Configurando ePSXe con MALA by empardopo

E igualmente trabajaremos con la versión 1.7.3 de MALA, última versión a fecha de hoy día 2 de diciembre de 2010.

En el siguiente <u>link</u> dejaré mi configuración del emulador excepto las bios por cuestión de legalidad.

Una vez instalado el emulador o descomprimido, lo cual haremos en la carpeta c:\emuladores\epsxe Si lo descargas desde mi link, podremos ejecutar el fichero ePSXe.exe apareciéndonos un asistente o wizard para configurarlo. La primera pantalla que debería salirnos es la siguiente

Welcome to the ePSXe config setup	×
Welcome to the ePSXe config setup (1/7)	
ePSXe is a freeware PSX emulator, which runs a large number of games, including, but not limited to Final Fantasy 7, 8 and 9, Gran Turismo 1 and 2, Crash Team Racing or Metal Gear Solid.	
ePSXe features PSX MPEG movie playback, support for memory cards, save states, dual shock controllers, CDs and ISOs, sound emulation and enhanced graphics emulation thanks to the external plugins.	
This config wizard will guide you throught the process of setting up ePSXe the first time. You can of course skip it and configure ePSXe manually from the config menus or start the wizard again from there. Hit the config button below to go the next step.	
Skip Config Config >>	<u>)</u>

donde pulsaremos sobre el botón Config para empezar a configurar el emulador.

Configuración ePSXe en MALA by empardopo

Una vez pulsado dicho botón aparecerá la siguiente pantalla

Config	urating the Bios	×
	Configurating the Blos (277)	
T a S a	The BIOS is the heart of the PSX. It includes the boot init, a memcard and audio CDDA menu. It's under copyright by Sony, so you need to own a playstation to be legally allowed to use ePSXe.	
T S	The ePSXe team recommends the SCPH1001 (US) or the SCPH7502 (PAL) BIOS.	
S S S S S	scph7000 - JAP scph7001 - USA scph7003 - PAL scph9002 - PAL	
	<< Back Next >>	

donde como se aprecia, el programa detectará todas las bios que tenemos de PlayStation y deberemos seleccionar la que necesitemos para luego pulsar sobre el botón Next>>, donde pasaremos a la siguiente pantalla

Configurating the Video	x
Configurating the Video (3/7)	
ePSXe can enhance the PSX graphics thanks to the external plugins it uses. You will get the best performance with a plugin which is recommended for your graphics card. To configure the plugins, hit the config button below the list.	
(Read the docs included for config issues)	
The ePSXe team recommends : + Pete OpenGL - TNT and GeForce cards + Pete D3D DirectX6 - Matrox G200,/G400 cards + Pete D3D DirectX7 - ATI Rage cards + Lewpy Glide - Voodoo 3dfx cards	
Pete's D3D Driver 1.76 Pete's DX6 D3D Driver 1.76 Pete's OpenGL Driver 1.76	
About Test Config	
<< Back Next >>	

donde configuraremos el video seleccionando el driver **Pete's D3D Driver 1.76** para luego pulsar sobre el botón **Config**. Una vez pulsado sobre el botón de configuración nos aparecerá una pantalla donde deberemos dejarla tal cual sigue a continuación

