

Una volta scaricato e scompattato il pacchetto **ePSXe 2.0.2-1 completo** ci ritroveremo con una cartella di questo tipo:

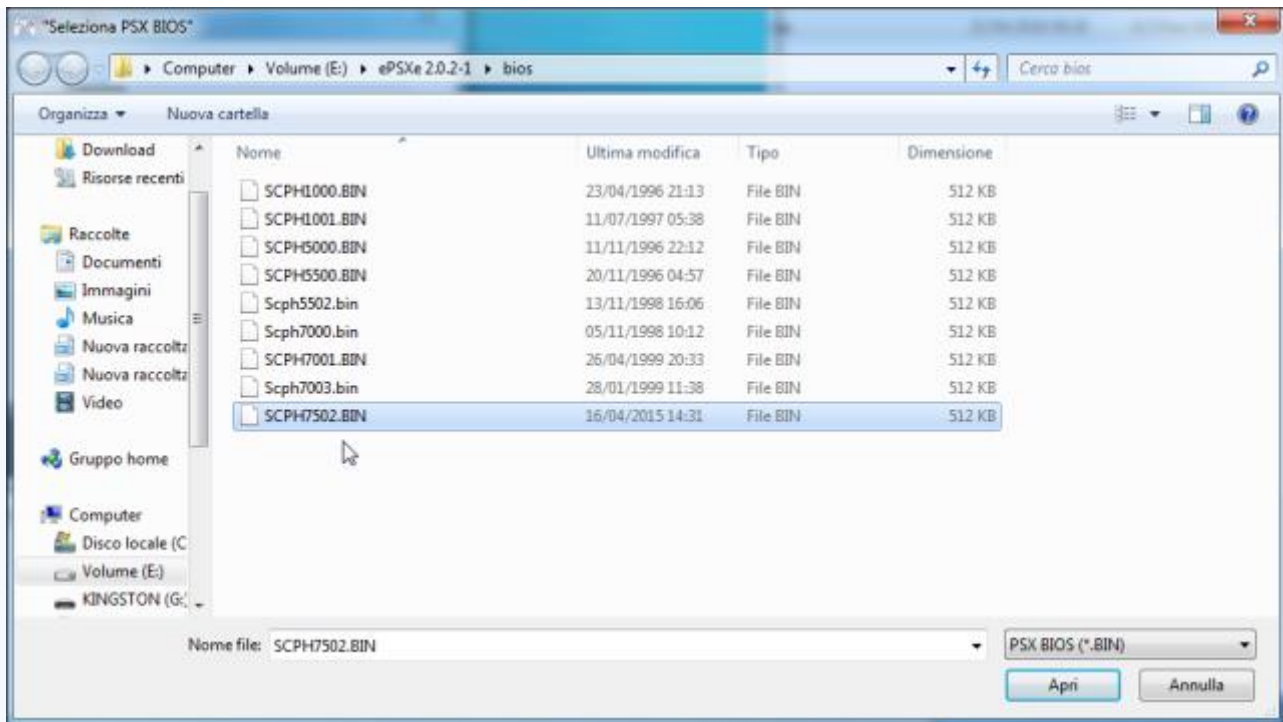
Nome	Ultima modifica	Tipo	Dimensione
bios	16/04/2016 16:18	Cartella di file	
cheats	16/04/2016 16:02	Cartella di file	
config	16/04/2016 16:01	Cartella di file	
covers	20/04/2016 08:30	Cartella di file	
docs	16/04/2016 15:56	Cartella di file	
idx	16/04/2016 16:01	Cartella di file	
info	16/04/2016 16:16	Cartella di file	
isos	16/04/2016 16:01	Cartella di file	
memcards	16/04/2016 16:05	Cartella di file	
patches	16/04/2016 16:05	Cartella di file	
plugins	16/04/2016 16:26	Cartella di file	
shaders	16/04/2016 16:44	Cartella di file	
snap	16/04/2016 16:02	Cartella di file	
sstates	16/04/2016 15:56	Cartella di file	
burutter.dll	27/01/2015 17:09	Estensione dell'ap...	28 KB
d3dx9_26.dll	10/08/2011 19:31	Estensione dell'ap...	2.244 KB
epsxe	27/01/2015 17:09	File della Guida H...	91 KB
ePSXe	16/04/2016 09:32	Applicazione	1.173 KB
WNASPI32.DLL	16/04/2015 14:31	Estensione dell'ap...	32 KB
zlib1.dll	16/04/2015 14:31	Estensione dell'ap...	105 KB

- CONFIGURAZIONE ePSXe -

BIOS

Avviare ora l'eseguibile di ePSXe e successivamente indicare il percorso del **BIOS scph-7502** (lo trovate nella cartella Bios dell'emulatore assieme ad altre versioni) cliccando su **Configura** poi **Bios**.





Plugin VIDEO

E' il momento di configurare il plugin video.
Cliccare su **Configura**, poi su **Plugin** e **Video** e selezioniamo il plugin in base alla scheda video del nostro PC.



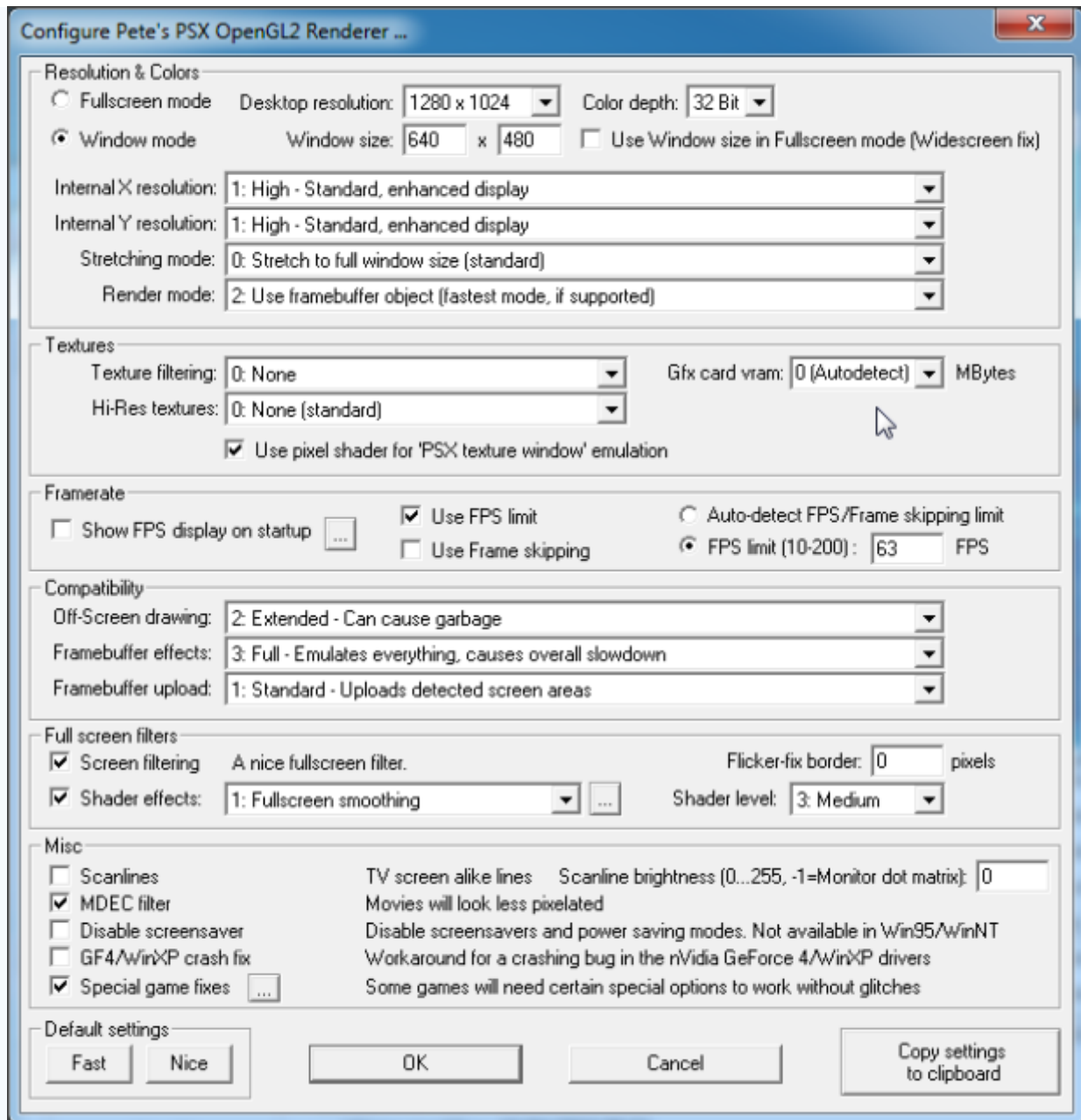
SCHEDA VIDEO NVIDIA

Per i possessori di schede video **NVIDIA** si consiglia di utilizzare l'ottimo plugin video **GPU Pete's OpenGL 2.9**

