





Funkcje SX OS

Działa z Każdym firmware

- SX OS działa z każdym firmware konsoli Nintendo Switch.

Odtwarza Każdą Grę

- Dzięki SX OS możesz zagrać w każdą ulubioną grę bezpośrednio z karty MicroSD lub zewnętrznego nośnika danych.

Wsparcie Dla Zewnętrznych Nośników Danych

- SX OS wspiera używanie zewnętrznych dysków twardych lub pamięci przenośnej (pendrive) poprzez port USB w stacji dokującej dzięki czemu masz dostęp do swojej całej kolekcji przy użyciu jednego przycisku.

Wsparcie dla EmuNAND

- SX OS z dumą jako pierwszy oferuje wsparcie dla EmuNAND które jest łatwe do ustawienia i działa bezpośrednio z karty MicroSD.

Cheaty dla gier

- Kompletny system wsparcia dla cheatów w grach.

Gry Oraz Aplikacje Homebrew

- SX OS posiada menu uruchamiające oprogramowanie niezależnych deweloperów.

Ciągłe Wsparcie

- Team Xecuter nieustannie pracuje nad fascynującymi funkcjami SX OS

Podwójna Funkcjonalność

- Używając SX OS możesz łatwo załadować normalny system w konsoli Nintendo Switch aby cieszyć się swoimi oryginalnymi grami.

Zaczynamy

Wymagane Pliki:

- ❖ SX OS [boot.dat] – [Pobierz](#)
- ❖ SX Dumper [sxdumper.nro] – [Pobierz](#)
- ❖ SX Installer (opcjonalnie) [sx.nro] – [Pobierz](#)
- ❖ Pliki z Cheatami (opcjonalnie) – [Pobierz](#)

Wymagane Narzędzia:

- ❖ SX OS Jig¹
- ❖ SX OS Pro Dongle²
- ❖ Kabel USB-C
- ❖ Czytnik Kart MicroSD
- ❖ Karta MicroSD dla konsoli Switch (format plików FAT32³ lub ExFAT)



1. Xecuter Jig



2. Xecuter Dongle

³ System plików FAT32 jest rekomendowany aby uniknąć uszkodzenia plików, jednak Twoja karta MicroSD może wymagać specjalistycznego oprogramowania



Uruchamianie SX OS

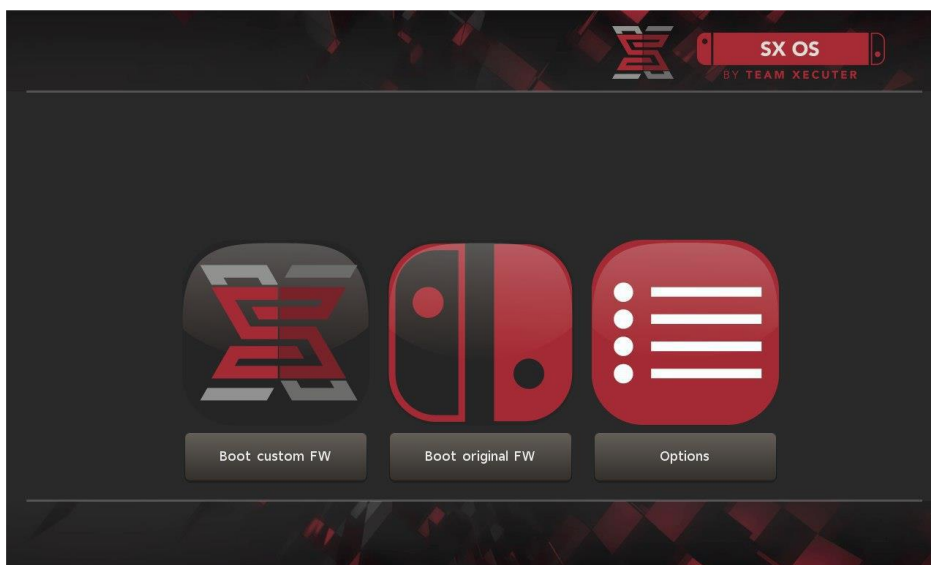
Zacznij od skopiowania SX OS [boot.dat] oraz SX Dumper [sxdumper.nro] na Twoją kartę MicroSD i wsadzenia jej do konsoli upewniając się wcześniej że konsola jest wyłączona i nie podpięta do zasilania.



Wsuń Jig'a w miejsce prawego Joycon'a i lekko dociśnij tak aby dotykał i zwierał piny. Następnie wepnij Dongle do portu USB-C w konsoli (bez znaczenia w którą stronę).

Przytrzymaj przycisk Vol+ i dodaj przycisk Power. Konsola powinna wejść w RCM (tryb recovery) i od razu załadować SX OS boot menu. Możesz już wyciągnąć Jig'a i Dongle. Używane są tylko do rozruchu systemu.

Jeżeli zamiast boot menu pojawi się logo Nintendo, wyłącz konsolę, upewnij się że Jig i Dongle są w dobrej pozycji i spróbuj ponownie.



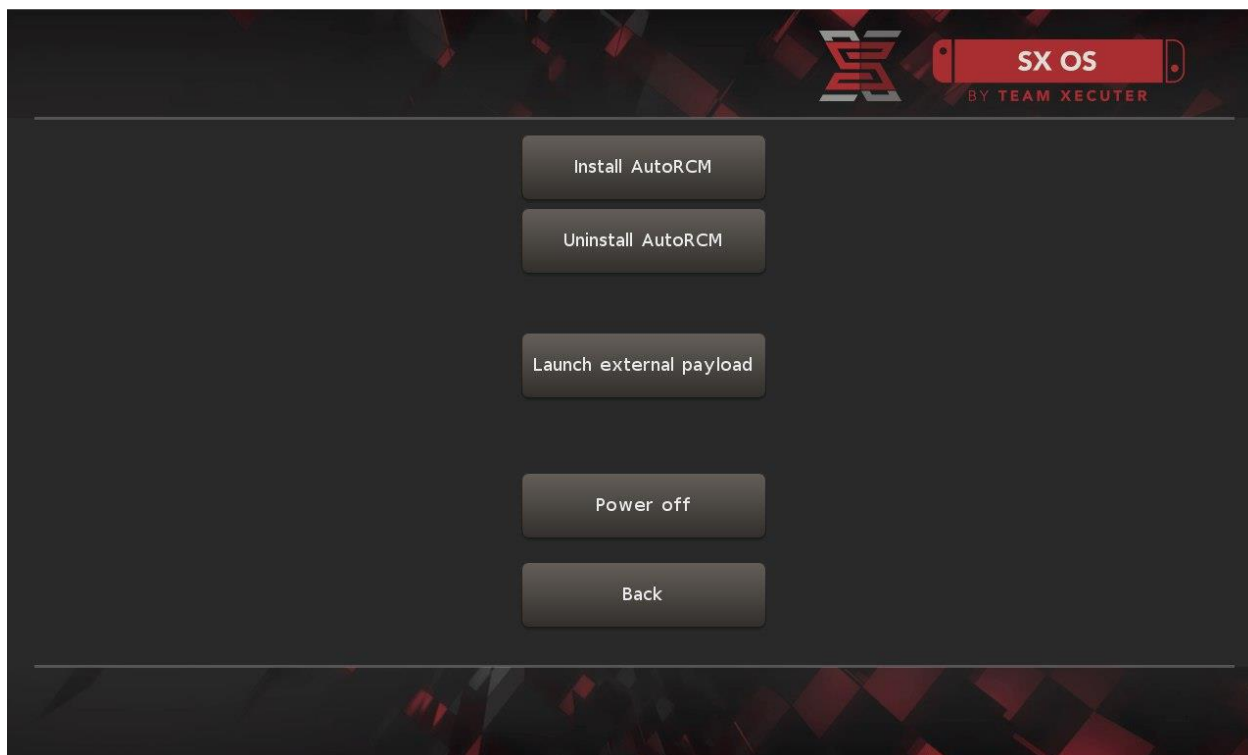
SX Boot Menu



Instalacja Auto-RCM

Funkcja Auto-RCM pozwoli Twojej konsoli wejść w tryb RCM bez używania Jig'a.

Z menu „Options” (Opcje) wybierz „Install Auto-RCM”.



!UWAGA! – przy użyciu funkcji Auto-RCM normalny system się nigdy nie załaduje. Po włączeniu konsoli będzie pusty ekran. Do startu systemu jest **ZAWSZE** wymagany SX Pro Dongle.

