

FpseCE 0.10.1

Documentation



FpseCE

Índice

1. Introdução.....	4
2. Requerimentos.....	5
3. Como funciona	5
4. Instalação.	6
5. Execução e Configuração.	8
5.1. Executando o FpseCE.	8
5.2. Menu Principal.	8
5.2.1. Mudando a orientação da tela.....	9
5.2.2. Frame-skipping.....	10
5.2.3. Ajustando o volume.	10
5.2.4. Save e load state em tempo real (Apenas para a version supporter).	11
5.3. Atribuindo botões de hardware.....	12
5.3.1. Controle Digital.	12
5.3.2. Controle DualShock (Analógico).	13
5.3.5. Calibrando o G-Sensor.	17
5.3.6. Atribuindo teclas virtuais.	18
5.3.7. Máscaras reais de sobreposição (Apenas para versão supporter).	19
5.3.8. Atribuindo multi-keys.	20
5.3.9. Controle em retrato.	21
5.4. Fechar, minimizar e trocar o disco.....	22
5.4.1. Fechando o FpseCE.	22

5.4.1. Minimizando o FpseCE (Apenas para versão supporter).....	22
5.4.2. “Ejetando o CD”.....	22
5.5.1. fpse.ini.....	23
5.5.2. Mais sobre o fpse.ini.	25
5.5.3. Menu Configurações.....	26
5.5.4. gamelist.ini.....	27
6. Créditos e agradecimentos.....	28

1. Introdução.

FpseCE 0.10.1 (doravante referido apenas como "FpseCE") é a mais recente versão de um programa desenvolvido para rodar jogos do PlayStation em PocketPCs e Smartphones executando o Sistema Operacional Windows Mobile.

É um projeto que foi iniciado em 2001, portado da versão para PC, FPSE.

A equipe FpseCE é composta por dois programadores, LDChen e Schtruck.

Existem duas versões disponíveis do emulador, a versão non-supporter, que é gratuita e sem limitações e a versão supporter que pode ser adquirida por uma doação mínima de 5 €. Você pode doar mais do que isso, se julgar apropriado. Doações podem ser feitas via PayPal, simplesmente clicando no botão "PayPal" em <http://www.fpsece.net/download> e seguindo as instruções na tela. Se você não tiver uma conta PayPal, tenho o prazer de informá-lo que é considerado o sistema de pagamento mais seguro na internet. Criar uma conta no PayPal é muito simples, necessitando apenas de alguns dados pessoais e detalhes de cartão de crédito ou débito. O site do PayPal pode ser acessado no seguinte endereço: <http://www.paypal.com>.

Algumas características são exclusivas da versão supporter. Estas características são:

- Save/load state em tempo real
- Force Feedback emulation (vibração)
- Botões na tela com aparência de um controle real
- Botão Minimizar para pausar o FpseCE e deixá-lo em segundo plano
- Versão registrada com seu nome
- Prioridade nas atualizações assim que estiverem disponíveis. Para receber as atualizações, basta digitar o endereço de email usado para doar nesta página: <http://fpsece.net/request>. Você deve receber a atualização mais recente dentro de 10 a 15 minutos.

Esses recursos serão cobertos em mais detalhes posteriormente.

2. Requerimentos.

Para executar o FpseCE, seu Pocket PC ou Smartphone deve satisfazer os seguintes requisitos:

Sistema Operacional: Windows Mobile 2003 / 5 / 6.1 ou 6.5.x

Processador: ARM > 400MHz. PXA270, PXA310, PXA320, Snapdragon 1GHz ou equivalente.

Memória para programas: 25mb ou maior.

Resolução da tela: 240x320, 240x400, 320x320, 480x640, 480x800.

Note que o FpseCE funcionará em qualquer resolução, mas as skins do menu foram feitas apenas para as listadas acima.

BIOS: Não é necessária para o FpseCE funcionar. Alguns jogos, no entanto, a exigem. O melhor arquivo para usar neste caso, é o SCPH1001.bin (não distribuído com o FpseCE por razões de direitos autorais). Arquivos de BIOS devem ser colocados no diretório: FpseCE/BIOS/.

Formatos de arquivo de imagem suportados: .iso .bin .nrg .img e arquivo de imagem completa de CD.

Para criar um arquivo de imagem, você deve possuir o disco original de PSX. Usando o seu programa preferido, por exemplo, Nero, CloneCD, Alcohol 120%, extraia o conteúdo do disco para gerar um arquivo de imagem compatível.

Existe um programa chamado PocketISO, disponível na seção de downloads do site do FpseCE. Este programa pode ser usado para compactar e otimizar o arquivo de imagem para o melhor desempenho com o FpseCE, bem como extrair alguns arquivos de mídia. Esta ferramenta é muitas vezes necessária para emular faixas de áudio que estão incluídas em alguns CDs e recomendada para converter arquivos de stream de áudio para alcançar um som perfeito.

3. Como funciona.

O FpseCE é escrito em C, com partes codificadas em Assembler (ARM, WMMX). O programa reproduz inteiramente o comportamento de um console PlayStation, emulando o processador principal e todos os co-processadores, chipset de som, chipset gráfico e chipsets de dispositivos de entrada. O FpseCE ainda é capaz de funcionar sem qualquer arquivo de BIOS emulando as chamadas de sistema, embora esta parte ainda não esteja 100% perfeito. Alguns jogos ainda vão precisar da BIOS para funcionar perfeitamente.

Para atingir as velocidades de que é capaz, o FpseCE inclui uma recompilação dinâmica, que interpreta instruções do R3000A (processador principal do PSone) e as converte em código assembler ARM para um buffer. Isto significa que na próxima vez que essa instrução for lida no mesmo endereço de memória do PSone, o código recompilado será diretamente executado.

4. Instalação.

Baixe o FpseCE0101.zip do site principal: <http://www.fpsece.net/downloads>.

Copie o arquivo de instalação .cab para o cartão de memória do celular ou memória interna (via ActiveSync ou diretamente através de um leitor de cartão).

Execute o arquivo de instalação .cab para iniciar a instalação. Após a conclusão, um atalho para o FpseCE será colocado no menu iniciar.

Adquirir um arquivo de BIOS e o adicione ao sub-diretório BIOS da sua instalação do FpseCE (esta operação não é necessária para executar o programa, mas pode ser necessária por alguns jogos).

Imagens de cd de PSone podem ser copiadas para qualquer local do seu cartão de memória. Abaixo está a descrição de algumas características do arquivo de configuração do FpseCE, doravante referido como "fpse.ini". Antes de executar FpseCE pela primeira vez, pode ser necessário modificar algumas linhas do arquivo. Isso pode ser feito via PC, abrindo o arquivo com um editor de texto como o Notepad ou o Gedit. Ele também pode ser editado diretamente no Windows Mobile usando o Total Commander ou um editor de texto, como Resco Explorer ou Word Mobile.

