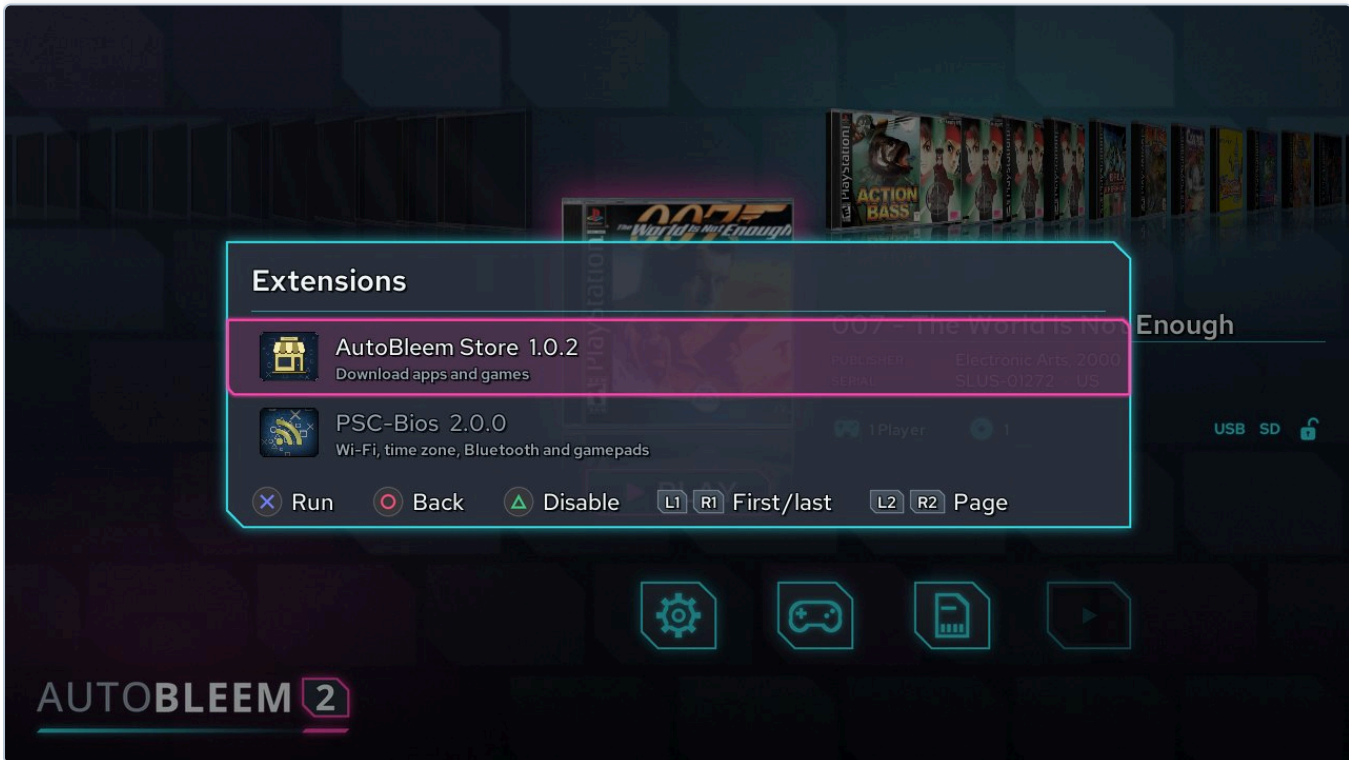
På en **PlayStation Classic** använder emulatorn konsolens egen BIOS. På en **Raspberry Pi, PC och Windows** lägg in din egen PS1-BIOS i `System/Bios/`: `romw.bin` (US/European SCPH-5501/5502) och `romJP.bin` (Japanese SCPH-5500). Installationsprogrammen fyller dem från RetroArch-BIOS-paketerna om dina egna filer inte redan finns där. Utan dem körs emulatorn på sin inbyggda HLE-BIOS, som många spel tolererar och några inte.

3.11 Uppdateringar

- **Raspberry Pi, PC-sticka, Windows:** startaren kontrollerar webbplatsen vid start och en gång om dagen (Inställningar → *Uppdateringar* är kanalen; *Programuppdatering* i systemmenyn kontrollerar nu). När det finns en nyare AutoBleem eller RetroArch frågar det: *Uppdatera nu* laddar ner allt och kör installationsprogrammet igen med förstärkningsframstegsskärmen; *Påminn mig imorgon* och **Hoppa över denna version** är de andra svaren. Dina spel och inställningar stannar; startaren skannar om en gång efter en uppdatering.
- **PlayStation Classic:** kör ett nyare `AutoBleemInstaller.exe` över stickan (avsnitt 2.1).

3.12 Tillägg och AutoBleem Store

Tillägg lägger till sina egna skärmar till startaren. De bor i `Extensions/<name>/` på stickan (på Pi dess data-partition, på Windows datamappen); för att installera en, packar du upp dess zip där. **L2 + R2** → **Tillägg** listar dem: Cross kör en, Triangle stänger av eller på den igen. Ett tillägg som behöver nätverket startas inte utan ett, och ett som stannade startaren stängs av - listan säger detta.

