

Instrukcja Obsługi

Konsola przenośna

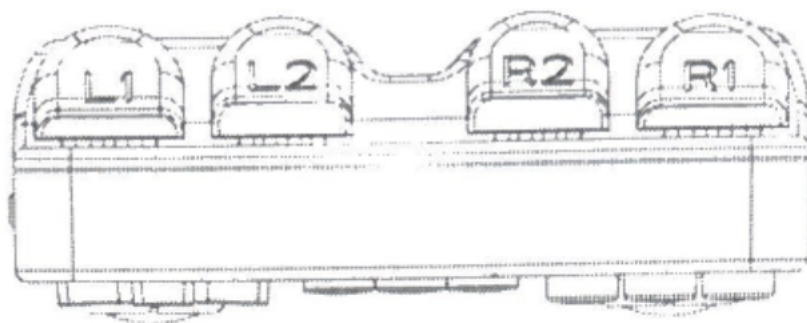
Model: R36S

Spis treści

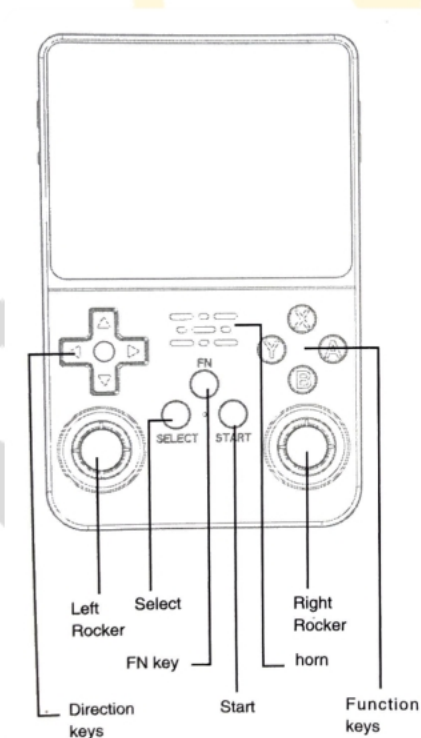
1. [Kluczowe Parametry](#)
2. [Parametry R36S](#)
3. [Folder z Danymi Gry](#)
4. [Opis Skrótów Klawiszowych](#)
 - [Skróty klawiszowe dla emulatora RA](#)
 - [PSP Emulator](#)
 - [NDS Emulator](#)
 - [OpenBOR i Pico8 Emulators](#)
 - [Mplayer](#)
5. [Funkcje i Użytkowanie](#)
 - [Funkcja Obracania w Grach Strzelankowych Arcade](#)
 - [Efekty Peer-to-Peer w Grach GBA](#)
 - [Zastąpienie Rdzenia Symulatora](#)
 - [Zawieszenie gry PSX lub awaria przycisków](#)
 - [Operacje Gry DOS](#)
 - [Trzy ustawienia gry](#)
 - [Skala Wyświetlania Gry](#)
 - [Wyłączenie](#)
 - [Prędkość karty pamięci](#)
 - [Upraszczenie filtrów](#)
 - [Chiński Złoty Palec](#)
6. [Połączenie R36S z WiFi i samuczki online](#)
 - [Jak połączyć się z WiFi](#)
 - [Samouczek online](#)

Kluczowe Parametry

Widok z Góry



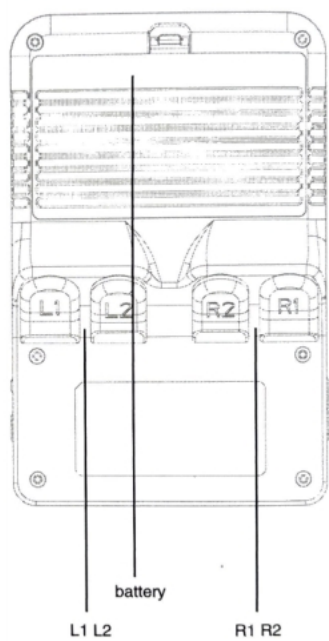
Widok z Przodu



1. Lewy Drażek (Left Rocker)
2. Klawisze Kierunkowe (Direction keys)
3. Klawisz FN (FN key)
4. Klawisz SELECT (Select)
5. Klawisz START (Start)
6. Prawy Drażek (Right Rocker)
7. Horn

