





Caracteristici SX OS

Funcționează cu Orice Versiune de Sistem

- SX OS funcționează cu toate versiunile de sistem ale Nintendo Switch!

Joacă Orice Joc

- Cu SX OS te poți juca toate jocurile tale preferate direct de pe cardul microSD sau de pe alt mediu de stocare extern.

Suport Pentru Mediu de Stocare Extern

- SX OS suportă folosirea unui hard disk extern sau a unui stick de memorie cu ajutorului portului USB din suport (doc) pentru a accesa cu ușurință întreaga ta colecție de jocuri cu apăsarea unui singur buton.

Suport EmuNAND

- SX OS este încântat să ofere prima soluție publică de EmuNAND (emularea memoriei internă) care este ușor de instalat și funcționează direct de pe cardul microSD.

Coduri Pentru Jocuri

- Pornește toate jocurile tale preferate cu un sistem complet de încărcare a codurilor (cheaturi).

Aplicații și Jocuri Homebrew

- Folosind meniul lansator de homebrew SX OS te poți bucura de toate jocurile și aplicațiile de calitate create de dezvoltatori independenți.

Suport continuu

- Echipa Xecuter (Team Xecuter) lucrează din greu pentru a aduce cât mai multe facilități pe SX OS.

Funcționalitate Dublă

- Folosind lansatorul SX OS poți boota cu ușurință versiunea de sistem normală Nintendo Switch pentru a te bucura de jocurile tale originale.



Ce ai nevoie

Fișiere necesare:

- ❖ TegraTcmGUI Portabil - [Descarcă](#)
- ❖ SX OS [boot.dat] – [Descarcă](#)
- ❖ Loader-ul SX [payload.bin] - [Descarcă](#)
- ❖ Dumper-ul SX[sxdumper.nro] – [Descarcă](#)
- ❖ Installer-ul SX (Opțional) [sx.nro] – [Descarcă](#)
- ❖ Coduri (Opțional) - [Descarcă](#)

Unelte necesare:

- ❖ Dispozitivul RCM¹ (Jig)
- ❖ Cablu USB-C
- ❖ Calculator cu conexiune la internet
- ❖ Cititor de carduri USB pentru microSD
- ❖ Card de memorie microSD pentru Switch (FAT32³ sau exFat)

¹Dispozitivul RCM (Jig-ul RCM) poate fi orice de la o simplă bucată de cablu până la un dispozitiv profesional precum cele printate 3D, ca cel inclus în pachetul SX Pro.

³FAT32 este recomandat pentru a preveni coruperea cardului SD, dar este posibil să ai nevoie de un program adițional pentru a formata cardul microSD. [Apasă aici](#) pentru a citi mai multe.

Accesarea RCM (Recovery Mode)

Începe prin a copia SXOS (boot.dat) și Dumper-ul SX (sxdumper.nro) pe cardul tău microSD după care introdu-l înapoi în consolă, având grijă ca Switch-ul să fie oprit și să nu fie conectat la calculator sau la vreun alimentator.



Poziționează dispozitivul RCM astfel încât face legătură între primul și ultimul picioruș (pin) al șinei Joycon-ului drept (locul unde intră maneta dreaptă).

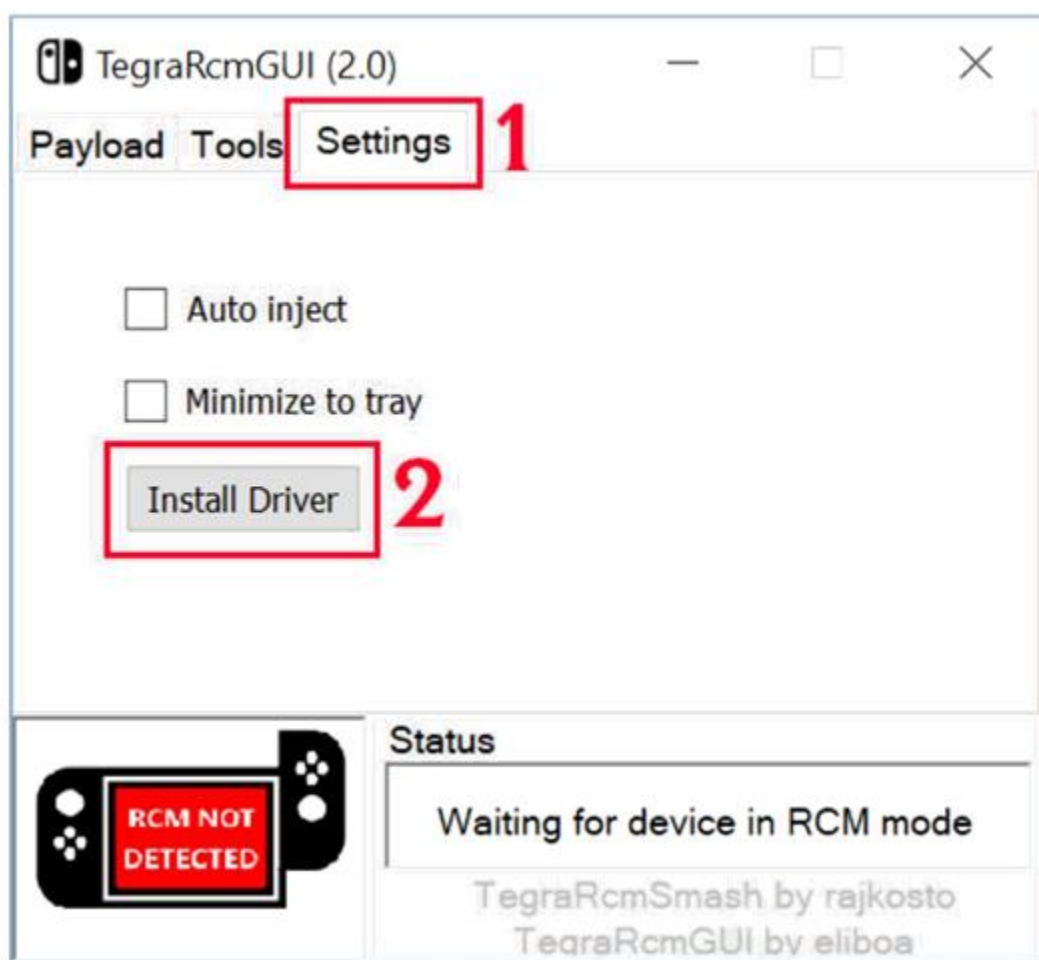
În timp ce ții apăsat pe Volum+ apasă și butonul de pornire. Nu ar trebui să apară nimic pe ecran, dar Switch-ul ar trebui să fie acum în RCM (Modul de

Recuperare). Dacă apare logo-ul Nintendo, oprește Switch-ul, schimbă poziția firului sau a dispozitivului RCM și încearcă din nou.



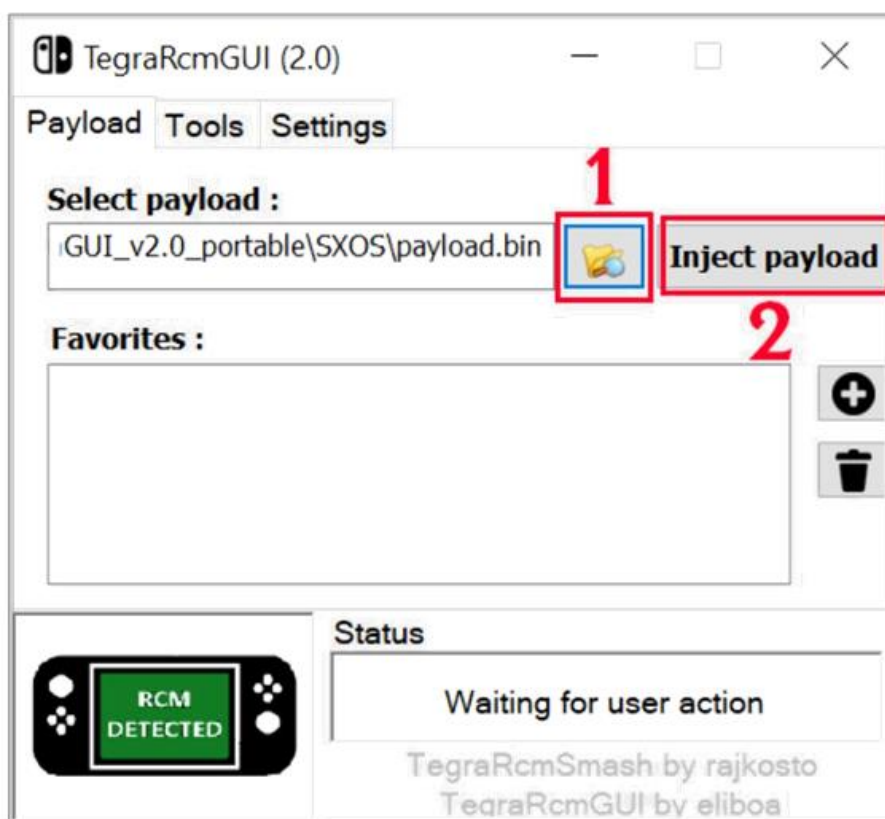
Bootarea SX OS-ului

Dezarhivează programul TegraRcmGui Portable într-un folder pe spațiul de lucru (desktop) și copiază Loader-ul SX (payload.bin) în aceeași locație.