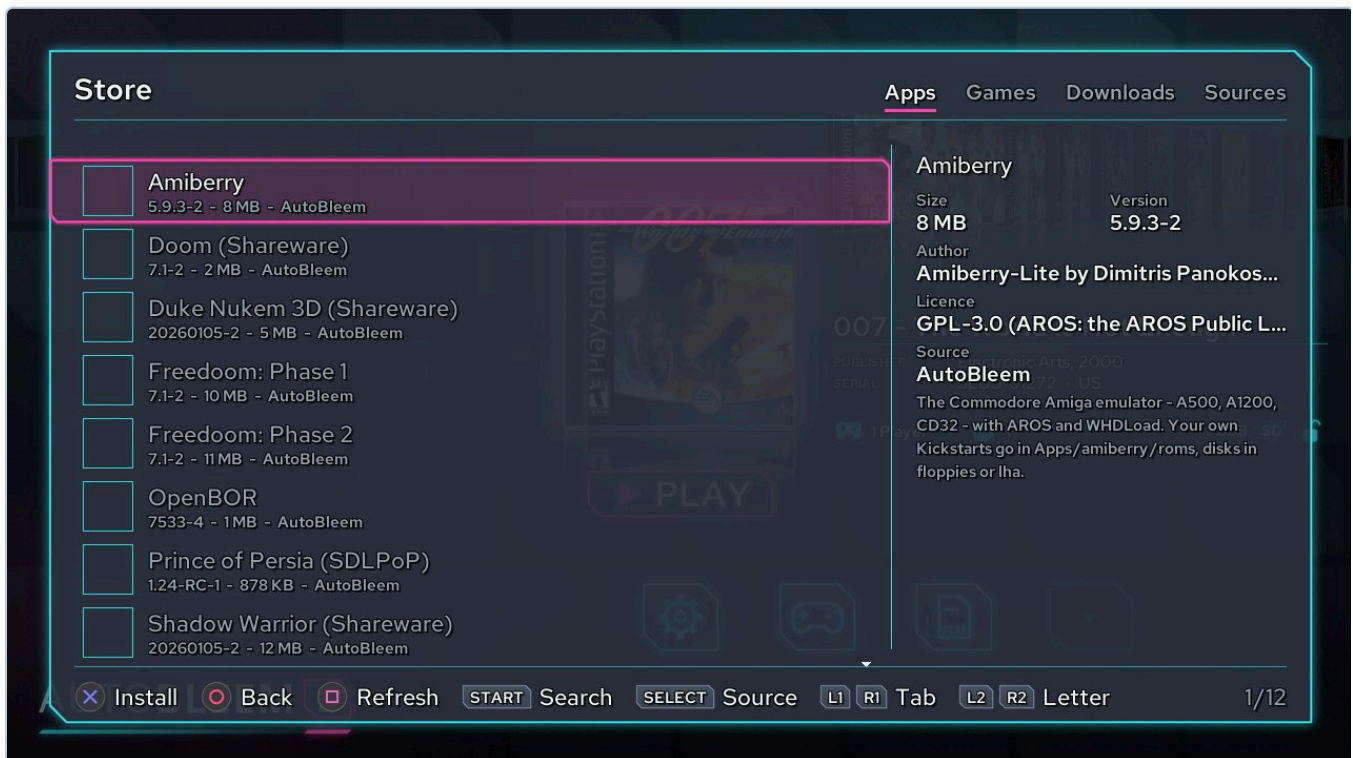


Listan över tillägg

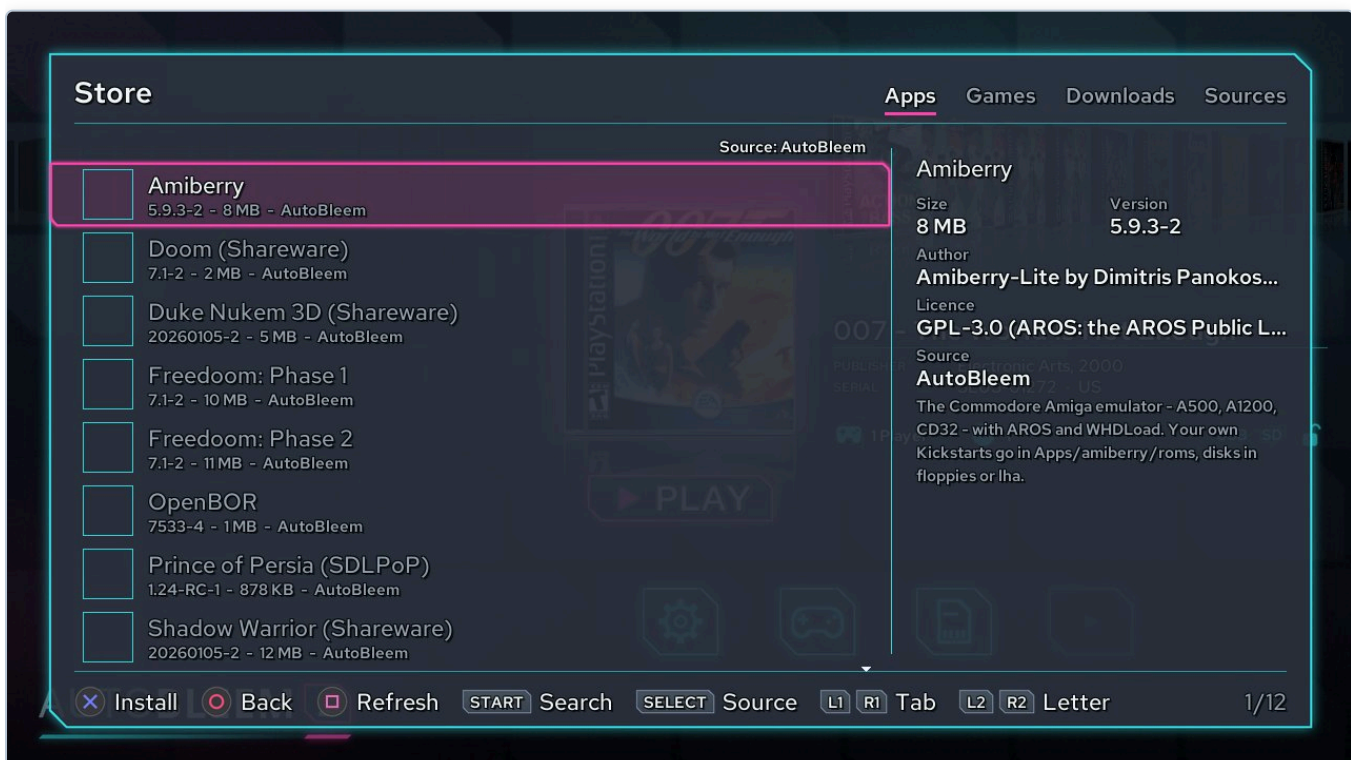
AutoBleem Store är det första tillägget: appar och spel att installera med ett tryck, på varje system som AutoBleem körs på (en PlayStation Classic behöver AutoBleem-kernels WiFi). Dess fyra flikar, L1 / R1 mellan dem:

- **Appar** och **Spel**: vad källorna erbjuder, varje med bild, version, storlek och källikon. Installerade objekt bär ett *Installerad*-märke. Cross installerar (eller uppdaterar, eller provar igen efter fel, eller avbryter en köad eller pågående nedladdning), Triangle tar bort vad Store installerade, Square uppdaterar listorna. L2 / R2 hoppar efter bokstav, **Select** visar en källa åt gången, **Start** söker titlar. Sidfoten visar tangenterna för den valda raden. Objektbilder cachas och kan försökas igen om de inte laddar.
- **Nedladdningar**: vad som laddar ner, väntar, misslyckas eller är installerat. Framstegsstrecken uppdateras stadigt, och medan du är någon annanstans i startaren visar en bubbla den pågående nedladdningen med dess hastighet och återstående tid ($1.4 \text{ MB/s} \cdot 0:42$). Nedladdningar går vidare i bakgrunden, även efter att du lämnar Store; att starta ett spel eller stänga av pausar dem bara, och en stoppad nedladdning går vidare där den stannade. Om nätverket försvinner säger objektet *Väntar på nätverket* och går vidare där det stannade när nätverket är tillbaka (det ger upp efter 30 minuter). Ett installerat spel dyker upp på hyllan efter nästa skanning, med Store:s bild som omslag. Nedladdningar över 2 GB fungerar på alla plattformar, inklusive 32-bitars versioner.
- **Källor**: varifrån listorna kommer - AutoBleem:s egen katalog, en TSV-lista som släpps in i `System/Extensions/store/sources/`, och adresser du lägger till med **Add a source URL**. Varje

källa visar sin ikon i listan. Cross på en du lade till byter namn på den, ändrar dess adress, växlar mellan `http://` och `https://`, eller tar bort den.



Store:s Apps-flik



En källas meny

Det som AutoBleem:s katalog erbjuder listas också på nedladdningswebbplatsen, <https://autobleem.retromenele.pl/store/>. Du är ansvarig för vad källorna du lägger till innehåller.

