



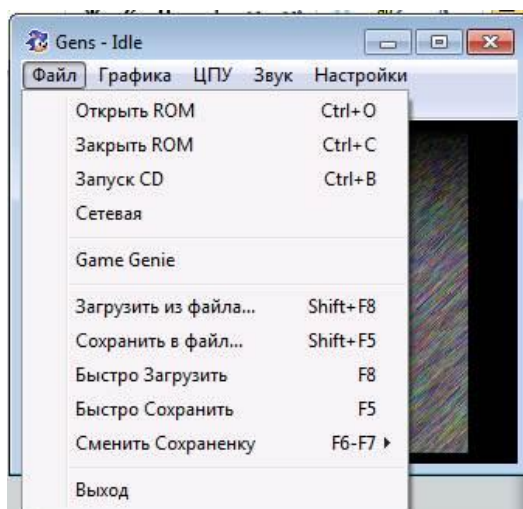
Gens v2.14 – эмулятор игровой приставки Sega Mega Drive (Sega Genesis)

В данной инструкции будет описана настройка эмулятора Gens 2.14 на русском языке. В принципе при первом запуске он уже готов к воспроизведению игр. Но для комфортной игры его рекомендуется настроить. Каждая опция эмулятора здесь будет рассмотрена буквально на пальцах.

Возможно, вам для обычной игры не интересны все эти настройки, расписанные здесь. Поэтому в самом низу этой инструкции автор описал краткую настройку эмулятора. Листайте в самый низ, если вы просто хотите поиграть и не хотите разбираться в тонкостях.

Итак, запускаем эмулятор, щёлкнув дважды мышью по файлу gens.exe. Возникнет окно эмулятора, с меню, состоящим из 6 пунктов: **Файл**, **Графика**, **ЦПУ**, **Звук**, **Настройки**, **Помощь**.

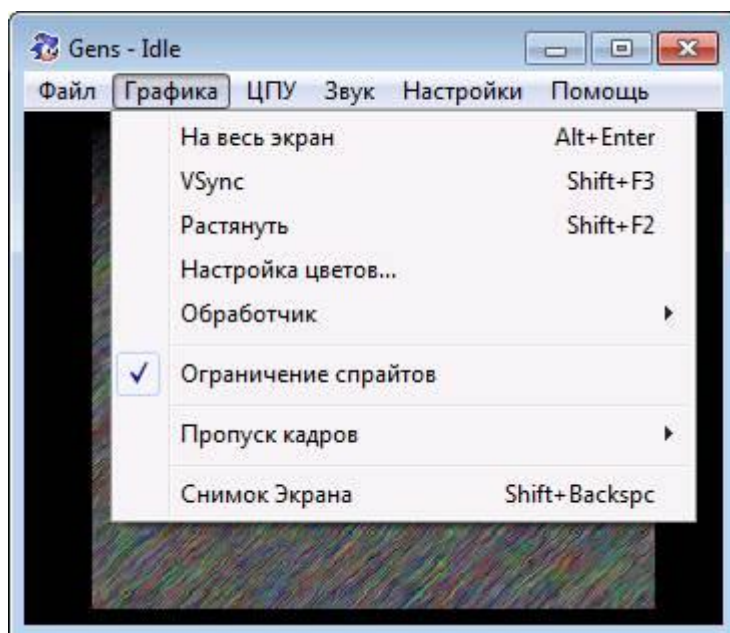
Файл



1. **Открыть ROM.** Это главный пункт меню, предназначенный для запуска игры. Просто щёлкните по нему, а в следующем окне выберите скачанный игровой файл (так называемый ROM), и игра мгновенно запустится.
2. **Заккрыть ROM.** Как не трудно догадаться, этот пункт предназначен для закрытия игры.
3. **Запуск CD** – предназначено для запуска игр от Sega CD.
4. **Сетевая.** Щелкнув по этому пункту, вы откроете окно Kaillera Client, с помощью которого вы можете поиграть с живыми людьми через Интернет. Но это тема для отдельной статьи и на ней останавливаться не будем. Если заинтересуетесь, то в Интернете вы легко найдёте инструкции по игре в Sega Mega Drive через Kaillera Client. Кстати, если решитесь на это, то обновите сам файл kailleraclient.dll.