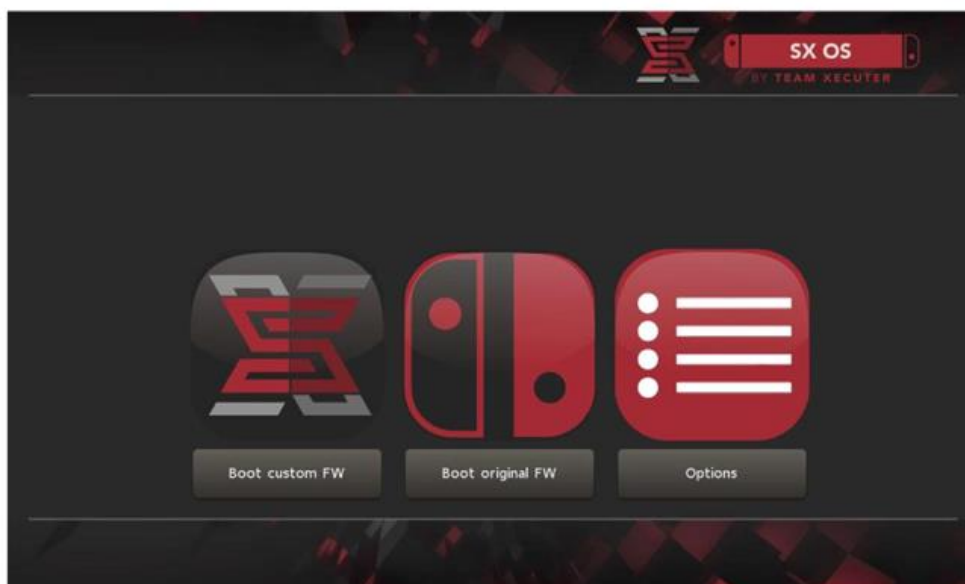


Deschide aplicația și mergi la fereastra (tab-ul) de setări Settings apoi apasă pe butonul Install Driver și urmează instrucțiunile pentru a instala driverul Switch RCM pe calculatorul tău.

Întoarce-te la fereastra Payload și conectează consola Switch (care acum ar trebui să fie în modul RCM) la calculatorul tău folosind un cablu USB-C.



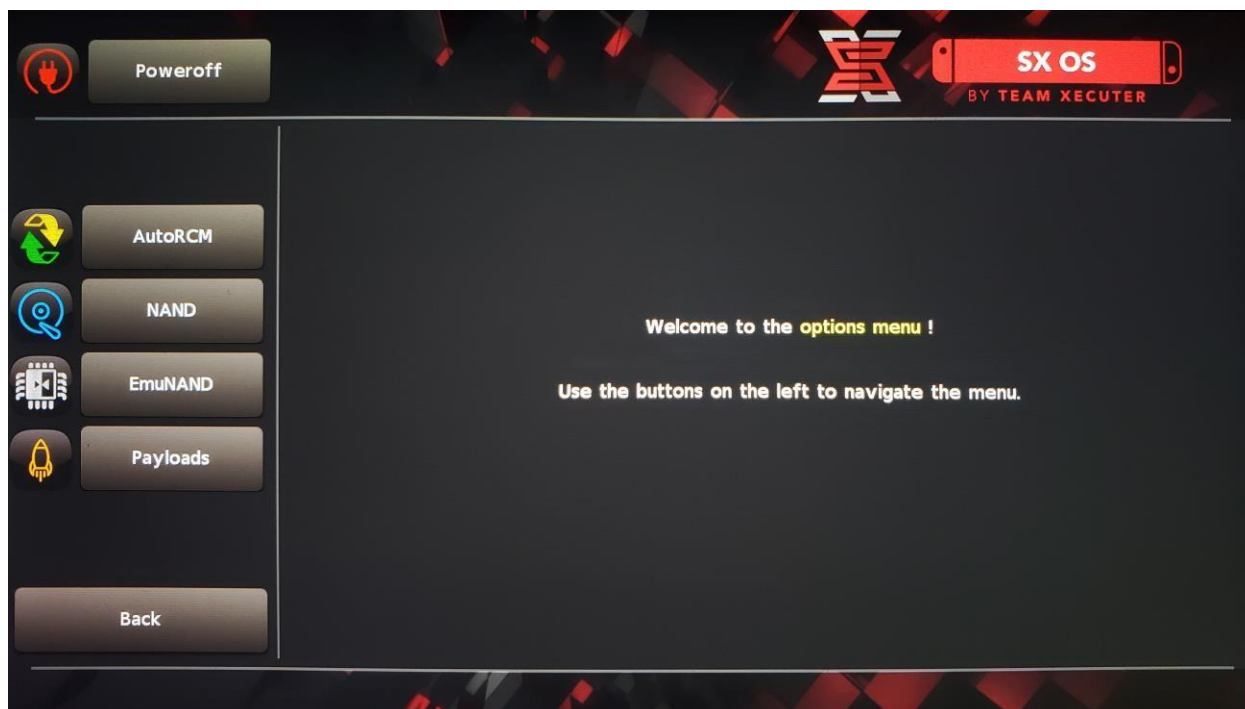
Apasă pe iconița cu un dosar (1) și navighează spre fișierul SX OS (payload.bin). Odată selectat, apasă pe Inject Payload, după care Switch-ul tău are trebui să se deschidă în SX OS.



Instalarea Auto-RCM

Opțiunea Auto-RCM te ajută să intri în SX OS fără să folosești aparatul (Jig-ul) dacă închizi și (re)pornești consola.

Din meniul de opțiuni al bootloader-ului (Options), apasă pe butonul de instalare AutoRCM.



Odată ce Auto-RCM este instalat, Switch-ul tău nu va mai porni normal dacă este oprit complet și va fi nevoie să conectați dispozitivul SX Pro (Dongle) din nou.

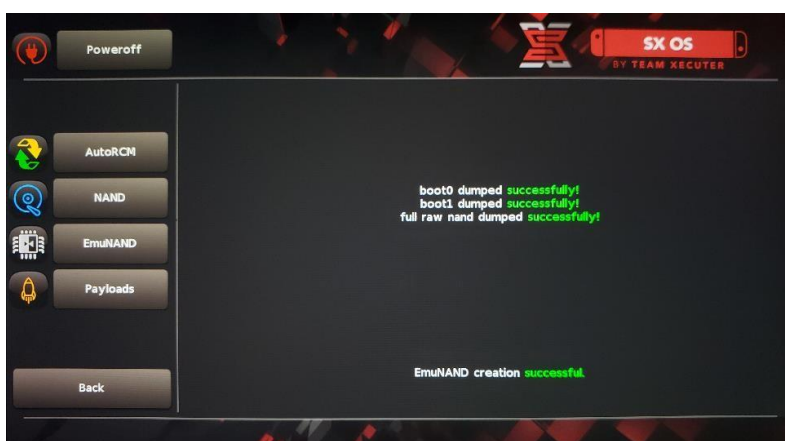
Pentru a evita această situație în care aveți nevoie de dispozitiv (Dongle), folosiți funcția consolei de adormire (Sleep Mode) prin apăsarea simplă a butonului de pornire și fiți atenție ca Switch-ul să fie tot timpul încărcat când bateria este la un nivel scăzut.

Crearea EmuNAND-ului

Funcția de emulare a partiției de sistem, EmuNAND, vă permite să rulați o copie virtuală a sistemului de operare a Switch-ului, făcând posibilă modificarea fișierelor de sistem într-un mod sigur și fără riscul de a strica consola. De asemenea, această funcție ascunde automat programele și jocurile homebrew sau orice altă activitate de serverele Nintendo pentru a înlătura riscul de a lua ban.