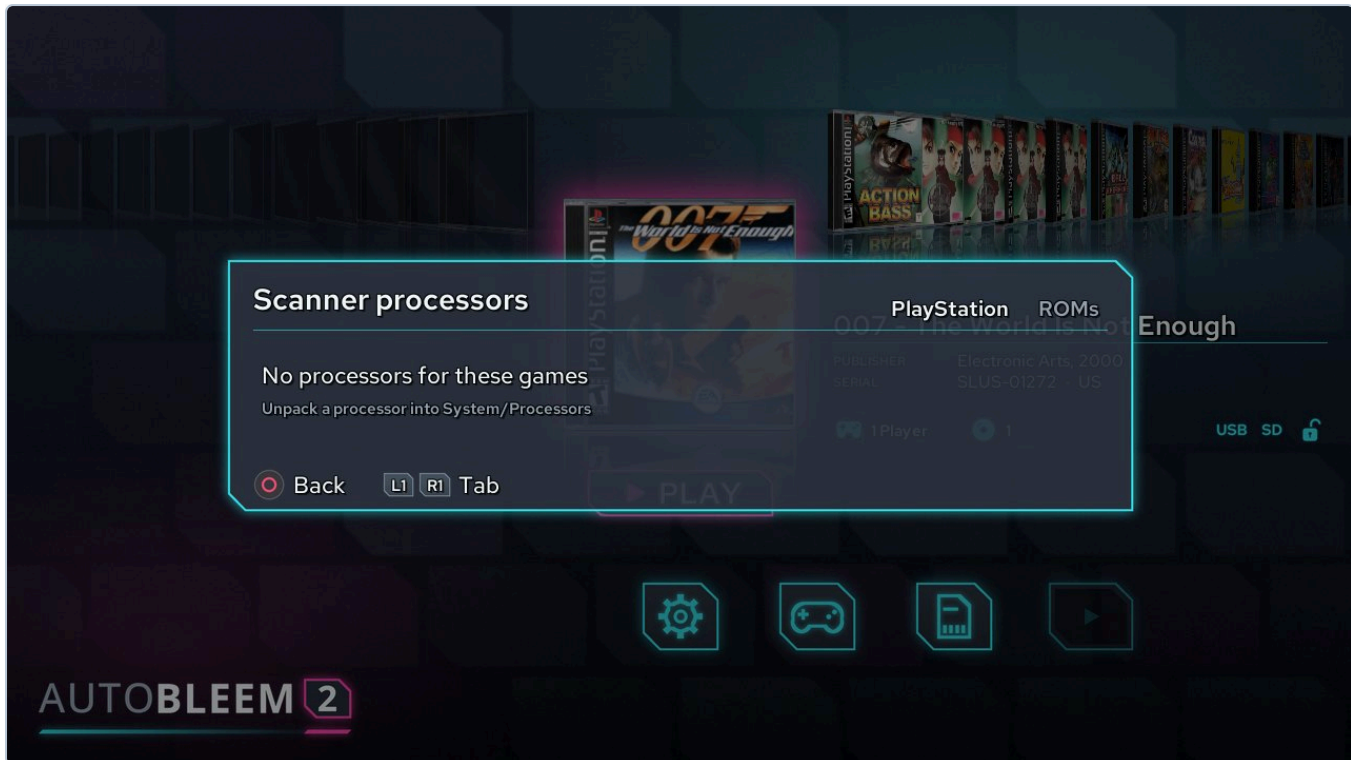
Dina egna spel på ditt nätverk: `abstored` , Store:s LAN-server, serverar en mapp av PS1-spel till Store på samma nätverk. Den körs på vilken Linux-maskin som helst - en Raspberry Pi, en hemserver - och läser bara mappen. Starta den med `abstored <games folder>` , öppna `http://<that machine>:8124/` i en webbläsare för att se vad den serverar och eventuella problem, och lägg till `http://<that machine>:8124/store.tsv` som källa. Färdiga program för Linux och Windows finns på Store-sidan, i dess **LAN server**-flik; att ställa in det som en tjänst är `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` i källan). **LAN Share** (avsnitt 5.2) lägger spel och skivor från en PC på sådan server.

3.13 Skannrar processorer

Skannrar processorer är små program som varje skanning kör innan den läser dina spel. En kan förvandla ett format som AutoBleem inte läser till ett som den gör - ett zipat spel till exempel - eller ändra ett spelets data, såsom en översättningslapp. De bor i `System/Processors/<name>/` på stickan (på Pi dess data-partition, på Windows datamappen); för att installera en, packar du upp dess mapp där. Nästa skanning kör den.

- **Unzip medföljer AutoBleem:** den packar upp zippade PS1-spel i `Games/` innan skanningen läser dem, och zippade ROM-filer en i taget (arkad-uppsättningar stannar zippade). Att uppdatera AutoBleem uppdaterar den också, och lämnar den av om du gjorde det.
- En processor som redan har använts på ett spel körs inte på det igen förrän spelet ändras.
- Medan en processor fungerar visar bubblan längst upp till höger vad den gör; en varning eller misslyckande dyker upp på raden under den. `processors.log` i loggmappen har detaljerna.
- Att starta ett spel eller RetroArch stoppar en processor som ändrar filer; nästa skanning slutför dess arbete.

L2 + R2 → **Skannrar processorer** visar dem i den ordning de körs, en flik för PS1-spel och en för ROM-filer (L1 / R1). **Square** plockar upp en processor och Upp / Ner flytta den - ordningen spelar roll: en processor som packar upp måste komma före en som lägger lappar på vad som packades upp. **Cross** slår en av eller på, **Triangle** låter den titta på varje spel igen vid nästa skanning, **Circle** går tillbaka och startar en skanning om du ändrade något. En processor byggd för en annan maskin stannar på listan, grå.



