

# LimitOverを エミュレータでやってみよう!

GAFL-NETWORK Presents.



## \*前書き

G A F L - N E T の Y s - R です。

今回は、L i m i t O v e r をセガサターンエミュレータで動かしてみた結果を纏めて見ました。

近年の状況として、セガサターン本体はすでに市場には中古で稀に見かけるだけになり。

またL i m i t O v e r をセガサターンで起動させるのは多少複雑な手順が必要になります。

セガサターン本体は市場から消えつつありますが、逆に活気がでてきたのがエミュレータです。

エミュレータのいい所は最新のP Cで動き、起動に複雑な手順はない事です。

最近のP Cの性能は困難と言われてきたセガサターンのエミュレーションを実機なみの速度で

実現しているものもあります。

L i m i t O v e r を作ってみようという勇者は、最低でもP Cは所持しているはずなので

セガサターンのソフトが動く最新ハードがない現状では、今後のプレイ環境は

エミュレータがメインになると思われます。

そこで現在、ソフトが動くレベルと言われている4つのエミュレータを実際に動作させてみて

その結果を纏めて見ました。

この情報で一人でも多くの人がL i m i t O v e r で遊ぶことができる事を期待しています。

Y s - R  
ys-r@gافل.net

## 注意：

あくまであすか120%L I M I T E D を所持しているユーザーが自分で

L i m i t O v e r 化してエミュレータで遊ぶ為の情報です。

不正コピーを助長する為の情報ではないのでご注意ください。

## \*第一章 起動実験

起動しなかったセガサターンエミュレータ

### **Y a b a u s e 0. 0. 7**

状態：

SEGAのロゴが表示されてストップ

### **S A T O U R N E v 1. 1 p**

状態：

ソフト起動せず（プラグインの設定が間違っているのかも？）

起動したセガサターンエミュレータ

### **S S F 0. 07 p r o t o t y p e R 1 2**

状態：

ソフト起動、画面は完全、曲は鳴るが効果音は鳴らず

### **G i r i G i r i S a t u r n ( h a c k e d )**

状態：

ソフト起動、画面はインターレス時に表示されない部分がある、曲と効果音は完全に鳴る

コメント：

