

PS2ソフト動作報告 - て

D.C.the Origin ~ダ・カーポ~ジ オリジン (動作状況:)
テイルズ オブ ジアビス(動作状況:)
テイルズ オブ ジアビス(ス)(動作状況:)
テイルズ オブ シンフォニア(動作状況:)
テイルズ オブ デスティニー (動作状況:)
テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット (動作状況:)
テイルズ オブ デスティニー2(動作状況:)
テイルズ オブ リバース(動作状況:)
テイルズ オブ レジェンディア(動作状況:)
ティンクルスターズプライツ -La Petite Princesse-(動作状況:)
デュエルセイヴァー デスティニー(動作状況:)
DESIRE デザイア(動作状況:)
デス・パイ・ディグリーズ 鉄拳 ; ニーナウィリアムズ(動作状況:)
鉄拳5(動作状況:)
テニスの王子様SmashHit 1・2(動作状況:)
デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 超力兵団(動作状況:)
デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 アバドン王(動作状況:)
Devil May Cry(動作状況:)
Devil May Cry 2(動作状況:)
Devil May Cry 3 Special Edition(動作状況:)
DEMENTO(動作状況:)
DOA2 (動作状況:)
DOA2 HARD-CORE(動作状況: x)
天外魔境 (動作状況:)
天使のプレゼント マール王国物語(動作状況:)
天地を喰らう2 赤壁の戦い(動作状況:)
天誅 紅(動作状況:)
天誅 参(動作状況:)
電腦戦機バーチャロン マーズ(動作状況:)
転生学園月光録(動作状況:)
転生学園幻蒼録(動作状況:)
てんたま -1st Sunny Side- (動作状況:)
てんたま 2 wins(動作状況:)

D.C.the Origin ~ダ・カーポ~ジ オリジン (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

クリア : 真子END確認

OPムービーで画面下と右一割程度がブレる また、場所移動後の画面右上の場所名表示箇所とセーブ時のアイコン部に切れ目が出る いずれも「native」チェックで改善 IF同様レンダラーsoftでも改善
上記以外の問題点は見当たらず 60fpsで快適動作

備考

IFとは発売順に並べて起きます
ID:SLPS25770 CRC:0x94E38D35
投稿 : 2011/7/13

テイルズ オブ ジアビス(動作状況:)

PCSX2 0.9.5 rev384X3 GSdx9 ~ 0.1.9orKOSMOS P.E.Op.S or Zero SCPH-50000

C2D E6850 (3.4GHz) DDR2 1GBx2

GeForce8800GT XP Pro SP2

動作速度・不具合の有無

Speed Hacks専用オプションONでバグ改善・クリア確認、基本60FPSだがフィールドで視点変える時カクカク

グラフィックが不完全、キャラがよく消える

P.E.Op.S SPU2だと音声に遅延、ZeroSPU20.4.6ではたまに音声がループしFPSが著しく下がる

0.93以前のVerではメモリカードを読み込めずセーブ・ロード不可

マップがフィールドへ切り替わる際に強制終了・暗転する事がある、暗転した場合一旦Escで戻り実行から再開すると回避できるが、コントローラがバグるのでセーブ・ロードで復帰するしかない

備考

PCSX2 rev384 (389) X3 v2のSpeed Hacks専用オプションで速度改善、エンカウントバグやメニューのバグも改善された

GSDXの設定でDX10にするとグラフィックスの変な部分も直って今の所、問題なし。DX9は相変わらず変な部分がある by.PCSX r1176

617 名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 2008/08/28(木) 07:28:28 ID:iJu6pLfb0

PCSX2 0.9.5 rev 390 PP rev 62

TOA、まだ全部は試してないけど、はじめの飛ばされたところでは、

キャラの歪みが直ってるっぽい、

disable all overflow checksをオフでおk、

テイルズ オブ ジアビス(ス)(動作状況:)

PCSX2 0.9.7 Gsdx r3983 SPU2-X 1.4.0 r3983 Gigahertz'cDVD Plugins0.8.0 r3429

Phenom X4 945 @3.00G DDR 4G RADEON HD 5750 winddows7 S64BIT

動作速度・不具合の有無

FPS戦闘・ムービー・ダンジョンほぼ60街45~60、

備考

Gsdx9の設定

Renderer: Direct3D9(Hardware)

