

Version 1.3 ภาษาไทยโดย E-Thee



คุณสมบัติเด่นของ SX OS

ใช้งานได้ทุกเฟิร์มแวร์

- SX OS ใช้งานร่วมกับนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) ได้กับเฟิร์มแวร์ทุกเวอร์ชั่น
- เล่นได้ทุกเกม
 - ด้วย SX OS คุณสามารถเล่นเกมที่คุณชื่นชอบได้โดยตรงจากเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) หรือพื้นที่จัดเก็บไฟล์ภายนอก (External Storage)

รองรับพื้นที่เก็บไฟล์ภายนอก

 SX OS รองรับพื้นที่เก็บไฟล์ภายนอกทั้งแบบฮาร์ดไดรว์ (Hard disk) หรือ แฟลชไดรว์ (Flash Drive) โดยการเชื่อมต่อด้วย USB ผ่านด็อก (Dock) ทำให้ง่ายต่อการเข้าถึงคลังเกมของคุณด้วย การกดเพียงไม่กี่ปุ่ม (ฟอร์แมทให้เป็นชนิด exFat)

รองรับ EmuNAND

 SX OS รองรับระบบ EmuNAND ที่ง่ายต่อการตั้งค่าและสามารถทำงานที่เมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ได้โดยตรง

รองรับระบบโกงเกม (Game Cheats)

• ถ้าเกมโปรดมันยากเกินไป ก็เพิ่มค่าพลังกันหน่อย ด้วยระบบโกงเกม (Game Cheats)

โฮมบริว เกมและแอป

 เมื่อเข้าสู่เมนู SX OS โฮมบริว (Homebrew) คุณจะสามารถเล่นเกม หรือรันแอปต่างๆ ที่ สร้างสรรค์โดยนักเขียนโปรแกรมอิสระ

รับประกันการดูแลอย่างต่อเนื่อง

 ฝ่ายผู้พัฒนาระบบ SX OS (Team Xecuter) ยังคงพัฒนาความสามารถใหม่ๆให้กับ SX OS ไป เรื่อยๆ

สามารถใช้งานได้ทั้งสองระบบปฏิบัติการ

 ด้วยระบบการทำงานของ SX OS คุณยังคงสามารถบูตเข้าระบบเฟิร์มแวร์เดิมๆของนินเทนโด้ สวิสต์ได้เหมือนเครื่องเดิมๆ



ไฟล์ที่ต้องการ

- TegraRcmGUI Portable <u>ดาวน์โหลด</u>
- SX OS [boot.dat] <u>ดาวน์โหลด</u>
- SX Loader [payload.bin] ดาวน์โหลด
- SX Dumper [sxdumper.nro] ดาวน์โหลด
- SX Installer (ส่วนเพิ่มเติม) [sx.nro] ดาวน์โหลด
- ไฟล์โกงเกม (Cheat Files) (ส่วนเพิ่มเติม) ดาวน์โหลด

เครื่องมือที่ต้องการ

- จิ๊ก (Jig¹)
- คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเตอร์เน็ต
- สาย USB-C
- อุปกรณ์อ่านเมมโมรี่การ์ดชนิด Micro SD ที่เชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ได้
- เมมโมรี่การ์ดชนิด Micro SD ของเครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) (ที่ฟอร์แมตเป็น Fat32³หรือ exFAT)

1 อุปกรณ์จิ๊ก (Jig) สามารถทำได้เองง่ายๆ ด้วยสายไฟ หรือจะทำให้ดูดีก็อาจจะพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ ที่มีหน้าตา คล้ายๆกับผลิตภัณฑ์ SX Pro

³ เพื่อป้องกันเมมโมรี่การ์ดภายนอก (Micro SD Card) ทำงานผิดพลาด เราแนะนำให้ฟอร์แมตเป็นแบบ FAT32 แต่อาจจะ ต้องใช้เครื่องมือช่วยฟอร์แมต รายละเอียดเพิ่มเติมโปรดดูที่หัวข้อ การแก้ไขปัญหาเบื้องต้น



วิธีการบูตเข้าระบบ RCM (Recovery Mode)

อันดับแรก ให้ทำการก๊อปปี้ไฟล์ SX OS (boot.dat) <u>ดาวน์โหลด</u> และ SX Dumper (sxdumper.nro) <u>ดาวน์</u> <u>โหลด</u> ไว้ในเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) จากนั้นตรวจสอบให้แน่ใจ ว่าก่อนใส่เมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) กลับไปที่เครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) นั้น ตัวเครื่องถูกปิดอยู่ และไม่ได้เสียบสาย ชาร์จ หรือเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์อยู่