Na seção [FPSE]:

- Certifique-se que o nome da BIOS é igual ao nome do arquivo colocado no diretório de BIOS
BiosName=XXXXXXXXXX (Ex.: BiosName=SCPH1001.bin)

- Cheque se a versão do seu processador suporta ARMv5 e atribua o valor apropriado:
ArmCoreV5=ON/OFF.

Na seção [JOY0KEY]:

- Se seu aparelho tem um teclado físico que não suporta o pressionamento de várias teclas simultaneamente, como o Samsung i780, adicione esta linha:

MultiFix=1

- Se o seu aparelho possui botões de hardware, como um teclado que você usa como controle, você deve adicionar "AutoRotate=1".

- Por outro lado, se você usa um controlador externo (Bluetooth, cabo, etc), defina "autorotate = 0". Ativar autorotate irá reconfigurar os botões do controle de forma adequada para a orientação de tela atual.

O objetivo é dispensar o usuário do trabalho de ter que reconfigurar manualmente os botões cada vez que girar a tela.

Desativar autorotate mantém o layout do controle inalterado, independente da orientação da tela.

Por exemplo:
"AutoRotate=1"

	Retrato	Paisagem Esquerda	Paisagem Direita
Cima	W	D	A
Baixo	S	A	D
Esquerda	A	W	S
Direita	D	S	W

Na seção [POCKETPC]:

- Se o seu PocketPC foi lançado após 2007, é recomendável você usar o novo driver DirectX. Para habilitá-lo, você precisa definir a linha GFXDRV=4.

- Se a tela do seu aparelho é WQVGA, WVGA ou 320x320, existe uma opção para esticar a imagem para tela inteira na orientação Paisagem. Simplesmente adicione "FullScreen=1". Se adicionado "FullScreen=0", o emulador deixará a imagem com o aspecto padrão.

5. Execução e Configuração.

5.1. Executando o FpseCE.

Simplesmente rode o FpseCE pelo Menu Iniciar. O emulador solicitará que você selecione uma imagem de CD. Use o navegador imbutido para localizar o arquivo e divirta-se!

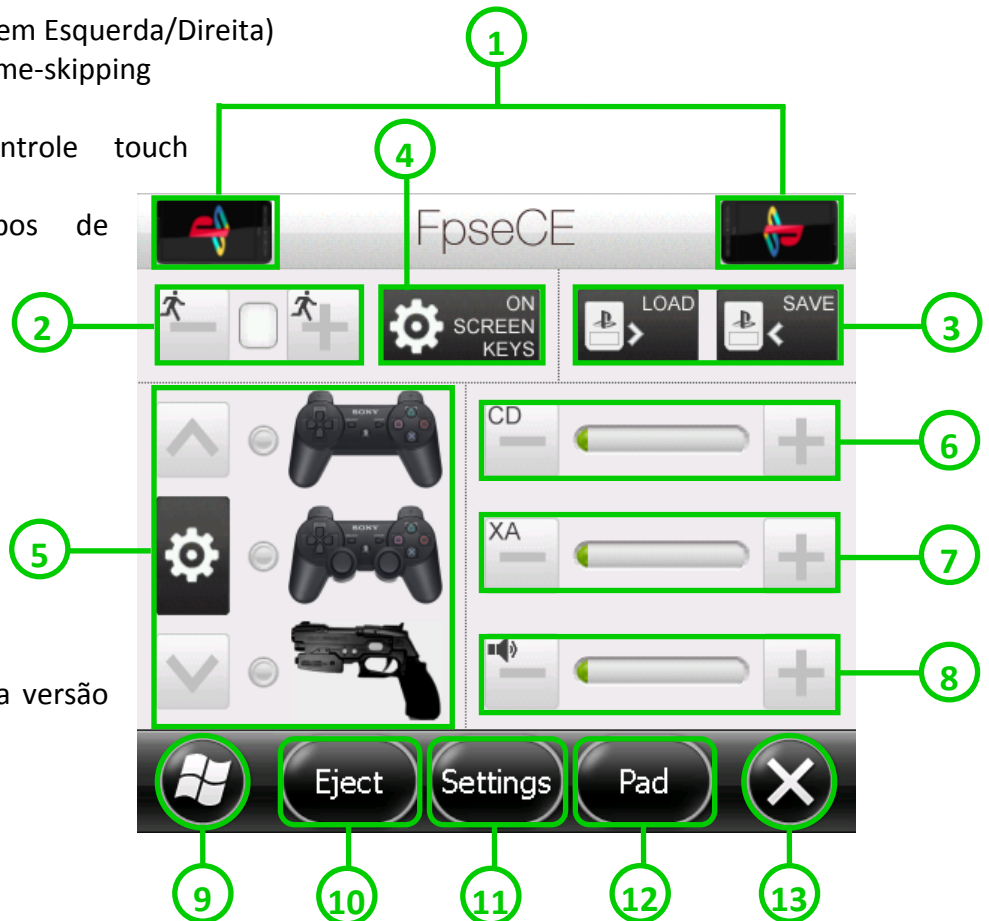
Após executado pela primeira vez, um atalho parao jogo será adicionado ao Menu Iniciar, numa pasta chamada “PSone Games”.

5.2. Menu Principal.

Quando você executa o FpseCE, o Menu Principal é exibido (figura abaixo). A partir dele você pode acessar todos os recursos de configuração do emulador, incluindo a configuração do controle, frame skip, rotação de tela, volume, etc.

1. Rotação da tela (Paisagem Esquerda/Direita)
2. Aumentar/Diminuir frame-skipping
3. Save/load state*
4. Configuração de controle touch screen
5. Configuração de tipos de controle
6. Volume CD
7. Volume XA
8. Volume principal
9. Minimizar*
10. Ejetar CD
11. Configurações
12. Controle em Retrato
13. Voltar/Fechar o FpseCE

*Recurso disponível apenas na versão supporter.



5.2.1. Mudando a orientação da tela.

Para girar a tela e jogar em Paisagem (Esquerda ou Direita) toque o botão correspondente (1).
Tocar o botão da esquerda orienta a tela como Paisagem Esquerda, enquanto que tocar o botão da direita a orienta como Paisagem Direita.

O FpseCE sempre inicia em modo Retrato. Para retornar a este modo na orientação Paisagem, toque o canto superior direito da tela tendo como base a orientação Retrato (A). Isto reexibirá o menu e girará a tela para a orientação Retrato (mesmo que o teclado esteja aberto). Note que a área que você deve tocar é muito pequena e pode requerer algumas tentativas para encontrá-la.



Estas configurações serão salvas num arquivo específico para cada jogo no sub-diretório CFG!

