

FpseCE 0.10.1

Documentation



FpseCE

Contents

1. 简介.....	4
2. 需求.....	5
3. 它是如何工作的.....	5
4. 安装.....	6
5. 启动和设置.....	8
5.1. 启动 FpseCE.	8
5.2. 主菜单.....	8
5.2.1. 切换屏幕方向.....	9
5.2.2. 跳帧	10
5.2.3. 调整音量.....	10
5.2.4. 即时存档和即时读档 (只提供给注册版).	11
5.3. 设定实体按键.....	12
5.3.1. 数字信号手柄.....	12
5.3.2. DualShock (模拟信号) 手柄.	13
5.3.3. 光枪控制器.....	13
5.3.4. 使用“触笔模式”和“重力感应模式”.	15

5.3.5. 调整重力感应.....	17
5.3.6. 设定虚拟按键.....	18
5.3.7. 仿真的游戏手柄 (只提供给注册版).	19
5.3.8. 设置多按键.....	20
5.3.9. 竖屏屏幕键盘.....	21
5.4. 退出, 最小化和更换光盘.....	22
5.4.1. 退出 FpseCE.	22
5.4.1. 最小化 FpseCE (只提供给注册版).....	22
5.4.2. “弹出 CD”.....	22
5.5. 高级设置	23
5.5.1. fpse.ini.....	23
5.5.2. 更多关于 fpse.ini 的内容.....	25
5.5.3. 设置菜单.....	26
5.5.4. gamelist.ini.....	27
6. 工作人员.....	28

1. 简介.

FpseCE 0.10.1 (下文简称为 "FpseCE") 是设计用来在 PocketPC 和 Smartphone (运行于 Windows Mobile 操作系统) 平台上运行 PlayStation One 游戏的程序的最新版本.

这是一个起于 2001 年的项目, 由 PC 版本的 FPSE 移植而来.

FpseCE 团队由两名开发者组成: LDChen 和 Schtruck.

该模拟器有两个可用的版本; 第一个是非支持版本, 免费并且没有限制. (第二个是支持版本) 支持版本可以通过一个很小的 5 欧元的捐献来获得. 如果你觉得本软件很有价值, 你也可以捐献更多. 捐献可以通过 PayPal 来完成, 点击以下网址中的 "PayPal" 按钮

<http://www.fpsece.net/download>

并按照屏幕上的提示继续即可. 如果您没有 PayPal 账号, 我很乐意地提醒您 PayPal 是网络上最安全的支付系统. 创建一个 PayPal 账号是很简单的, 仅需要少数个人信息和信用卡或借贷卡信息. PayPal 可以通过如下网址访问:

<http://www.paypal.com>

一些功能的支持版本独有的. 这些功能是:

- 即时存档 / 即时读档
- 力回馈模拟 (震动)
- 仿真的手柄皮肤
- 最小化按钮, 用于暂停 FpseCE 并最小化到后台
- 注册版本, 标记有您的姓名
- 当有新版本时优先通知您. 要获得更新, 只需在此页面输入您捐助时使用的邮箱即可: <http://fpsece.net/request> 您将会在 10 - 15 分钟内收到最近的更新.

这些功能今后将会覆盖更多细节.

2. 需求.

要运行 FpseCE, 您的 PocketPC 或 Smartphone 需要满足以下条件:

操作系统: Windows Mobile 2003 / 5 / 6.1 或 6.5.x

处理器: 主频大于 400MHz 的 ARM 处理器. PXA270, PXA310, PXA320, Snapdragon 1GHz 或等同的处理器.

程序内存: 25MB 或更多.

屏幕分辨率: 240x320, 240x400, 320x320, 480x640, 480x800.

注意 FpseCE 可以运行于任意分辨率, 但皮肤只为以上列出的几个进行设计.

BIOS: 不是 FpseCE 运行所必须的. 但是, 一些游戏需要其中的一个. 这种情况下最好的选择是 SCPH1001.bin (由于版权问题 FpseCE 没有附带). BIOS 文件必须放在 FpseCE/BIOS/ 目录下.

支持的镜像文件格式: .iso, .bin, .nrg, .img 以及完整的CD镜像文件.

要生成一个镜像文件, 您必须拥有原始的 PSX 光盘. 使用您喜欢的程序, 例如, Nero, CloneCD, Alcohol 120%, 导出光盘的内容并生成兼容的镜像文件.

有一个叫做 PocketISO 的程序, 可以在 FpseCE 网站的下载专区下载. 这个程序能用于压缩镜像文件使之适合运行于 FpseCE, 同时也具有导出一些媒体文件的功能. 为了模拟一些 CD 的音频, 这个工具在很多情况下是必须的, 并且为了达到完美的音效, 建议转换音频流.

3. 它是如何工作的.

FpseCE 使用 C 语言编写, 一些部分使用汇编语言 (ARM, WMMX).

通过模拟主处理器和所有副处理器, 声卡, 显卡和输入设备芯片, 该程序完全还原了 PlayStation 主机的行为.

FpseCE 甚至能够通过模拟系统调用从而在没有任何 BIOS 文件的情况下运行, 虽然这个功能目前仍不是 100% 完美. 一些游戏仍需要一个 BIOS 文件才能完美运行.

为了达到正常的速度, FpseCE 包含一个动态重编译器 (Dynamic Recompiler), 解释 R3000A 指令集 (PS1 的主处理器) 并且将它们转换为 ARM 汇编代码存储到缓冲区中. 这意味着下次这条指令从同样的 PS1 内存地址中读取时, 经过重编译的代码会直接被执行.

4. 安装.

从主页下载 FpseCE0101.zip: <http://www.fpsece.net/downloads>.

复制 .cab 安装包到您的手机的存储卡或内置存储器 (通过 ActiveSync 或直接使用读卡器). 在您的设备上运行 .cab 安装包来开始安装. 安装完成后, 将会有一个程序的快捷方式放在开始菜单中.

获取一个 BIOS 文件, 并复制它到 FpseCE 安装目录的 BIOS 子目录下 (这并不是运行程序所必须的, 但一些游戏可能会需要).

PS1 的 CD 镜像文件可以复制到您的存储卡的任何位置.

下面是 FpseCE 配置文件中一些功能的说明, 下面简称为 “fpse.ini”. 在第一次运行 FpseCE 前, 可能需要修改此文件的一些项目. 这可以在 PC 上完成, 使用诸如 Notepad 或 GEdit 之类的文本编辑器来打开这个文件. 也可以直接在 Windows Mobile 上用文本编辑器打开, 例如 Resco Explorer 或 Word Mobile.

