

PS2ソフト動作報告 - せ

7 モールモースの騎兵隊 (動作状況:)
正義の味方(動作状況:)
聖剣伝説4(動作状況:)
聖闘士星矢 聖域十二宮編(動作状況:)
SEGA AGES2500 vol01 ファンタシースター generation:1 (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol02 モナコGP (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol05 ゴールデンアックス (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol07 コラムス (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol08 バーチャレーシング フラットアウト (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol10 アフターバーナーII (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol11 北斗の拳(動作状況:)
SEGA AGES2500 vol12 ぶよぶよ通 パーフェクトセット(ス)(動作状況: ?)
SEGA AGES2500 vol13 アウトラン(動作状況:)
SEGA AGES2500 vol14 エイリアンシンドローム (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol15 デカスリートコレクション(動作状況:)
SEGA AGES2500 vol17 ファンタシースター generation:2(動作状況:)
SEGA AGES2500 vol19 ファイティングバイパーズ (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol21 S D I & カルテット (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol24 ラストブロンクス 東京番外地 (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol26 ダイナマイト刑事 (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol30 ギャラクシーフォースII スペシャルエクステンデッドエディション (動作状況:)
SEGA AGES2500 vol32 ファンタシースター コンプリートコレクション(動作状況:)
SEGA AGES2500 vol33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション (動作状況:)
セガラリー 2006(動作状況:)
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP(動作状況:)
セキレイ~未来からのおくりもの~(動作状況:)
絶体絶命都市(動作状況:)
絶対絶命都市2(動作状況:)
ゼノサーガ EPISODE 力への意志(動作状況:)
ゼノサーガ EPISODE 善悪の彼岸(動作状況:)
ゼノサーガ EPISODE ツアトウストラはかく語りき(動作状況:)
零~zero~(動作状況:)
零~紅い蝶~(動作状況:)
零~刺青の聲~(動作状況:)
ゼロの使い魔 迷子の終止符と幾千の交響曲(動作状況:)
ゼロの使い魔 夢魔が紡ぐ夜風の幻想曲(動作状況:)
戦国BASARA2(ス)(動作状況:)
戦国BASARA2 英雄外伝(動作状況:)
戦国BASARA X (クロス) (動作状況:)
戦国無双(動作状況:)
戦国無双2(動作状況:)
戦国無双2 Empires(動作状況:)
戦極姫 ~戦乱に舞う乙女達~(動作状況:)
戦極姫 2 炎~百華、戦乱辰風の如く~(動作状況:)
Sentimental Prelude(動作状況:)

7 モールモースの騎兵隊 (動作状況:)

pssc2-r1230 GSdx-r1128 SPU2-X-r1214 Linuzappz ISO CDDVD 0.8.0
C2D E6850 3.00GHz DDR2 4GB GeForce 9800 WindowsVista 32bit
動作速度・不具合の有無

(動作状況:)

pssc2-r1246 GSdx-r1239 SPU2-X-r1214 Linuzappz ISO CDDVD 0.8.0
C2D E6400@2.56GHz DDR2 2GB GeForce 9800GT WindowsXP SP3 32bit
動作速度・不具合の有無

rendererをハードウェアにするとムービーや一部で劇重になるが
ソフトウェアにすればそれなりに動く。ZeroGSよりもGSDXのソフトウェア

のほうが速い。スピハク使用。

(動作状況:)

pscx2-r1888 GSdx-1873 SPU2-X-1.2.0 Linuz ISO CDDVD 0.9.0
Ci7 920 2.67GHz DDR3 12GB GeForce GT220 Windows7 64bit

動作速度・不具合の有無

60fpsで動作するがクラッシュするため、ゲームにならない。

初回ムービーでクラッシュ。
初回ムービーをスキップした場合も、マップ移動後にクラッシュ。

備考

正義の味方(動作状況:)

PCSX2 0.95_svn239	GSdx 0.1.0	P.E.Op.S. SPU2 1.9.0	Linuzappz CDVD 0.7.0	SCPH-50000
Athlon64 x 2 5600+(定 格)	DDR2 800 1GBx2	Geforce7900GS	WindowsXP SP2	

動作速度・不具合の有無

第1話クリア確認。
ショボいポリゴンの割には重い。(25FPS~)
描画に問題はほとんどない。ゲーム進行も支障なし。
「次回予告」が正常に再生されない

備考

備考

快適プレイにはCPUが3.4GHz ぐらいは必要かと思われる。

聖剣伝説4(動作状況:)