Aby zminimalizować potrzebę użycia dongla, używaj „Sleep Mode” (tryb uśpienia) w swojej konsoli i naładuj ją gdy wskaźnik naładowania baterii wskazuje niski poziom.

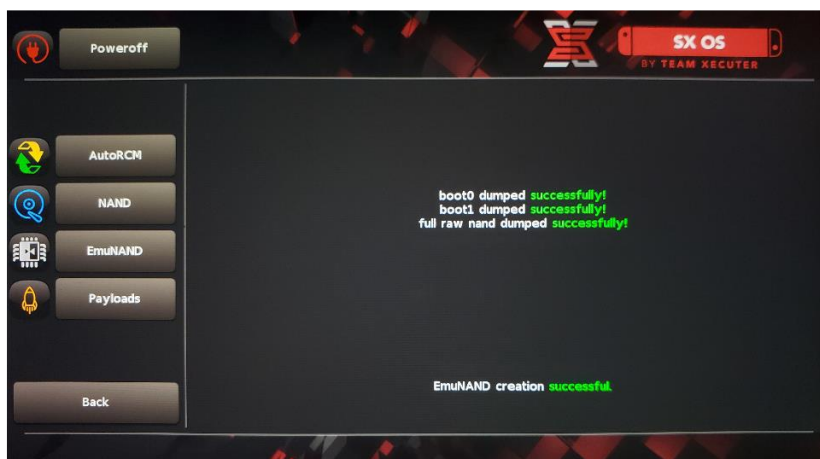


Tworzenie EmuNAND

Funkcja EmuNAND pozwoli na uruchomienie wirtualnej kopie systemu operacyjnego w konsoli Nintendo Switch, umożliwiając modyfikację plików systemowych bezpiecznie i bez ryzyka „uceglenia” konsoli. Pozwoli to również automatycznie schować homebrew oraz inne aktywności przed serwerami Nintendo co pomaga uniknąć bana.

Z menu „Options”, wybierz EmuNAND jak i później „EmuNAND type” i rozpocznij tworzenie EmuNAND:

- **System NAND:** Zabiera część partycji wewnętrznej pamięci konsoli
- **MicroSD as Partition:** repartycjonuje kartę pamięci MicroSD tworząc osobną partycję dla EmuNAND **!!Uwaga, wszystkie dane z karty pamięci zostaną usunięte!!**
- **MicroSD as Files:** EmuNAND jest przechowywany na istniejącej partycji na karcie pamięci



!!UWAGA!! Jako że proces tworzenia EmuNAND trwa od około 20 minut nawet do kilku godzin, upewnij się że konsola jest naładowana w 100% i podpięta do zasilania.

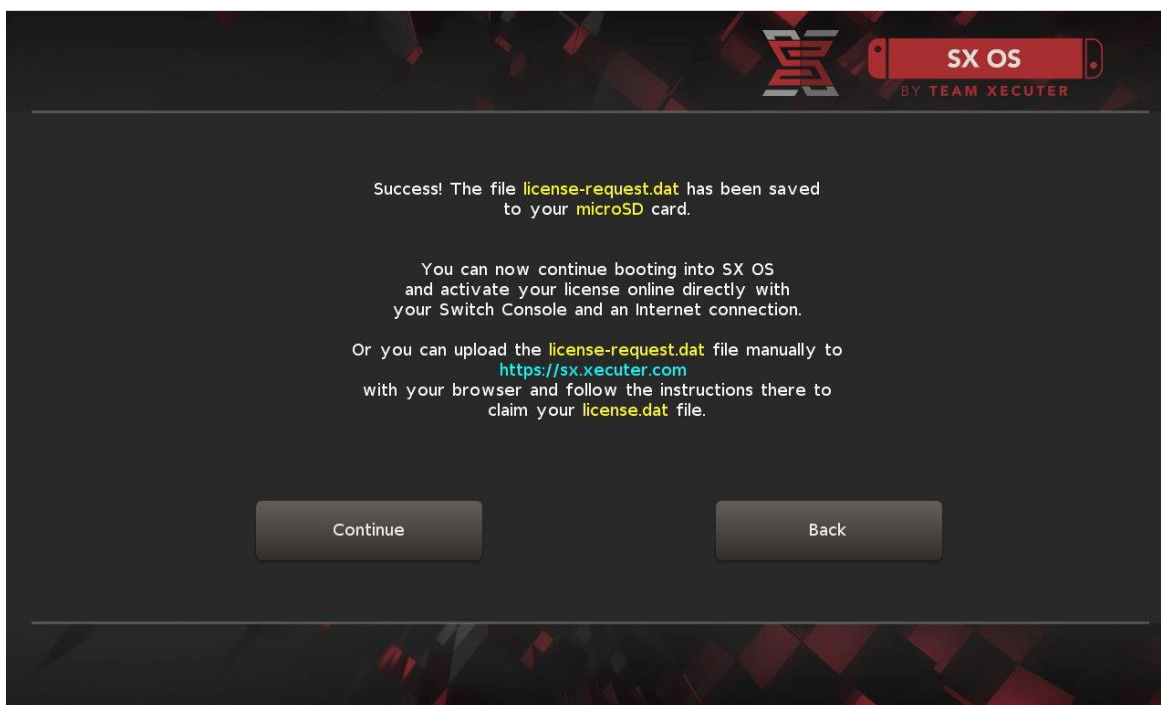
Teraz możesz włączyć (EmuNAND enabled) lub wyłączyć (EmuNAND disabled) EmuNAND na ekranie głównym.



Aktywacja Licencji SX OS

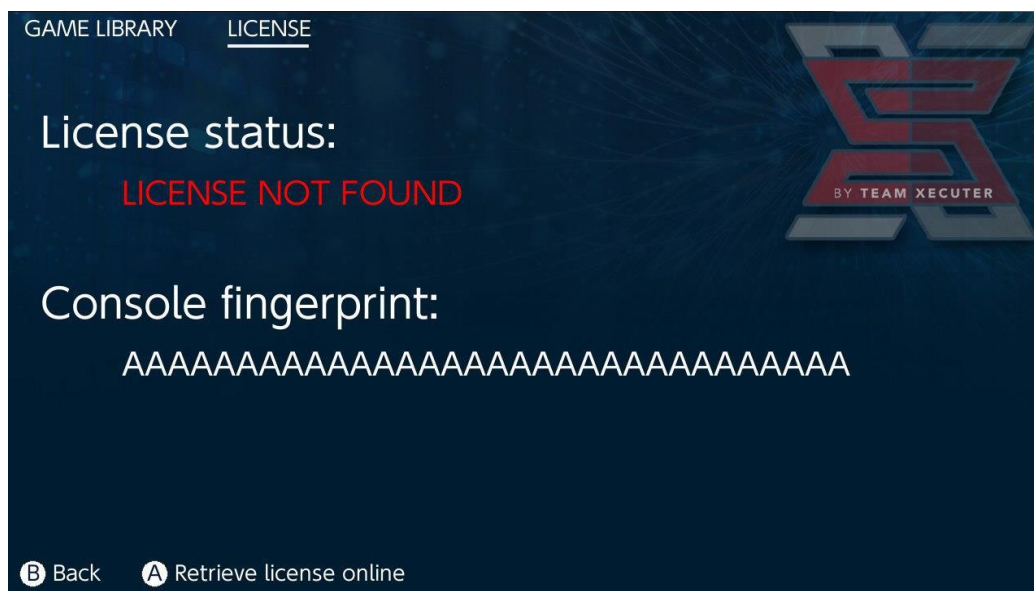


Gdy pierwszy raz uruchamiasz SX OS plik [license-request.dat] zostanie stworzony na twojej karcie MicroSD.



Teraz możesz aktywować licencję

- Przez konsolę Switch, uruchamiając Album (menu wyboru gier w formacie XCI) i wciskając przycisk [R] (wymaga na konsoli aktywnego połączenia z Internetem)



- Jeżeli chcesz pozostać offline, możesz aktywować licencję ręcznie:

Wyłącz konsolę. Podepnij kartę MicroSD do komputera. Przy użyciu [strony aktywacyjnej](#), załaduj plik [license-request.dat] i wprowadź otrzymany kod licencyjny ręcznie.

