

AutoBleem 2 Kullanıcı El Kitabı

AutoBleem 2 15a36df

İçindekiler

1. Ne Alıyorsun

2. Kurulum

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

3. AutoBleem'i Kullanma

- 3.1 Başlatıcı
- 3.2 Kontroller
- 3.3 Setler
- 3.4 Hızlı Menü
- 3.5 Sistem Menüsü
- 3.6 Seçenekler
- 3.7 Oyunun Ayarları
- 3.7 Hafıza Kartları ve Devam Noktaları
- 3.8 Oyunları, RetroArch'ı ve Uygulamaları Başlatma
- 3.9 Oyun Ekleme
- 3.10 PS1 BIOS
- 3.11 Güncellemeler
- 3.12 Eklentiler ve AutoBleem Store
- 3.13 Tarama İşlemcileri

4. Ekranlar

- 4.1 Oyun Yöneticisi
- 4.2 Donanım Bilgisi
- 4.3 Düğme Kılavuzu
- 4.4 Ekranda Klavye

5. PC'de

- 5.1 UpdateRoms - konsol sürücü yenileme
- 5.2 LAN Share - oyun ve diskler ağ sunucusunda

6. Konsol Araçları (PlayStation Classic)

- 6.1 PSC-Bios
- 6.2 ABFlashKit - AutoBleem Kernel'i

7. Bir Şey Yanlış Giderse

AutoBleem 2 Kullanıcı El Kitabı

AutoBleem 2, **PlayStation Classic** için bir oyun başlatıcısıdır ve sürüm 2'den itibaren **Raspberry Pi**, **USB sürücüsünden önyükleme yapan PC** ve **Windows** için de kullanılabilir. PS1 oyunlarınızı kapak sanatıyla birlikte raf şeklinde gösterir, bundled PCSX emülatöründe başlatır ve RetroArch yüklendiğinde diğer sistemlerin oyunlarını da oynatır. Bu el kitabı her platformda kurulum, günlük kullanım ve gelen araçları kapsar.

Her platform için indirmeler <https://autobleem.retromenele.pl/> adresindedir. Sayfa platforma göre düzenlenmiştir: her birinin *Install* paneli indirdikleriniz; aşağıdaki *Build inputs* yükleyicilerin kendileri indirdikleriniz.

1. Ne Alıyorsun

- **Başlatıcı** - kapak rafı, setler (PlayStation, RetroArch, Uygulamalar), oyun detayları, Hızlı menü ve sistem menüsü, seçenekler, hafıza kartı ve devam noktası araçları, ayrıca uygulama ve oyun indirmek için Mağaza. Her platformda aynı program.
- **İki PS1 Emülatörü** - `pcsx-abnxt`, mevcut olan (varsayılan) ve `pcsx-ab`, AutoBleem'in her zaman gönderdiği klasik. Seçeneklerden birini seçersin; ikisi de aynı ayarları ve hafıza kartlarını kullanırlar.
- **RetroArch** (her platformda isteğe bağlı) diğer sistemler için: NES, SNES, Mega Drive, Game Boy, arcade ve çok daha fazlası. AutoBleem, kopyaladığın ROM'lardan RetroArch listelerini oluşturur ve her oyunu doğru çekirdeğiyle başlatır.
- **Konsol Araçları**: WiFi, saat ve oyun kumandası eşleştirmesi için *PSC-Bios* (menülerde *Ağ ve Kontrolcüler* adıyla görünür) - konsolda, ayrıca Raspberry Pi ve PC sürücüsünde - ve AutoBleem kernel'ini yüklemek için *ABFlashKit* (yalnızca PlayStation Classic).
- **UpdateRoms** Windows için: bir konsol sürücüsünün RetroArch listelerini ve kapak resimlerini PC'de yeniler, çünkü konsol ağa bağlı değildir.



Başlatıcı: kapak rafı, seçilen oyunun detayları, düğme ipuçları

2. Kurulum

2.1 PlayStation Classic

Windows PC'si, USB sürücüsü (USB 2.0, 8 GB veya daha fazla) ve stok konsola ihtiyacın var. Sürücünün boş olması gerekmez ve sen istemedikçe **biçimlendirilmez**: AutoBleem sürücünde zaten olanların yanına kurulur ve AutoBleem 1.0 ile kullandığın bir sürücü yerinde yükseltilir (aşağıda). AutoBleem sürücünden hiçbir konsol değişikliği olmadan çalışır. Sürücü, stok bir konsol için **FAT32** olmalıdır - kernel'i exFAT okuyamaz. Yalnızca AutoBleem kernel'i yüklenmiş bir konsol (ABFlashKit, bölüm 6) exFAT sürücünden de başlatılır, bu FAT32'nin 4 GB sınırını kaldırır.

1. **AutoBleemInstaller-<sürüm>.zip** dosyasını sitenin PlayStation Classic panelinden indir ve herhangi bir yere çıkart. **AutoBleemInstaller.exe** ve yüklediği AutoBleem paketini içerir.
2. Sürücüyü tak ve **AutoBleemInstaller.exe** başlat. Üstten sürücüyü seç. Altındaki satır şu an sürücünde ne olduğunu söyler: *yeni bir kurulum* (sürücüdeki diğer dosyalara dokunulmaz) ya da **AutoBleem <sürüm> bu sürücünde: güncellenecek** (oyunlar, kayıtlar, hafıza kartları ve ayarlar kalır). ****Biçimlendirme isteğe bağlıdır: sürücünün yanındaki Format**** düğmesi yalnızca dosya sistemi olmayan yeni bir sürücü, konsolun okuyamadığı bir sürücü (örneğin NTFS) ya da boşaltmak istediğin bir sürücü içindir - önce sorar, sonra sürücüdeki her şeyi siler. Konsolda AutoBleem kernel'i yoksa orada FAT32'yi seç. İsteddiğini işaretle:
 - **Kapak Veritabanları** - PS1 kütüphanesinin kapak resmi ve detayları (varsayılan olarak işaretli; yaklaşık 300 MB).
 - **RetroArch** - RetroArch ve çekirdekleri, ekstra uygulamalar (Doom, Quake, Amiga, ...) ve libretro varlıkları, diğer sistemlerin oyunları için. Varsayılan olarak kapalı; yükleyiciyi yeniden çalıştırarak daha sonra eklenebilir.
 - **BIOS Dosyaları** - RetroArch çekirdeklerinin ihtiyaç duyduğu BIOS dosyaları (RetroArch gerekir).
 - **Örnek Oyunlar** - rafın boş olmaması için birkaç ücretsiz homebrew oyunu.
3. **Yükle** basın ve bekleyin. İlerleme çubukları ve günlük her adımı gösterir; sürücü sonunda **SONY** olarak adlandırılır ve **UpdateRoms** sürücüyü konur (bölüm 5'e bakın).
4. Sürücüyü güvenle çıkart, konsolun **ikinci USB bağlantı noktasına** (sağ taraf, oyuncu 2) bağla ve konsolu aç. AutoBleem stok menü yerine başlar.

Açma ve Kapatma. Sürücü takılıyken konsol açılır, ışıkları birkaç saniye yanıp söner (AutoBleem alınıyor) ve sonra ekranda hiçbir şey gösterilmeden beklemeye geçer - bu konsolun bir güncelleme hazırlamasıdır, AutoBleem'in çalışması bu şekildedir. **Power** bir kez basın ve başlatıcı açılır. Sistem menüsündeki **Kapat** veya konsolun Power düğmesi, konsolu **AutoBleem beklemeye** sokar: sürücü önce kesilir, sonra ışık **kırmızı** olur - AutoBleem'in amaçlandığı gibi çalıştığının işareti - ve sonraki Power basışı başlatıcıyı birkaç saniye içinde doğrudan geri getirir. **Işık kırmızıyken sürücü çekilebilir** ve Windows onu kontrol etmesini istemeden PC'ye konabilir; Power basılmadan önce geri koy. Konsolun gücünü kesme, bir sonraki sefer önyükleme beklemeye gider.

Bir sürücüyü **güncellemek** için, üzerine daha yeni bir yükleyici çalıştır: oyunlarınız, kayıtlarınız, ayarlarınız ve RetroArch içeriği kalır; yalnızca AutoBleem'in kendi dosyaları değiştirilir.

AutoBleem 1.0'dan (veya AutoBleem-NG'den) yükseltme. Aynı yükleyici, aynı sürücü - biçimlendirme yok:

1. Önce tüm sürücüyü yedek olarak PC'ye kopyala.
2. Tak, `AutoBleemInstaller.exe` başlat, kanalı ve sürücüyü seç. Format'a **basma**.
3. **Install**'a bas. Yükleyici eski düzeni günceller: RetroArch, ROM'lar ve temalar AutoBleem 2'nin onları aradığı yere taşınır, eski ROM klasörleri (nes , snes , ...) RetroArch'ın sistem adlarını alır. Oyunlar, durum kayıtları, hafıza kartları, ROM'lar ve RetroArch kayıtları kalır; `config.ini` de korunur ve PS1 emülatörü pcsx-abnxt olarak ayarlanır.
4. Sürücüyü konsola geri tak. İlk tarama oyun listesini ve oynatma listelerini yeniden oluşturur (PC'deki UpdateRoms RetroArch oyunlarının kapaklarını indirir, bölüm 5).

Stok konsol saat ve ağa sahip değildir: tarihler yalnızca AutoBleem kernel'i kurulduktan sonra gösterilir (bölüm 6) ve RetroArch oyunlarının kapak resmi PC'deki UpdateRoms'tan gelir (bölüm 5).

Oyunlar sürücünün `Games` klasörüne gider, oyun başına bir klasör - layout için bölüm 3.9'a bakın.

2.2 Raspberry Pi

AutoBleem, bir Pi'yi küçük bir konsola dönüştürür: masaüstü olmadan doğrudan başlatıcıya önyükler. İki hazır görüntü sitede - 32-bit ve 64-bit - artı mevcut bir Raspberry Pi OS Lite için tar dosyası.

Model	32-bit Görüntü	64-bit Görüntü	Notlar
Raspberry Pi 5	evet	evet	
Raspberry Pi 4 Model B, Pi 400	evet	evet	
Raspberry Pi 3 Model B / B+ / A+	evet	evet	başlatıcı ve PS1 için iyi
Raspberry Pi Zero 2 W	evet	evet	512 MB RAM: PS1 çalışır, daha ağır RetroArch çekirdekleri çalışmaz
Raspberry Pi 2 Model B	evet	yalnızca v1.2	3D için yavaş
Raspberry Pi 1, Zero, Zero W	hayır	hayır	ARMv6 - hiçbiri çalışmaz

32-bit görüntü PS1 oyunları için önerilir: `pcsx-ab` 'nin hızlı ARM yeniden derleyicisi yalnızca 32-bit'tir, bu nedenle 64-bit yapı PS1 oyunlarını daha yavaş çalıştırır. 64-bit görüntü daha geniş RetroArch çekirdek setine sahiptir.

Raspberry Pi Imager ile:

1. Raspberry Pi Imager'ı yükle (raspberrypi.com/software). *Choose OS'ta Use custom*'ı seç ve indirdiğin `autobleem-<sürüm>-rpi-armhf.img.xz` (32-bit) veya `-arm64.img.xz` (64-bit) dosyasını seç - veya uygulamanın ayarlarına https://autobleem.retromenele.pl/rpi-imager/os_list.json repository URL'sini ekle ve listeden AutoBleem'i seç.

2. Imager'ın özelleştirme ekranını (dişli veya Next'ten sonraki soru) kullan **kullanıcı adı ve parolası, WiFi ağı ve ülkesini, SSH'ı etkinleştir**. AutoBleem ilk önyüklemede ağa ihtiyaç duyar.
3. Kartı yazın, Pi'ye ekran ve klavye veya kontrolcü bağlı olarak koyun ve açın.

İlk önyükleme 5 ila 25 dakika sürer ve ekranda neler yaptığını gösterir. Ağ olmadan bir ağ sorar (WiFi listesi, parola), sonra RetroArch'ı kurması gerektiğini sorar (yanıt olmayan bir dakika evet anlamına gelir), sistem bölümünü genişletir, kartta kalan kısımdan **AUTOBLEEM** veri bölümü oluşturur, RetroArch ve çekirdeklerini, BIOS paketlerini ve örnek oyunları kurar ve başlatıcıya yeniden başlatır.

Yanıtlar kartın önyükleme bölümündeki **autobleem.txt** 'de önceden verilebilir (ilk önyüklemeden önce herhangi bir PC'de düzenlenebilir):

Anahtar	Varsayılan	Anlam
<code>root_gib</code>	8	Sistem bölümünün GiB cinsinden boyutu; geri kalanı oyun bölümü olur.
<code>hdmi_mode</code>	1920x1080@60	Tüm önyükleme için ekran modu (eski bir TV için <code>1280x720@60</code>).
<code>retroarch</code>	(sorulur)	<code>evet / hayır</code> - RetroArch ve diğer sistemler veya yalnızca PS1.
<code>thumbnails</code>	hiçbiri	<code>boxarts</code> çevrimdışı kapaklar için tüm kapak setini yansıtır (~9000 dosya).
<code>bios</code> , <code>downloads</code> , <code>samples</code>	evet	BIOS paketlerini, her indirmeyi veya örnek oyunları atlamak için <code>hayır</code> 'ı ayarla.

Mevcut bir Raspberry Pi OS Lite'de (Bookworm veya Trixie): `autobleem-rpi.tar.gz` 'yi (veya arm64'ü) Pi'ye kopyala, çıkart ve `sudo bash install.sh` çalıştır. Aynı soruları sorar, sonraki önyüklemede root'u küçülterek (`--shrink-root <GiB>`) veri bölümü oluşturur ve başlatıcıyı ilk konsolda koyar.

Kurulumdan sonra kartın **AUTOBLEEM bölümü** (exFAT) doldurduğun şeydir: kartı çıkart ve herhangi bir PC'de aç veya ağ üzerinden kopyala (SSH açık). PS1 oyunları için `Games/` , diğer sistemler için `RetroArch/roms/<sistem>/` , PS1 BIOS için `System/Bios/` (bölüm 3.10), temalar için `Themes/` .

2.3 PC USB Sürücü

USB'den önyükleme yapabilen herhangi bir PC için aynı cihaz - 32-bit sistem, eski makineler de çalışır:

1. Sitedeki PC panelinden `autobleem-<sürüm>-pcusb-i386.img.xz` indir ve Raspberry Pi Imager (*Use custom*), balenaEtcher veya Rufus (DD modu) ile 8 GB veya daha fazla sürücüye yaz.
2. PC'yi sürücünden önyükle (PC'niz önyükleme menüsü anahtarı - F12, F8, Esc...). Hem BIOS hem de UEFI önyüklemesi çalışır; **Secure Boot kapalı** olmalı.
3. İlk önyükleme Pi'ninktir: ağ kablosu yoksa ağ sorusu, RetroArch sorusu, sonra kurulum - ağ kablosu varsa yaklaşık sekiz dakika - ve başlatıcıya yeniden başlatma.

