

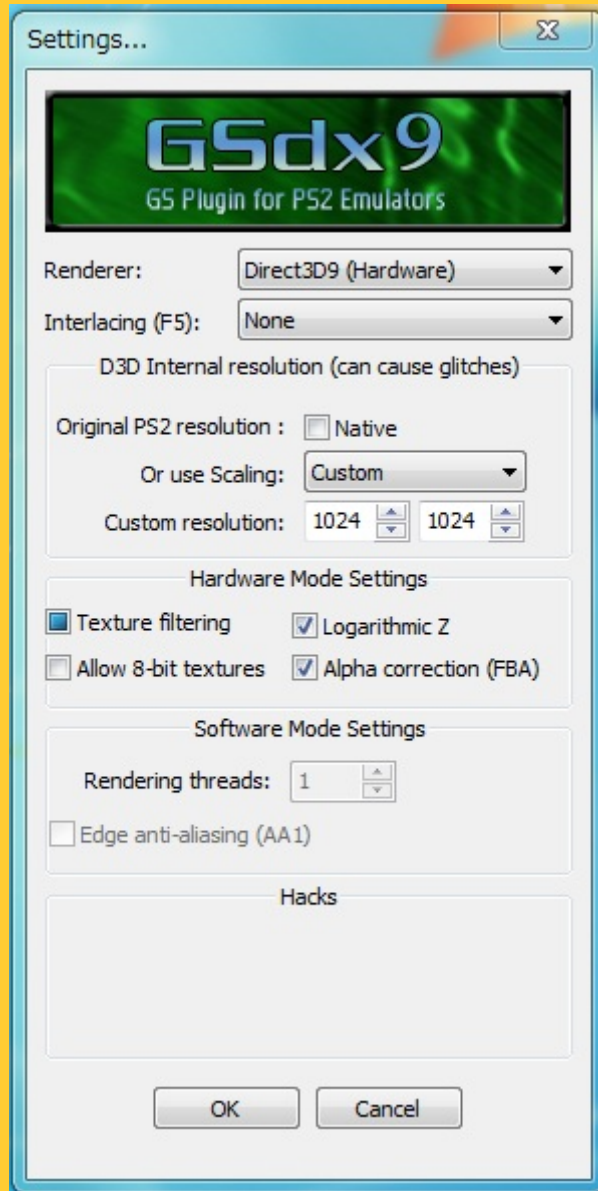
訂正 & 追加大歓迎です。
このページは2011年5月14日時点の最新版[PCSX2 0.9.8(r4600)]を元に説明します。

+ ...

をクリックするとこのページの一覧が開きます。

GS

GSdx



SSE2, SSSE3, SSE4.1, AVXの4つのバージョンがありますが、設定画面はどれも同じです。

SSEのバージョンが高いほど、処理効率が高くなる(=ゲームの処理速度が速くなる)と考えてください。

AVXについては、第2世代CORE iプロセッサから搭載された命令セットで、SSEの拡張版にあたります。SSEは128bit長なのに対してAVXは256bit長(SSEよりAVXの方が一度に処理できる命令が多い)なので、対応するCPUで実行するとSSEより処理速度が高速になると思われます。

[「CPU-Z」](#)というアプリケーションを使えば、自分の使っているCPUがどのSSEのバージョンまで対応しているかが分かります。

AMD社製CPUの場合FXシリーズ以前のものではSSE2以外使用不可、FXシリーズであればSSE2~AVXまでの全て(FXシリーズはSSE5に対応していないがGSdx自体にSSE5を使用するバージョンがないという意味で)に対応。

CORE iシリーズではSSE4.1(第2世代はAVX)を使えばいいのですがCore2シリーズは製品によってSSEの対応具合が違いますの自分のCPUをよく調べましょう。

Renderer : レンダリングエンジンとして用いるDirectXのバージョンと、処理をハードウェアで行うか、ソフトウェアで行うかを選択することができます。

DirectXのバージョンは、Windows XPの場合9のみ、Vista以降の場合は9と10or11が選択できます。

Vista以降で9と10or11のどちらが良いかは、ゲームにより異なるようです。DirectX10ではZ座標の計算がより正確らしく、例えばDirectX9でLogarithmic Zをチェックすると改善する類の描画の不具合はDirectX10だと起こりにくいらしいです。