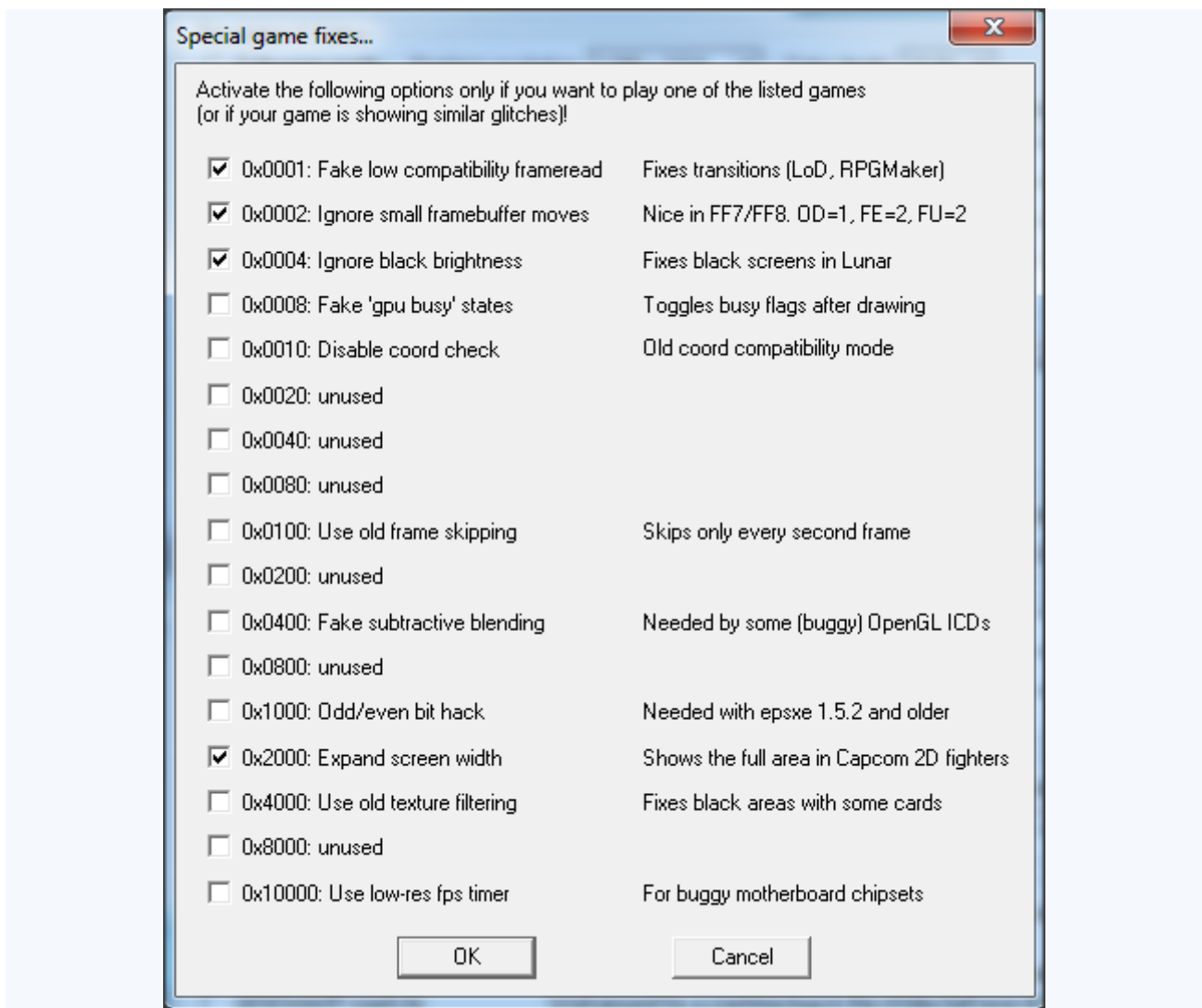
Per un'impostazione veloce = **Default Settings** --> **Nice** poi sistemate il plugin come da immagine qui sotto

In **Window Size**= per la migliore resa a video (la PS1 aveva una risoluzione massima di 640x480) è consigliabile mettere 640x480 o 800x600. Per non avere una grafica "sgranata", "pixellosa".

P.s. Io utilizzo la 1024x768 perché avendo un monitor grande (27", full HD) a risoluzioni + basse faccio fatica a giocare in modo soddisfacente.



Selezioniamo poi alcuni bugfix "**Special game fixes**" (cliccare sul quadratino con i tre puntini in fondo al plugin a sinistra, accanto alla voce Special game fixes)



SCHEDA VIDEO ATI (o altre, anche NVIDIA volendo)

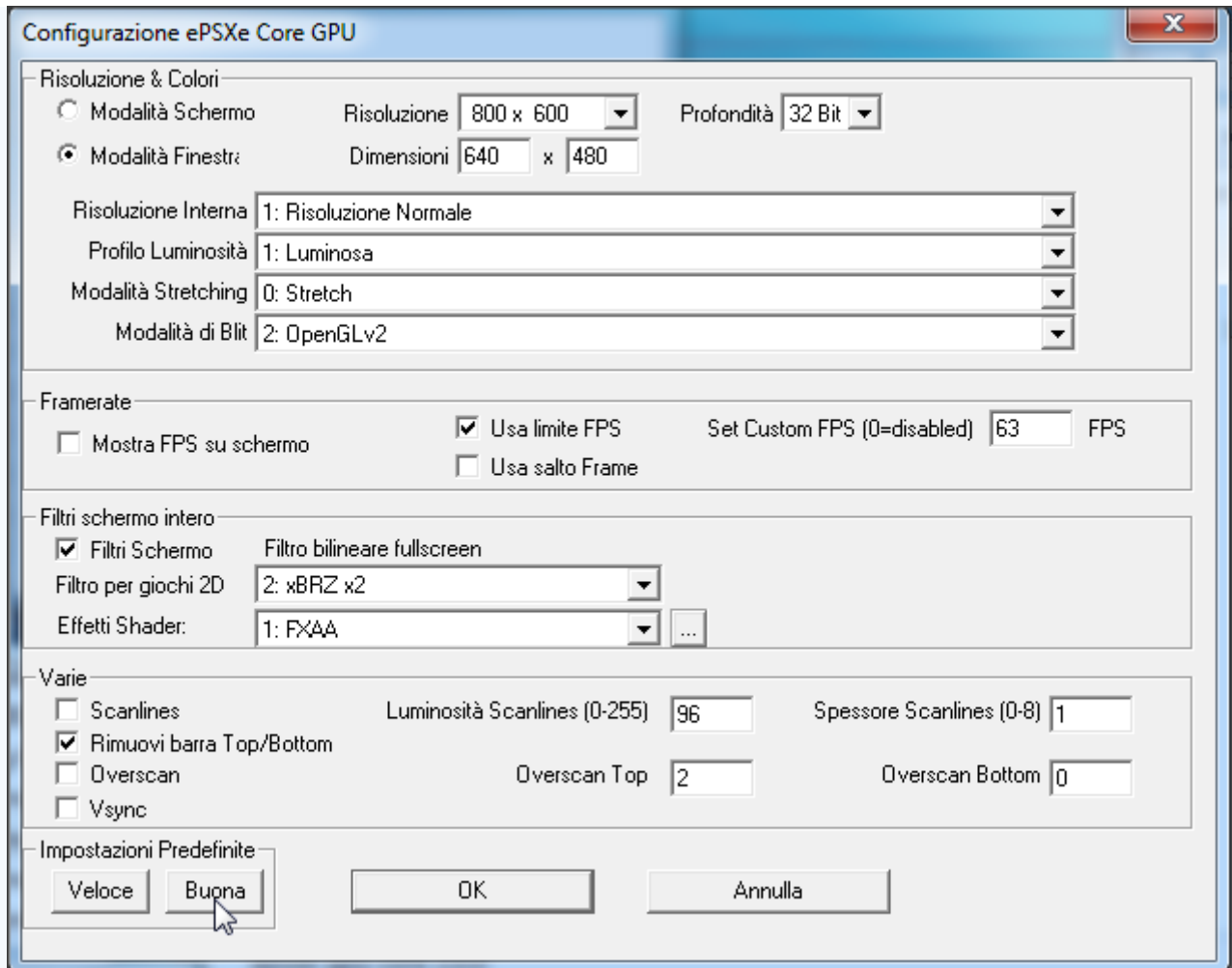
Per i possessori di schede video **ATI** (come me) si consiglia di utilizzare invece il plugin video integrato **ePSXe GPU Core 2.0.0** (cmq compatibile con tutte le schede video).

