

PS2ソフト動作報告 - ま

[麻雀やろうぜ! 2 \(動作状況: \)](#)
[舞-乙HiME 乙女舞闘史!! \(動作状況: \)](#)
[舞-HiME 運命の系統樹 \(動作状況: \)](#)
[魔界戦記ディスガイア\(ス\)\(動作状況: \)](#)
[魔界戦記ディスガイア\(Best版\) \(動作状況: \)](#)
[魔界戦記ディスガイア2\(Best版\) \(動作状況: \)](#)
[マグナカルタ\(動作状況: \)](#)
[まじしゃんず・あかでみい\(動作状況: \)](#)
[魔女っ娘ア・ラ・モード\(動作状況: \)](#)
[魔女っ娘ア・ラ・モードII~魔法と剣のストラグル~\(動作状況: \)](#)
[マナケミア ~学園の錬金術師たち~ \(動作状況: \)](#)
[マナケミア2 ~おちた学園と錬金術師たち~\(動作状況: \)](#)
[魔法先生ネギま! 課外授業 乙女のドキドキビーチサイド\(ス\)\(動作状況: \)](#)
[魔法先生ネギま! 1時間目 ~お子ちゃま先生は魔法使い!魔法先生ネギま! 2時間目 戦う乙女たち! 麻帆良大運動会SP! \(動作状況: \)](#)
[魔法先生ネギま! 2時間目 戦う乙女たち! 麻帆良大運動会SP! \(動作状況: \)](#)
[まほろまでいっく 萌っと きらきらメイドさん。\(動作状況: \)](#)
[MAX PAYNE\(動作状況: \)](#)

麻雀やろうぜ! 2 (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4816 GSdx4811 0.1.16 SPU2-X r4811 2.0.0 LinuxIso 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

各モードで半荘2回プレイ
かっぱぎ王座など開始前のパネル演出画面が正常に表示されない
RendererをSoftwareに設定しておくとも正常に表示される
Soft設定は原則60fps動作だが、希に低下(低下した場合、スローに)一瞬なので、プレイへの影響は無し
パネル演出は気にせずHard設定だと速度低下は見受けられなかった

備考

ID:SLPM62004 CRC:0x86693010
投稿: 2011/7/24

舞-乙HiME 乙女舞闘史!! (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4627 GSdx4630 0.1.16 SPU2-X r4619 1.4.0 LinuxIso 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

「Festival」アリカ使用でクリア確認
50fps以上で動作 若干重さを感じることもあるが、遊べる範囲だと思えます

備考

投稿: 2011/5/14

舞-HiME 運命の系統樹 (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4786 GSdx4791 0.1.16 SPU2-X r4780 2.0.0 LinuxIso 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7/7終了まで動作確認
OPムービーで画面左1割程度がブレる また、ADV画面場所移動時に現在の位置(中庭・教室など)表示下に
切れ目が出来る
上記の問題は「native」チェックで改善
概ね60fps動作

備考

ID:SLPS25507 CRC:0x955F90D1
投稿:2011/7/8

魔界戦記ディスガイア(ス)(動作状況:)

PCSX2 0.94 ZeroGS Kosmos 0.97 ZeroSPU2 0.4.4 SCPH-10000
core2 E6600 2.40GHz DDR2 800 1GBx2 GeForce8600 GTS 514MB WindowsXP SP2

動作速度・不具合の有無

なぜかOPは実機並み、戦闘快適
派手なエフェクトで処理落ち

備考

魔界戦記ディスガイア(Best版)(動作状況:)

PCSX2 r1438 ZeroGS-r1388 SPU2-X-r1419 SCPH-39000(JP)
C2D [E8500@3.16Ghz](#) DDR2-800 4GB Geforce GTS250 Win7RC Ultimate

動作速度・不具合の有無

クリア確認。常時60FPS。快適すぎ
GSdxよりもZeroGSのほうが相性が良い

備考

スピハク、アドバンスはデフォ設定
余談だが9500GTでも快適だった

魔界戦記ディスガイア2(Best版)(動作状況:)

PCSX2 r1438 GSdx r1439 SPU2-X-r1419 SCPH-39000(JP)
C2D [E8500@3.16Ghz](#) DDR2-800 4GB Geforce GTS250 Win7RC Ultimate

動作速度・不具合の有無

クリア確認。常時60FPS。快適すぎ
こちらは逆にZeroGSよりもGSdxのほうが相性が良い

備考

スピハク、アドバンスはデフォ設定
Interlacing:blend bff
こちらも9500GTで快適

マグナカルタ(動作状況:)

(動作状況: x)