5.2.2. Frame-skipping.

Frame-skipping é usado para acelerar a emulação quando um jogo estiver rodando lento. O frame-skipping usado pelo FpseCE não é frame-skipping realmente, e sim, algo como um cancelamento de funções 3D. Por padrão, ele é desabilitado (seu valor é 0). Os valores entre 1 e 9 representam a taxa de frames que o emulador tentará alcançar cancelando estas funções 3D. Abaixo estão os valores de frame-skip e a taxa de frames que eles representam:

<u>Número</u>	<u>Taxa de frames</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

Para ajustar o frame-skipping simplesmente toque os botões + e – (2) no Menu Principal. Quanto mais você tocar o botão + maior o valor e vice-versa. Note que frame-skipping é um método destrutivo de aumentar a velocidade dos jogos. Como resultado, alguns jogos se beneficiarão mais que outros, e alguns se tornarão praticamente impossíveis de se jogar usando frame-skipping. É melhor testar vários níveis de frame-skip para cada jogo quando necessário.

[Estas configurações serão salvas num arquivo específico para cada jogo no sub-diretório CFG!](#)

5.2.3. Ajustando o volume.

No FpseCE, existem dois tipos de áudio, CD e XA. As barras CD audio e XA Stream gerenciam o volume dos jogos que foram comprimidos com PocketISO, e tiveram as faixas de áudio convertidas para MP3. Para ajustar o volume CD e XA, use as barras de volume (6) e (7) respectivamente. Para ajustar o volume principal, toque os botões +/- ao lado das barras (8). Enquanto o volume é ajustado, as barras enchem ou secam exibindo o nível atual do volume. Note que atribuindo 0 a CD e XA, melhorará a velocidade de emulação em torno de 20%, quando um jogo for comprimido com PocketISO e seu áudio convertido em MP3.

[Estas configurações serão salvas num arquivo específico para cada jogo no sub-diretório CFG!](#)

5.2.4. Save e load state em tempo real (Apenas para a version supporter).

Para usar o recurso de save/load state, é recomendado desabilitar o HLE (High Level Emulation) no fpse.ini (Seção [FPSE]), pois alguns jogos modificam a BIOS tornando-a incompatível com save state enquanto o HLE está ativado.



Para salvar, toque o botão save state no Menu Principal (3). O Menu Save State será exibido. Existem dez espaços disponíveis para salvar, numerados de 0 a 9 (B). Toque qualquer um deles para salvar neste espaço.

Note que o uso do save state pode consumir até 2mb de espaço no seu cartão.



Para carregar um jogo salvo, toque o botão load state no Menu Principal (3). O Menu Load State será exibido. Se um dos espaços numerados de 0 a 9 contiver uma gravação, você poderá carregá-la tocando o respectivo botão.

5.3. Atribuindo botões de hardware.

As instruções a seguir irão mostrar como atribuir um comando a um botão de hardware no seu celular ou gamepad.

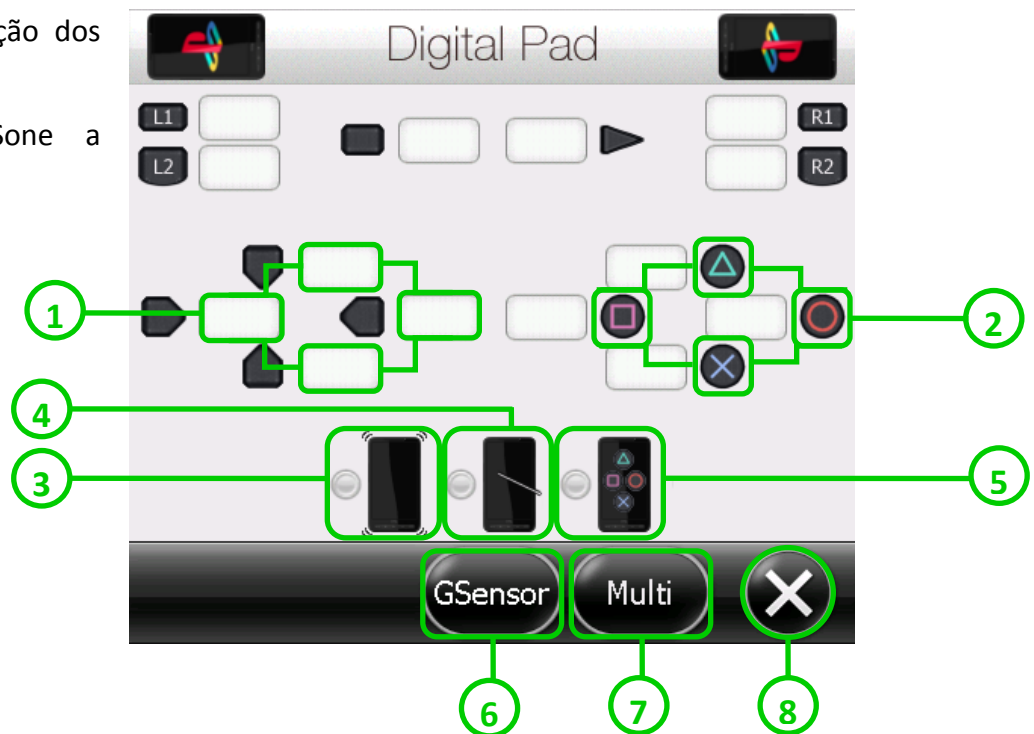
Toque as setas no Menu Principal (5), para selecionar um entre os tipos de controles (digital, analógico e GunCon). Alguns jogos exigem certos tipos de controles. Neste caso, certifique-se que o controle mais apropriado está selecionado.

Para acessar os menus de configuração correspondentes aos tipos de controles, toque no ícone com a engrenagem (5) no Menu Principal, quando o tipo de controle que você deseja configurar estiver selecionado.

5.3.1. Controle Digital.

Abaixo está a imagem da tela de configuração do controle digital.

