

PSPRPGツールエミュまとめ

C言語が出来る方を募集中です。

1 : 名無しさん@お腹いっぱい。 : 2005/10/13(木) 19:00:23 ID:boPOBPX8
現在、RPGツール2000やXPで大量に出回ってる

RPGツールのゲームをPSPで解析して動かしてみよう！

とかいう企画。

結構アマゲーとかは
良作とかもあるから需要はあるし、
PSPのエミュがコンプリされてしまっただけに
なんか充分いけそうな悪寒・・・。

ツール2000が最も多くのシェアを占めてて
結構動作も軽いから人気。

画面解像度 320×240なので
PSP画面でもいけそうな感じ・・・。

現行スレ

[【ツールゲーを】PSP1.00で【動かそう！2】](#)

過去スレ

[【ツールゲーを】PSP1.00で【動かそう！】](#)

過去スレより

ツール2000の内部仕様をそれなりに知り尽くしている人間としてみれば、CではなくC++じゃないと厳しい気がします。(2000と2003は内部的にはほとんど同じなので同一視)
PSP上で動くツールのエミュレータを作る場合に、最低限必要なものをいくつか書いておきます

- Cのfopenみたいなファイルストリーム関数
- BER圧縮整数とint型変数を相互変換するシステム(読み込み・書き出しには上記のファイルストリームを使用)
- 動的に確保できる配列(STLのvectorに相当するもの)

ツールの内部データは配列の要素の中にさらに配列が格納されていてという状態なので、一番最後のが一番重要です。(これがC++じゃないと厳しい理由)

具体的には `vector< smart_array<unsigned char>>` と `vector< vector< smart_array<unsigned char>>>` が使えればベスト。(ツールで使用される配列は最大で2次元)
バイナリデータだけに特化させればtemplateなしでもいけそうですが茨の道です。

こんな感じでツール2000のデータ構造がオンメモリに最適化されているような感じなので、PSPの32MB程度のメモリで動かせるかどうかは分かりません。

ちょっとした、要望。

[やること](#) に書いてある疑問(?)の答えを探していただけると助かります。

[解析結果](#) を [RPGツクール2000/2003/XP 解析データまとめ](#) に、統合して下さると助かります。

コメントフォーム

- 今開発どうなってるの? -- (名無しさん) 2011-11-16 18:57:40
- 起動しようとするとき「起動できません。ファイルが壊れています」と表示されるのは俺だけ? -- (名無しさん) 2011-12-19 23:46:27
- RPG Maker PSP test 2: EasyRPG というものを海外でも作っていますが, -- (名無しさん) 2011-12-20 18:26:23
- RPG2000 Player Portable: rpg2kpp というのもあるけど、どちらも実用性はない。 -- (名無しさん) 2011-12-21 17:40:09
- 更新&エミュレーターがんばれ! ゆめにつきと青鬼やりたいよ~! -- (名無しさん) 2012-04-10 06:56:41
- C++ならできるんだけど意味ないか・・・w -- (あぼぬ) 2012-04-17 13:45:51
- 上にも書いてある通りC++じゃないときついんだよ! 意味なくないからがんばってみてくれないか? -- (おい目を覚ませ) 2012-05-05 06:05:40
- github easyrpgとかでググればソースを拾えるよ -- () 2012-05-13 21:15:44
- 将来的にPSP以外で頑張ってもらった方が良さそうですね。 -- (名無しさん) 2012-05-14 08:02:18
- PSPでもももやりてえ -- (名無しさん) 2012-05-21 21:50:34

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)