

PCSX2 1.2.1. NASTAVENÍ PRO FINAL FANTASY X ZNÁMÉ TECHNICKÉ PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ

Postavy v boji jsou otočené špatným směrem

Popis: Problém se projevuje tím, že se v některých soubojích postavy otočí zády k cíli. Dobrou ukázkou je Geosgaeno, který se místo na Tiduse dívá na druhou stranu. Problém postihuje NTSC i PAL verzi hry.

Řešení:

1. V emulátoru zvolte **Nastavení / Obraz (GS) / Nastavení jádra GS**.
2. Zvolte záložku **EE/IOP**.
3. Režim zaokrouhlení nastavte na: **Useknout / Nula**
4. Režim upnutí nastavte na: **Úplné**

"Špinavé" textury: Čáry a tečky kolem písmen a číslic

Popis: Okolo textů jsou viditelné různé tečky, čáry a špinavosti. Nejvíce patrné je to asi okolo číslic v menu.

Řešení: Ideální řešení neexistuje. Tento problém je způsoben tím, že si hráč nastaví vyšší rozlišení, než je původní rozlišení pro PS2. Důsledkem je tento nepořádek, který ovšem není nijak závažný. Řešením je buď nastavení "Native" rozlišení grafického pluginu, které je však velice ošklivé, nebo můžete zkusit vypnout Texture filtering. Doporučuji tento problém neřešit.

Blikající FMV

Popis: Tento problém se týká PAL verze. Projevuje se blikáním filmečků každých 0,2 sekund.

Řešení: Řešením je přepnutí do softwarového režimu grafiky. Zjednodušeně: **Stiskněte klávesu F9** a po skončení videa ji stiskněte ještě jednou pro návrat do hardwarového módu. Automatické řešení: Klikněte na **Nastavení / Nastavení Emulace** tam zvolte záložku **Opravy her**. Zvolte **Povolit ruční záplaty** a úplně dole zaškrtněte "*Přepnout na softwarové vykreslování GSdx při přehrávání FMV.*"

"Duchové" postav v bitvě

Popis: Duchové se objevuje hlavně u vyššího rozlišení, poznáte to na první pohled. Postavy mají kolem sebe své vlastní průhledné kopie.

Řešení:

1. V emulátoru zvolte **Nastavení / Obraz (GS) / Nastavení zásuvného modulu**.
2. Zapněte **Enable HW Hacks** a klikněte vedle na **Configure...**
3. Zde nastavte v horní části **Skipdraw** na **1**.
(*Můžete zkusit zapnout i Aggressive-CRC, ale většinou to není nutné.*)

Tečky a díry na povrchu textur

Popis: Průhledné tečky na texturách - například v úvodním intru na tváři Yuny. Tento problém postihuje převážně karty od Intelu.

Řešení:

1. V emulátoru zvolte **Nastavení / Obraz (GS) / Nastavení zásuvného modulu**. Zde zkuste přepnout z **Direct3D10/11** na **Direct3D9**.

Grafické chyby písma

- Popis:** Nerovnoměrné obrysy písma a další různé grafické chyby písma.
- Řešení:**
1. V emulátoru zvolte **Nastavení / Obraz (GS) / Nastavení zásuvného modulu**.
 2. Zapněte **Allow 8-bit textures**.
(Pozor, neřeší "špinavé" textury!)

Snížené FPS v menu či některých lokacích

- Popis:** Některé oblasti či situace mohou způsobit snížení FPS, takže hra se pohybuje pomaleji. Často se uvádí například menu, Mi'ihenská silnice a další.
- Řešení:**
1. V emulátoru zvolte **Nastavení / Obraz (GS) / Nastavení zásuvného modulu**.
 2. Vypněte **Allow 8-bit textures**.

Problém s nabuzením Lulu - nastavení ovládání myši

- Popis:** Nabuzení Lulu vyžaduje rychlé otáčení analogovou páčkou. Je tedy potřeba si na tuto činnost nastavit myš, jinak nebudete moct nabuzení používat.
- Řešení:**
1. V emulátoru zvolte **Nastavení / Ovladače (PAD) / Nastavení zásuvného modulu**.
(Jako zásuvný modul je nastaven LilyPad svn (R5822) 0.11.0)
 2. Nastavte hodnotu "Mouse API" na "Windows messaging".
 3. Přepněte na záložku Pad 1.
 4. Vpravo klikněte na tlačítko "Mouse" a stiskněte "."
 5. Následně klikněte na Right Analog Stick "Up" a pohněte myší nahoru.
 6. Klikněte na Right Analog Stick "Down" a pohněte myší dolů.
 7. Klikněte na Right Analog Stick "Left" a pohněte myší vlevo.
 8. Klikněte na Right Analog Stick "Right" a pohněte myší vpravo.
 9. *Spusťte hru a vrhněte se do boje. Nyní aktivujte nabuzení Lulu.*
 10. *Abyste aktivovali myš, stiskněte tlačítko "."*
 11. *Nyní jezděte myší co nejrychleji v malém kruhu.*
 12. *Po skončení nabuzení opět stiskněte "." a vypněte myš. Pokud to neuděláte, můžete mít problém vypnout při stisknutí ESC emulátor.*

Vypadávající textury nebe

- Popis:** Na nebi, převážně nad Besaidem, Mi'ihenskou silnicí nebo nad lodí Liki, vypadávají textury oblohy a objevuje se místo nich jednobarevný trojúhelník. Obvykle je to na místech s pěknou modrou oblohou plnou mraků. Výpadky blikají dle toho, jak se mraky pohybují.
- Řešení:** Tento problém se zdá být specifický pro Direct3D9, proto v emulátoru zvolte **Nastavení / Obraz (GS) / Nastavení zásuvného modulu** a zde zkuste přepnout z **Direct3D9** na **Direct3D11**. (Pro pěkný obraz vždy volte "Hardware" mód.)
Kdyby to nepomohlo, zkuste použít Native rozlišení. Problém může souviset také s widescreen hackem.