8. Klawisze Funkcyjne (Function keys)

Widok z Tyłu



- 1. L1 L2
- 2. R1 R2
- 3. Bateria (Battery)

Parametry R36S

Kategoria	Specyfikacja
System	Wbudowany Symulator: Obsługuje MAME/N64/PS1/NEOGEO/GBA/FC/SFC/MD/CPS1/CPS2/CPS3/PSP i inne
Ekran	3.5 calowy ekran IPS OCA, pełne dopasowanie, wysokiej rozdzielczości, MIPI
Rozdzielczość	640 × 480
CPU	RK3326 - ARM 64bit quad core Cortex-A35 CPU do 1.5GHz
GPU	Mali-G31MP (520MHz), Wsparcie: OpenGL ES 3.2

Kategoria	Specyfikacja
RAM	DDR3L, 1GB
Karta TF	Pojemność: 16G-256G
Głośnik	Wbudowany głośnik 8W
Bateria	Wbudowana bateria litowa, 3000mAh
Wejściowa moc	5V/2A
Maks. zużycie	5W
Czas pracy	5H
Czas ładowania	2H
Interfejs	Port ładowania: Typ-C, Port danych OTG: Obsługiwane, Złącze słuchawkowe: Standardowe 3.5mm

Folder z Danymi Gry

Folder z danymi gry znajdujący się na karcie TF przechowuje niektóre ustawienia symulatorów, archiwa i zasoby, z odpowiadającymi im instrukcjami:

- **Dosbox:** Pliki związane z symulatorem DOS
- **Drastic:** Pliki związane z symulatorem NDS
- **Hatari:** Pliki związane z symulatorem Atari ST
- **Openbor:** Pliki związane z symulatorem Openbor
- **Opentyrian:** Pliki związane z silnikiem gry Opentyrian
- **Ppspp:** Pliki związane z symulatorem PSP
- **Remapping:** Pliki mapowania klawiszy Retroarch
- **Scummvm:** Pliki związane z symulatorem Scummvm
- **Retroarch:** Pliki związane z symulatorem Retroarch
- **Mupen64plussa:** Pliki związane z symulatorem n64 mupen64plussa
- **Themes:** Folder motywów systemowych, proszę umieścić tutaj zasoby motywów

Opis Skrótów Klawiszowych

Skróty klawiszowe dla emulatora RA

Skróty klawiszowe dla emulatora RA	Odpowiednia funkcja
SELECT + X	Przełącz do menu skrótów RA
SELECT + START (naciśnij dwa razy)	Szybkie wyjście z bieżącej gry (pamiętaj, aby zapisać najpierw)
SELECT + R2	Przyspiesz grę (naciśnij raz, aby przyspieszyć, a potem naciśnij Anuluj)
SELECT + L2	Cofanie w grze
SELECT + L1	Załaduj natychmiastowe archiwum z bieżącego miejsca pamięci
SELECT + R1	Zapisz natychmiastowe archiwum do bieżącego miejsca pamięci
SELECT + Y	Pokaż i wyłącz FPS (klatki na sekundę)
SELECT + B	Zrzut ekranu gry

PSP Emulator

- **R3:** Pauza gry

NDS Emulator

- **SELECT + A:** Menu emulatora

OpenBOR i Pico8 Emulators

- **START:** Klawisz menu

Mplayer

- **L, R:** Szybkie przewijanie do przodu i do tyłu
 - **A:** Pauza
 - **SELECT + START:** Wyjście
-