PCSX2 beta.r1736	GSdx r1650 SSSE3	SPU2-X 1.2.0 r1740	SCPH-50000JP (JP1.70)
Core2Duo E8400@3.8GHz	DDR2 1066 1GBx2	Radeon HD4850	WinVista64 Ult

動作速度・不具合の有無

ドゥ・バル戦まで確認。特に問題なし。常時60FPS

備考

聖闘士星矢 聖域十二宮編(動作状況:)

PCSX2 0.94	ZeroGS KOSMOS 0.97.0	P.E.Op.S. SPU2 1.9.0	Linuzappz CDVD 0.7.0
C2D E6600 2.4Ghz (定 格)	DDR2 800 1GBx2	GeForce8600GTS	WindowsVista

動作速度・不具合の有無

クリア可能。
音声重複して再生される。

備考

SEGA AGES2500 vol01 ファンタシースター generation:1 (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.5032 GSdx5028 0.1.16 SPU2-X r5025 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

ミャウ&タイロンが仲間になるあたりまで動作確認
確認した範囲では問題点は見当たらず 60fps快適動作

備考

ID:SLPM62362 CRC:0xC4A60986
投稿:2012/1/1

SEGA AGES2500 vol02 モナコGP (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.5092 GSdx5100 0.1.16 SPU2-X r5025 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2 Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

起動直後に真っ暗になるが、Rendererの設定を「Software」にしておけば正常に表示される
アーケードのオリジナル&クラシック それぞれゲームオーバーになるまで遊んでみた
60fps動作

備考

ID:SLPM62364 CRC:0x5B864A38
投稿:2012/3/20

SEGA AGES2500 vol05 ゴールデンアックス (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4870 GSdx4863 0.1.16 SPU2-X r4872 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

アーケードモードステージ7まで(毎度のヌルゲーなのでクリアには至りません)動作確認
ティリス使用 魔法エフェクトなどもスムーズに描写され概ね60fpsで快適動作

備考

ID:SLPM62385 CRC:0x578ACF88
投稿:2011/8/21

SEGA AGES2500 vol07 コラムス (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.5199 GSdx5209AVX0.1.16 SPU2-X r5172 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2

Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

エンドレス・VS CPUモードでゲームオーバーになるまで1プレイ動作確認
特に不具合は見当たらず 60fps動作

備考

ID:SLPM 62425 CRC:0x4AFF79A

投稿：2012/5/21

SEGA AGES2500 vol08 バーチャレーシング フラットアウト (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4870 GSdx4863 0.1.16 SPU2-X r4872 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

アーケードモード：初級・中級と適当にプレイ グランプリモード2戦プレイの動作確認
特に問題点は見当たらず 60fps動作

備考

ID:SLPM62443 CRC:0x0A4A83BB

投稿：2011/8/23

ぶよ通揃えました&かなり"AGES"が誤記っていたのを、こっそり修正<(_)>

SEGA AGES2500 vol10 アフターバーナーII (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4870 GSdx4863 0.1.16 SPU2-X r4872 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

アーケード：クリア確認 アレンジ：F117使用で1コインゲームオーバーになるまで動作確認
どちらのモードも基本的には60fps 着陸ステージで若干fpsは低下するがプレイへの影響は無し

備考

ID:SLPM62446 CRC:0x60437C5F

投稿：2011/8/21

SEGA AGES2500 vol11 北斗の拳(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.5197 GSdx5191AVX0.1.16 SPU2-X r5172 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2

Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

AGESモード1章クリア マークIIIモードチャプター1クリア確認
特に問題点は見当たらず60fps動作

備考

ID:SLPM62432 CRC:0xBC5764EB

投稿：2012/5/5

SEGA AGES2500 vol12 ぷよぷよ通 パーフェクトセット(ス)(動作状況:?)

PCSX2 0.94?

C2D E6600 2.4Ghz PC6400 2GB Geforce7950GT WinVistaUltimate

[動作速度・不具合の有無](#)

速度はもともとよかったけど音声のループが治った。

[備考](#)

SEGA AGES2500 vol13 アウトラン(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.5160 GSdx5160 0.1.16 SPU2-X r5157 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2 Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

[動作速度・不具合の有無](#)

ARCADE・ARRANGEをテキトーにプレイ
特に問題点は見当たらず 60fps動作

[備考](#)

ID:SLPM62447 CRC:0x21501356

投稿：2012/4/20

SEGA AGES2500 vol14 エイリアンシンドローム (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4832 GSdx4828 0.1.16 SPU2-X r4821 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

[動作速度・不具合の有無](#)

1Pプレイゲームオーバーになるまで動作確認(いつもながらのヌルゲーマーですがSTAGE1はクリア^^)
確認した範囲では問題点はみあらず
60fpsで快適動作

[備考](#)