PCSX2 0.95 svn239 GSdx 0.1.7 P.E.Op.S. SPU2 Linuzappz CDVD
1.9.0 0.7.0
C2D E6850 DDR2-800/DC 1GBx2 Geforce 8800GT/OC WindowsXP SP2
(3.6GHz) 512MBx2

動作速度・不具合の有無

タイトルでNew Gameを選んだらフリーズ、
ムービーは途中で止まる。

備考

まじしゃんず・あかでみい(動作状況:)

pcsx2 0.9.7.4333 GSdx4335 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

噴水前広場(最初の戦闘)クリア
OPムービーは55fps重い印象 ゲーム中は、ほぼ常時60fps
ZeroGSだと起動直後から激重なので、GSdxのがよさげ

備考

投稿: 2011/02/26

魔女っ娘ア・ラ・モード(動作状況:)

pcsx2 0.9.7.4515 GSdx4505 0.1.16 SPU2-X r4500 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

起動直後に画面の大半が真っ暗
ZeroGSに切り替え起動すると、PCSX2が強制終了
GSdx9のRendererをDirect3D9(software)に設定すると正常に表示される
ゲーム中の7日目まで動作確認 設定はDirect3D9(software)
fpsは安定せず35~60 複数キャラグラ表示時に、目パチ・口パクなどの描画があると重い傾向
個人的には重くなっても遊べる範囲

備考

投稿: 2011/04/01

魔女っ娘ア・ラ・モードII~魔法と剣のストラグル~(動作状況:)

pcsx2 0.9.8.4582 GSdx4576 0.1.16 SPU2-X r4574 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

2話までクリア
起動直後のメーカーロゴで色がおかしい OPムービーは正常 タイトル画面色がおかしい
Rendererを「Direct3D9(Software)」に設定すると色は正常に
そのまま「soft」設定で遊ぶが、動作は60fps
セーブ画面や魔法合成画面で低下(45くらい)するが、プレイへの影響は無し(と思います)

備考

投稿：2011/04/22

マナケミア ～学園の錬金術師たち～（動作状況： ）

PCSX2 0.95 svn377 GSdx0.1.8 ZeroSPU2 0.4.6 SCPH-50000J
C2D E4400 2Ghz@3Ghz DDR2-800 2GB Geforce8800GT 512MB WindowsXP Pro SP2

動作速度・不具合の有無

動作速度はOP&戦闘共に60可 イベントシーン時のBGMが数秒だけビビリ発生
学園外に出るには、CPU設定からEERecのチェックを外さないとフリーズする
当然動作速度は落ちる上に、学園内に戻るにはチェックを入れないとフリーズする
イカロスの翼を使ってもチェックは必要
2と同様メモカへのセーブが出来ない
イベントCGで画面の半分がずれて表示する

備考

設定はマナケミア2と同様です
377は公式 ですが、377vu/D+/x3でもフリーズ現象は同様でした
rev1937で学園外に出てもフリーズしないことを確認

PCSX2-legacy-r1972 GSdx-r1426 SPU2-X-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

クリア確認。常時60FPS
上記で報告されている不具合は軒並み改善されている
HWだとキャラクターのレイヤーが見える箇所がある。SWで解決
トネリコ同様、一部の箱の付近で落ちる現象あり？(進行に問題は無し)
Gsdx10Hard(Native)

備考

スピハク、アドバンスはデフォ設定

マナケミア2 ～おちた学園と錬金術師たち～(動作状況:)

PCSX2 0.95 svn377vu/D+ GSdx0.1.8 svn771 ZeroSPU2 0.4.6 SCPH-50000J
C2D E4400 2Ghz@3Ghz DDR2-800 2GB Geforce8800GT 512MB WindowsXP Pro SP2

動作速度・不具合の有無

ロゼ・ウルリカ・エクストラのクリア レシピを全て確認 動作速度は60キープ可能
戦闘前の X の表示が背景に隠れて見える場合と見えない場合がある
メモカへのセーブが出来ない(複数試したけど37x系はダメかも)
GSdxだとOP等で縦線が入る(D3Dresを800x800やNativeなら出ないor目立たなくなる)
イベントCGで画面の半分がずれて表示する
戦闘終了時のリザルト画面で背景が崩れる場合があるが設定やプラグイン次第で直るかも
稀にループ状態に入る

設定

PCSX2 : DisableForcedABS/Limit=0
GSdx : PS3/Texture/Logarithmic Z/Alpha
Sound : TimeScaling

備考

GSdxを使う場合、本体設定のSpeedHacksからEE/IOPのチェックを外しておくとし
音源は3種の内 Zero SPU2 0.4.6 が設定含めて良好
不具合に書いたとおり、メモカへのセーブは出来ないが、クリア後はそのまま装備している
物を除いてお金・所持アイテム・レシピ・地図・図鑑の引継ぎは可能
ただし、エクストラクリア後はセーブデータがないと引継ぎが出来ない