Funkcje i Użytkowanie

Funkcja Obracania w Grach Strzelankowych Arcade

Wsparcie dla pionowego ekranu obejmuje rdzenie FBNeo i MAME. Proszę pamiętać, że jeśli ustawiony jest pionowy ekran, może to kolidować z funkcją obrzeża gry. Proszę wyłączyć funkcję obrzeża:

1. Włącz lub wyłącz funkcję obrzeża osobno: Naciśnij klawisz SELECT na odpowiadającej grze na liście gier, wybierz przedostatnią opcję „Advanced Game Options” i zmień opcję „Border” wewnątrz, aby włączyć lub wyłączyć funkcję obrzeża.
2. Zmodyfikuj wersję poziomą lub pionową: Uruchom grę, wywołaj menu RA po wejściu do gry, wyszukaj „options” i są dwie sytuacje podczas wchodzenia w tę opcję:
 - a. Rdzeń FBNeo: jeśli wewnątrz jest „Vertical mode”, „on” oznacza obracanie, a „off” oznacza brak obracania;
 - b. Rdzeń MAME: jeśli wewnątrz jest „TATE Mode Rolling...”, „on” oznacza obracanie, a „off” oznacza brak obracania;Następnie nie zapomnij wybrać pierwszej pozycji w „Options”, „Save Game Options File”, aby zapisać ustawienia.
Następnie, wejdź do „Options Control Port 1 Control”, zmień kierunek lewego joysticka na odpowiadający kierunek, a następnie ustaw przyciski do kontrolowania gry. Nie zapomnij zmodyfikować przycisków i wybrać „Options Control Save Game Custom Keypoint File”, aby zapisać indywidualne ustawienia gry.

Efekty Peer-to-Peer w Grach GBA

Na głównym interfejsie EE, naciśnij START, aby wejść do „Game Settings – By System Configuration – Intendo Game Boy Advance”, ustaw „Game Display Scale” na 3/2 lub CORE PROVIDED, „Borders” na nie, „Image Smoothing” na wyłączone, „Shader Settings” na „Hardware Simulation Filter GBA gba point-to-point lcd3x” i „Integer Scaling” na wyłączone.

Zastąpienie Rdzenia Symulatora

Jeśli gra nie może się uruchomić, głównym powodem jest to, że rdzeń emulatora nie obsługuje gry, co można rozwiązać poprzez zastąpienie rdzenia emulatora. Proszę nacisnąć przycisk „SELECT” na nazwie gry, która spowodowała błąd na liście gier, wybierz przedostatnią pozycję „Advanced Game Options” i spróbuj zmienić pierwszą pozycję „Simulator” na inny rdzeń. Jeśli wszystkie rdzenie na liście nie mogą uruchomić gry, prawdopodobnie problem jest z plikiem ROM gry. Proszę dostarczyć informacje zwrotne do mnie w celu poprawki!

Sugestie dotyczące wyboru rdzenia:

1. **CPS1, 2, i 3:** Preferowany jest rdzeń FBAlpha2012, a następnie rdzeń FBNeo i inne rdzenie FBA;
2. **FBNeo:** Preferowany jest rdzeń FBNeo, a następnie FBAlpha2012 i inne rdzenie FBA;
3. **MAME:** Preferowany jest rdzeń MAME2013plus, a następnie MAME2010 i inne rdzenie MAME;
4. **PGM:** Preferowany jest rdzeń FBAlpha, a następnie GBNeo, a ponownie używany jest rdzeń MAME;
5. **GBA:** MGBA obsługuje przyciski combo, GPSP obsługuje wersje gier.

Zawieszenie gry PSX lub awaria przycisków

Po wejściu do gry PSX, naciśnij i przytrzymaj SELECT przez 2 sekundy, aby przełączyć się do menu skrótów RA i przejdź do ustawień „Options”:

Spróbuj zmodyfikować ustawienia „Use BIOS” i „Pad 1 Type”, różne kombinacje mogą rozwiązać problem nieefektywnych przycisków w większości gier PSX.