D3D internal res: 1280x960

Or use Scaling: 1x

Texture, Logarithmic z, Alpha correctionにチェック、

GS Window

Aspect: 4:3

Custom Windows size: 1280x960

Hide windows on suspendだけチェック

上記以外の箇所の設定はわからなかったのものでそのまま、

動作報告はあったけどクリアまでの報告はなかったのもので報告、

無事クリア、キャラクターの声が入るイベントは少しFPSが下がるのと、

戦闘中のひるみ状態(キャラクターの頭でひよこが回る)

テイルズ オブ シンフォニア(動作状況:)

PCSX2 0.95 svn277 GSdx 0.1.7/GSdx10 0.10.4 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ではムービーを除き10~20FPS

DX10では30~50FPSで最大30FPSほどの差が出る

DX10は統合版だと強制終了する

画面に表示される縦線はInternal resを600x600か1200x1200にすると改善する

OPムービーなどの2Dムービーは途中で止まる

SW3ソフトレンダで60~80fps程度

備考

Internal resの値は環境によって変動するかもしれない
DX10じゃないとプレイは困難

PCSX2 0.9.9.4918 GSdx 4915 (MSVC 16.00,AVX) SPU2-x r4872 cdvdgigahertz (r4488)
i7 2600k 4.5GHz PC3-12800 4G*4 HD6870 7(SP1) 64bit

動作速度・不具合の有無

レンダラにSDL1.3(software)使用で戦闘時FPS60安定
イベントでFPSが落ち込むシーンだけVUサイクルスティーリング3

備考

VUサイクル3をONにしたままだと戦闘がもっさりになる

テイルズ オブ デスティニー (動作状況:)

PCSX2 0.9.7 r3113 GSdx0.1.16 P.E.Op.S or Zero SCPH-50000 (JP1.70)
C2D E6600 DDR2 1Gx2(1:1 @3.2Ghz) GeForce7900GTX driver XG94.24 XP Pro SP2

動作速度・不具合の有無

かなり軽くほぼ60fps
上下のブレ回避にInterlacing設定で緩和可能
アルカナルイン、HARDにてバルバトス撃破、脱出確認。クリア後ポイントや持ち越しアイテムなども正常
ムービーは基本的にフリーズが多いので、EDも含め即スキップ推奨

備考

基本的な不具合や挙動はDC版と同じなので、DC版の項にある注意事項を参照

テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット (動作状況:)

pcsx2-r1888 GSdx-r1901 ZeroSPU2-r1894 SCPH-39000(JP)
C2D [E8500@3.16Ghz](#) DDR2-800 4GB Geforce GTS250 Win7RC Ultimate

動作速度・不具合の有無

スタン編・リオン編・EXダンジョンクリア確認。常時60FPS
以前のverだと画面切り替えでよく暗転落ちしていたが、
あまり暗転落ちしなくなった。しかし小まめにセーブ推奨
ムービー全般は相変わらずなので即スキップ推奨
HWだとキャラクターのレイヤーが見えてしまうがSWだと正常
サウンドはZeroSPU2が良い、SPU2-Xだと音が止まる時がある
無印で報告されているヘルレイオスの移動不能バグも改善
Gsdxではモリウ領サブイベントのジョニーの回想シーンで確実に止まる。宿屋でセーブし、GSプラグインを
ZZOglなどにしてこのシーンだけやり過ごし、セーブしなおしてGsdxに戻すとよい。
Gsdx10Hard(Blend bff,1920x1344)

備考

Gamefixes -> FPU Mul Hackにチェック(効果無し?)
スピハク、アドバンスはデフォ設定
画面切り替えで落ちる原因としてはFPS limitを外して速度が速いと起きやすい
ムービーが入る前後の切り替えで暗転落ちする時が多いのでF1でセーブしておく
止まってもF3でロードしなおせば進められるのも確認済み
以上を気をつければ、普通にプレイすることが可能

テイルズ オブ デスティニー2(動作状況:)