Per un'impostazione veloce = **Impostazioni Predefinite** --> **Buona** poi sistemate il plugin come da immagine qui sotto

In **Modalità Finestra**= per la migliore resa a video (la PS1 aveva una risoluzione

massima di 640x480) è consigliabile mettere 640x480 o 800x600. Per non avere una grafica “sgranata”, “pixellosa” .

P.s. Io utilizzo la 1024x768 perché avendo un monitor grande (27”, full HD) a risoluzioni + basse faccio fatica a giocare in modo soddisfacente.



SHADERS

In entrambi i casi, plugin Pete's Opengl 2.9, plugin ePSXE gpu core 2.0.0, possiamo migliorare un pò l'effetto grafico a schermo aumentando contrasto, brillantezza

colori, luminosità, ricorrendo all'utilizzo degli **Shaders**.
Certo, non aspettatevi "miracoli", però un pò la grafica è possibile migliorarla.

con plugin Pete's Opengl 2.9:

Ciascun shader (li trovate già nella cartella **Shaders** dell'emulatore, a sua volta suddivisa in 2 sottocartelle **ogl2** per il plugin 2.9 ogl2 di Pete e **gpucore** per il plugin epsxe gpu core)

è in genere composto da 2, massimo 4 files e si distinguono per estensione :

A) Quelli composti da file con estensione **.slv** + altro con estensione **.slf** funzionano spuntando in **Shaders effects** l'impostazione: **5: GLSlang files (gpuPeteOGL2.slv/slf)**

B) Quelli composti da file con estensione **.fp** + altro con estensione **.vp** funzionano invece con l'impostazione **Shader effects: 3: ARB Program gpuPeteOGL2.vp/fp**

Per impostare/provare uno shader mettete una spunta alla voce **Shader effects** che trovate in basso a sinistra nel plugin video di Pete e selezionate:

l'impostazione **3:ARB Program gpuPeteOGL2.vp/fp** oppure **5: GLSlang files (gpuPeteOGL2.slv/slf)** in base al tipo di shader che volete provare, poi cliccate sui tre puntini a fianco e da lì potrete indicare il percorso per lo shader scelto.

Infine mettete una spunta a fianco, alla voce **Shader level** impostandola a gradimento da **1** (minimo) fino a **4:Maximum**

Se ad esempio voglio impostare il **Natural Vision Shader**:

Configure Pete's PSX OpenGL2 Renderer ...

Resolution & Colors

Fullscreen mode Desktop resolution: 1280 x 1024 Color depth: 32 Bit

Window mode Window size: 640 x 480 Use Window size in Fullscreen mode (Widescreen fix)

Internal X resolution: 1: High - Standard, enhanced display

Internal Y resolution: 1: High - Standard, enhanced display

Stretching mode: 0: Stretch to full window size (standard)

Render mode: 2: Use framebuffer object (fastest mode, if supported)

Textures

Texture filtering: 0: None Gfx card vram: 0 (Autodetect) MBytes

Hi-Res textures: 0: None (standard)

Use pixel shader for 'PSX texture window' emulation

Framerate

Show FPS display on startup Use FPS limit Auto-detect FPS/Frame skipping limit

Use Frame skipping FPS limit (10-200): 63 FPS

Compatibility

Off-Screen drawing: 2: Extended - Can cause garbage

Framebuffer effects: 3: Full - Emulates everything, causes overall slowdown

Framebuffer upload: 1: Standard - Uploads detected screen areas

Full screen filters

Screen filtering A nice fullscreen filter. Flicker-fix border: 0 pixels

Shader effects: 1: Fullscreen smoothing Shader level: 3: Medium

Misc

Scanlines

MDEC filter

Disable screensaver

GF4/WinXP crash fix

Special game fixes

5: GLSLang files [gpuPeteDGL2.slv/sll]