ลำดับถัดไป ให้ถอดจอยคอนด้านขวาออกแล้วใส่ตั้วจิ๊ก (Jig) ที่ทำขึ้นเข้าไปแทน โดยในภาพตัวอย่างใช้สายไฟ และแตะไปที่พินแรก และพินสุดท้ายในช่องเสียบจอยคอน (ที่ตัวเครื่องไม่ใช่ตัวจอยคอน)

จากนั้น ให้กดปุ่มเพิ่มเสียง (Volume +) ค้างไว้ และกดปุ่มเปิดเครื่อง (Power) หลังจากกดแล้ว จะไม่มีอะไร แสดงขึ้นที่หน้าจอ แต่ตอนนี้ตัวเครื่องได้เข้าสู่ระบบ RCM (Recovery Mode) แล้ว ทั้งนี้ หากกดแล้วขึ้นโลโก้ ให้ทำการปิดเครื่อง แล้วขยับสายจิ๊ก (Jig) ใหม่ แล้วลองอีกครั้ง



วิธีการบูตเข้าระบบ SX OS

แตกไฟล์ TegraRcmGUI Portable ลงในโฟลเดอร์ที่ไหนก็ได้ที่ต้องการ และให้ก๊อปปี้ไฟล์ SX Loader (payload.bin) ไว้ในที่เดียวกัน

TegraRcmGUI (2.0)) — 🗆 🗙		
Payload Tools Set	ings		
Auto inject			
Minimize to t	ray		
Install Driver	2		
	Status		
	Waiting for device in RCM mode		
DETECTED	TegraRcmSmash by rajkosto TegraRcmGUI by eliboa		

หลังจากรันโปรแกรม ในแทป Settings คลิกที่ Install Driver เพื่อติดตั้งไดรเวอร์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์



หลังจากติดตั้งไดรเวอร์เรียบร้อยแล้ว ให้คลิกมาที่แทป Payload แล้วเสียบสาย USB เพื่อเชื่อมต่อกับเครื่องนิน เทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) ที่อยู่ในโหมดก RCM (Recovery Mode) อยู่ ถ้าถูกต้องจะเป็นสีเขียว

🕒 Tegra	aRcmGU	I (2.0)	_		\times
Payload	Tools	Settings			
Select	payload	:			
GUI_v2	2.0_porta	able\SXOS\paylo	oad.bin 🔀	Inject	payload
Favorites : 2					
					0
					Ť
		Status			
Waiting for user action					
		Тер	raRcmSmash	n by rajko	osto
			eqraRcmGUI	by elibo	а

เลือกโฟลเดอร์ที่วางไฟล์ SX OS (payload.bin) ไว้ เมื่อเลือกเสร็จ ให้คลิกที่ปุ่ม Inject Payload เมื่อระบบ ดำเนินการเรียบร้อย เครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Mimtendo Switch) ของคุณจะบูตเข้าระบบ SX OS





วิธีการติดตั้ง Auto-RCM

Auto-RCM เป็นฟีเจอร์หนึ่งของ SX OS ที่ทำให้นินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) ของคุณบูตเข้าระบบ SX OS ได้เลย โดยไม่ต้องใช้จิ๊ก (Jig)

วิธีทำคือ จากหน้า Bootloader ให้เลือก Options จากนั้น ให้เลือกเมนู Install AutoRCM ในหน้าจอถัดไป

		E C	SX OS
	install AutoRCM		
	Uninstall AutoRCM		
La	aunch external payload		
_	Power off		
	Back		
1 11			

หมายเหตุ: ถ้าคุณใช้ฟีเจอร์ Auto-RCM เครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) ของคุณจะไม่สามารถ เปิดได้อย่างปกติ ถ้าเครื่องถูกปิดอย่างถาวร (Power Off) คุณจะต้องใช้คอมพิวเตอร์รัน Payload ช่วยในการ เปิดเครื่องทุกครั้ง

ดังนั้น เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงการใช้คอมพิวเตอร์รัน Payload ช่วยในการเปิดเครื่องบ่อยๆ คุณสามารถใช้สลีป โหมด (Sleep Mode) ของ นินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) แทน แต่ต้องตรวจสอบให้มั่นใจเสมอว่า แบตเตอร์รี่ของคุณนั้น มีกำลังไฟเลี้ยงตัวเครื่องเพียงพอเสมอ