PCSX2 0.95 svn302	GSdx9 0.11.4	ZeroSPU2 0.4.4	Linuzappz CDVD 0.7.0
C2D E6850 (3.6GHz)	DDR2-800/DC 1GBx2 512MBx2	Geforce 8800GT/OC	WindowsXP SP2

動作速度・不具合の有無

通常プレイ、クリア確認
アクアラピリンス、クリア確認
最新版GsdX852にてフィールドポリゴンちらつき修正されていた。ストレイライズ神殿の一部のテクスチャのみ異常
P.E.Op.S.SPU2だとムービーが途中から非常に重くなる
フィールドはポリゴンがチラつきまくるが、Rスティックを常に上に入力しておけばある程度は防げる。

備考

戦闘や移動時、グラボの性能が芳しくない場合D3D internal resを512:512にすると、かなりの速度改善が見られる

テイルズ オブ リバーズ(動作状況:)

PCSX2 0.95 svn239	GSdx9 0.11.2	P.E.Op.S. SPU2 1.9.0	Linuzappz CDVD 0.7.0
C2D E6850 (3.6Ghz)	DDR2-800/DC 1GBx2 512MBx2	Geforce 8800GT/OC	WindowsXP SP2

動作速度・不具合の有無

通常時・戦闘時で主要キャラの色がおかしい。
取ったらゲームが固まる宝箱とそうでない宝箱があるが、何回かトライすれば取れる。
ムービーは30~40FPS、それ以外では60付近で安定。
ZeroGSでは色は綺麗に再現されるが重い、特にメニューではFPSが10台になる。
他シリーズ同様フィールドでのカメラワークによってポリゴンがチラつく。
ゲーム中の「カスタム」で「初回プレイのヘルプ」をONにしていると100%フリーズする箇所がある。OFF推奨。

備考

GSdx9でAlpha correctionにチェックを入れると、戦闘に入った瞬間FPSが下がる。

テイルズ オブ レジェンディア(動作状況:)

PCSX2 0.9.7 (r3878)	GSdx9 0.1.16	SPU2-X 1.4.0	Linuz ISO CDVD 0.9.0
C2D E6850 (3.0Ghz)	DDR2-800/DC 2GBx2	Geforce 9600GT/GE	WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

一部の音が変わる。
HardwareではNEWGAME選択後やマップ切り替え時に確実に止まる。メニューが表示されない、会話も表示されない

備考

GSdx9のDirect3D9のSoftwareで動作確認。今の所これといった目立つ不具合無し。だが遅い

ティンクルスターズブライツ -La Petite Princesse-(動作状況:)

E6420 2.13Ghz MEM 2GB GeForce8500GT XP Pro SP2

[font(blue){ 動作速度・不具合の有無 }

OPは固まるので、STARTボタンを連打で回避すれば本編はなんの問題もなく遊べる。

備考

P.E.Op.S SPU2 1.9.0以外だとサウンドが重くて遊べない。(動作状況:)

PCSX2 r4184 Gsdx r4706m SPU2-X 1.4.0 Gigahertz'cDVD Plugins0.8.0

Core i7 2600 DDR3 1333 2GBx2 GeForceGTS250 windowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

Hack無しで常時60FPS。

備考

最近のVerですとPatchがあり勝手にOPを飛ばしてくれます。またサウンドに関してもSPU2-Xで問題ありません。

デュエルセイヴァー デスティニー(動作状況:)

PCSX2 0.97.3113 GSdx 3068 SSE4 0.1.16 SPU-2X r3117 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

クリアまで確認。問題なし。

備考

戦闘中に処理落ちすることがあるが、実機でも処理落ちするので不具合ではない。
ZeroGSを使用すると強制終了する。

PCSX2 0.97 svn2416 GSdx 2422 0.1.15 SPU2-X r2393 1.3.0

C2Q Q9450 3.40Ghz MEM 8GB Radeon HD4780 Win7Pro x64

動作速度・不具合の有無

OPムービー、動作は完璧。
一部動作が重くなる事が有り。

備考

ZeroGSだとエラーで起動しない。

DESIRE デザイア(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4671 GSdx4659 0.1.16 SPU2-X r4665 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

