

FpseCE 0.10.1

Documentation



FpseCE

Contenidos

1. Introducción	4
2. Requerimientos.....	5
3. Como funciona.....	5
4. Instalación.....	6
5. Comienzo y configuración.....	8
5.1. Empezar con FpseCE	8
5.2. Menú Principal.....	8
5.2.1. Cambiando orientación de pantalla.....	9
5.2.2. Salteador de cuadros (Frame-skipping)	10
5.2.3. Ajuste de volumen.....	10
5.2.4. Guardado y cargado en tiempo real (Solo versiones registradas).....	11
5.3. Asignación de teclas físicas.....	12
5.3.1. Botones digitales.....	12
5.3.2. Controles analógicos (DualShock).....	13
5.3.3. Controlador del arma.....	14
5.3.4. Usar el “modo puntero” y el “sensor de movimiento”.....	15
5.3.5. Configuración del Sensor de movimiento.....	17
5.3.6. Asignación de teclas virtuales.....	18
5.3.7. Recubrimiento de los widgets para el joystick digital (Solo versiones registradas).....	19

5.3.8. Configuración de teclas combinadas.	20
5.3.9. Imagen del joystick digital en vertical.....	21
5.4. Quitar, minimizar y cambiar discos.....	22
5.4.1. Quitar FpseCE.....	22
5.4.1. Minimizar FpseCE (Solo versiones registradas)	22
5.4.2. “Eyectar CD”	22
5.5. Configuración avanzada.....	23
5.5.1. fpse.ini.....	23
5.5.2. Más del fpse.ini	25
5.5.3. Ajustes del menú.....	26
5.5.4. gamelist.ini.....	27
6. Créditos.	28

1. Introducción.

FpseCE 0.10.1 (De aquí en adelante referido como “FpseCE”) es la ultima versión del programa diseñado para jugar a los juegos de la PlayStation One en las PocketPCs (PCs de bolsillo) y Smartphone (Teléfonos inteligentes) que usen Windows Mobile como Sistema Operativo. Es un proyecto que comenzó en el 2001, portando la versión de PC del programa FPSE.

El equipo de FpseCE está compuesto por dos desarrolladores, LDChen y Schtruck.

Hay dos versiones disponibles del emulador; la primera es la versión no paga, que obviamente es gratis y sin limitaciones. La versión de pago puede ser adquirida por una donación mínima de €5. Quizás tú dones más que eso, si es que crees que el programa lo vale. Las donaciones se pueden hacer por PayPal, simplemente haciendo clic en botón de “PayPal” en <http://www.fpsece.net/download>, y siguiendo las instrucciones de la pantalla. Si no tienen una cuenta en PayPal, tengo el agrado de informarte que es el sistema de pago más seguro en la internet. Crear una cuenta en PayPal es muy fácil y simple, solo requiere algunos datos personales y detalles de cualquier tarjeta de crédito o de debito. PayPal puede hallarse en la siguiente dirección: <http://www.paypal.com>.

Algunas características son exclusivas para los que donen. Estas características son:

- Guardado y cargado en tiempo real
- Forzada retroalimentación para la emulación (vibración)
- Recubrimiento de los widgets para el joystick digital
- El botón de Minimizar para pausar FpseCE y dejarlo funcionando en segundo plano
- Versión registrada, marcada con tu propio nombre
- Prioridad en actualizaciones cuando estén disponibles. Para recibir las actualizaciones, simplemente entra la dirección de email usada para donar, en esta página: <http://fpsece.net/request>. Deberías recibir las últimas actualizaciones dentro de 10-15 minutos.

Estas características serán cubiertas detalladamente más adelante.

2. Requerimientos.

Para que funcione FpseCE, tu PocketPC (PCs de bolsillo) y Smartphone (Teléfono inteligente) deben cumplir los siguientes requisitos:

Sistema Operativo: Windows Mobile 2003 / 5 / 6.1 or 6.5.x

Procesador: Procesador ARM > 400MHz. PXA270, PXA310, PXA320, Snapdragon 1GHz o equivalente.

Memoria del programa: 25mb o superior.

Resolución de la pantalla: 240x320, 240x400, 320x320, 480x640, 480x800.

Observe que FpseCE funcionara en cualquier resolución, pero las capas del menú están echas solo para las resoluciones mencionadas arriba.

BIOS: No es necesario para que FpseCE funcione. Algunos juegos, sin embargo, requieren que se tenga una BIOS. El mejor archivo para usar en este caso es SCPH1001.bin (No viene con el FpseCE por razones de copyright). El archivo de la BIOS debería colocarse en FpseCE/BIOS/.

Los formatos de las imágenes de CD soportados son: .iso, .bin, .nrg, .img y también imágenes de juegos enteros.

Para crear un archivo de imagen, debes tener un disco original de un juego de PSX. Usando tu programa favorito, ejemplo: Nero, CloneCD, Alcohol 120%, ripea el contenido del disco para generar un archivo de imagen compatible.

Hay un programa llamado PocketISO, disponible para descargar en la sección download de la página de FpseCE. Este programa puede usarse para comprimir el archivo de la imagen para optimizar el funcionamiento en FpseCE, así como ripeando algunos archivos de sonido. Esta herramienta es necesaria en muchos casos, para emular las pistas de sonido que están incluidas en algunos CD's, y es recomendable convertir los archivos de audio en cualquier caso, para alcanzar el sonido perfecto.

3. Como funciona.

FpseCE está escrito en C, con partes cifradas en Ensamblador (ARM, WMMX).

El programa reproduce enteramente el comportamiento de una consola PlayStation emulando al procesador principal y a todos los co-procesadores, placas de sonido, placas de gráficos y placas del dispositivo de entrada.

FpseCE puede incluso funcionar sin ningún archivo de BIOS emulando el sistema de llamadas, aunque esta parte todavía no es 100% perfecta. Pocos juegos todavía necesitan una BIOS para jugarse perfectamente.

Para alcanzar las velocidades que es capaz, FpseCE incluye un Re compilador dinámico, el cual interpreta instrucciones R3000A (El procesador principal de la PSone) y lo convierte en el código ARM assembler en el buffer. Esto significa que la próxima vez que esta instrucción se ejecute en la misma dirección de memoria de la PSone, el código recompilado se ejecutara directamente.

4. Instalación.

Baja FpseCE0101.zip de la página: <http://www.fpsece.net/downloads>.

Copia el archivo instalador .cab en la tarjeta de memoria de tu teléfono o en la memoria de almacenaje incorporada (por medio de ActiveSync o directamente usando un lector de tarjetas de memoria).

Ejecuta el archivo instalador .cab desde tu teléfono para comenzar la instalación. Cuando la instalación se haya completado, un acceso directo del programa será puesto en el menú Inicio. Adquiera un archivo de BIOS, y cópialo dentro del sub directorio BIOS donde se instalo el FpseCE (esta operación no es necesaria para usar el programa, pero puede necesitarse para unos pocos juegos).

La imagen o las imágenes de los CD's de PSone pueden copiarse a cualquier lugar de tu tarjeta de almacenamiento.