Sürücünün daha sonra oyunlarınız için **AUTOBLEEM** bölümü vardır, çalışan bir PC'de sürücüyü taktığında Windows 10'da (1903 ve daha yeni) ikinci sürücü olarak görülür. `autobleem.txt` ilk bölümde, Pi'deki aynı anahtarlarla (hiçbiri `hdmi_mode` yok - PC ekranın yerel modunu kullanır).

2.4 Windows

Windows programı olarak AutoBleem: tam ekran, emülatörler ve RetroArch programlar olarak başlatılır.

1. **AutoBleemSetup-<sürüm>.exe** indir ve çalıştır. Yönetici hakları olmadan kullanıcı başına yüklenir: program `%LOCALAPPDATA%\Programs\AutoBleem` 'in altında, veriler (oyunlar, ayarlar, temalar, RetroArch) seçtiğin klasörde - varsayılan `Documents\AutoBleem` .
2. Bileşenleri işaretle - kapak veritabanları, RetroArch (resmi Windows yapısı ve çekirdekleri), BIOS dosyaları, örnek oyunlar - ve kurulum yardımcısının indirilmesine izin ver.
3. Start Menüsü veya Masaüstünden AutoBleem başlat. PC'de klavye gamepad olarak çalışır (bölüm 3.2).

Üzerine daha yeni bir kurulum çalıştırmak programı günceller ve veri klasörünü tutar. Başlatıcı ayrıca günde bir kez siteyi kontrol eder ve yenisi varsa güncelleme sunar (bölüm 3.11).

3. AutoBleem'i Kullanma

3.1 Başlatıcı

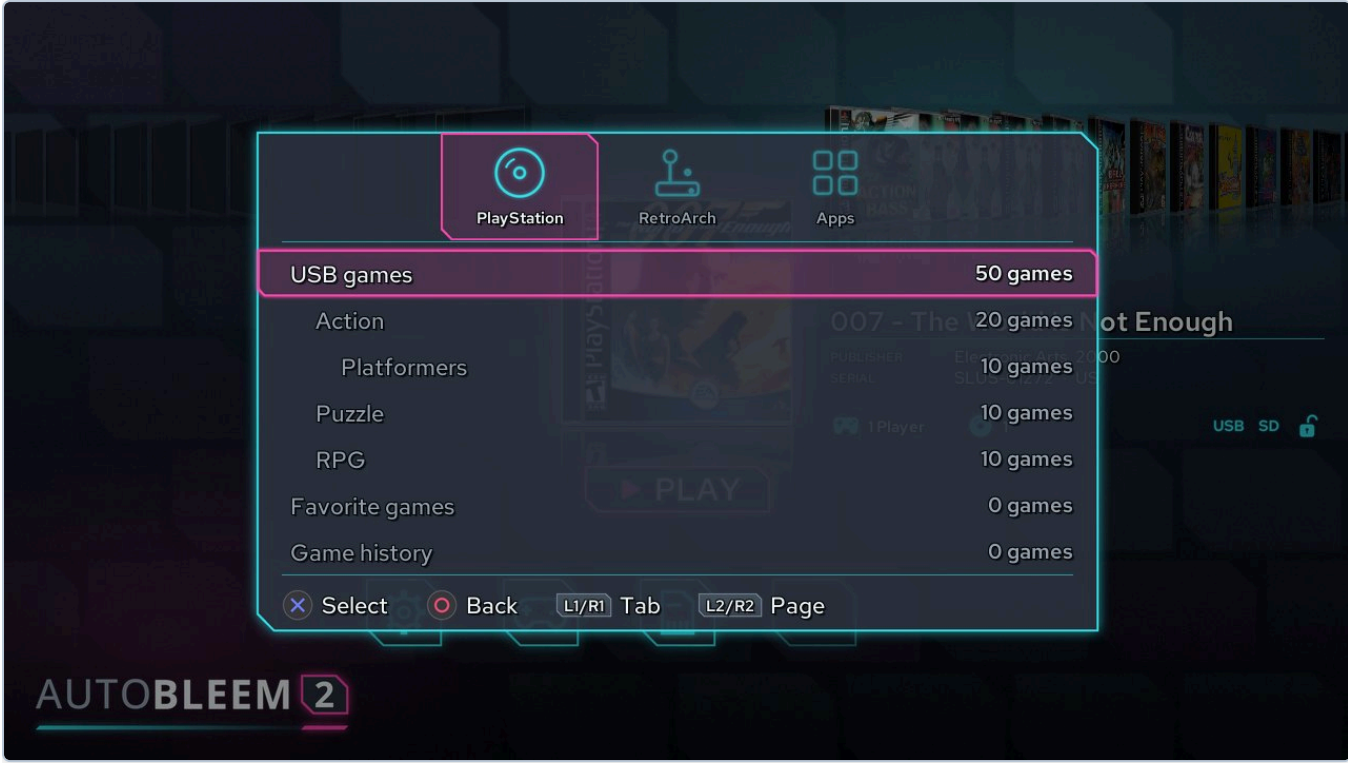
Başlatıcı rafa açılır: mevcut setin kapakları, orta sırada seçilen kapak (altında yumuşak bir yansımayla), yanında kompakt bir ızgarada detayları - yayıncı, yıl, seri numarası, bölge, oyuncular, en son ne zaman oynandığı (oyunda olmayan bilgi atlanır) - ve oynat düğmesi. Varsayılan görünüm **ab2.0.0** temasıdır; yeni kurulum ve onu getiren bir güncelleme bir kez ona geçer. Alttaki ipucu çubuğu iki satırdır, her biri dört yer içerir. İlk satır düğmelerin seçilen oyun için ne yaptığını söyler (oyna, RetroArch'ta oyna, simge satırını aç, Hızlı menü); ikincisi her zaman Select (set), Start (rastgele oyun), Triangle (kılavuz) ve L2 + R2 (sistem menüsü) gösterir, biri bir şey yapmıyorsa soluk. Oyun klasörünün taraması her başlangıçta arka planda çalışır; çalışırken sağ üst köşedeki bir balon ilerlemeyi gösterir ve yeni oyunlar raf üzerinde bulundukça görünür.

Yeni bir kurulumda henüz oyun yoktur: boş raf yerine başlatıcı bir karşılama kartı gösterir - *Merhaba, AutoBleem'e hoş geldin!* - oyunlarını **Games** klasörüne atmanı ve *Oyunları yeniden tara'yı* seçmeni ister ve platformuna göre yeri söyler: bellekte (PlayStation Classic, PC sürücüsü), SD kartında (Raspberry Pi) veya AutoBleem klasöründe (Windows). Bir tarama ilk oyunu bulur bulmaz kart kaybolur.

Bildirimler sağ üst köşede balon olarak görünür: tarama ilerlemesi, geçtiğin setin adı (*Gösteriliyor: ...*, Seçenekler → *Bildirim süresi* kadar), kumandada düşük pil, çökmeden sonra bir bildirim, çalışan bir tarama işlemcisi ve Mağaza'nın süren indirmesi. İndirme balonu hızını ve kalan süreyi gösterir, örneğin **1.4 MB/s · 0:42**.

Kanal rozeti. Nihai sürüm olmayan bir yapı, sol üst köşede kumanda pil levhasının altında küçük bir işaret gösterir: kanalı taşıyan bir etiket - ön sürüm için **ALPHA**, **BETA** veya **RC**, başka herhangi bir ön sürüm için **TESTING**, gecelik yapı için **NIGHTLY**, elle yapılmış yapı için **DEV** - ve yanında kısa sürüm (**DEV** için yapıldığı commit). Nihai sürüm rozet göstermez.

Pil düzeyi bilinen kablosuz bir kumanda - konsolda, bir Pi'de veya PC bellek çubuğunda, Windows'ta değil - yüzdesiyle birlikte küçük bir simge olarak, sol üst köşeden kendi levhası üzerinde istiflenerek gösterilir. Oyuncu 1 veya Oyuncu 2 ile eşleşen bir kumanda (Oyuncu 1 / Oyuncu 2'yi Değiştir seçeneğine göre) P1/P2 etiketi alır; eşleşmeyen veya üçüncü bir kumanda etiket almaz. Bir kumandanın pili azaldığında, bir bildirim satırı bunu bir kez, adı ve yüzdesiyle bildirir.



Set Seçici: üç sekme ve mevcut sekmenin grupları numara sayımlarıyla

3.2 Kontroller

Düğme	Raf'ta
Sol / Sağ	Önceki / sonraki oyun. Tutma üzerinde kaydırma.
L1 / R1	Başlıkların önceki / sonraki ilk harfine atla.
Cross	Seçilen oyunu başlat (PS1 oyunu PS1 emülatöründe; RetroArch oyunu çekirdeğinde; Uygulama okumadan sonra).
Square	Seçilen PS1 oyununu RetroArch'ta başlat.
Triangle	Düğme kılavuzu.
Start	Mevcut setten rastgele oyun.
Select	Set Seçici: PlayStation / RetroArch / Uygulamalar sekmeleri (L1 / R1), sekmenin grupları (Yukarı / Aşağı, L2 / R2 sayfa), Cross seçer.
Aşağı	Oyunun altındaki simge satırını aç (Ayarlar, Oyun, Hafıza Kartı, Devam). Yukarı kapatır.
Yukarı	Hızlı menü (bölüm 3.4).
L2 + R2	Sistem menüsü (bölüm 3.5).

Klavye ile (kontrolcüsü olmayan PC veya konsolda USB klavye, Pi veya PC sürücüsü) tuşlar yerini alırlar: **Ok tuşları** = d-pad, **Enter** = Cross, **Esc veya Backspace** = Circle, **Tab** = Triangle, **Space** = Square, **F1 / F2** = Select / Start, **Page Up / Page Down** = L1 / R1, **Home / End** = L2 / R2, **F10** = sistem menüsü. Geliştirme makinesinde Esc programı kapatır ve Space Start'tır.

Her liste ve menüde: Yukarı / Aşağı taşınır, **L2 / R2 sayfaları çevirir**, L1 / R1 ilk / son satıra atlar, **Cross seçer**, **Circle geri gider**. Ayarları olan bir ekran, Circle ile ayrıldığında bunları kaydeder.



Seçilen oyunun altındaki simge satırı

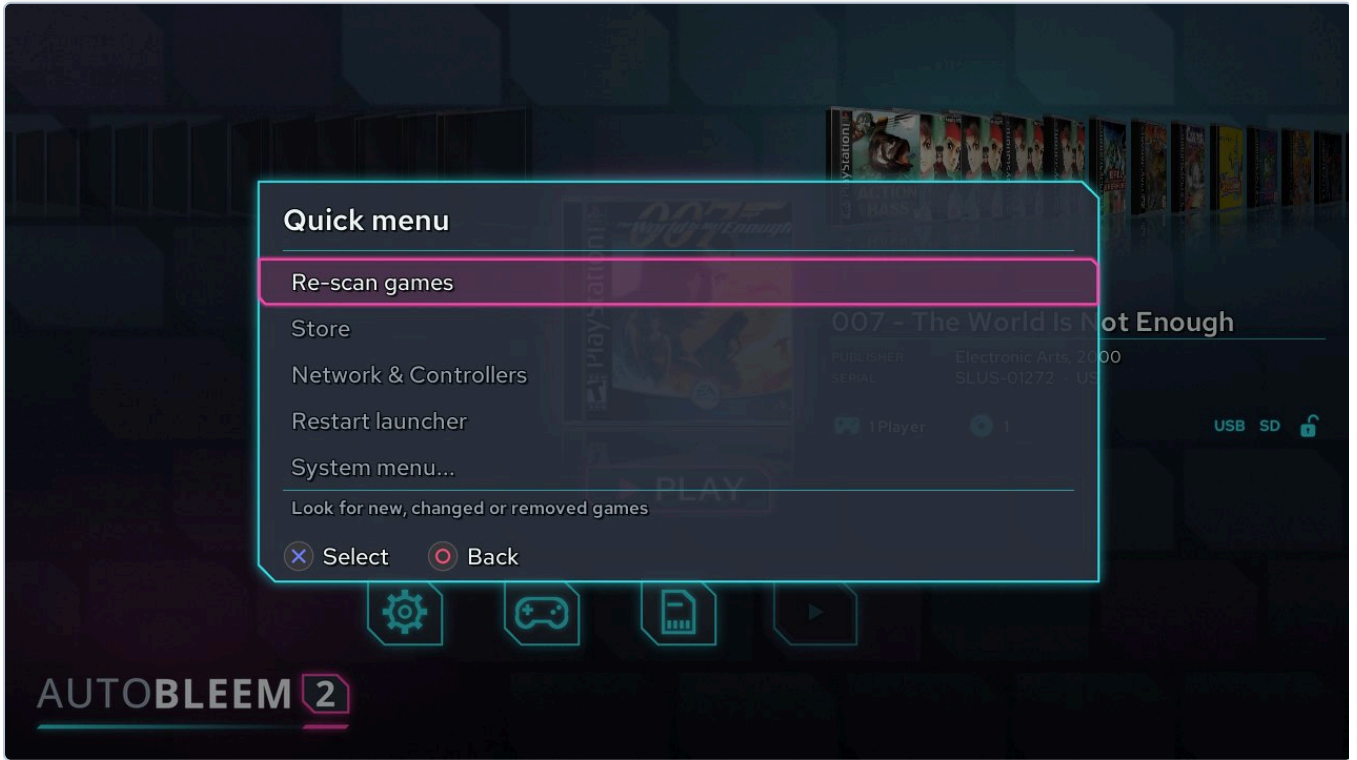
3.3 Setler

Select set seçiciyi açar. PlayStation sekmesi PlayStation Classic'te *Tüm oyunlar* ve *Dahili oyunlar*'ı (konsolun yerleşik yirmi oyunu) listeler, sonra *USB oyunları* (*Games/* altındaki her şey) ve altında yaptığı her klasör (alt klasördeki oyun bu gruba aittir), sonra *Favori oyunlar*, *Oyun geçmişi* ve, herhangi bir oyun biri olarak işaretlendiğinde, *Işıklı silah oyunları*. Raspberry Pi, PC sürücüsü ve Windows'ta dahili oyun yoktur, bu yüzden liste tüm kütüphane olan *USB oyunları* ile başlar. RetroArch sekmesi (yalnızca RetroArch yüklü olan yerde) oyun içeren sistem başına bir grup artı RetroArch'ın kendi Favorileri ve Geçmişini listeler. Uygulamalar sekmesi uygulamaları türe göre gruplandırır: *Tüm uygulamalar*, sonra *Oyunlar*, *Emülatörler*, *Araçlar*, *Medya* ve *Diğer* (kategori her uygulamanın `app.ini` dosyasında ayarlanır). Her satır kaç öğe tuttuğunu gösterir; öğesi olmayan grup, simge satırında yalnızca Ayarların olduğu boş rafa açılır. Altbilgi tuşları söyler: L1 / R1 sekmeler, L2 / R2 sayfa, Cross seçer, Circle Geri.