起動程度の動作確認
プレイに支障があるような問題は見当たらず 60fpsで快適動作

備考

投稿：2011/6/2

デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳：ニーナウィリアムズ(動作状況:)

pcsx2 0.9.7.4387 GSdx4383 0.1.16 SPU2-X r4330 1.4.0 Linuzlso CDVD 0.9.0

C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce9800GTX+(512) win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

OPムービーが怪しげなシマシマ画面になるが「native」チェックで改善
物語部はfpsが安定しない 35fps～ シーンによっては重い
アクションシーンは50台後半のfps 動作は安定
狙撃手倒して、スナイパー戦までの動作確認 美麗画質で楽しめるので、物語部の重さに耐えられれば・・・
(耐えることができる範囲かと)

備考

投稿：2011/03/06

鉄拳5(動作状況:)

pcsx2-r1216 GSdx-r1219 SPU2-X-r1214 CDVDIso-r1169

C2D E6850 3.00GHz DDR2 4GB GeForce 9800 WindowsVista 32bit

動作速度・不具合の有無

OP,ED完璧。
速度は40~50FPS

テニスの王子様SmashHit 1・2(動作状況:)

PCSX2 0.95 svn377 GSdx0.1.8svn765 P.E.Op.S SPU2 1.9.0

C2D E6420 2.13Ghz MEM 2GB GeForce8500GT XP Pro SP2

動作速度・不具合の有無

特に問題なし 普通に遊べる

備考

P.E.Op.S SPU2 1.9.0以外だとサウンドが重くて遊べない。

デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 超力兵団(動作状況:)

PCSX2 0.95
rev384X3

GSdx 0.1.9

ZeroSPU2 0.4.4

Linuzappz CDVD
0.7.0

C2D E6850
(3.6GHz)

DDR2-800/DC 1GBx2
512MBx2

Geforce
8800GT/OC

WindowsXP SP2

動作速度・不具合の有無

クリア確認、戦闘・通常・イベント時FPS60付近、人多くなると50FPS。
ムービーは最後まで観れるが、画面に横線が入る。
P.E.OpSでは音が遅れるのでZeroSPU2推奨。

備考

svn369 (あるいはそれより少し前のsvnかも) にて2話の銀座行きの電車のスタックがFixされている事を確認しました。

PCSX2-0.9.8r4582 Gsdx0.1.16r4557 SPU2-X1.4.0r4510 cdvdGigahertz0.8.0r4510
Corei7960 DDR3 2GBx6 RadeonHD5850 windows7

動作速度・不具合の有無

動く人の多い所で58FPSになる程度それ以外は60,不具合無し

備考

speedhack EE,VUデフォルト fastCDVD以外の項目オン
Gsdx9推奨

デビルサマナー 葛葉ライドウ 対 アバドン王(動作状況:)

PCSX2 r949 GSdx r950 ??? ???
C2D 2.7Ghz mem ??? Geforce 8600GTS ???

動作速度・不具合の有無

クリア確認。
ステートセーブも問題なし。
ムービーの横線以外は快適にプレイ出来る。

備考

業魔殿はFPSが落ちるけどF4でほぼ解決。

PCSX2 0.9.6 GSdx r890 SPU2-X 1.1.0 P.E.Op.S CDVD 1.3.0
C2D E6320 1.8Ghz mem 2G Geforce 8600GT Windows XP SP2

Gsdx

Resolution:Windowd
Renderer:Direct3D9(Hawdware)

Shader:Pixel Shader 3.0

Interlacing:blend bff

Aspect Ratio: 4:3

D3D internal res:1024*720

NLOOP hack グレー Texture filtering オン その他オフ

SPU2-X

Interpolation:0-Nearest

Disable Effect Processingオン

Module:1-XAudio2

latency:95ms (上げすぎても下げ過ぎても音が途切れがちになる)