การสร้าง EmuNAND

ฟีเจอร์ของ EmuNAND จะทำการจำลองระบบปฏิบัติการ (Virtual Copy) ของนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) โดยจะมีการซ่อนโฮมบริว (Homebrew) และการกระทำอื่นๆจากเซิฟเวอร์ของนินเทนโด้ (Nintendo's Server) เพื่อลดความเสี่ยงต่อการบริค (Brick) และการถูกแบนการเชื่อมต่อ (Network Ban)

จากหน้าเมนู Options ให้เลือกไปที่ EmuNAND แล้ว เลือก Create EmuNAND จากนั้นจะมีตัวเลือกให้เลือก ดังนี้

Hidden Partition on microSD: จะมีการแบ่งพื้นที่ ของเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) มาใช้งาน

Files on microSD: จะมีการบันทึกเป็นไฟล์ในเมมโมรี่ ภายนอก (Micro SD Card)

Files on System Storage: จะมีการบันทึกเป็นไฟล์ใน เมมโมรี่ภายในเครื่อง (Internal Storage)



เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาในระหว่างการทำ EmuNAND แนะนำให้ชาร์จแบตเตอร์รี่ให้เต็ม 100% ก่อนเริ่มทำงาน เพราะขั้นตอนนี้อาจใช้เวลานานเป็นชั่วโมงกว่าจะเสร็จ หากเครื่องดับระหว่างทำ อาจเกิดความเสียหายได้

์ ทั้งนี้ หากดำเนินการเสร็จแล้ว คุณสามารถเลือกเปิด หรือปิด ฟังก์ชั่น EmuNAND ได้จากหน้าเมนูหลัก





วิธีการลงทะเบียน (Activate License)

เมื่อคุณบูตเข้า SX OS ครั้งแรก ระบบจะสร้างไฟล์ license-request.dat ในเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ของคุณ



คุณสามารถทำการลงทะเบียน (Activate) ผ่านทางเครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) ของคุณได้ โดยการเข้าไปที่เมนูอัลบั้ม (Album) เพื่อเข้าเมนูเลือกเกมส์ และกด R เพื่อเลื่อนไปที่แทป License และกด A เพื่อทำการลงทะเบียน (Activate) ผ่านตัวเครื่องได้เลย (ตัวเครื่องต้องเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ต)



9



แต่ถ้าคุณไม่อยากจะให้เครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) ของคุณเชื่อมต่ออินเตอร์เน็ต[์] คุณสามารถ ทำการลงทะเบียน (Activate) ผ่านทางเวปไซต์ด้วยตัวเองได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ปิดเครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) จากนั้นทำการถอดเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) มา เชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์ และใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ไปที่เวปไซต์ <u>ที่นี่</u> จากนั้นทำการอัพโหลดไฟล์ license-request.dat เข้าไป รอสักพักที่เวปไซต์ จะส่งไฟล์ license.dat กลับมาให้ (ถ้าไม่ขึ้นดาวน์ โหลด ให้คุณลองปิดเครื่องมือปิดกั้นโฆษณา ad-blocker ในบราวน์เซอร์ (browser) ที่ใช้งานอยู่ หรือลองใช้ บราวน์เซอร์ (browser) ตัวอื่นและลองอีกครั้ง)

	SX OS LICENSE	
	On this page you can retrieve your SX OS License File.	
Upload the l	icense-request.dat file created by SX OS to get your console unique l	icense!
	Copy the license.dat to your MicroSD card and enjoy! :-)	

ทำการวางไฟล์ไว้ที่ด้านนอกสุด (root) ของเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) เมื่อวางไฟล์แล้วก็นำเมมโมรี่ ภายนอก (Micro SD Card) มาเสียบที่นินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) และเปิดเครื่องตามกระบวนการ เดิม

้อย่าลืมทำการสำเนาไฟล์ license.dat ไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือที่อื่นๆไว้ด้วย เพราะหากเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) เสีย หรือต้องการเปลี่ยนตัวใหม่ ต้องทำการก๊อปปี้มาวางไว้ที่เดิมก่อนการใช้งาน