3.4 Hızlı Menü

Başlatıcıda **Yukarı** veya simge satırında **dişli simgesi** (Ayarlar / Oyun / Hafıza Kartı / Devam nerede): hızlı ulaşmak istediğin eylemler için Hızlı menü. Kısa liste: *Oyunları yeniden tara* (şimdi tarama başlat), *Mağaza* (oyun, uygulama ve eklenti göz at ve yükle), *Ağ ve Kontrolcüler* (yalnızca yüklü eklenti `network` girişini sağladığında - konsolda, Pi'de ve PC sürücüsünde PSC-Bios: WiFi, Bluetooth eşleştirme, gamepad eşleme sihirbazı - bölüm 6'ya bakın; o eklenti devre dışı bırakıldığında "Eklentiler'den açın" ile gri renkte - Cross Eklentiler listesini açar), *Başlatıcıyı yeniden başlat* (AutoBleem'i kapatıp yeniden başlatır; yalnızca konsolda, Pi'de ve PC sürücüsünde) ve *Sistem menüsü...* (diğer her şey: Seçenekler, Oyun Yöneticisi, Kapat ve daha fazlası - aşağıdaki tam menü).

Yukarı / Aşağı taşır (sarılır), Cross seçer, Circle geri gider. Her öğenin satırında tek satırlık bir açıklaması vardır. Mağaza ve *Başlatıcıyı yeniden başlat* dışında her öğe sistem menüsünde de var.

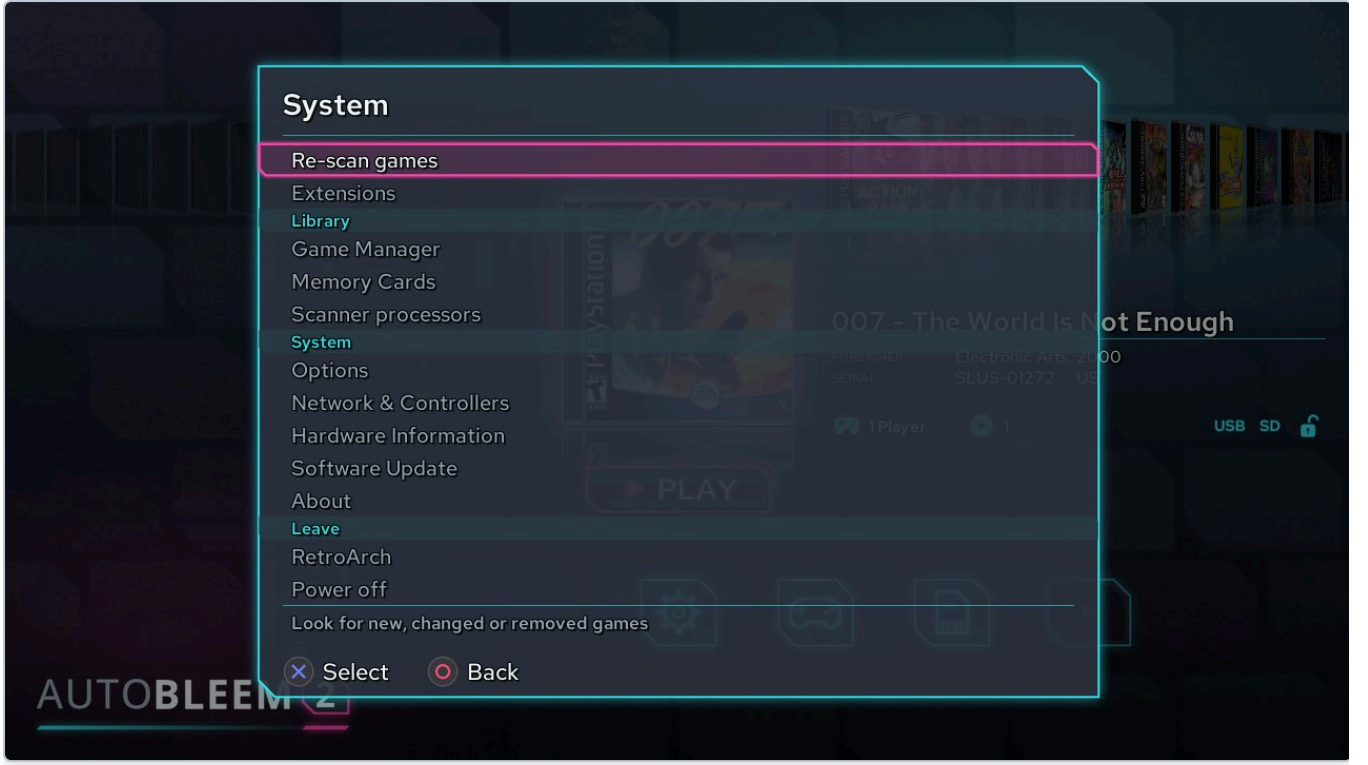


Hızlı Menü

3.5 Sistem Menüsü

L2 + R2 (birlikte, herhangi bir sırada) raf üzerinde sistem menüsünü açar. Her satırın tek satırlık bir açıklaması vardır ve menü bölümlere ayrılmıştır:

Bölüm	Öge	Ne Yapar
(üst)	Oyunları yeniden tara	Yeni, değişmiş veya kaldırılan oyunları şimdi ara (tarama klasörü de kendi başına izler).
	Eklentiler	Sürücüdeki eklentiler - AutoBleem Store ve diğerleri (bölüm 3.12).
Kütüphane	Oyun Yöneticisi	Oyun klasörleriyle PS1 oyunları bir liste olarak: oyun sil, kapakları temizle. Tarama çalışırken devre dışı.
	Hafıza kartları	Hafıza kartı setlerin (bölüm 3.7).
	Tarama işlemcileri	Her taramanın ilk çalıştırdığı programlar - sırası, açık veya kapalı (bölüm 3.13). Tarama çalışırken devre dışı.
Sistem	Seçenekler	AutoBleem ayarları (bölüm 3.6).
	Ağ ve Kontrolcüler	Yalnızca yüklü eklenti network girişini sağladığında (extension.ini 'de Provides=network - konsolda, Pi'de ve PC sürücüsünde PSC-Bios) - WiFi, Bluetooth kontrolcüsü eşleştirme, DualShock 3 kurulumu ve gamepad eşleme sihirbazı - bölüm 6'ya bakın. O eklenti yüklü ama devre dışı bırakılmışsa, öge "Eklentiler'den açın" notu ile gri kalır - Cross Eklentiler listesini açar.
	Donanım bilgisi	Makine gerçekleri: sistem, CPU, depolama, ağ arayüzleri, saat dilimi, ekran, kontrolcüler ve eşlemeleri - her platformda aynı sayfa (bölüm 4.2).
	Yazılım güncellemesi	(Raspberry Pi ve PC) Daha yeni AutoBleem veya RetroArch için siteyi şimdi kontrol et; başlatıcı zaten birini biliyorsa satır <i>Güncelleme mevcut</i> der.
	Hakkında	Krediler ve lisans.
Çıkış	RetroArch	(Yalnızca RetroArch yüklü olan yerde.) Başlatıcıyı RetroArch'ın kendi menüsü için bırak. RetroArch'ı kapatma geri gelir.
	Kapat	Onaydan sonra: konsolda AutoBleem bekleme - sürücü kesildi, ışık kırmızı, Power başlatıcıyı geri getirir (bölüm 2.1); Pi veya PC'de makine kapatılır.



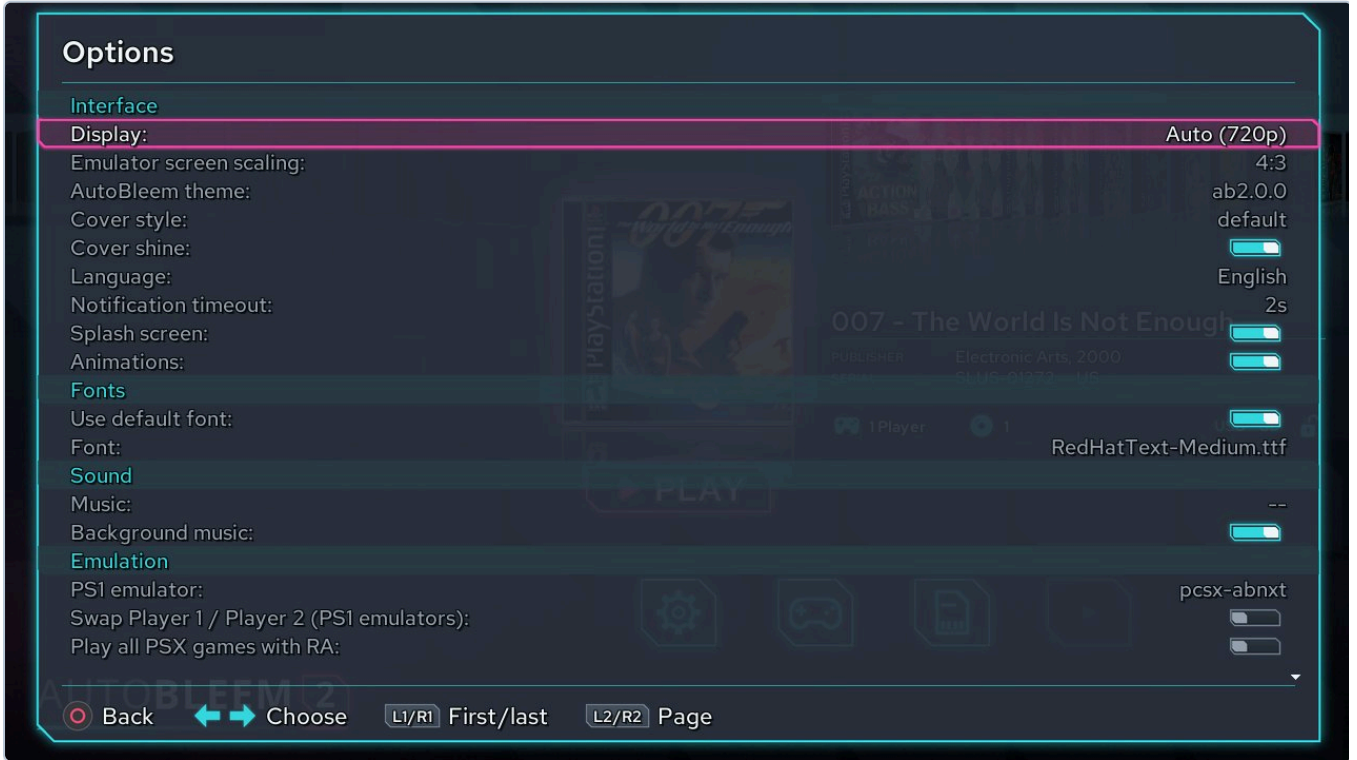
Sistem Menüsü

3.6 Seçenekler

Ayarlar gruplara ayrılmıştır; Yukarı / Aşağı satırlar arasında taşınır, Sol / Sağ değeri değiştirir (bir basış bir adım, basılı tutmak kaydırır), L1 / R1 ilk / son satıra atlar, L2 / R2 sayfa çevirir, Circle ayrılır ve kaydeder. Her değişiklik hemen uygulanır. Açık / kapalı değerler **AÇIK** / **KAPALI** okunur.

Grup / Ayar	Ne Yapar
Arayüz: Ekran	Başlatıcı ve PS1 emülatörü için ekran çözünürlüğü: <i>Otomatik</i> (ekranın kendi modu, <i>Otomatik (1920x1080)</i> olarak gösterilir) veya ekranın listelediği herhangi bir mod; konsol 720p ve 1080p sunar. Yeni mod onaylanır: <i>Bu ekran modu korunsun mu?</i> - onaylamazsan geri sayımdan sonra geri döner. Geliştirme penceresinde yok.
Emülatör ekran ölçekleme	PS1 emülatörünün oyun görüntüsünü ekrana nasıl uydurduğu: <i>1x1</i> (PlayStation'ın kendi pikselleri), <i>2x (tam sayı)</i> , <i>4:3, 4:3 (tam sayı)</i> veya <i>Tam ekran</i> . Tam sayı ölçekleme yalnızca tam katları kullanır (en keskin). Eski Geniş Ekran anahtarının yerine geçer; klasik <code>pcsx - ab</code> ve RetroArch yalnızca tam ekranı ve 4:3'ü bilir.
AutoBleem teması	Görünüm. Temalar <code>Themes/</code> 'te yaşar; oraya atılan tema zip, sonraki ziyarette açılır. AutoBleem'in gönderdiği temalar her güncellemede yenilenir - birini özelleştirmek için önce yeni ad altında kopyala. Varsayılan ab2.0.0 .
Kapak stili	PS1 kapakları etrafında çizilen süs çerçevesi.
Kapak parıltısı	Raf durulunca seçilen kapağın üzerinden geçen bir parıltı.
Dil	Başlatıcı dili, hemen uygulanır (17 dil).
Bildirim süresi	Bilgi balonlarının ("Gösteriliyor: ...", tarama özeti) ne kadar kaldığı, 0 ile 20 saniye; 0 <i>Kapalı</i> gösterir. Hataların kendi sabit süresi vardır.
Açılış ekranı	Başlatıcı başlarken AutoBleem resmi; kapalıysa doğrudan rafa gider.
Animasyonlar	Ekranlar arası hareket; kapalıysa her ekran değişimi anlıktır.
Yazı tipleri: Varsayılan yazı tipini kullan	Başlatıcı varsayılan yazı tipini (Red Hat Text) kullanır veya - kapalıyken - aşağıda seçileni.
Yazı tipi	<code>resources/fonts</code> , <code>RetroArch/fonts</code> veya tema klasöründen herhangi bir <code>.ttf / .otf</code> ; satır kullanılan yazı tipini gösterir.
Ses: Müzik, Arkaplan müziği	Hangi parçanın başlatıcının altında çalıştığı (temainki veya <code>resources/music</code> 'ten dosya) ve çalınıp çalınmadığı.
Emülasyon: PS1 emülatörü	<code>pcsx - abnxt</code> (varsayılan: AutoBleem eklemeleriyle mevcut PCSX-ReARMed) veya <code>pcsx - ab</code> (klasik). Biri tarafından kaydedilen devam noktası diğerinde devam eder, oyun BIOS dosyası olmadan çalışmadığı süreç.
Oyuncu 1 / oyuncu 2'yi değiştir (PS1 emülatörleri)	İlk iki kumandadan hangisinin Oyuncu 1, hangisinin Oyuncu 2 olduğunu her iki PS1 emülatöründe de (<code>pcsx - abnxt</code> ve klasik <code>pcsx - ab</code>) değiştirir. Yalnızca iki veya daha fazla kumanda bağlıyken etkili olur; tek kumandayla her zaman Oyuncu 1'dir. RetroArch etkilenmez.
Tüm PSX oyunlarını RA ile oyna, RA yapılandırmasını güncelle, RetroArch ayarlarını koru	(Yalnızca RetroArch yüklü olan yerde.) Her PS1 oyunu RetroArch'ın PS1 çekirdeğinde başlar; AutoBleem orada oyun başlattığında ayarlarını RetroArch'ın yapılandırmasına yazar; RetroArch'ın kendi menüsünde yapılan değişiklik RetroArch kapanınca korunur.
Kütüphane: Dahili oyunları göster	Konsol oyunlarını PlayStation listelerinde (yalnızca PlayStation Classic).

