

目安箱HG

[ホーム](#)

[一覧表示](#)

[ツリー表示](#)

[トピック表示](#)

[新規投稿](#)

[記事検索](#)

[記事修正・削除](#)

[携帯用](#)

[管理用](#)

[62] **Xebra 101127 slight problem with CD reading** Name : themabus

Date : 2010/12/01(水) 02:36 [[Res](#)]



hello Dr.Hell!
amazing emulator and great information page,
you're very talented person!



i noticed one problem with Xebra though, since i had same issue with CD plugin.
SLUS-00152 Tomb Raider 1.6 (Collectors' Edition - one with "Chicken Run" and "Time Splitters"
bonus videos) at certain situations does read same sector as data first and then as audio and
both times gets subcode from this sector:



```
2010.11.30 18:57:50 CDRreadTrack (208650) <- 1st read  
Cache miss! Caching...
```

```
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBuffer  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
011201-000000-00-462400-27DF CRC Ok  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetTE (57)
```

LBA: 281654

```
2010.11.30 18:57:51 CDRreadCDDA (208650) <- 2nd read  
2010.11.30 18:57:51 CDRgetBufferSub  
011201-000000-00-462400-27DF CRC Ok  
2010.11.30 18:57:51 CDRreadCDDA (208651)  
2010.11.30 18:57:51 CDRreadCDDA (208652)  
2010.11.30 18:57:51 CDRreadCDDA (208653)  
... ok
```

sector - 208650. my problem was reordering 96 subchannel bytes directly in read buffer and then, when 2nd read is done, routine would reorder those bytes again, producing garbage and game would hang in such case, endlessly rereading said address.

```
2010.11.30 16:30:41 CDRreadTrack (208650)  
Cache miss! Caching...  
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBuffer  
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub <- 1st time - decode subcode  
011201-000000-00-462400-27DF CRC Ok  
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub  
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
```

2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
2010.11.30 16:30:41 CDRgetTE (57)
LBA: 281654
2010.11.30 16:30:41 CDRreadCDDA (208650)
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub <- 2nd time - destroy subcode :(
FFF011-000000-00-000000-0000 CRC Error
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
2010.11.30 16:30:41 CDRgetBufferSub
... dead

i noticed Xebra hangs in exact same place too, so i thought to let you know

to reproduce:

- 0 - Run 1 (Interprete)
- 1 - Advance to Level 2 - City of Vilcabamba
- 2 - Flip lever, that controls last door from 3 (middle) down/up/... and game will freeze

good luck and thank you a lot for Xebra!

[63] **RE:Xebra 101127 slight problem with CD reading** Name : themabus Date : 2010/12/01(水) 02:52

ZIPファイル (19KB) Tomb Raider 1.0 .. 1.5 (Original, Greatest Hits) - ok
Tomb Raider 1.6 (Collectors' Edition) - freeze

[64] **RE:Xebra 101127 slight problem with CD reading** Name : Hell Date : 2010/12/01(水) 18:34

Thank you for your detailed report.
The version 1.6 is not marketed in Japan.
I think that it takes time to correct it.

[65] **RE:Xebra 101127 slight problem with CD reading** Name : themabus  Date : 2010/12/02(木) 06:10

yes, this happens only with Collector's Edition
i understand this sounds a lot like a bad CD, but no, it's not
Japanese releases reads two different sectors, like previous USA versions:
sector 186975 and 187006,
only Col. Ed. requests same sector twice
it is strange

thank you for fast reply!
i am happy if this is of any use

Happy Holidays!

[66] **RE:Xebra 101127 slight problem with CD reading** Name : themabus Date : 2010/12/06(月) 17:34

hello Dr.Hell

sorry to bother you again

when 'Language for non-Unicode programs' is not set to
Japanese, text can not be read with mcm.exe
would be great if you could make it convert text to ASCII for



such cases

Xebra saves memory cards to HDD only when emulator is closed. it would be great if it would flush buffer on each save. otherwise, if somebody plays for several hours straight, this progress can be lost.

best of luck!

