



良い機会なので、ここで解説しておきます。  
以下は興味のある人だけ。

[23] **RE:xebra/arbex動作報告(SLPS-00989)** Name : 地獄齋 Date : 2009/08/04(火) 19:59

本件はGPUのMoveImage命令で発生した問題ですが、  
本質的にはPolygonでも発生する問題です。

MoveImageは、矩形の転送(コピー)を行うもので、  
転送元から転送先へ、転送領域の左上の点から右下の点へ向けて、  
ラスタスキャンしながらコピーします。  
領域が重複する場合、左から右、上から下方向の転送では、  
転送したものをさらに転送することになります。  
従って通常は周期パターンを形成します。  
こちらの現象を利用するゲームも多々あります。  
今回そうならないのは、  
転送元と転送先の間(テクスチャ)キャッシュが介在し  
転送周期がそのキャッシュサイズ以下だからです。

この(テクスチャ)キャッシュは、意識的にエミュレートしていません。  
CPUエミュレーションでもそうですが、  
キャッシュをエミュレートするということは、  
1コード(ここでは1ドット)毎にキャッシュにヒットしているか  
判定機構を設置することになるわけで、とんでもなく遅くなるからです。  
10年とは言いませんが、今後数年は、  
実機と同じ速度を得られないのは経験上確実です。

MoveImageは判定が簡略化できる(単なる遅延バッファと化す)ため  
今回実装に至りました。

先述の様にPolygonについても同様のことが起こり得るのですが、  
上記の通り今後数年は、実装するつもりはありません。  
PS1のGPUは、テクスチャと描画の領域を同一に出来るため、  
Polygonで描いてく端からテクスチャとして利用することができ、  
周期的(自己増殖的)な面白い効果が出せます。  
これが最終画面の表示だけでなく個々の描画もグラボにやらせる  
いわゆるハードウェア描画で再現性が落ちる最大原因になっています。  
(再現性が落ちる原因として『スプライト機能が無いから』  
というお馬鹿なことを言う人を、今でもたまに見かけますが、  
あれはゲームを作る側の人の都合で旧ハードからPS1に  
作品を移植しにくいってだけですから)  
一方でテクスチャキャッシュを介するため、  
短期的にはテクスチャと描画の領域が分かれているような結果になります。  
効果として利用される割合は圧倒的に前者の方が多いので、  
(後者をやるくらいなら、常識的に初めから別領域にしますから)  
ソフトウェア描画の方がハードウェア描画よりも再現性が高いという  
評価に結びつきますが、場合によっては、  
ハードウェア描画でやった方が実機と同じになる可能性も  
無いわけではありません。

見た目的に同じような不具合でも、ムービーの場合は  
I Cache Rateの変更で改善するでしょう。  
ムービーは定型処理の繰り返しであり、  
コードのキャッシュヒット率が高いことを前提に  
ゲームが作られるケースがあり、  
標準のI Cache Rateでは処理が間に合わないわけです。  
(ゲーム内のロジックとして処理落ちしている)

[19] **無粋な質問ですが...** Name : M.K.bozu Date : 2009/07/24(金) 20:38 [[Res](#)]

コントローラのジョイスティックの値設定がなんどやってもうまくいきません。ヘルプに書いてあった数式にあてはめてやってみたのですが動かずじまいです。どう入力すれば動きますか？コントローラの型番はJY-P61USを使っています。

[20] **RE:無粋な質問ですが...** Name : amazon Date : 2009/07/25(土) 08:25

エスパーじゃないんだから、  
設定画面くらい示さないよ

[18] **不具合の報告** Name : ss Date : 2009/07/01(水) 12:55 [[Res](#)]

不具合の報告です。

xebra090617からimg形式のイメージを読み込みゲームをプレイするとムービーの  
場面で映像が乱れます。

ゲーム開始直後のオープニングムービーやゲーム中に流れるムービーで発生しました。

bin形式のイメージでも試してみましたがこちらは問題は起きませんでした。

xebra090416以前でも試してみましたがそれらではimg形式のイメージでは異常は発生しませんでした。

ちなみにゲーム自体は冒頭から4.5分程度しか試していないのでそれ以降の異常については解かりません。

所有しているFront Mission3とFinal Fantasy TacticをAlcohol52%を使いimg形式に、  
IsoBusterを使いbin形式にイメージ化して試しました