Grup / Ayar	Ne Yapar
Kapak resimlerini çevrimiçi al	Tarama, libretro sunucularından eksik kapakları getirir (Raspberry Pi, PC, Windows).
Güncellemeler	Güncelleme kanalı: release (denenmiş sürüm), testing (sıradaki sürüm, testte), nightly (en son geliştirme yapısı) veya off . Varsayılan kurulu sürümü izler. Geliştirme makinesinde gösterilmez.
Tanılama: Günlükleri USB bellekte tut	Günlüklerin hepsini sonraki başlangıçtan itibaren sürücüde tutar, yalnızca çökmeden sonra değil (bölüm 7).
Performansı göster	Sol alt köşede bir katman: kare hızı, CPU yükü, iş parçacıkları ve bellek; emülatör oyunda kendi FPS ve CPU'sunu da gösterir.



Seçenekler, gruplarda

3.7 Oyunun Ayarları

Oyun seçiliyken, **Aşağı** satırını açar: **Ayarlar** (yukarıdaki seçenekler), **Oyun** (oyunun kendi ayarları), **Hafıza Kartı** (kartı) ve **Devam** (kaydedilen noktaları). Cross imlecin altındakini açar.

Oyun editörü oyun detaylarını sağda (başlık, yayıncı, yıl, oyuncular, klasör, hafıza kartı) ve ayarlarını solda, dört grupta gösterir:

- **Oyun:** *Favori* (Favori oyunlar grubunda), *Işıklı silah oyunu* ve *RA ile oyna* (yalnızca RetroArch yüklü olan yerde: ışıklı silah oyunu Işıklı silah grubuna katılır ve her zaman RetroArch'ta çalışır, PS1 çekirdeği GunCon'a sahiptir; *RA ile oyna* bu oyunu RetroArch'ta çalıştırır), *Veriyi kilitle* (tarayıcı oyunun başlığını, seri numarasını ve disk listesini belirlediğin gibi bırakır).
- **Görüntü:** *Çözünürlük* (1x veya 2x, yerleşik GPU'da), *Dikişleri kaldır* (yalnızca 2x ile), *Dithering* (Kapalı, Açık, Her zaman), *Yumuşatma*, *Filtre* - resim nasıl ölçeklenir: En yakın (düz pikseller),

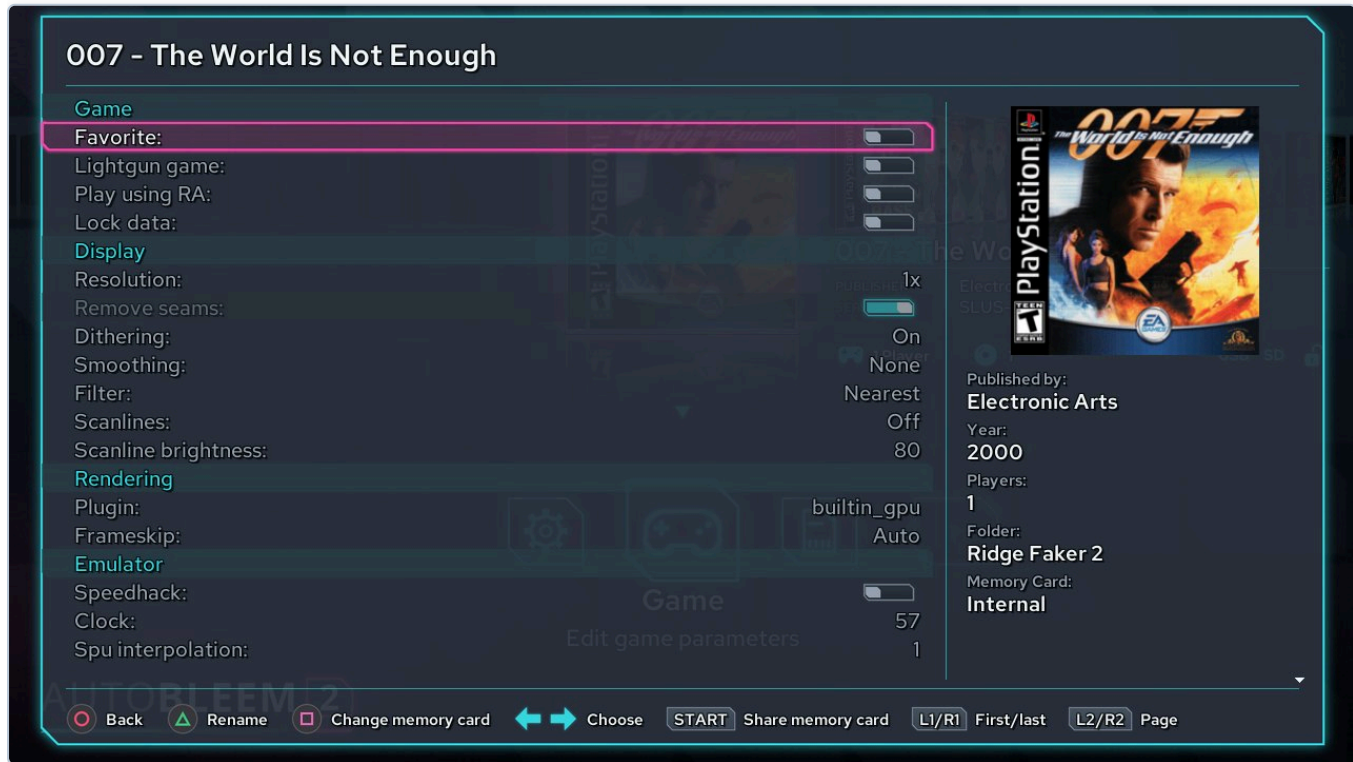
Doğrusal (yumuşak), Keskin veya Keskin (basit) (titremesiz keskin pikseller), Quilez veya CRT filtreleri CRT (sabit) ve CRT-Pi (kendi tarama satırlarını çizerler, bu yüzden tarama satırı satırları gri olur) - ve Scanlines ile *Scanline parlaklığı*. Çözünürlük, dikişleri kaldır, dithering, yumuşatma ve Doğrusal ile En yakın dışındaki filtreler pcsx-abnxt içindir; klasik pcsx-ab ve RetroArch gerisini En yakın olarak gösterir.

- **İşleme:** GPU Eklenti ve Kare atlama (Otomatik, Kapalı, 1 ile 3).
- **Emülatör:** SpeedHack, CPU saati, SPU enterpolasyonu, önyüklemesi logosu (kapalı BIOS kabuğunu atlar - özel logosu önyüklemeyi kıran homebrew disk için) ve pcsx-abnxt ile Sony düzeltmeleri açma/kapatma.

Görüntü biçimi ve ekran çözünürlüğü geneldir (Seçenekler → Emülatör ekran ölçekleme ve Ekran). Verisinde başlığı olmayan oyun klasörünün adıyla gösterilir.

Triangle oyunu yeniden adlandırır, Square hafıza kartını değiştirir, Start yeni bir kart paylaşır. Circle kaydeder ve ayrılır.

Emülatörde kaydedilen ayarlar. Emülatörün kendi menüsünde Ayarları bu oyun için kaydet bulunur. Bir oyunun orada kaydedilen ayarları olduktan sonra, oyun bunlarla oynanır ve oyun editörü Görüntü, İşleme ve Emülatör satırlarını bu değerlerle gri gösterir, Emülatörde kaydedildi başlığı altında. Oyun editörü ayarlarına geri dönmek için **Ayarların kilidini aç**'ı seç ve onayla: bu emülatörün kaydettiği ayarları siler ve satırlar yeniden değiştirilebilir. Her iki emülatör, pcsx-ab ve pcsx-abnxt, aynı kaydedilen ayarları okur ve yazar.



Oyun Editörü

3.7 Hafıza Kartları ve Devam Noktaları

Her PS1 oyunun varsayılan olarak kendi hafıza kartı vardır (Games/!SaveStates/<oyun klasörü>/ 'nde kaydedilen noktalarıyla tutulur). Sistem menüsündeki **Hafıza Kartları paylaşılan setleri** yönetir - birden fazla oyun kullanan bir kart, Games/!MemCards/ 'te tutulur: bir tane oluştur

(Square, ekran klavyesi ile), yeniden adlandır (Cross), sil (Triangle). Oyun editöründeki *Hafıza Kartını Değiştir* veya Hafıza Kartı simgesinden set konur.

Hafıza kartı editörü (Hafıza Kartı simgesi) oyunun kartını ve ikinci kartını yan yana, her kaydedilmiş ikon ve başlıkla gösterir: kaydedilmiş olan ikisi arasında kopyala (Square), sil (Triangle), kart defragment (Select). Start sağdaki kartı başka bir set için değiştirir.



Hafıza Kartı Editörü

Devam noktaları: PS1 oyunundan konsolun ön **Reset** düğmesiyle (veya Pi ya da PC'de emülatörün menüsüyle) çıktığında, AutoBleem olduğu yerden bir kayıt tutar ve **Devam** simgesinin altında sunar - dört slot, çerçeveli kartlar olarak, her biri anın resmi, slot numarası ve tarihle; en yeni **EN YENİ** diye işaretlenir ve kullanılmamış slot *Süzdürme noktası yok* der. Cross slottan devam eder, Triangle siler. Devam noktası olan oyun Devam simgesinde küçük resim gösterir; olmayanın Devam simgesi soluktur. Devam noktası oyundan çıkarken yazılırken emülatör *Lütfen bekleyin...* gösterir.

3.8 Oyunları, RetroArch'ı ve Uygulamaları Başlatma

Cross seçilen oyunu başlatır. PS1 oyunu seçilen PS1 emülatöründe (bölüm 3.6) tam ekranda çalışır, çıkana kadar - konsolda ön **Reset** düğmesi (başlatıcıya devam noktasıyla; oyun içi menüden de çalışır) veya **Power** (konsol kapanır) ile; Pi veya PC'de emülatörün oyun içi menüsüyle (aşağıda). **Square** PS1 oyununu RetroArch'ta başlatır.

Oyun içi menü (pcsx - abnxt). Menü düğmesine - kumandanın Home'u, Home'u olmayan kumandada **Select + Start** veya klavyede **Esc** - bas; oyun, son karesinin görüntüsüyle bir menünün arkasında durur. Menü düğmesini **2 saniye basılı tutmak** Reset ile aynıdır: oyundan çıkar. L1 / R1 üç sekmesi arasında geçer ve menü en son bırakıldığı sekmede ve satırda açılır:

- **Oyun:** *Oyuna devam et; Kayıtlar altında: Hızlı kayıt, Hızlı yükleme ve Otomatik kaydı yükle* (30 saniyeye kadar önceki oyun - emülatör sen oynarken onu kendi kendine bellekte tutar); *CD disk*

altında: *Disk deęiřtir* ve *Oyunu sıfırla* (bařtan bařlatır); *Ayarları bu oyun iin kaydet* (bölüm 3.7'ye bakın), *PCSX menüsü* (PCSX-ReARMed'in kendi sayfaları: seenekler, hileler, hakkında) ve *ık* (AutoBleem'e geri).

- **Görüntü:** *Görüntü* (ekran çözünürlüğü - konsolda Seenekler'den seilir ve burada yalnızca gösterilir), *Çözünürlük* (1x veya 2x), *Dikiřleri kaldır*, *Dithering*, *Ölekleme*, *Yumuřatma*, *Filtre*, *Scanlines* ve *Scanline parlaklıęı*. Her satırın saęda bir yardım satırı vardır. CRT-Pi 1080p'de konsol iin fazla aęırdır. Geerli olmayan satır soluktur ve yardımı nedenini söyler.
- **Kontrolcüler:** *Kontrolcü 1* ve *Kontrolcü 2*: standart (dijital), analog (DualShock), bir tabanca veya yok; oyun devam edince etkili olur.

Menü bařlatıcısının ab2.0.0 görünümüyle izilir, kumandaların pilleri ve son hızlı kayıttan resimle.

RetroArch oyunu RetroArch'ta bařlatıcısının sistemine setięi ekirdeęiyle bařlar; menüsünden *Kapanıřı Kapat* veya *RetroArch'ı Kapat* bařlatıcıya geri gelir. Sistem menüsündeki RetroArch öęesi RetroArch'ın kendi menüsünü (XMB) hibir řey yüklenmediyken aar, ayarları ve kendi ierik listeleri iin.

Uygulama (Uygulamalar seti: konsol araları ve konsolda RetroArch paketinin getirdięi ekstra uygulamalar - Doom, Quake, Amiga, ...) ilk olarak bilgisini gösterir; Cross bařlatır, Circle geri gelir.



Bařlamadan Önce Uygulamanın Bilgisi

3.9 Oyun Ekleme

PS1 Oyunları Games klasörüne gider, **oyun bařına bir klasör**, oyundan sonra adlandırılır:

```
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/              bir klasörün oyunları: seç seçicideki kendi grubu  
  Klonoa/                   Klonoa.pbp
```

- Biçimler: `.cue` + `.bin` (veya `.img`), `.pbp`, `.chd` (zstd de), `.ecm` (tarama tarafından çözülür), `.iso`. Sıkıştırılmış oyun da çalışır: **Unzip** işlemcisi taramadan önce açar (bölüm 3.13).
- Multi-disk oyunu her disk içinde bir klasördür; `Game (Disc 1)`, `Game (Disc 2)` ... adı verilen klasörler tarama tarafından bir `Game` klasörüne birleştirilir.
- Doğrudan `Games/` 'e atılan oyunlar (gevşek dosyalar) tarama tarafından klasörlere sıralanır.
- **Kapak** oyunun görüntüsü yanında PNG, adı gibi. Biri olmadan, kapak resmi kapak veritabanlarından gelir veya - RetroArch yüklüyse - libretro küçük resimleri setinden; Pi, PC veya Windows'ta eksik olan çevrimiçi getirme (Seçenekler → *Kapak Resmi Çevrimiçi Getir*).
- Tarama her disk serisini okur ve başlık, yayıncı, yıl, oyuncular ve bölgeyi RetroArch PlayStation veritabanından veya kapak veritabanlarından alır. Oyun editöründe herhangi bir şeyi değiştir ve *Veriyi Kilitle*'yi işaretle tutmak için.

Diğer Sistemler `RetroArch/roms/` altına gider, **sistem başına bir klasör, RetroArch veritabanları gibi adlandırılır** (klasör sizin için yapılır): `Nintendo - Nintendo Entertainment System`, `Nintendo`

- `Super Nintendo Entertainment System`, `Sega - Mega Drive - Genesis`, `Nintendo - Game Boy Advance`, `FBNeo - Arcade Games` (veya `Arcade`), ... ROM'lar sıkıştırılmış kalabilir. Pi, PC veya Windows'ta tarama bunları kendisi okur ve RetroArch listelerini yazar; konsol sürücüsünde, PC'de **UpdateRoms**'u çalıştır (bölüm 5).

Uygulamalar `Apps/<ad>/` 'in altına `app.ini` (ad, simge, ne çalıştıracağı) ve `run.sh` ile gider.

Temalar `Themes/<ad>/` 'in altına gider (`theme.json` ve görüntüler) - veya tema zip'ini `Themes/` 'e at.