W obu przypadkach zostanie wygenerowany plik [license.dat] który ma się znaleźć bezpośrednio na karcie pamięci. W pierwszym wypadku zostanie zapisany automatycznie. W wypadku aktywacji przy użyciu strony, trzeba kliknąć na przycisk „Retrieve License” (otrzymaj licencję) aby rozpocząć pobieranie pliku [license.dat]. Jeżeli pobieranie się nie rozpocznie, spróbuj wyłączyć blokadę reklam lub zmienić przeglądarkę.



[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.

Po uruchomieniu konsoli z zewnętrznym payload'em, licencja powinna być już aktywna.

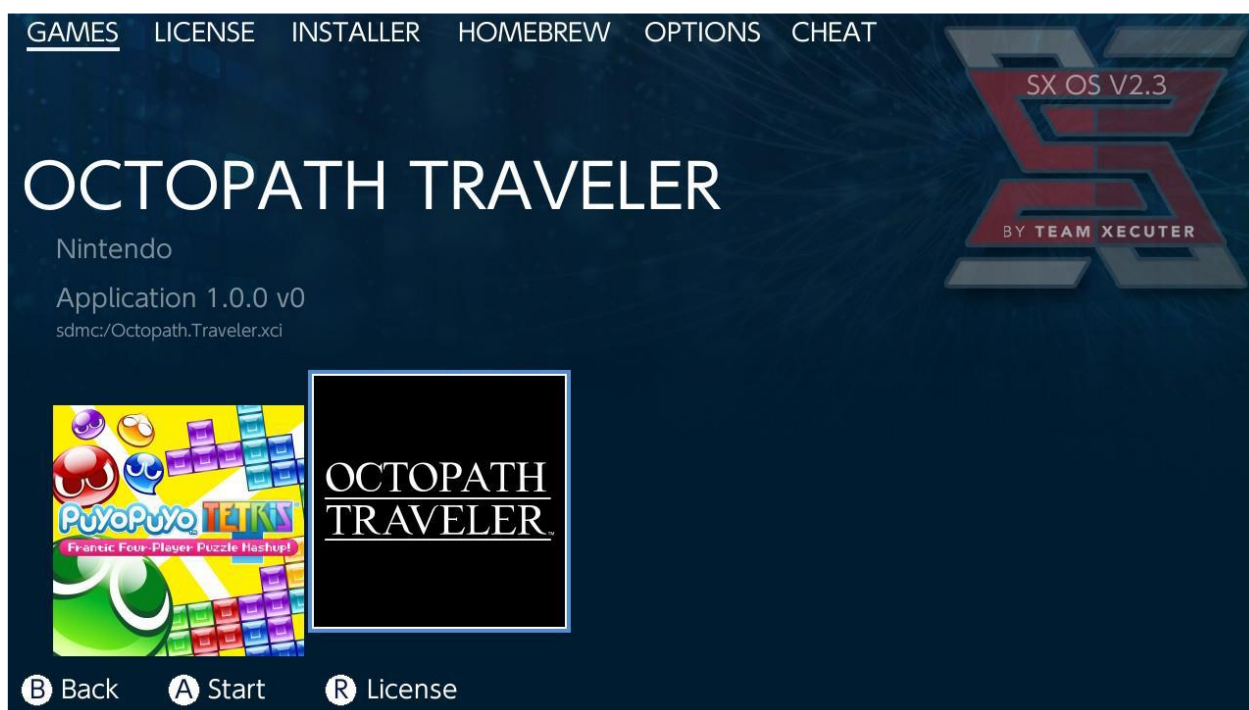
Używanie SX OS



Jeżeli mamy aktywną licencję, Switch powinien automatycznie załadować SX OS CFW (Custom Firmware). Aby wejść w Boot Menu (Menu podczas ładowania), należy nadal trzymać „Vol+” po wciśnięciu „Power”.

Gdy SX OS CFW jest załadowany, ikona „Album” posiada dodatkowe funkcje.

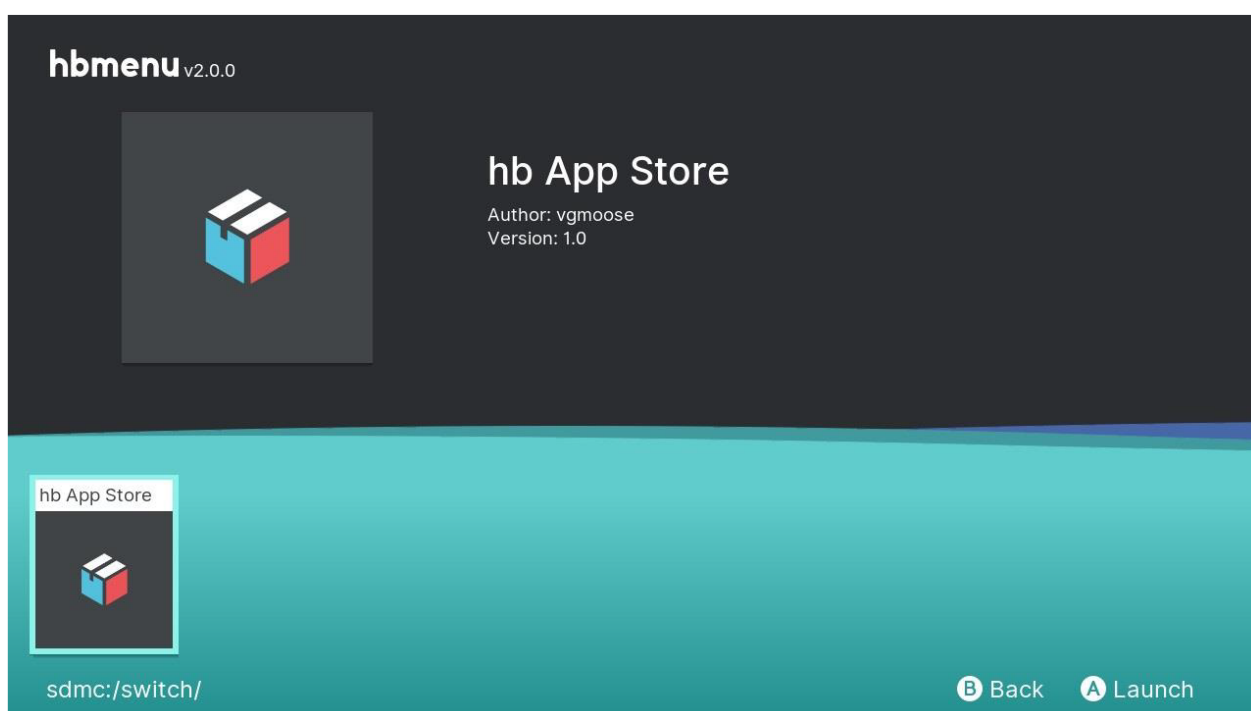
Wejście w „Album” bez dodatkowych przycisków otwiera menu wyboru gier (XCI).



Każda gra w formacie *.XCI na karcie MicroSD lub zewnętrznym nośniku danych będzie tu widoczna. Przed użyciem plików XCI należy upewnić się że prawdziwy kartridż nie znajduje się w konsoli.

Wejście do Albumu podczas trzymania przycisku [L] załaduje zwyczajny Album gdzie znajdują się zdjęcia, zrzuty ekranu oraz filmy.

Wejście do Albumu podczas trzymania przycisku [R] załaduje Homebrew Menu (wymaga plików Homebrew Menu na karcie MicroSD).