Din meniul de Opțiuni a bootloaderului, alegeți tipul de EmuNAND apoi apăsați pe butonul de EmuNAND pentru a începe procesul de creare:

- **System NAND:** această opțiune folosește memoria internă a Switch-ului pentru a stoca partiția de sistem emulată, EmuNAND
- **microSD as Partition:** această opțiune repartizionează cardul microSD cu o partiție separată pentru EmuNAND
- **microSD as Files:** EmuNAND este stocat pe cardul microSD sub formă de fișiere obișnuite pe partiția existentă



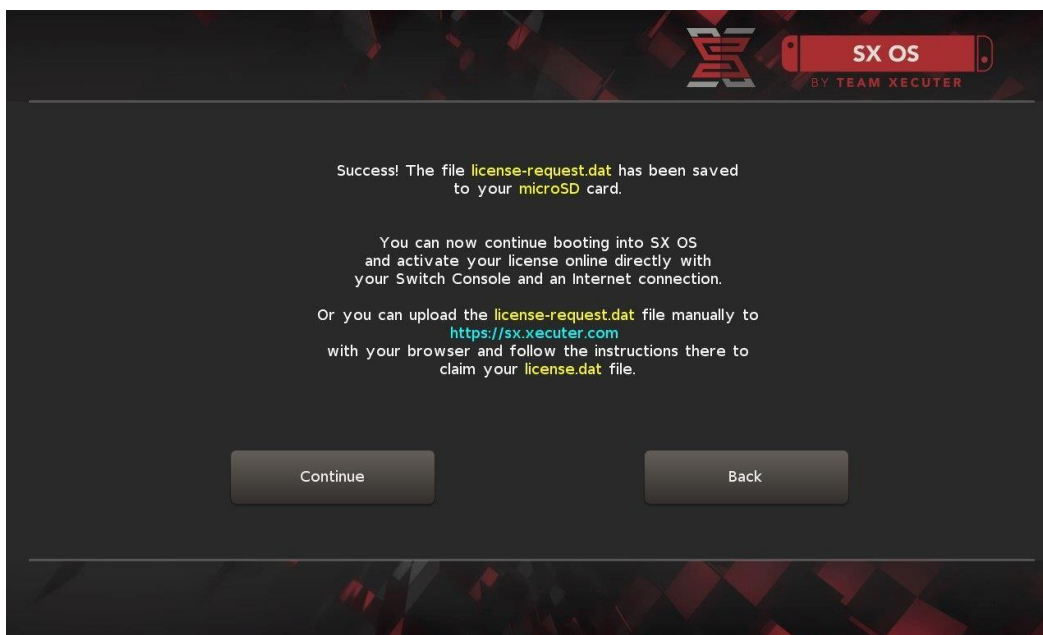
Vă rog să fiți atenți ca Switch-ul să fie încărcat la 100% înainte de a începe deoarece procesul poate dura în jur de o oră pentru a termina.

Acum puteți activa sau dezactiva funcția de EmuNAND de pe ecranul principal.

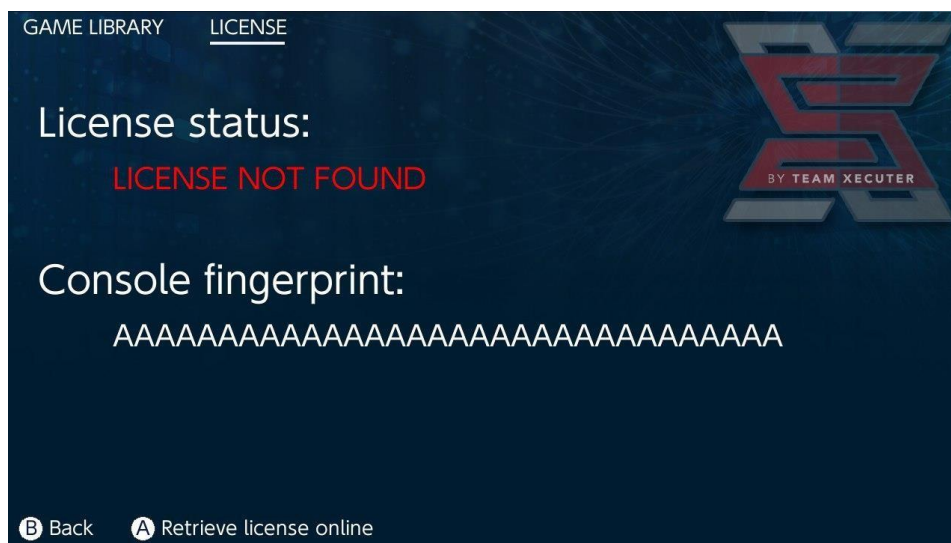


Activarea licenței

Când deschizi prima oară SX OS-ul, un fișier unic o să fie creat pe cardul tău microSD (license-request.dat).



Acum poți să activezi SX OS fie prin Switch dacă apeși pe iconița de Album pentru a deschide meniul de selecție a jocurilor și apoi apăsând pe R:





SAU dacă nu vrei să activezi internetul, poți activa manual:

Oprește consola Switch și folosind [site-ul de activare](#), urcă fișierul tău (license-request.dat) și introdu manual codul de licență.

Fișierul tău *license.dat* ar trebui să se descarce automat după ce dai clic pe *Retrieve license* (Dacă nu, încercă să dezactivezi programele de tip ad-block sau folosește un alt browser și încearcă din nou).



HOMEPAGE

SX OS LICENSE

On this page you can retrieve your **SX OS License File**.

Upload the **license-request.dat** file created by SX OS to get your **console unique** license!

✓ Success!

Copy the **license.dat** to your MicroSD card and enjoy! :-)

© 2018 Team Xecuter. All Rights Reserved.

Copiază fișierul *license.dat* pe cardul tău microSD, bagă-l în Switch și deschide consola cu aparatul Xecuter inserat (Dongle-ul).

Cum să folosești SX OS



Dacă fișierul de activare (license.dat) este prezent pe cardul tău microSD, consola ar trebui să se deschidă automat în versiunea de sistem modificată SX OS. Dacă trebuie vreodată să te întorci la meniul de boot, ține apăsat pe Volum+ înainte de a deschide consola cu butonul de pornire.

Odată ce versiunea de sistem SX OS este încărcată, iconița de Album de pe Switch-ul tău o să aibă funcții multiple.

Dacă o apeși fără a mai apăsa și pe alt buton, o să intri în meniul de selecție a jocurilor.

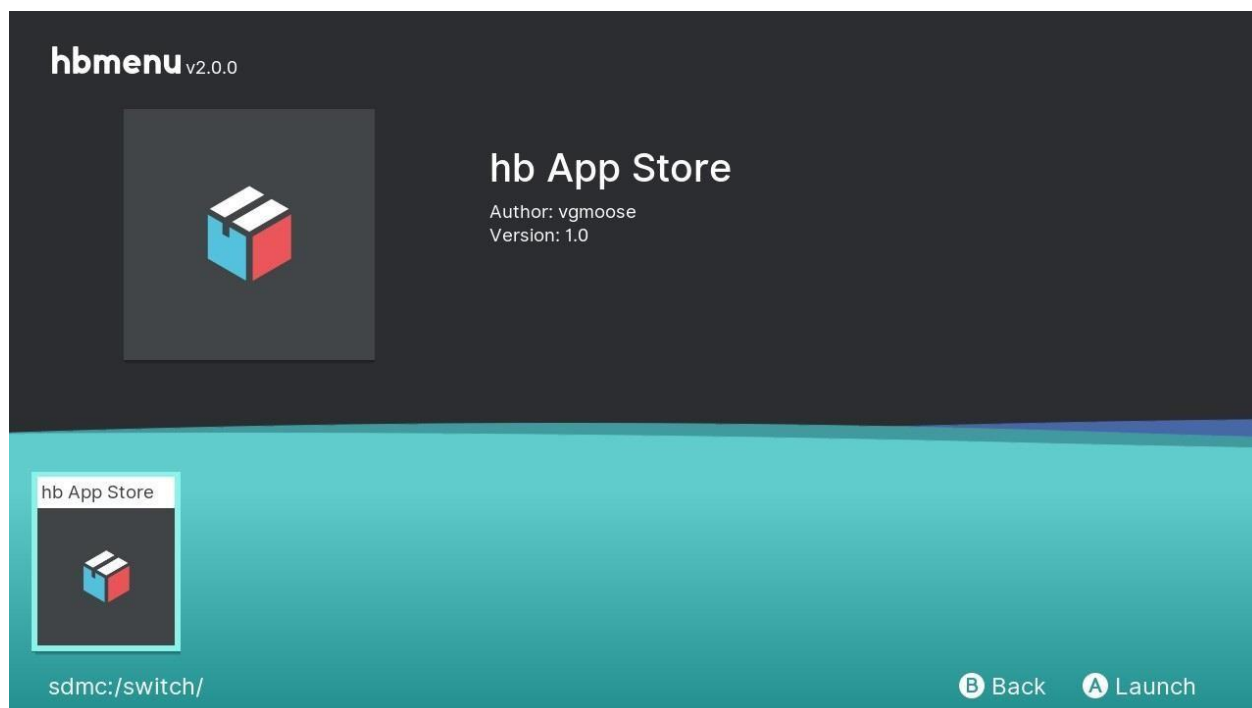


Orice joc de pe cardul tău microSD sau de pe orice altă memorie externă în format .xci va apărea aici. Înlătură orice joc fizic în format de card din slot-ul de jocuri a consolei înainte de a folosi această funcție.