Workaround for a crashing bug in the nVidia GeForce 4/WinXP drivers

Some games will need certain special options to work without glitches

Default settings

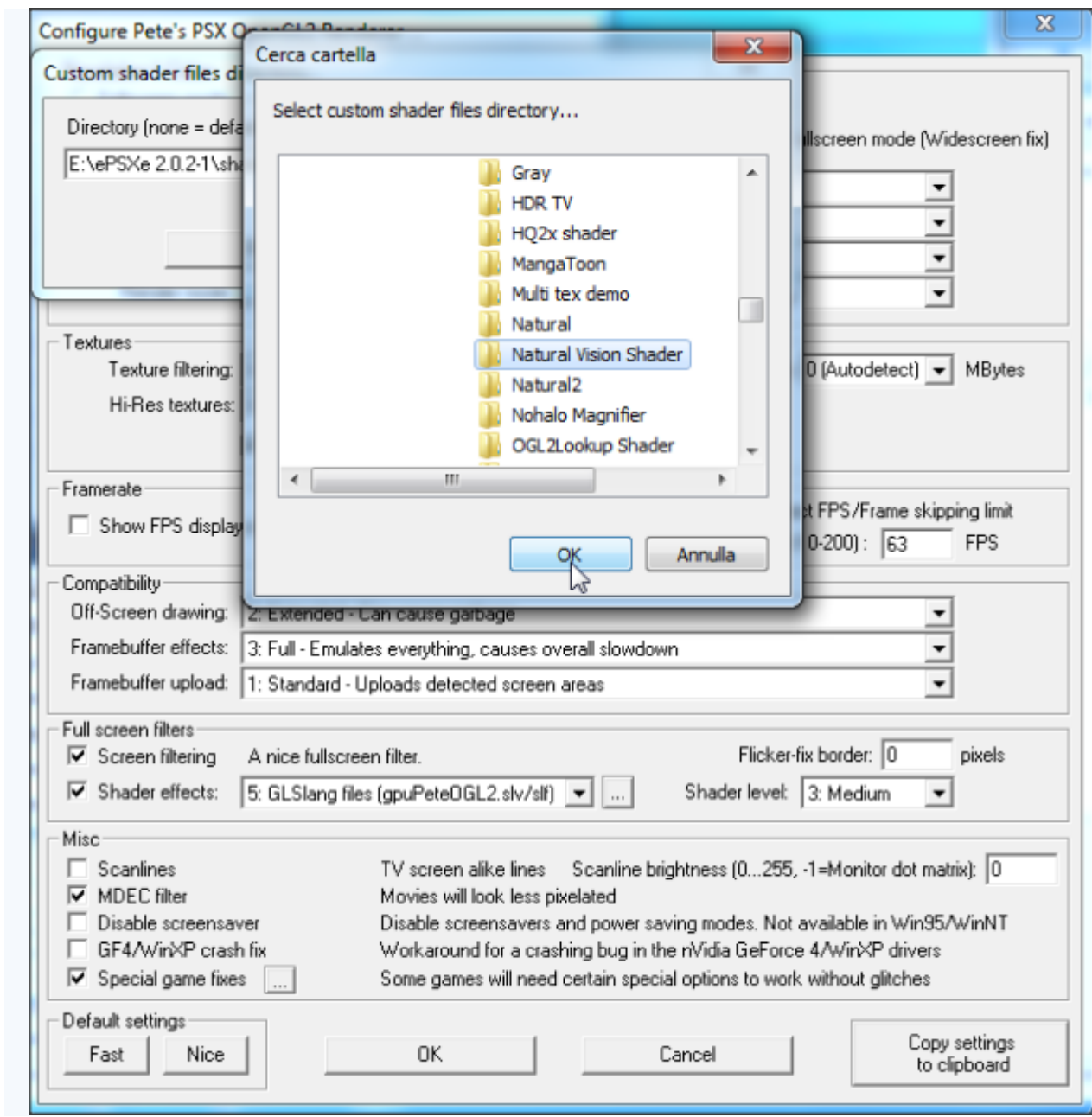
Fast

Nice

OK

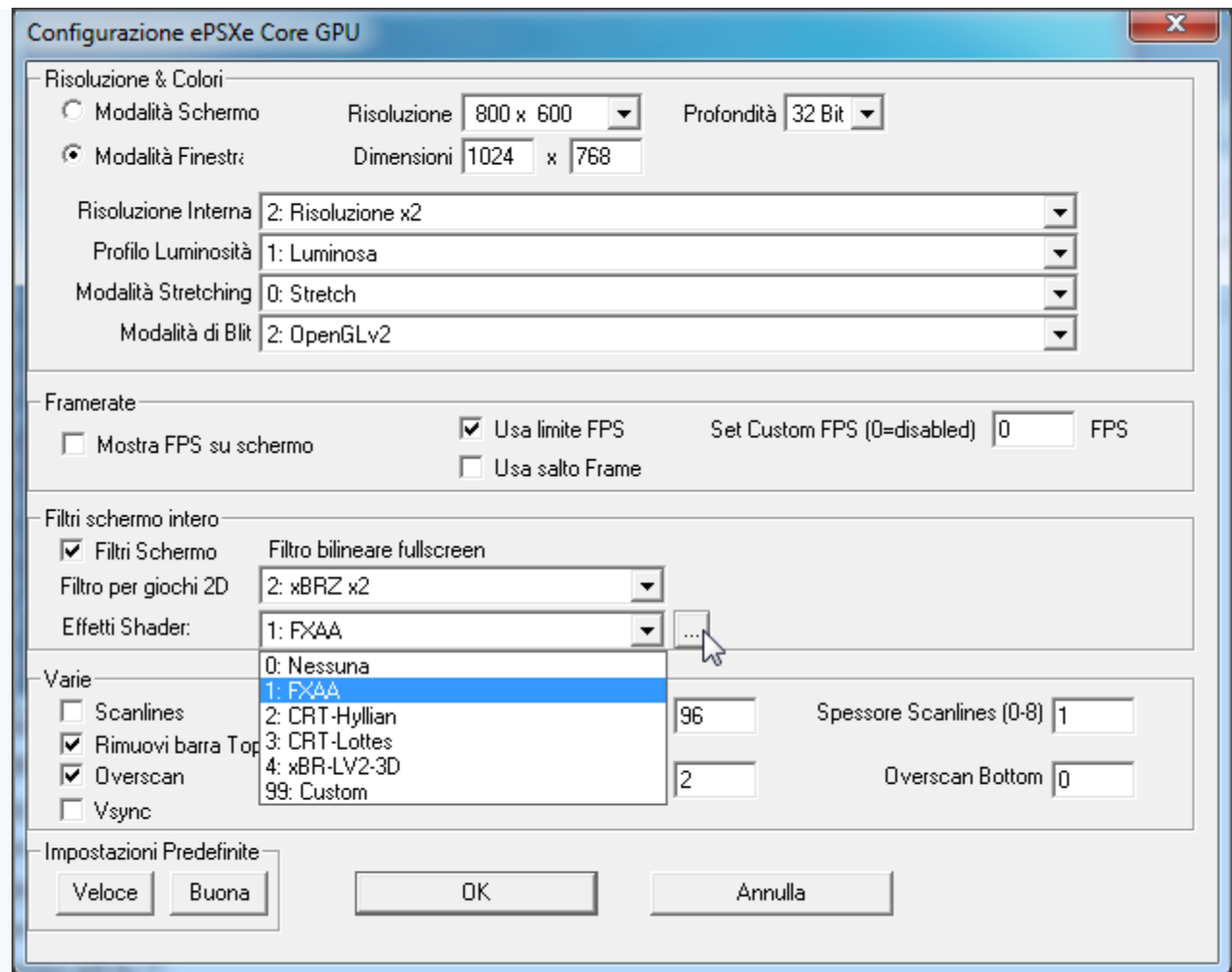
Cancel

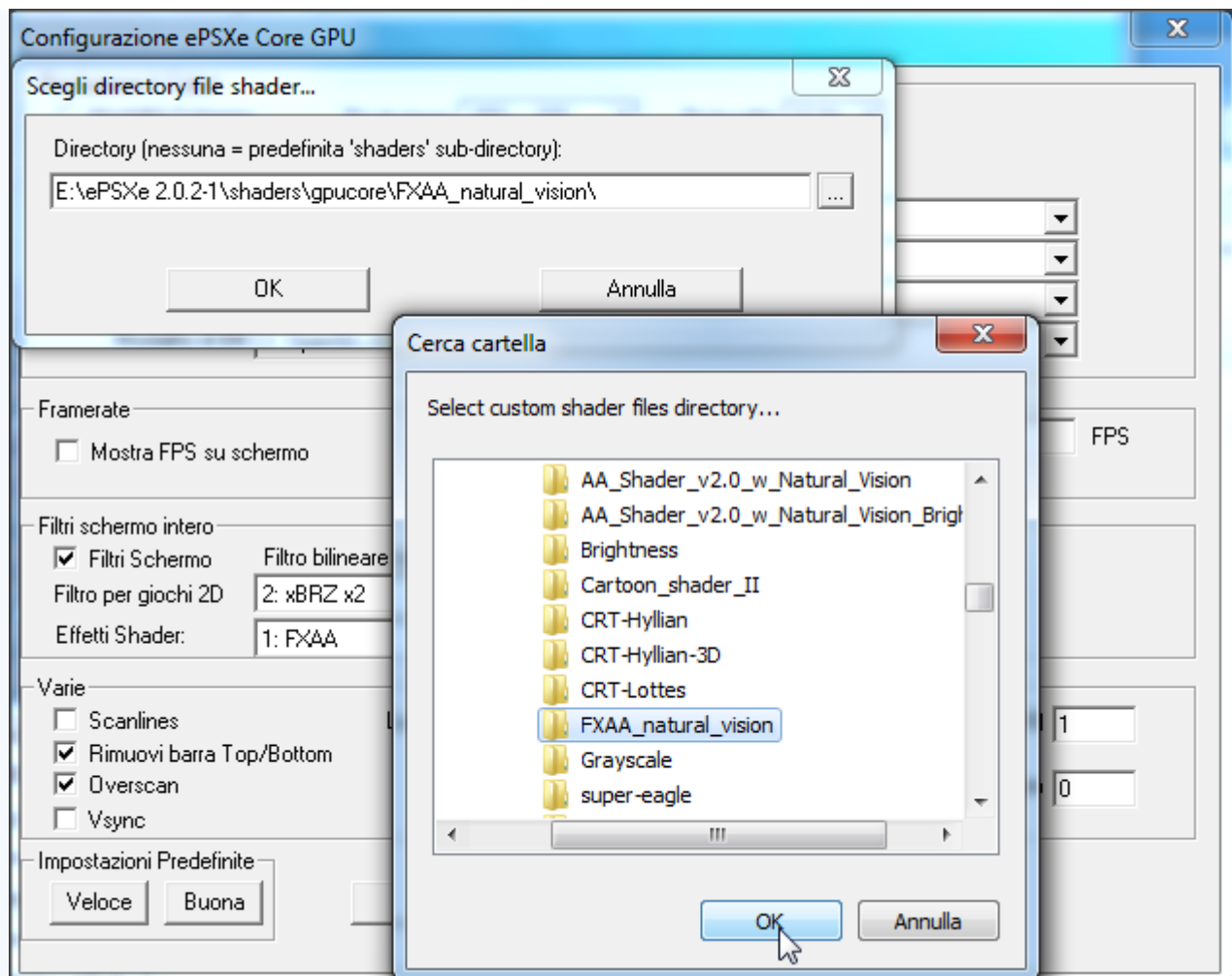
Copy settings to clipboard



con plugin ePSXe Gpu Core 2.0.0:

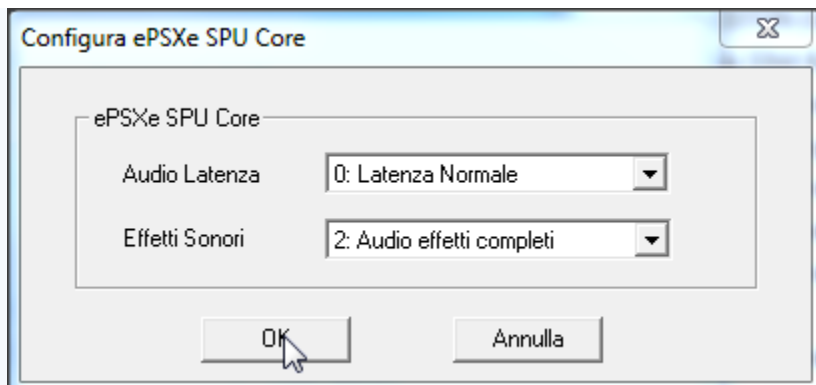
Qui ci sono meno scelte da fare, meno opzioni.
Se ad esempio voglio applicare l'effetto shader **FXAA Natural Vision** (quello che utilizzo io):