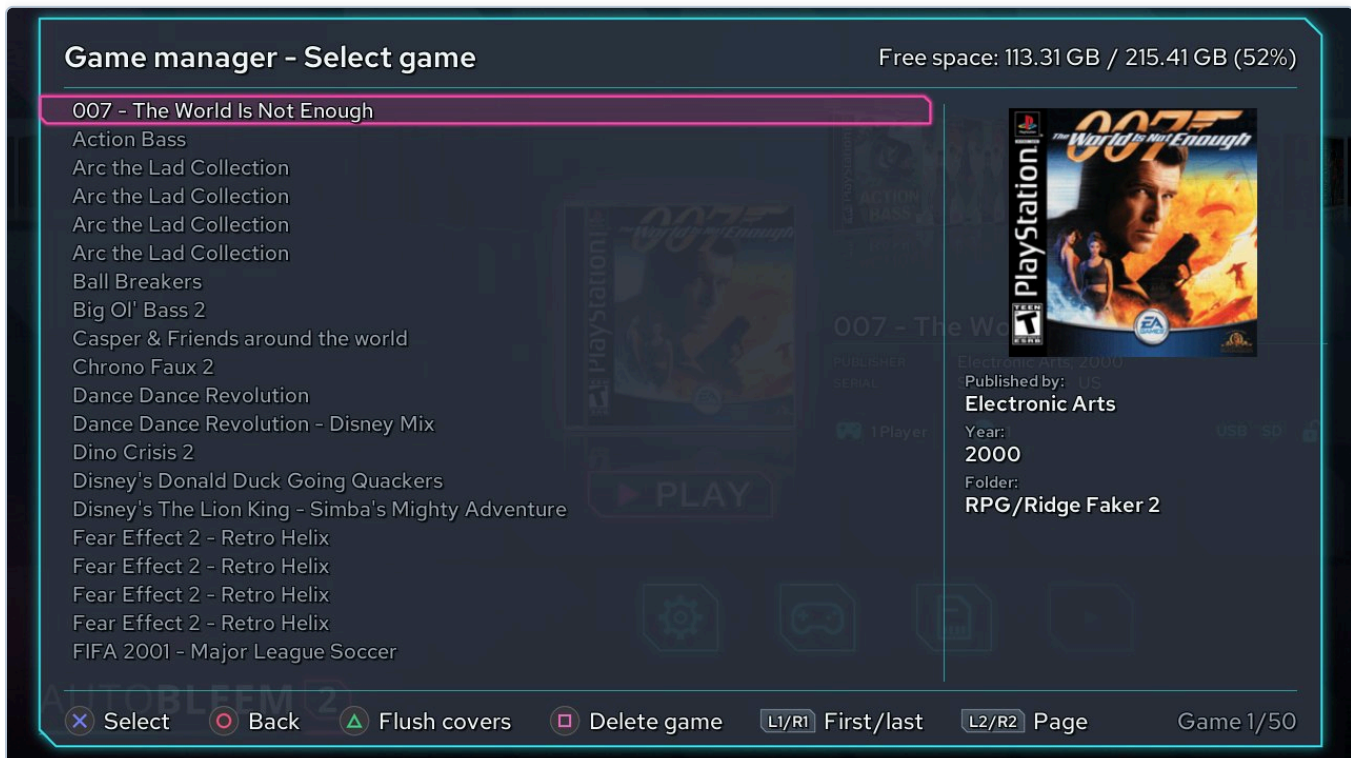
Skannrar processorer

Att skriva din egen: Unzip:s sida, https://github.com/autobleem2/proc_unzip, förklarar allt en processor måste göra, och `tools/proc_check.py` i AutoBleem:s källa kontrollerar en innan du delar den.

4. Skärmar

4.1 Spelhanterare

PS1-spelen som en lista med bara titlar (spelets mapp finns i dess detaljer) och valda spelets omslag. Cross öppnar speleditor:n, **Square raderar spelet** (dess mapp och, efter en andra fråga, dess sparpunkter), Triangle raderar varje omslag-PNG bredvid spelen (skanningen tar dem från databaserna igen), L2 / R2 sida. Det lediga utrymmet på enheten finns längst upp till höger. Spelhanterare väntar medan en skanning körs.

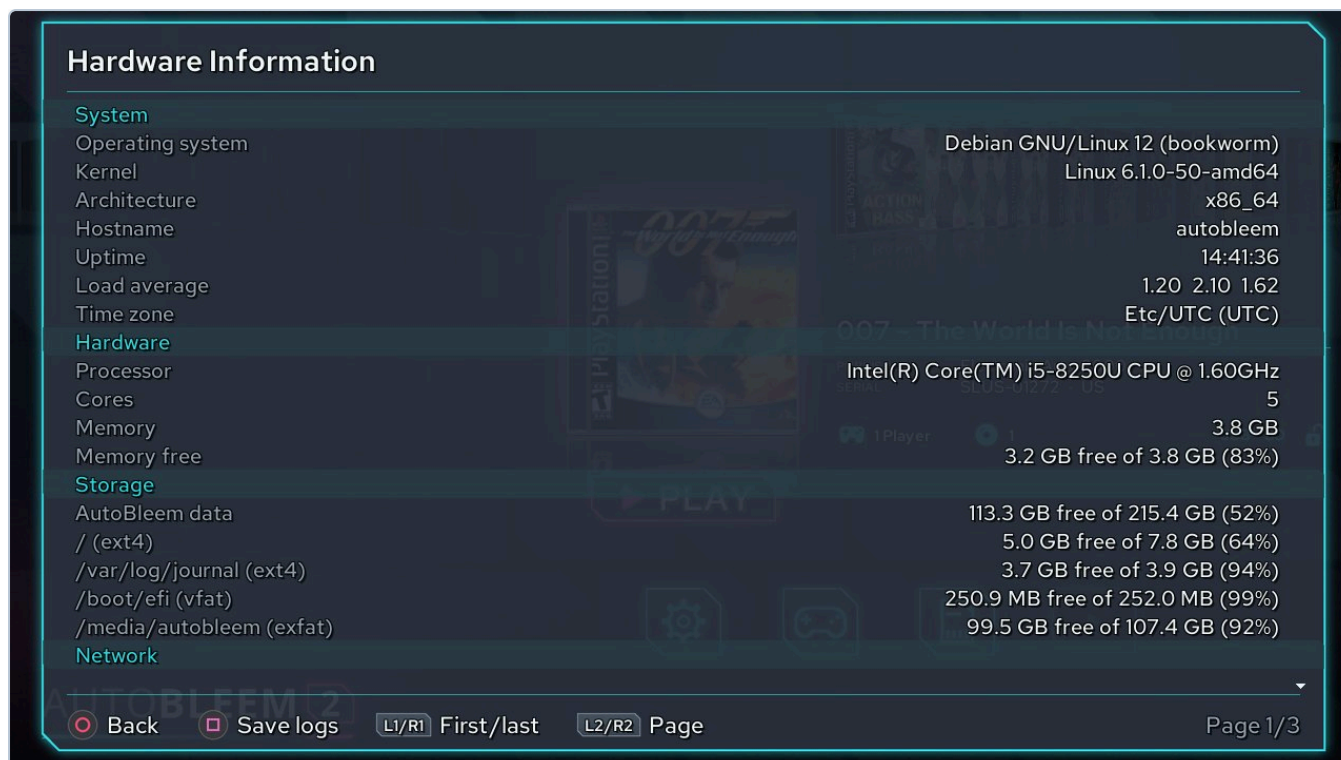


Spelhanterare

4.2 Hårdvaruinformation

Maskinens fakta - system, hårdvara, lagring med fritt utrymme, nätverksadresser, skärm- och ljudstyrprogrammen, anslutna styrenheter - omläst varje sekund. Det är samma sida på varje plattform, konsolen inräknad; skärmarna för nätverks- och handkontrollinställningar är **Nätverk och handkontroller** (PSC-Bios, kapitel 6).