5. **Game Genie.** Эмуляция так называемого «Гейм Джини» - популярного чит-устройства для получения в играх бессмертия, пропуска уровней и т.д. Для этого нужно к каждой игре знать свои коды.
6. **Сохранить в файл.** Прямо по ходу игры выберите этот пункт, а в появившемся окне задайте имя для сохранения и нажмите «Сохранить».
Внимание! Когда будете печатать название сохранения, то обязательно в конце имени допечатайте «.gs». Например, «Sonic.gs». В противном случае в окне загрузки файл сохранения не будет отображаться.
7. **Загрузить из файла** – опция для загрузки сохранения. Для загрузки игры вам потребуется вначале запустить саму игру. Потом выбрать этот пункт и в следующем окне выбрать файл сохранения.
8. **Быстро сохранить.** Просто щелкните по ходу игры этот пункт, и ваша игра автоматически сохранится в файл с названием, присвоенным автоматически. Это быстрое сохранение.
9. **Быстро загрузить** – выбрав этот пункт, вы мгновенно загрузите быстрое сохранение.
10. **Сменить сохраненку.** В выдвигающемся меню вы можете задать слот для быстрого сохранения. По умолчанию стоит нулевой слот. В него и происходит быстрое сохранение. Но если вы поменяете слот на «1», например, то быстрое сохранение будет записываться в него. И загружаться будет тоже из него. Так что, для одной игры вы можете создать до 10 быстрых сохранений (от 0 до 9 слота) и по необходимости переключаться между ними.
11. **Выход.** Как не трудно догадаться, закрыть эмулятор.

Графика



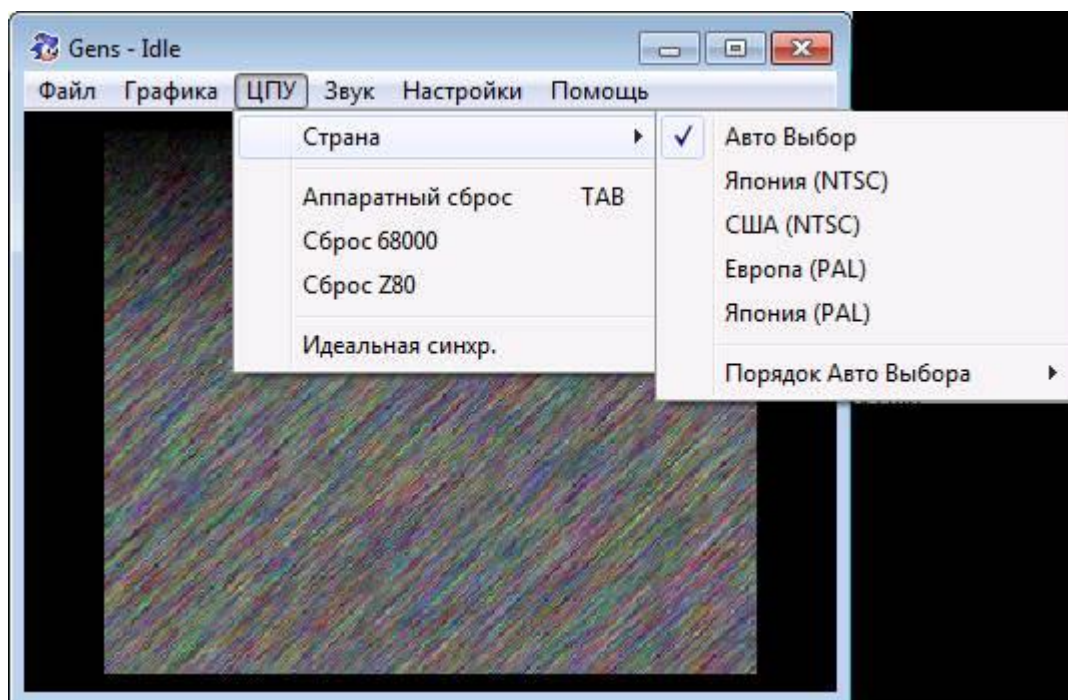
1. **На весь экран.** Переключает эмулятор из оконного режима в полноэкранный. **Обратите внимание,** что в полноэкранном режиме вы не будете видеть этого меню. Поэтому для возвращения в режим окна, нужно будет нажимать **Alt+Enter**.
2. **VSync.** Это вертикальная синхронизация. Особо она не повлияет на игру. Можете поставить галочку напротив этого пункта. Её функции:
 - возможно избавление от "рывков", когда частота кадров резко скачет;
 - убирает подёргивания изображения;
 - в играх позволяет видеокарте работать не на полную мощность, тем самым значительно снизив температуру видеокарты и шум, особенно если установленная система охлаждения на