Abajo está una descripción de algunas características del archivo de configuración de FpseCE, de aquí en adelante referido como "fpse.ini". Antes de ejecutar FpseCE por primera vez, quizás sea necesario modificar ciertas entradas en este archivo. Esto se puede hacer vía PC, abriendo el archivo con un editor de textos por ejemplo Notepad o GEdit. Puede también ser editado directamente dentro de Windows Mobile usando un editor de textos tal como Resco Explorer o Word Mobile.

En [FPSE] Sección:

- Estate seguro de tener el nombre correcto del archivo de la BIOS puesta en el subdirectorio de la BIOS.

NombredeBios=XXXXXXXXXX (Ejemplo: NombredeBios=SCPH1001.bin)

- Comprueba la versión de tu procesador, para ver si soporta ARMv5, y colocar el valor apropiado para ArmCoreV5=ON/OFF.

En [JOYKEY] Sección:

- Si tu dispositivo tiene un teclado físico que no soporte presionar varias teclas a la vez, tal como el Samsung i780, un parche está incluido en FpseCE para resolver este problema. Solo configure esta línea: MultiFix=1

- Si tu dispositivo tiene botones físicos tales como un teclado, que uses como controlador, deberías configurar: "AutoRotate=1".

- Alternativamente, si usted utiliza un control externo (Bluetooth, mediante un cable, etc.), configura: "AutoRotate=0". Habilitando AutoRotate, reasignará los botones del controlador apropiadamente para la orientación actual de la pantalla.

El propósito de esto es ahorrar al usuario tener que reasignar manualmente los botones del pad digital, cuando gira la pantalla.

Asimismo, deshabilitando AutoRotate mantiene la misma disposición del controlador, sin importar la orientación de la pantalla.

Por ejemplo:

"AutoRotate=1"

	Vertical	Apaisado izquierda	Apaisado derecha
Arriba	W	D	A
Abajo	S	A	D
Izquierda	A	W	S
Derecha	D	S	W

En [POCKETPC] Section:

- Si tu Smartphone fue lanzado luego del 2007, se recomienda que uses los nuevos drivers DirectX. Para activar DirectX, necesitas configurar la línea GFXDRV=4.

- Si la pantalla de tu dispositivo es WQVGA, WVGA o 320x320, la opción existente para estirar la imagen a pantalla completa en modo apaisado. Simplemente configura "FullScreen=1". Si "FullScreen=0 el emulador dejará la imagen por defecto, en las correctas proporciones.

5. Comienzo y configuración.

5.1. Empezar con FpseCE.

Simplemente ejecuta FpseCE desde el menú Inicio. Se te pedirá seleccionar una imagen. Utilice el explorador de archivos incorporado en Windows Phone para localizar su archivo de la imagen del CD (previamente colocada) y disfrute!

Después de correr un juego por primera vez, un acceso directo para ese juego será puesto en el menú del comienzo, dentro de una carpeta llamada "PSone Games".

5.2. Menú principal.

Cuando inicies FpseCE, aparecerá el menú principal (imagen inferior). Desde aquí tú puedes acceder a todas las características de configuración del programa, incluyendo la configuración de los controles, saltador de cuadros, rotación de pantalla, volumen, etc.

1. Rotar pantalla (Apaisado izquierda/derecha)

2. Aumentar/disminuir el saltado de Cuadros

3. Salvar/Cargar estado*

4. Configuración de la pantalla táctil

5. Tipo de Pad y configuración de botones

6. Volumen del CD

7. Volumen XA

8. Volumen principal

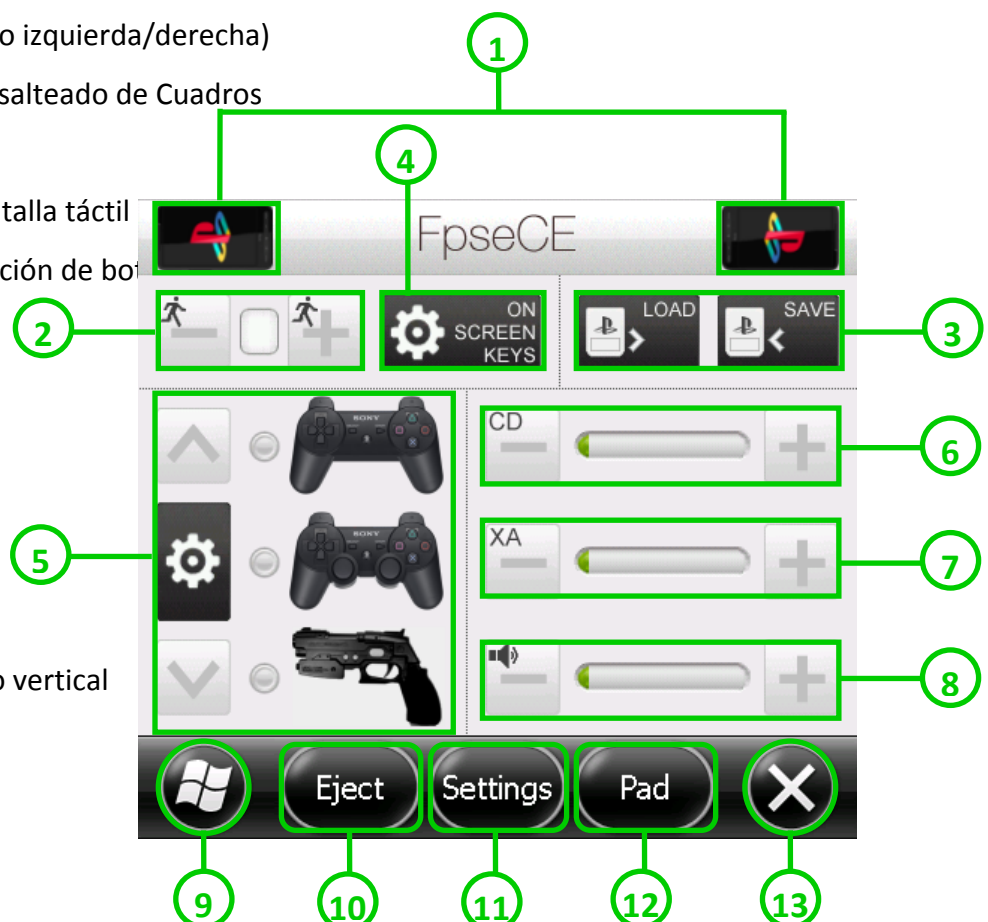
9. Minimizar*

10. Eyectar "CD"

11. Ajustes

12. Joystick digital en modo vertical

13. Atrás/Salir del FpseCE



* Características solamente disponibles para la versión registrada de pago.

5.2.1. Cambiando orientación de la pantalla.

Para rotar la pantalla, para jugar en modo apaisado (izquierda o derecha) presiona el correspondiente botón de rotado (1). Presionado el botón izquierdo, gira al programa en modo apaisado izquierda, mientras que presionando el botón de la derecha lo pone en modo apaisado derecha.