3.10 PS1 BIOS

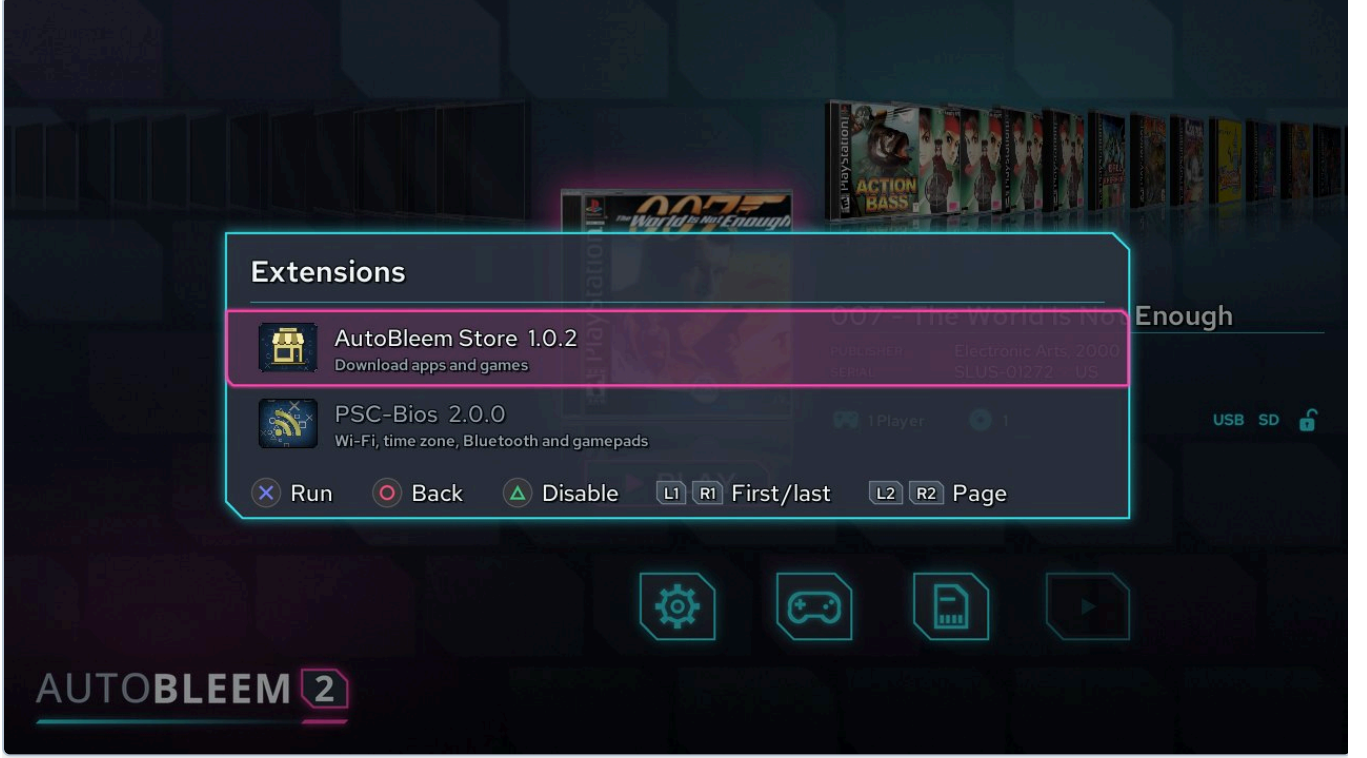
PlayStation Classic'te emülatör konsolun kendi BIOS'unu kullanır. **Raspberry Pi, PC ve Windows**'ta kendi PS1 BIOS'unu `System/Bios/` 'a koy: `romw.bin` (US/European SCPH-5501/5502) ve `romJP.bin` (Japonca SCPH-5500). Yükleyiciler bunları RetroArch BIOS paketlerinden doldurur, kendi dosyaların yoksa. Bunlar olmadan emülatör yerleşik HLE BIOS'ta çalışır, birçok oyun hoşlanır ve bazıları hoşlanmaz.

3.11 Güncellemeler

- **Raspberry Pi, PC sürücüsü, Windows:** başlatıcı start'ta ve günde bir kez siteyi kontrol eder (Seçenekler → *Güncellemeler* kanalı; Sistem menüsündeki *Yazılım Güncellemesi* şimdi kontrol eder). Daha yeni AutoBleem veya RetroArch olduğunda sorar: *Şimdi Güncelle* her şeyi indir ve ilk önyükleme ilerleme ekranıyla yükleyiciyi yeniden çalıştır; *Yarın Hatırlat* ve *Bu Sürümü Atla* diğer cevaplar. Oyunlarınız ve ayarlarınız kalır; başlatıcı güncelleme sonra bir kez yeniden tarar.
- **PlayStation Classic:** daha yeni `AutoBleemInstaller.exe` sürücü üzerinde çalıştır (bölüm 2.1).

3.12 Eklentiler ve AutoBleem Store

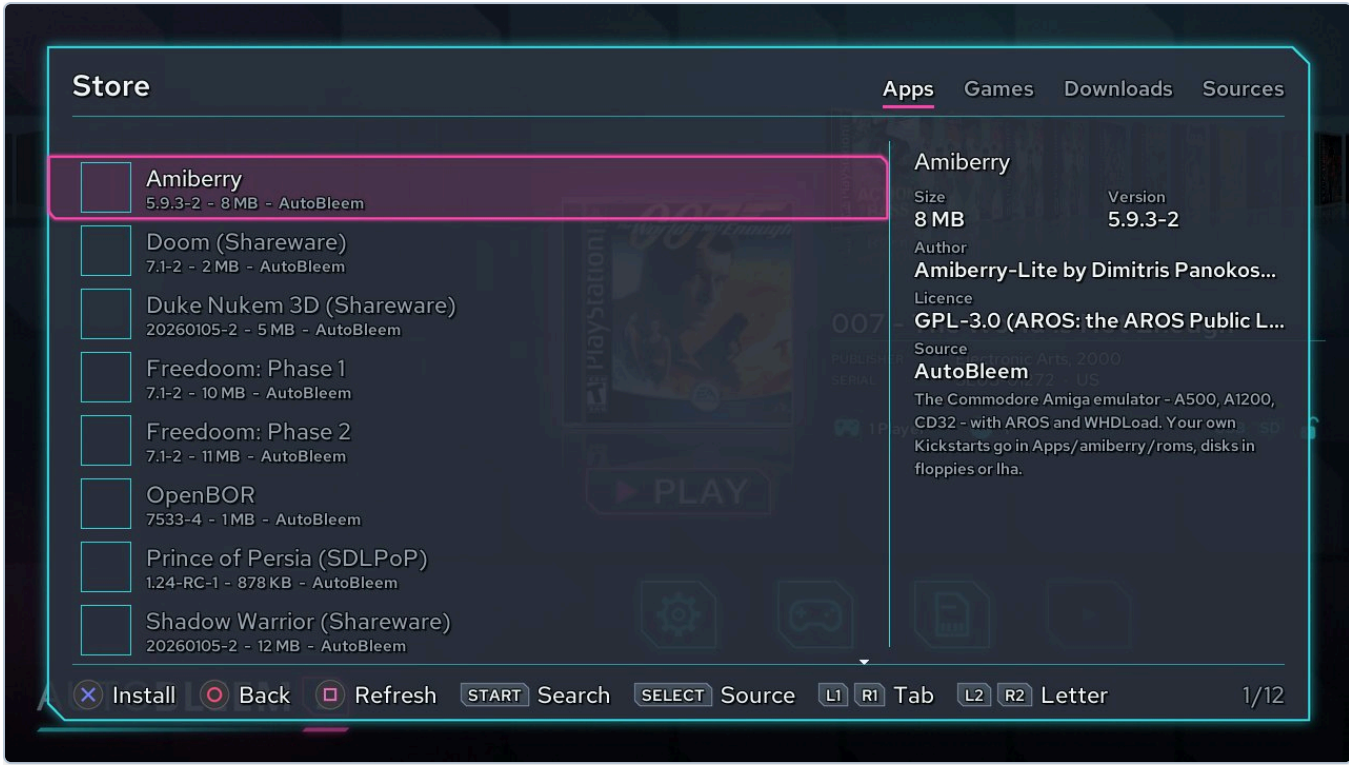
Eklentiler kendi ekranlarını başlatıcıya ekler. Sürücüde Extensions/<ad>/ 'da yaşarlar (Raspberry Pi veri bölümü, Windows veri klasörü); kurmak için zip'i oraya aç. **L2 + R2** → **Eklentiler** listeler: Cross çalıştırır, Triangle kapatır veya yeniden açar. Ağ gereken eklenti ağ olmadan başlatılmaz ve başlatıcıyı durdurmuş olan kapatılır - liste bunu söyler.



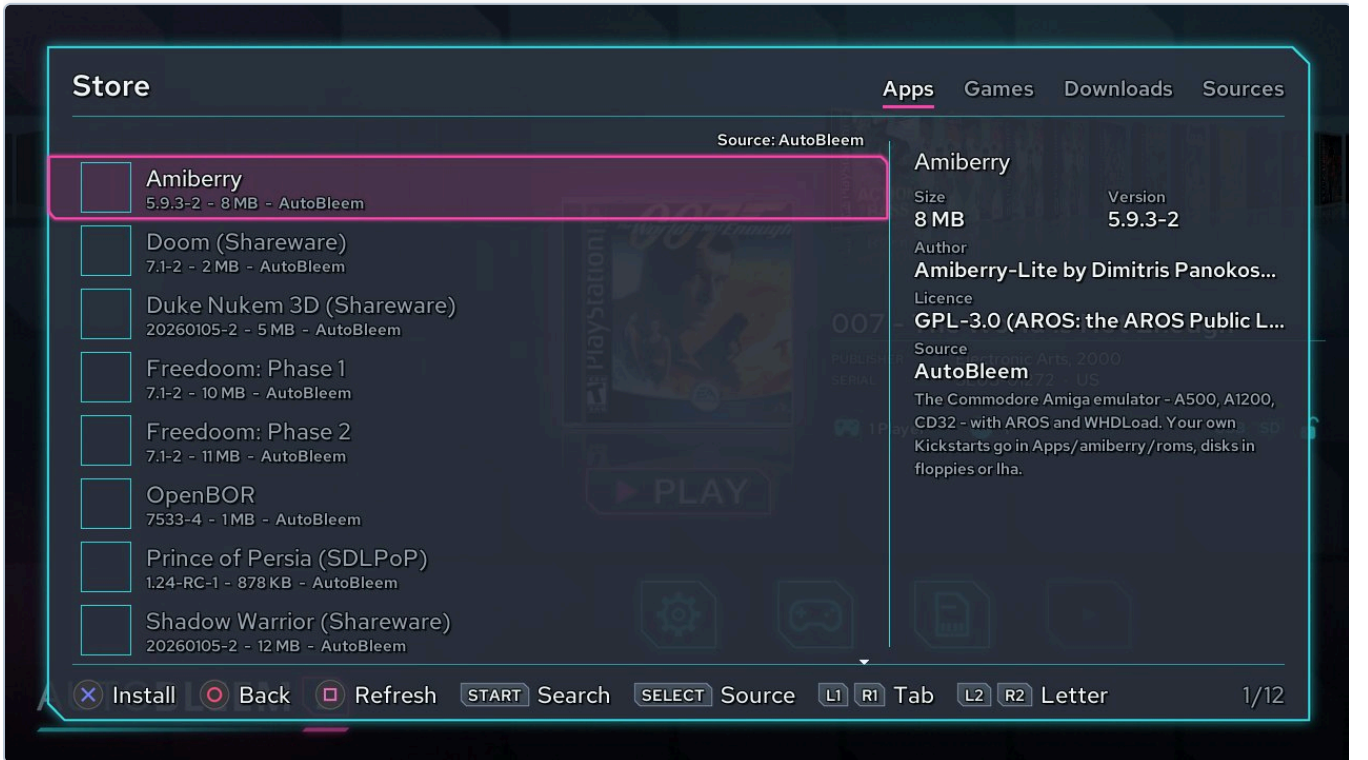
Eklentiler Listesi

AutoBleem Store ilk eklentidir: bir basışla AutoBleem'in çalıştığı her sistemde kurmak için Uygulamalar ve Oyunlar (PlayStation Classic AutoBleem kernel'i WiFi gerekir). Dört sekme, L1 / R1 arası:

- **Uygulamalar ve Oyunlar:** kaynakların ne sunduğu, her biri resim, sürüm, boyut ve kaynak simgesiyle. Yüklü öğeler *Yüklendi* rozeti taşır. Cross kurar (veya günceller, başarısızlıktan sonra yeniden dener ya da sıradaki veya süren indirmeyi iptal eder), Triangle Store'un kurduğunu kaldırır, Square listeleri yeniler. L2 / R2 harfe göre atlar, **Select** bir kerede bir kaynağı gösterir, **Start** başlıkları arar. Altbilgi seçili satır için tuşları gösterir. Öğе resimleri ön belleğe alınır ve yüklenmezse yeniden denir.
- **İndirmeler:** indirilen, bekleyen, başarısız veya yüklü olan. İlerleme çubukları düzenli güncellenir ve başlatıcının başka yerindeyken bir balon süren indirmeyi hızı ve kalan süresiyle gösterir (1.4 MB/s · 0:42). İndirmeler Store'dan çıktıktan sonra da arka planda devam eder; oyun başlatma veya kapatma yalnızca duraklatır ve durdurulmuş indirme neresi bıraktıysa oradan devam eder. Ağ giderse öğe *Ağ bekleniyor* der ve ağ dönünce kaldığı yerden devam eder (30 dakika sonra vazgeçer). Yüklü oyun sonraki taramadan sonra rafta görünür, Store'un resmi kapakta. 2 GB üzerinde indirmeler tüm platformlarda çalışır, 32-bit yapılar da.
- **Kaynaklar:** listeler nereden gelir - AutoBleem'in kendi kataloğu, System/Extensions/store/sources/ 'a atılan TSV listesi ve **Kaynak URL'si Ekle** ile eklediğin adresler. Her kaynak liste simge gösterir. Cross eklediğin yeniden adlandırır, adresi değiştirir, <http://> ve <https://> arasında geçişler veya kaldırır.