[69] **RE:Xebra 101127 slight problem with CD reading** Name : Hell Date : 2010/12/20(月) 20:30

In Xebra, the reason of this problem is the hold time of CdILocP(current position of header) while no reading.

Even if hanging in same place, I think your reason would be different.

I forgot the specification of CD plugin of PSEmuPro Ver.1.0.

However, I think the cause of this problem is not a plugin's but the main body's...

because a plugin side has no method of knowing time in ver.1.0.

[71] **RE:Xebra 101127 slight problem with CD reading** Name : themabus Date : 2010/12/23(木) 18:25

thank you so much!

it works great now!

[58] **動作報告 SLPS-00810** Name : test Date : 2010/10/13(水) 09:52 [[Res](#)]

お世話になります。

SLPS-00810 新テーマパークにおいて、パーク内のBGMが正常に再生されず、ノイズのみが聞こえる状態です。

オープニング曲およびゲーム中のSEは正常に再生されます。

こちらでは、sound output内の数値を増減して試しましたが変化は見られませんでした。

尚、このゲームの音楽はCD-DA形式のようです。

ご多忙のところお手数をおかけいたしますが、検証していただければ幸いです。

[59] **RE:動作報告 SLPS-00810** Name : Hell Date : 2010/10/13(水) 16:11

終息しないので今回だけ答えます。

以後、従来同様放置します。

リアルCD,リアルドライブでの検証すらしていないことが明らかな報告は違法行為を疑われても仕方がないこと、認識を新たにして下さい。

汎用CDイメージは、歴史的に

TOCに代表されるサブチャンネルデータを含みません。

サブチャンネルデータは独自形式で別ファイル化されます。

(サブチャンネルデータの生データをユーザに開放したドライブの普及が遅すぎました)

CD-DAにとって重要な情報がまさにTOCに含まれており、

XEBRAではView/CD-ROM Drive/Raw TOCで設定する必要があります。

リアルCD,リアルドライブであれば

CDを開いたときに自動的に設定されます。

裏を返せば

その時の値(16進数のテキストです)をコピーまたはセーブしておいて

CDイメージを開き、ペーストまたはロードすれば

イメージであってもCD-DA演奏は可能です。

ちなみにRaw TOCの形式は
FORMAT=0のREADTOCのリザルトを単純に
16進数テキスト化したものです。
簡易な内容ですが、事実上全てのドライブで実行できますし、
PlayStationのドライブ自体、このレベル以下のTOCデータしか返してきません。

[61] **RE:動作報告** **SLPS-00810** Name : test Date : 2010/10/13(水) 22:01

仰るとおりリアルCDで試した結果、正常に音声再生されることを確認いたしました。
この度はご不快な思いをお掛けし、大変申し訳ございませんでした。

[52] **動作報告** Name : 濁 Date : 2010/09/15(水) 20:38 [Res]

幻想水滸伝2で、主人公とジョウイの「いっしょに」攻撃である「おさななじみ攻撃」を実行すると、敵にヒットする瞬間にフリーズします。
ARBEX、XEBRA共に同じでした。

飛び飛びでしか持っていないのですが、当方が持っている古いバージョンを遡ってみると、
070412 (XEBRA) では正常に動作する事が確認できました。
その次に持っているバージョンが080830だったのですが、それではARBEX、XEBRA共にフリーズしました。

その他、グローランサーがARBEXでは起動しないようです。

[56] **RE:動作報告** Name : Hell Date : 2010/10/03(日) 20:47

長期に海外出張だったもので永らく検証できず失礼致しました。

報告ありがとうございます。
上記不具合を当方でも確認致しました。
修正は既に完了しておりますが
10/10/10あたりにリリースすると思います。

【原因】

SPUのENVELOPEレベルは通常0以上なのですが
RELEASEモードにおいて一瞬-1になってから0になる場合があります。
プログラミングにおいて変数(ここではENVELOPEレベル)は
グローバル領域とローカル領域の間のロード・ストアを繰り返すのですが
-1の状態ですとロードした時に65535と認識してしまう
バグをまさに07/04/12の直後に入れておりました。