видеокарте слабая и шумная;

- в нетребовательных приложениях снижает максимальное энергопотребление видеокарты.

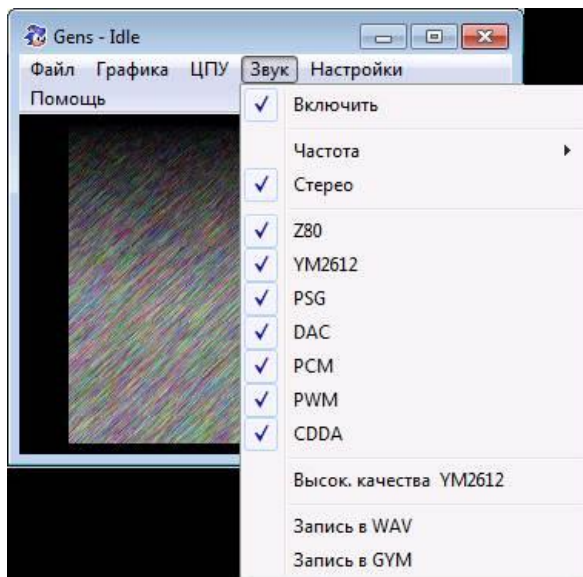
3. **Растянуть**. Растягивает изображение на всю площадь окна (или всего монитора), избавляя от чёрных полос по краям. При этом может пострадать соотношение сторон.
4. **Настройка цветов**. Здесь вы можете изменить яркость и прочие параметры.
5. **Обработчик**. В выпадающем меню вы обнаружите множество различных фильтров, влияющих на качество графики. По ходу игры можете поэкспериментировать, выбирая различные фильтры. Но самым лучшим является последний в списке – 2xSAI [Kreed].
6. **Ограничение спрайтов**. Автор этой инструкции не разобрался, как влияет отключение или включение этой опции на игру. Если вы знаете, то свяжитесь со мной.
7. **Пропуск кадров**. Чем больше установите, тем большая скорость будет у игры. Каждый следующий пункт увеличивает скорость, «обрубая» промежуточные игровые кадры.
8. **Снимок экрана** – сделать скриншот, который сохранится в папке, установленной вами в окне «Настройки → Папки...» (читай ниже).

ЦПУ



1. **Страна**. Определяет регион эмулируемой приставки. Игры, выпущенные в Европе, не работают на американских приставках. Для этого в эмулятор была внедрена опция выбора региона. Но достаточно оставить «Авто Выбор», и эмулятор сам определит, какой региональный режим следует включить для запущенной вами игры. Так что, оставляйте «Авто Выбор».
2. **Аппаратный сброс**. Он равносителен выключению и включению приставки. Игра стартует заново. Все данные оперативной памяти уничтожаются.
3. **Сброс 68000**. Это так называемый «мягкий сброс». Он равносителен нажатию Reset. При таком сбросе игра запустится заново, но будут сохранены ваши достижения. Например, рекорды очков, конечно, если в игре имеется такая поддержка.
4. **Сброс Z80**. Автор этой инструкции не разобрался, как влияет использование этой опции на игру. Если вы знаете, то свяжитесь со мной.