0	
Contidure Pete's PSX 030 (0X/	Renderer
Soundaries and a second for the second second	11011010101111

Select device Pri	mary							
Resolution & Colors Fullscreen mode	Desktop	resolution: 800 x 600		Color de	oth: 32 Bit			
Window mode	Wir	ndow size: 640 × 48	30		prii: 02 bit			
Textures								
Texture quality: R50	65 85 A1 - Nice	colors, black gets dark re	ed 👻	Hi-Res textures:	0: None (sta	andard)		-
Texture filtering: 2: Ex	ktended - Remov	ves black borders	•	Gfx card vram:	32	•	MBytes	
Framerate								
🔽 Show EPS display	i on startun	💌 Use FPS limit	:	Auto	-detect FPS/	/Frame ski	ipping limit	
	y on startup	Use Frame sk	kipping	i 🔿 FPS	limit (10-200)): 200.0	FPS	
Compatibility								
Off-Screen drawing:	4: Extended - C	an cause garbage	-					
Advanced blending:	2: Hardware - F	ast, not all cards support i	it 👻	🔽 Alpha Multi	pass Corre	ct opaque	e texture ar	eas
Framebuffer textures:	1: Black - Fast b	out no special effects	-	Mask bit	Need	led by a fe	ew games	
Framebuffer access:	1: Gfx card buff	er reads	•				2	
Misc Scanlines Unfiltered framebo Color dithering Screen smoothing Disable screensa Special game five	uffer updates g ver	TV screen alike lines Speed up with mdecs Smoother shading in 16 The complete screen w Disable screensaver ar Some games will need	Scanl 3 bit co vill get nd pov	ine brightness (0., plor depth smoothed. Very s ver saving modes.	.255, -1=Moi low on some Not availabl	nitor dot m cards, loti e in Win9! ut alitches	hatrix): 0 ta vram nek 5/WinNT	eded
Default actives		Some games will need	Centair	r special options (at gitteries	·	
Derault settings				Connect		Cor	py settings	
Fast Nice		UK		Lancel		to	clipboard	

En este última pantalla pulsaremos sobre **OK**, para volver a la pantalla anterior de configuración de video y pulsar sobre el botón **Next>>** para pasar a seleccionar el plugin de sonido. Seleccionaremos el plugin ePSXe SPU core 1.5.2

Conf	igurating the Sound 🛛 💽	
	Configurating the Sound (4/7)	
	ePSXe comes with it's own, internal sound plugin, but also supports external plugins. Each of them works better with a bunch of games than the others do. Select the plugin of your choice from the list below and click the config button to set it up.	
	The ePSXe team recommends: + ePSXe internal SPU plugin: Nice and accurate sound + Eternal SPU plugin: Great sound and xa, and options. + Pete SPU plugin: Nice XA sound and effects	
	ePSXe SPU core 1.5.2.	
	Eternal SPU Plugin 1.41 Eternal SPU Plugin Lite 1.41	
	About Test Config	
	<< Back Next >>	

Configuración ePSXe en MALA by empardopo

×

no necesitando en este caso configurar nada más. Simplemente pulsaremos sobre el botón **Next>>** para pasar a la siguiente pantalla

Confi	igurating the Cdrom 🛛 🔀
	Configuration the Orlean (C/7)
	Configurating the Carolin (577)
	ePSXe includes two internal CD-Rom plugins, but also supports external CD-Rom plugins. Choose the letter of the CD drive you'd like to use with ePSXe, then select the plugin of your choice from the list below and configure it.
	The ePSXe team recommends: + Win9x/ME- ePSXe CDR ASPI core 1.5.2 + Win9x/ME - Pete's CD-Rom plugin (faster sometimes) + Win2k/NT - ePSXe CDR WNT/W2K core 1.5.2
Ę	ePSXe CDB ASPL core 1.5.2 ePSXe CDR WNT/W2K core 1.5.2.
	About Test Config
	<< Back Next >>

seleccionano el plugin de sonido que está marcado en rojo, es decir, el ePSXe CDR WNT/W2K 1.5.2 para luego pulsar nuevamente sobre el botón **Next>>**.

En la siguiente pantalla podremos seleccionar nuestro controles.

Configurating the Pads
Configurating the Pads (6/7)
ePSXe comes with support for keyboards and DirectInput compatible joysticks. Besides those, it includes:
* Digital joypad emulation * Analog joypad emulation * Dual Shock emulation (force feedback) * PSX mouse emulation
To configure them, click on one of the buttons below, select the emulation type, map your buttons and choose the vibration options.
Controller 1 Controller 2
<< Back Next >>

Por ejemplo, podremos pulsar sobre el botón **Controller1** apareciéndonos la siguiente pantalla

Configuración ePSXe en MALA by empardopo



donde podremos asignar nuestros mandos y botones de una forma habitual. Por ejemplo, pulsamos con el botón izquierdo de nuestro ratón sobre el textbox que pone UP pulsando a continuación en nuestro panel de control el mando o botón que queramos asignarle y así sucesivamente para todos los botones que queramos configurar.