Operacje Gry DOS

Proszę użyć czystego rdzenia DOS Box:

Ustawienia rdzenia:

1. Ustaw RA: Menu skrótów Opcje Wejścia > Przypisz kółko myszy do klawisza Left Track? Right Bracket
2. Ustaw RA: Menu skrótów – Opcje – Kontrola – Port 1 Kontrola – Typ urządzenia na Mysz z lewym Analogowym Drażkiem
3. Wybierz: RA: Menu skrótów – Opcje – Kontrola – Zapisz plik niestandardowy rdzenia Domyślne klawisze:
 - Lewy joystick – ruch myszy

- B – Lewy przycisk myszy
- A – Prawy przycisk myszy
- X – Środkowy przycisk myszy
- R – CTRL
- L – SHIFT
- Y – SPACJA
- L2 – Przyspieszenie ruchu myszy
- R2 – Zwolnienie ruchu myszy
- Select – ESC
- Start – Enter
- L3 – Miękka Klawiatura
- R3 – Alt

Trzy ustawienia gry

EE ma trzy sposoby na ustawienie gier:

1. Pierwszy to ustawienia globalne: ustaw je w sekcji „Game Settings” w menu ES;
2. Drugi to ustawienia symulatora: „Game settings – zgodnie z konfiguracją systemu”, odpowiadające różnym modelom;
3. Trzecie to indywidualne ustawienia gry: naciśnij X na nazwie gry i ustaw je w „Advanced Game Options”, które się pojawi. Priorytet uwagi: Indywidualne ustawienia gry > Ustawienia symulatora > Ustawienia globalne

Skala Wyświetlania Gry

Opcja „Game Display Scale” w ustawieniach gry to funkcja ustawiająca skalę ekranu i czy gra jest wyświetlana w pełnym ekranie. Dwa popularne ustawienia są wyjaśnione poniżej:

1. **X/Y:** Wybierz w zależności od rozdzielczości ekranu, np. rozdzielczość to 640x480, co odpowiada proporcji 4/3. Jeśli „Game Display Ratio” jest ustawione na 4/3, wszystkie gry będą wyświetlane w pełnym ekranie (niektóre gry same w sobie mają czarne krawędzie, których nie można w pełni wyświetlić), 480x320 to 3/2
2. **CORE PROVIDEO:** Domyślna rozdzielczość rdzenia symulatora, która odpowiada domyślnej rozdzielczości modelu gry. To ustawienie zapewnia, że gra jest wyświetlana zgodnie z oryginalną skalą bez deformacji. Na przykład, jeśli arcade vertical shooting game jest wyświetlana poziomo, zostanie rozciągnięta do pełnego ekranu w trybie X/Y, powodując poważne zniekształcenie ekranu. Jednak użycie CORE PROVIDEO może

zapewnić, że oryginalna skala pozostaje niezmienną. Istnieją także gry GB i GBC, które mogą się poważnie zdeformować, jeśli użyjesz pełnego ekranu X/Y.

Wyłączenie

Staraj się nie używać przycisku zasilania do wyłączania, ponieważ może to skutkować utratą archiwów. Proszę nacisnąć SELECT na głównym interfejsie EE, aby wybrać zamknięcie, lub wybierz zamknięcie z menu START.

Prędkość karty pamięci

Karta TF o wysokiej prędkości może znacznie poprawić szybkość reakcji systemu, ułatwiając przełączanie stron i różne operacje, a także poprawiając prędkość działania niektórych gier. Zaleca się zakup wysokiej jakości kart TF o wysokiej prędkości do gier.