1. Campos para exibição dos botões atribuídos
2. Comandos do PSone a serem atribuídos
3. Modo G-Sensor
4. Modo Stylus
5. Modo Botões
6. Calibrar G-Sensor
7. Menu Multi-key
8. Voltar



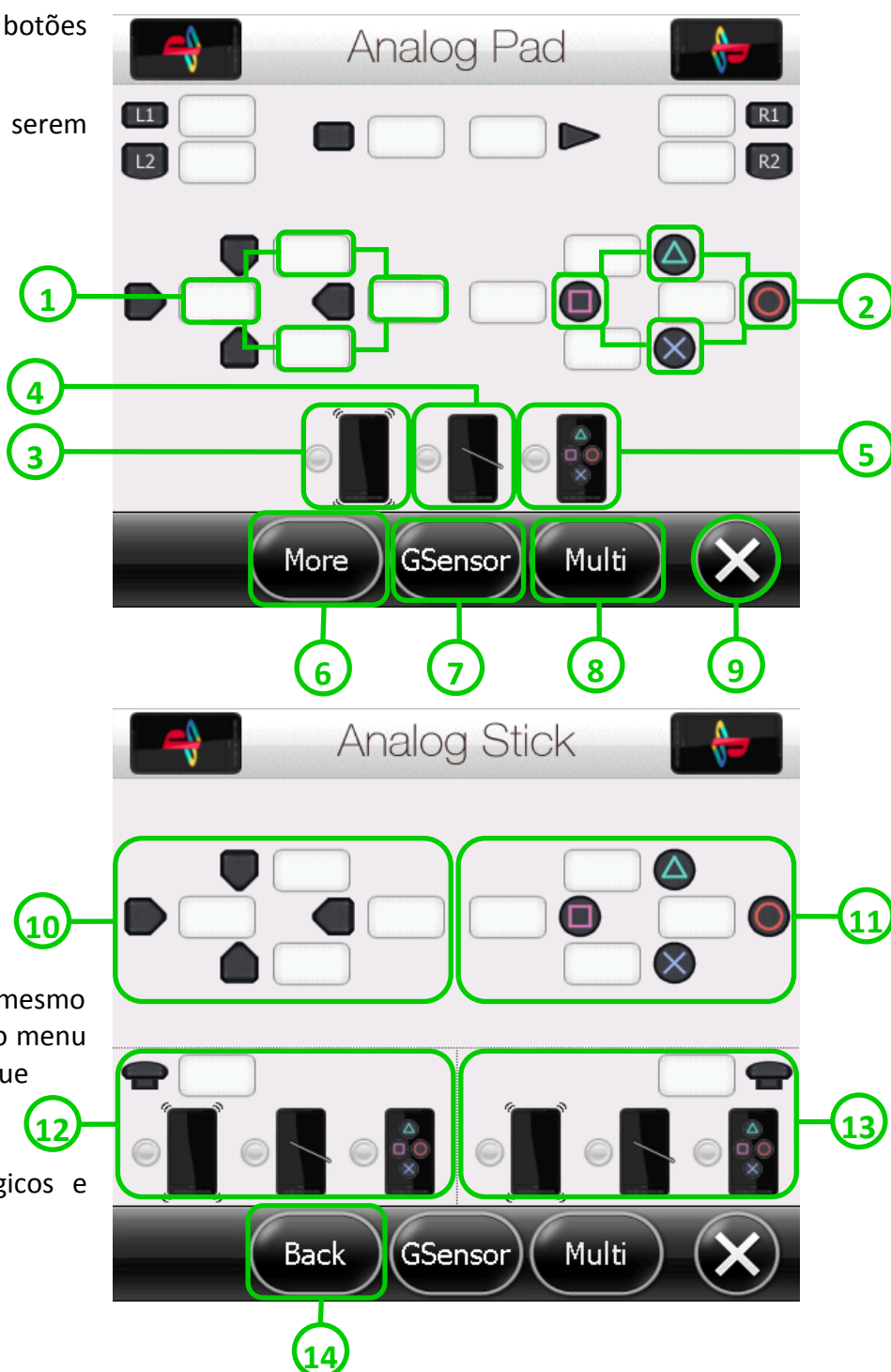
Para atribuir um comando do PSone a um botão de hardware (do celular, controle bluetooth, etc.), toque o comando que deseja mapear, por exemplo, o “L1”. Note que o campo ao lado exibe “---”. Pressione a tecla que deseja atribuir a este comando, por exemplo, barra de espaço do teclado QWERTY. Note que o campo agora exibe o código correspondente à tecla pressionada. Repita o processo para todos os comandos.

5.3.2. Controle DualShock (Analógico).

Abaixo está a imagem da tela de configuração do controle analógico.

1. Campos de exibição dos botões atribuídos
2. Comandos do PSone a serem atribuídos
3. Modo G-Sensor
4. Modo Stylus
5. Modo Botões
6. Mais (Analog sticks)
7. Calibrar G-Sensor
8. Multi-key menu
9. Voltar
10. Analógico Esquerdo
11. Analógico Direito
12. Modo Analógico Esquerdo
13. Modo Analógico Direito
14. Menu Anterior

O processo para mapear teclas para o controle analógico é o mesmo que o digital. A única diferença no menu é a adição do botão “More”, que abre o menu “Analog Stick”. Neste menu, você pode mapear teclas para os controles analógicos e configurar os modos de controle.

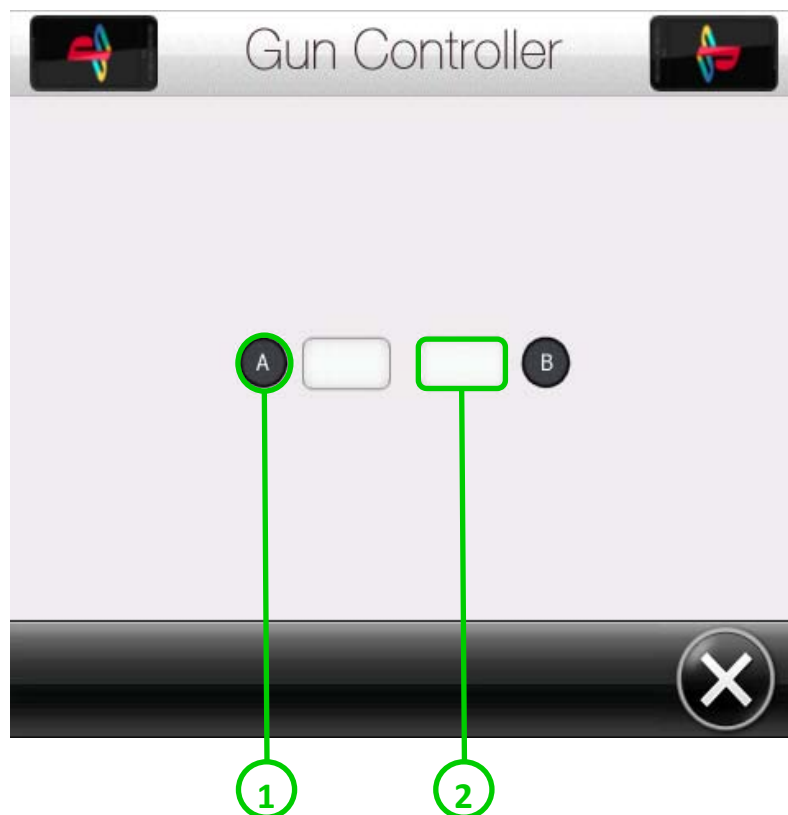


5.3.3. Controle GunCon.

Abaixo está a imagem da tela de configuração do GunCon controller.