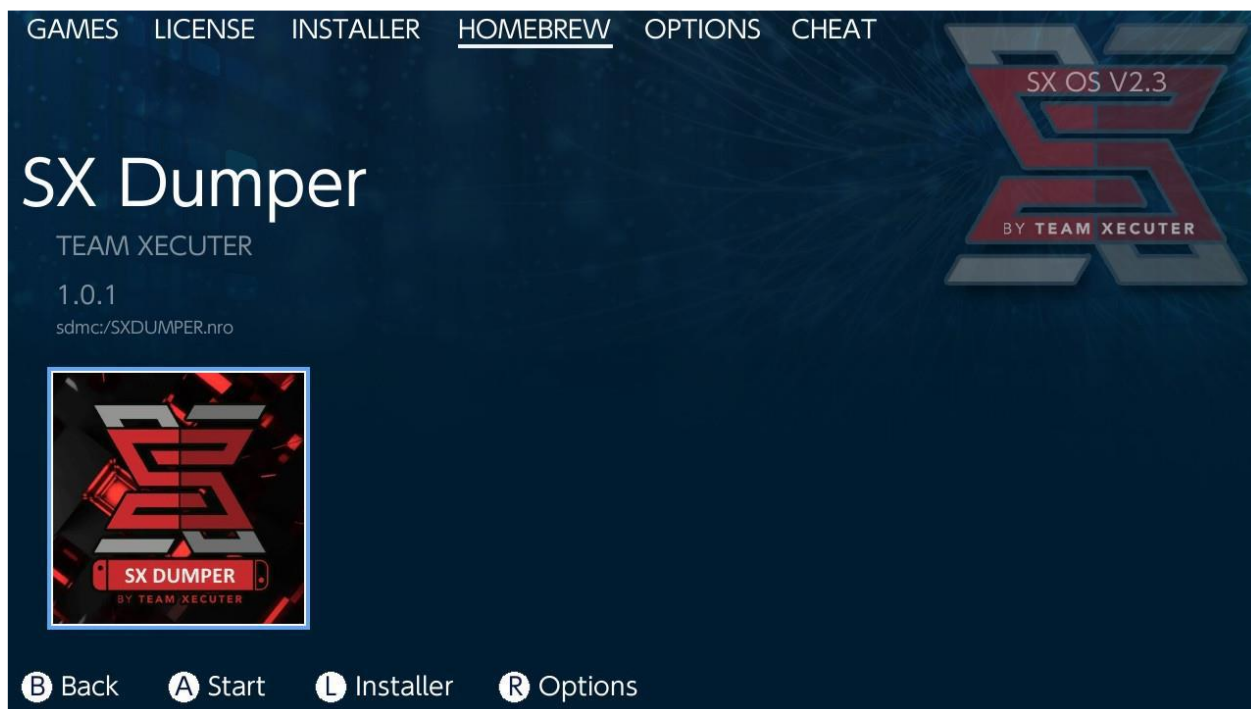


Jeżeli nie pojawią się żadne aplikacje Homebrew, upewnij się że posiadasz odpowiednie foldery na karcie MicroSD. Jeżeli nadal nie widzisz aplikacji, przeformatuj kartę.

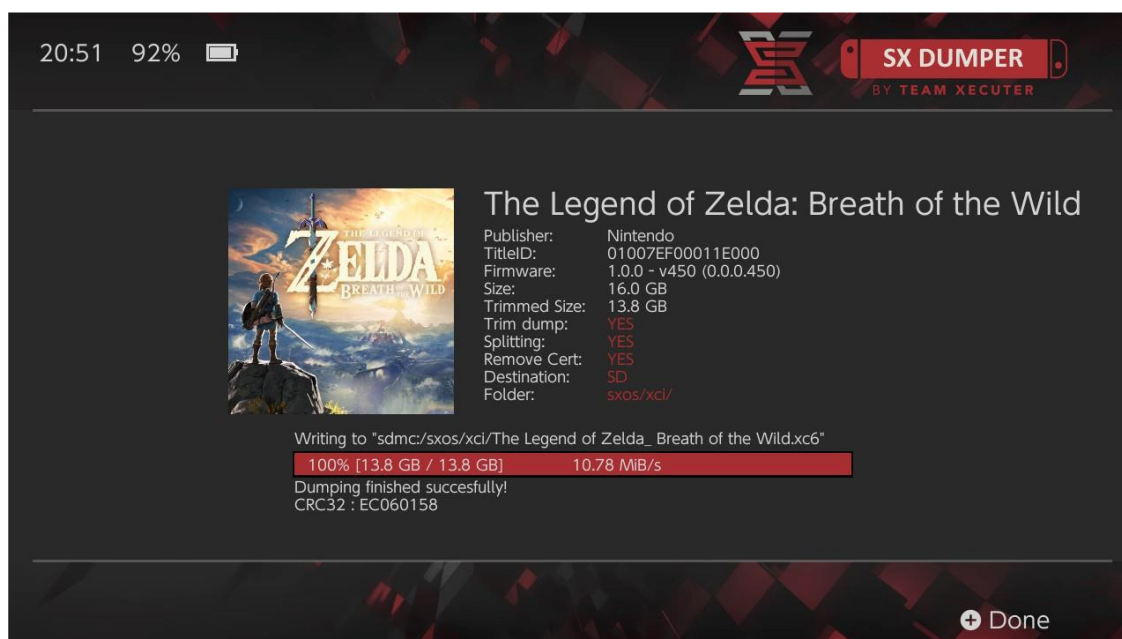
Tworzenie Kopii Zapasowej kartridża z SX Dumper



Z menu „Homebrew” wybierz aplikację „SX Dumper”.



Włóż kartridż gdy program o to poprosi aby uzyskać listę opcji kopii zapasowej. Jeżeli wyskoczy błąd odczytu kartridża, wyciągnij i włóż kartridż ponownie.



- **Trim Dump** – usunie puste miejsce z pojemności kopii zapasowej kartridża aby zaoszczędzić miejsce. Różnica będzie widoczna porównując „Size:” (Wielkość) z „Trimmed Size:” (Wielkość po Przycięciu). Przycięcie nie rusza żadnych danych. Jedynie usuwa puste miejsce z obrazu kartridża.



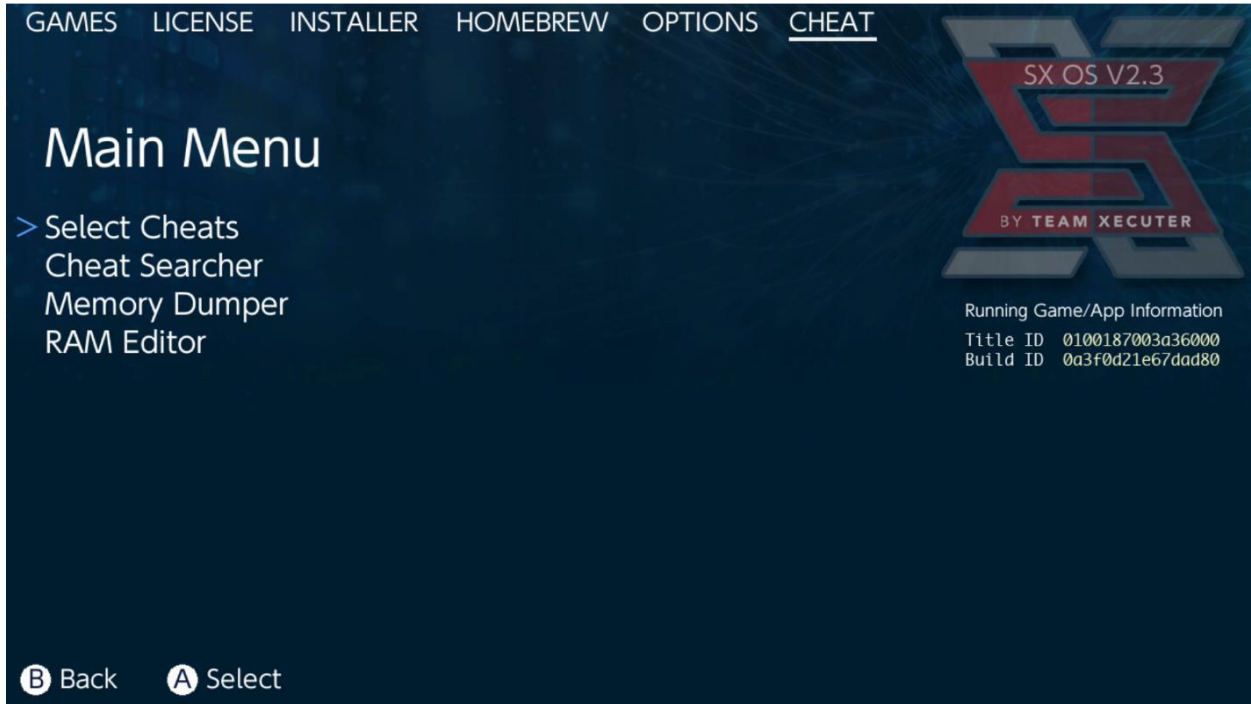
- **Splitting** – podzieli na mniejsze pliki grę jeżeli zajmuje ona więcej niż 4GB (limit wielkości plików przy partycji FAT32).
- **Remove Cert** – usuwa unikalne certyfikaty z kopii zmieniając ją w kopię ogólną. **!!UWAGA!! Jeżeli usuniesz certyfikaty ze swojej kopii zapasowej, to wchodząc online Twoja konsola najprawdopodobniej zostanie zbanowana.**
- **Destination** – pozwala wybrać miejsce zapisu kopii zapasowej (karta MicroSD lub dysk zewnętrzny).
- **Folder** – pozwala wybrać folder w którym zostanie zapisany obraz kartridża – plik .XCI (lub podzielony na części).