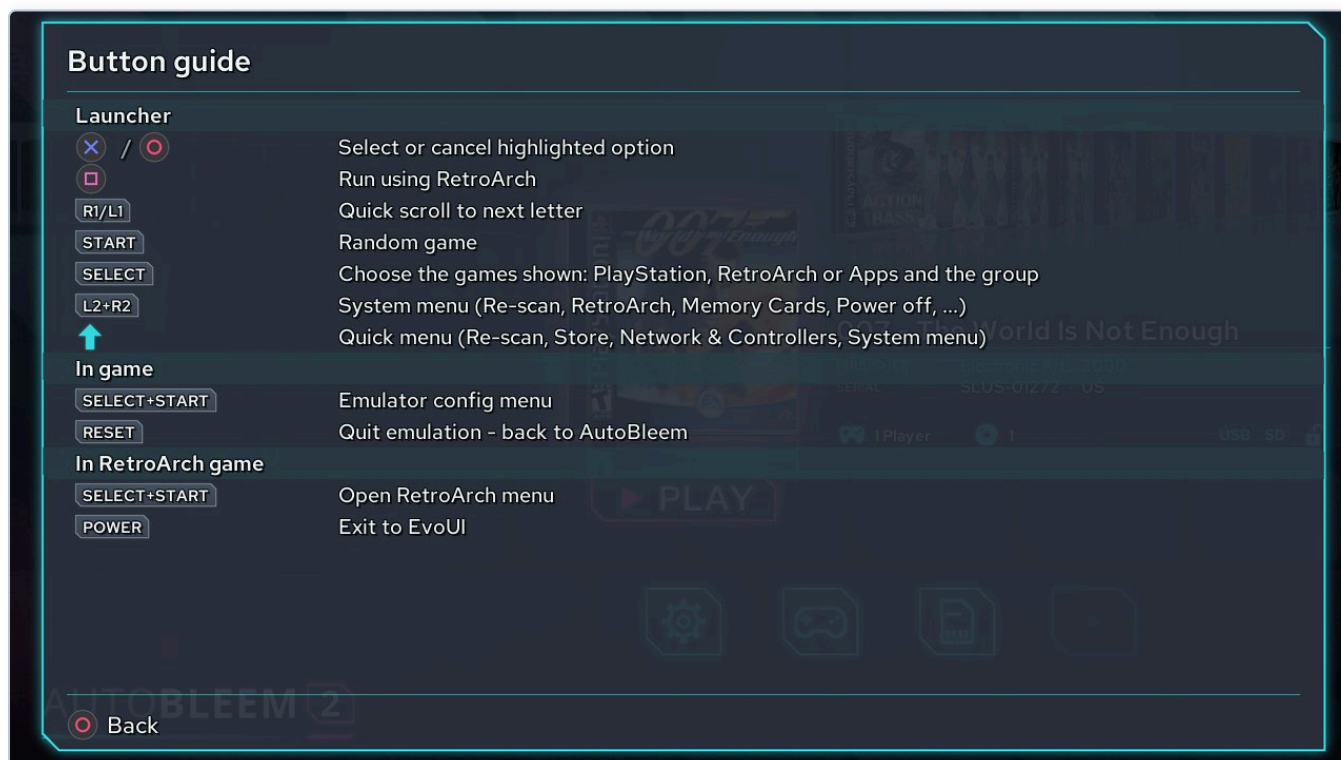
De två första enheterna visas som Spelare 1 och Spelare 2 – de portar som PS1-emulatorn tilldelar dem. Alla ytterligare enheter visas som oanvända av PS1-emulatorn. RetroArch tilldelar enheter enligt egna inställningar och kan ordna dem annorlunda. När en enhet ansluts eller kopplas från visar startaren kort vilken pad som är Spelare 1 och Spelare 2.



Hårdvaruinformation

4.3 Knappguiden

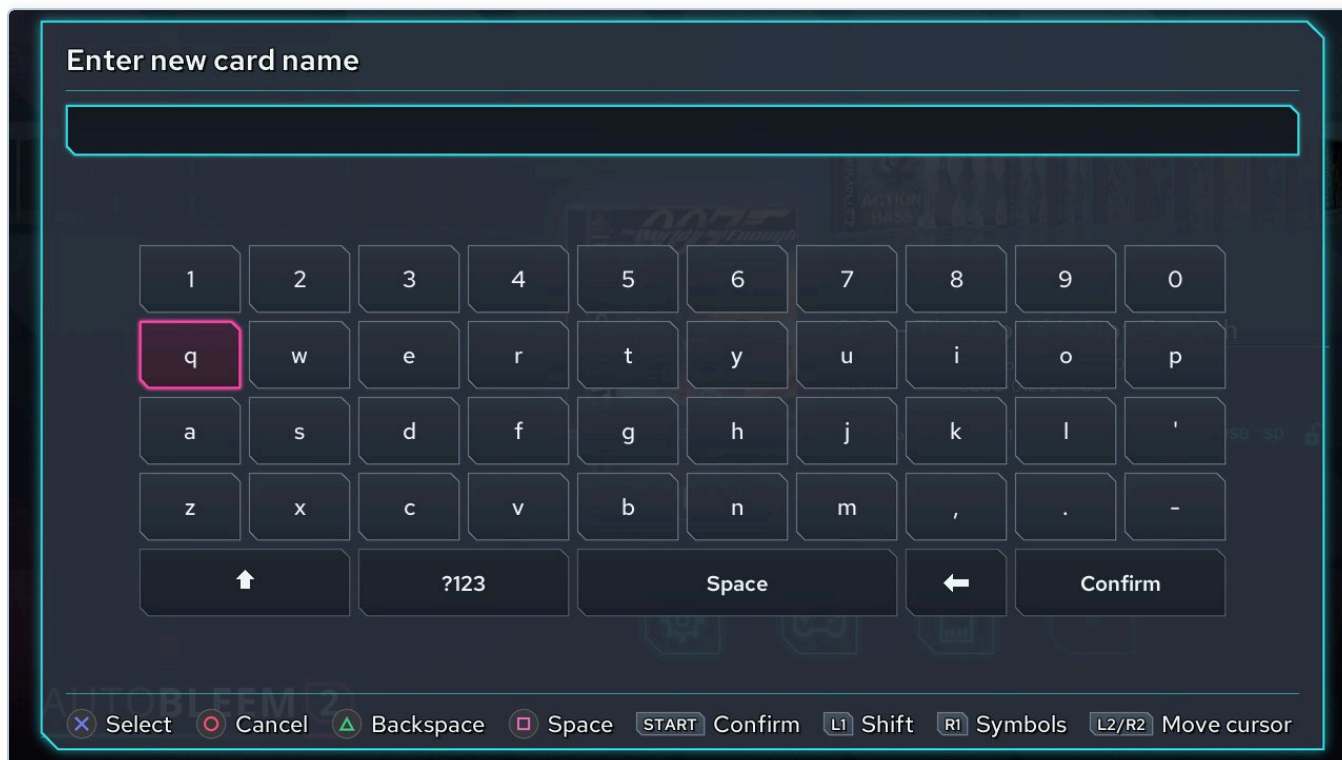
Triangle på hyllan: varje knapp från varje skärm på en sida. När ett USB-tangentbord är ansluten eller har använts visar en Tangentbords-kolumn tangenterna bredvid styrenhetsknapparna.



Knappguiden

4.4 Tangentbordet på skärmen

Överallt där text skrivs - ett minneskort-namn, ett spelets titel, WiFi-lösenord, en källas adress - samma tangentbord, utlagd som en telefons: bokstäver, en sida symboli (/ \ : ? & = % @ # och resten vad en adress eller ett lösenord behöver) och två sidor med accenttecken, med Shift, sidtangenta, Mellanslag, Backspace och Bekräfta på den nedersta raden. Riktningarna flyttar, Cross skriver, Triangle raderar, Square är ett mellanslag, **L1** är Shift (två gånger för caps lock), **R1** nästa sida, **L2 / R2** flytta markören, Start bekräftar, Circle avbryter. Ett USB-tangentbord skriver när som helst: Enter bekräftar, Esc avbryter.