S A T O U R N E に関してはプラグインの設定がかなり複雑だったので

もしかしたら起動できる設定があるかもしれません。（情報求む）

Y a b a u s e は、起動時のSEGAロゴまでは表示されたのですがそこからどうしても動作しませんでした。

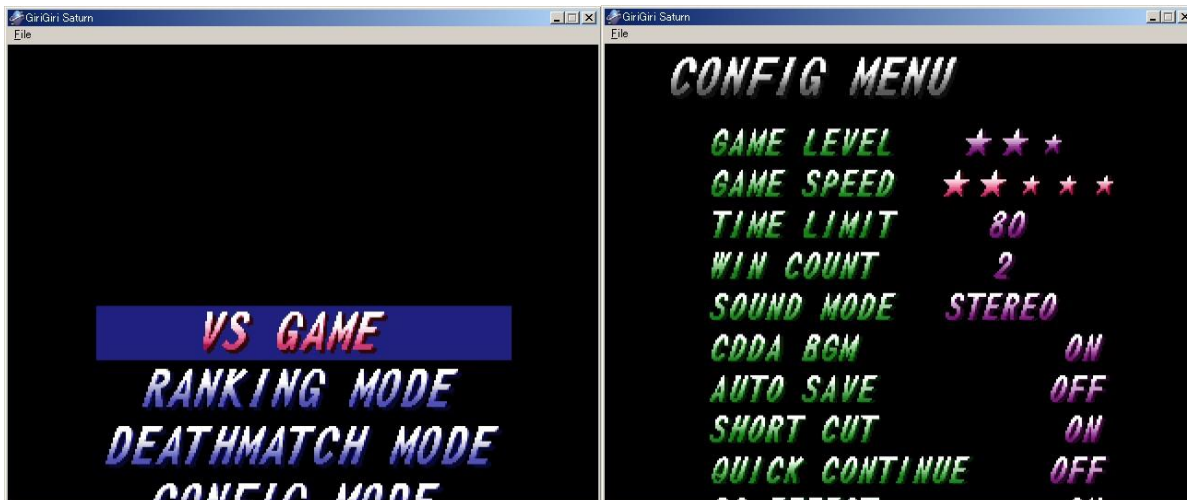
起動DEMOも他のエミュレータに比べると遅かったので今後に期待です。

S S F と G i r i G i r i に関しては十分に遊べるレベルのエミュレーションになっていました。

ここから後の章ではS S F と G i r i G i r i での検証結果を綴っていきます。

## \*第二章 メニュー表示

### GiriGiri Saturn (hacked)



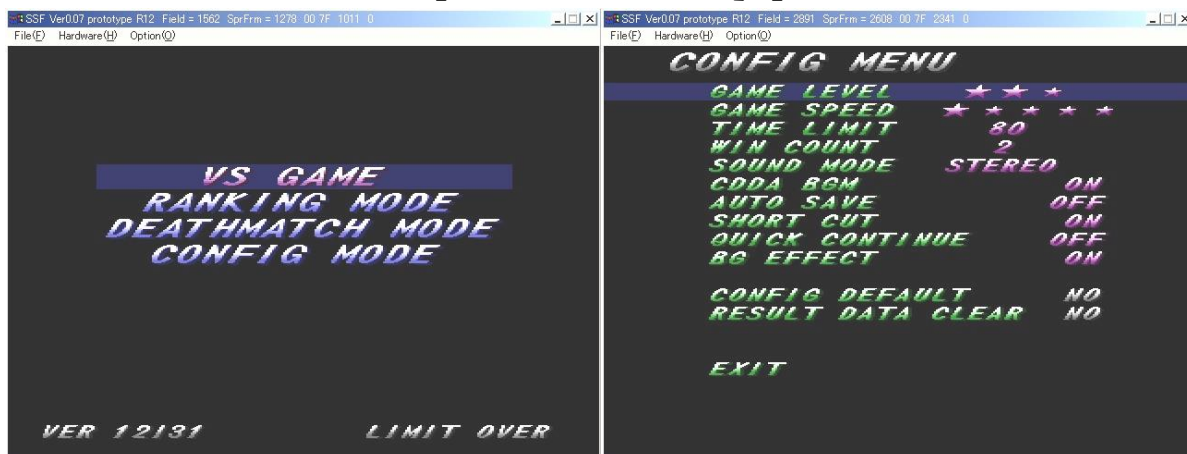
コメント :

メニューとコンフィグ画面はインターレス表示になっているのですが丁度画面の上半分しか表示されていません。

どうやらGiriGiriはインターレス表示には対応していない模様？

VS、RANKING、DEATHMATCHは選択できるのでデフォルトでプレイする分には問題はなさそうですがコンフィグをいろいろといじってプレイしたい人にはちょっと辛そうです。

### SSF 0.07 prototype R12



コメント :

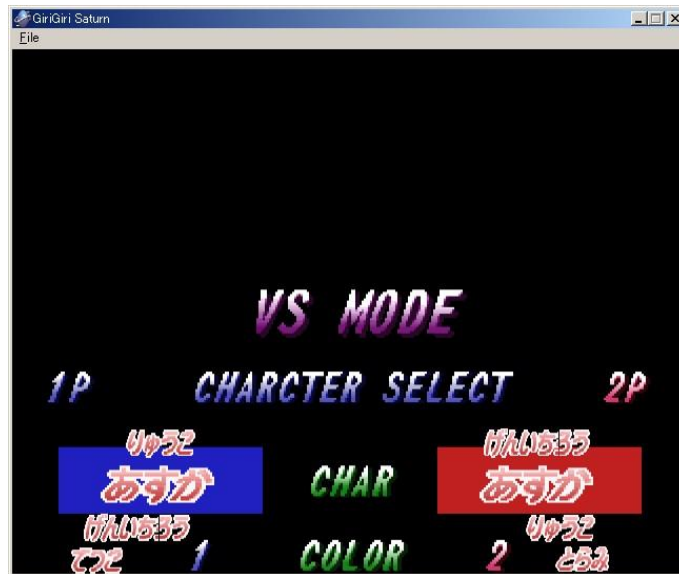
こちらは一番下まで完全に表示されています。

コンフィグでいろいろといじってプレイしたい人には良さそうです。



## \*第二章 キャラセレ

### GiriGiri Saturn (hacked)



コメント :

辛うじてキャラセレとカラー選択はできますのでプレイは可能です。

ハンディキャップやガードモード、バーニングゲージなどの設定は見えません。

### SSF 0.07 prototype R12



コメント :

メニューやコンフィグと同じく、こちらは完全に表示されています。

勝敗とラッシュ数までばっちりです。

## \*第三章 対戦画面

### **GiriGiri Saturn (hacked)**



コメント :

画面表示 : 影に色がついている事意外は問題ないです。プレイに支障があることはありません。

ウィンドウ表示、フルスクリーン表示にも対応しています。

音 : バックミュージックも鳴りますし、交換音も問題なく鳴ります。

### **SSF 0.07 prototype R12**



コメント :