FpseCE siempre comienza en el modo vertical. Para retornarlo de modo vertical a apaisado, presione en la esquina superior derecha del dispositivo visto desde el modo vertical (A). Esto producirá que el menú desaparezca y gire la pantalla a modo apaisado (incluso si el teclado físico está abierto). Observe que el área que necesita para presionar es muy pequeño (cerca de 2 pixeles) y quizás tome algunos intentos encontrarlo.



Esto será escrito en un archivo de configuración específico del juego en el subdirectorio CFG.

5.2.2. Salteador de cuadros (Que feo suena en castellano).

El Salteador de cuadros (o fotogramas) es usado para aumentar la velocidad de la emulación cuando un juego corre lento. El salteador de cuadros usado por FpseCE no es un salteador de cuadros real, es en realidad, una función 3D salteadora. Por defecto, esta desactivada (su valor es 0). Los valores desde 1 a 9 representan la frecuencia de reproducción de cuadros que el emulador tratara de alcanzar saltando esas funciones 3D (o sea sacando cuadros).

A continuación los valores del salteado de cuadros y la frecuencia de cuadros que representan:

Números	Frecuencia de reproducción de imágenes
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

Para ajustar el salteador de fotogramas simplemente presione el botón + y – (2) en el menú principal. Cuando mas presiones el botón +, mayor será el valor, y viceversa. Observe que el salteador de fotogramas es un método destructivo para aumentar la velocidad de los juegos. Como resultado de esto, ciertos juegos se verán más beneficiados que otros, y algunos juegos se volverán prácticamente injugables mientras uses el salteador de fotogramas. Lo mejor es probar diferentes niveles de Salteador de fotogramas para cada juego cuando sea necesario. [Esto será escrito en un archivo de configuración específico del juego en el subdirectorío CFG.](#)

5.2.3. Ajustes de volumen.

En FpseCE, hay dos tipos de audio, CD y XA. Las barras de audio CD y XA controlan el volumen de los juegos que han sido comprimidos con PocketISO, y tienen pistas de audio o XA ripeadas a MP3. Para ajustar el volumen del CD y XA, usa las barras de volumen (6) and (7) respectivamente. Para ajustar el volumen principal, presiona en las flechas de su barra de volumen (8).

Mientras ajuste el volumen, las barras se llenaran o vaciaran para mostrar los niveles acordes de volumen.

Observe que forzando el volumen del CD y XA a 0, mejorara la velocidad de la emulación hasta un 20%, cuando un juego este comprimido con PocketISO, y tenga el audio ripeado a MP3.

[Esto será escrito en un archivo de configuración específico del juego en el subdirectorío CFG.](#)

5.2.4. Guardado y cargado en tiempo real (Solo versiones registradas).

Para utilizar la característica de guardado/cargado del estado, se recomienda deshabilitar el alto nivel de emulación (HLE) en fpse.ini (in [FPSE] sección). La razón de esto es que algunos juegos parchean la BIOS haciéndolos incompatibles con el guardado del estado cuando HLE este activo.



Para salvar el estado, presione el botón de salvar estado del menú principal (3). Serás llevado al menú de salvar estado. Hay disponibles diez ranuras para salvar, numeradas 0-9 (B). Presiona en cualquier de los botones para guardar en esa ranura. Observe que usando el guardado de estado puede tomar tanto como 2mb de espacio en tu tarjeta de almacenamiento.



Para cargar el estado, presiona el botón de cargar estado del menú principal (3). Serás llevado al menú de cargar estado. Si alguno de las ranuras numeradas del 0-9 en este menú, contiene un guardado, puedes cargar el estado presionando el número apropiado.

5.3. Asignación de teclas físicas.

Las siguientes instrucciones te mostrarán como asignar botones del controlador a un botón físico de tu teléfono o joystick.

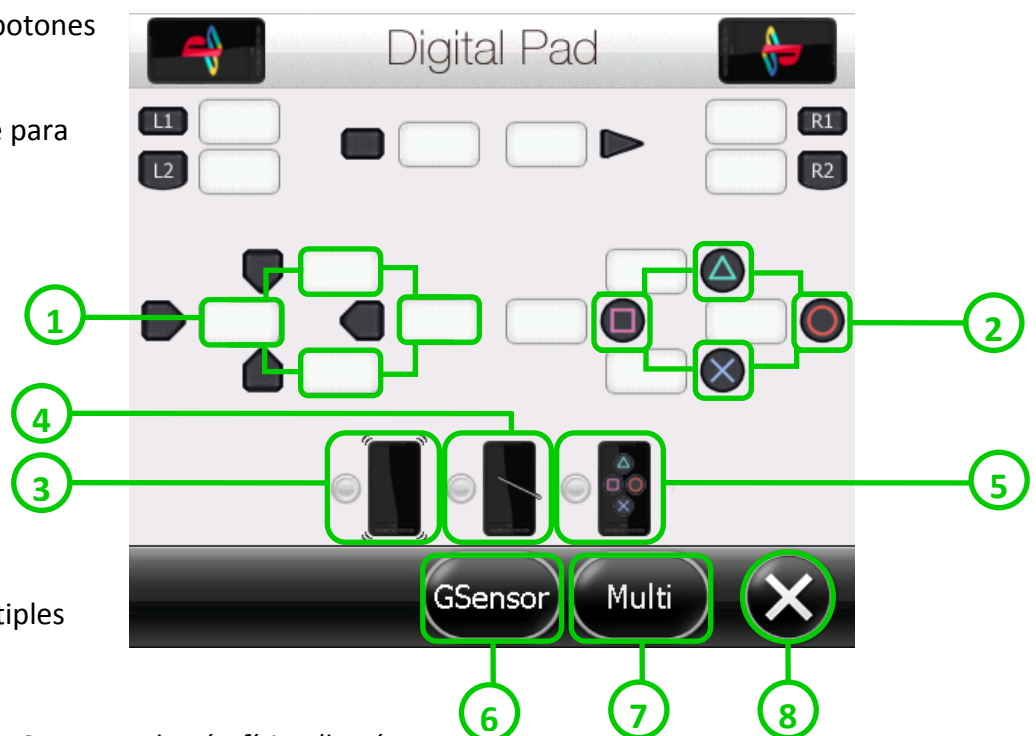
Presionando las flechas en (5) del menú principal, cambiara por los tipos de controles configurables (digital, analógicos y GunCon). Algunos juegos requieren ciertos tipos de controladores. En este caso, asegúrate que este seleccionado el apropiado.

Para acceder al respectivo menú de configuración para los tipos de controladores, presiona en el icono (5) del menú principal, cuando el tipo de controlador que quieras modificar este seleccionado.

5.3.1. Botones digitales.

Abajo es una imagen de la pantalla de configuracion del controlador digital.