การใช้งาน SX OS

ถ้าหากมีไฟล์ Activation (ไฟล์ license.dat) อยู่ในเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ของคุณอย่างถูกต้อง แล้ว เมื่อเปิดเครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) จะทำการบูตเข้า SX OS โดยอัตโนมัติ และถ้าหาก คุณต้องการกลับไปที่เมนู Bootloader ให้ทำการกดปุ่มเพิ่มเสียง (Volume +) พร้อมกับปุ่มเปิดเครื่อง (Power)

เมื่อ SX OS ถูกโหลดขึ้นมาอย่างสมบูรณ์แล้ว ที่ไอคอนอัลบั้ม (Album) ของคุณจะมีฟังก์ชั่นพิเศษเพิ่มขึ้นมา

โดยเมื่อคุณทำการเลือกไปที่เมนูอัลบั้ม (Album) โดยที่ไม่ได้กดปุ่มอื่นเพิ่ม จะเป็นการเข้าสู่เมนูเลือกเกมส์



้ไฟล์เกมทั้งหมดที่อยู่ในเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) หรือ พื้นที่จัดเก็บไฟล์ภายนอก (External Storage) ที่เป็นไฟล์นามสกุล .xci จะแสดงให้เห็นที่นี่ (ก่อนที่จะเล่นเกมใดๆในเมนูนี้ หากมีตลับเกมเสียบอยู่ที่ ตัวเครื่อง ให้ทำการถอดตลับเกมออกก่อนเสมอ)



หากกดปุ่ม L ค้าง ขณะที่กำลังเข้าสู่อัลบั้ม จะเป็นการเปิดคลังภาพ (Photo Album) ดั้งเดิมเพื่อดูภาพหรือ วีดีโอที่แคปเจอร์ไว้

และหากกดปุ่ม R ค้าง ขณะที่กำลังเข้าสู่อัลบั้ม จะเป็นการเข้าสู่เมนูโฮมบริว (Homebrew Menu) ซึ่งต้องมี ไฟล์โฮมบริว (<u>Homebrew Menu Files</u>) ติดตั้งอยู่ที่ด้านนอกสุด (root) ของเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card)



ถ้าในโฮมบริว (Homebrew) ของคุณไม่ปรากฏแอปไดๆเลย(ในกรณีที่มีการวางไฟล์แอปไว้แล้ว) กรุณา ตรวจสอบโครงสร้างโฟลเดอร์ของคุณ (Folder Structure) ว่าทำถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง แต่ยังมี ปัญหาอยู่ ให้ลองฟอร์แมตเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ของคุณผ่านคอมพิวเตอร์ที่เป็นระบบปฏิบัติการ วินโดวส์ (Windows)

*** อย่าลืมทำการสำเนาไฟล์ license.dat ไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือที่อื่นๆไว้ก่อนทำการฟอร์แมต เพราะ ต้องทำการก๊อปปี้มาวางไว้ที่เดิมก่อนการใช้งานเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ***



การทำสำเนาเกมจากตลับด้วย SX Dumper

จากหน้าเมนูโฮมบริว (Homebrew Menu) ให้เลือกรันเครื่องมือ SX Dumper



ใส่ตลับเกมที่ต้องการทำสำเนาให้เรียบร้อย เมื่อเครื่องมือทำการอ่านข้อมูลในตลับเรียบร้อย จะแสดง รายละเอียดของเกมในตลับ และมีตัวเลือกในการทำสำเนาเกมตลับนั้นๆ ดังนี้ (หากเครื่องมือแจ้งว่าพบ ข้อผิดพลาดในการอ่าน (Error) ให้ลองถอดตลับเกมออกแล้วทำการใส่ใหม่)





Trim Backup: จะเป็นการตัดส่วนที่ไม่ได้ใช้งานทิ้ง เพื่อเป็นการประยัดพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล ส่วนต่างของ ขนาดไฟล์จะแสดงให้เห็นระหว่างหัวข้อ ขนาดจริง (Size:) และขนาดแบบกระชับ (Trimmed Size:) ซึ่ง การทพสำเนาแบบกระชับ จะไม่มีผลต่อเนื้อหาเกมใดๆ

Splitting: จะเป็นการตัดแบ่งไฟล์ เพราะเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ที่ทำการฟอร์แมตแบบ Fat32 จะมีข้อจำกัดเรื่องขนาดไฟล์ต้องไม่เกิน 4 กิ๊กกะไบท์ (Gigabyte) ต่อไฟล์ โดยเครื่องมือจะทำการตัดแบ่งไฟล์ ออกเป็นไฟล์ย่อยๆหากเกมๆนั้นมีขนาดใหญ่กว่า 4 กิ๊กกะไบท์ (Gigabyte)

