

# A Sony PlayStation játékaik Linux alatt



© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

A konzolok világában otthonosan mozgó játékosok bizonyára nagy tisztelettel tekintenek a Sony első generációs játékkonzoljára, melyből fénykorában a neves gyártó milliós nagyságrendben értékesített világszerte. Nem véletlenül, hiszen baráti árával, rengeteg játékkal, „moddolhatóságával” tömegek szórakozását szolgálta.

## A konzolról, dióhéjban

A játékgép képességei mai mércével már igencsak szerénynek tűnnek, ennek ellenére nagyon jókat lehet vele játszani, hála azoknak a profi programozóknak, akik többnyire olyan programokkal rukkoltak elő, melyek gyakorlatilag a PSX „platform” minden képességét kiaknázták. Őszintén szólva nem vagyok megrögzött konzol-fanatikus, ennek ellenére néhány évvel ezelőtt még mérhető időt töltöttem ilyen masina előtt ülve.

Ha valaki megkérdezné tőlem, hogy mit szerettem rajta, akkor valószínűleg nem is tudnék egyértelműen válaszolni. Utólag visszagondolva talán azért becsültem meg ezt a konzolgépet, mert több szempontból formabontó volt, nagyon egyszerűen lehetett használni, megelégedett egy egyszerű televízió RCA bemenetével, és „mi tagadás” azért is, mert az általa

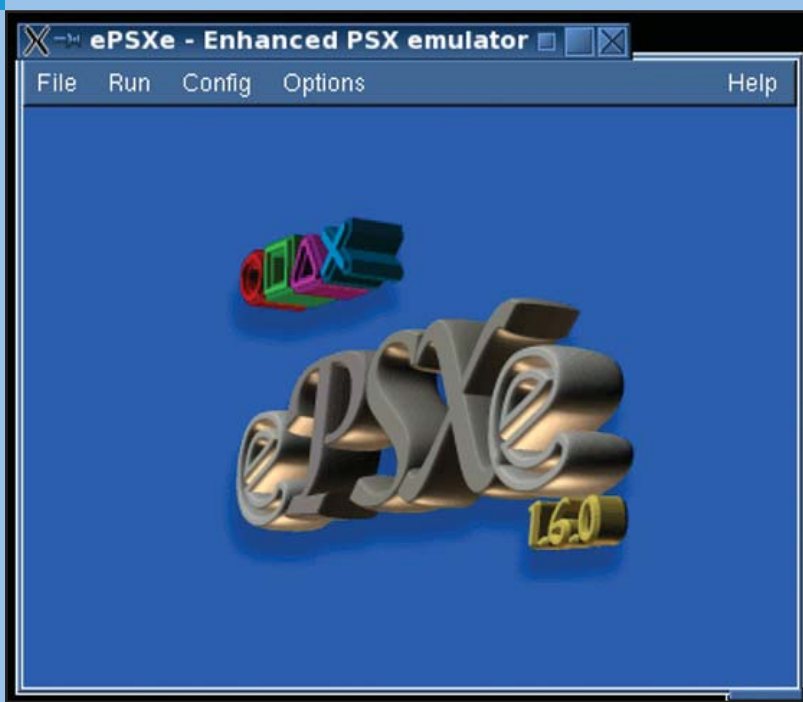
ígért játékelményt igen hatékonyan fokozta szenzációs vibráló kontrollere. Bár a vezérlőről kialakított véleményemet csupán szubjektív szempontokra támasztom, személy szerint úgy gondolom, hogy ebben az eszközben mind a mai napig komoly potenciál rejtőzik. Egyszerűen mesteri ez a kiegészítő: ha valakinek rövid gyakorlás után „ráállt” a keze, nem hiszem, hogy valaha is igazán elégedett lesz bármilyen egyéb *gamepad*-ekkel. No, de térjünk vissza az eredeti témához, és nézzük, mit rejt valójában a Sony „PS One” belseje! **R3000 RISC** processzort (33MHz üzemi órajelen), **28MByte** memóriát (melyből **16Mbyte** a rendszerhez tartozik, **8MByte** a videóvezérlőhöz, **4Mbyte** pedig a hangkeltő egységhez), valamint egy halk működésű, felültöltős **CDROM**-ot.

A konzol hangját leginkább *reverb* effektek segítik emészthetővé tenni,

ennek ellenére audió-képességei a *sztereó* szintjén megállnak, grafikai lehetőségei pedig ma már leginkább egy szerény, szoftverből renderelt képi világot idéznek. A népszerű játékgép életében két ruhát is kapott formatervezőitől: az első szériák nagyobb, sötétebb dobozban lettek terjesztve, a későbbi darabok pedig egy kisebb, vajszerű „karosszériát” kaptak. Utóbbi verzió néha még megtalálható a multiárházak polcain (igen alacsony áron), azonban a készülék csupán már *retro* szerepet tölt be, néhány év múlva pedig talán már csak a szakmai múzeumokban fogunk összefutni vele. Az emulátorok körében azonban



1. ábra A Sony első generációs konzolja



2. ábra Az ePSXe grafikus felülete

továbbra is él, mivel utánzására jó néhány projekt hivatott, érintve akár a *Linux* rendszereket is. A mostani cikkben egy kiforrott, külső *plugin* rendszerre támaszkodó emulátort fogok röviden bemutatni.