Store'un Uygulamalar Sekmesi



Kaynak Menüsü

AutoBleem kataloğunun sunduğu indir sitesinde de listelenir,

<https://autobleem.retromenele.pl/store/> . **Eklediğiniz kaynakların ne içerdiğinden siz sorumlusunuz.**

Ağ üzerinde Kendi Oyunlarınız: abstored , Store'un LAN sunucusu, PS1 oyunları klasörünü aynı ağ üzerinde Store'a sunuyor. Herhangi bir Linux makinesinde çalışır - Raspberry Pi, ev sunucusu - ve

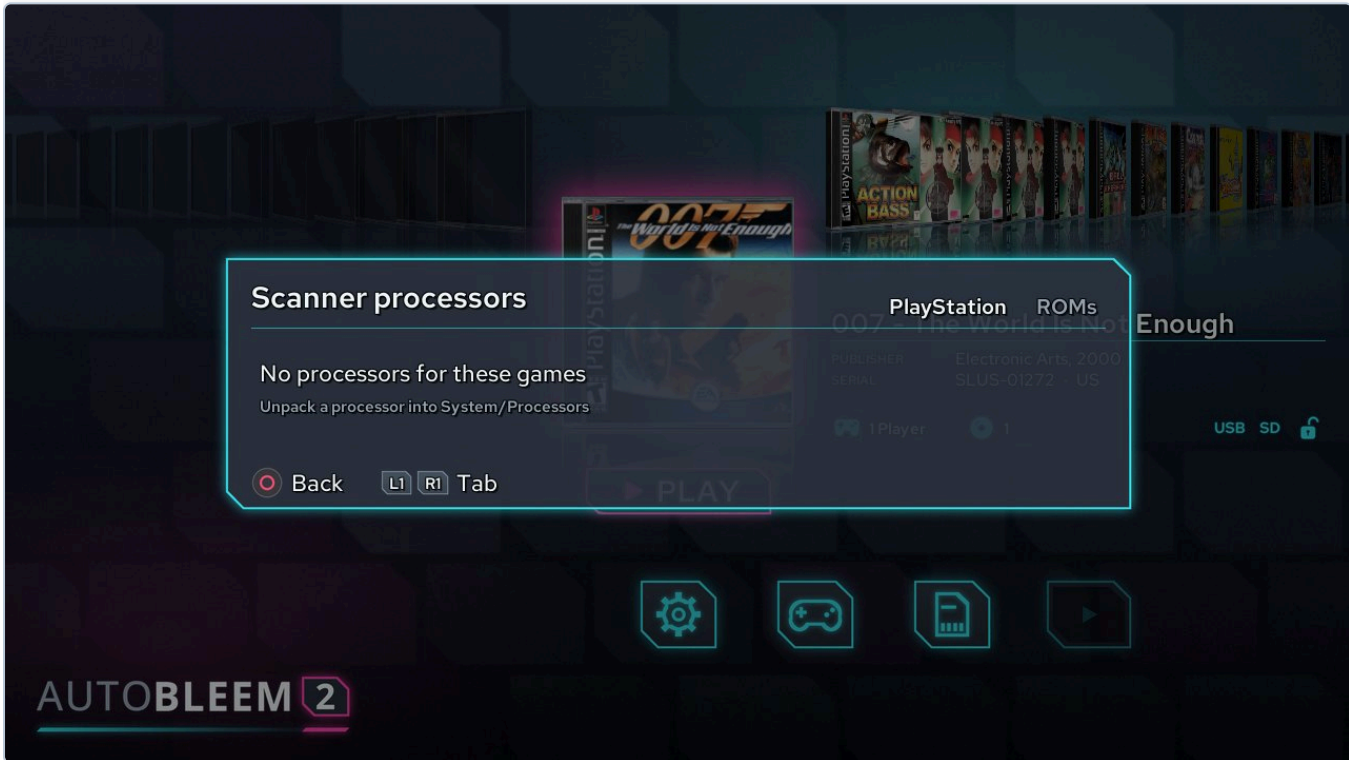
yalnızca klasörü okur. `abstored <oyun klasörü>` ile başlat, tarayıcıda `http://<bu makine>:8124/` aç ne sunduğunu ve bulduğu sorunları görmek için ve kaynak olarak `http://<bu makine>:8124/store.tsv` ekle. Linux ve Windows için hazır programlar Store sayfasında, **LAN Sunucusu** sekmesinde; hizmet olarak kurulumu `INSTALL-linux.md` (`ext_store/server/` kaynakta). **LAN Share** (bölüm 5.2) PC'deki oyun ve diskler böyle sunucuya koyar.

3.13 Tarama İşlemcileri

Tarama İşlemcileri her taramanın oyunlarını okumadan önce çalıştırdığı küçük programlar. Biri AutoBleem'in okumaması bir biçimi biri olur - sıkıştırılmış oyun örneğin - veya oyun verisini değiştirir, çeviri yama gibi. Sürücüde `System/Processors/<ad>/` 'da yaşarlar (Raspberry Pi veri bölümü, Windows veri klasörü); kurmak için klasörü orada aç. Sonraki tarama çalıştırır.

- **Unzip AutoBleem ile gelir:** tarama okumadan `Games/` 'te sıkıştırılmış PS1 oyunlarını açar ve sıkıştırılmış ROM'ları onda bir (arcade setleri sıkıştırılmış kalır). AutoBleem güncelleme bunu günceller ve kapatıldıysa kapalı bırakır.
- Zaten oyunla ilgilenen işlemci oyun değişene kadar yeniden çalıştırılmaz.
- İşlemci çalışırken sağ üst köşedeki balon ne yaptığını gösterir; uyarı veya başarısızlık altındaki satırda görünür. `processors.log` günlük klasöründe detaylar.
- Oyun veya RetroArch başlatma dosyaları değiştiren işlemciyi durdurur; sonraki tarama işini bitir.

L2 + R2 → **Tarama İşlemcileri** çalıştığı sırada gösterir, PS1 oyunları için bir sekme ve ROM'lar için biri (L1 / R1). **Square** işlemci kaldırır ve Yukarı / Aşağı taşır - sıra önemli: açan unzip yamasından önce gelmelidir. **Cross** kapatır veya açar, **Triangle** sonraki taramada her oyuna yeniden bakma, **Circle** geri gelir ve herhangi bir şeyi değiştirdiyse tarama başlat. Başka makine için yapılan işlemci listede kalır, gri.



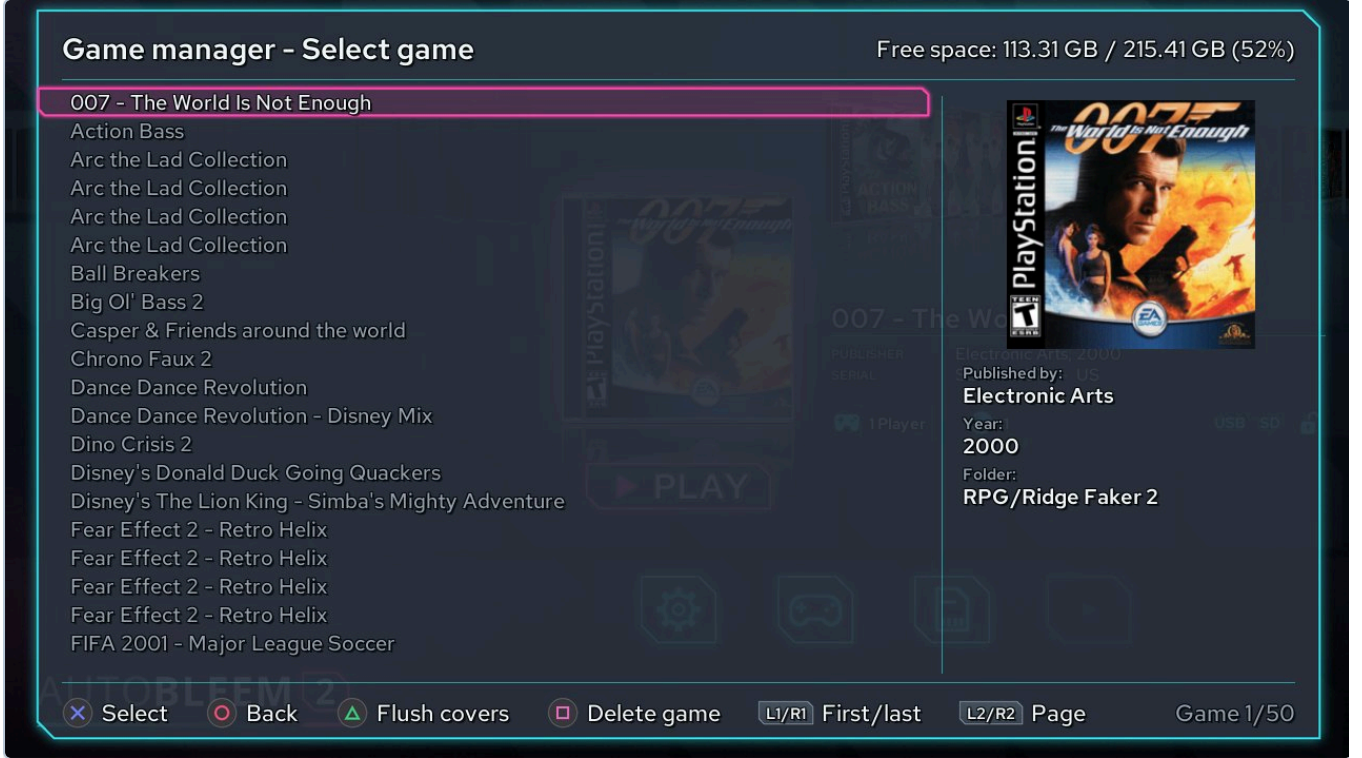
Tarama İşlemcileri

Kendi yazma: Unzip sayfası, https://github.com/autobleem2/proc_unzip , işlemcinin ne yapması gerektiğini anlatır ve `tools/proc_check.py` AutoBleem kaynakta paylaşmadan önce birini kontrol eder.

4. Ekranlar

4.1 Oyun Yöneticisi

Yalnızca başlıklarla PS1 oyunları bir liste (oyunun klasörü detaylarında) ve seçilen oyunun kapağı. Cross oyun editörünü açar, **Square oyunu siler** (klasör ve ikinci sorudan sonra kaydedilen noktalar), Triangle her kapak PNG'yi oyunların yanında siler (tarama veritabanlarından almaya devam eder), L2 / R2 sayfalar. Sürücünün boş alanı sağ üst köşede. Oyun Yöneticisi tarama çalışana kadar bekler.



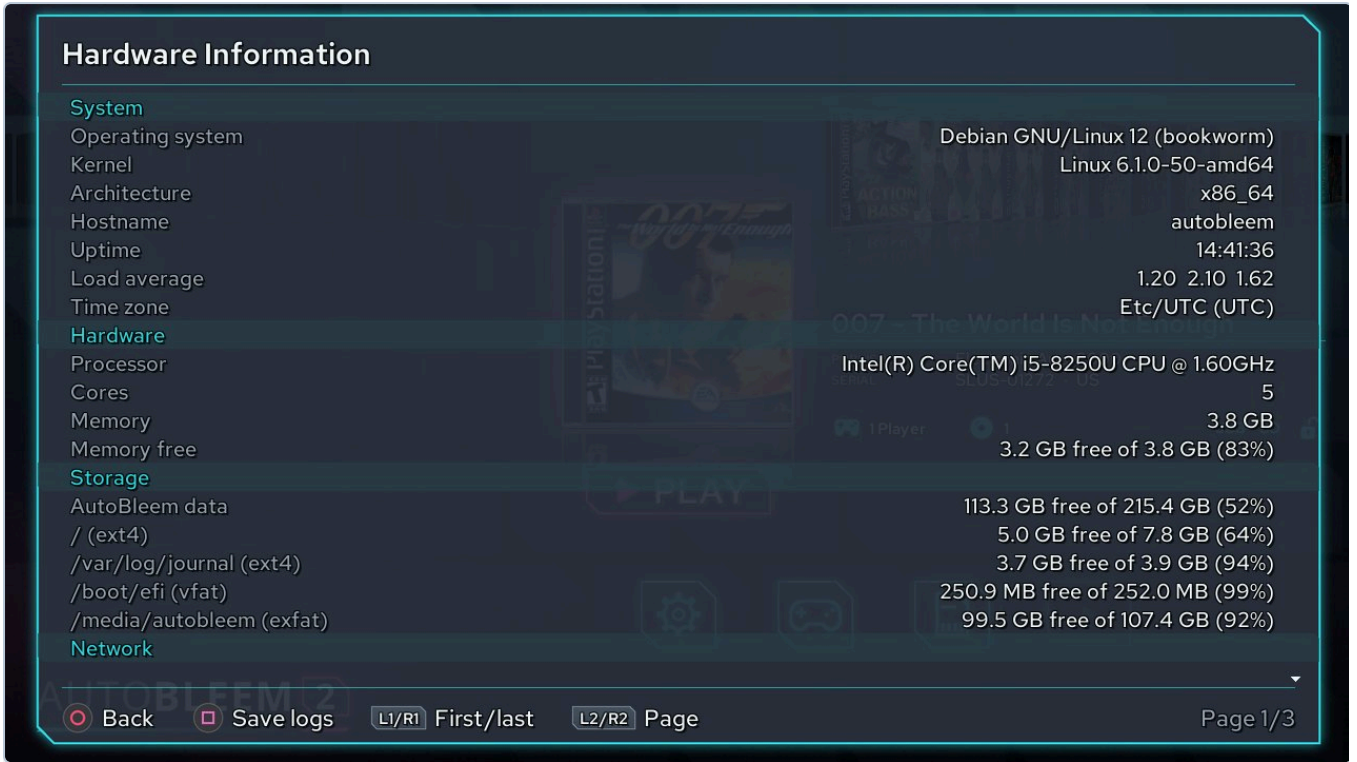
Oyun Yöneticisi

4.2 Donanım Bilgisi

Makine gerçekleri - sistem, donanım, depolama boş alanla, ağ adresleri, ekran ve ses sürücüler, bağlı kontrolcüler

- her saniye yeniden okunan. Konsol dahil her platformda aynı sayfadır; ağ ve kontrolcü ayarı ekranları **Ağ ve Kontrolcüler**'dir (PSC-Bios, bölüm 6).

