

Портативная игровая консоль R36S

v. 30-3-2024

от Иво Сендена

Это руководство предназначено для начинающих пользователей R36S и для тех, кто хочет поддерживать свой собственный выбор ПЗУ (игр). Он охватывает дополнительные конфигурации, которые я сам нашел очень полезными и предпочтительными, хотя они ни в коем случае не являются обязательными. Я написал это руководство на основе собственного опыта и информации, которую я нашел и использовал, которая была разбросана по многим форумам, веб-сайтам и видеороликам на YouTube. Я сам выбирал вишни и исследовал их. В этом руководстве не будет рассказано об использовании Wi-Fi или каких-либо нестандартных способах использования R36S, только основы и рекомендации по конкретным конфигурациям, чтобы получить максимальную отдачу от множества доступных ПЗУ и эмуляторов.

ДЛЯ НАЧАЛА...

ВАЖНО: ПРАВИЛЬНЫЙ СПОСОБ ВЫКЛЮЧЕНИЯ

Кнопка питания только включает устройство и переключает его в режим ожидания. Это не выключит устройство, если вы не нажмете и не удерживайте для принудительного выключения. Это не рекомендуется, так как может нанести вред.

Чтобы выключить R36S, выберите в главном меню (выбор консоли):

КНОПКА "ПУСК" (= меню) > ВЫХОД> ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ СИСТЕМЫ

КАК ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ

нажмите **FN** + НАЧАТЬ

ЧТО ЭТО ЗНАЧИТ?

ПЗУ:	Программный пакет такой игры, как Тетрис
ЯДРО:	Эмулятор игровой консоли, например Atari 2600
BIOS:	Поддерживающие файлы, необходимые для функционирования определенных ядер (эмуляторов)
АРКОС:	Операционная система, под управлением которой работает R36S
РЕТРОАРХ:	Интерфейс (то, что вы видите на экране) для запуска ядер в ArkOS

ЧТО У ТЕБЯ ВНУТРИ R36S ...

Дисплей:	640 x 480 пикселей, 3,5-дюймовый IPS
Процессор:	RK3326
Графический процессор:	Mali-G31
ОПЕРАТИВНАЯ память:	1 ГБ памяти DDR3L
Операционная система:	АркОС
Вес:	192 грамма
Аккумулятор:	Модель 8040662 Li-ion, 3200 мАч, 3,7 Вольт, 2-контактный разъем JST 1,25 мм

Содержание

1. ЗАРЯДКА
2. КАРТЫ ПАМЯТИ
3. СПИСОК СОВМЕСТИМЫХ ЭМУЛЯТОРОВ
4. ПЕРВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: ARKOS И / ИЛИ НОВАЯ карта MICRO SD
5. ПЕРВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: НАСТРОЙКА И МЕНЮ
6. КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ И РАСПОЛОЖЕНИЕ КНОПОК
7. ДОБАВЛЕНИЕ ИГР И УПРАВЛЕНИЕ ИМИ
8. ЗАГРУЗКА VOXART На ВАШ КОМПЬЮТЕР
9. ШЕЙДЕРЫ
10. ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ КНОПОК
11. MS-DOS, COMMODORE, ATARI MSX, COLECOVISION GAMES
12. РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ И ДУБЛИРОВАНИЕ

1. ЗАРЯДКА

Заряжайте аккумулятор через левый USB-порт, а не через правый

В R36S отсутствует надлежащее управление питанием. Возможно, для аккумулятора лучше не использовать очень мощное быстрое зарядное устройство. Лучше всего подойдет более медленное зарядное устройство (0,5 А – максимум 2А). Индикатор гаснет по завершении зарядки. Не оставляйте устройство на зарядном устройстве на ночь.

2. КАРТЫ ПАМЯТИ

Выбор и подготовка карт памяти для игр (ROM) и операционной системы (OS)

Можно либо использовать 1 карту памяти для хранения игр и операционной системы, либо использовать 2 карты памяти для разделения игр и операционной системы. Максимальный объем карт памяти составляет 256 Гб. В случае установки двух карт памяти для карты операционной системы требуется всего 16 Гб емкости.

В случае установки 1 карты памяти используйте правый слот для карт памяти.

В случае наличия 2 карт памяти используйте левый слот для карт памяти для игр, а правый - для операционной системы.

Преимущество использования 2 карт заключается в хранении большего количества игр (хотя обычно достаточно и 1 карты) и не потере игр при необходимости повторной прошивки операционной системы.

→ Устройство поставляется со стандартными картами низкого качества, которые могут выйти из строя. Замените их как можно скорее на фирменные карты, такие как Kingston или Samsung. Не используйте Sandisk в качестве карты ПЗУ, поскольку R36S, похоже, испытывает проблемы с считыванием карт Sandisk в левом слоте.

→ Создайте резервную копию исходной карты (ов), особенно папки \BIOS в разделе EASYROMS. Здесь содержатся необходимые файлы для нескольких эмуляторов, которые может быть трудно найти в Интернете, если вы их потеряете.

3. СПИСОК СОВМЕСТИМЫХ ЭМУЛЯТОРОВ

Какие эмуляторы (ядра) совместимы с R36S (в версии ArkOS от февраля 2024 г.)

РАБОЧИЙ:

Аркадные игры (см. АРКАДЫ в разделе Добавление игр)
Atari 2600, Atari 5200, Atari 7600
Coleco Vision (*)
Commodore 64
Commodore Amiga (gebruik PUAE2021) (**)
CP1, CP2, CP3
Семейный компьютер
Mattel Intellivision (*)
MS-DOS (***)
MSX, MSX 2 (gebruik OpenMSX)
Nintendo 64 (**)
Nintendo DS
Nintendo Entertainment System (NES)
Nintendo Gameboy, Gameboy Color, Gameboy Advanced
Nintendo Virtual Boy на
движке
для ПК с OpenBor
и Sega Dreamcast (**)

Sega Genesis
Sega Master System
Sega Mega Drive
SNK NeoGeo, NeoGeo CD, NeoGeo Pocket Color
Sony Playstation 1
Sony Playstation Portable (**)
Super Famicom
SuperGrafx
Super Nintendo
TurboGrafx 16, TurboGrafx CD
Wonderswan, Wonderswan Color

ЧАСТИЧНО Или НЕ РАБОТАЕТ:

Atari Jaguar
Atari Lynx
Наоми
Nintendo 64 DD
Cera Сатурн

* Coleco Vision и Intellivision:

Эти консоли оснащены цифровыми клавиатурами, что может вызвать проблемы с кнопками R36S.