1. Cajas para mostrar botones asignados
2. Botones de la PSone para ser asignados
3. Modo Sensor de movimiento
4. Modo puntero
5. Modo Botón
6. Menú de ajustes del Sensor de movimiento
7. Menu de teclas multiples
8. Atrás

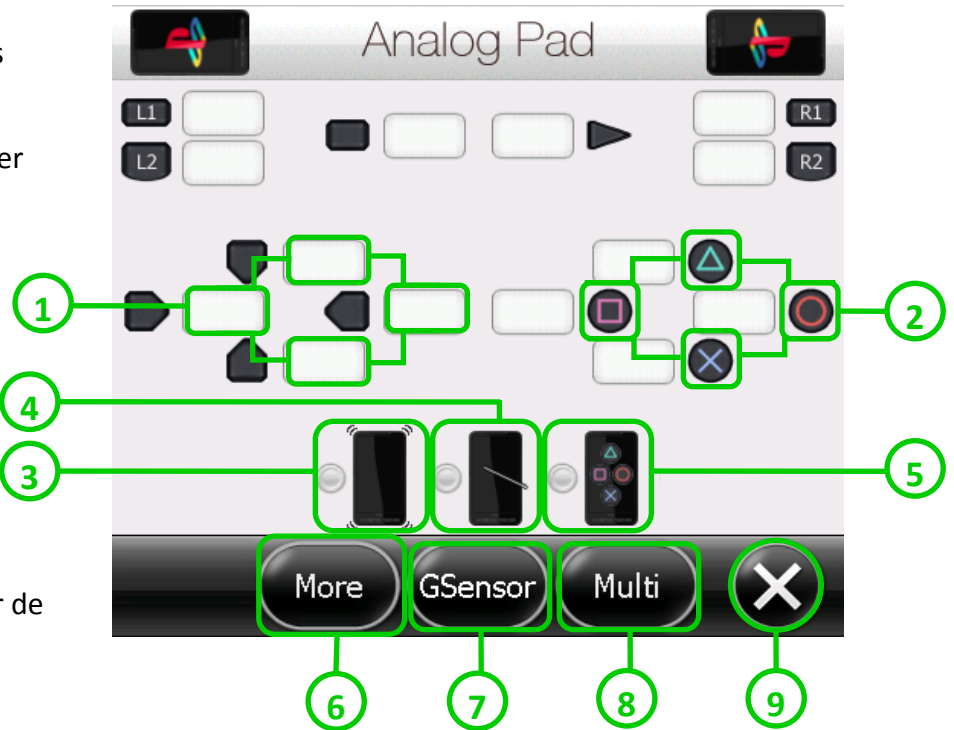


Para asignar un botón de la PSone a un botón físico (botón del teléfono o Joystick), presione en el botón que quieras asignar, ejemplo: "L1". Te avisa que la caja para este botón ahora muestra "---". Ahora presiona el botón físico que quieras configurar para este botón, ejemplo: barra espaciadora de un teclado QWERTY. Te avisa que ahora la caja muestra el código numérico del botón seleccionado. Repita este proceso para todos los botones.

5.3.2. Controles analógicos (DualShock).

Abajo es una imagen de la pantalla de configuración del controlador analógico.

1. Cajas para mostrar botones asignados
2. Botones de la PSone para ser asignados
3. Modo Sensor de movimiento
4. Modo puntero
5. Modo Botón
6. Mas opciones (sticks analógicos)
7. Menú de ajustes del Sensor de movimiento
8. Menu de teclas multiples
9. Atrás



10. Config. del botón (analógico izquierdo)
11. Config. del botón (analógico derecho)
12. Tipo de control (analógico izquierdo)
13. Tipo de control (analógico derecho)
14. Menu previo



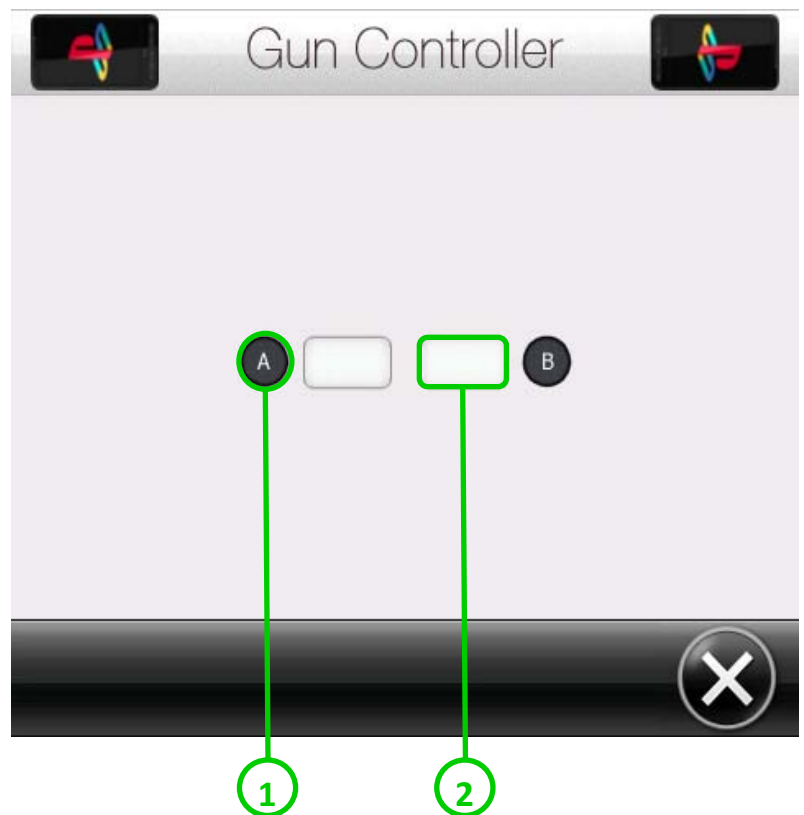
El proceso para configurar los botones para un joystick analógico es exactamente el mismo que el usado para un joystick digital. El único cambio en el menú es el agregado del botón “More” (“Mas”), que te brinda el menú del “Stick Analógico”. En este menú, puedes configurar los botones para los sticks analógicos y el método de control.

5.3.3. Controlador del arma.

Abajo es una imagen de la pantalla de configuracion del controlador analogico.

1. Boton de GunCon para ser asignado (A or B)
2. Cajas para mostrar las teclas asignadas

Para asignar una tecla para el botón GunCon, presiona en el botón que quieras configurar (A o B). Te avisa que la caja para el botón ha cambiado para mostrar “---”. Ahora, presiona en el botón que quieras configurar como esta tecla. Ahora te avisa, que la caja te muestra el código numérico de la tecla que presionaste.



5.3.4. Usar el “modo con puntero” y el “sensor de movimiento”.



Presiona en el icono de tipo de control (1), para cambiar a través de los tres métodos de control. Respectivamente:

Modo Sensor de movimiento – Funciona solo en dispositivos con acelerómetro incorporado. El movimiento es controlado por la inclinación del dispositivo, ejemplo: en un juego de conducción, se gira hacia la izquierda rotando físicamente el dispositivo hacia la izquierda. Esta función es más útil en juegos de conducción, como Gran Turismo. El sensor de movimiento es configurable accediendo al menú de configuración (5). Los botones físicos y los virtuales de la pantalla, no se desactivan utilizando el sensor de movimiento, y pueden usarse de manera conjunta.