Una vez terminado, pulsaremos sobre el botón OK volviendo a la pantalla anterior donde o bien hacemos lo mismo para el **Controller2** o bien pulsamos sobre el botón **Next>>** donde nos aparecerá una última pantalla avisándonos de que todo ha quedado configurado.

ePSX	e config setup end	×
	ePSXe configured (7/7)	
	ePSXe is fully configured now. Keep in mind that you can always change your settings in the config menu before you start playing. And don't forget that you need to restart the emulator before the previously made settings take effect.	
	Enjoy, ePSXe team.	
	Done	

y donde pulsaremos sobre el botón Done apareciéndonos la pantalla del emulador.



En este momento necesitamos los juegos. Tengo el CD del Ace Combat 2, lo meto en la unidad de CDRom del ordenador que en mi caso es la unidad **D** pero antes tengo que decirle al emulador lo que he comentado por lo que pulso sobre Config

Config Cdrom			Config ePSXe CDR W2k core
Select Cdrom Plugin ePSXe CDR WNTA	√2K core 1.5.2. •		Select Cdrom letter
Test Con	figure About		Attention!!! With subchannel options enabled, some cdrom reader/writer could not work at all. Enable this options in your own risk.
ОК	Cancel		 Enable subchannel read from cdrom. (maybe slow!!!) Enable subchannel caching to disk. Enable subchannel caching for LG-8520/21/22b.
ePSXeCutorTool.dll	104 KB	Extensión de la ap	_
ePSXeLauncher.exe	23 KB	Aplicación	OK Canad
ePSXeLauncher.ini	1 KB	Opciones de conf	
📘 guiaepsxe.pdf	1.963 KB	Adobe Acrobat Do	

y en la primera pantalla que aparecerá pulso sobre el botón **Configure** para poner como letra de la unidad de CDRom la que necesito, en mi caso la D, pulsando finalmente sobre OK 2 veces.

En este momento estaremos en la ventana principal del emulador con lo que para ejecutar el juego, pulsaremos sobre File – Run CDRom y veremos como se lanza nuestro juego.

A menos que queramos tener que meter cada juego en nuestra unidad lectora cada vez que queramos jugar lo que podemos hacer es realizar un backup pasando dicho backup a nuestro disco duro; estos backups podemos hacerlo por ejemplo con el programa Clone CD del cual podremos descargar una versión de prueba por ejemplo de Softonic.

Una vez descargado realizamos el backup de nuestros juegos, dejando las copias de los mismos en la carpeta c:\emuladores\epsxe\Juegos

Otro programa a descargar e instalar es el Daemons Tools en su versión 3.46, el cual deberemos dejar configurado tal que así

 Analog audio Lock DLL Automount 	Virtual CD/DVD-ROM	•
Autostart Autolock	Emulation	F
Taskbar icon	Options	×
	Help	۲
	Exit	

Si ya tenemos claro que vamos a lanzar los juegos montando las unidades con el daemon tools, miraremos la unidad en el Daemon

Device 0: [E:] No media	Virtual CD/DVD-ROM	×
Unmount all drives	Emulation	
Set number of devices	Options	*
>	Help	×
	Exit	

en mi caso vemos que es la letra E: por lo que nos iremos a la configuración del emulador ePSXe para colocar esta letra como CDRom

🔊 ePSXe - Enhanced PSX emulator 📃 🗔	
File Run Config Options	Help
Config Cdrom 🔣	Config ePSXe CDR W2k core
Select Cdrom Plugin	Select Cdrom letter
Test Configure About	Attention!!! With subchannel options enabled, some cdrom reader/writer could not work at all. Enable this options in your own risk.
OK Cancel	 Enable subchannel read from cdrom. (maybe slow!!!) Enable subchannel caching to disk. Enable subchannel caching for LG-8520/21/22b.
 ✓ Analog a iskins Lock DLL isnap ✓ Automou Autostar ♦ burutter.dll 	OK Cancel

de esta forma en el momento que tengamos una imagen montada en nuestra unidad de CD virtual E: y arranquemos el emulador ePSXe éste se irá directamente a dicha unidad E: para arrancar el juego que hubiéramos montado en ella. En estos momentos ya tenemos configurado el emulador ePSXe para poder jugar lanzando los juegos desde MALA pero tenemos un pequeño problema si no queremos tener que tocar el teclado; para cerrar un juego habría que pulsar la tecla ESCAPE.