DirectX11はハードウェアが対応している場合のみDirectX10の代わりに選べます。つまりDirectX11環境の場合はDirectX10は選べません。

ハードウェアはレンダリングにGPUを使い、ソフトウェアはCPUを使います。基本的にはハードウェアの方が高速なので、通常はこちらを選択します。

ソフトウェアは今のところあまり高速ではないですが、描画はハードウェアより正確で、多くの不具合が解消されます。開発者は、将来的には(Larrabee等で)ソフトウェアレンダリングで十分な速度を達成できる事を見込んでいるようです。

NullやSDLは使いません。

GSdx r5186よりOpenGLを使った描画に対応しました。ソフトウェアレンダリングの時はDirectXよりOpenGLを使った方が高速な場合があるので、状況によって使い分けるのがベストだと思われます。

Interlacing : デインタレース処理の方法を選択します。

画面が揺れる時に使います。ゲーム中にF5キーで変更可能です。

ゲームによって最適なモードは変わるので、特定のゲームしかプレイしない場合を除いてここでは設定せずにゲーム中にF5キーを押すことに慣れたほうがいいでしょう。

Original PS2 resolution : Nativeにチェックすると実機の解像度で描画します。

実機の解像度は起動中のウィンドウ枠に表示されている3ケタx3ケタの数字です。

ゲームによって変わりますが、2Dゲームや一部の3Dゲームは640x448、多くの3Dゲーム512x448かそれに近い値です。

Or use Scaling : 実機の解像度の倍数で描画します。

固定値を設定するとグラフィックが不自然になるゲームはこちらを設定しましょう。

Custom resolution : 3次元演算の内部解像度(幅x高さ)を設定します。

数字を大きくするほど描画が美しくなりますが、速度は低下します。なお、レンダラーがソフトウェアの場合はNative固定で、値を変更する事はできません。

2Dのグラフィック表示(主にフォント)にゴミが混ざる場合が多々あります。

Textue filtering : テクスチャフィルタの有効/無効を設定します。

デフォルトでは半チェックになっています。チェックなしで完全にOFF、半チェックで3Dのみフィルタリング、全チェックで2D含めて全てフィルタリングします。

内部解像度同様グラフィックの見た目に直結する項目です。十分に速度が出ているなら基本オン、多少画質を落とすとしてもFPSを上げたいという時はオフに。

チェックと半チェックは自分の好みによって設定するといいでしょう。ただし2Dテクスチャのフィルタリングはグラフィックの表示に不具合(ゴミ等)が発生し

やすいです。

Allow 8-bit textures : 8bitテクスチャを有効にします。

Logarithmic Z : 奥行き用のZバッファを対数で保持します。

描画が少しおかしいという場合とあえずここをオン/オフすると直る場合があります。

DirectX10および11では変更できません

Alpha correction (FBA) : ハードウェアが処理しきれないガンマ補正を修正します。

デフォルトでオンになっています。

DirectX10および11では変更できません

Edge anti-aliasing (AA1,sw-mode only) : ソフトウェアレンダリングモード時に簡易アンチエイリスを有効にする

簡易AAを有効にします。画質は向上しますが、ハードウェアAAには及びません。
当たり前ですがCPU負荷が増大します。

GSdxのGUIでは変更出来ない設定の追加&変更方法

変更した事による効果については他の方が書いてくれる事に期待しときます。

inisフォルダに入っているGSdx.iniを開き追加or変更する
msaa=0

0=無効 数字を増やしていくと効果が変わる(いくつまで有効か不明)

UserHacks_AlphaHack=0
UserHacks_HalfPixelOffset=0
UserHacks_SkipDraw=0

0=無効 1=有効

SkipDrawのみ 0=無効 数字を増やしていくと効果が変わる(いくつまで有効か不明)