在 [FPSE] 区域:

- 确保您填写了正确的, 放置在 BIOS 子目录中的 BIOS 文件名

BiosName=XXXXXXXXXX (例如: BiosName=SCPH1001.bin)

- 检查您的处理器版本, 检查它是否支持 ARMv5, 并设置为适当的值 ArmCoreV5=ON/OFF

在 [JOYKEY] 区域:

- 如果您的设备有实体键盘并且不支持多个按键同时按, 例如三星 i780, FpseCE 包含了一个补丁来解决这个问题. 只需设置这一行:

MultiFix=1

- 如果您的设备有实体按键 (例如全键盘) 来当做控制器, 您应该设置 “AutoRotate=1”.

- 相反的, 如果您使用外部控制器 (蓝牙, 无线, 等等), 设置 “AutoRotate=0”. 启用自动旋转, 会根据当前屏幕方向重新设定控制器按钮.

设置这个的目的是为了解除用户旋转屏幕时需要重新手动定义方向键的烦恼.

此外, 禁用自动旋转将使控制器布局保持不变, 而不考虑屏幕的方向.

例如:

“AutoRotate=1”

	竖屏	左横屏	右横屏
上	W	D	A
下	S	A	D
左	A	W	S
右	D	S	W

在 [POCKETPC] 区域:

- 如果您的 PocketPC 是 2007 年以后发行的, 建议您使用新的 DirectX 图形驱动. 要启用 DirectX, 您需要设置这一行 GFXDRV=4.

- 如果您的设备的屏幕是 WQVGA, WVGA 或 320x320, 有一个选项可以在横屏下拉伸图像到全屏. 只需设置 "FullScreen=1". 如果 "FullScreen=0", 模拟器将会以默认方式输出图像, 即原始的宽高比例.

5. 启动和设置.

5.1. 启动 FpseCE.

只需在开始菜单运行 FpseCE. 您会被提示选择一个镜像文件. 使用内置的文件浏览器打开您的 CD 镜像文件, 然后开始享受吧!

第一次运行游戏之后, 开始菜单会生成一个该游戏的快捷方式, 在一个名叫 “PSone Games” 的目录下.

5.2. 主菜单.

当您运行 FpseCE, 您会被带到主菜单 (如下图). 在这里您可以访问到本程序所有的配置功能, 包括控制器设置, 跳帧, 屏幕旋转, 音量, 等等.

1. 旋转屏幕 (左横屏 / 右横屏)

2. 增加 / 减少跳帧

3. 即时存档 / 即时读档*

4. 屏幕按键设置

5. 手柄类型和按键设置

6. CD 音量

7. XA 音量

8. 主音量

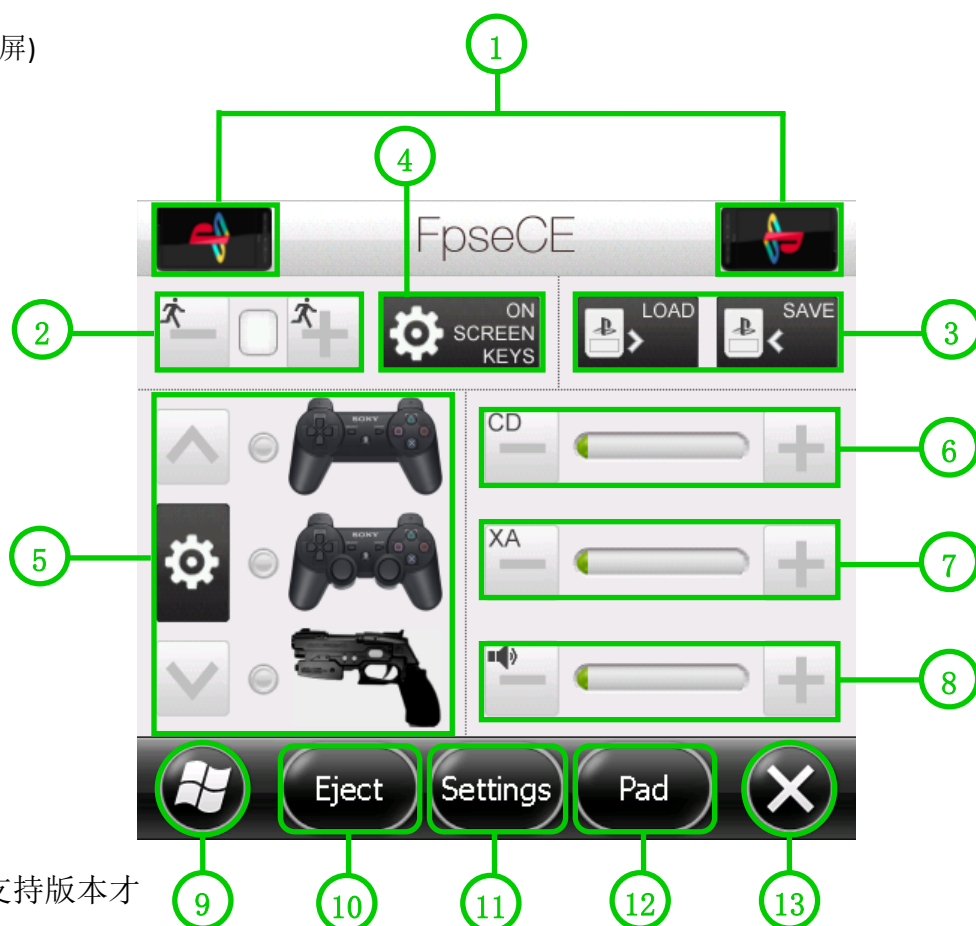
9. 最小化*

10. 弹出 “CD”

11. 设置

12. 竖屏屏幕键盘

13. 返回 / 退出 FpseCE



带 * 号的功能只有已注册的支持版本才可用.

5.2.1. 切换屏幕方向.

要旋转屏幕为横屏模式, 单击相应的旋转按钮 (1). 单击左边的按钮, 让程序运行于左横屏, 而右边的则是右横屏.

FpseCE 总是以竖屏模式启动. 要从横屏模式回到竖屏, 单击设备屏幕的右上角, 如下图的 (A) 所示. 这将显示出菜单并旋转屏幕为竖屏 (即使全键盘是打开状态). 注意需要单击的区域很小 (大约 2 像素), 可能需要尝试几次才能找到.



这会被写入 CFG 子目录下每个游戏独有的配置文件中!

5.2.2. 跳帧

跳帧用于在游戏运行缓慢时提高模拟速度. FpseCE 使用的跳帧并不是真正的跳帧, 实际上, 它是跳过 3D 功能. 它默认是被禁用的 (值是 0). 1 到 9 的值代表模拟器通过跳过 3D 功能来达到的帧率.