[5] **エラー報告と要望** Name : ななし Date : 2009/05/20(水) 22:22 [[Res](#)]

対応ありがとうございました。

カブコンのゲームとドラえもん3が無事動作しました。

ところで「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章」のミニゲーム

ナコルルPGとナコルルWATCHにて、オープニングでボタンを押すと

「問題が発生したため、PK201.EXEを終了します。ご不便をおかけして申し訳ありません。」

というWinXPのエラーメッセージが表示され、強制終了しました。

また、リムルルWATCHにてオープニングでボタンを押すと画面が切り替わらずに止まってしまいます。

あと、ポケステ本来の機能とは関係ありませんが、ゲーム画面の色（黒と緑）を変更できるようにしていただけると嬉しいです。

お手数ですが宜しくお願い致します。

[7] **RE:エラー報告と要望** Name : ななし Date : 2009/06/03(水) 21:51

対応ありがとうございました。

色の変更が可能になり、いずれのソフトも動作するようになりましたが、ナコルルPGにて階段を移動後のセーブが行え  
ませんでした。

一応ご報告まで。

[9] **RE:エラー報告と要望** Name : Hell Date : 2009/06/06(土) 12:48

報告ありがとうございます。

前版でフラッシュの再配置を制限したのですが、  
どうも再配置パラメータの変更自体、制限が必要なようです。

問題なのはセーブ自体は通常と同じで正常に行われていたことです。

要するに、ポケステゲーム自体が破損した可能性が

極めて大ですので、ポケステゲームを再ロードした方が良いでしょう。

桃鉄の方は初版がなかなか見つからないので、  
当分先になると思います。

[17] **RE:エラー報告と要望** Name : 名無し Date : 2009/06/29(月) 03:21

pecがこちらのサイトで落とせると聞いたんですが削除されていました  
再配布はないですかね？

[15] **Xebra動作報告** Name : ピーナッツ Date : 2009/06/23(火) 03:18 [ Res ]

Xebraでクラッシュバンディクー2のボーナスチャレンジに行くと高頻度で  
「問題が発生したため、XEBRA.EXEを終了します。ご不便をおかけして申し訳ありません。」  
というWinXPのエラーメッセージが表示され、強制終了しました。  
どのステージのボーナスチャレンジでも発生しました。

また、クロノクロスで△ボタンから開けるメニュー画面に行くと  
CPU使用率がいきなり100%になり、かなり重くなる症状が発生しました。  
そのメニュー画面からステータスを開こうとするとフリーズしました。

これらのいずれも090416版、090617版のどちらでも発生しました。

[16] **RE:Xebra動作報告** Name : Hell Date : 2009/06/23(火) 07:13



エミュレートすると重すぎるものを  
シミュレートで代替しているので、  
限界があります。  
裏を返せば、シミュレーション設定を  
場面場面最適化することができれば動きます。  
どの設定がいいかは、  
ゲーム、場面次第で正解がありません。  
あったら標準にしています。

[8] **XEBRA動作報告** Name : ななし Date : 2009/06/04(木) 18:06 [ Res ]

ビーストウォーズメタルス 激突！ガンガンバトル (SLPS-02468)に関する報告です。

ストーリーモード、サバイバルモード等を選択し、キャラクタ選択後のロード画面でフリーズしました。  
I Cache Rateを弄っても効果無しでした。  
ARBEXでも同場所でフリーズしました。

お手数ですがご確認をお願いします。

[10] **RE:XEBRA動作報告** Name : Hell Date : 2009/06/10(水) 20:49

報告ありがとう御座います。  
当方でも確認致しました。

PS3も含めて動くエミュレータはありませんね。  
ログをみる限りおかしい挙動はないので、  
原因究明には、広範囲のデコンパイル・トレースが必要で、  
多分3ヶ月くらいかかると思います。