Upraszczenie filtrów

- **CRT filter:** symuluje efekty wyświetlania starych wyświetlaczy CRT (lampy kineskopowej), takie jak efekt sferyczny, blask, i linie skanowania, odpowiedni do użycia w symulatorach gospodarzy takich jak PS, NES, SNES, maszyny arcade itp.
- **LCD filter:** symuluje efekt siatki wyświetlaczy LCD, odpowiedni do użycia w symulatorach przenośnych używających ekranów LCD;
- **Enlarge and enhance filters:** Poprawiają delikatność obrazu i eliminują ziarnistość małych obrazów po powiększeniu. Proszę przetestować i wybrać konkretny efekt samodzielnie. Zauważ, że niektóre filtry zajmują dużą ilość zasobów systemowych i mogą spowolnić prędkość;
- **Hardware simulation filter:** Symulują wizualne efekty i kolory kilku specjalnych modeli, proszę wybrać swój własny;
- **Anti aliasing filter:** Nie zalecany dla gier 2D i pikselowych, można spróbować gier 3D;
- **Special effects filter:** Zawiera dwa rodzaje efektów specjalnych: stare filmy i symulowane ramki. Zagrajmy.
- **Wybierz zalecane:**
 - Arcade: Jeśli chcesz delikatny obraz, dodaj powiększający i ulepszający filtr, a jeśli chcesz nostalgii, dodaj filtr CRT
 - GBA: Brak filtrów symulacji sprzętu GBA – punkt-do-punkt (lcd3x)
 - GB/GBC: Dwa opcjonalne filtry symulacji sprzętu
 - NES/SNES: Wybór filtra symulacji sprzętu lub CRT
 - PS: Wybór odniesienia maszyny arcade

Chiński Złoty Palec

Użycie MAME Symulatora Złoty Palec

BIOS symulatora MAME ma funkcję złotego palca. Po wejściu do gry, naciśnięcie klawisza L3 wywoła menu BIOS. Klawisz strzałki przesunie kursor, klawisz X potwierdzi, a klawisz B wróci. Wybierz „Cheat”, następnie „Enable/Disable a Cheat”, użyj klawiszy lewo i prawo, aby włączyć lub wyłączyć pożądany palec, i na końcu naciśnij „B” aby wyjść. Ponieważ menu jest w języku angielskim, proszę samodzielnie przestudiować konkretne znaczenie funkcji Złotego Palca.

FBNEO Złoty Palec

Nowa wersja FBNEO obsługuje funkcję złotego palca, z automatycznym rozpoznawaniem i ręczną aktywacją złotego palca. Po wejściu do gry, wywołaj menu skrótów RA. Po wejściu do opcji, jeśli rdzeń FBNEO poprawnie rozpozna grę, opcja Złoty Palec zostanie automatycznie wyświetlona i będzie można ją aktywować.

NEOGEO Złoty Palec

Symulator NEOGEO Gold Finger wykorzystuje funkcje zapewnione przez uni bios, a pierwszym krokiem jest aktywacja bios. Po wejściu do gry NEOGEO, przełącz się do menu skrótów RA i wejdź do opcji:

- Pod rdzeniem FBNEO, zmodyfikuj tryb Neo Geo, aby użyć UNIBIOS bios, a następnie zmodyfikuj Dipswitch BIOS do Uniesve BIOS wersja 3.0.
- Pod FB Alpha 2012 Neo Geo core, zmodyfikuj tryb Neo Geo na UNIBIOS i BIOS do Uniesve BIOS wersja 3.0.

Następnie wybierz Restart z menu skrótów. Jeśli pojawi się biały ekran NEOGEO ze słowami „Uniesve BIOS ver. 3.2”, oznacza to, że funkcja Złotego Palca została pomyślnie aktywowana. Po wejściu do gry, naciśnięcie A + B + Y, a następnie START aktywuje interfejs funkcji BIOS z pierwszym elementem jako funkcja Złotego Palca.

Połączenie R36S z WiFi i samouczki online

Jak połączyć się z WiFi

R36S nie ma wbudowanego WiFi (co jest obecnie typowe dla tego typu urządzeń). W rzeczywistości bardziej odpowiednie jest zakupienie własnego adaptera WiFi o gwarantowanej jakości. Możesz wybrać adapter WiFi, który obsługuje 5G, w przeciwnym razie wbudowany adapter 2.4g może nie być wystarczający.