下面是跳帧值和相应的帧率:

<u>数值</u>	<u>帧率</u>
1	10 FPS
2	15 FPS
3	20 FPS
4	25 FPS
5	30 FPS
6	35 FPS
7	40 FPS
8	45 FPS
9	50 FPS

要调整跳帧值, 只需单击主菜单上的 + 和 - 按钮. 单击 + 按钮越多, 值越大, - 号反之. 注意跳帧是提高游戏速度的有害的方法. 设置跳帧之后, 一些游戏相比于其它会获得一些速度上的提高, 而一些游戏只要使用跳帧就会完全无法运行. 必要的话, 用不同的跳帧来测试每个游戏是最好的方法.

这会被写入 CFG 子目录下每个游戏独有的配置文件中!

5.2.3. 调整音量.

在 FpseCE 中, 有两种音频, CD 和 XA. CD 音频和 XA 音频流调节框, 控制由 PocketISO 压缩, 并且将音轨或 XA 音频流导出为 MP3 的游戏的音量. 要调整 CD 和 XA 音量, 使用相应的音量调节框 (6) 和 (7). 要调节主音量, 单击音量调节框 (8) 的箭头.

当您调节音量的时候, 调节框会根据当前的音量等级而增加或减少.

注意, 当一个游戏被 PocketISO 压缩并且将音频导出为 MP3, 调节 CD 和 XA 音量为 0, 会至多提升 20% 的模拟速度.

这会被写入 CFG 子目录下每个游戏独有的配置文件中!

5.2.4. 即时存档和即时读档 (只提供给注册版).

要使用即时存档和即时读档功能, 建议在 fpse.ini 中禁用高等级模拟 (high level emulation, HLE, 在 [FPSE] 区域). 这样做的原因是, 启用 HLE 后, 一些游戏使用 BIOS 会使它们和即时存档功能不兼容.



要即时存档, 单击主菜单上的即时存档按钮 (3). 您将会被带到即时存档界面. 会有编号为 0-9 (B) 的十个可用的存储槽来保存. 单击其中的一个来保存到相应的存储槽中.

注意使用即时存档会占用 2MB 的存储卡空间.



要即时读档, 单击主菜单上的即时读档按钮 (3). 您会被带到即时存档界面. 如果其中一个存储槽包含存档, 您可以通过点击相应的数字来读取存档.

5.3. 设定实体按键.

下面的说明将为您展示如何设定您的手机的实体按键或手柄为控制器按钮.

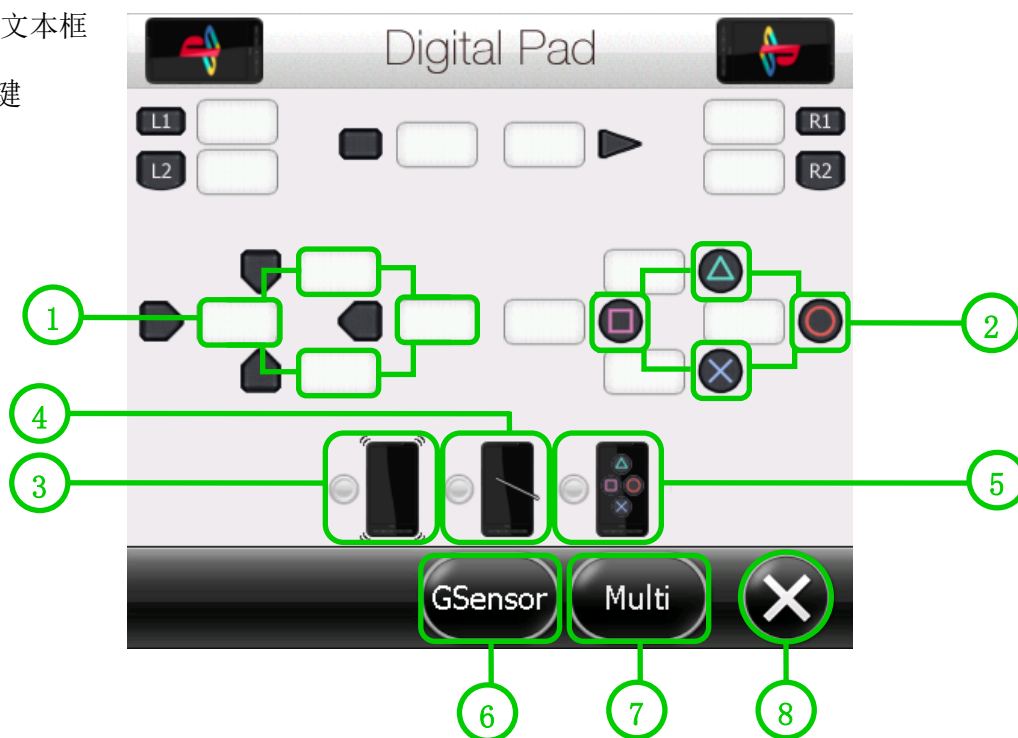
单击主菜单 (5) 上的箭头来切换控制器类型 (数字信号手柄, 模拟信号手柄和光枪). 一些游戏需要特定的手柄类型. 这种情况下, 确保选择了适合的控制器.

要访问控制器相应的设置菜单, 选择好您想要设置的手柄类型, 然后单击主菜单上的齿轮状图标 (5).

5.3.1. 数字信号手柄.

下面是数字信号手柄设置界面的一张图.

1. 显示已定义的按键的文本框
2. 需要定义的 PS1 按键
3. 重力感应模式
4. 触笔模式
5. 按键模式
6. 重力感应调整菜单
7. 多按键模式菜单
8. 返回



要设定一个 PS1 按键到实体按键上 (手机按键或游戏手柄), 单击您想要设定的按钮, 例如 “L1”. 注意到这个按钮边上的文本框将显示 “---”. 现在, 按一下您想为这个按钮设置的实体按键, 例如 QWERTY 键盘的空格键. 注意到文本框现在将显示已定义的按键的键值. 为所有按钮重复这个操作.

5.3.2. DualShock (模拟信号) 手柄.

下面是模拟信号手柄设置界面的一张图.