Disable Time-Stretchingオン

Disable Audio Expansionオン

Use Winamp DSP Pluginオフ

動作速度・不具合の有無

クリア確認。

ステートセーブは可能。しかしステートロードすると表示が崩れる。画面を再描画させれば問題なし
エンカウント時の運勢スロットなどで縦線が入るが、他は特に表示上問題なし
人通りの多い場所や湯気などの描写がある場所ではFPS35程度。スピードハックである程度は改善できるが、自立して動くキャラが多い場所や炎のゆらめき、湯気や霧などの描写のある場所のFPSは限界がある模様。CPUパワーが足りないせいと思われる。

備考

SPU2-Xのlatency設定は95前後が一番安定していた。下げすぎるとノイズも増え音切れしやすく、上げすぎるとノイズは無くなるが音切れは変わらず。しかし、負荷の高い場所では95でも途切れたりテンポが遅くなったりする。

PCSX2 0.9.6 GSdx r890 SPU2-X 1.1.0 P.E.Op.S CDVD 1.3.0

Pentium Dual-Core E6600 3.0Ghz mem 2G Geforce 8600GT Windows XP SP2

GSdx

Resolution:Windowd

Renderer:Direct3D9(Hawdware)

Shader:Pixel Shader 3.0

Interlacing:blend bff

Aspect Ratio: 4:3

D3D internal res:1024*720

NLOOP hack グレー Texture filtering オン その他オフ

SPU2-X

Interpolation:0-Nearest

Disable Effect Processingオン

Module:1-XAudio2

latency:95ms

Disable Time-Stretchingオン

Disable Audio Expansionオン

Use Winamp DSP Pluginオフ

動作速度・不具合の有無

クリア確認。

ステートセーブは可能。しかしステートロードすると表示が崩れる。画面を再描画させれば問題なし
エンカウント時の運勢スロットなどで縦線が入るが、他は特に表示上問題なし
E6230では人通りの多い場所や湯気などの描写がある場所ではFPSが低下していたが、E6600ではFPS低下も見られず快適。ただし、ラストステージの「成の球」などでは全体的にもっさりする。(FPSは常時60をキープしているので描画の問題ではないのかもしれない)

備考

特に設定は変えていないが、E6320では音切れしていた場面でも音切れは発生せず。

PCSX2-0.9.7.2881 Gsdx 2693 ZEROSPU2 r2592 cdvdGigahertz r2361 0.8.0

AthlonX2 64 6000+ DDR2 800 2GBx2 GeForce8600GT windowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

人通りが多いところでは、FPSが30を切ってしまう。スピハクを入れるとFPSの数値は改善されるが、ゲーム的には重いままに。

備考

あまり詰めてないですが、0.9.6beta-r1888では、同じ場所でFPS35程度。本体古い方が良いのかも？
画質的には0.9.7が一番良かった。ムービーも、ややちらつくだけで、横線入らず。

アバドン王 投稿日 2010/06/26

PCSX2-0.9.7.3113 Gsdx 3068 SPU2-X r3117 cdvdGigahertz r3006 0.8.0

AthlonX2 64 6000+ DDR2 800 2GBx2 GeForce8600GT windowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

人通りが多いところでも、FPSが55程度をキープ。r2881では、FPS30程度に落ち、音ズレもあったが、動作が重くなる程度に止まり、音もずれない

備考

スピハク×2で、全項目オン
公式フォーラムの3119をDLしたが、3113と表記されるので

2011/04/29追記
r3878 win7 gtx460に強化
gdsx10にすると、雲の描写が壊れるので9推奨
通行人含めた動くキャラが五人集まると重くなる40切る程度
その場合EEが100%に張り付くのでCPUのパワー不足か

PCSX2-0.9.8r4582 Gsdx0.1.16r4557 SPU2-X1.4.0r4510 cdvdGigahertz0.8.0r4510
Corei7960 DDR3 2GBx6 RadeonHD5850 windows7

動作速度・不具合の有無

常時60FPS,不具合無し

備考

speedhack EE,VUデフォルト fastCDVD以外の項目オン
Gsdx11だと背景がおかしくなります Gsdx9推奨

Devil May Cry(動作状況:)

PCSX2 0.95 svn369a Gsdx846 0.1.9 SPU2 Playguround 1.9.0 SCPH-50000
C2D P8400 2.26GHz mem 1GBx2 Geforce 9600MGS WindowsXP Pro SP2