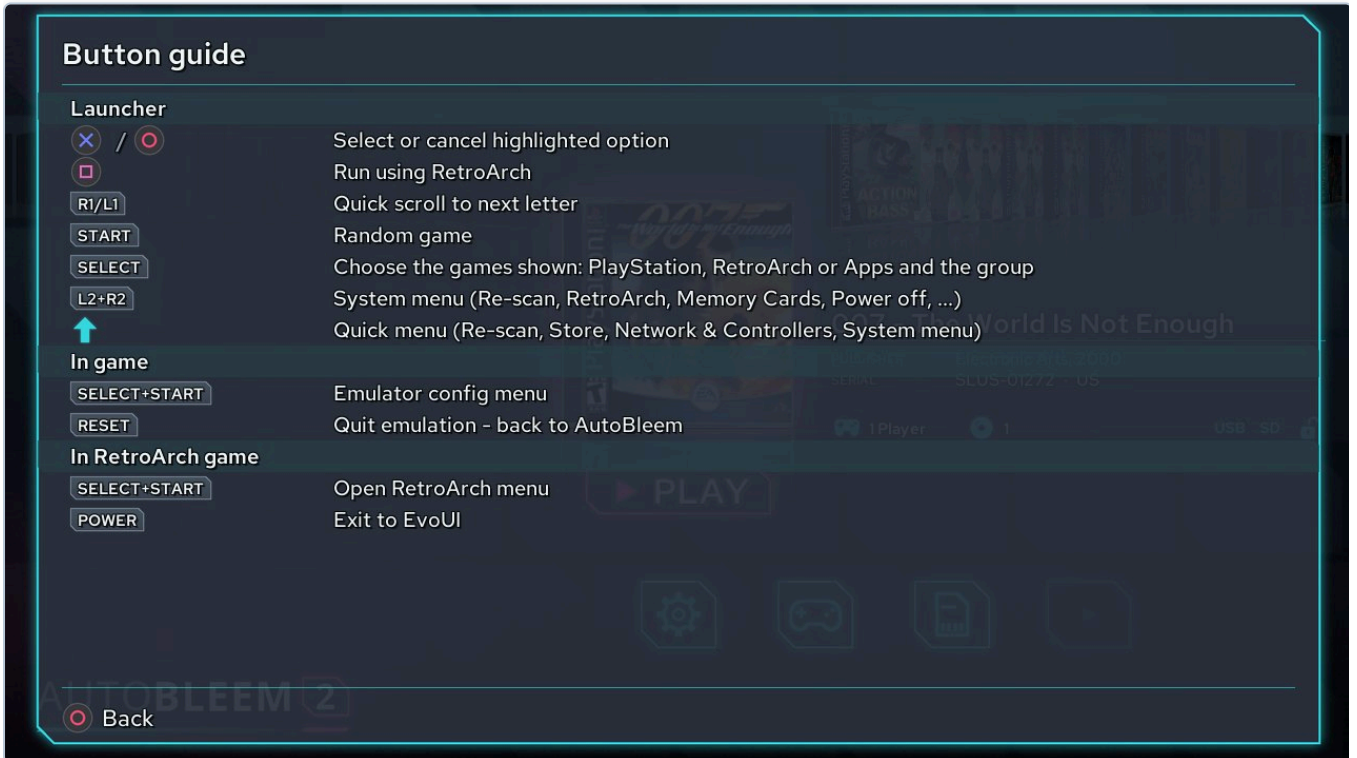
İlk iki kontrolcü, Oyuncu 1 ve Oyuncu 2 olarak gösterilir – PS1 emülatörünün onlara atadığı portlar. Diğer tüm kontrolcüler PS1 emülatörü tarafından kullanılmayan olarak gösterilir. RetroArch, kendi ayarlarına göre kontrolcülerini atar ve onları farklı şekilde sıralayabilir. Bir kontrolcü bağlandığında veya bağlantısı kesildiğinde, başlatıcı hangi pad'in Oyuncu 1 ve Oyuncu 2 olduğunu kısaca gösterir.



Donanım Bilgisi

4.3 Düğme Kılavuzu

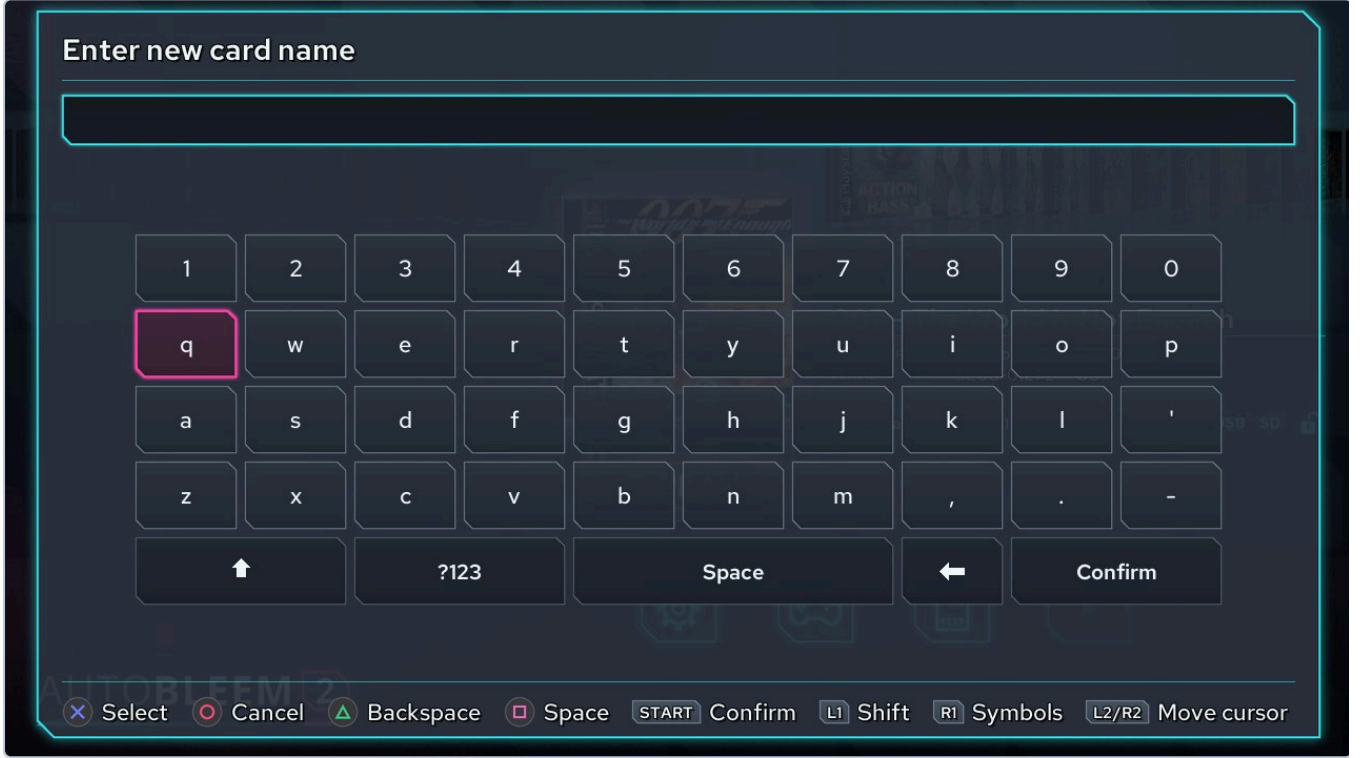
Raftaki Triangle: her ekranın her düğmesi bir sayfada. USB klavyesi bağlıyken veya kullanılmışsa, Klavye sütunu pad düğmelerinin yanına tuşları gösterir.



Düğme Kılavuzu

4.4 Ekranda Klavye

Yazılan her yerde - hafıza kartı seti, oyun başlığı, WiFi şifresi, kaynak adresi - aynı klavye, telefon gibi yerleştirilmiş: harfler, sembol sayfası (/ \ : ? & = % @ # ve adres ya da parola ihtiyaç duyduğu geri kalanı) ve iki aksan harfi sayfası, Shift, sayfa tuşu, Space, Backspace ve Onayla alt sırada. Yönler taşır, Cross yazar, Triangle siler, Square boşluk, **L1** Shift (büyük harf için iki kez), **R1** sonraki sayfa, **L2 / R2** imleci taşır, Start onaylar, Circle iptal eder. USB klavyesi her yerde yazar: Enter onaylar, Esc iptal eder.



Ekranda Klavye

5. PC'de

5.1 UpdateRoms - konsol sürücü yenileme

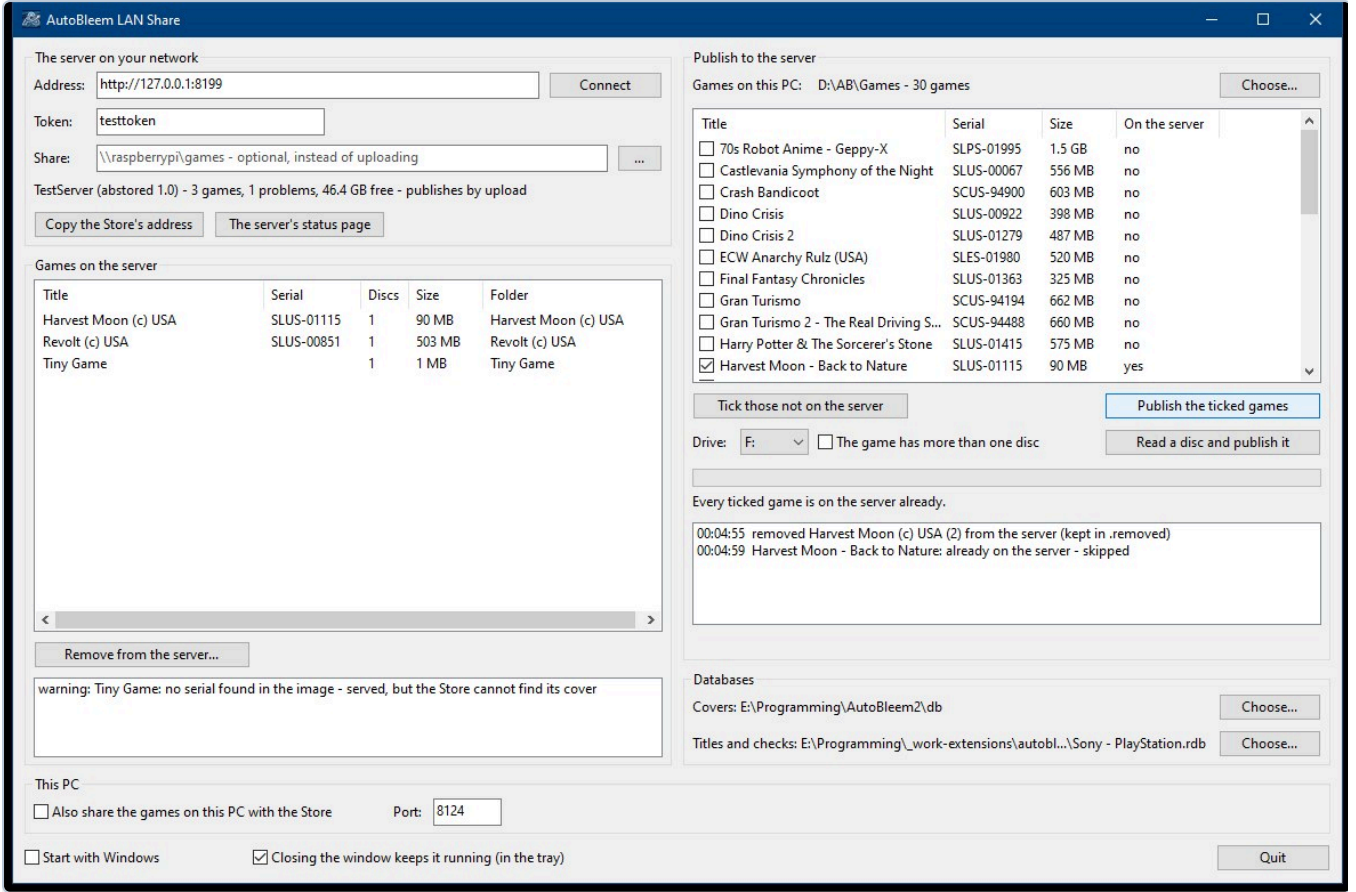
PlayStation Classic ağı yok, bu nedenle sürücüsünün RetroArch listeleri ve kapak resmi PC'de yapılır: **UpdateRoms** PC'de başlatıcı taraması Pi'de yapar, PC ağı ve konsol yolları ile, konsol açılır ve her şeyi yerinde bulur.

1. ROM'larını sürücüye `RetroArch/roms/<sistem>/` altına kopyala (bölüm 3.9). Klasör adları RetroArch veritabanı adları olmalı; yükleyici yaygın olanları yapar.
2. **UpdateRoms\UpdateRoms.exe** **sürücüden başlat** (yükleyici oraya koydu). Oturduğu sürücüyü bulur, aşama satırı, ilerleme çubuğu ve günlük gösterir ve:
 - sürücü hiçbirisi olmadığında RetroArch veritabanı paketini indir ve her ROM'ı tanımla - veritabanı bildiği oyun kendi adını alır;
 - sistem başına bir oynatma listesi `RetroArch/bin/playlists/` 'e yazı konsol yolları ile, RetroArch kendisi oraya eklediğini tutarak;
 - hiçbirisi olmayan her ROM'un kapak resmini libretro küçük resim sunucularından `RetroArch/bin/thumbnails/` 'e getirir.
3. Sürücüyü güvenle çıkart ve konsola geri koy. Set seçicinin RetroArch sekmesi oyun içeren her sistemi listeler.

ROM klasörleri her değişiklikten sonra çalıştır; hiçbirisi değişmedi klasör atlanır, böylece yeniden çalıştırma hızlıdır. Günlük `System/Logs/updateroms.log` . Kart okuyucusundaki Raspberry Pi kartı aynı şekilde yenilenebilir (`UpdateRoms.exe <sürücü> --target rpi`), Pi ağ sahipse kendisi yapar.

5.2 LAN Share - oyun ve diskler ağ sunucusunda

LAN Share (`LanShare.exe` , Store sayfasında **LAN Sunucusu** sekmesinde) PS1 oyunlarını ev ağ Store sunucusuna - Raspberry Pi, NAS veya başka PC'de `abstored` - ve PS1 diskini PC'nin CD/DVD sürücüsünden okur. Konsolda, Pi veya PC'de Store oradan kurar. Kurulacak hiçbir şey yok; ayarlar `%LOCALAPPDATA%\AutoBleem LAN Share/` 'da tutulur.



LAN Share Penceresi

- Sunucu:** adresini gir (`http://<adresi>:<port>` , Store sahip) ve **Bağlan** bas. Oyunları ve bulunduğu sorunları solda listeler. Oraya oyun koymak için birini ver:
 - Paylaş** - sunucunun oyun klasörü ağ üzerinde paylaştığı gibi (Samba), örneğin `\\raspberrypi\games` : LAN Share oraya kopyalar ve sunucuyu taramaya çağırır. Sunucu kendisi salt okunur kalır.
 - Simbol** - sunucu `--allow-uploads` ile başlatıldığında: simbol (sunucu başlangıçta ve `<state>/upload-token` 'da tutundu). LAN Share HTTP üzerinden yükler ve durdurulmuş yükleme neresi bıraktıysa devam eder.
- Bu PC'deki Oyunlar:** oyun klasörü seç (klasör başına oyun), oyunları işaretle ve ****İşaretli Oyunları Yayınla** bas. Sunucuda** sunucunun oyun daha yoksa söyler (seri ile, yoksa başlık ile); böyle oyun asla iki kez gönderilmez. **Sunucuda Olmayan Tikle** kalanı işaretler.
- Disk:** PS1 diskini sürücüye koy ve **Disk Oku ve Yayınla** bas. Disk tamamında `.bin` + `.cue` (ve LibCrypt oyunu için `.sbi` , sürücü subchannel verirse), başlıktan adlandırılmış, bilinen iyi dump'a karşı kontrol (veritabanları seçilmişse) ve yayınlandı. Birden fazla diskli oyun için **Oyun Birden Fazla Disk'tedir** işaretle: LAN Share her sonraki diski ister ve bir oyun olarak birlikte yayınlar.
- Sunucudan Sil...** seçilen oyunları sunucudan alır. Hiçbir şey silinmez: her sunucunun oyunlarının yanında `.removed` klasörüne taşınır ve geri taşıma geri koyar.

Veritabanları - AutoBleem kapak klasörü (`coversU/P/J.db`) ve RetroArch'in `Sony - PlayStation.rdb`

- başlıkları ve okunan disk kontrolünü ver; ikisi de isteğe bağlı. **Bu PC'deki Oyunları Store ile Paylaş** (varsayılan kapalı) bu PC'de klasörü Store'a doğrudan sunuyor. İlk kez Windows güvenlik duvarı

hakkında sorar: sadece özel ağıları izin ver.