1. 显示已定义按键的文本框

2. 需要定义的 PS1 按键

3. 重力感应模式

4. 触笔模式

5. 按键模式

6. 更多选项 (模拟摇杆)

7. 重力感应调整菜单

8. 多按键模式菜单

9. 返回

10. 按键设置 (左摇杆)

11. 按键设置 (右摇杆)

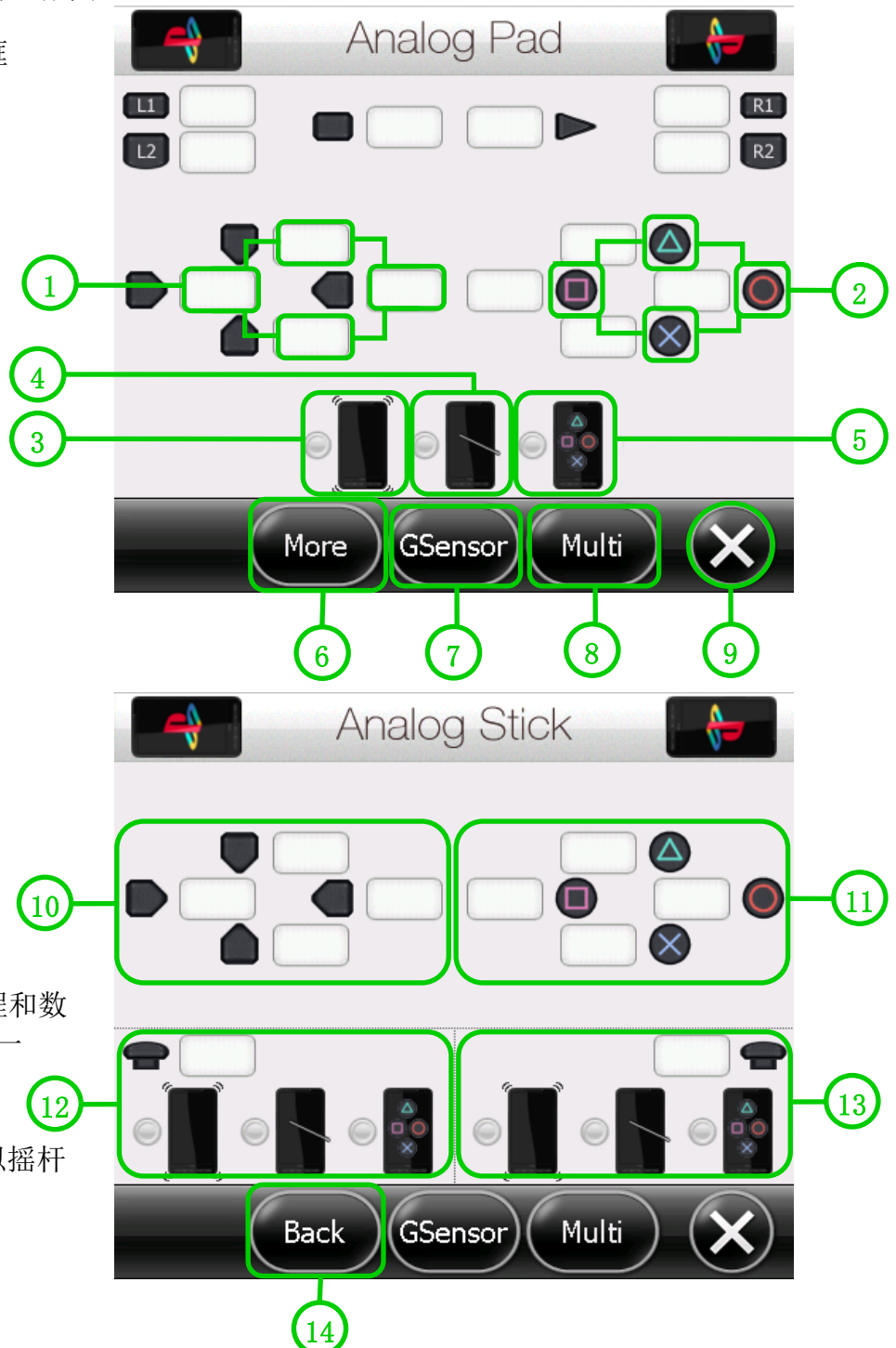
12. 控制类型 (左摇杆)

13. 控制类型 (右摇杆)

14. 返回上一级

为模拟信号手柄设定按键的过程和数字信号手柄完全相同. 菜单中唯一的区别是添加了“More”按钮, 它会将您带到“模拟摇杆”的菜单. 在这个菜单中, 您可以为模拟摇杆设定按键, 以及更改控制模式.

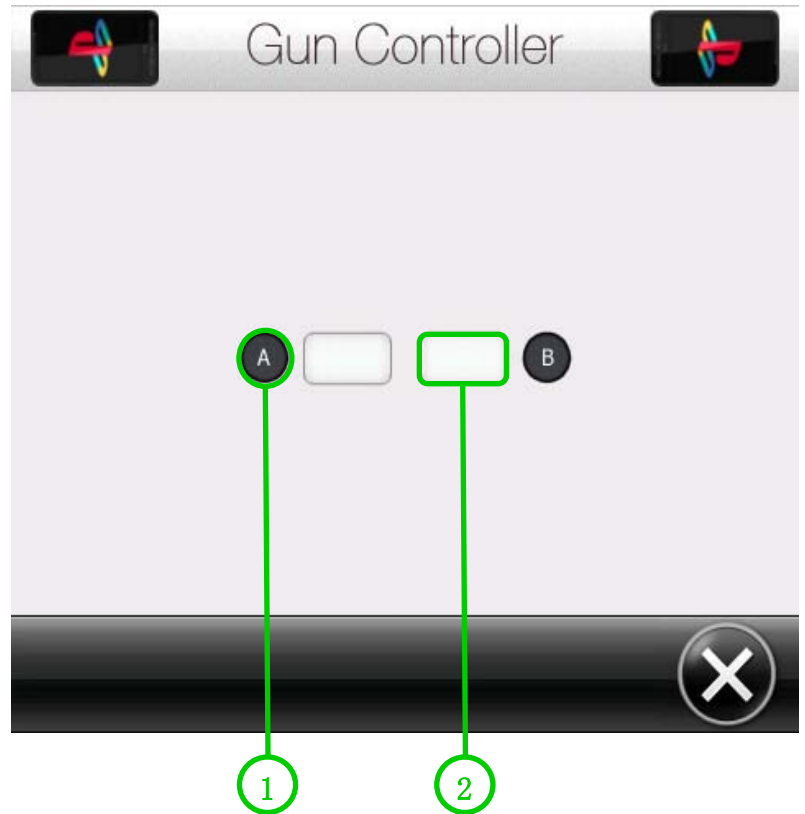
5.3.3. 光枪控制器.



下面是光枪控制器设置界面的一张图.