Zewnętrzny adapter WiFi ma interfejs USB, natomiast R35S nie ma interfejsu USB, ale oferuje interfejs OTG (po prawej stronie gniazda słuchawkowego). Oprócz adaptera WiFi potrzebny jest również konwerter OTG na USB.

Podłącz konwerter i WiFi do portu OTG urządzenia, otwórz stronę ustawień systemu i wybierz ustawienia WiFi.

Jeśli adapter WiFi został poprawnie podłączony i rozpoznany, pojawi się lista wyszukiwanych sygnałów WiFi.

Wybierz WiFi, z którym chcesz się połączyć, naciśnij klawisz A, aby potwierdzić, wprowadź prawidłowe hasło WiFi, a następnie naciśnij Enter na wirtualnej klawiaturze, aby potwierdzić. WiFi, z którym właśnie się połączyłeś, zostanie wyświetlone na liście połączeń.

Upewnij się, że hasło WiFi zostało poprawnie wprowadzone. Jeśli pojawia się tutaj, nie oznacza to, że połączenie było udane. Naciśnij klawisz R, aby przenieść fokus na X, a następnie naciśnij A, aby wyjść z ustawień połączenia WiFi.

Następnie sprawdź, czy połączenie WiFi było udane. Na stronie ustawień Opcji wybierz Informacje o Sieci (Network Information).

Jeśli połączenie było udane, zobaczysz adres IP, np. 192.168.0.9. Jeśli chcesz grać w gry online w przyszłości, sprawdź adres IP tutaj.

Po ustawieniu i udanym połączeniu z WiFi, jeśli adapter WiFi zostanie ponownie włożony do urządzenia, połączy się automatycznie.

Samouczek online

Do gry online potrzebne są dwa urządzenia połączone z WiFi i połączone z tą samą siecią LAN, czyli prostymi słowami, połączone z tym samym WiFi.

W teorii można je połączyć z różnymi platformami retroarch, ale w rzeczywistości tylko kilka różnych platform można połączyć. Dlatego najlepiej wybrać dwa urządzenia przenośne z tej samej serii, takie jak seria Rgb10/RGb10 max/RG351 serii 3326.

Uwaga: Gra online nie wymaga identycznego systemu, ale nazwa rdzenia i używany ROM w grze muszą być takie same.

Poniżej znajduje się wyjaśnienie połączenia online przy użyciu R35S i R36S, obydwa używające systemu Arkos2.0. Rdzeń do przygotowania do gry online jest taki sam jak ROM.

Przygotowanie

Podłącz oba urządzenia do WiFi i zanotuj adres IP urządzenia, którego chcesz użyć jako hosta. Tutaj używam R36S jako hosta z adresem IP 192.168.0.9.

Gra: Street Fighter 2: Four Heavenly Kings

Rdzeń: fbalpha2012

1. Czy oba urządzenia otworzyły grę?
2. Na urządzeniu, którego chcesz użyć jako hosta, wejdź do menu RA i naciśnij B, aby wrócić do poprzedniego poziomu. W menu online wybierz Host – As Game Host.
3. Na drugim urządzeniu, wejdź do menu RA, wybierz Online – Connect to Online Host, wprowadź adres IP hosta i naciśnij Enter na wirtualnej klawiaturze, aby potwierdzić.

Jeśli połączenie było udane, zobaczysz zsynchronizowany wyświetlacz obu urządzeń. Teraz możesz dodać monety i grać w gry online.

Rzeczywiste doświadczenie połączenia arcade jest nadal dobre.

Inne rodzaje gier mogą być również online, a poniżej znajduje się przykład gry FC's Soul Douluo.

To wszystko na temat samouczka. Zaczynamy walkę z przyjaciółmi!