Wszystkie kopie zapasowe działają od razu po utworzeniu.

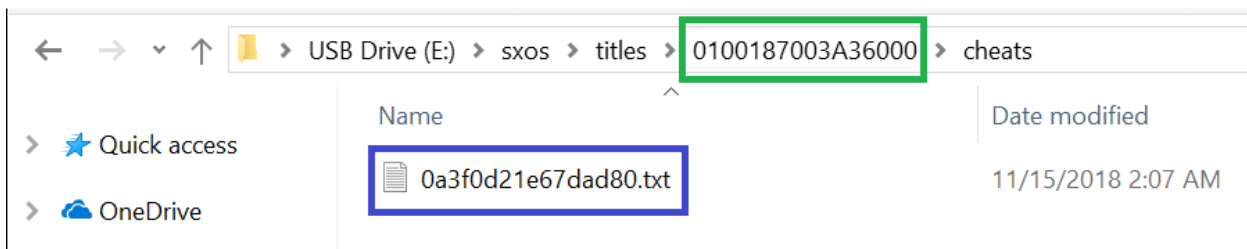
Cheaty



Rozpocznij uruchamiając grę, wciskając przycisk „Home” i wchodząc w zakładkę „Cheat” w SX Menu.

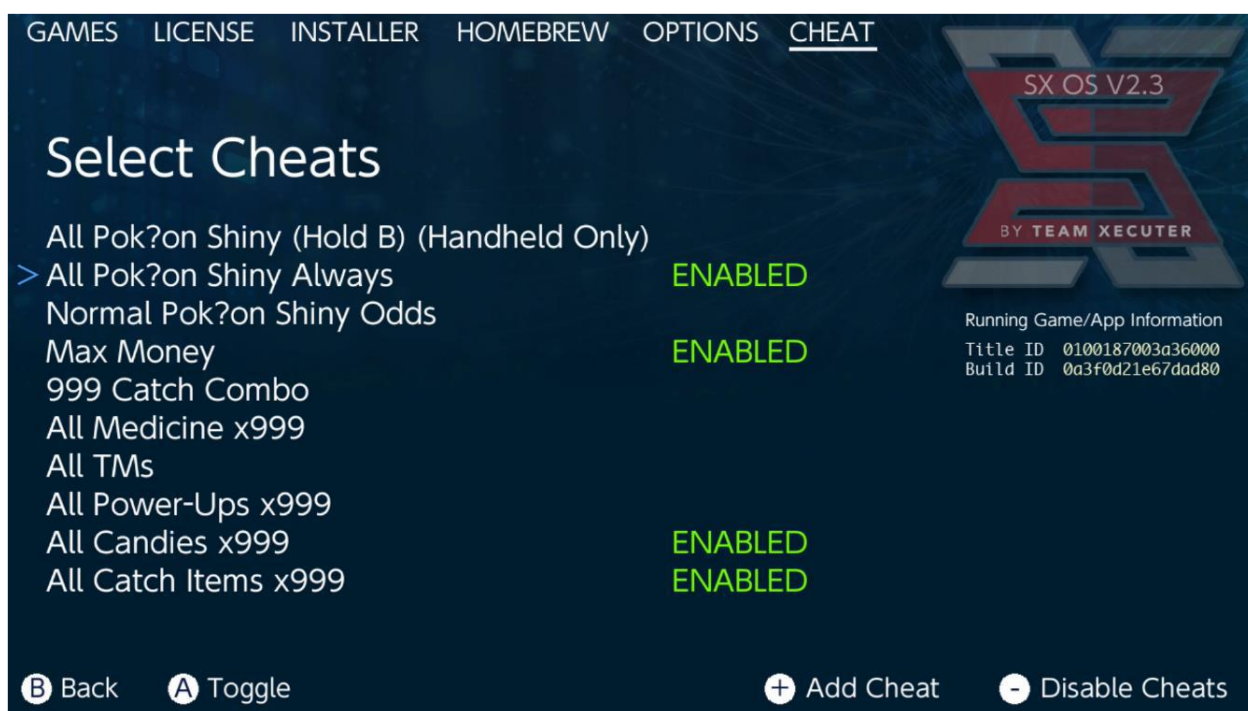


Pokaże się [Title ID] oraz [Build ID] gry uruchomionej w tle. Możesz użyć przygotowanych wcześniej cheatów lub użyć wyszukiwania (Search) w pamięci podręcznej konsoli aby stworzyć własne.



Jeżeli cheaty się nie pokazują, upewnij się że jest zachowana struktura katalogów jak powyżej oraz nazwa pliku .txt jest taka sama jak [Build ID]. Aktualizacje gry mogą zmienić [Build ID] oraz mogą wymagać aktualizacji pliku.

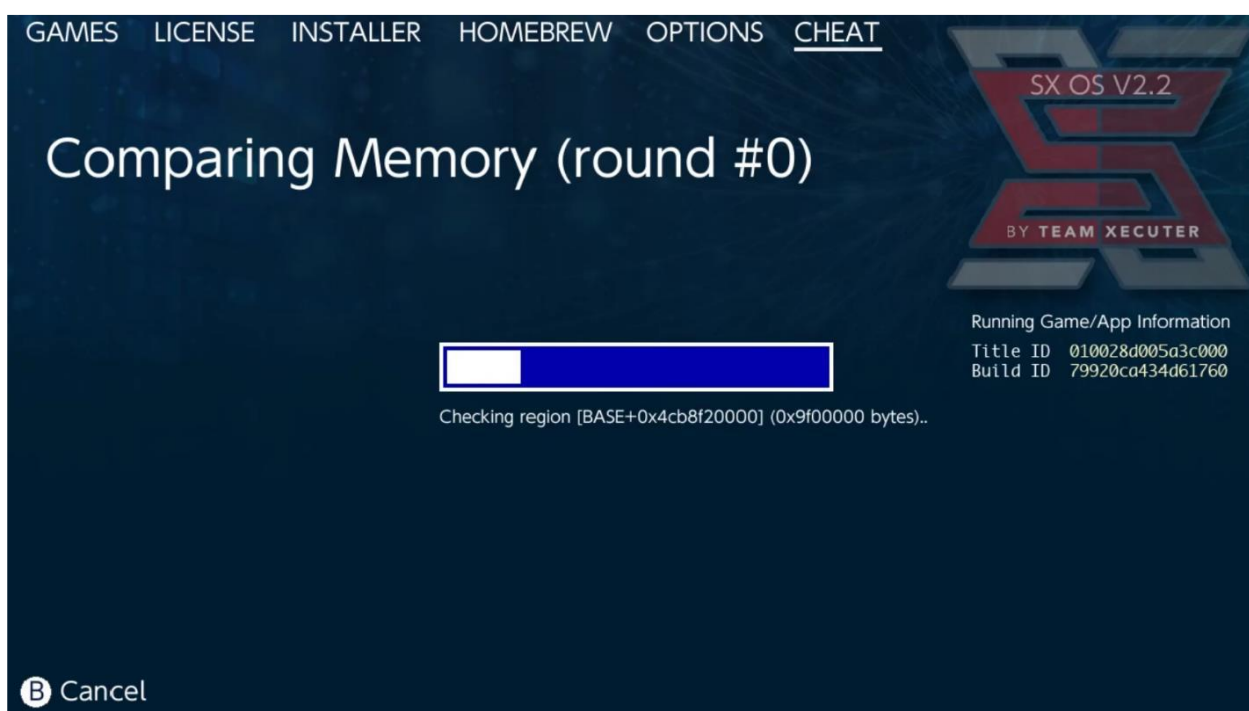
Poprawnie zapisany plik z cheatami załaduje się automatycznie z grą i wszystkie dostępne cheaty są zarządzane tutaj.



Po aktywowaniu wybranych cheatów, wciśnij przycisk [Home] i wróć do gry.



Każdy zaznajomiony z tradycyjnymi metodami wyszukiwania w pamięci podręcznej, z łatwością poradzi sobie z narzędziem.