Tangentbordet på skärmen

5. På PC:n

5.1 UpdateRoms - uppdatera en konsol-sticka

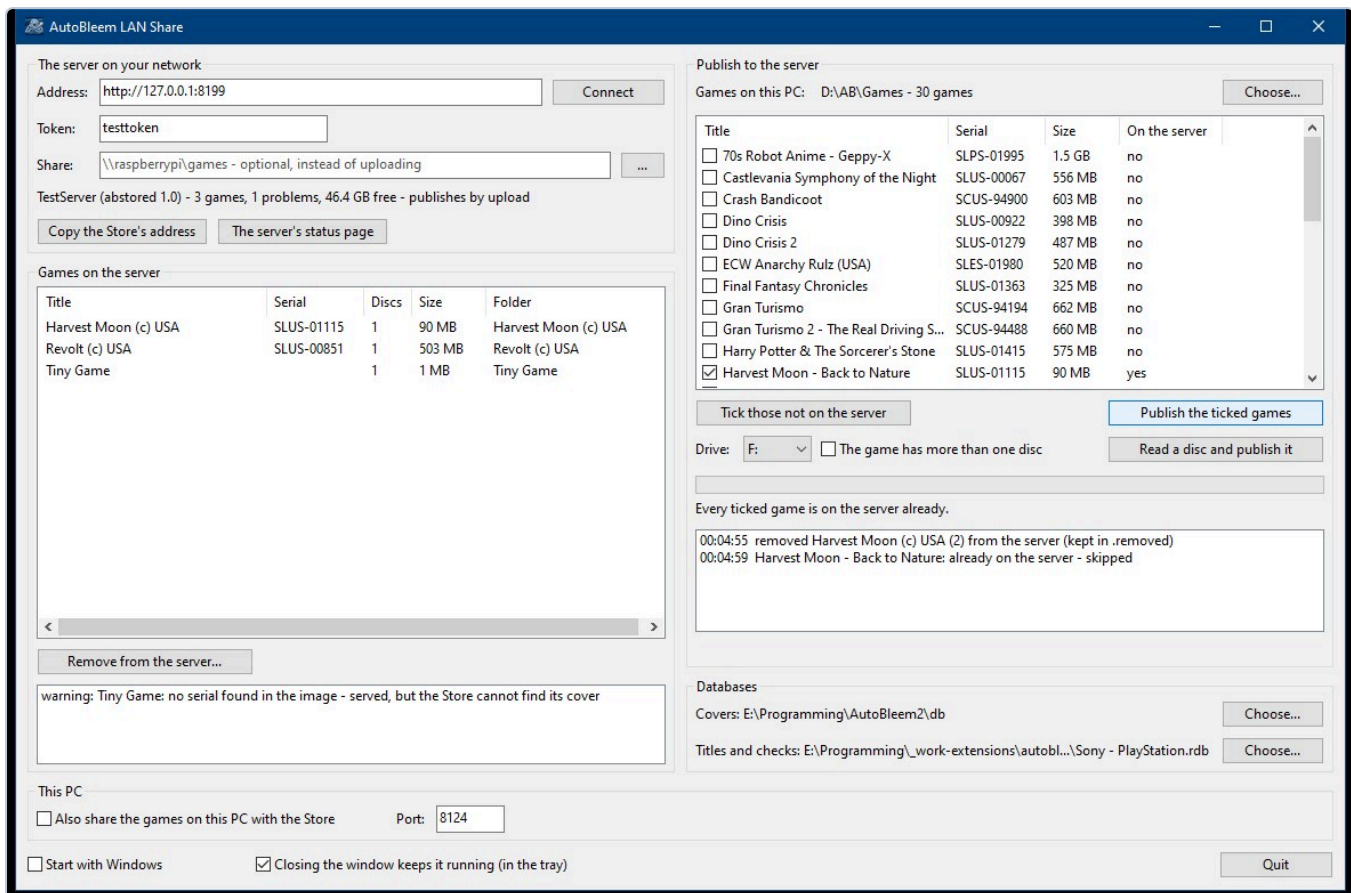
PlayStation Classic har inget nätverk, så RetroArch-listerna och skisskonsten på dess sticka görs på PC:n: **UpdateRoms** gör på PC:n vad starlarens skanning gör på Pi, med PC:ns nätverk och konsolens vägar, så konsolen startar och hittar allt på plats.

1. Kopiera dina ROM-filer på stickan under `RetroArch/roms/<system>/` (avsnitt 3.9). Mappnamnen måste vara RetroArch:s databasnamn; installationsprogrammet gör de vanliga.
2. Starta **UpdateRoms\UpdateRoms.exe från stickan** (installationsprogrammet satte den där). Den hittar stickan från var den sitter, visar en etapp-linje, framstegsstrecke och logg, och:
 - laddar ner RetroArch:s databasbunt när stickan inte har någon, och identifierar varje ROM med det - ett spel som databasen känner får sitt rätta namn;
 - skriver en spellista per system in i `RetroArch/bin/playlists/` med konsolens vägar, behåller vad RetroArch själv lade där;
 - hämtar skisskonsten för varje ROM som inte har någon från libretro:s miniatyrserver in i `RetroArch/bin/thumbnails/`.
3. Ta bort stickan på ett säkert sätt och sätt in den i konsolen igen. RetroArch-fliken i set-väljaren listar varje system som har spel.

Kör det igen efter varje förändring av ROM-mapparna; en mapp som inget förändrades i hoppas över, så en omkörning är snabb. Loggen är `System/Logs/updateroms.log`. Ett Raspberry Pi-kort i en kortläsare kan uppdateras på samma sätt (`UpdateRoms.exe <drive> --target rpi`), även om Pi gör det själv när det har ett nätverk.

5.2 LAN Share - dina spel och skivor på servern på ditt nätverk

LAN Share (`LanShare.exe`, på Store-sidan i dess **LAN server**-flik) lägger dina PS1-spel på Store:s server på ditt hemmanätverk - en `abstored` på Raspberry Pi, ett NAS eller en annan PC - och läser en PS1-skiva i PC:ns CD/DVD-station för den. Store på konsolen, Pi eller PC installerar dem sedan därifrån. Inget att installera; inställningarna hålls i `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share\`.



LAN Share-fönstret

1. **Servern:** ange dess adress (`http://<its address>:<port>` , som Store har det) och tryck **Connect**. Dess spel och eventuella problem dess skanning hittade listas på vänster sida. För att lägga spel på den, ge en av:
 - **Share** - serverns spelmap som den är delad på nätverket (Samba), t.ex. `\\raspberrypi\games` : LAN Share kopierar spelen där och ber servern att skanna. Själva servern förblir skrivskyddad.
 - **Token** - när servern startades med `--allow-uploads` : dess token (servern skriver ut den vid start och håller den i `<state>/upload-token`). LAN Share laddar upp över HTTP, och en stoppad nedladdning går vidare där den stannade.
2. **Spel på denna PC:** välj en mapp med spel (en mapp per spel), markera spel och tryck ****Publish the ticked games. On the server**** säger om servern redan har ett spel (efter serienummer, annars efter titel); sådant spel skickas aldrig två gånger. **Tick those not on the server** markerar resten.
3. **En skiva:** lägg en PS1-skiva i enheten och tryck **Read a disc and publish it**. Skivan läses helt in i en `.bin` + `.cue` (och en `.sbi` för ett LibCrypt-spel, när enheten ger delkanalen), uppkallad efter sin titel, kontrollerad mot den kända bra dumpen (när databaser väljs) och publicerad. För ett spel på flera skivor markera **The game has more than one disc**: LAN Share frågar om varje nästa skiva och publicerar dem tillsammans som ett spel.
4. **Remove from the server...** tar de valda spelen från servern. Ingenting raderas: varje flyttas in i en `.removed` -mapp bredvid serverns spel, och att flytta det tillbaka sätter det tillbaka.