動作速度・不具合の有無

序盤までだけど60fps前後でムービーもちゃんと見れるがグラフィックが不完全。
ゲーム自体はかなりサクサク動く

備考

スピハクはオンでおk

Devil May Cry(ス)(動作状況:)

Gsdxはr1426が最適。またラスボスで止まるためSPUプラグインはSPU2-X 1.0.0を推奨。

Devil May Cry 2(動作状況:)

PCSX2 0.9.8 r5087 Gsdx r5085 SSE41 SPU2-X r5025 SCPH-50000JP
core i7 2700K(3.50GHz) DDR3 1600 4GB×4 Geforce N460GTX HAWK Windows7

動作速度・不具合の有無

基本設定でも60FPS安定で快適です。
HWでは大きなフォントの中?が多少崩れて表示されるが、支障はありません。

備考

EDまでは試していません(プレイ中)

Devil May Cry 3 Special Edition(動作状況:)

PCSX2 0.97 beta. Gsdx 1495 0.1.15 SPU2-X 1.2.0 SCPH-50000
r1888 SSE41
C2D E8400 3GHz mem 2GBx2 Geforce 9800GT WindowsVista 32bit Home
GE Premium SP2

動作速度・不具合の有無

60FPS前後。背景が灰色一色になったり一部ステージで仕掛けが多重に描画されて見にくくなる事がある。
バージル戦で一戦目は開始直後に勝ったことになって次の場面に進む。二戦目は刀使用のエフェクトに入ろう
とした瞬間、勝ったことになり終わる。三戦目は攻撃に当たった瞬間になった。
ステージ18で入れないエリアが出てきてステージクリア出来ず。0.9.6でやってみても進めず。EE Recs Options
、VU Recs OptionsのRound ModeをPositiveにしたら入れた。ゲームクリア確認。

備考

Pcsx2-r4920で背景のバグは解消されてる模様

DEMENTO(動作状況:)

PCSX2 0.95 Gsdx9 0.11.4 ZeroSPU2 0.4.4 SCPH-50000
E6600 DDR2GB RadeonX1650XT XPSP2

動作速度・不具合の有無

40fps前後。0.94付属のGSdxより大幅に高速化
画面がぼやけた感じになる
画面に近いポリゴンが白くなる

備考

Logarithmic Zオンだとポリゴンがおかしいのが少し直る

DOA2 (動作状況:)

PCSX2 2 0.9.9.5147 GSdx5135 0.1.16 SPU2-X r5139 2.0.0 ISOモード
Phenom2 1090@定格 DDR3 4GBx4 Radeon HD5850 win7 ult 64bit

動作速度・不具合の有無

普通に動きます。

備考

自動パッチに定義されてて、それで動くようになるようです。

定義が古いとうごかなくなりますし。そのとき、HadrCoreと同じようにpcsx2が落ちるので、回避方法は同じだと思う
のですが、パッチ当てしてる内容も方法も私にはわかりません。

DOA2 HARD-CORE(動作状況: ×)

PCSX2 0.95 Gsdx9 0.1.9 ZeroSPU2 0.4.2 SCPH-39000
PenDC E2180-3.00Ghz DDR2 800 1GBx2 RadeonHD3850(512MB) WindowsXP SP3

動作速度・不具合の有無

起動せず

備考

PS系最後のDOA
最新版0.9.7r2930でも未だ起動せず

天外魔境 (動作状況:)

PCSX2 0.95
svn377D+ Gsdx 0.1.7 ZeroSPU2 0.4.6 Linuzappz ISO CDDVD 0.7.0
C2D 6400 2.13GHz DDR2 GeForce 8600 GTS WindowsVista 32bit Home
2GB Premium

動作速度・不具合の有無

通常は60fpsで動作。ムービーのみ40～60fpsに落ちる。

備考

天使のプレゼント マール王国物語(動作状況:)

PCSX2 0.9.7.4082 (svn) GSdx 0.1.16 SPU2-X 1.4.0 SCPH-70000
Athlon 3400+ 2.21GHz DDR 2GB GeForce GT 240 Windows XP Pro SP2