Dacă ții apăsat pe butonul L în timp ce selectezi Albumul atunci aplicația clasică de album se va deschide ca să accesezi pozele și filmulețele salvate.



Dacă ții apăsat pe R în timp ce selectezi Albumul atunci se va deschide meniul de Homebrew (ai nevoie de [aceste](#) fișiere pe cardul tău pentru a accesa aceasta funcție)

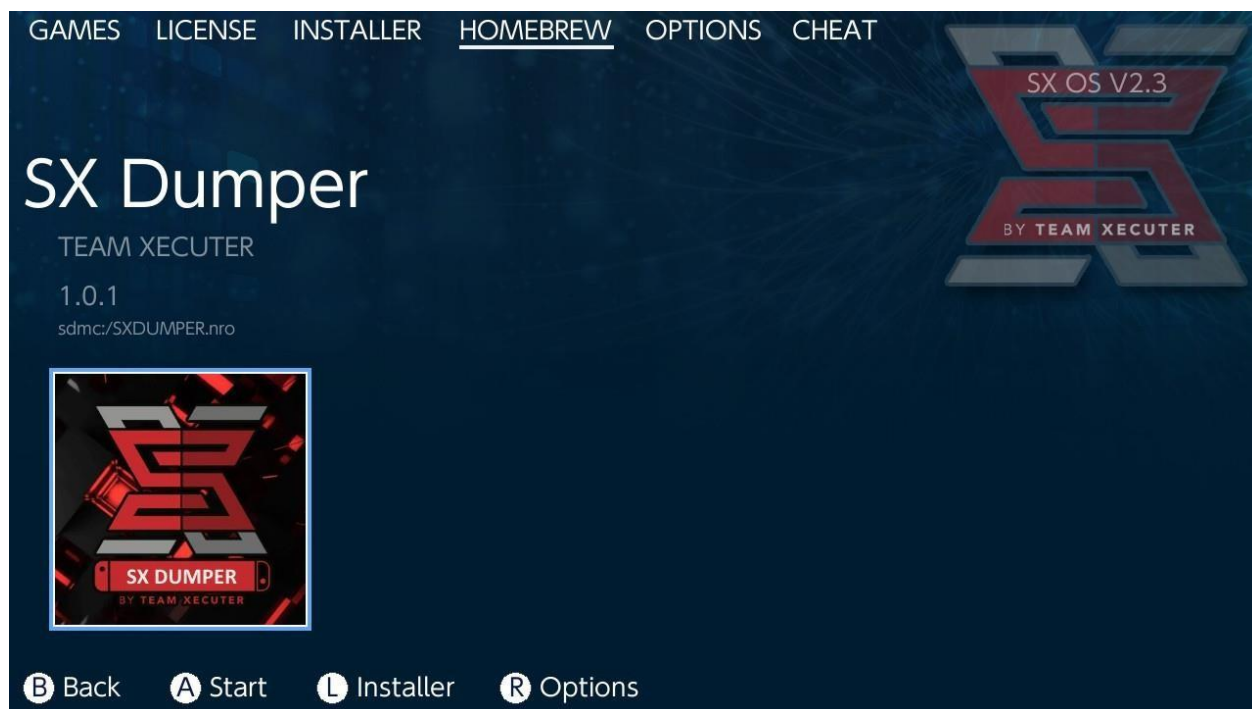


Dacă nicio aplicație Homebrew nu apare, verifică dacă structura dosarelor (folderelor) este corectă. Dacă tot nu vezi nicio aplicație, încearcă să reformatezi cardul microSD cu un calculator de folosește Windows.

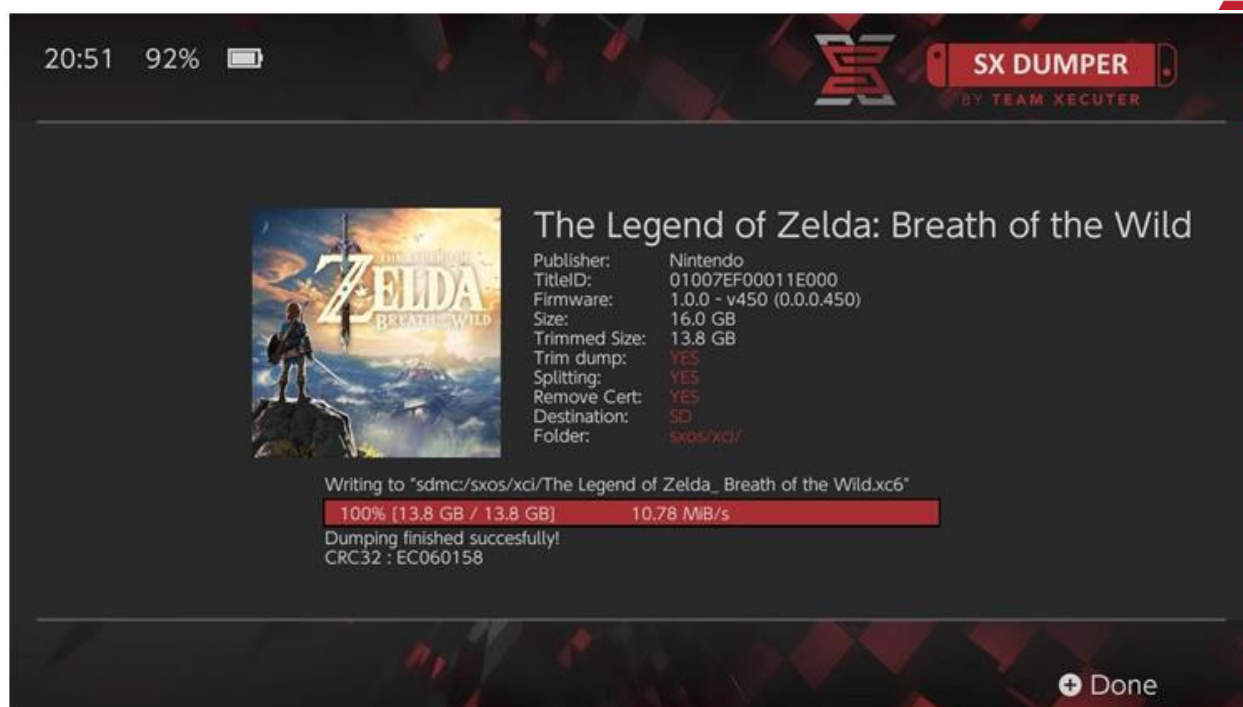


Cum să faci o copie de rezervă a jocurilor cumpărate cu SX Dumper

Din meniul de Homebrew, alege programul SX Dumper.



Inserează în slotul de jocuri card-ul tău original când programul întreabă de opțiunile disponibile pentru salvarea jocurilor. Dacă apare o eroare legată de citirea cardului de jocuri, scoate jocul și bagă-l înapoi pentru a încerca din nou.



Trim Dump va înlătura date ce nu sunt necesare de pe imaginea cardului de joc, astfel salvând din memorie. Diferența se poate vedea prin compararea liniilor "Size:" cu "Trimmed Size:". Dacă faci "trimming" copiei jocului tău acest lucru nu va afecta conținutul acesteia în niciun fel.

Splitting va împărți jocul în mai multe fișiere, dacă acesta este mai mare de 4GB, ca să acomodeze limita de fișier a formatului de fișier FAT32.

Remove Cert înlătură orice informație de identificare unică din copia de rezervă, transformând-o astfel într-o copie generică. **Dacă înlături această informație de pe copia ta de rezervă, nu te vei mai putea juca online cu această copie, decât cu riscul foarte ridicat de a lua ban.**

Destination îți permite să alegi unde să se salveze copia de rezervă a jocului, pe cardul microSD intern sau pe memoria externă.