1. Comandos GunCon a serem mapeados (A or B)
2. Campos de exibição de teclas atribuídas

Para mapear uma tecla a um comando GunCon, toque o comando que deseja mapear (A ou B). Note que o campo ao lado muda para "---". Agora, pressione a tecla que você deseja atribuir a este comando. Note que o campo muda para o código correspondente à tecla pressionada.



5.3.4. Usando os modos “Stylus” e “G-Sensor”.

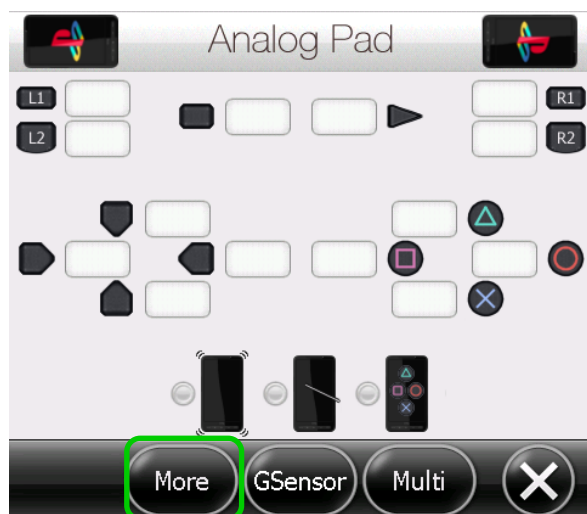


Toque nos ícones de modo de controle (1), para selecionar um dos três tipos.

Modo G-Sensor – Suportado somente por aparelhos com acelerômetro imbutido. Os movimentos são controlados pela inclinação do aparelho. Este recurso é mais útil em jogos de corrida como Gran Turismo, por exemplo, faça curvas para a esquerda girando o aparelho no sentido anti-horário. O acelerômetro pode ser calibrado acessando o menu G-Sensor. Botões de hardware e controles na tela não são desabilitados pelo Modo G-Sensor e podem ser usados em conjunto.

Modo Stylus – Os movimentos são controlados por toques deslizantes e gestos na tela, por exemplo, num jogo de corrida, faça curvas para a esquerda deslizando o dedo ou a caneta stylus para a esquerda na tela. O movimento cessará quando o dedo/stylus for retirado da tela. Este modo de controle é útil para jogos de RPG como os da série Final Fantasy. Comandos que não são do directionnal não são afetados pelo Modo Stylus e precisam ser mapeados em botões de hardware ou controles na tela.

Modo Botões – Todos os comandos devem ser atribuídos a botões de hardware ou controles na tela.



(fig. 1)



(fig. 2)

Note que para ativar o Modo Stylus ou G-Sensor para os Analog Sticks, você deve primeiramente selecionar DualShock como tipo de controle (fig. 1) e clicar no botão “More” (1). O menu “Analog Stick” será exibido (fig. 2). Tocar nas áreas (2) ou (3) permitirá que você configure G-Sensor, Stylus ou Botões para os Analog Sticks esquerdo e direito respectivamente. Se nenhum dos três modos for selecionado os Analog Sticks podem ser mapeados da mesma forma que botões comuns (4).

Estas configurações serão salvas num arquivo específico para cada jogo no sub-diretório CFG!

5.3.5. Calibrando o G-Sensor.


O G-Sensor pode ser calibrado acessando o menu de calibragem. Para acessar o menu, toque o botão “GSensor” no menu de configuração do controle digital (6) ou analógico (7).

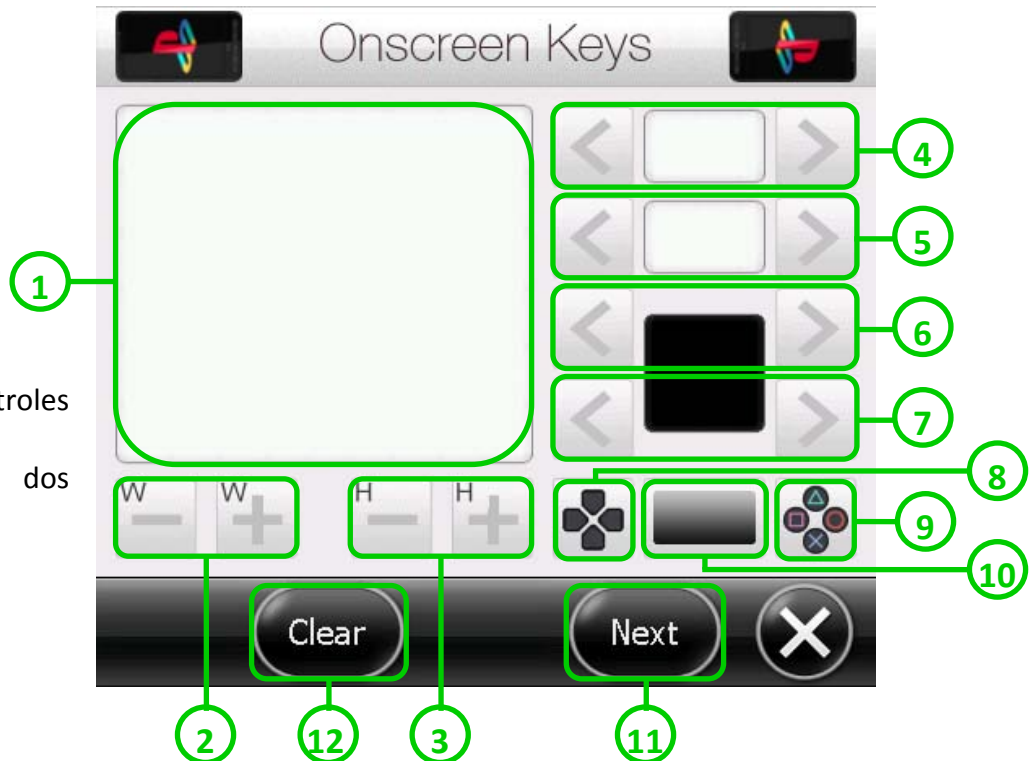


G-Sensor's “neutral area” é o tanto que o aparelho pode ser inclinado sem ativar o sensor. Pode ser ajustado facilmente tanto para o eixo X quanto para o Z. Toque os botões + e – ao lado de “X Axis Neutral Area” (1), para ajustar o eixo X, e “Z Axis Neutral Area” (3), para ajustar o eixo Z.

Você também pode ajustar a sensibilidade usando os botões + e – para o eixo X (2) e eixo Z (4).