Databaserna - AutoBleem:s omslag-mapp (`coversU/P/J.db`) och RetroArch:s `Sony - PlayStation.rdb` - ge titlarna och kontrollen av en läst skiva; båda är valfria. **Also share the games**

on this PC with the Store (av som standard) serverar mappen på denna PC till Store direkt. Första gången frågar Windows om dess brandvägg: tillåt bara privata nätverk.

6. Konsolverktygen (PlayStation Classic)

Två verktyg för en PlayStation Classic-sticka. Båda ritar sig själva i starlaren's tema och språk, och båda drivs av styrenheten - och, i styrenhetsguiden, av konsolens framknapparna. **PSC-Bios** är ett tillägg som medföljer consolkpaketet: posten *Nätverk och handkontroller* i snabbmenyn och systemmenyn öppnar det, och det är i listan över tillägg. **ABFlashKit** är en app i Apps-uppsättningen.

6.1 PSC-Bios

Ett tillägg som medföljer consolkpaketet, också tillgängligt på Raspberry Pi och PC-stickan. Den öppnas från systemmenyn:s *Nätverk och styrenheter*-post (eller från listan över tillägg). När det tillägget är installerat men inaktiverat, är *Nätverk och styrenheter*-posten i snabbmenyn och systemmenyn grå med anmärkning "enable it in Extensions" - Cross där öppnar listan över tillägg till den.

Öppningsskärmen visar maskinens fakta: tid, tidszon, WiFi/Ethernet/Bluetooth-nätverkskort med sina adresser, och varje ansluten styrenhet med om den har en knappkartläggning. Nätverk- och Bluetooth-delarna behöver AutoBleem-kerneln på konsolen (avsnitt 6.2) eller systemverktygen på Raspberry Pi / PC-stickan; styrenhetsguiden fungerar på vilket system som helst.

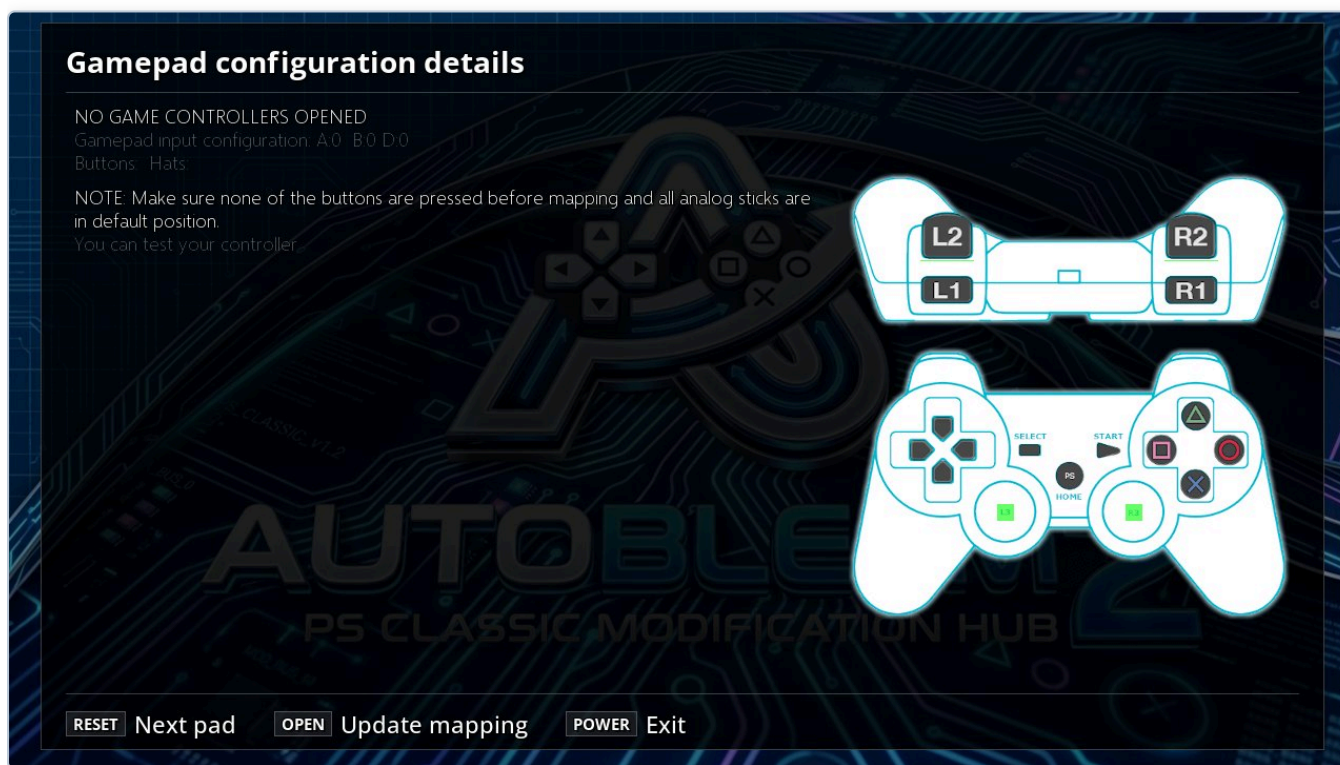


PSC-Bios: Nätverk och styrenheter-hubben

- **Select - Wi-Fi Network** (kernel eller NetworkManager): nätverksnamnet (skrivet, eller valt från scan), lösenord, drivrutinsläge, och *Apply / Restart Network*. Tidszonen ställs här också. Konsolens IP-adress visas när den är ansluten.
- **Square - Bluetooth Controllers**: en scan för Bluetooth-styrenheter (DualShock 4, osv.), för att para eller ta bort.

- **L1 - DualShock 3 Pairing:** USB-enbart samband för den första DualShock 3, genom kernelns sixaxis-plugin.
- **R1 - Controller Mapping:** kartläggningsguiden (nedan).
- **Triangle - About, Circle - back** till startaren.

Styrenhetsguiden visar den anslutna styrenheten rå - varje axel, knapp och hatt som siffror, och en DualShock-bild som lyser upp när du trycker. Eftersom styrenheten under test inte kan lita på, drivs guiden av konsolens **framknapparna**: **RESET** växlar till nästa styrenhet, **OPEN** startar kartläggningen (besvarar då varje fråga - tryck knappen som lyser upp på bilden, eller OPEN när styrenheten inte har denna knapp), **POWER** avbryter eller lämnar. Circle tryckt 2 sekunder på styrenheten lämnar guiden (en stapel fylls och sidfoten säger "Hold 2 s: Exit"). Medan styrenheten inte har någon kartläggning ännu, gör vilken knapp som helst tryckt 2 sekunder det ("Hold any button 2 s: Exit"). Ett kort tryck kartläggs normalt. På tangentbord, Esc / Mellanslag / Enter står för POWER / RESET / OPEN. I slutet läggs den nya kartläggningen in för ett test och OPEN sparar den under ett namn du väljer; startaren laddar den därifrån då.