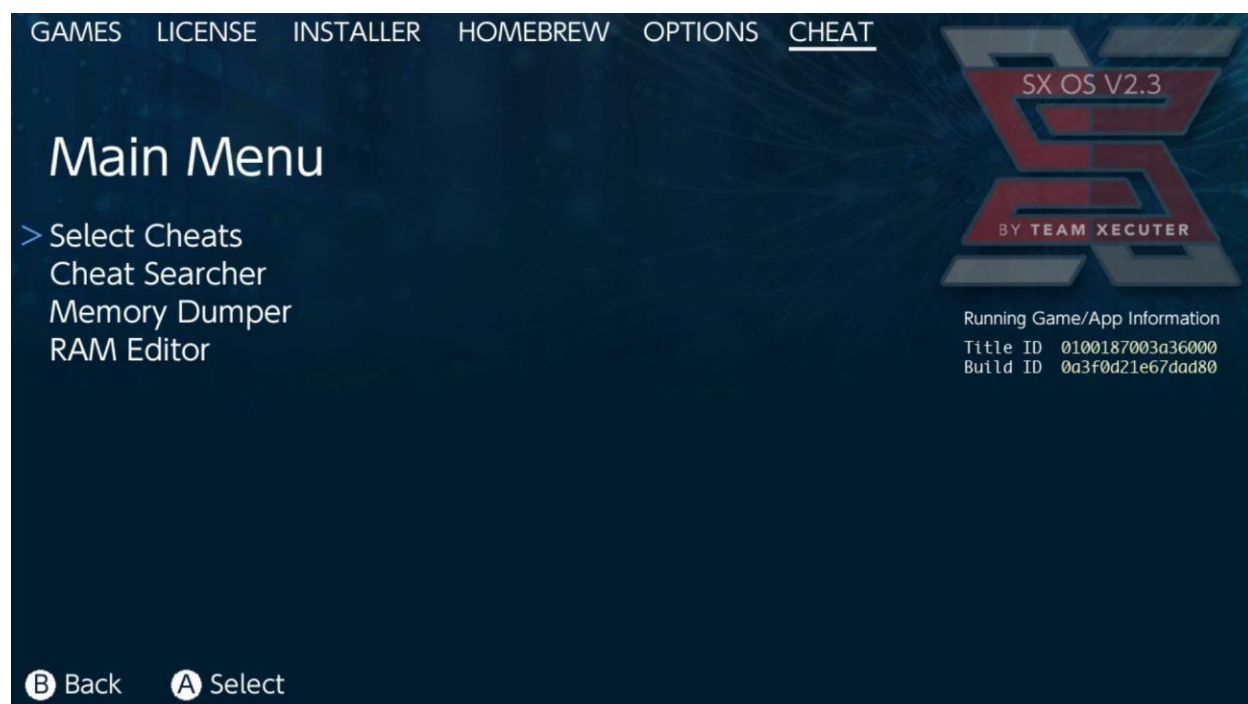
Folder te lasă să alegi în ce dosar să se salveze fișierul final .XCI.

Toate jocurile salvate sunt funcționale imediat după operațiunea de copiere.

Coduri



Începe prin a deschide un joc în timp ce ții apăsat butonul de Acasă (Home), apoi mergi la secțiunea de Coduri (Cheats) din meniul SX.

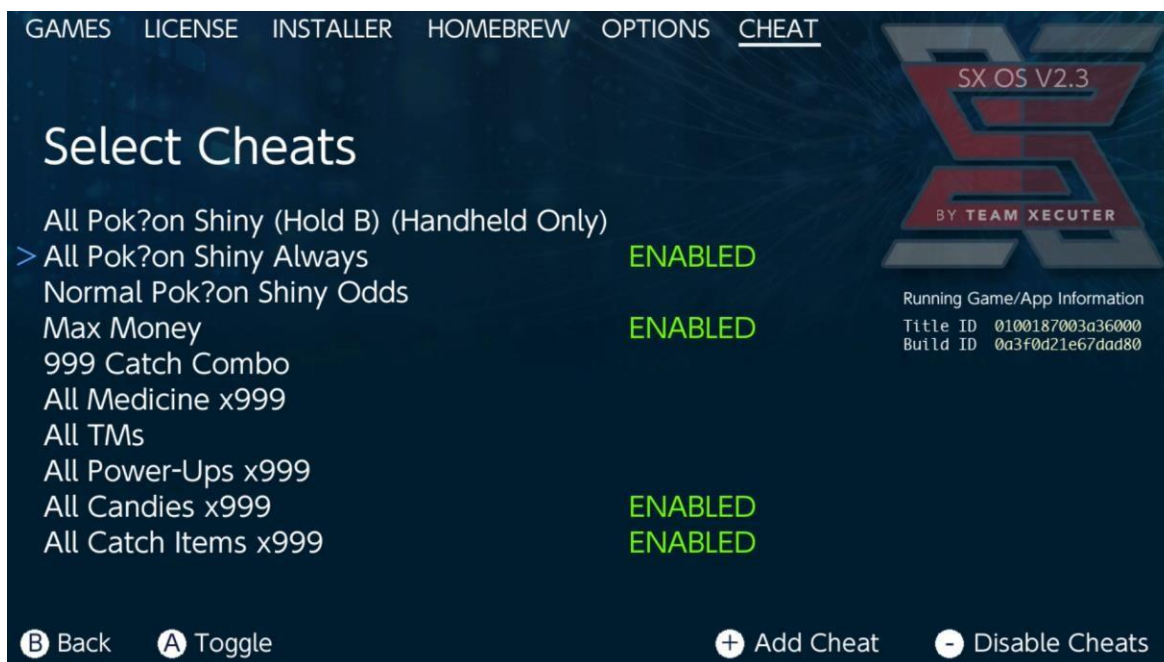


Ai la dispoziție două informații, identificatorul de titlu [Title ID] și identificatorul versiunii [Build ID], ce aparțin jocului ce rulează și care te ajută să selectezi codurile făcute de alții sau te ajută să cauți în memoria jocului pentru ați crea codurile tale din mers.



Dacă codurile nu apar, fii atent ca structura dosarelor să fie ca cea din poza de mai sus si că identificatorul versiunii [Build ID] se potrivește cu numele codului ce are extensia .txt. Actualizările jocurilor s-ar putea să schimbe [Build ID] -ul unui joc și s-ar putea să fie nevoie de un fișier de coduri actualizat.

Fișierul cu coduri corect va fi automat încărcat pentru jocul tău (dacă acesta este prezent pe cardul microSD) și toate codurile disponibile pot fi activate sau dezactivate de aici.

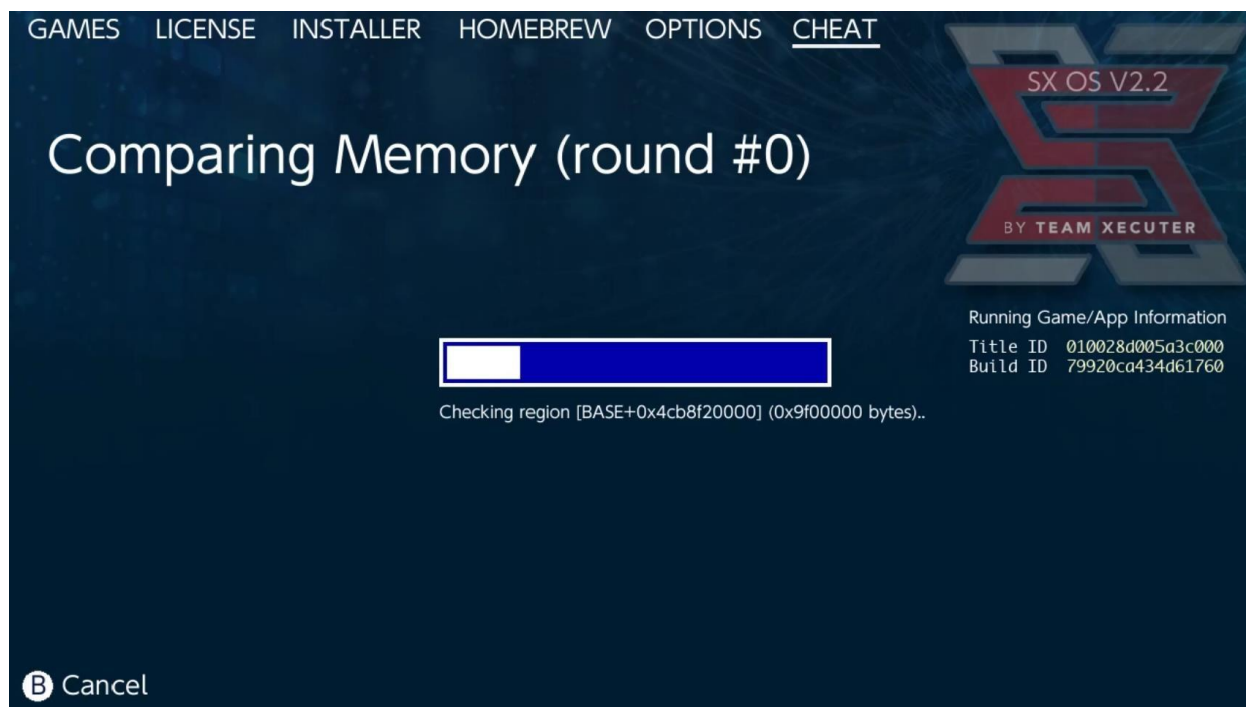


Odată ce ai selectat Codurile, apasă pe butonul de Acasă (Home) și întoarce-te la jocul tău.