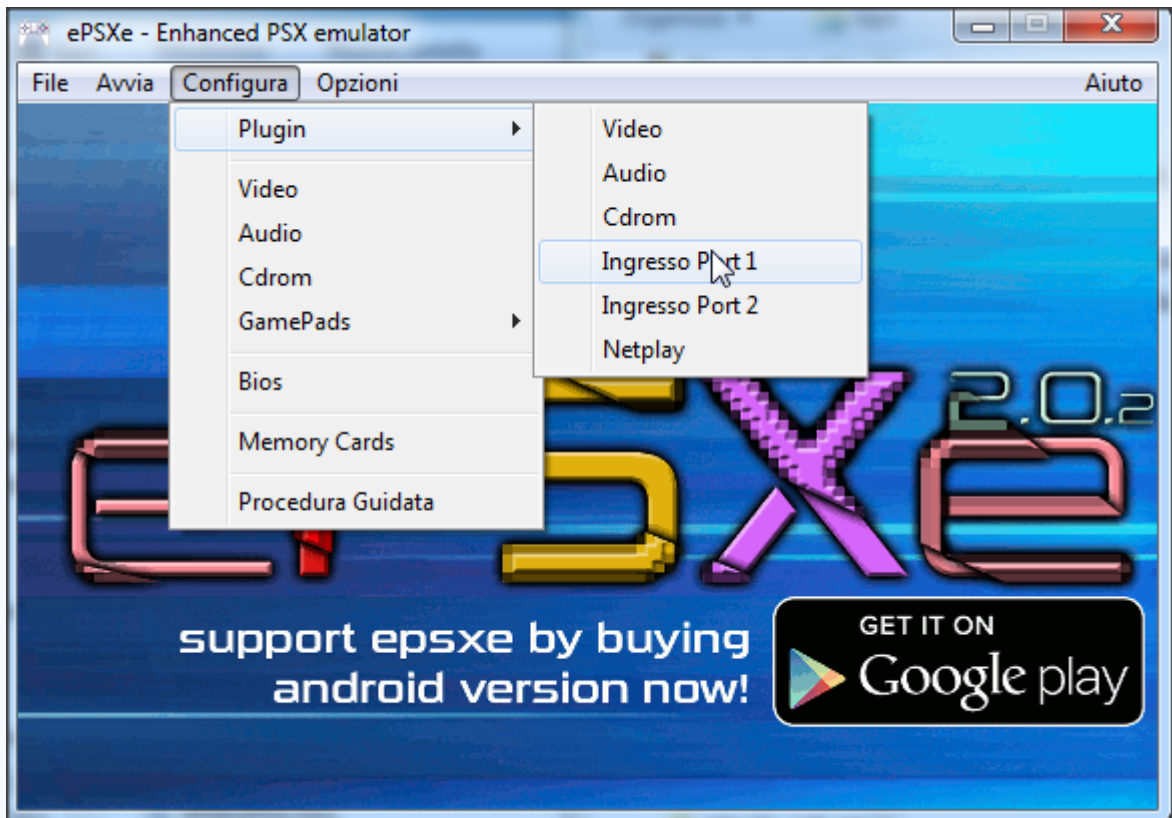
Plugin AUDIO

Molto semplicemente selezionate il plugin audio **ePSXe SPU Core 2.0.0** cliccando su **Configura** poi **Plugin** e infine **Audio**:



Plugin GamePads

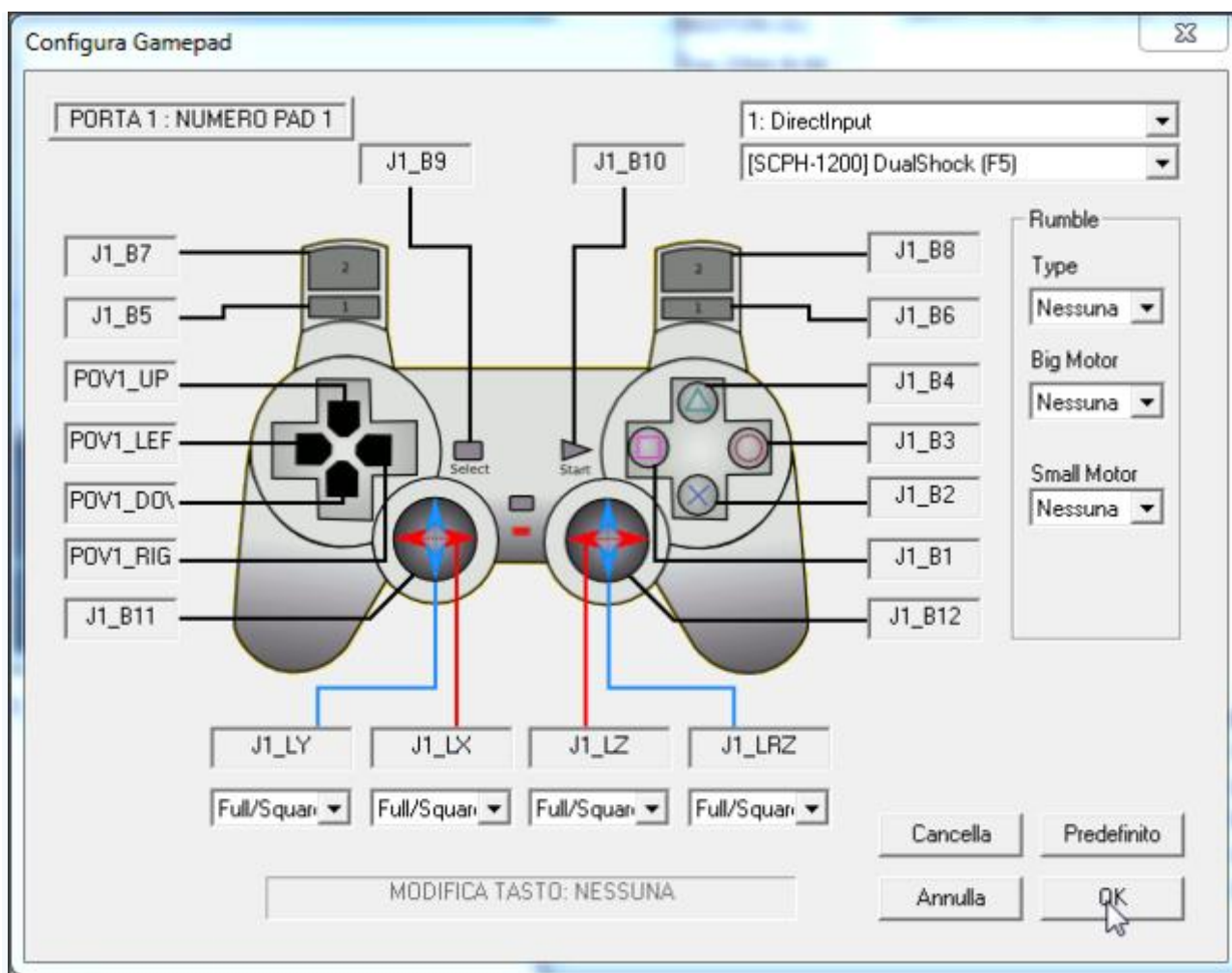
Selezionate il plugin gamepads ePSXe INPUT Core 2.0.0 cliccando su **Configura** poi **Plugin** e infine **Ingresso port 1**:



CONFIGURA GAMEPAD: io utilizzo il SCPH-1200 DualShock (F5) (dal menu a tendina in alto a destra)

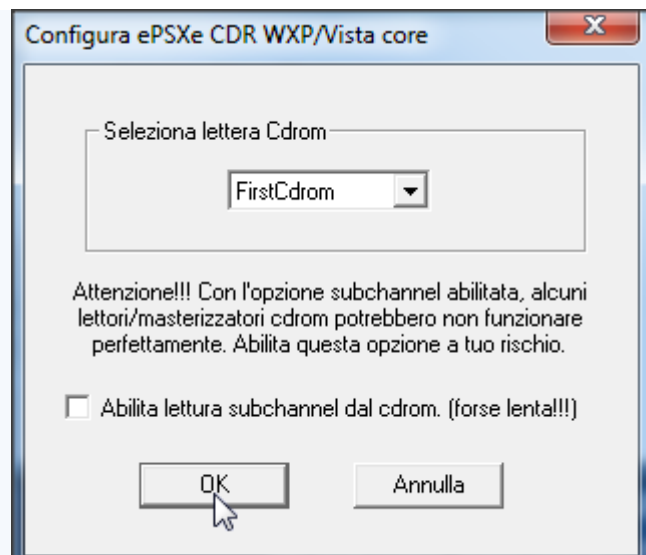
Cliccare poi col mouse sinistro sullo spazio corrispondente al tasto che vogliamo configurare e assegniamo il tasto del nostro joypad

Fatta la procedura con tutti i tasti a disposizione e le levette digitali e analogiche, cliccare su **OK** .



