目安箱HG

[44] **ジョジョポケ、どこでもポップン（PK201）**　Name : ななし　Date : 2010/04/12(月) 18:50　[Res]

PK201にて、以下のような現象が発生しました。
・ポップンミュージック2～4に付属の、どこでもポップンミュージックで音が鳴りません。
・ジョジョの奇妙な冒険に付属の、ジョジョポケで
　「おお・・・ブラボー」プレイ中に動きが遅くなります。
　「コーヒー味をさがせ」面が進む毎に早くなるはずが、むしろ遅くなります。
　「走れッ！ジョセフ」ところどころ遅くなります。（とくにコース３）
お手数ですが調査をお願い致します。

また、要望として前回メニューで選んだView-Sizeの設定を再現できると助かります。
ご検討いただければ幸いです。

[40] **Xebra動作報告**　Name : カレー好き　Date : 2010/04/05(月) 09:56　[Res]

テトリスwithカードキャプターさくら エターナルハート
が起動しないと知人が申しておりました
自分で確認したわけでも無いのに報告するのもどうかと思いましたが
当人は報告する気は無いらしく、また、調べてみた所
ePSXe以外の他のエミュでも起動しないらしく（現在は対応しているのもあるようですが）
何かありそうな気がしたので
より完璧なものに仕上げていただきたいという気持ちから投稿させていただきました
なにとぞご容赦下さい

[42] **RE:Xebra動作報告**　Name : Hell　Date : 2010/04/09(金) 21:05

報告ありがとうございます。
こちらでも確認できました。

本ゲームが止まってしまう原因は
PIO(要は拡張メモリと思えば良い)領域の実装にあるのですが、
これは意外な盲点でした。
解析をする時はPIOにPAR等が装填されているため、
何もない状態での値は確かめようがないですから。

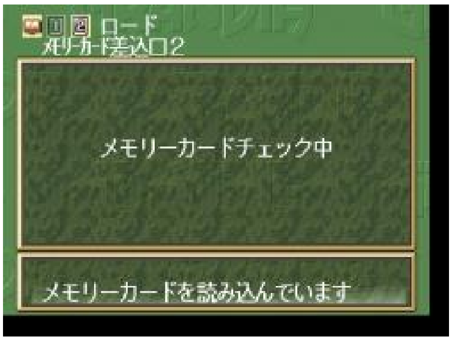
本能的に値を0にするのが人情ですが、実際はそうではないようです。

[24] **XEBRA動作報告**　Name : らび　Date : 2009/08/11(火) 15:04　[Res]

The Best版のグランディア（SLPS-91205）にて
動作等は正常なのですが、ムービー画面以外で右下に余白が出来てしまいます
DISC2（SLPS-91206）でも同様の症状を確認しました。

通常版（SLPS-02124）は未所持なので確認はしていませんが、
これはThe Best版のみの症状なのでしょうか？

お手数おかけしますが、回答の方よろしくお願いします。



[25] **RE:XEBRA動作報告**　Name : Hell　 Date : 2009/08/11(火) 22:19

それで正常です。
グランディアの通常画面はムービー画面より小さいです(余白があります)。
グランディアの想定しているテレビでは、余白が上下左右均等の位置にくる
(もしくは縁に隠れる)のでしょうが、
それに合わせてしまうと、別のゲームは別のテレビを想定しているので
今度は見切れてしまいます。
そうなるくらいなら、全部左上詰めするのが私の方針。
結果として、余白がある場合は右下に集約されます。

[41] **RE:XEBRA動作報告**　Name : カレー好き　 Date : 2010/04/05(月) 09:59

横から失礼いたします
私としては余白がある場合中央に表示したいのですが、それは可能でしょうか？
可能でしたら好みで選択できるようにしていただければ嬉しいです

[39] **ポケステについて**　Name : Rain　 Date : 2010/02/26(金) 17:24　[Res]