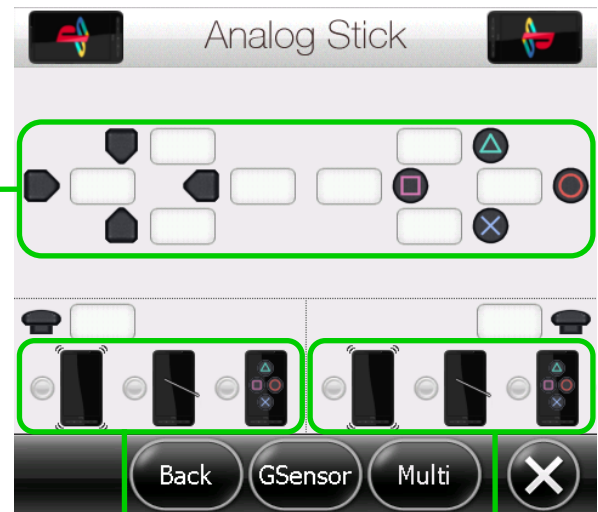
Modo puntero – El movimiento es controlado con toques o gestos en la pantalla, ejemplo: en un juego de conducción, gire hacia la izquierda al tocar a la izquierda de la pantalla con el dedo o el puntero. Cesa el movimiento cuando tu dedo/puntero deja de tocar la pantalla. Este tipo de control es más útil para juegos de RPG, tales como la serie de Final Fantasy. Los controles de no-movimiento no son afectados por el modo puntero y todavía necesitan ser configurados con botones físicos o virtuales de la pantalla.

Modo botón – Todos los controles están asignados a botones físicos, o configurados como controles virtuales en la pantalla.



(Fig.

1



(Fig.

2

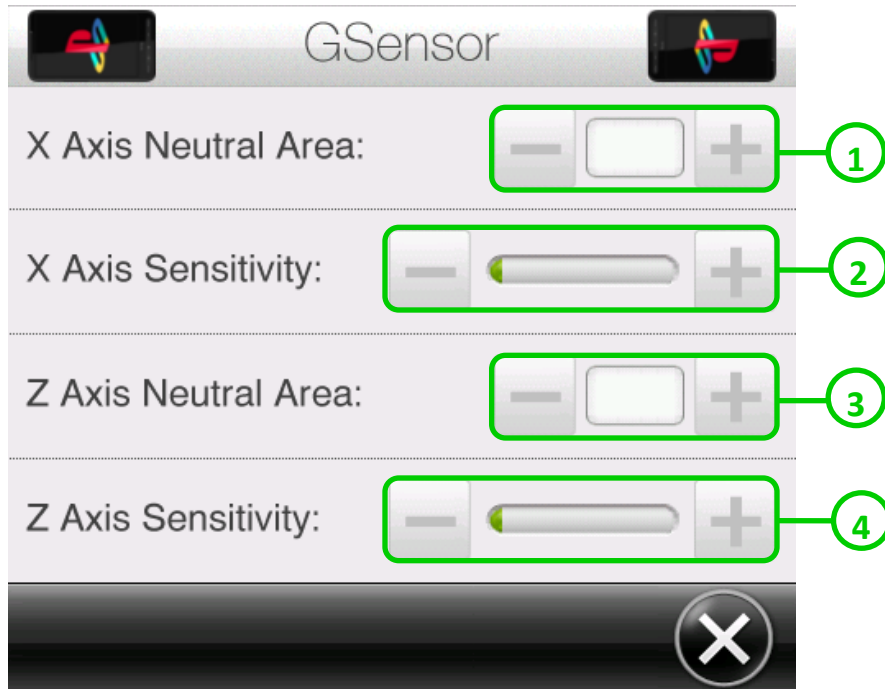
3

Observe que para activar el modo puntero o el modo sensor de movimiento para los sticks analógicos, debes primero seleccionar el tipo DualShock como controlador (fig. 1) y presiona en el botón “Mas” (1). Aparecerá el menú de “Stick analógico” (fig. 2). Presionando en (2) o (3) permitirá alternar entre los controles de Sensor de movimiento, puntero o botón de los sticks analógicos de la izquierda o derecha respectivamente. Si ninguna de estas tres opciones son seleccionadas, los sticks analógicos pueden configurarse al igual que los botones normales (4).

Esto será escrito en un archivo de configuración específico del juego en el subdirectorío CFG.

5.3.5. Configuración del Sensor de movimiento.





El sensor de movimiento puede ajustarse accediendo al menú de configuración del mismo. Para acceder al menú, presione en el botón “GSensor” (sensor de movimiento) en el menú de configuración de los controles digitales (6) o analógicos (7).

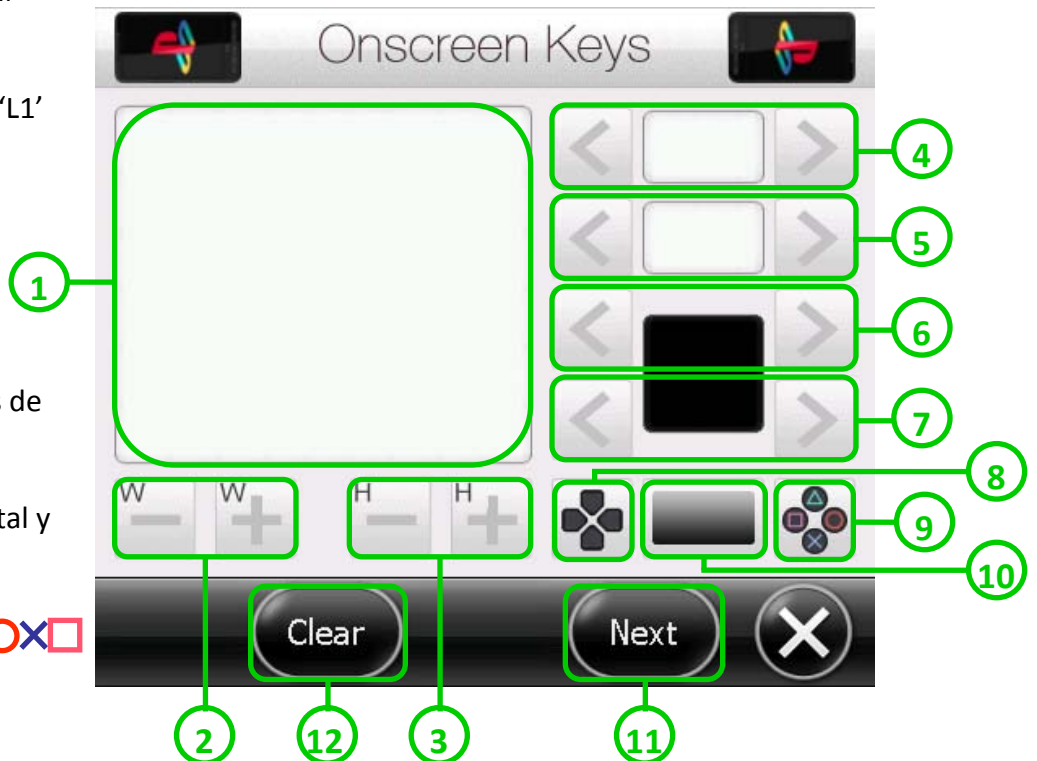


El sensor de movimiento “neutral area”, ejemplo; es la cantidad de inclinación sobre el dispositivo sin activar el sensor de movimiento, puede ser fácilmente ajustable para los ejes X y Z. Presiona en los botones + y – en “X Axis Neutral Area” (1), para justar el eje x, y “Z Axis Neutral Area” (3), para ajustar el eje z.