PCSX2-legacy-r2107 GSdx-r1426 ZeroSPU2-r1969 SCPH-39000(JP)
C2D [E8500@3.16Ghz](#) DDR2-800 4GB Geforce GTS250 Win7RC Ultimate

動作速度・不具合の有無

ロゼ編クリア確認。常時60FPS
1同様、SWのほうが描写に関しては再現度高し
戦闘直前のボタン表示、セーブ&ロード、CGのズレ、リザルト画面、ループ現象は軒並み改善した模様
Gsdx10Hard(Native)

備考

スピハク、アドバンスはデフォ設定
3章まで1972、4章から2107を使用しました(変化は無さそう)

魔法先生ネギま！ 課外授業 乙女のドキドキビーチサイド(ス)(動作状況:)

PCSX2 0.94? ZeroGS KOSMOS 0.97.0
Athlon64 3500+ 2.2GHz 1GB Geforce7600GS

動作速度・不具合の有無

やや崩れた2D表示と完全に崩れた3D表示。

備考

魔法先生ネギま! 1時間目 ~お子ちゃま先生は魔法使い!!魔法先生ネギま! 2時間目 戦う乙女たち! 麻帆良大運動会SP! (動作状況:)

pcsx2 0.9.6 GSdx4915 0.1.16 SPU2-X r4872 2.0.0 Linuzlso CDVD 0.9.0
i7 2600k 4.5GHz PC3-4Gx2 RADEON HD 5850 win7 ult 64bit

動作速度・不具合の有無

pcsx2 0.9.9は遅すぎてプレイ不可でした
pcsx2 0.9.6ではスピード自体問題ないのですが
テクスチャーが崩れて気持ち悪いので
ちょっとした裏技でプレイした環境です。
両方共序盤しかプレイしていないが
イベント、フィールド共に60fpsをキープして非常に快適
テクスチャー表示も線が入ることもなくきれいに表示してくれています音声等も問題なし

備考

やり方は至って簡単です
本体自体はpcsx2 0.9.6を使っていますがpluginsは最新のpcsx2 0.9.9
から引っ張ってきています。
pcsx2 0.9.9にあるpluginsをぬいて
pcsx2 0.9.6のpluginsフォルダに入れるだけです。
起動時にSDL.dll w32pthreads.v4.dll cgGL.dllが必要と表示されるので
pcsx2 0.9.9本体にあるdllをpcsx2 0.9.6に移し換えれば
0.9.9のpluginsが使用出来ます。
これでグラフィックでDirectX11が利用できることでテクスチャーが
崩れることなくプレイできます。

魔法先生ネギま！ 2時間目 戦う乙女たち！麻帆良大運動会SP! (動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4738 GSdx4734 0.1.16 SPU2-X r4744 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

起動程度の確認
表示上は60fps
うまく表現できないが、動作が遅い 起動時にコナミロゴが表示されるまで時間がかかったり、音声表示から数秒遅れてテキストが表示されたり キャラ立ち絵表示時にコマ送りの的になったり... (表示はまともですが、ものすごく遅いです)
ZeroGS・レンダラーsoft・GSdx10を試してみるが遅い問題は改善せず
Speedhacks (EE Cyclerate/VU Cyclerate Stealingの組み合わせ数パターン) も試してみましたが遅い問題は改善せず
絵に切れ目が入るが、こちらは「Native」チェックで改善します
表示上は60fpsですが実機とあまりにかけ離れた遅い問題が生じたので 評価としておきます

備考

ID:SLPM66062 CRC:0xF6ACC9F5
投稿：2011/6/17

まほろまでいっく 萌っと きらきらメイドさん,(動作状況:)

pcsx2 0.9.9.4713 GSdx4706 0.1.16 SPU2-X r4701 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

ゲーム中の3日目終了まで動作確認
カニのミニゲームを除いて60fpsで快適動作
カニのミニゲームはカニ出現数が増えるとfps低下 ボス倒して通常画面に戻るタイミングでfpsが「1」に (激重: HDD壊れるかと思いました^^;) 暫く待っていると通常画面に戻るので気長に待ちましょう
プレイには支障ない範囲だと思いますので「 」評価にします

備考

投稿：2011/6/10

MAX PAYNE(動作状況:)

pcsx2 0.9.6 GSdx9(MSVC 15.00,SSE2)0.11.4 SPU2-X 1.10
i5 750 2.75Ghz DDR3- 2GB Geforce GT 220 Windos xp SP3 32bit

動作速度・不具合の有無

60fps. プレイできるが、良く少しFPSが下がる

備考

OPの音が途切れる(サウンドを弄ればどうにかなるかもしれない)
ロードのゲージが半分以下で終わるw