** Nintendo 64, Sega Dreamcast и Sony Playstation Portable:

Ограниченный выбор игр для этих консолей работает на R36S из-за аппаратных ограничений.

*** MS-DOS в Commodore Amiga:

Они эмулируют несколько разных компьютеров с полноразмерными клавиатурами. Для игр могут потребоваться индивидуальные конфигурации и сопоставления клавиш. Кроме того, во время игрового процесса может потребоваться использование экранной клавиатуры. В DOS это можно отобразить нажатием большого пальца левой руки. В Amiga, нажав SELECT.

Необходимая структура папок для ПЗУ, классифицированных по консолям, создается при прошивке карты ArkOS или при запуске R36S с пустой картой ПЗУ в левом слоте.

В главном меню будет отображаться конкретная консоль / эмулятор, только если в подпапку для этой консоли добавлено хотя бы одно ПЗУ (игра).

ФАЙЛЫ BIOS

Некоторые эмуляторы не могут функционировать без необходимых файлов bios в папке \BIOS на карте памяти, где хранятся ваши ПЗУ (игры). Обязательно создайте резервную копию, по крайней мере, папки \BIOS, с оригинальной карты памяти, поставляемой с R36S.

Для получения дополнительных ядер (эмуляторов) рассмотрите возможность загрузки пакета RetroArch Bios с сайта Archive.org (и сохраните его резервную копию). Добавьте содержимое этого пакета bios в папку \BIOS для обеспечения максимальной совместимости.

https://archive.org/details/retroarch-bios-pack_202308

4. ПЕРВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: ARKOS И / ИЛИ НОВАЯ карта MICRO SD

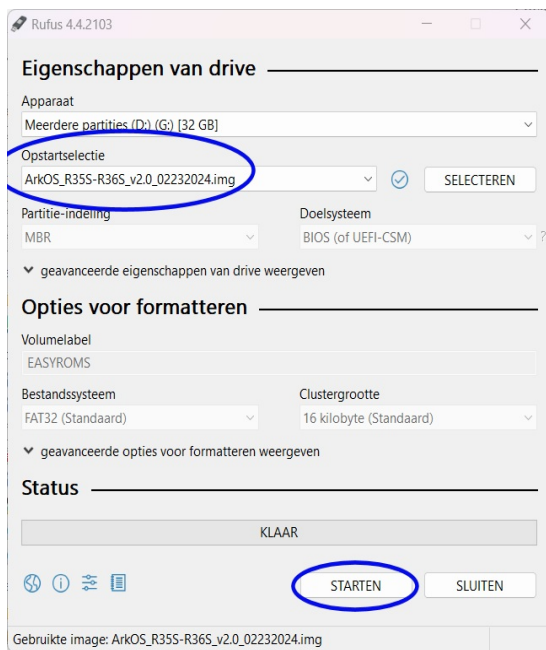
Выполните следующие действия при обновлении операционной системы или использовании новой карты памяти

Новый R36S, скорее всего, поставляется с очень старой версией операционной системы ArkOS. Перед использованием устройства сначала обновите ArkOS до последней версии, чтобы улучшить функциональность и стабильность R36S:

Ищите версию ArkOS RG351MP / R35S или специальную версию R36S. Проверьте эти источники загрузки:

<https://github.com/AeolusUX/ArkOS-R3XS>

<https://github.com/christianhaitian/arkos/releases>



1. Загрузите ZIP-файл, содержащий последнюю версию ArkOS
2. Распакуйте .IMG-файл (около 8 ГБ)
3. Используйте устройство формирования изображения диска для прошивки вашей карты памяти. Например, Rufus:
4. Вставьте карту памяти в компьютер, запустите Rufus и убедитесь, что распознана нужная карта:

5. Выберите файл изображения ArkOS и нажмите "Пуск". Перепрошивка займет несколько минут.
6. После завершения работы на карте появится раздел под названием BOOT.
7. Пока питание R36S выключено, вставьте карту в правый слот для карт памяти.

Примечание: хотя сразу после прошивки на карте памяти будет раздел ROM (EASYROMS), пока не добавляйте игры на него, поскольку раздел может еще не иметь нужного размера. Сначала загрузите R36S один раз со вставленной новой картой. Это дополнительно подготовит раздел EASYROMS к добавлению ПЗУ.

Теперь выполните один из этих трех шагов:

→ **Использование 1 карты памяти как для операционной системы, так и для ПЗУ (игр)**

Включите устройство, содержащее карту флэш-памяти в правом слоте. Первая загрузка занимает пару минут, чтобы все настроить. После загрузки (на дисплее отображается главное меню) выключите R36S, поместите карту памяти обратно в компьютер и добавьте выбранные вами ПЗУ в раздел EASYROMS (см. ДОБАВЛЕНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ ИГРАМИ)

→ **При использовании двух карт памяти отдельная карта для ПЗУ (игр) - это новая карта**

Включите устройство, содержащее карту флэш-памяти в правом слоте и новую, пустую карту для ПЗУ (игр) в левом слоте. Включите R36S, первая загрузка займет пару минут. Как только появится главное меню, перейдите по ссылке:

НАСТРОЙКА СКРИПТОВ> ДОПОЛНИТЕЛЬНО> ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ на SD2 для ПЗУ

Если эта опция недоступна, сначала выберите СЧИТАЙТЕ ДАННЫЕ С SD1 И SD2 для ПЗУ и после этого вернитесь в то же меню и выберите ПЕРЕКЛЮЧИТЕСЬ на SD2 для ROM
Карта ROM теперь будет настроена с надлежащей структурой папок.