1. 需要设定的光枪按钮 (A 或 B)
2. 显示已定义的按键的文本框

要为光枪按钮设定按键, 单击您想要设定的按钮 (A 或 B). 注意到按钮边上的文本框会变为“---”. 现在, 单击您想要设定的按键. 可以注意到, 文本框现在将显示您按下的键的键值.



5.3.4. 使用“触笔模式”和“重力感应模式”.

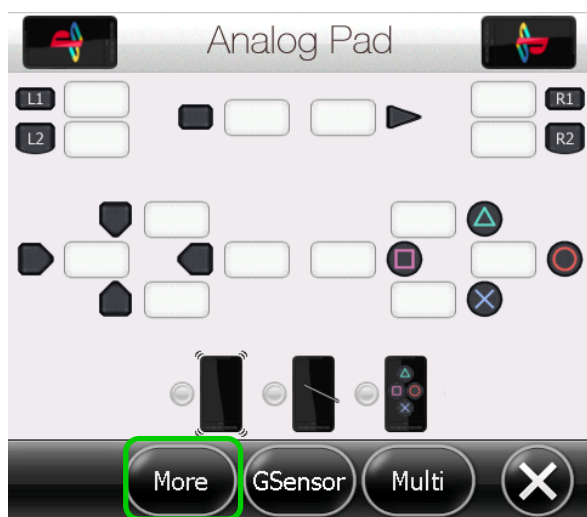


单击控制类型图标 (1), 来循环三种控制类型. 分别是:

重力感应模式 – 这只有内置重力感应的设备才支持. 移动操作可以由倾斜设备来控制, 例如, 在驾驶游戏中, 左转弯可以通过向左旋转设备来达到. 这个功能在驾驶游戏中非常有用, 例如 GT 赛车. 重力感应可以通过调整菜单 (5) 来调整. 实体按键和屏幕按键, 不会因为使用重力感应模式而无效, 它们可以与重力感应同时使用.

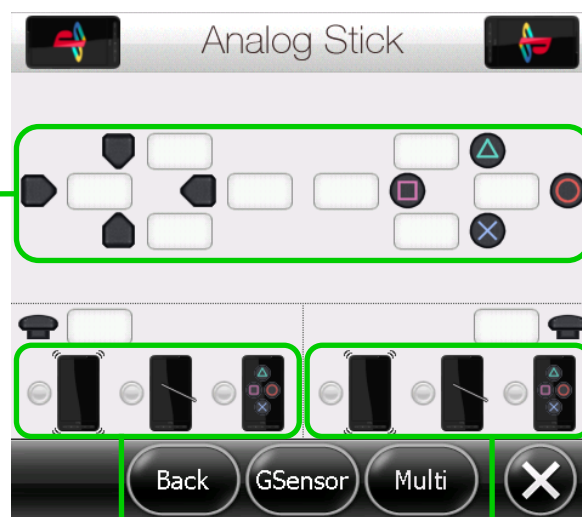
触笔模式 – 移动可以由单击屏幕或滑动屏幕来完成, 例如, 在驾驶游戏中, 左转弯可以通过使用手指或触笔在屏幕上向左滑动来完成. 当您的手指 / 触笔离开屏幕时, 移动操作就会停止. 这种操作类型适合于 RPG 游戏, 例如最终幻想系列. 不是移动的操作不受触笔模式的影响, 依旧需要设置为屏幕按键或实体按键.

按键模式 – 所有控制或者是定义为实体按键, 或者是定义为屏幕按键.



(图 1)

1



(图 2)

2

3

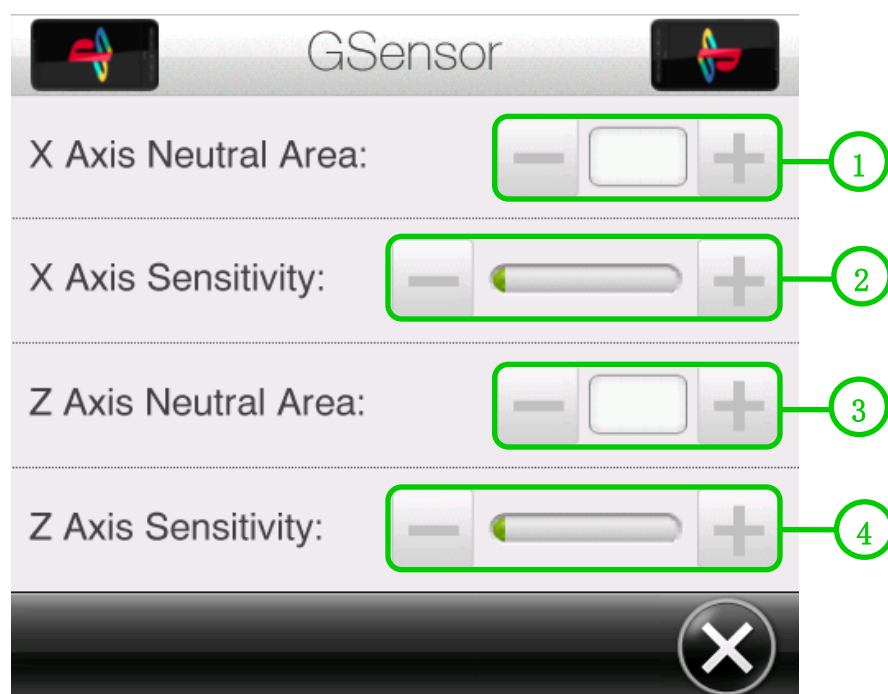
注意要为模拟摇杆开启触笔模式或重力感应模式, 您必须先选择控制器模式为 DualShock (图 1) 并单击“More”按钮 (1). 这将带您到“模拟摇杆”菜单 (图 2). 单击 (2) 或 (3) 您就可以为左右摇杆分别切换重力感应模式, 触笔模式或按键模式.

如果三个选项都没有选中, 模拟摇杆可以像普通按钮一样进行设置 (4).

这会被写入 CFG 子目录下每个游戏独有的配置文件中!

5.3.5. 调整重力感应.





重力感应可以通过调整菜单来调整. 要访问这个菜单, 单击数字信号 (6) 或模拟信号 (7) 手柄控制界面中的 “GSensor” 按钮.