Esto lo he resuelto creando un fichero bat el cúal sustituirá a nuestro ejecutable en MALA y usando mi programilla AllInOne.exe.

Nuestro fichero bat lo he llamado epsxe.bat y contendrá lo siguiente:

cd c:\Emuladores\epsxe\ Start /B /min AllInOne.exe epsxe.exe -nogui -slowboot "c:\archivos de programa\d-tools\daemon.exe -unmount 0" Exit

Como se puede apreciar, dentro de la ruta donde está mi emulador epsxe he metido el fichero AllnOne.exe el que a su vez lleva su fichero de configuración AllnOne.ini. A continuación dejo la parte importante del fichero de configuración de AllnOne aunque si descargáis mi emulador, dentro irá tanto la versión de AllnOne usada como el fichero de configuración completo.

La parte importante del fichero ini es la siguiente:

[MatarProcesos]
ActivarMatarProcesos=SI
TeclaParaMatar1=1joy16
TeclaParaMatar2=
ProcesoAMatar1=epsxe.exe
ProcesoAMatar2=
ProcesoAMatar3=
PausaProcesoAMatar=200
SalirDespuesMatarProceso=SI

Aquí hemos definido el botón 16 de nuestro panel de control como el botón con el cual cuando lo pulsemos lo que hará es cerrar el emulador de PlayStation.

Sounds and Music	Hardware	Bac	skup Eve	ent Plugin	s Credits	, Help and Loggi	
MAME Config	Other Emu	Config	GUI		Controller	Game Lists	
Emulators	B	asics	Execution	Ontions	Encoder	LCD and LED	
PlayStation			LACCULON	Topuone	Teneoder	Lob and LED	
		Name					
		PlaySt	ation			/	
		Executable					
	1	o. some		eve Eben	c.bdt	List+	
	-	-					
	F	Rom pa	ath				
	1	C:\emuladores\Epsxe\Juegos					
		Search in subfolders					
	F	Rom extensions (Separated by comma)					
		cue,isc)				
	1		~			1	
	4 5						
New Del	Wanted State of the second						

La configuración en MALA quedaría así

donde se puede apreciar que lo que hemos hecho es asignar el fichero epsxe.bat como el ejecutable de nuestro emulador.

La ruta donde estarán las isos de nuestros juegos de play será la que se aprecia en Rom path que en nustro caso será c:\emuladores\epsxe\Juegos

Las extensiones de las roms que he usado ha sido iso y cue como se aprecia en la foto.

Sounds and Music	Hardware	Backup	Event Pl	ugins Credi	ts, Help and Loggin
MAME Config	Other Emu Co	nfig	GUI	Controller	Game Lists
Emulators	Rea	Eve	cution los	linno Encodo	L CD and LED
PlayStation	Das	ICS LAG	Conon Op	uons Encode	LCD and LED
	Pre	e comman	ds		
	Co In Wi Po	mmand lin ogui -slow ndow stat Normal st commar	e boot e Ot	dinimized	Presets Hidden
New Del					

La pestaña Execution contendrá lo siguiente

donde lo más importante a tener en cuenta será el añadir un Pre command que contendría lo siguiente:

"C:\Archivos de Programa\D-Tools\daemon.exe" –unmount 0 –mount 0,"%path%\%rom%.%ext%"

La línea anterior lo que hará es montar la iso del juego seleccionado antes de lanzar el ejecutable del emulador.

FAQ

Al configurar el fichero AllInOne.ini no sé cúal es mi botón a definir.

De esta <u>ruta</u> podrás descargar el programa TestJoystick de forma que al ejecutarlo se queda a la espera de que pulses el botón que quieras asignar de tu panel de control. Una vez pulsado te mostrará en pantalla el número del botón; en mi caso al pulsarlo muestra lo siguiente:



Seguidamente, sólo tendríamos que modificar el fichero AllInOne.ini asignando 1joy16 y luego poniendo el nombre del proceso a cerrar cuando pulsáramos ese botón; en nuestro caso epsxe.exe

Lanzo un juego de PlayStation y cuando cierro el emulador y vuelvo a MALA se desconfigura la imagen del layout en MALA.