動作速度・不具合の有無

FPS 45~60

GSdxでは文字のところに横線などがある。Nativeチェックで直せる。

備考

SpeedhacksのEE Cyclerateを2以外にすると起動しない
FPSを59.96~60に設定すると何故か起動しない

天地を喰らう2 赤壁の戦い(動作状況:)

pcsx2-r1419 GSdx-r1406 SPU2-X CDVDiso
C2D E6850 3.00GHz DDR2 4GB GeForce 9800 WindowsVista 64bit

動作速度・不具合の有無

天誅 紅(動作状況:)

pcsx2 0.9.7.4379 GSdx4376 0.1.16 SPU2-X r4330 1.4.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
C2D E8500@定格 DDR2 1GBx2 Geforce9800GTX+(512) win7 ult 32bit

動作速度・不具合の有無

通常任務 - 第一話「葉隠れの少女」クリアまでの動作確認
アクションシーン前の字幕ありムービー(?)部で50台前半のfps(重くは無い)
アクションシーンは、まれにfpsの低下があるが概ね60fpsの動作
確認した限りではプレイに支障のある問題はありませんでした

備考

投稿：2011/03/02

天誅 参(動作状況:)

pcsx2-r1480 Gsdx-r1476 SPU2-X CDVDiso SCPH-15000
C2D E6550 2.33GHz DDR2 4GB GeForce 8800GT WindowsVista 32bit

動作速度・不具合の有無

非常に軽く、Internal resは2048x2048設定でもほぼ60FPSキープで動作は問題なし。
クリアはしていないが、特に問題になる箇所は見つからず。
に限りなく近いと思われる。

備考

基本スピハクはオールオンで。

電腦戦機バーチャロン マーズ(動作状況:)

PCSX2 0.97-2523 C2D E8500	Gsdx 2430(MSVC15.00, SSE41) DDR2 1GB x 2	SPU2-X r2474 GeForce9800GTX+	Linuzappz ISO CDDVD 0.9.0 WindowsXP SP3
---------------------------------	--	---------------------------------	---

動作速度・不具合の有無

ほぼ常時60fps
ZeroGSでは画面表示がおかしい
ドラマチックモードで戦闘2回の動作確認

備考

投稿：2010/02/06

転生学園月光録(動作状況:)

PCSX2 0.97-2661 C2D E8500@定 格	Gsdx 2660(MSVC15.00, SSE41) DDR2 1GB x 2	SPU2-X r2659 1.3.0 GeForce9800GTX+	Linuzappz ISO CDDVD 0.9.0 WindowsXP SP3
--	--	--	---

動作速度・不具合の有無

ほぼ常時60fps
第一話クリアまで
特に不具合は見あたらず
ZeroGSでも少し遊んで見た限り、動作不具合無し/60fps

備考

投稿：2010/04/26

転生学園幻蒼録(動作状況:)

PCSX2 0.97-3723 C2D E8500@定 格	Gsdx 3693(MSVC15.00, SSE41) DDR2 1GB x 2	SPU2-X r3702 1.4.0 GeForce9800GTX+	Linuzappz ISO CDDVD 0.9.0 Win7 ult 32bit
--	--	--	--

動作速度・不具合の有無

ほぼ常時60fps

第二話クリアまで
nativeにチェックしないとキャラ顔周辺に切れ目が入るのでチェックしたほうがよさげ

備考

投稿：2010/09/04

てんたま -1st Sunny Side- (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4738 GSdx4780 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

ゲーム中の11/1終了まで動作確認
プロローグ終了後のムービーが正常に表示されない(レンダラーHard Soft nativeチェックを試すも改善せず)
その他の問題は見当たらず 60fpsで快適動作

備考

ID:SLPS25298 CRC:0xC556ED26
投稿：2011/7/2

てんたま 2 wins(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4641 GSdx4639 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

エンディングNo2 & No16確認
エンディング(歌)のムービーが正常に表示されない(OPは正常に表示されるのに何故?) プレイへの影響が無い
無いため、設定で改善するかは追及せず
上記の問題以外は60fpsで快適動作

備考

投稿：2011/5/17