Oricine familiar cu metoda tradițională de căutare a memoriei pentru a crea propriile coduri o să vadă că unealta de căutare (Search) este completă și foarte ușor de folosit.



Pentru mai multe informații în legătură cu unealta de căutare și crearea propriile tale coduri de la zero accesați ghidul detaliat de pe [website](#).

Installer-ul SX

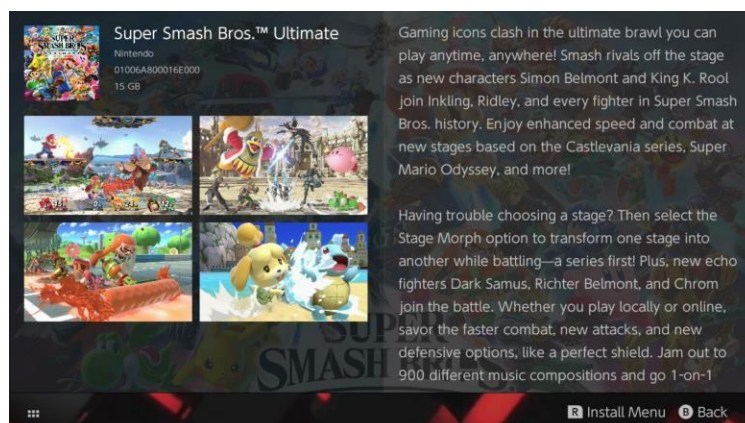
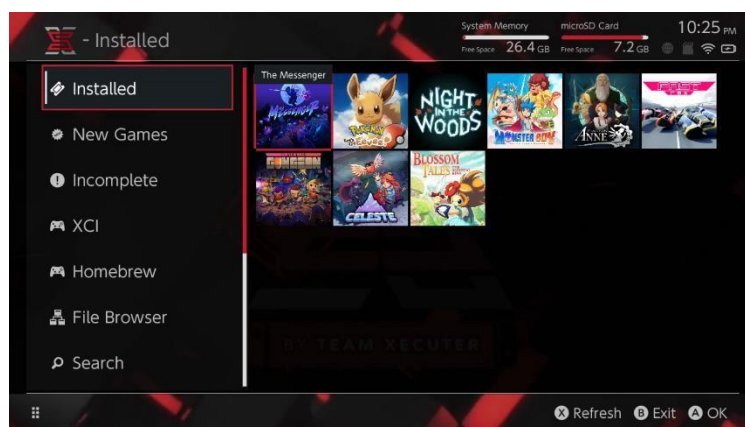
Installer-ul SX este o unealtă puternică ce poate fi folosită pentru o varietate de aplicații. Mai jos vei găsi un set de instrucțiuni rapide pentru cele mai populare moduri de utilizare.

Lansatorul XCI/NSP:

Jocurile și aplicațiile curente de pe sistemul tău pot fi montate și deschise direct din Installer-ul SX, trebuie doar să navighezi la categoria respectivă și să selectezi titlul pe care vrei să îl joci.

Apăsând butonul minus (-) va schimba interfața de la afișarea imaginilor jocurilor la afișarea de tip listă (text), iar folosind butonul plus (+) vei putea să îți sortezi jocurile prin multiple metode.

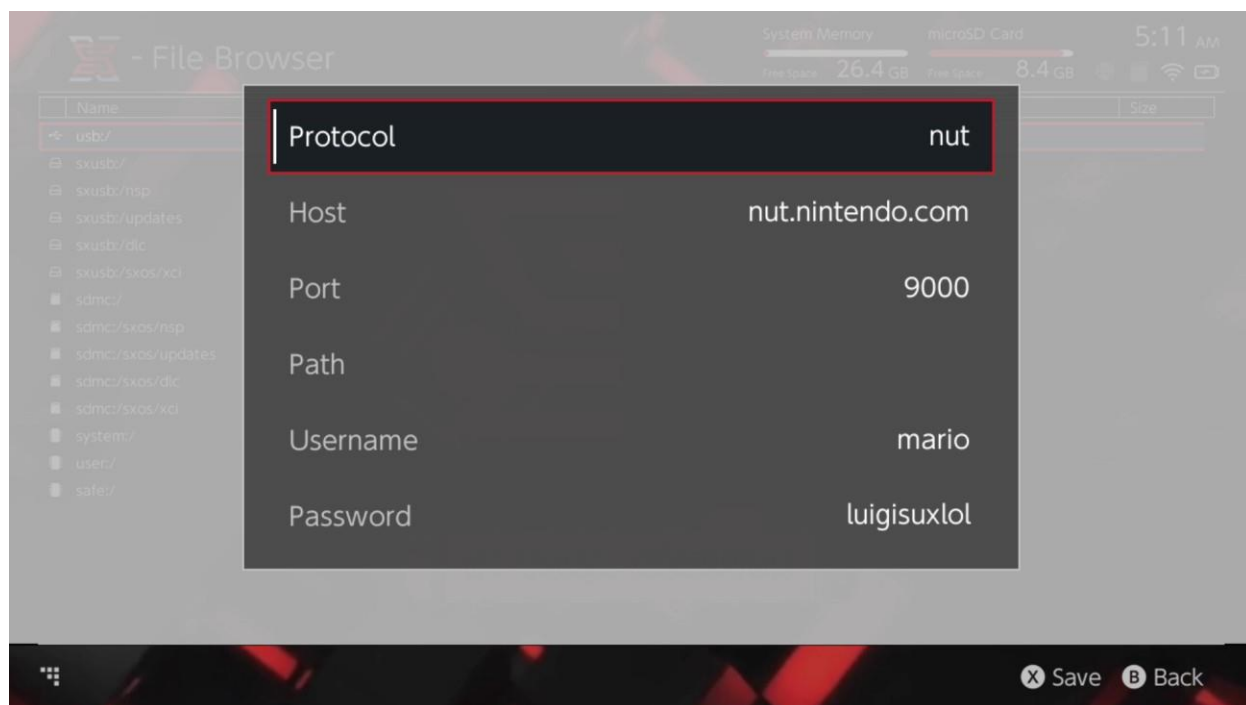
Apăsând butonul (Y) va apărea ecranul de informații pentru jocul evidențiat, fie că sunt instalate sau nu, pentru a avea o idee rapidă despre acestea.



Conexiuni pentru conținut adițional:

Installer-ul SX permite conectarea la o varietate servere prin diferite protocoale pentru ca tu să îți poți conecta conținutul personal de pe servere care nu aparțin de Nintendo pentru jocuri, actualizări sau conținut adițional pentru jocuri (DLC).

Începe la navigatorul de fișiere (File Browser) și apasă (X) pentru a crea un fișier nou de locație.