上記の設定はiniファイルに

AllowHacks=1(0= 無効 1=有効)と追加するとプラグイン設定のGUIに表示されるようになる。

PCSX2 0.9.9r4828以降でのみ効果のある設定の追加方法

fxaa=0

0=無効 1=有効

msaaとEdge anti-aliasing(AA1)が有効になっていると効果がありません。

ゲーム中にPageUpキーで変更可能です。

GSdxでゲーム中に使用できるキー

F5/Shift+F5:インターレース状態の変更

F6/Shift+F6:アスペクト比の変更。ワイドスクリーン表示切り替え。

F7/Shift+F7:シェーダー処理の変更

F8:スクリーンショット

Shift+F8:スクリーンショット + GSダンプの出力 + OBJ形式3Dモデルデータ出力

F9:ハードウェアレンダリング/ソフトウェアの切り替え

F12:動画保存

DEL:ソフトウェアレンダリング時のみ、アンチエイリアスのON/OFF

INS:ソフトウェアレンダリング時のみ、ミップマップのON/OFF

PageUp : FXAAのON/OFF

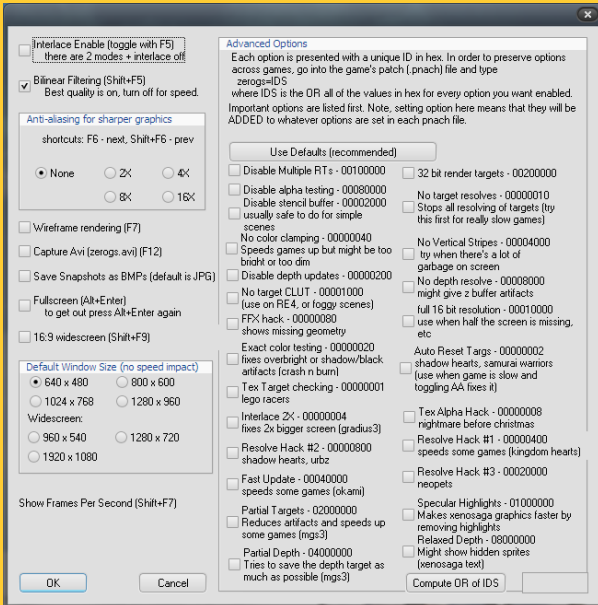
Shiftキーが使えるものでShiftキーを押した場合は切り替えの順序が逆になる。(Shift+F8を除く)

Shift+F8で出力されるOBJ形式データはソフトウェアレンダリング時のみ出力される。

また、一応OBJ形式ではあるものの、記録される値がX,Y,Z軸のスケールが異なるため

そのままでは3Dモデリングツールで読み込んででも役に立たない。

ZeroGS & ZZOgl



GSdxと双壁をなすGSプラグインです。最近あまり更新が無く、GSdxの影に埋もれがちですが、こちらのほうが上手く動くゲームもあります。
動作にはPixel Shader 2.0以降を積んだビデオカードが必要です。
OpenGLへの移植を行ったZZOglも存在します。
公式サイトで配布されている0.9.8にはどちらも含まれていません！

Interlace Enable : デインタレース処理を有効にします。画面が揺れる場合などに有効です。ゲーム中にF5キーで変更可能です。

Bilinear Filtering : バイリニアフィルタリングを行います。品質は上がりますが、重くなります。ゲーム中にShift+F5キーで変更可能です。

Anti-aliasing for sharper graphics : Anti-aliasingと書いてありますが、通常のパソコンゲームで言うそれでは無く内部解像度を上げてジャギーを目立たなくする処理です。
解像度を上げるほど重くなります。ゲーム中に(Shift+)F6キーで変更可能です。

Wireframe rendering : ワイヤーフレームでレンダリングを行います。通常は使いません。ゲーム中にF7キーで変更可能です。

Capture Avi : zerogs.aviという名前プレイ動画を保存します。ゲーム中にF12キーで変更可能です。

Save Snapshots as BMPs : JPEGではなく、BMPでスクリーンショットを保存するようにします。

Fullscreen : フルスクリーンにします。ゲーム中にAlt+Enterキーで変更可能です。

16:9 widescreen : 16:9のワイドスクリーンにします。ゲーム中にShift+F9キーで変更可能です。

Default Windows Size : デフォルトウィンドウサイズの指定ができます。ここでの指定は動作速度には影響しません。

ZZOgl

かつてのPlaygroundプロジェクトにて互換性向上とOpenGL移植を行ったプラグインです。
オプション等は基本的にZeroGSと同じです。

動作には別途cg.dllとcgGL.dllが必要です。パッケージに含まれていない場合は各自でダウンロードしましょう。

Advanced Options

ZeroGS用のSpecial Game Fixのようなもので、細かい挙動を制御するためのオプションです。オプションの説明に有効なゲームの名前が書いてあるので、参考にしましょう。なお、パッチを有効にしていると、ゲームによっては必要なオプションが自動的にチェックされます。