5.3.6. Atribuindo teclas virtuais.

1. Grade (Tamanho máximo: 7x6)
2. Aumentar/diminuir número de colunas
3. Aumentar/diminuir número de linhas
4. Comandos, ex. 'L1'
5. Tipo (tocar/segurar)
6. Ícones
7. Cor dos ícones
8. Direcional virtual
9.  virtual
10. Opacidade dos controles virtuais
11. Próximo (Design dos controles virtuais)
12. Limpar grade



Para atribuir teclas virtuais à tela, primeiro ajuste o número de linhas e colunas na grade para até o máximo de 7x6 (42 células). Isso permitirá que você adicione quantos botões precisar na posição em que desejar colocá-los.

Selecione uma célula da grade (1), então atribua um comando a esta área da tela tocando as setas de seleção de comandos (4). Quando chegar ao comando desejado, note que ele aparecerá na área selecionada na grade.

Agora escolha se este botão funcionará como uma tecla de alternância. Toque a segunda linha de setas (5) para escolher entre “tocar”  ou “segurar” . Se escolher “segurar”, o commando permanecerá ativo até ser pressionado novamente.

Agora que criou sua tecla virtual, você tem a opção de aplicar um ícone de sobreposição para poder ver a tecla quando estiver jogando. Para isso, selecione um dos ícones usando a terceira linha de setas (6). Quando encontrar um ícone adequado, note que ele aparece na respectiva área da tela. Agora você tem a opção de mudar a cor do ícone. Para isso, use a quarta linha de setas (7).

Se desejar remover todas as teclas virtuais da tela, você poderá fazê-lo rapidamente usando o botão “clear” (12). A grade se tornará vazia, mas a quantidade de linhas e colunas permanecerá intacta.

5.3.7. Máscaras reais de sobreposição (Apenas para versão supporter).

Na versão supporter do FpseCE é possível aplicar máscaras na tela com a aparência de um controle real tanto para o direcional quanto para os botões. Para usar essas máscaras, toque o ícone d-pad (8) e o ícone dos botões (9) no menu Onscreen Keys. Tocar uma vez em um desses botões adiciona sua máscara de sobreposição nas posições inferior esquerda e inferior direita da tela respectivamente. Tocar uma segunda vez move as máscaras para as posições central direita e esquerda, enquanto uma terceira vez as move para a posição superior e uma quarta as remove da tela.

Uma coleção de designs de máscaras estão disponíveis para download no fórum do FpseCE. Para alterar o estilo das máscaras, toque o botão “Next” (11). Além de mudar o estilo, a opacidade pode ser alterada usando o botão gradiente (10).

[Estas configurações serão salvas num arquivo específico para cada jogo no sub-diretório CFG!](#)

5.3.8. Atribuindo multi-keys.

Multi-keys são úteis por muitas razões, principalmente para aparelhos com telas resistivas que não suportam multi-touch.

Para acessar o menu Multikeys, toque “Multi” no menu de controle digital (7) ou analógico (8).

1. Comandos para multi-keys
2. Espaços para Multi-keys

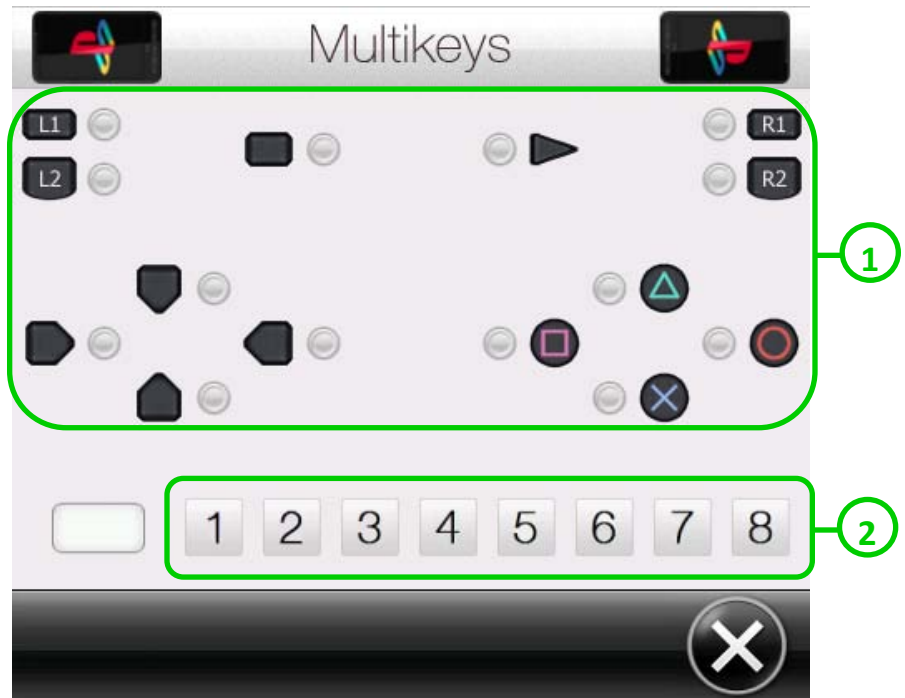
Para gravar uma multi-key em um dos 8 espaços disponíveis, toque um dos botões numerados de 1 a 8 (2). Então, toque nos comandos na tela que você deseja que façam parte da multi-key, por exemplo, L1 + R1. Os comandos selecionados são marcados pelos botões de rádio.

Você pode usar as multi-keys

de duas maneiras. A primeira é como uma tecla de hardware. No Menu Multikeys, selecione o espaço com a multi-key que deseja atribuir a uma tecla de hardware, então pressione a tecla em questão. O código relativo à tecla pressionada aparecerá no campo à esquerda dos espaços. A segunda maneira é como controles na tela. Você pode fazer isso no Menu Onscreen Keys. A multi-key pode ser atribuída a qualquer espaço na grade assim como um comando normal. Você poderá reconhecê-la por seu número. A multi-key atribuída ao espaço 1, será o número 1 no Menu Onscreen Keys.

Após criar sua multi-key, na próxima vez que pressionar a tecla de hardware ou tocar a parte da tela mapeada à multi-key, o FpseCE simulará o acionamento de todos os comandos marcados na multikey simultaneamente.

Estas configurações serão salvas num arquivo específico para cada jogo no sub-diretório CFG!



5.3.9. Controle em retrato.

O FpseCE disponibiliza um controle virtual que pode ser usado com a tela na orientação Retrato. Para ativá-lo, simplesmente toque o botão “Pad” (12) no Menu Principal.



Outros estilos para o Controle em Retrato estão disponíveis para download no fórum do FpseCE.

5.4. Fechar, minimizar e trocar o disco.

5.4.1. Fechando o FpseCE.



Para sair do FpseCE, toque e mantenha pressionado o botão fechar (1) por uns 2 segundos. Você verá os sinais [>>>>>>>] aparecendo na parte superior da tela. Quando chegarem ao 'X', FpseCE será fechado. Isto é para evitar o encerramento acidental do emulador.