ID:SLPM62500 CRC:0x67E7DE5C

投稿：2011/8/1

SEGA AGES2500 vol15 デカスリートコレクション(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4656 GSdx4643 0.1.16 SPU2-X r4619 1.4.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

[動作速度・不具合の有無](#)

デカスリート・バーチャスリート・ウインターヒート それぞれエキシビジョンモードで軽く遊んでみる
ヌルゲーマーなので、予選落ち(ゲームオーバー)になったのもあるのは極秘だw
ヌルゲーマーなりに動作確認した範囲では、目だった不具合は無し 60fpsで快適動作

[備考](#)

投稿：2011/5/20

SEGA AGES2500 vol17 ファンタシースター generation:2(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.5092 GSdx5100 0.1.16 SPU2-X r5025 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2 Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

ルドガーが仲間になるあたりまでの動作確認
概ね60fps動作 プレイ上問題がある点も見当たらず 快適動作

備考

ID:SLPM625.53 CRC:0xC6BADCE3
投稿 : 2012/3/6

SEGA AGES2500 vol19 ファイティングバイパーズ (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4832 GSdx4828 0.1.16 SPU2-X r4821 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

pcsx2 0.9.9.5197 GSdx5191AVX0.1.16 SPU2-X r5172 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2 Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

キャラ選択画面・プレイ中白黒画面に
RendererをSoft設定にすると、正常に表示される
アーケードモード ハニー選択でゲームオーバーになるまで動作確認
35fps程度で動作 白黒画面覚悟でレンダラーHardで遊ぶと、なぜか20fps程度の動作
ラストブロンクス同様 重さが我慢できるなら、動作には問題が無いとします

備考

ID:SLPM62606 CRC:0x8E2640C0
投稿 : 2011/8/1

スペックの向上で動作が改善するか検証してみました
Honey選択でゲームオーバーになるまで1プレイ
rendererを「software」にしておかないと、表示がおかしいのは従来どおり
平均50fps程度で動作 すごいやi5^^
追記 : 2012/5/5

SEGA AGES2500 vol21 S D I &カルテット (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4870 GSdx4863 0.1.16 SPU2-X r4872 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

両タイトル共にアーケード/マークIII版を1コインでゲームオーバーになるまで動作確認(なんとか1面クリア程度^^;)

起動直後の「SEGA」ロゴに切れ目が出る 「naviveチェック」か「RendererをSoft設定」で正常表示 但し、
各タイトルに突入すると切れ目は出来ないの、特に設定する必要も無いと思います
両タイトルどちらのモードも60fps動作

備考

ID:SLPM62692 CRC:0xE472C0AF

投稿：2011/8/23

SEGA AGES2500 vol24 ラストブロンクス 東京番外地 (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4786 GSdx4791 0.1.16 SPU2-X r4780 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit
pcsx2 0.9.9.5197 GSdx5191AVX0.1.16 SPU2-X r5172 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2 Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

アーケードモードでリサ・洋子使いゲームオーバーになるまで(ヌルゲーマーなのでクリアまでは無理です
^^;)動作確認
起動直後にほぼ真っ黒 テキトーなタイミングでスタートボタンを押すとキャラ選択画面は真っ黒にならない
のでゲームを始めることは出来るが、画面は白黒
rendererを「software」に設定しておく上記の問題は改善
動作速度は35fpsくらい 重い 白黒覚悟でレンダラーをhardにしても動作速度はsoftと同じくらい
ZeroGS使っても真っ黒の問題は発生します。
重いことに目を瞑ることが出来れば動作には問題が無いため 評価とします

備考

ID:SLPM62687 CRC:0x80E809D0

投稿：2011/7/5

スペックの向上で動作が改善するか検証してみました
Lisa選択でゲームオーバーになるまで1プレイ
rendererを「software」にしておかないと、表示がおかしいのは従来どおり
平均55fps程度で動作 すごいやi5^^
快適な動作と感じたので評価を から に変更
投稿：2012/5/5

SEGA AGES2500 vol26 ダイナマイト刑事 (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4870 GSdx4863 0.1.16 SPU2-X r4872 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

サターンモード・ダイナマイト刑事モードを1クレジットでゲームオーバーになるまで動作確認
ダイナマイト刑事の開始時(ヘリで突入するシーン)でfpsの低下が見受けられる(40台)が遅さは感じない
ゲーム中は概ね60fps(どちらのモードも)

備考

ID:SLPM62717 CRC:0x31660020

投稿：2011/8/21

**SEGA AGES2500 vol30 ギャラクシーフォースII スペシャルエクステンデッ
ドエディション (動作状況:)**

pcsx2 0.9.9.4802 GSdx4793 0.1.16 SPU2-X r4780 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