[57] **RE:動作報告** Name : Hel Date : 2010/10/05(火) 00:23

グローランサーの方ですが
大袈裟なものではないものの
OSの書き換えを行っているため
本質的にはARBEXではどうしようもない問題です。

新たにSimulateにOS Modeという項目を設ける予定で
そこを変更して下さい。

[60] **RE:動作報告** Name : Hell Date : 2010/10/13(水) 18:45

結局ダメデータの状態で判定するようにしたので
今回OS Modeという項目を設けてはいますが、
関係なく動作します

[53] **PK201 - FF8** Name : Aladore384 Date : 2010/09/16(木) 05:21 [Res]

Hi guys.

I've tried, again and again to make Chocobo World work with XEBRA.

Here is what I do :

- Get XEBRA, PK201 and KROM (not KROM.bin)
- Run XEBRA and download Chocobo World to BU10 via XEBRA
- I get this :

<http://aladore3viii4.free.fr/files/PK201%20Error%20on%20ARBEX.jpg>

- So I can't send Boko to Chocobo World (BU10)

<http://aladore3viii4.free.fr/files/PK201%20Error%20on%20ARBEX.jpg>

What am I doing wrong ?

I know what to do after this if it worked :

- Copy BU10 to PK201 directory and name it FROM
- Run PK201 and run Chocobo World
- Play as much as I want

When I wanna send my data back to FFVIII

- I press K a long time, then EXIT the game.
- Exit PK201
- Copy FROM to the XEBRA directory
- Two options :

1 : Rename FROM to BU10

2 : Open FROM as Memory Card 2 Image

[54] **RE:PK201 - FF8** Name : Aladore384 Date : 2010/09/16(木) 05:28

Google Translate :

どうも、みなさん。

I've tried, again and again to make Chocobo World work with XEBRA.私は、何度もXEBRAとチョコボの不思議な世界の仕事を作ってみました。

Here is what I do :ここで私は何です :

- Get XEBRA, PK201 and KROM (not KROM.bin) - 取得XEBRA、PK201とクロム (ないKROM.bin)
- Run XEBRA and download Chocobo World to BU10 via XEBRA - ランXEBRAとBU10にチョコボの不思議な世界をダウンロードXEBRAを介して
- I get this : - 私はこの取得 :

<http://aladore3viii4.free.fr/files/PK201%20Error%20on%20ARBEX.jpg>

<http://aladore3viii4.free.fr/files/PK201%20Error%20on%20ARBEX.jpg>

- So I can't send Boko to Chocobo World (BU10) - だから私はチョコボの不思議な世界 (BU10) にボコを送信することはできません

<http://aladore3viii4.free.fr/files/PK201%20Error%20on%20ARBEX.jpg>
<http://aladore3viii4.free.fr/files/PK201%20Error%20on%20ARBEX.jpg>

What am I doing wrong ?何が間違っているのですか？

I know what to do after this if it worked :私はそれが仕事をどうこの後かを知って：

- Copy BU10 to PK201 directory and name it FROM PK201ディレクトリと名前を - コピーBU10から
- Run PK201 and run Chocobo World - PK201を実行するとチョコボの不思議な世界を実行する
- Play as much as I want私が好きな - 限り再生

When I wanna send my data back to FFVIII私は戻ってFFVIIIに私のデータを送信する

- I press K a long time, then EXIT the game. - 私はKに長い時間、そしてゲームを終了キーを押します。
- Exit PK201 - 終了PK201
- Copy FROM to the XEBRA directory - コピーからXEBRAディレクトリに
- Two options : - 2つのオプション：