Remove Cert: หากเลือกไว้ เครื่องมือจะไม่ทำการบันทึกข้อมูลยืนยันเฉพาะ (unique identifying information) ของตลับ ที่เป็นส่วนที่เป็นข้อมูลยืนยันเฉพาะของตลับนั้น ซึ่งหากทำการเล่นสำเนาเกมที่มีการ ลบข้อมูลเฉพาะอิอกไปแล้ว จะไม่สามารถเล่นสำเนาเกมนี้แบบออนไลน์ได้ (เสี่ยงต่อการโดนแบนมาก)

Destination: คุณสามารถเลือกตำแหน่งที่จัดเก็บสำเนาเกมได้ทั้งในเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) หรือ พื้นที่จัดเก็บไฟล์ภายนอก (External Storage)

Folder: คุณสามารถเลือกตำแหน่งแฟ้ม (Folder) ที่จัดเก็บสำเนาเกมได้

ทุกๆสำเนาเกมสามารถใช้งานได้จริง



ฟังก์ชั่นการโกงเกม (Cheats)

เริ่มจากการโหลดเกมที่ต้องการ จากนั้นกดปุ่มรูปบ้าน (Home) เข้าที่เมนูอัลบั้ม (Albums) มาที่แทป CHEAT



ที่ด้านขวาจะแสดง [Title ID] และ [Build ID] ของเกมที่เราเปิดค้างไว้ จากนั้นคุณสามารถเลือกจากไฟล์โกง ที่ทางเราเตรียมไว้ให้ (Select Cheats) หรือจะทำการค้นหาข้อมูลเฉพาะในหน่วยความจำของตัวเครื่อง เพื่อ สร้างชุดคำสั่งโกงเกมได้ด้วยตัวเองสดๆ



ถ้าหาชุดไฟล์โกงเกมไม่พบ โปรดตรวจสอบให้แน่ใจว่าวางไฟล์ถูกตามโครงสร้างแล้ว (ตามภาพตัวอย่าง โฟลเดอร์ในกรอบสีเขียวคือ Title ID และในกรอบสีน้ำเงินคือ Build ID ที่เป็นชื่อไฟล์ หากยังไม่ถูกต้องอาจ เป็นที่ชุดคำสั่งในไฟล์ไม่ถูกต้อง อาจต้องหามาใหม่

15



้ไฟล์โกงเกมที่ถูกต้องและวางถูกไว้ที่ในเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) จะถูกโหลดเข้ามาโดยโดยอัตโนมัติ และชุดคำสั่งโกงเกมจะสามารถเลือกใช้ได้จากที่นี่



เมื่อทำการเลือกชุดคำสั่งโกงได้แล้ว ให้กดปุ่มรูปบ้าน (Home) และกลับเข้าสู่เกมของคุณ





สำหรับคนที่คุ้นเคยกับวิธีการค้นหาหน่วยความจำเพื่อสร้างสูตรโกงของตัวเองแบบดั้งเดิม จะพบว่่าเครื่องมือ ค้นหาตัวนี้มีคุณสมบัติครบถ้วนและใช้งานง่ายเหมือนเดิม



้สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการค้นหาสูตรโกง และการสร้างสูตรโกงด้วยตัวเองจากการค้นหา คุณสามารถ หาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <u>เวปไซต์นี้</u> (ภาษาอังกฤษ)



SX Installer

SX Installer เป็นเครื่องมือที่มีความสามารถในการใช้งานได้อย่างกว้างขวางมาก ทั้งนี้ทั้งนั้นเรามาเริ่มลองใช้ งานในส่วนที่มีความนิยมในการใช้งานกันบ่อยๆ

XCI/NSP Launcher:

เกมและแอปที่ถูกติดตั้งอยู่ในเครื่องของคุณ จะถูกโหลดเข้าระบบ SX Installer โดย อัตโนมัติ เพียงเลือกไปยังหมวดหมู่ที่ ต้องการและเลือกแอปหรือเกมที่คุณ ต้องการเล่น

หากกดปุ่มลบ (-) จะเป็นการเปลี่ยนมุมมอง ของรายการจากรายชื่อเป็นแบบรูปภาพ, และเมื่อกดปุ่มบวก (+) จะเป็นการจัดเรียง รายชื่อ