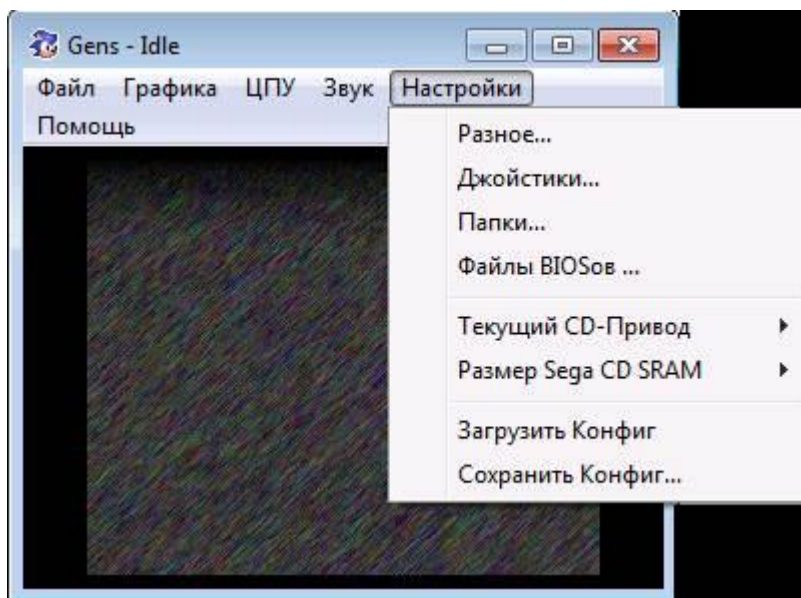
Звук



Сюда, как не трудно догадаться по названию, входят различные опции, ответственные за воспроизведение звука. Нет смысла останавливаться на каждой из них. Если интересно, то поэкспериментируйте сами, отключая и включая различные опции.

Однако в этом меню стоит выделить одну интересную опцию – «Запись в WAV». При её нажатии начнётся запись звука и музыки в файл формата WAV, который впоследствии вы можете прослушать в любом плеере. Папку, в которой будут сохраняться звуковые файлы, вы можете задать в окне «Настройки → Папки...» (подробнее рассказано ниже).

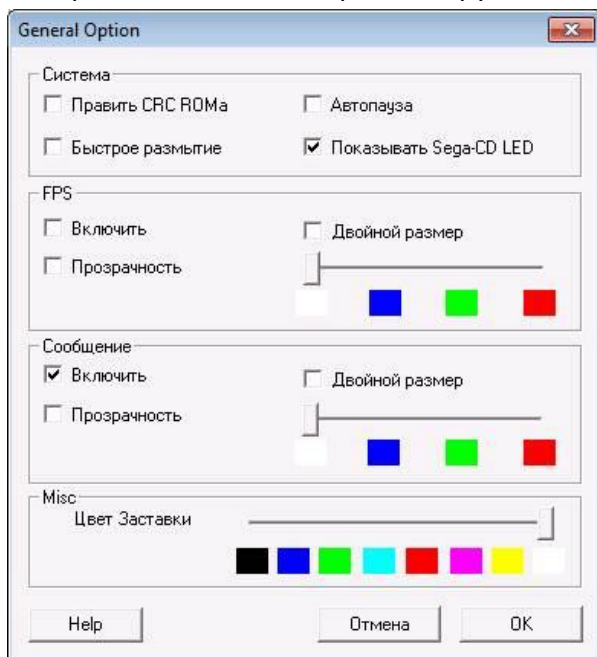
Настройки



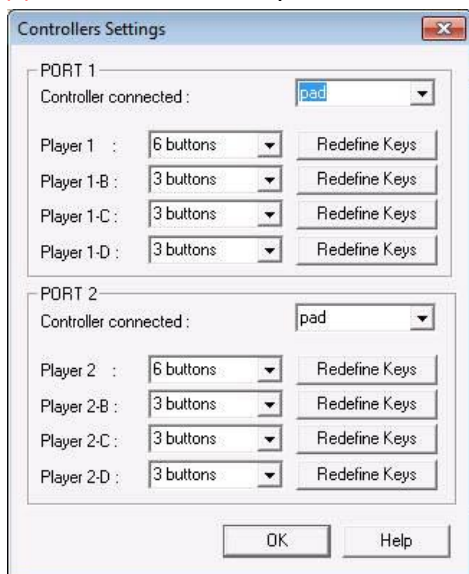
1. **Разное...** В этом меню вы можете изменить внешний вид эмулятора. Кроме того, здесь имеются некоторые системные настройки. Самые важные из них:
Автопауза. Если поставите галочку около этой опции, то эмулятор будет ставить игру на паузу, когда его окно становится неактивным.
Блок FPS. Отвечает за вывод кол-ва кадров в секунду во время игры. Здесь можете выбрать размер шрифта, его цвет и прозрачность.