También puede justar la sensibilidad. Con los bones + y – en x-axis sensitivity (2) and z-axis sensitivity (4).

5.3.6. Asignación de teclas virtuales.

1. Cuadrícula (tamaño máximo: 7x6)
2. Aumentar/disminuir numero de columnas
3. Aumentar/disminuir numero de filas
4. Controles, ejemplo 'L1'
5. Tipo de tecleo (toggle/hold)
6. Capas superpuestas
7. Capas superpuestas de color
8. Widget del pad digital y posición
9. Widget del pad     y posición
10. Opacidad del pad
11. Siguietes diseños de los widgets del pad
12. Borrar todos los botones de la rejilla





Para asignar un tecla virtual en la pantalla, primero ajusta el numero de filas (3) y columnas (2) de la grilla hasta un máximo de 7x6 (42 casillas). Esto te permitirá configurar tantos botones en la pantalla como quieras, en el lugar que vos quieras que estén.

Selecciona una casilla de la cuadrícula (1) presionándola. La casilla seleccionada se tornara resaltada. Ahora necesitas elegir un control para esta casilla; desplázate a través de las

opciones de botones con las flechas izquierda y derecha (4). Cuando tengas el botón que quieres, nota que ha aparecido en la cuadrícula.

Luego tiene que elegir el modo en funcione la tecla cuando se la presiona. Presione en la

segunda fila de flechas (5) para seleccionar “hold” (mantener)  o “toggle” . Una tecla en modo toggle se mantendrá activa una vez presionada, hasta que vuelva a presionarse una segunda vez.

Ahora que has configurado el botón, tienes la opción de aplicar una capa del botón sobre la pantalla, para que pueda ser visible durante el juego. Para hacer esto, desplázate a través de las opciones de los iconos con la tercera fila y con las flechas de izquierda y derecha (6). Cuando estés satisfecha con tu selección, notarás que ha aparecido en el área jugable de la pantalla. Ahora tienes la opción de cambiar el color de este icono. Para hacerlo, usa la cuarta fila y las flechas de izquierda y derecha (7).

Si quieres remover rápidamente todas las teclas virtuales simultáneamente, presiona en el botón de “clear” (12). La cuadrícula ahora estará vacía, pero mantendrá la cuadrícula que tenía antes del borrado.

5.3.7. Recubrimiento de los widgets para el joystick digital (Solo versiones registradas).

Con la versión de pago de FpseCE, es posible aplicar widgets en la pantalla para los botones de dirección y también para los botones de símbolos de Psx. Para usarlos, presiona en el icono del pad digital (8) y en el icono con el símbolo de botones (9) en la pantalla de configuración del menú. Presionando uno de los botones una vez, coloca la capa del widget en la pantalla, a la parte inferior izquierda e inferior derecha, respectivamente. Presionando una segunda vez, color el widgets en el centro-izquierda y derecha, mientras que una tercera vez los mueve a la parte superior izquierda y derecha. Tocando una cuarta vez remueve el widget de la pantalla.

Una serie de diferentes diseños de joystick digitales están disponibles para bajar en el foro de FpseCE. Para cambiar el estilo de los widgets del joystick digital, presiona en el botón “Next”

(siguiente) (11). Además de cambiar el estilo, la opacidad de los widgets puede cambiarse entre dos grados, usando el botón de gradiente (10).

Esto será escrito en un archivo de configuración específico del juego en el subdirectorío CFG.

5.3.8. Configuración de teclas combinadas.

Las teclas combinadas son útiles por una serie de razones, pero son particularmente útiles para dispositivos con pantallas resistivas, ya que no son compatibles con multi-touch.

Para acceder al menú de teclas combinadas, presiona "Multi" en el menú de control digital (7) o analógico (8). La siguiente pantalla desplegada será el menú de teclas combinadas.

1. Botones para configurar como teclas combinadas
2. Ranuras de teclas combinadas

Para configurar una tecla múltiple en una de las ocho ranuras disponibles numeradas del 1-8 (2). A continuación presiona en cada botón de la pantalla que quieres usar como tecla combinada, ejemplo: L1 + R1. Los botones presionados serán resaltados indicando su selección. Puedes usar las



teclas múltiples de dos maneras diferentes. La primera mediante teclas físicas. En el menú de teclas combinadas, selecciona la ranura de tecla combinada que quieras asignar a un botón físico, a continuación pulse el botón físico que quieras que sea. El código número del botón elegido aparecerá en la caja de la izquierda de las ranuras.

De manera alternativa, puede usar las teclas combinadas con botones en la pantalla. Puedes hacer esto desde el menú de configuración en pantalla. Las teclas múltiples pueden colocar en cualquier lugar de la grilla, igual que cualquier otro botón, pero puedes reconocerlos por sus números; Una tecla combinada asignada a la ranura 1, será el número 1 en el menú de configuración de pantalla.

Una vez configurado correctamente las teclas combinadas, la próxima vez que presiones la tecla física seleccionada o presiones el área seleccionada de la pantalla para el botón, FpseCE simulara presionar todas las teclas simultaneas asignadas.

[Esto será escrito en un archivo de configuración específico del juego en el subdirectorio CFG.](#)

5.3.9. Imagen del joystick digital en vertical.

Hay un joystick digital en el modo vertical para usar con FpseCE. Para activarlo, simplemente presiona en el botón “Pad” (12) desde el menú principal.



Estilos y diseños alternativos de joysticks digitales están disponibles para bajar en el foro de FpseCE.

5.4. Quitar, minimizar y cambiar discos.

5.4.1. Quitar FpseCE.



Para salir del FpseCE, presiona y mantén el botón de salir (1) por cerca de dos segundos. Podrás ver [>>>>>>] la carga a través de la parte superior de la pantalla.

Cuando los símbolos '>' alcancen la 'X', se cerrará FpseCE.

Note que la razón para el retraso para salir es para prevenir el cerrado del programa de manera accidental.

5.4.1. Minimizar FpseCE (Solo versiones registradas).

Para pausar el juego actual y mandar el FpseCE a un Segundo plano, presiona en un el botón minimizar (2). Para reanudar, re-comienzo FpseCE desde su acceso directo. El juego se resumirá donde estaba cuando el programa fue minimizado.

5.4.2. “Eyectar CD”.

Ciertos juegos, tales como Metal Gear Solid y la serie Final Fantasy, requieren que en algún punto se cambie el CD. Para eyectar el “CD”, presiona en el botón “eject” (3). El programa volverá a la pantalla de selección de imagen. Desde esta pantalla puedes seleccionar el siguiente disco del juego, sin tener que salir y reiniciar el programa.