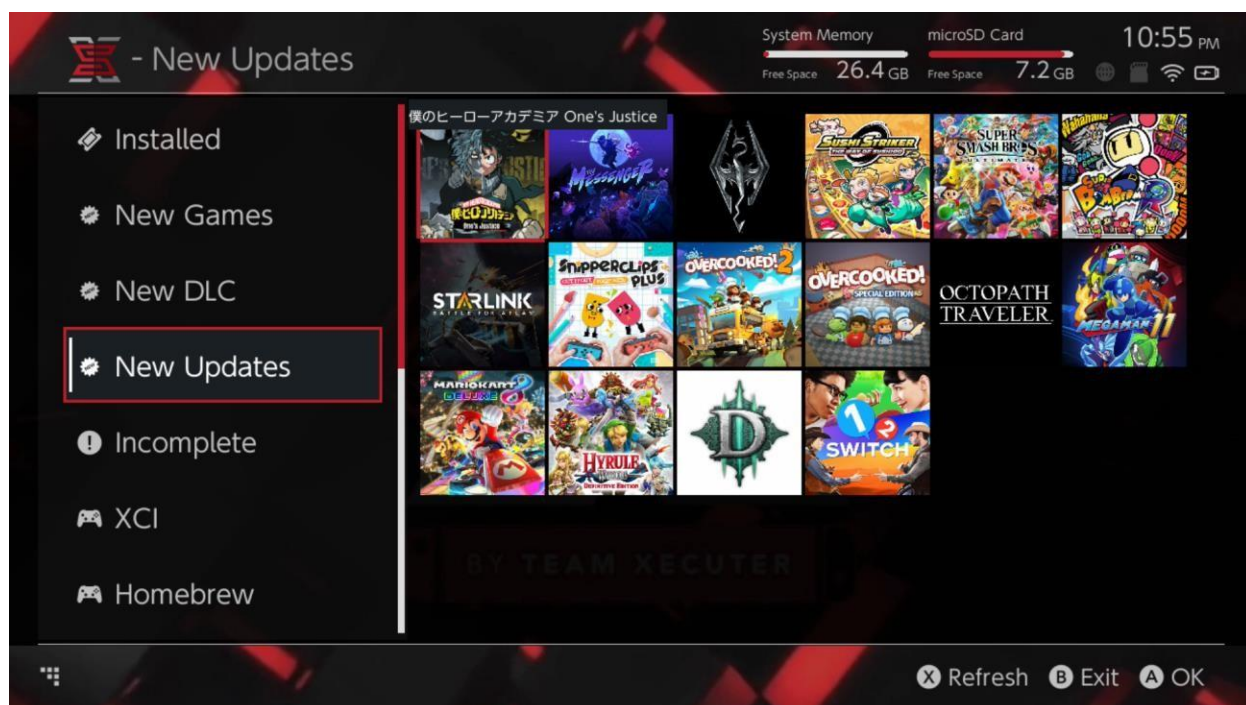


Selectează apoi tipul de protocol potrivit (nut, FTP, HTTP, SDMC, SXUSB, etc.) și completează detaliile legată de gazdă și informațiile de conectare (logare).

Dacă adaugi o sursă de conținut locală, cum ar fi un folder ce nu este standard de pe cardul tău microSD (SDMC) sau un disc extern de tip USB (SXUSB), fii sigur să specifice locația (Path) pentru conținutul pe care vrei să îl disponibil în Installer-ul SX.

Apasă (X) când ai terminat pentru a salva datele.

În funcție de ce conținut a fost detectat din toate sursele, vor apărea noi categorii în Installer-ul SX.

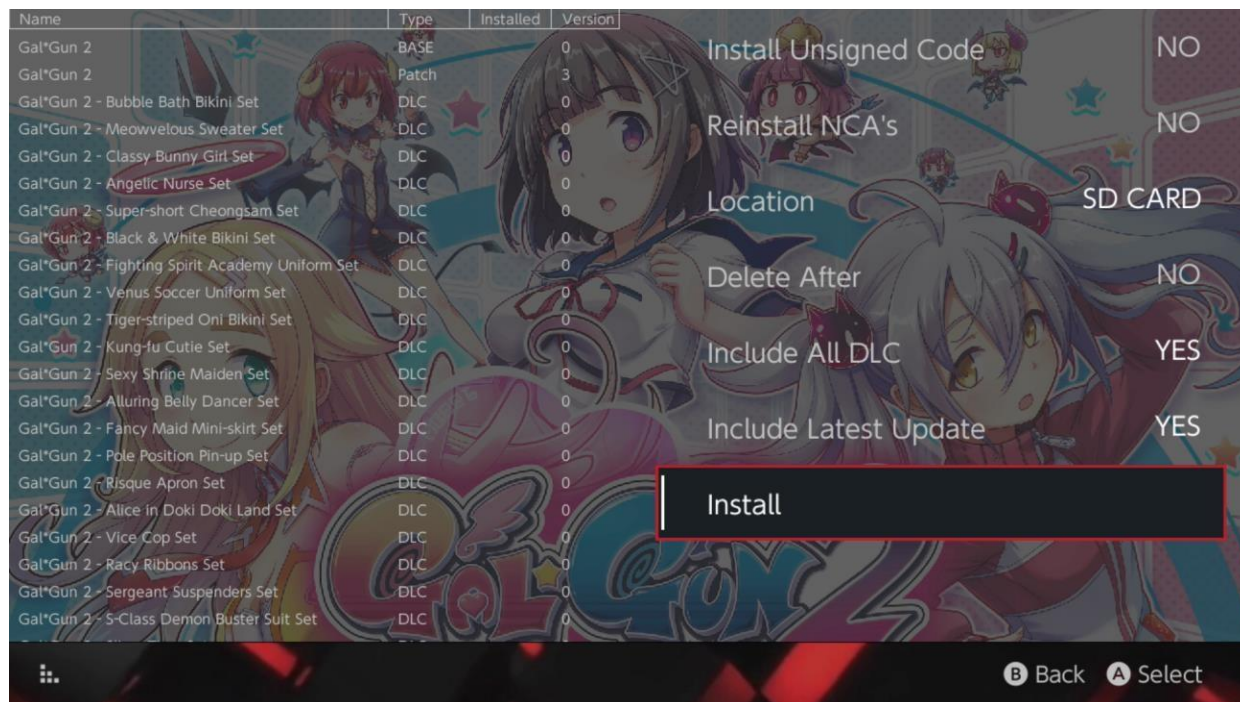


Categoriile Jocuri noi (New Games), conținut descărcabil nou (new DLC) și actualizări noi (New Updates) vor arăta numai conținut ce NU este instalat curent în memorie de sistem sau pe cardul microSD numai dacă s-a setat opțiunea de filtrare pentru a le face vizibile (Apasă pe Joystick-ul Dreapta).

Installer-ul SX va citi datele din antetul fișierelor pentru a oferi o imagine pentru fiecare joc. De vreme ce aceasta se bazează pe viteza serverului de conținut sau a dispozitivului de stocare, te rog alocă suficient timp pentru ca acestea să apară.

Installer-ul NSP:

Installer-ul SX poate fi folosit pentru a instala conținut NSP cu ușurință cu toate actualizările (Update-uri) și conținut descărcabil adițional (DLC-uri) doar prin apăsarea a câtorva butoane.



Prin selecție oricărui conținut vor apărea următoarele opțiuni: alegerea locului unde să se instaleze conținutul (Location), opțiunea de a șterge fișierele sursă după instalare (Delete After) și opțiunea de a instala ultimele actualizări și conținut descărcabil adițional (Include Latest Update respectiv Include All DLC). Niciun conținut nu va fi descărcat de pe serverele Nintendo.

Installer-ul SX nu va instala NSP-uri ce nu conțin semnătura digitală corespunzătoare, precum fișierele NSP modificate, fără a activa opțiunea *Install Unsigned Code* și [introducerea parolei de siguranță](#).

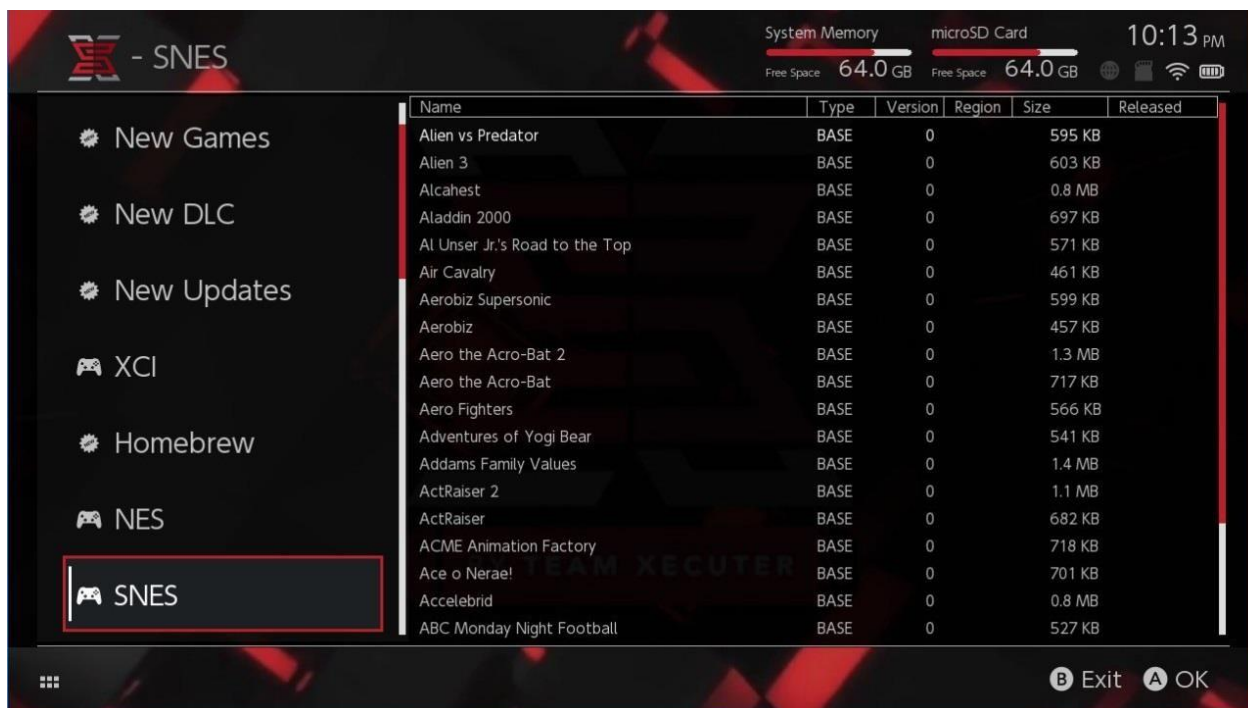
În mod implicit, cerințele de versiune de sistem vor fi ignorate la instalarea conținutului, dar acest lucru nu garantează că jocurile ce au nevoie de o versiune de sistem mai recentă vor funcționa pe o versiune mai veche.