Выключите R36S, вставьте левую карту памяти обратно в компьютер и добавьте выбранные вами ПЗУ в раздел EASYROMS (см. ДОБАВЛЕНИЕ ИГР И УПРАВЛЕНИЕ ИМИ)

→ **При использовании 2 карт памяти, отдельная карта для ПЗУ уже содержит игры**

Включите устройство, содержащее карту флэш-памяти в правом слоте и карту с ПЗУ (играми) в левом слоте. Включите R36S, первая загрузка займет пару минут. Как только отобразится главное меню, карта ROM должна быть распознана и сразу же доступна. Если вы не видите свои игры, перейдите по ссылке:

НАСТРОЙКА СКРИПТОВ> ДОПОЛНИТЕЛЬНО> ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ на SD2 для ПЗУ

Если эта опция недоступна, сначала выберите СЧИТАЙТЕ ДАННЫЕ С SD1 И SD2 для ПЗУ и после этого вернитесь в то же меню и выберите ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ на SD2 для ПЗУ

Рекомендуемая емкость карты Micro SD:

настройка 1 карты: не менее 64 ГБ

настройка двух карт: 16 ГБ для ОС, от 64 до 256 ГБ для ПЗУ

Важное замечание относительно карт памяти

Никогда не извлекайте и не вставляйте карту памяти при включенном R36S. Таким образом карты памяти могут быть легко повреждены.

5. ПЕРВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: КОНФИГУРАЦИЯ И МЕНЮ

Выполните следующие действия для дополнительной и практичной настройки

→ **УВЕДОМЛЕНИЕ ОБ ОТКЛЮЧЕНИИ ПИТАНИЯ / ПЕРЕЗАГРУЗКЕ**

ПУСК (меню) > ВЫХОД> ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ (или ПЕРЕЗАГРУЗКА)

Всегда используйте эту процедуру для выключения питания, никогда не нажимайте и не удерживайте кнопку питания без крайней необходимости.

1. Вставьте карту (ы) памяти

Убедитесь, что на них установлена обновленная операционная система, раздел EASYROMS с хотя бы одним ПЗУ (игра) и \BIOS папка с необходимыми файлами для запуска нужного эмулятора (ов).

Питание R36S

2. Измените внешний вид главного меню

Ниже приведен пример хорошей темы меню, но внесите коррективы в соответствии со своими предпочтениями:

ПУСК (меню) > НАСТРОЙКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА> ТЕМА-ARKOS-CARBON

Вернитесь, чтобы активировать эту тему.

Затем снова войдите в то же меню в разделе НАСТРОЙКА ТЕМЫ:

Стиль просмотра списка игр: ПОДРОБНЫЙ

Размер сетки по умолчанию: АВТОМАТИЧЕСКИЙ

3. Включите игры для двух игроков на одном R36S

При стандартных настройках невозможно играть, например, в игру NES с двумя игроками, потому что клавиатура не реагирует, когда игра переключается на 2 игрока. Чтобы решить эту проблему, "второй контроллер" должен быть настроен в RetroArch. Этот виртуальный, второй контроллер, должен иметь то же отображение, что и основной, первый контроллер:

1. В главном меню откройте "консоль" РЕТРОАРХ
2. Перейдите в НАСТРОЙКИ > ВВОД > МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ . Переключитесь с 1 на 2.
3. В том же меню перейдите к ПРИВЯЗКА RETROPAD . Теперь будут показаны элементы управления портом 1 и портом 2.
4. Оба порта должны быть настроены одинаково, поскольку они оба будут использовать клавиатуру на R36S:

Аналого-цифровой тип: Левый аналоговый

Индекс устройства: GO-Super Gamepad

Убедитесь, что у порта 2 те же номера кнопок, что и у порта 1. Чтобы изменить их, выберите кнопку в списке, нажмите A, а затем нажмите и удерживайте нужную кнопку. В стандартной конфигурации, скорее всего, только кнопка A нуждается в перенастройке в порту 2.

→ Не забудьте сохранить изменения в конфигурационном файле Retroarch:

На первой странице меню: ФАЙЛ КОНФИГУРАЦИИ > СОХРАНИТЬ ТЕКУЩУЮ КОНФИГУРАЦИЮ.

4. Активируйте функцию быстрого выхода activeren (для выхода из игр с помощью 1x FN+ START вместо 2x)

1. В главном меню откройте "консоль" РЕТРОАРХ
2. Перейдите в НАСТРОЙКИ > ВВОД > ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ВЫХОДА . Переключитесь в положение ВЫКЛ

→ Некоторым консолям / эмуляторам по-прежнему потребуется 2 раза нажать клавишу FN + START для выхода из игры.

→ Не забудьте сохранить изменения в конфигурационном файле Retroarch:

На первой странице меню: ФАЙЛ КОНФИГУРАЦИИ > СОХРАНИТЬ ТЕКУЩУЮ КОНФИГУРАЦИЮ.

5. Выбор конкретных эмуляторов для определенных консолей

В большинстве случаев выбор эмулятора может оставаться автоматическим. В некоторых случаях, возможно, было бы лучше выбрать конкретный эмулятор. Например, для игр MS-DOS и Amiga:

ПУСК (меню) > НАСТРОЙКИ ЭМУЛЯТОРА > COMMODORE AMIGA:

Эмулятор: RETROARCH - Ядро: PUAЕ2021 - РЕГУЛЯТОР: АВТОМАТИЧЕСКИЙ

ПУСК (меню) > НАСТРОЙКИ ЭМУЛЯТОРА > MICROSOFT-DOS:

Эмулятор: RETROARCH - Ядро: DOSBOX_PURE - РЕГУЛЯТОР: АВТОМАТИЧЕСКИЙ

6. Сделайте невидимыми нежелательные пункты меню ("консоли")

Помимо ваших любимых консолей, в главном меню также будут отображаться "консоли", необходимые только для настройки. Возможно, вы пожелаете не показывать эти пункты меню:

ПУСК (меню) > НАСТРОЙКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА > ВИДИМЫЕ СИСТЕМЫ

Снимите флажки с нежелательных элементов, таких как, например, Options и RetroArch (после настройки вашего R36S).

Эти элементы всегда можно снова сделать видимыми.

