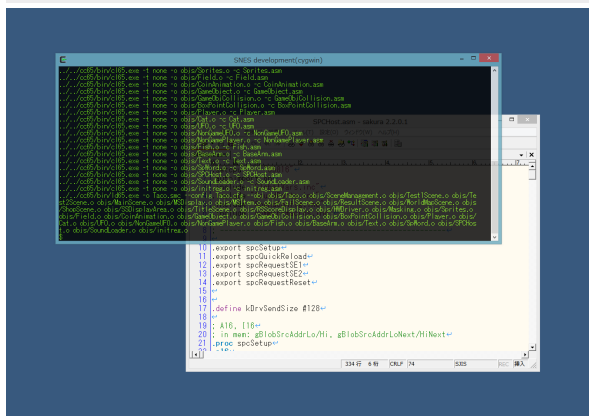


スーファミ開発環境

● ● ● ● ● ちょっとだけお見せします ● ● ● ● ●

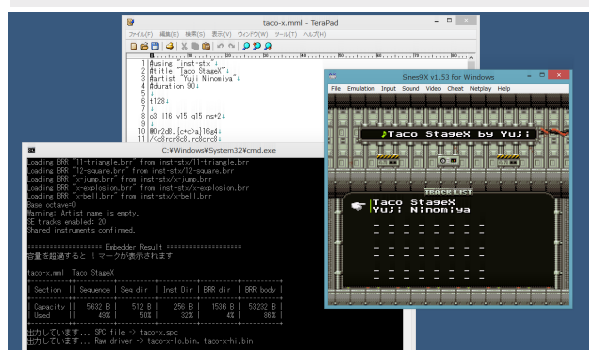
プログラム



プログラムの記述にはca65というアセンブラを使用します。実はこれはcc65というCコンパイラの一部なのですが、残念ながらコンパイラは6502（初代ファミコンのCPU）用で、SFC開発にはアセンブラのみ対応しています。SFCにはサウンド制御用のコントローラも載っており、これにはbassという別のアセンブラを使用しています。

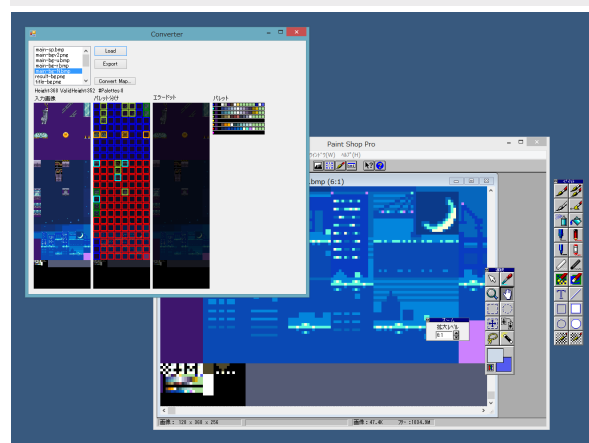
この他に、コーディングミスのチェックやデータ配置を行うためのスクリプトをRubyで記述しています。

サウンド



ファミコン用のサウンドドライバはNSD.Libという定番がありますが、SFC用となるとなかなか良いものはありません。そこで、サウンドドライバも開発することにしました。その名を「qSPC」といい、PC上で動くMMLコンパイラとSFC上で動くドライバのセットになっています。MMLを入力すると試聴用ROMファイルが出力され、エミュレーターで直ちにチェックできることが大きな特長です。

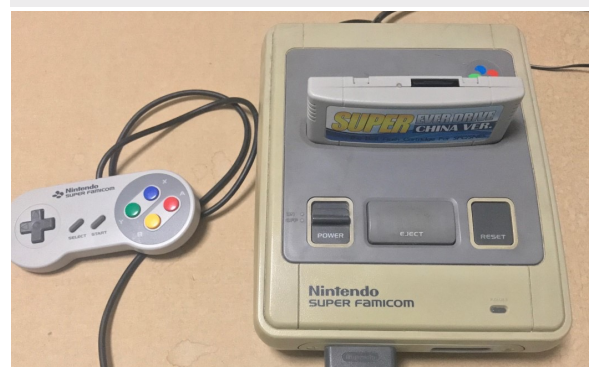
グラフィック



レトロハードでは基本的に、ハードの都合に合わせた特殊な形式でグラフィックデータを保持します。これを作るためのツールもインターネット上にありますが、Tacoでは作業のしやすさを重視して、使い慣れた一般のツールで画像を作成した後、独自のツールで変換しています。この変換ツールはC#で作られており、同じくC#製のマップエディタと連携します。

変換時に必要となるパレット情報については、画像の下部に描き込んでおいて変換時に切り出す仕様になっています。

動作チェック



日常的な動作チェックは定番エミュレーターの「Snes9X」で十分ですが、実機に忠実なエミュレーションを行える「higan」を組み合わせる場合があります。もちろん最終チェックは実機で行う必要があります。実機用のカートリッジをいちいち製作するのは大変なので、書き換え可能なフラッシュメモリを搭載した特殊なカートリッジを使用します。

高度なデバッグが必要な場合はSnes9Xベースのデバッガを使用します。