## ePSXe

Az *Enhanced PSX Emulator* a *PC* platform egyik vezető *Sony Playstation* emulációs projektje. A program a hivatalos lapján, a <http://www.epsxe.com> oldalon érhető el, bináris formában. *Linux* verzióján felül természetesen létezik belőle *Win32* változat is, mely tudásában nem tér el az előző változattól, azonban a működéshez szükséges modulrendszer már sok tekintetben különbözik. Látogassunk el az említett oldalra, melynek „Downloads” gombját használva töltsük le a *linuxos* archívot (a cikk írásakor a *v1.6.0* azonosítót viseli). A *tarball* mérete „mellbevágó”, hiszen alig éri el a *200 KByte* méretet, mindez azonban ne tévesszen meg senkit sem, a működéséhez szükséges kiegészítő állományok ennek a méretnek többszörösét fogják kitenni. Csomagoljuk ki a letöltött anyagot! Ha jobban megnézzük, egy indítható állományt és egy könyvtárszerkezetet találunk benne.

Az *epsxe* binárist elindítva egy egyszerű, igen lényegre törő grafikus interfész bukkan fel az asztalunkon, melyben a „Config” menüpont kitüntetett figyelmet érdemel. Ennek almenüit végigböngészve könnyen észlelhető lesz, hogy az emulátor az utánzott konzol *ROM BIOS* rutinjai-ra támaszkodik, valamint képi és hangleképezése egyaránt idegen

modulokat használ. Mivel a letöltött projekt egyik elemet sem tartalmazza, így ezeket külön kell beszerezni, mégpedig a következők szerint. A *BIOS* lenyomat (többek között szervízcéllal) elérhető az egyik vezető on-line *driver* gyűjteményben is, nevezetesen a <http://driverguide.com> oldalon. Az ingyenes regisztrációt követően a „Basic Search” funkciót használva keressünk *scph1001* nevű állományt! Miután letöltöttük a tömörített fájlt, tartalmát *spch1001.bin* néven csomagoljuk az *ePSXe* főkönyvtárának */bios* nevű almappájába. Az emulátor *linuxos* verziójához szükséges képi és hangmodulokat *Pete Bernert* munkájaként érdemes keresni, a <http://www.pbernert.com> oldalon. A megjelenítésért felelős *plugin*-ek igény szerint *SDL*, *Mesa Indirect*, *OpenGL* támogatásra alapoznak, a hangszolgáltatás kiegészítése pedig *OSS* leképezést használ. Hang terén nincs sok választásunk, mivel csupán ez a verzió létezik belőle, azonban a grafika terén már más a helyzet. Töltsük le a nekünk leginkább megfelelő változatot! A mai *3D* grafikus hardverek gyakoriságát tekintve leginkább az *OpenGL* alapú változatot érdemes használni, de természetesen munkára fogható akár a *Mesa* alapú renderelés is,



3. ábra A virtuális PSX és az Ape Escape, KDE asztalon

mely nélkülözi a 3D megoldás valódi, hardveres segítségét. A *plugin* archívokat a következők szerint bontjuk ki: a tömörített fájlokban található \*.txt és \*.cfg állományokat másoljuk az *ePSXe* megfelelő /config újtárára, az összes többi részét pedig a /plugin mappába. Immár csaknem minden teendőt elvégeztünk, egy apró beavatkozást azonban mindenképp meg kell még ejtenünk: az emulátor fő mappájában található, rejtett attribútumokkal rendelkező (első indításkor létrejött) *epsxerc* állományban a *CdRomDevice* és *CdRomMountPath* értékeket változtassuk meg a rendszerünk megfelelő értékeire (az én esetemben ez /dev/hdc és /mnt/dvdrw bejegyzéseket jelent). Minderre azért van szükség, mert a menükből ezt a beállítást jelenleg sajnos nem lehet megtenni.

### Használathá vétel

Ha minden leírt művelettel végeztünk, a projekt fő mappájában található bináris állomány indításával, a ./epsxe parancs kiadásával indíthatjuk virtuális játékkonzolunkat. A néhány sorral előbb említett

konfigurációs menükben tallózzuk ki a megfelelő könyvtárba másolt BIOS lenyomatot, majd a „Video” és „Sound” menükben meghatározandó szükséges kiegészítőket is. Fűzzük be a kedvenc játékunk lemezét rendszerünkbe (az emulátor könnyedén megbirkózik a *supermount* mechanizmussal is), majd válasszuk a fájl menü „RUN CDROM” lehetőségét. Mint az a lehetőségek között látható lesz, akár a merevlemezen lévő \*.iso lemeztükröket is fel tudjuk használni célunkra, akár közvetlenül, hurok rendszerű csatolás mellőzésével. A vezérlőt és memóriakártyát érintő beállításokat szintén a „Config” menüben találhatjuk meg, az „Options” fül alatt pedig többek között a PAL és NTSC szabványnak megfelelő változtatásokat eszközölhetünk.

### A tapasztalatok

Igazság szerint nem hiszem, hogy a leírtakat különösebben kommentálnom kellene. Ennek a könnyen és ingyenesen elérhető, viszonylag egyszerűen használható

projektnek köszönhetően a *Sony* játékgépe tovább él *Linux* platformon is. Mindez szerencsére nem kíván erős „gazdagépet”, egy mai mértékkel gyengének mondható 1700MHz órajelű *Celeron* processzor 256MByte központi tár, első generációs *nVidia GeForce* grafikus kártya segítségével kompromisszumoktól mentesen élvezhetjük a program adta lehetőségeket. *Szabad Rendszeren* mindazonáltal nem csak ez a *Playstation* emulációs projekt létezik, így hasznos lehet keresgélni a világhálón, hiszen a választás lehetősége mindenki előtt nyitva áll. Érdemes élni ezzel a lehetőséggel, mivel kedvenc rendszerünket százas nagyságrendben segíthetjük ki (kifejezetten szórakoztató) játékokkal.

Tartalmas kikapcsolódást kívánok minden érdeklődőnek!

Kovács Zsolt (kovi@linuxforum.hu)

Quake fanatikus. Négy éve a debreceni linuxosok egyike. Töretlenül hisz a Slackware terjesztésben.