7. Настройка шейдеров для экранов, подобных Gameboy

Это потрясающая возможность играть так, как на оригинальном экране. Для настройки этого должно быть доступно хотя бы одно ПЗУ (игра) для желаемой консоли. Полную инструкцию / пример смотрите в главе "ШЕЙДЕРЫ".

8. Переключите клавиши A и B (необязательно)



По умолчанию R36S использует "конфигурацию Nintendo" из клавиш A и B, где A = подтверждение и B = возврат / выход.

При желании их можно переключить для всех эмуляторов в "Конфигурацию X-Box /Playstation":
ПУСК (меню) > ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ > ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ КНОПОК A / B В EMULATION STATION

(Кроме того, кнопки также можно пере назначить для отдельных консолей / игр. См. Главу 10)

9. Упрощенное меню / функция "Для детей"

В случае, если R36S будут использовать дети или кто-либо, кому не нужен доступ ко всем функциям настройки (кроме функции отображения / яркости, звука и отключения питания), вы можете переключиться из полного режима в режим киоска или режим "для детей":

ПУСК (меню) > НАСТРОЙКИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА > РЕЖИМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА

ПОЛНЫЙ: полная функциональность, без ограничений

КИОСК: доступны все игры, настройки яркости / звука и отключения питания

РЕБЕНОК: только игры для детей, настройки яркости / звука, но без опции отключения питания!

ПРИМЕЧАНИЕ: чтобы повторно включить полную функциональность в режиме киоска / Kid, перейдите в главное меню (выбор консоли) и введите следующий ключевой код::

2x вверх – 2x вниз – 1x влево – 1x вправо – 1x влево – 1x вправо – B – A

После этого R36S необходимо перезапустить, чтобы снова включить быстрое меню.

6. КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ И РАСПОЛОЖЕНИЕ КНОПОК

Отключение питания:	Пуск (меню) > Выход > Завершение работы системы
Режим ожидания:	Одно нажатие кнопки питания
Выход из запущенной игры:	Нажмите клавишу FN + ПУСК (2 раза, если Быстрый выход отключен)
Регулировка яркости:	Пуск (меню) > Настройки дисплея и информация > Яркость
Добавить / удалить игру в избранное:	В списке выбора игры нажмите Y (* = список избранного)

ОТКРОЙТЕ БЫСТРОЕ МЕНЮ

Чтобы сохранить / загрузить прогресс или настроить параметры, связанные с игрой / консолью, убедитесь, что эта игра или случайная игра для этой консоли запущена.

нажмите R3 + X R3 = нажать большим пальцем правой руки на ручку управления

СОСТОЯНИЯ СОХРАНЕНИЯ / ЗАГРУЗКИ (ХОД ИГРЫ)

Прогресс в игре может быть сохранен в нескольких состояниях сохранения:

1. В запущенной игре войдите в быстрое меню (R3 + X)
2. Сначала выберите слот: State Slot
3. Выберите Сохранить состояние, чтобы сохранить текущий прогресс в этом слоте, или Загрузить состояние, чтобы открыть прогресс, сохраненный в этом слоте.

ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ НА НЕКОТОРЫХ КОНСОЛЯХ, ТАКИХ КАК NINTENDO,

Игра автоматически переключается между "контроллером 1" и "контроллером 2", если установлена правильная конфигурация для портов 1 и 2 (глава 5, шаг 3).

NINTENDO DS

Из-за двойного экрана на NDS R36S необходимо переключать экраны там, где это необходимо для игры.

Это можно сделать с помощью кнопки FN. Опция быстрого выхода (FN + START для выхода из игры) не работает на NDS.

Чтобы выйти из игры Nintendo DS, нажмите большим пальцем левой руки и перейдите к последней строке очень маленького текста во всплывающем меню.

7. ДОБАВЛЕНИЕ ИГР И УПРАВЛЕНИЕ ИМИ

Хотя R36S поставляется с огромным выбором игр, многие из них могут оказаться нежелательными, поэтому вы захотите создать свою собственную коллекцию и получить более удобный список игр в меню вашего эмулятора.

Кроме того, ваша стандартная карта (ы) R36S может быть повреждена, поэтому вам необходимо загрузить соответствующие коллекции ПЗУ. Очень хороший исходный код с полными коллекциями, отсортированными по консолям, можно найти здесь:

[каталог ретро-аркад-v-04-rg-35-m-p \(archive.org\)](http://archive.org)

Чтобы подготовить новые карты памяти, см. Главу 4.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Хотя в этом нет необходимости, рекомендуется сохранить резервную копию вашей коллекции ПЗУ. Убедитесь, что эта резервная копия также включает папку \BIOS с необходимыми файлами для всех эмуляторов. В случае выхода из строя карты памяти вы можете легко использовать эту резервную копию для восстановления вашей собственной коллекции игр.

Дополнительный метод добавления / управления ПЗУ (играми)

Этот метод, конечно, не обязателен, но лично мне он показался очень удобным в сочетании с хранением резервной копии на внешнем жестком диске.

Как резервная копия, так и карта памяти с разделом EASYROMS будут иметь одинаковую структуру: отдельные папки для каждой консоли / эмулятора с соответствующими именами, которые R36S поместит в раздел EASYROMS при первой настройке новой карты памяти. В каждой папке консоли также будет подпапка, содержащая медиа (изображения boxart и / или видео / скриншоты)

1. После загрузки коллекций ПЗУ на свой компьютер откройте в Проводнике три окна:
 - 1. создайте подпапку \MEDIA или \MEDIA IMAGES в выбранной папке консоли
 - 2. папка с несортированными ПЗУ этой конкретной консоли
 - 3. соответствующая папка ROM на вашем диске резервной копии
2. Используйте папку media (1), чтобы просмотреть и решить, какие игры вы хотите добавить в свою коллекцию.
3. Выберите эти названия в среднем окне (2)
4. Скопируйте их в правое окно (3), чтобы создать свою коллекцию игр на резервном диске.



5. Сделав свой выбор (это, конечно, можно делать по частям), вы можете использовать боксарт и дополнительные скриншоты / примеры видео для создания своего игрового меню. Подробнее об этом читайте в главе 8.