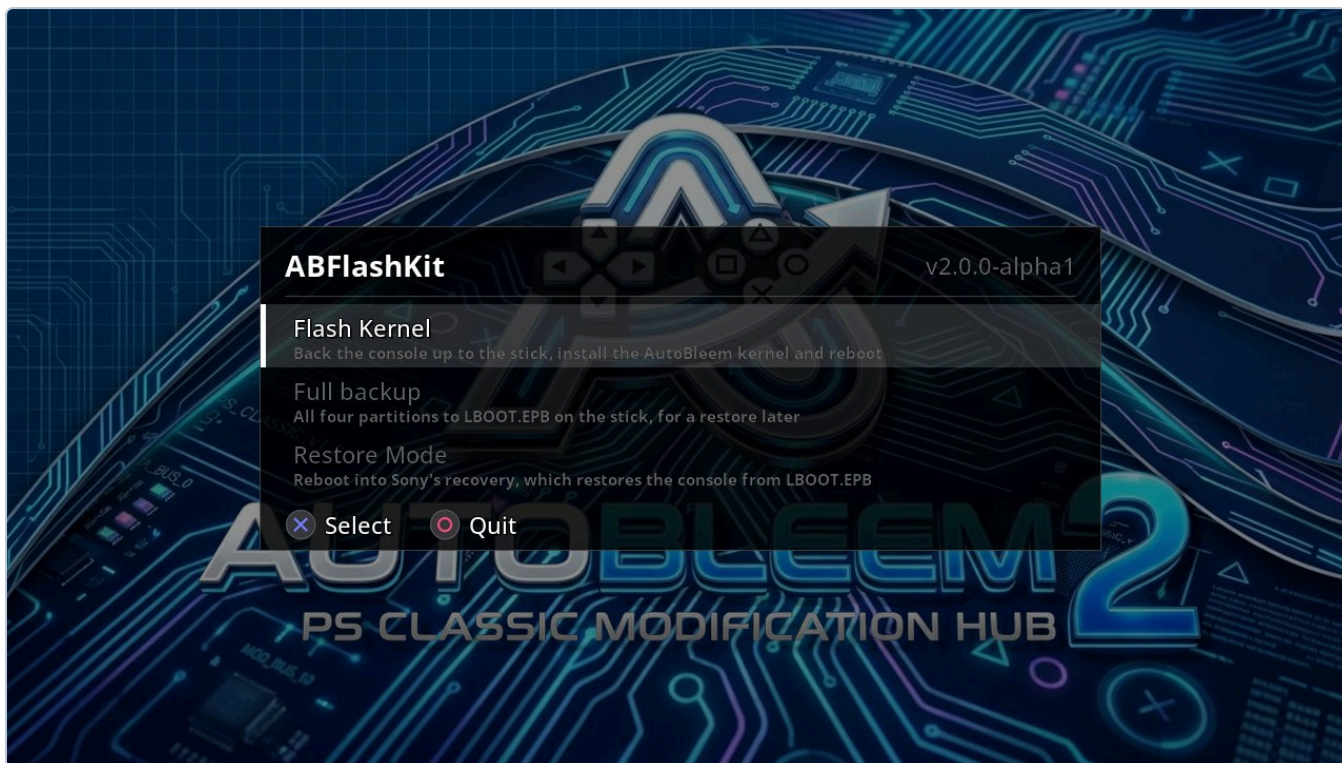


PSC-Bios: styrenhetskarleringsguiden

6.2 ABFlashKit - AutoBleem-kerneln

AutoBleem-kerneln är en valfri ersättare av konsolens Linux-kernel: den tar med en arbetande klocka, USB-WiFi och Bluetooth-dongles (för PSC-Bios och Bluetooth-styrenheter) och framknappsstöd som emulatorn använder för återställningspunkter. ABFlashKit installerar den, säkerhetskopierar konsolen först, och kan sätta konsolen tillbaka till stock genom Sony:s egen recovery.

Detta verktyg skriver till konsolens flashminne. En flash som blir avbruten - strömmen kapas, stickan dras ut - kan lämna konsolen oboot, och att installera en anpassad kernel gör garantin ogiltig. Håll konsolen på och stickan i den tills den startar om av sig själv. ABFlashKit öppnar denna varning; *I understand* går vidare, *Quit* lämnar.



ABFlashKit-menyn

- **Flash Kernel:** gör en recovery-backup av konsolens partitioner på stickan (LBOOT.EPB) om det inte finns någon än, kontrollerar det och kernel-avbildningen, skriver kerneln och AutoBleem:s systemfiler, och startar om. *All done - when the screen goes black replace power cord:* dra ut konsolens ström och sätt in den igen.
- **Full backup:** alla fyra partitioner till LBOOT.EPB , för senare återställning (föregående backup skrivs över efter en fråga).
- **Restore Mode:** kontrollerar att backupen är en original, ställer recovery-flaggan och startar om i Sony:s recovery, som återställer konsolen från LBOOT.EPB på stickan - vägen tillbaka till original firmware.

En framstegsstrecke under varje steg visar hur långt åtgärden är. Verkttyget vägrar att flasha en konsol som kör annan anpassad firmware (BleemSync, Project Eris): återställ den till stock först.

7. Om något går fel

- **Loggar:** AutoBleem håller loggar i minnet, så stickan inte skrivs till ständigt - de når `System/Logs/` på stickan, kortet eller datamappen bara när något går fel: en krasch av startaren, ett PS1-spel eller RetroArch sparar dem till `System/Logs/crash-<n>/` (de tre senaste hålls), och startaren säger det en gång när den kommer tillbaka. För att hålla varje logg, slå på *Options -> Diagnostics -> Keep logs on the stick* (från nästa start), eller gör en tom fil `System/Logs/keep` på en PC. På Pi eller PC visar *Hårdvaruinformation* var loggar är och Square sparar dem till `System/Logs/saved-<n>/`. Filerna: `autobleem.log` (startaren), `launch.log` och `pcsx.log` (PS1-start och emulator-utmatning), `retroarch.log`, och - alltid på stickan - `update.log` (online-uppdatering) och `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Spel inte på hyllan:** kontrollera mappstrukturen (en mapp per spel, bildformaten i avsnitt 3.9). *Spelhanterare* listar de mappar som skanningen vägrade efter spelen, märkta *Not added*, med anledningen; Square tar bort sådan mapp. *Skanna om spel* i systemmenyn kör skanningen igen.
- **Ingen skisskonst:** skisskonst-databaserna installerades inte (kör installationsprogrammet igen med dem markerade), eller, för RetroArch-spel på en konsol, UpdateRoms har inte körts på PC:n.
- **Styrenhet gör ingenting eller har blandade knappar:** PSC-Bios:s styrenhetsguide (konsol) kartlägger den; på Pi eller PC visar *Hårdvaruinformation*-sidan vad SDL ser.
- **Konsol visar svart skärm efter spel:** AutoBleem bygger sitt fönster om av sig själv (upp till tre gånger); om det förblir svart, håll in Power-knappen och slå på konsolen igen.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` ger en login-prompt på andra konsolen; SSH är aktiverat från första starten. `sudo journalctl -u autobleem` visar startarens service; `sudo systemctl restart autobleem` startar om den. En första start som inte kunde slutföras (inget nätverk) provar igen vid nästa start.
- **Windows:** `Esc` lämnar startaren; datamappen är den som valdes i inställningen (`Documents\AutoBleem` som standard), loggar är i dess `System\Logs`.

AutoBleem är fri programvara (GNU GPL v3 eller senare), utan garanti. Support och nyheter: Discord-servern länkad på About-skärmen, och <https://autobleem.retromenele.pl/>.