Po więcej informacji na temat wyszukiwania w pamięci oraz tworzenia własnych cheatów od zera, zerknij na nasz [poradnik](#).

SX Installer

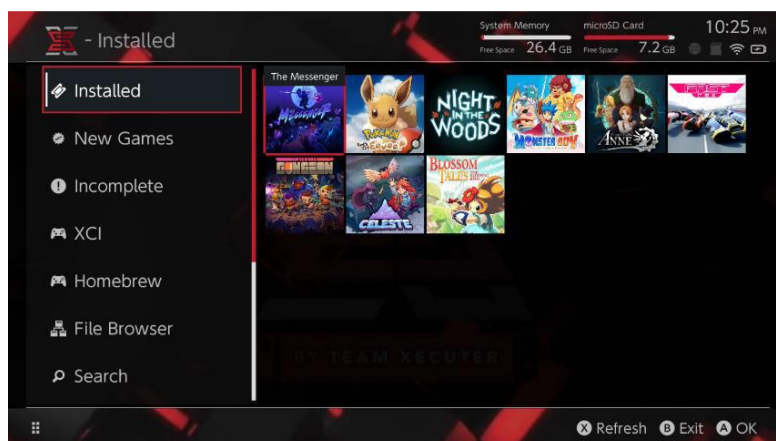


SX Installer (instalator) jest rozbudowanym narzędziem które ma szeroki wachlarz zastosowań.

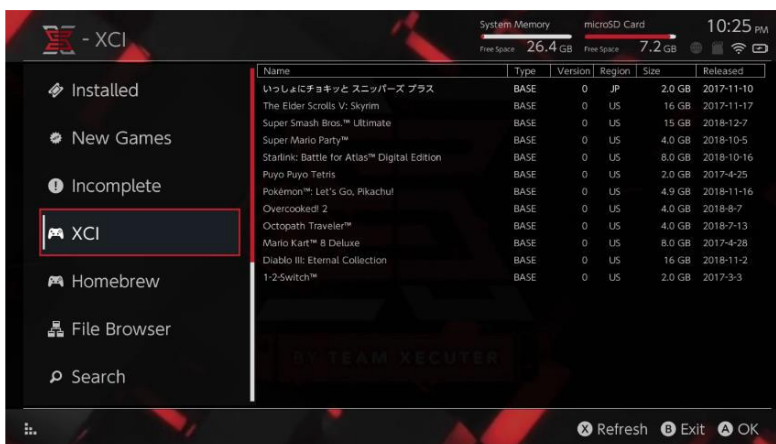
Poniżej znajdziesz szybkie wprowadzenie w najpopularniejsze z nich.

XCI/NSP Launcher:

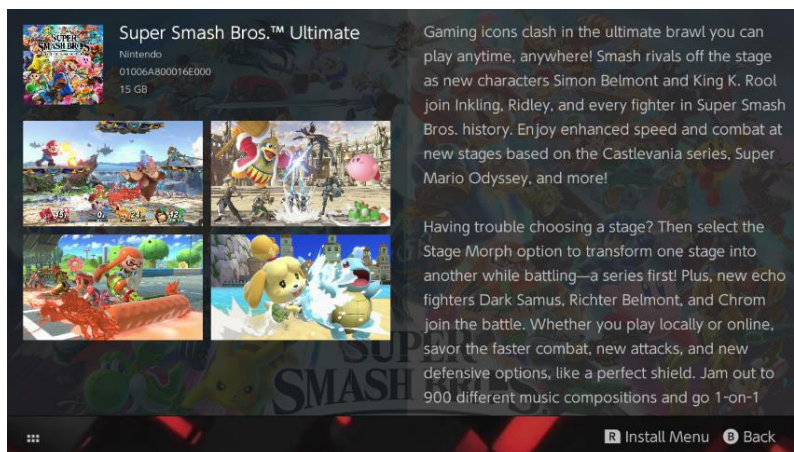
Gry i aplikacje na konsoli mogą zostać zamontowane oraz uruchomione bezpośrednio poprzez SX Installer. Wystarczy nawigować do odpowiedniej kategorii i wybrać pożądany tytuł.



Naciśnięcie przycisku „-” zmieni widok z listy na ikony a przycisk „+” pozwoli na sortowanie zawartości.



Naciśnięcie „Y” wywoła ekran informacyjny wybranego tytułu nie ważne czy jest on zainstalowany czy nie.

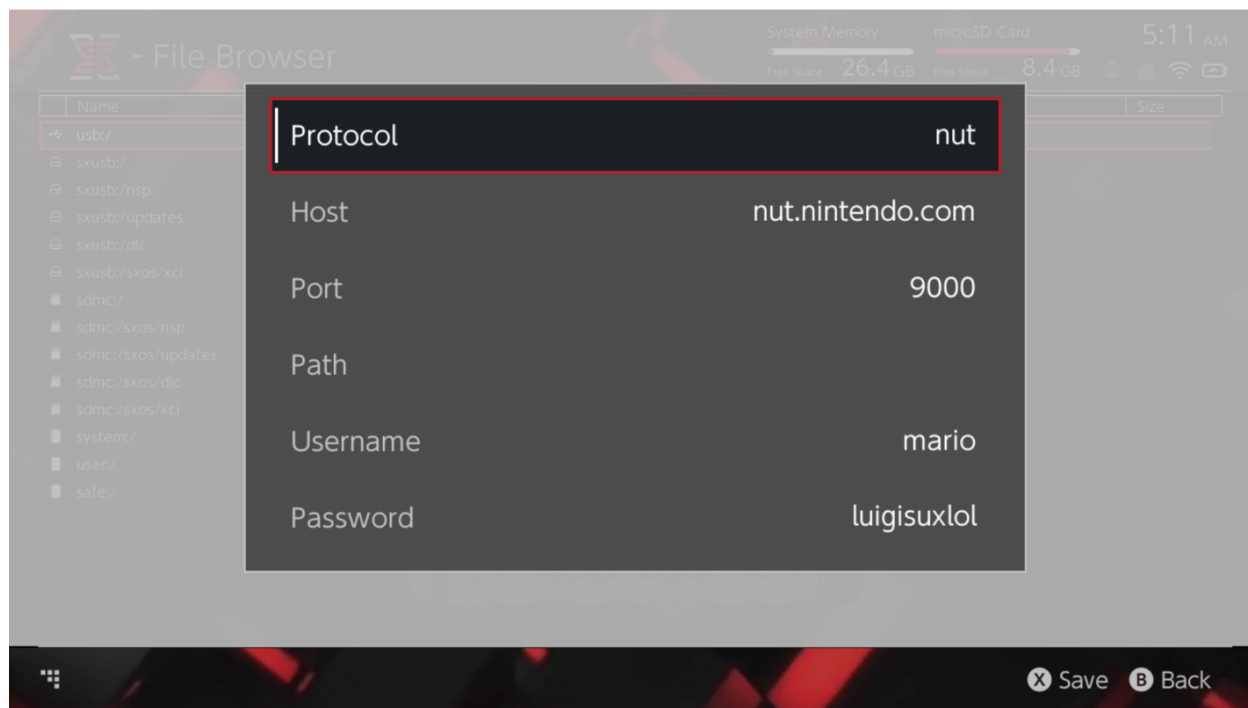




Zawartość Zdalna (Sieciowa):

SX Installer oferuje połączenie z różnymi serwerami i protokołami wymiany danych dzięki czemu możesz podłączyć konsolę pod własne lub ulubione zewnętrzne zasoby z grami, aktualizacjami i plikami DLC.