収録タイトル全て1プレイずつ ゲームオーバーになるまでプレイ(いつもながらのヌルゲーマーなのでクリアには至りません)

画面に切れ目が出る「native」チェックかRendererをsoft設定にするかで改善
切れ目が気にならない場合でも「NEO CLASSIC」をレンダラー(Hard)で遊ぶと画面がおかしい
native・softどちらの設定で遊んでも60fpsで快適

備考

ID:SLPM62766 CRC:0x09150C15

投稿:2011/7/19

SEGA AGES2500 vol32 ファンタジースター コンプリートコレクション(動作状況:)

PCSX2 0.9.7 GSdx 2430(MSVC 15.00, SPU2-X r2474 Linuz ISO CDVD

r2523 SSE41)0.1.15 1.3.0 0.8.0

C2D E8500 DDR2 1GBx2 Geforce9800GTX+ WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

ZeroGS/GSdxどちらを使っても、ほぼ常時60fps
1~4をそれぞれ起動確認程度
でも良いと思いますがクリア確認していないため 評価

備考

50音順に並び替えました。

投稿2:2010/03/19

SEGA AGES2500 vol33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4802 GSdx4793 0.1.16 SPU2-X r4780 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

収録タイトル全て1プレイずつ ゲームオーバーになるまでプレイ(いつもながらのヌルゲーマーなのでクリアには至りません)

画面に切れ目が出る「native」チェックかRendererをsoft設定にするかで改善
上記、どちらの設定で遊んでも60fpsで快適

備考

ID:SLPM62780 CRC:0x1B9D9D04

投稿:2011/7/19

セガラリー 2006(動作状況)

PCSX2 Beta r 1059 GSDX 0.1.15 r1006 SPU2-X 1.1.0 SCPH-50000JP(JP1.70)

C2D E8400 @3GHz DDR2 2GB*4 GTS250 XP Pro SP3

動作速度・不具合の有無

メニュー・セッティング画面でほぼ60FPS
レース画面では、処理落ちがみられ、速度が一定しない
実機プレイと比べると、スピード感が2/3くらい(へボいのでコレの方がいいや)

動作状況：

pcsx2 0.9.9.5197 GSdx5191AVX0.1.16 SPU2-X r5172 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2 Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

Careerインプレッサ使用で最初のレース Arcadeランエボ使用でゲームオーバーになるまで動作確認
報告済みの速度低下は見受けられず60fps動作

備考

ID:SLPM66212 CRC:0xB26172F0
投稿：2012/5/7

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP(動作状況：)

pcsx2 0.9.9.5197 GSdx5191AVX0.1.16 SPU2-X r5172 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
Ci5 2500K@定格 DDR3 4GBx2 Geforce GTX560Ti win7 64bit窓辺ななみ

動作速度・不具合の有無

初回版特典の初代
レンダラーをsoft設定にしておかないと画面が白黒になる
soft設定でゲームオーバー(1E-1)になるまで遊んでみた 60fps動作
2006もだけど、ヌルゲーマはレゲーをドライバー視点では遊べないので、車表示してプレイしているよw

備考

ID:SLPM62703 CRC:0x4888BD62
投稿：2012/5/7

セキレイ～未来からのおくりもの～(動作状況：)

pcsx2 0.9.8.4600 GSdx4600 0.1.16 SPU2-X r4600 1.4.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce GTX560Ti win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

「母親ゲーム」まで動作確認
開始直後の背景切り替え時にブラックアウト
「Game Fixes」の「EE timing hack(以下略)」にチェックしておくブラックアウトしない
グラフィックに切れ目が入るなど表示に問題があるか「native」チェックで回避できる
基本60fps動作 背景切り替え時(35fpsくらい) 表示キャラ切り替え時(45fpsくらい)に遅くなるが、遊べる
範囲

備考

投稿：2011/5/2

絶体絶命都市(動作状況：)

PCSX2 r1418 GSdx r1412 ZeroSPU2 r1390 CDVDolio 0.1.0 SCPH-70000
E8400(3GHz) DDR2 800 2GBx2 Geforce 9500GT WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

序盤のみプレイ(レストラン内部くらいまで)。
ハードウェアレンダ・Nativeならほぼ60FPSキープ。
水飲み場での選択肢にカーソルが表示されないが、操作自体は可能。
カーソル非表示はソフトウェアレンダでも改善されず。

備考

概ね良好なエミュレートが出来ていると思われる。カーソル表示に成功した方がいましたら設定を教えてください。

PCSX2 0.96 gsdx890sse41 spu2-x Linuziso CDVD0.8.0
corei3 540 DDR2 800 1GBx2 GeForceGTS250 WindowsXP SP2

クリア(エンディング1)

hackで50fps以上

水飲み場、発言の選択でカーソルが表示されない。
メモカのデータ消失。セーブ不能になる不具合発生。(他のゲームのデータは無事、メモカにアクセスできなくなったのか?)