5.4.1. Minimizando o FpseCE (Apenas para versão supporter).

Para pausar o jogo atual e deixar o FpseCE em Segundo plano, toque o botão minimizar (2). Para continuar, re-execute o FpseCE normalmente pelo seu atalho. O jogo será despausado e continuará o estado de quando o programa foi minimizado.

5.4.2. “Ejetando o CD”.

Alguns jogos como Metal Gear Solid e os da série Final Fantasy, requerem que o disco seja substituído em algum momento. Para “ejetar o CD”, toque o botão ejetar (3). O programa irá retornar à tela de seleção de imagem. Você poderá escolher o próximo disco do jogo sem ter que fechar e reabrir o emulador.

5.5. Configurações avançadas

5.5.1. fpse.ini

Abaixo estão as entradas encontradas no arquivo fpse.ini. Algumas linhas foram omitidas por não serem usadas pelo FpseCE, ou porque não devem ser alteradas pelo usuário. Algumas longas seções como a de controles virtuais foram encurtadas para apenas duas linhas e marcadas com “início” e “fim”.

[FPSE]

LastGPU=gpusoftdx.dll	- Plugin gráfico
LastSPU=peopspu109.dll	- Plugin de Áudio. Desabilitado por padrão (0peopspu.dll)
LastJOY0=joy0pse.dll	- Plugin de controle
LastJOY1=joy1key.dll	- Plugin de controle
LastCD=cdrimage.dll	- Plugin de CD
CDCountry=1	- Região
UseOtherMDEC=off	- Aceleração de MDEC, usando instruções DSP no ARMv5
CpuMode=on	- On = Recompilador dinâmico Off = Interpretador
AutoSpeed=on	- Limitar fps a 50 (PAL) / 60 (NTSC)
MDEC_bw=off	- Executar vídeos em preto e branco
DisableEngines=off	- Aceleração de GTE usando instruções DSP
DisableLogo=on	- Pular logo da Sony
EnableHLE=on	- High Level Emulation
UseSubQ=on	- Habilitar emulação CD sector SubQ channel
BiosName=scph1001.BIN	- Nome da BIOS no sub-diretório BIOS
MemCard1=slot1.mcd	- Memory card slot 1
MemCard2=slot2.mcd	- Memory card slot 2
ArmCoreV5=on	- Usar instruções Arm V5
ArmCoreMMX=off	- Uso da nova rotina de decodificação pelo MDEC
RunSPUsync=off	- Emular SPU irq. Requerido por alguns jogos como MGS, mas diminui a velocidade sensivelmente. Use apenas se necessário

[PocketPC]

Onscreen_OC41=0	- Início da seção de controles virtuais
Onscreen_00=7	- Fim da seção de controles virtuais
GFXDRV=3	- Driver gráfico 0 = GDI 1 = GAPI 2 = LFB QVGA 3 = LFB VGA 4 = Direct X
Orientation=0	- Orientação da tela
FpsCount=on	- Exibir contador de frames
EnableSound=off	- Habilitar / desabilitar som
PadType=2	- Tipo de controle (Digital, analógico ou GunCon)
FullScreen=1	- Habilitar / desabilitar tela cheia

Stick_Left=0	- Analógico esquerdo. 0 = desligado, 1 = stylus mode, 2 = G-Sensor
Stick_Right=0	- Analógico direito. 0 = desligado, 1 = stylus mode, 2 = G-Sensor
Stylus_Mode=2	- 0 = desligado, 1 = digital, 2 = analógico
Sensor_Mode=0	- 0 = desligado, 1 = digital, 2 = analógico
Vib_Threshold=255	- Intervalo de vibração

[GPUSOFT]

Odd_Even_Fix=0	- Patch GFX para Chrono Cross
High_Res_Boot_Fix=0	- Acelerar jogos de alta definição
Frame_Skip_Mode=0	- Modo de frame-skip

[JOYKEY]

AutoRotate=0	- Girar automaticamente o controle com a tela
MultiFix=0	- Habilitar / desabilitar MultiFix
GunB=87	- Botão GunCon B
GunA=81	- Botão GunCon A
Up=87	- Início da configuração dos controles
R2=85	- Fim da configuração dos controles

[JOY1KEY]

Up=38	- Início da configuração dos controles
R2=84	- Fim da configuração dos controles
An1Up=89	- Início da configuração do analógico esquerdo
An1Right=72	- Fim da configuração do analógico esquerdo
An1Action=86	- Modo do Analog Stick esquerdo (stylus, etc.)
An2Up=73	- Início da configuração do analógico direito
An2Right=75	- Fim da configuração do analógico direito
An2Action=78	- Modo do Analog Stick direito (stylus, etc.)

[SPUPeops]

UseXA=0	- Habilitar / desabilitar som XA (com peopspu.dll)
Volume=0	- Volume XA (com peopspu.dll)

5.5.2. Mais sobre o fpse.ini.

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

peopspu109.dll é o plugin SPU de Pete Bennett, modificado e portado por LDchen para o FpseCE. Para usá-lo, simplesmente remova o '0' depois do '='. A emulação do Som é, algumas vezes, melhor que o plugin SPU original, mas o uso da CPU é aumentado.

b) **AutoSpeed=on**

Isto é o limitador de frames: 50fps para jogos PAL, e 60fps para NTSC.

c) **DisableLogo=on**

Quando DisableLogo e HLE estão ambos desligados, o emulador exibirá o logo da Sony durante o BOOT.

d) **EnableHLE=on**

HLE significa High Level Emulation. E serve para emular as funções da BIOS invocadas pelos programas. É melhor deixá-lo desabilitado se for usar save states. Se habilitado, pode melhorar a velocidade de jogos 2D, e algumas vezes de jogos 3D.

e) **BiosName=XXXXXXX**

Aqui você deve digitar o nome do arquivo de BIOS presente no sub-diretório BIOS.

f) **ArmCoreV5=on**

Se seu processador suporta instruções Arm V5, deixe "on", senão, deixe "off".

g) **ArmCoreMMX=off**

Isto deve estar habilitado se seu processador suporta instruções WMMX. Assim o MDEC usará o novo decodificador mais rápido que o em C.

h) **ShowFPS=off**

Deixe "on" se desejar ver a taxa de quadros em que o FpseCE roda no seu aparelho.

i) **RunSPUsync=off**

Este recurso é requerido para que alguns jogos funcionem. Deixe-o desabilitado se não for necessário, pois pode diminuir a velocidade de emulação.

j) **EnableSound=on**

Quando marcado como "off", o plugin SPUNULL será usado. Isto significa que o som será desabilitado (os sons CD e XA sound ainda estarão disponíveis se a imagem estiver sido comprimida usando o PocketISO), e haverá um grande aumento na velocidade.

k) **FullScreen=1**

Se marcado como "1", a imagem será esticada para preencher toda a tela na orientação Paisagem. Serve para aparelhos WQVGA, WVGA e 320x320.