ポケステについてですが、
ePSXeにフックして？
ePSXeとPK201で通信するということは可能でしょうか。

あと、ポケステエミュの設定ですが、エミュで実時間と起動時に同期するようにできたらなー

と思います。

それから、もし可能であればソースコードの公開も検討よろしくお願いします。m(__)m

[38] **Nintendo64**　Name : 笹笠箕範　 Date : 2010/02/15(月) 20:36　[Res]

まったく関係のないことを申し上げますが。
64のエミュはProject64以降開発は進んでおりません。そのため、まだまだうまく動かないソフトもあるようです。
psやssはかなりのレベルのものが出てまいりましたが、同世代の次世代機64が未完全のまま開発が終わっているのは残念なことです。
他力本願ですが、よろしければ64も解析してほしいなあとおもっております。
では失礼を省みずお願いまで。
敬具

[37] **クイックセーブ**　Name : あ　 Date : 2009/11/24(火) 13:44　[Res]

クイックセーブを、フォルダを作って
ゲーム毎に自動でファイル名をつけるように

してほしいです。セーブスロットも５個
くらいは。

[36] **動きました！**　Name : 名無し　Date : 2009/10/17(土) 01:00　[Res]

どのエミュレータを使っても起動しなかった僕のPCですが、地獄斎先生のエミュが唯一動いてくださいました！
諦めてかけていたので、バイオ3が動いた時はうっかり泣いてしまいました！
こんなすばらしい物を作ってくれてありがとう！！
ありがとう独田地獄斎！！

[31] **pkdumpについて**　Name : K'　Date : 2009/09/27(日) 13:02　[Res]

　メモリージャグラーUSB等の環境ではなく、PS2のFMCBとファイラーのLbFn (.psu形式インポート/エクスポート対応) のいわゆるメモカブートを使用した環境で、作者様のpkdumpを使用してポケットステーション(クリスタル)でカーネルのダンプを行おうとしたのですが、正常な動作をしてくれなかったため、問題の原因の切り分けの判断をするお願いにあがりました。

行った手順

----

①　CVGSUtil 0.4にて、mem形式をmcr形式(128KB)のメモリーカードイメージに変換

②　やす氏 (http://hp.vector.co.jp/authors/VA025251/) のPS MemoryCard Utility 2にて
mcr形式の読み込み→SaveSDIボタンで個別の.psu(PC上では10KB)ファイル化。

③　ランチャー画面にて直接ポケステにインポートすると破損ファイルとなってしまったので、
一旦PS2のメモカにインポートしてから、PS2OSのコピー機能を使ってどうにかしようと思い、
PS2ブラウザからポケステへのコピーで正常な表示を確認(PS2上サイズ8KB)。

④　ポケステにてpkdump (C)Dr.Hellのタイトル画面が出る事を確認。
そのまま決定ボタンを押すと画面表示が消失し、数秒後に音と共にタイトルへ戻る。

⑤　ファイラーにてポケステ内にカーネルROMが生成されてないか確認したのですが、何も変化なしでした。

いったいどこがダメだったのでしょうか…。
自分で考えられるのは以下の点がいっぱいいっぱいでした。

・　ポケステが白じゃない。クリスタルは未対応。
・　個別にpsu化した時点でデータブロックが起動できないものに書き換えられていた。
・　PS2のOSでコピーした時点でPS1用セーブデータ対応化の変換が内部で行われて起動に支障が出た。

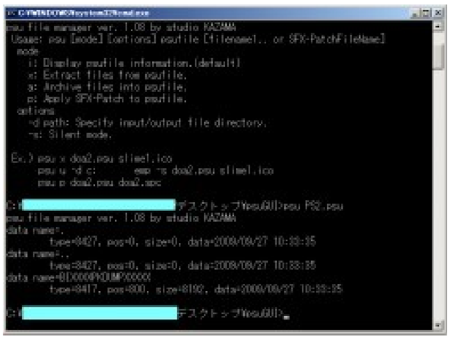
転送用のメモリージャグラーUSBが姪にスイカを突っ込まれて壊れてしまい、なるべくならインポートの可能なpsu形式でどうにかしたいと思っています。お力添えをいただければ幸いです。