АРКАДНЫЕ ИГРЫ (MAME)

В игры со старых добрых аркадных автоматов, заменяющих домашние игровые приставки, можно играть с помощью MAME (эмулятора нескольких аркадных автоматов). Не разархивируйте эти ПЗУ, так как они содержат несколько файлов с похожими именами и в любом случае могут быть запущены изнутри ZIP-файлов. Скопируйте эти архивированные диски во вложенную папку \MAME. Для запуска этих игр может потребоваться несколько дополнительных файлов в папке \MAME, поэтому обязательно получите эти файлы со стандартной карты, поставляемой с R36S, и добавьте их также в резервную копию.

ПРАВОПИСАНИЕ MS-DOS (DOS)

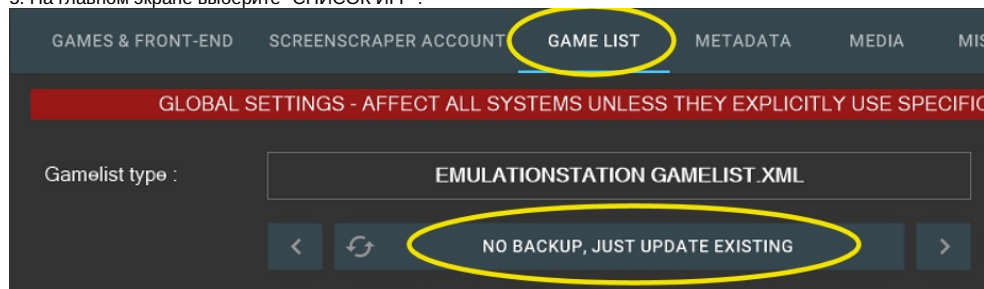
Из-за множества различных конфигураций в отношении скорости процессора и элементов управления с клавиатуры, для добавления игр для DOS требуется иной подход, чем для консольных игр. Обратитесь к главе 11: ИГРЫ ДЛЯ MS-DOS.

8. СКРАПБУКИНГ БОКСАРТА

Изображения (и видео) для представления в списках выбора игр на R36

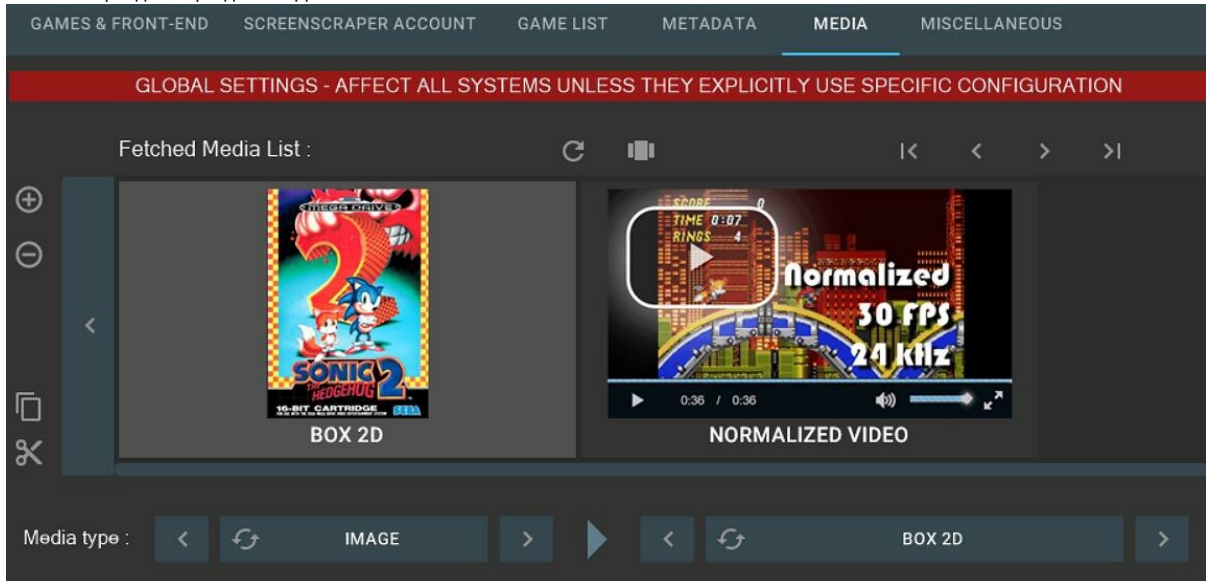
Изображения Вохарт доступны в коллекциях ROM на сайте Archive.org (см. Ссылку выше), но для добавления дополнительных изображений и видео boxart можно очень легко создать с нуля с помощью бесплатного приложения Skrapeg. Это можно сделать на вашем компьютере, поэтому вам не нужно искать соответствующее оборудование для получения Wi-Fi подключения на R36S.

1. Если программа Skrapeg еще недоступна, сначала установите ее на свой компьютер:
Перейдите по ссылке Skrapeg.net > Загрузить > Загрузить для Windows. Распакуйте и запустите .Исполняемый файл. Нет необходимости создавать учетную запись. Имейте в виду, что первая загрузка ресурсов занимает несколько минут.
2. Запустите Skrapeg и выберите RECALBOX > ДАЛЕЕ (или воспользуйтесь мастером в главном меню)
3. Щелкните значок папки и выберите папку ROM на диске резервной копии.
Теперь Skrapeg покажет консоли, в соответствующих подпапках которых содержатся ПЗУ.
4. Установите флажок "Включить папки ПЗУ, не требующие повторной настройки", нажмите "Далее" > "Далее".
5. На главном экране выберите "СПИСОК ИГР":



6. Установите значение "БЕЗ РЕЗЕРВНОГО КОПИРОВАНИЯ. ПРОСТО ОБНОВИТЕ СУЩЕСТВУЮЩЕЕ"

7. Затем перейдите в раздел "МЕДИА":



8. Теперь можно выбрать два элемента носителя. Хорошим вариантом является:

Щелкните левое изображение и установите параметры на ИЗОБРАЖЕНИЕ > ПОЛЕ 2D

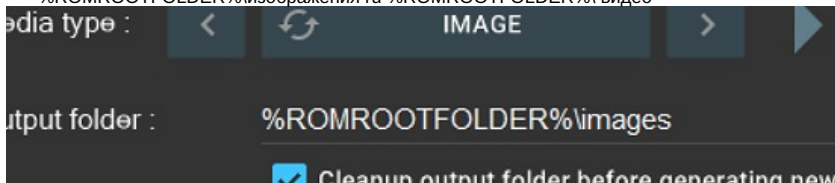
Щелкните правое изображение и установите параметры на НОРМАЛИЗОВАННЫЕ ВИДЕО

С этой настройкой в списках игр на R36S будет отображаться крышка коробки, за которой следует короткое игровое видео.