Una solución es irnos en el emulador a la configuración del VIDEO y cambiar la resolución de pantalla; en mi caso la he pasado a 1280x768

Configure Pete's PSX D3D (DX7) I	Renderer		•••
Select device Primary Resolution & Colors • Fullscreen mode Deskto Window mode V	p resolution: 1024 x 768	Color depth: 32 Bit	-
Textures Texture quality: R5 G5 B5 A1 - Nic Texture filtering: 2: Extended - Ren	e colors, black gets dark red	 Hi-Res textures: 0: None (s Gfx card vram: 32 	tandard) 🔹 MBytes
Framerate Show FPS display on startup	✓ Use FPS limit Use Frame skipp	 Auto-detect FPS ing FPS limit (10-20) 	6/Frame skipping limit 0): 200.0 FPS
Compatibility Off-Screen drawing: 4: Extended - Advanced blending: 2: Hardware - Framebuffer textures: 1: Black - Fas Framebuffer access: 1: Gfx card bu	Can cause garbage Fast, not all cards support it tout no special effects	• ✔ Alpha Multipass Corr Mask bit Nee	rect opaque texture areas eded by a few games
Misc Scanlines Unfiltered framebuffer updates Color dithering Screen smoothing Disable screensaver Special game fixes	TV screen alike lines Sc Speed up with mdecs Smoother shading in 16 bit The complete screen will g Disable screensaver and p Some games will need cert	anline brightness (0255, -1=M color depth let smoothed. Very slow on som lower saving modes. Not availat tain special options to work with	onitor dot matrix): 0 e cards, lotta vram needed ble in Win95/WinNT out glitches
Default settings Fast Nice	OK	Cancel	Copy settings to clipboard

solucionándose el problema. Igualmente, podríamos probar bajando la profundidad de color a 16 en vez de ponerlo en 32.

Necesito usar otro plugin de VIDEO

Podrías usar el Pete's Open GL pudiendo dejar la configuración tal que así:

Resolution & Colon Fullicereon model Deaklop resolu- Window mode Window	Jon 1024 x 768 🗾 Cul see 640 x 480	or depths 16 Bit 📄	T Keep pix aspect ratio
Textures Texture quality BB 68 R8 A8 - Sigh Texture littering 2: Extended - Remo	thy Faster with some cords	GRies textures 0. No Gilx cerd vram 32	ne (standard)
Framerate IC Show FPS display on startup [_]	Use FPS Init	Auto-detect FPS link (10)	PS/Frame skipping limit 2001 - [200 - PPS
Off-Screen dawing 4: Extended - C Famebulfer textures 2: Gix card bulk Framebulfer eccess 0: Emuloied vice	ar cause garbage P ar Can be slow P m OK for most games P	Alpha MultiPass Mask bit Advanced blending	Connect operque testure areas Needed by a few games Accurate psx color emulation
	TV screen alice lines Scanli Polygons will not get filled Small speed up with indecs Speed up with indecs in 32 bit Smoother shading in 15 bit col The complete screen will get s Uneless TV cushion effect 1 S Disable screensavers and pow Some games will need cettain	ne brightness (D., 255, color depth, but less o or depth, mouthed. Very slow on pred will be as fast/sid er saving modes. Not a special options to work	1+Monitor dot matrix). dottul some cards, totta vram needed w as with Screen smoothing svalable in Win959WinNT without glitches
Defail address			

o bien usar el PEOPS



Quiero grabar partidas, ¿sería posible?

Estamos de suerte y sí que se pueden grabar partidas. Podríamos hacerlo usando memory cards ficticias pero esta opción va muy lenta o bien grabando los estados del juego.

Esto último podríamos hacerlo en cualquier momento del juego usando las siguientes teclas:

F1: Grabar la partida en este justo momento.

F2: Cambiar el slot de grabación. Cada juego tiene 10 slots de grabación y si al darle a cambiar hubiera ya alguno grabado se vería una fotito en pequeño del mismo.
F3: Cargar la partida.