Interfață pentru emulatoare:

Installer-ul SX acționează ca o interfață grafică pentru emulatorul Retroarch și pentru toate nucleele acestuia.

Acest lucru îți permite flexibilitatea de a accesa toate ROM-urile tale preferate din surse la distanță sau din locații ce nu sunt standard pentru a salva spațiu din mediul de stocare intern.

Atât timp cât [nucleele Retroarch sunt instalate](#) și ROM-urile jocurilor sunt disponibile din surse, atunci categoriile cu numele consolelor vor apărea:



În mod implicit, Installer-ul SX va scana pentru dosare în rădăcina cardului microSD cu abreviația consolelor standard ([sdmc:/nes/], [sdmc:/snes/], etc.). Locațiile adiționale trebuie să fie specificate din navigatorul de fișiere (File Browser) prin adăugarea acestora cu butonul (X), însă acestea trebuie să fie în dosare cu denumirea consolelor potrivite.

Nuclee/Dosare acceptate:

sdmc:/nes/	sdmc:/snes/	sdmc:/n64/	sdmc:/gb/
sdmc:/gba/	sdmc:/sms/	sdmc:/sg/	sdmc:/scd/
sdmc:/gg/	sdmc:/sg1000/		

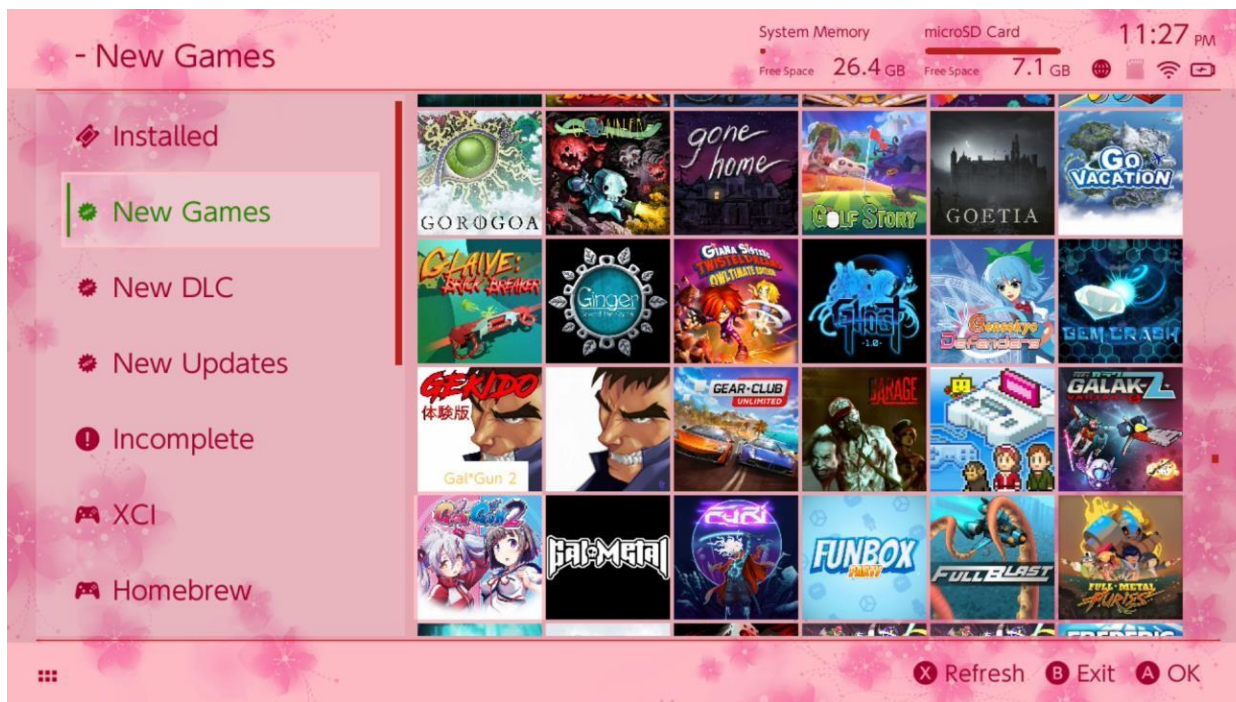
Teme:

Teme personalizate pot fi selectate din meniul de opțiuni (Options).

Toate temele personalizate trebuie să fie în dosarul propriu cu următoarea structură:

`sdmc:/switch/sx/themes/mytheme/settings.json`

`sdmc:/switch/sx/themes/mytheme/mybg.png`



Fișierul Settings.json conține codul de culori standard (FFFFFF) împreună cu canalul alfa (FFFFFFF) pentru fiecare dintre elemente împreună cu abilitatea de a încărca o imagine de fundal în format .png or .jpeg cu o rezoluție de 1280x720.

Imaginea de fundal poate să aibă orice denumire, în timp ce fișierul de setări "settings.json" trebuie să existe sau tema va eșua să se încarce și programul se va întoarce la tema SX implicită.



Întrebări frecvente (FAQ)

Î. Cum pot să mă întorc la meniul TX de bootare?

R. Ține apăsat pe Volum+ în timp ce deschizi consola cu aparatul SX PRO (Dongle-ul) inserat sau înainte de a apăsa "Inject Payload" dacă folosești TegraRcmGUI.

Î. Cum pot să accesez aplicația normală de album (Nintendo Album)?

R. Ține apăsat L în timp ce deschizi aplicația de album.

Î. Cum pot să rulez meniul de Homebrew (HBMenu)?

R. Pune fișierul "hbmenu.nro" în rădăcina cardului tău microSD și ține apăsat R în timp ce lansezi aplicația de album.

Î. Cum pot instala/dezinstala opțiunea AutoRCM?

R. Întoarce-te la meniul TX de bootare (vezi mai sus) și apasă pe opțiuni (Options). De acolo, poți instala sau dezinstala opțiunea AutoRCM.

Î. Care este parola de siguranță pentru Installer-ul SX?

R. Sus, Sus, Jos, Jos, Stânga, Dreapta, Stânga, Dreapta, B, A, +



Depanare

Problema: Sistemul meu de operare nu mă lasă să formatez cardul microSD ca FAT32.

Soluție: Poți folosi orice altă aplicație de formatare a memorie, precum [FAT32 Format](#) pentru a reuși în acel scop.

Problema: Nu pot să fac SX OS să-mi vadă cardul microSD formatat ca exFAT.

Soluție: Trebuie să bootezi Switch-ul în mod normal cu acel card formatat exFAT ca mai apoi consola să se conecteze la serverele Nintendo și să descarce fișierele necesare activării pentru sistemul tău. Dacă nu vrei să actualizezi sistemul sau să fii conectat la internet, există o metodă mai avansată care va fi disponibilă ca aplicație homebrew ușor de folosit în viitor.

Problema: Primesc erori legate de "BOOT.DAT", ecranul se blochează pe negru sau am erori la citirea fișierelor.

Soluție: Această problemă vine de obicei de la un card formatat incorect. Încearcă să reformatezi cardul folosind unealta de formatare a Switch-ului din setări.

Problema: Nu pot să descarc fișierul de activare de pe site-ul TX.

Soluție: Încearcă să dezactivezi aplicațiile de tip ad-block sau încearcă alt browser precum Google Chrome sau Internet Explorer/Edge. Unii utilizatori au raportat probleme folosind Firefox, acesta blocându-le descărcarea.