Блок Сообщение. Отвечает за вывод системных сообщений на экран (например, о том, что запущена игра, или произведён сброс). Здесь можете выбрать размер шрифта, его цвет и прозрачность.

Блок Misc, который состоит из одного пункта – «Цвет Заставки». Меняет цвет «ряби», отображаемой, когда игра не загружена.



2. **Джойстики.** Здесь производится настройка управления.



Для переопределения кнопок нажмите **Redefine Keys** около джойстика, управление которого вы хотите задать. Нажав **Redefine Keys**, вы откроете окно, в котором вам нужно будет каждой кнопке джойстика Sega Mega Drive сопоставить кнопку на клавиатуре или геймпаде. Для этого поочерёдно кликаем мышкой на кнопки в том окне и нажимаем клавиши клавиатуры или геймпада.

Обратите внимание, что **Player 1-B, 1-C и 1-D** предназначено для игр, которые поддерживают игру на четверых игроков. При этом необходимо в самом верху в меню **Controller connected** выбрать **teamplayer**.

3. **Папки...** Здесь вы можете задать пути к папкам, в которых будут храниться сохранения, скриншоты, музыка и т.д. Просто нажимаем «Сменить» около каждого пункта и указываем папку на вашем компьютере. А по умолчанию всё будет сохраняться в папку эмулятора.

Обратите внимание в том окне на пункт «Память SRAM». Некоторые картриджи на Sega Mega Drive имели встроенный блок сохранения. Таких игр было очень мало, в основном это РПГ. Но среди таких игр находится и Sonic 3. Так вот SRAM-файл – это тот самый файл автоматического сохранения, создаваемый игрой. При этом, загрузка и сохранение в таких играх осуществляется, как правило, в меню игры, а не меню эмулятора. Рекомендуем указать папку SRAM, в которой будут храниться такие файлы. Они в любом случае будут создаваться такими играми в автоматическом режиме.

4. **Файлы BIOSов.** Здесь вы указываете пути к специфическим файлам, скачанным вами отдельно для определённых целей. Там вы указываете путь к файлам БИОСа Genesis, M68000 и прочим. Если вы понятия не имеете, что это такое, то не лезьте туда.
5. Дальнейшие 2 опции отвечают за указание привода для Sega CD и размер файла SRAM для него же.
6. **Загрузить и сохранить Конфиг.** Опции отвечают за загрузку из файла и сохранение в отдельный файл настроек эмулятора. Это удобно в том случае, когда вы собираетесь перенести настройки вашего эмулятора на другой компьютер, где имеется эмулятор Gens. Соответственно, на втором компьютере вы выбираете «Загрузить Конфиг», указываете путь к файлу настроек, и эмулятор оказывается настроен подобным образом. Только обратите внимание на настройки путей папок, ведь там останутся старые пути, которых у вас может не быть. В таком случае эмулятор их создаст.

Помощь

Тут по сути ничего нет. Только лишь опция русского меню, которую нельзя отключить, ведь других языков нету, и пункт «About» -- о программе.

БЫСТРАЯ НАСТРОЙКА

Если вам не интересно разбираться в тонкостях настройки, и вы просто хотите поиграть, то делаем так:

1. Запускаем эмулятор.
2. Выбираем «Графика → Обработчик → 2xSAI [Kreed].»
3. Выбираем «Настройки → Джойстики». В появившемся окне щёлкаем Redefine Keys напротив Player 1 и задаём для каждой кнопки джойстика кнопку на вашей клавиатуре или геймпаде. Нужно просто поочерёдно кликать мышкой на каждую кнопку в том окне и щелкать кнопку на клавиатуре/геймпаде, которую вы хотите назначить. Если нужно, то аналогично настраиваем кнопки 2 игроку, щелкнув Redefine Keys напротив Player 2.
4. Выбираем «Файл → Открыть ROM» и выбираем игровой файл. Игра запустилась, играйте.