5.5. Configuración avanzada.

5.5.1. fpse.ini.

Debajo esta el archivo fpse.ini. Algunas entradas han sido omitidas, ya sea por no ser utilizados por FpseCE, o porque no están destinados a ser cambiados por el usuario. También, largas secciones, como en la pantalla, se han abreviado en dos entradas y marcadas como “start” y “end”.

[FPSE]

LastGPU=gpusoftdx.dll	- GPU plugin
LastSPU=peopspu109.dll	- Audio plugin. Desactivado por defecto (0peopspu.dll)
LastJOY0=joy0pse.dll	- Controlador plugin
LastJOY1=joy1key.dll	- Controlador plugin
LastCD=cdrimage.dll	- CD plugin
CDCountry=1	- Region
UseOtherMDEC=off	- MDEC aceleración, usando instrucciones DSP desde ARMv5
CpuMode=on	- On = Recompilador Dinámico Off = Interprete
AutoSpeed=on	- Limita los fps a 50 (PAL) / 60 (NTSC)
MDEC_bw=off	- Reproduce videos en blanco y negro
DisableEngines=off	- GTE aceleración usando instrucciones DSP
DisableLogo=on	- Omitir logo de Sony
EnableHLE=on	- Emulación de alto nivel
UseSubQ=on	- Permitir sector de CD emulación del canal SubQ
BiosName=scph1001.BIN	- Debe coincidir con el nombre de archivo de BIOS en el
subdirectorio BIOS	
MemCard1=slot1.mcd	- Tarjeta de memoria ranura 1
MemCard2=slot2.mcd	- Tarjeta de memoria ranura 2
ArmCoreV5=on	- El uso de instrucciones Arm V5
ArmCoreMMX=off	- MDEC utiliza nueva rutina del decodificador
RunSPUsync=off	- Emula SPU irq. Necesario para algunos juegos como MGS, pero ralentiza significativamente la emulación. Úsalo solo si es necesario.

[PocketPC]

Onscreen_OC41=0	- Inicio de los controles en la pantalla
Onscreen_00=7	- Fin de los controles en la pantalla
GFXDRV=3	- Driver de gráficos 0 = GDI 1 = GAPI 2 = LFB QVGA 3 = LFB VGA 4 = Direct X
Orientation=0	- Orientación de pantalla

FpsCount=on	- Mostrar contador de fps
EnableSound=off	- Habilitar / deshabilitar sonido
PadType=2	- Cambiar entre los tipos de control digital, analógico y GunCon
FullScreen=1	- Habilitar / deshabilitar pantalla completa
Stick_Left=0 movimiento	- Analog. izquierdo 0 = nada, 1 = modo puntero, 2 = Sensor de
Stick_Right=0 movimiento	- Analog. derecho 0 = nada, 1 = modo puntero, 2 = Sensor de
Stylus_Mode=2	- 0 = off, 1 = emulado por digital, 2 = emulado por analógico
Sensor_Mode=0	- 0 = off, 1 = emulado por digital, 2 = emulado por analógico
Vib_Threshold=255	- Vibración limite
[GPUSOFT]	
Odd_Even_Fix=0	- Parche GFX para chrono cross
High_Res_Boot_Fix=0	- Acelerar juegos de alta resolución
Frame_Skip_Mode=0	- Destructor de salteador de cuadros
[JOY0KEY]	
AutoRotate=0	- Rotar controles con la pantalla
MultiFix=0	- Habilitar / deshabilitar Arreglos múltiples
GunB=87	- GunCon botón B
GunA=81	- GunCon botón A
Up=87	- Inicio de la configuración del controlador
R2=85	- Fin de la configuración del controlador
[JOY1KEY]	
Up=38	- Inicio de la configuración del controlador
R2=84	- Fin de la configuración del controlador
An1Up=89	- Inicio de la configuración del analógico izquierdo
An1Right=72	- Inicio de la configuración del analógico izquierdo
An1Action=86	- Modo de stick analógico izquierdo (punteros, etc.)
An2Up=73	- Inicio de la configuración del analógico derecho
An2Right=75	- Fin de la configuración del analógico derecho
An2Action=78	- Modo de stick analógico derecho (punteros, etc.)
[SPUPeops]	
UseXA=0	- Habilitar / deshabilitar sonido XA (con peopspu.dll)
Volume=0	- Volumen XA (con peopspu.dll)

5.5.2. More on fpse.ini.

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

peopspu109.dll es el plugin SPU de Pete Bennett, modificado y portado por LDchen a FpseCE. Para usarlo, simplemente borra el '0' después del signo '='. La emulación del sonido es a veces mejor que la plugin SPU original, pero el uso de CPU aumenta.

b) **AutoSpeed=on**

Este es el limitador de frames (cuadros): 50fps con juegos PAL, y 60fps con juegos NTSC.

c) **DisableLogo=on**

Cuando ambos estos y HLE están ajustados en "off", el emulador iniciara la BIOS con el logo de Sony.

d) **EnableHLE=on**

HLE significa Alto Nivel de Emulación. Lo que hace, es emular las funciones de la BIOS pedidas por programas. Es mejor ajustarlo en "off", cuando se utiliza SaveState (salvar estado). Cuando esta activado, puede haber mejoras notables de velocidad con juegos 2D, y ocasionalmente con juegos 3D.

e) **BiosName=XXXXXXX**

Aquí hay que escribir el nombre del archivo BIOS puesto en el subdirectorío BIOS.

f) **ArmCoreV5=on**

Si tu procesador suporta instrucciones Arm V5, esto se debe dejar "on" (encendido), de lo contrario se debe deshabilitar.

g) **ArmCoreMMX=off**

Esto puede estar activado, proporcionando a tu procesador soporte a instrucciones WMMX. En tal caso, en tal caso MDEC usara un nuevo reproductor, más veloz que el C.

h) **ShowFPS=off**

Ajústalo en "on", si quieres saber la velocidad que corre FpseCE en tu dispositivo.

i) **RunSPUsync=off**

Esta característica es a veces necesaria para ciertos juegos, para hacerlos funcionar. Si no lo necesitas déjalo desactivado, ya que puede disminuir la velocidad de emulación.

j) **EnableSound=on**

Cuando se ajusta en "off", el plugin SPUNULL se utiliza. Esto significa que el sonido principal se desactivara (sonido CD y sonido XA todavía estarán activados, si la imagen fue comprimida usando PocketISO), pero habrá un gran aumento de la velocidad.

k) **FullScreen=1**

Cuando se ajuste en "1", la imagen se estira para llenar la pantalla en modo apaisado. Esto se aplica a dispositivos WQVGA, WVGA y 320x320.