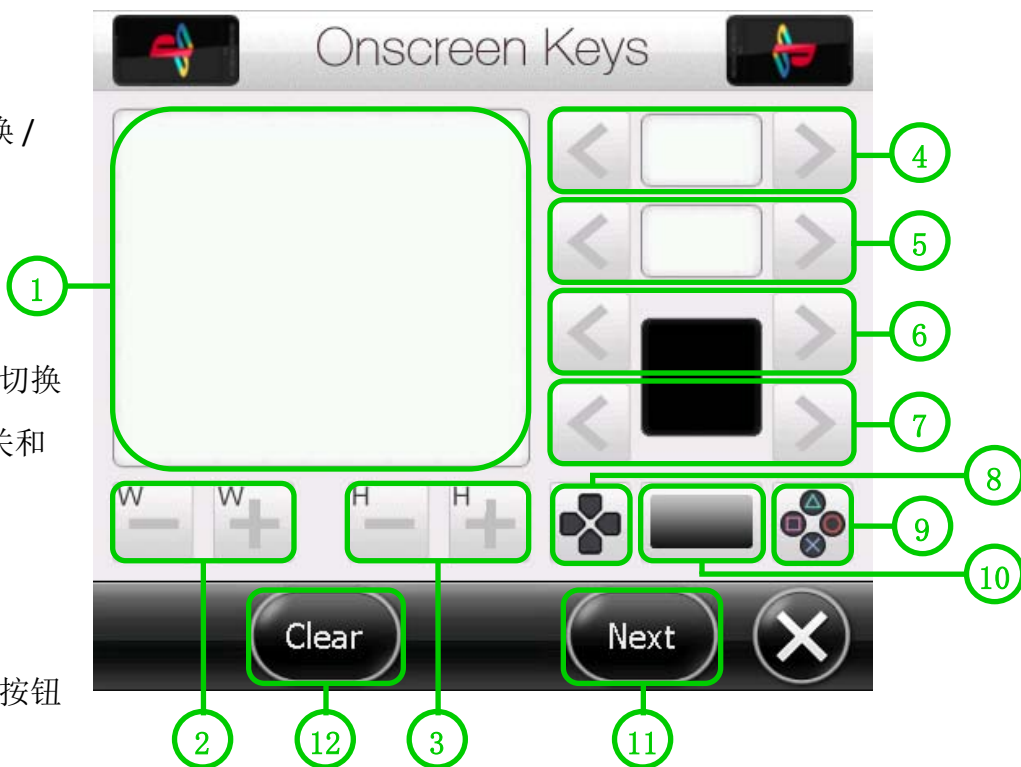


重力感应的“平衡区域”(neutral area), 就是设备可以倾斜多少而不识别为移动, 可以很容易的为 X 轴和 Z 轴进行调整. 单击 + 和 - 按钮, (1) 来调整 “X 轴的平衡区域”, (3) 来调整 “Z 轴的平衡区域”.

您也可以调整灵敏度. 也是通过 + 和 - 按钮, (2) 调整 X 轴, (4) 调整 Z 轴.



5.3.6. 设定虚拟按键.

1. 网格 (最大: 7x6)
2. 增加 / 减少列数
3. 增加 / 减少行数
4. 按键, 例如 'L1'
5. 按键类型 (长按切换 / 普通)
6. 按钮显示
7. 按钮显示的颜色
8. 方向键开关和位置切换
9.     按钮开关和位置切换
10. 手柄皮肤不透明度
11. 下一个手柄皮肤
12. 清空所有网格中的按钮



要设置屏幕虚拟按键, 首先调整网格的行数 (3) 和列数 (2), 最多 7x6 (42 格). 这允许您在您想要的位置设置按键, 只要您喜欢的话.

通过单击网格 (1) 来选择一个区域. 选中的格子会高亮. 现在您需要为这个格子选择一个按键; 在按钮备选项里面, 用左右箭头 (4) 来切换. 注意到您想要的按钮会出现在相应的格子中.

下一步您需要设置这个按键是否是长按切换. 单击第二行的箭头 (5) 来选择“普通”  或者“切换” . 一个切换按键按下之后会一直保持按下状态, 直到按第二次.

现在您已经设置好了按键, 您还可以启用屏幕皮肤显示, 这样在游戏的时候就能看到按钮了. 要实现这个功能, 使用第三行的左右箭头 (6) 来切换图标. 当您感到中意时, 会注意到它已经出现在屏幕的游戏区域了. 您现在可以更换这个图标的颜色了. 只需使用第四行的左右箭头 (7).

如果您想立刻清除所有虚拟按键, 单击“clear” (12) 按钮. 网格将会被清空, 但保持和清空前一样的大小.

5.3.7. 仿真的游戏手柄 (只提供给注册版).

在 FpseCE 的支持者版本中, 可以为方向键和 PS 的符号按钮启用屏幕手柄. 要使用这个手柄, 在屏幕按键设置菜单, 单击方向键图标 (8) 和符号按钮图标 (9). 单击一次这两个图标, 可以将它放置到屏幕的左下端或右下端相应的位置. 第二次单击, 放置到中偏左和中偏右, 而第三次则是左上端和右上端. 第四次单击则将它移除出屏幕.

一些不同的手柄设计可以从 FpseCE 论坛获得. 要更改手柄的样式, 单击“Next”按钮 (11). 除了更改样式以外, 手柄的透明度可以在两级之内切换, 通过使用那个渐变色按钮 (10).

这会被写入 CFG 子目录下每个游戏独有的配置文件中!

5.3.8. 设置多按键.

基于很多原因, 多按键是很有用的, 对使用电阻屏的设备来说特别有用, 因为它们不支持多点触摸.

要访问多按键菜单, 在数字信号手柄 (7) 或模拟信号手柄 (8) 设置界面单击 “Multi” 按钮. 跳转到的界面将是多按钮菜单界面.

1. 需要设置为多按键的按钮
2. 多按键存储槽

可以为编号为 1-8 (2) 的 8 个存储槽设置多按键. 下一步, 您需要单击屏幕上每一个想要设置为多按键的按钮, 例如, L1 + R1. 按下的按钮会变为高亮来表示已选择.

您可以用两种不同的方法来使用多按键. 第一种是使用实体按钮. 在多按键菜单, 选择一个想要设定实体按钮的多按键存储槽, 然后单击一个您想要的实体按钮. 选中的按钮的键值会显示在存储槽左边的文本框中.

另外一种方法, 您可以将多按键作为屏幕按钮来使用. 您可以在屏幕按钮的设置菜单进行设置. 多按键可以放置在网格的任何一个位置中, 同其它按钮一样, 但您可以通过它们的编号来识别它; 一个存储到存储槽 1 的多按键, 将会是屏幕按钮设置界面中的数字 1. 完成多按键设置后, 当您按下设定好的实体按钮或屏幕按钮区域, FpseCE 就会模拟已设定的多个按钮同时按下.