PAD

SSSPSX PAD Plugin Pressure Mod

PS2のコントローラを変換機を使いPCに接続している場合はこのプラグインを使えば問題ないでしょう。設定方法もとても分かりやすく、コントローラの配置に合わせてボタンを押すだけです。アナログスティックの設定が若干わかりにくいですが、Xが左右、Yが上下になります。ごく普通のXY軸とZ/Z回転軸のコントローラなら下記の通りになるでしょう。

LX J*_AXIX0

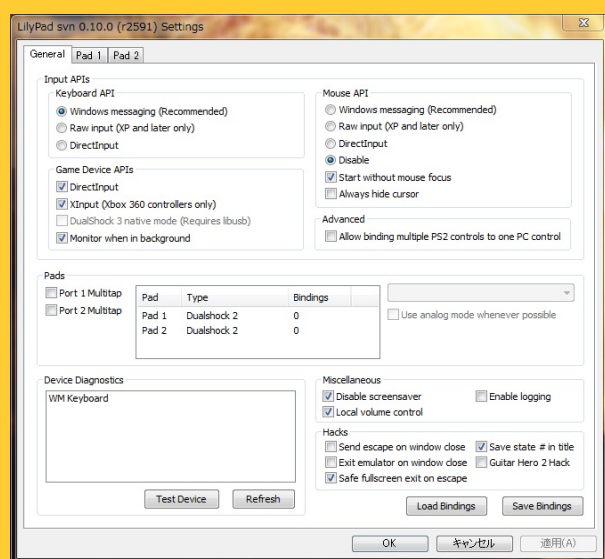
LY J*_AXIX1

RX J*_AXIX2

RY J*_AXIX5

(*はコントローラ(ジョイスティック)番号、一本だけ刺しているなら通常は0です)

LilyPad



非常に多機能なコントローラープラグインです。マウス機能や一部ゲームで正常に動作するようなハック機能も搭載されています。項目が非常に多いので、よく使うと思われるチェック項目だけを追記

keyboard API:

Windows messaging(Recommended) keyboardを有効 F1keyなどを使うなら必須
Disable(Intended for use with other pad plugins) keyboardを無効

Game Device APIs:

DirectInput 各ゲームパッドを使うならを使うなら必須
Xinput(Xbox 360 controllers only) Xbox360用のPAD専用
Monitor when in background pcsx2が非アクティブでもPAD操作が有効

Mouse API:

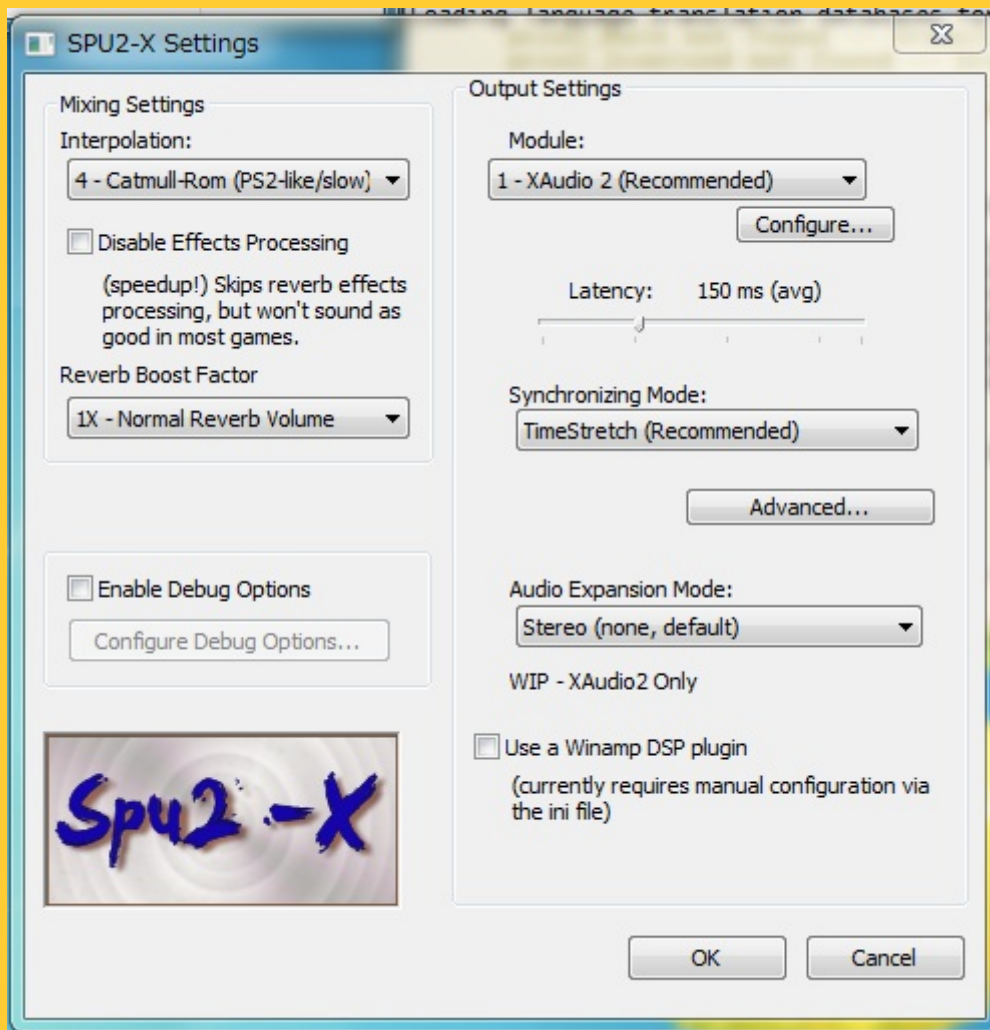
Always hide cursor 画面内にMouseCursorを表示させない