[32] **Re:**　Name : K'　Date : 2009/09/27(日) 14:32

変換したPSUファイルを展開してみました。

icon.sys
×××.ico　　×＝所定の文字

の二つが入ってなかったのですが、BIXXXXPKDUMPXXXXX だけで良いのでしょうか？



[33] **RE:pkdumpについて**　Name : Hell　Date : 2009/09/27(日) 16:16

④でカーネルの抽出はOK
メモカのディレクトリには書き込まないので
ファイラーで見えるわけではない。

全体のイメージを吸い出して、
バイナリエディタで切り取ること。

[34] **なるほど！**　Name : K'　Date : 2009/09/28(月) 11:41

早速のご回答ありがとうございます。
カーネルの抽出は終わっていたのですね。

128kbyteのセーブデータ全体のイメージをとるにはやはりPS2HomeBrewでは厳しいかな...。
う～ん...しかしメモリージャグラーUSBはお値段が高いし、私としては一度手放したものをまた買う気にはなれないのも確か。
となれば、ソニー公式PS3用のメモリーマネージャー(\1500程度)を買うのが最善かな...？
これとフリーソフトの MCRWwin Ver.1.10 を使って、mem形式で吸い出せそうです。
MCRWinはPS1用のメモカしか読み書きの対応が出来ていないようですが、なるべく今後も使えて散財しないやり方では、調べた限りこれが現時点で唯一イメージ化が出来るものなので試してみたいと思います。
他にも手順で迷っている方も居ると思うので実験がてらやってみるものですが、こんなのでも参考になれば幸いです。

モノが届いて起動まで漕ぎ着けたらまた報告しますね。アドバイスありがとうございました。

[35] **結果**　Name : K'　Date : 2009/10/03(土) 20:18

前回の投稿の誤記をまず修正させてください。

ソニー公式PS3用のメモリーマネージャー
↓
ソニー公式PS3用のメモリーカードアダプター

結果として上記ハードウェアとMCRWwinで正常にダンプ出来ており、pk201も快適に動作しました。
ポケステ対応のゲームは、今となっては見つけるのが大変だけど、せっかくなので探してみようかなと思う次第です。

[30] **Xebra動作報告**　Name : kimi　Date : 2009/09/17(木) 06:45　[Res]

デビルサマナーソウルハッカーズの戦闘で味方が回復魔法のディア、メディアを使うと魔法のエフェクトが開始して一瞬だけ固まりますI cache rateを小さくするとエフェクトが早送りのようになり、ましにはなるのですが
すべてのエフェクトが早送りになってしまい根本的な解決にはならないと思い報告しました
ゲームの進行には問題はないのですが確認をお願いします。

[26] **ポケットデジモンワールド（PK201）**　Name：ななし　Date：2009/08/27(木) 23:50　[Res]

PK201で次のゲームのポケステ用ソフトを動かすとタイトル画面で止まってしまいました。
・ポケットデジモンワールド
・ポケットデジモンワールド ウインドバトルディスク
・ポケットデジモンワールドクール&ネイチャーバトルディスク
お手数ですが対応お願い致します。

[29] **RE:ポケットデジモンワールド（PK201）**　Name：Hell　Date：2009/09/03(木) 19:10

報告ありがとう御座います。
修正は完了しておりますが、
きりの良いところで09/09/09あたりに出そうかと。

敏感肌によるかゆみが酷い方へ朗報！「皮膚のバリア機能」を整える話題...
ライスパワーが直接肌に働きかけて、乾燥肌によるかゆみなどに効く！
アトピスマイル
顔のシミケアなら今！この時期にしっかりシミケアをする方法
気になる顔のシミケアに！釈由美子さんも実践する画期的な方法とは
DUOザクレンジングバームホワイト
SPONSORED

無料レンタル掲示板 1616BBS