[11] **RE:XEBRA動作報告** Name : Hell  Date : 2009/06/17(水) 22:00

CDのコードからトレースをはじめたところ、  
うまく原因に当たったので、  
修正しました。

[12] **RE:XEBRA動作報告** Name : ななし Date : 2009/06/18(木) 22:11

090617版にて、フリーズせず、ストーリーモードのクリアを確認できました。

[13] **RE:XEBRA動作報告** Name : KOM Date : 2009/06/20(土) 09:55

NYOットやろうぜ にあるファイルは090416みたいなのですが最新090617版はどこらにありますか？

[14] **RE:XEBRA動作報告** Name : nobu Date : 2009/06/21(日) 12:54

いや、このトピックのメッセージNO.11の作者様のホームアイコンからダウンロード出来ませんが...

[6] **バトルボンビーにてハングアップ** Name : ななし Date : 2009/05/27(水) 01:11 [[Res](#)]

PK201にて桃太郎電鉄7に付属のバトルボンビーを起動しました。  
一定時間放置するとスクリーンセーバーに切り替わるのですが、さらに放置するとハングアップします。  
  
対応お願いいたします。

[4] **引継ぎ[4]** Name : Hell Date : 2009/05/19(火) 23:00 [[Res](#)]

\*\*\*\*\*

\* PK201について  
\* 返信

-----  
\* nobu UNIQ:23c51a03  
\* 投稿時間 : 2009-04-30 01:11:22

ジョジョの奇妙な冒険の、ジョジョポケをPK201で起動すると、直後にすぐにリセットがかかってしまい、ゲームが起動せず、日付設定の画面に戻ってしまいます。

-----  
\* [1]既に  
\* 名前:nobu UNIQ:8fbf8936  
\* 投稿時間 : 2009-05-02 12:25:27

同症状の書き込みがありましたね。  
すみません・・・

-----  
\* [2]無題  
\* 名前:Hell UNIQ:a3e2cb2c  
\* 投稿時間 : 2009-05-13 22:12:54

CAPCOM系の原因が分かったので修正しました

[3] **引継ぎ[3]** Name : Hell Date : 2009/05/19(火) 23:00 [[Res](#)]

\*\*\*\*\*

\* xebra動作報告  
\* 返信

-----  
\* 匿名 UNIQ:64cac4ab  
\* 投稿時間 : 2009-04-11 23:56:14

XEBRA080904版で、バウンダリーゲート(SLPS 00907)を  
PLAYしたところ、オープニングムービー終了後にフリーズしてしまいました。  
I Cache Rateを変えてみましたが、動作に変化ありませんでした。  
ARBEXでも同じ箇所でフリーズしました。

一方、イメージ化し、File→Open→CD-ROM Image...→Run→Run 2(1-pass) であれば、フリーズしませんでした。  
ただ、このゲームはTOCが必要で、TOCを使うと、やはりオープニングムービー終了後にフリーズしてしまいました。

と、ここまで書いて、こちらの使用している光学ドライブのせいのような気がしてきましたが、  
念のためご確認お願いいたします。

-----  
\* [1]  
\* 名前:Hell UNIQ:a3e2cb2c  
\* 投稿時間 : 2009-04-15 00:12:36

報告ありがとうございます。当方でも確認しました。  
CD-DAは境目で自動的にポーズがかけられるようになっているのですが、  
通常のポーズと違って、ヘッドの移動が長距離まで持続するようです。  
既に修正は完了しましたが、もう少し検証してからリリースします。

-----  
\* [2]  
\* 名前:Hell UNIQ:a3e2cb2c  
\* 投稿時間 : 2009-04-17 00:21:18

> ヘッドの移動が長距離まで持続する  
トラック番号見落としによる勘違い。  
ほぼ通常のポーズと同じですが、  
フラグの変化に時間がかかるようです。

-----  
\* [3]無題  
\* 名前: UNIQ:ae3622fa  
\* 投稿時間 : 2009-04-17 10:01:00

XEBRA090416版で、オープニングムービー終了後にフリーズしなくなったことを確認いたしました。

[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](#)

111件~120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](#)