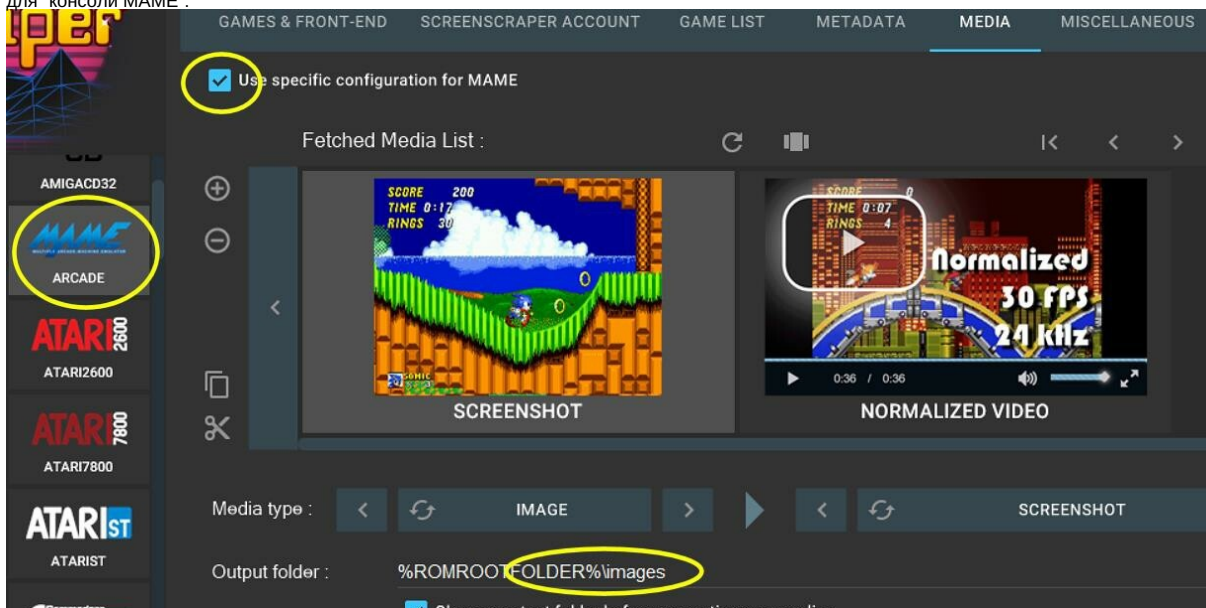
→ Чтобы носитель отображался на R36S, необходимо

изменить папку вывода для обоих типов носителей (изображения и видео). Удалите текст "media \\" из них обоих, чтобы папки были изменены на:

%ROMROOTFOLDER%\изображения ru %ROMROOTFOLDER%\ видео



11. Очевидно, что в аркадных играх нет boxart. Чтобы отображать мультимедиа для них, используйте специальную конфигурацию для "консоли MAME":



Выберите MAME ARCADE на левой панели. Затем установите флажок "Использовать определенную конфигурацию".

Установите для левого параметра значение "ИЗОБРАЖЕНИЕ">"СКРИНШОТ", а для правого - "НОРМАЛИЗОВАННОЕ ВИДЕО".

Опять же, удалите "media \\" из выходной папки, иначе R36S не распознает его.

Теперь вы готовы наскрести:

11. Над левой панелью щелкните ВСЕ СИСТЕМЫ (или, если вы добавили только один тип консоли и не хотите перепроверять множество уже существующих ПЗУ в своей коллекции, выберите только эту конкретную консоль. Теперь нажмите кнопку воспроизведения, чтобы начать очистку. Это может занять некоторое время. Вы услышите короткий клип с музыкой из игры, когда он будет завершен.
12. Удаленные изображения и видео теперь добавляются в резервную копию вашей коллекции игр.
13. Вставьте карту памяти R36S ROM в компьютер и скопируйте резервную коллекцию ROM на карту памяти.

Теперь у вас есть аналогичная коллекция ПЗУ на диске резервного копирования и на карте памяти R36S.

Повторяйте шаги, описанные в главах 7 и 8, каждый раз, когда захотите пополнить свою коллекцию дополнительными играми.

9. ШЕЙДЕРЫ

Имитация старых дисплеев

Вот два примера, демонстрирующих, как можно заново пережить опыт использования определенных старых дисплеев:

GAMEBOY

RetroArch использует шейдеры для имитации определенных свойств экрана. Это может быть особенно полезно для имитации работы с оригинальной Gameboy 1989 года. По умолчанию R36S будет отображать эти игры в очень четком черно-белом цвете, но изначально Gameboy имел черно-зеленый матричный дисплей с видимыми пикселями и размытым движением из-за низкой частоты обновления. Вот дополнительные настройки для имитации этого опыта:

1. Запустите случайную игру Gameboy
2. Откройте быстрое меню (R3 + X)
3. ШЕЙДЕРЫ > ЗАГРУЗИТЬ ПРЕДУСТАНОВКУ > SHADERS.GLSL
4. Для Gameboy выберите ПОРТАТИВНЫЙ КОМПЬЮТЕР > LCD-GRID-V2-MOTIONBLUR.GLSP
5. ПРИМЕНИТЕ ИЗМЕНЕНИЯ
6. ШЕЙДЕРЫ> СОХРАНИТЬ ПРЕДУСТАНОВКУ> СОХРАНИТЬ ПРЕДУСТАНОВКУ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО

Эти настройки будут применены ко всем играм в папке с эмулятором Gameboy. На дисплее теперь видна матрица пикселей и размытое движение. Однако он по-прежнему черно-белый, а не зеленый.