絶対絶命都市2(動作状況:)

PCSX2 GSdx1584(MSVC15.00, SPU2-X 1.1.0 CDVDolio 0.1.0 SCPH-70000
r1590 SSE41)0.1.15
C2D Geforce9500GT WindowsXP
E8400(定格 DDR2 800 2GBx2 512MB home SP3
)

動作速度・不具合の有無

チュートリアルだけプレイ 無事完走したものの、ムービーで描画化けが多発 速度的には問題なさそうです。

備考

PCSX2-0.9.7.3878 Gsdx r3878 SPU2-X r3117 cdvdGigahertz r3429 0.8.0
AthlonX2 64 6000+ DDR2 800 2GBx2 GTX460 1G windows7HP64

動作速度・不具合の有無

チュートリアルは速度も問題なし。旧バージョンのムービーの乱れもなし
本編はやや重で、スピハク全開で平均FPS40に届かない程度。スピハク切るとFPS20半ばぐらい。音声の遅延や
動作ラグもある。雨や水のシーンではEE100%に張り付くことも。
暗闇のシーンで画面に緑の縦縞が入り、動作に支障はないが、目が痛く続けられない。softwareにすれば消える
が、FPSは10台に落ちる。

備考

EE、GSともに70%ぐらいが平均。
GTX460は、GPU750 メモリ1900にOC
2010/10/28

ゼノサーガ EPISODE 力への意志(動作状況:)

PCSX2 r2832 GSdx r2817 SSSE3 SPU2-X r2789 SCPH-50000

Core2Duo [E8400@3.8GHz](#) DDR2 1066 1GBx4 Radeon HD4850 Vista64

動作速度・不具合の有無

最初の敵と二、三回戦闘したのみ、60fps

特に異常なし。

備考

2層DVDをうまく扱えないのか、イメージ化しないと
最初のムービーが再生されず、いきなりレーダーのみの画面に。

(動作状況:)

PCSX2 r4600 GSdx r4600 SSE2 SPU2-X r4600 SCPH-70000

Athlon X2 [240e@2.79GHz](#) DDR3 2G GeForce9800GT(15%ほどOC) XP HE SP3

動作速度・不具合の有無

U-TIC戦艦あたりまで

場面転換時のセーブ確認でOKを選んだり、EVSを使おうとすると一瞬フリーズした後PS2のブラウザに飛ぶ
クリア出来なくはなさそうだけどEVSが使えないので一部サブイベントやアイテムの回収が不可能

備考

スピハクのVU Cycle Settingを0にしておかないとムービーシーンで大幅にずれる

VU Cycle Settingが2だと移動場面でもFPSが60なのにスローになる

Flame SkippingはDefault安定

Constant Skippingだと画面崩壊

(動作状況:)

PCSX2 r4942 GSdx r4928 AVX SPU2-X r4872

Corei7 [2600K@3.4GHz](#) DDR3 16G GeForce560 Ti Win7x64 SP1

動作速度・不具合の有無

設定：Speedhack MTVUをON、ソフトレンダで他はデフォルト。

ほぼ60fpsキープ。一部の技等でfpsが落ちるがあまり気にならないレベル。

上記でクリア問題なし。クリアデータセーブ可能。

備考

savepointでsaveしようとするときフリーズした後PS2のブラウザに飛ぶ場合がある。

その場合はステートセーブ ステートロードした後、何回か試すとセーブ出来る時がある。(必ずではない)

ゼノサーガ EPISODE 善悪の彼岸(動作状況:)

PCSX2 r4713 GSdx r4706 SSE2 SPU2-X r4701 SCPH-70000

Athlon X2 [240e@2.79GHz](#) DDR3 2G GeForce9800GT(15%ほどOC) XP HE SP3

動作速度・不具合の有無

クリア後のサブイベントまで含めて問題なし

一部ムービーで微妙に画像がバグっていた程度

備考

VU Cycle Settingを0でFlame SkippingはDefault安定

ゼノサーガ EPISODE ツアラトウストラはかく語りき(動作状況:)