หากกดปุ่ม Y จะเป็นการแสดงรายละเอียด ของแอปหรือเกมที่เลือกอยู่ ไม่ว่าแอปหรื อเกมนั้นๆจะถูกติดตั้งหรือไม่





การเชื่อมต่อที่เก็บเกมส่วนตัวเพิ่มเติม:

ตัว SX Installer รองรับการเชื่อมต่อกับเซิฟเวอร์ (Servers) ได้หลากหลายช่องทาง คุณจึงสามารถเชื่อมต่อกับ เซอร์เวอร์ที่เก็บเกม, ตัวอัปเดท หรือ เนื้อหาเกมส่วนเสริม (DLC) ของตัวเองได้

ไปที่เมนู File Browser และกด X เพื่อเพิ่มแหล่งเก็บข้อมูลใหม่

/ 🗽 - File Br	owser	System Mernory MicroSD (Trime Space 26.4 GB Trime Space	Card 5:11 AM 8.4 GB 🖉 🗐 🎓 📼
Name	Protocol	nut	Size
a sxusb:/nsp a sxusb:/updates a sxusb:/dic	Host	nut.nintendo.com	
skusbk/skos/kci sdmc:/ sdmc:/ sdmc:/skos/nsp	Port	9000	
 sdmc:/sxos/updates sdmc:/sxos/dic sdmc:/sxos/xci 	Path		
system:/	Username	mario	
safe:/	Password	luigisuxlol	
1			Save B Back

้เลือกวิธีการเชื่อมต่อ (Protocol) เช่น FTP, Http หรืออื่นๆ และใส่ข้อมูลอื่นๆในลำดับถัดไปให้ครบ

ถ้าคุณเพิ่มแหล่งเก็บข้อมูลแบบเชื่อมต่อตรง เช่นเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ที่ระบบเรียกว่า SDMC หรือพื้นที่จัดเก็บไฟล์ภายนอก (External Storage) ที่ระบบเรียกว่า SXUSB ต้องระบุตำแหน่งที่ตั้ง (Path) ให้ ถูกต้องด้วย ไม่อย่างนั้นระบบจะมองไม่เห็น

เมื่อใส่ข้อมูลการเชื่อมต่อครบแล้ว ให้กดปุ่ม X เพื่อบันทึกการเพิ่มแหล่งเก็บข้อมูลนี้



เมื่อทำการเชื่อมต่อได้ถูกต้อง ระบบ SX Installer จะแยกประเภทไฟล์ที่พบออกเป็นหมวดหมู่อย่างถูกต้อง

หมวด New Games, New DLC และ New Update จะแสดงเฉพาะที่ยังไม่ได้ติดตั้งลงในเครื่องเท่านั้น (สามารถแก้ไขการกรองการแสดงผลได้โดยการใช้จอยสติ๊กขวา)



ระบบ SX Installer จะแสดงรูปตัวอย่างของเกม ซึ่งอาจใช้เวลามากหรือน้อยขึ้นอยุ่กับจำนวนเกมที่พบ รวมถึง ความเร็วในการเชื่อมต่อเซิฟเวอร์และที่เก็บข้อมูลด้วย ดังนั้น อาจต้องใช้เวลาในการโหลดซักพักในการโหลด



NSP Installer:

ระบบ SX Installer สามารถกำหนดให้ติดตั้งเกม, อัปเดท รวมถึง DLC ได้ในคราวเดียว ด้วยการกดไม่กี่ปุ่ม



คุณสามารถเลือกตำแหน่งสำหรับการติดตั้งเกมได้ สามารถกำหนดให้ลบหรือไม่ลบไฟล์ต้นฉบับหลังจากติดตั้ง เสร็จได้ และสามารถกำหนดว่าจะติดตั้งการอัปเดตและ DLC ที่มีอยู่ล่าสุดหรือไม่

*** ทั้งนี้ ระบบนี้จะไม่มีการดาวน์โหลดเนื้อหาจาก Nintendo ***

ระบบ SX Installer จะไม่ติดตั้งไฟล์ NSP ที่ถูกแก้ไข หากต้องการติดตั้ง จะต้องเลือกเมนู Install Unsigned Code ให้เป็น YES และต้องใส่รหัสกู้คืนระบบ (Fail-Safe Password) ด้วย (รหัสอยู่ในหน้า FAQ)