Plugin CDROM

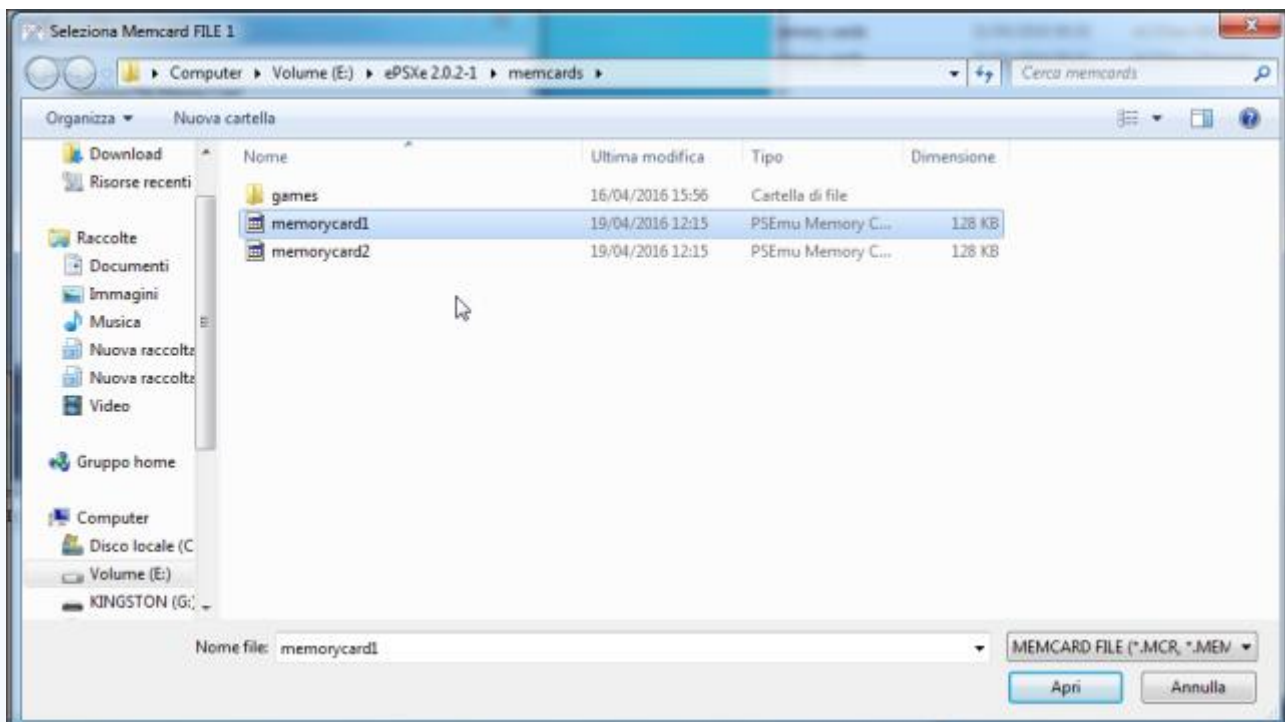
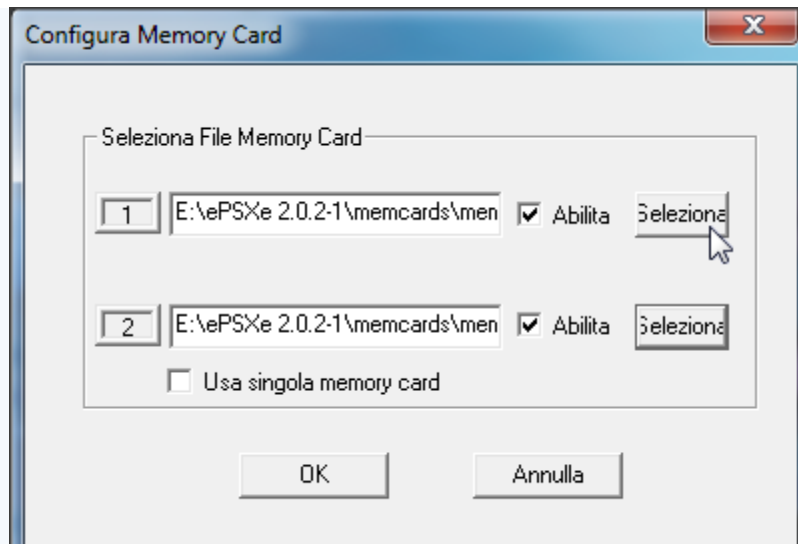
Molto semplicemente selezionate il plugin cdrom **ePSXe CDR WNT/W2K Core 2.0.0** cliccando su **Configura** poi **Plugin** e infine **Cdrom**:



Configurare le Memory Cards

All'interno del pacchetto scaricato, dentro la cartella **memcards** trovate già due memory cards configurate, memorycard1.mcr e memorycard2.mcr pronte all'uso. Indicate semplicemente il percorso dove si trovano le due cards con **Configura, Memory Cards, Seleziona** e infine **OK**.



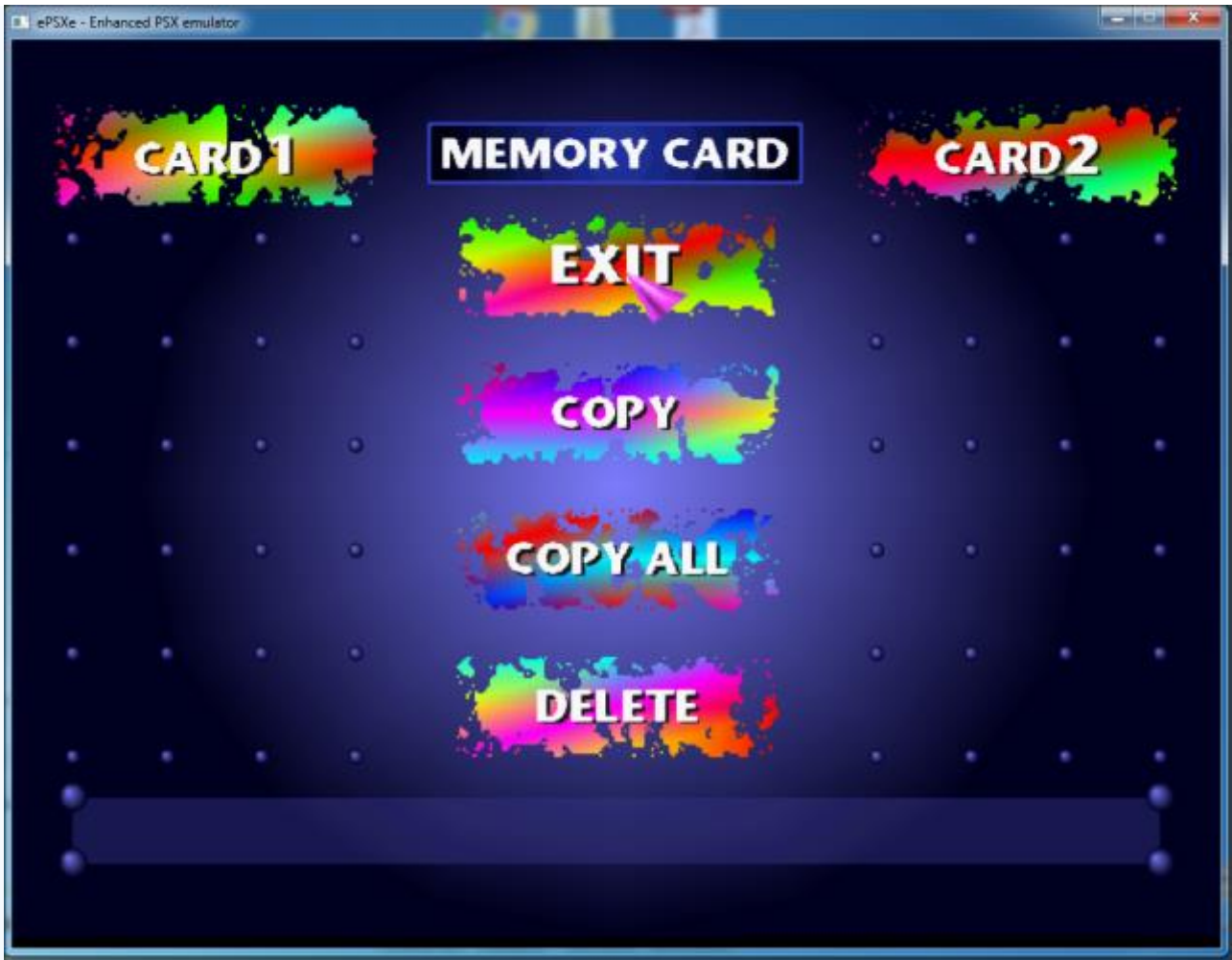


Potrete gestire i vostri salvataggi contenuti nelle memory cards tramite **bios** oppure tramite il programmino **MemcardRex_1.7 Playstation** che trovate allegato dentro la cartella **memcards**.