这会被写入 CFG 子目录下每个游戏独有的配置文件中!

5.3.9. 竖屏屏幕键盘.

使用 FpseCE 时有一个竖屏屏幕键盘可用. 要启用它, 只需单击主菜单上的 “Pad” 按钮 (12).



不同的手柄皮肤可以从 FpseCE 论坛获得.

5.4. 退出, 最小化和更换光盘.

5.4.1. 退出 FpseCE.



要退出 FpseCE, 单击并长按退出按钮 (1) 大约两秒. 您会看到屏幕上方增长的 [>>>>>>>] 提示. 当 '>' 号到达 'X' 的时候, FpseCE 就关闭了. 设置延时退出是为了防止意外退出程序.

5.4.1. 最小化 FpseCE (只提供注册版).

要暂停当前的游戏并将 FpseCE 最小化到后台, 单击最小化按钮 (2). 要恢复, 从快捷方式中重新运行 FpseCE 即可. 游戏会恢复到程序最小化前的状态.

5.4.2. “弹出 CD”.

一些游戏, 例如合金装备和最终幻想系列, 需要在一些地方更换光盘. 要弹出 “CD”, 单击弹出按钮 (3). 程序会返回到镜像选择界面. 在这个界面您可以选择该游戏的下一张光盘, 而不需要重启程序.

5.5. 高级设置

5.5.1. fpse.ini.

下面是 fpse.ini 文件. 一些项目已经被省略了, 或者是因为 FpseCE 不再使用了, 或者是因为它们并不是设计给用户更改的. 另外, 过长的区域, 例如 on-screen, 被缩短为标记有“开始”和“结束”的两个项目.

[FPSE]

LastGPU=gpusoftdx.dll	- GPU 插件
LastSPU=peopspu109.dll	- 音频插件. 默认是禁用的 (0peopspu.dll)
LastJOY0=joy0pse.dll	- 控制器插件
LastJOY1=joy1key.dll	- 控制器插件
LastCD=cdrimage.dll	- CD 插件
CDCountry=1	- 区域
UseOtherMDEC=off	- MDEC 加速使用 ARMv5 之后的 DSP 指令集
CpuMode=on	- On = 动态重编译 Off = 解释器
AutoSpeed=on	- 限制帧数为 50 (PAL) / 60 (NTSC)
MDEC_bw=off	- 以黑白画面播放游戏视频
DisableEngines=off	- GTE 加速使用 DSP 指令集
DisableLogo=on	- 跳过 Sony 的 logo
EnableHLE=on	- 高等级模拟
UseSubQ=on	- 启用 CD 块 SubQ 频道的模拟
BiosName=scph1001.BIN	- 必须和 BIOS 自目录下的 BIOS 文件名匹配
MemCard1=slot1.mcd	- 记忆卡 1
MemCard2=slot2.mcd	- 记忆卡 2
ArmCoreV5=on	- 使用 Arm V5 指令集
ArmCoreMMX=off	- MDEC 使用新的解码器
RunSPUsync=off	- 模拟 SPU 中断请求. 一些游戏必须, 例如 MGS, 但明显降低模拟速度. 只在必须时启用

[PocketPC]

Onscreen_OC41=0	- 屏幕按键开始
Onscreen_00=7	- 屏幕按键结束
GFXDRV=3	- 显示驱动 0 = GDI 1 = GAPI 2 = LFB QVGA 3 = LFB VGA 4 = Direct X
Orientation=0	- 屏幕方向
FpsCount=on	- 显示 fps 计数

EnableSound=off	- 启用 / 禁用声音
PadType=2	- 数字信号手柄, 模拟信号手柄, 光枪
FullScreen=1	- 启用 / 禁用全屏
Stick_Left=0	- 左摇杆. 0 = 无, 1 = 触笔模式, 2 = 重力感应模式
Stick_Right=0	- 右摇杆. 0 = 无, 1 = 触笔模式, 2 = 重力感应模式
Stylus_Mode=2	- 0 = 关, 1 = 模拟为数字信号, 2 = 模拟为模拟信号
Sensor_Mode=0	- 0 = 关, 1 = 模拟为数字信号, 2 = 模拟为模拟信号
Vib_Threshold=255	- 震动强度
[GPUSOFT]	
Odd_Even_Fix=0	- 为时空之轮设计的 GFX 补丁
High_Res_Boot_Fix=0	- 提高高分辨率游戏的速度
Frame_Skip_Mode=0	- 破坏性跳帧
[JOYKEY]	
AutoRotate=0	- 根据屏幕方向旋转控制器
MultiFix=0	- 启用 / 禁用多按键修复
GunB=87	- 光枪按钮 B
GunA=81	- 光枪按钮 A
Up=87	- 按键设置开始
R2=85	- 按键设置结束
[JOY1KEY]	
Up=38	- 按键设置开始
R2=84	- 按键设置结束
An1Up=89	- 左摇杆设置开始
An1Right=72	- 左摇杆设置结束
An1Action=86	- 左摇杆模式 (触笔模式, 等等.)
An2Up=73	- 右摇杆设置开始
An2Right=75	- 右摇杆设置结束
An2Action=78	- 右摇杆模式 (触笔模式, 等等.)
[SPUPeops]	
UseXA=0	- 启用 / 禁用 XA 音频 (需要 peopspu.dll)
Volume=0	- XA 音量 (需要 peopspu.dll)

5.5.2. 更多关于 fpse.ini 的内容.

a) **LastSPU=0peopspu109.dll**

peopspu109.dll 是来自 Pete Bennett 的 SPU 插件, 由 LDchen 修改并移植到 FpseCE. 要启用它, 只需删除 '=' 号后面的 '0' 即可. 声音模拟有时会比原始的 SPU 插件好, 但增大了 CPU 占用率.

b) **AutoSpeed=on**

帧数限制: 欧版游戏 50fps, 美版游戏 60fps.

c) **DisableLogo=on**

当这个选项和 HLE 都设置为 "off" 时, 模拟器会启动带有 Sony logo 的 BIOS.

d) **EnableHLE=on**

HLE 代表 高等级模拟 (High Level Emulation). 它做的事是, 模拟由程序调用的 BIOS 功能. 当使用即时存档功能时, 最好将它设置为 "off". 当启用时, 对 2D 游戏可能会有可观的速度提升, 对 3D 游戏只能偶尔感觉到速度提升.

e) **BiosName=XXXXXXX**

这里您需要输入您防止在 BIOS 子目录下的 BIOS 文件名.

f) **ArmCoreV5=on**

如果您的处理器支持 Arm V5 指令集, 这个应该设置为 "on", 否则必须禁用.

g) **ArmCoreMMX=off**

如果您的处理器支持 WMMX 指令集, 这个可以启用. 在这种情况下, MDEC 会使用新的播放器, 比原来的速度更快.

h) **ShowFPS=off**

如果您想知道 FpseCE 在您的设备上运行的速度, 设置为 "on".

i) **RunSPUsync=off**

一些游戏有时需要这个功能才能在 FpseCE 上正常运行. 如果您不需要它, 保持为禁用状态就行了, 因为它会降低模拟速度.

j) **EnableSound=on**

当设置为 "off", 会启用 SPUNULL 插件. 这意味着禁用主声音 (如果镜像被 PocketISO 压缩过, CD 音频和 XA 音频仍然可用), 但速度会有明显提高.

k) **FullScreen=1**

当设置为 "1", 横屏模式下图像会被拉伸到充满整个屏幕. 这个适用于 WQVGA, WVGA 和 320x320 的设备.

