

Tuner for PlayStation®2

PlayStation 2 のCPU EmotionEngine の隠れたパワーをマスターする近道！

SN Systems製Tunerでプログラムビヘイビアをキャプチャー、ビジュアル化し、コードのコンフリクトや ボトルネックを除去できます。ハイパフォーマンスゲームを、「手探り」なしでプログラムできます。

- キャッシュミスやボトルネックを除去、コードを改善
- PlayStation 2 アーキテクチャ専用開発
- 専用ハードウェア不要
- ソースコードの追加・変更及び再コンパイルの不要

リアルタイムのデータ キャプチャ

Tunerは ゲーム中にリアルタイムでホストPCにデータをキャプチャーします。キャプチャーされたデータはフレームごとに分析され、後で最適化済コードと比較できます。

ユーザー イベント

さらに細かい分析も、コードにユーザーイベントを追加すれば可能です。重要な箇所はマークされ、各々のフレームでの使用状況をビジュアル化できます。

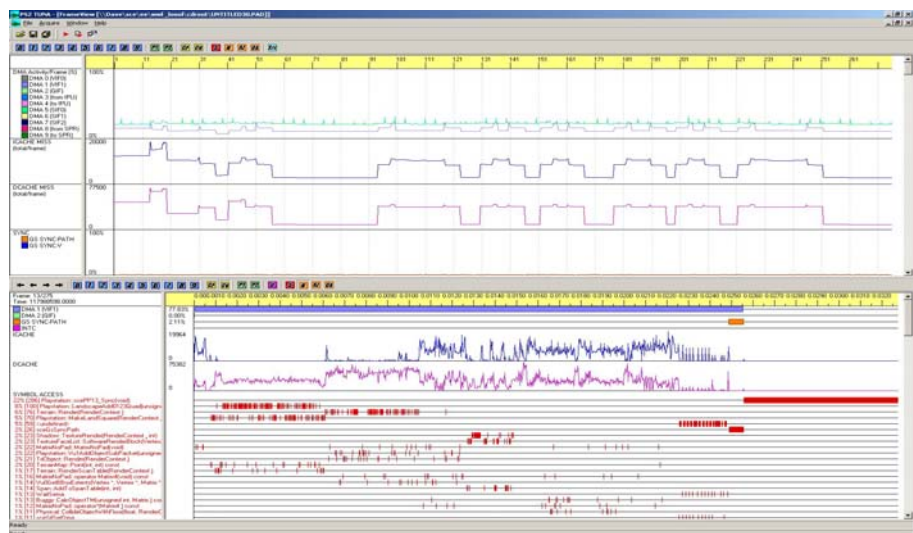
高度なユーザー インターフェイス

データはキャプチャーされたフレームおよびコンフリクト／ボトルネックをクリアに表示したゲームビューでビューできます。それに従い、フレームは個別にキャプチャーされたイベントとの関連においてビューを選択します。

詳細なメトリック キャプチャ

TunerでDMA使用 (0-9)、パフォーマンスカウンタ測定基準 (キャッシュミスなど)、生成されたインタラプト、パーティカルブランク、パスシンクロ、プロファイル関数使用状況も2から40KHz (ゲームまたはビデオフレームで) の間でユーザ指定してキャプチャーできます。

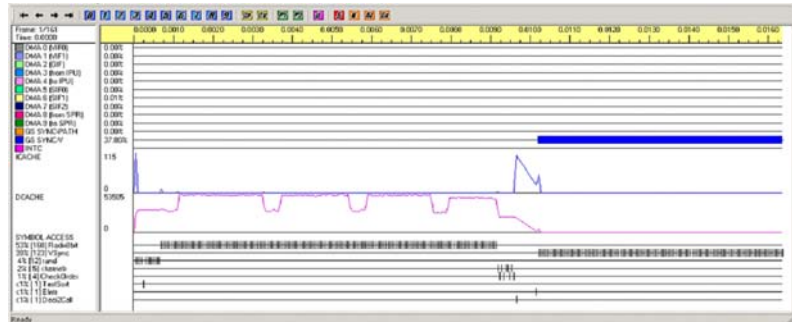
- ▶ 30フレーム毎秒で実行中のゲームのサンプルトレース。上半分はゲームビュー、下半分はフレームビュー



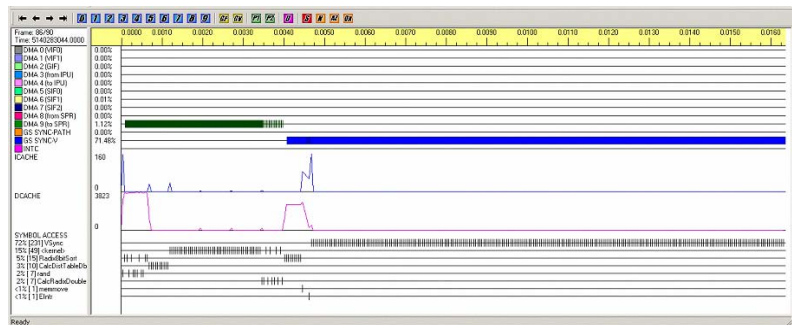
利点

- リリースコードの修正不要
- 時間のかかるインストパス不要
- ゲーム中にリアルタイムでHOST PCにデータをキャプチャー
- フレームごとにデータを分析、最適化済コードと後で比較も可能
- データキャプチャー: 絶対サイクルカウントタイミング、指令カウント、パイプライン使用、DMA使用 (0-9); I-キャッシュおよびD-キャッシュミス、アドレスバスビジー、トータルロード/ストアアクセス、高低ブランチカウント、バッファフルライトバック、生成済インタラプト、バーティカルブランクおよびシンクロ、プロファイル関数使用状況
- 複数のユーザー定義マーカーを使用することにより、作成したコードのセクションをズームインしてサブシステムとパフォーマンス メトリック データとのインタラクションを視覚化
- ユーザ指定可能で一たコレクションレート、低インパクトには低周波数サンプル、更にデータを取得する場合は高周波数など
- 個別ゲームフレームの表示、もしくは直接比較用データセットの交互表示
- デバッグ情報付きでビルドされた ELF - ECOFF/STABS および DWARF の両形式に対応

▶ メモリ最適化前のフレームビュー



▶ メモリ最適化後のフレームビュー



システム要件

- Windows XP Professional
- PlayStation 2 Development Tool DTL-T10000
- ネットワークカード

詳細な情報は <http://www.snsys.jp/playstation2/tuner.asp>
製品体験版への申し込みは contact@hq.scei.sony.co.jp

SN Systems

1st Floor Hartwell House – 55-61 Victoria Street – Bristol – United Kingdom – BS1 6AD

T: + 44(0)117 929 9733 F: + 44(0)117 929 9251

www.snsys.com

著作権告知

© 著作権 2005-2008 SN Systems Ltd. 無断転載を禁ず。SN ロゴは、SN Systems Ltd. の商標です。“PlayStation”および“EmotionEngine”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント 商 標 です。“Microsoft”、“Visual Studio”、“Windows” および“Windows XP” はMicrosoft Corporationの登録商標です。この文書で使用する商品名または会社名は、それぞれの所有者の商標です。