

『エミゅってしまうま (略称 XEBRA/ARBEX)』簡易説明書

独田地獄斎

2007 年 8 月 9 日

第1章 はじめに

数年前、筆者は PSEmuPro という PlayStation エミュレータ向けのデバイスプラグインの開発をしていましたが、エミュレータに対する理解が深まるにつれ、その仕様に時間の概念が絶望的に不足していることに気付きました。新しい仕様を策定しようにも、積極的に協力してくれそうな本体の開発者はいませんでしたから、全く新規の PlayStation エミュレータ、すなわちこの『エミゅってしまうま (略称 XEBRA/ARBEX)』を開発することにしました。日本人開発者が少ない状況を改善する一助になるように、実験段階から公開し、知見の共有をはかってきました。現在ではシミュレーション設定を最適化することで、ほぼ 100% のゲームが動くまでになっています。

OS ROM について

PlayStation の読み取り専用メモリには、BIOS だけではなく、サービスコール、カーネル、シェルといった OS と呼ぶべき基本プログラムも格納されています。ですから、ここを BIOS と呼称するのは不適切であり、SONY は一貫して OS ROM という用語を使用しています。

XEBRA のみならず、多くの PlayStation エミュレータは、この基本プログラムを各自で実機から抽出する必要があります。その為には PAR, X-Terminator 等 SONY 非純正デバイスや通信プログラムを駆使することになります。そういった障壁を越えてきた人間が、エミュレータの簡単な GUI も理解できないような無能者であるわけがないのです。洋の東西を問わず、その手の質問をする人がいるわけですが、それは「自分は違法者です」と公言している馬鹿であることに、いい加減気付くべきです。

第2章 基本操作

2.1 起動方法

XEBRA(ARBEX) を起動するには”XEBRA.EXE”(”ARBEX.EXE”) というファイルをダブルクリックします。起動したときに、”XEBRA.EXE”(”ARBEX.EXE”) と同じフォルダに

- ”XEBRA.INI”
- ”OSROM”
- ”BU00”
- ”BU01”

というファイルが存在すると、それぞれは

- 初期設定
- OS ROM イメージ
- スロット 1 のメモ리카ードイメージ
- スロット 2 のメモ리카ードイメージ

として、自動的に読み込まれます。

OS ROM イメージが読み込まれていない場合

XEBRA では、基本プログラムが何もない状態になりますので、ゲームを実行することができません。その場合は [File] メニューの [Open] をポイントし、[OS ROM Image] をクリックし、OS ROM イメージファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。

ARBEX では、自前の基本プログラムが内蔵されていますので、特に問題はありません。

メモ리카ードイメージが読み込まれていない場合

結果として、未フォーマットのメモ리카ードが存在する状態になります。

2.2 CD-ROM の選択

ゲームの CD-ROM を読み込む方法として、以下が用意されています。

- CD-ROM イメージファイルを読み込む
- SPTI ドライバ経由で CD-ROM を直接読み込む
- ASPI ドライバ経由で CD-ROM を直接読み込む

CD-ROM イメージファイルを読み込むには

1. 何らかの方法で、あらかじめ CD-ROM のイメージファイルを作成しておきます。
2. [File] メニューの [Open] をポイントし [CD-ROM Image] をクリックします。
3. CD-ROM イメージファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします。

扱える CD-ROM イメージファイルは、150 セクタ以降を 2352 バイト / セクタで抽出したものになります。端的に言えば CloneCD 互換形式で抽出したときの、拡張子が”img”のファイルです。

ゲームの中には、TOC(目次) が必要になる場合があります。そのときは [View] メニューの [CD-ROM Drive] をクリックし、[Raw TOC] の横のエディットに TOC イメージを入力します。もしくは Cue シートを入力し、[Cue to TOC] をクリックして TOC イメージに変換します。