PCSX2 0.95 svn277 GSdx 0.1.7 ZeroSPU2 0.4.4 Linuzappz CDVD 0.7.0

C2D E6850 3.4GHz DDR2-800 1GBx2 Geforce 8800GT XP SP2/Vista

動作速度・不具合の有無

DX9ではFPSの変化が激しく一部の効果・場所でFPSが1~3になる

その場所ではZeroGSでフレームスキップを使えば進行可能

DX10ではほぼ60FPS

P.E.Op.Sでは音声が遅れる

備考

ムービーでエラーメッセージが出る(止まらないので ボタンでスキップ可)
DX9ではCPUがうまく機能しておらずグラボに10~20倍の描画負担がかかっている

零~zero~(動作状況:)

PCSX2 0.97.4097 GSdx 4091 SSSE3 0.1.16 SPU-2X r4091 1.4.0 SCPH-50000
core i3 530 2.93GHz 2GBx2 ELSA GLADIAC 998 GT SP Win7 Pro x64

動作速度・不具合の有無

プレイ可能。
一番最初の霊との戦いでマップ右の壁に寄った状態で射影機を構えると謎の雑音が発生することがある。
射影機の撮影の判定が非常に小さくなってしまふ。

備考

雑音について。

二回確認。どちらも同じ場所。
他の場所では今のところ発生せず。

射影機判定バグについて。

カメラフレームの上部分(ちょうど枠に重なるあたり)しか反応しない。
第二夜に入ってから突然正常になることもあったがその後もよく発生する。

PCSX2 0.96 GSdx 890 SSSE3 0.1.14 SPU-2X 1.1.0 SCPH-50000J
core2 E8500 3.16GHz PC6400 2GBx2 GeForce8800GT 512MB XP SP3

動作速度・不具合の有無

1章の序盤まで確認
通常60FPS ムービー時50FPS
霊周辺の描画に少々問題あり
しかしプレイは可能なレベル

PCSX2 r1474 GSdx r 962 SSSE3 SPU2-X 1.2.0 Linuzappz CDVD 0.9.0
C2D E6750 (3.12GHz) DDR2-800 1GBx2 Geforce 8800GT WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

クリア確認

ほぼ60FPSだが一部50FPS前半に落ち込むシーンあり。ムービーは60FPSで正常に再生できる
全体的にグラが少しぼやけた感じ
射影機での写真が白黒になる また連続で撮影するとブロックノイズが出て写真が破綻するケースあり(セーブデータからロードし直すとなおる)
ドアから移動する際に深紅が硬直して動けなくなる事があり、その場合はアナログスティックを上に向けながら左右に振ることで脱出可能

備考

本体とGSdxのバージョンにより挙動にかなりばらつきがあります。足音等のSEが途中で再生されなくなったり深紅が硬直したままゲーム続行不能になる場合もあります
Status Flag Hackは使用しないでください(写真が最初から破綻します)
一通り試した中では上記組み合わせが不具合が少なく比較的安定(GamefixesのDMA Execution Hackにチェックをいれてください)

GSdxのSWなら射影機の写真は正常に描写されます
相性の悪いバージョンだとコンソール画面に`Dma Trance Error x x x x`が出ます

零～紅い蝶～(動作状況:)

PCSX2 0.96 GSdx 890 SSSE3 0.1.14 SPU-2X 1.1.0 SCPH-50000J
core2 E8500 3.16GHz PC6400 2GBx2 GeForce8800GT 512MB XP SP3

動作速度・不具合の有無

難易度選択後、進行せず

備考

チート、セーブデータ等を使用し途中の場面から始めると一応の動作を確認、その後おそらくムービーが始まる
場面で難易度選択後と同じようにフリーズした

PCSX2 0.97.4097 GSdx 4091 SSSE3 0.1.16 SPU-2X r4091 1.4.0 SCPH-50000
core i3 530 2.93GHz 2GBx2 ELSA GLADIAC 998 GT SP Win7 Pro x64

動作速度・不具合の有無

上記と同じく難易度選択後、進行不可。

備考

なし

PCSX2 r4843 ZeroGS 0.97.1 SPU-2X r4843 2.0.0 SCPH-10000
Phenom X4 955BE 3.68GHz 1GBx4 RADEON 4890 1GB Win7 Ultimate x86

動作速度・不具合の有無

基本的にFPS 60をキープ
Normalモードクリア確認
Normalモードラスボス直前のムービーの終了間際にフリーズする。(ムービーをスキップすることで続行可能)
落ちているアイテムを示す光の球のエフェクトがおかしい
射影機による写真(戦闘も含む)が全てモノクロになる。
原因は分からないが、稀にブロックノイズが出て写真が壊れる及びメニュー画面を開くと画面がチラつき、項目
が表示されない。(ロードし直せば直る)
PADのプラグインはSSSPSX では動作しないボタン有(LilyPad では問題無し)