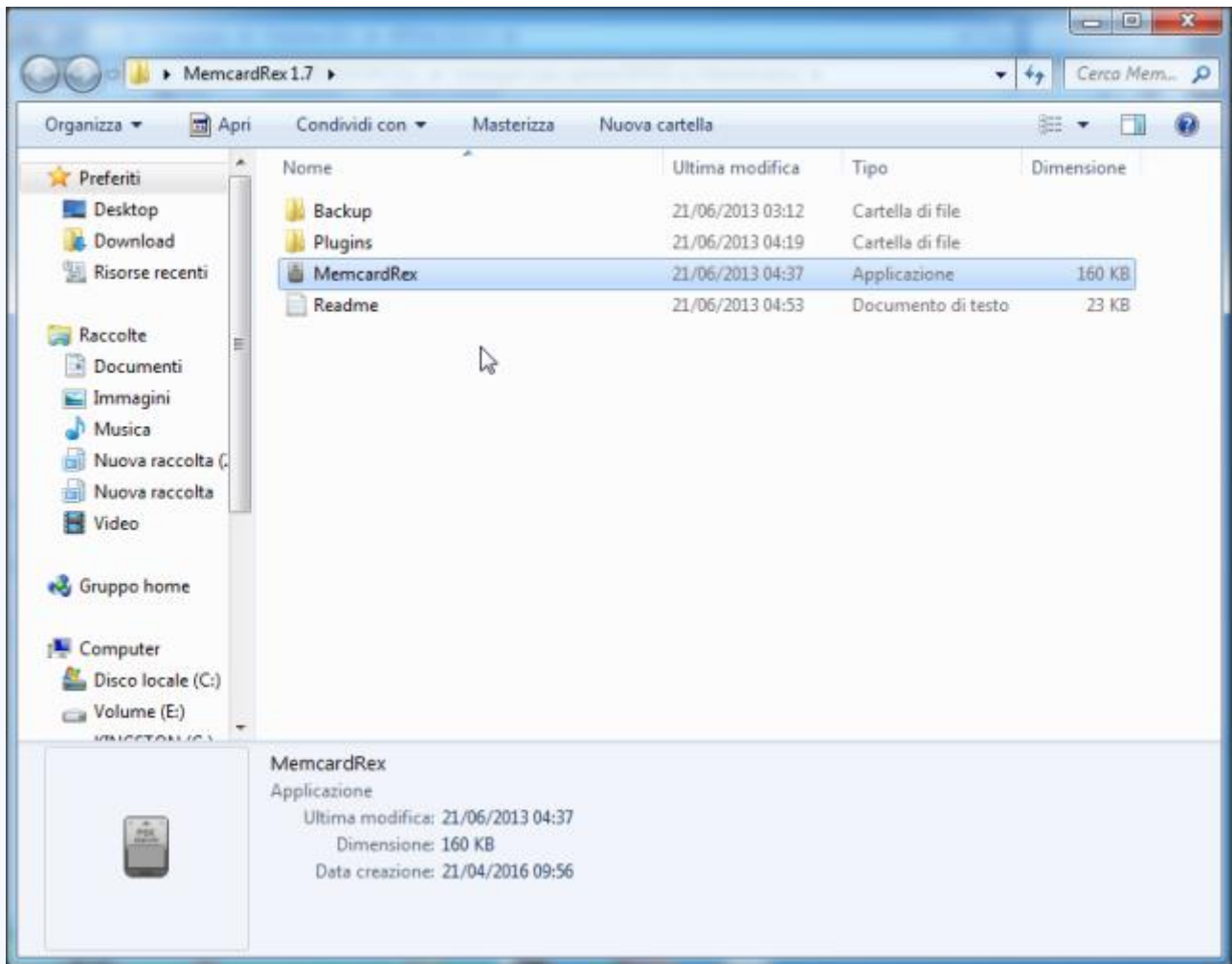
DA BIOS:

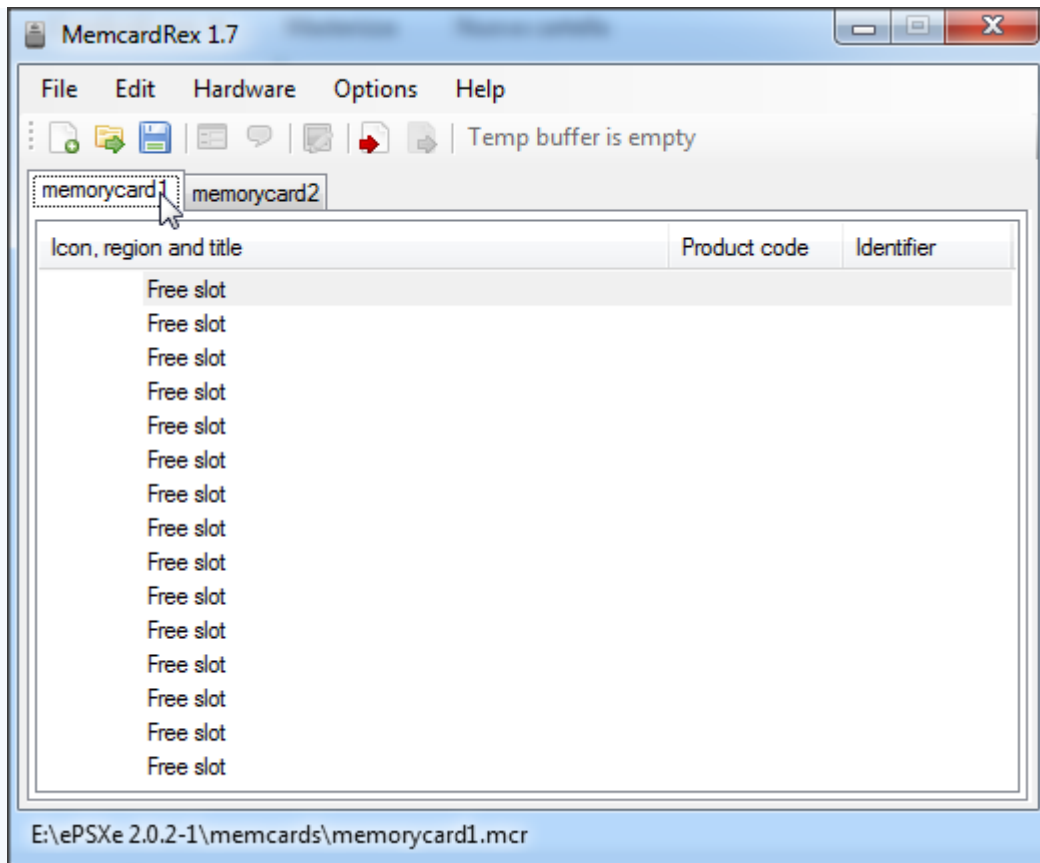






DA MEMCARDREX:

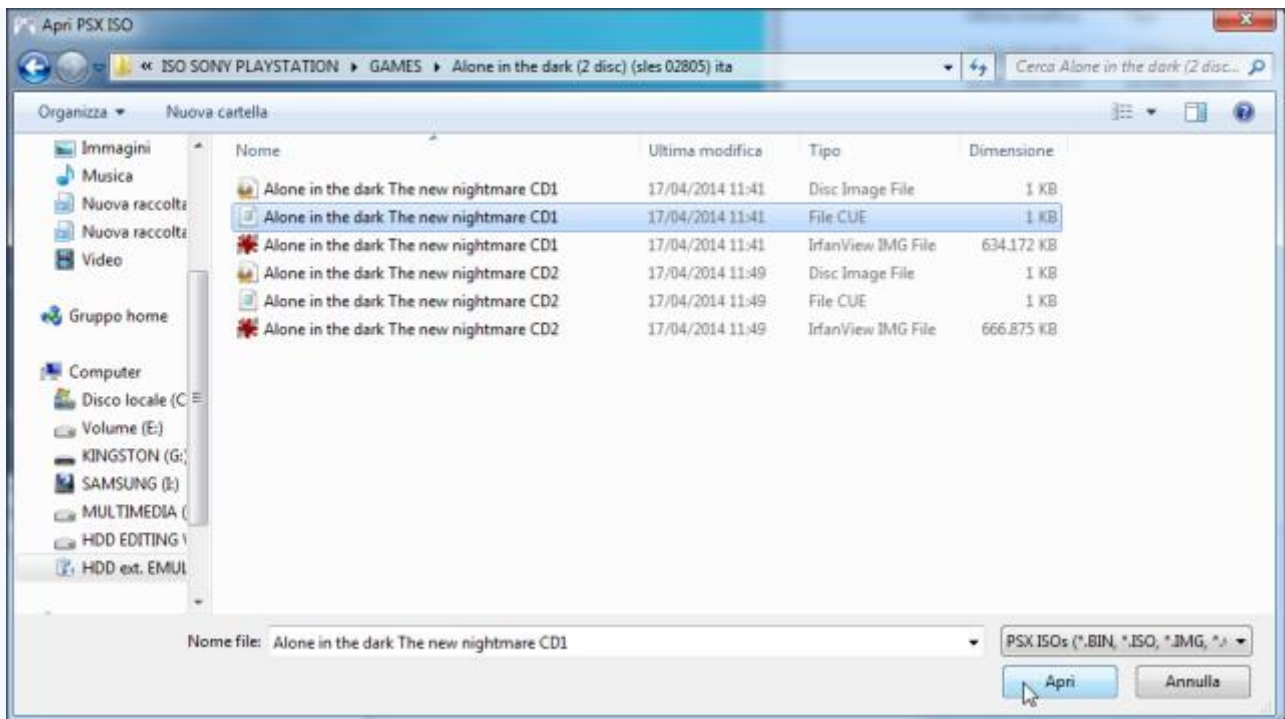




Avviare un gioco

Ci sono due possibilità per avviare un gioco:

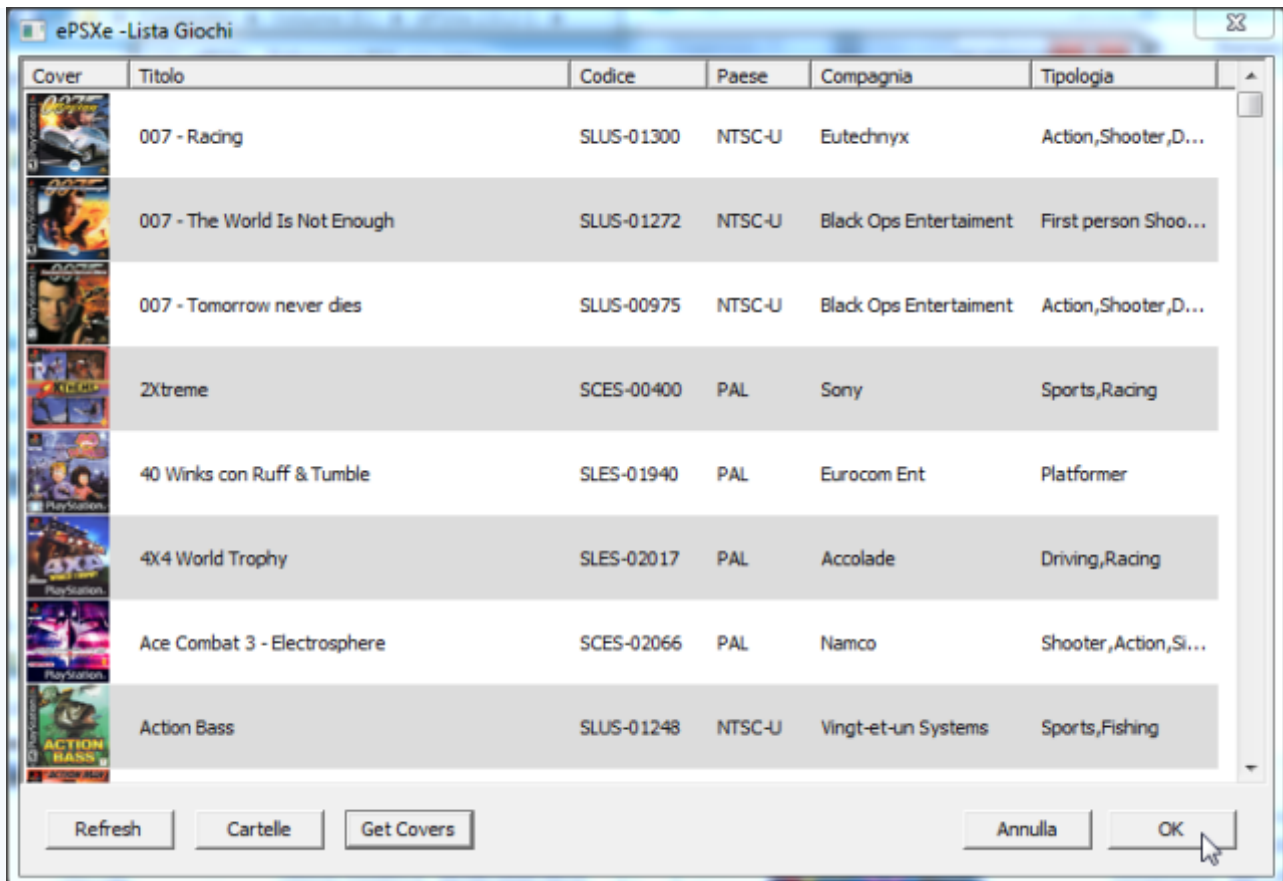
- 1) la migliore (quella che utilizzo solitamente) che permette di emulare correttamente anche i file multitrack è cliccare **File, Avvia ISO** e selezionare il file **.cue** del gioco scelto (se presente il file cue).



2)l'altra è cliccare su **File**, **Apri Lista Giochi** e far partire direttamente da li gioco selezionato, cliccando su **OK**.

Io di solito utilizzo l'opzione 1 per far partire i giochi e l'opzione 2 per sistemare/controllare le iso in mio possesso (cliccando su **Cartelle** indichiamo il percorso ove abbiamo inserito le nostre iso), i codici di ogni iso, visionare le miniature delle copertine dei nostri giochi (basta cliccare su **Get Covers** e vi verranno scaricate in automatico le copertine dei giochi trovati).





Cambiare il CD per giochi multidisco

Se un gioco è composto da 2 o più dischi, quando richiesto di inserire il disco 2 (o 3, 4...), basta premere sulla tastiera il tasto **Esc**, cliccare su **File**, **cambia Disco** e **Iso**. Indicare ora il percorso del CD da far partire ed il gioco riprenderà in automatico.



Abilitare i trucchi (cheats) di un gioco (se presenti)

I trucchi si possono avviare solo durante l'emulazione del gioco (li trovate già inseriti nella cartella **cheats** del pacchetto scaricato).

Per abilitare uno o più trucchi (sempre se presenti) si deve:

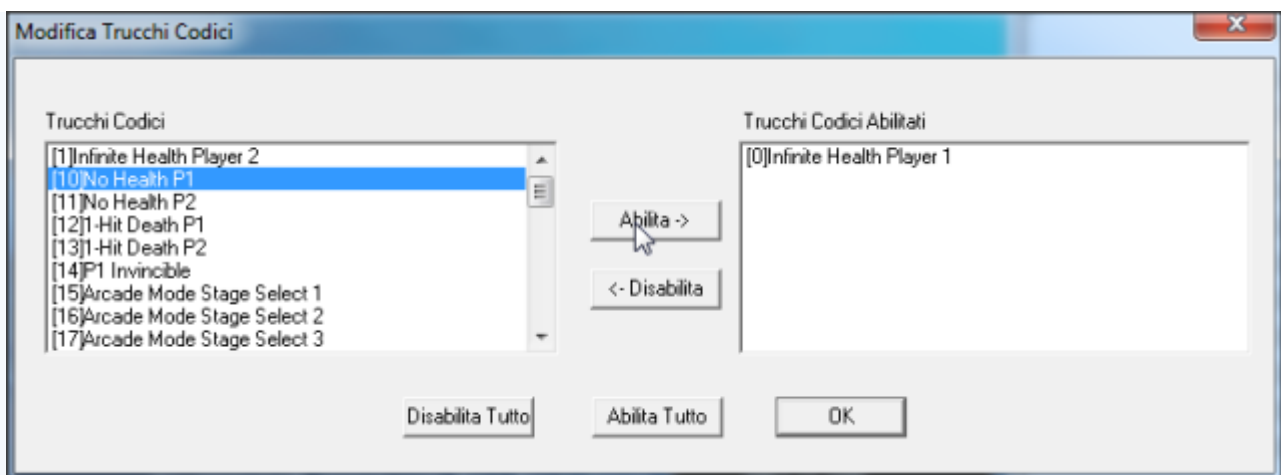
- A) Avviare la iso del gioco
- B) Premere il tasto **Esc** sulla tastiera a gioco avviato
- C) Cliccare su **Opzioni** e **Trucchi codici**



Se vi sono trucchi disponibili per il gioco selezionato, li vedrete sulla schermata a sinistra

Sarà sufficiente selezionare il trucco/i trucchi di nostro interesse e cliccare su **Abilita** e **OK**

Esempio con **Tekken 3**:



Poi riprendiamo la nostra partita con i trucchetti attivati cliccando su **Avvia e Continua**



- FINE CONFIGURAZIONE -