SPTI ドライバ経由で CD-ROM を直接読み込むには

この方法を実行するには、OS が NT 系である必要があります。

1. CD-ROM をドライブに挿入します。
2. [File] メニューの [Open] をポイントし [CD-ROM via SPTI] をクリックします。
3. CD-ROM ドライブを選択します。
4. CD-ROM 上の任意のファイルを選択します。ファイルが何も無い場合は [ファイル名] ボックスに適当な文字を入力して [開く] ボタンをクリックします。

ASPI ドライバ経由で CD-ROM を直接読み込むには

この方法を実行するには、ASPI ドライバがインストールされている必要があります。

1. CD-ROM をドライブに挿入します。
2. [View] メニューの [CD-ROM Drive] をクリックします。
3. [Open via ASPI] の横のリストから、CD-ROM ドライブを選択します。

2.3 ゲームの実行

ゲームを実行する方法として、以下が用意されています (ゲームを実行するというより、PlayStation の POWER を ON にする行為に相当します)。

- インタプリタ方式
- 1 パスコンパイラ方式
- 2 パスコンパイラ方式

インタプリタ方式で実行するには

- [Run] メニューの [Run1] をクリックします。

デバッグ作業のために残しているだけです。通常はコンパイラ方式で実行することを薦めます。

1 パスコンパイラ方式で実行するには

- [Run] メニューの [Run2] をクリックします。

再現性・速度の両面でインタプリタ方式よりも優れています。一般論として、インタプリタ方式がコンパイラ方式に劣っているわけではなく、動的コンパイルの機構が、たまたま短期的な共有メモリとキャッシュの不一致を再現しているだけです。

2 パスコンパイラ方式で実行するには

- [Run] メニューの [Run3] をクリックします。

1 パスコンパイラでは、割り込みと遅延ロードのテストを常に実行するのに対し、2 パスコンパイラでは、適当なタイミングで実行します。速い反面、タイミングをミスする危険性を孕んでいます。

2.4 ディスクの交換

ディスクの交換は以下の手順で行います。

1. [Run] メニューの [Open Shell] をクリックします (フタを開けた状態を再現します)。
2. CD-ROM を選択します (「CD-ROM の選択」の章を参照して下さい)。
3. [Run] メニューの [Close Shell] をクリックします (フタを閉じた状態を再現します)。

2.5 メモリカードの交換

メモリカードの交換は以下の手順で行います。

1. [File] メニューの [Save] をポイントし、[Memory Card 1 Image] をクリックします。
2. [ファイル名] ボックスにファイル名を入力し、[保存] ボタンをクリックします (現在のスロット 1 のメモリカードイメージをファイルに退避します)。
3. [File] メニューの [Save] をポイントし、[Memory Card 2 Image] をクリックします。
4. [ファイル名] ボックスにファイル名を入力し、[保存] ボタンをクリックします (現在のスロット 2 のメモリカードイメージをファイルに退避します)。
5. [Run] メニューの [Stop Card] をクリックします (カードを抜いた状態を再現します)。
6. [File] メニューの [Open] をポイントし、[Memory Card 1 Image] をクリックします。
7. メモリカードイメージファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします (スロット 1 のメモリカードイメージをファイルから読み込みます)。
8. [File] メニューの [Open] をポイントし、[Memory Card 2 Image] をクリックします。
9. メモリカードイメージファイルを選択し、[開く] ボタンをクリックします (スロット 2 のメモリカードイメージをファイルから読み込みます)。
10. [Run] メニューの [Start Card] をクリックします (カードを挿した状態を再現します)。

第3章 メニュー操作一覧

File/Open/CD-ROM via SPTI

CD-ROM を SPTI 経由で直接読みこむ場合、こちらをクリックし、CD-ROM ドライブを選択し、適当なファイルを選択します。ドライブが知りたいだけです、存在しないファイルを選択しても構いません。