備考

GSdxでは射影機の写真は正常に描画されます。
GSdxでもFPS 60をキープしてプレイ可能なので、フルスクリーンでのプレイを望まないのであればGSdxを
使った方が良いかもしれません。

PCSX2 0.9.9.5128 GSdx 5135 SSSE41 SPU-2X r5112 2.0.0 SCPH-30000
0.1.16
Corei7 2600K GeForce GTX570 Win7 Ultimate
3.4GHz 4GBx2 1280MB x64

動作速度・不具合の有無

レンダラーDirect3D11(Hardware)で常時60fps
Normalクリア確認
特に不具合なし

備考

投稿日 2012/03/29

零～刺青の聲～(動作状況:)

PCSX2 0.97.4097 GSdx 4091 SSSE3 0.1.16 SPU-2X r4091 1.4.0 SCPH-50000
core i3 530 2.93GHz 2GBx2 ELSA GLADIAC 998 GT SP Win7 Pro x64

動作速度・不具合の有無

不具合等、特になし。

備考

一つ目のセーブポイントまで確認。

PCSX2 0.96 GSdx 890 SSSE3 0.1.14 SPU-2X 1.1.0 SCPH-50000J
core2 E8500 3.16GHz PC6400 2GBx2 GeForce8800GT 512MB XP SP3

動作速度・不具合の有無

難易度選択後、進行せず

ゼロの使い魔 迷子の終止符と幾千の交響曲(動作状況:)

PCSX2 0.95 rev.396 GSdx 852m 0.1.10 ZeroSPU2 0.4.6 Gigaherz's CDVD Plugin
core2 E8200 DDR2 800 1GBx2 GeForce8800 0.7.0
2.88GHz(OC) 512MBx2 GT(OC) Vista sp1 Ultimate

動作速度・不具合の有無

前作のシステムを踏襲してるのか、時折音にノイズが入る。
OPは常時60fps、本編も60fpsで進行。
前作同様セーブに失敗します...。
それ以外は問題なし。

備考

ゼロの使い魔 夢魔が紡ぐ夜風の幻想曲(動作状況:)

PCSX2 0.95 rev.390 GSdx 852m 0.1.10 ZeroSPU2 0.4.4 Gigaherz's CDVD Plugin
core2 E8200 DDR2 800 1GBx2 GeForce8600 0.7.0
2.66GHz 512MBx2 GT Vista sp1

動作速度・不具合の有無

序盤のみ、時折、音にノイズ(TVの砂嵐)が入る。
OPは上記specで25~30fpsだが、再生し続けていると何故かpcsx2自体が落ちる。
セーブに失敗します...。
それ以外は問題なし。

備考

戦国BASARA2(ス)(動作状況:)

PCSX2 0.94 GSdx10-6 ZeroSPU2 0.4.4 SCPH-50000J
C2D E6600 2.4Ghz (定格) PC5300 2GB Geforce8800GTS 640MB WindowsXP SP2

動作速度・不具合の有無

戦場20、他は60

備考

戦国BASARA2 英雄外伝(動作状況:)

377x3PCSX2 ~ (Speed Hack) 813svn GSdx 1.9 ZeroSPU2 0.4.6 SCPH-50000J
C2D E6400 2.13Ghz (定格) DDR2 667 1GBx4 Geforce7900GS 256MB WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

スピハクを使えば、京都喧嘩祭などの重いステージの一番重いシーンでは20fpsぐらいにまで落ちることもあるが概ね60fpsをキープ。ただ、設定によってムービーの音が崩れる（EE IOP Sync Hack(x3)）か、ゲーム本編がときどき応答しなくなる（x2）。CPU設定でVU Skipにしていると極めて落ちやすくなるのでFrame Skipまでにとどめておいた方がよい。

備考

GSdx設定でTexture Filteringにチェックを入れないと盛大なグラ欠けが発生する。
戦国BASARAシリーズはCrossを除いてどれも同じエンジンなのか、同じ設定で同じように動作するようだ。

戦国BASARA X (クロス) (動作状況:)

PCSX2 0.9.5svn377x3v4 GSdx0.1.9svn786 ZeroSPU2 0.4.6 SCPH-50000
C2D E4400@3Ghz DDR2-800 2GB Geforce8800GT@512MB XP SP2

動作速度・不具合の有無

OPは60 タイトルや戦闘では45-60の平均55前後
描画、音声共に目立ったバグは見受けられない

備考

内部利用率が常に99%になりスペック不足なので60キープするなら4Ghz以上を推奨
P.E.Op.Sだと音声とSEは出ますがBGMが出なくなる

戦国無双(動作状況:)