1 : Rename FROM to BU10 1 : BU10するから名前を変更する

2 : Open FROM as Memory Card 2 Image 2 : 2画像メモリーカードとしてからオープン

[55] **RE:PK201 - FF8** Name : Aladore384 Date : 2010/09/16(木) 06:22

Also, I forgot to say Please, and Thank you... Sorry (Gomen) :)

[51] **Dr.Hell's Action Replay GPU Wrapper** Name : hiway Date : 2010/09/11(土) 20:32 [[Res](#)]

最初はDr.Hell's Action Replay GPU Wrapperを使ってうまくチート出来たのですが
Dr.Hell's Action Replay GPU Wrapperを使ってチートすると最後の4つの番号に0がいっぱいついてチートできないのですが教授お願いします。

[50] **ポケットファミリー～しあわせ家族計画 (PK201)** Name : ななし Date : 2010/09/03(金) 20:54 [[Res](#)]

PK201にてポケットファミリー～しあわせ家族計画のポケステ用ゲームをプレイしようとしたところ、タイトル画面でとまってしまいました。
調査のほどよろしく願いいたします。

[49] **コントローラ設定** Name : 名無しさん Date : 2010/08/19(木) 20:34 [[Res](#)]

コントローラ設定でアナログのY回転軸(Upos)が認識されないようです。
(PspadとXbox360コントローラで確認)

ついでにView/Scale設定値の保存に対応いただければ助かります。

[48] **未動作報告** Name : oyazi Date : 2010/07/18(日) 02:15 [[Res](#)]

「卒業3」が起動するものの
ネームエントリーから抜けられず止まります。
回避対策の方法はあるのでしょうか？

[46] **xebra** Name : アスキー Date : 2010/04/27(火) 16:15 [[Res](#)]

ダービースタリオン、ダービースタリオン9 9 共に、持ち馬が一着で入ると記念撮影があるのですが、上から下へのスクロール中にフリーズする。

epsxe1.70及び1.60同様でした。

また、ドット絵なので綺麗に再現できない・・・

3D用のEMU開発楽しみにしています。

[47] **RE:xebra** Name : 通りすがり Date : 2010/04/27(火) 20:12

I Cache Rate を多めにしなさい。

もはやFAQです。

[43] **Xebra動作報告 (SCPS-10065)** Name : ななし Date : 2010/04/11(日) 16:58 [[Res](#)]

G-POLICE (SCPS-10065) をVersion 10/04/09で動かしたところ、

自機を動かす際、処理落ちしているかのように、画面表示が更新されませんでした。

Simulateの値は一通り弄りましたが変化無しでした。

また、古い版で動作を確認したところ、Version 06/11/29以前ではスムーズに自機を動かすことができました。

[45] **RE:Xebra動作報告 (SCPS-10065)** Name : Hell Date : 2010/04/24(土) 10:07

報告ありがとうございます。

こちらでも確認できました。

タイムとGPUのフラグは原理的に同期するのですが、
そのための端数処理法が以前のケースの方がよかったです

[ホーム](#)

[一覧表示](#)

[ツリー表示](#)

[トピック表示](#)

[新規投稿](#)

[記事検索](#)

[記事修正・削除](#)

[携帯用](#)

[管理用](#)

91件~100件 (全122件)

[4](#) | [5](#) | [6](#) | [7](#) | [8](#) | [9](#) | [10](#) | [11](#) | [12](#) | [13](#)

[<RSS>](#)

[【管理者へ連絡】](#)

[y-GTPの数値を改善するには？手軽にできるケアの秘訣](#)

[食べ過ぎ飲み過ぎは肝機能の疲労を招く、日頃からの肝臓ケアを](#)

[カゴメ株式会社](#)

[もはや新常識！？絶望的な毛穴に「温める毛穴ケア」を試した結果](#)

[楽々もちっとたまご肌！？5年連続売上シェア1位で超話題の洗顔とは](#)

[ランクアップ](#)

SPONSORED

[無料レンタル掲示板 1616BBS](#)