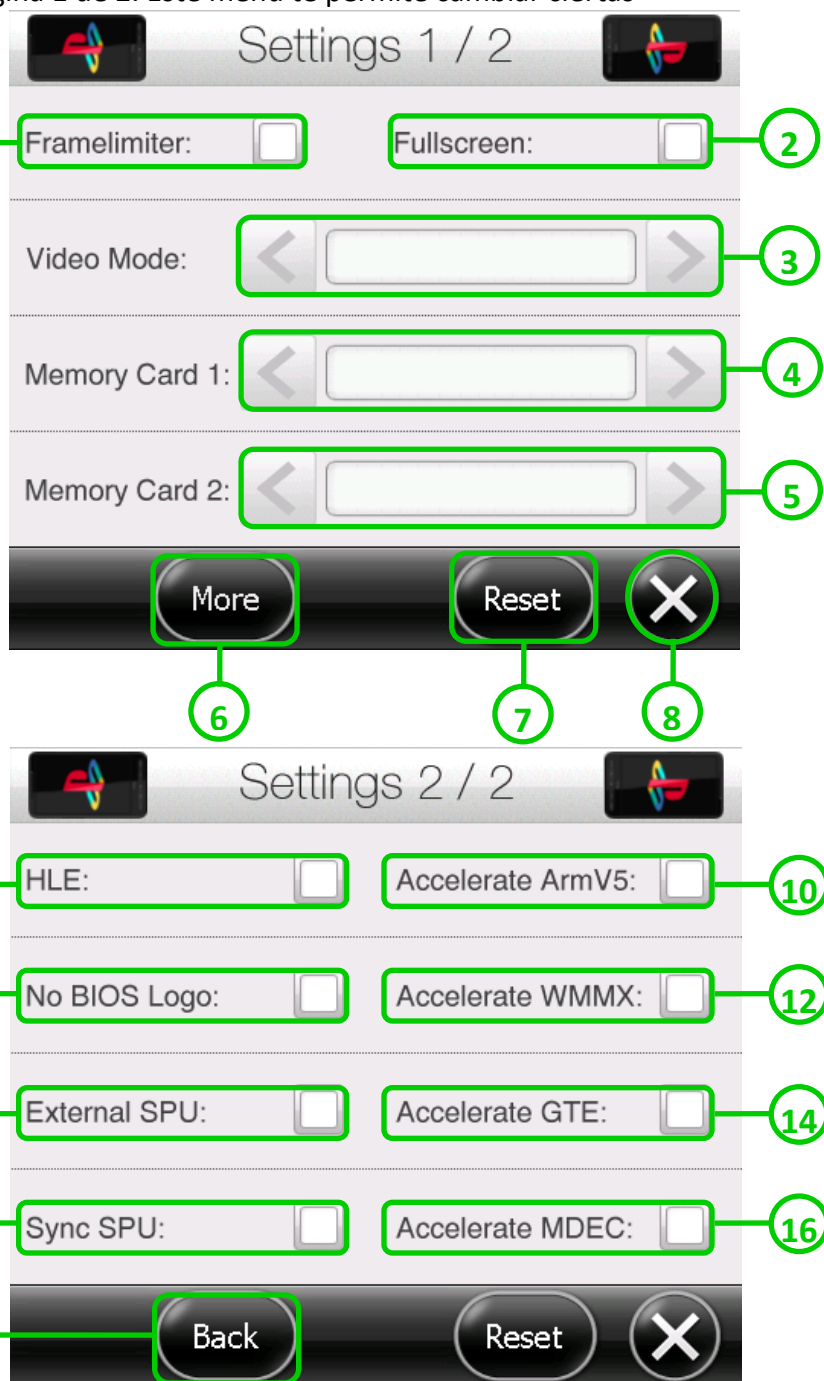
l) **GFXDRV=4**

Esta característica cambia los drivers de gráficos usados por el programa. Los valores son: 0 = GDI; 1 = GAPI; 2 = LFB QVGA; 3 = LFB VGA; 4 = DirectX.

5.5.3. Ajustes del menú.

Para acceder al menú de ajustes, presiona el botón “settings” del menú principal. Entonces el programa mostrara el menú de ajustes página 1 de 2. Este menú te permite cambiar ciertas entradas del fpse.ini directamente desde el FpseCE.

1. Activar “AutoSpeed”
2. Activar pantalla completa
3. Cambia los driver gráficos
4. Cambio de tarjeta de memoria 1
5. Cambio de tarjeta de memoria 2
6. Acceso al menú de ajustes 2 de 2
7. Resetea el dispositivo para aplicar cambios
8. Retornar al menu principal
9. Activar “EnableHLE”
10. Activar “ArmCoreV5”
11. Elegir entre saltar o ver el logo de Sony
12. Activar “ArmCoreMMX”
13. Activar/desactivar peopspu.dll
14. Activar “DisableEngines”
15. Activar “RunSPUsync”
16. Activar “UseOtherMDEC”



17. Retornar al menú de ajustes 1 de 2

5.5.4. gamelist.ini.

Este archivo es usado para almacenar parches/aceleradores específicos para juegos específicos. Así es como funciona:

En general, cada juego tiene números específicos en el archivo system.cnf del disco. FpseCE lee ese número y busca dentro de este archivo si hay una sección con ese nombre y número.

Por ejemplo, Tekken 3 versión PAL es SCES_012.37, entonces en gamelist.ini usted tendrá:

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

Si a tu juego hay que incluirlo, primero habilita el alto nivel de emulación en fpse.ini. Después, carga el juego con FpsCE, a continuación salga. Busque y habrá el archivo "fpselog.txt" en el directorio raíz del dispositivo. Debes halla el numero especifico del juego, exe_name=XXXX. Me limitare a explicar la línea del parche. El valor representa la suma de los tipos de parche, y cada tipo de parche tiene un número específico, mostrado a continuación:

```
gpu_points_check=1      ; Cambia el modo de cálculo del triangulo a la
                          ; izquierda (arregla algunos problemas de
                          ; polígonos en algunos juegos)
mdec_reverse=2          ; Invierte color para jugar MDEC
busy_fix=4              ; Sin uso
lazy_fix=8              ; Sin uso
high_res_boost=16       ; Parche para acelerar la emulación en
                          ; juegos con una resolución de 480x512 o mayor
frame_skip_mode=32      ; Parche para activar en Tekken 3 el "skip
                          ; mode"
re2fix=64               ; Arreglos para algunos juegos
odd_even_fix=128        ; Posiblemente requerido para Chrono Cross,
                          ; mientras no debería ser necesario.
```

En nuestro caso, Tekken tiene Patch=48, que significa que esta parcheado con high_res_boost y frame_skip_mode (16+32=48).

6. Créditos.

Gracias a schtruck y LDchen, por continuar apoyando el proyecto después de tantos años.

Gracias a AlmightyBob por crear los skins originales.

Gracias a SimonMallion por el actual skin predeterminado.

Gracias a todos los otros artistas por contribuir con skins, iconos y mas al proyecto.

Gracias a i900frenchaddict por sus pruebas beta.

Y finalmente, gracias a todo los miembros del foro y amantes de FpseCE por apoyar el proyecto y mantenerlo activo, comunidad de ayuda.

Documentación por CloudStrife86.

Intento fallido de traducción al español por MaxPower.