PCSX2 0.94	ZeroGS KOSMOS 0.97.1	P.E.Op.S. SPU2 1.9.0	Linuzappz CDVD 0.7.0	SCPH-50000
Athlon64 x 2 5600+(定格)	DDR2 800 1GBx2	Geforce7900GS 256MB	WindowsXP SP2	

動作速度・不具合の有無

ステージクリア確認。乱戦になると20FPSほど
ZeroGSだと周りの兵士などが描画されない時がある F6キーでAAを有効にすれば写る
GSdxでは上記の問題は起きないものの、全体に遅い、ムービーも激重。

備考

上記の動作検証におけるZeroGS KOSMOS 0.97.1の設定は『1024 x 768 インターレース0 バイリニアフィルタnormal AA x 2』です。
上記の描画問題はあってもZeroGSの方が安定しています。

2008.6.3追記

PCSX0.95 377x3 customVU-skip & GSdx1.8 772svn sse2 の組み合わせで上記構成だと乱戦時45FPSほどになりました。描画問題も特になし。

戦国無双2(動作状況:)

PCSX2 0.94	ZeroGS KOSMOS 0.97.1	P.E.Op.S. SPU2 1.9.0	Linuzappz CDVD 0.7.0	SCPH-50000
Athlon64 × 2 5600+(定格)	DDR2 800 1GBx2	Geforce7900GS 256MB	WindowsXP SP2	

動作速度・不具合の有無

ステージクリア確認。乱戦になると25FPSほど。全体的に初代より軽い。ZeroGSだとブリーフィング画面などが描画されない時がある。F6キーでAAを有効にすれば写る。GSdxでは上記の問題は起きないものの、全体に遅い。ムービーも激重。

備考

上記の動作検証におけるZeroGS KOSMOS 0.97.1の設定は『1024 × 768 インターレース0 バイリニアフィルタnormal AA × 2』です。
やはり上記の描画問題はあってもZeroGSの方が安定してます。

2008.6.3追記

PCSX0.95 377x3 customVU-skip & GSdx1.8 772svn sse2 の組み合わせで上記構成だと乱戦時45FPSほどになりました。描画問題も特になし。

戦国無双2 Empires(動作状況:)

PCSX2 0.9.7 r4182	GSdx r4173	SPU2-X r4179	Linuz ISO CDVD 0.8.0
C2D E8500(定格)	DDR2 800 2GBx2	GTX285 1024MB	WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

ステージクリア確認。30~60fps、平均45fpsほど。ただ無双秘奥義(瀕死時に使う無双乱舞)と技能「虎乱2or3」装着時の無双奥義で落ちる事が多い。連携無双奥義はまれに落ちる。

備考

設定は「Emulation Settings」内のVU0、VU1の両方ともsuperVU Recompiler[Legacy]にチェック。それ以外はデフォルト設定。スピハクもノーチェック。

戦極姫 ~ 戦乱に舞う乙女達 ~ (動作状況:)

PCSX2 0.9.6	GSdx 890(MSVC 15.00, SSE4)0.1.14	SPU2-X 1.1.0	Linuz ISO CDVD 0.8.0
C2Q Q9550	DDR2 800 1GBx2	Geforce9600GT 512MB	WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

デフォルト設定で、伊達家スタートからムービー後まで確認
ムービー再生時には、下段1/5程が乱れます
上記環境でムービー再生時、FPS40程度。その他で重くなる事は無し

備考

戦極姫2 炎～百華、戦乱辰風の如く～(動作状況:)

PCSX2 0.9.7 r4047	GSdx 4045(MSVC 15.00, SSE41)0.1.15	SPU2-X r4045 1.4.0	Linuz ISO CDVD 0.9.0
C2D E8500@定 格	DDR2 1GBx2	Geforce9800GTX+	Windows7ult32bit

動作速度・不具合の有無

ZeroGSで起動すると、開始時の武将選択画面で1桁fpsになったので、GSdxで検証
織田選択 尾張統一まで動作確認
画面切り替わり時、セーブ時などでfps低下(45くらい)するが、一瞬なのでプレイへの影響はなし
その他、目立った問題は見あたらず。

備考

投稿：2010/12/05
サブタイトル誤記修正<(__)>

Sentimental Prelude(動作状況:)

PCSX2 0.9.7 r2661	GSdx 2660(MSVC 15.00, SSE41)0.1.15	SPU2-X r2659 1.3.0	Linuz ISO CDVD 0.9.0
C2D E8500@定 格	DDR2 1GBx2	Geforce9800GTX+	WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

ZeroGS/GSdxどちらを使っても、ほぼ常時60fps
起動確認程度の動作確認です。

備考

投稿：2010/03/19