ในการติดตั้งเกมโดยปกติแล้ว ระบบจะข้ามขั้นตอนการสั่งให้อัปเกรดเฟิร์มแวร์เครื่อง (Firmware) ดังนั้นคุณจะ สามารถติดตั้งได้ทุกเกม แต่เกมนั้นๆอาจจะเล่นไม่ได้หากเฟิร์มแวร์เครื่องต่ำกว่าที่ตัวเกมต้องการ



ระบบอี่มูเลเตอร์ (Emulator):

ระบบ SX Installer มีอีมูเลเตอร์ (Emulator) ที่ทำงานด้วยระบบ Retroarch เป็นแกนหลัก ซึ่งคุณสามารถ เข้าถึงรอมเกมต่างๆที่ชื่นชอบได้จากทั้งเมมโมรี่ในเครื่อง หรือจากเซิร์ฟเวอร์อื่นๆ ภายนอก ได้อย่างง่ายดาย

โดยเมื่อระบบ <u>Retroarch</u> ได้ถูกติดตั้ง และมีรอมเกมวางถูกตามตำแหน่งโฟลเดอร์แล้ว ระบบจะแยกหมวกของ รอมเกมตามประเภทเครื่องเกมตามภาพ

		System Memory	microSD Card	10:13 _{РМ}
E - SINES		Free Space 64.0 GE	Free Space 6	4.0 GB 🕘 🖀 🤶 🎟
	Name	Type Ve	rsion Region	Size Released
New Games	Alien vs Predator	BASE	0	595 KB
	Alien 3	BASE		603 KB
	Alcahest	BASE		0.8 MB
New DLC	Aladdin 2000	BASE		697 KB
	Al Unser Jr.'s Road to the Top	BASE		571 KB
w N1	Air Cavalry	BASE		461 KB
New Updates	Aerobiz Supersonic	BASE		599 KB
	Aerobiz	BASE		457 KB
🎮 XCI	Aero the Acro-Bat 2	BASE		1.3 MB
	Aero the Acro-Bat	BASE		717 KB
	Aero Fighters	BASE		566 KB
Homebrew	Adventures of Yogi Bear	BASE		541 KB
	Addams Family Values	BASE		1.4 MB
	ActRaiser 2	BASE		1.1 MB
🎮 NES	ActRaiser	BASE		682 KB
	ACME Animation Factory	BASE		718 KB
🛤 SNES	Ace o Nerae!	BASE		701 KB
	Accelebrid	BASE		0.8 MB
	ABC Monday Night Football	BASE		527 KB
- / /				B Exit A OK

โดยในค่าเริ่มต้น SX Installer จะสำรวจโฟลเดอร์ตั้งแต่ด้านนอกสุด (root) ของเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) โดยจะหาตามรายชื่อโฟลเดอร์ของระบบที่รองรับ (เช่น [sdmc:/nes/], [sdmc:/snes/] ๆลๆ) หาก ต้องการให้ตรวจสอบโฟลเดอรือื่นๆเพิ่มเติม สามารถเพิ่มได้โดยการกดปุ่ม X แต่อย่างไรก็ตาม ควรจะวางเกม ให้ถูกตำแหน่งโฟลเดอร์มากกว่า

รายชื่อระบบที่รองรับ / ตำแหน่งวางไฟล์: sdmc:/nes/ sdmc:/snes/ sdmc:/gba/ sdmc:/sms/ sdmc:/gg/ sdmc:/sg1000/

sdmc:/n64/ sdmc:/sg/ sdmc:/gb/ sdmc:/scd/



ชีม (Themes):

ธีม (Themes) สามารถปรับแต่งได้ทั้งหมด โดยจะต้องวางไฟล์ให้ถูกตำแหน่ง ตามโครงสร้างดังตัวอย่างนี้

Sdmc:/switch/sx/themes/mytheme/setting.json Sdmc:/switch/sx/themes/mytheme/mybg.png



ในไฟล์ setting.json จะมีชุดรหัสสีจำนวน 4 ชุด 8 หลัก โดยจะมีชุดสีพื้นฐาน จำนวน 3 ชุด (FFFFFFFF) และ ตามด้วยชุดสีต่างหากต่อท้ายอีก 1 ชุด (FFFFFFF) สำหรับองค์ประกอบอื่นๆ, พร้อมกับความสามารถในการ โหลดภาพพื้นหลัง ที่มีขนาด 1280x720 ได้ทั้งไฟล์ประเภท .png และ .jpeg โดยไฟล์ภาพพื้นหลังจะใช้ชื่อไฟล์ อะไรก็ได้, และต้องมีไฟล์ setting.json อยู่ด้วย มิเช่นนั้นตัวธีมจะโหลดไม่ได้ และระบบกลับไปใช้ธีมดั้งเดิม (Default)