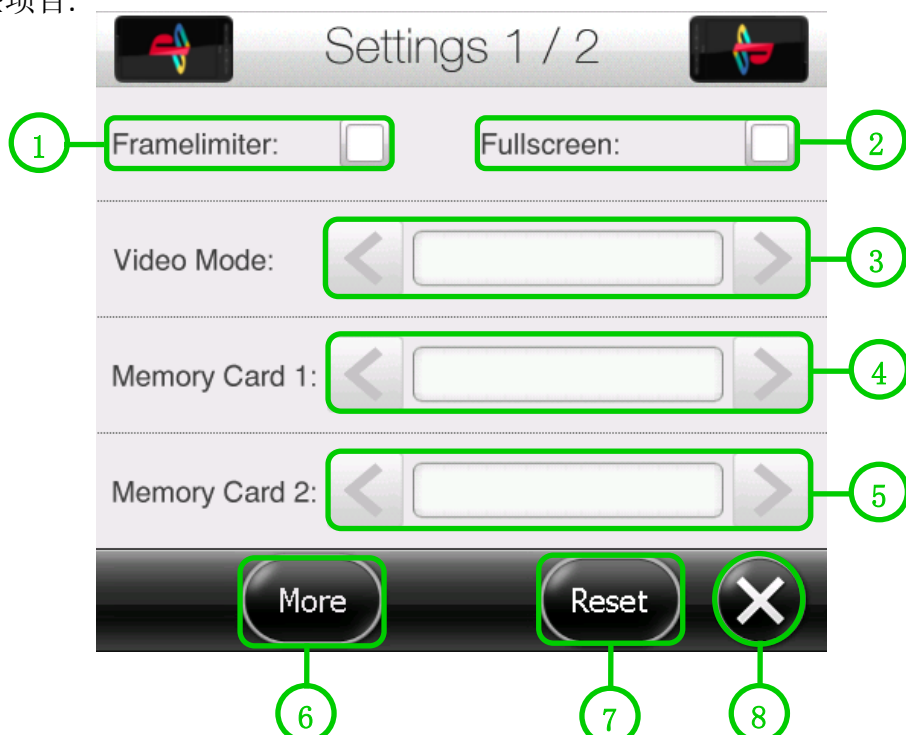
l) **GFXDRV=4**

这个功能更改程序使用的图形驱动. 值分别是: 0 = GDI; 1 = GAPI; 2 = LFB QVGA; 3 = LFB VGA; 4 = DirectX.

5.5.3. 设置菜单.

要访问设置菜单, 单击主菜单的设置界面. 程序会显示设置界面 1 / 2. 这个菜单允许您通过 FpseCE 直接修改 fpse.ini 中的一些项目.

1. 切换 “AutoSpeed”
2. 切换全屏
3. 更改图形驱动
4. 更改记忆卡 1
5. 更改存储卡 2
6. 访问设置界面 2 / 2
7. 重启模拟器来应用设置
8. 返回主菜单



9. 切换 “EnableHLE”
10. 切换 “ArmCoreV5”
11. 选择跳过或查看 Sony logo
12. 切换 “ArmCoreMMX”
13. 启用 / 禁用 peopspu.dll
14. 切换 “DisableEngines”
15. 切换 “RunSPUsync”
16. 切换 “UseOtherMDEC”
17. 返回设置菜单 1 / 2



5.5.4. gamelist.ini.

该文件用于为特定的游戏存储特定的补丁 / 提速设置. 以下是使用方法:

通常, 每个游戏在光盘的 `system.cnf` 文件中有一个特定的编号. FpseCE 读取这个编号并在 `gamelist.ini` 中查找是否有这个名字和编号的区域.

例如, 铁拳 3 欧版是 `SCES_012.37`, 则在 `gamelist.ini` 中会有:

```
[SCES_012.37]
License=SCES_012.37
Name=Tekken3
Notes=
Status=2
Status_HLE=2
Flag0=7
Patch=48
```

如果您的游戏需要包括在内, 首先在 `fpse.ini` 中开启高等级模拟. 然后, 用 FpseCE 加载该游戏, 并退出. 打开您的设备的根目录下的文件 `"fpselog.txt"`. 您会发现该游戏的编号, `exe_name=XXXX`. 我只说明 `patch` 那行. 这个值表示补丁的类型, 每个类型有一个编号, 如下:

```
gpu_points_check=1      ; 更改逆时针三角形的计算模式 (修复一些游戏的多边形显示)
mdec_reverse=2          ; 为 MDEC 播放反转色彩
busy_fix=4              ; 无用
lazy_fix=8              ; 无用
high_res_boost=16       ; 用于提升分辨率大于 480x512 的游戏的模拟速度
frame_skip_mode=32      ; 用于为铁拳 3 开启 "SKIP mode" 的补丁
odd_even_fix=128        ; 时空之轮可能需要, 虽然不是必要了
```

在我们的示例中, 铁拳有 `Patch=48`, 表示它打了补丁 `high_res_boost` 和 `frame_skip_mode` ($16+32=48$).

6. 工作人员.

感谢 **schtruck** 和 **LDchen**, 在这么多年后继续支持着这个项目.

感谢 **AlmightyBob** 制作了原始的皮肤.

感谢 **SimonMallion** 制作了现在的默认皮肤.

感谢所有其它为此项目贡献皮肤, 图标等内容的设计者.

感谢 **i900frenchaddict** 所作的测试.

最后, 感谢所有论坛成员和 **FpseCE** 爱好者, 感谢你们支持这个项目并维护如此活跃的, 有帮助的论坛.

文档编写: **CloudStrife86**.

汉化: **ZSaberLv0**