Uruchom „File Browser” (Przeglądarkę plików) i naciśnij „X” aby dodać nową lokację sieciową:



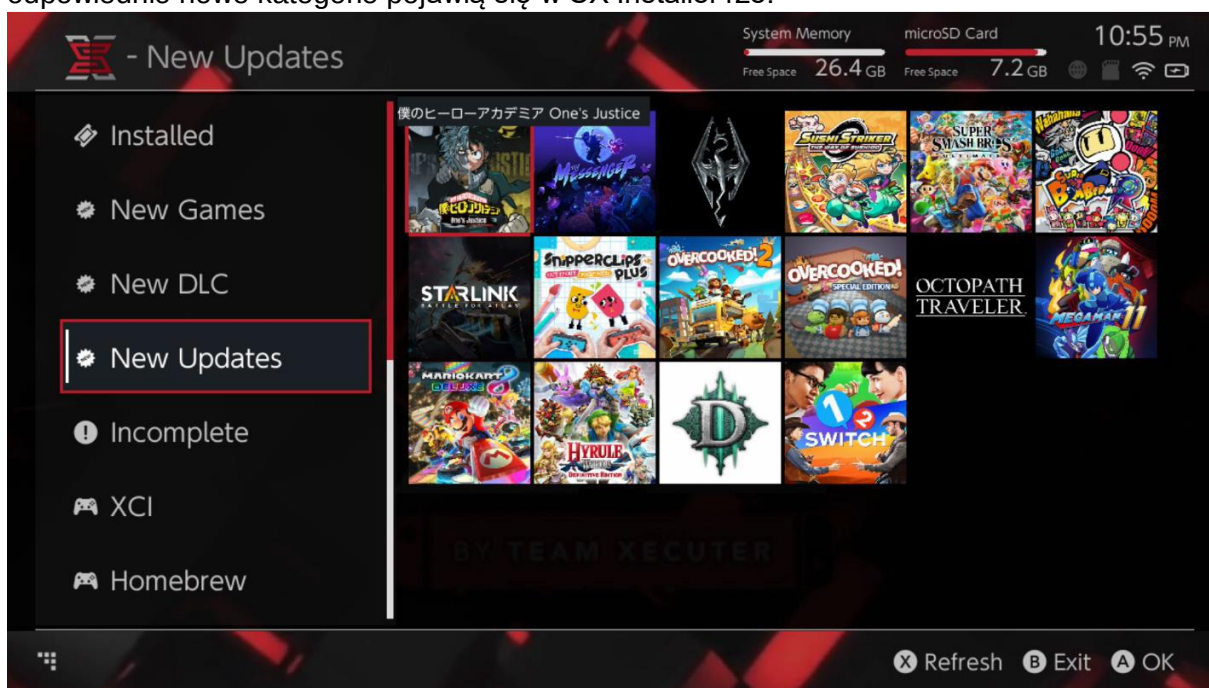
Wybierz typ protokołu (nut, FTP, http, SDMC, SXUSB, itp.) i wypełnij dane logowania do serwera.

Jeżeli dodajesz niestandardowy folder lokalny - Karta MicroSD (SDMC) lub pamięć masową (SXUSB), upewnij się że wybrałeś ścieżkę z zawartością która ma być widoczna dla SX Installer'a.

Naciśnij „X” aby zapisać zmiany.



W zależności od wykrytej zawartości we wszystkich zdefiniowanych źródłach plików, odpowiednio nowe kategorie pojawią się w SX Installer'rze.

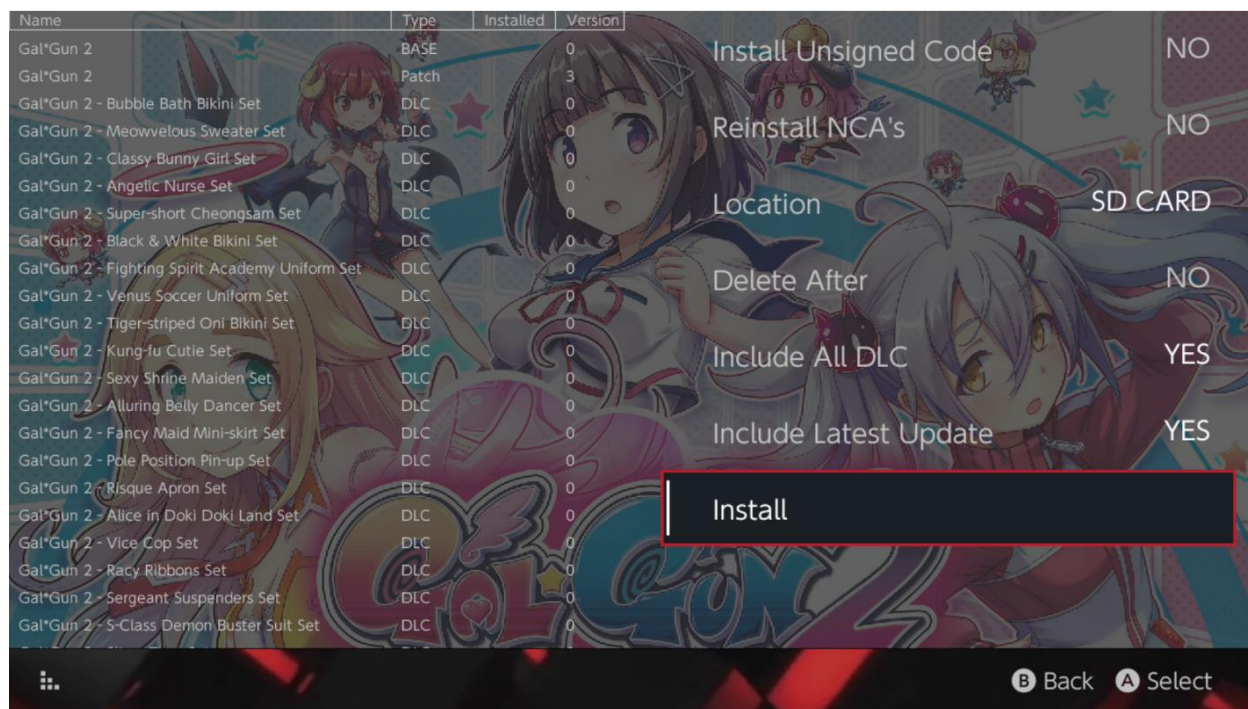


Kategorie „New Games”, „New DLC”, oraz „New Updates” pokażą tylko zawartość która NIE jest zainstalowana na karcie MicroSD, chyba że zmienimy filtr poprzez wciśnięcie prawego dżążka.

SX Installer pobierze fragmenty nagłówek dla całej zawartości aby stworzyć ikony dla każdego tytułu. Prędkość zależy od Twojego sprzętu i serwera więc trzeba pamiętać że może chwilę zająć.

NSP Installer:

SX Installer może być użyty do kompleksowej instalacji plików NSP (gry, aktualizacje oraz DLC) przy użyciu kilku kliknięć.



Wybór plików do instalacji pozwoli wybrać miejsce docelowe, czy usunąć źródłowe pliki instalacyjne po zainstalowaniu oraz czy zainstalować najnowsze aktualizacje i DLC (pokaże również listę dostępnych aktualizacji i DLC dla danego tytułu we wszystkich dostępnych źródłach).

SX Installer nie pobiera żadnej zawartości z serwerów Nintendo.

SX Installer nie zainstaluje źle lub nie podpisanego (zmodyfikowanego) pliku NSP bez wcześniejszego włączenia „Unsigned Code” (Niepodpisanego Kodu) oraz wprowadzenia kodu bezpieczeństwa: Góra, Góra, Dół, Dół Lewo, Prawo, Lewo, Prawo B, A, +

Domyślnie wymagania odpowiedniej wersji firmware będą ignorowane podczas instalacji, ale nie gwarantuje to że zawartość wymagająca nowszego firmware się uruchomi.