1. Снова откройте быстрое меню из запущенной игры (R3 + X)
2. ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ > УПРАВЛЕНИЕ ОСНОВНЫМИ ПАРАМЕТРАМИ
3. Если есть возможность УДАЛИТЬ ПАРАМЕТРЫ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО сначала щелкните это.
4. Вернитесь назад и выберите РАСКРАШИВАНИЕ ГБ > ВНУТРЕННЕЕ > ВНУТРЕННЯЯ ПАЛИТРА
5. Одним из лучших вариантов имитации зеленого цвета Gameboy является палитра "TWB64-285 (DMG-SWITCH)". Если вы предпочитаете использовать R36S на открытом воздухе и считаете эту палитру слишком темной, рассмотрите "SGB – 3H", которая менее зеленая, но ярче и имеет более высокий контраст:

ВНУТРЕННЯЯ ПАЛИТРА: TWB64 PASC 3 (внизу списка)
Выберите ПАЛИТРУ TWB64-PASC 3 для : TWB64 285 – DMG-ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ

или:

ВНУТРЕННЯЯ ПАЛИТРА: SGB – 3H

6. Перейдите от РАСКРАШИВАНИЕ ОСНОВНЫМИ ПАРАМЕТРАМИ> СОХРАНЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО
В правом верхнем углу теперь будет отображаться GB.OPT. Этот файл устанавливает эту конфигурацию для всех ПЗУ Gameboy.

VESTREX

На этой аккуратной старой консоли вместо пикселей были монохромные векторы, и иногда вокруг них возникало определенное свечение. Для имитации этого отображения шейдер не нужен, но в ядро Vectrex (эмулятор) можно внести изменения:

1. Запустите случайную игру Vectrex и откройте быстрое меню (R3 + X)
2. ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ > УПРАВЛЕНИЕ ОСНОВНЫМИ ПАРАМЕТРАМИ
3. Если это покажет УДАЛИТЕ ПАРАМЕТРЫ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО , затем сначала щелкните их, чтобы иметь возможность сохранить их после изменения настроек.
4. Вернитесь назад и выберите ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ. Следующие значения дают хороший результат:

Аппаратный рендеринг:	Аппаратное обеспечение
Разрешение рендеринга:	580 x 720
Яркость линий:	8
Ширина линии:	6
Яркость цветения:	4
Ширина цветка:	10x
Масштаб по горизонтали:	1
Сдвиг по горизонтали/вертикали:	0

5. Вернитесь к УПРАВЛЕНИЕ ОСНОВНЫМИ ПАРАМЕТРАМИ> СОХРАНЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО
В правом верхнем углу вы увидите VECTREX.OPT. Настройки теперь сохранены для всех ПЗУ Vectrex.

10. ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ КНОПОК

Некоторые консоли, такие как Nintendo 64 и NeoGeo, имеют другое отображение, которое может показаться неинтуитивным при игре в эти игры на R36S. RetroArch может переназначать кнопки для одной игры или одного эмулятора. В этом примере показано, как переключать кнопки A и B для Nintendo 64 и NeoGeo:

1. Во время запуска случайной игры N64 или NeoGeo откройте быстрое меню (R3 + X)
2. ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ > УПРАВЛЕНИЕ ФАЙЛАМИ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ
3. Если это покажет УДАЛИТЬ ФАЙЛ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО , затем щелкните его первым, чтобы иметь возможность сохранить его после изменения настроек.
4. ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ > ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ ПОРТА 1
5. Перейдите к кнопке B (ВНИЗ)
6. Нажмите A, чтобы изменить его. В списке выберите кнопку B: КНОПКА B (С-СЛЕВА)
7. Нажмите A для подтверждения
8. Повторите шаги 5-7 для: КНОПКА (С-ВПРАВО) > КНОПКА (С-ВНИЗ)
9. Вернитесь к УПРАВЛЕНИЕ ФАЙЛАМИ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ> СОХРАНИТЬ ФАЙЛ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО

С этого момента, когда вы запускаете игру для этой конкретной консоли, вы на короткое время увидите уведомление: загружен файл переназначения каталога *содержимого* , указывающее, что в нем будет использоваться переназначенный макет.

11. ИГРЫ ДЛЯ MS-DOS (И COMMODORE, ATARI, COLECOVISION)

Как и консольные ПЗУ, игры MS-DOS можно добавлять в отдельную подпапку: \DOS.

Поскольку игры MS-DOS не программировались для консолей с определенным оборудованием и контроллерами, для каждой игры могут потребоваться особые настройки. Кроме того, не все игры гарантированно будут работать на R36S.

ДОБАВЛЕНИЕ ИГР MS-DOS В КОЛЛЕКЦИЮ ROM

Поместите файлы и вложенные папки одной игры в один ZIP-файл *

Скопируйте этот ZIP-файл в папку \DOS.

Очистку boxart можно выполнить аналогично консольным ROM.

* если после первой настройки / первого использования игры в ZIP-файле это название внезапно появляется как дубликат в списке игр MS-DOS, это означает, что игра создала новые файлы, например, для хранения данных игрока. Поскольку эти новые файлы не могут быть добавлены в ZIP-файл, они помещаются в новую подпапку с тем же именем. Это приводит к дублированию в списке игр. Чтобы избежать этого, игры, которые демонстрируют подобное поведение, могут быть размещены в коллекции ROM во вложенной папке вместо ZIP-файла.

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГР MS-DOS На R36S

Перейдите в "консоль" MS-DOS и попробуйте, работает ли игра. Если это так, проверьте скорость и элементы управления. Если вам нужно ввести текст / цифры, нажмите большим пальцем левой руки на экранной клавиатуре. Чтобы использовать мышь (если она правильно настроена), используйте большой палец правой руки.

Чтобы настроить настройки, касающиеся клавиш управления скоростью, выполните следующий процесс:

ОТРЕГУЛИРУЙТЕ СКОРОСТЬ ИГРЫ В MS-DOS И / ИЛИ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ

1. В запущенной игре откройте быстрое меню (R3 + X)
2. ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ > ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ > ЭМУЛИРУЕМАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
3. Выберите процессор, соответствующий возрасту данной игры. Например, для игры 1982 года, скорее всего, потребуется медленный процессор 8086, в то время как игра 1992 года может работать лучше на процессоре 386. Это вопрос проб и ошибок.
4. Если в игре также требуется управление мышью, можно снизить чувствительность мыши, поскольку джойстик может реагировать слишком быстро:

Перейдите в ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ > ВВОД > ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ

Во многих случаях может быть достаточной чувствительность всего в 20-40%.