คำถามที่พบบ่อย (FAQ)

ถาม: เมื่อเปิดเครื่องใหม่ จะให้กลับไปที่หน้าบูตของ TX อย่างไร? ตอบ: ก่อนเปิดเครื่อง ให้เสียบจิ๊ก ให้เรียบร้อย จากนั้นกดปุ่มเพิ่มเสียง (+) และปุ่มเปิดเครื่องค้างไว้พร้อมกัน จนเข้าสู่โหมด RCM (Recovery Mode) แล้วต่อเครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) เข้าคอมพิวเตอร์ แล้วทำการ Inject Payload

ถาม: จะกลับไปที่อัลบั้มรูปแบบเดิมได้อย่างไร? ตอบ: ก่อนกดเข้าอัลบั้ม ให้กดปุ่ม L ค้างไว้ จากนั้นจึงกดเข้าหน้าอัลบั้ม

ถาม: ฉันจะเปิดเข้าเมนูโฮมบริวได้อย่างไร? (HBMenu) ตอบ: อันดับแรกให้วางไฟล์ <u>hbmenu.nro</u> ไว้ที่ด้านนอกสุด (root) ของเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) จากนั้น เมื่อต้องการใช้งาน ให้กดปุ่ม R ค้างไว้ ก่อนที่จะกดเข้าหน้าอัลบั้ม

ถาม: ฉันจะติดตั้ง หรือถอนการติดตั้งฟังก์ชั้น AutoRCM ได้อย่างไร? ตอบ: ให้กลับไปที่หน้าบูตของ TX (วิธีอยู่ด้านบน) เลือกเมนู Options จากนั้นสามารถเลือกติดตั้ง (Install) หรือถอนการติดตั้ง (Uninstall) ฟังก์ชั่น AutoRCM ได้จากตรงนี้

ถาม: รหัสกู้คืนของ SX Installer (Fail-Save Password) คืออะไร? ตอบ: กดเรียงตามนี้ ขึ้น, ขึ้น, ลง, ลง, ซ้าย, ขวา, ซ้าย, ขวา, B, A, +



การแก้ไขปัญหาเบื้องต้น

<mark>ปัญหา:</mark> เครื่องคอมของฉันไม่สามารถฟอร์แมตเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ให้เป็นแบบ FAT32 ได้ การแก้ไข: ลองใช้งานโปรแกรมช่วยฟอร์แมตต่างๆเช่น <u>Fat32 Format</u>

ปัญหา: SX OS ของฉันมองไม่เห็นเมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ที่เป็นแบบ exFAT การแก้ไข: ลองใส่เมมโมรี่ภายนอก (Micro SD Card) ที่เป็นแบบ exFAT ไว้ แล้วเปิดเครื่องแบบปกติ จากนั้น เครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) จะทำการเชื่อมต่อไปที่เซิฟเวอร์ (Nintendo's Servers) และรับ ไฟล์สำหรับ Activate มาที่เครื่อง. แต่ถ้าคุณไม่ต้องการให้ตัวเครื่องนินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) เชื่อมต่ออินเตอร์เน็ต อาจต้องรอให้มีเครื่องมือช่วยเหลือชนิดโฮมบริว (Homebrew) ที่ใช้งานง่ายๆในอนาคต

<mark>ปัญหา:</mark> เครื่องใช้งานไม่ได้ หน้าจอดำค้าง หรือขึ้นข้อความ BOOT.DAT Error หรือ File Read Error <mark>การแก้ไข:</mark> ปัญหาอาจเกิดจากการฟอร์แมตเมมโมรี่ภายนอกไม่สมบูรณ์ ให้ลองสั่งฟอร์แมตเมมโมรี่จากเครื่อง นินเทนโด้ สวิสต์ (Nintendo Switch) ของคุณเองในเมนูการตั้งค่า (Setting)

ปัญหา: ฉันไม่ได้รับไฟล์ Activation (license.dat) หลังจากทำการ Activate ที่หน้าเวปไซต์ การแก้ไข: หากบราวเซอร์ที่ใช้งานอยู่มีเครื่องมือป้องกันโฆษณา ให้ลองปิดเครื่องมือนั้นชั่วคราว หรือลองใช้ บราวเซอร์ตัวอื่น เช่นกูเกิลโครม (Google Chrome)