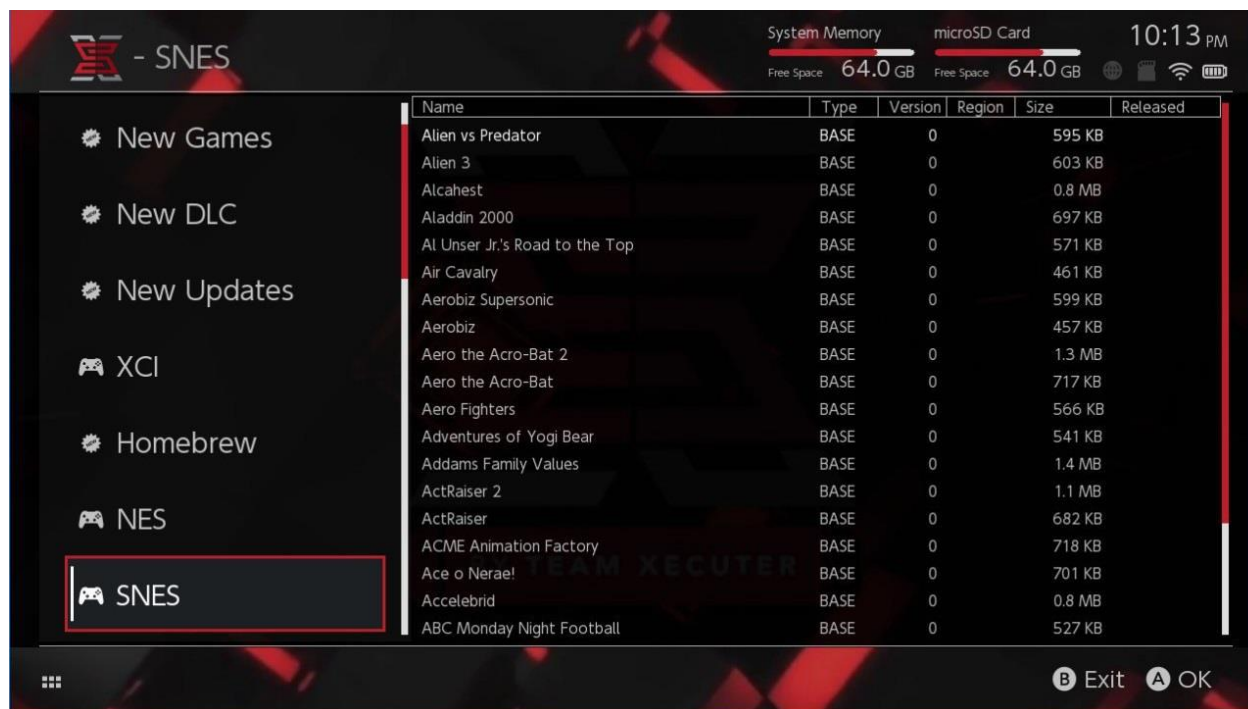


Front-End dla Emulatorów:

SX Installer również działa jako graficzny Front-End dla programu Retroarch (homebrew) oraz wszystkich jego rdzeni.

Dzięki temu w łatwy i wygodny sposób możesz zapisać romy z zewnętrznych źródeł na karcie pamięci.

Jeżeli tylko [rdzenie Retroarch są zainstalowane](#) i romy są dostępne w którymś ze źródeł, kategoria odpowiednia dla danej konsoli się pojawi:



Domyślnie SX Installer zeskanuje foldery bezpośrednio na karcie MicroSD używając standardowego skrótu nazwy danej konsoli (nes, snes, itp.). Dodatkowe lokacje i foldery mogą być dodane z poziomu „File Browser” (eksplorator plików) dodając je przy użyciu przycisku „X”, lecz nadal nazwa folderu musi się zgadzać z nazwą konsoli.

Wspierane rdzenie / ścieżki:

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

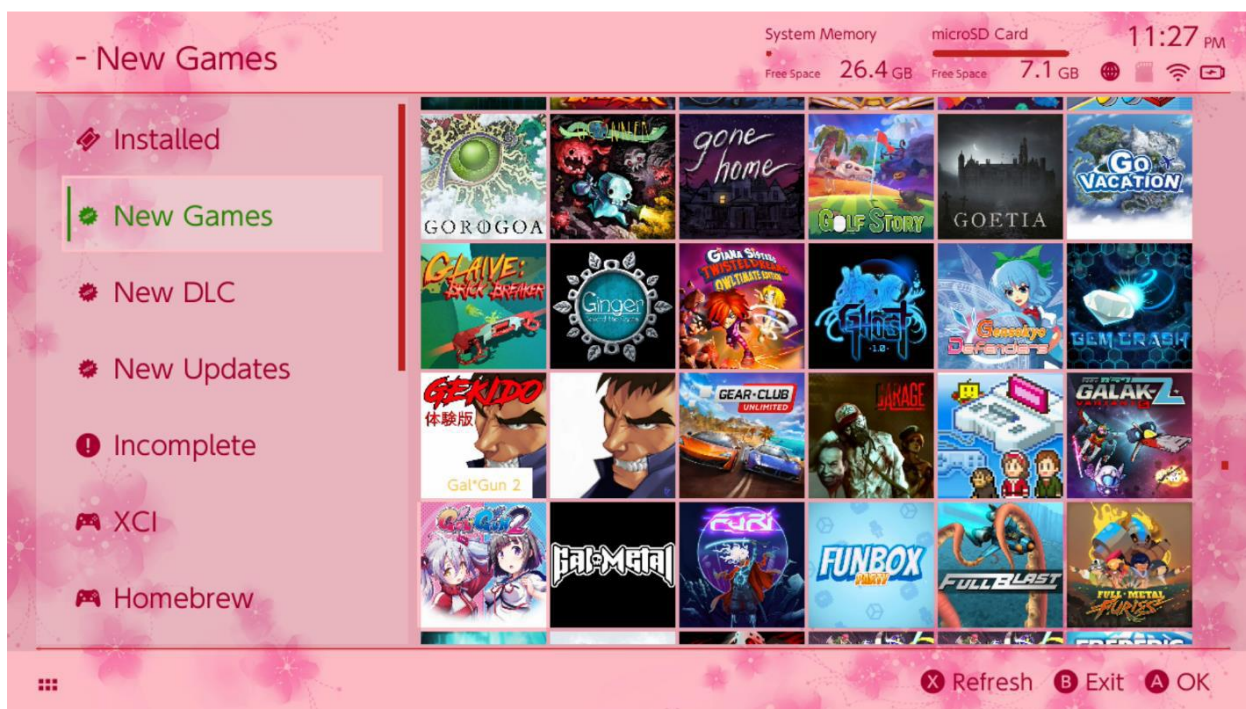
Motywy:

W menu Options (Opcje) można wybrać niestandardowe motywy.

Wszystkie niestandardowe motywy muszą być w osobnym folderze z plikami o podanej strukturze:

Sdmc:/switch/sx/themes/nazwa_motywu/settings.json

Sdmc:/switch/sx/themes/nazwa_motywu/mybg.png



Settings.json zawiera standardowe kolory kodów RGB (FFFFFF) z kanałem alpha (przezroczystość - FFFFFFFF) dla każdego elementu oraz możliwość załadowania pliku .png lub .jpg w rozdzielczości 1280x720. Plik z tłem może mieć jakąkolwiek nazwę, jednak bez istniejącego pliku „settings.json” zostanie załadowane domyślne czarne tło.



FAQ (Najczęściej Zadawane Pytania)

P: Jak wrócić do menu ładowania SX OS?

O: Naciśnij i przytrzymaj „Vol+” przed załadowaniem zewnętrznego payload'u czy to SX Pro Dongle'm lub przy użyciu TegraRcmGUI.

P: Jak wejść do Albumu?

O: Trzymaj „L” wchodząc do Albumu.

P: Jak uruchomić Homebrew Menu (HBMenu)?

O: Umieść plik „hbmenu.nro” bezpośrednio na karcie MicroSD i trzymając przycisk „R” uruchom Album.

P: Jak zainstalować lub odinstalować AutoRCM?

O: Uruchom Menu Ładowania i wejdź w „Options” (Opcje). Stamtąd można zainstalować lub odinstalować AutoRCM.

P: Jakie jest hasło bezpieczeństwa dla SX Installer'a?

O: Góra, Góra, Dół, Dół Lewo, Prawo, Lewo, Prawo B, A, +



Rozwiązywanie Problemów:

Problem: Mój system operacyjny nie pozwala mi sformatować karty MicroSD w systemie Plików FAT32.

Rozwiązanie: Możesz użyć zewnętrznego programu do partycjonowania jak na przykład [FAT32 Format](#).

Problem: SX OS nie widzi karty z partycją w formacie ExFAT.

Rozwiązanie: Musisz załadować Switch'a normalnie z włożoną kartą w formacie ExFAT. Switch połączy się z serwerami Nintendo aby doinstalować brakujące biblioteki obsługujące ExFAT. Jeżeli nie chcesz wchodzić Online, są zaawansowane skomplikowane metody które mamy nadzieję będą dostępne w łatwym w użyciu homebrew.

Problem: Cały czas mam problemy z plikiem [boot.dat], czarny ekran, wieszanie się konsoli lub błędy odczytu plików.

Rozwiązanie: Zazwyczaj źródłem jest źle sformatowana karta MicroSD. Spróbuj sformatować kartę z poziomu ustawień konsoli.

Problem: Nie mogę pobrać kodu aktywacyjnego ze strony TX.

Rozwiązanie: Wyłącz blokady reklam, zmień przeglądarkę. Użytkownicy raportują automatyczną blokadę pobierania w przeglądarce Firefox.