File/Open/CD-ROM Image

CD-ROM をイメージファイルにして読み込む場合、こちらをクリックし、CD-ROM イメージファイルを選択します。

File/Open/OS ROM Image

OS ROM、すなわち基本プログラムのイメージを読み込む場合、こちらをクリックし、OS ROM イメージファイルを選択します。

File/Open/Memory Card 1 Image

スロット1のメモ리카ードイメージを読み込む場合、こちらをクリックし、メモ리카ードイメージファイルを選択します。

File/Open/Memory Card 2 Image

スロット2のメモ리카ードイメージを読み込む場合、こちらをクリックし、メモ리카ードイメージファイルを選択します。

File/Open/Running Image

俗に「どこでもセーブ/ロード」と呼ばれるもので、実行イメージを読み込む場合、こちらをクリックし、実行イメージファイルを選択します。

File/Save/Memory Card 1 Image

スロット1のメモ리카ードイメージを保存する場合、こちらをクリックし、ファイル名を指定します。

File/Save/Memory Card 2 Image

スロット2のメモ리카ードイメージを保存する場合、こちらをクリックし、ファイル名を指定します。

File/Save/Main Memory Image

メインメモリ (システムの共有メモリ) のイメージを保存する場合、こちらをクリックし、ファイル名を指定します。

File/Save/Running Image

俗に「どこでもセーブ/ロード」と呼ばれるもので、実行イメージを保存する場合、こちらをクリックし、ファイル名を指定します。

File/Exit

こちらをクリックすると、ゲームを実行中の場合は実行を中断し、既に中断している場合はXEBRA自体を終了します。

Run/Run1

インタプリタ方式でゲームを実行する場合、こちらをクリックします。ゲームの実行というよりは、POWER をオンにする感覚です。

Run/Run2

1 パスコンパイラ方式でゲームを実行する場合、こちらをクリックします。ゲームの実行というよりは、POWER をオンにする感覚です。

Run/Run3

2 パスコンパイラ方式でゲームを実行する場合、こちらをクリックします。ゲームの実行というよりは、POWER をオンにする感覚です。

Run/Sync

こちらをクリックすると、エミュレータ内部の時間と現実の時間とを同調させたり、させなかったりします。

Run/Time

こちらをクリックすると、エミュレータ内部の経過時間をタイトルバーに表示させたり、させなかったりします。

Run/Pause

こちらをクリックすると、ゲームの実行を中断します。

Run/Reset

こちらをクリックすると、リセットボタンを押した状態を再現します。

Run/Simulate/I Cache/Flush

こちらをクリックすると、現在コンパイルしているコードを破棄します。

Run/Simulate/I Cache/Increase Rate

こちらをクリックすると、命令キャッシュのレートを上げます。

Run/Simulate/I Cache/Decrease Rate

こちらをクリックすると、命令キャッシュのレートを下げます。

Run/Simulate/I Cache/Increase Size

こちらをクリックすると、命令キャッシュのサイズを上げます。

Run/Simulate/I Cache/Decrease Size

こちらをクリックすると、命令キャッシュのサイズを下げます。

Run/Simulate/Image/Increase Rate

こちらをクリックすると、イメージ系命令のレートを上げます。

Run/Simulate/Image/Decrease Rate

こちらをクリックすると、イメージ系命令のレートを下げます。

Run/Simulate/Primitive/Increase Rate

こちらをクリックすると、プリミティブ系命令のレートを上げます。

Run/Simulate/Primitive/Decrease Rate

こちらをクリックすると、プリミティブ系命令のレートを下げます。

Run/Simulate/Show Values

こちらをクリックすると、上記のレートやサイズの現在の値を表示します。

Run/Open Shell

こちらをクリックすると、フタを開けた状態を再現します。

Run/Close Shell

こちらをクリックすると、フタを閉めた状態を再現します。

Run/Start Card

こちらをクリックすると、カードを挿している状態を再現します。

Run/Stop Card

こちらをクリックすると、カードを抜いた状態を再現します。

View/Video Output/Stretch with OpenGL [Restart]