6. Konsol Araçları (PlayStation Classic)

PlayStation Classic sürücüsü için iki araç. İkisi de başlatıcının teması ve diliyle çizer ve iki de pad tarafından yönetilir - ve gamepad sihirbazında konsolun ön düğmeleri tarafından. **PSC-Bios** konsolun paketiyle gelen bir eklentidir. Hızlı menüdeki ve Sistem menüsündeki *Ağ ve Kontrolcüler* ögesi bunu açar ve Eklentiler listesindedir. **ABFlashKit** Apps setindeki bir Uygulamadır.

6.1 PSC-Bios

Konsol paketiyle gelen eklenti, Raspberry Pi ve PC sürücüsünde de mevcuttur. Sistem Menüsünün *Ağ ve Kontrolcüler* ögesinden (veya Eklentiler listesinden) açılır. O eklenti yüklü ama kapalıysa Hızlı menüde ve Sistem menüsünde *Ağ ve Kontrolcüler* ögesi "Eklentiler'den açın" notu ile gridir - Cross orada Eklentiler listesini açar.

Açılış ekranı makine gerçeklerini gösterir: zaman, saat dilimi, WiFi/Ethernet/Bluetooth ağ adaptörleri adresleriyle ve bağlı her kontrolcü bir düğme eşleştirmesi olup olmadığı. Ağ ve Bluetooth kısımları konsolda AutoBleem kernel'i (bölüm 6.2) veya Raspberry Pi / PC sürücüsünde sistem araçları gerekir; gamepad sihirbazı herhangi bir sistemde çalışır.

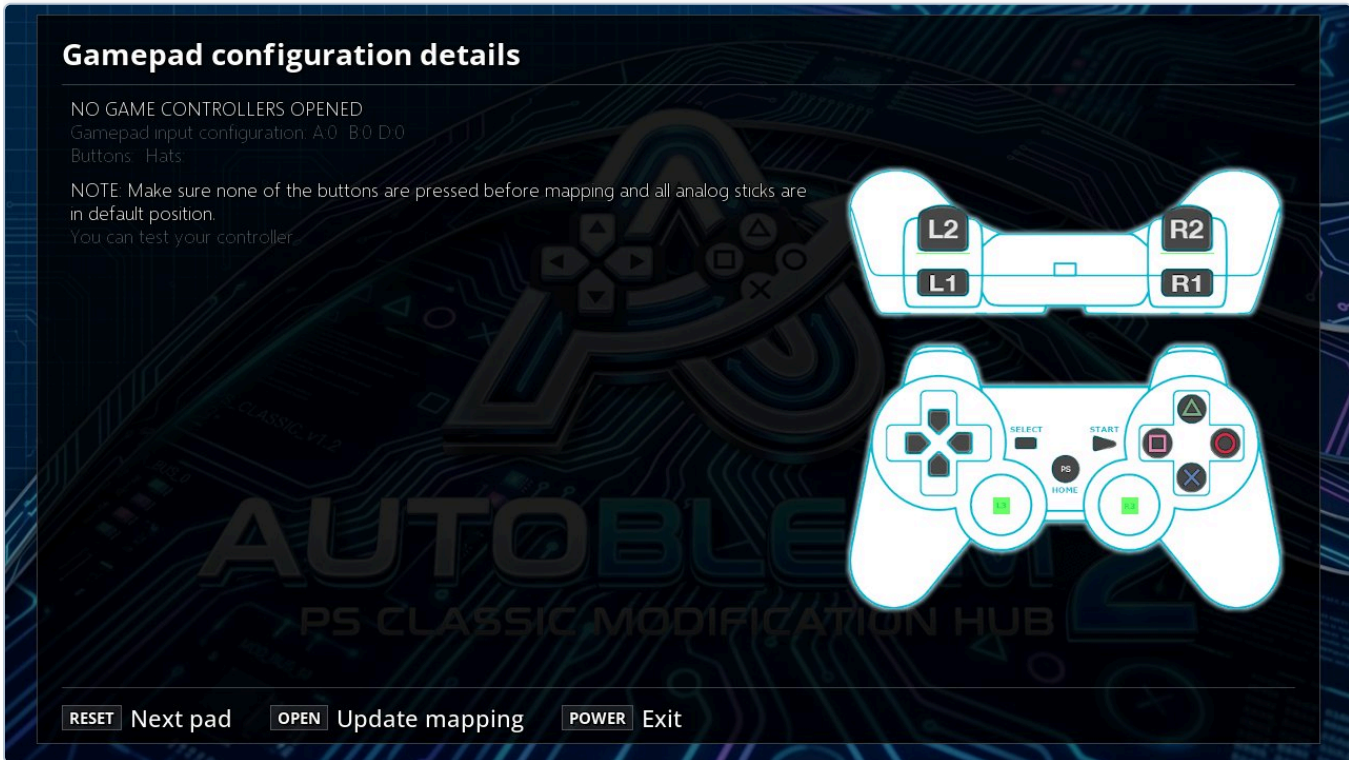


PSC-Bios: Ağ ve Kontrolcüler Merkezi

- **Select - WiFi Ağı** (kernel veya NetworkManager): ağ adı (yazı veya taramadan seçim), parola, sürücü modu, ve *Uygula / Ağı Yeniden Başlat*. Saat dilimi de buradan ayarlanır. Konsolun IP adresi bağlandıktan sonra gösterilir.
- **Square - Bluetooth Kontrolcüler**: Bluetooth gamepad taraması (DualShock 4, etc.), eşle veya sil için.
- **L1 - DualShock 3 Eşleştirmesi**: ilk DualShock 3 için USB bağlantısı, kernel sixaxis eklentisi ile.

- **R1 - Kontrolcü Eşlemesi:** eşleme sihirbazı (aşağı).
- **Triangle - Hakkında, Circle - başlatıcıya geri.**

Gamepad sihirbazı bağlı pad'ı ham gösterir - her eksen, düğme ve şapka sayılar olarak ve DualShock resmi basarken aydınlanan şekilde. Test altındaki pad güvenilir olmadığından, sihirbaz konsolun **ön düğmeleri** tarafından yönetilir: **RESET** sonraki pad'a geçer, **OPEN** eşlemeyi başlatır (sonra her soru cevapla - resimde aydınlanan düğmeyi bas veya OPEN pad'ın böyle düğmesi yoksa), **POWER** iptal eder veya bırakır. Pad'ta Circle'ı 2 saniye tutma sihirbazı bırakır (bar doldurur ve alt ipucu "2 s Tut: Çık" der). Pad'ın henüz eşlemesi yokken, herhangi bir düğmeyi 2 saniye tutma bunu yapar ("Herhangi bir Düğmeyi 2 s Tut: Çık"). Kısa basış normal eşlenir. Klavyede Esc / Space / Enter POWER / RESET / OPEN için durur. Sonunda yeni eşleme test için eklenir ve OPEN seçtiğin ad altında kaydeder; başlatıcı bundan sonra yükler.

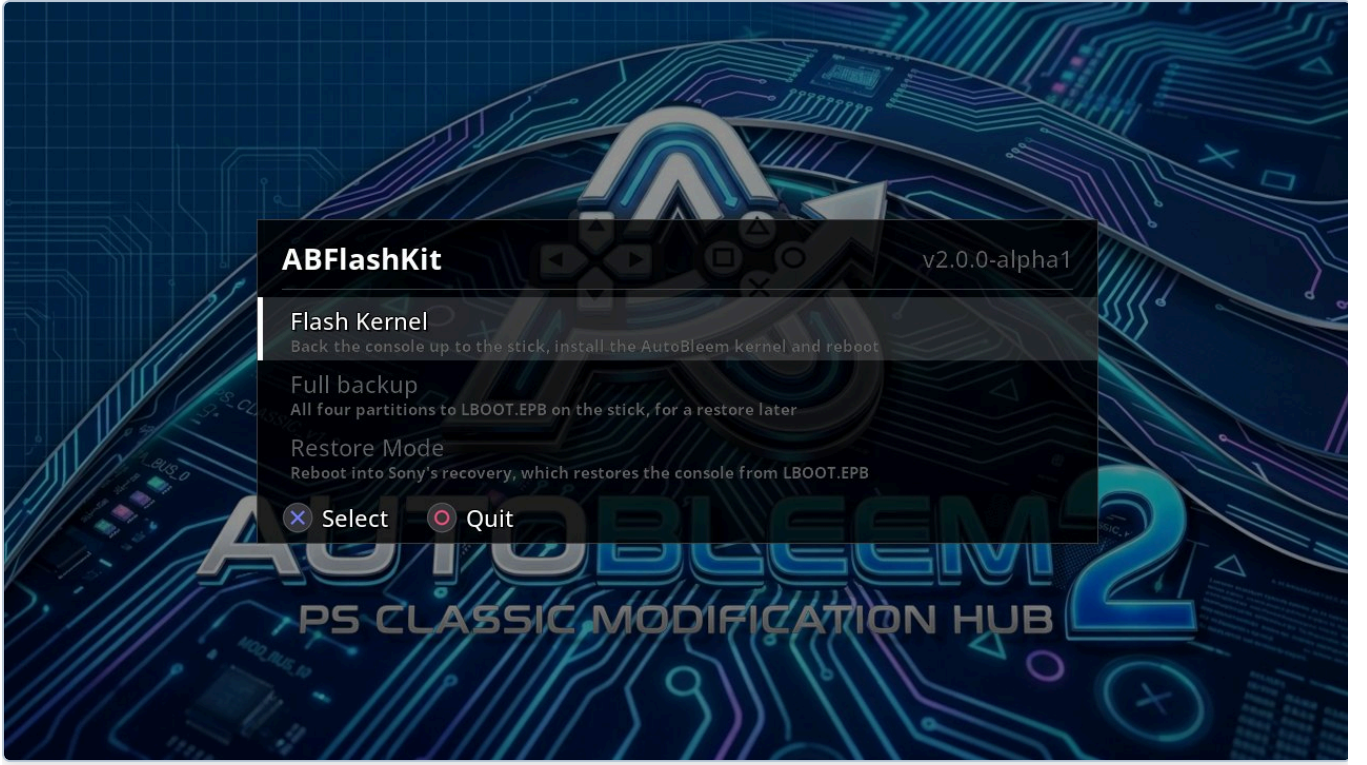


PSC-Bios: Kontrolcü Eşleme Sihirbazı

6.2 ABFlashKit - AutoBleem Kernel'i

AutoBleem kernel'i konsolun Linux kernel'inin isteğe bağlı değiştirilmesi: çalışan bir saat, USB WiFi ve Bluetooth dongle'ları (PSC-Bios ve Bluetooth pad'lar için) ve emülatörün devam noktaları için kullandığı ön düğme desteğini getir. ABFlashKit kurar, konsolun yedeklemesini yapıp yapabilir konsolunu Sony'nin kendi kurtarması üzerinden geri koyar.

Bu araç konsolun flash belleğine yazı. Kesilen flash - akım kesildi, sürücü çekildi - konsolu başlatabilir ve özel kernel kurulumu garantiyi iptal eder. Konsolu güçlü ve sürücüyü içinde tutun kendisi yeniden başlatana kadar. ABFlashKit bu uyarıda açılır; *Anladım* devam eder, *Çık* bırakır.



ABFlashKit Menüsü

- **Kernel'i Kur:** konsolun bölüm yedeklemesini sürücüde (LBOOT . EPB) henüz yoksa yapar, kontrol eder ve kernel görüntü, kernel ve AutoBleem sistem dosyalarını yazar ve yeniden başlatır. *Hepsi tamam - ekran siyah olduğunda güç kablosunu çıkar*: konsolun gücünü çek ve geri tak.
- **Tam Yedekleme:** dört bölüm LBOOT . EPB 'ye, daha sonra geri getirme için (önceki yedekleme sorudan sonra üzerine yazılır).
- **Kurtarma Modu:** yedekleme stok birini kontrol eder, kurtarma bayrağı ayarlar ve Sony kurtarmasına yeniden başlatır, sürücüde LBOOT . EPB 'den konsolu geri getir - stok firmware'e geri yol.

Her adımın altında ilerleme çubuğu adım ne kadar ileri gösterir. Araç başka özel firmware çalıştıran (BleemSync, Project Eris) konsolu kurulumunu reddeder: önce stok'a geri getir.

7. Bir Şey Yanlış Giderse

- **Günlükler:** AutoBleem günlükleri bellekte tutar, bu nedenle sürücü her zaman yazılmaz - sadece yanlış olduğunda `System/Logs/` sürücü, kart veya veri klasörüne: başlatıcı, PS1 oyunu veya RetroArch çökmesi `System/Logs/crash-<n>/` 'e kaydedilir (son üç tutulur) ve başlatıcı geri geldiğinde bir kez söyler. Her günlüğü tutmak için *Seçenekler -> Tanılama -> Günlükleri USB bellekte tut'u aç (sonraki başlangıçtan) veya PC'de `System/Logs/keep` boş dosya oluştur. Pi veya PC'de *Donanım Bilgisi* günlüklerin nerede olduğunu gösterir ve Square `System/Logs/saved-<n>/` 'e kaydeder. Dosyalar: `autobleem.log` (başlatıcı), `launch.log` ve `pcsx.log` (PS1 oyunu başlatması ve emülatör çıkışı), `retroarch.log` ve
 - her zaman sürücüde - `update.log` (çevrimiçi güncelleme) ve `updateroms.log` (UpdateRoms).
- **Oyun Raf'ta Değil:** klasör yerleşimini kontrol et (oyun başına klasör, bölüm 3.9 görüntü biçimleri). *Oyun Yöneticisi* tarama reddettikleri oyunları *Eklenmedi* işaretleri ile listeler, nedeni ile; böyle klasör Square siler. Sistem menüsündeki *Oyunları yeniden tara* taramayı yeniden çalıştırır.
- **Kapak Yok:** kapak veritabanları yüklenmedi (yükleyiciyi tekrar çalıştır işaretli olarak) veya RetroArch oyunları konsolda UpdateRoms PC'de çalıştırılmadı.
- **Kontrolcü Hiçbir Şey Yapmıyor veya Düğmeleri Karışık:** PSC-Bios gamepad sihirbazı (bir konsol) eşler; Pi veya PC'de Donanım Bilgisi sayfası SDL'nin gördüğü listeler.
- **Konsol Oyundan Sonra Siyah Ekran:** AutoBleem kendisi pencereyi yeniden inşa eder (üç kez kadar); siyah kalırsa, güç düğmesini tutun ve konsolu tekrar açın.
- **Raspberry Pi:** `Alt+F2` ikinci konsolda giriş istemi verir; SSH ilk önyüklemeden açık. `sudo journalctl -u autobleem` başlatıcı hizmetini gösterir; `sudo systemctl restart autobleem` yeniden başlatır. Bitemeyen ilk başlatış (ağ yok) sonraki başlatışta yeniden dener.
- **Windows:** `Esc` başlatıcıyı bırakır; veri klasörü kuruluştaki seçilen (varsayılan `Documents\AutoBleem`), günlükler `System\Logs` 'ta.

AutoBleem özgür yazılım (GNU GPL v3 veya daha yeni), garanti yok. Destek ve haberler: About ekranında bağlı Discord sunucusu ve <https://autobleem.retromenele.pl/>.