Miscellaneous:

Disable screensaver モニタの自動電源オフやスクリーンセーバーを無効にする
"Local volume control : PCSX2のみのVolume調整をKeyboardのVolumeControlか
MouseのWheelにて可能
RC版Win7x64環境ではWheelのみ反応しませんでした
SAVEとLOAD そのままです。設定の保存と読み込み

SPU2

SPU2-X



- GigaHerz氏のオリジナルのSPU2ghzを改良したもので、いまのところ再現度がもっとも優れているプラグインです。
Final Fantasy等スクウェアのゲームとの相性が悪いと言われてきましたが、最近のバージョンでは正常に動作します。
元はSPU2Ghz Playgroundと呼ばれていましたが、リバーブ処理機能が追加された際に改名しました。設定はほぼ一緒です。

Mixing Settings

Interpolation : リサンプリングを行う際の補間方法を選択します。

- Nearest(最短距離補間)、Linear(線形補間)、Cubic(3次補間)、Hermite、Catmull-Romのいずれかを選びます。後者ほど品質は上がりますが、CPU負荷も上がります。
標準ではCatmull-Romが選択されており、CPU負荷は高いですが最も実機ライクにエミュレートするとされています。
- 負荷が気になり、音質に拘らないのであればLinearやCubicを選択してもいいでしょう。
Nearestはスピーカーで聞いてもハッキリ低音質だと分かるレベルなのでお勧めできません。

Disable Effects Processing : リバーブ(残響)処理を無効化します。
品質は低下しますが、CPU負荷が下がります。

Output Settings

Module : 音声出力の経路を選択します。

通常は標準のXAudioを選択します。DirectXランタイムのバージョンが古いとうまく動かない場合があります。開発者によればXAudio2が最も互換性が高くパフォーマンスを発揮するそうです。XAudio 2がRecommendedになっていますが、DirectXにしたほうがLatencyの縮小でノイズが発生しにくいようです。

Latency : バッファの大きさを変更することで、遅延時間を設定します。

小さいほど画面に対する音の遅延が小さくなりますが、音が途切れ易くなります。通常はデフォルトの150msで問題ないでしょう。音ゲーなどの場合は50msでも遊べるか遊べないかのギリギリのラインだと思われます。(SPU-X 2.0 r4840以降がお勧めです。)

Synchronizing Mode : 音声の同期方法を選択します。

TimeStretchはゲームスピードに合わせて音声のテンポを変化させます。よって60fps以下で動作するとスローモーションのように聞こえますし、フレームリミッターを解除して60fps以上になると早送りに聞こえます。