5. Сохраните изменения в ОСНОВНЫЕ ПАРАМЕТРЫ > УПРАВЛЕНИЕ ОСНОВНЫМИ ПАРАМЕТРАМИ

Выберите СОХРАНИТЕ ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ если для этой игры еще нет пользовательских настроек. Если есть и их нужно перезаписать, выберите СОХРАНИТЕ КАК введите точно такое же имя, как у существующего.ОРТ-файл (с учетом регистра).

НАСТРОЙКА ОТОБРАЖЕНИЯ КЛАВИАТУРЫ В ИГРЕ MS-DOS

Во многих играх MS-DOS ввод клавиш отличается от обычных клавиш со стрелками и пробела. Например, вам могут понадобиться клавиши W-A-S-D для ввода направления в игре. При необходимости настройте это для отдельной игры:

1. В запущенной игре откройте быстрое меню (R3 + X)
2. ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ > ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ ПОРТОМ 1
3. Проверьте все элементы управления и при необходимости выберите другие клавиши. Возможно, вы не сможете выбрать из полной раскладки клавиатуры ПК. Если вам нужно иметь возможность выбирать из всех клавиш, установите ТИП УСТРОЙСТВА к ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ КЛАВИАТУРА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ.

4. Не забудьте сохранить изменения: ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ > УПРАВЛЕНИЕ ФАЙЛАМИ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ

Выберите СОХРАНИТЕ ФАЙЛ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ ИГРЫ чтобы сохранить новое отображение или СОХРАНИТЕ ФАЙЛ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ КАК чтобы перезаписать существующее отображение (введите точно такое же имя для .Файл RMP, чувствителен к регистру).

→ ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: не выбирайте СОХРАНИТЬ ФАЙЛ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ КАТАЛОГА СОДЕРЖИМОГО или СОХРАНИТЬ ФАЙЛ ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЯ ЯДРА, потому что это

~~COMMOBOREDAFRM3X~~ используется для всех игр MS-DOS, а не только для той, которая в них нуждается.

Как и игры для MS-DOS, Commodore и Atari MSX часто зависят от использования клавиатуры ПК.

Нажмите кнопку ВЫБОРА, чтобы отобразить или скрыть экранную клавиатуру. Следуйте приведенным выше инструкциям MS-DOS, чтобы настроить конфигурацию и отображение клавиш для отдельных игр Amiga.

COLECOVISION

Эта консоль имела цифровые клавиатуры. Чтобы нажать цифровые клавиши (0-9) и * или #, нажмите и удерживайте левую (L1) или правую (R1) плечевую кнопку. Между тем, используйте клавиши управления курсором, чтобы выбрать нужную клавишу клавиатуры. Отпустите L1 или R1. Теперь нажмите X, чтобы нажать выбранную клавишу клавиатуры.

12. РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ

После добавления множества игр / избранных и внесения пользовательских конфигураций / изменений имеет смысл создать резервную копию.

СОЗДАЙТЕ РЕЗЕРВНУЮ КОПИЮ НАСТРОЕК ARKOS (сочетания клавиш, основные настройки, состояния сохранения и многое другое)

1. В главном меню откройте "консоль" НАСТРОЙКА СКРИПТОВ
2. Перейдите ДОПОЛНИТЕЛЬНО > РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ НАСТРОЕК ARKOS
3. Все файлы конфигурации, состояния сохранения и сочетания клавиш теперь скопированы во вложенную папку /РЕЗЕРВНОЕ КОПИРОВАНИЕ EASYROMS.
4. Чтобы при необходимости восстановить эти настройки, перейдите в меню ВОССТАНОВИТЬ НАСТРОЙКИ ARKOS

РЕЗЕРВНАЯ КОПИЯ СПИСКА ИЗБРАННОГО

Это не отдельный файл. Избранное помечено индивидуально GAMELIST.XML файлы для каждого эмулятора /консоли. Эти XML-файлы расположены во вложенных папках раздела EASYROMS. При создании резервной копии из текущего раздела EASYROMS на карте памяти R36S текущий список избранного будет сохранен вместе с ПЗУ.

ДУБЛИРУЮЩАЯ КАРТА ПАМЯТИ

Это может потребоваться при покупке другого R36S, проблемах с SD-картой или просто в качестве резервной карты.

1. Создайте текущую резервную копию настроек ArkOS на старой карте памяти (см. Выше).
2. Вставьте новую карту памяти (см. Главу 4).
3. Скопируйте все содержимое раздела EASYROMS со старой карты на новую. Это будет включать список избранного, конфигурацию ArkOS, приложения клавиш и пользовательские меню, а также фоновые изображения (за исключением загрузочного образа, который хранится как логотип.BMP в ЗАГРУЗОЧНОМ разделе).

13. РАЗНОЕ

ИЗМЕНЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Загрузочный образ, загружаемое изображение и фоновые изображения меню могут быть изменены / заменены пользовательскими изображениями. Всегда используйте правильное разрешение (в основном 640 x 480 пикселей) и правильный тип файла (BMP, JPG, PNG). Изображения могут быть изменены / заменены с помощью Photoshop, Paintshop или любого другого графического редактора.

ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН: логотип.bmp (640 x 480) в загрузочной части

ЭКРАН ЗАГРУЗКИ: /LAUNCHIMAGES/loading.jpg (640 x 480) в разделе EASYROMS

ЭКРАНЫ МЕНЮ: несколько изображений / ТЕМЫ / . . . в группе EASYROMS

ЗАМЕНА АККУМУЛЯТОРА

В случае, если аккумулятор неисправен или изношен, его можно заменить, отсоединив 2-контактный кабель. Замените его литий-ионным аккумулятором модели 8040662 (3,7 вольта, 2-контактный JST 1,25 мм, 3200 мАч).