こちらをチェックすると、画面を表示するのに OpenGL を使って伸張します。これにより Stretch や Whole は無視されます。また OpenGL の初期化が必要になるため、XEBRA を再起動してやる必要があります。

View/Video Output/Stretch

こちらをチェックすると、画面を表示するのにドットバイドットではなく、ウィンドウに合わせて伸張します。

View/Video Output/Whole Frame Buffer

こちらをチェックすると、本来の表示領域を無視し、フレームバッファ全体を表示します。

View/Video Output/Cycle(1)

こちらに入力したフレーム数に応じて、描画のスキップを行います。

View/Video Output/Cycle(2)

一つの画面が完成するのに、複数のフレーム数が必要な場合、描画をスキップした後、すぐに表示してしまうと、未完成の画面を表示することになってしまいます。そこで、描画をスキップした後は、こちらに入力したフレーム数が経過するまで、表示するのを待ちます。

View/Video Output/Cycle(3)

こちらに入力した数に応じて、表示のスキップを行います。

View/CD-ROM Drive/Open via ASPI の横のリスト

CD-ROM を ASPI 経由で直接読み込む場合、こちらに表示されるドライブ名をクリックします。

View/CD-ROM Drive/Raw TOC の横のエディット

TOC が必要なゲームの場合、こちらに TOC イメージのテキストデータを入力します。

View/CD-ROM Drive/Open TOC

上記の TOC イメージをファイルから読み込む場合、こちらをクリックし、ファイルを選択します (ドラッグ&ドロップでも結構です)。

View/CD-ROM Drive/Save TOC

上記の TOC イメージをファイルに保存する場合、こちらをクリックし、ファイル名を指定します。

View/CD-ROM Drive/Cue to TOC

エディットに Cue シートを入力し、こちらをクリックすると、Cue シートの内容を TOC イメージに変換します。

View/CD-ROM Drive/Save via SPTI

CD-ROM を SPTI 経由で直接読み込んでいる場合、こちらをクリックすると、CD-ROM イメージファイルを作成することが出来ます。

View/CD-ROM Drive/Save via ASPI

CD-ROM を ASPI 経由で直接読み込んでいる場合、こちらをクリックすると、CD-ROM イメージファイルを作成することが出来ます。

View/Controller/L2 の横のリスト

コントローラの設定を変更する場合、こちらのリストから、スロットを選択します。

View/Controller/L1 の横のリスト

コントローラの種類を変更する場合、こちらのリストから選択します。

View/Controller/L2 などのボタン

コントローラのボタンの設定を変更する場合、こちらのボタンの中から変更したいものをクリックします。ボタンの文字色がグレーに変化したら、割り当てたいキーもしくは Joy パッドのボタンを押します。成功すると、ボタンの文字列が割り当てた内容に変化し、色も黒に戻ります。

View/Controller/Ldown より下のリストとエディット

コントローラのアナログスティックの設定を変更する場合、こちらに入力します。一列につき、リストが一個、エディットが二個並んでいますが、各列は左から L スティックの左右方向、L スティックの上下方向、R スティックの左右方向、R スティックの上下方向の設定に対応しています。リストで割り当てたい Joy パッドの軸を設定し、二個のエディットに Joy パッドが返す値の変換係数を入力します。Joy パッドが返す値を x 、上のエディットの値を a 、下のエディットの値を b とすると $a + (x * b)/65536$ の様に変換しますので、実力さえあれば、あらゆる Joy パッドの軸に対応できます。

View/Debug

こちらは、デバッグ作業のためのものですので割愛します。

View/Width/256 |ほか

ウィンドウのクライアント領域の幅を変更する場合、こちらをクリックします。

View/Width/240 |ほか

ウィンドウのクライアント領域の高さを変更する場合、こちらをクリックします。

Help/Help

トピックを表示する場合、こちらをクリックします。

Help/About

バージョン情報を表示する場合、こちらをクリックします。