画面表示 : 影もOK、スキャンラインも表示されて実機と違う所は見つかりませんでした。

ウィンドウ表示、フルスクリーン表示にも対応しています。

音 : バックミュージックはOK、ただし効果音は機能が実装されていない為鳴りませんでした。

## \* 第四章 コントローラー

### **GiriGiri Saturn (hacked)**

Direct Input 対応で、各種 Windows 用コントローラーが使用可能です。

各種ボタン配置調整にもばっちり対応しています。

### **SSF 0.07 prototype R12**

こちらも Direct Input 対応で、USB 接続でもなんでもばっちり対応しています。

各種ボタン配置の調整もできます。

コメント：

コントローラーに関してはどちらも問題ありませんでした。

筆者はセガサターンコントローラーを USB 接続に変換するアダプタを使って操作しましたが実機と変わらないプレイが可能でした。

## \* 第五章 その他設定など

### **GiriGiri Saturn (hacked)**

デフォルトの状態では動きがかくかくしていたので GAMES.DAT に下の設定を追加しました

```
-----  
;LimitOver  
[T-16708G]  
VSync = 60  
-----
```

これで滑らかに動作しました。

### **SSF 0.07 prototype R12**

デフォルトの状態の問題なく動きます。

プレイ中にウィンドウを閉じると CD が鳴り続けるようです。



## \* 第六章 動作速度

### **G i r i G i r i S a t u r n ( h a c k e d )**

①CPU:Pen-4-3.2G(3.67G 動作)、VGA:RADEON800XTPE、音源:SBAudigy2ZS、メモリ:1024M

実機と同じ速度で充分動作OKです。対戦も申し分なくできます。

②CPU:Pen-4-2.4G、VGA:GeForce4Ti4600、音源:YMF-744、メモリ:768M

GAMES.DAT の VSync = 60 のままでは遅かったですが VSync = 40 にすると実機並みの速度で動きました。(フレームがちょっと飛んでいるかも?)

備考:

私の環境では「ハードウェアによる DirectSound がサポートされていません」とでました。音源を変えるともう少しパフォーマンスが上がるかもしれません。

③CPU:PenM-1.5G、VGA:MOBILITYRADEON9600、音源:SoundMax、メモリ:768M

GAMES.DAT の VSync = 60 のままでは遅かったですが VSync = 30 にすると実機並みの速度で動きました。

備考:

私のノートでは「ハードウェアによる DirectSound がサポートされていません」とでました。

### **S S F 0 . 0 7 p r o t o t y p e R 1 2**

①CPU:Pen-4-3.2G(3.67G 動作)、VGA:RADEON800XTPE、音源:SBAudigy2ZS、メモリ:1024M

実機と同じ速度で充分動作OKです。対戦も申し分なくできます。

②CPU:Pen-4-2.4G、VGA:GeForce4Ti4600、音源:YMF-744、メモリ:768M

デフォルトでは実機の6~7割ほどの動作でした。

遊べるレベルでは動作しています。

Option>ScreenのAuto Field Skipにチェックを入れると速度は上がりますが、かなりフレームスキップされます。

③CPU:PenM-1.5G、VGA:MOBILITYRADEON9600、音源:SoundMax、メモリ:768M

デフォルトでは実機の5割ほどの動作でした。

少し遊ぶのには重いかもしれません。

コメント:

G i r i G i r iの方が動作は軽いようです。

GAMES.DAT の Vsync の設定をいじる事で動作が重くても速度はでるようでした。

(フレームは飛びますが…)

フレームレートを実機なみに保ったまま快適に動作するにはCPUが3G相当必要なようです。

## \*最終章 総評と後書き

最終的にG i r i G i r iとS S Fの2つのエミュレータに絞って検証してきましたが

この2つのエミュレーターはどちらも甲乙つけがたかったです。

動作が軽く、効果音も鳴るG i r i G i r iと効果音が鳴らずに重いが画面表示は完全なS S F

しいていえば効果音が鳴る分G i r G i r iの方が現段階ではいいと思いますが

G i r i G i r iは現在、公開停止中のため、まだまだ今後良くなって行きそうなS S Fにも期待がかかります。

S S Fの方が忠実なエミュレーションを行っているので、これで効果音が鳴るようになれば

C P Uが3 GオーバーならS S Fでばっちりプレイできそうです。

L i m i t O v e rを作ってみたがサターンで動かすことが出来なかった人、

またサターンが壊れてしまったのでプレイを諦めていた人、

ぜひ一度エミュレーターでの起動を試してみてください。

# 奥付

## L m i t O v e r をエミュレータでや ってみよー

初版発行日 2004年12月29日

発行者 GAFL-NET

印刷 コンビニのコピー機様

文、編集	Y s - R
イラスト	C S Y、はんぺら
製本協力	P - K I M、ぷぷるる

<問い合わせ&連絡先>

Y s - R

E-MAIL : y s - r @ g a f l . n e t

Lm i t O v e r をエミュレータでや  
ってみよー

**GAFL-NET**  
**COM67**