音声と映像が常に同期しているため不具合が発生しにくいです。

Async Mixはゲーム速度が落ちてても音声をそのまま再生します。

60fpsを下回っても体感では快適にプレイできますが、動作に不具合が発生するソフトもあるので状況によって選択しましょう。

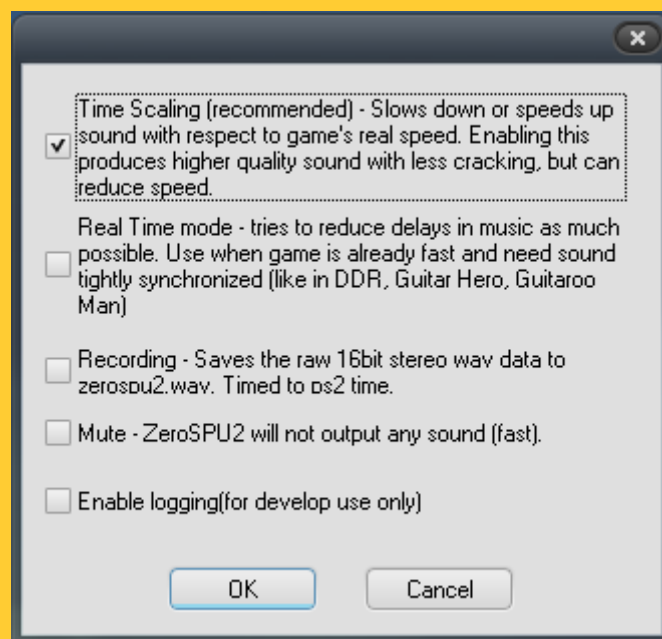
Audio Expantion Mode : 擬似マルチチャンネル音声の設定をします。

ほとんどの人は初期設定のままでよいでしょう。

Use a Winamp DSP plugin : Winamp用のDSPプラグインを使ってエフェクトをかける場合にチェックします。無視してOKです。

Enable Debug Optionsは、デバッグ関連になりますのでこの説明は書きません。

ZeroSPU2



Time stretcherをいち早く実装し、SPU2ghzがPlaygroundプロジェクトで改良されるまでは最も互換性が優れたプラグインでした。現在はSPU2ghzの影に埋もれがちですが、SPU2ghzがうまく動作しないゲームではこれを試してみると良いでしょう。音質はややノイズが目立ちます。

Time Scaling : SPU2ghzのUse Time-stretchingと同じです。
テンポを変更する事で映像と音の同期を厳密に行います。

Real Time mode : 映像に対する音の遅延を小さくします。
音ゲー等に有効です。

Recording : 鳴った音をzerospu2.wavという名前のwavファイルとして保存します。

Mute : 音声出力を無効にします。

Enable logging : ログ出力を行います。開発者向けです。

USB

今のところ、USBポートをエミュレーションするプラグインはありません。

USBnull Driver

USBポートのエミュレーションを無効にするプラグインです。

FW

今のところ、FW(Firewire)ポートをエミュレーションするプラグインはありません。

FWnull Driver

FireWireポートのエミュレーションを無効にするプラグインです。

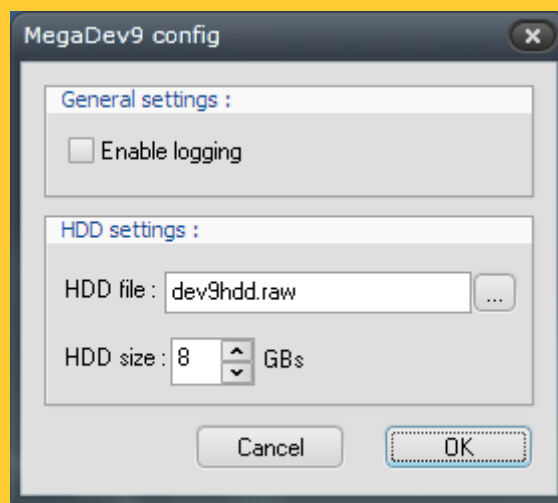
Dev9

Dev9とは、HDDをエミュレーションするプラグインのことです。

DEV9null Driver

HDDエミュレーションを無効にするプラグインです。

MegaDev9 Plugin



General settings

Enable logging

HDD settings

HDD file : HDDのファイル名の変更や、保存場所を選択することができます。
HDD size : HDDのサイズを選択することができます。