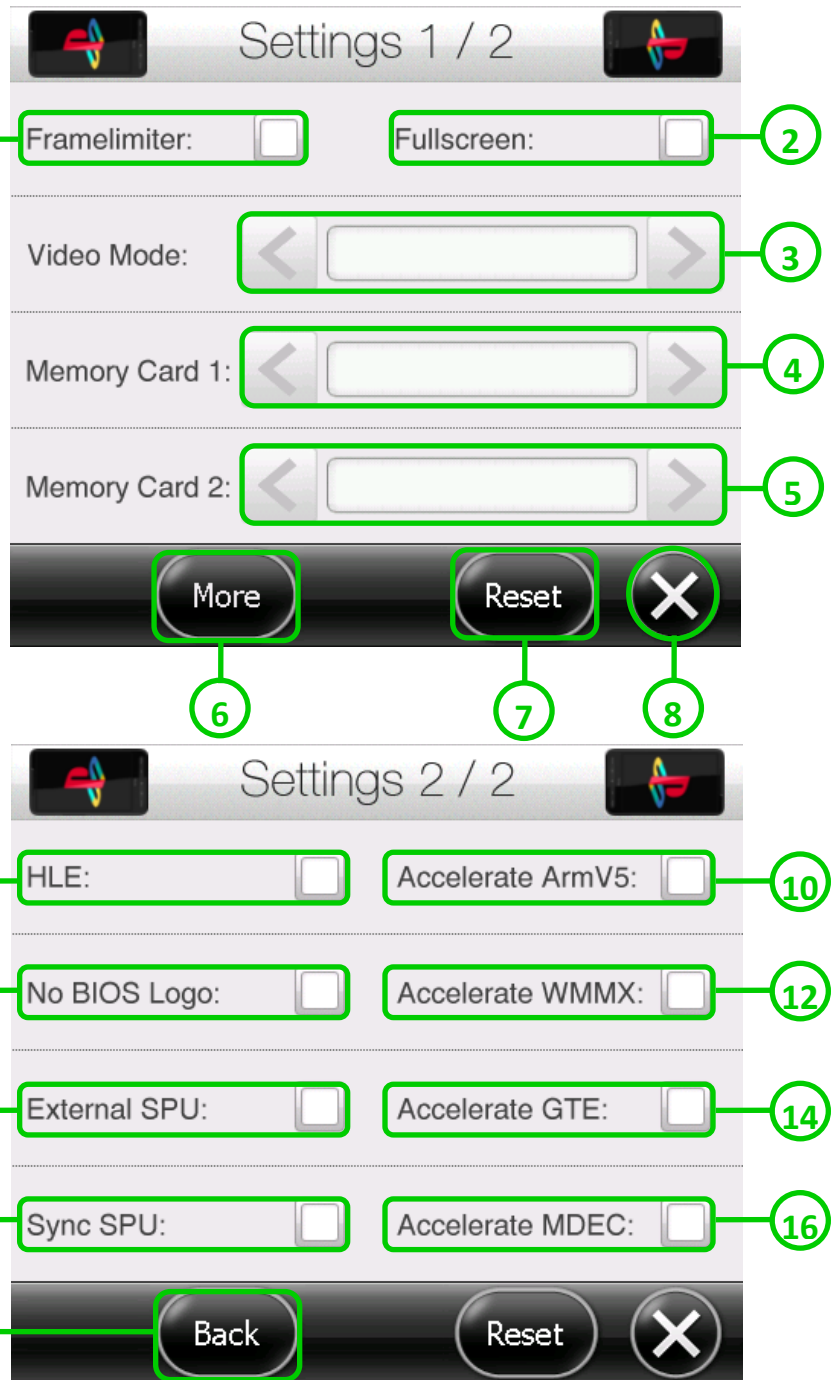
l) **GFXDRV=4**

Este recurso muda o driver gráfico usado pelo emulador. 0 = GDI; 1 = GAPI; 2 = LFB QVGA; 3 = LFB VGA; 4 = DirectX.

5.5.3. Menu Configurações.

Para acessar o Menu de Configurações, toque o botão settings no Menu Principal. Será exibida a primeira página do menu de configurações. Este menu permite que você altere algumas entradas do fpse.ini diretamente pela interface do FpseCE.

1. "AutoSpeed"
2. Tela cheia
3. Alterar Driver Gráfico
4. Escolher memory card 1
5. Escolher memory card 2
6. Exibir a segunda página do menu
7. Resetar e aplicar alterações
8. Retornar ao Menu Principal
9. Alternar "EnableHLE"
10. Alternar "ArmCoreV5"
11. Pular ou exibir logo da Sony
12. Alternar "ArmCoreMMX"
13. Habilitar/desabilitar peopspu.dll
14. "DisableEngines"
15. "RunSPUsync"
16. "UseOtherMDEC"
17. Retornar à primeira página



5.5.4. gamelist.ini.

Neste arquivo são registradas algumas alterações para jogos específicos. Cada jogo tem um arquivo system.cnf que contém um código que o identifica. O FpseCE lê este código e procura alguma entrada correspondente no gamelist.ini.

Por exemplo, o código do Tekken 3 PAL é SCES_012.37. No arquivo gamelist.ini você encontra:

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

Se seu jogo precisar ser incluído, primeiro habilite o HLE no fpse.ini. depois, abra o jogo no FpseCE. Abra o arquivo “fpselog.txt” na raiz do seu aparelho. Você encontrará o código do jogo, exe_name=XXXX. Explicarei apenas a linha Patch. O valor representa a soma dos números específicos de cada tipos de modificações mostrados abaixo:

```
spu_hack_enabled=1      ; Hack rápido e destrutivo para jogos como MGS
odd_even_fix=2          ; Modificação GFX específica para Chrono Cross
busy_fix=4              ; Modificação GFX específica para alguns jogos
lazy_fix=8              ; Modificação GFX específica para alguns jogos
high_res_boost=16       ; Aceleração para jogos 3D em alta definição
frame_skip_mode=32      ; Frameskip destrutivo
```

No caso do Tekken, Patch=48, o que significa, high_res_boost e frame_skip_mode (16+32=48).

6. Créditos e agradecimentos.

A schtruck e LDchen, por continuarem trabalhando no projeto depois de vários anos.

A AlmightyBob pela criação da skin original.

A SimonMallion pela criação da nova skin.

A todos os outros artistas que contribuíram com skins, ícones entre outras coisas do projeto.

A i900frenchaddict pela realização dos testes da versão beta.

E finalmente, a todos os membros do fórum e amantes do FpseCE que ajudaram o projeto e mantém a comunidade tão útil e ativa.

Documentação original por CloudStrife86.

Tradução PT-Br por Deixadilson